

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI
PEDAGOGICKÁ FAKULTA
Ústav pedagogiky a sociálních studií

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE
Jáchym Jedlička

Celotáborová hra na letním dětském táboře

Olomouc 2017

Vedoucí práce: Mgr. Pavla Vyhnálková, Ph.D.

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracoval samostatně a použil jen uvedených pramenů a literatury.

V Olomouci dne 21. 4. 2017

Díky Bohu. Díky rodičům. Díky všem, co mě ve studiu podporovali. Děkuji spolužákům z oboru Vychovatelství, bez nichž bych se těžko dostával až do finále studia. Jmenovitě z nich děkuji hlavně Vítězslavě Klímové. Děkuji své vedoucí práce paní Mgr. Pavle Vyhnálkové Ph.D., která mi byla při studiu značnou oporou. Díky Magdaleně Braunerové a Petru Liznovi za konzultaci. Děkuji všem účastníkům a vedoucím tábora 6. chlapeckého skautského oddílu Nibowaka Boskovice, jmenovitě hlavně Václavu Klíčovi, Lukáši Přikrylovi a Janu Pohlovi, se kterými jsme měli možnost celotáborovou hru „Mexiko – stavba železnice“ roku 2015 zorganizovat a realizovat. Děkuji Kamilu Ošlejškovi za inspiraci, kterou mi poskytl. Poděkování také všem vedoucím a účastníkům farního tábora farnosti Knínice u Boskovic roku 2016, kde byla tato celotáborová hra znovu uskutečněna.

OBSAH

ÚVOD.....	6
1 VYMEZENÍ ZÁKLADNÍCH POJMŮ.....	7
1.1 Dítě.....	7
1.1.1 Mladší školní věk.....	7
1.1.2 Starší školní věk.....	9
1.2 Volný čas a výchova.....	11
1.2.1 Volný čas.....	11
1.2.2 Výchova ve volném čase.....	12
2 DĚTSKÉ TÁBORY.....	14
2.1 Vymezení tábora.....	14
2.2 Druhy táborů.....	14
2.3 Organizační zajištění.....	15
2.3.1 Právní předpisy.....	16
2.3.2 Organizace tábora.....	17
3 CELOTÁBOROVÁ HRA.....	18
3.1 Hra.....	18
3.2 Zážitková pedagogika.....	19
3.2.1 Znaky prožitku.....	19
3.2.2 Kolbův cyklus.....	20
3.2.3 Flow.....	20
3.2.4 Komfortní zóna.....	21
3.3 Podstata celotáborové hry.....	21
3.3.1 Cíle.....	22
3.3.2 Téma.....	22
3.3.3 Příběh.....	22
3.3.4 Motivace.....	23
3.3.5 Etapy.....	24

3.4	Dramaturgie	25
3.4.1	Skladba programu během tábora	25
3.4.2	Skladba programu během dne	26
4	CELOTÁBOROVÁ HRA „MEXIKO – STAVBA ŽELEZNICE“	27
4.1	Historie.....	27
4.2	Základní informace	28
4.2.1	Dějová linka.....	28
4.2.2	Pravidla.....	29
4.3	Příprava	31
4.4	Libreto.....	32
4.5	Role	33
4.6	Zaměstnanecké zkoušky	34
4.7	Hodnosti ve firmě	35
4.8	Motivace před táborem	36
4.9	Jednotlivé etapy	37
4.10	Shrnutí celotáborové hry „Mexiko – stavba železnice“	58
	ZÁVĚR.....	59
	SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY A PRAMENŮ.....	60
	SEZNAM PŘÍLOH	63

ÚVOD

Dětských táborů se v současné době pořádá celá řada.

Stanovit jasný a konkrétní návod na pořádání všech táborů různého typu je těžko zpracovatelným úkolem. Není problémem na trhu nalézt metodiky pro pořádání různých volnočasových akcí, včetně táborů, ve kterých se snažili autoři shrnout základní principy pro jejich pořádání.

Vzhledem k tomu, že se jedná o práci s lidmi, převážně dětmi a mládeží, je třeba respektovat specifika jejich věkové kategorie, potřeby a zájmy konkrétních účastníků s ohledem na prostředí, ze kterého pochází, a další prvky. Jedná se o práci velice dynamickou, proměnlivou a postupy, které platí u jedné skupiny účastníků volnočasové akce, nemusí nutně platit u druhé složené z podobně starých (a z podobného prostředí pocházejících) členů. Plány těchto akcí se mnohdy musí přizpůsobovat ještě v průběhu samotné akce.

Ačkoli nelze napsat přesný návod, který by platil bez ohledu ve všech případech, pořádání dětských táborů a jiných volnočasových aktivit nese podobné znaky.

Při plánování se držíme obecných postupů a zásad, které jsou vhodné pro většinu účastníků a na většinu akcí.

Cílem této bakalářské práce v teoretické části je ujednotit poznatky, které v této problematice již máme po výzkumech k dispozici. Dále zdůraznit podstatné zásady pro zorganizování celotáborové hry využívající principů zážitkové pedagogiky, zkušenostního učení a respektující všechny právní a jiné požadavky při pořádání zotavovacích akcí.

Cílem praktické části je zpracovat konkrétní celotáborovou hru, která dodržuje náležitosti uvedené v teoretické části práce. Obsahuje výčet jednotlivých programů s jejich širším popisem, potřebami pro realizaci a hlavně výchovnými, vztahově-postojovými a psychomotorickými cíli, vztahujícími se k cílům dané celotáborové hry, bez kterých by tyto aktivity ztrácely na významu.

Tato práce může být pomůckou pro všechny, kteří se problematikou pořádání celotáborových her zabývají a hledají propracovanou táborovou hru využitelnou pro své potřeby.

1 VYMEZENÍ ZÁKLADNÍCH POJMŮ

V této kapitole vymežíme základní pojmy související s problematikou pořádání celotáborových her na dětských táborech. Nejprve charakterizujeme pojem „dítě“ a vysvětlíme specifika jednotlivých věkových kategorií, dále se budeme zabývat pojmy „výchova“ a „volný čas“ a shrneme poznatky z těchto oblastí.

1.1 Dítě

Celotáborové hry jsou orientovány především na děti, neboť ony jsou jejich nejčastějšími účastníky.

Podle definice OSN je dítětem každá lidská bytost, mladší osmnácti let, pokud podle právního řádu, jenž se na dítě vztahuje, není zletilosti dosaženo dříve. (Úmluva o právech dítěte [online], 2017)

Pokud se plánováním táborů, přípravou programu a s tím související celotáborovou hrou zabýváme, je třeba se dobře seznámit se zvláštními specifiky věkové skupiny účastníků.

Následující podkapitoly se zaměřují na tato specifika především z pohledu pedagogického v souvislosti s aplikací poznatků při sestavování celotáborové hry.

1.1.1 Mladší školní věk

Mladším školním věkem se rozumí děti ve věku 6 až 11 let, tedy žáci prvního stupně základní školy.

Mezi fyziologické změny patří v tomto období především růst do výšky, převážně na základě prodlužování dolních končetin. Vyvíjí se kostra jedince, tělesné orgány zvětšují svůj objem.

Dítě má výraznou přirozenou potřebu pohybu, spíše spontánního než výkonového, s orientací na výsledky. Zlepšuje se hrubá i jemná motorika a koordinace. Děti jsou velmi soutěživé v pohybových hrách. (Jansa, 2012, s. 23)

Velkou životní změnou je v tomto období nástup do školy. Dítě přebírá roli žáka a na tuto roli se musí aklimatizovat. Mění se dosavadní životní styl dítěte a osvojuje si nová pravidla chování ve školním prostředí. Hodnocení dítěte je z hlediska školy více objektivnější než z domácího prostředí. Dítě se musí více snažit, aby dosáhlo uznání a bylo přijímáno a kladně oceňováno i ve školním prostředí (Vágnerová, 2000, s. 159–165)

Nervová soustava dítěte je často po psychické práci a námaze unavená, proto je velká potřeba dostatečného odpočinku.

Rozumový vývoj je silně ovlivněn prostředím a působením edukačních procesů.

Děti mladšího školního věku vnímají především věci, které jsou názorné, živé a které v nich vzbuzují bezprostřední emocionální reakci. (Hájek, Hofbauer, Pávková 2008, s. 86–87)

Dítě se musí více sebeovládat než v předchozím vývojovém období, spolupracovat ve skupině a odložit splnění některých svých přání, pokud je k tomu motivováno. (Langmeier, Krejčířová, 2006, s. 114–115)

Myšlení je konkrétní, ve známých a skutečných věcech. Abstraktní myšlení se rozvíjí až později. Podobně je to i s představami. Značným pokrokem oproti předcházejícímu období předškolnímu je rozvoj logického uvažování se současným respektováním objektivní reality. (Vágnerová, 2000, s. 149) Rozvíjí se řeč, stoupá slovní zásoba, zlepšuje se paměť.

Dítě je schopno zvládat analyticko-syntetické činnosti – dokáže rozložit věc na části a opět ji složit. (Langmeier, Krejčířová, 2006, s. 113)

V pokročilé fázi tohoto vývojového období dochází k citové vyrovnanosti, extroverzi a pozitivnímu přístupu ke světu. (Vágnerová, 2000, s. 188)

Pozornost u menších dětí se snadno rozptýlí vedlejšími podněty, s přibývajícím věkem se stává více konstantní. Pro získání pozornosti je vhodné se orientovat především na bezděčnou pozornost vyvolanou vhodným působením na zájmy jedince a atraktivní motivací.

Morální hodnoty dítě přejímá od svého okolí, ještě není schopno si na okolní svět udělat vlastní názor. Opírá se o výroky zastávané rodiči a učiteli a dle toho rozlišuje černobílým způsobem věci, které jsou „dobré“ a které jsou „zlé“. (Langmeier, Krejčířová, 2006, s. 132–133)

Činnosti je lepší volit krátké a obměňovat. Zaměřenost po delší dobu na jednu aktivitu dítě více vyčerpá než vícero kratších aktivit. Za dobře provedenou práci by mělo být dítě pochváleno.

Na rozdíl od starších dětí, nevadí dětem v mladším školním věku opakování aktivit, které mají rádi a patří mezi jejich oblíbené. Časté opakování stejných her u starších dětí, přestože mohou patřit mezi jejich nejoblíbenější, nemá pozitivní efekt.

1.1.2 Starší školní věk

Jedná se o děti ve věku 11–15 let, žáky druhé stupně základní školy a období pubescence.

Fyziologické změny jsou v tomto období významně ovlivněny působením pohlavních žláz. Změny jsou výrazné na fyzické i psychické stránce osobnosti. Tělesné změny ve většině případech předbíhají změny psychické.

Předcházející plynulý tělesný rovnoměrný vývoj nahrazuje vývoj značně nerovnoměrný. Dochází k rychlému růstu kostry, prodlužování končetin, zaostává rozvoj hrudního koše.

Nerovnoměrný vývoj způsobuje zhoršení tělesné koordinace a celkovou neohrabanost. Organismus se snadněji unaví, je to dáno i nerovnoměrnými změnami v kardiovaskulárním systému. (Hájek, Hofbauer, Pávková 2008, s. 91)

Dochází k nerovnováze mezi tělesnou a rozumovou vyspělostí na jedné straně a nevyspělostí v sociálních interakcích a v emocionální stránce na straně druhé.

Hormonální změny způsobují i větší výkyvy emočního ladění, labilitu a přecitlivělost. Dospívající často nejsou schopni poznat příčinu jejich nálad. Ztrácí dřívější citovou jistotu a stabilitu. (Vágnerová, 2000, s. 214)

V souvislosti se zráním pohlavních žláz, se jedinci tohoto věku začínají více zajímat o druhé pohlaví.

Dívky do pubescence přechází v průměru o dva roky dříve než chlapci.

V tomto období rodiče ztrácejí pro dospívajícího dosavadní výchovný význam a ten přebírá vrstevnická skupina. Ta se dle Pávkové (2008, s. 34) stává nezastupitelným a unikátním výchovným činitelem. Zkoumáním významu vrstevnické skupiny se zabývají i zahraniční pedagogové, pro vrstevnickou skupinu využívají výrazu „peer skupina“ či „peer group“.

Vrstevnickou skupinu tvoří lidé blízkého věku, podobných zájmů a podobného sociálního statusu. Zpočátku se tvoří v místě bydliště, později se mohou i rozšiřovat na větší oblast. Participace ve vrstevnické skupině pro jedince zprostředkovává zázemí a ochranu, vyrovnává sociální a citové problémy. Vytvářejí se v ní sociální vztahy, podporuje socializaci a jedinec si v ní osvojuje její hodnoty. (Hofbauer, 2004, s. 99)

Pokud se jedná o dobře nastavenou vrstevnickou skupinu (např. členství ve skautském oddíle), jedinec si osvojuje pozitivní hodnoty. Pokud se však jedná o členství v antisociální skupině (sekty, gangy), jedinec se vyvíjí špatným směrem.

Objevuje se kritičnost k autoritám, zvláště k těm předešle uznávaným a vzdor vůči dospělým a rodičům. Snaží se dospělé napodobovat, avšak často i s jejich zlozvyky, jakými je například kouření či požívání alkoholu. (Jansa, 2012, s. 25)

Zvláště negativně hodnotí dospívající u dospělých nedodržování zavedených pravidel.

Stále ještě převládá černobílé vidění světa. Jedinec má sklon být na jednom či druhém pólu. Nevidí věci z různých úhlů a není příliš ochotný docházet ke kompromisům.

Na rozdíl od předešlého vývojového období je rozvinuto abstraktní myšlení. Dospívající zvažuje různé varianty, používá přitom systém formálních logických operací. (Langmeier, Krejčířová, 2006, s. 149)

Objevuje se u něj „denní snění“ – fantazijní představy, abstraktní úvahy neohrazené pravidly a omezeními světa.

Důležitější je pro něj zaměřenost na budoucnost, než původní zaměření – na současnost. (Vágnerová, 2000, s. 218–219)

Pozornost se vyznačuje delší zaměřeností na určitý jev, stálostí a pohotovějším přenášením na jiný jev. Pozornost je ovlivněna motivací jedince. Mechanická paměť je na vrcholu. (Hájek, Hofbauer, Pávková 2008, s. 93)

Rozvoj myšlení je reflektováno i v rozvoji řeči. Jedinci využívají delších souvětí, mají bohatší slovní zásobu. Slovní zásoba je obohacována médii, četbou, seriály, filmy a sociálním prostředím, ve kterém se jedinec pohybuje. Intelektové schopnosti jedince se blíží k maximálnímu výkonu (Langmeier, Krejčířová, 2006, s. 149)

Velkému rozvoji dochází v citové oblasti. Zvětšuje se hloubka prožívání i rozmanitost citů. Kontrola a sebeovládání v citové oblasti jsou jedněmi ze znaků vyspělosti jedince.

Na důležitosti u dospívajících nabývá jejich vlastní vzhled. Pedagog na to musí brát zřetel a jednat tak, aby nevhodně zvolenou poznámkou nezpůsobil dítěti hlubokou ránu v jeho sebepojetí.

U dospívajícího jedince dochází ke změně žebříčku hodnot a chápání morálky a mravních norem heteronomním způsobem přejímaného od dospělých se mění na autonomní, založené na vlastním přesvědčení jedince o správnosti či nesprávnosti konání. (Hájek, Hofbauer, Pávková 2008, s. 94)

Na formování morálních hodnot má vliv prostředí, ve kterém se jedinec pohybuje (rodina, vrstevnická skupina, škola, zájmové útvary), výchova a také vzory daného jedince.

1.2 Volný čas a výchova

Pořádání dětských táborů se odehrává v jejich volném čase, zpravidla o letních prázdninách, kdy jsou děti osvobozeni od školních povinností.

Tato podkapitola objasňuje podstatu volného času a specifika v něm probíhající výchovy.

1.2.1 Volný čas

Dle Štréblové (2003, s. 153) je volný čas dobou, ve které si můžeme svobodně vybírat činnosti, které děláme dobrovolně a rádi a přinášejí nám pocit uspokojení a uvolnění. Charakterizovat jej můžeme také dle definice: „Volný čas je doba, která nám zbývá po splnění povinností.“ (Pávková, 2003, s. 31)

Mezi hlavní funkce dle Hofbauera (2004, s. 13) volného času patří: odpočinek (regenerace pracovní síly), zábava (regenerace psychiky), seberozvoj.

Kvalita trávení volného času závisí na sociálním prostředí, ve kterém se jedinec pohybuje a také na jeho individuálních potřebách a zájmech. Významná je motivace, příčiny a důvody, proč se danou aktivitou má zaobírat. Mohou být vnitřní – motivace jedince vychází z něho samého (například potěšení z dané činnosti, uvolnění, prožívání příjemných pocitů) či vnější, která je ovlivněna okolními podmínkami (odměna za účast na činnosti či hrozba trestu při odmítnutí zúčastnění).

Způsob trávení volného času má vliv na utváření osobnosti jedince a na vývoj mezilidských vztahů. (Štréblová, 2003, s. 153) Způsob jeho trávení také úzce souvisí se životním stylem jedince. Životní styl můžeme dle Pávkové (2008, s. 29) definovat jako „souhrn životních forem, které jedinec aktivně prosazuje“. Na způsobu trávení volného času se odráží i individuální systém hodnot.

Pro velké procento lidí však volný čas není přílišnou hodnotou. Zvláště v době orientované na výkon má větší význam práce a její výsledky, která mnohdy zabere z celkového množství využitelného času takovou část, kvůli které již nezbývá žádný čas volný. To může přinést řadu problémů. Jedinci, kteří nemají dostatek volného času, zanedbávají kontakt s rodinou a přáteli, nedělají činnosti, u kterých by si mohli odpočinout a dobýt ztracenou energii, nemají dostatek času na sport a udržování svého zdraví, nedostatečně relaxují a také mohou trpět nedostatkem spánku potřebným pro znovuoobnovení sil a celkovou regeneraci organismu. Jsou náchylnější k nemocem a mohou se u nich objevovat fyzické i psychické choroby.

Naproti tomu stav, kdy jedinec upřednostňuje jen vlastní prožitek bez ohledu na ostatní a svět kolem sebe, má tendenci si jen užívat a nepřispívat ničím prostředí, ve kterém žije, je opačný extrém.

U jedince, v jehož trávení času zabírá místo jak práce, tak i volný čas, dochází k rovnováze a osobnostnímu růstu.

Pávková (2003, s. 29) dále zdůrazňuje, že hodnotová orientace u trávení volného času a zájmů jedince se dělí na potřebu *mít* a *být*. Potřeba *mít* souvisí s touhou získávat (či i utvářet) materiální věci. Pro daného člověka je po psychické stránce naplňující vlastnit věc, o kterou má zájem. Naproti tomu lidé s potřebou *být* dávají přednost prožitkům před hmatatelnými věcmi, které mohou mít stále na po ruce. Ve srovnání s první skupinou lidí důležitější jsou pro ně zážitky, které mohli uskutečnit i třeba na základě materiálních prostředků než samotná daná věc. Touto problematikou se ve filozofii zabýval obsáhle již Erich Fromm a lze vyvodit, že hodnotová orientace na potřebu *být* je ušlechtilejší než *mít*.

V zážitkové pedagogice stavíme především na hodnotové orientaci *být*.

Na základě poznání hodnotové orientace jedinců můžeme nabídnout program, který účastníky uspokojí, neboť bude v souladu s jejich hodnotovým nasměrováním. Tohoto principu využíváme při procesu tvorby zážitkového programu, když zjišťujeme aktuální stav jedinců a jejich potřeby.

1.2.2 Výchova ve volném čase

Definice výchovy ve volném čase je dle Štréblové (2003, s. 157) „naplňování volného času dětí a mládeže vhodnými činnostmi.“

Mezi hlavní funkce dle Hájka, Hofbauerové a Pávkové (2008, s. 70) patří výchovně-vzdělávací funkce, zdravotní, sociální a preventivní, z nichž se v současné době přikládá největší priorita funkci výchovně-vzdělávací. Při výchově ve volném čase se snažíme poskytnout osobám dostatečné uvolnění po školním či pracovním režimu, ve kterém se dbá na plnění povinností, dodržování kázně, hodnocení výkonů, a od negativních psychických stavů, které tyto aspekty provází, jakými mohou být stres, obavy z neúspěchu apod. (Hájek, Hofbauer, Pávková, 2008, s. 117)

Výchova ve volném čase se v tomto liší. Naopak se snažíme o vytvoření příjemného prostředí, ve kterém se může účastník programu cítit po psychické stránce uvolněný a zažívat příjemné pocity (výjimkou mohou být aktivity, které účelně uvedenou jedince do psychického napětí vzhledem

k cíli aktivity, ale i ty jsou pak zakončeny takovým způsobem, aby účastníci aktivity došli zase stavu psychického klidu, a využívání tohoto typu aktivit nebývá tak časté).

