

Univerzita Palackého v Olomouci

Fakulta tělesné kultury



Fakulta
tělesné kultury

ANALÝZA NÁZORŮ DĚTÍ NA ETAPOVÉ HRY NA TÝDENNÍM LETNÍM TÁBOŘE

Bakalářská práce

Autor: David Forch

Studijní program: Tělesná výchova pro vzdělání – Výchova ke zdraví

Vedoucí práce: doc. Mgr. Jan Bělka, Ph.D.

Olomouc 2024

Bibliografická identifikace**Jméno autora:** David Forch**Název práce:** Analýza názorů dětí na etapové hry na týdenním letním táboře**Vedoucí práce:** doc. Mgr. Jan Bělka, Ph.D.**Pracoviště:** Katedra sportu**Rok obhajoby:** 2024**Abstrakt:**

Práce se zabývá popisem a následným hodnocením táborových her dětmi na týdenním letním táboře. V teoretické oblasti popisujeme jednotlivé instituce poskytující volný čas, poté se věnujeme přímo táboru a hrám obecně. Dále práce přechází do metodické části, kdy autor vysvětluje a popisuje hry, které ve výsledcích analyzuje.

Klíčová slova:

tábor, volnočasová aktivita, děti, mladší školní věk, starší školní věk, hra, Harry Potter, celotáborová hra, etapová hra

Souhlasím s půjčováním práce v rámci knihovních služeb.

Bibliographical identification**Author:** David Forch**Title:** Analysis of children's view on stage games at one-week summer camp**Supervisor:** doc. Mgr. Jan Bělka, Ph.D.**Department:** Department of Sport**Year:** 2024**Abstract:**

This thesis deals with the description and subsequent evaluation of children's camp games at a one-week summer camp. The theoretical part describes the different institutions that provide leisure time, then focuses on the camp and games in general. Next, the thesis moves to the methodological part, where the author explains and describes the games he analyses in the results.

Keywords:

Summer camp, leisure activity, children, younger school age, older school age, game, Harry Potter, full-camp game, stage game

I agree the thesis paper to be lent within the library service.

Prohlašuji, že jsem tuto práci zpracoval samostatně pod vedením doc. Mgr. Jana Bělky Ph.D, uvedl všechny použité literární a odborné zdroje a dodržoval zásady vědecké etiky.

V Kopřivnici dne 26. dubna 2024

.....

Děkuji vedoucímu práce doc. Mgr. Janu Bělkovi Ph.D. za odbornou pomoc při zpracování bakalářské práce.

OBSAH

Obsah	7
1 Úvod	10
2 Přehled poznatků	11
2.1 Instituce poskytující volnočasové aktivity	11
2.1.1 Volný čas.....	11
2.1.2 Zážitková pedagogika	11
2.2 Česká táborská unie.....	12
2.2.1 Tábor, zotavovací akce	12
2.2.2 Druhy táborů	12
2.2.3 Typy táborů	13
2.2.4 Stravování na táboře	13
2.2.5 Dramaturgie	14
2.2.6 Dramaturgie tábora.....	14
2.3 Hra	14
2.3.1 Celotáborová hra	15
2.3.2 Etapové hry.....	16
2.4 Legislativa táborů a zotavovacích akcí.....	17
2.5 Táborové funkce	18
2.6 Účastník tábora.....	20
2.6.1 Rozdělení účastníků tábora	20
2.6.2 Mladší školní věk	20
2.6.3 Starší školní věk	21
3 Cíle.....	22
3.1 Hlavní cíl.....	22
3.2 Dílčí cíle.....	22
3.3 Výzkumné otázky případně hypotézy.....	22
4 Metodika	23
4.1 Popis tábora v realizovaném výzkumu	23
4.1.1 Dům dětí a mládeže Kopřivnice.....	23

4.1.2	Floorbal a pole dance camp.....	23
4.1.3	Táborový harmonogram	23
4.1.4	Táborová základna Kletné	24
4.2	Výzkumný soubor.....	24
4.3	Metody sběru dat	25
4.4	Tvorba videozáznamů	25
4.5	Analyzované hry.....	25
4.5.1	Létající Potloukové.....	26
4.5.2	Kouzelnické tyče	26
4.5.3	Suroviny na mnoholičný lektvar	27
4.5.4	Vaření Mnoholičného lektvaru	27
4.5.5	Magie	28
4.5.6	Kvíz o Harrym Potterovi.....	28
4.5.7	Famfrpál.....	29
4.5.8	Čarodějnická házená.....	29
4.5.9	Šifrování hadího jazyka	30
4.5.10	Výplňkové hry	31
4.6	Statistické zpracování dat	31
4.7	Analýza odborné literatury	31
5	Výsledky.....	32
5.1	Účast na táboře.....	32
5.2	První hra – Létající potloukové	33
5.3	Druhá hra – Kouzelnické tyče	34
5.4	Třetí hra – Suroviny na Mnoholičný lektvar.....	35
5.5	Čtvrtá hra – Vaření Mnoholičného lektvaru	36
5.6	Pátá hra – Magie	37
5.7	Šestá hra – Kvíz o Harrym Potterovi	38
5.8	Sedmá hra – Famfrpál.....	39
5.9	Osmá hra – Čarodějnická házená.....	40
5.10	Devátá hra – Šifrování hadího jazyka.....	41
5.11	Výplňkové hry	42
5.12	Vyhodnocení nejoblíbenější hry	43
5.13	Vyhodnocení etapových her podle chlapců a dívek	44

6	Závěry	45
7	Souhrn	46
8	Summary	47
9	Referenční seznam	48
10	Přílohy.....	50
	10.1 Vzor ankety k etapovým hrám.....	50
	10.2 Vzor informovaného souhlasu.....	53

1 ÚVOD

Tato bakalářská práce se zabývá analýzou názorů dětí na etapové hry. V přehledu poznatků se čtenář seznámí s různými pojmy, týkajícími se táborů obecně, seznámí se s pojmem hra a vším s ní spojené, dozví se základní legislativu spjatou s tábory. Dále jsou čtenáři obeznámeny základní táborové funkce.

Tábor přináší dětem sociální a psychické výhody, protože zde mohou vytvářet nová přátelství a učit se práci ve skupině, komunikovat a fungovat ve společnosti. Děti zde rozvíjejí svou tvořivost, jemnou motoriku a dovednosti v kolektivní práci.

Následující kapitola obsahuje výpis cílů, dílčích cílů a výzkumných otázek. Ve výsledcích jsou všechny tyto otázky a cíle zodpovězeny a stručně vysvětleny.

V metodické části je čtenáři představen autorův postup při výzkumu této práce, způsob sběru dat a práce s nimi. Dále následuje konkrétní popis průběhu tábora a výčet etapových her, s nimiž bylo pracováno.

Posuzování zpětné vazby od dětí je pro vedoucí tábora klíčové. Data ze zpětné vazby poskytují základ k hodnocení proběhlého tábora, jelikož její pomocí lze identifikovat pozitivní i negativní aspekty tábora, což je nápomocné pro plánování budoucích akcí.

Poté se v práci nachází samotný výzkum a výsledky, ke kterým autor dospěl. Práce také obsahuje přílohovou část, která obsahuje dokumentaci analyzovaných her a jiné použité materiály.

2 PŘEHLED POZNATKŮ

2.1 Instituce poskytující volnočasové aktivity

Dle Pospíšila, Pospíšilové a Trochtové (2018) existuje nespočet organizací věnujících se realizaci letních táborů, které se liší způsobem uspořádání, nebo jejich přístupem k dětským letním táborům.

Například to mohou být:

- zapsané spolky (sportovní kluby, ...)
- Junák – český skaut
- Pionýr
- TJ Sokol
- Domy dětí a mládeže
- a další

2.1.1 *Volný čas*

Dle Hofbauera (2004) pojem volný čas identifikujeme jako aktivitu nebo činnost, která se provádí na základě svobodného rozhodnutí. Zároveň se očekává, že naplní potřeby. Prostor pro volný čas nastává pouze po splnění povinností daných školou, zaměstnáním či jiných individuálních potřeb. Podle Hofbauera (2004) je volný čas ideální pro vzdělávání a výchovu dětí a mládeže.

Podle Pávkové (2014) je volný čas definován jako období, kdy si jedinec může svobodně vybrat své aktivity. Tento čas má klíčový význam pro osobní rozvoj, jelikož slouží k odpočinku, rekreaci a vykonávání činností, které přinášejí radost a potěšení. Volný čas zahrnuje i tzv. ztrátový čas, což jsou období, která trávíme například cestováním, nakupováním a podobně.

Vážanský (2001, 30) popisuje volný čas jako dobu „v níž se individuum může nezávisle na jakýchkoli povinnostech výhradně svobodně realizovat a dělat to, či ono, k čemu je nikdo nenutí a k čemu není ani podvědomě nuceno“.

2.1.2 *Zážitková pedagogika*

Podle Jirásk (2019) se zážitková pedagogika skládá z prožitku, zážitku a zkušenosti. Prožitkem má Jirásek na mysli vnímání, zažívání a poznávání. Díky zážitku v hlavě neseme

prožití události a zkušenosti. Zkušeností bereme v potaz prožití až přežití, které má v sobě rozkoš, potěšení, libost a příjemnost.

Slejšková et al. (2011) píše, že: „základním pravidlem zážitkové pedagogiky je to, že zážitek nemá smysl v sobě samém, ale slouží jako prostředek k rozvoji, výchově a vzdělávání“.

Bohumír Bezchleba (2012) míní, že když se pořádá dětský tábor, tak hlavně děti prožívají řadu prvků zážitkové pedagogiky, která může pomoci při rozvoji osobnosti dítěte. Děti na táboře zažívají zážitky a prožitky díky různým táborovým dobrodružstvím.

2.2 Česká tábornická unie

Česká tábornická unie (ČTU) je registrovaný spolek s bohatou historií a pyšní se titulem „Organizace uznávaná Ministerstvem školství, mládeže a tělovýchovy“ za práci s dětmi a mládeží.

ČTU sdružuje více než šest tisíc táborníků, kteří jsou organizováni ve 12 oblastech a 135 klubech, osadách a oddílech po celé České republice.

Členství v ČTU je individuální, ale většina členů se zapojuje do tábornických klubů nebo trampských osad. Každý z těchto klubů či osad je samostatnou součástí ČTU a provozuje své aktivity v souladu se stanovami a ustanoveními organizace. Česká tábornická unie spojuje tyto kluby a osady prostřednictvím ústředí ČTU a velkých rad oblastí, které zajišťují administrativní a materiální podporu pro činnost táborníků.

ČTU vychází z principů lesní moudrosti Ernesta Thompsona Setona a navazuje na tradice z let 1968-1970 a historického trampského hnutí – Unii trampských osad a klubů. Inspirací pro členy ČTU jsou osobnosti, které dokázaly překonat samy sebe a přinést lidstvu nové poznání.

2.2.1 *Tábor, zotavovací akce*

Na základě § 8 zákona č. 258/2000 Sb., o ochraně veřejného zdraví: „Zotavovací akce je organizovaný pobyt 20 a více dětí ve věku do 15 let na dobu delší než 4 dny, jehož účelem je posílit zdraví dětí a zvýšit jejich tělesnou zdatnost.“

Konání letních táborů probíhá výhradně během letních prázdnin. Pro mnohé organizace představuje vrchol celoroční práce. Během tábora se mohou vytvořit nová přátelství a vztahy podporující spolupráci mezi dětmi.

2.2.2 *Druhy táborů*

Tábory rozlišujeme na čtyři základní druhy:

- stálé tábory – celý pobyt probíhá na jednom místě na stejném tábořišti
- putovní tábory – tábory probíhají na více místech, jde o tábory vodní, turistické či cykloturistické
- příměstské tábory – tábory probíhající pouze přes den, na noc se vrací děti domů
- hvězdicové tábory – účastníci absolvují mnohadenní výlety do okolí tábořiště

2.2.3 *Typy táborů*

Zde se tábory rozlišují podle typu účelu na tři základní:

- běžné – pro běžnou mladou populaci
- integrované – na tomto táboře je aspoň 20 % účastníků z rizikových skupin (dětské domovy, zdravotně postižení, ...)
- ozdravné – pouze pro zdravotně postižené děti nebo osoby se specifickými potřebami

2.2.4 *Stravování na táboře*

Stravování je velmi důležité a přispívá k duševnímu a fyzickému rozvoji schopností u dětí. Správná výživa by měla splňovat minimálně pět požadavků, které jsou podle pracovníků oddělení vzdělávání IDM et al. (2004) energetická vydatnost, výživná hodnota, dostatečnost, pestrost, zdroje vitamínů.

Strava by měla být rozdělena do pěti cyklů (snídaně, svačina, oběd, svačina, večeře), kdy ze zásady musí být ke snídani teplý nápoj a minimálně jedno z hlavních jídel musí být taktéž teplé.

Jídelníček se sestavuje ještě před započítím akce a podílí se na něm zejména hlavní vedoucí kurzu, zdravotník, hospodář a kuchař. V možnostech by měla být i náhradní varianta.

Stravování by mělo být přizpůsobeno fyzické aktivitě účastníků. Podle pracovníků oddělení vzdělávání IDM et al. (2004) se počítá u dětí ve věku 7-10 let 70 kcal/kg/den, 11-16 let 60 kcal/kg/den. Dále platí, že pokud je fyzická aktivita náročnější, měl by se zvětšovat podíl cukru v jídelníčku.

Pitný režim při zotavovacích akcích je velmi důležitý, jelikož tábory probíhají zejména v létě, stejně jako ten náš, tak může dojít k dehydrataci ze slunce a tepla. V těchto teplých dnech je vhodné volit chladnější ovšem ne ledové tekutiny. Nápoje by podle KHS (Krajská hygienická stanice) měly být k dispozici po celý den a uchovávané v krytých nádobách

s výpustným kohoutem. U dospělého člověka je doporučeno, že by měl vypít 50 ml tekutin na 1 kg své váhy, u dětí to je 60 ml tekutin na 1 kg své váhy.

2.2.5 *Dramaturgie*

Dramaturgie je práce, při které se dramaturg snaží vytvořit příběh či divadelní představení zajímavou a srozumitelnou pro diváky. Otakar Holec (1994) uvádí, že dramaturgie je metodou jak vybírat a poté seřazovat jednotlivé programy do času, který má k dispozici a jejím cílem je dosáhnout co nejvyššího účinku.

