

Univerzita Palackého v Olomouci
Fakulta tělesné kultury

LETNÍ DĚTSKÝ TÁBOR JAKO VÝZNAMNÝ PRVEK VÝCHOVY DĚTÍ NA PRVNÍM STUPNI ZŠ

Diplomová práce

Vedoucí diplomové práce: PaedDr. Soňa Formánková, Ph.D.

Autor: Jana Halasová

Studijní obor: Učitelství pro 1. stupeň ZŠ a německý jazyk pro 1. stupeň ZŠ
(na Pedagogické fakultě)

Olomouc 2009

Jméno a příjmení autora: Jana Halasová

Název diplomové práce: Letní dětský tábor jako významný prvek výchovy dětí na
1. stupni ZŠ

Pracoviště: Katedra sportů Fakulty tělesné kultury UP Olomouc

Vedoucí diplomové práce: PaedDr. Soňa Formánková, Ph.D.

Rok obhajoby diplomové práce: 2010

Abstrakt: Tématem diplomové práce je problematika etapových her, určených pro děti mladšího školního věku. První část nabízí charakteristiku dětí mladšího školního věku, teoretický popis etapové hry, postup při její přípravě a provedení. Hlavní důraz je kladen na druhou část, která je zaměřena prakticky. Obsahuje zpracovaný program etapové hry Mise Egypt, jejíž realizaci ovlivnilo několik mimořádných událostí. Zkušenosti z této akce a také výsledky ankety, vyplněné účastníky tábora, vedly k přípravě a následnému praktickému ověření druhé celotáborové hry s názvem Harry Potter a relikvie smrti.

Etapové hry poskytují dětem nejen zábavu a nevšední zážitky, ale mohou být využity i pro získávání nových poznatků a dovedností. Přestože se tyto hry zařazují nejčastěji do programů letních táborů, je možné využít je i na školách v přírodě či při celoroční činnosti.

Klíčová slova: hry, etapová hra, letní dětský tábor, táborový program, mladší školní věk

Souhlasím s půjčováním diplomové práce v rámci knihovních služeb.

Author's first name and surname: Jana Halasová

Title of the thesis: Children's summer camp as an important part of the education of children first elementary school grades

Department: Department of Sports of the Faculty of Physical Education UP Olomouc

Supervisor: PaedDr. Soňa Formánková, Ph.D.

The year of presentation: 2010

Abstract: The theme of this thesis is the phase games for junior school age children. The first part offers the characterization of junior school age children, theory of phase games and the procedure of preparation and realization of a phase game. The main emphasis is placed on the second part, which focuses on a practical point of view. It contains a processed programme of a phase game named Mission Egypt which was affected by some unforeseen circumstances. The experience from this action along with the results of a questionnaire, filled out by the camp participants, led us to preparation and a practical test of the second phase game named Harry Potter and the Deathly Hallows.

The phase games are not only providing fun and uncommon experiences to children, but they can also be used to gain new knowledge and skills. Although these games are most often used in summer camps, it is also possible to use them in open-air school or during the year-round activities.

Key words: games, phase game, summer camp, camp program, junior school age

I agree with lending the diploma project within the library service.

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracovala samostatně a uvedla jsem všechny použité literární a odborné zdroje.

V Olomouci dne: 27.11. 2009

.....

Děkuji především PaedDr. Soně Formánkové, Ph.D. za odborné vedení, ochotu a poskytnutí cenných rad při zpracování diplomové práce. Dále bych ráda poděkovala celému oddílu Jiskra a hlavnímu vedoucímu Pavlu Křížkovi za realizaci táborů a svému příteli Petru Kopečkovi za pomoc při přípravě etapových her.

OBSAH

1 ÚVOD	8
2 SYNTÉZA POZNATKŮ	9
2.1 Charakteristika období mladšího školního věku	9
2.1.1 Vstup do školy	9
2.1.2 Tělesný vývoj a rozvoj motoriky	10
2.1.3 Vývoj poznávacích procesů	11
2.1.4 Emoční vývoj a socializace.....	13
2.2 TEORIE HRY	17
2.2.1 Co je to hra.....	17
2.2.2 Význam her	17
2.2.3 Třídění her.....	18
2.2.4 Pro koho jsou hry určeny	19
2.2.5 Etapové hry	20
2.2.5.1 Příprava etapové hry.....	20
2.2.5.2 Provedení etapové hry.....	26
2.2.5.3 Závěr etapové hry.....	28
2.2.5.4 Zhodnocení etapové hry	29
3 CÍLE A ÚKOLY	30
4 METODIKA	31
5 VÝSLEDKY A DISKUSE	32
5.1 TÁBOR	32
5.1.1 Rozdělení táborů	32

5.1.2 Příprava tábora	33
5.1.3 Denní režim.....	34
5.1.4 Mimořádné situace	34
5.1.5 Přehled vybraných zákonů a vyhlášek se vztahem k dětským táborem	35
5.2 Etapová hra Mise Egypt.....	37
5.2.1 Popis hry	37
5.2.2 Plánovaný program tábora	38
5.2.3 Nečekané události, které ovlivnily průběh etapové hry.....	41
5.2.4 Výsledky ankety k táboru Mise Egypt.....	44
5.3 Příprava tábora v roce 2009	50
5.3.1 Hledání a výběr tábořiště	50
5.3.2 Příprava programu a celotáborové hry.....	51
5.3.3 Společná akce před odjezdem na tábor	51
5.4 Etapová hra Harry Potter a relikvie smrti	52
5.4.1 Námět hry.....	52
5.4.2 Popis hry	52
5.4.3 Podrobný program etapové hry Harry Potter a relikvie smrti.....	53
5.4.4 Výsledky ankety k táboru Harry Potter a relikvie smrti	67
6 ZÁVĚRY.....	73
7 SOUHRN	74
8 SUMMARY	75
9 REFERENČNÍ SEZNAM.....	76
10 SEZNAM PŘÍLOH.....	78

1 ÚVOD

Letní tábor. Většina lidí si pod těmito slovy vybaví pobyt v přírodě, zajímavé hry s kamarády, nevšední zážitky a dobrodružství. Vzpomínky na tábor ale nemusí být vždy příjemné. O tom, zda se vše podaří podle představ, rozhoduje mnoho aspektů. Například počasí. Nelze si připravit program pouze pro slunečné dny. Značnou pozornost je třeba také věnovat etapové hře, která musí být přiměřená jak věku dětí, tak i prostředí, ve kterém se nacházíme. Dobrá základna je dalším prvkem, který může příznivě ovlivnit vývoj celé akce. A takových faktorů, se kterými musíme počítat, je mnohem více.

Dobře připravený tábor poskytuje dětem nejen zábavu, ale umožňuje i jejich všestrannou výchovu. Instruktorům a vedoucím dává možnost využití přírodního prostředí, výběru rozmanitých metod a možnost soustavného výchovného působení bez rušivých vlivů masmédií nebo špatných rodinných poměrů. Neobvyklé prostředí umožňuje zprostředkovat dětem hravou formou mnoho poznatků o přírodě, turistice a základech zdravotní péče. Také se zde může rozvíjet smysl pro „fair play“, samostatnost a zodpovědnost.

Já sama jsem začala jezdit na tábory v deseti letech, kdy jsem se přidala k oddílu Jiskra, spadajícímu pod Pionýrskou skupinu Kyjov (dále PS Kyjov). Rozhodující pro mě byl první tábor, ze kterého jsem se vrátila nadšená a pevně rozhodnutá, že nebyl poslední. Svě rozhodnutí jsem dodržela a od té doby jezdím na tábory pravidelně každé prázdniny. V patnácti letech jsem se stala instruktorkou a poprvé jsem se podílela na přípravě etapové hry, což mě velmi bavilo. Dodnes si pamatuji její téma, kterým byl středověk, a také pocit dobře odvedené práce, který se dostavil po úspěšném ukončení celé akce. Od té doby jsme zrealizovali několik táborových her s různými náměty například Na divokém západě, Po stopách Yettiho, Pán prstenů atd.

Když jsem si vybírala téma diplomové práce, rozhodla jsem se psát o letních táborech a etapových hrách, protože jsem přesvědčená, že tyto poznatky mohu později využít v praxi při přípravě školních výletů a pobytů v přírodě. Cílem této diplomové práce je příprava a realizace etapové hry jako jednotícího prvku pobytu dětí mladšího školního věku na letním táboře.

2 SYNTÉZA POZNATKŮ

2.1 Charakteristika období mladšího školního věku

Tato vývojová fáze je zahájena nástupem dítěte do školy, tj. od 6 až 7 let, a trvá do 11 až 12 let, kdy se začínají objevovat první známky pubescence. Někteří autoři rozdělují mladší školní věk do dvou etap, neboť mezi dětmi na začátku školní docházky a dětmi ve vyšších ročnících základní školy (dále ZŠ) existují velké rozdíly. Např. Vágnerová (2008) rozlišuje raný školní věk (od 6 - 7 do 8 - 9 let) a střední školní věk (od 8 - 9 do 11 - 12 let).

Mladší školní věk se může zdánlivě jevit jako období vcelku nezajímavé, v němž se s osobností dítěte nic převratného neděje. Psychoanalytici skutečně označují tento věk jako období latence, kdy jedna etapa psychosexuálního vývoje je již dokončena a základní pudová složka osobnosti je relativně v klidu až do nástupu pubescence. Také Čáp (1980, 107) uvádí, že „pokud se dítě adaptuje ke škole a pokud nejsou větší komplikace rodinné nebo zdravotní, označuje se následující školní věk až do puberty za období relativně klidného vývoje.“ Je nutné si však uvědomit, že toto období je klidné spíše jen v porovnání s nastupující pubertou. Dítě se musí vyrovnávat s novou životní situací nastolenou nástupem do školy, rozšiřuje své vědomosti a dovednosti, rozvíjí se jeho poznávací procesy, začleňuje se do kolektivu. To vše se neobejde bez problémů a těžkostí.

Langmeier a Krejčířová (2006) označují toto období jako věk střízlivého realismu. Zatímco předškolák je více zaměřen na fantazii a svá přání, školák se zajímá o reálný svět a chce ho pochopit. To se projevuje v jeho kresbách, písemném projevu, čtenářských zájmech i ve hře. Nejdříve se jedná o naivní realismus, kdy je dítě závislé na tom, co mu řeknou autority (učitelé, rodiče). Postupně se však dítě stává kritičtější, nepokládá autority za neomylné a jeho přístup ke světu je kriticky realistický.

2.1.1 Vstup do školy

Vstup do školy představuje podstatnou životní změnu a pro většinu dětí znamená velkou zátěž. Zatímco v předškolním období si většinou hrály, nebo se zabývaly činnostmi podle svého přání, nyní musí pilně pracovat a plnit školní povinnosti, přičemž v tomto věku jim důvod učení není zatím jasný. Ve věku 6 - 7 let nastávají u dítěte různé vývojové změny, které jsou nezbytné pro úspěšné zvládnutí školních požadavků. V této souvislosti hovoříme o tzv. školní zralosti. Přípravenost na školní docházku závisí především na míře vývoje tělesných a duševních vlastností.

Začátek školní docházky bývá obzvlášť náročný pro děti, které nenavštěvovaly mateřskou školu, nejsou tedy zvyklé být nějakou dobu bez rodičů a hůře se zapojují do nového kolektivu. Problémy adaptace ke škole závisí ale i na jiných okolnostech, např. na rodičích malého žáka. Je velmi důležité, aby rodiče dítě připravili na to, co je ve škole čeká. Právě názor nejbližších osob může významně ovlivnit, zda si dítě vytvoří ke škole kladný či záporný vztah.

Škola znamená také značné omezení pohybu. Dlouhodobé sezení je pro děti velmi unavující. Jako neustálá zátěž se však podle Machové (2005) uplatňuje i samotná školní práce. Začátky čtení, psaní a počítání jsou pro žáka, který má v tomto věku ještě nevyzrálou nervovou soustavu, namáhavé a unavující. Proto je nezbytný dostatečný odpočinek. Zatímco sedmileté dítě potřebuje spát přibližně dvanáct hodin, desetiletému dítěti stačí asi deset a půl hodiny.

2.1.2 Tělesný vývoj a rozvoj motoriky

Růst těla je na začátku mladšího školního věku zrychlený, avšak období první vytáhlosti končí kolem šesti a půl roku. Poté se růstové tempo zklidňuje, zpomaluje a to umožňuje zdokonalení činnosti svalů, posílení celkové odolnosti organismu, zvyšuje se objem srdce i mozku a zrychluje se vedení vzruchu nervem. Dítě v tomto věku se zdá být harmonicky vyvinuté, ale i zde se projevují značné individuální rozdíly, včetně rozdílů pohlaví.

Motorický vývoj se také postupně zklidňuje. Zpočátku jsou pohyby ještě neobratné, což souvisí s první proměnou postavy. Dítě se však své tělo brzy naučí lépe ovládat, pohyby se stávají úspornější, rychlejší a účelnější. S tím souvisí zvýšený zájem o pohybové hry a sport. Dítě je v tomto období většinou aktivní, má rádo pohyb, který je pro něj vhodnou kompenzací psychického napětí ve škole. Žák prvního stupně ZŠ by se měl učit plavat, jezdit na kole a zkoušet i jiné druhy sportů, neboť tento věk je vhodný pro získávání pohybových dovedností. I v tomto směru je však velmi důležitá podpora rodičů. Děti, jejichž rodiče se snaží jejich pohybovou aktivitu tlumit, většinou samy ztrácejí zájem o sport. V tělesné výchově poté dosahují horších výsledků, což dále zvyšuje jejich nechuť k tomuto předmětu. Tím se dostávají do kruhu, který je však nutné vhodným pedagogickým působením přerušit. Učitel by měl povzbuzovat i méně zdatné děti a pochvalou či vhodně zvolenou činností v nich probouzet zájem o sport. Langmeier a Krejčířová (2006) uvádějí, že opakované sociometrické

studie ukázaly, že tělesná síla a obratnost hrají velkou roli v postavení dítěte ve skupině vrstevníků.

Vstup do školy se významně projeví i v oblasti jemné motoriky. Již v předškolním věku se dítě učí manipulovat s tužkou, nůžkami, jíst příborem či házet míčem. V mladším školním věku se tyto dovednosti zdokonalují, koordinace pohybů zápěstí a prstů se stává přesnější. Toto zlepšování však vyžaduje mnoho procvičování a úsilí ze strany dítěte. Jemnou motoriku můžeme rozvíjet pomocí stříhání, kreslení, vyšívání, trhání papírů. V nižších ročnících ZŠ jsou tyto činnosti nezbytnou součástí výtvarné výchovy a pracovních činností.

2.1.3 Vývoj poznávacích procesů

Malý školák poznává svět aktivně, je zvědavý, vytrvalý, chce se všeho sám zúčastnit a pochopit souvislosti. Motivace k učení se novým věcem je zpočátku vnitřní. Prvňáček se neustále na něco ptá, zkoumá, aniž by potřeboval povzbuzování zvenčí. U většiny dětí však tento zájem o učení postupně slábne.

Vnímání

Vnímání, stejně jako ostatní poznávací procesy, se v tomto věku vyvíjí a zlepšuje. Zatímco v předškolním období vnímá dítě nahodilým způsobem především nápadné předměty, které ho zaujmou a je silně ovlivněno svými pocity a momentální náladou, mladší školák už je schopen systematického cílevědomého vnímání – pozorování. Zpřesňuje se také vnímání času a prostoru. Děti se učí chápat pojmy dříve a později, vědí, že čas plyne jedním směrem.

Paměť

Krátkodobá i dlouhodobá paměť je stabilnější. Nejdříve dominuje neúmyslná mechanická paměť, avšak rychle se zdokonaluje. Důležitý je přístup učitele, který by měl zohlednit důležitost názornosti vyučování a motivace. Rozvíjí se záměrné zapamatování, logický úsudek a postupně dítě samo začne používat různé paměťové strategie. Zpočátku je to především strategie opakování, ale postupně se objevují i další např. užívání mnemotechnických pomůcek.

Představivost

Představivost dosahuje v mladším školním období vrcholu. Jedná se o schopnost vybavit si v paměti vjemy, které jsme dříve vnímali. S představivostí souvisí také eidetismus. Jedná se o to, že některé děti považují své názorné představy a přání za skutečnost. Když o tom poté hovoří, vypadá to, že si vymýšlejí a lžou. Eidetismus je nejvýraznější kolem šestého roku, poté postupně mizí.

Pro úspěšné zvládnutí školních povinností jsou představy naprosto nezbytné. Žáci se je musí naučit záměrně vyvolávat. Představivost přestává být spontánní a dítě se učí rozlišit fantazie od reality.

Pozornost

Přiměřeně rozvinutá pozornost je jednou ze složek školní zralosti, neboť rozhoduje o kvalitě ostatních poznávacích procesů. Pro zvládnutí školních činností je důležitá především schopnost její koncentrace a ovládnutí. Dítě v mladším školním věku se dokáže soustředit přibližně 10 – 15 minut. Zpočátku je ho snadné rozptýlit, postupně však citlivost k rušivým podnětům klesá. Podle Vágnerové (2008) není koncentrace pozornosti na podněty různé kvality stejně náročná. Soustředění na sluchové podněty je pro děti obtížnější, neboť je nemohou vnímat libovolně dlouho.

Protože je ovládnutí pozornosti pro školáky nejdříve značně namáhavé, měl by pedagog častěji střídát formy práce, volit krátkodobější úkoly, činnost by neměla být jednotvárná. Povzbuzující je také vhodná motivace, využití alternativních vyučovacích postupů a zařazování relaxačních chvil.

Myšlení

S nástupem do školy dochází k opouštění prelogického myšlení, ovládaného egocentriem, aktuálními pocity, potřebami, a fantazií. Právě kolem sedmého roku dochází podle Piageta (Langmeier, Krejčířová, 2006) k přechodu od názorného (intuitivního) myšlení do stadia konkrétních operací. Logické usuzování dítěte je však stále ještě vázáno na realitu. Školák může uvažovat jen o konkrétních věcech, které sám zná. Nejraději vychází z vlastní zkušenosti. Tato skutečnost se promítá i do vyučování. Dětem v tomto věku nestačí říct obecnou definici, spíše potřebují názorné příklady ze skutečného života. Na rozdíl od předškolního věku již malý žák zvládá posuzovat věci z více hledisek současně a učí se také řadit prvky do tříd. Škola podporuje spíše konvergentní myšlení, což je učení se určitým

daným postupům, směřujícím k jedinému cíli. Nemělo by se ale přehlížet ani tvořivé divergentní myšlení, které mohou pedagogové či rodiče rozvíjet vhodně zvolenou činností a motivací.

Vývoj jazykových kompetencí

Praktická znalost mateřského jazyka je velmi důležitou složkou školní zralosti. Jazykové schopnosti jsou do značné míry ovlivněny podnětností prostředí, z něhož dítě pochází. Proto jsou na začátku školní docházky mezi žáky v tomto směru značné individuální rozdíly. Kolem sedmého roku se také fixuje výslovnost, v případě nesprávné artikulace je nutné vyhledat logopedickou péči. Postupně dochází k rozvíjení a zdokonalování řeči. Vlivem školy a dovednosti číst se rozšiřuje zásoba slov i schopnost použití gramatických pravidel.

2.1.4 Emoční vývoj a socializace

Vývoj citový a volní

Pro úspěšné zvládnutí školní docházky je nezbytné, aby dítě dosáhlo určité emocionální vyrovnanosti a odolnosti vůči zátěži. Dochází k slábnutí egocentrismu, školák začíná respektovat, že není středem všeho dění. Ustupuje také impulzivita a labilita. Rozumová stránka nabývá převahy nad citovostí. Děti na 1. stupni ZŠ bývají optimistické. Stále však u nich přetrvává značná citová ovlivnitelnost. Rozvíjí se emoční inteligence, takže mohou lépe pochopit své pocity. Postupně se také učí pochopit emoční ambivalenci, ale teprve kolem deseti let si připouštějí možnost současného působení několika protikladných emocí.

V mladším školním období dochází k rozvoji vyšších citů (estetických, etických, sociálních a intelektových) a narůstá schopnost seberegulace, která je nutnou podmínkou školní zralosti. Dítě by mělo dokázat odložit bezprostřední uspokojení svých potřeb ve prospěch hodnotnějšího cíle. Musí být schopno dělat to, co je nutné, např. věnovat se školním úkolům, i kdyby ho tato činnost nebavila. Učí se také potlačovat své emoční projevy. Žákům v této vývojové fázi ještě chybí vytrvalost a zodpovědnost. Proto je nutná pomoc dospělých, kteří by měli na školáka dohlížet a podporovat jej.

Již při nástupu do školy většina dětí ví, co se smí a co ne, mají také vytvořeny základní představy o tom, co je „dobré“ a co je „zlé“. Příkazy a zákazy dospělých autorit si dítě ukládá a buduje tak své svědomí. Vývoj morálního jednání je ovlivněn také výchovným působením rodiny. Zpočátku jsou však normy chování a hodnotové orientace labilní, závislé na situaci a

potřebách dítěte. Petrová (2005) uvádí, že kolem osmého roku se mění heteronomní morálka, v níž jsou normy dány autoritou, na autonomní, kdy dítě uznává určité jednání za správné či nesprávné samo o sobě.

Sebehodnocení a sebepojetí

Sebehodnocení a sebepojetí se vyvíjí postupně. Již kolem třetího roku si dítě formuje obraz o sobě a začíná si uvědomovat své „já“. Zatímco v předškolním období je sebehodnocení značně nestabilní, závisí na aktuální situaci, ve školním věku se stává zralejší a vyrovnanější. Školák dokáže popsat nejen své vnější charakteristiky, jako je vzhled, vlastnictví, apod., ale stále více vnímá i své psychické vlastnosti a schopnosti. Koncem mladšího školního období si již uvědomuje stálost své osobnosti a také vlastní jedinečnost.

Dětské sebepojetí vyplývá ze zkušeností se sebou samým, ale je také značně závislé na názorech a hodnoceních jiných lidí, především rodičů, učitelů či vrstevníků. Také školní výkon je důležitým prostředkem k potvrzení vlastní hodnoty. Zatímco dříve šlo především o splnění úkolu, nyní jde také o to, aby byl úkol splněn dobře. Školák se začíná srovnávat se svými spolužáky a stává se sebekritičtější. Bere v úvahu své přednosti ale i nedostatky. Trvalejší neúspěch ve škole je často příčinou pocitů méněcennosti a úzkosti. Kladné sebehodnocení má pro celkové zdraví velký význam, neboť mnoho pozdějších problémů ve vztazích s ostatními lidmi má své kořeny právě v nejistotě sebou samým a svém podceňování.

Socializace

S nástupem do školy se mění postavení dítěte ve společnosti. Pro školáka na 1. stupni ZŠ je důležitá nejenom rodina, ale nově i škola a vrstevnická skupina.

Rodina znamená pro žáka stále základ citové jistoty. Většinou do ní patří rodiče, případně i sourozenci. Rodiče, kteří se o své dítě zodpovědně starají, zajímají se o něj, znamenají pro dítě zdroj emoční opory a jistotu rodinného zázemí. Představují pro něj také vzor dospělého chování. Zatímco role matky se v tomto období příliš nemění, role otce posiluje. Otec často představuje větší autoritu než matka, což je dáno větší účastí matky na každodenním životě dětí. Otec také více podporuje samostatnost malých školáků, učí je respektovat pravidla a prosadit se mimo rodinu. Vágnerová (2008) upozorňuje, že interakce mezi otcem a matkou slouží jako model vzájemného vztahu mužské a ženské role. Velkým problémem proto může být rozpad rodiny, který pro dítě znamená ztrátu jistoty a bezpečí.

Nástup do školy s sebou přináší nové sociální role. Jedná se o roli školáka, žáka a spolužáka. Tyto role jsou povinné, v určitém věku a při odpovídající vývojové úrovni je dítě získává automaticky. Školní docházka významně ovlivňuje vývoj dětské osobnosti. Je spojena s postupným osamostatňováním, přijetím zodpovědnosti za své chování a nutností podřídit se autoritě učitele. Většina dětí si zpočátku vytváří k pedagogovi silnou citovou vazbu, která jim pomáhá překonat počáteční nejistotu z neznámé situace. Teprve časem školák pochopí, že učitel je autoritou, od které nelze očekávat osobní vztah.

V mladším školním období navazuje dítě také nové vztahy se svými vrstevníky. Na rozdíl od předchozích rolí je role kamaráda nepovinná. Vztahy mezi dětmi mají zpočátku spíše krátkodobý, povrchní charakter. Důležitá je blízkost a snadnost kontaktu. Kamarádem je ten, s kým se dítě často vídá a s kým sdílí společné aktivity. Ve středním školním věku se stává přátelství trvalejší, objevuje se pocit sounáležitosti. Ve vrstevnické skupině se dítě učí spolupráci, sebeovládání a zvládání různých rolí. Skupiny jsou často diferencovány podle pohlaví. Role kamaráda a spolužáka je velmi důležitá, neboť ho připravuje na pozdější přátelské či intimní vztahy. Školák se se svými vrstevníky srovnává a snaží se mezi nimi prosadit a vydobýt si určité postavení, které se stává součástí jeho osobnosti. Pokud je dítě ostatními odmítáno, značně to ovlivní jeho sebehodnocení. Oblíbené jsou především děti, které něco umí, mají odvalu, jsou sebevědomé, atraktivní. Žádoucí je i fyzická zdatnost a obratnost.

Vývoj zájmů

Na rozvoj osobnosti mladšího školáka mají vliv i počátky zájmů. Ty jsou zprvu spíše přechodného charakteru, ale postupně se stávají stálejší. Děti se teprve učí poznávat své schopnosti a jejich zájmy se začínají specializovat. Volnočasové aktivity jim umožňují seberealizaci, což může být vhodnou náhradou za případné neúspěchy ve škole. Zájmy školáka se vyvíjejí v závislosti na zájmech rodičů či školní výchově.

Zatímco v předškolním věku si dítě především hrálo, nyní se jeho hlavní činností stává učení a práce. Schopnost věnovat se činností, které nejsou nijak příjemné či zábavné, je jednou ze složek připravenosti pro školní docházku. Pro zdravý vývoj malého školáka je však stále nezbytná i hra, která slouží jako odreagování a odpočinek od školních povinností. Umožňuje dětem získat nové zkušenosti, učit se spolupráci i soupeření. Jejím prostřednictvím se dítě snaží přiblížit reálné skutečnosti, preferovány jsou společenské, pohybové, soutěživé i konstruktivní hry, které mají stále složitější pravidla. Zatímco dívky mají rády klidnější hry

v uzavřeném prostoru, chlapci dávají přednost originalitě, otevřenému prostoru, bývají hlučnější a agresivnější.