Pomocí záměrného a cílevědomého formování výchova ve volném čase může působit na všechny složky jedince. (Hájek, Hofbauer, Pávková, 2008, s. 70) Umožňuje kultivaci osobnosti, prohlubování zájmů, uspokojování potřeb, získávání nových znalostí, dovedností a zkušeností a utváření kladných osobnostních rysů.

Výchova ve volném čase poskytuje i prostor pro aplikaci zážitkové pedagogiky.

Význam pedagogiky volného času popisuje již Vážanský (1995, s. 73), když poukazuje na to, že: „Lidé totiž potřebují pomoc, radu, povzbuzení, podnět, vzpruhu, zvláště tehdy, je-li poskytnuta mírně, trpělivě, uvolněně, hravě.“

2 DĚTSKÉ TÁBORY

V této kapitole se zaměříme na problematiku pořádání letního dětského tábora, jeho specifika, druhy a potřebné organizační zajištění pro jeho průběh včetně právních norem.

2.1 Vymezení tábora

Táborem se rozumí vícedenní organizovaný pobyt, konaný především v přírodním prostředí. Dle Ministerstva školství, mládeže a tělovýchovy ([online], 2017) lze slovo „tábor“ (které přímo definováno není) nahradit pojmem „zotavovací akce“, který už v zákoně definován je.

„Zotavovací akcí je organizovaný pobyt 30 a více dětí ve věku do 15 let na dobu delší, než 5 dnů, jehož účelem je posílit zdraví dětí, zvýšit jejich tělesnou zdatnost, popř. i získat specifické znalosti nebo dovednosti.“ (Portál veřejné správy, 2017)

U mnoha organizací, zabývajících se výchovou dětí a mládeže kontinuálně během roku znamená tábor vyvrcholení celoroční činnosti.

Tábor má na rozdíl od jiných volnočasových akcí specifika v tom, že probíhá několik dní (zpravidla 6 dní až 3 týdny, v některých případech i více), je většinou organizovaný v přírodním prostředí mimo rušnou civilizaci (výjimkou jsou příměstské tábory, viz kapitola „druhy táborů“). Jsou vedeny větším týmem instruktorů/vedoucích, kteří realizují na táboře program. Ten má svou návaznost (viz kapitola „dramaturgie“). Dílčí aktivity a jejich cíle naplňují cíl hlavní. Prostředkem k tomuto procesu je téma tábora, a z něj vyplývající celotáborová hra.

2.2 Druhy táborů

Tábory můžeme členit nejen dle typu programového zaměření, ale také dle typu ubytování, délky tábora, věkové skupiny účastníků, ceny, kapacity počtu účastníků, organizace pořádající tábor, místo konání tábora, ročního období, ve kterém tábor probíhá apod. (Katalog dětských táborů, 2017)

Dle programového zaměření můžeme tábory členit následujícím způsobem:

- Tradiční tábory – programově jsou zaměřeny hlavně na táboření v přírodě a činnosti z této povahy vyplývající.

- Specializované tábory – zaměřující se na určitou oblast zájmu. Patří do nich tábory se sportovním zaměřením (např. pod vedením různých sportovních klubů), vzdělávací, umělecké, kulturní a jiné.

Do této kategorie mohou spadat i tábory putovní – bez stálého tábořiště zaměřené na turistiku a s podobnou povahou tábory vodácké.

Specifickým druhem jsou příměstské tábory, které se pořádají nedaleko bydliště účastníků, většinou přímo v daném městě. Účastníci dochází na smluvenou dobu na organizovaný program a po jeho skončení se navrací domů.

Pořádají se i tábory pro rodiče s dětmi. Jedná se o vhodnou alternativu, jak mohou jet na tábor i malé děti, které ještě nejsou dostatečně samostatné pro klasický tábor a rekreační povahu tábora si mohou užít i jejich rodiče.

- Náboženské tábory – většinou znaků se neliší od tradičních táborů. Obohaceny jsou o náboženské hodnoty. Větší důraz může být kladen i na morální hodnoty. Do plánu tábora bývá zařazen i duchovní program, aktivní prožívání náboženství či vzdělávání ve věcech víry.
- Tábory zaměřené na specifický problém – určené pro osoby se specifickými zdravotními komplikacemi. Příkladem mohou být osoby s handicapem, jedinci s problémovým chováním, osoby s diabetem, trpící obezitou apod.

Programové složení tábora většinou vychází z tradičního pojetí, je ovšem přizpůsobeno pro účastníky s danými specifickými potřebami.

Na táboře v některých případech bývají přítomní i osobní asistenti účastníků či vyškolený personál pro větší komfort a zabezpečení hladkého průběhu tábora.

(Foretníková, Vyhnálková, 2012, s. 23–24)

2.3 Organizační zajištění

Tábor je třeba náležitě připravit již několik měsíců před jeho samotným vypuknutím. Aby se vše dobře naplánovalo, zajistilo a byl tak zaručen jeho hladký průběh, začíná se tábor plánovat a některé věci zařizovat již téměř rok dopředu. Zároveň se jeho pořádání opírá o řadu právních norem.

2.3.1 Právní předpisy

Při vedení tábora je nezbytně nutné řídit se stanoveným právním řádem daného státu. K práci s dětmi a samotnému vedení tábora se vztahuje hned několik právních usnesení. Zabezpečují ochranu účastníků i dalších osob, místo konání akce a okolní prostředí, hospodaření s penězi nebo například autorská práva.

Informace pro tuto podkapitolu jsme čerpali z webových stránek (www.borovice.cz), které obsahují informace o legislativě týkající se pořádání letních dětských táborů.

2.3.1.1 Zákony

Těmi nejhlavnějšími prameny práva, od kterých se ostatní zákony a vyhlášky odrážejí, jsou zákon č. 2/1993 Sb., Listina základních práv a svobod a zákon č. 1/1993 Sb., Ústava České republiky.

Vzhledem k tomu, že při pořádání tábora se pohybuje více lidí na jednom místě, je třeba se řídit zákonem č. 83/1990 Sb., o sdružování občanů a zákonem č. 84/1990 Sb., o právu shromažďovacím.

Z hlediska prací s osobními údaji účastníků je třeba respektovat zákon č. 101/2000 Sb., o ochraně osobních údajů.

Pobyt v přírodě je ošetřen zákonem č. 114/1992 Sb., o ochraně přírody a krajiny ve znění pozdějších předpisů.

V případě správy objektu, jako je například klubovna platí zákon č. 116/1990 Sb., o nájmu a podnájmu nebytových prostor.

Při jednání s úřady se uplatňuje zákon č. 106/1999 Sb., o svobodném přístupu k informacím.

Pokud se prezentujeme na internetu, děláme reklamu či se inspirujeme prací a výtvary jiných lidí, je třeba mít na paměti zákon č. 121/2000 Sb., o právu autorském a jeho novelu 81/2005 Sb.

Práci s financemi zajišťuje zákon č. 563/1991 Sb., o účetnictví, ve znění platných předpisů. V případě žádání a využívání státních dotací je třeba se seznámit s usnesením vlády ČR č. 114/2001 – Zásady vlády pro poskytování dotací ze státního rozpočtu.

Při zjištění situace, že svěřenému dítěti je ubližováno, mají pedagogové ohlašovací povinnost. Ta je spolu s dalšími souvislostmi v oblasti ochrany dětí rozvedena v zákoně č. 359/1999 Sb., o sociálně-právní ochraně dětí.

Na každé akci je třeba se řídit zákonem č. 258/2000 Sb., o ochraně veřejného zdraví a o změně některých souvisejících zákonů a z něj vycházející vyhlášky a zákonem č. 274/2003 Sb. kterým se mění určité zákony v oblasti veřejného zdraví. (Borovice [online], 2017)

2.3.1.2 Vyhlášky

Ze zákona č. 258/2000 Sb. o ochraně veřejného zdraví a o změně některých souvisejících zákonů vychází vyhlášky.

O nárocích na hygienickou stránku informuje vyhláška MZ ČR č. 106/2001 Sb. o hygienických požadavcích na zotavovací akce pro děti a vyhláška č. 148/2004 Sb. ve znění pozdějších úprav a dále také vyhláška MZ ČR č. 137/2004 Sb. o hygienických požadavcích na stravovací služby a o zásadách osobní a provozní hygieny při činnostech epidemiologicky závažných.

Dalšími důležitými právními prameny je Deklarace práv dítěte a Úmluva o právech dítěte – zákon č. 104/1991 Sb. (Borovice [online], 2017)

2.3.2 Organizace tábora

Tábor je třeba zajistit jak po stránce zázemí (materiální, finanční, hygienické, stravovací), tak i kvalitními lidskými zdroji.

2.3.2.1 Zázemí

Místo konání tábora volíme dle toho, jaké máme pro svůj tábor potřeby. Zásadní je, aby tábořiště kapacitně pokrylo počet účastníků, byly zabezpečeny možnosti stravování, dopravy, hygienické zázemí, bylo možné na něm realizovat táborový program (často se upravuje právě na základě možnostech tábořiště), bylo finančně dostupné a také aby bylo táboření v daném termínu písemně povoleno od místních subjektů (majitel pozemku, majitel přilehlých lesů, obec, životní prostředí apod.)

2.3.2.2 Personální zabezpečení

Pro organizaci a chod během konání tábora je třeba mít dostatek instruktorů. Mezi nezbytně nutné patří hlavní vedoucí tábora, zástupce vedoucího tábora, zdravotník a hospodář – všichni (bez nutnosti u hospodáře) starší 18 let. Navíc funkce hlavního vedoucího tábora a zdravotníka nemůže být vykonávána stejnou osobou. (YMCA, 2017)

V běžné praxi je však potřeba instruktorů mnohem více. Je třeba, aby se měl účastníkům stále kdo věnovat, aby bylo instruktorů dostatek vzhledem k počtu účastníků, aby mohl v pořádku probíhat naplánovaný program a byl personálně zabezpečen bez ohrožení jiných organizačních oblastí tábora.

Dále je personál potřebný v kuchyni k zabezpečení stravování a také pro zásobování tábora.

3 CELOTÁBOROVÁ HRA

Tato kapitola se zabývá pořádáním celotáborových her na dětských táborech a otázkami, které s touto oblastí souvisí. Využívá se zde fenoménu hry a principů zážitkové pedagogiky.

3.1 Hra

Pod pojmem hra se může skrývat nepřeberné množství aktivit a činností. (Hanuš, Chytilová, 2009, s. 114)

Dle Hanuše a Chytilové (2009, s. 114) je hra nenahraditelným prostředkem výchovy. Při hře se ověřují získané znalosti, dovednosti a zkušenosti. Promítají se do ní i postoje, hodnoty, názory. Zároveň je ovšem ale hra také prostředkem jejich získávání. Síla její účinnosti je postavena silném autentickém osobním zážitku. (Holec in Hrkal, Hanuš ed., 2007, s. 14)

Základní definici hry popsal Johan Huizinga ve své knize Homo Ludens: „Podle formy můžeme tedy hrou souhrnně nazvat svobodné jednání, které je míněno „jen tak“ a stojí mimo obyčejný život, ale které přesto může hráče plně zaujmout, k němuž se dále nepřipíná žádná materiální zájem a jímž se nedosahuje žádného užitku, které se uskutečňuje ve zvlášť určeném čase ve zvlášť určeném prostoru, které probíhá řádně podle určitých pravidel a vyvolává v život společenské skupiny, které se rády obklopují tajemstvím nebo které se vymaňují z obyčejného světa tím, že se přestrojují za jiné.“ (Jirásek in Hrkal, Hanuš ed., 2007, s.17)

Hra většinou probíhá ve skupině, má tedy socializační efekt. Aby hra měla smysl, je třeba dodržovat pravidla. Účastníci se učí sebekázní, zásadám správného chování a fair-play. Má také vliv na utváření sebevědomí a charakterových znaků osobnosti. Dle charakteru a obsahu hry může docházet k rozvoji biologických, psychických i sociálních stránek jedince. (Foretníková, Vyhnálková, 2012, s. 16)

Svůj velký význam přináší i pro uvolnění stresu a negativních emocí. Jedinec se může při hře odreagovat, oprostít se od nahromaděného napětí a prožívat příjemné pocity. Hra má velký psychohygienický účinek.

Dle Holece (in Hrkal, Hanuš ed., 2007, s.13) hry jsou určeny pro lidi jakéhokoliv věku. Je však třeba, aby vycházely z atraktivního námětu, poskytovaly přiměřeně náročný úkol či výzvu, stály na jasném principu a důsledných pravidlech, byly uvedeny důvtipnou motivací a bylo dobře využito prostředí a atmosféry.

Každá hra má mít svůj cíl. Bez cíle by hra postrádala smysl. Pokud vybíráme hru, měli bychom výběr odvíjet od toho, co je aktuálně naším cílem a co chceme rozvíjet v návaznosti na cíle celé akce. Je třeba ji vhodně zařadit v kontextu celé akce. K tomuto účelu slouží dramaturgie akce.

Význam hry také podtrhuje Ferdinand Mazal (2007, s. 10), když uvádí: „Hra je cílená činnost člověka a přitom zdánlivě neproduktivní. Je však k životu nezbytná, je základní kategorií života.“

3.2 Zážitková pedagogika

Kvalitních výsledků se v pedagogickém působení na táborech dosahuje, pokud jsou využity prvky zážitkové pedagogiky.

Zážitková pedagogika je soubor postupů a metod, které pracují s navozováním, rozborem a reflexí prožívaných činností a aktivit, s cílem získání zkušeností uplatnitelných v běžném životě. (Jirásek, 2004, s.15)

Hanuš a Chytilová (2009, s. 12) poukazují, že koncepce zážitkové pedagogiky v jednotlivých zemích světa se liší. Ta česká se zaměřuje především na prožitek, zážitek a zkušenost. Tyto aspekty jsou naplňovány při dramaturgii zážitkové pedagogiky, kdy jsou účastníci programu účelně vystaveni naplánovaným situacím, při kterých je nejvíce využívaným prostředkem hra.

Základem je vyvolání prožitku spojeného s emocemi, které mají vazbu na stanovené cíle aktivity. Aby splňovala zážitková pedagogika svůj účel, musí v ní být respektováno pravidlo dobrovolnosti a je třeba, aby byli účastníci při aktivitě dostatečně motivováni.

Význam zážitkové pedagogiky pro dnešní děti a mládež dobře shrnuje Jirásek (2004, s.15) když uvádí: „Zážitková pedagogika umožňuje v konfrontaci s jinými lidmi, se sebou samým i s přírodním a kulturním okolím uvědomovat si autenticitu své existence, být sám sebou jako celistvý, nikoliv na konzumní obstarávání zaměřený...“

3.2.1 Znaky prožitku

Hanuš a Chytilová (2009, s. 12–13) uvádí znaky, které má prvek prožitku:

- Nenahraditelnost – při které je prožitek zaměřen na specifickou událost, která je prostorově i časově ohraničena.
- Jedinečnost – souvisí s nezaměnitelností daného prožitku za jiný, při kterém by došlo k podobnému vyznění.
- Individuálnost – vychází z toho, že každý jedinec prožívá určitou situaci jiným způsobem.

- Intencionálnost – vymezuje propojení prožitku a jeho obsahu, propojení mezi osobou a danou událostí.
- Nepřenositelnost – nemožnost přenesení individuálně prožitého prožitku v dostatečné míře z jedné osoby na druhou.
- Komplexnost – přítomnost fyzických i psychických reakcí při prožitku, propojení mezi nimi.

3.2.2 Kolbův cyklus

Jedná se o čtyřstupňový model zkušenostního učení. Skládá se ze čtyř složek v následujícím cyklickém pořadí: konkrétní zkušenost, ohlédnutí a reflexe, zobecnění, aktivní zkoušení, (další kolo Kolbova cyklu – nová konkrétní zkušenost atd.)

Každá jednotlivá fáze cyklu je motivací pro tu další, cyklus jde stále dokola. (Činčera, 2007, s.16)

Účastníci Kolbova cyklu jsou vystaveni zážitkové aktivitě, při které nabydou určitou *zkušenost*. Po ní následuje *ohlédnutí* za proběhlou aktivitou a její *reflexe*. Účastníci popisují ze svého pohledu, jak aktivita probíhala a jak na ně působila, co bylo vykonáno pro dosažení cíle. Dále účastníci objektivně hodnotí proces řešení zadaného úkolu při aktivitě. Ve fázi *zobecnění* se vyzdvihnou zásadní body, které měly největší význam při řešení úkolu. Účastníci si uvědomí, které zásady je třeba dodržet pro dobrý průběh činnosti i v budoucnu a kterých chyb je třeba se vyvarovat. Tyto poznatky uplatní v další fázi *aktivního zkoušení*. Dojde k ověření efektivity vyvozené z těchto poznatků a nové *konkrétní zkušenosti*. Kolbův cyklus může dále pokračovat. (Hanuš, Chytilová, 2009, s. 43)

U jedince tím dochází k naplnění možnosti jeho rozvoje. (Hanuš, Chytilová, 2009, s.12)

3.2.3 Flow

Stav „flow“ („plynutí“, „proudění“) lze dle Hanuše a Chytilové (2009, s. 56) vyjádřit jako „stav nejvyššího vyjádření emoční inteligence, při němž dochází k dokonalému zapojení emocí do služeb určité aktivity nebo učení“.

Ke stavu *flow* dochází, když je jedinec plně ponořen do prováděné činnosti. Čas a jiné starosti pro něj v tu chvíli nemají žádnou váhu. Zároveň musí být dosaženo optimálního vyvážení mezi náročností úkolu a schopnostmi a dovednostmi, které jedinec pro jeho splnění potřebuje. Úkol musí být pro účastníka dostatečnou výzvou. Pokud by byla náročnost úkolu vzhledem k jeho

dovednostem příliš nízká, jedinec by se nudil. Naopak pokud by byla náročnost úkolu příliš vysoká, jedinec by byl svázán nepříjemným stresem, úzkostí a cítil by se ohrožen.

3.2.4 Komfortní zóna

Během života se člověk učí různým věcem, nabývá rozličných dovedností a získává mnohé zkušenosti. Ty jsou součástí jeho *komfortní zóny*. Oblasti, kde se cítí bezpečně a kde mu plnění úkolů, které do této oblasti patří, nečiní žádné větší obtíže.

Okolo této oblasti (můžeme si ji představit jako bublinu) se nalézá *zóna růstu*. Je to oblast, ve které jsme nuceni vyvíjet úsilí a čelit novým výzvám, se kterými ještě nemáme velkou zkušenost. Ta lze ještě interně dle Hanuše a Chytilové (2009, s. 86) rozdělit na *zónu učení* a *zónu výzvy*, která jde ještě trochu dál a klade na jedince vyšší nároky. Pokud dotyčný přijme úkol, který pro něj představuje výzvu a uspěje, získá pozitivní zkušenost mající dopad i na jeho sebepojetí a dojde tak k rozšíření jeho komfortní zóny. (Činčera, 2007, s.19)

Zóna růstu je ohraničena hranicí motivujícího stresu (eustres), typem stresu, který nás pozitivně motivuje a budí k vynaložení veškerého úsilí pro splnění úkolu.

Za touto hranicí následuje *zóna diskomfortu* provázena negativním stresem (distres), který v nás vyvolává negativní pocity, úzkostlivost, strach z obtížného úkolu, který je nad naše schopnosti.

3.3 Podstata celotáborové hry

Celotáborová hra doprovází většinu dětských táborů. Vychází z tématu tábora. Jedná se o příběh, který provází táborové programy.

Celotáborová hra by neměla být cílem tábora. Je pouze prostředkem k naplnění stanovených cílů. Měla by vycházet z cílů, které jsme si při přípravě tábora vytyčili a je nastavená tak i s tematickým zaměřením a vybranými aktivitami, aby co nejlépe dané cíle naplnila.