„Nejdůležitější však je, že metoda dramaturgie umožňuje a dokonce podporuje změny v programové náplni kurzů. Ke slovu se dostává jiná instruktorská dovednost, totiž schopnost neustále přezkoumávat zda zvolený program skutečně přispívá k naplňování cílů kurzu, a přizpůsobovat ho potřebám účastníků.“ (Franc, 2007, p. 26)

2.2.6 *Dramaturgie tábora*

Podle France (2007) dramaturgii v táboře můžeme vnímat jako nedílnou součást práce vedoucích na táboře a chápání procesu zážitkového vzdělávání. Taky je to možný způsob, jak formulovat a uspořádat aktivity a program do koncepce tábora.

Záměrem dramaturgie je co nejvíce přiblížit dětem očekávanou aktivitu zábavnou formou. Zároveň nám může dramaturgie sloužit jako spojitost mezi jednotlivými aktivitami.

Dramaturgie nám pomáhá například při nepřízni počasí či jiných komplikacích nevypadnout z tématu tábora. Díky ní můžeme upravovat harmonogram a celkový plán tábora.

2.3 Hra

„Hra otvírá přístup k nepředmětným kontextům, horizontům, celkům, přesahům, hra má transcending funkci. Celky, jichž jsme součástí, jsou v průběhu hry zpřítomněny, jsou prožívány velmi intenzivně. Jedinec se hrou proměňuje, obohacuje, kultivuje. Ladění je velmi důležitou součástí životního pohybu, člověk srůstá s okolím, ‚zapouští kořeny‘. Toto vyladování je možno pochopit také jako hru“ Hogenová (2005).

Nizozemský kulturní historik Huizinga (1971) definuje hru jako: „(...) svobodné jednání, které je míněno jen tak a stojí mimo obyčejný život, ale které přesto může hráče plně zaujmout, k němuž se dále nepřipíná žádný materiální zájem a jímž se nedosahuje žádného užitku, které se uskutečňuje ve zvlášť určeném čase a ve zvlášť určeném prostoru, které probíhá řádně podle určitých pravidel a vyvolává v život společenské skupiny, které se rády obklopují tajemstvím, nebo které se vymaňují z obyčejného světa tím, že se přestrojují za jiné.“

Hru můžeme také definovat jako:

- Zápas daný pravidly, jehož cílem je určit vítěze.
- Zábava nebo volný čas.
- Tajný plán něco udělat
- Aktivita hraná pro zábavu.
- Sportovní či jiná soutěživá aktivita s pravidly.

Podle Mazala (2007) je důležité, aby všichni účastníci, včetně vedoucích i rozhodčích, znali pravidla pro ideální průběh hry. Pravidla by měla být přiměřená věku a kvalitě účastníků. Pravidla hry musí umožnit vyhrát každému. A jsou v nich veškeré informace potřebné k dané hře. Pružnost pravidel umožňuje jejich přizpůsobení všem věkovým kategoriím, tudíž si „těžší hru“ s upravenými pravidly mohou zahrát i mladší děti, kterou by jinak nezvládly.

Podle Činčery (2007) je cílem hráče při hře vyhrát. Cíl instruktora nebo pedagoga může ovlivnit plno faktorů. Instruktor či pedagog může chtít přivést svěřence k určitým postojům, porozumění, dovednosti.

Činčera dělí cíle do tří kategorií, a to jsou individuální cíle, skupinové cíle a kurikulární cíle.

Individuální cíle jsou už podle názvu ojedinělé a každý si pod nimi může představit něco jiného. Například seznámit se, rozvinout své dovednosti, inspirovat se apod. Individuální cíle nemusí být hlavním cílem hry, jen by na ně nemělo být zapomínáno.

Skupinové cíle se mohou vyjádřit jako společné úsilí skupiny splnit danou hru či úkol. Posílit schopnost skupiny správně fungovat jako jeden celek a postupně se dostávat do vyšší fáze skupinové dynamiky. Taky dokáží v dítěti probudit zážitek jedinečnosti ze sdílení cílů a času s přáteli.

Kurikulární cíle jsou snahy vedoucího hry obohatit děti například ve znalostech, porozumění, postojích, hodnotách či dovednostech při dané hře.

2.3.1 Celotáborová hra

Celotáborová hra by dle Hápa et al. (2014) měla odpovídat věku účastníků, jejich fyziologickému vývoji a mentální vyspělosti. Je nutné postupně dodržovat kroky přípravy. Prvním krokem je zvolit téma motivace, které bude bavit jak děti tak i vedoucí. Druhý krok je míra motivace, která se provádí buď pouze v etapách celotáborové hry, nebo po celou dobu tábora. Dalším, tudíž třetím krokem je rozdělení dětí do družin nebo ponechat jednotlivce. Vzniklé družiny můžeme rozdělit například podle pohlaví, věku, náhodného losování a

podobně. Tyto družiny lze různě označit například stejným oblečením, stejnou barvou šátku nebo podobných věcí.

Jedním z dalších kroků je dle Hápa et al. (2014) styl vyhodnocování, přičemž můžeme vyhodnocovat jednotlivé etapy, nebo až celotáborovou hru. Je důležité zdůraznit stanovení si přesných pravidel bodování, která následně využijeme k vyhodnocení. Dalším krokem při tvorbě CTH je stanovení její délky, začátku, konce i jejího průběžného stupňování (Háp et al. 2014).

2.3.2 *Etapové hry*

Je složení her, které by na sebe měly vzájemně navazovat například legendou, příběhem nebo celým tématem tábora. Pro tvorbu etapových her je dle Foglové (2006) důležité zapojit tvořivost, zkušenost ale i fantazii a zábavu, také se nesmí opomíjet na věk účastníků, aby hra nebyla například příliš složitá. Proto doporučuje přípravu doma nepodcenit, jelikož na táboře už není čas na změny a mohlo by se to projevit na kvalitě jak jednotlivé hry, tak celého tábora. V přípravě je důležité pamatovat na všechny důležité i vedlejší pomůcky a vše si pro jistotu zaznamenávat.

Foglová (2006) tvrdí, že pokud hru tvoříte pro děti od 6 do 11 let, tak musí být na paměti, že si v tomto období děti rády hrají a mají obrovskou fantazii, se kterou vždy můžeme počítat a pracovat. Ovšem taky tvrdí, že velikou nevýhodou v tomto věku je rozdílná dovednost jednotlivců. Také tvrdí, že každý oddílový vedoucí musí znát důkladně celou etapovou hru a měl by do ní být patřičně zapojen. Dále by táborový vedoucí být dostatečně vzdělaný ohledně přírody, táborových dovednostech, historii, zeměpisu, nebo by měl mít podklady kam v případě potřeby nahlédnout.

Podle Foglara et. al (1997) jsou etapové hry správně zahrnuty i do skautských organizací, jelikož dokáží obohatit i skautskou činnost, zlepšují docházku a mění určité nudné úkoly na zábavnou formu. Tito autoři také píší, že etapové hry dokáží v dětech probudit zájem a motivaci, kterou lze využít k dosažení výchovného cíle.

Podle Foglara et. al (1997) se v etapových hrách dokáží účastníci naučit různým táborovým praktikám, nebo může určitá hra zvýšit u účastníků tělesnou zdatnost a systematiky rozvíjet rychlost, vytrvalost, či sílu.

2.4 Legislativa táborů a zotavovacích akcí

Pro uskutečnění tábora je důležité být zaopatřen táborovou legislativou a právními normami. Neexistuje jeden ucelený právní předpis, tudíž je pořadatel akce povinen znát veškeré tyto předpisy a řídit se jimi.

Z obecných zákonů je důležité zmínit nebo na ně aspoň upozornit zejména na:

- Ústavní zákon č. 1/1993 Sb., Ústava České republiky
 - Každý občan může činit, co není zákonem zakázáno, a nikdo nesmí být nucen činit, co zákon neukládá
- zákon č. 104/1991 Sb., Úmluva o právech dítěte
 - Zde bych odkázal na článek 13, který nám říká že: „Dítě má právo na svobodu projevu; toto právo zahrnuje svobodu vyhledávat, přijímat a rozšiřovat informace a myšlenky všeho druhu, bez ohledu na hranice, ať ústně, písemně nebo tiskem, prostřednictvím umění nebo jakýmikoli jinými prostředky podle volby dítěte.“
- zákon č. 200/1990 Sb., o přestupcích (PZ)
 - Orgány státní správy a orgány obce vedou občany k tomu, aby dodržovali zákony a jiné správní předpisy a respektovali práva spoluobčanů
- zákon č. 114/1992 Sb., o ochraně přírody a krajiny (OchrPZ)
 - Účelem zákona je přispět k udržení a obnově přírodní rovnováhy v krajině, k ochraně rozmanitosti forem života, přírodních hodnot a k šetrnému hospodaření s přírodními zdroji.
- zákon č. 289/1995 Sb., o lesích (LZ)
 - Účelem tohoto zákona je stanovit předpoklady pro zachování lesa, péči o les a obnovu lesa jako národního bohatství.
- zákon č. 258/2000 Sb., o ochraně veřejného zdraví (OVZ)
 - Tento zákon stanovuje právní pro ochranu a zlepšení zdraví občanů, reguluje základní principy prevence nemocí, léčby, hygieny zajištění dostupnosti zdravotní péče a dalších aspektů veřejného zdraví.
- vyhláška Ministerstva zdravotnictví č. 106/2001 Sb., o hygienických požadavcích na zotavovací akce pro děti (ZAV) – Novela 422/2013 Sb.
 - Tato vyhláška upravuje hygienické požadavky na umístění, prostorové podmínky, a funkční členění staveb a zařízení včetně jejich vybavení, a

na ubytování, osvětlení, úklid, zásobování vodou, odstraňování odpadků a odpadních vod, stravování a režim dne zotavovacích akcí.

- vyhláška Ministerstva zdravotnictví č. 137/2004 Sb., o hygienických požadavcích na stravovací služby
 - O hygienických požadavcích na stravovací služby a o zásadách osobní a provozní hygieny při činnostech epidemiologicky závažných. Tato vyhláška upravuje v návaznosti na přímo použitelné předpisy Evropských společenství některé podmínky uvádění pokrmů do oběhu, nebo základní podmínky pro přípravu a podávání pokrmů v rámci zdravotních a sociálních služeb.

- vyhláška Ministerstva zdravotnictví č. 106/2001 Sb., o hygienických požadavcích na zotavovací akce pro děti

2.5 Táborové funkce

Podle Harmacha et al. (2004) zodpovídá za průběh tábora hlavní vedoucí a nese zodpovědnost za každou věc, která se na táboře stane. Je to proškolená osoba starší 18 let se zkušenostmi jak s prací s dětmi a mládeží, tak s funkcí oddílového vedoucího. Je obeznámen s právními předpisy a zákony týkajícími se tábora, řídí a organizuje práci veškerých pracovníků. Podílí se na přípravě tábora a zná tudíž celý program, jelikož je z velké části jeho strůjcem. Po celou dobu dohlíží na jeho provoz a řádné dodržování pravidel správné hygieny, jako je dostatek vody, stravování apod. Také dohlíží na dodržování vnitřního táborového řádu jak u dětí tak u všech táborových pracovníků. Jsou u něj uloženy všechny zdravotní dokumentace dětí i pracovníků, k těmto dokumentům má přístup i zdravotník tábora. Na konci tábora spolu s hospodářem tábora dělá celkové vyúčtování provedené akce.

Oddílovým vedoucím by dle Harmacha et al. (2004) měla být osoba starší 18 let, která je celkově způsobilá pro práci vedoucího. Po celou dobu tábora plně zodpovídá za svěřený oddíl, a to jak v programové, výchovné tak i zotavovací činnosti. Musí být empaticky založený, aby mohl děti motivovat a jít jim příkladem, jelikož v té chvíli zastupuje do jisté míry jejich rodiče. V souladu s táborovým řádem, režimem dne a pokyny hlavního vedoucího vede program a činnost svěřeného oddílu. Tudíž musí táborový řád, režim dne a rámcový plán znát a aktivně se podílet na přípravě programu.

Vedoucí musí znát základy první pomoci, vědět, kde je lékárnička, spolupracovat se zdravotníkem a dbát na bezpečnost dětí, což znamená, že je nikdy nenechává bez patřičného dozoru.

Oddíloví vedoucí by měli mezi sebou spolupracovat a vzájemně se doplňovat, aby tábor probíhal bez větších komplikací. Chovají se šetrně k životnímu prostředí, aby šli vzorem svému svěřenému oddílu.

Dle Neumana (2014) oddílový vedoucí zastává hned několik rolí, zejména při hrách, kdy může být rozhodčím, instruktorem, animátorem a mnohdy i hráčem. V průběhu etapové hry se jeho role mění. Z popředí, kdy vysvětluje hru, postupně ustupuje do pozadí a pouze sleduje a podporuje aktivní účastníky hry. Správný vedoucí dokáže u hry ideálně stanovit cíle a přehledně vysvětlit postup k jejich dosažení. Při tom všem by měl být energický, aby tu energii a pozitivní náladu mohl přenášet na své svěřence. Z vedoucího také musí vyzařovat sebevědomí spojené s neformální kompetencí. Nemělo by se zapomínat i na smysl pro humor, kvůli odlehčení situace či jen pobavení dětí.

Ve své knize Harmach et al. (2004) píše, že hospodářem má být osoba starší 18 let s platným zdravotním průkazem. Zodpovídá za dodržování provozního rozpočtu tábora, vede jeho účetnictví. Má organizační schopnosti pro provoz, aby mohl vést administrativu a finanční hospodaření. Zná základní platné zákony týkající se provozu tábora. Je oprávněn zacházet se svěřenými finančními i materiálními prostředky určenými k provozu tábora či zotavovací akce. Na závěr tábora provádí spolu s hlavním vedoucím konečné vyúčtování a ekonomické zhodnocení tábora.

Kuchař na letním táboře by měl dle Harmacha et al. (2004) znát předpisy týkající se přípravy stravy ve společném stravování a normy pro přípravu stravování zejména pro děti a mládež. Zodpovídá za správné technologické zpracování pokrmů, aby předešel onemocnění či nakažení dětí jídlem. Sestavuje jídelníček a zodpovídá za skladování potravin, příruční sklad a dohlíží na hospodárné využití všech potravin, čímž zamezuje plýtvání jídlem. Udržuje čistotu v kuchyni i skladech, dodržuje hygienické i bezpečnostní zásady, včetně osobní hygieny.