V mladším školním věku kladou děti důraz na dodržování pravidel a „fair play“. Je to také období, ve kterém jsou upřednostňovány pohybové hry skupinové. Miklánková (2005) uvádí, že prostřednictvím pohybových aktivit je možné začlenit do kolektivu i neoblíbené, zavržované žáky. Na druhé straně však mohou být nedostatky ve fyzické zdatnosti příčinou sociálního odmítní jedince ostatními dětmi. Zde hodně záleží na vhodném působení pedagoga.

2.2 TEORIE HRY

2.2.1 Co je to hra

Přestože je hra jednou ze základních lidských činností, vymezit její definici je velmi obtížné. Slovo hra pod sebou totiž skrývá velmi široký pojem a nemá přesně určené hranice. V knihách najdeme často odlišné definice, neboť autoři se na tento pojem dívají mnohdy z různých pohledů.

Podle Neumana (1998, 18) „hru specifikují podstatné znaky jako: nejistota výsledků, řízenost pravidly, vážnost, zábava, radost, potěšení, dobrovolnost, samoučelnost, vnitřní nekonečnost, zdánlivost, dvojakost, uzavřenost, dramatičnost a přítomnost (odehrává se v současnosti – teď a nyní).“ Kantor (2008, 15) definuje hru jako „svobodné jednání, které stojí mimo obyčejný život, a které přesto může hráče zaujmout. Vytváří skutečnost, která je odvolatelná a nepřináší s sebou rizika reality a umožňuje tak v bezpečí připravovat se na život.“ Mazal (2000) považuje hru za spontánní činnost prováděnou pro vlastní uspokojení, přičemž motivací není výsledek, ale činnost sama. Millarová (1978, 23) zase uvádí: „Termín „hra“ je snad nejvýhodnější požívat ve smyslu adverbia, tedy ne jako pojmenování určité třídy činností nebo označení průvodní nálady, nýbrž jako popis, jak a za jakých podmínek se daná akce odehrává.“

I na těchto několika definicích jsou patrné rozdíly mezi hledisky různých autorů. Přestože jsou však v teorii her ještě mnohé nejasnosti, její studium je důležité pro každého pořadatele či tvůrce her.

2.2.2 Význam her

Hra je nezbytnou součástí života každého člověka. Pro její velký význam je dnes využívána v mnoha oblastech lidských činností. Psychologové a psychiatři v ní objevili účinný terapeutický prostředek. Jako první začal hru ve své psychoanalýze používat Freud koncem 19. století. Někteří jeho následovníci pak léčili děti nejen pomocí volné slovní asociace, ale také prostřednictvím volné hry. Jak uvádí Millarová (1978) Freud se domníval, že hra umožňuje dítěti zvládnout rušivou událost či situaci tím, že ji aktivně zreprodukuje, místo aby bylo jen pasívním a bezmocným divákem. Tyto přístupy k léčbě představovaly počátky „terapie hrou“, která je dodnes důležitou léčebnou metodou.

Také většina pedagogů se shodne na tom, že hra má svou nezastupitelnou úlohu ve výchovném a vzdělávacím procesu. Má totiž celou řadu výchovných efektů. Učitel ji může

využit k diagnostice žáků, neboť se při ní často projeví povahové vlastnosti hráčů. Jejím prostřednictvím se u dětí rozvíjejí pohybové schopnosti a kompenzuje se nepříznivý vliv sedavého způsobu života. Podle Zapletala (1975) dokáže dobrá hra aktivizovat všechny síly, udržet dlouho zájem a přimět k nejvyššímu výkonu. Význam her spočívá také v tom, že umožňují dětem aktivní odpočinek, psychické uvolnění, zábavu i seberealizaci. Zahánějí nudu, která často vede k nevhodnému chování. Děti se při nich mohou zbavit přebytečné energie a odreagovat skrytou agresivitu. Různé druhy her procvičují různé psychické procesy, stavy a vlastnosti. Zdokonalují pozornost, myšlení, vnímání, paměť ale i fantazii. Často vyžadují překonávání překážek a tím u dětí rozvíjejí vytrvalost a sebeovládání. Vhodným pedagogickým působením se při hrách dítě učí dodržování určitých pravidel a zásad fair play.

Důležitost hry si uvědomují i sociologové, kteří zjistili, že je významným prostředkem začlenění jedince do společnosti. Rozvíjí se při ní sociální citění, spolupráce i komunikace, utužuje se kolektiv. Společenské hry umožňují získat zkušenosti s různými sociálními rolemi. Díky hře může jedinec poznávat nejen sám sebe, své schopnosti a dovednosti, ale i své spoluhráče. Učí se zodpovědnosti, ohleduplnosti, respektu k soupeři, apod.

2.2.3 Třídění her

V systematicce her panuje značná nejednotnost. Různí autoři uvádějí odlišné druhy her. Nejednota je patrná i při výběru základních třídících kritérií. Hry je možné dělit podle doby trvání na malé, středně dlouhé a velké, podle náročnosti na přípravu na jednoduché a složité, či podle použitých pomůcek na hry bez pomůcek, míčové hry, apod.

Přehledné a praktické je dělení her podle prostředí, které sestavil Miloš Zapletal pro svou Velkou encyklopedii her. Naznačují ho názvy jednotlivých dílů:

- Hry v přírodě
- Hry v klubovně
- Hry na hřišti a v tělocvičně
- Hry ve městě a na vsi

Hrkal a Hanuš (2007) dělí hry podle výchovných cílů, rozvíjejících celou nebo část osobnosti, na následující:

- Hry na rozvoj intelektu
- Hry na rozvoj tvořivosti
- Hry na rozvoj sociálních dovedností
- Hry na rozvoj motoriky a pohybových dovedností
- Hry na rozvoj vůle
- Hry na rozvoj sebepojetí
- Hry kombinované (prověřují celou osobnost)
- Speciální hry (nerozvíjejí výše uvedené složky osobnosti. Slouží spíše k „rozehřátí“, navození atmosféry, pobavení a uvolnění)

2.2.4 Pro koho jsou hry určeny

Hrát si může kdokoli. Nezáleží na věku, pohlaví, či finanční situaci. Hra je často mylně spojována pouze s dětstvím. Dospělým však může také přinášet radost a nezapomenutelné prožitky. Každý věk má ale na hry poněkud odlišné nároky. Zatímco malého školáka zaujme vhodný pohádkový motiv, starší děti ocení spíše dobrodružství, měření sil, apod. S přibývajícím věkem může růst složitost pravidel, psychická náročnost her, více se využívají životní zkušenosti.

Každý dobrý organizátor musí vědět, pro koho hry připravuje. Důležitým kritériem je nejen věk hráčů, ale i pohlaví. Mezi dívkami a chlapci jsou obzvláště v období od 10 do 14 let značné rozdíly jak v tělesném, tak i v duševním vývoji. Pokud je hra určena pro čistě chlapecký oddíl, může být fyzicky namáhavější, drsnější, upřednostňovány jsou hry bojového charakteru. Dívky dávají přednost klidnějším hrám, v nichž mohou uplatnit spíše obratnost a smysl pro rytmický pohyb. Vedoucí, který pracuje se smíšenými dětskými kolektivy, musí mít tyto rozdíly na zřeteli a volit takové hry, které budou pro koedukované skupiny vhodné.

2.2.5 Etapové hry

Etapové hry patří do skupiny velkých her. Jejich podstatou je, že soutěže a hry jsou spojeny nějakým jednotícím příběhem či dějovou zápletkou. Anonymous (2003, 5) charakterizuje etapovou hru jako „jednotný, uzavřený programový systém, spojený centrální motivací a dělený do několika etap.“

Etapové hry jsou v dnešní době nedílnou součástí mnoha táborů, lze je však využít i na školách v přírodě, nebo přímo ve vyučování. Podle Zapletala (1985) mají zvláštní moc přeměnit i ty nejušednější úkoly na zajímavou hru. Dobře připravená etapová hra je pro děti velmi zábavná a přitažlivá. Umožňuje jim prožít chvíle plné dobrodružství a romantiky, podněcuje jejich fantazii. Po dobu jejího trvání většinou hráči předstírají, že jsou někým jiným. Mohou si vyzkoušet roli cestovatelů časem, indiánů, čarodějů, apod. Tak se i slabé a bojácné dítě může stát statečným bojovníkem. Etapová hra upevňuje a rozvíjí týmovou spolupráci i charakterové vlastnosti jednotlivců. Zprostředkovává nevšední zážitky a zábavu, ale děti se při ní také nenásilnou formou učí novým poznatkům a dovednostem.

2.2.5.1 Příprava etapové hry

Etapovou hru většinou připravuje vedoucí se svými spolupracovníky. Jedná se o zodpovědný a nesnadný úkol, který klade na osobnost vedoucího hry značné nároky. Dobrým organizátorem a tvůrcem her se většinou člověk nestane přes noc. „Umění „jak“ připravovat a organizovat hry je z velké části dovedností, která se dá nacvičit a natrénovat“ (Anonymous, 2008, 17). Nejlepším tréninkem bývá práce s dětmi, důležité jsou ale i poznatky z oboru pedagogiky, psychologie či sociologie.

Při přípravě hry by měl její autor zvážit řadu otázek. Musí promyslet, o jakou hru se bude jednat. Podle délky trvání můžeme etapové hry rozdělit na celoroční (promítá se do činnosti oddílu či třídy po dlouhou dobu), táborové (vymezuje je trvání tábora) a krátkodobé (jsou určeny například pro víkendové akce). Důležité je i to, komu je hra určena. Kolik hráčů se bude hry účastnit, jestli se navzájem znají, jak jsou staří, zda mezi nimi budou dívky i chlapci. Jednodušší je příprava hry pro instruktora, který pracuje s určitým kolektivem delší dobu. Zná totiž jednotlivé členy, jejich schopnosti, vztahy mezi nimi, a může jim vytvořit hru „přímo na míru“. Složitější práci mají organizátoři akcí pro veřejnost. Autor by se měl dopředu seznámit i s prostředím, v němž bude hra probíhat, a důkladně promyslet její cíle. Měl by vědět, čeho chce hrou dosáhnout. Někteří vedoucí se snaží pouze zabavit své svěřence. Prostřednictvím dobře připravené hry se však děti mohou naučit mnoho nového.

Před zahájením samotné akce musí její organizátor také zvážit, jaké bude potřebovat k její realizaci pomůcky a rekvizity a ty pak musí sehnat či vyrobit.

Přípravit etapovou hru je náročný úkol. Teoretická a praktická příprava zabere mnoho času. Jak uvádí Foglová (2006), příprava hry doma by neměla být podceňována, neboť by se to mohlo negativně projevit na kvalitě celé hry. Náročná příprava se vyplatí. Dobrá etapová hra může dětem, ale i organizátorům poskytnout nezapomenutelné zážitky.

Výběr námětu a názvu

Volba poutavého námětu je pro úspěšnou realizaci etapové hry velmi důležitá. Vždyť právě společné téma sjednocuje řadu dílčích úkolů, soutěží a činností. Při jeho volbě může autor využít vlastního nápadu a vymyslet si pro táborovou hru originální svět i příběh. To však není nic jednoduchého. Jako osvědčené zdroje námětů se častěji využívají různé oblíbené filmy, seriály, knihy, je možné čerpat z historie či prostředí, nebo se inspirovat návrhy dětí. Celou studnici nápadů představuje podle Šimečka (<http://archiv.jmpionyr.cz/files/vsevedy/T8.pdf>) v současné době také Internet. Vedoucí na něm může nalézt mnoho již zpracovaných etapových her a ušetřit si tak čas s vymýšlením. Vybranou hru pouze přizpůsobí svému oddílu a případně doplní vlastními nápady. Jedním z nejdůležitějších kritérií pro volbu tématu je věk účastníků akce. Děti mladšího školního věku zaujmou především pohádkové motivy, pro starší hráče jsou atraktivnější dobrodružné, historické ale i fantastické příběhy. Námět hry by měl zaujmout nejen děti, ale i vedoucí. Celkový příběh nesmí být příliš složitý. Podmínkou také je, aby měl autor hry o zvoleném tématu dostatečné vědomosti. Děti mají často spoustu otázek a nepůsobilo by dobře, kdyby jim na ně vedoucí nedokázal odpovědět, nebo by jeho odpovědi byly plné chybných údajů.

K příběhu většinou patří i určité postavy, které Pelánek (2008) rozděluje na tři základní typy: autorita (zadává celkový úkol, je důležitá hlavně na začátku a konci hry), průvodce (zadává dílčí úkoly, funguje jako spojenec dětí) a nepřítel (děti proti němu bojují). Ve hře se mohou objevit i jiné postavy, nesmí jich však být příliš mnoho. Měli by je hrát vždy stejní instruktoři.

Zvolený námět hry doplňuje podle Juřena (1989) výstižný název. Vhodný je stručný, dobře zapamatovatelný název, který vyjadřuje, o čem hra bude, ale zároveň vzbuzuje v dětech zvědavost. Neměl by být nesrozumitelný či dvojsmyslný.

Dramaturgie

Při sestavování etapové hry je nutné také dobře promyslet počet a rozvržení jednotlivých etap. Jedná se o dílčí úkoly, které sledují linii zvoleného příběhu. Mohou to být např. tvořivé aktivity, rozmanité kvízy a hlavolamy, či fyzicky náročné hry. Vedoucí by měl zpočátku zařazovat jednodušší epizody, nároky se však mohou postupně zvyšovat až k závěrečnému vyvrcholení. Počet etap se řídí délkou etapové hry a jejím obsahem.

Důležité je také rozvržení jednotlivých úseků hry. Chour (2000) vymezuje dva základní dramaturgické typy: románový příběh a systém dominových kostek. V prvním případě se jedná o pevně daný příběh, podobný knižnímu vyprávění, kdy jednotlivé etapy na sebe logicky navazují. Splnění jednoho úkolu podmiňuje zahájení druhého úkolu. Toto uspořádání může být velmi motivující a napínavé. Děti se těší na to, co se stane dál, jak se bude děj vyvíjet. Pro vedoucí je však tento typ dramaturgie náročný, neboť umožňuje jen málo improvizace. Pořadí etap je pevně dané. Pokud ovšem nevyjde počasí podle představ (a to vyjde jen málokdy), může se to negativně promítnout do průběhu celé hry. Systém dominových kostek je z hlediska organizace jednodušší neboť umožňuje volnější řazení etap. Pouze první a poslední část hry je pevně určená, ostatní etapy může vedoucí přemísťovat, především podle počasí.

Organizace účastníků

Dalším bodem, který musí vedoucí etapové hry zvážit ještě před jejím zahájením, je organizace účastníků. Hra může být určena pro jednotlivce, dvojice či trojice, nejčastěji však bývá pro celé družiny. Hry pro jednotlivce jsou určeny spíše pro děti jedné věkové skupiny. Vedoucí proti sobě nemůže postavit sedmileté a dvanáctileté dítě a očekávat, že budou mít vyrovnané šance. Výhodou je zde možnost přehlednějšího hodnocení, na druhé straně se však zvyšuje riziko přílišného soupeření a rozporů mezi dětmi. Rozdělení do družin oproti tomu podporuje týmovou spolupráci, učí děti vzájemné komunikaci a zodpovědnosti. Podle obsahu hry jsou hráči rozdělení na skupiny rytířů, výzkumné týmy, šlechtické rody apod. Družiny by se od sebe měly něčím odlišovat. Pro děti je motivující, když mohou nosit nějaký symbol, který ukazuje jejich příslušnost k týmu. Může to být odznak, šátek, korálky, oblečení, aj. Pro vedoucí je rozdělování do skupin náročným úkolem. Družiny musí být co nejvíce vyrovnané. Jednodušší práci mají instruktoři, kteří děti dobře znají. Ve smíšených oddílech je důležité dbát na to, aby družiny měly podobné složení. Jak uvádí Foglová (2006), v každé skupince by měli být chlapci i dívky, mladší členové se staršími. Každá družina si pak volí svého velitele,

většinou se jedná o nejschopnějšího, či nejoblíbenějšího člena. Ostatní hráči mohou mít podle příběhu etapové hry také své funkce. Z výchovného hlediska je dobrá kombinace, kdy jednotlivec přináší své body ještě pro družinu. Umožňuje to nejen posílení spolupráce mezi dětmi, ale také ohodnocení individuálních úspěchů.

Podrobné rozpracování

Po zvolení tématu a promyšlení jednotlivých etap, následuje podrobnější rozpracování programu. Autor hry by si měl vést přehledné písemné poznámky. V nich by měl být přehledně popsán děj etapové hry, vypracovaný program na jednotlivé dny akce, ale i materiály a pomůcky, potřebné k realizaci jednotlivých činností. Vedoucí by měl důkladně promyslet zařazení každé aktivity, zvážit, čeho chce jejím uvedením dosáhnout, kolik času má na její realizaci, jak ji zhodnotí a jak bude zapadat do celkového příběhu etapové hry.

Hodnocení a bodování

Většina etapových her je založena na soutěživosti. Je to důležitý motivační prvek, který pomáhá udržovat napětí a zájem. Děti chtějí vědět, jak na tom jsou, kdo právě vyhrává, porovnávají výsledky mezi sebou a odhadují, kdo asi vyhraje. Hodnocení by proto mělo být jednoduché, přehledné a srozumitelné. Výsledky je dobré umístit na viditelném místě. Nejčastěji mají podobu různých nástěnek s tabulkami, které ukazují počet bodů, získaných za jednotlivé úkoly. Další možností je bodování, v němž se znázorňuje, kam až hráčská jednotka dospěla. V souladu s námětem hry je na nástěnce umístěna například mapa výstupu na Mount Everest. Každá skupina má svou vlaječku a tou se přibližuje k cíli podle počtu získaných bodů. Jsou ale i jiné možnosti. Hráči mohou dostávat například různé samolepky, korálky, odznaky, barevné knoflíky, nebo třeba táborové peníze. V případě táborových peněz však musí vedoucí dobře promyslet jejich využití. Nemělo by se stát, že dětem peníze zbudou a ztratí tak svou hodnotu. Na konci tábora je možné uspořádat například bazar, ve kterém by si děti mohly za nastřádané peníze nakoupit sladkosti, suvenýry, tužky a jiné drobnosti. K častému způsobu odměňování patří také získávání různých diplomů a táborových hodností, což může být spojeno s působivým ceremoniálem.

V každém případě by mělo převažovat hodnocení kladné. I družina, která prohraje, by měla získat nějaké body. Pouze v případě, že od splnění úkolu odstoupí, nebo pokud poruší pravidla, můžeme bodovat nulou. O přidělování bodů většinou rozhoduje vedoucí spolu s instruktory. Musí důsledně dbát na to, aby hodnocení bylo spravedlivé.

Převleky a rekvizity

Celkovou atmosféru etapové hry pomáhají dotvářet různé rekvizity a kostýmy. Ty jsou většinou určeny tématem hry. Vedoucí i instruktoři by na jejich přípravu měli myslet ještě před zahájením samotné akce. Na táboře nebo škole v přírodě už pak na to není čas ani potřebné prostředky. Dobře připravené převleky a pomůcky mohou zanechat v dětech velký dojem a nadchnout je. Nemusí je nosit jen organizátoři, ale také samotní hráči. Vedoucí může kostýmy připsat do povinné výbavy na tábor. Většina maminek ochotně pomůže zhotovit svému dítěti nějakou masku. Druhou možností je, že si děti své kostýmy vyrobí samy jako součást etapové hry. Tato možnost je lepší v tom, že ke svým výrobkům získají vztah a více si jich cení. Převleky nemusí být nijak složité. Z obyčejného bílého prostěradla se dá s trochou šikovnosti vytvořit egyptský šat, řecká tóga nebo slovanská říza. Kromě kostýmů si mohou děti vyrábět i jiné rekvizity např. rodové erby, meče, vlajky nebo čarodějné hůlky. Není ale vhodné chodit v kostýmech po celou dobu. Měly by se oblékat spíše při určitých obřadech nebo ceremoniálech, vyhlašování výsledků apod.

Návštěvník akce by se měl s námětem etapové hry setkávat doslova na každém kroku. Nástěnky, táborové vlajky, názvy družin, různé stavby, to vše by mělo být v duchu daného tématu. Obyčejná jídelna se může stát saloonem pro kovboje, nebo třeba Kamelotem, v němž se budou scházet rytíři kulatého stolu, apod. Zkušený vedoucí si s sebou na akci veze spoustu zdánlivě zbytečných drobností - provázky, papíry, drátky, lepidla, hrací kostky či kartony. Ty mu umožní přímo v průběhu akce dotvářet kulisy, a pomáhají mu s improvizací, když nastanou nečekané události.

Náhradní program

O tom, zda etapová hra dopadne dobře či ne, rozhoduje mnoho okolností. Jednou z nich je jistě i počasí. Každý vedoucí by si měl dopředu připravit náhradní program pro případ nepříznivého počasí. Měl by mít v zásobě aspoň jednu etapu, která přímo počítá s deštěm. Také u ostatních úkolů by si měl promyslet, jak by se daly upravit a předělat v případě dlouhodobějšího špatného počasí. S dobře připraveným náhradním programem nemusí déšť automaticky znamenat konec zábavy. Děti se mohou například sejít v jídelně a věnovat se tvořivým aktivitám jako je výroba převleků, vlajek apod. Je také spousta her určených přímo do místnosti. Instruktoři by ale neměli spoléhat na to, že tyto hry vymyslí až na místě.

Bezpečnost při hrách

„ Dobrodružné hry a akce konáme právě proto, abychom se v herním prostředí učili mnohá rizika překonat a bezpečně zvládnout. Bezpečnost však má vždy přednost. Povinností vedoucího je udělat vše pro to, aby zranění hráčů bylo vyloučeno“ (Neuman, 1998, 37). Aby nedocházelo k úrazům, měl by organizátor her dodržovat určitá bezpečnostní pravidla:

- Instruktor by měl danou aktivitu sám před jejím uvedením vyzkoušet.
- Obtížnost vybraných her by měla odpovídat věku hráčů.
- Před zahájením akce by si měl vedoucí prohlédnout herní prostor a odstranit z něj nebezpečné věci např. střeby, trnité větve, aj. Měl by také dbát na to, aby nebyla v okolí silnice, koleje nebo nebezpečná skalní stěna.
- Hry, které vyžadují speciální znalosti (např. horolezectví) organizuje pouze instruktor s příslušnou kvalifikací. Aktivity ve vodě má na starost zkušený plavec, schopný poskytnout záchranu tonoucímu.
- Vedoucí by měl také dbát na vhodný oděv a obuv hráčů.
- Žádná hra nesmí zásadně ovlivnit pravidelné stravování, pitný režim, hygienu a spánek.
- Platí zásada dobrovolnosti. Do plnění zkoušek a úkolů nesmí být hráč nucen proti své vůli.
- Pokud je nutná záchrana, instruktor vysvětlí a názorně předvede jak dopomoc provádět. Děti se pak v jejím provedení střídají. Musí při tom udržovat maximální pozornost.
- Vedoucí by měl mít vždy po ruce lékárníčku a mobilní telefon.
- Při střelbě ze vzduchovky, luku nebo při házení různými předměty nesmí hráči překračovat vyznačenou čáru, od které se střílí.
- Vedoucí by se měl před zahájením akce seznámit se zdravotním stavem dětí. Měl by vědět o tom, jaké užívají léky, jestli mají na něco alergii apod.
- Vedoucí by neměl uvádět hry, v nichž si není jist svými schopnostmi. Některé hry totiž mohou způsobit hráčům psychické trauma. Jedná se například o hry komunikativní, v nichž se řeší osobní a závažná témata, hry zaměřené na sebepoznání, aj. Duševní újma nemusí být hned rozpoznatelná, ale její zvládnutí často vyžaduje pomoc psychologa.

2.2.5.2 Provedení etapové hry

Po dlouhých přípravách přichází na řadu vlastní provedení hry, které prověří nejen dosavadní práci organizátorů, ale také jejich schopnosti a zkušenosti. „Budeme vystaveni rozmarům dětí, počasí, únavě, chybám a přehmatům, které vyvstanou z našich malých zkušeností. Bude to zároveň velká škola. Šance, jak na vlastních omylech vyrůst a zdokonalit se“ (Lukášek, 1997, 16).

Zahájení etapové hry

Každá etapová hra by měla mít působivý začátek, který děti vtáhne do děje. Vedoucí by měl proto úvod dobře promyslet a připravit. Musí zvážit dobu zahájení. Zda se etapová hra „rozjede“ hned po příjezdu, na večerním táboráku, nebo se počká až na pozdní hodiny, v nichž atmosféru zesílí noční les. Důležitá je také forma zahájení. Tým instruktorů si může nacvičit krátkou scénku, která celou hru uvede. Nebo děti mohou, jakoby náhodou, objevit v okolí tábora starý deník či dopisy, které je budou hrou provádět. Možností jak zahájit etapovou hru je více, záleží na konkrétním námětu, věku dětí či prostředí. Úvod by neměl být zdouhavý a příliš složitý. Musí z něj být jasné, o co se ve hře bude jednat a co se po dětech bude chtít. Instruktoři by si měli scénku dopředu vyzkoušet. Měli by si prověřit osvětlení, zvláště pokud se bude hrát v noci a zkontrolovat všechny potřebné rekvizity a kostýmy. Autor hry musí s časem na přípravu počítat. Pokud má etapová hra začít hned po příjezdu na akci, je lepší, když někdo z organizátorů dojede na místo dřív a vše nachystá. Celkový dojem nesmí vyznít směšně, ale zároveň ani příliš strašidelně. Úspěch závisí především na osobě, nebo osobách, které hru uvádějí. Měli by to být zkušení instruktoři, které nezaskočí tréma či případné posměšné poznámky dětí. Zahájení slouží především k navození potřebné atmosféry, konkrétní pravidla je možné vysvětlit hráčům až další den.

Průběh etapové hry

Po dramatickém úvodu přicházejí na řadu konkrétní etapy, soutěže a hry. Pro organizátory to znamená neustálou práci. Co se nestihlo nebo nemohlo připravit před akcí, dodělává se v jejím průběhu. Často je nezbytná improvizace. Vedoucí musí hru přizpůsobovat konkrétním podmínkám. Během celé akce hraje důležitou úlohu motivace. Vhodným způsobem by měla zahajovat každou novou etapu a udržovat napětí a zájem dětí.