Celotáborová hra by měla být zážitková. Dle Pelánka (2013, s. 77) nemusí být směřování k výchovným cílům nutnou podmínkou. Zdařilá celotáborová hra napomáhá k celkové kvalitě akce, a tím i snadnějšímu naplňování výchovných cílů.

Dle Pelánka (2013, s. 78) může mít celotáborová hra následující formy:

1. Individuální – každý účastník tábora soutěží sám za sebe.
2. Přímá soutěž týmů – účastníci tábora jsou rozděleni do týmů, v rámci kterých soutěží proti sobě.

3. Nepřímá soutěž týmů – účastníci tábora jsou rozděleni do týmu, ale nesoutěží přímo proti sobě. Soutěží mezi sebou v lepším splnění dané etapy celotáborové hry.
4. Společný úkol – účastníci tábora plní úkol společně. Mohou být rozděleni do týmů, motivace je ale nesoutěživá a společná.

Je možné kombinovat různé formy v rámci jednotlivých etap i v rámci komplexní celotáborové hry.

3.3.1 Cíle

Aby měla pořádaná akce (například tábor) smysl, musí mít jasně definované cíle. Cíle je třeba vymezit před pořádáním samotné akce, nikoliv o nich uvažovat až v jejím průběhu.

Cíle můžeme dle Pelánka (2013, s. 64) dělit na cíle orientované na účastníky (např. seberozvoj), kolektiv a vztahy (např. práce v týmu), na instruktory (např. prohlubování organizačních dovedností), na okolí (např. ochrana přírody) či univerzální (např. aktivně a zábavně prožitý volný čas).

Cíle volíme dle typu akce, cílové skupiny a dle toho, co chceme rozvíjet, kam chceme účastníky posunout. Přitom je dobré si na začátku provést analýzu současného stavu účastníků, uvědomit si jejich potřeby a dosaženou úroveň v oblastech, na které se chceme zaměřit.

Směrování k cílům a jejich naplňování je třeba v průběhu a zvláště na konci akce řádně sledovat. Prostředkem ke zjištění naplnění významu akce je využití zpětné vazby od účastníků i v rámci instruktorského týmu.

3.3.2 Téma

Tématem tábora se rozumí myšlenková linie akce, která je abstraktní a může být i skrytá. (Pelánek, 2013, s. 65) Prochází jednotlivými aktivitami programu a účastníci by si jej měli uvědomit. Příklady tématu mohou být: spolupráce, vztah k přírodě, hranice možností, práva a povinnosti atd.

Volba tématu tábora se odvíjí od nastavených cílů. Musí tedy být (včetně samotných cílů) adekvátně nastaveno vzhledem ke skupině účastníků, k jejich věku, znalostem a vyspělosti.

3.3.3 Příběh

Příběh je podřízený tématu. Na rozdíl od tématu je jasně uchopitelný a konkrétní. Má za úkol vytvořit vhodné prostředí pro snadnější naplňování stanovených cílů.

Pelánek (2013, s. 67) upozorňuje na to, aby se dramaturgie akce nepřizpůsobovala příliš poslušnosti příběhu, neboť snaha o dodržování logické návaznosti dějové linky příběhu by mohla být na úkor charakterové skladby programu a vývoji skupinové dynamiky.

Vhodné je použít příběh, který je pro účastníky atraktivní a snadno pochopitelný. Například inspirace z oblíbeného filmu, seriálu, počítačové hry, případně jiných zájmů účastníků tábora.

Po vybrání příběhu dochází ke stanovení základních rolí a jejich zařazení do příběhového konceptu celotáborové hry.

V příběhu celotáborové hry jsou důležité tři typy postav: autorita, průvodce, nepřítel.

„Autorita“ je postavou, která zadává hlavní úkol, poslání, smysl celé celotáborové hry. Stačí, když se objeví na začátku a na konci celotáborové hry. Nemusí se jednat o reálnou osobu, může být smyšlená.

„Průvodce“ provádí účastníky tábora příběhem, vysvětluje etapy celotáborové hry, zadává dílčí úkoly, informuje o průběhu celotáborové hry. Je v častém kontaktu s účastníky a na jejich straně.

Jako „nepřítele“ označujeme toho, kdo je protikladem autority a proti komu se vede boj. Opět to může být fyzická i smyšlená osoba, skupina osob nebo jiný negativní jev, například nemoc.

(Pelánek, 2013, s. 78)

Ve stejné publikaci Pelánek (2013, s. 66) uvádí, že pokud má akce silné téma, není konkrétní příběh nutný. Avšak pro potřeby většiny dětských táborů je lepší jasně zvolený příběh mít. Pro děti (zvláště pro ty mladší) je významným motivačním prvkem, pomáhá se lépe ponořit do aktivity a snadněji tak dosahovat stanovených cílů.

3.3.4 Motivace

Motivace je hnací síla k určité činnosti.

Miloš Zapletal (1969, s. 252) uvádí, že motivace působí jako urychlující prvek (větší úsilí při dané činnosti), usměrňující činitel (zaměření na cíl aktivity) a činitel výběrový (zaměření na prvky, které pomáhají k jeho dosažení).

Motivovaný člověk snadněji dosahuje stanoveného cíle a překonává překážky, které se na cestě k cíli vyskytnou. Překážky mohou být dvojího typu – vnější (související s provozovanou aktivitou – např. finanční náročnost, nepříznivé počasí) nebo vnitřní (např. nízké sebevědomí, obavy ze zranění).

Podobně i motivace je dvojího typu. Vnější motivace (často označována výrazem „cukr a bič“) se snaží přimět člověka k činnostem, které by jinak nedělal a o které by nejevil zájem. Samotné

vykonávání činnosti člověka nebaví ani nenaplňuje. Aby činnost i tak prováděl, dostává pobídku buď ve formě odměny – „cukru“ (např. peníze, uznání druhých lidí) nebo ve formě trestu – „biče“, který by přišel, kdyby se činností nezabýval. (Ludwig, 2013, s. 47–48). Tento způsob motivace je velice neefektivní.

Motivace, která je pro potřeby pedagogiky (nejen zážitkové) žádoucí, je motivace vnitřní. Vychází z vnitřního přesvědčení člověka, že se danou činností chce dobrovolně zabývat.

Dle Hanuše a Chytilové (2009, s. 65) pokud má před sebou jedinec smysluplný cíl, který jej přitahuje, tak chce cíle dosáhnout. Pokud chce dosáhnout cíle, tak nastupuje další fáze, ve které jedinec musí najít a zvolit patřičnou cestu k jeho naplnění a vydat se po ní. Při svém snažení je třeba překonávat překážky, které se při směřování k cíli objevují. Pak může být dosaženo cíle. Ve chvíli jeho dosažení se dostaví záplava štěstí – cílová radost a jedinci se zvyšuje jeho vlastní sebehodnocení a sebepojetí. (Hanuš, Chytilová, 2009, s. 66).

Prostředků motivace může být několik. Na každého jedince působí něco jiného. Výběr je třeba podřídit charakteru dané aktivity i dostupným možnostem. Pro potřeby dětských táborů lze užít pro uvedení do činnosti například shlédnutí filmu, zahrání divadla, přečtení výňatku z knihy, básně, legendy, ukázkou symbolických obrazů, zahrání hudby, přesun na tajemné místo apod. (Hanuš, Chytilová, 2009, s.73–79)

3.3.5 Etapy

Etapy jsou jednotlivé dílčí části celotáborové hry. Často na sebe lineárně navazují podle dramaturgie a jsou podloženy příběhem celotáborové hry. Pro odlišení od jiného programu a svolání účastníků k další etapě může být použit specifický signál (gong, buben, hudba) a použito patřičných kostýmů.

Etapa většinou zahrnuje nějakou hru, soutěž, úkol, které jsou podloženy příběhem celotáborové hry, která má motivační charakter, a naplňují zvolený cíl.

Zvláštní pozornosti je třeba věnovat zakončení celotáborové hry. Musí být výrazně zážitkové a uchvacující. Formě celotáborové hry a typu hlavního úkolu odpovídá i způsob zakončení:

1. Individuální zakončení – závěrečnou etapu podstupují jedinci samostatně. (Tento způsob může být použit i při společném splnění hlavního úkolu jako typ odměny.)

2. Vyvrcholení soutěže týmů – při soutěživém typu závěrečné etapy. Příkladem je celodenní honba za pokladem s časovými rozestupy týmů dle celkového pořadí v celotáborové hře.
3. „Happy end“ – všichni účastníci společnými silami zvítězí nad nepřítelem. Oslavují společně. Tento způsob lze užít jak při formě celotáborové hry, kdy účastníci plní úkoly společně, tak i v závěru soutěžení týmů, kdy v boji proti nepříteli musí v závěru spojit své síly.
(Pelánek, 2013, s. 79)

3.4 Dramaturgie

Programová náplň tábora do sebe musí správně zapadat. Vybrané programy musí navazovat na stanovené cíle. Pelánek (2013, s. 63) uvádí, že pokud jsou hry dobře vybrány a seřazeny, celkový účinek akce je silnější, než součet jednotlivých her. Provázanost mezi jednotlivými programy umožňuje celotáborová hra či příběh na pozadí.

Dle interního pojmosloví Prázdninové školy Lipnice je dramaturgie chápána jako „metoda, jak vybírat jednotlivé programy a sestavovat je do vyšších tematických celků (programových bloků) s cílem dosáhnout ve vymezeném čase kurzu či akce co největšího účinku a efektu.“ (Paulusová, 2004, s. 85)

V programovém složení tábora by se měly objevovat hry, které mají různá zaměření – hry pohybové, vzdělávací, pro zasmání, divadelní, tvořivé apod. Každý jedinec by měl dostat šanci vyniknout. Kdo není tělesně zdatný, může například vynikat v hrách zaměřených na vědomosti apod. Program by měl být v každém případě pestrý.

3.4.1 Skladba programu během tábora

První dny tábora slouží seznámení se mezi účastníky a také instruktory. Do programu jsou zařazeny hlavně hry seznamovací a budující kolektiv. Užívají se různé soutěže v týmech, hry jsou většinou jednoduché, bez složitých pravidel. (Pelánek, 2013, s. 71)

V dalších dnech se objevují hry náročnější, i více individuálně zaměřené. U akcí, které jsou delší než deset dnů, může být i jeden z programových vrcholů uprostřed akce (nikoliv jen na konci), po kterém následuje zvolnění a odpočinek od předchozího stupňujícího tempa a náročnosti. Programy přímo navazují na stanovené cíle.

K hlavní gradaci dochází však většinou v závěru tábora. Program je opět zaměřený více kolektivně. Vrchol tábora a také celotáborové hry musí být velkolepý a nezapomenutelný. (Pelánek, 2013, s. 68)

3.4.2 Skladba programu během dne

Pelánek (2013, s. 72) uvádí, že v ranním a dopoledním čase je vhodné zařazovat hry sportovně orientované, fyzicky náročnější, bez vážnější tematiky.

Odpolední čas je vhodný na program zaměřený na myšlení, kreativitu či diskutování.

Večer poskytuje vhodné podmínky pro zařazení tajemného programu, probírání vážnějších témat, ale také akční hry se specifickou atmosférou.

Noc je určena především pro odpočinek a znovuobnovení sil. Noční hry musí být zařazovány s citem a únavou, vzniklá nedostatkem odpočinku, by měla být následně vykompenzována jiným odpočinkovým programem.

Po jídle nezařazujeme aktivity náročné na pohyb ani myšlení.

Uvedená pravidla skladby programu během dne je vhodné dodržovat, avšak není třeba se jich držet příliš striktně. Program by neměl být stereotypní ani příliš předvídatelný. (Pelánek, 2013, s. 72)

4 CELOTÁBOROVÁ HRA „MEXIKO – STAVBA ŽELEZNICE“

Tato kapitola se zabývá vybranou celotáborovou hrou. Jsou tu vypsána její specifika, potřeby pro její realizaci a způsoby uvedení.

Celotáborová hra „Mexiko – stavba železnice“ je *příběhem*, který lze využít na různých druzích letních táborů konaných v přírodě. *Témata* objevující na táboře jsou: týmová spolupráce, zaměstnanec ve firmě, hospodaření s penězi, podnikání.

V celotáborové hře „Mexiko – stavba železnice“ se využívá více forem – zaměřuje se na týmy i na jedince. V rámci jednotlivých etap se objevují aktivity zaměřené na společné řešení úkolu, především v prvních etapách, dále se využívá nepřímá soutěž týmů.

Osoba „authority“ a „průvodce“ je svěřena dvěma postavám – *šerifovi mexické vesnice a řediteli společnosti Transmexicana*. Avšak pověst ředitele v rámci své role dojde značného otřesu a účastníci na ni mohou mít rozporuplný pohled. Větší oporu a jistotu mají v postavě šerifa.

„Nepřítelem“ je konkurenční firma *Railmexicana*, která se snaží zhatit výstavbu železnice a zničit mexickou vesnici a občany v ní.

4.1 Historie

Celotáborová hra „Mexiko – stavba železnice“ byla použita v roce 2004 na skautském táboře 6. chlapeckého oddílu Nibowaka Boskovice. Vytvořil ji Kamil Ošlejšek ve spolupráci s Davidem Zachovalem vycházejíce z předlohy celotáborové hry od Jaroslava Foglara „Stavba Kanadské pacifické železnice“. Další realizace se dočkala značných úprav. Došlo k propojení dosavadní celotáborové hry s celotáborovou hrou 46. dívčího skautského oddílu z Brna, kterou na svém táboře hrály v roce 2011 pod vedením Terezie Fialové

Nově vzniklou poupravenou celotáborovou hru jsme použili na táboře 6. chlapeckého skautského oddílu Nibowaka Boskovice v roce 2015. Táboru se účastnilo 14 chlapců ve věku 6–11 let, 13 chlapců ve věku 12–15 let a 11 instruktorů. Tábor byl čtrnáctidenní. Pořádal se v přírodním prostředí na louce obklopené lesy u obce Štěchov-Lačnov na Blanensku. Účastníci bydleli v podsadových stanech. Kromě louky, okolních lesů a blízkého rybníku bylo možné pro realizaci programu dále využívat hřiště, zastřešenou jídelnu či jeden indiánský stan tee-pee.

V roce 2016 jsme celotáborovou hru převzali i na farní tábor farnosti Knínice u Boskovic. Táboru se účastnilo 21 dětí ve věku 7–13 let a 11 instruktorů. Tábor se konal na faře v obci

Tvarožná na Brněnsku. Účastníci bydleli v prostorách fary na pokojích. Pro potřeby programu bylo možné využít jídelnu, přilehlou zahradu, hřiště či přírodní prostředí za obcí.

4.2 Základní informace

Celotáborová hra „Mexiko – stavba železnice“ je určena pro tábory konané v přírodním prostředí nebo pro tábory, které mají alespoň v těsné blízkosti větší louku či hřiště a nedaleký les. Je ztvárněna pro tábory, které mají okolo 20–30 účastníků ve věku 7–15 let, avšak je možné ji poupravit i pro mnohem větší počet.

Mezi hlavní výchovné cíle celotáborové hry „Mexiko – stavba železnice“ patří:

- Účastníci efektivně komunikují a spolupracují ve skupině.
- Účastníci jsou schopni dobře hospodařit s penězi.
- Účastníci jsou schopni plánovat a organizovat své činnosti v rámci týmu.
- Účastníci si vyzkouší být zaměstnancem ve firmě.
- Účastníci si vyzkouší vlastní podnikání a pohyb na trhu.
- Účastníci si uvědomí rizika velkých projektů.
- Účastníci jsou schopni sebeovládání při stresových situacích.

4.2.1 Dějová linka

Účastníci tábora se po svém příjezdu stanou zaměstnanci společnosti Transmexicana, která chce v Mexiku vybudovat co největší železnici. Svým zaměstnancům slíbí mnohé zaměstnanecké výhody a benefity a společnými silami se bude stavět železnice, která bude přes Mexiko propojovat Tichý a Atlantský oceán a co nejvíce měst. Samotná výstavba železnice se však neprovádí a brzy přijde krach společnosti.

Společnost přestane zaměstnancům vyplácet platy a nepokračuje v projektu stavby železnice. Zaměstnanci proto vedou proti společnosti demonstraci, ze které vzejde východisko rozhodnutí, že budou vytvořeny dceřiné společnosti – týmy účastníků, které jsou podporovány společností Transmexicana a železnici budou stavět sami (viz *Městská rada*, s. 47).

Situace ve společnosti Transmexicana se díky tomuto rozhodnutí zlepší. Dceřiné společnosti úspěšně začínají stavět vlastní železnice.

Na pozadí tábora se začíná objevovat konkurenční firma Railmexicana, která se snaží stavbu železnice překazit. Stála za přepadením dodávky zásob a způsobila i krátce trvající krach společnosti. Rovněž se dozvěděla i o velkém aztéckém pokladu skrývajícím se v okolí zdejší mexické vesnice a snaží se jej získat pro umožnění svých nekalých plánů.

Občané mexické vesnice a zároveň zaměstnanci společnosti Transmexicana získají informace k nalezení aztéckého pokladu, společnými silami v boji porazí členy společnosti Railmexicana a za nalezený poklad dokončí stavbu železnice.

4.2.2 Pravidla

Hlavním cílem z hlediska zaměstnanců společnosti Transmexicana je dosáhnout ve firmě co nejvyššího postu (viz příloha č. 2, obr. č. 3). Postup ve firmě na vyšší pozice je nabídnut formou kariérního růstu. Motivací k dosažení vyššího postavení ve firmě je řada zaměstnaneckých benefitů odpovídající danému postavení. Hlavním z nich je výše osobního platu, za který mohou jednotlivci mezi sebou obchodovat, platit služby či nakupovat zboží v mexickém obchodě – hokynářství.

Osobní peníze, které zaměstnanci společnosti Transmexicana pravidelně každý den dostávají pro vlastní potřebu, jsou ve měně dolar a jsou neslučitelné a nevyměnitelné s měnou pesos, která je určena pro dceřiné společnosti (týmy účastníků) pro stavbu železnice.

Peněžní odměny se vydávají ve stanoveném čase před stavbou železnice (zpravidla při večerním programu).

Hlavním cílem z hlediska dceřiných společností (týmů účastníků) je postavit co nejhodnotnější železnici v Mexiku. Hodnota železnice se odvíjí dle toho, jak je dlouhá, jaká města spojuje, odkud, kam a přes co jde (viz příloha č. 2, obr. č. 11).

- Za jednotlivé etapy dostávají týmy namísto bodů peníze v mexické měně – pesos, které jsou prostředkem ke stavbě železnice.
- Železnici staví každá dceřiná společnost sama. Navzájem s jinými společnostmi ji nepropojuje.
- Stavba železnice je zaznamenána na velké mapě, která je rozdělena pomocí čtverců na jednotlivé pozemky (viz příloha č. 2, obr. č. 1).
- Železnice různých týmů se mohou křížit v případě, že dceřiná společnost, která chce zkřížit jinou postavenou železnici, přes ni vybuduje most.

- Základním principem je propojit dvě města.
- Za dokončenou železnici mezi dvěma městy přísluší dceřiné společnosti výdělek v mexické měně, za kterou mohou pokračovat v další stavbě.
- Na poli, kde je město, se železnice nestaví.
- Město je napojeno na železnici, pokud sousedí s polem, na kterém je železnice postavená.
- Stavba železnice se skládá ze dvou částí. Zakoupení pozemku (čtvercového políčka na mapě) dle ceníku stavby a zakoupení příslušného typu železnice.¹
- Cena železnice a pozemku se odvíjí dle toho, o jaký typ země se jedná (viz příloha č. 2, obr. č. 10)
- Železnici lze stavět v nížinatých oblastech, v horách a také přes moře formou mostů.
- Pro odlišení mezi železnicemi různých dceřiných společností má každá dceřiná společnost svou vlastní barvu.
- Zakoupený pozemek se označuje obtažením obvodu čtverce v barvě dceřiné společnosti, která pozemek zakoupila. Postavená železnice se označuje vybarvením políčka (případně křížkem). Nejprve musí být zakoupen pozemek, až poté lze stavět železnici. Je možné nejdříve nakoupit více na sebe navazujících pozemků a až poté na nich vybudovat železnici.
- Další části železnice (i samotných pozemků) se musí vždy napojovat na sebe. Nelze mít rozestavenou železnici na více místech. Toto pravidlo platí i při dokončené železnici mezi dvěma městy. Železnice se na sebe napojuje v horizontálním či vertikálním směru.²
- Za vybudování dvou železničních drah propojující stejná města jednou dceřinou společností nepřísluší společnosti žádné pesos navíc.³
- Pokud do některého města je již železnice zavedena, nebrání to ostatním skupinám, aby do města zavedli železnici svoji. Lze propojit i dvě města, která již jsou propojena jinou společností, a tato společnost dostane výnos, který jí za propojení přísluší.