Za zdravotníka tábora se dle Harmacha et al. (2004) považuje osoba s platným zdravotnickým certifikátem, nebo osoba studující či pracující ve zdravotnictví. Smí se starat maximálně o 80 dětí. Výraznou částí se podílí na sestavování jídelníčku, aby byla dodržena správné energetická hodnota potravin. Zná táborový program a spolu s hlavním vedoucím zodpovídá za správné dodržování zejména odpočinku a pitného režimu při fyzických aktivitách.

Při zahájení tábora kontroluje a zjišťuje aktuální zdravotní a psychický stav dětí. Zodpovídá za vybavenost lékárničky, popřípadě ji doplňuje správným vybavením. V okamžicích úrazu léčí zraněné děti a poskytuje jim následnou podporu a pomoc. Při vážnějších úrazech nebo onemocněních vše hlásí a neprodleně řeší s hlavním vedoucím, případně lékařem či Krajskou hygienickou stanicí. Vede zdravotní dokumentaci (zdravotní deník) všech účastníků a

hlídá dodržování osobní hygieny. Po skončení tábora je nezbytně nutné mít zdravotní deník ještě šest měsíců uložený, aby bylo možné případné zdravotní problémy dohledat.

2.6 Účastník tábora

Účastníkem tábora je dítě v tzv. školním věku. Matějček a Pokorná (1998) jej definují jako „období od 6 let do ukončení základní školní docházky – to jest do 14. až 15. roku dítěte.“

Dítě je v evidenci tábora, který má zaplacený a mělo by se aktivně zapojovat do programu nastoleného vedoucím tábora. Za účastníka je zodpovědný hlavní vedoucí tábora, o jeho zdravotní stav se stará zdravotník tábora.

Účastník je povinen dodržovat táborová pravidla, se kterými je na začátku tábora seznámen, musí hlásit škody, kterých si sám všimnul nebo je způsobil. Dále musí hlásit změnu svého zdravotního stavu, aby mu byla poskytnuta řádná pomoc. Musí dodržovat základy hygieny spojené se zákonem č. 258/2000 Sb., o ochraně veřejného zdraví (OVZ) a vyhláškou Ministerstva zdravotnictví č. 106/2001 Sb., o hygienických požadavcích na zotavovací akce pro děti (ZAV) – Novela 422/2013 Sb.

2.6.1 Rozdělení účastníků tábora

Podle Matějčka a Pokorné (1998) se školní věk rozděluje na mladší a starší, přičemž každá z těchto kategorií má svá specifika.

Celkově však Matějček a Pokorná (1998) rozdělují děti do tří kategorií, a to předškolní věk, mladší školní věk a starší školní věk. Předškolním věkem se tato práce nemusí zabývat, jelikož pro její potřeby není důležitý.

2.6.2 Mladší školní věk

Z hlediska věku se bavíme o dítěti starém zhruba mezi 6. až 10. rokem života, přičemž se to může u jedinců o rok až dva lišit, dle jejich individuálního vývoje. Za počátek tohoto období se považuje nástup na základní školu.

V období mladšího školního věku prochází dítě obrovskou vývojovou změnou. Dítě se musí správně přizpůsobit novému a neprobádanému prostředí, navazuje nové sociální vztahy a mění se jeho postavení v rodině. Donedávna byla pro dítě hlavní činností hra, ale nyní nastává období učení. Dítě má více práv, ale i více povinností. V tomto období jsou viditelné důležité pokroky v rozvoji osobnosti dítěte, a to hlavně v oblasti poznávacích procesů, citů a vůle. Velkou roli v osobnosti dítěte hraje úspěšnost ve škole (Vašina et al., 1998).

Podle Křištofiče (2006) ještě není plně dobudována centrální nervová soustava, dokončuje se myelinizace nervových vláken. Dále je toto období podle autora ideální na rozvoj rychlostních, koordinačních a akčně-reakčních schopností, přičemž by při těchto činnostech neměly být děti nadměrně unaveny. V tomto věku je typická neefektivita a nadbytek potřebné energie k danému úkonu. Měl by se klást důraz na rozvoj mezisvalové koordinace, na přenášení poloh a pohybů u dotváření pohybových stereotypů a hlavně na správné držení těla spjata s funkcí svalů tělesného jádra.

Děti v tomto období se podle Křištofiče (2006) učí zejména napodobováním, což znamená, že je důležité dbát na kvalitu ukázky. Nejlepší možný proces učení se nové pohybové aktivity je opakování.

2.6.3 *Starší školní věk*

Základní věková hranice tohoto období je 11. až 16. rok života dítěte, ovšem to se může u jedinců různě lišit, přibližně o rok až dva. Toto období můžeme nazvat pubertou.

Všeobecně dominuje názor, že období puberty je spojeno s problematickým chováním, vzpurností a bouřlivostí, ale mnoho výzkumů potvrzuje, že toto období probíhá, až na výjimky bez vážnějších konfliktů (Šimíčková-Čížová et al., 2010).

Podle Vágnerové (2008) se jedná o období, ve kterém jedinci prožívají nejprudší změnu. Dospívání není jednoduché období, jelikož ho doprovází nepohoda, se kterou souvisí nejen individuální tělesný vývoj, ale i psychické změny, jež nám mění postoje a priority v životě.

Dle Křištofiče (2006) je až v tomto období dobudována motorická kontrola, která se táhne především z období zlatého věku motoriky (8-12 let). V této věkové periodizaci dochází u chlapců k výraznému zlepšení rytmických schopností, kdy zároveň dosahuje úroveň rovnovážných schopností stejné úrovně jako u dospělých.

„...pokusíme se odpovědět na otázku zde lze u dětí účelně rozvíjet silové schopnosti. Přes nejednoznačný přístup k této problematice se většina odborníků shoduje v názoru, že i u dětí je svalová síla trénovatelná. Do 13.–14. roku (u dívek do 15 let) se svalová síla zvyšuje téměř lineárně, potom dochází souběžně s „růstovým spurtem“ k jejímu prudkému nárůstu. I u dětí vyvolá posilování, podobně jako u dospělých, metabolickou odezvu organismu, ale jiného druhu. Ještě nejsou dobudovány systémy pro specifickou odezvu, ale dochází ke zvýšení obecné kondiční kapacity (posilování tedy přináší jistý efekt i u dětí)“ Křištofič (2006).

3 CÍLE

3.1 Hlavní cíl

Hlavním cílem této práce bylo zjistit názory dětí na odehrané hry na letním táboře a následné hodnocení těchto her.

3.2 Dílčí cíle

- 1) Vytvořit anketu
- 2) Připravit etapové hry
- 3) Provést anketní šetření
- 4) Provést analýzu a syntézu získaných dat
- 5) Popsat a pořídít videozáznam her

3.3 Výzkumné otázky případně hypotézy

- 1) Bude se lišit hodnocení chlapců a dívek na jednotlivé hry při celkovém hodnocení?
- 2) Která z her bude mít nejlepší hodnocení?

4 METODIKA

4.1 Popis tábora v realizovaném výzkumu

4.1.1 *Dům dětí a mládeže Kopřivnice*

Dům dětí a mládeže Kopřivnice (dále jen DDM Kopřivnice) je instituce, která se zaměřuje na poskytování volnočasových aktivit. Instituci zřizuje město Kopřivnice od 1. 1. 2007. Volnočasové aktivity mohou zahrnovat různé sportovní aktivity, umělecké dílny, vzdělávací kurzy, společenské akce, tábory a mnoho dalšího. Cílem těchto aktivit je podpora rozvoje zájmů, dovedností a sociální interakce u dětí a mladých lidí. Poskytuje prostředí, ve kterém se mladí lidé mohou setkávat, učit se a růst jak individuálně, tak i ve skupině.

4.1.2 *Floorbal a pole dance camp*

Běžný typ tábora stálého druhu, který je sportovně zaměřený především na florbal a pole dance. Programem tábora jsou zejména sportovní táborové hry, navázání či prohloubení přátelských vztahů a zdokonalení se v nejen sportovních, ale i běžných lidských dovednostech. To vše pod vedením zkušených instruktorů pod záštitou DDM Kopřivnice.

4.1.3 *Táborový harmonogram*

Harmonogram musí splňovat zákonem daná kritéria, které určují minimální dobu spánku, čas na odpolední klid či určitý počet jídel. Dále se nesmí zapomínat na ranní a večerní hygienu, pauzy mezi hrami, kdy je to pro děti mladší 12 let po devadesátiminutové fyzické aktivitě alespoň patnáctiminutová přestávka.

Režim dne:

7:45	BUDÍČEK
7:50	ROZCVIČKA
8:00–8:15	RANNÍ HYGIENA
8:15–8:45	SNÍDANĚ
9:15–11:45	DOPOLEDNÍ ZAMĚSTNÁNÍ
10:15–10:30	SVAČINA
12:15	OBĚD
12:45–14:15	ODPOLEDNÍ KLID
14:15–17:45	ODPOLEDNÍ ZAMĚSTNÁNÍ
15:30	SVAČINA

18:00	VEČEŘE
19:00–20:30	VEČERNÍ ZAMĚSTNÁNÍ
20:45	DRUHÁ VEČEŘE
21:00	VEČERNÍ HYGIENA
21:30	VEČERKA
21:30–7:45	NOČNÍ KLID

Budíček – Osoby určené táborovou radou v daný čas obchází chatky s dětmi, které budí a svolávají na ranní rozcvičku.

Rozcvička – Drobná forma pohybové aktivity, zaměřená na protažení a připravení těla pro celý táborový den.

Hygiena – Čas, kdy se děti opláchnou, popřípadě vysprchují, umyjí zuby, apod.

Stravování – Prostor vyhrazený pro konzumaci pokrmu, který je předem připraven, dle zákonných předpisů a tudíž splňuje všechny podmínky pro správné stravování.

Pitný režim – Je pro všechny účastníky nachystán po celou dobu pobytu.

Zaměstnání – Čas vyhrazený pro hraní předem připravených her.

Večerka – Doba, kdy děti uléhají do svých postelí a připravují se ke spánku. Minimální doba spánku je 9 hodin, mimo den, kdy je připravena noční hra.

Noční klid – Doba vyhrazena pro spánek.

4.1.4 *Táborová základna Kletné*

Táborová základna Kletné je rekreační středisko ve vlastnictví DDM Kopřivnice, které leží v Moravskoslezském kraji poblíž obce Suchdol nad Odrou. Nachází se v přírodním prostředí poskytujícím možnosti pro outdoorové aktivity jako jsou turistika, cyklistika, sportovní hry a další. Táborová základna nabízí ubytování v rekonstruovaných chatkách s možností využití i hlavní budovy, která je vybavena jídelnou pro společné stravování. Z důvodu bezpečí je areál zabezpečen plotem a zamykatelnou bránou.

4.2 Výzkumný soubor

Na táboře bylo přítomno 43 účastníků. Rodiče od všech účastníků dostali a zároveň podepsali informovaný souhlas k výzkumu na této bakalářské práci. Většinu účastníků tvořili chlapci, konkrétně 25, a zbytek byly dívky, což znamená 18. Děti byly ve věku od 8 do 17 let, tudíž mladší a starší školní věk. Průměrný věk dětí na táboře byl 12,2 let. Pouze 11 jich bylo na táboře poprvé, zbytek už tábor v minulosti navštívil, 18 dětí dokonce uvedlo, že na táboře byly

nejméně čtyřikrát. Což nám dává úvodní zpětnou vazbu, že se dětem na tomto táboře líbí a rády ho znovu navštěvují.

4.3 Metody sběru dat

K této bakalářské práci jsem na počítači připravil a vytvořil anketu, kterou jsem následně vytisknul a využil její papírovou formu. V anketě se objevilo 22 uzavřených otázek a 10 otevřených. Z osobních informací jsem chtěl znát pouze pohlaví a věk, tudíž byla anketa anonymní a nikdo by ji poté nedokázal přiřadit k dítěti, které ji vyplnilo.

Anketu jsem dětem dal po poslední odehrané hře a následně po oddílech chodily do velkého stanu, kde byla nachystána místa k sezení, ankety a psací potřeby. Následně jsem dětem rozdál ankety, společně jsme prošli všechny otázky, zeptal jsem se, zda všemu rozumí, informoval jsem je, že se i v průběhu mohou na cokoli zeptat. Poté děti vyplňovaly anketu a po jednotlivcích mi ji nosili, osobně jsem s dítětem kontroloval, zda odpovědělo na všechny otázky, abych se ujistil, že byla anketa správně vyplněna. Vyplňování nebylo časově náročné, zabralo to každému do 25 minut, přičemž věděli, že na to nemají daný časový úsek.

Následně jsem jednotlivé výsledky z ankety zapsal do programu Microsoft Office Excel, kde jsem vytvořil tabulku a pomocí funkcí, které program nabízí, zejména průměru, jsem dopočítával výsledky, se kterými jsem dále pracoval a jsou zaznamenány v páté kapitole Výsledky.

4.4 Tvorba videozáznamů

K vytvoření videozáznamu jsem využil mobilní telefon značky Iphone 12 a Xiaomi Redmi Note 10 Pro. Natočené záběry jsem následně editoval v programu Davinci Resolve. Následně jsem je vložil na platformu Youtube. Pomocí stránky Canva.com jsem vytvořil QR kódy, které odkazují na videa. Vytvořená videa jsou nahraná na Youtube jako neveřejná a jsou dostupná pouze přes QR kód.

4.5 Analyzované hry

Využité hry jsme zařadili do tématu tábora, které bylo Harry Potter. Každá hra měla účastníky nějakým způsobem prověřit z fyzické, psychické i znalostní stránky, hry také ukázaly variabilitu a práci jednotlivců ve skupině v honbě za vítězstvím. Děti soutěžily vždy za svůj oddíl, který se po celou dobu tábora neměnil.