Motivace

Motivace je hnacím motorem celé etapové hry. Pokud je dobře připravená, dokáže přeměnit i jednoduchou hru na nevšední zážitek. Platí to však i naopak. Velký vliv na úspěch motivace má osobnost organizátorů hry. Šikovný a přesvědčivý vedoucí dokáže děti snadno vtáhnout do děje příběhu. Na druhou stranu pokud hráče přepadne namísto rozběsněných indiánů skupina nedbale „nahastrošených“, znuděných instruktorů, jen těžko mohou od dětí očekávat nějaké nadšení.

Správnou atmosféru lze navodit pomocí připravené scénky, přečtením napínavého příběhu či promítnutím filmu. Pozitivní je reálnost dané situace. Čím skutečněji hra působí, tím víc děti zaujme. Výrazným motivačním faktorem může být také soutěživost a prestiž plynoucí z vítězství. Zde je však nutné dbát na to, aby přílišné soupeření nepoškodilo vztahy v kolektivu. Pro děti bývá také přitažlivá vidina získání nějaké odměny. Upoutá je ale i výzva. Chtějí vědět, zda daný úkol (např. lanové překážky, bobřík mlčení) zvládnou. Někdy stačí samotné nadšení hráčů. Zvláště mladší děti se pro hru snadno nadchnou, chtějí hrát jen tak pro legraci, nebo ze zvědavosti.

Pravidla

Každá etapa, hra nebo soutěž má určitá pravidla. Vedoucí by se s nimi měl dopředu dobře seznámit. Pokud je vytváří sám, měl by si je důkladně promyslet. V případě složitějších her mohou pomoci písemné poznámky. Důležitou částí je výklad pravidel hráčům, který by podle Cahy (<http://isev.sweb.cz/hry/caha2.htm>) měl být stručný, rychlý a měl by obsahovat jen podstatné informace. Vedoucí si musí nejdříve zajistit pozornost všech účastníků a dopředu si promyslet logickou strukturu řeči. Mluví nahlas, směrem k posluchačům. Postupuje od hlavních pravidel k detailům. Nejdůležitější body by měl zopakovat a ujistit se, zda si je hráči zapamatovali. Slovní vysvětlování je možné doplnit hranými ukázkami, případně různými pomůckami, jako jsou mapy, nákresy, nakopírovaná pravidla, apod. Nakonec by měl vedoucí poskytnout hráčům také čas na případné dotazy. Většinou platí, že co není pravidly přímo zakázáno, je dovoleno. Pravidla hry by se po jejím zahájení už neměla měnit. Pouze pokud nevyhovují aktuálním potřebám, může je organizátor upravit. Mělo by se však jednat pouze o menší změny, např. zmenšení nebo rozšíření herního území, které nezmění charakter celé aktivity. Vedoucí, který u většiny her figuruje jako rozhodčí, by měl také dbát na dodržování fair play.

Herní území

U většiny her je potřeba také vymezit prostor, v němž se bude hrát. Vedoucí by ho měl jasně vyznačit např. pomocí fáborků. Nejjednoznačnější však je, když dané území spolu s hráči obejde. Pokud účastníci okolí dobře znají, je možné vytyčit hranice prostřednictvím známých cest, řeky, aj. U her, odehrávajících se na menším prostoru, lze použít k ohraničení lano, odložené batohy a části oděvu. Přírodní podmínky někdy neumožňují zajistit soupeřícím družstvům stejné podmínky. To může vedoucí řešit výměnou stran po každém kole.

Vlastní hra

Pravidla jsou známá, hra začíná. Představa, že děti se již zabaví samy a vedoucí si může v klidu odpočinout, je však mylná. I pokud není přímo v roli rozhodčího, měl by kontrolovat průběh hry, povzbuzovat hráče, radit jim a dohlížet na dodržování zásad bezpečnosti. Může se také stát, že se hra nevyvíjí podle představ. Děti se začínají nudit, hra je pro ně příliš náročná, aj. Pak je nutné, aby byl vedoucí schopen improvizovat a učinit rychlá rozhodnutí, která by mohla průběh hry zlepšit.

Ukončení hry

Každá aktivita by měla mít jednoznačný konec. Způsob zakončení závisí na typu činnosti a motivaci. Vedoucí si například může domluvit s dětmi signál, po kterém přestanou hrát. Co nejdříve po ukončení hry by mělo následovat také její vyhodnocení, kterého se účastní všichni hráči. Vedoucí by měl nejen vyhlásit vítěze, ale také okomentovat celkový průběh hry, individuální výkony, apod. Hodnocení se však nemusí omezit jen na strohé přečtení výsledků. Může se z něj stát rituál, při kterém budou vítězové odměněni za zvuku fanfár a pozornosti celého tábora.

2.2.5.3 Závěr etapové hry

Závěr je rovněž velmi důležitou součástí etapové hry, proto by si ho měl vedoucí dopředu dobře připravit. Je nutné promyslet kde, kdy a jakým způsobem bude etapová hra ukončena. Závěr by měl následovat nejpozději druhý den po dokončení poslední etapy. Tento čas musí vedoucím stačit k vyhodnocení výsledků, neboť jakékoli další průtahy mohou pokazit dojem dětí ze hry. Stejně jako úvod, měl by i závěr vycházet z námětu etapové hry. Vedoucí by v něm měli mít stejné kostýmy a rekvizity, jaké používali v průběhu celé akce. Součástí závěru je i vyhlášení vítězů a předání odměn. Odměny by se ale neměly týkat pouze dětí, které vyhrály. Je lepší, když si každý účastník s sebou odnese nějakou drobnost na

památku. To pomůže zmírnit zklamání těch, kteří prohráli. Dobře připravený závěr může v dětech ještě umocnit jejich dojmy a zanechat v nich příjemnou vzpomínku na celou akci.

2.2.5.4 Zhodnocení etapové hry

Po skončení etapové hry by měl vedoucí spolu se všemi instruktory a spolupracovníky zhodnotit její průběh. Měli by zvážit, jestli se celá akce zdařila, co se povedlo více a co méně, kde se staly případné chyby. Zpětná vazba by měla sloužit především k poučení z vlastních zkušeností. Dobré je zjistit také názory účastníků např. prostřednictvím dotazníku. Samotné děti totiž mohou některé aktivity hodnotit jinak než organizátoři. Vedoucí může své poznatky a materiály ke hře zpracovat do metodické příručky, která by pomohla i jiným zájemcům s přípravou jejich vlastního programu.

Časté chyby

Pokud se hra nepovede podle představ, neměli by její organizátoři svalovat vinu na hráče, ale měli by se spíše zamyslet nad tím, kde a proč se stala chyba. Složitější hry obsahují mnoho proměnných a ani zkušený vedoucí často nemůže dopředu přesně odhadnout, jak bude akce probíhat a co všechno se může stát. Důležité je případnou chybu identifikovat a poučit se z ní. Mezi nejčastější chyby patří:

1. Hra neodpovídá věku hráčů a jejich schopnostem.
2. Špatná komunikace mezi organizátory. Např. každý instruktor vysvětluje pravidla jinak.
3. Rutinérství. Opakování podobného námětu několik let po sobě, uvádění stále stejných her.
4. Nedohraná etapová hra. Nepřízeň počasí ani jiné okolnosti nesmí zabránit vyhodnocení a ukončení hry.
5. Nevyrovnaná síla družin. Pokud jsou některé skupiny výrazně slabší, je to pro ně demotivující.
6. Nadměrná soutěživost. Systém hodnocení, který upřednostňuje pouze výsledky a výhru za každou cenu, zhoršuje vztahy mezi soupeřícími skupinami.
7. Špatně pochopená pravidla, např. kvůli chaotickému výkladu.

3 CÍLE A ÚKOLY

Hlavní cíl

Hlavním cílem diplomové práce je příprava a realizace etapové hry jako jednotícího prvku pobytu dětí mladšího školního věku na letním táboře.

Dílčí cíle

1. Realizace připravené etapové hry na letním táboře v roce 2008.
2. Zpracování a vyhodnocení zkušeností z uskutečněné etapové hry.
3. Praktická aplikace vyhodnocených výsledků do letního tábora v roce 2009.

4 METODIKA

Při tvorbě své diplomové práce jsem postupovala následujícím způsobem: Nejdříve jsem shromáždila literaturu, týkající se daného tématu. Tu jsem zpracovala pomocí analyticko-syntetické metody. Získané poznatky jsem využila při tvorbě etapové hry Mise Egypt, kterou jsem zrealizovala na táboře v roce 2008. Po skončení této hry jsem provedla analýzu výsledků činnosti, která se stala výchozím bodem pro tvorbu druhé etapové hry s názvem Harry Potter a relikvie smrti.

Charakteristika oddílu Jiskra

Obě etapové hry jsem uskutečnila na letních táborech, připravených pro děti z oddílu Jiskra, v němž působím jako instruktorka. Jedná se o pionýrský oddíl zaměřený na přírodu a turistiku, založený v roce 1986 Jiřím Klajnem. Ten vytrval ve funkci hlavního vedoucího až do roku 2007. Zvyky, které zavedl, fungují v téměř nezměněné podobě dodnes. Členové oddílu se pravidelně každý týden scházejí a přibližně jednou za měsíc se koná i nějaká větší společná akce, např. výprava či přespání v přírodě. K oddílové tradici patří nošení stejnokroje, což je zelená košile a šátek, speciální pozdrav a pokřik.

V současné době se o fungování oddílu stará hlavní vedoucí, kterým je nově od roku 2007 Pavel Křížka, hospodář a dva instruktoři. Mezi aktivní členy patří 16 dětí ve věku 8 až 13 let, z toho 3 dívky a 13 chlapců.

Celoroční činnost vrcholí o letních prázdninách, kdy jezdíme pravidelně na čtrnáctidenní tábor. Náš oddíl nemá svou vlastní základnu, tudíž každoročně řešíme otázku, kam pojedeme. Preferujeme stanové tábořiště. Pokud se nám určitá základna osvědčí, pronajmeme si ji i v dalším roce. Je u nás nepsaným zvykem přibližně po třech letech vybrat jinou základnu. Toto uspořádání nám umožňuje poznávat nová místa v České Republice. Vzhledem k nízkému počtu členů přibíráme na tábory vždy i několik dětí, které s námi do oddílu nechodí. Snažíme se mít přibližně 20 až 25 táborníků. Považuji za velkou výhodu, že většinu dětí, které s námi jezdí, známe. Příprava celé akce je tak pro nás jednodušší, neboť víme, co je baví a zajímá, jaké jsou jejich fyzické schopnosti, apod.

5 VÝSLEDKY A DISKUSE

5.1 TÁBOR

Podle zákona č. 258/2000 Sb., o ochraně veřejného zdraví, „zotavovací akcí 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“. K jedné z nejrozšířenějších forem zotavovacích akcí patří tábory. Ty se konají většinou o školních prázdninách. Umožňují dětem uvolnění od povinností, život v kolektivu, poznávání přírody, aj. Jejich hlavní funkce jsou: rekreační, kompenzační, výchovná a vzdělávací, sociálně komunikativní, preventivní. S těmito úlohami je potřeba počítat i při přípravě tábora.

5.1.1 Rozdělení táborů

Tábory můžeme rozdělovat podle mnoha hledisek např. podle ročního období, nebo podle délky trvání. Harmach (2004) uvádí tyto základní druhy a typy:

Druhy táborů

- stálé tábory – celý pobyt se uskutečňuje na jednom místě
- putovní tábory – není zde stabilní táborová základna, účastníci se přesunují po určité trase a táboří na různých místech. Příkladem mohou být tábory cykloturistické
- příměstské tábory – denní program bez noclehu
- hvězdicové tábory – stálé tábořiště, ze kterého jsou pořádány několikadenní výlety do okolí

Typy táborů:

- běžné – účastní se ho děti a mládež „běžné“ populace
- integrované – aspoň 20% účastníků jsou děti z rizikových skupin, zdravotně postižené či z dětských domovů
- ozdravné – pouze pro oslabené nebo zdravotně postižené děti

5.1.2 Příprava tábora

Připravit dobrý tábor vyžaduje mnoho času a práce. V našem oddíle postupujeme podle následujícího harmonogramu:

- Podzim – Zvážíme, zda v následujícím roce uskutečníme tábor, prověříme si finanční situaci oddílu. Každý třetí rok měníme táborovou základnu. Výběr a zajištění nového tábořiště provádíme začátkem podzimu, neboť najít vyhovující místo není jednoduché.
- Leden – Určíme termín akce a přibližný počet účastníků. Hospodář sestaví rozpočet.
- Únor – Příprava dokumentace a přihlášek na tábor. Protože na tábor nejezdí všichni členové, doplňujeme počet účastníků i dětmi, které do oddílu nechodí. K tomu je nutná také propagace. Tu uskutečňujeme většinou pomocí plakátů. V únoru také vymyslíme téma táborové hry a rámcový program.
- Březen – Připravujeme program tábora a etapovou hru. Stanovíme režim dne a jídelní lístek. Zkontrolujeme materiální vybavení z loňského tábora a promyslíme si, co bude potřeba dokoupit. Rozdáme přihlášky. Vedoucí svolá přípravnou schůzku, na kterou se dostaví všichni táboroví pracovníci, seznámí je s předběžným programem akce a rozdá jim úkoly.
- Duben – Zajišťujeme dopravu. Vedoucí oznámí tábor příslušným úřadům a institucím. Dohodneme objednávky potravin a odběr potravin v místě konání tábora.
- Květen – Rozpracujeme program na jednotlivé dny, včetně náhradního programu. Oznámíme konání tábora hygienické stanici. Navštívíme vybrané tábořiště a ujistíme se o připravenosti objektu. Doplníme táborový materiál, sháníme sponzorské dary a dokoupíme odměny pro děti. Vedoucí zkontroluje počet přihlášených dětí a vypracuje seznam účastníků. Pravidelně se konají přípravné schůzky táborových pracovníků.
- Červen – Táboroví pracovníci si vyřídí posudek od lékaře, že jsou způsobilí pro vykonávanou funkci. Dokončíme přípravu etapové hry. Obstaráme pojištění účastníků. Vedoucí si připraví všechny tiskopisy nutné k vedení tábora a doplní táborovou dokumentaci. Proškolí také všechny pracovníky o bezpečnosti, ochraně zdraví a hygieně. Uspořádáme informativní schůzku pro rodiče přihlášených dětí.

- Červenec, srpen – Uskutečnění tábora. V jeho průběhu se snažíme zajistit dětem aktivní a zajímavý program. Dbáme na dodržování hygienických předpisů a řádné vedení ekonomické dokumentace.

5.1.3 Denní režim

Denní režim je velmi důležitou částí každého tábora, neboť umožňuje účastníkům časovou orientaci. Podle Nejedlého (1992) se jedná o časové rozdělení jednotlivých činností v průběhu každého dne akce. Musí v něm být jasně vymezená doba pro spánek, hygienu i stravování. Na našich táborech se řídíme podle následujícího režimu:

7:30 budíček, rozcvička, ranní hygiena a úklid stanů

8:30 snídaně

9:00 dopolední program a svačina

12:00 oběd, polední klid

14:00 odpolední program a svačina

18:00 nástup

18:30 večeře

19:00 večerní program

21:30 večerní hygiena

22:00 večerka

5.1.4 Mimořádné situace

Dle zkušeností vlastních i z doslechu víme, že v průběhu tábora mohou nastat různé mimořádné situace. Organizátoři akce by se jim měli snažit předcházet, ale pokud přesto nastanou, měli by být připraveni je řešit. Nejedlý (1992) rozděluje nepříznivé okolnosti do tří základních skupin. V první skupině jsou přírodní živelné pohromy např. povodeň, požár nebo vichřice. Jejich řešení je individuální. Pokud nastanou, musí vedoucí zachovat

chladnou hlavu a zajistit bezpečnost dětí. Jako prevence může posloužit nácvik chování při těchto situacích a důkladné propracování evakuačního plánu. Druhou skupinu tvoří úrazy, epidemie či utonutí. Tyto události dopředu nelze předvídat, organizátoři jim však mohou aspoň částečně předcházet dodržováním hygienických a bezpečnostních předpisů. Situace, které nejsou v první ani druhé skupině, patří do skupiny třetí. Může se jednat např. o trestný čin, ať už spáchaný úmyslně, nebo z nedbalosti. V tomto případě musí vedoucí zabránit pokračování trestného činu a vše nahlásit na Policii ČR.

5.1.5 Přehled vybraných zákonů a vyhlášek se vztahem k dětským táborem

Vedoucí tábora je seznámen s předpisy, které se týkají práce s dětmi a pořádání zotavovacích akcí.

- 18/1991 Sb. Vyhláška o jiných úkonech v obecném zájmu
- 83/1990 Sb. Zákon o sdružování občanů
- 258/2000 Sb. Zákon o ochraně veřejného zdraví
- 106/2001 Sb. Vyhláška o hygienických požadavcích na zotavovací akce pro děti
- 137/2004 Sb. Vyhláška o hygienických požadavcích na stravovací služby
- 252/2004 Sb. Vyhláška k pitné vodě
- 218/2003 Sb. Zákon o odpovědnosti mládeže za protiprávní činy a o soudnictví ve věcech mládeže
- 200/1990 Sb. Zákon ze dne 17. května 1990 o přestupcích
- 563/1991 Sb. Zákon ze dne 12. prosince 1991 o účetnictví
- 177/2001 Zákon o ochraně osobních údajů
- 289/1995 Sb. Zákon o lesích
- 114/1992 Sb. Zákon o ochraně přírody a krajiny
- 3/1993 Sb. Zákon o státních symbolech ČR

- 352/2001 Sb. Zákon o užívání státních symbolů
- 48/1997 Sb. Zákon o veřejném zdravotním pojištění
- 361/2000 Sb. Zákon o provozu na pozemních komunikacích
- 1/1993 Sb. Ústava České republiky
- 2/1993 Sb. Listina základních práv a svobod
- Úmluva o právech dítěte
- 262/2006 Sb. Zákoník práce
- 40/1964 Sb. Občanský zákoník
- 37/1989 Sb. Zákon o ochraně před alkoholismem a jinými toxikomaniemi
- 108/2005 Sb. Vyhláška o školských výchovných a ubytovacích zařízeních

5.2 Etapová hra Mise Egypt

Etapovou hru s názvem Mise Egypt jsme ověřili v praxi na letním táboře v Bohousově v roce 2007. Přestože jsme ji svědomitě a pečlivě připravovali, její realizaci negativně ovlivnily některé mimořádné události, které způsobily, že hra nedopadla úplně podle našich představ. I tak mohu naštěstí říci, že se dětem ve výsledku líbila.

5.2.1 Popis hry

Cílem této celotáborové hry bylo seznámit děti se starodávnou egyptskou kulturou, naučit je zábavnou formou tábornickým dovednostem, spolupráci a soběstačnosti, zlepšit jejich fyzickou zdatnost.

Etapová hra Mise Egypt byla určena pro děti mladšího školního věku, ale jsem přesvědčena, že s určitými úpravami by zaujala i děti starší. Můžeme ji rozdělit na dvě základní části. První část se odehrává v současnosti. Z dětí se hned po příjezdu stávají vojáci ve výcvikovém táboře, kteří se připravují na tajnou vládní misi (Foto 1, Příloha 7). Jsou rozděleni do 4 skupin, které mezi sebou soupeří. Protože se o misi zpočátku nic přesného neví, je výcvik všestranný a náročný. Děti se učí střílet ze vzduchovky, pracovat s buzolou a mapou, apod. Pátého dne je před večerkou vyhlášen poplach. Vedoucí konečně obdržel přesné informace o tajné misi a může dětem sdělit, že byla objevena brána času. Tou musí vojáci projít do starodávného Egypta a najít zde důležité dokumenty, které by vědcům pomohly objasnit, jak se v dávných dobách žilo. Nočním přechodem do minulosti nastává druhá část celotáborové hry. Děti poznávají, jak se žilo v Egyptě, a seznámí se s místním písařem, který jim slíbí pomoc při hledání dokumentů. Tu si však hráči musí zasloužit splněním různých úkolů. Nejdříve mají vyrobit papyrus a za něj dostanou mapu okolí (Příloha 1). Nápisy na mapě jsou však v hieroglyfech (Příloha 2) a ty je potřeba rozluštit (při tvorbě hieroglyfů jsme se inspirovali internetovým zdrojem http://cs.wikipedia.org/wiki/P%C5%99epis_egyptsk%C3%BDch_hieroglyf%C5%AF). Poté vojáky čekají další činnosti, například vykopávky nebo příprava mumie, za jejichž splnění získají od písaře indicie, které je dovedou k hledanému místu. Hra vyvrcholí celodenní výpravou a nalezením dokumentů. Poté se vojáci vrátí do současnosti a za splnění mise obdrží odměnu. Po celou dobu děti vystupují jako vojáci a od toho se také odvíjí bodování. Za splněné etapy získávají body (žold) nejen pro sebe, ale současně i pro svou družinu. Tyto body si pak promění za peníze a za ně si mohou na konci tábora nakoupit různé drobnosti v táborové burze. Na závěrečném nástupu je vyhlášen také nejlepší voják a nejlepší družina.

5.2.2 Plánovaný program tábora

1. den: Zahájení etapové hry

Odpoledne: Příjezd na tábor, vybalení a ubytování do stanů

Zahájení hry - začátek vojenského výcviku, rozdělení do družin

Průzkum okolí - poučení o bezpečnosti, kam děti smí, kam ne, apod.

Večer: Slavnostní táborák – hry pro pobavení

2. den: Vojenský výcvik

Dopoledne: Pořadová – nácvik, stavby z těl

Odpoledne: Maskování - nácvik a hry

Stavba bivaku z přírodních materiálů

Večer: Vojenská přehlídka v maskáčích – ukázka pořadové

3. den: Vojenský výcvik

Dopoledne: Překážková dráha - nácvik

Odpoledne: Práce s mapou a buzolou

Překážková dráha - závod

Večer: Noční bojová hra

4. den: Vojenský výcvik

Dopoledne: Morseovka – učení, hry

Odpoledne: Závod v předání morseovky

Střelba ze vzduchovky, hod na cíl

Večer: Hoganův závod (smíšené dvojice se drží za ruce, běží pozpátku po určené trase)

5. den: Ukončení výcviku, zahájení mise Egypt

Dopoledne i odpoledne: Celodenní výprava

Večer: Seznámení s cílem mise, noční přechod do Egypta

6. den: Seznámení s písárem

Dopoledne: Povídání o Egyptě, výroba egyptského oblečení (Foto 2, Příloha 7)

Odpoledne: Výprava za písárem

Večer: Soutěže družstev

7. den: Plnění písářových úkolů

Dopoledne: Zdravověda – základy první pomoci

Odpoledne: Výroba papyru

Nácvik divadla s egyptskou tematikou

Večer: Divadlo – každá družina zahraje připravenou scénku pro pobavení písáře

8. den: Získání mapy okolí

Dopoledne: Zdravovědná stezka - procvičení znalostí. Hry: Evoluce, Červení a bílí

Odpoledne: Stavba egyptských vesniček

Večer: Předání papyru písáři, za něj obdrží každá družina svou mapu okolí

Seznámení s egyptskými bohy (písářovo povídání)

Noční „božská“ stezka

9. den: Luštění hieroglyfů

Dopoledne: Turistika (učení turistických a pochodových značek, chování v lese...)

Odpoledne: Hra na luštění hieroglyfů

Výroba táborových triček

Večer: Baví nás družiny – každá družina si připraví hru nebo jiný program pro ostatní

10. den: Získání 1. indicie od písaře

Dopoledne: Přírodověda (poznávání květin, stromů...)

Odpoledne: Přírodovědná stezka

Vykopávky – děti mají za úkol vykopat na vymezeném území části rozbité nádoby, tuto nádobu složit a vyluštit vzkaz, který je na ní napsaný – tím obdrží první indicii od písaře (Příloha 3), která jim pomůže v hledání dokumentů

Večer: Hra Chcete být milionářem? (otázky s egyptskou tematikou)

Stezka odvahy

11. den: Získání 2. indicie od písaře

Dopoledne: Uzly + Uzlovací závod

Odpoledne: Příprava obřadu Posmrtná cesta – úkoly od písaře (Příloha 4)

Večer: Obřad Posmrtná cesta – Za splnění úkolu děti obdrží druhou indicii od písaře (Příloha 5) a pomocí obou indicií vyluští, kde se nachází hledané dokumenty.

12. den: Závěr etapové hry – nalezení dokumentů

Dopoledne i odpoledne: Celodenní závěrečná výprava, nalezení dokumentů

Večer: Návrat do současnosti, vyhlášení výsledků, burza cen

13. den: Zábavný den

Dopoledne: Olympiáda

Odpoledne: Vyhlášení výsledků olympiády

Turnaj v míčových hrách

Večer: Táborák, volba Miss tábora 2008

14. den: Odjezd

Dopoledne: Balení a úklid tábořiště, odjezd domů, vyplnění ankety

5.2.3 Nečekané události, které ovlivnily průběh etapové hry

Záplavy

Přestože nám počasí na táboře v roce 2008 vcelku přálo a po většinu dní bylo slunečno, sedmého dne v noci nás překvapila silná bouřka. Nevhodné umístění táborové základny v údolí pod kopcem způsobilo, že dešťová voda stekla přímo do tábořiště. Přibližně ve dvě hodiny v noci nás probudil poplach, způsobený hlídkou. V té chvíli již byla většina základny pod vodou, která dosahovala deseti, místy až dvaceti centimetrů. Snažili jsme se co nejrychleji přemístit děti spolu s nejnnutnějšími věcmi do jídelny, stojící na vyvýšeném místě. Poté jsme také zajišťovali stany a celé tábořiště. Jak rychle se voda objevila, tak rychle také otekla. Zanechala však za sebou velké nánosy bahna (Foto 3, Příloha 7). Na podlaze v jídelně jsme dětem připravili provizorní noclehárnu. Naštěstí byl dostatek náhradních spacích pytlů i pro ty, kteří je měli promočené. Původní plánovaný program v tomto prostředí nepřipadal v úvahu, proto jsme zvolili náhradní činnost. Instruktoři vyrazili spolu s dětmi na výpravu do nedalekého hradu Litice. Vedoucí spolu s kuchařem, zdravotnicí a technickým pracovníkem zůstali v tábořišti a snažili se dát jej do pořádku. Mimo jiné nám voda zničila také papyry, které děti den předtím vyráběly a přes noc je nechaly schnout. Vzniklou situaci jsme se rozhodli řešit posunutím programu o jeden den s tím, že zábavný den, který měl být v závěru tábora, zcela vynecháme. Po návratu z výpravy již byly stany opět obyvatelné a děti se do nich mohly nastěhovat. Poté nás ještě všechny čekalo prohledávání okolí, neboť proudící voda odnesla některé věci mimo tábořiště do lesa a na louku. Večer jsme připravili táborák, na který přišel i písař. Ten nám vysvětlil, že záplavy jsou v Egyptě naprosto běžné a dokonce velmi prospěšné, protože s sebou přinášejí úrodné bahno. Děti mu řekly o zničeném papyru a on jim vymyslel náhradní úkol – postavit z přírodnin modely egyptských vesniček. Přestože poté ještě několikrát přšelo, tato mimořádná situace se už po zbytek tábora naštěstí neopakovala.