¹ Pozemek na moři se nekupuje, pouze se staví železnice.

² Vhodnější alternativou by bylo užití hexagramové sítě namísto čtvercové. Stavba železnice v šikmém směru by byla výhodnější než na čtvercové mapě.

³ Budovat tedy podruhé železnici mezi stejnými městy nevede k žádnému výdělku

- Nákup pozemků a stavbu železnice zahajuje daný den ta dceřiná společnost, která se v etapě celotáborové hry toho dne umístila na prvním místě. Ostatní jdou podle pořadí. Stejným způsobem jsou rozděny i výdělky plynoucí z umístění v etapové hře, jejichž rozdělení stavbě železnice předchází.
- Pokud se podaří dceřiné společnosti propojit železnicí dvě města, ihned obdrží odměnu vyplývající z hodnoty železnice dle tabulky (viz příloha č. 2, obr. č. 11) a tuto sumu budou dostávat opakovaně každý den před započítáním stavby železnice na mapě.

4.3 Příprava

V této podkapitole jsou uvedeny věci, které jsou potřeba opatřit či zařídit v souvislosti s pořádáním konkrétní celotáborové hry Mexiko – stavba železnice.

- Mapa Mexika – nejlépe vytištěná nebo namalovaná na velkém plátně s čtvercovou či lépe hexagramovou sítí
- Vlajka Mexika
- Vlajka U. S. A.
- Trezor na táborové peníze
- Truhla na zámek s klíčem
- Zásoba her na vyplnění času a pro nepřízeň počasí
- Oblečení ke své roli
- Odměny pro vítězné družiny i pro nejlepší sběrače bobříků
- Nástěnky
- Kolejnice (2 železné traverzy, 3 dřevěné trámy a štěrk)
- Zlaté kameny či cihly (kameny/cihly nastříkané zlatým sprejem)
- Motivační dopis před táborem pro účastníky
- Informace před táborem pro účastníky
- Bílé prostěradlo pro každého účastníka
- Nákup věcí do mexického hokynářství a k černému obchodníkovi (sladkosti, vodní pistole, kapslové pistole, kapsle, ...)
- Razítka společnosti Transmexicana
- Kancelářské potřeby (papíry, propisy, fixy, centrofixy, krepové papíry, nůžky apod.)

- Barvy na textil
- Uzavíratelní sklenice s víkem
- Svítící náramky, svíčky, louče
- Reprodukory

Materiály k tisku:

- Plakát
- Tematické cedule – Saloon, Špitál, Hokynářství apod.
- Režim dne
- Role v mexické vesnici
- Táborové peníze - 2 měny (pesos a dolary)
- Výše mezd dělníkům dle hodností
- Výše odměn pro vítězné družiny
- Hodnosti ve firmě
- Požadavky na postup na vyšší hodnost a výhody
- Zkoušky umožňující splnění požadavků pro získání vyšší hodnosti a materiály k nim
- Pracovní listiny
- Žádosti o živnosti
- Živnostenské listy
- Potvrzení od lékaře k pracovní způsobilosti
- Plakáty WANTED
- Připravená zpětná vazba formou dotazníku pro účastníky na konci tábora
(Viz. příloha č. 2: Fotodokumentace)

4.4 Libreto

Píše se rok 1893. Industrializovaná Evropa je protkaná železničními sítěmi a troubení vlaků je slyšet v každém městě. Kdo vlastní železniční dopravní společnost, ten si může mnout ruce.

V Evropě již není třeba další železnice stavět, ale na světě jsou místa, kde nikdo neví, jak koleje a vlaky vypadají!

Jednou z takových zemí je Mexiko! Tamní obyvatelé musí mezi jednotlivými městy cestovat několik dní a jsou ohrožováni nejen horkem, ale také všudypřítomnými bandity. Stavba železnice a vlaková doprava by jim nejen usnadnila dopravu, ale mnohdy i zachránila majetek a životy.

Na co tedy ještě čekat?!

Vzhůru do Mexika!

Vydejme se společně za dobrodružstvím, slávou a bohatstvím!

4.5 Role

Každý z instruktorů má svou zadanou roli. Lze je rozdělit do dvou kategorií. První je vedení společnosti Transmexicana a druhou jsou role ve spojitosti s mexickým městečkem a funkcemi v něm.

Z daných rolí vyplývá i potřeba tematického ošacení, které je třeba mít na programech ve spojitosti s celotáborovou hrou oblečené.

Vedení společnosti:

Generální ředitel společnosti – hlavní vedoucí společnosti, zodpovědný za celý projekt stavby železnice a péči o zaměstnance

Šéf banky – má na starost veškeré finance, jejich vydávání (dolarů i pesos)

Úředník – pomocník ve firmě, pomáhá s povinnostmi a úkoly řediteli i šéfu banky

Městečko:

Šerif – udržuje chod městečka a místní pořádek, dbá na dodržování zákona, v případě jeho porušení sankciuje pachatele, vylepuje plakáty WANTED (při hledání postrádaných předmětů, hledaných osob, pachatelů)

Pomocník šerifa – Vice – pomáhá šerifovi při jeho práci

Doktor – léčí nejen střelné rány, táborový zdravotník

Majitel saloonu – bohatá osoba, která vlastní zdejší saloon, ve kterém se pořádají všechny místní slavnosti, vedoucí táborové kuchyně

Zaměstnanci saloonu – pomáhají s chodem saloonu a obsluhou, dohlíží na spokojenost zákazníků, pomocný personál v kuchyni

Hokynář – drobný podnikatel, který vlastní obchod, do kterého si mohou obyvatelé mexického městečka v otvírací době přijít něco koupit

Hrobař – pro případ potřeby pohřbení mrtvého, západ je divoký a kulky tu lítají všude

Chovatel koní – nic nemiluje více než zvířata, za poplatek půjčuje plyšová zvířata jako mazlíčky

Zámožná vdova/milionář – má obrovské jmění, rád/a ho využívá pro svůj blahobyť a využívá služeb chudších obyvatelů městečka pro svou všetečnost

Černý obchodník – tajemná osoba, neoficiální role (vykonává mimo to i jinou z výše uvedených rolí), nevlastní živnostenský list na prodávání zboží a neodvádí daně, nabízí často nižší ceny, než u oficiálního obchodníka – hokynáře, prodává i zboží, které je u hokynáře nedostupné

4.6 Zaměstnanecké zkoušky

Jedním z požadavků pro možnost postoupení na vyšší pozici ve firmě v rámci kariérního růstu je splnění náležitého počtu *zaměstnaneckých zkoušek*. Níže jsou jednotlivě vypsány.

Rozděleny jsou do dvou kategorií podle věku. Mladší kategorie je určena pro účastníky tábora do 4 třídy ZŠ (do 10 let), starší kategorie je určena pro účastníky tábora od 5 třídy (od 11 let).

První pomoc:	Mladší – dokázat ošetřit popáleninu, řeznou ránu, bodnutí hmyzem, odřeninu, zavolat záchrannou pomoc Starší – dokázat ošetřit popáleninu, řeznou ránu, bodnutí hmyzem, odřeninu, zlomeninu, krvácení z nosu, zavolat záchrannou pomoc, umění resuscitovat
Mlčení:	Mladší – nepromluvit jediné slovo po dobu 4 hodin Starší – nepromluvit jediné slovo po dobu 6 hodin
Odvaha:	Mladší – úspěšně absolvovat stezku odvahy Starší – úspěšně absolvovat stezku odvahy a přespání venku (za přítomnosti instruktora ležícího jen několik metrů opodál)
Znalost vlajek:	Mladší – poznat vybraných 10 vlajek států Starší – poznat vybraných 20 vlajek států

Obratnost:	Mladší – udělat bez přerušení 30 přeskoků přes švihadlo Starší – udělat bez přerušení 60 přeskoků přes švihadlo
Znalost zvířat:	Mladší – poznat 6 zvířat žijících v Mexiku Starší – poznat 10 zvířat žijících v Mexiku
Uzlování:	Mladší – zavázat si tkaničky, uvázat lodní uzel, ambulanční uzel Starší – uvázat lodní uzel, ambulanční uzel, dračí smyčku, rybářskou spojku
Šifry:	Mladší – naučit se řešit jednoduché šifry Starší – naučit se používat Morseovu abecedu
Orientace na mapě:	Mladší – umět hledat na mapě objekty dle legendy, spočítat vzdálenost mezi danými městy Starší – umět hledat na mapě objekty dle legendy, spočítat vzdálenost mezi danými městy, zorientovat mapu pomocí busoly
Hladovka	Mladší – bez jídla vydržet 5 hodin Starší – bez jídla vydržet 8 hodin
Stání na místě:	Mladší – stát na jednom místě bez pohnutí 2 hodiny Starší – stát na jednom místě bez pohnutí 2 hodiny
Cizí jazyk:	Mladší – naučit se vybraných 10 slov ve španělštině Starší – naučit se vybraných 20 slov ve španělštině

4.7 Hodnosti ve firmě

Ve firmě společnosti Transmexicana je zajištěna možnost kariérního růstu. Z obyčejné pozice dělníka, na které začínají všichni účastníci tábora se lze propracovat na mnohem lukrativnější pozice, které skýtají mnoho výhod, včetně stálého vyššího platu.

Pro postup na vyšší pozici musí být splněny všechny náležitě podmínky.

Povýšení na vyšší pracovní pozici je uděleno slavnostně předáním dekretu a potřesením ruky s ředitelem společnosti Transmexicana při večerním programu.

Dále jsou uvedeny vzestupně jednotlivé hodnosti, výhody, kterých se jim dostává a požadavky pro získání této pozice.

Dělník (trabajador) – základní pozice, bez zvláštních výhod, plat 200 dolarů

Mistr (campeón) – Požadavky: zaplatit kauci 1000 \$, splnění tří zkoušek, podat žádost

Výhody: Možnost jít přednostně do sprchy, umývání talíře po obědě službou, plat 500 \$

Stavbyvedoucí (dirigente) – Požadavky: zaplatit kauci 2500\$, splnění šesti zkoušek, podat žádost, lékařské potvrzení o způsobilosti

Výhody: koktejl k večeři, lakování nehtů, přednostně jídlo + benefity u předcházející hodnosti, plat 800 \$

Manažer (gestor) – Požadavky: zaplatit kauci 5000 \$, splnění deseti zkoušek, podat žádost, vyjádření lékaře o psychické způsobilosti

Výhody: dezert k večeři, V. I. P. pokoj, masáže, podsedák na židli, + benefity u předcházející hodnosti, plat 1200 \$

4.8 Motivace před táborem

Motivace poskytnutá potenciálním účastníkům tábora před jeho konáním podpoří v jejich rozhodování o účasti na táboře, navnadí je, aby se tábora zúčastnili a ukáže jim, na co se mohou na táboře těšit.

Plakát

V místě bydliště potenciálních účastníků je na viditelném místě vyvěšen tematicky zpracovaný plakát se základními informacemi o táboře. Obsahuje datum tábora, místo pořádání, příspěvek,

kontakt na vedoucí, možnosti přihlašování a nastiňuje téma tábora (prostředkem může být obrázek vlaku, železnice nebo také motivací věta typu: „*Vydejte se s námi na dobrodružnou pouť do bájného Mexika a postavme společně tu největší železnici, jakou lidské oko ještě nespátřilo!*“

Motivační dopis

Přihlášeným účastníkům na tábor bude zároveň s informacemi týkající se dopravy, seznamu věcí a potřeb a dalších důležitých náležitostí poslán motivační dopis vztahující se k tématu celotáborové hry. Jeho smyslem je namotivovat účastníky. Obsahem dopisu jsou povzbudivá slova společnosti Transmexicana, která slibuje svým budoucím zaměstnancům bohatství a blahobyt plynoucí z účasti na projektu stavby železnice v Mexiku. Zaručuje vysoké platy, zaměstnanecké benefity a důmyslnou péči o své zaměstnance. Podepsaný je pod tímto dopisem sám ředitel společnosti Transmexicana.

4.9 Jednotlivé etapy

Jednotlivé etapy celotáborové hry na sebe lineárně navazují dle příběhu. Možnost přesunů mezi nimi je omezená.

Většina etap je realizována ve venkovním prostředí. V případě nepřízně počasí musí být daná etapa nahrazena alternativním programem a s touto etapou vyčkáno na příhodnější podmínky. Další možností je upravit ji způsobem, aby mohla být realizována i v krytých táborových prostorech.

Uvedené etapy jsou koncipovány pro 20–30 účastníků, většinu z nich však lze bezproblémově realizovat i pro větší počet. Dle typu etapy se účastníci zapojují buď jednotlivě, nebo v týmech (po 4–8 hráčích podle počtu účastníků na táboře, tak, aby vycházely 3–4 týmy), či se všemi účastníky dohromady.

Bylo by velkou škodou omezovat se jen na uvedené programy v této práci. Celotáborovou hru je třeba si upravit tak, aby co nejvíce vyhovovala našim možnostem a potřebám. Jednotlivé etapy lze poupravit, vynechat či nahradit jinými. Přitom je však třeba zachovat návaznost na hlavní děj a cíle celotáborové hry.

Seznam jednotlivých etap:

- Výroba mexického ošacení
- Oslava zahájení stavby železnice
- Založení živností
- Přepadení dostavníku
- Krach společnosti Transmexicana
- Demontrace
- Příprava na městskou radu
- Městská rada
- Večerní programy dceřiných společností
- Bizoni
- Orlí vejce
- Pašeráci
- Mexické hry
- Přepadení banky
- Cesta za aztéckým zlatem
- Závěrečná oslava

Výroba mexického ošacení

Motivace: *Pobyt v Mexiku není jen tak. Slunce tu pálí mnohem více, než v rodné domovině a Evropan se musí naučit v Mexiku dobře chodit. A dobře chodit znamená i chodit dobře oblečen. To, co byl zvyklý nosit u sebe doma, není vhodné v této zemi. Proto se hodíme do gala a oblečme něco pořádného!*

Cíle: účastníci si vyzkouší svou kreativitu při tvůrčí činnosti a posílí výtvarné schopnosti

Potřeby: barvy na textil, fixy, centrofixy

Rozdělení hráčů: jednotlivci

Délka programu: 60 minut

Doba přípravy: 15 minut

Počet instruktorů: 1

Prostředí: společenská místnost či jídelna

Realizace a pravidla: Každý účastník obdrží jedno bílé prostěradlo přehnuté v polovině, s vystřiženým otvorem na hlavu a upravené na velikost těla budoucího majitele.⁴ Účastníci obdrží barvy na textil, fixy a centrefixy a jejich úkolem je si své nové mexické oblečení – pončo vyzdobit dle své libosti.

Hodnocení: Program není nijak zvlášť hodnocen. Nespadá do hlavního bodování. Slovně mohou být pochváleni ti účastníci, kteří věnovali výrobě ošacení dostatek úsilí a práce.

Oslava zahájení stavby železnice

Motivace: *Je to tady! Náš sen se může začít uskutečňovat! Pojd'te všichni a zapište se do té nejlepší dopravní společnosti – společnosti Transmexicana! Položme dnes základy prvním metrům železnice, kterou svět ještě neviděl!*

Cíle: účastníci se seznámí mezi sebou a s instruktory, překonávají ostych v navazování společenského kontaktu

Potřeby: pracovní smlouvy, propisky, krepový papír na ozdoby, kolejnice, hudba, hostina

Rozdělení hráčů: všichni účastníci dohromady

Délka programu: 2 hodiny

Doba přípravy: 45 minut

Počet instruktorů: 4 (nejlépe všichni na představení)

Prostředí: společenská místnost či jídelna

Realizace a pravidla: První večer tábora probíhá velká firemní akce společnosti Transmexicana. Občané mexické vesnice, kteří se teprve nedávno ubytovali, podepisují zaměstnanecké smlouvy do společnosti Transmexicana. Firma jim nabízí krásné výdělků v dolarech, různé zaměstnanecké benefity a výhody a podíl na zisku z projektu stavby železnice.

Železnice se bude stavět společně a podle kvality práce jednotlivých zaměstnanců bude i rozdělován zisk z projektu.

Ve firmě je zaveden kariérní postup. Při splnění zadaných podmínek může být zaměstnanec povýšen na větší hodnost, ze které mu vyplývá i větší stálý finanční příjem a více zaměstnaneckých výhod.

⁴ Je možné napsat před táborem do informací pro účastníky, aby si prostěradlo opatřili a přivezli na tábor.

Při oslavě je také generálním ředitelem společnosti Transmexicana slavnostně přestřižena páska na prvním metru železnice (zbudována ze dvou rovnoběžných traverz položených na dřevěných trámech obsypané štěrkem).

Je představena mapa Mexika, na které bude znázorněna stavba železnice napříč zemí.

Následuje pokračování oslav. Hudba, tanec, občerstvení.

V rámci programu je vhodné zařadit různé seznamovací a zábavné hry.

Hodnocení: Program není nijak zvlášť hodnocen.

Založení živností

Motivace: *Nabízíme možnosti přivýdělku pro všechny osoby! Máte nápad, jak můžete být prospěšní lidem ve svém okolí? Pomůžeme Vám jej zrealizovat a podpoříme Vás ve Vašem vlastním podnikání!*

Cíle: účastníci si vyzkouší vlastní podnikání a hospodaření s penězi a kapitálem, podpoří se jejich tvůrčí činnost

Potřeby: žádosti o živnostenský list, živnostenské listy

Rozdělení hráčů: jednotlivci

Délka programu: 70 minut

Doba přípravy: 15 minut

Počet instruktorů: 4

Prostředí: areál tábořiště (společenská místnost, kanceláře – místa pobytu instruktorů zapojených do hry)

Realizace a pravidla: Každý účastník si vymyslí, jakým způsobem by si chtěl přivydělat (dolary) a následně si na tuto práci nechá vystavit a schválit živnostenský list. Nevyplněnou žádost o živnostenský list dostane každý účastník (pro zájemce mohou být k dostání i dva). Napíší si do něho své osobní údaje a typ práce a jdou s ním za ředitelem či stanoveným úředníkem společnosti Transmexicana, u kterého si jej nechají schválit. Ten může pro některé typy práce požadovat lékařskou prohlídku, psychiatrické vyšetření či mít jiný nárok. Dotyčný si tyto náležitosti musí obstarat.

Jakmile je úředník spokojen a souhlasí s daným typem živnosti, teprve v té chvíli vystaví živnostenský list, který opravňuje jedince tuto práci provádět a provádět ji za úplatu. Pokud by

vybíral peníze za práci od ostatních bez oprávnění zabezpečené živnostenským listem, mohl by být sankcionován šerifem.

Instruktor v roli úředníka hlídá výběr typu prací a nevhodné nápady zamítá. Pokud se některého typu práce sejde hodně, nemusí další živnostenský listy na stejný tip vydávat. Snahou je, aby poskytované služby byly co největší a ideálně takové, o které by měli zájem sami účastníci, aby obchodovali mezi sebou. Práce, které by byly pro chod tábora a vypláceny instruktory, by neměly dominovat.

Příkladem mohou být práce typu: kadeřnictví, masáže, mytí nádobí, úklid věcí, bodyguarding, nošení věcí apod.

Hodnocení: Hra nespadá do hlavního bodování. Úspěšnost závisí na kvalitě poskytovaných služeb účastníka a na množství vydělaných peněz – dolarů.

Po programu je vhodné zařadit zpětnou vazbu a pobavit se, jaké to bylo, kdy pro některou práci museli vyřizovat různé náležitosti, proč tomu tak bylo a jak je to v běžném životě.

Přepadení dostavníku

Motivace: *Kousek od tábora se ozvou výstřely. Přiběhne zraněná osoba zdejší mexické vesnice a má na sobě skvrny od krve. Jakmile se k ní sběhnou ostatní vesničané, řekne jim, co se jí stalo. Dotyčná osoba šla naproti dostavníku vezoucí zásoby jídla pro zdejší osadníky a tento dostavník byl přepaden. Sotva vyvázla živá. Zásoby jídla se někdo snaží ukrást, tím je ohroženo přežití ve vesnici. Musíme získat co nejvíce zásob nazpět!*

Cíle: účastníci se názorným způsobem seznámí se způsobem ošetření zraněné osoby, účastníci zažijí krizovou situaci, ve které musí prokázat odvahu a překonat strach

Potřeby: dobové oblečení vzhledem k rolím (bandité, šerif, majitel saloonu), petardy, kapslové pistole, kapsle, (poplašná pistole), potraviny, vozík

Rozdělení hráčů: všichni účastníci dohromady

Délka programu: 30 minut

Doba přípravy: 45 minut

Počet instruktorů: 6 a více

Prostředí: areál tábořiště, louka, les

Realizace a pravidla: Ozvou se výbuchy od střelné zbraně či petard. Do tábora s křikem přiběhne instruktor, který je zároveň majitelem saloonu mexického městečka, namaskován tak, aby

účastníci tábora nabyli dojmu, že krvácí. V první fázi mají za úkol zraněnou osobu co nejlépe ošetřit. Dohlíží ostatní instruktoři. Po poskytnutí základní první pomoci zraněná osoba předá informaci, že došlo k přepadení zásobování s jídlem bandity. Ostatní instruktoři – občané vesnice si uvědomí vážnost situace a povzbudí účastníky tábora k odboji, neboť bez potřebných zásob jídla, by nikdo ve vesnici nemusel přežít. Účastníci popadnou své zbraně a pod vedením instruktorů doběhnou na místo přepadení dostavníku. Naleznou vozík uprostřed cesty a okolo něho a v něm rozházené potraviny. Po příchodu k vozíku se ozvou výstřely a strhne se přestřelka s bandity (jinými instruktory) ukrytými za stromy. Účastníci se snaží vzít co nejvíce zásob a přenést je zpátky do tábora.

Důležité je řízení se pokyny vedoucího akce – šerifa, který nedovolí, aby došlo k přímému kontaktu banditů s účastníky tábora, a po chvíli přestřelky zavelí účastníkům ústup se zásobami do tábora, aby zamezil ztrátám na životech.

Hodnocení: Tato hra nespadá do hlavního bodování. Slovně mohou být pochváleni ti, kteří projeví nejvíce statečnosti a zápalu při programu.

Krach společnosti Transmexicana

Motivace: *Navzdory velkým slibům společnosti Transmexicana o úžasných výdělcích a zaměstnaneckých benefitech došlo k tomu, že společnost zkrachovala! Důvodem k tomu je vysoká rizikovost stavby železnice v místních podmínkách, vzhledem k přepadávání dostavníků a ohrožování bandity, jak také poukazuje novinový článek zdejšího tisku. Je tedy konec celému podnikání? Nebo se dá ještě situace nějak zachránit?*

Cíle: účastníci si uvědomí možnost selhání projektů a zvláště rizikovost libivých záležitostí, které jsou lidem předkládány s nebyvalými výhodami

Potřeby: hraniční páska, cedule z papíru na různých místech, nelibě vypadající snídaně účastníků tábora, chutně vypadající snídaně vedení společnosti Transmexicana

Rozdělení hráčů: všichni účastníci dohromady

Délka programu: 60 minut

Doba přípravy: 60 minut

Počet instruktorů: 6 a více

Prostředí: areál tábořiště

Realizace a pravidla: Ráno není instruktory moc organizované. Účastníci se vzbudí sami. Případně, aby nedošlo k velkému prodlení v denních programech, může buzení podpořit někdo z instruktorů. Táborníci si všimnou hraniční pásky a cedulí oznamujících bankrot společnosti na různých společných táborových stavbách a prostorech. Instruktoři tvrdí, že neví, co se stalo. Vedení společnosti se nechce k situaci vyjadřovat. Následuje snídaně, která je z důvodů zablokování prostor jídelny podávána mimo prostory k tomu určené. Táborníkům je předloženo jídlo, které nevypadá příliš libě. Naproti tomu na prostřeném stole opodál, u kterého sedí příslušníci vedení společnosti Transmexicana se objevují chutná vícechodová jídla a dobré nápoje. Účastníci jsou chováním společnosti pobouřeni a požadují od vedení společnosti vysvětlení. To částečně naleznou i v novinovém článku místního tisku. Přimo od vedení společnosti, se jim dostane jen krátké odpovědi a to, že společnost zkrachovala, obyvatelé vesnice jsou nadále zaměstnanci firmy, ale nebudou dostávat žádnou mzdu za svoji práci. To je pro táborníky příliš a pod vedením šerifa se domluví na dalším postupu – přípravy demonstrace proti vedení společnosti.

Hodnocení: Tato hra nespadá do hlavního bodování. Slovně mohou být pochváleni ti, kteří se aktivně zajímali o vysvětlení nastalé situace.

Demonstrace

Motivace: *Chování společnosti Transmexicana si nenecháme líbit! Je třeba důrazně projevit svůj nesouhlas s nastalou situací a přimět společnost Transmexicana, aby vysvětlila současný stav a aby došlo k napravení křivd a situace se začala řešit!*

Cíle: účastníci zažijí demonstraci jako samotní aktéři, uvědomí si rizika davové psychózy, účastníci si vyzkouší psychické zvládání tíživé situace a schopnost v ní adekvátně jednat a komunikovat

Potřeby: kartony, papíry, popisovače

Rozdělení hráčů: všichni účastníci dohromady

Délka programu: 30–60 minut

Doba přípravy: 10 minut

Počet instruktorů: 6 a více

Prostředí: areál tábořiště

Realizace a pravidla: V první fázi vedení odboje – šerif, oznámí, že v danou hodinu proběhne oficiální demonstrace proti vedení společnosti s cílem, aby podalo vysvětlení a napravilo vzniklou

situaci. Do té doby budou mít účastníci čas na přípravu různých transparentů a cedulí do demonstrace.

V druhé fázi probíhá samotná demonstrace vedená instruktory v čele s Šerifem. Cílem demonstrace je přimět vedení společnosti Transmexicana k řešení situace.

Po celou dobu instruktoři zapojení do odboje kontrolují všechny účastníky, zda hra probíhá v bezpečí (fyzického i psychického) pro účastníky i instruktory v rolích vedení společnosti. Demonstraci řídí instruktoři, nikoliv účastníci. Pokud je to bezpečné pro obě strany, dávají dostatek prostoru pro účastníky, aby se mohli spontánně zapojit, pokud jsou patrná rizika, instruktoři ihned převezmou kontrolu nad situací.

V průběhu demonstrace se vedení společnosti může pokoušet uplácet některé účastníky, pokud se přidají na jejich stranu. Ovšem instruktoři musí situaci nadále kontrolovat, aby „uplacení“ účastníci nevešly v nemilost ostatním.

Pokud demonstrace trvá již delší dobu, vedení společnosti konečně svolí k tomu, že se situace bude řešit. Hlavní informací je, že bude svolána městská rada, které se musí účastnit každý člen mexického městečka, kde se nastalá situace v klidu a míru projedná. Účastníci mají za úkol se postarat, aby všichni důležití občané městečka na tuto radu přišli, a mají si také pečlivě sepsat své požadavky, které na radě přednesou. Tím je demonstrace ukončena a šerif demonstraci rozpustí s tím, že je dále zakázáno jakkoliv demonstrovat a útočit na vedení společnosti Transmexicana.

Ve hře je zavedeno pravidlo STOP. Pokud by hra začínala být riziková, jakýkoliv instruktor, vydá povel: „STOP,“ a hra je pozastavena, pokud se situace vyřeší na místě, hra dále pokračuje, pokud je rizikové ve hře nadále pokračovat, instruktoři ji ukončí.

Hodnocení: Tato hra nespadá do hlavního bodování. Slovně mohou být pochváleni ti, kteří se aktivně zapojili do demonstrace a nevyužívali přitom hněvu, násilí ani neslušné mluvy.

Po skončení aktivity následuje zpětná vazba. U této aktivity je zvlášť důležitá. Splňuje principy zážitkové pedagogiky.

Zpětná vazba k programu *Demonstrace* (vedena formou diskuze, 30 minut):

Ohlédnutí, reflexe

Po skončení aktivity následuje ohlédnutí za tím, co se během aktivity dělo a její reflexe.

Účastníky usadíme do kroužku, přítomní jsou instruktoři zapojení do odboje vůči vedení společnosti, a pokud to podmínky dovolí a nenarušilo to klidnou atmosféru, tak i instruktoři v rolích vedení společnosti. Všichni však už bez tematického oblečení.

Ohlédnutí za prožitou aktivitou vede instruktor, který nebyl zapojen do předešlé aktivity. Používá při tom níže uvedené otázky a dává dostatek prostoru na vyjádření účastníků.

Jak jste se cítili během této aktivity? Jaké emoce jste pociťovali?

Prožívali jste již někdy podobné emoce?

Byli jste ochotni v zápalu demonstrace hledat možné řešení problému nebo pro vás bylo jednodušší jít s davem?

Došlo při aktivitě i k projevům násilí? Nebo jste měli nutkání chovat se násilně, které jste museli potlačovat? Co vám bránilo v tom, abyste se nezačali chovat násilně?

Kdo se snažil najít řešení situace? Jak se to dařilo během probíhající demonstrace?

Které podmínky otevřeli cestu pro řešení problému?

Hodnocení, zevšeobecnění

V podobném duchu vede diskuzi instruktor dál a posunuje se do další fáze.

Následující otázky se týkají zhodnocení prožitků z aktivity a jejich zevšeobecnění.

Co se s člověkem děje, když se účastní něčeho takového?

Našly byste příklady, kde k podobnému chování dochází?

V čem to může být nebezpečné?

Plán změn, aplikace

Jak by mohla demonstrace probíhat, aby byla účelná a nedocházelo k jejímu špatnému průběhu?

Jaké zásady a pravidla chování musí zůstat zachovány?

Mohli byste najít příklad adekvátně vedené demonstrace?

Jakých chyb jste se během aktivity dopouštěli?

Co byste teď změnili? Jak jinak byste postupovali?

Změněné vzorce chování mohou účastníci využít v další zážitkové aktivitě, kterou je městská rada, kde se demokratickým způsobem budou hledat možná řešení nastalého problému a bude se hledat konsens mezi účastníky a vedením společnosti. V další aktivitě dojde k využití zkušeností z minulé prožité aktivity a vytvoření zkušeností nových. Proces zážitkové pedagogiky – Kolbův cyklus se opakuje.

Příprava na městskou radu

Motivace: *Jak bylo domluveno, nastalá situace se bude řešit na městské radě. Pro její svolání je potřeba písemné potvrzení účasti všech důležitých osobností mexického městečka. Proto je musíme rychle vyhledat a získat od nich podpis, aby rada mohla brzy proběhnout.*

Cíle: účastníci si uvědomí, že i jednoduše vypadající úkoly mohou mít velká úskalí, účastníci dokážou překonávat překážky při cestě k cíli

Potřeby: pro skupinu propiska a seznam osobností městečka

Rozdělení hráčů: týmy

Délka programu: 90 minut

Doba přípravy: 30 minut

Počet instruktorů: všichni zapojení v rolích mexického městečka (cca 10)

Prostředí: areál tábořiště

Realizace a pravidla: Účastníky rozdělíme do čtyř skupin po 4–8 lidech. Každá skupina obdrží seznam s osobnostmi v městečku, u kterých bude kolonka na podpis. Cílem je nasbírat podpisy všech osobností mexické vesnice. Ty však se mohou zdráhat podepsat a vyžadovat pro podpis nějakou službu či splnění úkolu.

Úkoly mohou být spolu různě provázány. Získání jednoho podpisu podmiňuje mít získaný podpis někoho jiného apod. Počet a typ úkolů závisí na možnostech tábora a počtu instruktorů v rolích mexického městečka. Pro příklad je tu uvedena jedna z možných variací v příloze č. 1: Městská rada – instrukce.

Pokud se vytvořené skupiny v této hře osvědčí, mohou ve stejném složení pokračovat i dále v průběhu celotáborové hry. Případně je možné složení skupin poupravit či změnit

Hodnocení: Uvedeno v následující etapě „*Městská rada*“.

Městská rada

Motivace: *Podářilo se nám nasbírat všechny potřebné podpisy! Rada může začít. Snad již konečně vyřešíme nastalou situaci a budeme vědět, jak postupovat dále.*

Cíle: účastníci si vyzkouší právo vyjádřit svůj názor, přednést své požadavky před dalšími lidmi a spolupracovat při řešení problému

Potřeby: nic

Rozdělení hráčů: všichni účastníci dohromady

Délka programu: 45 minut

Doba přípravy: 5 minut

Počet instruktorů: všichni zapojení v rolích mexického městečka (cca 10)

Prostředí: areál tábořiště

Realizace a pravidla: Po příchodu všech účastníků tábora a osobností městečka šerif uvede svým slovem městskou radu. Zrekapituluje události v minulých dnech a předá slovo zástupcům účastníků tábora – dělníkům, kteří přednesou své požadavky a názory. Dále dostane slovo také vedení společnosti Transmexicana. Vedení společnosti nejprve objasní vzniklou situaci.

Důvodem zastavení stavby železnice, vyplácení odměn zaměstnancům a celkového bankrotu společnosti je obrovská rizikovost stavby železnice v Mexiku. Po útoků banditů se evropští investoři zalekli vysokého nebezpečí nezdaru projektu stavby železnice a odmítli tak projekt financovat, a tak společnost Transmexicana přišla o finanční zdroje.

Na řadu přichází reakce na požadavky dělníků a vzájemné hledání možných řešení.

Aby projekt stavby železnice nezanikl a mohlo se v něm pokračovat, je třeba, aby se našli noví investoři, kteří by se také aktivně zapojili do projektu. Investory se mohou stát sami dělníci. Pod záštitou společnosti Transmexicana se vytvoří její odnože – dceřiné společnosti, které budou stavět železnici na své vlastní náklady. Stále budou zaměstnanci společnosti Transmexicana, která ještě ze zbylých peněz na záložních účtech a finančních rezerv bude vyplácet mzdy a zajistí podmínky pro možnosti stavby železnice, kterou budou dceřiné společnosti vykonávat. Proto bude zavedena speciální měna – pesos, která slouží pro účely stavby železnice a není slučitelná ani měnitelná s měnou, určenou pro osobní aktivity dělníků – dolary. Za dobře odvedenou práci přísluší dceřiným společnostem mzda (v měně pesos), za kterou staví železnici a při jejím úspěšném dokončení získávají pravidelnou finanční odměnu dle její délky a propojených měst. Dceřiná společnost, která postaví nejhodnotnější železnici, bude mít největší podíl ze zisku projektu.

Hodnocení: Pokud se bude nadále v celotáborové hře pokračovat ve stejném složení skupin, skupina, které se podařilo získat podpisy všech osobností městečka jako první, získává na samotné městské radě největší finanční obnos pro stavbu železnice. Další skupiny získávají finanční odměnu dle pořadí umístění. Dle umístění skupin si také v daném pořadí vybírají na mapě Mexika místo, kde začnou stavět železnici. Pokud jsou vytvořeny nové skupiny, dostanou všechny skupiny stejnou sumu pesos. Slovně mohou být pochváleni ti, kteří se aktivně zapojili do vyjednávání na městské radě a dokázali dobře komunikovat bez argumentačních chyb.

Večerní programy dceřiných společností

Motivace: *Firemní večírky jsou v naší společnosti prostředkem pro budování dobrého kolektivu a pro uvolnění po náročném pracovním dnu. Do jejich příprav jste všichni zváni! Je to zároveň možnost, jak získat bonusovou finanční odměnu!*

Cíle: účastníci se naučí lépe spolupracovat ve skupině, podpoří se jejich tvůrčí myšlení a kreativita, organizační schopnosti, rozvíjení komunikačních schopností a umění projevu

Potřeby: dle zvoleného programu

Rozdělení hráčů: dle zvoleného programu

Délka programu: 45 minut

Doba přípravy: dle zvoleného programu

Počet instruktorů: 2 + dle potřeby zvoleného programu

Prostředí: společenská místnost

Realizace a pravidla: Každá dceřiná společnost bude mít na starost připravit si na jeden večer program pro ostatní. Délka programu bude i s jeho uvedením na cca 45 minut. Charakter programu by měl být především odpočinkový, pro zasmání, sociální, divadelní apod. Záleží na organizátorech, zda bude program složen z několika kratších částí nebo bude mít ucelenější formu. Každá dceřiná společnost dostane pověření k přípravě programu 1 den předem, aby měla dostatek času na jeho nachystání. Program plánuje v osobním volnu, nikoliv na úkor jiného programu. Konzultovat jej bude s vybraným instruktorem, který program musí schválit před jeho samotným uvedením ve večerním čase.

Hodnocení: Tvůrci programu po jeho ukončení obdrží zpětnou vazbu od účastníků a instruktorů a za odměnu obdrží stanovený obnos pesos.

Bizoni

Motivace: *Po přepadení bandity ním došly zásoby jídla! Ale na blízké louce se vyskytuje několik bizonů, kteří mají spoustu masa! Pochyťte je co nejvíce!*

Cíle: účastníci posílí své kondiční schopnosti a naučí se lépe spolupracovat ve skupině

Potřeby: papír a tužka pro vedoucího – zapisovatele, papírové koule

Rozdělení hráčů: týmy

Délka programu: 30 minut

Doba přípravy: 5 minut

Počet instruktorů: dle počtu týmů

Prostředí: louka

Realizace a pravidla: Hráči – lovci jsou rozděleni do družstev. Každý lovec obdrží jednu papírovou kouli. Na louce se pasou bizoni – instruktoři. Úkolem je pomocí střel z papírových koulí skolit bizona a odtáhnout ho k vedoucímu, který zapíše družstvu body.

Každý lovec má u sebe v jednom okamžiku maximálně jednu papírovou kouli. Pokud zrovna papírovou kouli nemá, může si vzít libovolnou spadenou kouli ze země (i jiného lovce) nebo si vzít kouli ze zásobny u zapisovatele.

Bizon má stanovený počet životů – dle své velikosti a váhy (průměrný počet životů odpovídá počtu členům v týmu). Pokud už mu žádný život nezbyvá (byl tolikrát zasažen papírovými koulemi), lehne mrtvý na zem a nechá se hráči odtáhnout k zapisovateli. Až v té chvíli obdrží družstvo za uloveného bizona body v hodnotě počtu životů bizona. Bizon se pak oživlý vrací zase do hry.

Pokud se žijící bizon, některého hráče dotkne, lovec ztrácí život a musí si jej jít dobýt k vedoucímu.

Platí pravidlo, že bizon je vlastníkem toho družstva, jehož lovec se jako první dotkl bizona po jeho skolení.

Ve hře může být zavedeno pravidlo, že po zapískání se musí všichni lovci do jedné minuty shromáždit po družstvech k zapisovateli. Který lovec by tak včas neučinil, tak jeho družstvo ztrácí dva body. Po odstartování se hráči zase vrací na lov a mohou převzít ležící zabitě bizony jinému družstvu.

Hodnocení: Vyhrává družstvo, kterému se podařilo nasbírat nejvíce bodů za ulovené bizony. Ve večerním vyhodnocení nejúspěšnější družina získá největší obnos pesos pro stavbu železnice. Ostatní skupiny obdrží peníze sestupně dle pořadí.

Orlí vejce

Motivace: „*Mám dnes seschlou pleť! Zdejší klimatické podmínky mé kůži vůbec nesvědčí! Naštěstí mi jedna známá poradila, jak vyrobit přípravek dle staré indiánské tradice, který mě může zachránit. Jsou k němu potřeba orlí vejce! A tamhle tím směrem furt vidím nějaké ptáky lítat! Přineste mi nějaké a já vám slušně zaplatím!*“

Cíle: účastníci se naučí lépe spolupracovat ve skupině

Potřeby: vodní pistole, voda v nádobách, vejce, papírové sáčky/krepový papír, provázek

Rozdělení hráčů: týmy

Délka programu: 60 minut

Doba přípravy: 60 minut

Počet instruktorů: 3

Prostředí: venkovní prostory okolo vybraného stromu

Realizace a pravidla: Zámožná vdova/milionář zadá úkol a účastníci se rozdělí do skupin. Každá skupina dostane 2 vodní pistole. Poté někdo z instruktorů přivede účastníky ke stromu, na kterém jsou v papírových sáčcích pomocí provázku po jednom přivázány ke stromu neuvařená slepičí vejce. Přivázány jsou tak, aby na ně nikdo z účastníků nedosáhl a zároveň, aby na ně dostříkla voda z vodní pistole. Úkolem je promočit papírový obal pomocí střel z vodní pistole, aby vejce vypadlo, ale před jeho dopadem na zem a rozbitím nepoškozené vejce zachytit. U stromu je dostatek nádob s vodou pro dobíjení pistole.

Voděodolnost papírového sáčku je třeba před hrou vyzkoušet. Některé vydrží velké množství vody po dlouhý čas. Vhodné je papírové sáčky už před příchodem účastníků dostatečně namočit. Alternativou je použití krepového papíru namísto papírového sáčku, může se snáze promočit.

Hodnocení: Vyhrává družstvo, kterému se podařilo ukořistit nejvíce nepoškozených vajec. Ve večerním vyhodnocení předá zámožná vdova/milionář peníze dle pořadí družin a počtu ulovených vajec (dle stanoveného žebříčku odměn pro dceřiné společnosti dle pořadí umístění a menší bonus za každé jednotlivé vejce).

Pašeráci

Motivace: *Pro získání větších peněžních příjmů se nabízí možnost obchodu se Spojenými státy americkými. Jenže americká vláda uvrhla na obchod mezi Mexikem a U. S. A. obrovské clo, pod kterým není obchod vůbec výhodný. Jediným možným způsobem, jak mexické výrobky do U. S. A. doručit a výhodně prodat, je jít i přes zákazy vydané americkou vládou. Jenže se přitom člověk nesmí na hranicích nechat chytit celní kontrolou.*

Cíle: účastníci posílí své kondiční i koordinační schopnosti a rozvinou své taktické uvažování

Potřeby: vlajka U. S. A., hraniční páska, notes a propiska, malé skleněné sklenice, voda, mouka

Rozdělení hráčů: jednotlivci (v rámci týmů)

Délka programu: 60 minut

Doba přípravy: 40 minut

Počet instruktorů: 2 + dle počtu hráčů (1 instruktor – celník na 3 hráče – pašeráky)

Prostředí: velká ohraničená hrací plocha (louka, fotbalové hřiště, pole)

Realizace a pravidla: Hrací plocha je rozdělena na dvě strany. Na jedné straně je Mexiko, na které se nalézají i účastníci tábora a odkud pašují, vždy po jednom kusu, věci různé hodnoty. Na druhé straně vlaje vlajka U. S. A. a různě okolo a v herním poli se pohybují hraniční strážé – celníci (instruktoři), kteří brání pašování z Mexika do U. S. A. Pokud uvidí běžet někoho jejich směrem, dostihnou ho a prohledávají jej, dokud pašovanou věc nenaleznou. Případně po dlouhém bezvýsledném prohledání osobu propustí. Před hrou jsou stanovena jasná pravidla, kam lze všude na svém těle věci schovávat a která jsou tabu. Rozhodně se nesmí nic schovávat za spodní prádlo a ani do tělních otvorů (výjimkou mohou být ústa). Okolo vlajky U. S. A. je vyznačena hranice, za kterou již nemohou celníci pašeráky chytat. U vlajky je překupník s notesem. Zapisuje body za přenesené věci podle příslušnosti ke skupinám. Pokud se pašerákovi podaří věc přenést, vrací se do Mexika pro další, podobně se vrací i když o danou věc přijde.

Pašuje se cukr – napsáno na malých bílých lístečcích (1 bod), tequilla – malá sklenička s vodou (3 body) nebo vzácné koření – malá sklenička naplněná kořením (5 bodů). Věcí s nejmenší hodnotou je nejvíce, s přibývajícím hodnotou jich ubývá. Je možné přidat jiné věci či nahradit. Stanoviště, kde jsou věci na pašování položeny, je více, aby nevznikaly tlačenice.

Ulovené věci mohou celníci po některém z nezúčastněných instruktorů vracet zpátky na stanoviště.

Hodnocení: Vyhrává družstvo, kterému se podařilo nasbírat nejvíce bodů za propašované věci. Ve večerním vyhodnocení nejúspěšnější družina získá největší obnos pesos pro stavbu železnice. Ostatní skupiny obdrží peníze sestupně dle pořadí.

Mexické hry

Motivace: *Blíží se jedna z nejočekávanějších událostí roku, hned po dostavbě naší železnice! Mexické hry! Každý mexický občan může porovnat své síly, obratnost, moudrost i důvtip s ostatními a získat cenu vítězství! Můžete si vsadit na svého favorita a získat tučný obnos peněz, které můžete rovnou proměnit za chutné občerstvení v Saloonu nebo hezkou věc v otevřeném hokynářství! Mexické hry začínají!*

Cíle: účastníci mají možnost vyniknout, zažívají úspěch, účastníci si vyzkouší nové činnosti, soutěže a disciplíny

Potřeby: výzdoba areálu, potřeby k jednotlivým soutěžím a disciplínám, stoly, židle (pro rozhodčí a zapisovatele), tabule, papíry, centروفixy, propisky, hudba, reproduktory, občerstvení

Rozdělení hráčů: jednotlivci (v rámci týmů)

Délka programu: 3 hodiny

Doba přípravy: 60 minut

Počet instruktorů: 10 (rozhodčí dle počtu a potřeb disciplín a soutěží, zapisovatelé, sázkařské služby, hokynářství, saloon)

Prostředí: areál tábořiště

Realizace a pravidla: Mexické hry jsou vytvořeny na motivy Olympijských her. O jejich pořádání jsou účastníci informováni již den dopředu. Může být vytvořen i tematický plakát programu. Podobně jako olympijské hry, tak i mexické začínají slavnostním ceremoniálem. Při hraní hudby (použita může být mexická hymna či jiná tematická píseň) jdou účastníci v čele s instruktory v dobových kostýmech průvodem a nesou přitom mexickou vlajku. Jako poslední jde vybraný člověk nesoucí zapálenou louči, pomocí které zapálí oheň na připraveném ohništi či louči jinou. Tím jsou mexické hry zahájeny. Je určeno několik disciplín, které budou během mexických her probíhat na základě stanoveného harmonogramu. Pro každou disciplínu budou vybráni ze skupin účastníků zástupci, kteří budou soutěžit. Skupiny (dceřiné společnosti) si sami mohou určit, kdo bude skupinu zastupovat. Většina soutěží je na jednotlivce, mohou být však i soutěže

skupinové. Je třeba, aby se členové týmů na disciplínách střídali. Podmínkou je, že každý musí soutěžit alespoň jednou. Disciplín a soutěží by mělo být dostatečné množství.

Příkladem disciplín může být běh v překážkové dráze, hod kaktusem do dálky (v rukavicích), pití tequilly (vody z lahve s tematickou etiketou) na čas apod.

Během mexických her je otevřený saloon a jeho zaměstnanci se snaží nabízet a prodávat mexické nápoje a pochutiny za dolary. Také pod vedením některého z instruktorů je otevřen sázkařský klub, kde je možné si vsadit před každou soutěží na svého favorita.

Na konci mexických her je slavnostně uhašen i oheň mexických her.

Hodnocení: Úspěšní soutěžící, kteří se umístili na prvních třech místech, získávají pro svůj tým body za umístění (první místo 3 body, druhé 2, třetí 1) a pro svou osobní potřebu získají i stanovený obnos v dolarech. Na konci mexických her se vyhodnotí, který tým nasbíral největší počet bodů. Dle umístění obdrží týmy příslušný obnos pesos.

Přepadení banky

Motivace: *Ozval se poplach! Od místa, kde je umístěn trezor s penězi se ozývá hlasitý zvuk alarmu! Jeho dveře jsou otevřené a u něho svázaný šéf banky! Trezor někdo vykradl!*

Cíle: účastníci posílí a rozvinou svou odvalu proti strachu ze tmy a možnému nebezpečí

Potřeby: trezor, táborové peníze, reproduktory, louče, svítící náramky, svíčky, sklenice

Rozdělení hráčů: jednotlivci

Délka programu: 2 hodiny

Doba přípravy: 60 minut

Počet instruktorů: 10

Prostředí: místo umístění trezoru v areálu tábořiště, louka, les (dle cíle cesty)

Realizace a pravidla: Hra má charakter „stezky odvahy“.

Po tom, co se všichni účastníci uložili ke spánku, se z místa, kde je umístěn trezor s penězi, ozve hlasitý zvuk poplachu – puštěný z reproduktorů dostatečně nahlas, aby jej účastníci zaslechli.

Peníze jsou z trezoru vyňaty. Je v něm ponecháno jen několik bankovek.

U trezoru je svázaný šéf banky. Po tom, co přiběhnou všichni účastníci, společně šéfa banky rozvážou a zkoumají, co se stalo.

Šéf banky jim řekne, že došlo k loupežnému přepadení. Že přišli útočníci, svázali jej a násilně otevřeli trezor. Přitom vyhrožovali, že pokud společnost Transmexicana bude dál pokračovat ve

stavbě železnice a bránit tak růstu dopravní společnosti Railmexicana tak je tato konkurenční firma rozdrťtí. Že jestli jí nestačilo přepadení dostavníku před několika dny, tak dojde k ještě mnohem horším útokům. Jakmile se spustil alarm, rychle vzali peníze do náruče a utekli.

Ředitel společnosti Transmexicana prohlásí, že peníze je třeba získat zpět, neboť jinak nemůže pokračovat stavba železnice a nemohou být vypláceny platy zaměstnancům a celý projekt stavby železnice i holé přežití je ohroženo.

Šerif se ujme slova a navrhne, že se společně pokusíme pachatele dopadnout, dokud ještě nejsou daleko a peníze získat nazpět. K tomu bude potřeba pomoc ode všech obyvatelů vesnice (všech účastníků). Všichni se co nejrychleji teple oblečou a shromáždí na domluveném místě v táboře.

Od přepadeného šéfa banky se účastníci pod vedením šerifa snaží zjistit, jakým směrem se pachatelé při útěku s penězi vydali. Na zemi naleznou první stopu, upuštěnou bankovku. Vydají se po cestě dále a zanedlouho objeví bankovku další. Tímto způsobem se dostanou na instruktory smluvené místo. Tam může být například zapálená svíčka, louč nebo svítí náramek. Je tam také řečeno, že dále bude postupovat každý sám, aby se minimalizovalo nebezpečí, že velká skupina natropí hluk a lupiči zjistí, že jim jsou v patách a dají se před nimi i s penězi na útěk.

Účastníci se tedy po jednom s časovým odstupem 3 minut budou vydávat sami po značené cestě pomocí svíček či svítících náramků. Na konci značené cesty objeví skrýš, kde jsou nashromážděny ukradené peníze a u nich je také *zapečetěný dopis*. Tento dopis se po jeho nalezení nebude otevírat až do dalšího dne.

Jako první bude vyrážet některý z instruktorů. Na konci cesty bude po objevení skrýše odvádět účastníky bokem, aby uvolnili místo dalšímu příchozímu a držet je v tichosti. Po posledním účastníkovi, za kterým jde další instruktor, se rozhodne, že se peníze vezmou a odnesou, než se vrátí ti, kdo je tu ukryli. Účastníci odnesou peníze do tábora a uloží peníze do trezoru. Pro jeho větší ochranu mohou být tu noc u něj stanoveny hlídky.

Hodnocení: Za nalezení ukradených peněz a jejich navrácení zpátky do trezoru dostanou účastníci mimořádnou finanční odměnu v pesos.

Cesta za aztéckým zlatem

Motivace: *Peníze se nám naštěstí podařilo získat nazpět. Ted' alespoň také víme, kdo nám jde po krku a kdo způsobil přepadení dostavníku zásobování. Railmexicana je banda ničemníků. Nedaří se jí ve stavbě vlastní železnice a ted' se snaží zabránit nám ve stavbě té naší. Za nedávný*

*bankrot a propad akcií naší firmy jistě může také ona. Musíme se s ní vypořádat. Zákonu neutěče!
Ale co je v tom zapečetěném dopise, který jsme našli společně s našimi penězi?*

Cíle: účastníci se naučí větší samostatnosti a efektivnímu řešení úkolů, účastníci posílí své kondiční schopnosti a dovednost překonávat strach

Potřeby: krepové papíry, sklenice s víkem, fixy, papíry, potřeby dle jednotlivých úkolů

Rozdělení hráčů: týmy

Délka programu: 4 hodiny

Doba přípravy: 2 hodiny

Počet instruktorů: 3 + dle počtu skupin

Prostředí: okolí tábořiště do několika kilometrů

Realizace a pravidla: Před otevřením nalezeného dopisu je vhodné vytvořit napínavou atmosféru očekávání. Šerif či ředitel společnosti otevře za přítomnosti všech účastníků dopis. Je v něm napsáno:

„Vážený pane řediteli společnosti Railmexicana.

S potěšením Vám oznamujeme, že se nám podařilo ukořistit peníze společnosti Transmexicana a zanecháváme je i s tímto dopisem na smluveném místě, jak jsme se domluvili před několika dny. Požadujeme však tučnější odměnu, než jste byl ochoten nám dát!

Při minulé schůzce jste hovořil o tom, že poblíž městečka, kde bydlí zaměstnanci společnosti Transmexicana, se dle legend nachází ukryté bohatství starých kultur – aztécké zlato! Při té příležitosti jste nám také předal klíč, který se našel při ražení tunelů v místech, kde dříve Aztékové sídlili a měl by to být klíč od jejich pokladnice. Původně jste nám klíč dal s tím, abychom aztécký poklad našli a podělili se s ním s Vámi. Ale oznamujeme Vám, že si děláme nárok na dvě třetiny pokladu Aztéků a nejen jednu, jak jsme se dříve domluvili, a to jako odměnu za to všechno, čím jsme měli společnosti Transmexicana škodit. V co nejbližší době se proto vydáme na místo (dle zvolení instruktorů) kde dle legendy začíná cesta k aztéckému pokladu.

Pokud byste snad nesouhlasil s tím, abychom si aztécké zlato rozdělili mezi sebe, řekneme všem, že jste nám zaplatil za to, abychom co nejvíce škodily společnosti Transmexicana.

Vaši zaměstnanci

Po přečtení dopisu se vedení společnosti s šerifem dohodne, že se pokusí aztécké zlato nalézt dříve než lidé ze společnosti Railmexicana. Šerif se půjde na místo (každý tábor zvolí dle svých možností), které je v dopise popsáno, podívat jako první a bude se snažit ostatním obyvatelům mexické vesnice podávat informace ohledně další cesty.

Před programem je předem připravená trasa dlouhá několik kilometrů s různými úkoly, které mají prověřit a ukotvit získané znalosti a dovednosti účastníků během tábora. Ze správného vyřešení úkolu vyplývá další směřování cesty. Úkoly jsou napsány na papír a vloženy do sklenic s víkem. Umístění sklenice s úkolem je na cestě označeno viditelnými fábory z krepového papíru. Smysl plnění každého úkolu je v jeho popisu vysvětlen a je pod ním podepsán šerif.

Jako první vyráží na cestu šerif. Po tom, co je z dohledu účastníků, se může přesunout nepozorovaně na cíl cesty.

Dále vyráží na cestu za aztéckým zlatem dceřiné společnosti dle losování. Mezi sebou mají 20 minut rozestupy. Každou dceřinou společnost doprovází jeden z instruktorů a dbá na správné plnění úkolů a bezpečnost na cestě, jinak do řešení jednotlivých úkolů příliš nezasahuje.

Na konci cesty na příhodném místě (jeskyně, starý dům, dutina starého stromu apod.) je ukryta zamčená truhla. Na příchozí dceřiné společnosti čeká šerif. Jakmile dorazí poslední dceřiná společnost k místu skrýše aztéckého pokladu, nedlouho na to dojde k přepadení.

Maskovaní instruktoři zaútočí na účastníky a pokusí se jim truhlu vzít. Jeden z maskovaných instruktorů má na krku pověšen klíč na viditelném provaze. Pod vedením šerifa se mu účastníci pokusí klíč vzít.

V případě většího počtu účastníků a z obavy z nekontrolovatelné situace může mít přepadení charakter hry s jasně vymezenými pravidly. Před samotným přepadením může šerif upozornit na to, že si všiml neznámých maskovaných osob v okolí a jak se chovat v případě útoku. Přepadení může mít například formu přestřelky pomocí papírových koulí. Při každém zásahu papírovou koulí se zasažený musí jít „vyléčit“ na smluvené místo a až poté se znovu zapojit do hry. Bandité by po několika zásazích padli na zem. Jakmile by padl bandita s klíčem na krku, někdo z účastníků by jej ukořistil. Po získání klíče se zbylí bandité dají na útěk. Ležící se nechají být. Účastníci společně otevřou pomocí klíče truhlu a v ní naleznou zlaté kameny či cihly a dále také všelijaké sladkosti.

S truhlou, ve které je obsažen aztécký poklad, se všichni vrátí společně do tábora.

Hodnocení: Zpětnou vazbu na splněné úkoly podávají účastníkům doprovázející instruktoři již během cesty. Hlavní odměnou je pro ně nalezení pokladu.

Závěrečná oslava

Motivace: *Nalezení aztéckého pokladu přineslo naší firmě takové bohatství, že dřívější finanční problémy jsou tytam! Navíc se nám podařilo porazit společnost Railmexicana a získaný dopis je přesvědčivým důkazem pro soud, aby byl poslán její ředitel i s jeho proradnými zaměstnanci za mříže. V dostavbě železnice nám již nic nebrání! Podařilo se nám splnit to, o čem jsme celou dobu snili! Postavit tu největší železnici, jakou na americkém kontinentě ještě nikdo nikdy nespatri!*

Cíle: účastníci aktivně komunikují mezi sebou navzájem a posílí přátelské vazby před rozloučením, účastníci mají podpořenou sebedůvěru a sebehodnocení při vyhlášení výsledků

Potřeby: občerstvení, odměny, diplomy pro družiny, povyšovací dekrety, výzdoba společenské místnosti/jídelny, hudba, reproduktory

Rozdělení hráčů: všichni účastníci dohromady

Délka programu: 3 hod

Doba přípravy: 60 minut

Počet instruktorů: 6 (ideálně všichni)

Prostředí: společenská místnost či jídelna

Realizace a pravidla: Tomuto programu může předcházet již večere ve slavnostním duchu. Jsou předány poslední výděvky jednotlivcům a také výděvky ze železnice dceřiným společnostem. Za pomoc při nalezení aztéckého pokladu a přemožení konkurenční společnosti Railmexicana dostane každý jednatel mimořádnou prémii v dolarech a také každá dceřiná společnost v pesos. Pokud je zlatých kamenů v pokladu dostatek, každý účastník může dostat jeden na památku. Podobně se rozdělí i získané sladkosti.

Proběhne poslední povýšení do vyšších pozic ve firmě.

Dceřiné společnosti mají poslední možnost stavění železnice. Po dokončení staveb se spočítá, čím železnice je nejhodnotnější, dle toho, kolik vydělává pesos svým stavitelům. Vítězná dceřiná společnost je vyznamenána a obdrží diplom a sladkou odměnu. Podobně jsou vyznamenány i ostatní dceřiné společnosti na dalších pozicích.

Následuje zábava, hudba, tanec a oslavy.

Hodnocení: Probíhá v rámci programu.

4.10 Shrnutí celotáborové hry „Mexiko – stavba železnice“

Celotáborová hra „Mexiko – stavba železnice“ se u 6. chlapeckého skautského oddílu Nibowaka Boskovice a u farnosti Knínice u Boskovic řadí k nejpropracovanějším celotáborovým hrám vůbec.

Svým pestrým obsahovým složením zaujala nejen instruktory, kteří si v ní mohli najít roli, která jim bude co nejlépe vyhovovat, ale hlavně děti, které mohly více proniknout do světa dospělých a seznámit se zjednodušenou a zábavnou formou s jeho chodem. Na několik dní si mohly sami vyzkoušet, jak funguje pohyb na trhu práce, jaké občas panují poměry ve velkých firmách, mohly se rozhodnout sami podnikat, hospodařit s penězi či investovat.

Především však měly děti možnost pobýt na táboře v bezpečném prostředí, se vstřícnými a laskavými vedoucími a s kvalitně připraveným a vedeným programem.

Odměnou za odvedenou práci byl úsměv a spokojenost účastníků.

ZÁVĚR

Dětské tábory nechávají v dětech vzpomínky na celý život. Zároveň poskytují obrovský potenciál pro výchovné působení a rozvoj dítěte. Pokud se s tímto potenciálem naučíme dobře zacházet, stanou se pro účastníky naše tábory nejen zdrojem zábavy, ale také zdrojem seberozvoje, zlepšování jejich silných stránek a přípravy na budoucí život.

V práci byly shrnuty vědomosti z oblastí, které mají blízkou souvislost s problematikou pořádání letních dětských táborů.

Významná část teoretické části práce se věnovala tvorbě programu dle současných vědeckých poznatků z oblasti vývojové psychologie a pedagogiky.

Hlavní část práce se zabývala vybranou celotáborovou hrou, která naplňovala základní principy a zásady pro tvoření a realizaci celotáborové hry uvedené v teoretické části práce.

Ze zpětné vazby táborů, na kterých byla tato celotáborová hra uskutečněna, vyplývalo, že účastníci s ní byli velice spokojeni. Dobré mínění vyjadřovali i táboroví instruktoři.

Celotáborová hra „Mexiko – stavba železnice“ je v práci detailně popsána a může být dále použita a upravována pro potřeby jiných táborů.

Cíle práce byly naplněny.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY A PRAMENŮ

BRTNOVÁ ČEPIČKOVÁ, Ivana, Zdeněk KOLÁŘ, Lenka MÜLLEROVÁ, Zdeněk SVOBODA a Miroslava ŠTRÉBLOVÁ. *Vybrané kapitoly ze sociální pedagogiky*. Ústí nad Labem: Univerzita J. E. Purkyně, 2003.

ČINČERA, Jan. *Práce s hrou: pro profesionály*. Praha: Grada, 2007. Pedagogika (Grada). ISBN 9788024719740.

FORETNÍKOVÁ, Šárka a Pavla VYHNÁLKOVÁ. *Celotáborová hra jako hlavní program letního dětského tábora*. 2012, 74 s.

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

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

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

HRKAL, Jan a Radek HANUŠ, ed. *Zlatý fond her II: hry a programy připravené pro kurzy Prázdninové školy Lipnice*. Vyd. 4. Praha: Portál, 2007. ISBN 9788073672652.

JANSA, Petr. *Pedagogika sportu*. Praha: Karolinum, 2012. ISBN 9788024620268.

JIRÁSEK, Ivo. *Gymnasion*. Praha: Prázdninová škola Lipnice, 2004. ISSN 1214603x

LUDWIG, Petr. *Konec prokrastinace: [jak přestat odkládat a začít žít naplno]*. V Brně: Jan Melvil, 2013. Briquet. ISBN 9788087270516.

LANGMEIER, Josef a Dana KREJČÍŘOVÁ. *Vývojová psychologie*. 2., aktualiz. vyd. Praha: Grada, 2006. Psyché (Grada). ISBN 8024712849.

PAULUSOVÁ, Zuzana. *Gymnasion*. Praha: Prázdninová škola Lipnice, 2004. ISSN 1214603x

PÁVKOVÁ, Jiřina. *Pedagogika volného času: [teorie, praxe a perspektivy výchovy mimo vyučování a zařízení volného času]*. Vyd. 4. Praha: Portál, 2008. ISBN 978-80-7367-423-6.

MAZAL, Ferdinand. *Hry a hraní pohledem ŠVP*. Olomouc: Hanex, 2007. Kdo si hraje, nezlobí. ISBN 978-80-85783-77-3.

VÁGNEROVÁ, Marie. *Vývojová psychologie: dětství, dospělost, stáří*. Praha: Portál, 2000. ISBN 8071783080.

VÁŽANSKÝ, Mojmír a Vladimír SMÉKAL. *Základy pedagogiky volného času*. Brno: Paido, 1995. Edice pedagogické literatury. ISBN 80-901737-9-9.

ZAPLETAL, Miloš. *Jak vést letní tábor*. Praha: Mladá fronta, 1969, 264 s

Internetové zdroje:

Katalog dětských táborů. [online]. [cit. 2017-02-22]. Dostupné z: <http://www.detske-tabory.info/?akce=vyhledavani>

Legislativa a některé vybrané normy pro práci s dětmi a mládeží a související. *Borovice*. [online]. [cit. 2017-01-28]. Dostupné z: <http://www.borovice.cz/dokumenty/legislativa/>

Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy. [online]. [cit. 2017-02-22]. Dostupné z: <http://www.msmt.cz/mladez/casto-kladene-dotazy>

Portál veřejné správy. [online]. [cit. 2017-02-22]. Dostupné z: <http://portal.gov.cz/portal/obcan/situace/196/203/4635.html>

Tábory. *YMCA v České republice*. [online]. [cit. 2017-03-24]. Dostupné z: <http://www.ymca.cz/tabory/>

Úmluva o právech dítěte. *United Nations: Information centrum Prague*. [online]. [cit. 2017-01-31]. Dostupné z: <http://www.osn.cz/wp-content/uploads/2015/03/umluva-o-pravech-ditete.pdf>

SEZNAM PŘÍLOH

Příloha č. 1: Městská rada – instrukce

Příloha č. 2: Fotodokumentace

- | | |
|---|---|
| Obr. 1 – Mapa Mexika | Obr. 17 – Obal na lahev whisky |
| Obr. 2 – Režim dne | Obr. 18 – Obal na lahev tequilly |
| Obr. 3 – Kariérní postup | Obr. 19 – Pesos |
| Obr. 4 – Role | Obr. 20 – Dolary |
| Obr. 5 – Žádost o vystavení
živnostenského listu | Obr. 21 – Povyšovací dekret |
| Obr. 6 – Lékařský a psychologický
posudek | Obr. 22 – Zaměstnanecké zkoušky |
| Obr. 7 – Živnostenský list | Obr. 23 – Zkouška hladovky |
| Obr. 8 – Ubytovací smlouva | Obr. 24 – Táborová píseň „Chlupatý
kaktus“ |
| Obr. 9 – Listina odměn dceřiným
společnostem | Obr. 25 – Španělský slovníček |
| Obr. 10 – Ceník stavby železnice | Obr. 26 – Vedení společnosti |
| Obr. 11 – Výnosy ze železnice | Obr. 27 – Španělský slovníček |
| Obr. 12 – Mistr | Obr. 28 – Ošetřovna |
| Obr. 13 – Stavbyvedoucí | Obr. 29 – Pokoj chlapců |
| Obr. 14 – Manažer | Obr. 30 – Program dne |
| Obr. 15 – Smlouva o vzniku dceřiné
společnosti – modří | Obr. 31 – Plakát <i>wanted</i> A |
| Obr. 16 – Smlouva o vzniku dceřiné
společnosti – červení | Obr. 32 – Plakát <i>wanted</i> B |
| | Obr. 33 – Plakát <i>wanted</i> C |
| | Obr. 34 – Plakát <i>wanted</i> D |

Příloha č. 1:

Městská rada – instrukce

Podmínky účasti členů městské rady:

- **Zámožná vdova** nepůjde, dokud jí doktor nepředepíše něco proti vráskám. Při otázce, zda by šla na rande s majitelem saloonu, řekne, že pouze v případě, že jí pošle květiny.
- **Doktor a úředník** by jí to rád předepsal, ale nemá na to ingredience (3 květy hřbitovního kvítí, kapku whisky, koňský chlup) a taky by rád šel, ale bez šéfa banky nikam nepůjde, protože by to nemělo cenu.
- **VICE – Pomocník šerifa** by taky moc rád šel, ale bojí se majitele saloonu, kterému nezaplatil včerejší útratu a nemá na zaplacení ani dnes. Buď nesmí jít majitel saloonu anebo mu má dluh odpustit.
- **Hrobař** jim dá popis kvítí, ať si ho pro doktora natrhají sami. Hrobař by tak moc rád šel osobně, jenže potřebuje vymyslet smuteční řeč na pohřeb manžela zámožné vdovy.
- **Majitel saloonu** jim kapku whisky pro doktora milerád prodá. Zástupci šerifa je ochoten odpustit, pokud mu družina domluví rande se zámožnou vdovou. K tomu, aby došel na radu, stačí, že tam bude ona. Kdyby k němu přišla rodina ještě pro květiny pro vdovu, pošle je pryč, ať něco natrhají sami a dají jí to.
- **Chovatel koní** dá koňský chlup pro zámožnou vdovu, pokud mu družina zazpívá píseň o koních. Na radu by rád šel, pokud mu přinesou písemný slib od šerifa, že smí rozšířit ohradu pro koně.
- **Pistolník** půjde, když mu družiny seženou nějaký střelný prach z černého trhu (je prý pro svou vysokou výbušnost zakázaný o to víc nebezpečný a účinnější)
- **Zaměstnanec Saloonu** to že půjde na radu je samozřejmostí, neboť je přece ctihodný a poctivý občan! Střelný prach dá, jen pokud družina neprozradí, odkud to vzala a za protislužbu mu seženou alespoň panáka whisky ze Saloonu.
- **Šerif** půjde na radu, až uvidí podpisy všech ostatních.
- **Generální ředitel společnosti** – půjde, pokud mu šerif zaručí písemným souhlasem bezpečnost během jednání a pokud ho tam ostatní bezpečně transportují – donesou (poslední člověk, všechny družiny se na tomto úkolu budou podílet dohromady).
- **Šéf banky** – půjde, když mu každý z družiny dá něco ze svých úspor, aby mohl banku dostat ven z bankrotu a opět zahájit její provoz.
- **Hokynář** – ten den nám chyběl a rady se nezúčastnil.

Příloha č. 2: Fotodokumentace



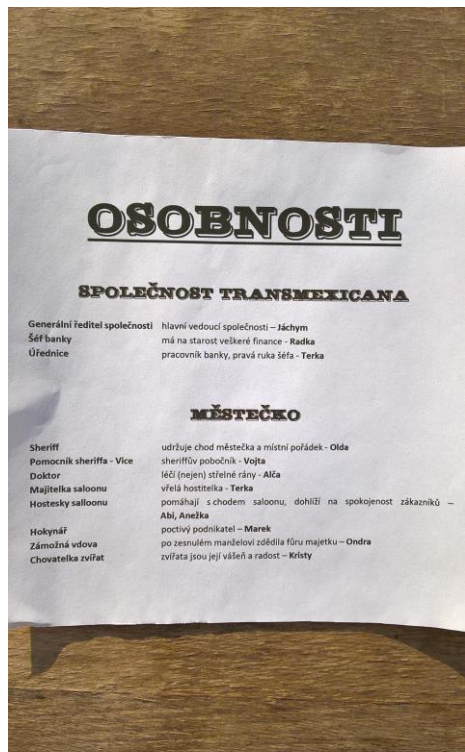
Obr. 1 – Mapa Mexika

RÉGIMEN DIARIO (REŽIM DNE)	
6:50	Hlídky budí vedení - Rada starších*
7:15	Budiček
	Rozvítka
	Ranní hygiena
8:00	Ranní nástup
	Ranní modlitba
	Úklid stanů
8:30	Snídaně
9:10	Dopolední program I.
10:45	Svačina
11:00	Témačko
11:30	Dopolední program II.
12:30	Oběd
	Polední klid
14:30	Odpolední program I.
15:45	Svačina
16:00	Odpolední program II.
18:00	Večeře
	Osobní volno, večerní mytí
20:00	Večerní nástup
	Příprava ke spaní
20:30	Večerní program
21:50	Večerní modlitba, večerka
22:00	Noční klid, první hlídka

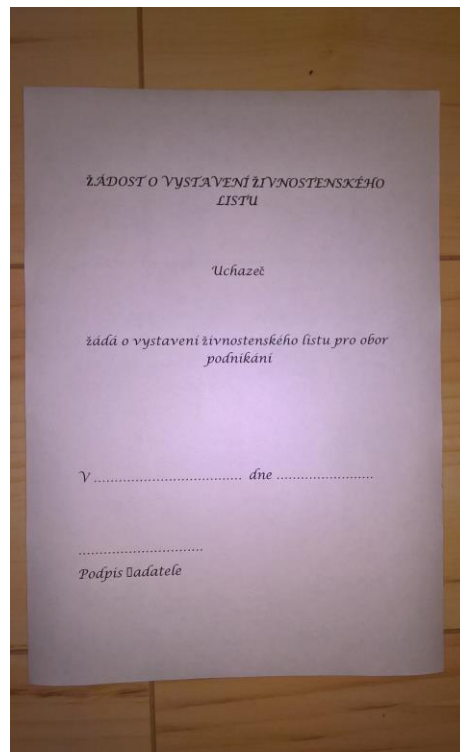
Obr. 2 – Režim dne



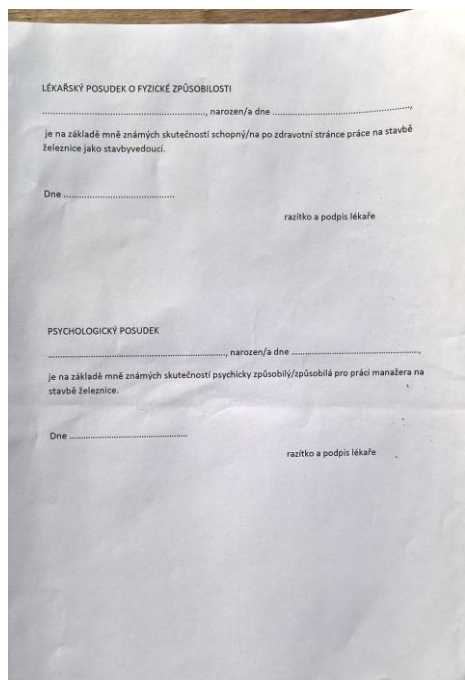
Obr. 3 – Kariérní postup



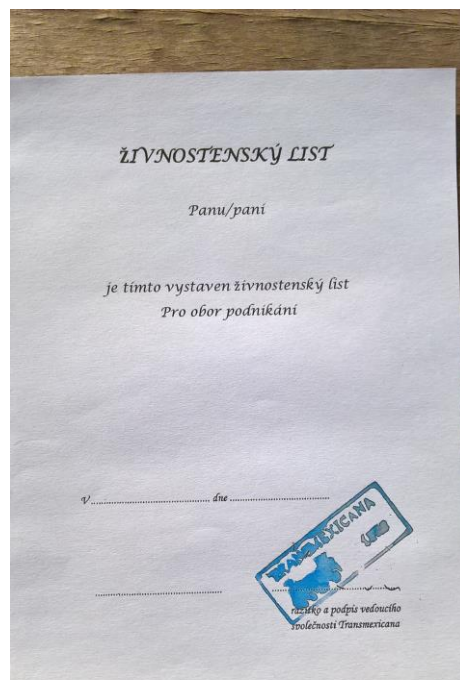
Obr. 4 – Role



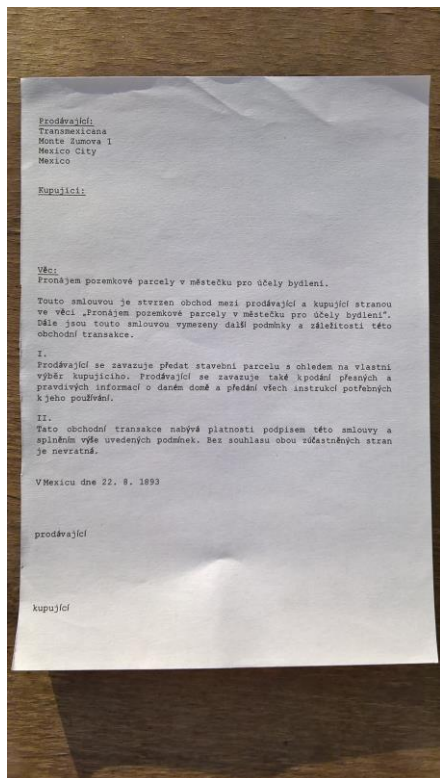
Obr. 5 – Žádost o vystavení živnostenského listu



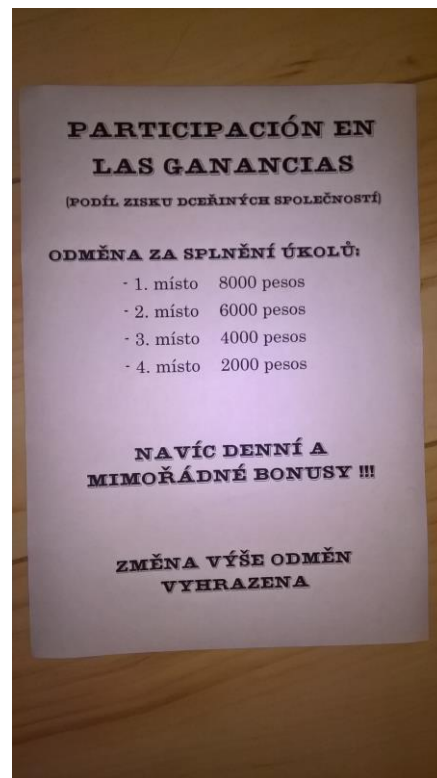
Obr. 6 – Lékařský a psychologický posudek



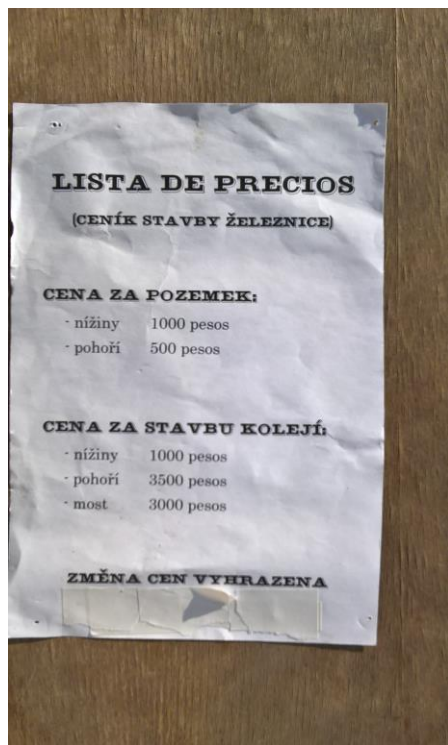
Obr. 7 – Živnostenský list



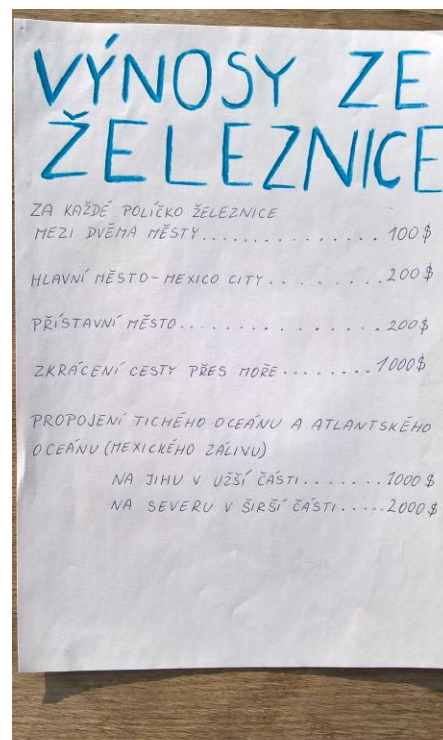
Obr. 8 – Ubytovací smlouva



Obr. 9 – Listina odměn
dceřiným společností



Obr. 10 – Ceník stavby železnice



Obr. 11 – Výnosy ze železnice

MISTR	
CAMPEÓN	
VÝHODY	POŽADAVKY
Přednostně do sprchy	1000 \$
Umývání talíře po obědě službou	Splnění tří bobříků
Plat 500 \$	Podat žádost

Obr. 12 – Mistr

STAVBYVEDOUČÍ	
DIRIGENTE	
VÝHODY	POŽADAVKY
Koktejl k večeři	2500 \$
Lakování nehtů	Splnění tří (dalších) bobříků
Přednostně jídlo	Podat žádost
Plat 800 \$	Lékařské potvrzení

Obr. 13 – Stavbyvedoucí

MANAŽER	
GESTOR	
VÝHODY	POŽADAVKY
Dezert k večeři	5000 \$
V. I. P. pokoj	Splnění čtyř (dalších) bobříků
Masáže	Podat žádost
Podsedák na židli	Vyjádření lékaře o psychické způsobilosti
Plat 1200 \$	

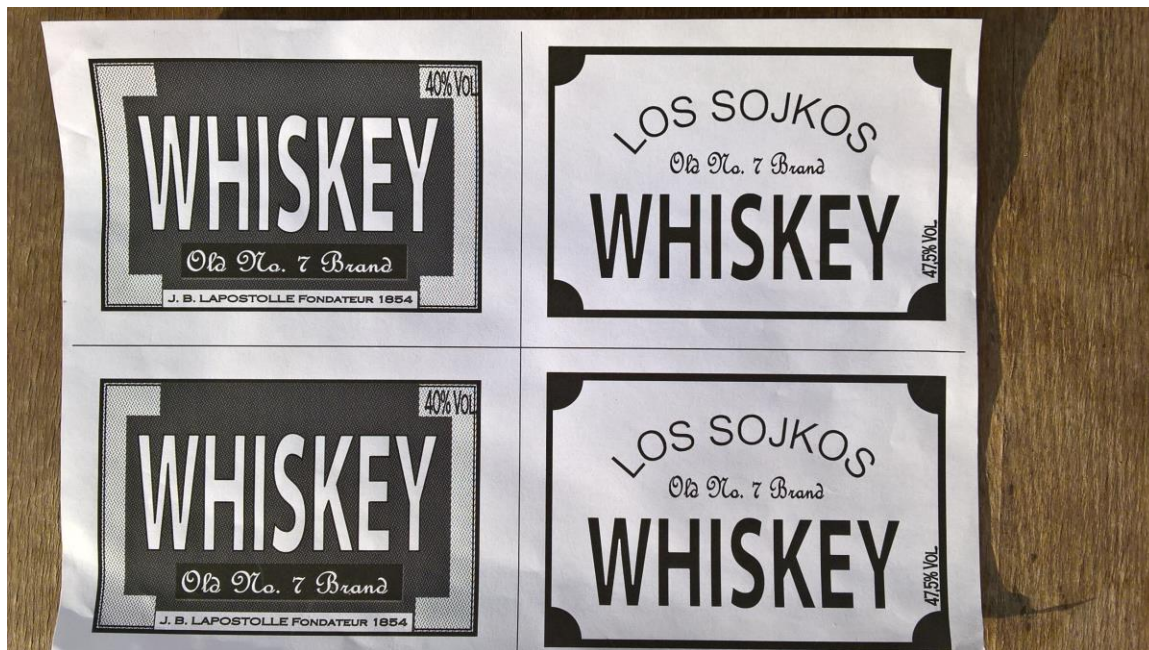
Obr. 14 – Manažer



Obr. 15 – Smlouva o vzniku dceřiné společnosti – modří



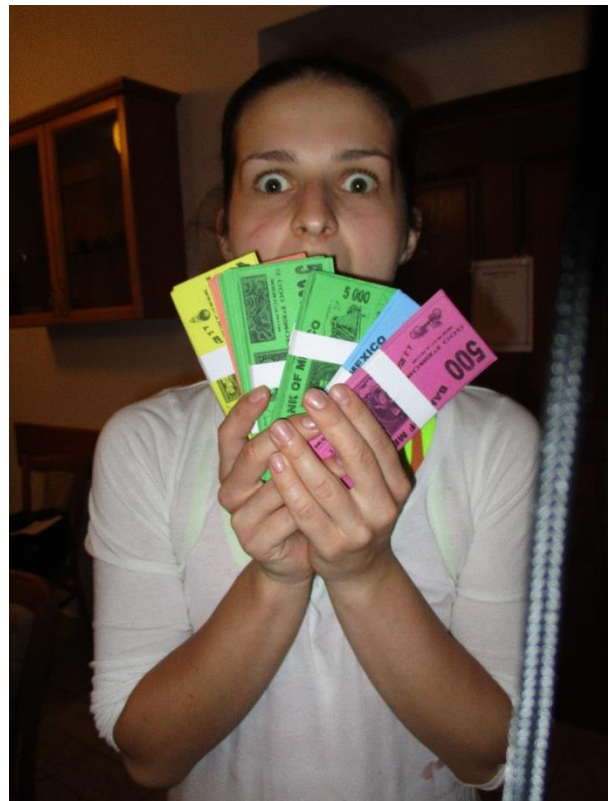
Obr. 16 – Smlouva o vzniku dceřiné společnosti – červení



Obr. 17 – Obal na lahev whisky



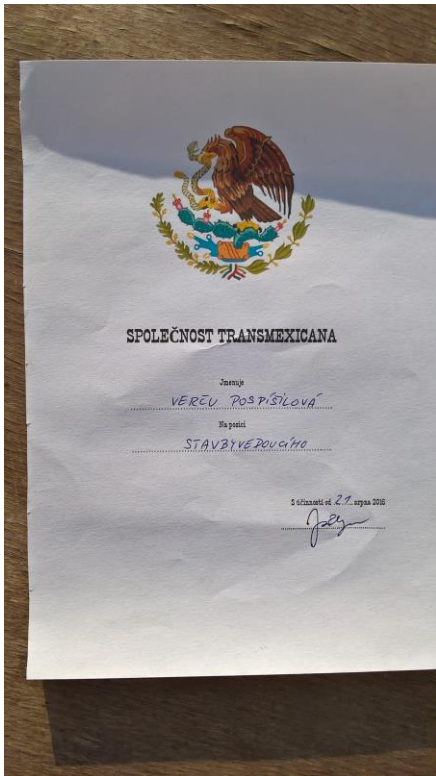
Obr. 18 – Obal na lahev tequilly



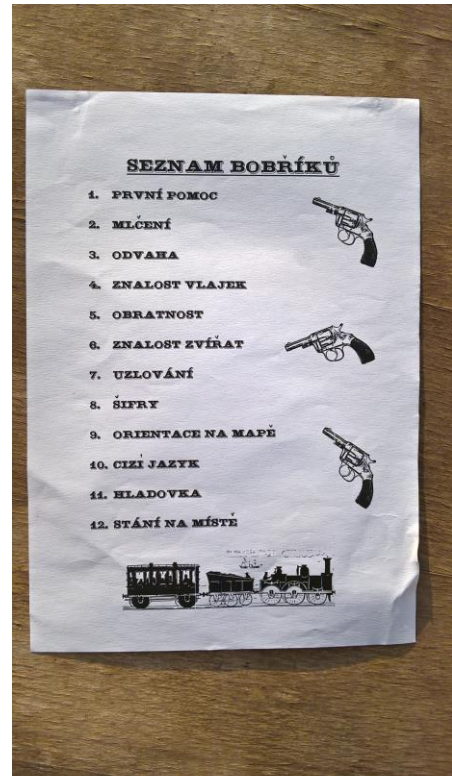
Obr. 19 – Pesos



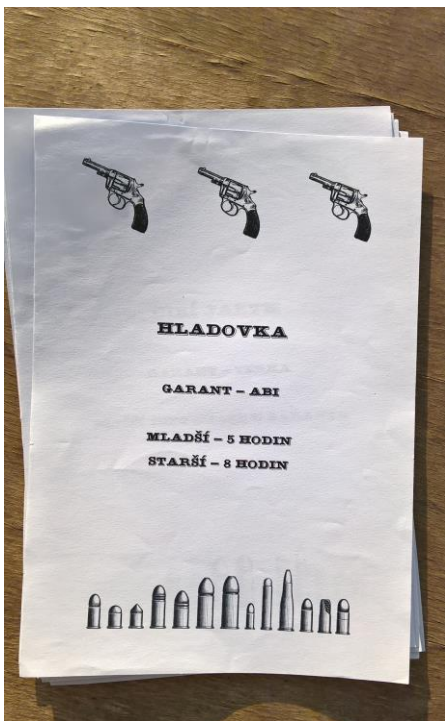
Obr. 20 – Dolary



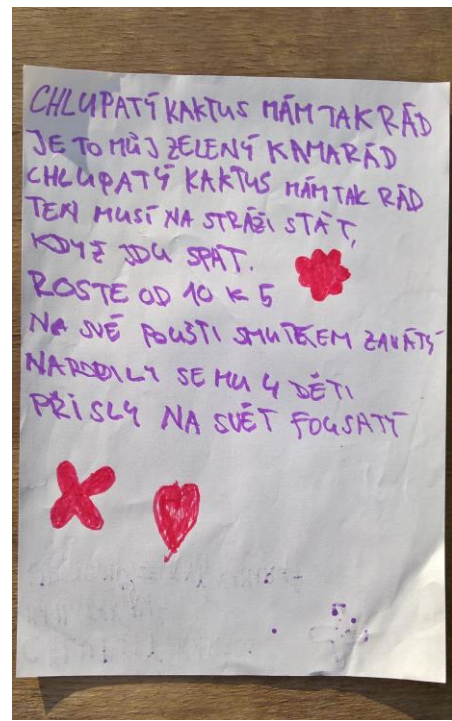
Obr. 21 – Povyšovací dekret



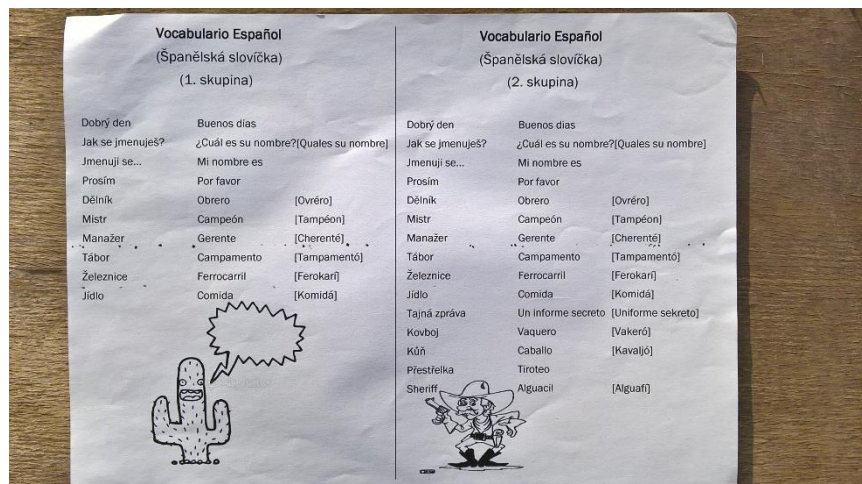
Obr. 22 – Zaměstnanecké zkoušky



Obr. 23 – Zkouška hladovky



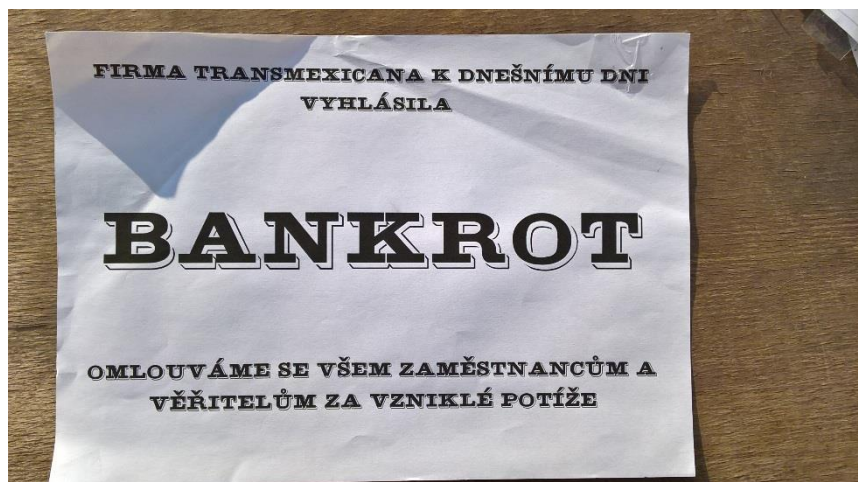
Obr. 24 – Táborová píseň
„Chlupatý kaktus“



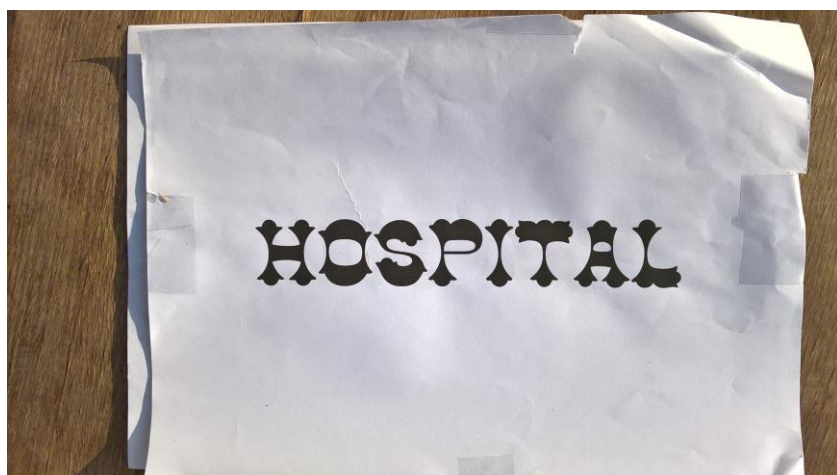
Obr. 25 – Španělský slovníček



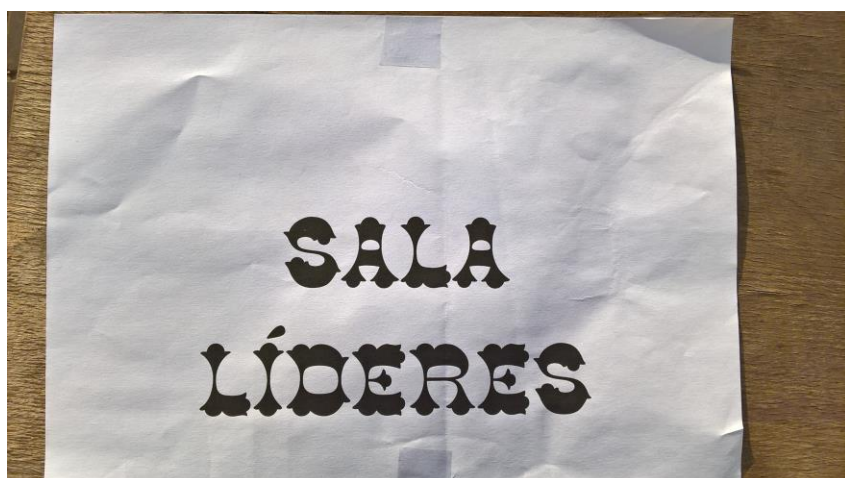
Obr. 26 – Vedení společnosti



Obr. 27 – Španělský slovníček



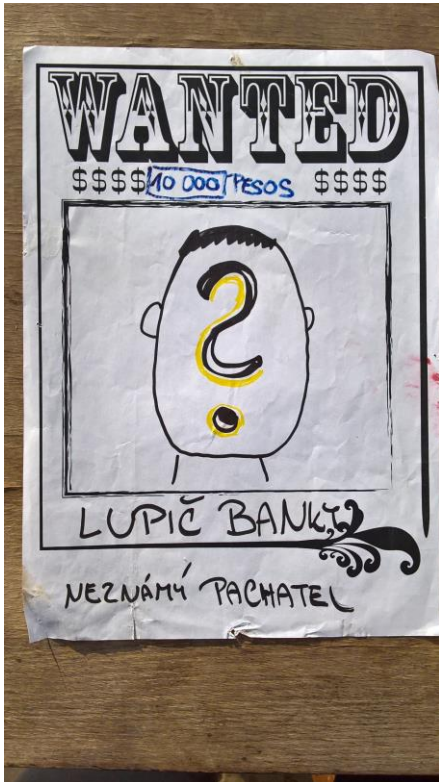
Obr. 28 – Ošetrovna



Obr. 29 – Pokoj chlapců



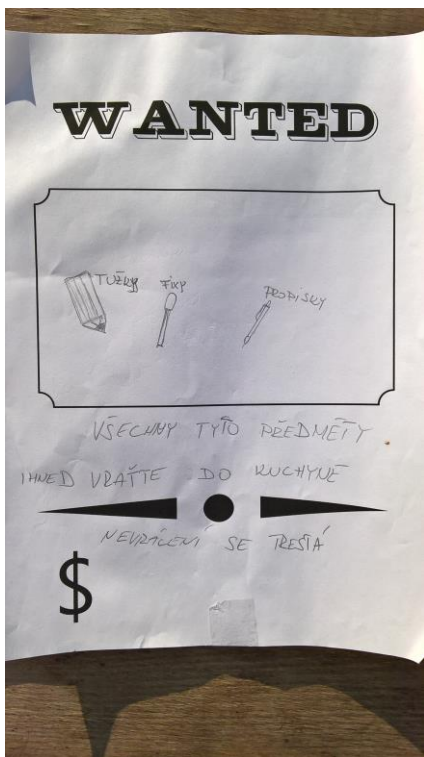
Obr. 30 – Program dne



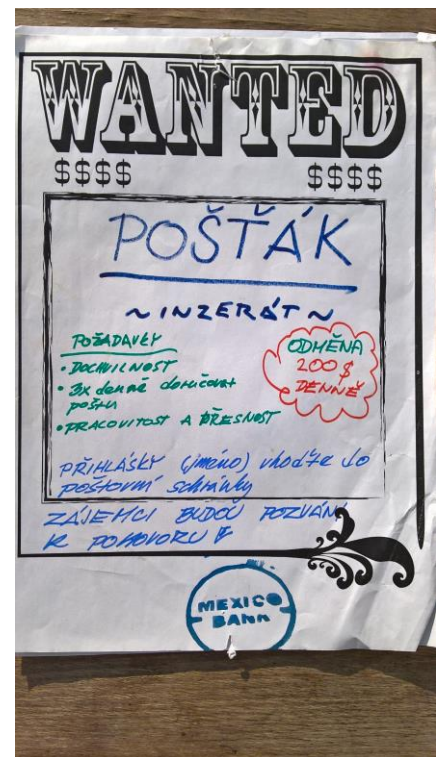
Obr. 31 – Plakát wanted A



Obr. 32 – Plakát wanted B



Obr. 33 – Plakát wanted C



Obr. 34 – Plakát wanted D

ANOTACE

Jméno a příjmení:	Jáchym Jedlička
Katedra:	Ústav pedagogiky a sociálních studií
Vedoucí práce:	Mgr. Pavla Vyhnálková, Ph.D.
Rok obhajoby:	2017

Název práce:	Celotáborová hra na letním dětském táboře
Název v angličtině:	Long-term game of summer camp for children
Anotace práce:	Cílem bakalářské práce v teoretické části je ujednotit poznatky z oblastí týkajících se problematiky pořádání celotáborových her na letních dětských táborech. Jedná se poznatky z vývojové psychologie, výchovy ve volném času, organizace dětských táborů, programové dramaturgie a zážitkové pedagogiky. V praktické části je detailně zpracována konkrétní celotáborová hra, která vychází z teoretických poznatků a je možné ji využít na letních dětských táborech různého typu.
Klíčová slova:	Tábor, hra, celotáborová hra, dítě, mladší školní věk, starší školní věk, programová příprava, zážitková pedagogika, pedagogika volného času, děti, kooperace, realizace tábora
Anotace v angličtině:	The aim of the bachelor's thesis at the theoretical part is to unify knowledge from fields in connection with problematics of organisation of long-term game of summer camp for children. The knowledge is from fields of developmental psychology, leisure time education, organisation of children's camps, program dramaturgy and pedagogy of experience. At the practical part, there is one particular long-term game processed, which is based on the theoretical knowledge, and it is possible to use it in various children's camps.
Klíčová slova v angličtině:	Camp, game, long-term game of summer camp, child, younger school age, older school age, program preparation, pedagogy of experience, leisure time pedagogy, children, cooperation, camp realisation
Přílohy vázané v práci:	Městská rada – instrukce Fotodokumentace CD-ROM
Rozsah práce:	63 stran
Jazyk práce:	čeština