4.5.1 *Létající Potloukové*

Čas – přibližně 10 minut (několik variací)

Prostředí – louka

Počet hráčů – všichni

Cíl hry – proběhnout dráhou bez zasažení a sebráním lístečku získat bod pro svůj oddíl

Klíčové body – spolupráce, prostorová orientace, odhadnutí rychlosti a změny směru, hod na cíl (při výměně rolí), plánování strategie

Popis hry – Cílem dětí je proběhnutí vyznačené trasy dlouhé necelých 40 metrů, nebýt při tom zasažen „létajícím Potloukem“ v podobě mokré houbičky či mokrého pěnového míčku a získat papírek, který značí bod pro daný oddíl. Papírky se nacházejí ve vymezeném území, kde už děti nemohou být zasaženy. Po získání papírku se vrací vymezenou, bezpečnou cestou zpátky na start, kam vloží papírek do své truhly. Všichni hráči běží najednou.

Pokud je hráč zasažen Potloukem, vrací se boční cestou, tak aby nikomu nepřekážel, zpět na start, odkud vybíhá znovu.

Létající Potlouky hází vedoucí z předem vymezených míst. Vedoucí se přiměřenou silou snaží zasáhnout pouze tělo a nohy dětí a tím předcházejí zásahu hlavy a jiným případným zraněním.

Variace – běhání pozadu či v různých zvířecích formách (rak, klokan, žába, pes, ...), běhání ve dvojicích či skupinkách, ztížené podmínky pro vedoucí (házení slabší rukou, pozadu, trčením od prsou, ...), výměna rolí mezi dětmi a vedoucími

4.5.2 *Kouzelnické tyče*

Čas – přibližně 5 minut / 1 kolo (100 úderů do bubnu)

Prostředí – vymezená plocha 10x20 metrů

Počet hráčů – 2 týmy po 5 hráčích

Cíl hry – přinést kouzelné prase za svou základní čáru

Klíčové body – strategie, rychlost, manipulace se zbraní, spolupráce, fair-play

Popis hry – Dva týmy označené šátkem na ruce, dostanou stejné zbraně (2x pěnový meč, 2x štít a 2x oboustranný pěnový meč). V každém týmu je hráč beze zbraně zvaný běžec, určený pouze pro manipulaci s prasetem. Je to jediný hráč, který se může prasete dotknout.

Hra začíná s prvním úderem do bubnu, kdy se hráči rozeběhnou od svých základních čar. Hráči se zbraněmi brání svého běžce. Jestliže je kterýkoliv hráč zasažen, musí si na 7 úderů do bubnu dřepnout. V případě, že je zasažen běžec, který zrovna drží prase, musí ho pustit na zem.

Při přenesení prasete za svou základní čáru získává oddíl bod a pokračuje se stejně jako na začátku rozběhem od svých základních čar. Hra končí se stým úderem do bubnu.

Jednotlivé oddíly jsou rozděleny do dvou skupin na mladší a starší. Tyto skupiny následně bojují proti sobě vždy ve své věkové kategorii. Hraje se systémem každý s každým (ve své věkové kategorii). Výsledky následně zapisujeme do tabulky.

Ve hře jsou zakázány údery do oblasti hlavy a krku, při porušení následuje penalizace v podobě dřepnutí na 20 úderů do bubnu.

Vedoucí u této hry plní úlohu rozhodčích a časoměřičů.

4.5.3 *Suroviny na mnoholičný lektvar*

Čas – 70-90 minut

Prostředí – les

Počet hráčů – všichni

Cíl hry – získání všech surovin

Klíčové body – strategie, vytrvalost, trpělivost, prostorová orientace

Popis hry – Hráči s injekčními stříkačkami naplněnými vodou běhají po lese a snaží se proudem vody protrhnout ubrousek v oddílových barvách, který je přivázaný na větví a zároveň v sobě uschovává surovinu (brambora, cibule, česnek, mouka, koření).

Z oddílu vždy běží pouze 5 hráčů. Hráči smí vzít pouze surovinu, která spadla na zem, ubrousku se nesmí dotknout. Po vyprázdnění stříkačky se vrací zpět na základnu kde je kýbl s vodou, a buď běží zase ten samý hráč, nebo se vystřídají. Vítězí oddíl, který jako první dokáže získat všechny suroviny.

Vedoucí zastávají pozici rozhodčích pohybujících se v lese a hlídky na základnách oddílu.

4.5.4 *Vaření Mnoholičného lektvaru*

Čas – 120 minut

Prostředí – louka

Počet hráčů – všichni

Cíl hry – uvařit Mnoholičný lektvar (guláš)

Klíčové body – vaření, práce s ohněm, práce s nářadím, spolupráce, originalita

Popis hry – Děti si samy musí vykopat ohniště a rozdělat z připraveného dřeva oheň. Dalším úkolem je vymyslet, jak nad oheň umístit kotlík. Následně si připraví veškeré suroviny a z nich uvaří Mnoholičný lektvar v podobě guláše. Musí to stihnout v určeném čase.

Vedoucí v této hře plní funkci bezpečnostního dozoru, zejména při práci s ohněm a nářadím. Na závěr je z nich vyčleněna porota ochutnávající guláš.

4.5.5 **Magie**

Čas – 90 minut

Prostředí – táborová základna

Počet hráčů – všichni

Cíl hry – v co nejkratším čase se naučit a předvést všechna zadaná kouzla

Klíčové body – krátkodobá paměť, synchronizace, strategie, spolupráce

Popis hry – V oddílech se vytvoří trojice, které následně hledají po táborové základně papírové návody, ze kterých se učí kouzla v podobě pohybových sestav, například: tlesknout, úklon, otočka, lusknout, apod. Tu si děti musí zapamatovat a následně synchronizovaně v té trojici předvést před svým přiděleným vedoucím v podobě rozhodčího.

Další vedoucí působí jako rušivé elementy pro děti například tím, že je rozptylují.

Každé trojici se měří a zapisuje čas, za jaký se jim podaří naučit a předvést veškerá kouzla. Čas se na konci hry v rámci oddílu sčítá a vyhrává oddíl s nejkratším časem.

4.5.6 **Kvíz o Harrym Potterovi**

Čas – 90 minut

Prostředí – táborová základna

Počet hráčů – všichni

Cíl hry – mít správně co nejvíce odpovědí

Klíčové body – znalosti o světě Harryho Pottera, spolupráce, intuice

Popis hry – V táboře je vymezeno sedm míst nazvaných podle tématu z Harryho Pottera (Tajemná komnata, Příčná ulice, Černé jezero, ...) a oddíl navštíví každé z těchto míst, kde na něho bude čekat 18 otázek s časovým limitem 150 vteřin. Přičemž na každém ze sedmi míst mohou získat dalších 120 vteřin za splnění daného úkolu.

Děti na začátku hry začínají ve „Velkém sále“, což je místo s plánkem hry a místy, která musí navštívit a po rozlosování se rozhodnout, na které místo půjdou jako první a posunout si na to místo figurku na plánu, ať se nepotkají dva oddíly na jednom místě.

Po dokončení úkolů a zodpovězení otázek na daném místě se oddíl vždy vrací do „Velkého sálu“ a posouvá svou figurku na volné místo, kde ještě nebyl.

Hra končí, až všechny oddíly projdou veškeré stanoviště. Zapisují se body za správně zodpovězené otázky a v případě stejného počtu bodů vyhrává oddíl, který hru dokončil dříve.

Variace – Lze být kreativní ve vymýšlení úkolů, za které se získává bonusový čas například (lovení skleněných kuliček z hrachové kaše, spojování obrázků zvířat s jejich názvy v tématu, učení se a předvádění kouzel, ...).

4.5.7 *Famfrpál*

Čas – 8 minut jedna hra

Prostředí – louka, vymezené hřiště

Počet hráčů – 2 týmy

Cíl hry – získání více bodů než soupeř

Klíčové body – spolupráce, prostorová orientace, zvládnání pohybu s míčem a zároveň koštětem, strategie

Popis hry – V naší verzi zapojíme všechny děti z oddílu, kterých je 9. Proto přizpůsobíme pravidla a počet jednotlivých hráčů, tudíž máme jednoho brankáře (ve svém vymezeném brankovišti), dva chytače (hledací Zlatonky, což je v našem případě skleněná kulička schovaná na louce), dva odrážče (Potlouky, v našem případě pěnovými míči, vybíjejí hráče soupeře) a zbylí čtyři jsou hráči v poli (přihrávají si Camrál, v našem případě gumový míč, který se snaží prohodit jedním ze tří soupeřových branek –obručí, které brání soupeřův brankář).

Každý hráč má vytvořené koště, které musí po celou dobu hry držet mezi nohama, aby simuloval létání na koštěti. Ve hře jsou stejně jako ve filmu tři druhy balónů: Camrál, Zlatonka, 2x Potlouk.

Cílem hry je přihrávat si Camrál, se kterým se nesmí udělat více než tři kroky, a prohodit ho soupeřovými obručemi. Za každé prohození se týmu přičítá bod. Další body může tým získat, pokud jeho chytač najde Zlatonku na louce, za kterou jsou 3 body. Pokud je kterýkoliv hráč zasažen Potloukem, musí se dotknout vlastní branky a poté se zapojí zpět do hry.

Hraje se systémem dvakrát každý s každým a výsledky se zapisují do tabulky.

Vedoucí v této hře schovávají Zlatonky a plní funkci rozhodčích a časoměřičů.

Variace – Přizpůsobit hru počtu hráčů, odhadnout velikosti a tvrdosti míče, jiná verze Zlatonky, například tenisový míček připevněný na vedoucího, který s ním pobíhá po hřišti.

4.5.8 *Čarodějnická házená*

Čas – 15 minut jedna hra

Prostředí – louka

Počet hráčů – všichni

Cíl hry – získat co nejvíce bodů

Klíčové body – strategie, spolupráce, schopnost s míčem, koordinace, reflex

Popis hry – Dva týmy hrají proti sobě, jeden tým brání a druhý útočí, přičemž se v rámci jednoho zápasu role vystřídají. Hra se trochu podobá baseballu tím, že z útočícího týmu vždy hraje jen jeden hráč, který ze startovního místa vhadzuje míč do vymezeného území zaplněného všemi bránícími hráči z druhého týmu. Po vhození míče se snaží útočící hráč vložit připravené pěnové houbičky do za sebou ležících kruhů.

Bránící tým se tomu snaží zamezit tím, že chytí míč a položí ho do kruhu dříve, než do něj stihne útočící hráč vložit houbičku. Útočící hráči se po jednom vystřídají a poté jdou bránit.

Bod se získává za každou správně položenou houbičku v kruhu a následně se body sčítají.

Podle pravidel útočící hráč vhadzuje ze startovního místa míč do vymezeného území a ten se musí prvně dotknout země. Pokud bránící tým chytí míč ze vzduchu, znamená to „out“ a útočící tým nezískává žádný bod a pokud se útočící hráč netrefí do vymezeného území, znamená to taktéž „out“. Hraje se každý s každým.

Bránící tým nesmí nijak útočícímu hráči překážet při vkládání houbiček do kruhu.

Vedoucí plní funkci rozhodčích a zapisovatelů.

Variace – Rozmístění kruhů, házení, kopání, úprava hřiště podle počtu hráčů, ...

4.5.9 **Šifrování hadího jazyka**

Z důvodu špatného počasí jsme tuto hru hráli ve vnitřních prostorách s přizpůsobenými pravidly.

Čas – 50 minut

Prostředí – místnost se stoly

Počet hráčů – všichni

Cíl hry – poznat melodii a přiřadit k filmu či pohádce

Klíčové body – spolupráce, znalost filmů a pohádek

Popis hry – Děti se v oddílech rozdělí na dvě skupiny a následně jim vedoucí pouští znělky z filmů a pohádek. Cílem dětí je uhodnout a napsat název filmu nebo pohádky na papír.

Vyhrává tým, který bude mít v součtu nejvíce správných odpovědí.

Variace – Hra v lese, kdy děti dostanou text zašifrovaný pomocí symbolů. Kód k šifře hledají děti v lese, kde je umístěn na stromech po jednotlivých symbolech. Děti vybíhají po dvojicích a mají přitom svázané nohy, smí se přinést pouze kód s jedním symbolem. Cílem je jako první vyluštit šifru.

4.5.10 **Výplňkové hry**

Čas – 30 minut

Prostředí – různé

Počet hráčů – všichni

Cíl hry – splnit daný úkol

Klíčové body – Spolupráce, týmovost, organizace, manipulace s předměty, koordinace

Popis hry – Her je několik. Jsou určeny k vyplnění volného času, za splnění hry se získávají body do celotáborové hry. Šlo například o tyto hry.

Stavba Bradavic – děti mají určený čas na postavení pyramidy z plastových kelímků, pomocí speciálních provázků, které mají uprostřed gumičku. Každé z dětí chytne jeden provázek a společně s ním manipulují a snaží se postavit pyramidu. Jde pouze o splnění úkolu ve vymezeném čase, nikoli o to být nejrychlejší.

Stavba Astronomické věže – děti mají určený čas na postavení aspoň 40 centimetrů vysoké věže pomocí nasbíraných klacků. Ovšem pro klacky musejí běžet do přiměřeně vzdáleného lesa. Jde pouze o splnění úkolu ve vymezeném čase, nikoli o to být nejrychlejší.

Několikanohá Akromantule – dětem stojícím v řadě za sebou se v přiměřené vzdálenosti od táborové základny svážou nohy a mají za úkol se v daném čase vrátit zpátky. Jde pouze o splnění úkolu ve vymezeném čase, nikoli o to být nejrychlejší.

Plnění Myslánky – děti stojí v řadě za sebou, mají v rukou kelímky a zavázané oči, kromě prvního, který jediný vidí a nabírá vodu plastovým kelímkem z předem vodou naplněného kýble. Následně si přes hlavu směrem do zadu vodu přelévají a snaží se naplnit Myslánku (kýbl) na konci řady. Jde pouze o splnění úkolu ve vymezeném čase, nikoli o to být nejrychlejší.

4.6 **Statistické zpracování dat**

V práci bylo použito deskriptivní statistiky (aritmetický průměr, absolutní četnosti, procenta).