Vandalové

Po celou dobu trvání tábora jsme se potýkali také s partou vandalů. Jednalo se o mladé kluky, kteří několikrát negativně zasáhli do programu tím, že zničili námi připravené hry nebo akce pro děti. Hned třetí den tábora nám rozbili překážkovou dráhu, která se nacházela v lese za táborem. Tento problém jsme ještě vyřešili vcelku bez problémů tím, že jsme prohodili program třetího a čtvrtého dne. Do dalšího dne jsme pak stihli překážkovou dráhu znovu postavit. Podobná situace nastala dále například devátého dne s připravenou zdravotní

stezkou. Tato stezka byla v podobě otázek rozmístěna po vymezené trase v okolí tábořiště. Úkolem našich dětí bylo co nejrychleji proběhnout stezku a správně odpovědět na otázky. Když však první děti vyrazily, zanedlouho se vrátily zpátky s tím, že otázky někdo sesbíral. Zdravovědu jsme si tedy zopakovali pouze povídáním a ukázkou praktických znalostí přímo v táboře. Nemilé překvapení nás čekalo i jedenáctý den při vykopávkách. Tato etapa byla připravena opět v lese. Každá družina měla svůj vymezený prostor a v něm byly zakopané části nádoby, na níž byla napsána první indicie od písaře. Instruktoři připravili tuto činnost již v poledním klidu. Když jsme tam asi o hodinu později přišli i s dětmi, našli jsme dvě nachystaná místa rozrytá a poničená. Byla odstraněna páska, která vyznačovala, kde se má kopat. Naštěstí vykopávky dvou zbylých družin zůstaly nepoškozené, takže jsme na tuto etapu spojily dvě a dvě družiny dohromady.

Zloděj

Devátého dne večer přišel do tábora písař, předal dětem mapu a povídal jim o egyptských bozích. Poté měla následovat v noci stezka, kde by děti šly ve družinách po vymezené trase, na které by byly svíčky a obrázky egyptských bohů s krátkými popisy. Na konci stezky by měla každá skupina za úkol sepsat všechny informace, které si během stezky zapamatovali. Bohužel při písařově povídání naše zdravotnice zjistila, že někdo cizí byl v jejím stanu. Věci v něm byly rozházené, zmizely náplasti a krabička léků na bolest. Nepodařilo se nám objasnit, kdo to mohl udělat. Je možné, že to byla práce místních vandalů, i když ti spíše věci ničili, než kradli. Stan zdravotnice byl jasně vyznačen zdravotnickým křížem, někdo si ho tedy mohl cíleně vyhlédnout za účelem krádeže léků. Naštěstí naše zdravotnice měla většinu léků zamčenou ve svém autě. Stan sloužil spíše jako ošetřovna, takže v něm vlastně ani nebylo moc co ukrást. Tato událost nás vystrašila. Vedoucí zakázal po zbytek tábora všechny noční hry, což se týkalo především stezky egyptských bohů a později také tradiční stezky odvahy.

Problematické dítě

Každý rok přibíráme na tábor i několik dětí, které s námi nechodí do oddílu. Nikdy jsme s tím neměli větší problémy, tyto děti většinou rychle zapadly do kolektivu. Na tábor v roce 2008 s námi však jel osmiletý chlapec, který se později ukázal jako velmi problematický. Kdykoli se mu něco nelíbilo, dostával záchvaty vzdoru, které se projevovaly nejčastěji tím, že spadl na zem a absolutně přestal komunikovat. Vypadalo to téměř jako by byl v bezvědomí. Kromě toho si hodně vymýšlel, což způsobovalo, že ho ostatní děti nechtěly

přijmout mezi sebe. Jednou jsme si také všimli, že má na noze modřiny a zjistili jsme, že si je udělal sám, tím že se bodal tužkou. Problémy s tímto chlapcem také ovlivňovaly celkovou atmosféru tábora a etapovou hru. Když měl svůj záchvat vzdoru při plnění nějaké etapy, zdržoval a znevýhodňoval celou družinu. Naštěstí jsme se postupně naučili i s tímto chlapcem vycházet. Ke konci tábora už téměř žádné záchvaty neměl a zapadl i mezi ostatní děti. Po příjezdu domů jsme zjistili, že tento hoch má také problémy ve škole. Když jsme se však snažili promluvit si o něm s jeho rodiči, byli jsme příkře odmítnuti s tím, že to není naše věc.

Nové vedení

Tábor v roce 2008 byl pro oddíl Jiskra přelomový. Byla to první akce, na kterou jel jako hlavní vedoucí Pavel Křížka. Kromě toho s námi jel nový hospodář, kuchař i zdravotnice. Mohu říct, že všichni tito lidé se ve svých nových funkcích osvědčili, jejich malé zkušenosti však také zasáhly do průběhu etapové hry. V prvních dnech jsme měli například problémy s kuchyní. Než si kuchař zvykl na skutečně polní podmínky, stávalo se, že nestíhal připravit oběd nebo večeři včas a jejich výdej musel být posunut na později, což mělo za následek zdržení programu. Také hlavní vedoucí si musel na svou roli teprve zvyknout. Čekalo ho mnoho úkolů a činností, na něž byl sice připraven teoreticky, ale prakticky zatím ne. Zpočátku měl také problémy s autoritou u dětí, které byly dříve zvyklé poslouchat mnohem staršího a zkušenějšího Jiřího Klajna.

Děšť na závěrečné výpravě

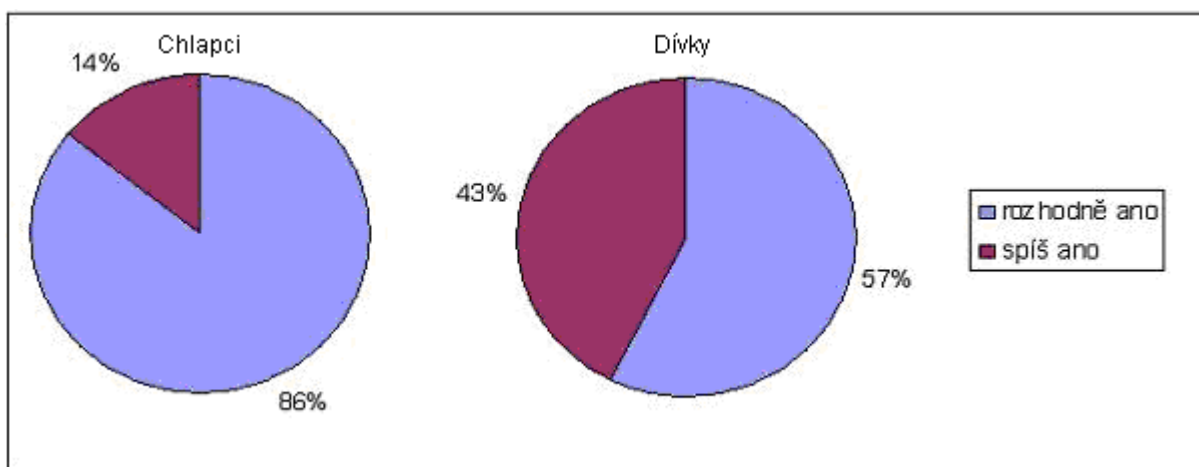
Závěr je velmi důležitou částí etapové hry. My jsme jej měli ve formě výpravy se stanovišti. Družiny na tuto výpravu vyrážely postupně podle dosažených bodů. Nejlepší družina tedy šla jako první. Během cesty děti plnily různé úkoly na stanovištích, které měly prověřit, co se na táboře naučily. Bohužel celkový dojem z výpravy pokazilo špatné počasí. Brzy po tom, co jsme vyrazili, se spustil vytrvalý déšť. Kvůli tomu jsme omezili počet stanovišť a zkrátili trasu. Celkovou atmosféru kazil spěch, s nímž jsme se snažili vše co nejrychleji zvládnout a vrátit se do tábora.

5.2.4 Výsledky ankety k táboru Mise Egypt

Na tábor v roce 2008 s námi jelo 21 dětí, z toho 7 dívek a 14 chlapců. Abychom zjistili, jak byly děti spokojeny s táborem v Bohousově a etapovou hrou Mise Egypt, připravili jsme krátkou anketu (Příloha 6), kterou jsme jim dali k vyplnění při odjezdu z akce:

1) Líbilo se ti na letošním táboře?

Obrázek 1. Celková spokojenost dětí s táborem v Bohousově



Touto otázkou jsme se snažili zjistit celkový dojem dětí z tábora v Bohousově. Vzhledem k některým mimořádným událostem, které negativně zasáhly do programu, jsme očekávali, že se v hodnocení objeví převážně odpovědi *spíše ano* a *spíše ne*. Proto nás překvapilo, že jak chlapci, tak také dívky většinou odpovídali, že se jim tábor rozhodně líbil.

2) Co se ti na táboře nejvíc líbilo? (výprava, rozcvičky, ubytování, počasí, stezky, ...)

Děti měly samy upřesnit, co se jim na táboře nejvíc líbilo. Jejich odpovědi byly vsukutku rozmanité. Mezi nejčastěji jmenované věci u chlapců patřila: celotáborová hra, noční přechod do Egypta, překážková dráha, stezky a střelba ze vzduchovky. Šest ze čtrnácti chlapců také uvedlo, že jejich největším zážitkem byly záplavy. Tuto pro nás nečekanou skutečnost si vysvětlujeme tím, že pro děti, především pro chlapce, byla povodeň zážitkem plným dobrodružství, kterým se později mohli pochlubit před rodiči a známými. Důležité jistě bylo i to, že při této mimořádné události nebyl nikdo zraněn a ani nebyly poškozeny osobní věci dětí. V odpovědích děvčat nejčastěji figurovala, stejně jako u chlapců, celotáborová hra a

noční přechod do Egypta, dále se jim také líbila stavba egyptských vesniček a výroba táborových triček.

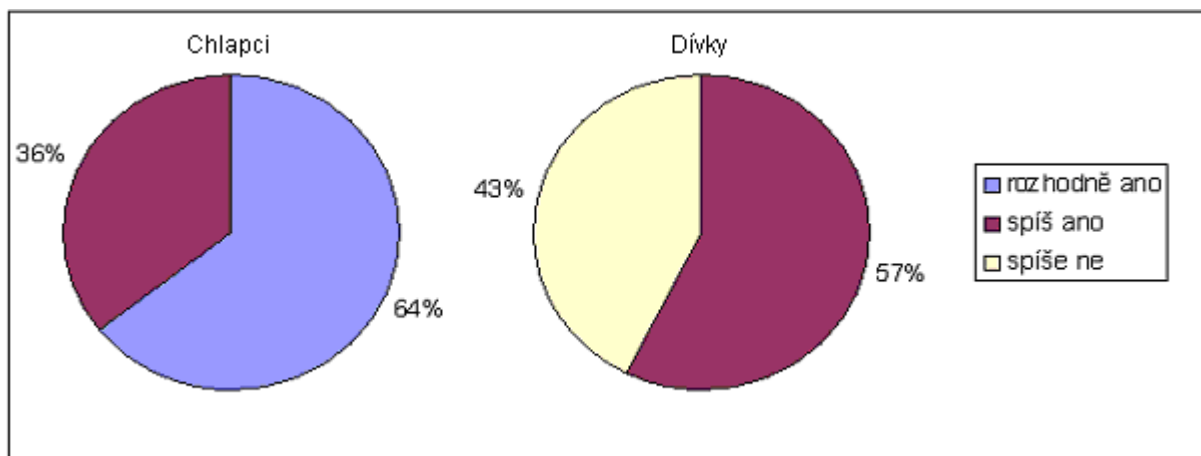
3) Co se ti na táboře vůbec nelíbilo? (výprava, rozcvičky, ubytování, počasí, stezky, ...)

Z této odpovědi jsme se chtěli poučit, abychom příště neopakovali věci, které děti nemají rády. Děti nás ale mile překvapily. Většina chlapců odpověděla, že se jim líbilo všechno. Pouze tři hoši uvedli, že neměli rádi rozcvičky, dva se shodli na tom, že nám nevyšlo počasí a dva si stěžovali, že jim na tomto táboře chyběla stezka odvahy. U dívek byly odpovědi kritičtější. Třem děvčatům nevyhovovalo ubytování, dále zmiňovaly také rozcvičky. Pro čtyři dívky byla nepříjemným zážitkem noční povodeň. Počasí ovlivnit nemůžeme, ale ubytování na základně v Bohousové nevyhovovalo zcela ani našim požadavkům, proto jsme se rozhodli pro další tábor vyhledat jinou základnu. Také v případě rozcviček jsme se při přípravě další akce snažili vymyslet zábavnější varianty této činnosti.

4) Byl jsi spokojený s bydlením ve stanu?

V táborové základně v Bohousové jsme byli ubytováni ve stanech s dřevěnou podsadou. Děti bydlely po dvojicích, které si samy zvolily. Jedinou podmínkou bylo dodržení odděleného ubytování dívek a chlapců. Vedoucí pracovníci měli stany v bezprostřední blízkosti dětí.

Obrázek 2. Hodnocení ubytování v Bohousové

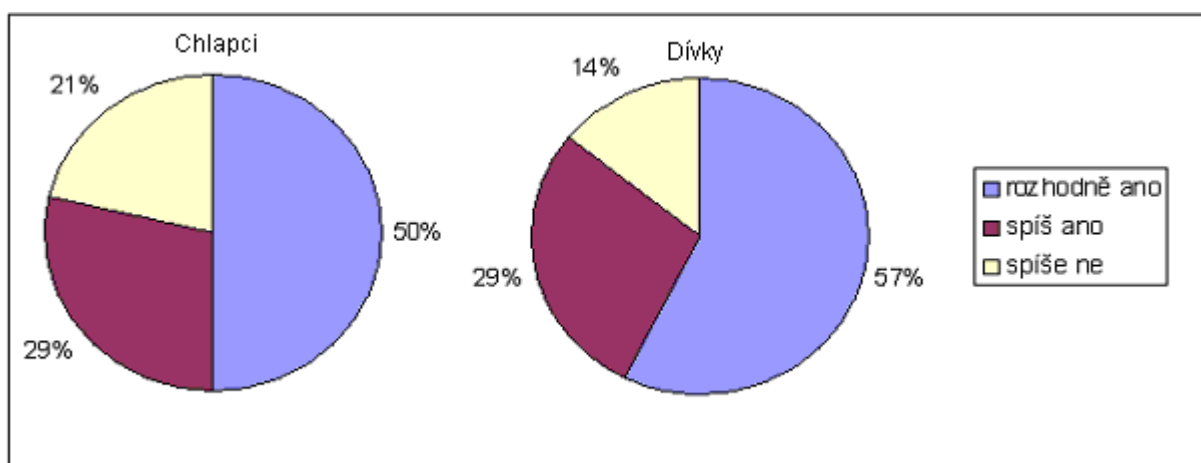


Z grafů je patrný rozdíl mezi názory chlapců a dívek. Zatímco hoši byli s bydlením ve stanech spokojeni, děvčata tak nadšená nebyla. Čtyři z nich uvedly, že byly spíše spokojené a tři, že spíše ne. Jedním z důvodů proč dívkám stany moc nevyhovovaly, byl všudypřítomný hmyz, kterého se děvčata bála. V souvislosti se spaním ve stanech jsme řešili i to, že některým dětem byla v noci zima. Mnozí dostali od rodičů s sebou naprosto nevhodné a nedostatečné spací pytle, přestože jsme rodiče dost dlouho před akcí upozornili na to, že v lese u řeky bývá přes noc chladno. Z této situace jsme se poučili a na další tábor jsme s sebou vezli dostatek dek a náhradních spacích pytlů.

5) Byl jsi spokojený se stravováním na táboře?

Na našich táborech je strava během dne rozdělena do pěti porcí: snídaně, přesnídávka, oběd, svačina a večeře. Snažíme se, aby byla vyvážená, energeticky vydatná, pestrá a aby jí děti měly dostatek.

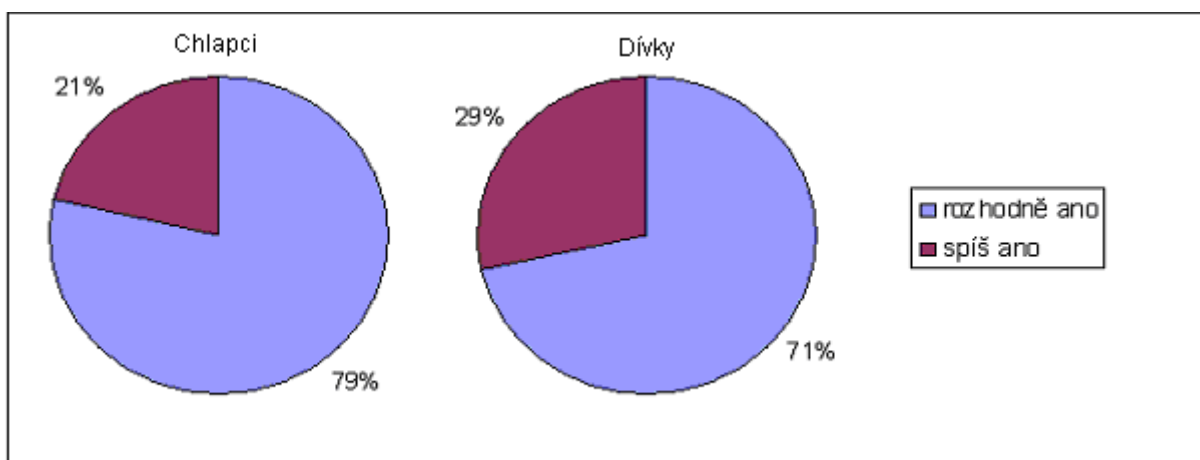
Obrázek 3. Vyjádření spokojenosti se stravováním na táboře



Grafy ukazují, že stravování na táboře účastníkům převážně vyhovovalo. Pouze tři chlapci a jedna dívka napsali, že spíše spokojeni nebyli. Příčinou mohla být nezkušenost nového kuchaře, který zvláště ze začátku tábora nezvládal připravit hlavní jídla včas.

6) Vyhovovalo ti umývání se v řece?

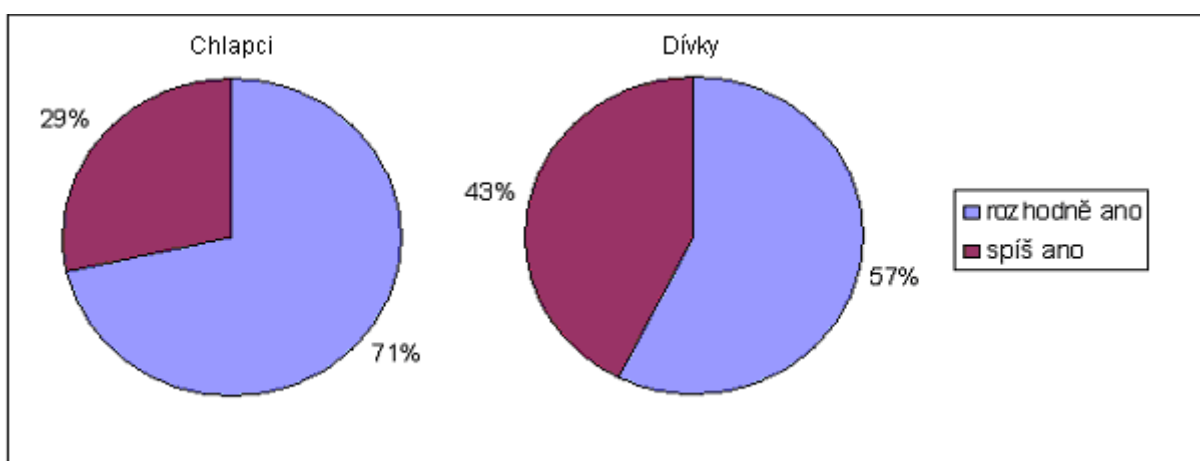
Obrázek 4. Hodnocení spokojenosti dětí s umýváním v řece



Hygiena byla na táboře řešena nejčastěji právě koupáním v řece, která se nacházela v blízkosti tábořiště. Minimálně jednou za čtyři dny jsme také dětem ohřáli teplou vodu do lavorů, aby se mohli umýt důkladněji. Touto otázkou jsme chtěli zjistit, jestli jim toto uspořádání vyhovovalo. Jejich odpovědi nás mile překvapily. Jak chlapci, tak také dívky uvedli, že byli spokojeni.

7) Bavila tě celotáborová hra?

Obrázek 5. Vyjádření spokojenosti dětí s etapovou hrou

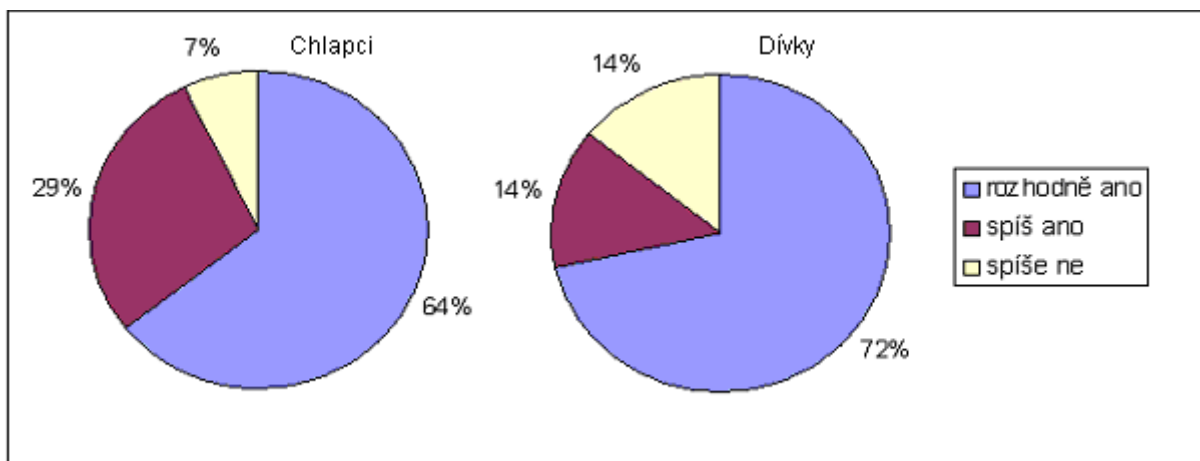


Přestože etapová hra neproběhla úplně podle našich představ a podle původního plánu, chlapci i děvčata ji hodnotili pozitivně a uváděli, že se jim hra líbila.

8) Naučil ses na táboře něco nového? Pokud ano, napiš co.

Jedním z našich cílů je naučit děti na táboře zábavnou formou novým poznatkům o přírodě a turistických dovednostech. Úroveň znalostí, které se děti naučily, většinou posuzujeme při stezkách, závodech nebo různých soutěžích. Na táboře v Bohousové jsme se také snažili seznámit děti s životem ve starém Egyptě.

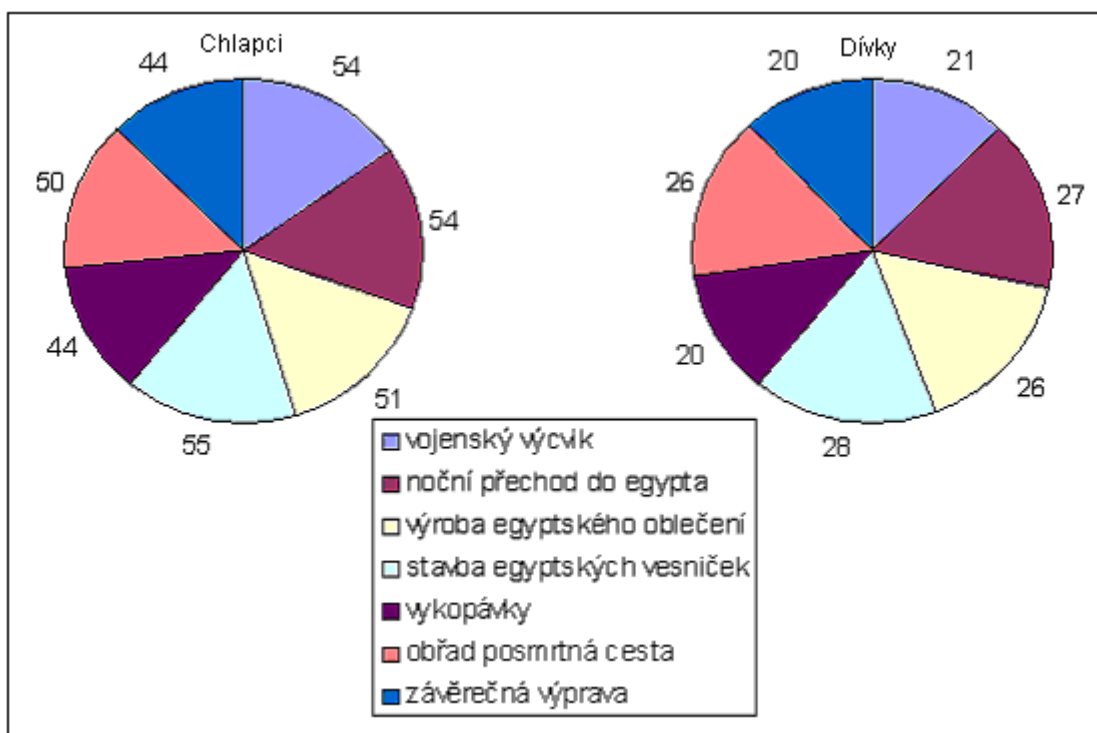
Obrázek 6. Hodnocení získání nových poznatků a dovedností



Dívky i chlapci u této otázky převážně odpověděli, že se na táboře naučili něčemu novému. Svě odpovědi měli dále upřesnit a napsat, co se naučili. V tomto bodě se odpovědi značně různily, některé věci se však objevovaly vícekrát. Děti nejčastěji uváděly, že se naučily něco o Egyptě, uzlování, morseovku, turistické značky a také něco o přírodě. Pouze dvě děti se shodly, že se naučily i základy první pomoci. Toto nízké číslo nás přimělo zvážit způsob, jakým jsme děti se zdravotnou a první pomocí seznamovali. Pro příští rok jsme se snažili vymyslet a připravit zábavnější a praktičtější variantu učení a do celé akce jsme zapojili i naši zdravotnici, která děti zaujala líčením příkladů z praxe apod.

9) Oboduj, jak se ti líbily tyto činnosti: vojenský výcvik, noční přechod do Egypta, výroba egyptského oblečení, stavba egyptských vesniček, vykopávky, obřad posmrtná cesta, závěrečná výprava.

Obrázek 7. Hodnocení oblíbenosti vybraných částí etapové hry u dětí



V této otázce měly děti přidělit jeden až čtyři body vybraným činnostem, přičemž čtyři body znamenaly, že se jim daná aktivita velmi líbila. Z grafů je patrné, že námi zvolené části etapové hry dostaly od dětí přibližně stejný počet bodů. U chlapců se nejlépe umístil vojenský výcvik, dívkám se nejvíce líbil noční přechod do Egypta a stavba egyptských vesniček. Nejméně bodů získala jak u dívek, tak u chlapců závěrečná výprava. Když jsme dětem dávali tuto anketu, předpokládali jsme, že u dívek dostane výrazně špatné hodnocení vojenský výcvik a u chlapců výroba egyptského oblečení. V obou případech jsme se mýlili. Zjistili jsme, že i dívky si rády hrají na vojáky s tajnou misí a že chlapcům vůbec nevadí vyrábět oblečení. Z výsledků této otázky jsme vycházeli i při přípravě programu následujícího tábora. Aktivitu, které se dětem nejvíce líbily, jsme přepracovali a ve změněné podobě je zařadili do programu tábora v roce 2009. Lépe jsme také připravili závěrečnou výpravu, především její variantu pro nepříznivé počasí.

5.3 Příprava tábora v roce 2009

Přípravu tábora na rok 2009 jsme zahájili již koncem prázdnin předchozího roku. Nejprve jsme zhodnotili tábor s názvem Mise Egypt. Názory dětí jsme zjistili pomocí ankety, kterou jsme jim dali v závěru akce. Z této ankety a z našich postřehů vyplynulo, že se tábor vydařil, avšak do dalšího roku bylo nutné některé věci změnit. Především jsme se shodli na nutnosti najít novou táborovou základnu. Také s vymyšlením etapové hry jsme se rozhodli začít dříve a lépe připravit variantu pro nepříznivé počasí. Jinak jsme postupovali přibližně podle harmonogramu příprav (viz. Příprava tábora).

5.3.1 Hledání a výběr tábořiště

Táborová základna v Bohousové nám nevyhovovala z několika důvodů. Především se nám nelíbilo její umístění a nebezpečí záplav. Dále jsme v ní postrádali prostory pro sušení mokrých věcí a dostatečně vybavenou kuchyň. Proto jsme se rozhodli najít si nové tábořiště. Naším požadavkem bylo nalézt stanovou základnu v blízkosti lesa. Po zkušenostech z loňského roku jsme hledali tábořiště, ve kterém by nehrozily záplavy a v němž by se nacházely všechny potřebné táborové stavby, tj. stany s podsadou, kuchyň, jídelna, sklad potravin, sklad náradí, ošetřovna, izolační stan, umývárny, latríny a prostory na sušení prádla. Při hledání jsme se řídili vlastními zkušenostmi a také doporučeními Rudého a Kačera (2007), kteří uvádějí, že táborová základna by měla splňovat tyto podmínky:

1. Tábořiště by se mělo nacházet na rovné travnaté louce, chráněné lesem z návětrné strany.
2. Louka by neměla být mokrá a během dešťů neúměrně podmáčená.
3. V blízkosti základny by měl protékat potok nebo říčka.
4. Tábořiště by mělo ležet dostatečně vysoko nad potokem a ten by se neměl vylévat z břehů.
5. Je nutné rozhodnout o zdroji pitné vody a zajistit rozbor kvality pitné vody.
6. K základně by měla vést dobrá přístupová cesta, po níž bez potíží projede osobní automobil.
7. Důležité je i dobré a blízké spojení s nějakou obcí, která má obchod a nejlépe i poštu.
8. V tábořišti musí být zajištěn způsob skladování, třídění a odstraňování odpadů.

Základnu, která vyhovovala našim požadavkům, jsme našli v Hoštejně v okrese Šumperk. Toto tábořiště se nám líbilo díky své poloze a bylo také mnohem lépe vybavené. Především jsme ocenili dřevěný srub, který sloužil k sušení prádla, ale také jako prostor pro hry v případě deštivého počasí.

5.3.2 Příprava programu a celotáborové hry

S přípravou etapové hry jsme začali koncem ledna 2009. Nejdříve bylo nutné vymyslet celkový námět. Původně jsme měli v úmyslu pokračovat v tématu poznávání starodávných civilizací. Tak jako jsme se na loňském táboře seznamovali s kulturou starého Egypta, chtěli jsme nyní přijít opět s historickým námětem. Padaly návrhy jako Olympijské hry v antickém Řecku, Za pokladem starých Mayů, apod. Naše nápady však vzaly za své ve chvíli, kdy nás děti na oddílové schůzce požádaly, zda bychom nemohli letos připravit na tábor hru s námětem Harry Potter. Na Vánoce mnozí z nich dostali poslední díl této série, mluvilo se také o tom, že o prázdninách bude premiéra filmu Harry Potter a princ dvojí krve. Tato takzvaná pottermanie zasáhla i členy našeho oddílu. Po krátké poradě jsme se rozhodli dětem vyhovět, neboť jsme si uvědomili, že toto atraktivní téma v sobě skrývá mnoho možností jak děti něčemu novému naučit a zároveň je pobavit. Jakmile jsme měli vybraný námět, mohli jsme s ním dále pracovat. Promysleli jsme dramaturgii, organizaci účastníků, celkový příběh i způsob hodnocení. Po zážitcích z loňského tábora jsme si dali více záležet na přípravě náhradního programu pro případ deštivého počasí. Poté jsme podrobně rozpracovali celý program. Na začátek tábora jsme tentokrát neopomněli zařadit nácvik poplachu a chování v krizové situaci.

5.3.3 Společná akce před odjezdem na tábor

V roce 2009 se nám na tábor přihlásilo 7 dětí, které nebyly členy oddílu. Vzhledem k loňským zkušenostem s problematickým chováním jednoho chlapce, jsme se rozhodli uspořádat před táborem seznamovací akci. Připravili jsme celodenní výpravu do lesa s různými úkoly a hrami, které se zúčastnily všechny děti nechodící do oddílu a také většina našich členů. Tato výprava měla sloužit nejen k tomu, aby se děti seznámily, ale měla nám také umožnit odhadnout schopnosti a částečně i povahu nováčků.

5.4 Etapová hra Harry Potter a relikvie smrti

Etapovou hru s názvem Harry Potter a relikvie smrti jsme realizovali na letním táboře v Hoštejně v roce 2009. Akce se účastnilo 23 dětí, z toho 16 oddílových členů a sedm nových dětí. Tábor organizoval opět hlavní vedoucí Pavel Křížka. Také role ostatních táborových pracovníků zůstaly obsazeny stejnými lidmi.

5.4.1 Námět hry

Na přání dětí z oddílu jsme na tábor v roce 2009 připravili etapovou hru inspirovanou známou knižní sérií o Harry Potterovi. Tato sedmidílná sága britské autorky J. K. Rowlingové vypráví příběhy mladého čaroděje, odehrávající se většinou ve škole čar a kouzel Bradavice. V této škole jsou studenti rozděleni do čtyř kolejí, které mezi sebou každoročně soupeří o školní pohár. Během školního roku se Harry Potter učí čarovat, hraje famfrpál a kromě toho bojuje proti návratu Lorda Voldemorta, což je zlý kouzelník a vrah Harryho rodičů.

5.4.2 Popis hry

Při tvorbě etapové hry jsme se snažili vycházet z knižní předlohy a inspirovat se kouzelným světem Harryho Pottera. Celotáborovou hru jsme nazvali Harry Potter a relikvie smrti, podle sedmého dílu celé série, který nám poskytl inspiraci k hledání relikvií. Jinak jsme ale vycházeli i z ostatních dílů.

Hru jsme zahájili v podstatě již před táborem, když každý účastník akce obdržel dopis z Bradavic (Příloha 8), kterým byl pozván ke studiu na škole čar a kouzel. Samotný tábor představoval bradavickou školu. Instruktoři se stali profesorským sborem, hlavní vedoucí ředitelem Brumbálem a zdravotnice madame Pomfreyovou. Děti byly rozděleny do čtyř kolejí, které mezi sebou soutěží o školní pohár. Z toho také vychází bodování v této etapové hře. Studentům jsou přidělovány body za splnění různých úkolů, umístění v soutěžích apod. Stejně jako v loňském roce jsme i nyní zvolili způsob hodnocení, kdy se body počítají družinám a zároveň i jednotlivcům. Soutěží se tedy o nejlepší kolej, která získá školní pohár a současně je na konci tábora vyhodnocen i nejlepší student. Body se v závěru promění za táborové peníze, za které si děti budou moci nakoupit různé drobnosti v táborové burze.

Program jednotlivých dnů vychází z toho, že se etapová hra odehrává jakoby ve škole. Dopoledne se tedy děti většinou zábavnou formou něco učí. Kromě tradičních tábornických disciplín jsme letos přidali i kouzelné předměty jako lektvary, bylinkářství, dějiny čar a kouzel, kouzelní tvorové a slavní čarodějové. Odpoledne jsme se většinou věnovali různým

hrám, soutěžím atd. Každý třetí den vycházely také známé kouzelnické noviny Denní věštec. Při jejich tvorbě jsme vycházeli z příběhu etapové hry. U doplňujících článků, sloužících především k pobavení jsme se inspirovali na internetové stránce http://www.pharry.estranky.cz/stranka/co-by-___-nikdy-nerekl-___. Kromě soutěže o školní pohár se v naší etapové hře objevila i další zápleтка v podobě boje proti zlému kouzelníkovi. Tento mocný čaroděj ukradne z Bradavic kámen mudrců, aby se stal nesmrtelným. Úkolem dětí je zastavit jej a získat kámen zpět.

Při tvorbě celotáborvé hry Harry Potter bylo naším cílem seznámit děti s přírodou a tábornickými dovednostmi, rozvíjet mezi nimi přátelství, zodpovědnost i schopnost spolupráce a zlepšit jejich fyzickou kondici. Plnění těchto cílů nám usnadnil námět etapové hry, díky němuž se náš tábor změnil na školu čar a kouzel.

5.4.3 Podrobný program etapové hry Harry Potter a relikvie smrti

1. táborový den – zahájení etapové hry

Plánovaný program

Odpoledne: Příjezd na tábor

Zahájení hry – uvítání ředitelem Brumbálem, zařazení do družin

Vybalení a ubytování, průzkum okolí po družinách

Večer: Slavnostní táborák – povídání o Bradavicích, hry

Realizace

Děti v doprovodu tří instruktorů a hospodáře dojedou vlakem do Hoštejna. Nyní je čeká asi 2km dlouhá cesta lesem k tábořišti. Hlavní vedoucí, zdravotnice a kuchař přijeli na základnu již dříve osobním automobilem a měli tak čas připravit vše na zahájení etapové hry. Ve chvíli, kdy děti dorazí do tábořiště, uvítá je u brány ředitel Brumbál s madame Pomfreyovou. Zatímco povídá o tom, jak to ve zdejší škole čar a kouzel chodí, instruktoři s hospodářem mají krátký čas na to, aby se také převlékli, a vzápětí již nastoupí před děti jako profesorský sbor. Brumbál dětem vysvětlí, že pomocí čarovného klobouku budou rozděleni do 4 kolejí – Nebelvír, Mrzimor, Havraspár a Zmijozel. Ke každé koleji patří jeden ze 4 profesorů jako vedoucí. Nyní již může přijít na řadu slavnostní zařazení do kolejí. Děti stojí

v řadě. Brumbál čte postupně jejich jména. Vyvolaný hráč si sedne na židli a nasadí si čarovný klobouk (Foto 1, Příloha 17). Ten mu řekne, ke které koleji bude patřit. Někdy se klobouk omezí pouze na vyřknutí názvu, jindy se rozovídá i o vlastnostech daného dítěte a odůvodňuje svůj výběr koleje. Hlas kouzelného klobouku je nahraný na kazetě. Kuchař, schovaný v jednom ze stanů obsluhuje magnetofon a vždy, když si někdo z dětí nasadí klobouk, pustí danou část. Hráči chodí podle předem stanoveného seznamu. Jakmile jsou děti rozděleny do družin, dostanou čas na to, aby se vybalily a ubytovaly do stanů. Poté je čeká průzkum okolí. V tento den se na táborové nástěnce také objeví první Denní věštec.

Na večer byl připraven slavnostní zahajovací táborák, při kterém se děti dozvěděly bližší informace k etapové hře. Ředitel Brumbál jim pověděl o historii Bradavic, vysvětlil i systém bodování ve hře a také bezpečnost např. to že děti samy nesmí do zapovězeného lesa. Poté se hrály tradiční seznamovací hry.

2. táborový den – zahájení výuky v Bradavicích

Plánovaný program

Dopoledne: Výuka – dějiny čar a kouzel, orientace s mapou a buzolou

Odpoledne: Výroba družinových vlajek, nácvik poplachu, hry důvěry

Nácvik Famfrpálu

Večer: Soutěž - Jak dobře znáš svět Harryho Pottera

Realizace

Tímto dnem byla zahájena výuka ve škole čar a kouzel. Dopoledne si každá družina našla příjemné místo v okolí tábořiště a zde se děti pod vedením svých profesorů zábavnou formou učily. Nejdříve profesori vyprávěli svým studentům o historii čarodějnictví, o výskytu magie již ve starodávném Egyptě, o druidech, částečně i o čarodějnických procesech. Informace z tohoto předmětu byly částečně založeny na skutečných historických faktech, částečně vycházely z knih o Harry Potterovi. Ve čtvrtém díle používal Harry při průchodu bludištěm kouzlo *ukaz mi cestu*. Profesori dětem řeknou, že na základě tohoto kouzla byla vyrobena buzola a následuje druhý předmět – orientace s buzolou, v němž se hráči seznámí s tím, co to buzola je a naučí se ji prakticky používat.

Odpoledne dostala každá družina za úkol vymyslet a vyrobit pro svou kolej vlajku. Na tento úkol měly děti hodinu a půl. Ukázalo se, že tento časový interval byl dostatečný. Studenti během něj navrhli námět na vlajku a stihli jej i překreslit na bílou látku, kterou obdrželi od svých profesorů. Poté přišel na řadu nácvik poplachu. Tuto činnost jsme do programu zařadili po zkušenostech s loňskou záplavou. Vzhledem ke hře Harry Potter jsme nácvik poplachu motivovali tím, že v kouzelném světě se pohybují i zlí černokněžníci, nebezpeční draci apod. a proto je nutné připravit si chování v nečekaných situacích. Následně přišly na řadu hry důvěry a po nich známý čarodějnický sport – Famfrpál. Hráči se dnes pouze seznámili s pravidly a zkusili si jej zahrát.

Večer jsme zjišťovali, jak dobře znají děti svět Harryho Pottera. Jednotlivé koleje soupeřily proti sobě. Studenti nejdříve vyplnili test s otázkami (Příloha 9), poté soutěžili, kdo si vzpomene na více kouzel, jmen profesorů, předmětů, aj. ze světa Harryho Pottera. Nakonec jsme se pobavili při pantomimě, kdy si děti losovaly různé postavy z knih J. K. Rowlingové a měly je pantomimicky předvádět. Ostatní hádali, o koho se jedná.

Famfrpál

Famfrpál hrají vždy dvě družiny proti sobě. Hřiště je rozděleno na dvě poloviny a na každé straně jsou branky, tak jako u fotbalu. Každé družstvo si stanoví jednoho brankáře, jednoho odrážče a jednoho chytače zlatonky. Zbytek členů tvoří samotné hráče. Ve hře jsou 3 míče: camrál (fotbalový míč, do kterého hráči kopou), potlouk (míč, kterým odrážči vybíjí) a zlatonka (určená pouze pro chytače).

Základem našeho famfrpálu se stal fotbal. Hráči se snaží přihrávkami dokopat camrál do soupeřovy branky. Za vstřelený gól dostanou 10 bodů. Útok na branky znepríjemňují dva odrážči. Jejich úkolem je vybíjet protihráče potloukem. Pokud se jim podaří někoho zasáhnout, tento hráč musí odejít z hřiště a udělat 20 dřepů. Poté se vrací do hry. Odrážči mohou používat pouze potlouky, nesmí hrát s camrálem. Po uplynutí předem stanovené časové lhůty do hřiště vstupuje instruktor, nesoucí zlatonku. Nyní je řada na chytačích, kteří pobíhajícího instruktora musí chytit. Ten, kterému se to podaří dříve, získá zlatonku a pro svou kolej 50 bodů. Chycením zlatonky končí celé utkání.

3. táborový den – Pobertův pláněk

Plánovaný program

Dopoledne: Výuka – kouzelní tvorové, šifry

Odpoledne: Závod s buzolou

Pobertův pláněk - stavba makety Bradavic z přírodních materiálů

Večer: Miss haxny (volí se nejhezčí nohy tábora – součástí je promenáda, volná disciplína apod.)

Realizace

Dopoledne se děti učily šifrovat a poté přišla na řadu hodina kouzelných tvorů (Příloha 10). Předlohou pro tento předmět se stala kniha Fantastická zvířata a kde je najít od Scamandera (2002). Odpoledne čekal studenty buzolák. V okolí tábořiště jsme umístili lístky. Na každé cedulce byla část zprávy a také azimut, tj. úhel, pod kterým měli hráči hledat následující cedulku. Každý dostal busolu, deník a tužku. Systém byl jednoduchý. Děti chodily od jednoho lístku ke druhému. Následující lístek hledaly vždy pomocí buzoly. Kromě toho si do sešitu opisovaly také části zprávy. Výsledkem bylo sestavení zprávy, která dětem zadávala další úkol a to vytvoření tzv. Pobertova pláňku, což byl pláněk Bradavic, který Harry Potter často využíval. Aby to ale děti měly složitější, jejich úkolem bylo nejen nakreslit pláněk, ale podle něj také postavit maketu tábořiště z přírodních materiálů. Jednalo se o práci pro celé družiny. Každá kolej si nejdříve našla vhodné místo v okolí základny, poté si načrtli pláněk tábořiště a nakonec podle něj postavili zmenšeninu tábora (Foto 2, Příloha 17). Na závěr jsme si všichni společně prohlédli vytvořené makety a nakreslené pláňky a vyhodnotili jsme ty nejlepší. Tato činnost děti velmi zaujala a protáhla se částečně až do večerního programu. Volbu Miss haxny jsme tedy museli odložit. Místo ní jsme si ve zbylém čase zahráli několik krátkých her.

4. táborový den – zpráva o útěku zlého kouzelníka

Plánovaný program

Dopoledne: Výuka – turistika, astronomie

Odpoledne: Pohybové hry, zpráva v Denním věštci, výroba pastí

Večer: Bludiště

Realizace

Tak jako předchozí dny i dnes se děti učily něčemu novému. Tentokrát se jednalo o poznatky z turistiky – turistické i pochodové značky, stavba stanu, práce s mapou, a kromě toho i z astronomie – neznámější souhvězdí, orientace podle hvězd. Po poledním klidu následovaly různé pohybové hry a právě během této činnosti se na nástěnce objevil nový Denní věstec. Vzhledem k závažnosti zpráv si ředitel Brumbál svolal děti i profesory a přečetl jim, co se stalo (Příloha 11). Z kouzelnického vězení uprchl zlý čaroděj Rabastan Berzerker, který se již v minulosti pokoušel vloupat do Bradavic. Ředitel děti ujistil, že školu zabezpečí tak, aby jim nehrozilo žádné nebezpečí. Požádal je ale také o pomoc při zajišťování Bradavic. Úkolem každé družiny bylo vytvořit v okolí tábořiště důmyslnou past, která by nás upozornila na příchod zlého kouzelníka. Vytvořené pasti jsme poté společně obešli a vyhodnotili nejzajímavější. Když jsme takto ochránili tábořiště, mohli jsme se opět věnovat hram. Inspirovali jsme se čtvrtým dílem Harryho Pottera, v němž musel mladý kouzelník projít bludištěm. Naše bludiště připravil jeden z instruktorů. Byla to čtvercová síť z lana, přibližně 10 krát 10 čtverců. Pro každou družinu měl organizátor nakreslenou mapu bludiště, tj. na papír překreslená čtvercová síť a do ní vyznačená cesta bludištěm. Tuto cestu měla každá kolej jinou. Skupiny přicházely na řadu postupně. Družina, která zrovna hrála, vždy vyslala jednoho svého člena do bludiště. Ten si stoupl na políčko start a z něj vkročil do libovolného sousedního čtverce. Nyní bylo na vedoucím instruktorovi, aby řekl, zda byl jeho krok správný a může pokračovat dál, nebo jestli vstoupil mimo vyznačenou cestu a musí končit. Družina si musí dobře pamatovat správná pole. Jakmile první hráč skončí, nastupuje druhý z téže skupiny. Projde správná pole a tam, kde předchozí soutěžící končil, pokračuje dál a rozhoduje se, kudy půjde. Družina si nesmí správné pole zapisovat nebo kreslit, musí si je pamatovat. Podle velikosti bludiště se hráči většinou několikrát vystřídají, než najdou cestu k cíli. Přitom se jim měří čas. Nakonec se vyhodnotí, která družina dokázala najít správnou cestu nejrychleji.

5. táborový den – krádež kamene mudrců

Plánovaný program

Dopoledne: Výuka – slavní kouzelníci, turistická stezka

Odpoledne: Výroba létajících koberců, famfrpál utkání

Večer: Krádež kamene mudrců, luštění šifry

Noční cesta za čarodějkou

Realizace

Dopoledne se děti učily o slavných kouzelnících a vyzkoušely si své znalosti o turistice na stezce. Při ní běžely určenou trasu a odpovídaly na otázky. Hodnotila se rychlost a správnost. Odpoledne jsme si povídali o tom, že čarodějky u nás létají na koštěti, ale v jiných zemích se používají třeba létající koberec. Děti se rozdělily do družin a každá družina měla za úkol vytvořit si provizorní tkalcovský stav a malý koberec z přírodních materiálů. Poté následovalo utkání ve famfrpálu.

Když byly děti v jídelně a večerely, strhli profesori poplach. Tvrdili, že se k nám vloupal cizí kouzelník, něco ukradl a omráčil profesora, který se jej snažil zastavit. Jediné, co po zloději zůstalo, byl útržek (Příloha 12) se zašifrovanou zprávou. Zatímco se madame Pomfreyová snažila vyléčit omráčeného profesora, děti dostaly za úkol vyluštit, co je na nalezeném papíře napsané. Rozdělily se na jednotlivé koleje a pustily se do toho. Netrvalo dlouho a první družina dokázala útržek přečíst. Psalo se v něm o kameni mudrců, jeho účincích a použití. Nyní již bylo jasné, co nám zlý kouzelník ukradl. Brumbál šel zkontrolovat skryš a potvrdil, že kámen mudrců skutečně zmizel. Mezitím se probral z bezvědomí napadený profesor a mohl vypovědět, že naším zlodějem byl uprchlý Rabastan Berzerker. Slova se ujal ředitel Brumbál. Vysvětlil dětem, že kámen mudrců je mocný předmět, který slouží k přípravě lektvaru nesmrtelnosti. Je tedy pravděpodobné, že zlý kouzelník o něj usiloval právě proto, aby se mohl stát nesmrtelným. Příprava lektvaru z kamene trvá přibližně deset dní. Do té doby musíme přijít na to, jak Rabastana porazit, protože pak už to nebude možné a z něj se stane nejsilnější čaroděj. Brumbál dětem navrhl, že bychom všichni společně mohli navštívit jeho známou, která vždycky umí poradit. Tato čarodějka žije sama v lese a většinou ví o všem, co se v kouzelném světě děje. Potkat ji můžeme ale jen v noci. S dětmi jsme se tedy dohodli, že jakmile se setmí, zkusíme ji vyhledat. Mezitím jsme si zahráli

několik her. Kolem desáté hodiny, když už byla v lese dostatečná tma, jsme se vypravili za čarodějkou. Kromě dětí šli na tuto výpravu všichni vedoucí pracovníci tábora. Po nějaké chvíli jsme zahlédli mezi stromy světýlko. Když jsme přišli blíž, viděli jsme, že u malého ohýnku sedí podivná postava (Foto 3, Příloha 17). V této chvíli byly děti naprosto zmatené. Všichni účastníci tábora byli s nimi. Kdo to tedy sedí u ohýnku? Této role se ve skutečnosti ujal jeden z našich bývalých instruktorů. Souhlasil s tím, že tajně přijede na tábor a zahraje pro nás záhadné postavy z etapové hry.

Čarodějnice děti skřehotavým hlasem varovala, že Rabastan Berzerker je velmi mocný kouzelník a pokud si připraví lektvar nesmrtelnosti, nikdo už ho nedokáže zastavit. Poté jim poradila, že pokud ho skutečně chtějí porazit, nebude jim stačit jen odvaha, ale potřebují na pomoc i silnou magii. Takovou, jaká se skrývá v relikviích smrti. Víc čarodějka nechtěla prozradit, takže jsme se vrátili zpátky do tábora a děti šly spát.

