

Úvod

Přestože děti jezdících pravidelně na tábor ubývá, význam táborů pro současnou generaci dětí dle mého názoru roste. Děti si již téměř nehrají v přírodě, jak tomu bylo dříve, a čím dál více času tráví u počítače a televize. Pokud se děti zeptáte, jak vypadá rozkvetlá louka, nebo jak voní les, nejspíš budou hloubat v paměti, kdy naposledy na takovém místě byly. Alespoň na táboře se mohou octnout v krásné přírodě a naučit se, jak se v ní chovat. Tábor v přírodě tak dává dítěti možnost poznat úplně jiný svět, zažít dobrodružství, poznat nové kamarády v jiném prostředí, uplatnit své schopnosti a dovednosti, získat spoustu netradičních zážitků, a to vše prostřednictvím poutavého tématu rozvíjející dětskou fantazii.

Hlavním cílem práce je popis plánování a realizace celotáborové hry na dětském letním táboře. Jedná se o letní pobytový tábor s názvem *Hobit*, konaný 5. – 14. 8. 2013 v Pohořelicích u Napajedel, jehož pořádající organizací byl Dům dětí a mládeže Uherský Ostroh.

Dílčím cílem mé práce je propojení tvorby programu celotáborové hry s teorií výchovy ve volném čase a zážitkovou pedagogikou, s důrazem na programovou dramaturgii. Rozbor programu (zařazení jednotlivých her, oblíbenost her dětmi, hodnocení průběhu her z pohledu pedagoga atd.) by měl přispět ke zkvalitnění dalších vlastních projektů realizovaných v budoucnu v rámci mé profese pedagoga volného času, a to jak jednorázových akcí, tak dalších táborů.

V praxi by tato práce mohla sloužit začínajícím táborníkům jako inspirace pro tvorbu celotáborové hry. V práci bude popsán vlastní způsob organizace a pořádání tábora, který se v jiných organizacích (DDM, SVČ, NNO atd.) může lišit. Některé nápady a tipy uvedené v této práci mohou být užitečné pro ostatní pořadatele táborů, např. náměty her, zavedení některých moderních prvků atd. Práce by také mohla přispět k informovanosti rodičů o významu a prospěšnosti táborů pro rozvoj jejich dětí.

Na tábory jsem jezdívala už jako dítě a zůstaly mi na ně pěkné vzpomínky. Po čase jsem se dostala k práci pedagoga volného času, kde kromě pravidelné a spontánní činnosti organizujeme i činnost táborovou. Znovu jsem se tedy dostala k táborům, tentokrát z druhého

úhlu pohledu. Každé léto se již několik let podílím na organizaci i realizaci táborů příměstských i pobytových, které naše organizace, Dům dětí a mládeže Uherský Ostroh, pravidelně pořádá. Při psaní této práce bych tedy chtěla uplatnit své dosavadní zkušenosti z pořádání táborů, rozborem celotáborové hry s vlastním hodnocením i hodnocením dětí zjistit, co děláme dobře, v čem bychom se mohli zlepšit, aby se naše tábory neustále zkvalitňovaly a měly co nejpozitivnější vliv na děti.

1 Volný čas a výchova ve volném čase

1.1 Pojem „volný čas“

„Volný čas“ je pojem zdánlivě snadno objasnitelný. Jeho definic je nesčetné množství a také vysvětlení tohoto pojmu lze brát z mnoha hledisek. Někdo by mohl pojem „volný čas“ spojovat se zábavou, jinému se vybaví nuda či nicnedělání. Pro někoho je „volný čas“ aktivním odpočinkem, pro jiného čas, který má sám pro sebe. Ani u teoretiků není výklad „volného času“ zcela jednoznačný. Většina autorů se sice shoduje, že se jedná o dobu, která člověku zbývá po splnění svých povinností. Na základní definici toho pojmu však pohlížejí z různých úhlů.

„Volný čas je významnou sociologickou, ekonomickou a pedagogickou kategorií a jeho smysluplné využívání přispívá k rozvoji osobnosti jedince, jeho zájmů a nadání. Často může pozitivně ovlivnit i budoucí profesní dráhu jedince a je významným prostředkem prevence rizikového chování, především dětí a mládeže (Zájmové a neformální vzdělávání. [online]. Praha: MŠMT. [cit. 2013-11-03]. Dostupné z <http://www.msmt.cz/mladez/zajmove-a-neformalni-vzdelavani>).

Dle Pávkové a kol. (2002, s. 13) pod pojem „volný čas“ spadá odpočinek, zábava, rekreace, zájmové činnosti, zájmové vzdělávání a dobrovolná společensky prospěšná činnost, naopak do něj nepatří činnosti zajišťující biologickou existenci člověka (hygiena, spánek atd.).

Vážanský (2001, s. 19) uvádí, že jedním z negativních důsledků industrializace společnosti je to, že současní lidé žijí v neustálém spěchu a pod hrozbou času, a proto je pro ně volný čas stále jen dobou, která zbývá po práci.

I když se doba volného času lidí prodlužuje, stále více je volný čas vázán na práci. Hofbauer (2004, s. 13) jej podobně jako Vážanský definuje pomocí tzv. zbytkové, reziduální teorie volného času popisující volný čas jako zbývající čas po splnění všech pracovních i nepracovních povinností.

V technicky předimenzovaném světě se i ve volném čase často setkáváme se stresem, nudou, frustrací či konflikty (Vážanský, 2001, s. 20), čímž mohou být potlačeny původní funkce volného času, které uvádí Opachowsky (in Hofbauer, 2002, s. 14, 15):

- ✓ rekreace (zotavení a uvolnění),
- ✓ kompenzace (odstraňování zklamání a frustrací),

- ✓ výchova a další vzdělávání (učení o svobodě, sociální učení),
- ✓ kontemplace (hledání smyslu života a jeho duchovní výstavba),
- ✓ komunikace (sociální kontakty a partnerství),
- ✓ participace (podílení se, účast na vývoji společnosti),
- ✓ integrace (stabilizace rodiny, vrůstání do společenských organismů),
- ✓ enkulturace (kulturní rozvoj sebe samých, tvořivé vyjádření prostřednictvím umění, sportu, technických a dalších činností).

Výzkum realizovaný v České republice - *Národní zpráva o zdraví a životním stylu dětí a školáků* (Kalman, 2011) poukázal na to, že ne všechny děti tráví svůj volný čas tak, jak by chtěly nebo mohly. Jedním z překvapujících výsledků výzkumu je prokazatelná souvislost pocitu štěstí v životě dětí se socioekonomickým statusem rodiny a úrovní vzdělání rodičů. Tudíž z výzkumu vyplývá obrovský vliv přirozeného prostředí výchovy dítěte na volný čas, na způsob, jakým děti svůj volný čas tráví. Aktivní trávení volného času dětmi nejvíce závisí na iniciativě, informovanosti a možnostech jejich rodičů. Rodiče by měli více dbát na smysluplné využívání volného času svých dětí.

1.1.1 Volný čas a životní styl

„Způsob využívání volného času je jedním z důležitých ukazatelů životního stylu. Je důležitou hodnotou, lidé mu však přisuzují různý význam (Pávková a kol, 2002, s. 32).“ Kalman (2011) uvádí, že životní styl má zásadní význam pro zdraví jedince. S životním stylem neodmyslitelně souvisí také výskyt chronických onemocnění, která jsou nejčastější příčinou úmrtí lidí na světě. Dle Světové zdravotnické organizace (in Kalman, 2011, s. 112) jsou chování a životní styl dospělých přímo ovlivněny stylem života v dětství a dospívání. Proto si právě děti a dospívající zasluhují v oblasti prevence největší pozornost. Využívání volného času je součástí životního stylu dítěte, jeho záměrné a cílevědomé utváření spadá do obsahu výchovy ve volném čase, které je věnována následující podkapitola (Hájek, Hofbauer, Pávková, 2008, s. 69).

1.2 Výchova ve volném čase a její funkce

Výchova ve volném čase probíhá v době mimo plnění pracovních, školních, či jiných povinností a je založena na dobrovolné účasti na volnočasových aktivitách (Hofbauer, 2002, s. 18). Výchova ve volném čase bere v úvahu specifické podmínky výchovy a probíhá v době, o které může člověk relativně svobodně rozhodovat. Teorií výchovy ve volném čase je pedagogika volného času (Hájek, Hofbauer, Pávková, 2008, s. 65 - 67).

1.2.1 Funkce výchovy ve volném čase

O prospěšnosti výchovy ve volném čase nemůže být pochyb. Vymezení jejích čtyř hlavních funkcí uvádí autoři Hájek, Hofbauer, Pávková (2008, s. 70 - 72). Funkčnost výchovy ve volném čase je uplatňována samozřejmě i při realizaci letního tábora, kde se děti snažíme vést k naplňování cílů všech uvedených funkcí.

- ✓ **výchovně – vzdělávací**
 - jedná se o prioritní funkci výchovy ve volném čase spočívající v záměrném působení na osobnost dítěte, dosahování reálných cílů vhodně zvolenými pedagogickými metodami a prostředky. Dále je v této funkci obsaženo kultivování jedinců, prohlubování zájmů, vědomostí, rozvoj dovedností a uspokojování potřeb. Osobnost vychovávaného je formována po všech stránkách - fyzické, psychické i sociální.
- ✓ **zdravotní**
 - jedná se zejména o usměrňování režimu dne, jež spočívá v rozvržení povinností a odpočinku, podněcování k pravidelným pohybovým aktivitám, vedení ke zdravému stravování, upevňování správných hygienických návyků a dodržování zásad bezpečnosti práce.
- ✓ **sociální**
 - tuto funkci je možné chápat různým způsobem. Nejčastěji jako péči o děti, dohled nad dětmi a dodržování bezpečnostních zásad. V této práci se však budeme setkávat s tímto pojmem ve smyslu rozvíjení sociálních vztahů, navazování kontaktů s vrstevníky, zaujímání sociálních rolí atd. Dalším možným výkladem

sociální funkce ve výchově ve volném čase je ten, že může sloužit jako příležitost k vyrovnání nerovností (rasových, socioekonomických, intelektových atd.) mezi dětmi.

✓ **preventivní**

- tato funkce probíhá jako primárně preventivní. Organizace působící v oblasti výchovy ve volném čase nabádají děti ke smysluplnému využívání volného času a tím přispívají k předcházení sociálně-patologickým jevům u dětí a mládeže (Hájek, Hofbauer, Pávková, 2008, s. 70 - 72).

1.2.2 Výchova ve volném čase, duševní zdraví

Základem jakéhokoliv výchovného působení je pozitivní ovlivňování zdravého vývoje jedince po psychické i fyzické stránce. Duševním zdravím je myšlen stav převažující duševní pohody, která je ovlivněna mnoha faktory. U každého dítěte se jedná o celek složený z vlivu rodinné výchovy, školního vyučování a výchovy ve volném čase. Rodinné prostředí je z vnějšku těžko ovlivnitelné. Jak podnětné a pozitivně rozvíjející je, záleží na dosaženém vzdělání rodičů, jejich pracovní vytíženosti a celkové socioekonomické situaci rodiny.

Školní prostředí klade velké nároky na výkon dítěte a zvláště při častém zažívání neúspěchu může působit negativně. Souhra několika negativních jevů může vést k zažívání náročných a stresujících situací. Ve výchově ve volném čase nastává úplně jiná situace. Najednou se dítě dostane do prostředí odlišného od toho školního, věnuje se činnosti, kterou si vybralo (většinou) dobrovolně, není zde kladen největší důraz na výkon, ale spíše na průběh této činnosti, která by měla děti bavit, navozovat příjemné pocity pohody a radosti. Samozřejmě zde hraje klíčovou roli osobnost pedagoga volného času, jeho způsob vedení dětí a jejich vzájemný vztah (Hájek, Hofbauer, Pávková, 2008, s. 117 - 118). Vedoucí na táborech mají s dětmi spíše neformální vztah, tato situace je zdánlivě lehčí, než při učitelské profesi, ovšem není tomu tak. Na jednu stranu mohou být vedoucí a děti kamarádi, na stranu druhou si i přes volnější vztah musí vedoucí udržovat autoritu a nepovolit v zachování kázně a dodržování táborového řádu.

Portmannová (2001, s. 10) uvádí, že je od dětí vyžadováno spíše sebezapření než sebezpotvrzení, čímž poukazuje na to, že v institucích a vlastně i v rodině je dítě vychováváno k tomu, že projevení vlastního názoru či dokonce nesouhlasu s nějakou skutečností je bráno

jako nežádoucí. A právě vychovatelé ve veřejných institucích mají podle Portmannové zvláštní odpovědnost za rozvoj sebevědomí a sebejistoty u dětí a mládeže. Autorka ve své publikaci popisuje velké množství her pro posílení psychické odolnosti, některé z nich jsou zařazeny i do programu našeho tábora (Můj osobní erb s. 41, Superžena a supermuž, Řetězová reakce, Silné puzzle s 52.).

1.3 Zážitková pedagogika

1.3.1 Česká zážitková pedagogika

Koncept zážitkové pedagogiky se v Česku vyvíjel samostatně, bez zahraničních vlivů, které v té době nebyly přípustné. Ovšem tento vlastní a specifický vývoj zážitkové pedagogiky u nás se stal velmi účinným a originálním konceptem, jež je významným českým příspěvkem do evropské výchovy. Tento koncept totiž vychází z jedinečných kořenů výchovy v přírodě, jejichž hlavními zdroji jsou Junák, Lesní moudrost, Tramping, Foglarovy čtenářské kluby, Tábornické školy, P. Tajovský, A. Gintel, Prázdninová škola Lipnice (Hanuš, Chytilová, 2009, s. 11-12).

„Česká zážitková pedagogika zdůrazňuje především slova prožitek, zážitek, zkušenost; ty jsou vyvolávány v procesu dramaturgie, tedy v cíleně uváděných situacích, kde se nejčastěji jako prostředek používají různé podoby fenoménu hry. Cílem tohoto pojetí byl vždy rozvoj jedince, rozvoj osobnosti v nejrůznějších dimenzích a aspektech“ (Hanuš, Chytilová, 2009, s. 12).

„Základem zážitkové pedagogiky je vlastní aktivita, prostřednictvím které vychovávaný člověk získává zážitky“ (Pelánek, 2008, s. 21). Pelánek dále uvádí, že zážitek jako takový sám neslouží k tomu, aby se jedinec něco naučil. Základním rozdílem mezi „rekreačním“ a „pedagogickým“ zážitkem je reflexe, zpětná vazba – založená na ohlédnutí se zpět, rozboru, poučení (Pelánek, 2008, s. 101).

Zážitková pedagogika je přínosná zejména pro skupiny, které spojují svůj program s pobytem v přírodě. Výchovné postupy založené na prožitku tvoří v současné době široký rámec nových a neprobádaných metod pedagogiky volného času. Jsou založeny na silném prožitku, či zážitku, umocněné aktivní účastí na programu, který bývá náročný fyzicky i psychicky, nabádá účastníky k překonávání svých hranic (většina lidí má tendence k podceňování se) a v neposlední řadě vede v poznání sebe sama, uvědomění si svých skutečných kvalit.

Základem je navození různých nevšedních situací, které mají účastníci řešit a jimž se nemohou vyhnout, a také na zážitku spolupráce v týmu během celého programu.

Chceme-li v zážitkové pedagogice dosáhnout určitých výchovných cílů, jež mohou být aplikovány v praktickém životě, měl by program splňovat následující kritéria:

- ✓ vytyčení cílů akce a způsoby jejich dosažení,
- ✓ vybrat cíle a sestavit program s ohledem na cílovou skupinu,
- ✓ široká škála aktivit a činností, které účastníkům nabídneme, by měla obsahovat určitý stupeň dobrodružství a rizika,
- ✓ propojit fyzicky i psychicky náročné aktivity,
- ✓ zajistit vyvážené šance na úspěch pro všechny,
- ✓ zahrnovat do programu také činnosti, u nichž je možný transfer zkušeností do běžného života,
- ✓ zajištění bezpečnosti všech účastníků po stránce fyzické, psychické i sociální,
- ✓ zajistit vedení skupiny dětí kvalifikovaným pracovníkem,
- ✓ pracovat se skupinou účastníků a jejich získanými zážitky i po skončení akce (Hájek, Hofbauer, Pávková, 2008, s. 175-176).

Dle uvedených kritérií zážitkové pedagogiky jsme se snažili sestavit program námi připravovaného tábora Hobit 2013. Kritéria, jež byla nejvýznamnější z hlediska dramaturgie programu, jsme respektovali při plánování i realizaci vlastního projektu tábora, který je součástí této diplomové práce, viz podkapitola 5.1, Rámec akce, viz také tabulka 4, kde je zřejmý záměr střídání různorodých činností a tabulka 5, která pojednává o vývoji emoční hladiny v průběhu tábora, jenž je podmíněný navozením určitého napětí, pocitů dobrodružství i mírného rizika.

1.3.2 Hra jako prostředek zážitkové pedagogiky

Příroda je tím nejlepším prostředím a zároveň prostředkem kultivace, vedení a výchovy (Hanuš, Chytilová, 2009, s. 82). Autoři zároveň poukazují na stále větší vzdalování se přírodnímu prostředí a jeho nahrazování prostředím městským. Prostředkem zážitkové pedagogiky je kromě přírody samotné také hra a jakákoliv sportovní či umělecká aktivita, zálesácká praxe atd.

Hra je jednou ze tří základních lidských činností (hra, učení, práce) a provází člověka celý život. Hry nám přinášejí radost, zábavu, humor, ale i pocity neúspěchu při prohře, které bychom se měli naučit zvládat.

Hra je jedním z nejlepších prostředků rozvoje osobnosti. Prostřednictvím her ověřujeme své vlastní schopnosti, vlastnosti a dovednosti, a získáváme tak cenné údaje o sobě, ale také o druhých. Hra je velmi rozsáhlou oblastí, do které patří mnoho různých činností (Hanuš, Chytilová, 2009, s. 10 - 11).

Hra plní několik základních funkcí (Franc, Zounková, Martin, 2007, s. 67 – 68):

- **Vytržení ze známého prostředí** (např. změna prostředí, opuštění civilizace, pobyt v přírodě),
- **Rozšiřování svých osobních hranic, sebeobjevování** (v herním světě často jedinci dělají takové věci, na které by si v reálném životě netroufli),
- **Rozbor sociálních interakcí a her** (naprostá většina her probíhá ve skupinách lidí, proto dochází ke vzájemné interakci, komunikaci, což přispívá k rozvoji sociálních dovedností),
- **Rozvoj dovedností** (sociálních, intelektuálních, kreativních, fyzických, rozvoj a ovládnutí emocí aj.).

Činčera (2007, s. 10) popisuje několik důležitých rysů všech her:

- **Hra jako znak.** Hra představuje něco, co není skutečné, ale smyšlené.
- **Emocionální angažovanost.** Hra je spojena s určitým napětím, neurčitostí a nejistotou. Ve hře vždy absolvujeme zkoušku svých schopností a dovedností.
- **Pravidla.** Je potřeba je respektovat, jinak hrozí sankce
- **Soutěž.** Hra je téměř vždy zároveň i soutěží, nejen ve smyslu soupeření s protihráči. Můžeme soupeřit s časem, nějakou podmínkou hry atd.
- **Cíl.** Cílem hráče a pedagoga může být úplně něco jiného. Hráč chce ve hře vyhrát, zatímco pedagog sleduje hlubší záměr.

Hry můžeme rozdělit podle tří základních kategorií (Franc, Zounková, Martin, 2007, s. 69 – 75); jako příklady některých typů her jsou zde uvedeny hry, které jsou zahrnuty do projektu tábor Hobit 2013:

- **Prostředí:** podle prostředí, ve kterém se hry budou hrát - *terénní* (outdoorové) hry (v lese, na louce, u vody, např. Bitva o Šmakovo zlato (aku - aku), dále *hry do místnosti* (klubovny, tělocvičny), a *hry do městského prostředí* (hřiště, zahrady, parkoviště).
- **Pravidla:** podle pravidel rozdělujeme *strukturované hry* (např. Celotáborová desková hra), *málo strukturované hry* (Bitva o Šmakovo zlato /aku – aku/) nebo *nestrukturované hry*.
- **Cíle** představují to, co chceme, aby hra u dětí rozvíjela. Cíle představují celou další kategorizaci her. Většina her zahrnuje více cílů, takže jejich rozdělení nemůže být příliš striktní. Zde je uvedeno několik vybraných typů her: inscenační hry, týmové hry (Bitva na mýtině /vlajky/, simulační hry (Výprava do tmy), iniciativní hry, psychologické hry, sociodrama, kombinované formy (turnaje, zahajovací /Souboj Saurona a Gandalfa, Jak vznikl náš národ/ nebo závěrečné programy /Poklad/), neherní formy aktivit („atmosférové“ prvky, dramatické, taneční, výtvarné dílny /Umění všech národů, Nácvik scének na Slavnost všech národů/, outdoorové aktivity apod.

Zvláštním typem hry je **řízená imaginace**. Jedná se o velmi silný psychologický nástroj, který se dá využít k dosažení širokého spektra výchovně – vzdělávacích cílů, jako jsou např. rozvoj empatie a tvořivosti, usnadnění psychologického růstu, posílení integrace do společnosti, rozvoj sebeúcty a seběuvědomění, nalezení pozitivnějšího životního postoje i usnadnění učení. Řízená imaginace musí být prováděna velmi citlivě, aby nikomu nebyla nepříjemná. Umění využívat představivost je velmi důležitá, proto by měla být u dětí podporována. Řízená imaginace probíhá tak, že skupina dětí se pohodně posadí, či položí na zem, všichni zavrou oči a pouslouchají. Lektor povídá dětem o tom, co si mají představovat. Mohou to být běžné předměty, (např. jablko), lektor nabádá děti aby si představily co nejvíce charakteristik daného předmětu (např. „Jakou má jabko barvu? Když si jej položíte do ruky, jakou má teplotu?“ apod.). Objektem představ může být i příběh, pohádka, atd. U řízené imaginace je možné používat relaxační hudbu, zvuky hudebních nástrojů, nahrávky zvuků přírody aj. Po skončení hry je vhodné si o představovaných jevech povídat, co kdo viděl, rozebrat odpovědi dětí. (Canfield, 1998, s. 111 – 118).

1.4 Zotavovací akce pro děti a mládež

Zotavovací akce jsou organizované pobyty 30 a více dětí ve věku do patnácti let a na dobu delší než 5 dnů, jejichž účelem je posílit zdraví a fyzickou zdatnost dětí. Tábory, které splňují definici zotavovací akce, musejí být hlášeny na příslušný orgán krajské hygienické stanice, a tudíž podléhají její kontrole, a musí také splňovat všechny předepsané zákony a vyhlášky (NIDM MŠMT, Praha 2008, s. 7). Jejich aktuální výpis je přístupný na stránkách Ministerstva školství, mládeže a tělovýchovy: <http://www.msmt.cz/mladez/letni-tabory-2>, 6. 4. 2014.

Pokud tedy někdo pořádá tábor s méně než 30 dětmi a maximálně na dobu pěti dní, jedná se tedy „pouze“ o tábor či jinou pobytovou akci (např. sportovní soustředění), nikoliv o zotavovací akci, a tudíž tato akce nemusí být hlášena příslušné hygienické stanici a nepodléhá tak přísným hygienickým kritériím a organizátorům ubývá množství administrativní práce, za kterou musí každá školská organizace zodpovídat.

1.4.1 Druhy a typy táborů

Druhy táborů:

- ✓ stálé tábory: jsou to takové tábory, které celý pobyt tráví v jedné táborové základně (to je i druh plánovaného a realizovaného tábora Hobit 2013),
- ✓ putovní tábory: tábor probíhá jako putování po různých tábořištích (např. tábory vodácké, cykloturistické, nebo zaměřené na pěší turistiku),
- ✓ příměstské tábory: denní program pro děti (většinou s celotáborovou hrou) bez noclehu, spíše pro děti mladšího školního věku,
- ✓ hvězdicovité tábory: specifický druh tábora, při němž děti s vedoucími absolvují několikadenní či celodenní výlety po okolí táborové základny (NIDM MŠMT, Praha 2008, s. 41).

Typy táborů:

- ✓ běžné: účastníky takového tábora jsou děti a mládež bez zdravotních komplikací a z „běžného“ rodinného zázemí, (sem spadá i námi realizovaný tábor Hobit 2013),

- ✓ integrované: tábory pro děti z rizikových skupin (děti z dětských domovů, nízkoprahových center, výchovných ústavů i ústavů sociální péče),
- ✓ ozdravné: určené pouze pro děti s různým zdravotním omezením (např. Mořský koník – tábor u moře pro děti trpící astmatem nebo alergiemi, pořádaný VZP), (NIDM MŠMT, Praha 2008, s. 42).

2 Děti na táboře

Před začátkem plánování programu tábora bychom si měli zjistit alespoň přibližně věkové složení a počet dětí, pro který tábor pořádáme. (Pokud pořádáme tábor poprvé, je obtížné tyto počty odhadnout, většinou přihlížíme k počtům z loňského tábora). Snažíme se, aby program vyhovoval všem, proto musíme znát individuální a věkové zvláštnosti dětí účastnících se tábora. Individuální zvláštnosti dětí většinou zjistíme z prohlášení rodičů (jeden z dokumentů, který rodiče odevzdávají vedoucímu tábora před odjezdem), nebo následně po osobním kontaktu během prvních dnů tábora. Na vlastnosti a dovednosti typické příslušné věkové skupině bychom se měli připravit předem a přizpůsobit jim veškerý program. Věkové složení dětí účastnících se tábora Hobit 2013 zobrazuje graf 2 v této práci.

Účastníky letních táborů jsou děti školního věku. Vágnerová (2008, s. 37) i Matějček (in Langmeier, Krejčířová, 2006, s. 120) dělí školní věk do tří kategorií; raný školní věk, střední školní věk a starší školní věk. Raný školní věk a střední školní věk bývá souhrnně označován jako období mladšího školního věku.

2.1 Raný školní věk

Raný školní věk začíná nástupem do povinné školní docházky, od 6 - 7 let a trvá do 8 - 9 let věku dítěte. Toto období bývá pro děti velkou změnou v životě, charakteristická je změna sociálního postavení a vývojové proměny (Vágnerová, 2008, s. 236 - 237).

Děti se učí základům čtení, psaní a počítání, proto bychom měli program tábora přizpůsobit tak, aby děti program zvládaly, a nevyžadovat po nich dovednosti, které se teprve učí. Pobytové tábory jsou většinou určeny dětem od 8 do 15 let kvůli tomu, aby děti zvládly odloučení od rodiny a také náročnější program, než mají v pohodlí domova.

První rok ve škole je pro dítě velkým zlomem, už samotný nástup do povinné školní docházky je náročný, proto doporučujeme tábor dětem až po absolvování druhé třídy základní školy. Samozřejmě je, že vývoj jedinců je individuální a některé děti zvládnou pobytový tábor i v šesti letech, jiné na to nebudou zralé třeba ani v deseti letech.

Charakteristické znaky psychického, fyzického i sociálního vývoje dětí v raném školním věku dle autorů Langmeiera, Krejčířové (2006, s.120 - 139) = v textu označeno písmeny K, L; dle Vágnerové (2008, s. 238 - 266) = v textu označeno písmenem V.

- nedokáží odhadnout své schopnosti (V),
- přechod od názorného myšlení ke konkrétnímu myšlení (L, K), (V),
- rozvoj psychomotorického vývoje (V), zejména jemné a hrubé motoriky (L, K),
- rozvoj zrakové a sluchové percepce (L, K), (V),
- selektivní pozornost (V),
- prozatím neschopnost učit se (látku) (V),
- proces učení postupně nabývá na kvalitě, začíná být plánovitý (L, K),
- sociální kontrola a hodnotová orientace je prozatím labilní (L, K),
- dochází k výraznému upevnění sexuálních rolí (spontánní preference typicky mužských a typicky ženských rolí) (L, K),
- nedovedou využívat zpětnou vazbu (nevidí rozdíl mezi zvládnutým a nezvládnutým učivem) (V),
- mechanická paměť, zatím neselektivní, spíše nahodilá (V),
- nízká zodpovědnost a sebekontrola (V),
- chybějící introspekce (L, K),
- vrstevnické skupiny jsou málo diferenciované (L, K),
- potřebují být vedeny a kontrolovány dospělými při plnění úkolů a povinností (V),
- probíhá vývoj morálního jednání (L, K),
- sebehodnocení je poměrně stabilní (od 8. roku) (L, K),
- emoční vývoj je závislý na konkrétních sociálních situacích (např. při zažívání stresu se může objevit emoční regres) (L, K),
- probíhá rozvoj smyslového vnímání (L, K).

2.2 Střední školní věk

Střední školní věk trvá od 8 - 9 let do 11 - 12 let a zároveň do doby, než dítě přechází na druhý stupeň základního vzdělávání. Toto období není poznamenáno žádným významným biologickým ani sociálním mezníkem.

Dítě se plynule rozvíjí po všech stránkách. Toto období je spíše fází přípravy na velmi výrazné období změn, které dítě čeká, a tím je dospívání (Vágnerová, 2008, s. 237 - 238). Děti této věkové kategorie tvoří na našich táborech nejpočetnější skupinu. Tím, že už zvládají čtení, psaní a počítání, mohou tyto dovednosti využít při hrách. Mají lepší pohybové dovednosti než mladší děti, větší vytrvalost a tendenci dokončit zadaný úkol.

Charakteristické znaky psychického, fyzického i sociálního vývoje dětí ve středním školním věku dle autorů Langmeiera, Krejčířové (2006, s. 120 - 139) = v textu označeno písmeny K, L; dle Vágnerové (2008, s. 238 - 266) = v textu označeno písmenem V.

- lepší odhad schopností (V),
- přetrvává konkrétní myšlení (L, K), (V),
- zlepšení psychomotorického vývoje (L, K), (V),
- efektivnější učení (L, K), (V),
- zvyšuje se délka koncentrace (V),
- zvýšení kapacity paměti (L, K), (V), selektivnost paměti (V),
- rozvoj metakognice (V),
- zrání CNS umožňuje: rozvoj emoční inteligence, rozvoj sebekontroly (V),
- jemná i hrubá motorika je více rozvinuta (L, K),
- rychlejší a přesnější pohyby, zvyšuje se svalová síla (L, K).

2.3 Starší školní věk

Starší školní věk začíná přechodem na druhý stupeň základního vzdělávání (od 11 - 12 let) a trvá do jejího ukončení v deváté třídě (15 - 16 let) a spadá do časově rozsáhlejšího období dospívání, které trvá od 10 – 11 let a končí okolo 20. roku života jedince. Starší školní věk tedy odpovídá době rané adolescence neboli pubescence (Vágnerová, 2008, s. 238). Dochází zde k řadě tělesných i duševních proměn. Nejnápadnější změnou je tělesné dospívání spojené s pohlavním dospíváním.

V myšlení dochází k posunu na abstraktní myšlení. Vlivem hormonálních změn se mění emoční prožívání dospívajících, jež se projevuje typickými výkyvy nálad. V dospívání

zažívají jedinci první partnerské vztahy. V tomto období roste vliv vrstevnických skupin. Důležitým sociálním mezníkem tohoto období je ukončení povinné školní docházky a směřování k určitému profesnímu zaměření, které může předurčit budoucí postavení jedince ve společnosti (Vágnerová, 2008, s. 321-323).

Protože jsou dospívající velmi kritičtí, není snadné se jim zavděčit ledajakou hrou. Snažili jsme se každý den zahrnout do programu tábora prvky humoru, dospívající se rádi baví, a proto zlehčení situace příznivě uvítali. Naopak jsme jejich věkové skupině nezařazovali do programu hry, které by mohly jednotlivce před ostatními jakkoliv zesměšnit. Je známo, že jsou dospívající velmi citliví na kritiku a posměch okolí. Nejstarší chlapci na táboře většinou oceňují dobrodružné a akční hry (např. aku-aku), dívky se spíše těší na výtvarné činnosti (např. korálkování) a hlavně na diskotéky. Protože s námi jezdí na tábory hodně teenagerů (i starších 15 let), po večerce vždy hlídá tábor noční hlídač, aby se dospívající neshlukovali na chatkách.

Charakteristické znaky psychického, fyzického i sociálního vývoje dětí staršího školního věku dle autorů Langmeiera, Krejčířové (2006, s. 142 – 154) = v textu označeno písmeny K, L; dle Vágnerové (2008, s. 323-361) = v textu označeno písmenem V.

- postupná proměna myšlení z konkrétního na abstraktní (L, K), (V),
- rozvoj vnímání (L, K), (V), zejména vizuálního (L, K),
- připouštějí variabilitu různých možností (L, K), (V),
- systematictější myšlení i vybavování (L, K),
- hypoteticko-deduktivní myšlení, přesah vlastního poznávání (V),
- nezralost a nezkušenost (V),
- výkyvy v emočním prožívání, krátké a intenzivní prožitky, nejsou schopni vysvětlit jejich příčinu (V),
- sebeovládání je nezralé a pro jedince nesnadné, labilní (L, K), (V),
- interindividuální a intraindividuální variabilita (L, K), (V),
- dívky dospívají rychleji než chlapci (L, K), (V),
- zvýšená unavitelnost, krátkodobé výkyvy aktivity x apatie, ochablosti (L, K),
- roste subjektivní význam zevnějšku (L, K), (V),

- posílení poznávacího egocentrismu - přehnaná kritičnost (k dospělým i vrstevníkům) (L, K), (V),
- přecitlivělost, vztahovačnost, hostilita, agresivita (L, K),
- ubývá citové bezprostřednosti, nechut' vyjadřovat vlastní pocity (V),
- emocionální zatíženost úsudku (V),
- rozvoj metakognice - odhad vlastních schopností a dovedností (V),
- selektivní opakování (V),
- učení probíhá na základě logických souvislostí (L, K), (V),
- rozvoj metapaměti (V),
- rozvoj volních vlastností (V), např. ovládání pozornosti,
- vývoj řeči není tak nápadný, ale zvětšuje se slovní zásoba a výrazová schopnost (L, K),
- dospívající se svými intelektovými schopnosti již přibližují svému maximu (L, K),
- proměna vztahů s lidmi (L, K), (V),
- odmítání autorit, polemika s názory dospělých (L, K), (V),
- probíhá emancipace od rodiny, roste význam vrstevnické skupiny (L, K), (V),
- největší sociální oporou jsou pro dospívající stále rodiče (L, K),
- značná diferenciací rolí ve skupině (L, K),
- na konci toho období u některých dospívajících dochází k experimentování s kouřením, drogami a alkoholem (L, K).

2.4 Specifika skupiny dětí na táboře

Děti byly na táboře rozděleny do týmů (rovnocenných). Kirchner (2009, s. 103 - 104) uvádí, že skupina ovlivňuje chování jednotlivců. Pro skupinu lidí jsou charakteristické tyto znaky: dlouhodobější interakce mezi členy, vytváření vlastních norem a sankcí, zaujímání rolí, vědomí společného cíle, vytváření různých vztahů mezi jejími členy. Každá skupina má vlastní skupinovou dynamiku – hnací sílu, která je odrazem prožívání a osobnostních vlastností jednotlivců skupiny v jejich vzájemné interakci. Skupinová dynamika významně ovlivňuje atmosféru, která panuje v dané skupině. Chceme-li dosáhnout toho, že členové nějaké skupiny budou mít zájem a chuť jít za společným cílem, měli bychom je motivovat.

Vrstevnícká skupina je pro zdravý vývoj dětí důležitá. Pro mladší děti jsou vrstevníci zdrojem zdravé soupeřivosti a touhy vyrovnat se v nějaké dovednosti svým kamarádům. Pro dospívající je zdrojem emoční a sociální opory, pubescenti se s ní identifikují. Volnočasové instituce ovlivňují sociální postavení dětí a dospívajících a rozvoj jejich schopností a dovedností. Mohou také sloužit jako prostředek kompenzace negativních vlivů nepříznivého rodinného zázemí či častého zažívání neúspěchu ve škole (Vágnerová, 2008, s. 347).

Z vlastní zkušenosti z táborů jsem zjistila, že během tábora se týmy dětí velmi stmelí a některé děti mezi sebou navazují velmi pěkné přátelské vztahy. Týmy dokonce někdy fungují podobně jako rodina. O nejmladší děti se spontánně starají ty nejstarší, s téměř sourozeneckým přístupem. Vodí mladší děti za ruce v obtížnějším terénu, pomáhají jim s nošením batohů, někdy nosí na zádech právě i ty nejmladší členy týmu, kteří si občas stěžují na bolest nohou. Vedoucí zase během tábora mladším dětem částečně nahrazují rodiče, těm starším mohou připadat jako starší sourozenci nebo kamarádi, na které se mohou vždycky spolehnout a požádat je o radu. Vedoucí by se měl po celou dobu tábora snažit o navozování příjemné atmosféry a prohlubování přátelských vztahů v týmu. Měl by být pro děti příkladem, mít přirozenou autoritu a aktivní přístup během celého programu tábora.

3 Tvorba programu, dramaturgie akce

3.1 Výchovně - vzdělávací cíle akce

Cílem táborů (nebo jiných zotavovacích akcí) není jen „zabavení“ dětí na několik dní. Tábor by měl děti rozvíjet pokud možno po všech stránkách - osobnostní rozvoj díky získání nových zkušeností, rozvoj dovedností (fyzických i sociálních), získání nových vědomostí a poznatků, vedení k samostatnosti atd., (NIDM MŠMT, Praha 2008, s. 35).

„Základními cíli výchovně vzdělávacího procesu na táboře by mělo být:

1. získávání, zdokonalování, upevňování a rozšiřování vědomostí (soubor poznatků) – v plánu je to část programu, kdy se získávají vědomosti, děti se učí něčemu novému, o něčem se dozvídají, zvládají to obsahově, teoreticky
2. získávání a zdokonalování dovedností (to jsou vědomosti uplatněné v praxi) – v plánu je to ta část dovedností, kterým můžeme říkat praktické zaměstnání
3. přetváření dovedností na návyky (to jsou zautomatizované dovednosti, např. hygienické návyky) – v plánu je to ta iluzorní část, která nebývá pro nedostatek času naplněna – nejedná-li se o kontinuální pokračování celoroční činnosti (NIDM MŠMT, Praha 2008, s. 36)“. Kromě těchto stanovených výchovných cílů je nutné zahrnout do programu také složku relaxační a všechny tyto činnosti vhodně střídat (NIDM MŠMT, Praha 2008, s. 37). Na základě těchto teoretických východisek byly sestaveny i cíle plánovaného tábora Hobit 2013, jedná se o podkapitulu 5.1, Rámec akce, kde jsou formulovány výchovně – vzdělávací cíle programu tábora. Střídání aktivit směřujících k těmto cílům a doplňkových aktivit (relaxačních, volitelných sportovních i výtvarných) je znázorněno v tabulce 4).

3.2 Struktura programu

Každá výchovně vzdělávací činnost má mít svou strukturu:

Cíl - základní a hlavní údaj pro zpracování programu. Cílem si stanovíme, čeho chceme dosáhnout, jak ve výchovné, tak ve vzdělávací rovině.

Cíl je výchovný - působí na všechny složky osobnosti dítěte: psychickou (citový rozvoj, racionální uvažování), fyzickou (pohybové dovednosti, manuální zručnost) i sociální (spolupráce v týmu, seznámení se s vrstevníky, zaujímání nových rolí ve skupině).

Cíl je vzdělávací - získávání vědomostí z nejrůznějších oblastí (např. botanika, ekologie, zoologie, zdravotvěda, historie, literatura apod.).

Obsah - vlastní činnost sloužící k naplnění vytyčených cílů (např. zlepšit vztah dětí k přírodě).

Prostředky - pomocí prostředků lze připravit a realizovat program, jejich množství a kvalita se odvíjí se od finančních možností pořadatele tábora (pomůcky ke konkrétním hrám, kancelářské potřeby i samotné prostory tábořiště).

Formy - jedná se o organizační zajištění obsahu tábora (typ tábora, režim dne apod.).

Metody - konkrétní způsoby naplňování cíle (např. hry, výtvarné dílny, sestavování map),
(NIDM MŠMT, Praha 2008, s. 36 - 37).

3.3 Dramaturgie

3.3.1 Úloha dramaturga, dramaturgické zásady

Dle Pelánka (2008, s. 63) je dramaturgie cílené plánování programu, autor užívá také pojmu režie - jako správného uvádění her.

Základem dobré akce je **rámec akce**, který by měl zahrnovat **cíle, téma a příběh**.

Cíle mohou být různé, zaměřené na jednotlivce skupiny, na okolí, i univerzální, jako např. zajímavé, užitečné, pestré i zábavné vyplnění volného času.

Téma může mít konkrétní ale i skrytou podobu. U zážitkových akcí pro děti většinou využíváme konkrétní téma – **tzv. dějovou linku**. Míra provázanosti tématu s programem záleží na dramaturgovi.

Příběh může a nemusí být, záleží na tom, jak silné téma máme. Měli bychom ale stále pamatovat na to, že příběh je jen jedním z prostředků, nikoliv cílem. Nesmí být vše podřízeno jen příběhu. Dodržování logiky skladby programu bývá důležitější, než dodržování logiky příběhu (Pelánek, 2008, s. 64 – 67).

Hlavní práce dramaturga spočívá v důkladné přípravě projektu. Dramaturg by měl vymyslet program tak, aby měl spád a neobsahoval žádná hluchá místa. Dramaturgie se u nás z původně umělecké oblasti dostala do tvorby programů a projektů především díky Prázdninové škole Lipnice, její dlouhodobé práci při shromažďování a vyhodnocování informací během pořádaných kurzů (Kirchner, 2009, s. 112 - 113).

Před zařazením jakékoliv hry do programu bychom měli mít ujasněno, jakého cíle chceme dosáhnout. Podle cíle tedy zvažujeme vhodnost zařazení hry. Při tvorbě programu bychom také měli dbát na denní dobu a situaci, ve které budeme hru uvádět.

Musíme být připraveni kdykoliv program upravit, hry přizpůsobit či vyměnit dle aktuálních podmínek dané situace; např. dle fyzického a psychického stavu účastníků i organizátorů, počasí, reakcí či atmosféry navozené předchozí aktivitou apod. Důležitou roli hraje také prostředí, kde se bude veškeré dění odehrávat. Táborová základna obklopená přírodou je ideálním místem pro vytržení z každodenní reality a umocňuje navození nevšední atmosféry. Motivace účastníků je jednou z klíčových činností v jakémkoliv projektu, proto bychom ji neměli opomíjet (Hanuš, Chytilová, 2009, s. 158 - 159).

Při práci s dětmi si všímám, že je čím dál těžší dnešní děti zaujmout „obyčejnou“ kolektivní hrou, protože jsou zahrnuty obrovským množstvím podnětů z médií (televize, sociální sítě), trendem nejnovějších technologií (počítačové hry, x-box, apod.). Žádné z uvedených prostředků zábavy ale na našich táborech děti nemají k dispozici (což je určitě dobře).

Aby se tedy děti vůbec chtěly her a dalších „obyčejných“ aktivit účastnit, musíme je dětem uvést tak, že jsou vlastně „neobyčejné“.

Když se nám podaří navodit žádoucí atmosféru a vtáhnout účastníky do děje, měli bychom zachovat určitý rytmus akce, spád a nakonec vyvrcholení. Jednotlivé části programu by také na sebe měly logicky navazovat. Každý tábor by měla provázet dějová linka. Všechny plánované aktivity (hry a další činnosti) by měly být předem připraveny v pověstné „banánové krabici“ se všemi pomůckami. Předjdeme tak zbytečným časovým prodlevám v programu akce vznikajícím právě nedostatečnou přípravou, také zbytečnému stresování organizátorů a budeme vždy připraveni program jakkoliv modifikovat, bude-li to potřeba.

Při tvorbě programu dbáme na pestrost aktivit, vyváženost psychické i fyzické náročnosti, dostatečný čas na odpočinek a to v souladu s věkovým složením a individuálními vlastnostmi dané skupiny účastníků (Hanuš, Chytilová, 2009, s. 160 - 163).

Organizátor projektů by měl znát tzv. **trojí umění dramaturgické**:

- **umění namíchat** z různých programových zdrojů takový celek, který bude vyhovovat všem (s přihlédnutím k cílům a specifické skupině účastníků),
- **umění vybrat** z programových zdrojů ty nejvhodnější a nejefektivnější aktivity,
- **umění předložit** vybrané aktivity ve správnou dobu (promyšleně a v souvislostech celého programu), nikoliv v náhodné kombinaci (Hanuš, Chytilová, 2009, s. 153).

Během sestavování programu vlastního projektu tábora Hobit 2013 jsme se snažili vycházet z uvedených dramaturgických doporučení. Rozboru skladby celotáborové hry tábora Hobit 2013 je věnována 5. kapitola této práce.

3.3.2 Práce s atmosférou během projektu

Při vytváření programu akce bychom měli přihlížet k atmosféře a dále s ní pracovat. Na začátku akce jsou účastníci plni očekávání, emoční ladění není příliš výrazné.

Atmosféra v úvodní fázi (tj. v prvních třech dnech projektu) pozvolna roste, pokud se nám podaří pozitivně motivovat účastníky.

Třetí až šestý den projektu přichází středová fáze, která většinou slouží k naplnění hlavních cílů projektu (např. získávání znalostí, dovedností, atd.).

Abychom zabránili zevšednění programu, měli bychom středovou fázi obohatit prvním emocionálním vrcholem (nejlépe pátý den večer), kterým pozvedneme emocionální ladění účastníků.

V závěrečné fázi projektu (šestý až devátý den) upevňujeme získané dovednosti a znalosti a zároveň by neměli účastníci pociťovat, že se program blíží ke konci a pomalu skomírá. Naopak vše by mělo plynout bez zastavení a gradovat právě poslední večer projektu, který bude zároveň největším emocionálním vrcholem (Hanuš, Chytilová, 2009, s.158-164).

Práci s atmosférou během projektu jsme také zahrnuli do plánovaného projektu tábora Hobit 2013. Záměrný (a žádoucí) vývoj emocionálního ladění účastníků tábora v průběhu programu zobrazuje tabulka 5 v této práci.

3.3.3 Základní pravidla pro přípravu celotáborové hry

Základní pravidla pro přípravu celotáborové hry dle (NIDM MŠMT, Praha 2008, s. 43 - 44):

- ✓ nejprve se zamyslíme nad tím, na co bude celotáborová hra zaměřena (vybereme téma),
- ✓ dále promyslíme obsah celotáborové hry – zda bude spíše naučný, či zábavný, doporučujeme spojení obou charakteristik,
- ✓ ujasníme si stavbu (program) celotáborové hry – rozvržení jednotlivých her a činností, jejich řazení, gradaci. Protože celotáborová hra trvá po celou dobu tábora, měli bychom do programu zařadit také činnosti, které budou děti dále motivovat a aktivizovat.
- ✓ stanovíme pravidla her, kritéria hodnocení, bodování atd. Pravidla her by měla být stručná, jasná, spíše jednoduchá, přiměřená věku dětí. Musíme je uvádět na začátku každé hry.
- ✓ hodnocení by mělo být opět jednoduché a navíc snadno proveditelné, abychom složitým vyhodnocováním neztráceli čas,
- ✓ zvolenému způsobu hodnocení by měl odpovídat bodový systém, např. udělování hodností, přívěšků, korálků apod., které děti sbírají nebo nosí na sobě - na děti to má značný motivační vliv. Hry bychom měli vyhodnocovat ihned po jejich skončení.

Výsledky her a aktuální pořadí týmů by měly být uvedeny v libovolně řešeném přehledu, který je neustále přístupný všem (např. nástěnka s bodováním).

- ✓ odměňování dětí závisí na finančním rozpočtu tábora. Kromě kupovaných odměn bychom měli dětem dát i nějakou drobnost, která jim bude celotáborovou hru připomínat (např. vyrobené amulety, diplomy).

4 Projekt tábora Hobit 2013

4.1 Rámec akce

Celotáborová hra se tématicky opírá o Tolkienovu knihu Hobit a je také volně inspirována stejnojmenným filmem.

Děti na táboře byly rozděleny do osmi týmů po deseti dětech. Většina činností tedy byla uzpůsobena práci s velkou skupinou dětí tak, aby se všechny týmy mohly zapojit do hry současně. Některé činnosti naopak probíhaly pouze v rámci jednoho týmu - seznamovací hry, výtvarné aktivity atd.

Jednotlivé týmy byly pojmenovány podle různých ras, vedoucí každého týmu spolu s přiděleným pomocníkem (praktikant) představoval hlavního zástupce své rasy (viz tabulka 1).

Tabulka 1, zdroj: vlastní

	Název týmu (rasa)	Vedoucí + pomocník
Světlá strana	Elfové	Arwen, Elrond
	Trpaslíci	Thorin Pavéza, Balina
	Hraničářský lid	Gandalf Šedý, Galadriel
	Hobiti	Bilbo Pytlík, Lobélie
Temná strana	Zlobři	Humoš, Safíra
	Přízraky	Sauron, Niniel
	Skřeti	Dixit, Grabus
	Goblini	Azog, Glarundis

Jednotlivé rasy (oddíly) spolu soupeřily o získání pokladu, který na hoře Erebor střežil strašlivý drak Šmak. Cesta k Ereboru byla plná nástrah, úkolů a překážek, které děti zdolávaly v podobě různých her.

Kus cesty, který každý den týmy urazily (pomyslně), byl znázorňován na mapě Středozemě. Body získané v jednotlivých hrách jsou přepočítány na dřevěné korálky, které si každý tým sbíral do vlastní sběrné skleničky. Tyto korálky potom týmy proměňovaly za určité bonusy ve speciální celotáborové deskové hře.

Týmy dětí byly bodovány v každé hře nebo činnosti spadající do celotáborové hry a také v celotáborové deskové hře. Program tábora byl doplněn činnostmi sportovními (fotbal, volejbal, stolní tenis, střelba z luku aj.), výtvarnými (korálkování, keramika, výroba svíček apod.) a zábavnými, rekreačními (procházky po okolí, diskotéky ve společenské místnosti, hry v rámci týmu atd.). Tyto doplňkové činnosti nebyly součástí celotáborové hry. Každý den na večerním nástupu bylo vyhlášeno aktuální pořadí týmů, vítězové daného dne byli odměněni diplomy. Každý den se také vyhodnocovali tři nejlepší hráči v jednotlivcích, pokud to charakteristika her umožňovala.

Cílem celotáborové hry (výchovně-vzdělávací) byl rozvoj osobnosti dětí po stránce – **psychické** (rozvoj psychické odolnosti, logické myšlení, kreativita), **fyzické** (rozvoj fyzické kondice, pohybových dovedností) i **sociální** (rozvoj sociálních dovedností, spolupráce dětí v týmu, zvládnutí seznamování se s novými přáteli). Dále bylo cílem **osvojování vědomostí** dětmi z oblastí přírodovědy, zdravotní, literatury, **využití získaných dovedností** (např. umělecké schopnosti) a **prohlubování žádoucích návyků** (oblast osobní hygieny, samostatnost, zodpovědnost). Široce pojatým cílem našeho tábora je také předcházení sociálně-patologickým jevům u dětí a mládeže a vedení ke smysluplnému využívání volného času (nejen) o prázdninách. Prostředkem k dosahování vytyčených cílů je především hra, proto se zaměříme na rozbor všech her, které náležely do celotáborové hry.

Charakteristika her:

cíl - cíl hry je uváděn z hlediska toho, co má daná hra u dětí rozvíjet, např. motorické dovednosti, sociální dovednosti, fyzickou zdatnost, psychickou odolnost, rozvoj kreativity atd. Cíle jsou zde popisovány z pozice pedagoga. Cíle zážitkových programů jsou specifické tím, že se jednotlivé oblasti rozvoje dětí prolínají a tudíž není možné definovat jasný očekávaný výsledek u konkrétního dítěte (i vzhledem k individuálním vlastnostem každého dítěte).

motivace - navození žádoucí atmosféry při uvádění hry ovlivňuje celkovou motivaci dětí, proto se před každou hrou snažíme motivovat děti k aktivní účasti na hře,

popis - popis hry shrnuje základní pravidla a podmínky hry, smysl hry a cíl hry (čeho mají hráči dosáhnout). V popisu hry je také uveden zdroj – pokud není uveden přímo autor hry a jeho publikace, jedná se o zdroj vlastní (kolektiv vedoucích tábora Hobit v čele s hlavním vedoucím Martinem Išem).

organizační zajištění - prostředí - tato charakteristika uvádí příklad prostředí, ve kterém jsme danou hru realizovali, popř. další vhodná místa konání pro danou hru, pomůcky - všechny pomůcky, které jsou k dané hře nezbytné,

hodnocení - vlastní hodnocení - mé osobní dojmy a reflexe po skončení hry, *hodnocení (děti)* - každý den na táboře měly děti možnost ohodnotit hry dle charakteristik: *Líbilo se mi* x *Nelíbilo se mi*.

4.2 Skladba celotáborové hry

Jedná se o podrobný rozpis všech her a činností, jež tematicky zapadají do celotáborové hry tábora Hobit a směřují k naplnění stanovených cílů.

Každá hra je představena na základě charakteristik - cíl, motivace, popis, organizační zajištění (prostředí, pomůcky). Dále je každá hra doplněna vlastním hodnocením, a také hodnocením samotnými dětmi - účastníky tábora, na základě realizace této celotáborové hry 8. – 15. 8. 2013 v Rekreačním středisku Hájenka v Pohořelicích u Napajedel.

Všechny hry a činnosti, které jsou součástí celotáborové hry (CTH), jsou níže rozebrány dle zmiňovaných charakteristik. Ostatní hry a činnosti, které nejsou součástí CTH jsou označeny jako doplňkové aktivity (DA) a nejsou v práci podrobněji rozebrány. Rozvržení her a činností spadajících do CTH i ostatní DA znázorňuje tabulka 2.

Tabulka 2, zdroj: vlastní

Rozdělení činností programu tábora HOBIT z hlediska součástí CTH					
PROGRAM TÁBORA HOBIT, 5. – 14. 8. 2013, POHOŘELICE U NAPAJEDEL					
den	dopolední činnost 9:00 – 11.30		odpolední činnost 14:30 – 17:00		večerní činnost 19:00 – 21:00
1.	příjezd do tábora		Thorinův test zdatnosti		Motivační scénka, Sauron vs Gandalf
2.	Jak vznikl náš národ, můj erb		Připlouváme		Umění všech národů
3.	Elfské symboly		Celotáb. desková hra	Sport / Výtv. Dílna	Slavnost - diskotéka
4.	Boj na lesní mýtině (vlajky)	Celotáb. desková hra	Rekreač- ní činnost	Nalezení Prstenu moci (scénka)	Výprava do tmy (NOC)
5.	Celotábo- rová desková hra	Sport / Výtv. dílna	Vymoženost lidské rasy		Slavnost - diskotéka
6.	Sport / Výtv. dílna	Celotábo- rová desková hra	Nácvik vystoupení týmů		Slavnost všech národů (divadlo)
7.	Souboj národů v lese a na jezeře Esgarot		Celotáb. desková hra	Sport / Výtv. Dílna	Uspaní velitelé
8.	Cesta k Ereboru (orientační běh)		Celotáb. desková hra	Rekreační činnost	Boj s drakem Šmakem
9.	Náhrdelník pro hrdiny		Bitva o Šmakovo zlato (aku-aku)		Poklad Slavnost na rozlouče- nou
10.	Odjezd domů				

Vysvětlivky k tabulce 2:



hry a aktivity, které JSOU součástí celotáborové hry



hry a aktivity, které NEJSOU součástí celotáborové hry, doplňkové aktivity

4.2.1 Den první

Dopoledne: příjezd na táborovou základnu

Odpoledne: **Thorinův test zdatnosti /hra/**

Cíl: Rozvoj pohybové inteligence, fyzické zdatnosti, hrubé motoriky a procvičování znalostí ze všeobecného přehledu, rozvoj psychické stránky osobnosti – odhad svých schopností a dovedností.

Motivace: „ Nejmocnější zástupci různých ras na území Středozemě hledají posily do svých týmů na výpravu za pokladem. Cesta k Ereboru nebude jednoduchá, proto potřebujeme odvážné, silné, rychlé, ale i přemýšlivé, předvídavé a odhodlané bojovníky, kteří nám pomohou na této cestě. Abychom odhalili vaše skryté vlastnosti a poměřili vaše síly, vyzkoušíte si nyní Thorinův test zdatnosti. Thorin je zkušený bojovník a vedl již několik výprav, proto ví, jaké dovednosti má mít správný člen výpravy. Očekáváme vaše nejlepší výkony.“

Popis: Test zdatnosti prověřil dovednosti dětí v různých disciplínách. Na základě výsledků dětí byly sestaveny rovnocenné týmy, složené ze zástupců všech věkových skupin dětí. Děti byly rozděleny do oddílů podle věku a pohlaví, (1. – 4. oddíl dívky, 1. – 4. oddíl chlapci) a v těchto oddílech jednotlivě plnily výkonnostní disciplíny (viz níže).

- síla - udržet se rukama co nejdéle na tyči
- obratnost - hod na cíl
- moudrost - všeobecný přehled + otázky týkající se knihy a filmu Hobit
- odolnost - uběhnutí dráhy na čas za ztížených podmínek (zavázané ruce, dvacet otoček na místě a poté běh)
- postřeh - dešifrovat zprávu dle značek na stromech
- rychlost - opičí dráha na čas

Organizační zajištění:

Prostředí - táborová základna a nejbližší okolí

Pomůcky - sestavení opičí dráhy, kroužky na házení na cíl, stopky 3x, otázky a odpovědi k tématu Hobit, značky (šifra), lana, krepový papír na vyznačení dráhy, kartičky na zapisování výkonů dětí.

Hodnocení:

Hodnocení (vlastní): Hra s názvem Thorinův test zdatnosti se ukázala jako zajímavý způsob rozdělování dětí do jednotlivých týmů. Přestože výkony dětí první den tábora nebyly příliš objektivním ukazatelem jejich celkové výkonnosti, na základě výkonů dětí jsme pak sestavili alespoň přibližně rovnocenné týmy. Ty byly označeny čísly (1 – 8) a vedoucí si pak z hotových týmů losovali ten svůj.

Hodnocení (dětí): 78% dětí – odpovědělo: líbilo se mi, 22% dětí odpovědělo: nelíbilo se mi. (viz tabulka 6). Celkové hodnocení hry kladné, převážně se dětem hra líbila.

Večer: **Motivační scénka - Soubor Saurona a Gandalfa** (temné a světlé strany)

Cíl: Hlavním cílem úvodní táborové scénky je motivace dětí a aktivizace ke hrám a dalším činnostem, které děti čekají. Dalším cílem je podněcení vzniku emocí, působení na psychickou stránku osobností dětí, navození žádoucí pozitivní atmosféry, vytržení z reality všedních dnů. Pomocí poutavého příběhu s prvky humoru jsou děti vtaženy přímo do děje. Scénka je zaměřena na rozvoj dětské fantazie a představitivosti.

Motivace: Dětem je oznámeno, že v lese byl viděn sám velký čaroděj Gandalf. Děti jsou přivedeny do Roklinky (v lese).

Popis: Motivační scénka probíhá podle předem připraveného scénáře. Střet zájmů Saurona a Gandalfa spočívá v tom, že se oba chtějí pokusit získat bájný poklad trpaslíků, který je v hoře Erebor strážěn drakem Šmakem. Na pomoc si oba pozvou své bojovníky. Tímto jsou dětem představeni všichni vedoucí (ve svých rolích). Celý scénář motivační scénky je zde uveden hlavně důvodu, že vysvětluje celou legendu - téma i příběh celotáborové hry.

➤ **Scénář úvodní motivační scény:**

SCÉNA 1

Scénka se odehrává v lese v rokli za táborem, děti budou stát dokola. Gandalf sedí sám na židli uprostřed rokli. Přemýšlí nad tím, jak se zbavit draka na severu. Před sebou má stůl a židli, na stole šachy jen s pěšci, zadní řada na šachovnici je prázdná na obou stranách. Při příchodu dětí si něco šeptá pro sebe. Poté se mu do mysli vloudí temný přízrak Sauron.

Začíná debata:

Gandalf: Kdo se mi to vloudil do snu? Zase ty noční můry!

Sauron: Jaké noční můry? To jsem jenom já, Sauron, tvůj nejlepší společník na cesty, ale i ten ti dokáže překazit klidný spánek (poušklíbne se).

Gandalf se prořekne, že nemá na Saurona čas, protože přemýšlí, jak se zbavit draka Šmaka.

Sauron: Draka říkáš? Ale povídej, to mě zajímá! Toho bych se chtěl zbavit taky! Jistě by to hodilo nějakou almužničku.

Gandalf: Jistěže hodilo, hlídá obrovský trpasličí poklad. Předpokládám, že kdo draka zabije, poklad bude jeho.

Sauron: Správná úvaha Gandalfě, vidím, že jsi stále bystrá hlavička, byť vypadáš už hodně sešle. Stále nosíš ty šedivé hadry na sobě?

Gandalf: Však jsem Gandalf Šedý, tak jakou barvu bych měl nosit? Růžovou?

Sauron: U nás teď frčí černá (barva černých přízraků), ale proti tvému gustu, žádný dišputát.

Sauron: A koho tentokrát zatáhneš do svých plánů Gandalfě?

Gandalf: Já žádné plány nestřádám. Jen přemýšlím. Vše se vždy stane, jak má. Náhodou.

Sauron: Jaképak náhodou, když každý ovládá své vlastní figurky?

Gandalf (bouchne do stolu a naštvane se ohradí): Já nikoho neovládám! Já pouze doporučuji!

Sauron: Klid můj malý šedý přítelíčku! Za to já nedoporučuji, já přikazuji a ostatní konají to, co chci!

Gandalf: Možná proto je z tebe pouze přízrak a ze mě velký čaroděj.

Sauron: Ha...! Kdo z nás má teda větší moc?

Gandalf: Tak se ukaž!

Hádka vygraduje k souboji, který skončí nerozhodně.

Soupeřit budou v hádankách (Gandalf dá základní dětskou hádanku – Leze, leze po železe, nedá pokoj, až tam vleze. Sauron se ohradí, že je to moc těžké a Gandalf uzná, že to od něj

nebylo fér), ve stavění domina (Gandalf staví - v polovině mu Sauron šťouchne do stolu a následně oba tasí hole, chvíli se přetahují).

Souboj skončí tak, že *Sauron* řekne: Proč tohle děláme, však máme svoje figurky, aby bojovaly za nás!

Gandalf: Mám nápad, uděláme to takhle; kdo z nás dvou vyřeší lépe problém s drakem, ten si může nechat celý střežený trpasličí poklad a tím se taky ukáže, kdo je mocnější.

Sauron: Dobrá tedy. Ukaž své figurky! Rozvržení postav a jejich figurek je uvádí tabulka 3.

Tabulka 3, zdroj: vlastní

Rozdělení postav v šachové partii v úvodní scéně	
GANDALF vs. SAURON	
Světlá strana	Temná strana
Vůdce: Gandalf	Vůdce: Sauron
KRÁL: THORIN	KRÁL: HUMOŠ
KRÁLOVNA: ARWEN	KRÁLOVNA: NINIEL
STŘELEC: ELROND	STŘELEC: DIXIT
STŘELEC: GILRAEN	JEZDEC: AZOG
JEZDEC: BILBO	JEZDEC: GRABUS
JEZDEC: LOBÉLIE	VĚŽ: GLARUNDIS
VĚŽ: BALINA	VĚŽ: SAFÍRA
VĚŽ: GALADRIEL	-

SCÉNA 2

V každé šachové partii je nejdůležitější král, proto se začíná povolávat od krále, dále královna, střelci, jezdcí a poslední věže.

Každý přivolovaný vedoucí si stoupne za svého vůdce (Gandalfa nebo Saurona). Na místo, kde stojí, postaví svoji šachovou figurku.

Gandalf (začíná): Tak se tedy dobře dívej. Nejprve bych měl přivolat krále a myslím tím opravdového krále. Krále trpaslíků Thorina Pavézu.

Thorin (vyjde z houštiny): Poklad patří mně a mému lidu, protože já jsem král Pod horou. (Přijde, dá Gandalfovi figurku krále, který ji postaví na své místo a Thorin se postaví za Gandalfa na místo krále).

Sauron (se vysmívá): Cha, co je to za krále bez království! Na hoře teď vládne drak, tak jakýpak trpasličí král.

Thorin (se naštvě a tasí meč, Gandalf ho zadrží): Vydrž, budeš mít příležitost.

(Následně si krále volí Sauron)

Sauron: Když ty sis přivolal trpasličího krále, já ti to oplatím zlobřím. A ten, na rozdíl od toho prcka, království má. Humoši, pojď!

(Vyjde Humoš, přinese figurku ...)

Humoš: Hele, trpaslík, po té cestě mi nějak vyhládlo. Neuvaříme si ho?!

(Gandalf mu pohrozí holí).

Gandalf: Dále by se slušelo pokračovat královnami. Arwen, má elfská paní, pojďte mezi nás.

(Arwen přijde, figurka ...)

Arwen: Jsem ti k službám, Gandalfě.

Sauron: Krásná, překrásná, ale nevím, jestli krása je zrovna bojovná vlastnost. Aby si náhodou neumatlala střevíčky.

(Arwen si zanáává elfsky)

(Sauron dělá, že rozumí)

Sauron: Jak říkáš! Taky tu někoho mám. Taky královnu. A taky krásnou. Sice trochu mrtvou, ale mocnou. Není to nikdo jiný než Niniel, přízrak z Mohylových vrchů.

Niniel: Ráda tě opět vidím, můj drahý Saurone. Už jsi dlouho nebyl na návštěvě v mých kobkách.

Sauron: Také tě rád vidím. To víš, práce.

Gandalf: Tak budeme se tady vykecávat nebo pokračovat? Povolávám si dva, kteří jsou mistry ve svých oborech. Oborech šeho, co dokáže zranit na dálku. Gilraen, Elronde, přistupte. (Vyjdou oba s namířenými luky, Gandalf pokyne ke složení, podají figurky).

Gilraen: Já i celý můj lid Hraničářů jsme ti k dispozici.

Elrond: Jsem tu jako posel všech elfů, kteří ti pomohou, kdykoliv bude potřeba, starý příteli.

Gandalf: Rád vás vidím.

Sauron: Co je to za sebranku, co dotáhneš příště? Králíky z klobouku?

Sauron: Já ti ukážu dva pořádné střelce!

(Vyjde jenom Dixit a položí dvě figurky k Sauronovi. Sauron se zvedne a začne hledat všude možně druhého střelce).

Dixit: Koho hledáš?

Sauron: Druhého střelce.

Dixit (malá drobná skřetice s lukem): Já jsem za dva! (Gandalf se začne smát)

Sauron (zahanbeně pokyne Dixit, aby se postavila do řady a ohradí se na Gandalfa): Ty, ... ty mlč!

Gandalf (pobaveně): Nyní se přesuneme k dalším důležitým figurám naší partie, jakými jsou jezdci. Co by to bylo za armádu bez jezdců. Mám tu dva, kteří se na koni už narodili. Lobélii a Bilba.

(Oba přijedou na atrapách poníků, položí figurky).

Lobélie: Jsem tady i se svým bratrancem, přijeli jsme přímo z Hobitína na ponících, když jsme se dozvěděli, že se po nás sháníš.

Bilbo: Bude tu nějaké jídlo? Na pozvánce stálo, punč a dort. Dort vidím, (podívá se na Lobéliin klobouk) ale kde je ten punč? (Gandalf nestihne ani odpovědět a skáče mu do řeči Sauron).

Sauron: Jezdci?! Vyrůstli na koních? A přijeli na ponících? Lepší fór jsem neslyšel za posledních 300 let!!! (Smíchem se popadá za břicho)

(Bilbo se naštve, vytáhne malý mečik a jde proti Sauronovi, ten na něj namíří mocnou holí).

Bilbo: Tak to jsem v pytli (a stáhne se).

Sauron: Teď teprve uvidíš pravé jezdce. Na koni sice nejezdí, ba na zvířeti, které je mnohem mrštnější, než je kůň. Grabusi, Azogu.

Grabus: Ááááá, můj páneček mě povolal. Co si přeje můj páneček?

Sauron: Hned se to dozvíš Grabusi. Na místo!

(Azog položí figurku, už chce odejít za ostatními a všimne si Thorina na protější straně...)

Azog: Tenhle trpasličí ksicht už jsem někde viděl!

(Thorin vytáhne plastovou ruku /repliku utržené ruky/ a zeptá se ho): Nechybí ti něco?!

(Azog vystartuje, Sauron ho zadrží): Klid, ještě budeš mít příležitost.

Gandalf: Každá armáda musí mít údernou sílu. Pro tento úkol jsem si vybral trpaslici Balinu a elfí vědmu Galadriel. Jistě je znáš!

(Přijdou, figurky...)

Balina: Tak co je dneska na programu?

Galadriel: Nebude problém zjistit, co nás v budoucnu čeká...

Sauron: Trpaslice? Vědma? Tomu ty říkáš úderná síla. Já ti ukážu, co je to úderná síla. Glarundis, Safíro, povolávám vás. Hleď můj starý příteli, nejmrštnější skřetice Glarundis a nejsilnější zlobřice Safíra, přišly jen na mé pozvání.

Gandalf: Vidím, že máš na takové ztracené existence dost velký vliv. No děkuji pěkně!

Sauron: Tss... Role jsou hotovy, figury rozestavěny, je na čase se dostat k hoře a porazit draka. Sbohem ... příteli (rychle sáhne po holi a zařve na Gandalfa): Mdloby na tebe!

(Gandalf znovu usne).

Na základě vysvědčení z Thorinova testu, (které budou mít děti na scéně s sebou), na kterém je buď černé nebo bílé razítko, jsou následně děti rozděleny na temnou (Sauronovu) a světlou (Gandalfovu) stranu.

SCÉNA 3

Mezitím, co Gandalf spí, tak Sauron vezme celou temnou stranu a odcházejí do tábora a čekají u za rohem u vchodu do společenské místnosti, která bude napůl vyzdobená hezky (levá strana místnosti), a to bílými látkami a bílým krepovým papírem a napůl temně (pravá strana místnosti), a to černým krepovým papírem a látkami.

(Po odchodu Saurona a temné strany probouzí Thorin Gandalfa).

Thorin: Vstávej, Gandalfe, potřebujeme vůdce, který nás dovede až k hoře!

Gandalf: Kde to jsem? To nebyl sen? (ostatní nesouhlasně kývají hlavou) ... Vydáme se tedy na cestu, jen se ještě musíme stavit k mému starému příteli, který nám pomůže dostat se k hoře.

Thorin: To je dobře. Měli bychom vyrazit. Po cestě se k nám připojí ostatní členové výpravy, které jsi povolal.

Gandalf: Tak to nebudeme otálet a hned vyrazíme. (Zbývá půlka tábora odchází i s vedoucími do společenské místnosti, kde už čeká tmavá strana).

SCÉNA 4 - společenská místnost, na dveřích je nápis Dno pytle (inspirovaná scénou z filmu Hobit - nezvaná návštěva u Bilba Pytlíka).

Bilbo je v místnosti, Gandalf s dětmi a ostatními vedoucími přijdou před dveře a Gandalf zaťuká, Bilbo (otevře a nepříliš mile je vítá): Co chcete?

Gandalf: Vy mě nepoznáváte Bilbo pytlíku? Včera jste mě zval na večeři. Tak jsem přišel a vzal jsem pár přátel s sebou.

Bilbo: Ááá, pojd'te dál. Pár přátel neškodí, ale nesmí jich být mnoho.

Za chvílku přijde temná strana, za dveřmi *Grabus*.

Sauron (zabouchá a zařve): *Grabusi*, prostírej, mám hlad!

Grabus (otevírá): Ano můj pane, už se to nese. Dneska máme specialitku - trpasličí žebírka podlitá elfíma slzama.

(Místnost je rozdělena na dvě poloviny, jakoby dvě jiné scény – hostina u Bilba Pytlíka a druhá hostina v Podsvětí, obě probíhají současně.)

Po usazení se přinesou na stůl drobné pochoutky pro děti. Vedoucí mohou začít rozmlouvat.

Gandalf: Tak, konečně jsme se tu všichni sešli a nyní trošku z vážnějšího soudku.

Cílem naší cesty je porazit draka Šmaka a vrátit Erebor znovu trpaslíkům.

Sauron: Cílem naší cesty je porazit draka Šmaka a vyrabovat Erebor.

Gandalf: To samé, co chceme my, chce i Sauron, jen my máme s horou dobré úmysly.

Sauron : To samé, co chceme my, chce i Gandalf, jen my máme s horou zlé úmysly.

Gandalf: Pokud porazíme draka, dělení pokladu bude spravedlivé.

Sauron: Kořist rozdělíme bratrsky, já polovinu, ostatní si rozdělí druhou polovinu.

Gandalf: Rád bych zjistil, jestli se po cestě někdo nezatoulal, proto předvolám zástupce jednotlivých ras, aby představili své členy. (Totéž provede Sauron).

Znovu jsou předvoláni všichni vedoucí ze světlé i temné strany. Oddíloví vedoucí postupně hlásí jména svých svěřenců z řad dětí (seznamy byly vytvořeny po vyhodnocení Thorinova testu zdatnosti). Po tomto rozdělení je již jasné, kdo náleží k elfům, skřetům, hobitům, goblinům, zlobrům, trpaslíkům, přízrakům a k Hraničářskému lidu. Na důkaz náklonnosti ke svému týmu si děti vybírají nové jméno dle své rasy (např. elfské, trpasličí, zlobří atd.) a dřevěný amulet s tímto jménem budou od této chvíle nosit na krku.

Na závěr provede Gandalf trik se špičatým kloboukem (malý ohňostroj) a vyhlásí večerku.

Organizační zajištění:

Prostředí - část scénky probíhá v roklině v lese (scény 1 - 3), poslední čtvrtá scéna probíhá ve společenské místnosti (obrázek 1, s. 87).

Pomůcky - dřevěné amulety navázané na kůži, propracované kostýmy všech postav (obrázek 2, s. 87), rekvizity k soubojům, šachovnice, scénář, několik rachejtlí na menší ohňostroj, bílé a černé látky, krepový papír na výzdobu společenské místnosti, hostina - drobné laskominy pro děti - popcorn, ovoce, sladkosti.

Hodnocení:

Hodnocení (vlastní): Uvedení do tématu tábora bylo opravdu velkolepé. Na děti velmi dobře zapůsobilo. Náročný byl jen přesun z lesa do společenské místnosti, kvůli horšímu terénu a špatné viditelnosti (za šera). Během scénky bohužel došlo k pošlapání vosího hnízda a ten večer zdravotnice evidovala přes 30 vosích štípnutí. Navzdory tomu, jak nepříjemně byla scénka narušena, drtivě většině dětí se líbila.

Hodnocení (děti): 97% dětí označilo možnost líbilo se mi, pouhé tři procenta dětí označilo protichůdnou odpověď. Z toho usuzuji, že byla scénka velmi úspěšná.

4.2.2 Den druhý (úterý 6. 8.)

Dopoledne: **Jak vznikl náš národ, Můj erb /hry/**

Cíl: Hra slouží k seznámení se v týmu navzájem, navázání prvotního kontaktu mezi dětmi a vedoucím. Cílem hry je rozvoj sociální složky osobnosti a intrapersonální i interpersonální inteligence. Vedlejším cílem hry je také získání poznatků o svém národu. Cílem prezentace vlastního erbu je také posílení psychické odolnosti - prezentuji ostatní co dělám, kdo jsem, v čem jsem dobrý.

Motivace: „Sauron a Gandalf vás předchozí večer rozdělili do vašich nových ras. Abyste se stali dobrým týmem, měli byste znát historii svého národa a poznat také nové členy navzájem. Na výpravu se totiž nemohou vydat jednotlivci, ti by v divočině neobstáli. Jediné, na koho se můžete spolehnout, je váš tým.“

Popis: Každý vedoucí vzal svůj nový tým do ústraní od ostatních (např. posezení na dekách v lese). Dle připravených textů vyprávěli vedoucí dětem o jejich národu (např. elfové, trpaslíci, zlobři ...), jaké jsou charakteristiky jejich národa, čím se jejich národ odlišuje od jiných, jaké mají speciální vlastnosti a schopnosti. Během času stráveným s novým týmem o samotě probíhalo také nenásilnou formou seznamování a poznávání se navzájem. Vedoucí oslovoval děti jmény, když pokládal nějaké kontrolní otázky k tématu. Poté každé dítě dostalo bílý papír ve tvaru erbu, do kterého nakreslilo alespoň tři věci, které ho charakterizují. Na erbu bylo také napsáno jméno dítěte a jméno jeho národa – název týmu. Následně děti odprezentovaly svůj erb před ostatními a mohly si jej pověsit na svoji chatku. Seznámení dětí

na táboře bylo velmi důležité pro následnou spolupráci v týmech, která byla po dětech vyžadována.

Zdroj: vlastní/+ Rosemarie Portmann, Hry pro posílení psychické odolnosti s. 51 (Můj osobní erb).

Organizační zajištění:

Prostředí - jakékoliv zákoutí s možností sezení,

Pomůcky - materiály pro vedoucí, papíry, pastelky, fixy.

Hodnocení:

Hodnocení (vlastní): Seznámení se navzájem v týmu je důležité pro další spolupráci. Některé děti dlouho přemýšlely, co o osobě říci, nebo co nakreslit na erb. Pro některé to byl opravdu problém. Vedoucí se jim snažili pomoci otázkami: „Co tě baví? Co máš rád? V čem jsi dobrý“ atd. Hodně dětí odpovídalo: „Já nevím“, a trvalo jim, než o sobě dokázaly něco říct. Některé děti byly s úkolem hotovy rychle, a tak se brzy začaly nudit. Představování erbů už bylo zábavnější. Nakonec se to nějakým způsobem podařilo všem, vedoucí alespoň získali přehled, kde jsou děti z jejich týmu ubytovány.

Hodnocení (děti): Možnost - líbilo se mi - označilo 92% dětí, nelíbilo se mi - 8% dětí. Většinou se hra nelíbila těm dětem, které byly s úkolem (erbem) rychle hotovy a nudily se. Hra také nebavila spíše chlapce, kteří nevydrží tak dlouho v klidu a nebo je nebaví kreslení.

Odpoledne: **Příplouváme /hra/**

Cíl: Rozvoj fyzické zdatnosti - rychlost, taktiky a strategie, logického myšlení.

Motivace: První souboj proběhne na začátku cesty - u pobřeží Eryn Vornu, kde si každý tým rozmístí svá plavidla tak, aby je neviděli protihráči. V lese se ukrývá střelivo v podobě barevných papírků. Za pět papírků stejné barvy můžete jedenkrát vystřelit z děla. Střelami se pokusíte potopit loď protihráčů. Vyhrává ten tým, jehož loď obstojí nápor nepřátel co nejdéle.

Popis: Hra je volným přepracováním stolní hry známé pod názvem „Lodě“. Hrací pole má podobu 10 x 10 bílých polí velikosti kartičky pexesa. Hráči všech týmů hledají střelivo (barevné lístečky), které je ukryté v lese poblíž táborové základny. Když najdou pět lístků, utíkají co nejrychleji do jídelny, kde jsou na stolech hrací pole všech týmů. Vyberou si pole protivníků a určí pole, na které chtějí vystřelit. Pět lístečků se tak promění za jednu střelu. Vedoucí označené pole otočí a tím zjistí, jestli hráč zasáhl cíl či minul. Tým, jehož hrací pole bude nejdříve zničeno, prohrává. Naopak tým nejdéle odolávajícího hracího pole vítězí. Hráči mohou sbírat a nosit papírky po dobu určeného časového limitu.

Organizační zajištění:

Prostředí - táborová základna a nejbližší okolí, jídelna

Pomůcky - speciálně vyrobená hrací pole pro každý tým, barevné papírky ukryté v lese, stoly.

Hodnocení:

Hodnocení (vlastní): Hra ze začátku dobře vycházela, zhruba od půlky časového limitu se bohužel tvořily velké fronty u hracích polí, u kterých byli pouze dva vedoucí a každý z nich měl na starosti čtyři různá hrací pole. Příště by to určitě chtělo více vedoucích u hracích polí, aby byly děti rychleji odbaveny a mohly utíkat pro další lístky papíru.

Hodnocení (děti): Líbilo se mi 88% dětí, Nelíbilo se mi: 12% dětí. Negativní vyjádření dětí mohou souviset s časovými prodlevami, které bohužel u hry vznikly. Jinak byla ale hra hodnocena kladně.

Večer: Umění všech národů /výtvarná aktivita/

Cíl: Rozvoj kreativity, spolupráce a komunikace v týmu, pohybové inteligence - jemné motoriky. Dalším cílem je také relaxace po předchozí fyzické aktivitě.

Motivace: „Každý národ by měl mít svou vlastní vlajku, která jej bude charakterizovat. A protože vy jste členy nových týmů, vyrobíte si svoji vlastní vlajku, na jejíž podobě se předem všichni dohodnete. Vlajka se pro vás poté stane posvátnou, musíte ji nepřetržitě chránit a střídát se v hlídání mezi sebou v rámci týmu. Nejmladší děti z týmů si vylosují jednu z osmi barev. Tato barva pak bude sloužit k označení týmů při hrách. V této barvě si dnes

nabatikujete svá týmová trika. Triko vám pak zůstane jako památka na tábor.“ (Většinou si na něj děti nechávají podepisovat své kamarády a vedoucí).

Popis: Každý vedoucí si se svými dětmi připravil trička k batikování. Pomocí provázku vytvořily děti na tričku různé uzlíky, pod kterými zůstala světlá místa i po obarvení triček. Děti mohly vázáním provázku vytvářet různé originální vzory. Samotné batikování (vyvařování triček ve velkých hrncích s barvou) bylo ve velkém množství časově náročné a probíhalo ve večerních hodinách pouze za účasti vedoucích. Důležité bylo ohlídat, aby každé tričko bylo podepsáno na lístku za krkem lihovým fixem ještě před barvením. Trička poté sloužila při hrách ke snadnějšímu rozlišení týmů. Další činností patřící do umění všech národů byla výroba týmové vlajky - děti si vymyslely vlastní znak, symbol atd. a namalovaly jej akrylovými barvami na plátno (staré prostěradlo) a následně jej připevnily na tyč. Vedoucí se snažili děti podnítit k aktivitě tak, aby se na tvorbě vlajky všechny děti podílely.

Organizační zajištění:

Prostředí - jídelna, společenská místnost,

Pomůcky - bílá bavlněná trička, provázky, nůžky, lihové fixy, bílá prostěradla, akrylové barvy, štětce, kelímky s vodou, igelit.

Hodnocení:

Hodnocení (vlastní): Batikování triček v takovém množství je velmi zdlouhavé (velké hrnce s vodou se velmi dlouho přivádí k varu, zapotřebí je 8 různých barev, dlouho také trvá odstřihávání provázků, kterými si děti trička ovázaly). Příští rok bychom chtěli barvit jen šátky (děti by si je při hrách přivazovaly na hlavu nebo na paži) a připravit je už před táborem. Malování vlajek je pro vedoucí jednoduchá záležitost, pouze organizují děti, aby se všechny zapojily do tvorby a následně po sobě uklidily. Děti měly trochu problém s kreativitou. Některé týmy dlouho seděly nad prázdným bílým plátnem, nebyly schopné něco vlastního vymyslet nebo se v týmu dohodnout. Úkol splnily všechny týmy, některé vlajky byly velmi pěkně zpracované.

Z hlediska zařazení do programu byla výtvarná činnost vhodně zvolena po náročné fyzické aktivitě v předcházející hře. Děti méně náročnou činnost uvítaly.

Hodnocení (děti): Líbilo se mi: 91% dětí zvolilo tuto možnost odpovědi. Nelíbilo se mi: 9% dětí vyjádřilo opačné stanovisko. Opět kladně hodnocená hra, bez větších výhrad.

4.2.3 Den třetí (středa 7. 8.)

Dopolední hra: **Elfské symboly**

Cíl: Prostřednictvím této hry je nejvíce rozvíjena krátkodobá paměť, smyslové vnímání, pozornost, dále také komunikace a spolupráce v týmech, jazyková inteligence. Hra také rozvíjí fyzickou zdatnost.

Motivace: „Vydali jste se na výpravu za pokladem, o který usilují všechny národy stejně. Každý národ se bude snažit získat poklad svou vlastní taktikou. Protože jsou Elfové velmi moudrý národ, připravili zde jejich dávní předkové zkoušku paměti, bystrosti a chytrosti pro všechny národy, které se v budoucnu budou o bájný poklad ucházet.“

Popis: Týmová hra vyžadující dobrou spolupráci týmu a komunikaci členů týmu. Hra začínala tím, že tři hráči z každého týmu běželi na louku, kde ležel čtverec tvořený různými kartami.

Úkolem hry bylo překreslení (zapsání) různě sestavených symbolů (pexeso, kvarteto, karty, atd.) na čistý list papíru za co nejkratší dobu. Po zapamatování několika obrázků běží hráč zpět ke svému týmu a hlásí zapisovateli obrázky, které si zapamatoval a upřesňuje jejich umístění ve čtverci (sloupce, řádky).

Počet zapamatovaných obrázků a doba strávená pozorováním čtverce je individuální v závislosti na věku a zralosti dítěte. Výhodou této hry je to, že soutěží všechny týmy dětí najednou. Každý tým má totiž svůj stůl na zapisování. Čtverec složený z karet je pro všechny stejný. Hráči se v běhu neustále střídají.

Organizační zajištění:

Prostředí - táborová základna, louka, hřiště,

Pomůcky - různé karetní hry - (pexeso, kvarteto), stopky, pro každý tým jeden list papíru A3, tužky.

Hodnocení:

Hodnocení (vlastní): Hru hodnotím jako velmi náročnou a také přísně hodnocenou – např. jedna chyba – posunutí symbolu o řádek – znamená špatné umístění všech dalších symbolů

a tudíž velkou bodovou ztrátu. Menší děti tuto hru nechápaly skoro vůbec, pro starší už zase byla příliš jednotvárná – hra neměla žádné vyvrcholení, či změnu v průběhu.

Hodnocení (děti): Líbilo se mi: 59%, nelíbilo se mi: 41%.

Tato hra dostala ze všech táborových činností nejvíce negativních hlasů, což je jasným podnětem ke změně v programu tábora v příštích letech. I přes nejvyšší počet negativních hlasů celkově hra převažuje kladným hodnocením nad negativním.

Odpoledne: **Celotáborová desková hra**

Cíl: V této hře je důležitá strategie hry, proto vyžaduje logické myšlení a zapojení všech hráčů. Protože do chodu hry nesmí zasahovat vedoucí týmů, velkou úlohu zde mají nejstarší děti z týmu, které koordinují hru a pomáhají hlavně mladším dětem. Jedná se o hru rozvíjející logické a strategické myšlení, komunikaci a spolupráci v týmu, organizační schopnosti.

Motivace: „Dostali jste se na pomyslné bojiště a musíte čelit náporu protihráčů. Pokud je porazíte, získáte spoustu bodů, které vás posunou kupředu na cestě za pokladem. Zkuste se každý vcítit do své herní postavy a využít jejich speciálních dovedností. I porážení mohou získat spoustu bodů, pokud budou stavět své postavy na zvláště bodovaná pole.“

Popis: Každé dítě v oddílu mělo svou vlastní postavu (po celou dobu tábora), se kterou se mohlo pohybovat v hracím poli. Každá postava měla svou vlastní charakteristiku – např.: iniciativa 5, útok 7, obrana 6, život 5, kroky 3, zvláštní schopnosti, kouzla atd. Nejprve měly děti 1 minutu na to, aby naplánovaly akci v prvním kole. Na výběr měly z kartiček: obrana, útok, kroky (+ své vlastní speciální schopnosti, které mohly použít, pokud měly naplánovaný útok). Kartičky se otočily obrázkem dolů, aby soupeřící tým nevěděl, co měla která postava v plánu. Vedoucí týmu po domluvě s dětmi rozhodl, v jakém pořadí děti v jednotlivých kolech hry hrály, rozdal jim pořadová čísla a dál nesměl do chodu hry zasahovat. Po vypršení jedné minuty začínali proti sobě útočit hráči s pořadovým číslem 1. Akci začínal ten, kdo měl větší iniciativu (vyšší hodnotu čísla u této charakteristiky). Dále se postupovalo podle toho, co si hráči naplánovali. Mohly útočit, bránit se nebo se přesunout pomocí kroků na bodovaná pole. Útok probíhal následovně: hráč si naplánoval útok a vybral postavu protivníka, na kterou chce útočit. Síla útoku byla určena číslem, které měl hráč napsáno na své hrací

kartičky. Postava, proti které byl útok veden, se mohla bránit, pokud měla naplánovanou obranu. Efektivita obrany byla opět dána číslem v příslušném poli pro obranu na hrací kartě. Síla útoku (např. 8) znamená 8 dřevěných kostiček. Efektivita obrany (např. 5) znamená 5 dřevěných kostiček.

Světlá strana měla kostičky světlé barvy, tmavá strana naopak kostičky tmavé barvy. Útočící hráč vhodil kostičky útoku i obrany do speciální věže a čekal, kolik kostiček které barvy z věže vypadne na stůl. Pokud vypadl stejný počet světlých i tmavých kostiček, oběť se ubránila a neodečetl se žádný život. Pokud vypadlo více kostiček útočícímu hráči, odebralo se protivníkovi přesně tolik životů, o kolik více jich z věže vypadlo. Cílem hry je přemožení protivníků a získání bodů za speciálně bodovaná pole, na kterém musí postava „přežít“ minimálně jedno hrací kolo. Hra se hrála na tři kola, tzn. všichni hráči se ve hře vystřídali třikrát. Na konci hry byly sečteny životy všech přeživších postav a na základě bodového výsledku byla určena vítězná strana. Obě strany dostávaly body za svůj výkon ve hře (sečtením životů přemožených postav) a za speciálně bodovaná pole. Vítězům bylo přičteno 15 bodů za vítězství. Všechny získané body byly dětem přiděleny v podobě dřevěných korálků. Tato hra se hrála každý den. Hrály proti sobě vždy dva týmy (jeden zástupce světlé strany a jeden zástupce tmavé strany).

Organizační zajištění:

Prostředí - společenská místnost, jídelna,

Pomůcky - 4 speciálně vytvořená hrací pole, 80 hracích postav s vlastní charakteristikou, 4 speciální věže na vyhazování kostiček, kartičky na útok, obranu, kroky, kouzla, zvláštní schopnosti (obr. č. 3, 4).

Hodnocení:

Hodnocení (vlastní): Hra je velmi náročná na pochopení, ale tím, že se hrála každý den (od středy do úterý), ji po pár kolech pochopila většina dětí. Ze začátku tato hra děti velmi bavila, ale tím, že trvala déle, než se předpokládalo (1 – 2 hod.) a opakovala se každý den, ztrácela postupně na atraktivitě, i když vymyšlená a propracovaná byla dobře. Starší děti dokázaly vymýšlet strategické plány a organizovat chod hry, pomáhat menším dětem s plánováním akcí (vedoucí nesměli do chodu hry zasahovat).

Hodnocení (děti): Líbilo se mi: 74%, nelíbilo se mi: 26%

Tím, že hodnocení probíhalo poslední den tábora a děti tuto hru hrály každý den, stala se pro ně spíše rutinní záležitostí a nebyla jednoznačně kladně hodnocena.

V dotazníku o táboře (viz obrázek 11) na otázku č. 15 „Co se mi na táboře líbilo nejméně?“ byla druhou nejčtenější odpovědí právě celotáborová desková hra. Avšak tato četnost není nijak závratná, jedná se o 9 dětí (5 chlapců, 4 dívky). Každopádně v příštích letech bychom chtěli tento typ hry omezit nebo nezařazovat ji každý den. Pro děti bude zajímavější střídání různých činností a her.

Odpoledne (2): Sportovní aktivity /Výtvarná dílna /DA/

Děti měly možnost výběru účastnit se sportovních aktivit (stolní tenis, fotbal, volejbal) nebo výtvarné dílny zaměřené na projevení vlastní tvořivosti (keramika, výroba svíček ze včelích plástů).

Večer: Slavnost - diskotéka ve společenské místnosti /DA/

4.2.4 Den čtvrtý (čtvrtek 8. 8.)

Dopoledne: **Boj na lesní mýtině (vlajky), /hra/**

Cíl: Rozvoj pohybové inteligence, fyzické zdatnosti, týmové spolupráce, hra vyžadující dobrou taktiku a strategii. Hra plní také funkci zábavnou.

Motivace: „Opět nadešel čas, kdy je třeba prověřit síly všech ras. V dnešním souboji se ukáže, který tým dokáže držet při sobě a uchrání tak svoji vlajku před protihráči. Vlajka je pro váš tým posvátná, proto byste ji měli co nejlépe chránit.“

Popis: Hra začínala slavnostním nástupem s vlajkami za doprovodu hudby (obr. č. 5). Hra probíhala jako utkání dvou týmů. Každý tým měl na konci své půlky hřiště položenou vlajku. Ještě o něco dál za vlajkou se nacházel „domeček“ - ohraničený kruh, kam si hráči chodili dobíjet životy. Po celém hřišti byly rozmístěny papírové koule, kterými se hráči navzájem vybíjeli. Vybitý hráč se mohl ihned oživit v „domečku“. Pokud nastala situace, kdy byl vybit nejsilnější hráč nebo více hráčů současně, protihráči se měli rychle pokusit o útok, který v ideálním případě završili ukořistěním vlajky protihráčů a jejím přenesením ke vlajce vlastní.

Pokud byl hráč při běhu s vlajkou vybit, musel položit vlajku na zem tam, kde se zrovna v tu chvíli nacházel. Druhý tým by měl v ten moment mobilizovat všechny své síly a dopravit svou vlajku zpět a zabránit tak protivníkům v připsání bodu. Diváci - děti, které zrovna nesoupeřily, v mezichase odpočívaly a povzbuzovaly ostatní týmy. Utkání dvou týmů trvalo pokaždé deset minut.

Organizační zajištění:

Prostředí - louka, hřiště

Pomůcky - dostatek papírových koulí omotaných lepící páskou (1 – 2 pytle), vlajky, krepový papír na vyznačení hranic hřiště a domečku, stopky

Hodnocení:

Hodnocení (vlastní): Z běžné týmové hry podobné vybíjené se dá zapojením vlastnoručně vyrobených vlajek (o které děti bojují) udělat neobyčejná dynamická hra.

Vyvrcholením této hry bylo utkání vedoucích, jehož zábavná podívaná byla odměnou divákům (dětem). Všechna utkání byla také moderována vtipnými sportovními komentátory, což udržovalo pozornost diváků.

Hodnocení (děti): Jedná již o prověřenou hru, jež bývá každoročně zařazována do programu, i když je fyzicky náročná, jako turnaj všech týmů bývá oblíbená.

Líbilo se mi: 95%

Nelíbilo se mi: 5%

Odpoledne: **Celotáborová desková hra** (viz s. 47)

Odpoledne: Rekreační činnost /DA/

Vycházka po okolí v rámci jednotlivých oddílů tábora s poznáváním rostlin a stromů.

Večer: **Nalezení Prstenu moci** (scénka Glum x Bilbo)

Cíl: Motivace a aktivizace dětí k dalším činnostem a hrám, rozvoj představivosti a fantazie, zábava.

Popis: Celý tábor se přesunul do lesa, kde se scénka odehrávala. Postavy Gluma a Bilba měly připravené kostýmy a scénář.

Děj scénky vznikl přepracováním scény z filmu Hobit, kdy Bilbo přelstí Gluma pomocí hádanek a získá tak Prsten moci. Od této doby musel vítězný tým každéno dne nosit nepřetržitě prsten na krku a střídat si jej mezi dětmi v týmu (abychom neztratili sílu a moc v závěrečném boji proti drakovi). Pokud v dalším dnu vyhrál jiný tým, prsten se předal tomuto týmu.

Pokud by se řetězec přerušil a prsten by byl viděn někde pohozený či ztracený, stihl by tento tým velký trest (to se však nestalo, děti se o prsten spíše „praly“, aby jej mohly mít na krku).

Organizační zajištění:

Prostředí - les

Pomůcky - scénář inspirovaný scénou z filmu Hobit, kostýmy, vyrobený prsten moci (obr. č. 6, 7).

Záznam této scénky - natočené přímo na táboře - je ke zhlédnutí pod tímto internetovým odkazem:

http://www.youtube.com/watch?v=2wqkePMm-u0&list=UUBwWE-MyH-mFyjFvJ_uu8kA

Hodnocení:

Hodnocení (vlastní): Scénka splnila svůj účel - posílila motivaci dětí k dalším hrám, všichni dávali pozor, byli vtaženi do děje, herecké výkony umocněné skvělým prostředím byly opravdu zdařilé. O této scéně si děti vyprávěly ještě dlouho poté.

Hodnocení (děti): Zábavná scénka se líbila všem dětem. Nejsou nám známy žádné negativní ohlasy.

Líbilo se mi: 100%.

Noc: Výprava do tmy (stezka odvahy)

Cíl: Projevení odvahy dětí, překonání sebe sama, po zdolání stezky - růst sebedůvěry, rozvoj psychické odolnosti, prožití nevšedního zážitku. Zdolání stezky odvahy je také zdrojem další motivace dětí k dalším činnostem.

Motivace: „Glum je rozhořčen ztrátou Prstenu moci, a tak povolal na naši výpravu lesní duchy a přízraky a ti pro vás nachystali v lese zkoušku odvahy. Vy jim ale musíte odolat a tím potvrdíte, že Prsten moci náleží právem naší výpravě. Doufáme, že všichni výpravu do tmy překonají a nenechají se zlákat z cesty různými přízraky.“

Popis: V době, kdy bývají děti uloženy ke spánku, začali vedoucí s přípravou této hry. Stezka odvahy byla docela náročná na organizaci i čas. Dva vedoucí odváděli děti na začátek trasy. Vedoucí na konci stezky hráli krátkou scénku, kde byly děti vyzvány k plnění časově nenáročného úkolu (např. najít prsten v jedné z pěti sklenic) a po splnění úkolu získaly pamětní svítící hvězdu, která jim měla pomoci na cestě zpět do tábora. Po lese byly vytyčeny dvě trasy - kratší - pro děti ml. šk. věku, delší - pro děti st. šk. věku. Podél těchto tras byly rozmístěny svíčky ve sklenicích. Další vedoucí byli ukryti v keřích a houštinách podél obou tras a hlídali bezpečnost dětí na stezce a svíčky - pokud některá zhasla nebo ji děti převrhly, museli to vedoucí ihned napravit. Všichni, kteří byli vidět, byli přestrojeni do strašidelných kostýmů (přízraků a jiných záporných postav týkajících se tématu), míra strašidelnosti byla úměrná věku dětí. Strašpytlové, kteří se báli stezku projít jednotlivě, ji mohly absolvovat ve dvojicích či trojicích. Jeden vedoucí (spolu s personálem kuchyně) zůstával v táboře a zodpovědně zapisoval všechny děti, které se vrátily ze stezky do tábora. Teprve po zapsání mohly jít opět spát na chatku (pro kontrolu, že se všechny děti dostavily zpět do tábora).

Organizační zajištění:

Prostředí - les, nejbližší táborové okolí, které děti již dobře znají

Pomůcky - kostýmy, deky, svíčky ve velkých (5 l) sklenicích, sirky, hodinky, rekvizity ke scénkám a úkolům, malá odměna pro děti za zdolání stezky odvahy (např. svítící hvězdy, diplomy za stezku odvahy pro všechny děti).

Hodnocení:

Hodnocení (vlastní): Stezka byla výborným zpestřením v rámci tábora. Děti totiž předem netuší, který den se bude stezka konat, a pak jsou nečekaně vzbuzeny v noci. Pro děti je to sice náročné, ale zase získají silnější zážitek. Děti, které se očividně bály, jsme nechali jít po dvojicích či trojicích, aby byly klidnější a stezku zvládly. Odměnou za zdolání stezky jim byly malé hvězdičky svítící ve tmě, které je doprovázely na cestě do tábora a které si děti

nechaly na památku. Přerušovaný spánek dětí byl následně doplněn posunutím budíčku o hodinu a půl. Následující den po stezce odvahy záměrně nebyl fyzicky tolik náročný.

Doporučení pro příště – lepší organizace vpouštění dětí na stezku, tvořily se fronty a děti musely čekat déle, než jsme původně plánovali.

Hodnocení (dětí):

Líbilo se mi: 88% dětí

Nelíbilo se mi: 12% dětí

Některé děti měly velký strach, nebyly ale nuceny stezku projít, nakonec ji stejně zdolaly všechny (bojácné děti ve skupinkách, ostatní jednotlivě).

4.2.5 Den pátý (pátek 9. 8.)

Dopoledne: **Celotáborová desková hra** (viz s. 47)

Vzhledem k narušení spánku během stezky odvahy byl o hodinu a půl posunut budíček, aby děti mohly vše dospát, dopolední činnost také byla spíše odpočinková, dále děti odpočívaly během odpoledního klidu.

Dopoledne (2): Hry v rámci týmu /DA/

Každý vedoucí vzal svůj tým stranou a v rámci doplnění zbývajících času před obědem hráli různé kratší hry, zaměřené na rozvoj psychické odolnosti dětí (např. Silné puzzle (s. 99), Superžena a supermuž (s. 57), Řetězová reakce (s. 88), vše z knihy Hry pro posílení psychické odolnosti, Rosemarie Portmann (2001).

Odpoledne: **Vymoženost lidské rasy (pošta)**

Cíl: Rozvoj fyzické zdatnosti, samostatnosti, vytrvalosti, logického myšlení

Motivace: „Dostali jsme se na území předků Hraničářského lidu. Ti jako jediní zástupci lidské rasy znají vymoženosti lidí. Jednou z nich je např. pošta. Nyní si tedy všichni vyzkoušíte, jaké je to být poštovními doručovateli v strastiplných lesních stezkách. Čím lépe si v doručování povedete, tím více bodů získáte a přiblížíte se na cestě k pokladu. Dejte si ale

pozor, v lese se zjevují dvě nepřátelské postavy - falešný elf, který okrádá o listiny světlou stanu a falešný zlobr, který naopak bere doručky temné straně.“

Popis: Hráči běhali po lese po číselně označených stanovištích (obr. č. 8, 9). Na jednotlivých stanovištích seděl vždy jeden vedoucí, který prováděl průběžné sčítání bodů, a určoval, kam se má dopis, balík, expres či telegram doručit. Dopis (žlutý papírek) hráči po úspěšném doručení přinesl 10 bodů. Pokud hráč měl na svém kontě již 30 bodů, mohl se pokusit doručit balík. Koupě balíku (červený papírek) sice stála 30 bodů, ale po úspěšném doručení se hráči přičetlo 60 bodů.

Telegram stojí 60 bodů, avšak po úspěšném doručení hráč získá bodů 120. Doručení telegramu je složitější v tom, že hráč musí oběhnout všech deset stanovišť.

Nejvýhodnější byl expres, který stál 100 bodů, a při včasné doručení bylo hráči přičteno 200 bodů. Expres byl jako jediný omezen časovým limitem, který určoval vedoucí na stanovišti (např. 2 minuty). Bohužel se po lese také pohybovali škodiči - elf a zlobr, (2 vedoucí), kteří při dotyku hráči odečítali 100 bodů.

Organizační zajištění:

Prostředí - les,

Pomůcky - deky, nastříhané barevné papíry, psací potřeby, kartičky z tvrdého papíru s nadepsanými jmény všech dětí, digitální hodinky pro všechny vedoucí se stejně seřízeným časem.

Hodnocení:

Hodnocení (vlastní): Oblíbená hra, kterou také téměř každoročně zařazujeme do programu tábora, (jen je vždy upravena motivace a názvosloví dle tématu).

Hodnocení (dětí): Velmi kladně hodnocená hra, děti rychle pochopily princip hry a snažily se získat co nejvíce bodů.

Líbilo se mi: 93% dětí.

Nelíbilo se mi: 7% dětí.

4.2.6 Den šestý (sobota 10. 8.)

Dopoledne: Sportovní aktivity /Výtvarná dílna /DA/

Děti měly možnost výběru účastnit se sportovních aktivit (střílení z luku, fotbal, koupání v bazénu) nebo výtvarné dílny, zaměřené na rozvoj kreativity a jemné motoriky (výroba koženkových náramků a korálkování).

Dopoledne (2): **Celotáborová desková hra** (viz s. 47)

Odpoledne: **Nácvik vystoupení týmů na večerní slavnosti**

Nácvik vystoupení probíhal v rámci jednotlivých týmů se svými vedoucími. Přípravenou scénku (či jiný druh vystoupení) měl každý oddíl předvést večer na Slavnosti všech národů. Od dětí byla vyžadována aktivita, kreativita, zapojení vlastních nápadů a myšlenek, projevení se. Mimo jiné byl nácvik takovýchto scének velkou zábavou pro děti i vedoucí a také prostředkem dalšího prohlubování vztahů ve skupině.

Večer: **Slavnost všech národů** (divadlo)

Cíl: Rozvoj dramatického projevu, uměleckých schopností (tanec, zpěv, hra na hudební nástroj), děti si vyzkouší také improvizaci, hraní rolí, rozvíjí svou kreativitu a představivost při vymýšlení příběhu, dále je rozvíjena interpersonální inteligence a spolupráce v týmu.

Motivace: „Sauron a Gandalf se opět přeli, která strana je lepší - jestli temná, nebo světlá, tentokrát v odvětví uměleckém. Večer tedy vyhlásili Slavnost všech národů, kde má každý tým předvést jedno vystoupení na libovolné téma.“

Popis: Sauron a Gandalf seděli ve společenské místnosti, která byla opět vyzdobena napůl bíle a napůl temně (jako při úvodní motivační scénce). Postupně se představily všechny týmy se svým vystoupením. Porotu tvořili všichni vedoucí a jejich pomocníci. Každý hodnotil všechny týmy kromě vlastního (aby hodnocení bylo regulérní). Vedoucí udělovali týmům 1-5 bodů. Následně byly body sečteny a vyhlášeny výsledky.

Organizační zajištění:

Prostředí - vyzdobená společenská místnost, děti seděly na židlích dokola místnosti, uprostřed byl dostatečně velký prostor k vystoupení.

Pomůcky - každý tým si obstaral dle vlastního uvážení svoje vlastní pomůcky na vystoupení. Dále jsme nachystali dva „trůny“ (pro Gandalfa a Saurona), židle pro všechny vedoucí a děti, tabulky na zapisování bodů a psací potřeby pro porotu.

Hodnocení:

Hodnocení (vlastní): Táborové scénky patří každoročně mezi to nejlepší, na co děti vzpomínají a na co se také jen tak nezapomíná. Letošní scénky se dětem opět povedly a všichni se dobře bavili. Příští rok bychom mohli zadat nějaké konkrétní téma scének, které mají děti s vedoucími nacvičit (dle tématu tábora).

Hodnocení (děti): 100% dětí odpovědělo, že se jim Slavnost všech národů líbila. Zásahu na tom může mít i to, že se děti na průběhu Slavnosti samy aktivně podílely. Scénky se dětem moc líbily, určitě obdobnou slavnost zařadíme do programu i v příštím roce.

4.2.7 Den sedmý (neděle 11. 8.)

Dopoledne: **Souboj národů v lese a na jezeře Esgaroth** (olympiáda) /hra/

Cíl: Rozvoj prostorové a pohybové inteligence, smyslového vnímání, pozornosti, paměti.

Motivace: „Pro všechny národy, jež se účastní výpravy, máme vzkaz. Drak Šmak se dozvěděl, že jste se již dostali na úpatí jeho Osamělé hory. Rozhodl se vám cestu na Erebor ztížit různými nástrahami a úkoly, které musíte překonat. Protože zjistil, že jste jako národy velmi silní protivníci, rozhodl se vás na jeden den odtrhnout od vašeho týmu. Proto při všech úkolech budete nuceni spoléhat jen sami na sebe. Pokud ale úkoly zvládnete samostatně, jeho moc tím oslabíte a můžete se shluknout zpět do vašich týmů a pokračovat společně ve výpravě.“

Popis: Hra zaměřená na porovnání výkonů jednotlivců podobná olympiádě. Nejednalo se ale pouze o sportovně zaměřené disciplíny, ale také úkoly vyžadující paměť, logické myšlení

i zručnost. Děti absolvovaly v oddílech (rozdělených podle věku a pohlaví, nikoliv ve svých týmech - národech) jednotlivé disciplíny:

- skákání přes švihadlo (co nejvíce přeskoků za 1 min)
- zdolání trasy na čas (s kelímkem vody v ruce)
- skok do dálky
- potápění se v lavoře (zadržení dechu)
- skok snožmo (trasa na čas)
- běh (dráha na čas)
- skládání barevných papírků dle předlohy (předlohu vidí pouze 30 sekund a poté musí dítě samo seskládat řadu barevných papírků)
- seskládání jednoduché stavby z domina dle předlohy (na čas)

Organizační zajištění:

Prostředí - táborová základna a nejbližší okolí

Pomůcky - 6x stopky (nebo hodinky), krepový papír na vyznačení tras, švihadla, kelímky s vodou, metr, křídly na vyznačení vzdálenosti u skoků, 2 lavory s vodou, pomůcky na seskládání trasy - kužely, tyče apod., čtverečky z barevného papíru (různé barvy), domino, kartičky na zapisování výsledků, diplomy na odměnění dětí (vždy 3 nejlepší v každé věkové kategorii dle pohlaví).

Hodnocení:

Hodnocení (vlastní): Během předcházejících dnů tábora byly u dětí rozvíjeny různé vlastnosti, schopnosti a dovednosti, které nyní měly možnost uplatnit a využít (obratnost, hrubá i jemná motorika, zručnost, logické myšlení, smyslové vnímání, postřeh atd.). Hra určitě splnila svůj účel, děti si vyzkoušely svou samostatnost, snažily se podat co nejlepší výkony. Zajímavostí bylo, že v celkových výsledcích nehrál věk dětí velkou roli, ve stejných disciplínách i za stejných podmínek se často umísťovaly mladší děti, ačkoliv jsme nejstarší jedince považovali za fyzicky i psychicky nejsilnější.

Hodnocení (děti): Líbilo se mi: 83 %, Nelíbilo se mi: 17%

Hra se dětem převážně líbila. Některé starší dívky měly výhrady k disciplínám (potápění se v lavoře), proto se objevilo i několik záporných hodnocení.

Odpoledne: **Celotáborová desková hra** (viz s. 47)

Odpoledne (2): Sportovní nebo výtvarná aktivita /DA/

Večer: **Uspaní velitelé /hra/**

Cíl: Hra rozvíjí logicko-matematickou inteligenci, paměť, hra podněcující navození tajemné atmosféry.

Motivace: „Nepřátelé zajali nejvyšší zástupce všech ras – vaše velitele (oddílové vedoucí). Vaším úkolem je velitele osvobodit. Osvobodit je může jen správný číselný kód.“

Popis: Děti chodily po lese s baterkou a hledaly všechny uspané velitele (vedoucí schovávající se na dekách). Každé dítě si vylosovalo jeden číselný kód, s tím obcházelo uspané velitele, které bylo potřeba nejprve najít. Vedoucí museli zkontrolovat číselný kód dítěte a vyslovit: „ano“ nebo „ne“. Vedoucí měli předem určené koncové číslo (např. 00 - 10). Když k němu přišlo dítě s číselným kódem, jehož poslední dvě číslice spadaly do tohoto intervalu, vyslovil „ano“ a připsal dítěti na kartičku bod. V opačném případě vyslovil „ne“ a hráč musel pokračovat v hledání jiného vedoucího. Když hráči najdou toho správného vedoucího, běželi si na určené místo pro další číselný kód a vše se opakuje až do zaznění zvukového signálu ukončujícího hru. Některé děti po pár stanovištích dokázaly rozluštit klíč číselných kódů a zapamatovat si, která čísla patří k daným vedoucím a pak získávaly další body velmi snadno.

Organizační zajištění:

Prostředí - les, pološero,

Pomůcky - baterky, deky, kartičky z tvrdého papíru, čtyřmístné číselné kódy (asi 1000 ks).

Hodnocení:

Hodnocení (vlastní): Pro vedoucí naprosto nenáročná hra, děti chodily samostatně nebo tvořily libovolné skupinky a hledaly „uspané“ vedoucí.

Hodnocení (děti): Líbilo se mi: 84% dětí, Nelíbilo se mi: 16% dětí.

Pro mladší děti byla hra docela složitá, přesto je také bavila. Nejmladších dětí se totiž většinou ujaly nejstarší děti, kteří jim pomáhaly. Hra se totiž dala provádět v libovolném

počtu - ve skupinkách i v jednotlivcích. Pak již záleželo na tom, jak moc byly děti aktivní a kolik číselných kódů za svůj tým získaly. Hra měla převážně kladné hodnocení.

4.2.8 Den osmý (pondělí 12. 8.)

Dopoledne: **Cesta k Ereboru** (orientační běh)

Cíl: orientace v prostoru podle značek, posílení fyzické kondice, hra vyžadující všeobecné vědomosti (přírodověda, zdravotvěda, všeobecné znalosti atd.). Důležitá je zde spolupráce v týmu.

Motivace: „U Osamělé hory se nečekaně objevil Glum, který stále není smířený s tím, že nadobro ztratil Prsten moci, když ho přelstil Biblo Pytík. Přichystal si pro všechny zástupce ras novou zkoušku složenou z hádanek, otázek a rozluštění tajného nápisu. Gandalf odhalil, že se jedná tak trochu o léčku. Glum totiž zamotal lesní stezky tak, že bude velmi těžké najít správnou cestu k Ereboru. Doufám, že vy se zmást nenecháte a tu správnou cestu najdete včas...“

Popis: Hra v podstatě probíhala jako orientační závod týmů, kdy jednotlivé týmy vybíhaly na trasu v desetiminutových intervalech. U zdolání celé trasy s různými úkoly na pěti stanovištích byl nejdůležitější výsledný čas a počet bodů za splněné úkoly, jenž určoval konečné pořadí týmů.

1. stanoviště - úkol: zodpovězení otázek týkajících se první pomoci,
2. stanoviště - úkol: přiřazování zvířecích stop k obrázkům zvířat - (vlk, pes, jelen, kanec, medvěd, jezevec), děti měly na úkol časový limit 2 minuty,
3. stanoviště - úkol: poznávání rostlin (děti měly pojmenovat 5 libovolných rostlin v okolí do 20 m od stanoviště),
4. stanoviště - úkol: poznávání stromů (děti měly pojmenovat 5 libovolných stromů v okolí do 20 m od stanoviště),
5. stanoviště - úkol: rozluštění tajného nápisu (nápis napsaný vymyšleným písmem, jehož vysvětlivky visely na stromech v okolí nápisu, děti měly 5 min na jeho vyluštění).

Organizační zajištění:

Prostředí - les, širší okolí tábora,

Pomůcky - stopky, krepové fáborky na vyznačení trasy, kartičky se stanovišti a úkoly, pomůcky a materiál k jednotlivým úkolům (vytištěné obrázky zvířat a jejich stop, otázky k první pomoci), deky na stanoviště, rekvizity na vyznačení cíle trasy (látky, barevné krepové papíry + drak vyrobený z kartonu), atlas rostlin a stromů.

Hodnocení:

Hodnocení (vlastní): Hra se osvědčila jako vhodné propojení fyzické aktivity s využitím vědomostí.

Hodnocení (děti): Líbilo se mi - označilo - 81% dětí, nelíbilo se mi 19 % dětí. Hra byla hodnocena kladně, nelíbila se spíše chlapcům, kteří mají raději akčnější a dobrodružnější hry.

Odpoledne: **Celotáborová desková hra** (viz s. 47)

Odpoledne (2): Rekreační činnost /DA/

Procházka po lese spojená se sběrem dřeva na zítřejší táborák.

Večer: **Boj s drakem Šmakem /hra/**

Cíl: Gradace celotáborové hry, motivace dětí, pozitivní naladění z překonání draka, rozvoj fyzických dovedností - síly, obratnosti aj.

Motivace: „Dostali jste se až na vrchol Osamělé hory, kde sídlí drak Šmak. Brzy se s tím utkáte tvář v tvář. Jeho diamantové brnění je velmi těžké prostřelit, proto od vás žádáme ty nejlepší lučištníky (starší děti) a nejlepší střelce z praku (mladší děti). Zatím se nikomu nepodařilo draka porazit. Bilbo Pytlík zjistil, že má drak v brnění slabinu a to malý bílý flíček na levé straně hrudi. Tým, který draka zasáhne, se bude moci později dělit o obrovský poklad, který byl po dlouhá léta ukryt v hoře. Pečlivě budeme zaznamenávat mušku každého člena týmu a již brzy se dozvíte, jestli byl drak dostatečným množstvím zásahů přemožen, či nikoliv.“

Popis: Po úvodní řeči a rozdělení týmů na dvě poloviny (na mladší a starší děti) probíhala na louce střelba z luku na terč. Úkolem starších dětí bylo přesné míření na střed terče = drakova slabina, na hřišti mezitím probíhalo střílení z velkého praku papírovými koulemi na draka (vyrobeného z kartonu), kde postačil pouze zásah draka (mladší děti). Aby mohly děti na draka vystřelit, musely nejprve získat v různých disciplínách střelivo. Jsou to tyto disciplíny:

- skořápky - vedoucí předvádí hru zvanou skořápky, dítě musí uhádnout, pod kterým kelímkem se ukrývá mince
- hmatový úkol - se zavázanýma očima musí uhádnout co nejvíce předmětů podle hmatu v časovém limitu 1 min. Předměty na hmatový úkol: hřebínek, šachová figurka, drátěnka, přesýpací hodiny, gumový had a pavouk, šiška, kostka cukru, svítilna, kost.
- hádanky - děti musí uhádnout odpověď (na známé i neznámé dětské hádanky)
- postřeh - dítě musí chytit klíč na provázku, se kterým vedoucí škube na stole
- seskládání puzzle (3 x 4 dílky) v časovém limitu (1 minuta starší děti, 2 minuty mladší děti)
- klíč - úkolem je najít klíč v jedné z 5 l sklenic, jedná se o sklenice s různým obsahem (voda, tráva, větvičky, písek, kamení, balonky atd.), jež musí děti prohmatat a nejlépe najít klíč v časovém limitu.

Organizační zajištění:

Prostředí - louka, hřiště v blízkosti tábora, společenská místnost, jídelna, okolí tábora

Pomůcky - luky, šípy, velký prak, papírové koule, drak - rekvizita z kartonu 2,5 x 1,5 m, pomůcky na jednotlivé disciplíny: neprůhledné kelímky, mince, nůžky, provázek, předměty na hmatové poznávání (hřebínek, šachová figurka, drátěnka, přesýpací hodiny, gumový had a pavouk, šiška, kostka cukru, svítilna, kost), různě těžké hádanky v tištěné formě, 2x starý klíč, 3x malé puzzle, 5 - 10 velkých 5 l sklenic s různým obsahem, 3x stopky nebo hodinky.

Hodnocení:

Hodnocení (vlastní): Dobyť draka probíhalo podle Tolkienovy knihy - střílením z luku. Samozřejmě, že děti draka přemohly, a dostaly se tak nadosah velkému pokladu, z čehož měly radost hlavně menší děti (obr. č. 10). Střílení bylo časově více náročné, než jsme předpokládali. Pro zařazení této činnosti v příštích letech by bylo lepší zvolit jinou denní dobu a to spíše odpoledne než večer. Večerní čas byl zvolen z důvodu lepší atmosféry, ale u disciplíny vyžadující maximální obezřetnost a bezpečnost (střílení z luku) bude lepší delší

časový prostor za plné viditelnosti. (Se začátkem stmívání byl počet střel z luku snížen ze 3 na 2, aby se vše stihlo za světla). Celá hra byla přizpůsobena schopnostem dětí v závislosti na věku, proto mladší děti měly na disciplíny k získávání střeliva delší časový limit než děti starší, a také měly různě obtížné předměty na hmatové poznávání, rozdílné hádanky atd., aby se hra líbila mladším i starším dětem, což se podařilo. Hra byla velmi náročná na přípravu i organizaci, nakonec se časově protáhla, ale i tak byla úspěšná.

Hodnocení (děti): Líbilo se mi: 86%, nelíbilo se mi 14%. Dětem se střílení na draka líbilo - zvláště těm mladším. Z tak velkého praku ještě nikdy nestřílely. Starší děti si již střílení z luku mohly vyzkoušet při doplňkových sportovních aktivitách během tábora, střílení jim tak šlo lépe než napoprvé. Těm, kteří hodnotili hru negativně, nejspíš vadily časové prodlevy při čekání na jednotlivých stanovištích.

4.2.9 Den devátý (úterý 13. 8.)

Dopoledne: **Náhrdelník pro hrdiny (stavby) /hra/**

Cíl: Rozvoj fyzické zdatnosti - rychlost, vytrvalost, obratnost, skupinové spolupráce a koordinace

Motivace: „ Již dnes odpoledne bude vyhlášen vítězný národ naší výpravy. Všichni hrdinové by měli být po právu odměněni, proto Gandalf vyhlásil soutěž ve skládání náhrdelníků pro hrdiny, jejichž jména se dozvíme co nevidět. Máte tak poslední šanci získat body a pohnout tak s celkovým pořadím celotáborové hry! Při skládání náhrdelníků v lese si dávejte pozor na strážce drahých kamenů, jimiž jsou lesní duchové.“

Popis: Úkolem hry bylo skládání náhrdelníků z drahých kovů a kamenů za účelem zisku co nejvyššího počtu bodů. Hráči sbírali v lese barevné papírky, které byly uloženy na různě vzdálených místech ve velkých sklenicích. V nejméně vzdálených sklenicích se nacházely nejlépe bodované lístečky. V lese se také pohybovali strážci drahých kamenů. Pokud hráče zasáhli papírovou koulí, musel lísteček odevzdat a odejít s prázdnou. Na dece skládali vedoucí z přinesených lístečků náhrdelníky dle náhodně vylosovaných šablon a dle předem určených pravidel. Např. - řetízek musel být z jednoho druhu kovu, přívěsek z kamenů měl být sestaven tak, aby vedle sebe nebyly dva kameny stejného druhu. Hráči v týmu by se proto měli na

sbíráni barev předem domlouvat, aby nedocházelo ke sběru jen některých barev. Po seskládání náhrdelníku jej jeden zástupce týmu odnáší do pokladnice, kde budou započítány body danému týmu. Špatně sestavený náhrdelník či náhrdelník neodevzdaný do pokladnice nebude bodově ohodnocen. Hra je omezena časovým limitem.

Organizační zajištění:

Prostředí - les

Pomůcky - vytištěné šablony náhrdelníků formátu A5 (cca 200 ks), 5 l sklenice, deky pro základny vedoucích, 8x lepidlo, barevné papírky představující drahé kovy či kameny:

- diamant - bílá, 5 bodů
- červená - rubín, 4 body
- zelená - smaragd, 3 body
- safír - modrá, 2 body
- žlutá - zlato, 2 body
- šedá - stříbro, 1 bod
- žolík - fialová (lze použít za jakýkoliv kov nebo kámen) - 2 body

Hodnocení:

Hodnocení (vlastní): Hra byla úspěšná, nápad se skládáním náhrdelníků mi připadá zajímavý. Hra měla spád, čas rychle utekl, měli jsme pocit, že by ještě mohla pokračovat. Hra byla také dobře sestavena vzhledem ke věkovým specifikům, všechny děti v ní byly svému týmu užitečné – i nejmenší děti hru pochopily a sbíraly lístečky, které byly nejbližší základně, zatímco nejstarší děti měly hru ztíženou tím, že je při sbírání chytali strážci drahých kamenů a připravovali je tak o jejich úlovek. Pokud někoho během hry přestává bavit běhat nebo prostě potřebuje odpočinek, může ho vedoucí poslat s poskládanými náhrdelníky do pokladnice (kam nemusí utíkat, nikdo je při tom nehoní). Pro menší děti je vhodné hned ze začátku určit ty nejkratší trasy, kudy budou chodit pro lístečky.

Hodnocení (děti): Hra děti bavila, snažily se o co největší bodový zisk. Operativně se domlouvaly na sbírání určitých barev, pěkně spolupracovaly v týmu - šlo vidět, že už jsou týmy zaběhnuté a drží pospolu.

Líbilo se mi: 89%

Nelíbilo se mi: 11%

Odpoledne: **Bitva o Šmakovo zlato (aku – aku) /hra/**

Cíl: rozvoj pohybové a prostorové inteligence, fyzické kondice, týmové spolupráce, logické myšlení, taktika boje, odhad vlastních dovedností, zvyšování gradace celotáborové hry.

Motivace: „Společnými silami jste přemohli draka a poklad máte nadosah. Žádná rasa se ale nechce vzdát stejného podílu na získaném pokladu. V poslední bitvě národů se ukáže, který tým je nejmocnější a nejvíce si poklad zaslouží.“

Popis: Akční bojová hra družstev v lese. Na začátku se týmy z jednoho místa v lese rozešly do různých stran s pokynem, že mají asi po sto metrech vybudovat svou základnu, kterou je kruh o průměru asi tři metry označený krepovým papírem. Uprostřed kruhu měli zabodnout vlajku týmu. V každém vytvořeném kruhu také seděl vedoucí, který dohlížel na fair-play a také oživoval hráče. Vedoucí na začátku hry připevnili každému hráči na rameno pásku z krepového papíru (v barvě týmu), která symbolizovala život. Cílem hry bylo získat z nepřátelských základen jejich vlajku (nebo i více vlajek) a nepřijít o tu svou, přitom ovšem museli mít hráči stále svou pásku na rukávu. Kdykoliv byla páska hráči stržena, musel se vrátit zpět na svou základnu, kde se dvě minuty „léčil“ a pak dostal od vedoucí zase novou – nový život. Ten, kdo ukořistil pásku, ji taky mohl příležitostně odevzdat na své základně – byly za to další body. Do vlastního kruhu nesměli hráči vstupovat, pokud právě nenesli vlajku, pásku, nebo se zrovna šli oživit. Hrál se po dohodnutou dobu (obvykle jednu hodinu).

Organizační zajištění:

Prostředí - les,

Pomůcky - týmová trička pro snadnější rozlišení týmů, pásy krepového papíru - 8 barev, týmové vlajky, stopky

Hodnocení:

Hodnocení (vlastní): Výborná hra v prostředí lesa, jež má mnoho obdobných variant (s házením míčky, šiškami, chytáním, strháváním životů atd.), která patří mezi oblíbenou hru především u chlapců. Do programu ji zařazujeme pravidelně, různě odměňujeme pravidla a podmínky hry, aby byla pokaždé jiná.

Hodnocení (děti): Tato známá dobrodružná hra se u dětí každoročně setkává s oblibou (hlavně chlapců), i v našem projektu bylo hodnocení dětí velmi kladné. Hru určitě budeme zařazovat do programů i nadále v různých obměnách.

Líbilo se mi: 92%

Nelíbilo se mi: 8%

Odpoledne: **Poklad /scénka, vyhodnocení, odměnění dětí/**

Cíl: vygradování a rozzuzlení celotáborové hry, snaha o vyvolání pocitu štěstí, radosti a dalších kladných emocí, vyhlášení vítězů a pochválení a odměnění všech dětí za úsilí, které ze sebe vydaly během celého tábora,

Motivace: Sauron a Gandalf svolají poslední nástup. Nejprve jsou povolány jednotlivé rasy (týmy), které se zúčastnily výpravy za pokladem, poté jsou představeni jejich vedoucí a pomocníci, kteří týmy doprovázeli na cestě plné překážek. Vy všichni jste odvedli velký kus práce a podíleli jste se na dobytí pokladu, protože jste přemohli strašlivého draka Šmaka. A dostali jste se až sem. Gandalf a Sauron se neustále přeli o to, která strana je mocnější. Jestli temná, nebo světlá. Nakonec došli k rozhodnutí, že se všechny týmy zasloužily o dobytí pokladu stejným dílem, a proto si také poklad stejným dílem rozdělí. Gandalf a Sauron podepíší před zraky dětí doživotní příměří a spravedlivě rozdělí poklad (odměny dětem). Samozřejmě je také vyhlášeno umístění jednotlivých týmů, vyhlášení vítězného týmu a odměnění tří nejlépe umístěných družstev medailemi, diplomy a dalšími cenami.

Následuje přesun na večeři do jídelny.

Při večerní hostině vedoucí v kostýmech obsluhují děti (převším vítězný tým). Po večeři pokračuje program společným táborákem.

Organizační zajištění:

Prostředí - jídelna/společenská místnost, posezení u táboráku,

Pomůcky - kostýmy (všichni vedoucí), medaile pro první tři umístěné týmy, diplomy pro umístěné i pro všechny ostatní za účast, odměny - poklad ve stylovém pytlí pro každý tým.

Poklad je většinou tvořen sladkostmi a drobnostmi (např. deníčky, propisovací tužky, přívěsky, náramky, propagační předměty sponzorů atd.)

Hodnocení:

Hodnocení (vlastní): Závěrečná část tábora proběhla podle plánu, gradace programu byla naplněna. Poslední večer byl předzvěstí odjezdu tábora a byl velmi emotivní.

Hodnocení (děti): Děti byly nadšené z „pokladu“, který získaly a který si svou aktivní činností po celou dobu tábora právem zasloužily. Některé děti (zejména ty starší) si nám postesklly, že by na táboře ještě několik dní chtěly zůstat.

Líbilo se mi: 100% dětí

Večer: Slavnost na rozloučenou /DA/

Závěrečná diskotéka ve společenské místnosti doplněná tradičními hrami na hudbu - židličkovaná, podlézání laťky, předávání klobouků, atd. Na závěrečnou diskotéku dáváme dětem náramky svítící ve tmě, které se nám osvědčily jako dobrý nápad již v předchozích letech. Děti se při tanci s těmito náramky lépe zabaví, vytvářejí různé efekty a obrazce při skupinovém tanci. (Např. obyčejná „Mašinka“ je pak při zhasnutém světle velkou podívanou).

(Den desátý /středa 14. 8./ - Odjezd z tábora domů

4.3 Popis dramaturgie programu

4.3.1 Rozvržení činností z hlediska pestrosti

Snažili jsme se program tábora sestavit tak, aby byl svou náplní pestrý, pro děti zajímavý a zapadal do tématu tábora. Zároveň jsme do programu zahrnuli naplnění vytyčených výchovně - vzdělávacích cílů. Při sestavování programu jsme vycházeli z dramaturgických pravidel uvedených v podkapitole 3.3.

Jednotlivé činnosti jsou rozděleny do tří bloků; dopolední činnost (9.00 – 11.30), odpolední činnost (14.30 – 17.30), večerní činnost (19.00 – 21.00). V době od 11.30 do 14.30 se koná příprava na oběd, oběd a odpolední klid. V době od 17.30 do 19.00 se koná příprava na večeři a večeře, po večeři mají děti krátké osobní volno.

Vysvětlení záměru rozvržení jednotlivých činností programu z hlediska pestrosti (dle jednotlivých dnů programu):

1. den: První večer tábora je zaměřený na motivaci dětí a navození atmosféry vtažením do tématu CTH.
2. den: Doménou druhého dne je seznámení se v nově vzniklém týmu navzájem pomocí seznamovacích her a získávání informací o svém národu. Probíhá navazování vztahů mezi dětmi, poznávání vlastností a pocitů druhých – rozvoj sociálních kompetencí. Ten také probíhá pozvolně celý tábor, u her, které vyžadují spolupráci v týmu a komunikaci je opět označen příslušným symbolem.
3. den: Třetí den zahájíme hrou s názvem Elfské symboly. Jedná se o hru náročnou na paměť, smyslové vnímání, pozornost, komunikaci a spolupráci v týmech. Hra je také celkem náročná na pohybovou aktivitu. Po hře Elfské symboly se dostáváme do jádra celotáborové hry – děti začínají hrát celotáborovou deskovou hru. Ta vyžaduje logické myšlení a výbornou spolupráci v týmu, kterou se děti zatím učí. V druhé odpolední činnosti mají děti možnost výběru činnosti; mají možnost si vybrat sportovní aktivitu (stolní tenis, fotbal, volejbal) nebo výtvarnou dílnu zaměřenou na projevení vlastní tvořivosti (keramika, výroba svíček ze včelích plástů). Večer je zakončen Slavností – diskotékou, která je pro děti hlavně zábavou.
4. den: V této fázi tábora většinou dochází poklesu atmosféry a psychické i fyzické výkonnosti, proto jsme dopoledne do programu zařadili zábavnou a méně fyzicky náročnou aktivitu, a to Boj na lesní mýtině, zábavnou týmovou hru. Následuje celotáborová desková hra a po ní relaxační činnost, procházka po táborovém okolí

- s poznáváním rostlin a stromů. Večer přichází malý emocionální vrchol v podobě scénky Nalezení prstenu moci a následné Výpravy do tmy (stezka odvahy). Hlavním cílem tohoto dne je pozdvižení atmosféry, motivace a aktivizace dětí, posílení jejich psychické odolnosti překonáním stezky odvahy.
5. den: Ráno je posunutý budíček, aby děti dospaly spánkový deficit vzniklý včerejší stezkou odvahy. Dopolední činnosti jsou spíše klidné, celotáborová desková hra a hry v rámci týmu, jež jsou zaměřeny na rozvoj psychické odolnosti. Odpoledne je na programu náročnější fyzická aktivita a to hra Vymoženost lidské rasy. Večer bude probíhat Slavnost – diskotéka, jejíž funkce je především zábavná.
 6. den: Dopoledne mají děti opět možnost výběru doplňkových aktivit sportovních (střílení z luku, fotbal, koupání v bazénu) a výtvarných (výroba koženkových náramků a korálkování). Jako druhá dopolední činnost je zařazena celotáborová desková hra. Odpoledne probíhá v rámci jednotlivých týmů nácvik scénky, kterou mají večer předvést na Slavnosti všech národů. Od dětí je vyžadována aktivita, kreativita, zapojení vlastních nápadů a myšlenek, projevení se. Mimo jiné je nácvik takovýchto scének velkou zábavou pro děti i vedoucí a také dalším prohlubováním vztahů ve skupině.
 7. den: Dopoledne je výhradou jednotlivců, Souboj národů v lese a na jezeře Esgarot probíhá ve stylu olympiády. Děti se snaží předvést své nejlepší fyzické výkony, dále také plní úkoly vyžadující smyslové vnímání, paměť a pozornost. Následuje celotáborová desková hra a opět možnost výběru sportovní či výtvarné doplňkové aktivity. Večer je na řadě hra Usnutí velitelé, vyžadující především logické myšlení, při které děti hledají své zajaté vedoucí podle číselného kódu.
 8. den: Den začíná Cestou k Ereboru, což je v podstatě orientační běh vyžadující fyzickou aktivitu, vědomosti, logické myšlení a spolupráci v týmu. Jedná se o předposlední den, atmosféra by měla stoupat. Tento den se koná již poslední klání celotáborové hry. Odpoledne se koná klidnější aktivita určená k regeneraci sil, a to procházka do lesa spojená se sběrem dřeva na závěrečný táborák, který se bude konat následující večer. Večer graduje Bojem s drakem Šmakem, vyžadující fyzickou zdatnost (střílení u luku a praku), je již předzvěstí zítřejšího posledního večera. Pro děti je poražení draka nevšedním zážitkem, motivací na poslední den, kdy se vše rozhodne.

9. den: Poslední den programu tábora je emocionálně nejsilnějším. Atmosféra roste, tábor je téměř u konce. Dopolední aktivitou je hra Náhrdelník pro hrdinu, vyžadující fyzickou aktivitu a spolupráci v týmu. Odpoledne se bude hrát Bitva o Šmakovo zlato, hra plná dobrodružství, hraná s vypětím posledních fyzických i psychických sil. Důležitá je spolupráce v týmu – jeho semknutí, taktika, logické myšlení a to vše doplněno emoční gradací. Večer následuje poslední nástup, rozzuzlení celotáborové hry, vyhlášení vítězů a spravedlivé rozdělení pokladu, rozdání diplomů, medailí a dalších cen. Při večerní hostině vedoucí v kostýmech obsluhují děti (především vítězný tým). Večer pokračuje společným táborákem a vrcholí poslední Slavností na rozloučenou (tento den je prodloužena doba večerky). Celý večer je zaměřen na emocionální vyvrcholení, navození velmi pozitivních pocitů ze zadostiučinění, vědomí posledního večera táborníky velmi semkne a odvážou se k zažití poslední společné zábavy – dovádění u diskotéky.

Symbole znázorňující zaměření her jsou záměrně uváděny v pořadí (zleva doprava), přičemž symbol uváděný jako první je atributem dané činnosti. Zaměření her se prolíná, proto je u většiny her uvedeno více charakterizujících symbolů.

Vysvětlivky k tabulce 4:

F	hra vyžadující FYZICKOU aktivitu a rozvíjející fyzickou zdatnost
P	hra rozvíjející PSYCHICKOU stránku osobnosti, psychickou odolnost
S	hra rozvíjející SOCIÁLNÍ kompetence, zejména spolupráci v týmu
V	hra vyžadující nebo poskytující VĚDOMOSTI, uplatnění i získávání
M	hra zaměřená na MOTIVACI dětí, aktivizaci ke hrám a činnostem
E	hra zaměřená na EMOCIONÁLNÍ prožitek, který je nevšední
L	hra vyžadující LOGICKÉ myšlení a složitější myšlenkové operace
K	hra probouzející KREATIVITU, rozvíjející vlastní tvořivost
R	činnost zaměřená na RELAXACI, odpočinek, regeneraci sil
Z	činnost zaměřená na ZÁBAVU, odlehčení, uvolnění

Tabulka 4, zdroj: vlastní

Tabulka programu tábora HOBIT dle zaměření jednotlivých her a činností			
PROGRAM TÁBORA HOBIT, 5. – 14. 8. 2013, POHOŘELICE U NAPAJEDEL			
den	dopolední činnost 9:00 – 11:30	odpolední činnost 14:30 – 17:00	večerní činnost 19:00 – 21:00
1.	příjezd do tábora	Thorinův test zdatnosti	Motivační scénka, Sauron vs Gandalf
		F P V	M E P Z
2.	Jak vznikl náš národ. Můj erb	Připlouváme	Umění všech národů
	S E P V	F L	K S R
3.	Elfské symboly	Celotáb. desková hra	Sport / Výtv. dílna
	P L S F	L S F K	Z R
4.	Boj na lesní mýtině (vlajky)	Celotáb. desková hra	Rekreační činnost
	F Z S	L S R V	M E Z E M P
5.	Celotáb. desková hra	Hry v rámci týmu	Vymoženost lidské rasy
	L S P S	F L	Z R E
6.	Sport / Výtv. dílna	Celotáb. desková hra	Nácvik vystoupení týmů
	F K L S	R K S	K P E S Z
7.	Souboj národů v lese a na jezeře Esgarot	Celotáb. desková hra	Sport / Výtv. dílna
	F P	L S F K	L E
8.	Cesta k Ereboru (orientační běh)	Celotáb. desková hra	Rekreační činnost
	F V S	L S R	M E F
9.	Náhrdelník pro hrdiny	Bitva o Šmakovo zlato (aku-aku)	Poklad
	F S E	F S E L P	Z E P E Z S
10.	Odjezd domů		

4.3.2 Rozvržení činností z hlediska emoční gradace

Jak již bylo zmíněno v oddílu 3.3.2, práce s atmosférou je důležitou součástí plánování a realizace CTH. **Vysvětlení záměru rozvržení jednotlivých činností z hlediska gradace (dle jednotlivých dnů programu):**

1. den byl zahájen příjezdem do tábora. První odpolední činností je Thorinův test zdatnosti, kdy děti necháváme v lehké nejistotě, zatím netuší, ke kterému týmu budou patřit, vědí, že mají předvést co nejlepší výkony, podle kterých budou rozřazeny do jednotlivých týmů. Prvním emocionálním vrcholem bude tento den večer, kdy budou dětem představeni všichni vedoucí během úvodní motivační scénky v podobě Souboje Gandalfa a Saurona. Hlavním cílem je navození silné, nevšední, kolektivně sdílené atmosféry, vtažení do tématu celotáborové hry a důraz na motivaci dětí k činnostem, které je následující dny budou čekat. V podstatě po celou dobu tábora se snažíme udržovat pozitivní, soutěživou a tvořivou atmosféru.
2. den jsou děti motivovány a aktivizovány k činnostem, emocionální ladění dětí je lehce zvýšené. Dopoledne se děti seznamují v nových týmech navzájem, pozvolné seznamování probíhá dále v týmové hře - Připlouváme a také večer, při výrobě vlastních týmových vlajek při výtvarné aktivitě Umění všech národů.
3. den aktivita a motivace lehce klesá, táborový režim je již zaběhnutý a trochu zevšednělý. Atmosféru lehce pozvedneme večerní slavností – diskotékou, hrajeme různé hry na hudbu.
4. den je atmosféra stejná jako předchozí den, je potřeba zařadit do programu další emocionální pozdvižení. Večer se v lese odehrává scénka Nalezení Prstenu moci. Hlavním cílem scénky je znovu motivovat a aktivizovat děti ke všem následujícím činnostem. Nic netušící děti se uloží ke spánku a následně jsou probuzeny na Výpravu do tmy – stezku odvahy. Pro mnohé je to emoční napětí, pocity vzrušení, nejistoty, dobrodružství. Překonáním stezky pak děti dostanou malý dárek v podobě svítící hvězdy. Děti jsou tedy odměněny a pochváleny za zvládnutí nelehkého úkolu a s posíleným sebevědomím uléhají ke spánku. Dětem by měl v paměti utkvět nevšední zážitek. Čtvrtý den je tedy dnem menšího emocionálního vrcholu.
5. den je emocionální hladina účastníků lehce zvýšená, děti se těší na další aktivity, jsou motivovány následkem včerejšího večera. Můžeme si dovolit zařadit do programu fyzicky náročnější hru – Vymoženost lidské rasy.

6. den atmosféra opět mírně klesá, aktivita je nižší, nekonají se tudíž žádné výrazně fyzicky či psychicky náročné aktivity. Odpoledne je věnováno tvořivé dramatické činnosti a to přípravě vystoupení na večerní divadelní slavnost. Děti jsou při nácvičce scének uvolněné, baví se, zažívají legraci. Každý si vybírá míru svého podílu na scéně tak, aby mu to bylo příjemné. Večerní atmosféra se příznivě zvedá, děti předvádějí to, co odpoledne se svými vedoucími nacvičily, scénky jsou zábavné, originální, vtipné, velmi dobře se baví i diváci (děti, které zrovna nevystupují).
7. den je emočně stabilní, klidný, bez větší gradace. Mírný rozruch způsobí večerní hra Uspaní velitelé, kdy děti mají za úkol osvobodit své zajaté vedoucí, kteří jsou ukrytí v lese.
8. den již atmosféra mírně stoupá, tábor se blíží ke konci. Neměli bychom mít ale pocit, že chceme, aby tábor končil, spíše si ani nepřipouštíme, že je zítra poslední den programu. Připravujeme děti na význam posledního klání celotáborové deskové hry, aby si dali na poslední taktice záležet. Večer se koná Bitva s drakem Šmakem, konečně se děti podívají tváří v tvář svému úhlavnímu nepříteli a utkají se s ním střelením z luku či velkého praku. Nakonec je drak poražen, děti jsou pozitivně naladěny na zítřejší poslední den.
9. den Atmosféra roste již od rána, děti vědí, že tento večer je poslední společný večer na táboře a že musí přijít vyhodnocení a rozzuzlení celotáborové hry. Dopoledne se hraje hra Náhrdelník pro hrdiny, čímž zjišťují, že už brzy budeme znát jména opravdových hrdinů a vítězů. Odpoledne následuje hra plná dobrodružství, napětí, vyžadující semknutí kolektivu a „táhnutí za jeden provaz“. Poslední rozhodující hra, poslední možnost utkat se o poklad. Na posledním nástupu je dětem oznámeno, že se o poklad zasloužily rovným dílem, všechny rasy uzavřou mír a rozdělí si poklad spravedlivě. Pořadí v bodovém umístění jednotlivých týmů samozřejmě také hraje roli, první tři družstva získávají medaile, diplomy a odměny navíc, všichni ostatní získají pamětní list. Následně se koná velkolepá hostina (večeře, kdy vedoucí obsluhují děti ve svých kostýmech, zejména vítěze). Na úplný závěr se koná Slavnost na rozloučenou – diskotéka. Na diskotéce vedoucí předtančují dětem legrační sestavy, děti je opakují, všichni se baví. Tento den je největší gradací celého programu, nejvyšším emocionálním vrcholem. Snažili jsme se o to, aby děti pocítovaly intenzivní prožitek radosti, který je pro ně zadostiučiněním za zdolání všech úkolů a her za dobu celého tábora. Děti budou odjíždět z tábora plní všech dojmů a zážitků,

kteřé v nich snad něčo pozitivního zanechají. Tábor končí „v tom nejlepší“ , jako bychom nechtěli, aby někdy skončil. Při posledním večeru a loučení při odjezdu následující den se některé děti i vedoucí nebránili dojetí.

Tabulka 5, zdroj: vlastní

Vývoj emocionální hladiny a gradace v průběhu programu tábora HOBIT					
PROGRAM TÁBORA HOBIT, 5. – 14. 8. 2013, POHOŘELICE U NAPAJEDEL					
den	dopolední činnost 9:00 – 11.30		odpolední činnost 14:30 – 17:00		večerní činnost 19:00 – 21:00
1.	příjezd do tábora		Thorinův test zdatnosti		Motivační scénka, Sauron vs Gandalf
2.	Jak vznikl náš národ, můj erb		Připlouváme		Umění všech národů
3.	Elfské symboly		Celotábora vá desková hra	Sport / Výtv. dílna	Slavnost - diskotéka
4.	Boj na lesní mýtině (vlajky)	Celotábora rová desková hra	Rekreační činnost	Nalezení Prstenu moci (scénka)	Výprava do tmy (NOC) Stezka odvahy
5.	Celotáb. desková hra	Sport / Výtv. dílna	Vymoženost lidské rasy		Slavnost - diskotéka
6.	Sport / Výtv. Dílna	Celotáb. desková hra	Nácvik vystoupení týmů		Slavnost všech národů (scénky)
7.	Souboj národů v lese a na jezeře Esgarot		Celotábora rová desková hra	Sport / Výtv. dílna	Uspaní velitelé
8.	Cesta k Ereboru (orientační běh)		Celotábora rová desková hra	Rekreační činnost	Boj s drakem Šmakem
9.	Náhrdelník pro hrdiny		Bitva o Šmakovo zlato (aku-aku)		Slavnost na rozlouče- nou Poklad
10.	Odjezd domů				

Neutrální hladina emocí  Nejvyšší hladina emocí

4.4 Hodnocení programu tábora dětmi

Protože důležitou součástí každého pedagogického procesu by měla být evaluace, rozhodli jsme se požádat děti o hodnocení činností spadajících do CTH a tudíž i získání zpětné vazby od účastníků projektu.

Hodnocení činností a aktivit dětmi slouží pouze k doplnění vlastního hodnocení her, které bylo prováděno jako vlastní reflexe po uskutečnění každé hry / aktivity a je pouze okrajovou částí této práce. Hodnocení jednotlivých her a činností dětmi probíhalo buď vřazováním lístečků do velkých sklenic s názvy jednotlivých her označených nápisem *Líbilo se mi / Nelíbilo se mi*, a nebo písemně – děti vyjádřily svůj názor čárkou do kolonky *Líbilo se mi* či *Nelíbilo se mi* na archu papíru vyvěšeném na nástěnce. Hodnocení her dětmi bylo dobrovolné, přesto téměř všechny děti každý den odpovídaly.

Jak můžeme vidět v tabulce 6, nejvíce oblíbené byly scénky *Nalezení prstenu moci* a *Slavnost všech národů (scénky)*. Ke třem nejoblíbenějším aktivitám patří také *Poklad*, který byl gradací celotáborové hry. Hned za ním se umístila *Úvodní motivační scénka*, což potvrdilo mé mínění, že se dětem líbila. Nejméně oblíbenou hrou se stala hra s názvem *Elfské symboly*, kterou jsme se rozhodli v příštím roce z programu vynechat, nebo ji upravit tak, aby byla pro děti atraktivnější. Mezi hry s nižší oblíbeností bohužel patří i *Celotáborová desková hra*, která by (dle mého názoru) zůstala pro děti atraktivnější a vzácnější tím, že by se nehrála tak často. Celkově děti hodnotily uvedené hry a činnosti velmi kladně, u žádné z her nebo činností nepřevažovalo vyloženě negativní hodnocení, což je pro nás (organizátory) pozitivní zjištění.

Tabulka 6, zdroj: vlastní

Hodnocení jednotlivých her a dalších součástí celotáborové hry dětmi			
PROGRAM TÁBORA HOBIT, 5. – 14. 8. 2013, POHOŘELICE U NAPAJEDEL,			hodnocení dětí:
pořadí oblíbenosti	název hry / činnosti	Líbilo se mi	Nelíbilo se mi
1.	Nalezení prstenu moci	78 dětí, 100%	0
1.	Slavnost všech národů (scénky)	78 dětí, 100%	0
1.	Poklad	77 dětí, 100%	0
2.	Souboj Saurona a Gandalfa (úvod. motivační scénka)	77 dětí, 97%	2 děti, 3%
3.	Boj na lesní mýtině	74 dětí, 95%	4 děti, 5%
4.	Vymoženost lidské rasy (pošta)	70 dětí, 93%	5 dětí, 7%
5.	Jak vznikl náš národ, Můj erb	72 dětí, 92%	6 dětí, 8%
5.	Bitva o Šmakovo zlato (aku – aku)	67 dětí, 92%	6 dětí, 8%
7.	Umění všech národů	70 dětí, 91%	7 dětí, 9%
8.	Náhrdelník pro hrdiny	67 dětí, 89%	8 dětí, 11%
9.	Připlouváme	68 dětí, 88%	9 dětí, 12%
9.	Výprava do tmy	67 dětí, 88%	9 dětí, 12%
10.	Boj s drakem Šmakem	64 dětí, 86%	10 dětí, 14%
11.	Uspaní velitelé	64 dětí, 84%	12 dětí, 16%
12.	Souboj národů v lese a na jezeře Esgaroth (olympiáda)	65 dětí, 83%	13 dětí, 17%
13.	Cesta k Ereboru (orientační běh)	62 dětí, 81%	15 dětí, 19%
14.	Thorinův test zdatnosti	60 dětí, 78%	17 dětí, 22%
15.	Celotáborová desková hra	55 dětí, 74%	19 dětí, 26%
16.	Elfské symboly	45 dětí, 59%	31 dětí, 41%

4.4.1 Vyhodnocení dotazníků celkové spokojenosti s táborem

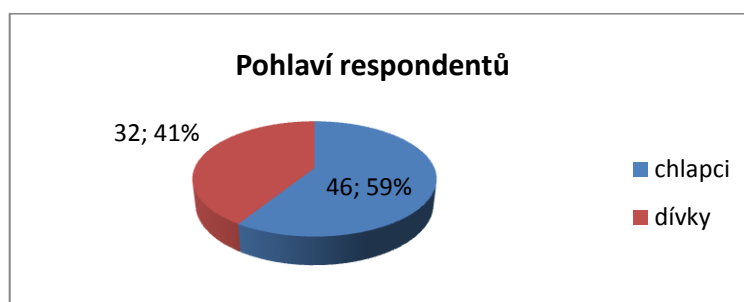
➤ Dotazníky celkové spokojenosti dětí na táboře

Na závěr tábora všechny děti (kromě dvou předškolních dětí) vyplnily dotazník (viz přílohy, obrázek 11), který obsahoval 16 otázek (otevřených, polouzavřených a škálových) týkajících se různých stránek tábora. Naším cílem bylo zjistit, zda byly děti na táboře celkově spokojeny či nespokojeny, jaké hry se jim líbily nejvíce, co by na táboře změnily apod. Dotazník byl sestaven především pro účely DDM Uherský Ostroh a sestavu táborových vedoucích. Protože se dotazníkové šetření osvědčilo, budeme jej provádět na táborech každoročně kvůli získání zpětné vazby od účastníků. Na základě informací zjištěných pomocí dotazníků mohou být provedeny změny v organizaci tábora v příštích letech.

Protože byl dotazník sestaven jako celkové hodnocení různých skutečností o táboře (týkající se výhrad k jídelníčku, oblíbenosti vedoucích, kvality ubytování, vztahů v oddílech atd.) vybrala jsem pro účely této práce vyhodnocení otázek č. 13, 14, 15.

Administrace byla prováděna poslední den tábora, kdy většina dojmů a zážitků by ještě „čerstvá“. Toho šetření bylo prováděno opět jen jako doplnění programu tábora Hobit 2013 základní zpětnou vazbou.

➤ Vyhodnocení vybraných položek dotazníku

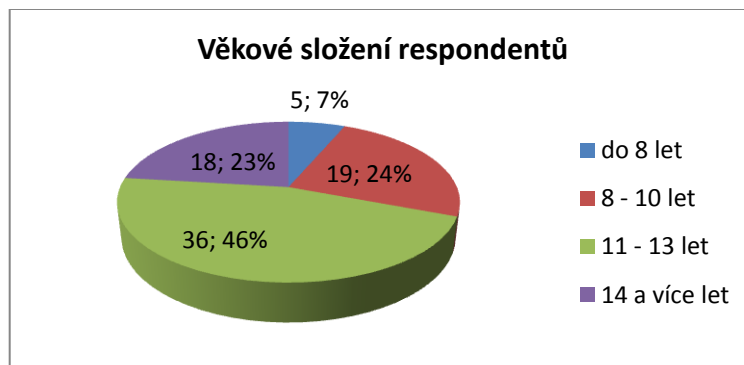


Graf 1, zdroj: vlastní

Komentář ke grafu 1:

Přestože počet dětí, které se účastnily letního pobytového tábora Hobit 2013, bylo 80, dotazník jich vyplnilo 78. Dvě děti totiž ještě v té době nechodily do školy, proto nemohly na

otázky písemně odpovídat. Složení respondentů dle pohlaví vypovídá o převaze chlapců, kterých bylo na táboře 46 (+ jeden předškolák), dívek bylo 32 (+ také jedna předškolačka).

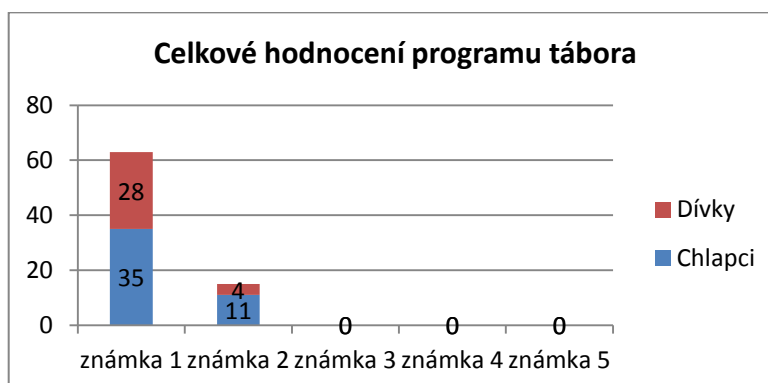


Graf 2, zdroj: vlastní

Komentář ke grafu 2:

Ze 78 respondentů byla nejpočetnější kategorií věková skupina od 11 do 13 let, do které patřilo 36 dětí. Téměř vyrovnané zastoupení měly věkové skupiny 8 – 10 let (19 dětí) a 14 a více let (18 dětí). Nejméně zastoupenou věkovou skupinou jsou děti do 8 let – což není překvapivých zjištěním, protože tábor byl primárně určen dětem od 8 let.

Vyhodnocení otázky 13: „Jak celkově hodnotíš program tábora?“

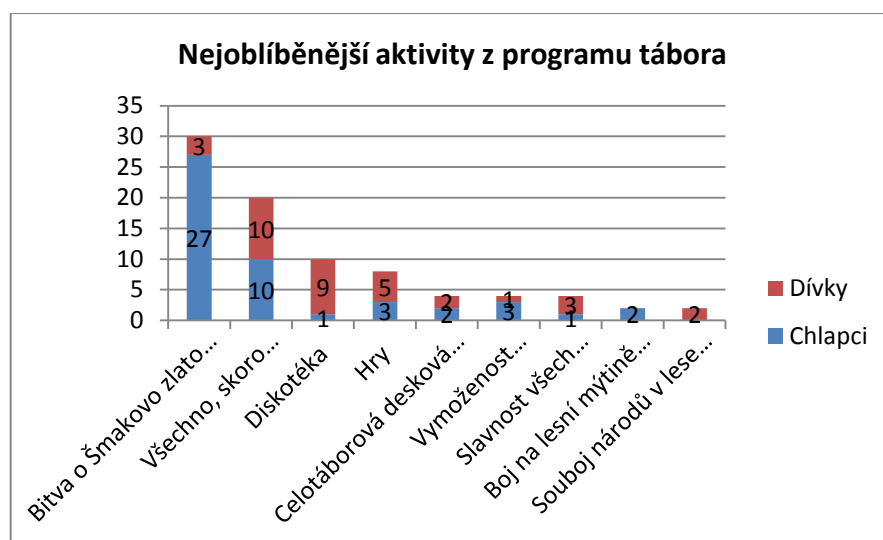


Graf 3, zdroj: vlastní

Komentář ke grafu 3:

Celkové hodnocení programu tábora bylo velmi kladné. Děti měly udělovat známky „jako ve škole“ v rozmezí 1 - 5, přičemž nejhorší známkou, kterou děti zvolily, byla známka 2. Známkou 1 celkově ohodnotilo program tábora 63 dětí, známkou 2 15 dětí. Poměr chlapců a dívek byl u obou odpovědí rovnoměrný.

Vyhodnocení otázky 14: „Z programu tábora se mi nejvíce líbilo...“

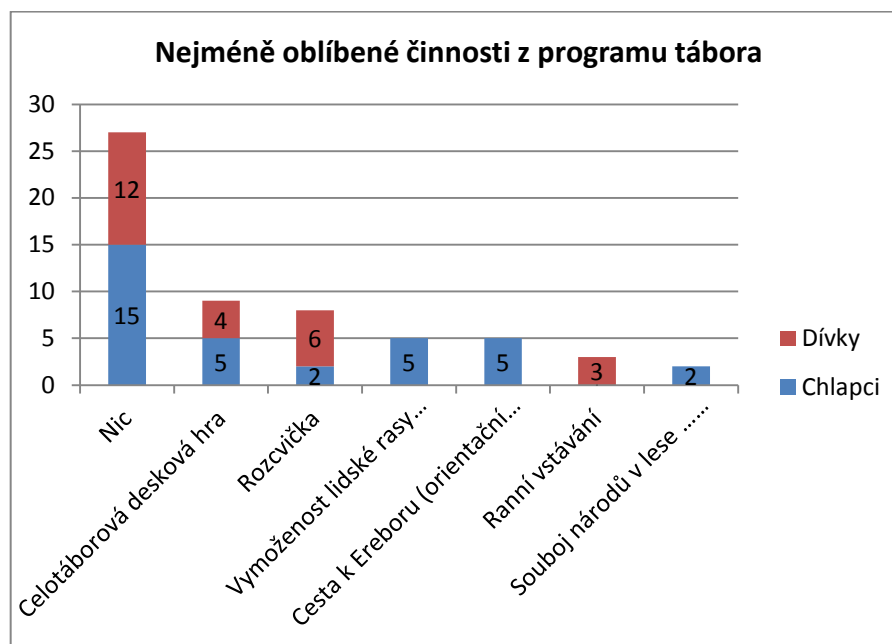


Graf 4, zdroj: vlastní

Komentář ke grafu 4:

Podle hodnocení dětí byla nejoblíbenější hrou *Bitva o Šmakovo zlato (aku – aku)*, pro kterou hlasovalo 27 chlapců a 3 dívky. Hra se tedy setkala s velkou oblibou hlavně u chlapců. Zajímavé je, že hned na druhé nejčastěji zapsané odpovědi se hned dvacetkrát objevilo „Všechno“, či „skoro všechno“. Třetí nejčastěji uváděnou nejoblíbenější aktivitou byla *diskotéka*, pro kterou ve velké převaze nad chlapci hlasovaly hlavně dívky. Čtvrtou nejčastější odpovědí na otázku 14 byly *hry*, které napsalo 8 dětí. Další odpovědi jsou už méně četné: *Celotáborová desková hra*, *Vymoženost lidské rasy* i *Slavnost všech národů* obdržely shodný počet hlasů, a to 4. Zbylé odpovědi již byly svou nízkou četností zanedbatelné. Počet celkových odpovědí (84) neodpovídá počtu respondentů (78), protože některé děti nenapsaly odpověď žádnou, jiné naopak uvedly více oblíbených činností.

Vyhodnocení otázky 15: „Z programu tábora se mi nejméně líbilo:..“



Graf 5, zdroj: vlastní

Komentář ke grafu 5:

Potěšující je, že 27 dětí nenapadla žádná činnost, která by se jim v programu tábora nelíbila, protože na otázku 15 odpověděli „nic“. Druhou nejčtetnější odpovědí byla bohužel celotáborová desková hra, i když 9 negativních hlasů ze 78 dotazovaných není příliš významným zjištěním. 8 krát byla jako nejméně oblíbená činnost z programu tábora zvolena rozcvička. Zajímavostí je, že celkově nejvíc negativních hlasů při „papírkovém hodnocení“ měla hra Elfské symboly a přesto ji jako neoblíbenou činnost nikdo z dětí nezmínil. Dá se z toho usoudit, že hodnocení, která děti prováděly každý den těsně po odehrání určitých činností, má vyšší výpovědní hodnotu než celkové hodnocení na konci tábora, kdy už děti spoustu činností z první poloviny programu tábora zapomněly. Svědčí o tom i fakt, že všechny zbylé činnosti, označené dětmi za neoblíbené, patří do druhé poloviny programu tábora (tedy kromě *ranního vstávání*). Dle této tabulky se dívky jeví o něco více líné, či pohodlné, častěji než chlapci považovaly za nejméně oblíbené „ranní vstávání“ a „rozcvičku“. Nicméně tyto aktivity určitě vyřadit z programu nehodláme.

Závěr

Téma letních dětských táborů je mi blízké díky mé profesi pedagoga volného času, ale také díky vlastním zážitkům z táborů, jichž jsem se zúčastnila v mém dětství. Proto pro mě téma Plánování a realizace dětských letních táborů bylo jasnou volbou. Psaní této práce mi pomohlo k větší sebereflexi vlastních zážitkových programů, jež je v této činnosti velmi důležitá. Diplomová práce naplnila svůj hlavní cíl, kterým byl popis plánování a realizace dětského letního tábora se zaměřením na skladbu celotáborové hry. V rámci naplnění dílčího cíle byl v práci popsán vlastní proces tvorby programu celotáborové hry dle teoretických východisek a zásad výchovy ve volném čase, zážitkové pedagogiky se zaměřením na dramaturgii programu. V této práci byl popsán rozbor skladby programu letního pobytového tábora s názvem Hobit, který se konal 5. – 14. 8. 2013 v Rekreačním středisku Hájenka v Pohořelicích u Napajedel.

V průběhu realizace plánovaného projektu jsme nechali děti většinu činností průběžně hodnotit, abychom získali zpětnou vazbu přímo od účastníků projektu. Na závěr tábora bylo také provedeno doplňující celkové hodnocení tábora pomocí písemného zodpovězení dotazníků, jež sloužilo primárně pro táborové vedoucí a pořádající organizaci, ale také jako doplnění vlastního hodnocení her a činností. Díky těmto jednoduchým úkonům jsme získali alespoň základní posouzení předkládaných her dětmi.

Výsledky poukázaly na velmi kladné hodnocení dětí, a také na drobné chyby, kterých bychom se měli v příštích letech vyvarovat ve snaze zkvalitnění svých dalších projektů. Samozřejmě by bylo velmi nezodpovědné si myslet, že hra, která byla velmi kladně přijata dětmi na jednom táboře, musí být pozitivně hodnocena i na příštím táboře. To, jestli program tábora bude úspěšný či nikoliv, záleží na celé řadě faktorů. Vlastní hodnocení ani hodnocení dětí však nelze v žádném případě chápat jako obecně platný ukazatel oblíbenosti námi předkládaných her.

Program tábora se neodvíjí jen od toho, jak jsme si to naplánovali. V úvahu musíme brát množství finančních prostředků, které máme k dispozici, materiálních podmínek, prostředí, ve kterém se tábor bude odehrávat, počet dětí, které se tábora zúčastní, počet vedoucích, kterým musíme garantovat alespoň minimální plat. V neposlední řadě záleží na samotných účastnících – jak tu, či onu hru přijmou, jestli se dokážou nadchnout pro hru a jsou připraveni zažít něco nevšedního. Neexistuje univerzální hra, která vyjde za každých podmínek – každá

hra je jedinečná a neopakovatelná – díky dané skupině vedoucích, díky dané sestavě účastníků, jejich věkovému složení a aktuálnímu psychickému rozpoložení všech.

Přestože v současnosti již nejsou tábory pro děti tak atraktivní, jako tomu bylo dříve, jsme moc rádi, že stále patříme k těm, kteří ještě pořádají opravdové velké tábory. K pořádání táborů nás také motivují kladné ohlasy účastníků i rodičů dětí.

Snažíme se pořádat tábory alespoň trochu v duchu tradičních táborů plných dobrodružství, zdravého pohybu v přírodě a neopakovatelných zážitků. Na táboře se děti učí spolupráci v oddílech, navazují sociální vztahy, rozvíjí své schopnosti, fyzickou zdatnost i myšlení prostřednictvím tematických her ve výchovně - vzdělávacím procesu. Hry mají také významný podíl na integraci do společnosti. Tábory mimo jiné slouží jako prevence sociálně-patologických jevů ve společnosti a jsou pro děti silnou motivací k vykonávání smysluplných činností ve svém volném čase. Schopnosti nabyté ve svém volném čase při zájmovém vzdělávání na táboře velmi dobře uplatní, např.: hra na hudební nástroj, znalosti z přírodovědného kroužku, pohybové schopnosti, výtvarné nadání atd.

Pro zajímavost zde uvádím, jak by měl vypadat *Ideální tábor dle Miloše Zapletala (1969): stálý stanový tábor s minimálním počtem dospělých vedoucích*. Tihle táborníci se nezabývali dodržováním táborové legislativy, kterou je nutné v dnešní době dodržovat. Jedli to, co si sami připravili, bez ohledu na nějaké hygienické požadavky. Občas spali i ve vlastnoručně vyrobených přístřešcích, na které je v uvedené knize spousta návodů. Koupali se v potoce, sloužili noční hlídky, udržovali táborový oheň. Jistě se nezabývali důkladnou dramaturgií akce, činnosti se připravovaly spontánně. Věřím ale, že i takové tábory byly v mnohém prospěšné. Už jen tím, že poskytly dětem zážitky na celý život.

Seznam použité literatury a internetových zdrojů

CANFIELD, Jack. *101 ways to develop student self-esteem and responsibility/ Hry pro výchovu k odpovědnosti a sebedůvěře* (z angličtiny přeložila Zdena Dostálová). Praha: Portál, 1998. 384 s. ISBN 80-7178-194-0.

ČINČERA, Jan. *Práce s hrou pro profesionály*. Praha: Grada Publishing, 2007, 116 s. ISBN 987-80-247-1974-0.

FRANC, Daniel, ZOUNKOVÁ Daniela, MARTIN, Andy. *Outdoor and Experiential Learning/ Učení zážitkem a hrou, praktická příručka instruktora* (z angličtiny přeložila Daniela Zounková). Brno: Computer Press, 2007. 201 s. ISBN 978-80-251-1701-9.

GAVORA, Peter. *Úvod do pedagogického výzkumu*. Brno: Paido, 2000. 208 s. ISBN 80-85931-79-6.

HÁJEK, Bedřich, HOFBAUER, Břetislav, PÁVKOVÁ, Jiřina. *Pedagogické ovlivňování volného času: současné trendy*. Praha: Portál, 2008. 240 s. ISBN 978-80-7367-473-1.

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

HANUŠ, Radek. *Fenomén hry: teoretické a metodické příspěvky k tématu hry*. Olomouc: UPOL, 2003. 75 s. ISBN 978-80-244-0669-5.

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

KALMAN, Michal. *Národní zpráva o zdraví a životním stylu dětí a školáků*. Olomouc: UPOL, 2011. 114 s. ISBN 978-80-244-2985-4.

KIRCHNER, Jiří. *Psychologie prožitku a dobrodružství: pro pedagogiku a psychoterapii*. Brno: Computer Press, 2009. 135 s. ISBN: 978-80-251-2562-5.

KOLÁŘ, Zdeněk a kol. *Výkladový slovník z pedagogiky*. Praha: Grada Publishing, 2012. 192 s. ISBN 978-80-247-3710-2.

Národní institut dětí a mládeže MŠMT. *Tábory a další zotavovací akce*. Praha: NIDM MŠMT, 2008. ISBN 978-80-86784-59-5.

LANGMEIER, Josef, KREJČÍŘOVÁ, Dana. *Vývojová psychologie 2*. Praha, Grada Publishing: 2006. 368 s. ISBN 80-247-1284-9.

PÁVKOVÁ, Jiřina a kol. *Pedagogika volného času: teorie, praxe a perspektivy výchovy mimo vyučování a zařízení volného času*. Praha: Portál, 2002. 231s. ISBN 80-7178-711-6.

PELÁNEK, Radek. *Příručka instruktora zážitkových akcí*. Praha: Portál, 2008. 208 s. ISBN 978-80-7367-353-6.

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

PORTMANN, Rosemarie. *Spiele, die stark machen /Hry pro posílení psychické odolnosti (z německého originálu přeložila Monika Žárská)*. Praha: Portál, 2001. 104 s.

VÁGNEROVÁ, Marie. *Vývojová psychologie: dětství a dospívání*. Karolinum, 2012. 531 s. ISBN 978-80-246-2153-1.

VÁŽANSKÝ, Mojmir. *Volný čas a pedagogika zážitku*. Brno: Masarykova univerzita, 1992. 64 s. ISBN 80-210-0428-2.

VÁŽANSKÝ, Mojmir. *Základy pedagogiky volného času*. Brno: Print - Typia, 2001. 175 s. ISBN 80-86384-00-4.

ZAPLETAL, Miloš. *Jak vést letní tábor*. Praha: Mladá fronta, 1969. 272 s.

Internetové zdroje:

Zájmové a neformální vzdělávání. [online]. Praha: MŠMT. [cit. 2013-11-03]. Dostupné z:

<http://www.msmt.cz/mladez/zajmove-a-neformalni-vzdelavani>

Tábor Hobit 2013 Pohořelice. [online]. [cit. 2014-03-22]. Dostupné z:

http://www.youtube.com/watch?v=2wqkePMm-u0&list=UUBwWE-MyH-mFyjFvJ_uu8kA

Seznam použitých zkratk

DDM dům dětí a mládeže

SVČ středisko volného času

NNO nestátní nezisková organizace

MŠMT ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy

NIDM národní institut dětí a mládeže

VZP všeobecná zdravotní pojišťovna

CTH celotáborová hra

DA doplňková aktivita

Seznam grafů

Graf 1, zdroj: vlastní	76
Graf 2, zdroj: vlastní	77
Graf 3, zdroj: vlastní	77
Graf 4, zdroj: vlastní	78
Graf 5, zdroj: vlastní	79

Seznam tabulek

Tabulka 1, zdroj: vlastní.....	30
Tabulka 2, zdroj: vlastní.....	33
Tabulka 3, zdroj: vlastní.....	37
Tabulka 4, zdroj: vlastní.....	70
Tabulka 5, zdroj: vlastní.....	71
Tabulka 6, zdroj: vlastní.....	75