4.7 **Analýza odborné literatury**

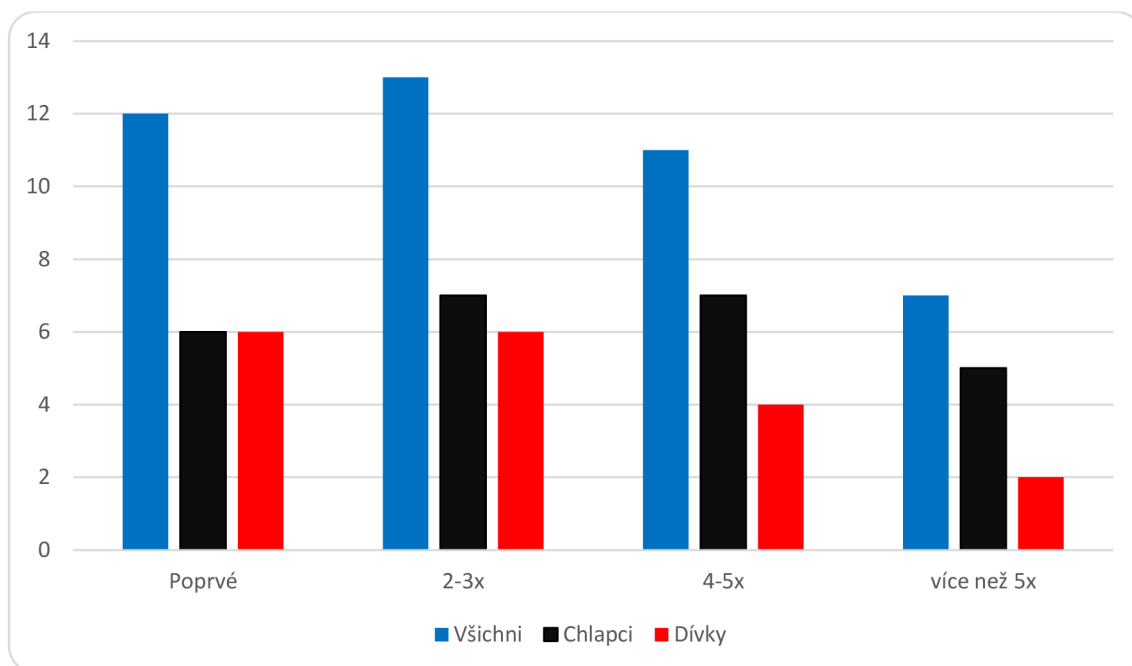
Pomocí klíčových slov jsem vyhledával základní i rozšiřující literaturu, ze které jsem následně vybíral podstatné informace, jenž mi pomohly k zjištění potřebných znalostí ohledně táborů a všech aktivit s nimi spojenými. Jednotlivé knihy jsem vždy prostudoval a následně vybral kapitoly, které byly nejvhodnější pro danou kapitolu.

5 VÝSLEDKY

5.1 Účast na táboře

Obrázek 1

Po kolikáté jsi na tomto táboře?



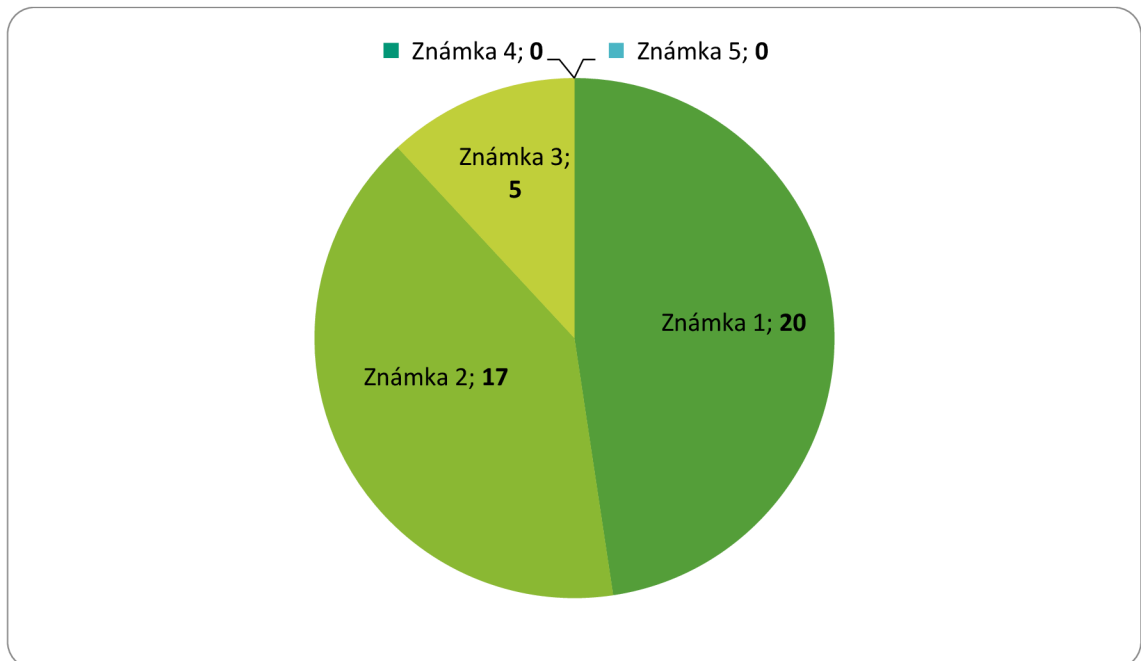
Na tomto sloupcovém grafu můžeme vidět, kolikrát děti tento tábor již absolvovaly a jaký je poměr chlapců a dívek, kdy je mírná převaha chlapců (58 %). Z tohoto grafu bych vytáhnul, že na táboře bylo poprvé 12 dětí, což tvoří 28 % ze všech dětí. Navíc tyto děti nejsou jen ti nejmladší, ale řadí se tam i děti, kterým je 13 let, což znamená, že na tento tábor se může přihlásit dítě v každém věku.

Navíc 42 % dětí tento tábor absolvovalo minimálně čtyřikrát, což svědčí o tom, že se na tento tábor rády vrací.

5.2 První hra – Létaující potloukové

Obrázek 2

Jak se ti líbila hra s názvem Létaující Potloukové?

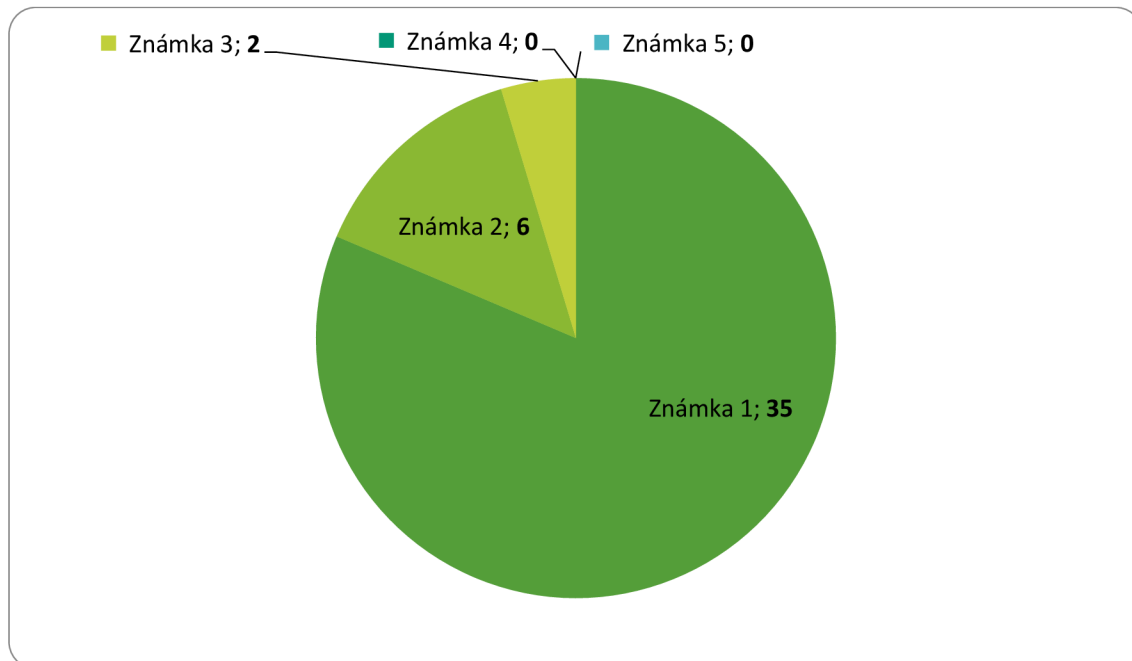


Z obrázku 2 je možno vyčíst, že hra dopadla v aritmetickém průměru se známkou 1,5. Toto hodnocení vyplývá především z teplého dne, kdy jsme chtěli děti zchladit a podle písemného hodnocení se nám to i povedlo. Další plus co mi děti k této hře napsaly je, že viděli, že se u této hry baví i vedoucí, což je samotného motivovalo k lepším výsledkům. Navíc nejhorší známka u této hry je 3, kterou uvedlo pouze pět dětí.

5.3 Druhá hra – Kouzelnické tyče

Obrázek 3

Jak se ti líbila hra s názvem Kouzelnické tyče?



Z obrázku 3 můžeme vidět jednoznačnou převahu známky 1, kterou uvedlo 81 % dětí, čímž tuto hru vyšvihlo na první místo s aritmetickým průměrem 1,2. Dále můžeme z anket vyčíst, že všichni chlapci ve věku od 13 do 17 let dali této hře to jen to nejlepší hodnocení. Nejčastější kladná zpětná vazba na tuto hru je „mohli jsme se mlátit“, která se objevuje zejména u chlapců, další pozitivní kritéria, které děti zmínily za kladné, jsou tvořivost, kolektivní práce a originalita.

Obrázek 4 QR kód videozáznamu:

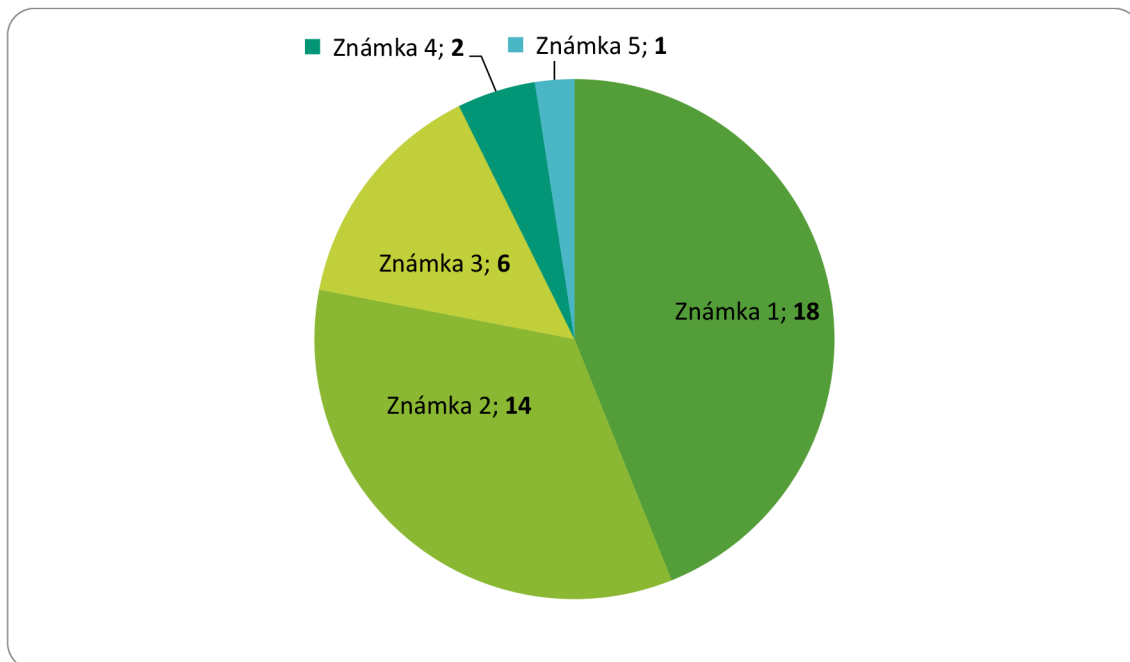
Hra Kouzelnické tyče



5.4 Třetí hra – Suroviny na Mnoholičný lektvar

Obrázek 5

Jak se ti líbila hra s názvem Suroviny na Mnoholičný lektvar



Z obrázku 5 můžeme vidět oproti předešlému velký rozdíl ve známkování, objevuje se zde polovina jedniček a dokonce dvě hodnocení se známkou 4 a jedno hodnocení se známkou 5. Aritmetický průměr této hry je 2,0. Této hře daly, oproti předešlé, lepší hodnocení dívky než chlapci. Dívky 1,8 a chlapci 2,2.

Zde bylo nejčastější negativní hodnocení běhání, což se dalo očekávat, jelikož se jednalo o náročnou hru v teplém počasí a náročném terénu, ovšem i zde se můžeme dočíst pozitivních hodnocení, kde se dětem líbila například spolupráce.

Obrázek 6 QR kód videozáznamu:

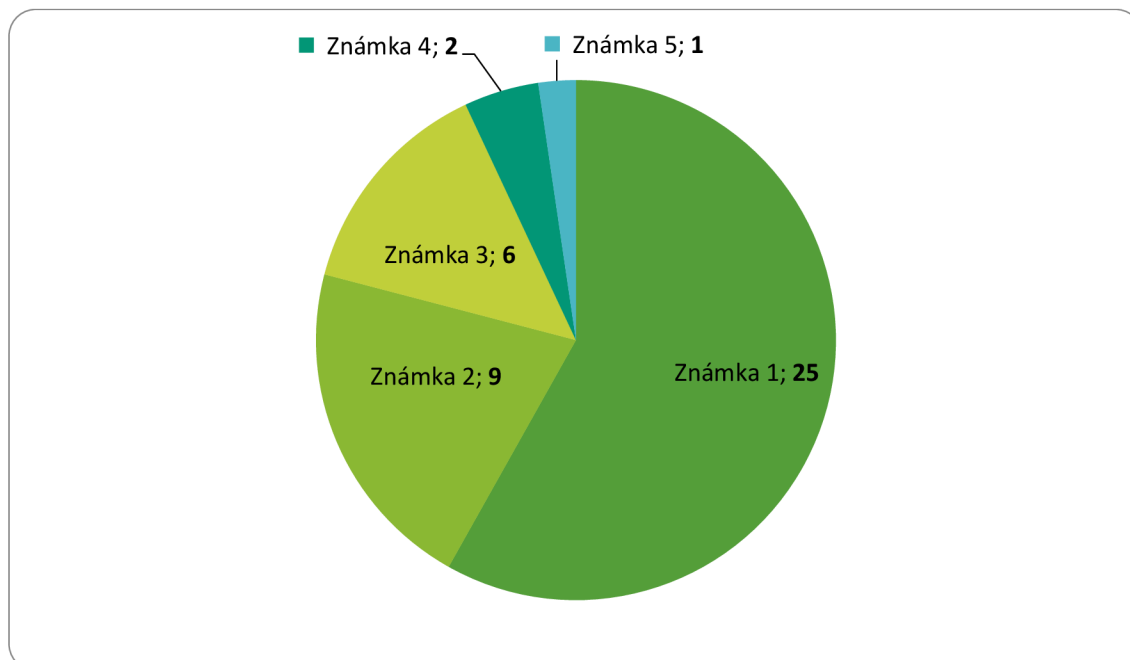
Hra Suroviny na Mnoholičný lektvar



5.5 Čtvrtá hra – Vaření Mnoholičného lektvaru

Obrázek 7

Jak se ti líbila hra s názvem Vaření mnoholičného lektvaru?