6. táborový den – Bajky barda Beedleho

Dopoledne: Výuka – bylinkářství

Odpoledne: Maskování, Výroba košťat a závody na nich

Večer: Táborák – čtení povídky o relikviích smrti

Realizace

Ráno jsme si s dětmi popovídali o tom, co nám včera radila čarodějka z lesa. Zmínila se o relikviích smrti, ale co to je a kde je máme hledat? Jeden z profesorů si vzpomněl, že v čarodějnické knize bajek (Rowlingová, 2008) četl povídku o nějakých relikviích, rozhodl se tedy, že se vypraví do kouzelnické knihovny a přinese nám tuto knihu, abychom si ji všichni mohli přečíst. My ostatní jsme se mezitím věnovali naplánovanému programu. Dopoledne se děti učily o bylinkách. Naše „Bylinkářství“ (Příloha 13) obsahuje stručný přehled k tomuto předmětu, inspirovaný internetovým zdrojem <http://botanika.wendys.cz/cherbar/text.php?1>. Vydali jsme se i na krátkou vycházku do okolí tábora a poznávali jsme místní rostliny. Po obědě a poledním klidu jsme se vrátili do lesa. Nejlepší kouzelníci se umí stát neviditelnými. To však není nic snadného. Začíná se většinou tím, že se čaroděj učí dobře skrýt a zamaskovat. A to byl také úkol pro naše družiny. Nejdříve hráči hledali na určeném území zamaskované instruktory, poté se role obrátily a skrývaly se děti. Při zpáteční cestě do

tábořiště si družiny nasbíraly různé větvičky a na základně se pustily do výroby košťat. Tuto činnost jsme však museli předčasně ukončit, neboť se přihnala bouřka. Schovali jsme se tedy do jídelny, kde jsme zpívali písničky a hráli hry. Po večeři se také konečně vrátil profesor z knihovny, přinesl s sebou Bajky barda Beedleho a z nich přečetl dětem povídku o relikviích smrti (Příloha 14). Zjistili jsme, že se jedná o tři mocné předměty, které dala smrt bratrům Peverellovým. Nyní se opět projevila moudrost našeho ředitele, který si vzpomněl, že o těchto bratrech něco slyšel. Žili prý před mnoha lety někde u Mladějova na Moravě a tam jsou prý i pohřbeni. Brumbál navrhoval, abychom se další den vypravili najít jejich hrob, a snad tam zjistíme něco o tajemných relikviích. Jeho nápad byl všemi přijat. Po této poradě jsme ještě uspořádali soutěž Miss haxny, kdy se volily nejhezčí nohy tábora. Děti, které se chtěly zúčastnit, byly schované za velkým prostěradlem, vidět byly pouze jejich nohy. Měly za úkol nejen proměnou, ale i volnou disciplínu a také odpověď na otázku: „Proč právě moje nohy jsou ty nejlepší?“ Diváci pak hlasováním vybrali vítěze.

7. táborový den – cesta k hrobu tří bratrů

Plánovaný program

Dopoledne i odpoledne: Celodenní výprava k hrobu tří bratrů

Večer: Osobní volno

Realizace

Hned po snídani jsme se vydali na celodenní výlet do Mladějova na Moravě. Když jsme tam dorazili, ředitel Brumbál zavedl děti do oblasti, v níž se měly nacházet hroby bratrů Peverellových. Neznal však jejich přesnou polohu. Proto se studenti rozdělili podle kolejí a museli začít hledat. Po chvíli jedna družina skutečně objevila tři kříže se jmény bratrů Peverellových (Foto 4, Příloha 17). Ty tam připravil jeden z našich instruktorů, který se od nás během cesty nenápadně odpojil. Na jednom kříži byla zavěšená nějaká zpráva. Když jsme se tam všichni sešli, Brumbál ji sundal. Jednalo se o závěť Peverellových (Příloha 15). Bratři v ní uváděli, že relikvie smrti odkázali lesnímu lidu. Ředitel dětem slíbil, že se pokusí zjistit o tomto národu něco bližšího. Nyní jsme již měli závěť, a aby se i dnes bradavičtí studenti něčemu naučili, navštívili jsme Průmyslové muzeum Mladějov. Zde si děti mohly prohlédnout parní lokomotivy i jiné dopravní prostředky, které používali mudlové, tj. lidé,

kteří neumí kouzlit. Po návratu z výletu měly děti osobní volno, v němž si mohly pročíst nové číslo Denního věštce.

8. táborový den – setkání s lesním mužem

Plánovaný program

Dopoledne: Výuka – uzlování, uzlovací závod

Odpoledne: Výroba šperků pro lesní lid, setkání s lesním mužem, utkání ve volejbalu

Večer: Táborák – pečení hadů

Realizace

Dopoledne se děti učily uzlovat a hned se zúčastnily uzlovacího závodu, při němž se zjišťovalo, kdo si zapamatoval nejvíce uzlů. Po obědě si Brumbál všechny svolal a sdělil nám, že se mu podařilo setkat se s lesním lidem. S jejich králem se domluvil na tom, že k nám vyšlou jednoho zástupce (Foto 5, Příloha 17). Ten si několika zkouškami prověří, zda jsou děti hodny toho, aby získaly relikvie smrti. Ředitel nám také prozradil, že lesní lidé jsou velmi marnivý národ a zbožňují šperky. Proto by studenti mohli nějaké vyrobit na uvítanou. Po skončení poledního klidu se jednotlivé družiny pustily do výroby rozmanitých šperků z přírodních materiálů, drátků a provázků. Když bylo vše hotové, šly děti nasbírat dříví. Když se vrátily, v táboře již na ně čekal lesní muž. Hrál jej opět náš bývalý instruktor, který se již představil v roli čarodějky. Ovšem díky naprosto odlišným převlekům si většina dětí vůbec neuvědomila, že se s ním již setkaly. Tento instruktor byl ubytovaný v nedalekém srubu, takže hráči o jeho přítomnosti nevěděli. Nyní se tedy stal lesním mužem a od bradavických studentů přijal vyrobené šperky. Oznámil jim, že je čekají tři velké zkoušky. Pokud je splní, dostanou od něj relikvie smrti. Poté jsme pro děti připravili volejbalový turnaj a večer jsme se sesedli k táborovému ohni. Zde lesní muž naučil děti „péct hady“, což je oblíbená pochoutka jeho lidu. Naštěstí jejich příprava nebyla nijak složitá. Každá družina dostala mouku, sůl, cukr a vodu. Z toho si studenti připravili jednoduché těsto a mohli opékat „hady“ buď sladké, posypané cukrem, nebo slané.

9. táborový den – 1. úkol

Plánovaný program

Dopoledne: Výuka – zdravotvěda, výroba nosítek a závody s nimi

Odpoledne: 1. úkol- výroba příbytků pro lesní lid

Nácvik scének

Večer: Divadlo

Realizace

V boji se zlým kouzelníkem je snadné přijít k úrazu, proto dnes madame Pomfreyová učila děti základy poskytování první pomoci. Součástí byla i výroba nosítek ve družinách. Abychom vyzkoušeli jejich funkčnost, každá kolej si vybrala nejlehčího člena a toho pak měla co nejrychleji přepravit na nosítkách po vyznačené trase. Odpoledne čekal děti lesní muž, který jim vyprávěl o tom, že jeho lid si staví malé, dobře maskované domečky, které jim umožňují skrýt se před nepřítelem. Od toho se také odvíjel první úkol. Družiny měly za dvě hodiny vytvořit obydlí pro lesní lid pouze z přírodních materiálů (Foto 6, Příloha 17). Po uplynutí stanovené doby obešel lesní muž spolu s profesory jednotlivé výtvořky a vybral ten nejlepší. Líbily se mu ale všechny, takže nakonec prohlásil, že děti tento úkol splnily a předal jim první relikvii. Jednalo se o stříbrný kámen, jenž měl moc navrátit život mrtvým. Poté měly družiny čas na přípravu divadelních scének. Mělo se jednat o komedie, téma bylo libovolné. Družiny pak zahrály své scénky a odborná komise, složená z profesorů, vybrala nejzábavnější příběh.

10. táborový den – 2. úkol

Plánovaný program

Dopoledne: Výuka – přírodověda, střelba ze vzduchovky,

Odpoledne: 2. úkol – soutěže na koupališti

Večer: Hry

Stezka odvahy

Realizace

Dnešními dopoledními aktivitami byla výuka přírodovědy, kdy se děti seznamovaly s místními rostlinami i zvířaty, a střelba ze vzduchovky. Odpoledne nám lesní muž oznámil druhý úkol, v němž měly děti dokázat své plavecké dovednosti. Nejdříve nám vysvětlil, že jeho lidé jsou výborní plavci a navíc se přátelí s jezerními lidmi. Proto druhou relikvii chce předat jen těm, kteří jsou ve vodě „jako doma“. Vypravili jsme se tedy na nedaleké koupaliště, kde naši hráči museli splnit tři úkoly. Zaprvé přeplavat bazén tam i zpět, zadruhé prokázat, že ovládají aspoň dva plavecké styly a třetí činností byl originální skok do vody. Nejmladší děti směly mít nafukovací návleky nebo kruh. Nakonec všichni bradavičtí studenti tento úkol zvládli a po návratu jim lesní muž předal druhou relikvii – mocnou hůlku. Po večeri si děti zahrály několik her v jídelně. Byl s nimi pouze jeden instruktor, ostatní totiž mezi tím připravovali stezku odvahy. Kromě her si ještě děti společně pročetly nové číslo Denního věštce (Příloha 16), v němž ministerstvo kouzel oznámilo, že odhalilo místo úkrytu Rabastana Berzerkra. Kouzelníci, kteří se jej však pokusili zatknout, byli poraženi. Z tohoto čísla pro nás bylo důležité především zjištění místa, kde se zdržuje náš nepřítel. Kolem desáté hodiny, když už se setmělo, mohli vyrážet první odvážlivci. Stezka vedla po cestě kolem tábořiště. Na trase se skrývali vedoucí ve strašidelných převlecích. Na konci cesty se každé dítě podepsalo na listinu odvahy. Po návratu ze stezky šly děti postupně spát.

11. táborový den – 3. úkol

Plánovaný program

Dopoledne: Výuka – lektvary, vaření čaje

Odpoledne: Přírodovědná stezka

3. úkol – lanové aktivity

Večer: Baví nás družiny

Realizace

Vzhledem k noční stezce odvahy byl dnes o hodinu posunutý budíček. Ke vzdělání každého čaroděje patří i příprava rozličných lektvarů. Také bradavičtí studenti museli dopoledne absolvovat nejdříve krátkou přednášku o lektvarech a poté měli po družinách připravit „relaxační lektvar“. Každá kolej si připravila malé ohniště a děti poté v kotlíku uvařily čaj z lesních plodů nebo bylin. Na každou skupinu dohlížel vedoucí, aby se do „lektvaru“ nedostalo něco škodlivého. Nakonec se udělala ochutnávka připravených čajů a profesori vyhodnotili nejlepší „relaxační lektvar“. Po poledním klidu si děti nejdříve prověřily své znalosti o přírodě na stezce, v níž se hodnotila rychlost a správnost odpovědí na připravené otázky. Následovalo plnění třetího úkolu. Lesní muž studentům vyprávěl o svém národu, o tom, že jeho lidé jsou velmi obratní, umí šplhat po stromech i po skalách a proplétat se obratně hustým lesním porostem. Z těchto dovedností také plynul třetí úkol, kterým byly lanové aktivity (Foto 7, Příloha 17). Mezi dva stromy jsme připevnili dvě lana. Děti měly nejdříve přejít po spodním laně, přičemž se přidržovaly toho horního. Když se všichni vystřídali, čekala je druhá činnost. Úkolem bylo prolézt některým otvorem připravené „pavoučí“ sítě a nedotknout se přitom žádného lana. Po splnění této aktivity měly družiny čas na to, aby si připravily program na večer. Každá kolej si měla nachystat nějaké hry nebo činnosti, které by ostatní zabavily.

Večer jsme zahájili slavnostně. Lesní muž předal dětem třetí relikvii – plášť neviditelnosti. Dohodli jsme se, že když nyní máme relikvie smrti a víme, kde se Rabastan zdržuje, není na co čekat a hned zítra se proti němu vypravíme. Dopředu jsme se shodli na tom, že relikvie může mít jen jeden student a měl by to tedy být ten, kdo získal nejvíce bodů v táborových stezkách, soutěžích a hrách. Konkrétní jméno však zatím nepadlo, neboť během zítřejší výpravy měly děti mít možnost získat ještě několik posledních bodů, které mohly změnit pořadí. Ten nejlepší student se Rabastanovi zítra postaví a ostatní ho podpoří.

Poté přišly na řadu koleje se svým připraveným programem. Na závěr se s námi lesní muž rozloučil a oznámil, že se vrací ke svým lidem. Popřál dětem hodně štěstí v boji se zlým kouzelníkem a odešel.

12. táborový den – závěrečná výprava

Plánovaný program

Dopoledne i odpoledne: Celodenní výprava – utkání se zlým kouzelníkem

Večer: Slavnostní vyhlášení výsledků etapové hry, burza cen

Realizace

Dnešní den představoval velké finále naší etapové hry. Po snídani jsme se vydali najít zlého kouzelníka Rabastana. Tuto roli, stejně jako postavu čarodějnice i lesního muže, pro nás opět sehrál náš bývalý instruktor, který se vydal na cestu dříve než my. Na domluveném místě se namaskoval a čekal na náš příchod.

Po cestě studenty čekalo několik úkolů, při kterých museli dokázat, co se během studia v Bradavicích naučili. První úsek cesty šli po pochodových značkách, které se učili poznávat při turistice. Poté prokazovali znalost přírody poznáváním určených rostlin. Dál je čekalo luštění morseovky, hod šiškou na cíl, uzlování a také stezka čarodějnických znalostí, kde odpovídali na připravené otázky. Při plnění těchto úkolů mohly děti získat ještě poslední body. Když jsme se blížili k úkrytu Rabastana, přičetli jsme tyto body k celkovému hodnocení a vybrali nejlepšího studenta. Ten si oblékl kouzelný plášť, vzal si stříbrný kámen a hůlku. Nyní Brumbál dětem poradil, aby až narazí na Rabastana opakovali zaklínadlo *Expelliarmus*, které odzbrojí nepřítele. Zanedlouho jsme jej skutečně našli. Zvolený student s relikviemi smrti šel dopředu, namířil na Rabastana kouzelnou hůlku (Foto 8, Příloha 17) a několikrát vykřikl zaklínadlo. Také ostatní děti ho podpořily opakováním kouzelné formule. Rabastan Berzerker se nejdříve snažil bránit, ale po chvíli mu vypadla čarodějná hůlka z ruky a on se musel vzdát. Děti jej spoutaly a Brumbál si od něj vzal zpátky kámen mudrců. Poté jsme se vydali na zpáteční cestu. Zlého kouzelníka jsme zanechali svázaného v lese. Brumbál poslal zprávu na ministerstvo, aby si jej došli vyzvednout a zavřeli ho do vězení. Instruktor, převlečený za Rabastana, se tajně vrátil do tábora, kde na nás počkal a tvrdil dětem, že teprve teď přijel.

Navečer jsme připravili slavnostní nástup, na němž Brumbál vyhodnotil etapovou hru. Byl vyhlášen a oceněn nejlepší bradavický student a nejlepší kolej. Kromě toho všechny děti obdržely diplomy a upomínkové předměty za absolvování prázdninové školy čar a kouzel v Bradavicích. Poté přišla na řadu táborová burza. Body, které děti získaly během tábora, se

nyní změnil v peníze, za které si hráči mohli nakoupit různé drobnosti a sladkosti (Foto 9, Příloha 17).

13. táborový den – zábavný den

Plánovaný program

Dopoledne: Olympiáda

Odpoledne: Miss tábora

Turnaj v míčových hrách

Večer: Slavnostní táborák

Realizace

Zábavný den je na našich táborech již tradicí. Není zařazen do programu celotáborové hry, takže může být libovolně přesunut případně úplně zrušen a tím umožňuje určitou pojistku v případě, že něco, například nepříznivé počasí, naruší nebo zpozdí průběh hry. Na letošním táboře však etapová hra proběhla podle plánu, takže předpolední den si děti mohly zasoutěžit ve sportovní olympiádě, volila se Miss tábora 2009, poté došlo i na turnaj v míčových hrách. Večer jsme připravili slavnostní táborák, při kterém hlavní vedoucí zhodnotil končící tábor. Pak přišly na řadu různé hry a zpěv s doprovodem kytary. Večerka byla o hodinu posunuta.

14. táborový den – odjezd domů

Plánovaný program

Dopoledne: Balení a úklid tábořiště

Odpoledne: Odjezd domů

Realizace

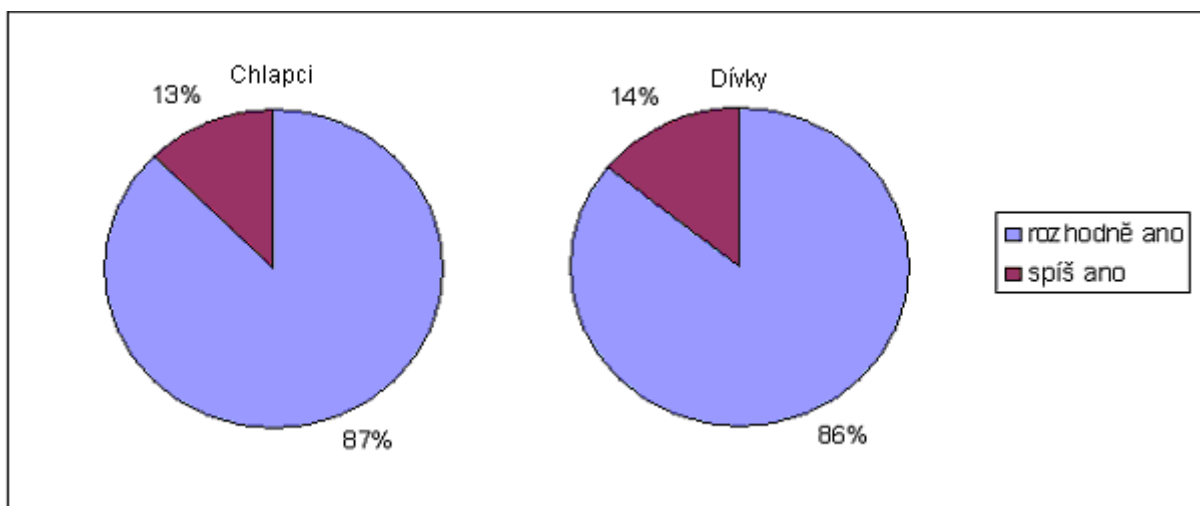
Poslední táborový den se odehrával ve znamení úklidu a balení. Když bylo vše hotové, vyrazili jsme s dětmi na oběd do restaurace v Hoštejně. Tento slavnostní oběd představoval pomyslnou tečku za celým táborem. Při čekání na jídlo děti vyplnily anketu k táboru Harry Potter a relikvie smrti. Z restaurace jsme již zamířili na vlak a odjeli domů.

5.4.4 Výsledky ankety k táboru Harry Potter a relikvie smrti

Letního tábora v roce 2009 se zúčastnilo 23 dětí, z toho 7 dívek a 16 chlapců. Při odjezdu z tábora jsme dětem dali stejně jako v předchozím roce krátkou anketu (Příloha 18), pomocí které jsme chtěli zjistit, co se jim na táboře líbilo a co ne. Tato anketa byla až na poslední otázku stejná jako anketa z minulého roku. Jedním z našich úmyslů bylo totiž vzájemné porovnání obou táborů. Chtěli jsme zjistit, zda se nám podařilo oproti loňskému táboru vyřešit některé problémy, například s ubytováním a se stravováním.

1) Líbilo se ti na letošním táboře?

Obrázek 1. Vyjádření spokojenosti dětí s táborem v roce 2009



Zatímco v předchozím roce jsme se na táboře potýkali s různými nečekanými situacemi jako záplavy, vandalové apod., které nám zasáhly do programu celotáborové hry, na táboře v Hoštejně jsme již naštěstí podobné problémy neměli. Vyšlo nám počasí, vyhovovala nám i nová táborová základna, také táborový vedoucí a kuchař již měli více zkušeností. Zajímalo nás tedy, jak děti budou celou akci hodnotit. Z jejich odpovědí jednoznačně vyplynulo, že se jim tábor v roce 2009 líbil.

2) Co se ti na táboře nejvíc líbilo? (výprava, rozsvičky, ubytování, počasí, stezky, ...)

Děti měly rozvinout předchozí otázku a vyjádřit se k tomu, co se jim na táboře líbilo nejvíc. Odpovědi byly velmi pestré. Dívky nejčastěji odpovídaly, že se jim líbilo zařazování do družin, úkoly na koupališti, závěrečná výprava, v několika odpovědích zmiňovaly i počasí.

Chlapci pozitivně hodnotili celotáborovou hru, ubytování, noční cestu za čarodějkou, stezku odvahy i návštěvu koupaliště.

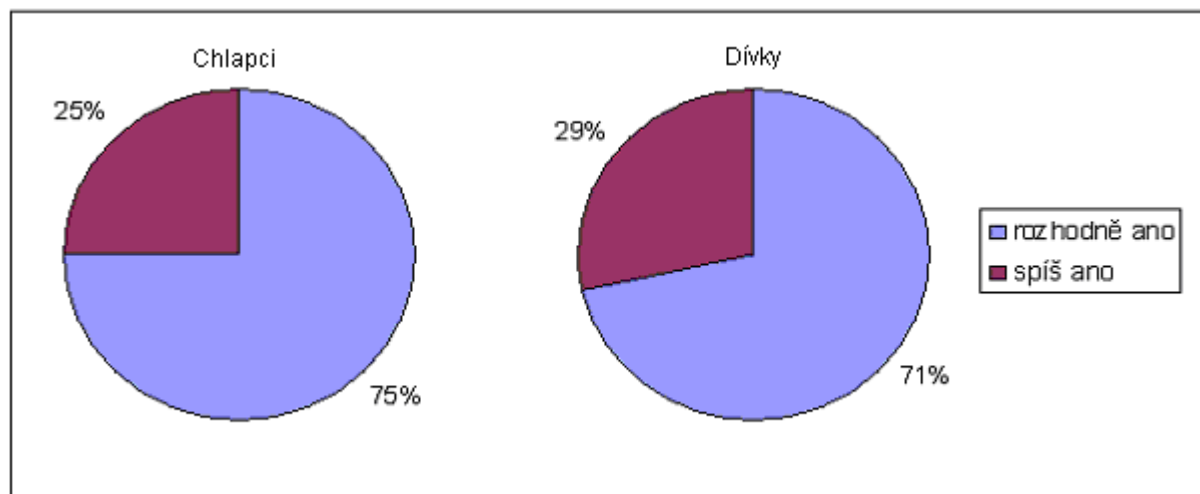
3) Co se ti na táboře vůbec nelíbilo? (výprava, rozcvičky, ubytování, počasí, stezky, ...)

Většina dětí napsala, že se jim líbilo všechno. Pouze u jedné dívky se objevila odpověď, že se jí nelíbili komáři, a další nebyla spokojená s ubytováním ve stanu. Dále pak dva chlapci uvedli, že jim nevyhovoval ranní budíček, neboť si přáli spát déle a jeden hoch si stěžoval na rozcvičky. U této otázky byl patrný rozdíl oproti výsledkům z loňské ankety, kdy více dětem nevyhovovalo počasí, ubytování a rozcvičky. Letos si pouze jedna dívka stěžovala na ubytování, což nás utvrdilo v tom, že jsme novou základnu vybrali dobře. Potěšilo nás, že nyní pouze jeden chlapec nebyl spokojen s rozcvičkami. Oproti minulému táboru jsme se pokusili udělat je zábavnější a dětem se skutečně více líbily.

4) Byl jsi spokojený s bydlením ve stanu?

V našem oddíle dáváme přednost stanové táborové základně, což bylo také jedno z kritérií při hledání nového tábořiště. V roce 2009 se tábor uskutečnil na základně v okolí Hoštejna. Všichni táboroví pracovníci se shodli na tom, že jim nové tábořiště vyhovovalo lépe než to v Bohousové. Zajímalo nás ale také názor dětí na bydlení ve stanech.

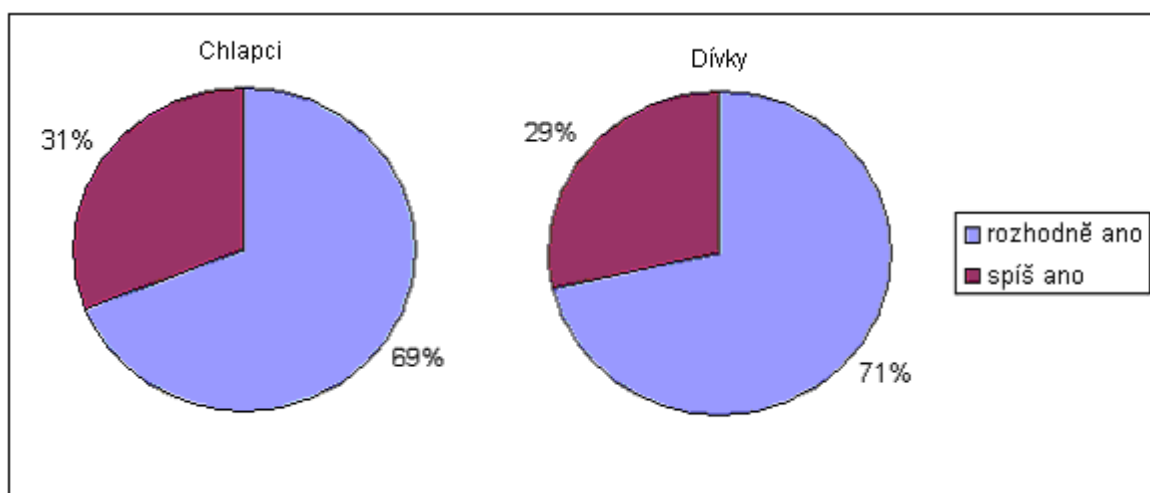
Obrázek 2. Spokojenost dětí s ubytováním ve stanech



Stany v táborové základně v Hoštejně byly stabilnější a příjemnější, naštěstí jsme neměli ani takové problémy s hmyzem. Z grafu je vidět, že dětem ubytování vyhovovalo. Hodnocení chlapců se příliš neliší od loňského, ale u dívek je patrný rozdíl. V anketě k táboru v roce 2008 čtyři dívky uvedly, že s bydlením ve stanech byly spíše spokojeny, a tři že spíše ne. Nyní byly odpovědi pozitivnější. Možnosti rozhodně ne či spíše ne se vůbec neobjevily. Pět děvčat bylo s ubytováním dokonce rozhodně spokojeno.

5) Byl jsi spokojený se stravováním na táboře?

Obrázek 3. Vyjádření spokojenosti se stravováním na táboře



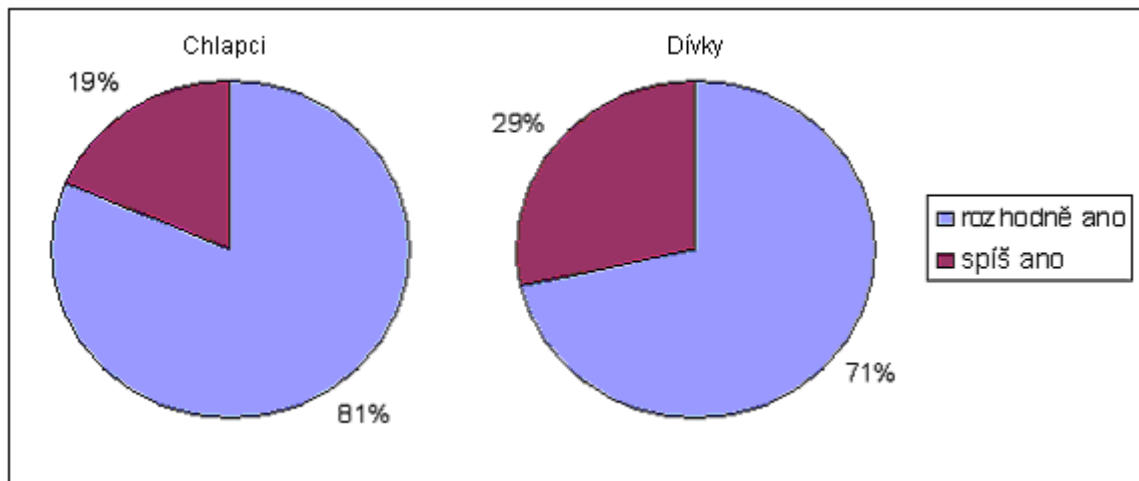
Z odpovědí dětí je patrné, že byly se stravováním na táboře převážně spokojeny. V anketě k táboru Mise Egypt na tuto otázku tři chlapci a jedna dívka odpověděli, že spokojeni spíše nebyli. Nyní většina dětí napsala, že jim stravování rozhodně vyhovovalo. Možnosti *rozhodně ne* a *spíše ne* ne zvolil nikdo z dotázaných. Příznivější hodnocení dětí si vysvětlují lepším vybavením táborové kuchyně na základně v Hoštejně a většími zkušenostmi našeho kuchaře, což se projevilo v rychlejší přípravě jídel. Oproti loňské akci obědy a večeře letos nemávaly zpoždění, pokrmy byly také chutnější.

6) Vyhovovalo ti umývání se v táborové sprše?

Na táboře v Bohousové se děti umývaly spíše v řece. Kromě toho jsme jim každé čtyři dny ohřáli vodu do lavorů, kde se mohly vykoupat. Výhodou základny v Hoštejně byla mimo

jiné i táborová sprcha. Lépe propracovaný systém na ohřátí a rozvod vody nám umožnil připravovat dětem teplou sprchu podle potřeby, což bylo většinou každý druhý den.

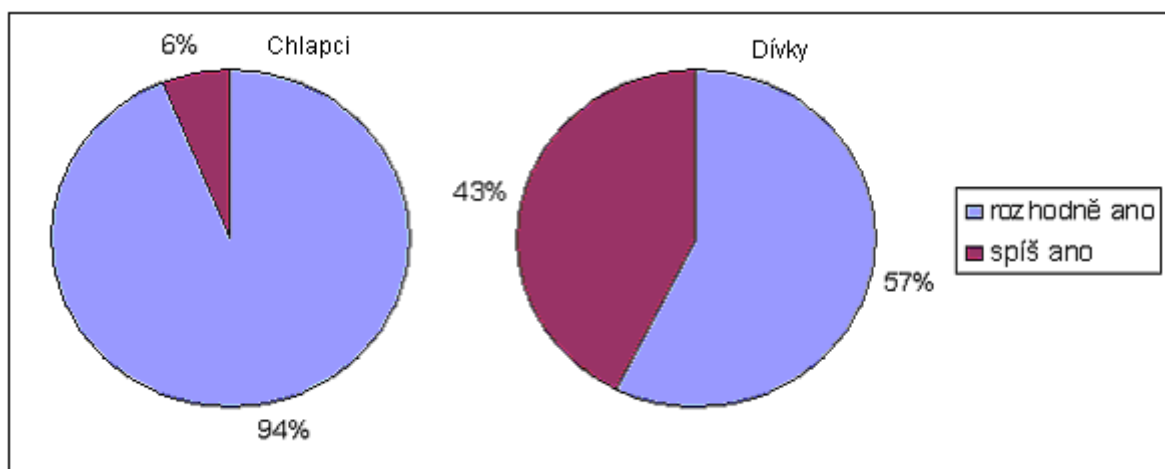
Obrázek 4. Vyjádření spokojenosti dětí s umýváním v táborové sprše



Z odpovědí dětí vyplývá, že byly s umýváním v táborové sprše spokojeny. Z loňské ankety však víme, že jim vyhovovalo také koupání v řece. Tyto výsledky nás překvapily, neboť jsme čekali, že zvláště u dívek dosáhne táborová sprcha výrazně lepšího hodnocení. Při porovnání grafů z letošní a loňské ankety je ale zřejmé, že dětem se líbily obě možnosti přibližně stejně.

7) Bavila tě celotáborová hra?

Obrázek 5. Vyjádření spokojenosti dětí s etapovou hrou

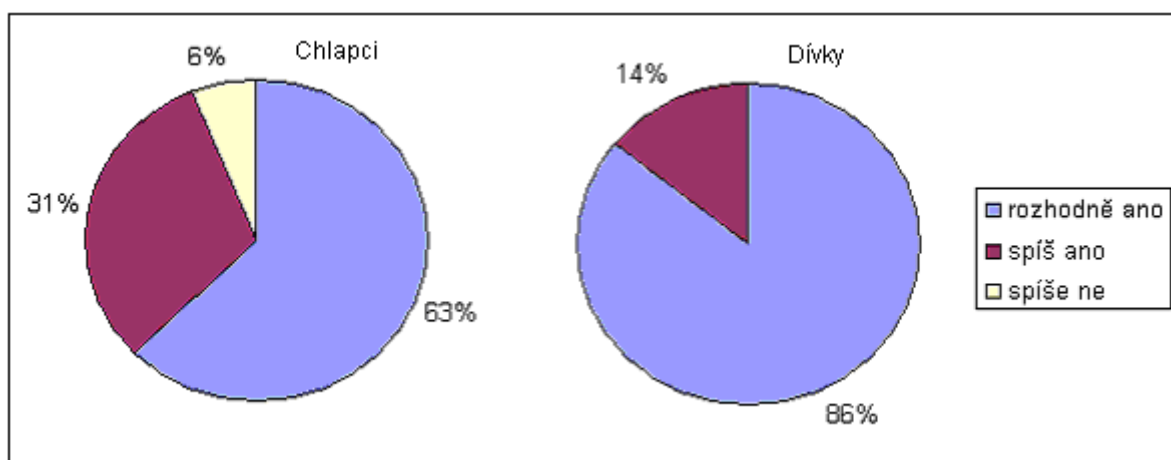


Etapová hra Harry Potter a relikvie smrti se účastníkům tábora líbila. Jedním z důvodů jejich velmi příznivého hodnocení mohlo být i to, že si námět hry zvolily děti samy.

8) Naučil ses na táboře něco nového? Pokud ano, napiš co.

Prostřednictvím etapové hry Harry Potter a relikvie smrti jsme se snažili seznámit děti s přírodou, tábornickými dovednostmi i základy první pomoci. Díky hře se náš tábor proměnil na „letní školu čar a kouzel“ a součástí programu bylo i vyučování různých předmětů, jako astronomie, bylinkářství, šifry aj. Všechny předměty jsme motivovali tím, že pro mladé kouzelníky jsou tyto znalosti a dovednosti naprosto nezbytné. I typicky tábornické činnosti, např. rozdělání ohně, jsme vždy opatřili motivem čarodějnictví. Takže děti věděly, že rozdělání ohně musí zvládnout každý kouzelník, aby si na něm mohl připravit různé lektvary, a že je nezbytné naučit se základy první pomoci pro případ, že bude někdo zraněn v boji se zlým kouzelníkem.

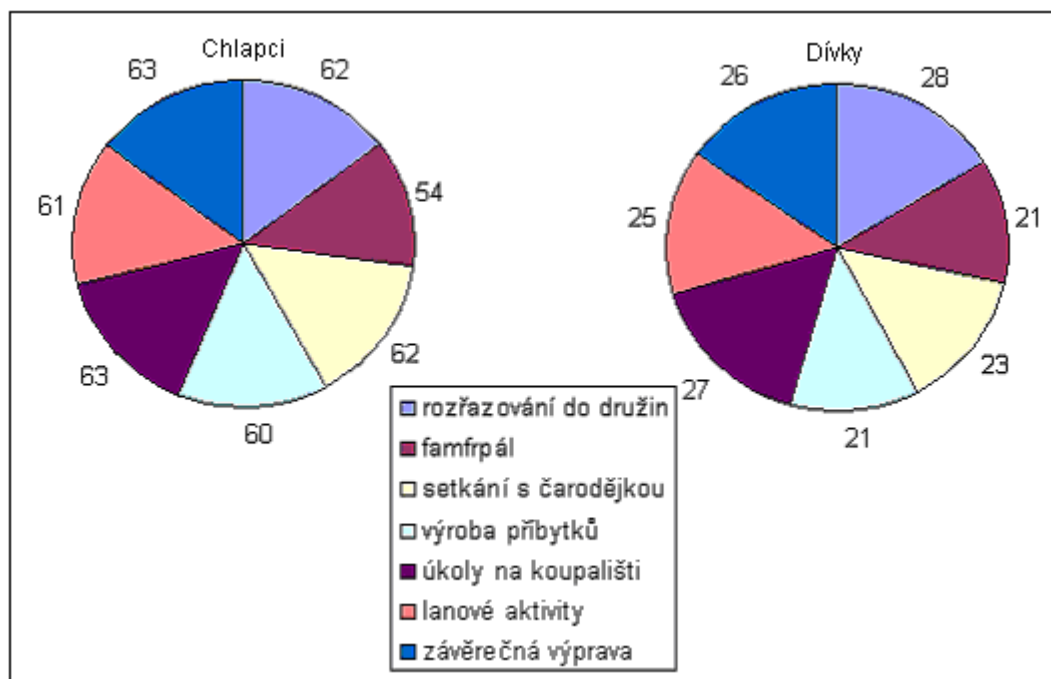
Obrázek 6. Hodnocení získání nových poznatků a dovedností



Chlapci i dívky u této otázky většinou uvedli, že se na táboře rozhodně naučili něco nového. Svou odpověď měli dále rozvést a napsat, co konkrétně se naučili. Zde nás zajímalo, zda se oproti minulému táboru zlepšila výuka zdravotní výchovy, kterou jsme se snažili udělat zábavnější formou. Naše úsilí se nejspíš vyplatilo, protože na zdravotní výchovu či základy první pomoci si vzpomnělo v anketě šest chlapců a dvě dívky, což byl rozhodně lepší výsledek než loni. Jinak však byly odpovědi dětí velmi rozmanité. Děti nejčastěji psaly, že se naučily uzly, bylinkářství, šifry, pochodové značky, či připravovat lektvary.

9) Oboduj, jak se ti líbily tyto činnosti: rozřazování do družin, famfrpál, setkání s čarodějkou, výroba příbytků, úkoly na koupališti, lanové aktivity, závěrečná výprava.

Obrázek 7. Hodnocení oblíbenosti vybraných částí etapové hry



V této otázce jsme vybrali několik aktivit z etapové hry Harry Potter a relikvie smrti a děti jim měly přiřadit jeden až čtyři body, podle toho jak se jim tyto činnosti líbily. U předchozí ankety jak u dívek, tak u chlapců nejhůře dopadla závěrečná výprava. Na táboře v roce 2009 jsme se proto snažili připravit zajímavé a atraktivní zakončení celotáborové hry. Z hodnocení dětí lze usoudit, že se nám naše snaha povedla. U chlapců dokonce závěrečná výprava získala ještě s aktivitami na koupališti nejvíce bodů. Na druhém místě u kluků zabodovalo rozřazování do družin a noční setkání s čarodějkou. Dívky přiřadily nejvíce bodů rozřazování do družin kouzelným kloboukem a pak se jim také líbily úkoly na koupališti. Nejmenší úspěch měl u dětí famfrpál. U něj jsme pravděpodobně udělali chybu v tom, že hráči měli během zápasu být na vyrobených košťatech, aby se hra více podobala famfrpálu z knih o Harry Potterovi. My jsme se však obávali, že by to nebylo bezpečné, proto jsme raději zvolili méně přitažlivou variantu bez košťat.

6 ZÁVĚRY

V diplomové práci jsme se zabývali etapovými hrami. Původním cílem bylo připravit celotáborovou hru, kterou bychom ověřili na letním dětském táboře. Vybrali jsme si pro ni téma starodávný Egypt, pomocí kterého jsme chtěli dětem zprostředkovat zábavnou formou poznatky z historie. Tuto etapovou hru s názvem Mise Egypt jsme realizovali na táboře v Bohousové v roce 2008. Program se však nezdařil podle našich představ. Na akci jsme se potýkali s několika nečekanými událostmi, které ovlivnily průběh celotáborové hry. Především k nim patřila nepřízeň počasí a problémy s místní partou vandalů. Přestože z ankety, kterou děti dostaly poslední den tábora, vyplynulo, že se jim celá akce líbila, my, jako vedoucí tábora, jsme nebyli spokojeni. Uvědomili jsme si, že při přípravě hry jsme s podobnými situacemi téměř nepočítali. Z tohoto důvodu jsme se rozhodli uvést v diplomové práci ne jednu ale dvě etapové hry, přičemž druhá by vycházela ze zkušeností z již uskutečněné hry Mise Egypt. Tím jsme chtěli upozornit na to, že při přípravě každé etapové hry by měl její autor myslet i na různé mimořádné situace, které v průběhu akce mohou nastat. Na tábor v roce 2009 jsme tedy nachystali novou hru, o jejímž námětu rozhodly samy děti. Snažili jsme se lépe propracovat náhradní program pro deštivé počasí a vyvarovat se minulých chyb. Z pohledu organizátorů můžeme konstatovat, že jsme s průběhem etapové hry Harry Potter a relikvie smrti byli naprosto spokojeni. Program proběhl vesměs podle plánu. Také odpovědi dětí v anketě ukázaly, že se jim tábor v roce 2009 velmi líbil.

7 SOUHRN

Diplomová práce s názvem „Letní dětský tábor jako významný prvek výchovy dětí na 1. stupni ZŠ“ se zabývá problematikou přípravy etapových her. V teoretické části jsme se zabývali charakteristikou dětí mladšího školního věku a teorií her, jejich tříděním a významem. Nejvíce jsme se však zaměřili na etapové hry. Snažili jsme se popsat jakým způsobem postupovat při přípravě etapové hry i na co si dát pozor při její realizaci. Praktickou částí diplomové práce byla příprava a realizace dvou celotáborových her. První hru s názvem Mise Egypt jsme uskutečnili na táboře v roce 2008. Tento tábor neproběhl zcela podle plánu, částečně vlivem mimořádných událostí, které nepříznivě zasáhly do programu, částečně i kvůli naší nedostatečné přípravě náhradních činností. Zkušenosti z této akce jsme využili při přípravě druhé etapové hry nazvané Harry Potter a relikvie smrti, kterou jsme realizovali na táboře v roce 2009. Jsme přesvědčeni, že při tvorbě celotáborové hry by měl její autor vycházet také z názorů dětí. Proto jsme připravili pro obě etapové hry krátké ankety, které jsme dali účastníkům táborů při odjezdu z akce. Z výsledků těchto anket a z bezprostředních reakcí dětí můžeme konstatovat, že se jim obě hry líbily. Důkladnější příprava druhého tábora se však projevila při srovnání anket, které ukázalo, že tábor v roce 2009 měl u dětí o něco větší úspěch.

8 SUMMARY

The dissertation thesis named "The summer camp as an important educational element for children at the first grade of primary school" considers the issue of making the phase games. We dealt with characterization of children at the lower grades of primary school along with the theory, sorting and importance of games in the theoretical part. In that part, we focused on phase games. We tried to describe how to prepare a phase game and what to be aware of during its realization. The practical part of this thesis was the preparation and realization of two phase games. The first of them, named "Mission Egypt" was put into practice at the summer camp in 2008. That camp didn't go exactly as we planned, which was caused partly by the unforeseen circumstances and partly by our loss of other compensatory activities. We used the experience obtained at this action during the preparation of the second phase game called Harry Potter and the Deathly Hallows which we realized at the summer camp in 2009. We are convinced that children's opinion should be considered while making the phase game. That is why we prepared for both the phase games short questionnaires, that were given to all the participants before they left the camp. From the results as well as from the children's responses was clear, that they enjoyed both the camps. However the more intensive preparation of the second camp came out in the comparison of questionnaires, which revealed that the camp in 2009 was a little bit more successful according to children's answers.

9 REFERENČNÍ SEZNAM

- ANONYMOUS. (2003). *Celotáborová etapová hra a proč se tak často hraje*. Praha: Pionýr.
- ANONYMOUS. (2005). Harry Potter [Electronic version]. *Co by nikdy neřekl !!!!*. Retrieved 27.10.2009 from the World Wide Web:
http://www.pharry.estranky.cz/stranka/co-by-___-nikdy-nerekl-___
- ANONYMOUS. (2008). *Zlatý fond her I*. Praha: Portál.
- CAHA, M. (2005). Informační systém environmentální výchovy [Electronic version]. *Simulační hry aneb hrát či nehrát, to je to, oč tu běží!* Retrieved 28.9.2009 from the World Wide Web:
<http://www.sweb.cz/isev/hry/caha2.htm>
- ČÁP, J. (1980). *Psychologie pro učitele*. Praha: SPN.
- FOGLOVÁ, M. (2006). *Táborové etapové hry*. Praha: Portál.
- HARMACH, J. et al. (2004). *Tábory a jiné zotavovací akce*. Praha: IDM MŠMT.
- HRKAL, J., HANUŠ, R. (2007). *Zlatý fond her II*. Praha: Portál.
- CHOUR, J. (2000). *Receptář her: náměty a návody pro vedoucí dětí a mládeže*. Praha: Portál.
- JUŘEN, L. et al. (1989). *Etapové hry*. Praha: ČÚV ČSTV.
- KANTOR, P. (2008). *Teorie hry v učitelské praxi*. Ostrava: Ostravská univerzita v Ostravě.
- LANGMEIER, J., KREJČÍŘOVÁ, D. (2006). *Vývojová psychologie*. Praha: Grada Publishing.
- LUKÁŠEK, J. (1997). *Velké táborové hry*. Třebíč: Arca Jimfa.
- MACHOVÁ, J. (2005). *Biologie člověka pro učitele*. Praha: Univerzita Karlova.
- MAZAL, F. (2000). *Pohybové hry a hraní*. Olomouc: Hanex.
- MIKLÁNKOVÁ, L. (2005). *Tělesná výchova na 1. stupni základních škol (základní gymnastika)*. Olomouc: Univerzita Palackého.
- MILLAROVÁ, S. (1978). *Psychologie hry*. Praha: Panorama.
- NEJEDLÝ, P., HVĚZDOVÁ, A., HVĚZDA, J., SCHLANGER, J. (1992). *Připravujeme tábor*. Praha: Práce.
- NEUMAN, J. (1998). *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*. Praha: Portál.
- PAZDERA, Z. (2008). "Český herbář" z roku 1899 [Electronic version]. Retrieved 22.11.2009 from the World Wide Web:
<http://botanika.wendys.cz/cherbar/text.php?1>
- PELÁNEK, R. (2008). *Příručka instruktora zážitkových akcí*. Praha: Portál.
- PETROVÁ, A. (2005). Období mladšího školního věku. In J. ŠIMÍČKOVÁ ČÍŽKOVÁ, et al. *Přehled vývojové psychologie*. Olomouc : Univerzita Palackého.
- ROWLINGOVÁ, J. K. (2008). *Bajky barda Beedleho*. Praha: Albatros.
- RUDÝ, J., KAČER, J. (2007). *Příprava tábora*. Brno: Mravenec.

- SCAMANDER, M. (2002). *Fantastická zvířata a kde je najít*. Praha: Albatros.
- SNEK01. (2005). Wikipedie [Electronic version]. *Přepis egyptských hieroglyfů*. Retrieved 17.11.2009 from the World Wide Web:
http://cs.wikipedia.org/wiki/P%C5%99epis_egyptsk%C3%BDch_hieroglyf%C5%AF
- ŠIMEČEK, P. (2006). Táborový vševěd [Electronic version]. *Program tábora –trocha teorie*. Retrieved 28.9.2009 from the World Wide Web:<http://archiv.jmpionyr.cz/files/vsevedy/T8.pdf>
- VÁGNEROVÁ, M. (2008). *Vývojová psychologie I: Dětství a dospívání*. Praha: Univerzita Karlova.
- ZAPLETAL, M. (1975). *Encyklopedie her*. Praha: Olympia.
- ZAPLETAL, M. (1985). *Velká encyklopedie her, Hry v přírodě*. Praha: Olympia.

10 SEZNAM PŘÍLOH

Příloha 1 – Egyptská mapa

Příloha 2 – Překladová tabulka k hieroglyfům

Příloha 3 – 1. indicie od písaře

Příloha 4 – Seznam úkolů pro obřad Posmrtná cesta

Příloha 5 – 2. indicie od písaře

Příloha 6 – Anketa k táboru Mise Egypt

Příloha 7 – Fotografie k táboru Mise Egypt

Příloha 8 – Dopis z Bradavic

Příloha 9 – Otázky ke hře Jak dobře znáš svět Harryho Pottera

Příloha 10 – Kouzelní tvorové

Příloha 11 – Denní věštec č. 2

Příloha 12 – Šifrovaná zpráva o kameni mudrců

Příloha 13 – Bylinkářství

Příloha 14 – Povídka o relikviích smrti

Příloha 15 – Závěť bratrů Peverellových

Příloha 16 – Denní věštec č. 4

Příloha 17 – Fotografie k táboru Harry Potter a relikvie smrti

Příloha 18 – Anketa k táboru Harry Potter a relikvie smrti























Příloha 1

Egyptská mapa



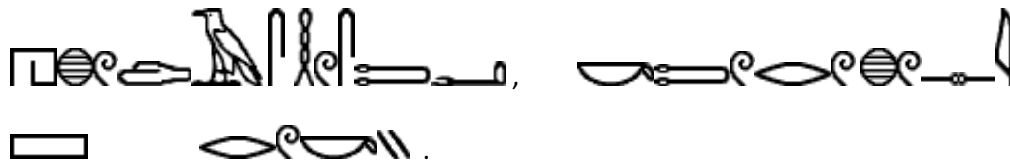
Příloha 2

Překládová tabulka k hieroglyfům

	JESTŘÁB	a
	RÁKOS	i
	DVĚ LOMÍTKA	y
	PŘEDLOKTÍ	o
	VLNKA	e
	NOHA	b
	RÁKOSOVÁ ROHOŽ	p
	ZMIJE ROHATÁ	f
	VODNÍ VLNY	n
	ÚSTA	r
	RÁKOSOVÝ PŘÍSTŘEŠEK	h
	SPLETENÝ LEN	m
	VÁZA	L
	ZÁVĚS	z
	PŘEHNUTÁ TKANINA	s
	RYBNÍK	u
	KOŠ	k
	STOJAN NA HRNEC	g
	BOCHÁNEK	v
	VRHACÍ PROVAZ	t
	RUKA	d
	KOBRA	c

Příloha 3

1. indicie od písaře



Hledáš město, které leží u řeky.

Příloha 4

Seznam úkolů pro obřad Posmrtná cesta

POSMRTNÁ CESTA

Staří Egypťané věřili v život po smrti, a proto věnovali dlouhý čas přípravě na onen svět. Tím měla být šťastná a bezstarostná země kdesi na západě označovaná jako, Západní království, kde vládl Usír.

Pokud chcete získat dokumenty o životě Egypťanů, musíte si sami vyzkoušet přípravy na posmrtnou cestu splněním následujících úkolů:

- 1. Mumifikace:** *každá družina si vybere jednoho svého člena a toho převleče za mumii. Můžete k tomu využít toaletního papíru, ale i jiných pomůcek. Čím věrohodněji bude mumie vypadat, tím lépe.*
- 2. Nosítka pro mrtvého:** *vyrobit nosítka, která budou schopná unést mumii.*
- 3. Posmrtná maska:** *vyrobit masku pro mrtvého (tak jako měl masku Tutanchamon)*
- 4. Malba do hrobky:** *nakreslit mrtvému obraz na ozdobení hrobky*
- 5. Dary pro bohy:** *aby bohové mrtvého dobře přijali, je nutné vyrobit jim nějaké dary*
- 6. Tanec na rozloučenou:** *vymyslet a nacvičit krátký tanec na rozloučenou s mrtvým*

Příloha 5

2. indicie od písáře



Vzácné dokumenty stráží bůh Ra, bůh slunce.

Příloha 6

Anketa k táboru Mise Egypt

ANKETA

Tábor 2008

Je mi:.....let

Jsem: kluk / holka

Na položenou otázku můžeš odpovědět následujícími způsoby:

rozhodně ano
spíše ano
spíše ne
rozhodně ne

1. Líbilo se ti na letošním táboře?

rozhodně ano spíše ano spíše ne rozhodně ne

2. Co se ti na táboře nejvíc líbilo? (výprava, rozcvičky, ubytování, počasí, stezky, ...)

.....

3. Co se ti na táboře vůbec nelíbilo? (výprava, rozcvičky, ubytování, počasí, stezky, ...)

.....

4. Byl jsi spokojený s bydlením ve stanu?

rozhodně ano spíše ano spíše ne rozhodně ne

5. Byl jsi spokojený se stravováním na táboře?

rozhodně ano spíše ano spíše ne rozhodně ne

6. Vyhovovalo ti umývání se v potoce?

rozhodně ano

spíše ano

spíše ne

rozhodně ne

7. Bavila tě celotáborová hra?

rozhodně ano

spíše ano

spíše ne

rozhodně ne

8. Naučil ses na táboře něco nového?

rozhodně ano

spíše ano

spíše ne

rozhodně ne

Pokud ano, napiš co:.....

9. Oboduj, jak se ti líbily tyto činnosti:

líbilo se mi hodně.....4

spíš se mi to líbilo.....3

spíš se mi to nelíbilo.....2

nelíbilo se mi vůbec.....1

Vojenský výcvik	
Noční přechod do Egypta	
Výroba Egyptského oblečení	
Stavba Egyptských vesniček	
Vykopávky	
Obřad Posmrtná cesta	
Závěrečná výprava	

Děkuji za spolupráci

Jana Halasová

Příloha 7

Fotografie k táboru Mise Egypt

Foto 1 – Vojenský nástup



Foto 2 – Děti ve vyrobeném egyptském oblečení



Foto 3 – Úklid tábořiště po noční povodni



Příloha 8

Dopis z Bradavic

ŠKOLA ČAR A KOUZEL V BRADAVICÍCH

Ředitel : Albus Brumbál

(nositel Merlinova řádu první třídy, Veliký čaroděj)

Vážený/á

S potěšením Vám oznamujeme, že ve škole čar a kouzel v Bradavicích počítáme se studijním místem pro Vás.

Školní rok začíná 19. července 2009.

UPOZORŇUJEME RODIČE, ŽE ŽÁKŮM PRVNÍHO ROČNÍKU NEJSOU POVOLENA JEJICH VLASTNÍ KOŠTATA !!!

Se srdečným pozdravem

Minerva McGonagallová – zástupkyně ředitele

Příloha 9

Otázky ke hře Jak dobře znáš svět Harryho Pottera

JAK DOBŘE ZNÁŠ SVĚT HARRYHO POTTERA?

(Test)

1) Jak se jmenuje Ron celým jménem?

- a) Ronald Weatherby b) Ronald Billius Weasley c) Ronald Granger

2) Jak se jmenoval Voldemort v mládí?

- a) Tom Rojvol Radlle b) Tom Voldemort c) Lucius Radlle

3) Která z těchto kleteb patří mezi ty, které se nepromíjejí?

- a) Sectumsempra b) Expelliarmus c) Crucio

4) Jakou podobu má Harryho patron?

- a) Pes b) Vydra c) Jelen

5) Který lektvar způsobí, že ten kdo jej vypije, mluví pravdu?

- a) Veritasérum b) Vlkodlačí lektvar c) Felix felicis

6) Jak se jmenovali Harryho rodiče?

- a) Lily a James b) Molly a Arthur c) Nymphadora a Remus

7) Jak se jmenuje časopis, který vydává Xenophilius Láskorád, otec Lenky?

- a) Denní věštec b) Večerní věštec c) Jinotaj

8) Kdo je Nagini?

- a) Voldemortův pes b) Voldemortův had c) Voldemortova sova

Příloha 10

Kouzelní tvorové

Kouzelní tvorové

DRAK - Patří k nejproslulejším, ale také nejobtížněji skrývatelným fantastickým zvířatům. Samice jsou obvykle větší a agresivnější, ale i k drakovi by se měl přibližovat jen vyškolený a obratný kouzelník !!! Dračí kůže, krev, srdce, játra a rohy jsou vesměs obdařeny silnými kouzelnými vlastnostmi, dračí vejce patří mezi neobchodovatelné zboží — dovoz, či prodej se trestá přísnými pokutami. Existuje 10 základních plemen draků: čínský ohniváč, hebridský černý, maďarský trnoocasý, norský ostrohřbetý, novozélandský opálooký, obyčejný velšský zelený, peruánský zmijozubý, rumunský dlouhorohý, švédský krátkonosý, ukrajinský železnobřichý.

HYPOGRYF- Přední polovina těla je obrovský orel i s křídly a zadní kůň. Je možno jej ochočit, ale velmi obtížně. K tvorovi se přibližujeme s pohledem upřeným do očí — úklona je projevem dobrého úmyslu. Jestliže ji opětuje, je bezpečné se přiblížit. Živí se hmyzem a drobnými ptáky a savci.

FÉNIX - Pták fénix pochází z egyptské mytologie, kde má jméno Bennu. Egypťané v něm viděli vtělení boha slunce, měl dokonce vlastní chrám v městě Heliopoli. Říkali o něm, že se každých pět set let ve svém hnízdě sám spaluje, aby znovu povstal z popela. Byl proto symbolem vzkříšení, znovuzrození všeho, co v přírodě hyne. Jen výjimekám mezi kouzelníky se ho podařilo ochočit. Je to majestátní, jasně rudý pták velikosti labutě s dlouhým zlatým ocasem, zobákem a spáry. Místem výskytu je Egypt, Čína a Indie. Dožívá se obrovského věku díky regeneraci spálením a povstáním ze svého popela jako mládě. Je absolutně mírumilovný. Dokáže kdykoliv zmizet a znovu se objevit. Jeho zpěv zvyšuje odvalu čistého srdce a zlé plní strachem. Slzy mají mocný léčivý účinek.

JEDNOROŽEC - V dospělosti (7 let) je to sněhobílý kůň s rohem, hříbata jsou zlatá, později stříbrná. Jsou plachá — spíše k sobě pustí čarodějku, než kouzelníka. Obvykle se užívá roh a žíně, které mají velké kouzelné vlastnosti. Krev je má také, ale je neobyčejně podlé a trestuhodné zabít jednorožce.

KENTAUR - Kentaur má lidskou hlavu, hrud' a paže spojené s koňským tělem, jehož srst může mít různou barvu. Je inteligentní a schopný lidské řeči, ale na vlastní žádost nejsou považováni za "osoby". Mají své vlastní prostředky ochrany, proto je mudlové, i přes značné rozšíření, neobtěžují. Konec konců kentauri kašlou stejně i na kouzelníky — mezi nimi a mudly nedělají rozdíl. Jejich životní styl a zvyky proto nejsou známy.

SFINGA - Egyptská má lidskou hlavu na lvím těle a již více než tisíc let ji kouzelníci využívají k hlídání cenností a tajných úkrytů. Je velmi inteligentní a vyžívá se v hádankách a hlavolamech, ale opravdu nebezpečná je jen tehdy, když je ohroženo to, co hlídá.

VÍLA – Drobné a nesmírně pohledné stvoření s minimální inteligencí a je využívána kouzelníky především k dekoraci. Žije v lesích na pasekách a je vybavena jistými kouzelnými schopnostmi k odhánění dravců. Má hašteřivou povahu.

VODNÍ LIDÉ - Také jezerní lidé, sirény či mořské panny jsou rozšíření po celém světě, přestože vzhledem se hodně liší. Mají vlastní jazyk a přesto stejně jako kentauri odmítli statut osob a na vlastní žádost jsou klasifikováni jako zvířata. Nejstarší v dějinách zaznamenání byli známi jako sirény v Řecku a v teplejších vodách překrásné mořské panny, které se často objevují i v mudlovské literatuře.



DENNÍ VĚŠTEC 2

SELHÁNÍ MINISTERSTVA KOUZEL

Ministr kouzel Alfons Birtulíno vydal stručné prohlášení, v němž uvedl, že dnes dopoledne uprchl z kouzelnického vězení Azkaban velmi nebezpečný zlý kouzelník Rabastan Berzerker. „S obrovským politováním jsem nucen potvrdit, že stráže v Azkabanu nedokázaly zabránit útěku Rabastana Berzerkra,“ prohlásil ministr.

Stráže na svou obranu uvádějí, že tento kouzelník vládl mocnou magií a znal velmi silná kouzla, proti nimž byli strážní krátcí. Vzhledem k této skutečnosti vyzývá ministerstvo kouzelníky k velké opatrnosti:

“Kouzelníci, přestože jste šikovní a schopní, pokud tohoto uprchlíka někde zahlédnete, rozhodně se ho nepokoušejte sami zastavit. Raději se někde ukryjte a kontaktujte bystrozory (elita mezi kouzelníky, vycvičení k boji proti zlým čarodějům). Je zřejmé, že Rabastan Berzerker je velmi nebezpečný!”



Zmrzlinářství Floreana Fortescuea:

Zmrzlinové poháry tradičních i
exotických příchutí

LEONARDO DA VINCI – MUDLÁ, NEBO KOUZELNÍK?

Leonardo da Vinci - veliký umělec a jeden z největších malířů renesance. Byl géniem všestranných zájmů a zabýval se mnoha obory. Největší úspěchy však zaznamenal v malířství, když namaloval zřejmě nejslavnější obraz všech dob, Monu Lisu.

Tento obraz je nejen krásný, ale i záhadný. Na první pohled nás upoutá výraz ve tváři Mony Lisy a můžeme jen spekulovat, zda je to záhadný úsměv, nebo shovívavý posměšek génia. Teprve nedávno se při rentgenové a infračervené analýze obrazu zjistilo, že při malování nebyl vůbec použit štětec. Jak tedy Leonardo obraz vytvořil? Telepaticky? Silou vůle? Nebo to byl mág zběhlý v alchymii a použil neznámé techniky? To se už můžeme jen dohadovat.

KDO JE TO RABASTAN BERZERKER?

Okolnosti narození a dětství Rabastana Berzerkra jsou pro nás naprosto neznámé. Víme pouze to, že jednoho dne se do školy Kruval (*kouzelnická škola, ležící daleko na severu, jejímž nejznámějším žákem byl slavný famfrpálový hráč Viktor Krum*) přihlásil mladý chlapec jménem Rabastan.

Mezi ostatními žáky nebyl příliš oblíbený, ale jako student měl vynikající výsledky. Spolužáci se ho báli, ale zároveň ho obdivovali. Dařilo se mu ve všech předmětech a brzy začal svými schopnostmi dokonce převyšovat i některé učitele.

Rabastana nejvíce přitahovala černá magie a vše co s ní souviselo. Především ho fascinovala smrt a způsoby, jak by se dala oklamat. Po škole začal Rabastan díky vynikajícím studijním výsledkům pracovat na ministerstvu kouzel a po několika letech byl dokonce zvolen ministrem kouzel. Doba jeho ministrování byla velmi nešťastná. Kdokoli se mu vzepřel, byl tajně odstraněn. Kouzelní tvorové byli chytáni a zavíráni do klecí. Lesní skřítkci byli vyhnáni z lesů. Víly nesměly tančit a jezerní lidé byli zavíráni do akvárií....

Naštěstí tato situace netrvala dlouho.

Rabastan byl přesvědčen, že si může dovolit cokoli. Jedné noci se pokusil vloupat do školy Bradavice. Při tomto pokusu byl odhalen. Při následném soudním procesu vyšly najevo jeho další zločiny – krádeže, podvody a podobně, a Rabastan byl odsouzen na doživotí do věznice Azkaban.

Dodnes nikdo nedokázal vysvětlit, co vedlo tak mocného kouzelníka, aby se pokusil vloupat do Bradavic. Co nebo koho v nich asi chtěl získat? Na tuto otázku nedokážeme odpovědět.



Příloha 12

Šifrovaná zpráva o kameni mudrců

E kifyvšf hglovgr hv l ebilyf pznvmv nfwixf klplfhvol nmlsl zoxsbnrhgf, mvylg gvmgl
yzqmb kivwnvg nz fazhmv hxslkmlhgr. Wlpzav kilnvmrg pzawb ple e ibar aozgl z
pilnv glsl hv a mvq ebgezir vorcri mvhnigvomlhgr. E hlfxzhmlhgr vcrhgfqv klfav
qvwrmv pznvm nfwixf, pgvib ybo ebilyvm kzmvn Mrplozhvn Uoznvovv ev hklofkizxr
h kilhofobn kiluvhlivn Yifnyzovv.

Překlad:

V průběhu století se o výrobu kamene mudrců pokoušelo mnoho alchymistů, neboť tento
bájný předmět má úžasné schopnosti. Dokáže proměnit každý kov v ryzí zlato a kromě toho
se z něj vytváří elixír nesmrtelnosti. V současnosti existuje pouze jediný kámen mudrců, který
byl vyroben panem Nikolasem Flamelem ve spolupráci s proslulým profesorem Brumbálem.

Klíč:

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
Z	Y	X	W	V	U	T	S	R	Q	P	O	N	M	L	K	J	I	H	G	F	E	D	C	B	A

Příloha 13

Bylinkářství

BYLINKÁŘSTVÍ

Jedovaté rostliny:

Tyto rostliny se využívají v medicíně na výrobu některých léčiv. Při otravě je nezbytné přivolat lékařskou pomoc, dále vyvolat zvracení, případně podávat absorpční uhlí.

BLÍN – Otravy blínem se projevují podobně jako u rulíku zlomocného. V současnosti se blínových drog užívá v oficiální medicíně (např. při léčbě astmatu).

DURMAN – Je rostlina smrtelně jedovatá.

RULÍK ZLOMOCNÝ - Otravy rulíkem nastávají obvykle záměnou jeho bobulí za jiné plody. Otrava se projevuje zprvu pocitem sucha v ústech a těžkou mluvou. Zorničky jsou rozšířeny, postižený ztrácí schopnost zaostřit zrak, objevuje se slepota. Kůže v obličeji rudne, puls se zrychluje. Objevuje se silné podráždění, otrávený je neklidný, křičí, má halucinace. Poté přichází ochablost, krevní tlak je nízký, dýchání povrchní, smrt přichází v komatu.

VRANÍ OKO - Nejčastěji se otravy objevují u dětí, které mohou zaměnit bobule vraního oka za jiné jedlé plody. Otrava se projevuje zvracením, průjmem, bolestmi hlavy, slabostí.

Léčivé rostliny:

BORŮVKA - Plody borůvky jsou jedlé, užívají se k výrobě kompotů, džemů, sirupů. Plody pomáhají při průjmu nebo při zánětu dutiny ústní či hrtanu.

DIVIZNA – Využívají se květy při kašli a zánětu průdušek.

HEŘMÁNEK – Pomáhá při střevních a žaludečních poruchách, zánětech močových cest. Zevně při kožních vyrážkách, na špatně se hojící rány a při ošetřování spálenin.

HLUCHAVKA – Používá se při zánětech horních cest dýchacích.

JITROCEL – Listy se používají jako obklady na špatně se hojící rány.

KOSTIVAL – Zevně se používá jako obklad při chronických onemocněních kloubů, podpora léčení zlomenin, při křečových žilách....

MATEŘÍDOUŠKA – Použití při průjmech, střevních potížích, i při dráždivém kašli.

MEDUŇKA – uklidňující prostředek při nespavosti.

MĚSÍČEK – Měsíčková mast nebo obklady se používají k hojení ran.

PAMPELIŠKA – Smetanka lékařská – pomáhá při žaludečních potížích.

ŘEBŘÍČEK – Pomáhá při nechutenství, průjmech ale i proti kašli. Zevně léčí kožní vyrážky.

ŠÍPEK – Šípky jsou jedním z nejbohatších zdrojů vitamínu C.

Příloha 14

Povídka o relikviích smrti

PŘÍBĚH TŘÍ BRATŘÍ

Bylo nebylo, žili kdysi tři bratři, kteří spolu jednoho dne za soumraku kráčeli po osamělé klikaté cestě. Po nějaké době došli bratři k řece příliš hluboké na to, aby ji přebrodili, a příliš nebezpečné na to, aby ji přeplavali. Byli ale zběhlí v umění kouzel a čar, jen tedy mávli hůlkami a nad zrádnou vodou se okamžitě objevil most. Byli už v polovině řeky, když náhle spatřili, že jim v cestě stojí jakási osoba zahalená v kápi.

A Smrt k nim promluvila. Rozezlilo ji, že přišla o tři nové oběti, protože většina poutníků se v řece utopila. Smrt však byla prohnaná. Na oko třem bratrům poblahopřála k umění kouzlit a prohlásila, že tím, jak chytře se vyhnuli jejím nástrahám, si každý z nich vysloužil odměnu.

Nejstarší z bratří, který byl povahy velice svárlivé a bojechtivé, požádal o hůlku, jež by měla větší kouzelnou moc než kterákoli jiná, o hůlku, s níž její majitel zvítězí v každém souboji, o hůlku hodnou kouzelníka, který přemohl Smrt!

I přešla Smrt k černému bezu rostoucímu na břehu řeky, z větve visící jí nad hlavou stvořila hůlku a dala ji nejstaršímu bratrovi.

Druhý bratr, který byl povahy pyšné a domýšlivé, si usmyslel Smrt ještě víc pokořit, i požádal ji o schopnost přivolávat zemřelé z její moci zpět k životu.

I sebrala Smrt z říčního břehu kámen, dala ho druhému bratrovi a řekla mu, že ten kámen dokáže navrátit mrtvému život.

Potom se Smrt zeptala třetího bratra, co on by si přál. Nejmladší bratr byl z těch tří nejskromnější a také nejchytřejší a Smrti nedůvěřoval. Požádal ji tedy, aby mu dala něco, co by mu dovolilo opustit místo, kde se spolu setkali, aniž bude s to vydat se za ním.

A Smrt mu velice neochotně věnovala svůj neviditelný plášť.

Pak ustoupila stranou a propustila tři bratry na další pouť. I vykročili, vzrušeně si povídali o zažitém dobrodružství a kochali se dary, jež od Smrti dostali.

Uplynul jistý čas a bratři se rozdělili. Každý z nich se vydal vlastní cestou.

Nejstarší putoval další týden a možná ještě déle, až došel do vzdálené vesničky a vyhledal v ní kouzelníka, s nímž byl ve pří. Jelikož byl ozbrojen bezovou hůlkou, nemohl jejich souboj skončit jinak než jeho vítězstvím. Poté nejstarší bratr nechal mrtvého nepřítele ležet na podlaze a odešel do hostince, kde se pyšnil a chvástal mocnou hůlkou, již vydobyl na samotné Smrti, a prohlašoval se za neporazitelného.

Ještě téže noci se k loži nejstaršího bratra opojeného vínem potichu přikradl jiný kouzelník. Zloděj spícímu hůlku sebral, a aby se ochránil před jeho pomstou, podřízl mu hrdlo.

A tak se Smrt zmocnila prvního z bratrů.

Druhý bratr zatím doputoval z cest do vlastního domu, v němž žil úplně sám. Doma vytáhl z kapsy kámen, jímž bylo možné povolat mrtvé zpět na svět, a třikrát jím otočil v ruce. Nato se před ním k jeho údivu a radosti objevila ta, o níž kdysi doufal, že bude jeho ženou, leč v přemladém věku zemřela.

Dívka však zůstávala smutná a chladná, jako by ji od něj dělil neviditelný závoj. Ač se vrátila do světa smrtelníků, nepatřila do něj doopravdy a velice trpěla. Trvalo to dlouho předlouho, až prostřední bratr, dohnán beznadějnou touhou k šílenství, vztáhl na sebe ruku, aby mohl být skutečně s ní. A tak se Smrt zmocnila druhého z bratrů.

Dlouhá léta pátrala Smrt i po třetím z bratrů, leč nikdy ho nevypátrala. Teprve když tento nejmladší dosáhl úctyhodného věku, svlékl si konečně neviditelný plášť a předal ho synovi. A poté se pozdravil se Smrtí jakožto se starou známou, ochotně se k ní připojil a coby rovnocenný poutník s ní odešel z tohoto světa.

Příloha 15

Závět' bratrů Peverellových

ZÁVĚŤ BRATRŮ PEVERELLOVÝCH

Já, Cadmus Peverell, získal jsem od smrti mocný dar – kámen, který dokáže mrtvému navrátit život.

Já, Antioch Peverell, přemohl jsem smrt a získal od ní nejsilnější hůlku ze všech. Tato hůlka vyhraje v každém souboji. Ten, kdo ji získá, stane se nejmocnějším kouzelníkem ze všech.

Já, Ignotus Peverell, chodil jsem světem neviděn. Mohl jsem se skrýt před svými nepřáteli a dokonce před samotnou smrtí. Mým majetkem byl totiž plášť neviditelnosti. Tento čarodějný plášť umožňuje při správném použití svému majiteli skrýt se před zraky celého světa.

Relikvie smrti jsou nejmocnější předměty na světě. Jejich velká moc však přitahuje zlo. Nepřejeme si, aby tyto relikvie padly do rukou nepravým lidem, a proto je dáváme lesnímu lidu do opatrovnictví. Na ně totiž tato kouzla nepůsobí, takže věříme, že u nich budou v bezpečí.



DENNÍ VĚŠTEC 4

RABASTAN PŘEMOHL BYSTROZORY

Krádež kamene mudrců vyvolala na ministerstvu okamžitou reakci. Ministr kouzel sestavil bojovou jednotku z nejlepších bystrozorů a vyslal je vyhledat a zatknout Rabastana Berzerkra. Bystrozorům se skutečně podařilo odhalit, kde se zlý kouzelník ukrývá. Zjistili, že pobývá poblíž rozhledny Lázek u Lanškrouna, kde má výborný rozhled do širokého okolí.

Když se ho pokusili zatknout, strhl se lýtý boj, při němž byli bystrozorové poraženi.

„Nechápu, jak se to mohlo stát! Se zlými kouzelníky bojuji už dlouho ale taková kouzla, jaká používal Rabastan, jsem ještě nikdy neviděl,“ sdělil nám jeden z poražených bystrozorů.

Rabastan Berzerker tedy nadále zůstává na svobodě a v rukou má mocný kámen mudrců. Dokáže ho vůbec někdo zastavit?



**Univerzální čistič kouzelných nečistot paní
Skoverové: Kde nejsou skvrny, nejsou ani problémy**

Nový film – *Neznámé kouzlo*

Neznámé kouzlo je akční thriller, jehož hlavním hrdinou je bystrozor Robin (hraje ho oblíbený kouzelník Nikolas Locke) Jeho ženu a dcerku zabil tajemný kouzelník, který se podepisuje Lord Smrt, neznámým kouzlem. Lordu Smrt se podařilo vymyslet dosud neznámé smrtící kouzlo, proti němuž nikdo nezná obranu. Pomocí tohoto kouzla se chce dostat k moci. Proti němu se postaví Robin, toužící po pomstě. Robin sám by s Lordem Smrt asi nic nezmoohl, naštěstí se k němu připojuje stále víc přátel a pomocníků – jmenujme třeba vlkodlaka Norberta nebo krásnou upírku Sáru. Pokud se chcete dozvědět, jak celý příběh dopadne, jestli Robin pomstí smrt milované ženy a dcerky, zajděte si na film *Neznámé kouzlo*. V kinech od 5. srpna.

Abraxas

17. srpna se v Prasinkách koná velkolepý koncert hudební skupiny **Abraxas!** Tato moderní skupina složená z 5 mladých kouzelníků vydala již 2 alba a v dnešní době je velmi populární hlavně mezi mladými čarodějkami a kouzelníky. Jejich koncerty jsou vždy doprovázeny skvělým ohňostrojem se zvukovými efekty. Na tento koncert však připravila skupina pro své fanoušky ještě další překvapení, a to tančící víly. Koncerty skupiny Abraxas jsou však vždy úplně vyprodány, a proto doporučujeme zájemcům, aby si vstupenky na koncert kupovali minimálně s dvoutýdenním předstihem. Přejeme pěknou zábavu!

Velkoprodejna Mžourov



Domácí mazlíčci všeho druhu:

KOČKY, SOVY, KRYSY, ŽÁBY....

Kde nás najdete?
Příčná ulice obchod číslo 8

SVĚT HARRYHO POTTERA

CO BY NIKDY NEŘEKL SEVERUS SNAPE:

„Harry rozhodl jsem se tě adoptovat.“

„Longbottome, pojd'te roztavit i můj kotlík.“

„Děcka, pozor, jde ředitel! Dělejte, že máte práci.“

„Děcka, dneska se mi nechce vařit lektvary. Uděláme si popcorn.“

„Původně jsem chtěl být kadeřníkem, ale rodiče ze mě chtěli mít učitele.“

Příloha 17

Fotografie k táboru Harry Potter a relikvie smrti

Foto 1 – Rozřazování do kolejí



Foto 2 – Pobertův pláněk – maketa Bradavic



Foto 3 – Noční cesta za čarodějkou



Foto 4 – Hrob bratrů Peverellových



Foto 5 – Lesní muž



Foto 6 – Výroba příbytků pro lesní lid



Foto 7 – Lanové aktivity



Foto 8 – Souboj se zlým kouzelníkem



Foto 9 – Závěrečná táborová burza



Příloha 18

Anketa k táboru Harry Potter a relikvie smrti

ANKETA

Tábor 2009

Je mi:.....let

Jsem: kluk / holka

Na položenou otázku můžeš odpovědět následujícími způsoby:

rozhodně ano

spíše ano

spíše ne

rozhodně ne

1. Líbilo se ti na letošním táboře?

rozhodně ano

spíše ano

spíše ne

rozhodně ne

2. Co se ti na táboře nejvíc líbilo? (výprava, rozcvičky, ubytování, počasí, stezky, ...)

.....

3. Co se ti na táboře vůbec nelíbilo? (výprava, rozcvičky, ubytování, počasí, stezky, ...)

.....

4. Byl jsi spokojený s bydlením ve stanu?

rozhodně ano

spíše ano

spíše ne

rozhodně ne

5. Byl jsi spokojený se stravováním na táboře?

rozhodně ano

spíše ano

spíše ne

rozhodně ne

6. Vyhovovalo ti umývání se v táborové sprše?

rozhodně ano

spíše ano

spíše ne

rozhodně ne

7. Bavila tě celotáborová hra?

rozhodně ano

spíše ano

spíše ne

rozhodně ne

8. Naučil ses na táboře něco nového?

rozhodně ano

spíše ano

spíše ne

rozhodně ne

Pokud ano, napiš co:.....

9. Oboduj, jak se ti líbily tyto činnosti:

líbilo se mi hodně.....4

spíš se mi to líbilo.....3

spíš se mi to nelíbilo.....2

nelíbilo se mi vůbec.....1

Rozřazování do družin	
Famfrpál	
Setkání s čarodějkou	
Výroba příbytků	
Úkoly na koupališti	
Lanové aktivity	
Závěrečná výprava	

Děkuji za spolupráci

Jana Halasová

ANOTACE

Jméno a příjmení:	Jana Halasová
Katedra:	Katedra sportů Fakulty tělesné kultury UP Olomouc
Vedoucí práce:	PaedDr. Soňa Formánková, Ph.D.
Rok obhajoby:	2010

Název práce:	Letní dětský tábor jako významný prvek výchovy dětí na 1.stupni ZŠ
Název v angličtině:	Children's summer camp as an important part of the education of children first elementary school grades
Anotace práce:	<p>Tato diplomová práce se zabývá etapovou hrou jako významným prvkem výchovy dětí na prvním stupni základní školy.</p> <p>První část práce je zaměřena na teoretické poznatky o hrách a obsahuje také charakteristiku dětí mladšího školního věku.</p> <p>Východiskem druhé části je etapová hra realizovaná na letním dětském táboře, která se vlivem nepříznivého počasí a jiných okolností nevydařila podle očekávání. Reakcí na tuto hru byla příprava a následné uskutečnění hry nové, která vycházela ze zkušeností získaných na předchozím táboře.</p>
Klíčová slova:	hry, etapová hra, letní dětský tábor, táborový program, mladší školní věk
Anotace v angličtině:	<p>This dissertation thesis considers phase game as an important educational element for children at the first grade of primary school.</p> <p>The first part is aimed at theoretical findings about games, while containing also the characterization of children at the lower grades of primary school.</p> <p>The resource for the second part is a phase game realized at summer camp, which didn't go as well as expected because of the unfavourable weather and other circumstances. In reaction to this game was made a new one, which came out from the experience gained at the previous camp.</p>

Klíčová slova v angličtině:	games, phase game, summer camp, camp program, junior school age
Přílohy vázané v práci:	1 CD ROM
Rozsah práce:	78
Jazyk práce:	český