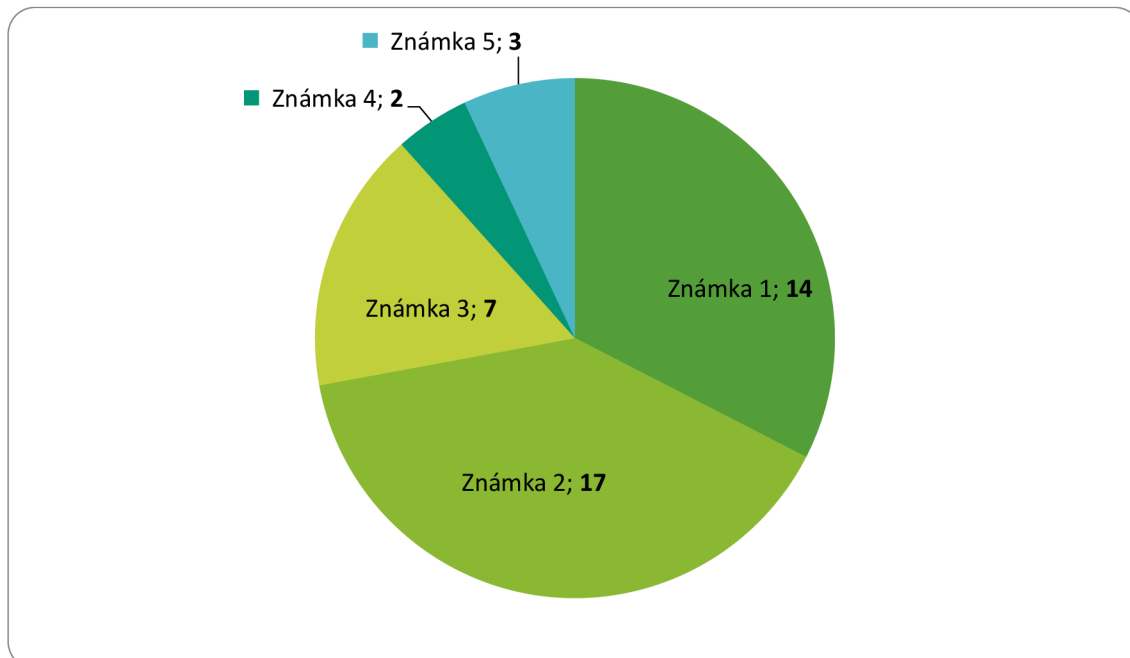
U této hry jsem už předem předpokládal, že se nebude řadit mezi nejoblíbenější, jelikož šlo v této hře především o kulinářské dovednosti. Přesto tato hra zůstala hodnocením v průměru se známkou 1,7 (obrázek 5). Ve výsledcích anket nebyly ani velké rozdíly mezi chlapci a dívkami, jelikož průměr chlapců i dívek činil 1,7. Nejvíce se tato hra nelíbila dívkám ve věku od 8 do 12 let, které daly hodnocení 2.

V písemném hodnocení se nejčastěji objevuje, že je mrzí to, jak se jim jejich dílo vylo. Dále píšou zejména mladší účastníci, že jsou spokojení, jak se naučili vařit, ovšem některým naopak starším se zase nelíbilo, že musí vařit a nebavilo je to, čemuž odpovídají jednotlivá hodnocení.

5.6 Pátá hra – Magie

Obrázek 8

Jak se ti líbila hra s názvem Magie?



Tato hra dostala v poměru ostatních her horší hodnocení, které bylo 2,1. Od mladších chlapců, tudíž od věku od 8 do 12 let dostala tato hra hodnocení 2,6 a od dívek ve věku od 13 do 17 let 2,4, což byly v daných kategoriích nejhorší hodnocení ze všech.

Písemná zpětná vazba od dětí vyzdvihovala spolupráci a aktivní zapojení všech účastníků. Ale nejvíce negativní ohodnocení se týká náročnosti na paměť zejména pro menší děti, které si musely zapamatovat to stejné co všichni ostatní a neměli žádnou zjednodušenou verzi.

Obrázek 9 QR kód videozáznamu:

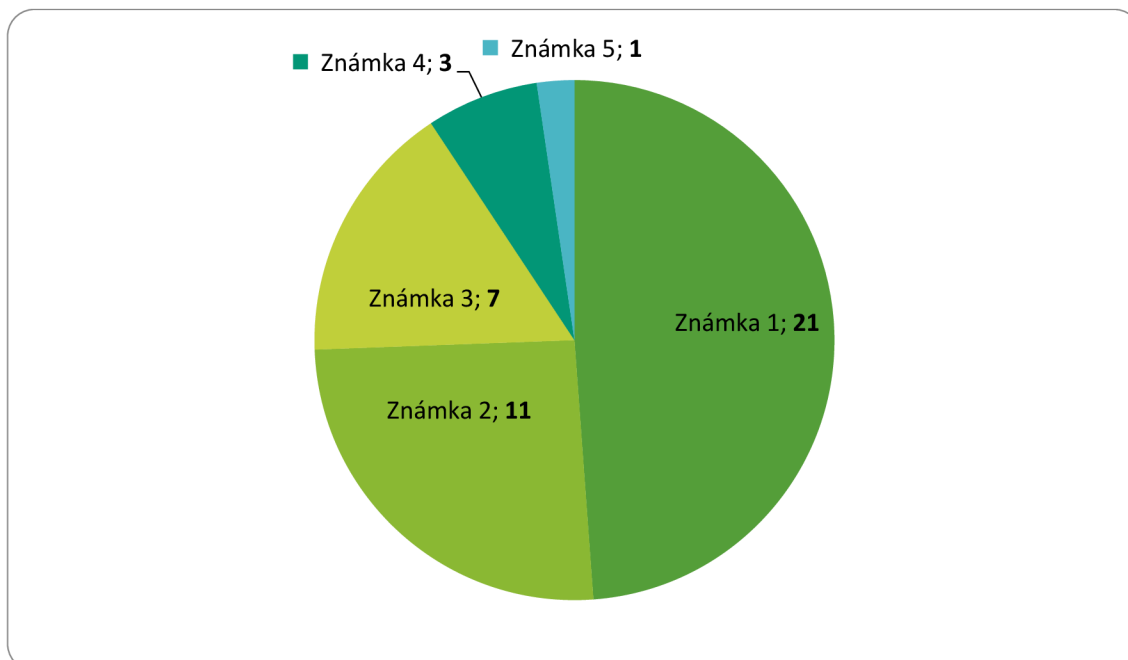
Hra Magie



5.7 Šestá hra – Kvíz o Harrym Potterovi

Obrázek 10

Jak se ti líbila hra s názvem Kvíz o Harrym Potterovi?



Aritmetický průměr u této hry je 1,9, což ve srovnání s ostatními hodnoceními je podprůměrné. Ovšem známek s hodnocením 4 a 5 moc není, přesto dost dětí přiřadilo této hře hodnocení 3, konkrétně sedm dětí. Tato hra dostala velmi negativní ohodnocení od chlapců ve věku 13 až 17 let a to konkrétně 2,6.

Nejčastější negativní zpětné vazby se týkaly, že děti neznaly filmy nebo knížky o Harrym Potterovi, nebo tuto ságu moc nemusí. Přesto řada dětí pochválila i doplňující úkoly a týmovou spolupráci.

Obrázek 11 QR kód videozáznamu:

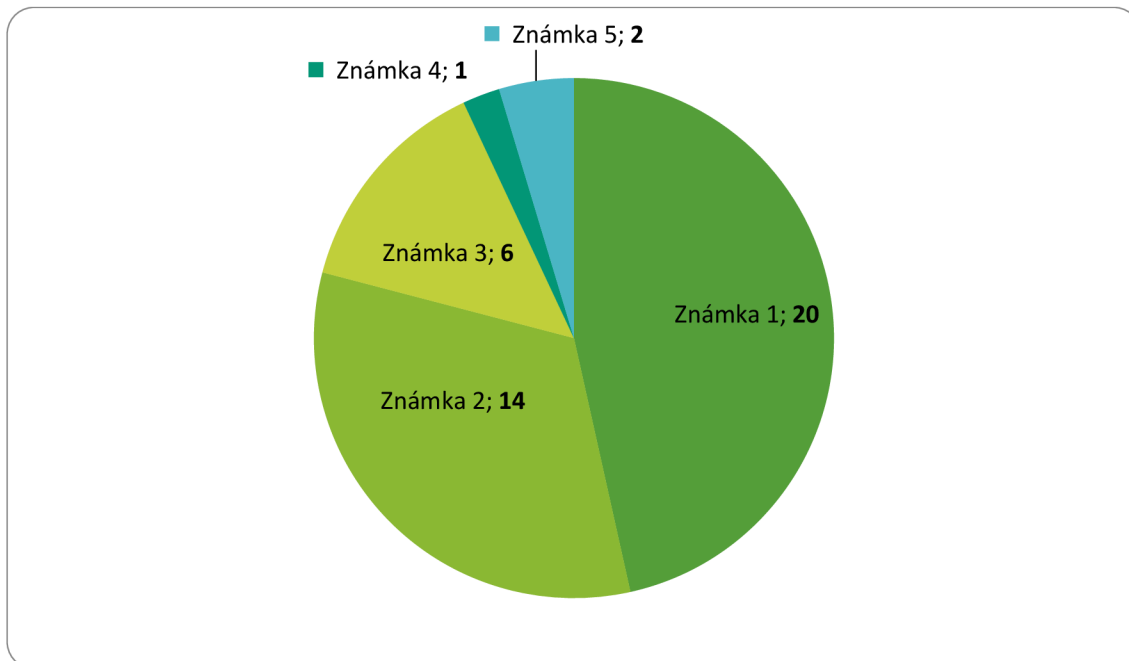
Hra Kvíz o Harrym Potterovi



5.8 Sedmá hra – Famfrpál

Obrázek 12

Jak se ti líbila hra s názvem Famfrpál?



Hodnocení Famfrpálu je velmi podobné jako hodnocení kvízové hry. Hra je ohodnocena průměrnou známkou 1,9. V podrobnějším hodnocení se tato hra líbí starším klukům, kteří tuto hru hodnotí průměrnou známkou 1,7, kdežto mladší chlapci stejnou hru hodnotí průměrnou známkou, která je o celý stupeň horší, tudíž 2,7.

Nejčastější kladné hodnocení oceňuje přenesení „sci-fi hry“ do reálného prostředí, dále je hra kladně hodnocena díky týmovosti a kolektivní spolupráci. A z negativních zpětných vazeb se často opakuje náročná manipulace s košťaty, či složitost v nalezení Zlatonky.

Obrázek 13 QR kód videozáznamu:

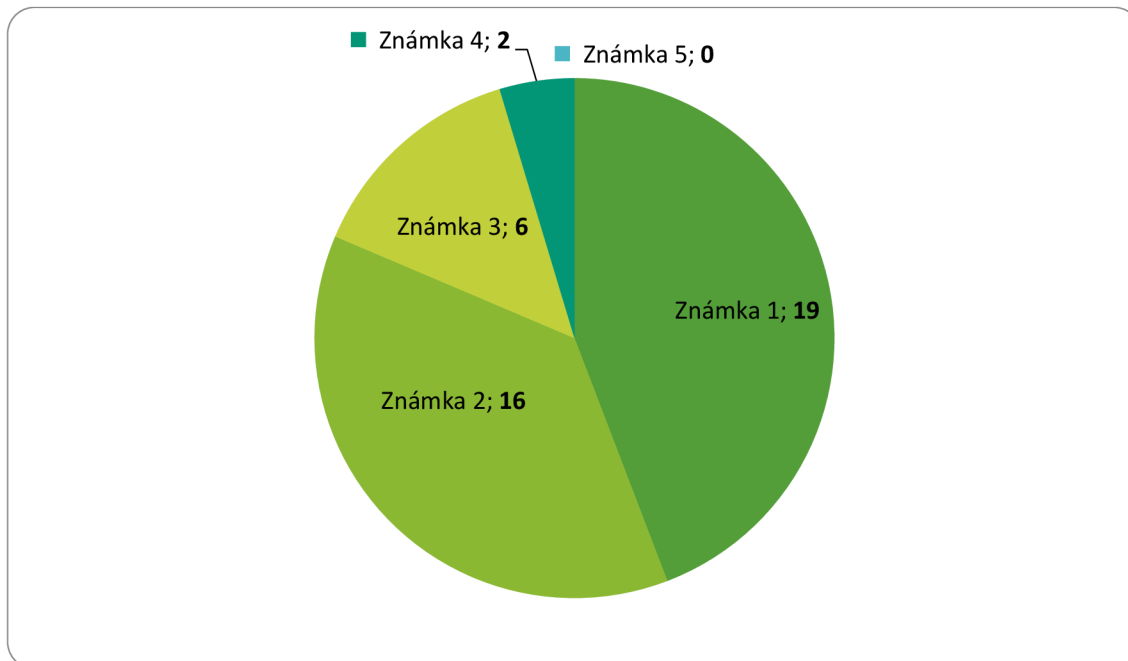
Hra Famfrpál



5.9 Osmá hra – Čarodějnická házená

Obrázek 14

Jak se ti líbila hra s názvem Čarodějnická házená?



Z hodnocení dětí tato hra zapadá přesně do průměru, jelikož má hodnocení 1,8. Tím, že žádné z dětí nedalo hře hodnocení 5 (obrázek 14), znamená, že tato hra nijak nepropadla u nikoho z dětí. Z detailnějšího pohledu se tato hra líbila více chlapcům s průměrným hodnocením 1,7 než dívkám, které této hře v průměru udělily hodnocení pouze 1,9.

U kladných písemných zpětných vazeb se nejčastěji objevuje originalita, taktizování, jednoduchost. Za negativní děti několikrát píší, že hra je zdlouhavá, nebo jim moc nešla.

Obrázek 15 QR kód videozáznamu:

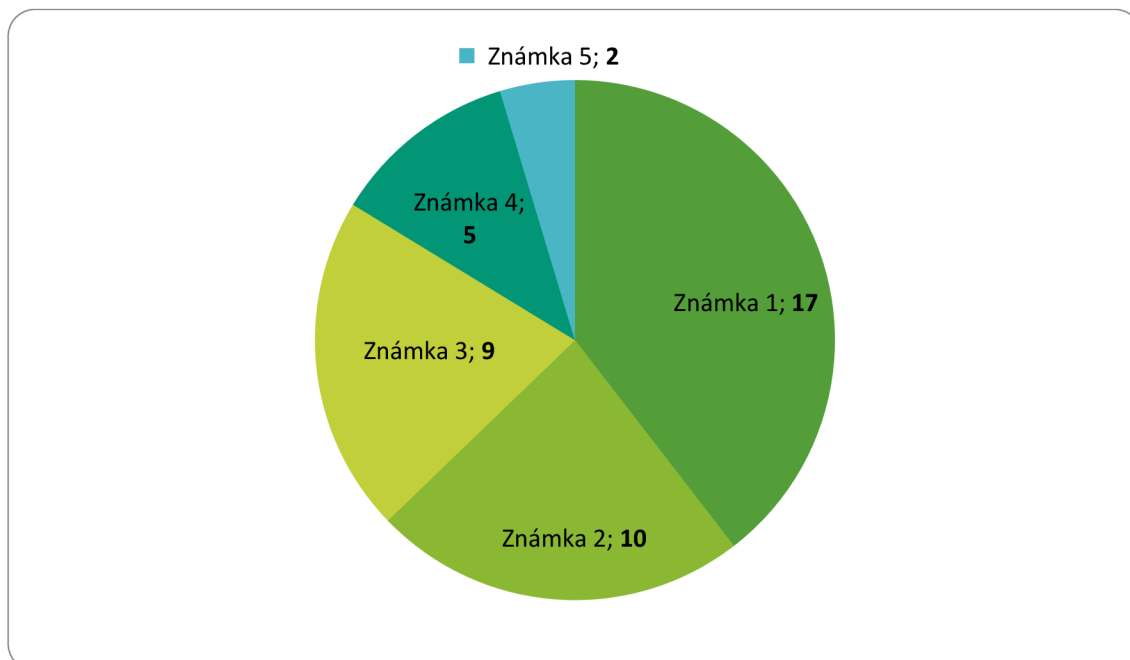
Hra Čarodějnická házená



5.10 Devátá hra – Šifrování hadího jazyka

Obrázek 16

Jak se ti líbila hra s názvem Šifrování hadího jazyka?



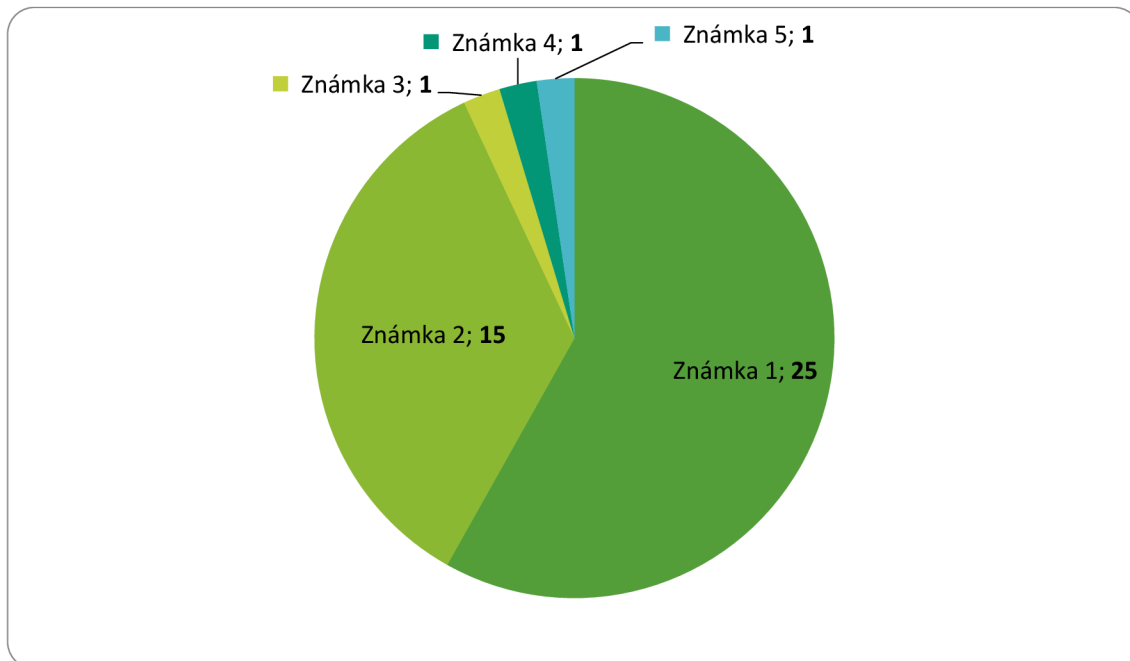
Z průměrného hodnocení můžeme zjistit, že tato hra skončila na posledním místě se známkou 2,2 (obrázek 16). Z podrobnějších zjištění můžeme vidět, že hned 4 z 5 dětí, které hodnotí tuto hru čtyřkou, tak byli chlapci ve věku od 13 do 17 let a v celkovém průměru této kategorie je výsledné hodnocení 2,5. Kdežto u žen v téhle kategorii je hodnocení pouze 2.

V písemném hodnocení hry převládá negativní zpětná vazba. Hodně dětí napsalo, že dané filmy ani neznalo, nebo se vůbec nesledují televizi. Přesto se našlo několik účastníků, kterým se hra líbila tím, že byla odpočinková a fyzicky nenáročná.

5.11 Výplňkové hry

Obrázek 17

Jak se ti líbily výplňkové táborové hry?



Grafové vyhodnocení (obrázek 17) těchto souboru výplňkových her je nadprůměrné se známkou 1,6, kdy nejlepší ohodnocení dostal od dívek ve věku 13 až 17 let a to konkrétně 1,1, kdežto nejhorší ohodnocení dostal od stejně starých chlapců, kteří hru hodnotili známkou 1,9.

Obrázek 18 QR kód videozáznamu:

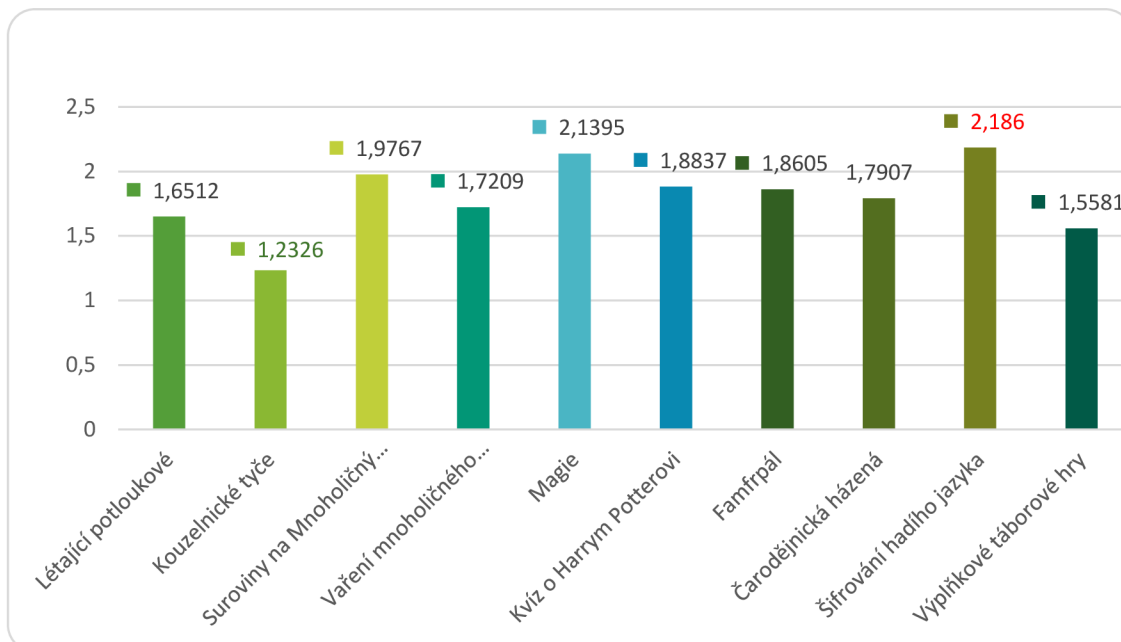
Výplňkové táborové hry



5.12 Vyhodnocení nejoblíbenější hry

Obrázek 19

Sloupcové znázornění jednotlivých her podle aritmetického průměru.



V obrázku 19 můžeme vidět všechna průměrná ohodnocení her. Vítězná hra vyhrála s celkem velkým přehledem. Kdežto na o posledním místě rozhodovali setiny.

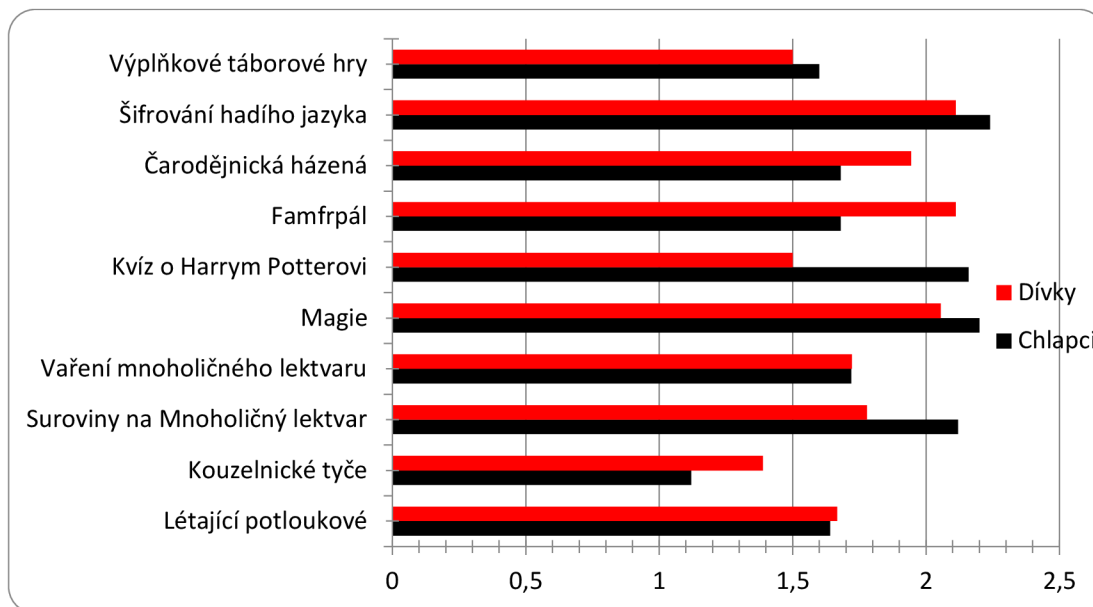
Těší mě, že se právě vítězná hra stala tou nejoblíbenější, jelikož jsem sportovec a tato hra se řadí mezi fyzicky náročnější. Tudíž i kdybych já mohl hodnotit hry, tak bych také dal na první místo právě tuhle hru.

Také mám radost, že žádná z her výrazně nepropadla a pouze dvě hry se dostaly přes průměrné hodnocení 2,0. Hru Šifrování hadího jazyka bych před začátkem hodnocení tipoval na poslední místo, jelikož je to hra, která se musela upravovat z důvodu špatného počasí, a proto nemohl být splněn její původní záměr.

5.13 Vyhodnocení etapových her podle chlapců a dívek

Obrázek 20

Vyhodnocení etapových her dle chlapců a dívek



Z obrázku 13 je možné vyčíst, že dívky hodnotí v 5 případech hry lepší známkou než chlapci. Jsou to zejména hry, které nejsou náročné po fyzické stránce, ale spíše po dovednostní, kdežto chlapci hodnotí lepší známkou především míčové hry.

Průměrné hodnocení chlapců na hry je 1,8 a dívek 1,8. Při detailnějším rozdělení i podle věku můžeme vidět, že chlapci v kategorii 13 až 17 let průměrně hodnotí známkou 1,8 a mladší chlapci 8 až 12 let hodnotí známkou 1,9. Zatímco starší dívky hodnotí průměrnou známkou 1,7, tak mladší dívky hodnotí známkou 1,8.

Z toho můžeme vyčíst, že starší děti hodnotí průměrně lepší známkou než mladší ovšem ne s nijak velkým rozdílem.

6 ZÁVĚRY

Závěr práce je zjištění názorů dětí na odehrané etapové hry na letním táboře, který se uskutečnil v táborové základně Kletné roku 2023, a my tak můžeme jednotlivé etapové hry vyhodnotit podle oblíbenosti u dětí. 43 respondentů mi odpovídalo v anketním šetření na otevřené i uzavřené otázky, při kterých hodnotily odehrané etapové hry.

Díličními cíly bylo vytvoření ankety, která se týká připravených etapových her a následným provedením anketního šetření, které mi pomůže v analýze průběhu tohoto letního tábora. Anketa obsahuje 32 otázek, z nichž je 22 uzavřených a 10 otevřených. Uzavřené otázky se týkají hodnocení daných etapových her, kdy se hodnotilo známkovací metodou, kterou všechny děti znají ze školy. A otevřené otázky pouze doplňují ty uzavřené a slouží jako zpětné vazby ke hrám. Ovšem přišel jsem na to, že s dětmi do deseti let, bych měl formu anket dělat spíše komunikační formou, abych měl možnost od nich získat adekvátní zpětnou vazbu, jelikož mi často do těchto kolonek psaly „nevím, líbilo“. Dalším ponaučením pro příště je dělat anketní šetření vždy ihned po odehrané hře, nikoli až po skončení všech her v poslední den.

V cílech práce byly položeny i dvě výzkumné otázky. První z nich zněla: Bude se lišit hodnocení chlapců a dívek na jednotlivé hry při celkovém hodnocení? Výsledky bakalářské práce ukázaly, že chlapci hodnotí hry průměrnou známkou 1,8 a dívky 1,8, přičemž dívky hodnotí lepší známkou 5 z 10 her, chlapci hodnotí lepší známkou 4 z 10 her a jednu hru hodnotili chlapci i dívky sejně. Druhou výzkumnou otázkou bylo: Která z her bude mít nejlepší hodnocení? Nejlepší hrou se stala hra s názvem Kouzelnické tyče, jenž získala průměrnou známkou 1,2 a druhou nejlépe hodnocenou hrou, kterou byly výplňkové hry se známkou 1,6.

Tato bakalářská práce nabízí příklad, jak lze získat zpětnou vazbu od účastníků letního tábora. Vytvořená anketa může posloužit jako šablona pro ostatní tábory, které si ho mohou přizpůsobit svým potřebám a požadavkům.

Největším problémem u vyplňování byl fakt, že menším dětem dělalo problém psaní a gramatika v otevřených otázkách, ovšem už na začátku jsem všechny informoval, že otevřené otázky jsou nepovinné a pouze doplňující.

7 SOUHRN

Tématem mé bakalářské práce byla analýza názorů dětí na etapové hry na týdenním letním táboře. V této práci je teoretický i praktický náhled v okruhu letních táborů a jejich analýze, či organizaci.

Hlavním cílem této práce bylo zjistit názory dětí na odehrané hry na letním táboře a následné hodnocení těchto her. Při analýze dat bylo zjištěno, že dětem se líbí především akční a strategické pohybové hry, kdežto záporně hodnotily znalostně náročnější hry.

Dílčími cíly v bakalářské práci bylo vytvoření ankety, příprava etapových her, provedení anketního šetření, provedení analýzy a syntézy získaných dat a popsat a pořídit videozáznam her.

Také byly položeny dvě výzkumné otázky, kdy první z nich byla: Bude se lišit hodnocení chlapců a dívek na jednotlivé hry při celkovém hodnocení? A druhou výzkumnou otázkou byla: Která z her bude mít nejlepší hodnocení?

V přehledu poznatků se bakalářská práce zabývá vysvětlením pojmů, týkajících se tábora, jako jsou: Instituce poskytující táborové aktivity, Česká tábornickou unií, hrou, legislativou táborů a zotavovacích akcí, táborových funkcí a účastníkem tábora.

Metodická část popisuje tábor v realizovaném výzkumu, následně ukazuje metody sběru dat, práce s výzkumným souborem, popisuje tvorbu videozáznamů a analyzované hry, také vysvětluje statistické zpracování dat a analyzuje použitou literaturu.

V praktické části autor popisuje výsledky, ke kterým došel díky anketnímu šetření a znázorňuje je pomocí grafů a QR kódů s videozáznamy. V této části se dozvídáme, že nejlépe hodnocená hra je ta s názvem Kouzelnické tyče, která bavila mladší i starší účastníky tábora. A naopak nejhůře hodnocená hra s názvem Šifrování hadího jazyka nebavila především chlapce, jelikož u nich z výsledků vyplývá, že je baví především fyzicky náročnější hry.

8 SUMMARY

The topic of my bachelor's thesis was an analysis of children's views on stage games at a one-week summer camp. In this thesis there is a theoretical and practical insight into the circuit of summer camps and their analysis or organisation. The main aim of this thesis was to find out the children's opinions about the games played at the summer camp and the subsequent evaluation of these games. When analyzing the data, it was found that the children mainly liked action and strategic movement games, whereas they rated more knowledge-intensive games negatively. The sub-objectives of the bachelor's thesis were to create a survey, prepare stage games, conduct a survey, analyze and synthesize the collected data, describe the games and make a video recording. Two research questions were also asked, the first being: Will boys' and girls' ratings of individual games differ in the overall rating? And the second research question was: Which of the games will have the best ratings? In the overview of the results, the bachelor's thesis deals with the explanation of concepts related to camp, such as: the institution providing camp activities, the Czech Camp Union, the game, the legislation of camps and recreational events, camp functions and the camp participant. The methodological part describes the camp in which the research was conducted, then shows the methods of data collection, working with the research set, describing the creation of video recordings and the games analyzed, also explaining the statistical processing of data and analyzing the literature used. In the practical part, the author describes the results of the survey and illustrates them with graphs and QR codes with video footage. In this part we learn that the highest rated game is the one called Magic Bars, which entertained both younger and older campers. Conversely, the lowest rated game, Snake Tongue Encryption, was not much fun for the boys, as the results show that they mainly enjoy more physically demanding games.

9 REFERENČNÍ SEZNAM

- Anonymous (n.d.)a. *Ceská tábornická unie: O nás*. Retrieved 25. 3. 2024 from World Wide: <https://www.tabornici.cz/o-nas>
- Činčera, J. (2007). *Práce s hrou: pro profesionály*. Grada.
- Dům Děti a Mládeže Kopřivnice. (2021). Floorbal a Pole dance camp. Kopřivnice. Retrieved 23. 3. 2024 from World Wide: <https://www.ddmkoprivnice.cz/tabory/556-floorbal-a-pole-dance-camp>
- Dům Děti a Mládeže Kopřivnice. (2021). TZ Kletné. Kopřivnice. Retrieved 23. 3. 2024 from World Wide: <https://www.ddmkoprivnice.cz/pobocky-tz-kletne>
- Foglová, M. (2006). *Táborové etapové hry*. Portál.
- Franc, D., Sobková Zounková, D., & Martin, A. (2007). *Učení zážitkem a hrou: praktická příručka instruktora*. Computer Press.
- Harmach, J., Stolař, J. (2004). *Tábory a jiné zotavovací akce*. Průvodce jejich přípravou. Institut dětí a mládeže MŠMT ČR.
- Háp et al., (2014). *Pobyť v letní přírodě*. Univerzita Palackého v Olomouci
- Hofbauer, B. (2004). *Děti, mládež a volný čas*. Portál.
- Hogenová, A. (2005). *K filosofii výkonu*. Eurolex Bohemia.
- Holec, O. (1994a). *The present and the future of Outward Bound Czech Republic*. Verlag edition Erlebnispadagogik.
- Holec, O. (1994b). *In Outward Bound Czech Republic: Prázdninová škola Lipnice*. Nadace Rozvoje Občanské Společnosti.
- Jirásek, I. (2019). *Zážitková pedagogika: teorie holistické výchovy (v přírodě a volném čase)*. Portál.
- Krajská hygienická stanice Moravskoslezského kraje. (2024). Odbor hygieny dětí a mladistvých. Retrieved 16. 3. 2024 from World Wide: <https://www.khsova.cz/onas/odbor-hygieny-deti-a-mladistvych>
- Krajská hygienická stanice Moravskoslezského kraje. (2024). Odbor hygieny výživy a předmětů běžného užívání. Retrieved 23. 3. 2024 from World Wide: <https://www.khsova.cz/onas/odbor-hygieny-vyzivy-a-pbu>
- Křištofič, J. (2006). *Pohybová příprava dětí*. Grada.
- Matějček, Z., & Pokorná, M. (1998). *Radosti a strasti: předškolní věk, mladší školní věk, starší školní věk*. H & H.
- Neuman, J. (2014). *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*. Portál.
- Pávková, J. (2014). *Pedagogika volného času*. Univerzita Karlova, Pedagogická fakulta.

- Pospíšil, J., Pospíšilová, H., & Trochtová, L. (2018). *Katalog volnočasových aktivit verze 4.0.0: nástroj pro výzkum volného času*. Univerzita Palackého v Olomouci.
- Slejšková, L. (2011). *Škola zážitkem: zážitková pedagogika při výuce klíčových kompetencí a hodnocení žáků*. Prázdninová škola Lipnice.
- Tomajko, D., Bělka, J., Háp, P., Hůlka, K., & Weisser, R. (2020). *Organizace a pořádání turnajů ve sportovních hrách (2., upravené vydání)*. Univerzita Palackého v Olomouci.
- Vágnerová, M. (1996). *Vývojová psychologie*. Karolinum.
- Vašina, L., Vyhlídková, J., Kynclová, A., Kuric, J., Rybářová, E., & Švancara, J. (1998). *Ontogenetická psychologie (vyd. 1)*. Státní pedagogické nakladatelství.
- Vážanský, M. (2001). *Základy pedagogiky volného času*. Print-Typia.

10 PŘÍLOHY

10.1 Vzor ankety k etapovým hrám

Dotazník

Pohlaví: muž/žena

Věk:

1. Pokolikráté si na tomto táboře?

- a) poprvé b) 2-3x c) 4-5x d) více než 5x

2. Jak se ti líbí téma tábora Harry Potter? (hodnocení jako ve škole)

- a) 1 b) 2 c) 3 d) 4 e) 5

3. Jak se ti líbila 1. hra s názvem Létající potloukové? (hodnocení jako ve škole)

- a) 1 b) 2 c) 3 d) 4 e) 5

4. Co se ti na ní líbilo/nelíbilo?

5. Zapadá tato hra do tématu tábora?

- a) ano b) spíše ano c) spíše ne d) ne e) nevím

6. Jak se ti líbila 2. hra s názvem Kouzelnické tyče? (hodnocení jako ve škole)

- a) 1 b) 2 c) 3 d) 4 e) 5

7. Co se ti na ní líbilo/nelíbilo?

8. Zapadá tato hra do tématu tábora?

- a) ano b) spíše ano c) spíše ne d) ne e) nevím

9. Jak se ti líbila 3. hra s názvem Suroviny na Mnoholičný lektvar? (hodnocení jako ve škole)

- a) 1 b) 2 c) 3 d) 4 e) 5

10. Co se ti na ní líbilo/nelíbilo?

11. Zapadá tato hra do tématu tábora?

- a) ano b) spíše ano c) spíše ne d) ne e) nevím

12. Jak se ti líbila 4. hra s názvem Vaření mnoholičného lektvaru? (hodnocení jako ve škole)

- a) 1 b) 2 c) 3 d) 4 e) 5

13. Co se ti na ní líbilo/nelíbilo?

14. Zapadá tato hra do tématu tábora?

- a) ano b) spíše ano c) spíše ne d) ne e) nevím

15. Jak se ti líbila 5. hra s názvem Magie? (hodnocení jako ve škole)

- a) 1 b) 2 c) 3 d) 4 e) 5

16. Co se ti na ní líbilo/nelíbilo?

17. Zapadá tato hra do tématu tábora?

- a) ano b) spíše ano c) spíše ne d) ne e) nevím

18. Jak se ti líbila 6. hra s názvem Kviz o Harrym Potterovi? (hodnocení jako ve škole)

- a) 1 b) 2 c) 3 d) 4 e) 5

19. Co se ti na ní líbilo/nelíbilo?

20. Zapadá tato hra do tématu tábora?

- a) ano b) spíše ano c) spíše ne d) ne e) nevím

21. Jak se ti líbila 7. hra s názvem Famfrpál? (hodnocení jako ve škole)

- a) 1 b) 2 c) 3 d) 4 e) 5

22. Co se ti na ní líbilo/nelíbilo?

23. Zapadá tato hra do tématu tábora?

- a) ano b) spíše ano c) spíše ne d) ne e) nevím

24. Jak se ti líbila 8. hra s názvem Čarodějnická házená? (hodnocení jako ve škole)

- a) 1 b) 2 c) 3 d) 4 e) 5

25. Co se ti na ní líbilo/nelíbilo?

26. Zapadá tato hra do tématu tábora?

- a) ano b) spíše ano c) spíše ne d) ne e) nevím

27. Jak se ti líbila 9. hra s názvem Šifrování hadího jazyka? (hodnocení jako ve škole)

- a) 1 b) 2 c) 3 d) 4 e) 5

28. Co se ti na ní líbilo/nelíbilo?

29. Zapadá tato hra do tématu tábora?

- a) ano b) spíše ano c) spíše ne d) ne e) nevím

30. Jak se ti líbily výplňkové táborové hry? (hodnocení jako ve škole)

- a) 1 b) 2 c) 3 d) 4 e) 5

31. Co bys na táboře vylepšil?

6)

32. Jel/a bys na tábor znovu?

a) ano

b) ne

c) nevím

10.2 Vzor informovaného souhlasu

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI

FAKULTA TĚLESNÉ KULTURY

KATEDRA SPORTU

Mgr. Jan Bělka, Ph.D.,

✉ Hynaisova 9, 772 00 Olomouc, ☎ 58 563 65 06, @: jan.belka@upol.cz

Informovaný souhlas

Vážení rodiče,

dovolujeme si Vás požádat o souhlas s účastí Vašeho dítěte na výzkumu zabývajícím se, zpětnou vazbou na etapové hry použité na letním táboře Floorbal a pole dance camp, který se uskuteční v termínu 13.–20. 8. 2023. Výzkum je součástí bakalářské práce na FTK UP Olomouc.

Všichni účastníci se zúčastní etapových her, během kterých budou nahrávání pro účely této bakalářské práce.

Děkujeme Vám za pochopení a souhlas.

V Olomouci 1. 6. 2023

Mgr. Jan Bělka, Ph.D.

Vedoucí studie

-
1. Já, níže podepsaný(á) souhlasím s účastí mého dítěte, narozeného, ve studii. Je mi více než 18 let.
 2. Byl(a) jsem informován(a) o cíli studie, o jejích postupech. Beru na vědomí, že prováděná studie je výzkumnou činností.
 3. Při zařazení do studie budou osobní data uchována s plnou ochranou důvěrnosti dle platných zákonů ČR. Je zaručena ochrana důvěrnosti osobních dat.
 4. Porozuměl/a jsem tomu, že jméno mého syna se nebude nikdy vyskytovat v referátech o této studii. Já naopak nebudu proti použití výsledků z této studie.

Podpis rodiče:

Datum: