



TECHNICKÁ UNIVERZITA V LIBERCI
Fakulta přírodovědně-humanitní
a pedagogická



Příprava a realizace celotáborové hry s prvky environmentální výchovy pro žáky mladšího školního věku

Bakalářská práce

Studijní program: B7505 – Vychovatelství
Studijní obor: 7505R004 – Pedagogika volného času
Autor práce: **Jakub Hřebík**
Vedoucí práce: PhDr. Milan Hrdina



ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Jakub Hřebík**
Osobní číslo: **P16000273**
Studijní program: **B7505 Vychovatelství**
Studijní obor: **Pedagogika volného času**
Název tématu: **Příprava a realizace celotáborové hry s prvky
environmentální výchovy pro žáky mladšího školního věku**
Zadávající katedra: **Katedra pedagogiky a psychologie**

Z á s a d y p r o v y p r a c o v á n í :

Cíl:

- 1) Navrhnout volnočasový program celotáborové hry s prvky environmentální výchovy
- 2) Realizovat volnočasový program celotáborové hry s prvky environmentální výchovy
- 3) Vyhodnocení účinnosti volnočasového programu celotáborové hry pomocí evaluačních metod

Metody:

Pozorování, dotazník, rozhovory

Rozsah grafických prací:

Rozsah pracovní zprávy:

Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná**

Seznam odborné literatury:

ČINČERA, Jan. **Práce s hrou: pro profesionály**. Praha: Grada, 2007. **Pedagogika (Grada)**. ISBN 978-80-247-1974-0.

DOLEŽALOVÁ, Edita. **Hry na dětské tábory**. Praha: Grada, 2004. **Výchova a vzdělávání**. ISBN 80-247-0702-0.

FRANC, Daniel, Daniela SOBKOVÁ ZOUNKOVÁ a Andy MARTIN. **Učení zážitkem a hrou: praktická příručka instruktora**. Brno: Computer Press, 2007. **Edice aktivit a her**. ISBN 978-80-251-1701-9.

NEUMAN, Jan. **Dobrodružné hry a cvičení v přírodě**. Vyd. 6. Praha: Portál, 2011. ISBN 978-80-7367-910-1.

PÁVKOVÁ, Jiřina. **Pedagogika volného času**. V Praze: Univerzita Karlova, Pedagogická fakulta, 2014. ISBN 978-80-7290-666-6.

Vedoucí bakalářské práce:

PhDr. Milan Hrdina

Katedra pedagogiky a psychologie

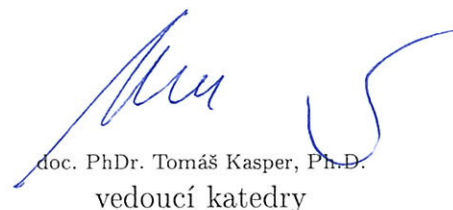
Datum zadání bakalářské práce: **11. dubna 2018**

Termín odevzdání bakalářské práce: **24. května 2019**



prof. RNDr. Jan Pícek, CSc.
děkan

L.S.



doc. PhDr. Tomáš Kasper, Ph.D.
vedoucí katedry

V Liberci dne 30. června 2018

Prohlášení

Byl jsem seznámen s tím, že na mou bakalářskou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb., o právu autorském, zejména § 60 – školní dílo.

Beru na vědomí, že Technická univerzita v Liberci (TUL) nezasahuje do mých autorských práv užitím mé bakalářské práce pro vnitřní potřebu TUL.

Užiji-li bakalářskou práci nebo poskytnu-li licenci k jejímu využití, jsem si vědom povinnosti informovat o této skutečnosti TUL; v tomto případě má TUL právo ode mne požadovat úhradu nákladů, které vynaložila na vytvoření díla, až do jejich skutečné výše.

Bakalářskou práci jsem vypracoval samostatně s použitím uvedené literatury a na základě konzultací s vedoucím mé bakalářské práce a konzultantem.

Současně čestně prohlašuji, že texty tištěné verze práce a elektronické verze práce vložené do IS STAG se shodují.

19. 6. 2019

Jakub Hřebík

Poděkování

V první řadě bych rád poděkoval své rodině, která mě po celou dobu mého studia trpělivě podporovala, byla mi oporou a vždy nápomocná v každém směru.

Dále bych chtěl poděkovat celému organizačnímu týmu „LDT Nedamov“ za pomoc při organizaci táborového programu zahrnující celotáborovou hrou s prvky environmentální výchovy, především pak hlavnímu vedoucímu tábora Romanovi Vinšovi za poskytnutí možnosti připravený program realizovat.

Speciální poděkování patří také mému vedoucímu bakalářské práce, PhDr. Milanovi Hrdinovi, za jeho odborné rady a cenné připomínky při zpracování bakalářské práce, bez jeho pomoci bych byl ztracen a má práce společně se mnou.

V neposlední řadě chci poděkovat Ing. Romanovi Hřebíkovi a Miroslavě Kadeřábkové za závěrečnou korekturu práce.

ANOTACE

Tato bakalářská práce byla sepsána s cílem připravit a realizovat celotáborovou hru s prvky environmentální výchovy pro mladší školní věk. Práce je členěna na dvě části, teoretická východiska a praktickou část.

Teoretická část práce je zaměřena na vysvětlení a objasnění základních pojmů vztahující se k danému tématu, principů zážitkové pedagogiky, cílové skupiny a letním dětským táborem.

Praktická část práce podrobně popisuje přípravu a následnou realizaci celotáborové hry, metodiku a vyhodnocování cílů.

Letní dětský tábor se uskutečnil v červenci 2018.

Klíčová slova: mladší školní věk, letní dětský tábor, zážitek, prožitková pedagogika, environmentální výchova, celotáborová hra.

ANNOTATION

The goal of this bachelor theses was to project and implement a camp game with the elements of environmental education for primary school-aged children. The paper is divided into a theoretical and a practical part.

The theoretical part of the paper focuses on explaining and clarifying the fundamental terms concerning the subject, the principles of experiential education, the targeted group and summer camps for children.

In the practical part the author describes the preparation and implementation of the camp game, the evaluation of the goals and used methods.

The summer camp for children described in this theses took place in July 2018.

Key words: primary school-aged children, the summer camp for children, experience, experiential education, environmental education, the camp game.

OBSAH

SEZNAM OBRÁZKŮ, TABULEK A GRAFŮ	10
SEZNAM POUŽITÝCH ZKRATEK	10
ÚVOD	11
I. TEORETICKÁ VÝCHODISKA.....	12
1. VÝCHOVA	12
1.1 Cíle výchovy	12
1.2 Výchovné styly	12
1.3 Pojem výchova mimo vyučování.....	13
1.3.1 Funkce výchovy mimo vyučování.....	13
1.4 Environmentální výchova.....	14
1.5 Vzdělávání	15
2. POJEM VOLNÝ ČAS	16
2.1 Definice volného času	16
2.2 Historie volného času	17
2.3 Činitelé ovlivňující trávení volného času dětí a mládeže	17
2.4 Pojem instituce pro výchovu mimo vyučování ve volném čase	19
2.5 Zařízení pro výchovu ve volném čase	19
3. MLADŠÍ ŠKOLNÍ VĚK.....	21
3.1 Tělesný vývoj a rozvoj motoriky	21
3.2 Vývoj poznávacích procesů.....	22
3.3 Emocionální vývoj a socializace.....	22
4. ZÁŽITKOVÁ PEDAGOGIKA.....	24
4.1 Flow.....	24
4.2 Komfortní zóny.....	24
4.3 Princip dobrovolnosti	25

4.4 Dohoda o vzájemném respektování	26
4.5 Kolbův cyklus učení.....	26
4.6 Skupina	28
4.6.1 Vývojové fáze skupiny	28
4.6.2 Druhy skupin	29
4.6.3 Členové skupiny	29
5. HRA.....	30
5.1 Význam hry	30
5.2 Druhy her	31
6. REFLEXE A SEBEREFLEXE	32
6.1 Reflexe.....	32
6.2 Sebereflexe	32
6.3 Kirkpatrickův model hodnocení	32
6.3.1 Reakce (Reaction).....	33
6.3.2 Poznání (Learning)	34
6.3.3 Chování (Behaviour)	34
6.3.4 Výsledky (Results)	35
7. LETNÍ DĚTSKÝ TÁBOR - „LDT“	36
7.1 Druhy táborů.....	36
7.2 Cíl LDT	37
7.3 Celotáborová hra – „CTH“	37
II. PRAKTICKÁ ČÁST.....	40
8. CÍL BAKALÁŘSKÉ PRÁCE	40
8.1 Předpoklady pobytového programu	40
8.2 Metodologie a metody	40
8.3 Způsob hodnocení aktivit	42
9. DĚTSKÝ TÁBOR – PODMÍNKY PRO TVORBU A REALIZACI	47

10. PROGRAM POBYTU	50
11. CELOTÁBOROVÁ HRA S PRVKY ENVIRONMENTÁLNÍ VÝCHOVY..52	
11.1 Jednotlivé dny a etapy	53
První den – Příjezd	53
Druhý den - Pravěk	59
Třetí den - Piráti	62
Čtvrtý den – Druhá světová válka	66
Pátý den – Olymp	71
Šestý den - Western	73
Sedmý den – Kriminalistika	76
Osmý den – Mimoszemšťané	78
Devátý den - odjezd.....	80
11.2 Aktivity challenge by choice	81
12. VYHODNOCENÍ CELOTÁBOROVÉ HRY – SPLNĚNÍ CÍLŮ	83
12.1 Reakce	83
12.2 Poznání	83
12.3 Chování.....	83
12.4 Výsledky - splnění cílů práce	85
13. DISKUZE	89
ZÁVĚR	90
LITERATURA	
SEZNAM PŘÍLOH	
PŘÍLOHY	

SEZNAM OBRÁZKŮ, TABULEK A GRAFŮ

Obrázky		
Obrázek 1	Komfortní zóny	s. 24
Obrázek 2	Kolbův cyklus zkušenostního učení	s. 27
Obrázek 3	Hodnocení aktivit	s. 42
Obrázek 4	Letní dětský tábor Nedamov ceník	s. 49
Tabulky		
Tabulka 1	Témata pro „CTH“ na rok 2018	s. 41
Tabulka 2	Denní režim	s. 50
Tabulka 3	Vyhodnocení cílů	s. 86
Grafy		
Graf 1	Pocit, když se starají o přírodu	s. 43
Graf 2	Otázka na působení mimo tábor	s. 44
Graf 3	Účast v dalším roce	s. 44
Graf 4	Popularita tábora	s. 45
Graf 5	Přátelské vztahy	s. 46

SEZNAM POUŽITÝCH ZKRATEK

aj. – A jiné

CTH – Celotáborová hra

DDM – Dům dětí a mládeže

FVC – Full-value contract

LDT – Letní dětský tábor

Např. - Například

s. - Strana

SDH – Sbor dobrovolných hasičů

ZŠ – Základní škola

ÚVOD

Toto téma bylo zvoleno vzhledem k mému mnohaletému působení v oboru. Již od mala se účastním letních dětských táborů, kam jsem později jezdil jako instruktor a dodnes jezdím jako vedoucí oddílu. Za tuto dobu jsem měl nespočet příležitostí nahlédnout na běh a organizaci tábora a všeho co je s organizační stránkou spojené. Letos se mi dostalo možnosti vyzkoušet si dokonce post hlavního vedoucího tábora, kterou jsem s hrdostí přijal. K tomuto tématu mám řekl bych nejbližší a to nejen díky vykonávané praxi jako lektora. Zároveň jsem na obdobné téma také zpracoval svou maturitní práci v rámci mého předchozího studia na střední pedagogické škole v Mladé Boleslavi.

Cílem bakalářské práce bylo připravit a zrealizovat celotáborovou hru s prvky environmentální výchovy pro mladší školní věk.

Práce je rozdělena na teoretická východiska a praktickou část. První kapitola se zabývá výchovou, výchovným stylům, environmentální výchově a vzdělávání. Ve druhé kapitole naleznete pojem volný čas a ku příkladu činitele, které ho ovlivňují, ve kterém se tábor jako takový a s ním i celotáborová hra odehrává. Třetí kapitolu jsem věnoval cílové skupině, pro kterou byla celotáborová hra a program vytvořen, tedy pro mladší školní věk. Čtvrtá kapitola obsahuje zážitkovou pedagogiku a stručné popsání některých jejích principů, jako je teorie flow, skupinová dynamika, princip dobrovolnosti a Kolbův cyklus učení. Pátou kapitolu jsem věnoval hře jako takové. Je zde vysvětlen význam hry a druhy her, které známe. Důležitá pro nás pedagogie je reflexe a sebereflexe, která je stručně popsána v šesté kapitole. Závěrečnou sedmou kapitolu teoretické části, jsem věnoval letním dětským táborům na kterých se celotáborové hry odehrávají. Pojem letní dětský tábor zná téměř každý, ale málo kdo ví, že je každý tábor zaměřený na něco jiného a liší se tak i jejich cíle. Podkapitolu si zde našla i celotáborová hra. Je zde popsána a vysvětlena její tvorba a také nápověda, kde hledat inspiraci.

V praktické části práce se věnuji popisu cílů, dílčích cílů a předpokladů práce, které jsme se snažili v plné míře splnit. Dále je popsáno jaké metody jsme použili a grafické znázornění výsledků. V další kapitole popisují podmínky pro tvorbu a realizaci, jako je prostředí tábora, složení týmu, cílová skupina nebo finance. V následující kapitole se věnuji samotnému programu tábora, jako je režim dne a program mimo celotáborovou hru a navazují jednotlivými dny a etapami celotáborové hry. Vyhodnocení programu, splnění všech cílů a závěrečná diskuze se nachází v posledních kapitolách této práce.

I. TEORETICKÁ VÝCHODISKA

1. VÝCHOVA

Výchova je „záměrné, cílevědomé působení, které se projevuje všestranným formováním osobnosti. Je to specificky lidská činnost“ (Kraus, 2006, s. 5)

Lze tedy říci, že výchova má své cíle našeho snažení, jakožto pedagogů (vychovatelů), kterých chceme u našich svěřenců docílit.

„Výchova je optimalizací člověka a jeho světa, uceleného, uvědomělého, aktivního a tvůrčího vztahu člověka (lidí) k světu, tj. k přírodě, společnosti i k sobě samému. Řečeno jinak, výchova je cílevědomé rozvíjení osobnosti (sociální skupiny), jejich vztahů k světu vnějšími i vnitřními faktory jejího utváření a sebeutváření“ (Blížkovský, 1992).

1.1 Cíle výchovy

Cíle výchovy se liší společností, dobou a stupněm kulturního vývoje.

Pan profesor Blížkovský dělí cíle na **kognitivní, afektivní a psychomotorické**.

- Kognitivní (vzdělávací, poznávací) – osvojování si nových poznatků a dovedností
- Afektivní (postojové, hodnotové) – osvojování si nových postojů, oceňování hodnoty, všímavost a reagování
- Psychomotorické (výcvikové) – osvojování si psychomotorických dovedností jako je řeč, psaní, koordinace, manipulace a automatizace

1.2 Výchovné styly

Můžeme je definovat jako jistý přístup k výchově, její pravidla a způsob výchovy. Výchovné styly můžeme různě formovat dle toho, kdo jej používá. Jiný výchovný styl bude používat učitel ve škole, jiný vychovatel a další třeba rodič samotný.

Josef Langmeier a Dana Krejčířová ve své knize dělí výchovné styly následovně:

- **Autoritativní** – zde je kladen zásadně důraz na všestrannou poslušnost
- **Liberální** – naklonění co největší volnosti
- **Demokratický** – přihlíží se zde na to, že i dítě je bytost, která má svá práva rozhodovat o sobě samým. Rodiče zde jsou spíše „spolupracujícími partnery“. Kladen důraz na společné rozhovory a komunikaci.

Zmiňují však i výchovné styly, které mohou být naopak kontraproduktivní – nevhodné

- výchova **rozmazlující** – vyhovuje se každému přání dítěte
- výchova **nadměrně ochraňující**
- výchova **perfekcionistická** – vyznačuje se přepjatou snahou o dokonalost
- výchova **nedůsledná** – rodič kolísá mezi krajní přísností a krajní povolností
- výchova **zanedbávající, týrající, zneužívající**

1.3 Pojem výchova mimo vyučování

Dle Pávkové (2002) se výchova mimo vyučování charakterizuje těmito znaky:

- probíhá mimo dobu povinného vyučování.
- probíhá bez přímého vlivu rodiny.
- je úředně zajištěná.
- dochází k ní převážně ve volném čase.

Výchova mimo vyučování má funkci výchovnou, vzdělávací, sociální a zdravotní, kdy jednotlivé typy výchovných zařízení naplňují funkcí odlišnými způsoby a v různých mírách. Tento typ výuky je důležitý také pro prevenci společensky nevhodného chování.

1.3.1 Funkce výchovy mimo vyučování

Výchova mimo vyučování je speciální oblast výchovného působení, která plní výchovně-vzdělávací, sociální a zdravotní funkci.

Obzvlášť velký důraz je kladen na plnění výchovně-vzdělávací funkce. Jednotlivá zařízení se podílejí na rozvíjení schopností dětí a mládeže, na vzdělávání a uspokojování jejich zájmů a potřeb a na formování postojů a morálních vlastností dětí, podle specifických

možností daných institucí. Děti se motivují ke kvalitnímu využívání volného času prostřednictvím pestrých a zajímavých činností, během kterých získávají nové vědomosti, dovednosti i návyky. Na základě praktických zkušeností si děti a mládež formuje vlastní názor na život a na svět.

Další důležitou funkcí je funkce zdravotní, které zařízení pro výchovu mimo vyučování dosahují zejména tím, že: „přispívají k usměrňování režimu dne tak, aby podporoval zdravý tělesný a duševní vývoj dětí a mládeže.“ (Pávková, 1999, s. 42) To spočívá ve střídání činností různého charakteru, například: střídání organizované a spontánní činnosti nebo střídání aktivit a odpočinku. Mimořádně velký význam pro zdraví dětí mají bohaté pohybové programy na čerstvém vzduchu.

1.4 Environmentální výchova

Environmentální neboli ekologická výchova se zabývá problémy stavu přírody a společnosti, a usiluje o zvýšení odpovědnosti jednotlivých lidí za vzniklé problémy a situace. Environmentální výchova učí děti odpovídat za místo, kde žijí a smysluplně používat místní zdroje. Snaží se o zvýšení citlivosti, vstřícnosti a tvořivosti jedinců během pečování o přírodu a řešení společenských problémů. Hlavním cílem environmentální výuky je vytvoření ekologicky přijatelných hodnot, které se zaměřují na dobrovolnictví a na nekonsumní, nehmotné kvality lidského života. V roce 1977 v Tbilisi byla na konferenci o environmentální výchově zformulována tato definice: : „Cílem environmentální výchovy je 1. posílit naše vědomí a porozumění ekonomické, sociální a ekologické provázanosti v městských i venkovských oblastech; 2. poskytnout každému příležitost dosáhnout znalostí, hodnot, názorů, odpovědnosti a dovedností k ochraně a zlepšování životního prostředí; 3. tvořit nové vzorce chování jednotlivců, skupin i společnosti jako celku vstřícné k životnímu prostředí.“ (Činčera, 2007)

1.5 Vzdělávání

Jedná se o proces napomáhající učení, směřující k rozvoji vědomostí (pojmy, názvy), dovedností (motorické, intelektuální) a schopností u jedince.

Vzdělání je výsledek vzdělávání. Úroveň vzdělání se stupňuje na základní, střední a vysokoškolské.

Dalším pojmem patřící pod vzdělávání je *vzdělanost*. Určuje se tím rozsah a míra vzdělanosti u populace, determinovanou sociálními a ekonomickými faktory. Také se tím určuje kvalita vzdělání poskytovaného školami.

Posledním pojmem u vzdělávání je vzdělavatelnost. Je to schopnost jedince se vzdělávat (jeho potenciál vzdělávat se v souladu s normami dané společností). Vzdělavatelnost je ovlivňována biologickými faktory, jako je genetická zátěž, nemoc, motivace, dostupnost, zázemí aj.). Základní pedagogické kategorie a pojmy. IS MUNI [online]. [cit. 2019-06-10]. Dostupné z: https://is.muni.cz/do/rect/el/estud/lf/ps05/mpmp071/ped_kategorie.pdf

2. POJEM VOLNÝ ČAS

Pod pojmem volný čas si každý představuje něco jiného. Obecně je však vnímán jako něco příjemného. Jednoduché vysvětlení volného času je, že je to ten čas, který nám zbude po vykonání všech našich povinností. Je velmi důležité umět oddělit svůj volný čas od povinností. Někdy může nastat situace, kdy jedinci není dopřáno dostatečné množství volného času, což se může negativně projevit na psychickém i fyzickém stavu jedince. Nebo opačná situace, kdy má jedinec více volného času než potřebuje a neví, jak s ním naložit. Do volného času nepatří spánek, jídlo ani hygiena.

2.1 Definice volného času

Dle Hofbauera (2004) jsou volným časem situace, kdy člověk nevykonává žádnou aktivitu pod tlakem povinností, které vychází z jeho společenských rolí, a nezbytnosti zachovat a rozvíjet svůj život. Do těchto činností člověk vstupuje dobrovolně s nějakým očekáváním a odnáší si z nich příjemné zážitky pocitu potěšení. Pedagogický slovník (Průcha, 2003) volný čas definuje jako oblast mimopracovního a mimoškolního času, která nastane po zajištění osobních, rodinných, a biologických potřeb. Vzděláváním a výchovou ve volném čase se zabývá pedagogika volného času.

Detailněji se volným časem zabýval Opachowski (1987, s. 36-38) a jde o následujících osm pojmů.

- **Rekreace:** odpočinek či zotavování se po námaze, nebo úrazu
- **Kompenzace:** potřeba vyrovnání se s nedostatky
- **Edukace:** vzdělávání, prožití nových zážitků a poznávání nových věcí
- **Kontemplace:** snaha pochopit sebe sama, seberealizace
- **Komunikace:** potřeba kontaktu
- **Integrace:** patřit někam, zažívat skupinové chvíle s přáteli
- **Participace:** schopnost spolupracovat
- **Akultura:** zdravý kreativní rozvoj osobnosti skrze fantazii a nápady

Jedna z definic volného času také říká, že jde o prostor v čase, který lidem dovoluje „...svobodnou volbu činností, kdy si člověk vybírá činnost nezávisle na společenských povinnostech, vykonává ji tedy dobrovolně a tato činnost mu poskytuje uspokojení a příjemné zážitky“ (M. Žáková, s.2 / sec. cit. Vážanský, 2001, s. 23).

2.2 Historie volného času

„Od poloviny šedesátých let minulého století vzrůstalo poznání, jak významnou oblastí života a výchovy dětí, mládeže a dospělých se stává volný čas“ (Hofbauer, 2004, s. 16).

Dle Hofbauera (2004) byl rozvoj v minulých dvou stech letech součástí a zároveň taky podněcovatelem různých změn ve výchově dětí a mládeže. V této době docházelo k rozvoji volnočasových činností a zařízení, které začaly být podporovány v životech dospělých, dětí, mladistvých a pracovníků, pracujících na různých pozicích spojených s využitím volného času. Pávková (2003) říká, že k největším změnám ve vývoji volného času docházelo ve 20. století. Došlo k vzrůstu rozsahu a významnosti pro jednotlivce, jednotlivé generace i celou společnost. Výsledkem vývoje volného času a zároveň lidské společnosti byly změny v obsahu a možnostech realizace volného času. Velkou roli zde má i doba, během které docházelo k rozvoji přístupu lidí k volnému času, který nás dnes provází celým životem. Po srovnání historie volného času s historií jiných institucí docházíme k závěru, že historie volného času je poměrně krátkého rozsahu. *„Rodina se rozvíjela po tisíce let, škola jako všem přístupná vzdělávací a výchovná instituce po několik posledních století, demokratický občanský život v předchozích dvou stech letech“* (Hofbauer, 2004, s. 11).

2.3 Činitelé ovlivňující trávení volného času dětí a mládeže

Vedení a výchova dětí a mládeže v jejich volném čase je nedílnou součástí komplexní výchovy osobnosti jedince. Je uskutečňována různými výchovnými činiteli, jejichž snahou by mělo být poskytnutí bohatých námětů, činností a především svobody rozhodování ve volném čase dětí a mládeže.

Rodina

Rodina zabírá v celkové výchově dětí a mládeže vysoce dominantní postavení. Má vliv na dítě jak výchovným působením, tak svým běžným životem, kdy dochází k předávání vzorů pro život dítěte a dochází zde k prvním volbám jeho zálib. Roku 1993 byl proveden výzkum

s názvem Zájmy dětí středního školního věku a možnosti jejich uplatnění. Výzkum byl pod studií Děti, mládež a volný čas, která se zabývá také mírou informovanosti rodičů o využití tohoto času. Výsledkem studie bylo, že tři čtvrtiny rodičů si myslí, že jsou dobře informováni, o činnostech, kterých se jejich děti zúčastňují. Dále však došlo k zjištění, že zatím co rodiče ví, kde jejich děti tráví čas, míra informací o tom, co v tomto čase jejich děti dělají je zcela nedostatečná. (Hofbauer, 2004)

Vliv rodiny na volnočasové aktivity dítěte

Rodina je primární sociální skupinou, která je většině dětí také prvním volnočasovým životem, který se významně odráží na formování osobnosti dítěte. Rodina dítě zabezpečuje hmotně i sociálně, vychovává ho, začíná se vzděláváním dítěte, rozvíjí jeho mezilidské vztahy a pomáhá mu s budováním jeho hodnot. „*Tradiční podoba rodiny přináší dnes svým příslušníkům v mnoha směrech příznivější podmínky než kdykoli předtím;*“ (Hofbauer, 2004, s. 56)

Škola – „ZŠ“

Škola výrazně ovlivňuje přístup dětí a mládeže k trávení volného času a ke kvalitě aktivit, kterých se v tomto čase zúčastňují. Téměř všechny školy dávají dětem možnost trávit kvalitně a aktivně volný čas v různých nepovinných předmětech či kroužcích. „*S nástupem do školy dítěti přibývají povinnosti související s přípravou do školy, což je přirozeným důsledkem zkrácení jejich volného času. Škola usměrňuje a orientuje aktivity dětí tak, aby byly motivující a využitelné v dalším životě dítěte. Napomáhá tak k požadovanému rozvoji osobnosti dítěte a pozitivně ovlivňuje zájmy žáků.*“ (Kulacsová, 2006, s. 61)

Vrstevnické skupiny

Vrstevnické skupiny jsou důležitým faktorem při volbě volného času dětí a mládeže především v období adolescence. Členství ve vrstevnických skupinách je obecně významným činitelem ve vývoji sociální stránky jedince, ale některé skupiny mohou být rizikem pro vznik sociálně patologických jevů. (Pávková, 2002)

2.4 Pojem instituce pro výchovu mimo vyučování ve volném čase

Instituce pro výchovu ve volném čase doplňují působení rodiny a školy ve výchově dítěte. Těmito institucemi jsou zejména občanská sdružení dětí a mládeže, školní družiny, základní umělecké školy, tělovýchovné spolky či komerční organizace jako jsou kulturní nebo sportovní organizace. Samotná výchova ve volném čase probíhá v rámci jedné z těchto institucí. V každém tomto sdružení či organizaci vychovatelé působí na děti jiným způsobem. Jednotlivé sdružení například „*definuje do určité míry cíle působení, možnosti spolupráce s dalšími odborníky, dobu a místo setkávání s dětmi atd.*“ (Pávková, 1999, s. 117)

2.5 Zařízení pro výchovu ve volném čase

V době mimo vyučování se na výchově kromě rodičů podílí různé instituce neboli zařízení, mezi které patří například:

Školní družiny

Školní družiny „*se zaměřují na práci s dětmi prvního stupně základní školy a zpravidla jen nižších ročníků. Kromě výchovné a zdravotní funkce má velký význam plnění funkce sociální, protože toto zařízení zajišťuje sociální péči a bezpečnost dětí v době, kdy jsou rodiče v zaměstnání.*“ (Pávková, 1999, s. 45)

Školní kluby

Školní kluby „*pracují s dětmi středního školního věku, se žáky druhého stupně základní školy. Vycházejí z charakteristik této věkové skupiny, zejména z větší samostatnosti dětí a jejich vyhraněnější a specializovanější zájmové činnosti.*“ (Pávková, 1999, s. 45)

Domov dětí a mládeže – „DDM“

Domovy mládeže „*zajišťují žákům středních škol, kteří vzhledem ke vzdálenosti zvolené školy od místa trvalého bydliště nemohou denně dojíždět, výchovnou péči, ubytování a stravování.*“ (Pávková, 1999, s. 46)

Dětské domovy

Dětské domovy jsou instituce ústavní výchovy a mají speciální funkce, „*jedním z jejich úkolů je však také dbát o hodnotné využívání volného času a rozvíjení a kultivaci zájmů dětí a mládeže.*“ (Pávková, 1999, s. 46)

Jazykové školy

Jazykové školy fungují ke zvýšení dovedností dětí, mládeže i dospělých v oblasti cizích jazyků. Cizí jazyk se zde vyučuje jak v komunikační tak v psací formě. Jazykové školy „plní odbornou funkci v oblasti výuky cizích jazyků.“ (Pávková, 1999, s. 46)

Sportovní kroužky

Sportovní kroužky slouží ke zvýšení fyzické aktivity a zlepšení fyzické zdatnosti dětí a mládeže. Například atletika nabízí možnosti různých klubů či závodů, kde dochází i ke sdružování a socializaci dětí.

Sbor dobrovolných hasičů – „SDH“

Sbory dobrovolných hasičů jsou sdružení lidí všech věkových kategorií od nejmenších dětí až po zkušené dospělé hasiče. Tato sdružení mají výchovnou, zábavnou i sportovní funkci. Sportovní část má sbor dobrovolných hasičů díky závodům, které se v rámci hasičského sportu pořádají. Během těchto závodů děti získávají informace, které získávají během výchovné části, kdy se učí o náradí a různých manévrech, které se u hašení využívají.

Dětské tábory

Dětské tábory jsou místa, kde hodně dětí tráví čas přes léto, kdy nechodí do školy. Na táborech se děti a mládež, takzvaní táborníci, zúčastňují táborových programů, které bývají složeny z bohatého spektra aktivit. Mnohdy to jsou pro táborníky nové aktivity, které by jinde nezažili. Tradiční zobrazení tábora je louka na okraji lesa, kde děti přebývají v dřevěných stanech. S moderní dobou však přicházejí i novodobé tábory, které jsou zaměřené například na určitý typ umění, výpočetní techniku nebo sport. Existují i tábory pro dospělé.

Celý tábor mají děti svého oddílového vedoucího, který pro ně připravuje program a je jejich táborovým rodičem. Je důležité, aby měl vedoucí program pro táborníky důkladně připravený, aby nedocházelo k velkým prodlevám, ve kterých by se děti mohly nudit a měli by prostor pro stesk a pláč. Velkou částí programu bývá celotáborová hra, která má dopředu určené téma. V duchu této hry probíhá celý tábor.

3. MLADŠÍ ŠKOLNÍ VĚK

Školní věk můžeme chápat jako oficiální vstup do společnosti. Nástup do školy je pro dítě velmi důležitým sociálním mezníkem v jeho životě. Začíná tak zároveň zcela novou kapitolu s novými vrstevníky, se kterými se vydává na cestu za poznáním nových vědomostí a dovedností.

Školní věk lze rozdělit do tří na sebe navazujících fází:

1. **Raný školní věk** (přibližně od 6 do 9 let) – dítě zvládá novou sociální roli a základy vzdělanosti: naučit se číst, psát a počítat.
2. **Střední školní věk** (od 9 do 11-12 let) – přechod z 1. stupně na 2. nebo na nižší stupeň střední školy; začátek dospívání; vytváření budoucího sociálního postavení, které předurčuje jeho budoucí sociální postavení.
3. **Starší školní věk** (období 2. stupně ZŠ) – trvá do ukončení ZŠ; období pubescence, první fáze dospívání (např. postupné osamostatňování se od rodiny). (Vágnerová, 2012, s. 254-256)

Šimíčková Čížková a kol. v knize říkají, že je školní zralost: „*takový stupeň vývoje tělesných i duševních vlastností dítěte, který je nutným předpokladem úspěšného zvládnutí školních požadavků.*“ Dosah tohoto stupně ovlivňují vnitřní i vnější vlivy. Při zkoumání školní zralosti se posuzují tyto faktory: tělesná zralost, kognitivní zralost a emoční, motivační a sociální zralost. (Šimíčková Čížková & kol., 2005, s. 84)

Při rozhodování zda dítě je již dostatečně zralé se užívá. **Kernův test** školní zralosti, během kterého dítě kreslí postavu, snaží se napodobit psané věty či obkresluje skupiny znaků. (Šimíčková Čížková & kol., 2005, s. 91)

3.1 Tělesný vývoj a rozvoj motoriky

Období mladšího školního věku je ohraničeno dvěma biologickými mezníky. Mezi dětmi tohoto věku bývají obrovské individuální rozdíly. Některé děti dospívají rychleji a některé naopak, takže vždy nemusí biologický věk odpovídat tomu kalendářnímu. Je normální, že dívky v tomto období rostou rychleji než chlapci. Zklidňuje se motorický vývoj. Pohyby dětí jsou rychlejší, přesnější a koordinovanější. Jemná a hrubá motorika je výrazně

zlepšená. Děti se začínají zajímat o sportovní aktivity, což je skvělé i pro uvolnění psychického napětí. (Šimíčková Čížková & kol., 2005, s. 94)

3.2 Vývoj poznávacích procesů

Děti jsou v tomto období hodně zvědavé, pozornější i vytrvalejší. Nestačí jim pasivní přijímání nových informací, chtějí si vše vyzkoušet. Jejich vnímání se stává cílevědomou činností a dětská představivost je již plně vyvinuta. Děti dokáží rozpoznat realitu od jejich představivosti. Stále dochází k zdokonalování paměti. V následujících letech je důležitý rozvoj jejich pozornosti. Na vývoj myšlení má velký vliv škola a učitel. (Šimíčková Čížková & kol., 2005, s. 94-95)

3.3 Emocionální vývoj a socializace

Dítě začíná chápat emoce a dokáže projevit své pocity. Dochází k rozvíjení tzv. vyšších citů, kterými jsou etické, intelektové, sociální a estetické city. Dítě si upevňuje své morální zásady, které však ještě může rodina ovlivnit. I v emocionálním vývoji jsou mezi dětmi individuální rozdíly. Přetrvává snadná emoční ovlivnitelnost. Se začátkem školní docházky se dítě oddaluje od rodiny a přebírá novou sociální roli žáka. Jestliže dítě v tomto období prožívá dlouhodobý neúspěch, může to porušit jeho osobnost a může například přestat docházet do školy.

Ve škole jsou vidět rozdíly mezi děvčaty a chlapci. Chlapci bývají aktivnější, lehce střídají činnosti a mají intenzivnější reakce. Dívky naopak vydrží dlouho u jedné aktivity, nevšímají si okolního ruchu a jsou vstřícnější vzhledem k příkazům učitele. Ze začátku je učitel jejich největším vzorem, dítě ho obdivuje s má k němu úctu. Později se dítě stává kritičtější a být pro něj vzorem již není tak jednoduché.

Hlavními činnostmi v tomto období jsou učení a plnění úkolů. Nesmíme však zapomínat na hru, která je pro vývoj osobnosti dítěte důležitá. Pomocí hry děti relaxují a odpočívají od školních povinností. Mnohdy je zařazována učiteli i do výuky, kde ji děti ocení a kde plní diagnostickou a terapeutickou funkci. (Šimíčková Čížková & kol., 2005, s. 97-99)

Socializaci a morální vývoj dítěte kvalitně popsal Lorenz Kohlberg v knize od Langmeiera a Krejčířové, dělí morální vývoj dítěte na tři základní stádia:

- **Předkonvenční** úroveň – hodnocení určitého jednání jsou přijímány konkrétní následky v podobě odměny nebo trestu.
- **Konvenční** úroveň – splnění sociálního očekávání je jedno z nejdůležitějších. Dítě se chová tak, jak se od hodného dítěte očekává (morálka svědomí a autority)
- **Postkonvenční** úroveň – Dítě samo uzná co je vhodné udělat a neudělat, tak aby to bylo v souladu s ostatními. Chová se tak, aby neporušoval dané normy společnosti.

4. ZÁŽITKOVÁ PEDAGOGIKA

4.1 Flow

Flow je pojem označující zapálení účastníků do herních fiktivních situací. Jedná se o velký zápal do hry, kdy se účastníkům mění pojem o času, emocích i vzájemných vztazích.

Pro proces flow je charakteristickým jevem vyváženosti mezi výší dovedností a výzvami okamžiku. Dále jasnost cílů, zpětné vazby, dostačující koncentrace na úkol a přeměna pojmu o času. (Činčera, 2007, s. 17)

4.2 Komfortní zóny

Komfortní zóny vyjadřují individuální rozdíly při přijetí výzev. Je to zóna aktivit, které jedinci nezpůsobují stres. Další ze zón je zóna zvládnutelných aktivit, které rozšiřují účastníkovu komfortní zónu. Problém vzniká, pokud dojde k vystoupení účastníka z učící zóny do zóny ohrožení. V této zóně jsou činnosti příliš obtížné pro účastníka a ten má příliš vysokou šanci na neúspěch. Tento případ může vést až ke zmenšení komfortní zóny. (Činčera, 2007, s. 19)



Obrázek 1: Komfortní zóny (Pelánek. 2008, s23)

4.3 Princip dobrovolnosti

Princip dobrovolnosti, nebo také Challenge by Choice je jedna z významných podmínek pro kvalitní učení prožitkem. Účastníci mají svobodné rozhodnutí ve zvolení úrovně výzvy, kterou chtějí splnit a instruktoři jim musí vyhovět a nesmí po nich chtít nic proti jejich vůli. Povinnost účastníků je přijímat pouze výzvy, které jsou pro ně fyzicky i psychicky zvládnutelné. Dalším jejich úkolem je zamezovat nátlaku na ostatní členy týmu a podporovat je ve výzvách. (Činčera, 2007, str. 20)

Tento princip má tři základní zásady:

1. **Schopnost účastníků stanovovat si vzhledem k nabízené výzvě své vlastní cíle:** například společné překonání časového limitu. Za úspěch pak nemusíme považovat jen to, že jedinec či skupina danou aktivitu splnil/a, ale že by překonaný předem stanovený cíl (např. překonaný časový limit).
2. **Možnost účastníků se rozhodnout, co a kolik toho si chtějí z dané aktivity vyzkoušet:** mají šanci si určit svůj limit. Příkladem může být třeba stydlivost účastníka při prezentování nebo hraní divadla. Instruktor by měl respektovat to, že se daný účastník během této aktivity nemusí úplně 100 % zapojit.
3. **Princip informované volby:** aby se mohl účastník rozhodnout, potřebuje od instruktora znát veškeré potřebné informace. Pokud účastník dopředu neví, co ho čeká, do čeho jde, může to v něm vyvolávat pocity nedobrovolnosti. Zároveň ale nesmíme zapomínat na to, že zde mohou být účastníci, kteří mají naopak rádi tajemno a jakési překvapení. Úkolem instruktora je najít „zlatý střed“ mezi informovaností a tajemstvím. (Činčera, 2007, str. 21)

To krásné na tomto principu je právě to, že mají účastníci možnost kdykoliv odstoupit z aktivity, ze které mají velký strach. Ostatní účastníci vždy toto rozhodnutí musí respektovat, a to bez jakýchkoliv připomínek nebo posměšků. Účastník, který tento princip využije, nadále se svojí skupinou setrvá. Buď může dělat jakousi psychickou podporu skupině, nebo být pomocníkem lektorovi. Odstoupení od výzvy tedy pro něj neznamena odchod a volnou zábavu, jak by se mohl někdo domnívat.

4.4 Dohoda o vzájemném respektování

Dalším východiskem prožitkové pedagogiky je tzv. „dohoda o vzájemném respektování, neboli „full value contract (FVC).

Dělí se na šest základních principů:

1. **Bud' tady** – radost z přítomnosti, spoluúčast, zapojení, zábava
2. **Bud' v bezpečí** – důvěra, odpovědnost, hranice, vztahy
3. **Stanov si cíle** – odpovědnost, určení cílů, iniciativa, hodnocení, pomoc, spolupráce
4. **Bud' poctivý** – férová hra, identita, sebezpřijetí, zpětná vazba
5. **Jdi dál** – zvládnutí problému, odvaha jít do rizika a přijímat výzvy, uvědomění závislosti na ostatních i odlišností, přijetí odpuštění, přesun a změna
6. **Pečuj o sebe a ostatní** – rovnováha, spirituální dimenze. (Činčera, 2007, s. 47)

Pokud chceme aby dohoda plnila svůj účel, je třeba se k ní v průběhu vracet a musejí se jí řídit nejen členové, ale také organizátoři a vedoucí. Důležité je také brát v potaz věk, pohlaví a jiné aspekty charakterizující účastníky pobytové akce.

Dohody na takových akcích mohou nabývat následujících podob:

- vlastní tvorba dohody na začátku projektu
- společné sledování dodržování dohody a její analýza
- postupné budování dohody
- společné zlepšování dohody
- uzavření a vyhodnocení dohody po ukončení projektu (Činčera, 2007, s. 48)

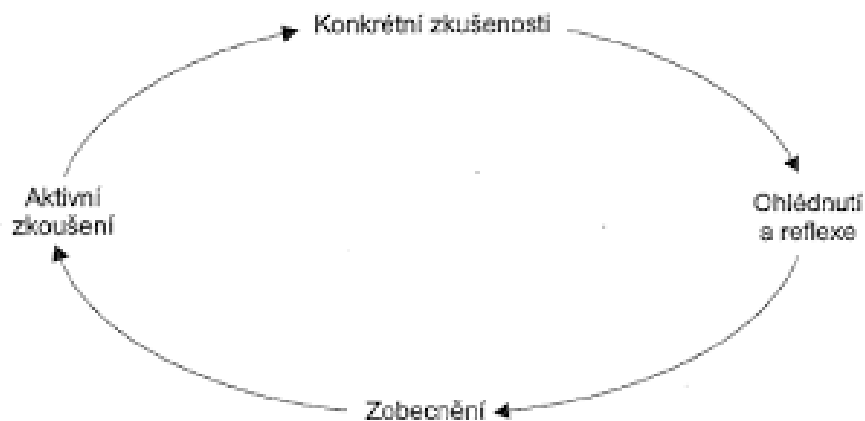
4.5 Kolbův cyklus učení

David A. Kolb věřil, že „*učení je procesem, ve kterém jsou znalosti tvořeny skrze zkušenost.*“

Kolbova teorie zkušenostního učení má dva hlavní aspekty. Prvním aspektem je zobrazení učebního procesu přes cyklický model a druhým aspektem jsou čtyři styly učení.

V první části cyklického modelu stojí konkrétní zkušenost, kterou účastník aktivně zažívá. Následuje reflexivní pozorování, kdy edukant reflektuje získanou zkušenost. Třetí

částí se říká vytvoření konceptu, kde se účastník sám snaží vytvořit jaký si koncept zkušenosti, kterou sám získal. Aktivní experimentování je poslední částí Kolbova cyklu. Zde se student snaží vymyslet návrh, jak svůj koncept otestovat. (Kolb, 1984, s. 21)



Obrázek 2: Kolbův cyklus zkušenostního učení (Hanuš a Chytilová, 2009, s. 43)

Činčera (2007, s. 17) uvádí, že je Kolbův cyklus učení významně využíván, ale není to důvodem vyhnutí se kritice. Činčera proto uvedl následující body, které jsou této Kolbově studii vytýkány.

- přílišné zjednodušení procesu učení
- model působí tak, že je každá z fází stejně dlouhá a důležitá
- model přehlíží kulturní, sociální, historické a jiné aspekty
- může vést k myšlenkové lenosti
- není zmínka o špatném závěru, ke kterému může vést empirická zkušenost

Další věcí, kterou Kolb v této studii zmiňoval, jsou čtyři styly učení, které poukazují na činnosti, během kterých se lidé nejlépe učí.

- asimilátoři - učí se lépe pomocí zvukových podnětů.
- konzervátoři - učí se lépe při aplikaci praktických teorií.
- akomodátoři - lépe se učí, když si mohou věci takzvaně osahat.
- divergenci - mají rádi přehled a více informací, které si následně mezi sebou propojují. (Kolb, 1984, s. 21 – 22)

4.6 Skupina

„Skupina jako místo učení slouží rozvoji osobnosti jednotlivce, který tak může vědoměji prožívat a utvářet svou identitu.“ (Belz, Siegrist, 2001, s. 39)

Skupina je větší počet lidí se stejným cílem. Jednotlivec je skupinou výrazně ovlivňován. Dle Kirchnera (2009, s. 103) jsou skupiny určovány dle následujících znaků:

- delší interakce mezi členy, nikoliv jen několik minut
- vnímání skupiny jako skupiny a sebe jako její členy
- vytvoření vlastních norem, rolí a očekávání
- vědomí společného cíle nebo účelu
- vznik různých vztahů mezi jednotlivými členy

4.6.1 Vývojové fáze skupiny

Každá skupina prochází určitými vývojovými stádii. V jaké fázi se skupina nachází, se zabývá skupinová dynamika. Aby se skupina dostala na maximální stupeň vývoje, záleží na pedagogovi. Ten má za úkol sledovat aktuální fázi skupinu a dle ní upravovat program.

Fáze skupiny jsou následující:

- **formování (forming):** skupina je zde nejistá, rozhoduje se kdo bude vedoucí skupiny, viditelná úzkost. Vedoucí ukládá jednoduché úkoly, které nevyžadují hlubší spolupráci.
- **Bouření (storming):** roste zde napětí, vznikají společenství, testování vedoucích a zpochybňování důvěry. Spolupráce je na nízké úrovni, je zapotřebí, aby vedoucí pomohl skupině se splněním většího úkolu.
- **Normování (norming):** fungující skupina, je spokojena se svými výsledky, zná své silné stránky a pracuje nezávisle na vedoucím.
- **Transformování (performing):** činnost skupiny zde končí. Zkušenosti, které členové získali, přenášejí do života a jiných aktivit. (Tuckman in Činčera, 2007, s. 31 - 32)

4.6.2 Druhy skupin

Skupiny můžeme dělit na:

- **formální skupina:** hierarchie ve skupině je ujasněna, role členů odpovídají jejich pozici, nemají stejné možnosti a pravomoc (účastníci s dlouholetými zkušenostmi se chopí vedení oproti nováčkům).
- **neformální skupina:** oproti formální skupině zde hierarchie nehraje roli a jsou si všichni stejně rovni.

4.6.3 Členové skupiny

Formální skupiny mají jasně dané role. U neformální ovšem nezáleží na vašem aktuálním postavení ve společnosti nebo pracovní pozici.

Vznikají zde nové tři role:

- **vůdce skupiny:** přirozený vůdce, který se chopil skupiny a ostatní členové k němu vzhlíží a respektují.
- **faciliátor:** většinou sám pedagog, který iniciuje procesy, které napomáhají skupině v růstu.
- **řadový člen:** důležitý člen skupiny bez kterého by skupina nemohla fungovat a dosáhnout cíle. (Kirchner, 2009, s. 104 – 105)

Během práce se skupinou musí pedagogický pracovník zajistit rovnováhu mezi třemi činiteli- Já, My a Téma. Jedině potom mohou probíhat nějaké další skupinové procesy. Je potřeba, aby vedoucí pracovník respektoval fázi, ve které se skupina nalézá a reagoval na veškeré podněty od účastníků. Dalším jeho úkolem je odhalovat patologické jevy v procesu skupiny, diagnostikovat je a hromadně se všemi členy skupiny se pokusit je odstranit. (Belz, Siegrist, 2001, s. 57 – 60)

5. HRA

S pojmem hra se setkáváme celý život. V dětství je hra způsobem učení se novým věcem, ale se stárnutím ji vystřídají jiné činnosti. Pedagogika volného času se snaží o celoživotní vzdělávání formou her. Her je vymyšleno obrovské množství a liší se od sebe řadou faktorů. Pro splnění cíle, kterého hrou chceme dosáhnout, musíme zvolit vhodnou hru. Je tedy důležité, aby vedoucí měl přehled o možných typech her. Zároveň je pro pedagoga důležité, aby si rozšiřoval svůj repertoár her. U dětí je vhodné střídát hry a aktivity, abychom předešli ztrátě zájmu dětí a ztrátě jejich pozornosti.

Hra účastníkům umožňuje vystoupit z reality a zaujmout jinou roli, této situaci se říká modelový svět. Děti tento svět vyjadřují slovy „jen jako“. (Franc, 2007)

Hru můžeme specifikovat podle jejích charakteristických znaků. Na jedné straně máme její vážnost, nejistotu výsledku a řízenost pravidly. Naopak na druhé straně hry vidíme radost, zábavu a potěšení. Během dosahování cíle hry děti zažívají prvky dobrodružství, překvapení a dramatičnosti. (Neuman, 2000)

5.1 Význam hry

Dle Zapletalová (1998) hry dětem dávají vzrušující a radostné zážitky. Prožívají u nich širokou škálu emocí například napětí při boji, radost při vítězství a smutek při prohře. Veškeré tyto fáze musí dítě zažívat, aby se správně mohla formovat jeho osobnost a aby se naučil přijímat prohru. Tradiční hry dítěti pomáhají uspokojit touhu po lidské společnosti a odvádí ho od jeho osamělosti. Během hry se může stát čímkoliv chce - princeznou, rytířem či loupežníkem... Dítě neuvažuje o smyslu hry. Hraje si, protože ho to baví. Dle psychologů se dětem během hry dostává odreakování stresu, kterému jsou vystaveny ve škole, pomáhá jim vybit agresivní pud. Je důležitá při socializaci dítěte do společnosti a má velký podíl na jeho inteligenci.

5.2 Druhy her

Neuman (2000, s. 22) píše ve své knize, že při porovnávání různých koncepcí od různých autorů a různých škol došel k následujícímu třídění her, které nám vyhovovalo při tvorbě táborového programu. Dělení her jsou spousty, podle různých kritérií a různých autorů, ale toto nám přišlo ideální:

- seznamovací hry
- zahřívací a kontaktní hry
- hrátky a zábavné soutěžení
- hry na důvěru
- iniciativní a týmové hry
- hry podporující rozvoj spolupráce a komunikace
- ekologické hry
- závěrečné hry a různé rituály
- hry pro reflexi a závěrečné hodnocení

6. REFLEXE A SEBEREFLEXE

John Locke pojmem reflexe (sebereflexe, označil schopnost lidského vědomí obrátit se samo k sobě a sledovat svou vlastní činnost. (Plháková, 2003, s. 43)

Nejen že si člověk uvědomuje své myšlenky, city a snahy, ale díky sebereflexi se snaží odpovídat i na otázky typu: Co to vyvádím? Proč mě to tak mrzí? (Plháková, 2003, s. 43)

6.1 Reflexe

Jedním z druhů sebezpozorování (obrácení myšlení na sebe, do vlastního vědomí) je reflexe. V pojetí konstruktivistů je společně s úvahou řazena do prvků procesu učení. Předchází ji učební zkušenost či dovednost, protože i ta vzniká pomocí reflektování činnosti, dokud není na úrovni osvojené vědomosti, nebo rutinního výkonu. (Hartl & Hartlová, 2010, s. 492)

Empirická (jednoduchá reflexe) spočívá v odpovědích na otázky typu „Co a proč jsem dělal(a)?“ „S jakým účinkem?“ „Jak bych to mohl(a) dělat jinak?“ apod. Umožňuje popsat a popř. i utřídit zkušenosti, avšak nevede většinou k vytvoření nové znalosti.

Abstrahující reflexe je vyšším stupněm zpracování pedagogických zkušeností. Jde při ní o nalezení principu, který platí pro jednání v širší škále pedagogických situací. (Průcha, 2009, s. 411)

6.2 Sebereflexe

Sebereflexe (self-reflection) je vědomý proces, jehož pomocí člověk vnímá, posuzuje a řídí své chování. (Hartl & Hartlová 2010, s. 515)

6.3 Kirkpatrickův model hodnocení

Jednou z nejznámějších a nejefektivnějších aktivit pro hodnocení účinnosti vzdělávacích činností je Kirkpatrickův čtyř-úrovňový model hodnocení. Vznikl zhruba před 60 lety a až do dnes je základem mnoha evaluačních prací (např. Baskin, 2001, Mani, 2010).

Mnoho aktivit bývá hodnoceno pouze na úrovni spokojenosti účastníků a postrádají tak komplexní a podrobné informace o efektivitě vzdělávacích procesů a o významu pro

fungování dané organizace. Toto hledisko bylo ve své době hlavním podnětem k vytvoření Kirkpatrickova modelu a dalších evaluačních nástrojů. (Tenkl, 2014)

Evaluace vzdělávacích procesů je nástroj, kterým se hodnotí, zda se vzdělávací proces vyplatí instituci realizovat. Kirkpatrickův model se řadí mezi evaluace orientované na cíl, jejichž rysem je stanovení jasně měřitelných a definovaných cílů ještě před začátkem samotné evaluace. Na základě těchto cílů je na konci hodnocena úspěšnost daného projektu.

Již podle názvu je jasné, že Kirkpatrickův čtyř-úrovňový model má čtyři fáze. Fázemi jsou: reakce, poznání, chování a výsledky. Jednotlivé fáze jsou popsány v následujících odstavcích. (Tenkl, 2014)

6.3.1 Reakce (Reaction)

První fází je reakce (reaction). Ta se zabývá tím, jak reagují školení jednotlivci na vzdělávací proces. Je nutné, aby v této fázi bylo dosahováno pozitivních reakcí. V případě negativní odezvy by mohlo dojít k narušení vzdělávacího programu a zároveň k nulovému přenesení získaných poznatků do běžné pracovní činnosti. Ani pozitivní reakce nám neurčí stoprocentní úspěšnost dalších fází. Fáze reakce bývá nejčastěji evaluovaná pomocí dotazníků, které účastníci vyplňují bezprostředně po ukončení školení. Nejběžnější je škála pěti úrovní, ze kterých jsou dvě odpovědi pozitivní, dvě negativní a jedna neutrální. (Tenkl, 2014)

Příklady otázek:

1. Jste spokojen/a s prezentačními a komunikačními schopnostmi vašeho školitele?
2. Jste spokojen/a se znalostmi vašeho školitele?
3. Jak hodnotíte prostředí, ve kterém se školení konalo? (pohodlí, pomůcky atd.)
4. Jak hodnotíte časový harmonogram školení?
5. Jakým způsobem byste příště zlepšil/a program?

6.3.2 Poznání (Learning)

Míra změn postojů, nových znalostí a schopností školeného účastníka se hodnotí ve fázi poznání (learning). Dle Kirkpatricka jsou toto dva hlavní důvody pro měření úrovně nabytých zkušeností.

1. Bez změny úrovně ve fázi poznání nelze očekávat změnu úrovně ve fázi chování. Jinými slovy, změna postojů, znalostí či schopností je předpokladem pro změnu chování.
2. Pokud by nebyly nalezeny změny ve třetí fázi, tzn. chování, mohlo by být předpokládáno, že žádné změny nenastaly ani ve fázi poznání. Tento předpoklad může být však milný a je třeba jej testovat.

K evaluaci fáze poznání můžeme využít několika prostředků, které lze aplikovat jednotlivě, nebo je lze volně kombinovat. Zmíněnými nástroji myslíme: kontrolní skupiny, vědomostní test nebo výkonnostní test.

6.3.3 Chování (Behaviour)

Ve třetí části Kirkpatrickova modelu se hodnotí, jak dokáže vyškolený jedinec používat poznatky, které byly hodnoceny v předešlé fázi, ve své běžné praxi. Tato fáze je náročnější na čas, protože vyškolení pracovníci musí vstřebat získané vědomosti a přenést je do své pracovní činnosti. Tento proces vyžaduje alespoň tři měsíce času. Následně lze sledovat změny v návycích a chování školených jedinců. Zda jde označit změnu chování za úspěšnou, nám určují následující podmínky:

1. Pracovník musí být ke změně motivován (ovlivněno školením)
2. Pracovník musí vědět co a jakým způsobem změnit (ovlivněno školením)
3. Pracovník musí být obklopen vhodným pracovním prostředím (vnitropodniková atmosféra je jedním ze zásadních činitelů)
4. Zaměstnanec musí být za pozitivní změnu odměněn (hmotně či nehmotně).

K evaluaci třetí úrovně lze použít několik metod. Například lze využít kontrolní skupina, kterou jsme zmiňovali u hodnocení druhé fáze. Dalšími možnostmi jsou evaluace pomocí řízených rozhovorů nebo dotazníkové šetření mezi kolegy.

V rámci fáze chování se užívají otázky typu:

1. Používají účastníci školení nové techniky práce?
2. Myslíte si, že školení mělo kladný ohlas na fungování vašeho oddělení?
3. Myslíte si, vyškolení ovládají nové techniky práce?

Další možností je pozorovat pracovní činnosti školeného jedince a následně je porovnat s chováním a návyky, které jedinec měl před školením (Tenkl, 2014).

6.3.4 Výsledky (Results)

Poslední fáze se zabývá celou organizací. Cílem této fáze je porovnat určitý jev před začátkem a po konci školení. Zde dochází k zužitkování vhodně zvolených měřitelných cílů, které jsou potřeba stanovit ještě před začátkem školícího programu. Evaluace této fáze bývá zjišťována pomocí dotazníkového šetření mezi účastníky školení. Tato forma má zajímavou výsledkovou hodnotu díky subjektivnímu hodnocení účastníků. Je důležité pozorovat, jak se dotazovaní ve svých odpovědích liší.

Ve finální fázi evaluace pokládáme otázky například takto:

1. Jak se změnila Vaše pracovní postupy v závislosti na vzdělávacím procesu?
2. Došlo k zlepšení Vašich následující pracovních dovedností po absolvování školení? Vaše schopnosti řídit tým? (Ano/Ne/Nevím) Pracovní výkonnost Vašeho týmu? (Ano/Ne/Nevím)
3. Pokud se domníváte, že se efektivita Vaší práce zvýšila, napište ve kterých činnostech. Stanovování priorit Rozhodování Komunikace Spolupráce v týmu Organizace práce

Významným aspektem této evaluace jsou předem stanovené cíle, které je nutné porovnat s nově zjištěnými informacemi. Při pravidelném a dlouhodobém opakování šetření dosáhneme velice přesných výsledků. Hodnocení nelze ukvapit, protože jde o zásadní element celé analýzy, a nekvalitní výsledky by mohly ovlivnit následující fungování dané organizace (Tenkl, 2014).

7. LETNÍ DĚTSKÝ TÁBOR - „LDT“

Letní dětský tábor je jednou z forem trávení volného času. Tábory patří pod zotavovací akce a jsou definovány zákonem č. 258/2000 Sb., o ochraně veřejného zdraví, jako: *„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, popřípadě i získat specifické znalosti nebo dovednosti.“* (Zákony pro lidi). Při výběru tábora by rodiče měli hledět na program letního tábora a na jeho obtížnost.

7.1 Druhy táborů

Táborů je hned několik a každý má zaměření na něco jiného. Druhy táborů dobře popisuje Harmach ve své knize a to na (Harmach a kol. 2004, s. 42):

- stálé tábory: tábor se koná na jednom místě
- tábory ve stálých tábořištích: většinou chatové, zděné, konají se na jednom místě
- putovní tábory: vystřídání několika tábořišť během pobytu, pěší, vodní, cyklo
- příměstské tábory: denní programy bez možnosti noclehu (rodiče si děti odváží)
- hvězdicové tábory: několikadenní výlety v okolí tábora

I tyto druhy můžeme dále rozdělit do následujících třech typů:

- běžné: tábory pro „běžné“ děti
- integrované: i pro děti z rizikových skupin, dětských domovů, či zdravotně postižené
- ozdravné: tyto tábory jsou určeny pouze pro zdravotně postižené děti

Zotavovací akce neboli letní dětský tábor by měl uspokojovat volnočasové potřeby dětem. Pedagogové mají jedinečnou možnost, zapojit takové činnosti, které se jim ve školních lavicích jen těžko dostávají. Účastníci mají mnohem širší spektrum možností na navázání hlubších přátelských vztahů než ve škole, nebo na volnočasovém kroužku.

Vedoucí nebo instruktor musí mít dle Pelánka určité vlastnosti, aby byl plnohodnotným organizátorem pobytové akce. Pro děti je vzorem a velice důležitou osobou. Mezi jeho vlastnosti patří všestrannost, flexibilita, tvořivost, měl by být se zdravím sebevědomím a empatický, aby dokázal porozumět svým svěřencům. (Pelánek, 2008, s. 40)

Osmero dobrého tábora

1. Má kvalifikované vedení
2. Má zajímavý program
3. Je bezpečný
4. Je ve vhodných prostorách
5. Je zdravotně zabezpečen
6. Má dostatek informací pro všechny
7. Rozvíjí osobnost účastníka
8. Má důvěryhodného pořadatele (*Pionýr*)

7.2 Cíl LDT

Cíl tábora si určuje organizace, která tábor pořádá. Většinou však bývá především rozvoj všestrannosti, týmová spolupráce, komunikace, sebepoznání, etické a morální vlastnosti, empatie, obětavost, nezištnost, procvičit táborské dovednosti a znalosti, a v neposlední řadě i zvýšit jejich fyzickou kondici.

7.3 Celotáborová hra – „CTH“

Kde hledat inspiraci?

Ideálním zdrojem kde hledat inspiraci na CTH jsou televizní pořady, knižní zdroje, nebo jako tomu bylo u nás kvalitně natočený známý film. Například my se filmovým zpracováním inspirujeme již léta. V roce 2017 jsme inspiraci našli ve Hvězdné bráně, která má za sebou několik epizod napínavého dobrodružství ve vesmírném prostředí, rok předtím jsme vycestovali na tajuplný ostrov a cestu kolem světa. Námět lze také hledat na jiných moderních zdrojích jako je internet, kde lze nalézt dokonce už hotové CTH s tematikou, které jsou již odzkoušeny jinými organizacemi nebo letními tábory. Důležité je aby námět zaujal nejen děti, ale také vedoucí, kteří budou děti hrou provázet.

CTH mohou být různého charakteru:

- Dobrodružství (Pevnost Boyard, Jumanji)
- Cestování (Cesta kolem světa, Stroj času)
- Historie (Rytíři kulatého stolu, Egypt)
- Sci-fi (Hvězdná brána, Mimoszemská civilizace)
- Fantasy (Harry Potter, Pán Prstenů)
- Pohádka (Z pohádky do pohádky,)

Zásady při tvorbě CTH

Při tvorbě námětu na celotáborovou hru je důležité si předem ujasnit několik faktů. Pokud kopírujeme již uskutečněnou hru, není až tak potřeba změn, nicméně pokud tvoříme hru vlastní, je třeba si projít určité skutečnosti, na jejichž základě určíme, zda je vůbec reálně daný návrh realizovat.

Jaký charakter CTH vybrat

Pokud je tábor zaměřený na určitý typ dětí, je třeba zohlednit jaké téma CTH vybrat. Jelikož na náš tábor jezdí děti v rozmezí 1. – 9. třídy, můžeme vybírat téměř z čehokoliv. Ovšem je zapotřebí zvážit především věk dětí, jelikož se například ti nejmenší nemusí ztotožnit např. s Hvězdnou bránou, protože ji neznají. Naopak se jim bude více líbit říše pohádek, ale to nemusí zaujmout děti staršího věku. Je tedy třeba shodnout se na optimálním řešení pro všechny účastníky.

Podobnost předchozích let

Vzhledem k tomu, že na naše tábory jezdí ve větší míře stále stejní táborníci, zvyšuje se tím riziko, že hry dobře znají z předešlých let. Je proto zapotřebí řádně promyslet, či obnovit témata tak, aby se stala novinkou pro všechny. Monotonnost by směřovala k nechuti hry opakovat, nebo by naopak znevýhodňovala děti, které neměly tu možnost hru hrát jako ti, co s námi jezdí pravidelně.

Rozdělení dětí do expedic (posádek)

V tomto případě je velice důležitá vyrovnanost. Jde o to, aby nesoutěžily děti staršího věku proti mladším. Když jsem začínal jezdit na tento tábor jako vedoucí, byl jsem svědkem toho, že děti byly rozděleny pouze do oddílů a v nich rovněž soutěžily v celotáborové hře. Toho jsem zastáncem nebyl, protože zde byla vidět zcela zřejmá nevýhoda pro mladší děti. Prosadil jsem tedy návrh na rozdělení bez rozdílu pohlaví či věku do posádek. Výsledkem je, že si děti nejsou jen rovni ve hrách, ale také je vidět snaha starších pomáhat těm mladším. Společně pak zdolávaly překážky, které je během CTH čekaly a pouto v táboře tím jen rostlo.

Chyby při realizaci CTH

Každý, kdo připravoval a realizoval CTH, jistě udělal nějakou chybu. Zvláště při složitějších etapách CTH se někdy přes veškeré naše úsilí nevyhneme nějaké chybě.

<http://diplomy.artega.cz> - uvádí několik následujících chyb. Pokud se jich vyvarujeme, máme téměř zaručeno, že se nám CTH povede:

- téma neodpovídá věku hráčů, nebo jejich zájmu a mentalitě.
- druhým či dalším rokem opakujeme stejný, nebo podobný motiv hry.
- opakování stále stejných nápadů - u etap měníme jen legendu, hry zůstávají stejné.
- nedohraná etapová hra - zabrání uspokojení z celkového zakončení hry
- prozrazená priorita - dopředu znehodnocuje celé další úsilí. Důležitý je moment překvapení.
- nadměrná soutěživost. (Zvolili jsme systém hodnocení, který upřednostňuje zejména výsledky.)
- špatně pochopená pravidla (může se to stát u vedoucích i u dětí)
- nevyrovnaná síla oddílů
- zaujatí rozhodčí/vedoucí

Selhání, někdy je celá etapa postavena na klíčovém okamžiku. (Včas ověřte bezchybnou funkci všech rekvizit.)

II. PRAKTICKÁ ČÁST

8. CÍL BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

- 1) Navrhnout volnočasový program celotáborové hry s prvky environmentální výchovy
- 2) Realizovat volnočasový program celotáborové hry s prvky environmentální výchovy
- 3) Vyhodnocení účinnosti volnočasového programu celotáborové hry pomocí evaluačních metod

8.1 Předpoklady pobytového programu

Hlavní předpoklady:

- P1** Předpokládáme, že děti vědí, jak důležité je starat se o životní prostředí ve kterém žijeme.
- P2** Předpokládáme, že děti stráví pobyt na táboře zábavnou a naučnou formou.
- P3** Předpokládáme, že děti získají vědomosti a dovednosti v oblasti ochrany životního prostředí.

Vedlejší předpoklady:

- V1** Motivovat účastníky tábora k trávení volného času jinak, než u televize, počítače aj.
- V2** Rozvoj týmové spolupráce a komunikace účastníků tábora.
- V3** Zvýšení fyzické kondice účastníků tábora.
- V4** Upevnit přátelské vztahy v táborovém týmu.

8.2 Metodologie a metody

Na konci předešlého tábora jsme chtěli zjistit, jaké téma by děti uvítaly. Měly tedy možnost samy si demokraticky zvolit téma celotáborové hry na následující rok. Každý vedoucí obdržel arch papíru s tématy, které poté prokonzultoval s oddílem, načež zaznamenal výsledky a ty poté předal hlavnímu vedoucímu. Výsledky byly sečteny a téma vybráno.

Tabulka níže představuje výsledky demokratické volby tématu pomocí hlasování z řad táborníků. V tabulce jsou zaznamenány možnosti tématu a počet hlasů, kde jeden hlas = jedno dítě.

Navrhovaná témata	Počet hlasů
Doba ledová	8
Avatar	7
Hvězdná brána	9
Putování s dinosaury	8
Pán prstenů	11
Stroj času	28
Cesta kolem světa	5
Hollywood	9
Z pohádky do pohádky	0
Robinsonův ostrov	7
Pevnost Boyard	4
Harry Potter	13
Pohádková cesta	2

Tabulka 1: Témata pro „CTH“ na rok 2018 (autor)

Při vytváření programu jsme se inspirovali některými z následujících metodických systémů:

- **Prázdninová škola Lipnice** - dramaturgie (cíle, příběh, scénář), komfortní zóna (úsilí vyvést účastníka za její hranice),
- **Project Adventure** - optimální sekvence aktivit („Dobrodružná vlna“: briefing–aktivita– debriefing), optimální tok aktivit v závislosti na skupinové dynamice (spolupráce – seznamovací a rozechřívací aktivity, důvěra – aktivity na rozvoj důvěry, řešení problému – hry na řešení problému, výzva – individuální cíle a projekty), „Dohoda o vzájemném respektování“,
- **Outward Bound** - projekt spojený s tvůrčí prací, expedice zaměřená na samostatné dosahování vytyčených cílů, sólo (osamělý delší pobyt v přírodě zaměřený na osobní zamyšlení, prožívání, hodnocení), • Prožitkový model environmentální výchovy,

- **Ochranářský model environmentální výchovy** („poznej a chraň),
- **Výchova o Zemi** - princip emocionálního sblížení s přírodou.

8.3 Způsob hodnocení aktivit

Reflexe ke každé hře jsme dělali neprodleně po ní v rámci diskuze na otázky, jak se dětem hra líbila, jaká část byla nejlepší, co by teď udělaly jinak apod. Později vždy večer mohly u vybraných her do celotáborové hry využít magnetických „smajlíků“ na tabuli ve vestibulu v prostoru tábora, kde měly na výběr celkem ze čtyřech možností (viz níže). Tabuli jsme vždy večer zkontrolovali a výsledky zaznamenali a připravili ji na další den.



Obrázek 3: Hodnocení aktivit.

Zkoumaný vzorek

V roce 2018 proběhl průzkum celkem u 111 dětí (52 chlapců a 59 dívek) mladšího školního věku na otázky týkající se tábora a jeho náplně. Výsledky průzkumu jsme zaznamenali a posloužily nám zároveň jako zpětná vazba k našemu působení.

Chtěli jsme zjistit, jakou mírou a pokud vůbec působíme na děti naučnou formou, zda mají zájem s námi jet i další rok a jestli je tábor jakýmsi způsobem naplňuje, nebo k nám jezdí jen z donucení ze strany rodičů. Využili jsme tedy dotazníku a rozhovorů s účastníky tábora a výsledky zaznamenali.

Formulace otázek pro zpětnou vazbu – evaluaci (otázky po absolvování tábora)

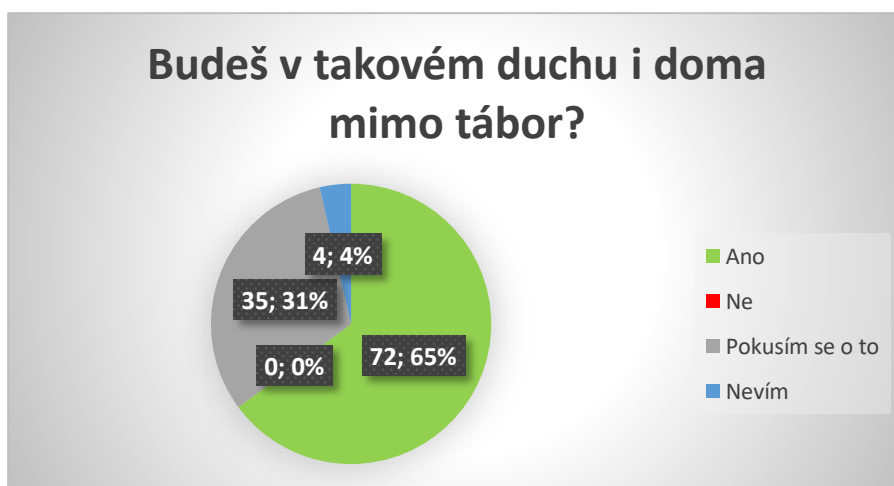
- Proč myslíš, že je důležité, starat se a chránit naše životní prostředí?
- Jaký z toho máš pocit, když se staráš o přírodu?
- Budeš v takovém duchu i doma mimo tábor?
- Pojedeš s námi i příští rok?
- Jaký motiv „CTH“ by si v příštím roce uvítal/a?
- Líbilo se ti s námi na táboře? Ohodnot' jako ve škole 1-5.
- Našel/a sis na táboře nové kamarády?

Dětem byly na konci tábora rozdány anonymní dotazníky obsahující otázky uvedené výše. Vyplněné dotazníky odevzdaly po vyplnění svému vedoucímu, který je předal vedení, kde výsledky zaznamenaly. Otázky a výsledky jsem převedl do grafů níže, kde je popsáno kolik respondentů bylo osloveno a kolik jich zvolilo jakou odpověď.



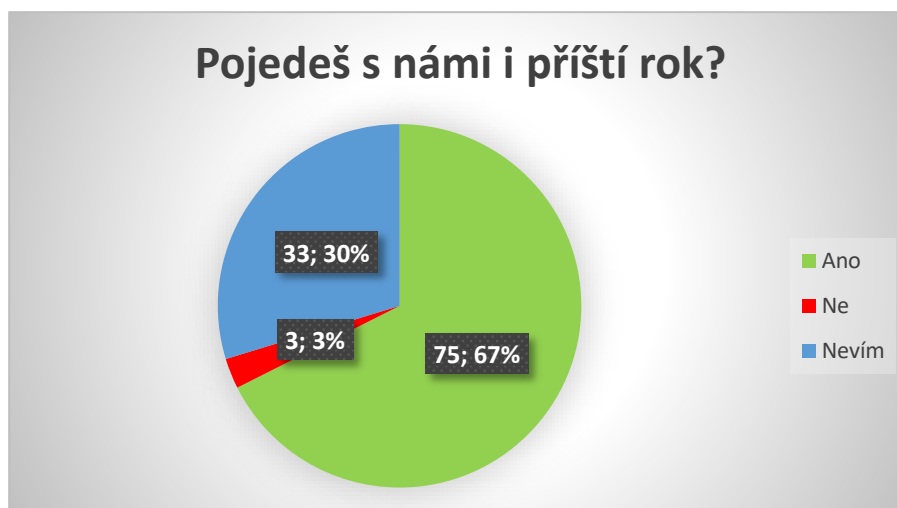
Graf 1: Pocit, když se starají o přírodu.

Otázka na děti, jaký mají pocit z toho, že se starají, nebo nějakým způsobem přispěly během pobytu na táboře životnímu prostředí. Zde všechny děti odpověděly jednohlasně, že z jejich vykonané činnosti mají dobrý pocit.



Graf 2: Otázka na působení mimo tábor.

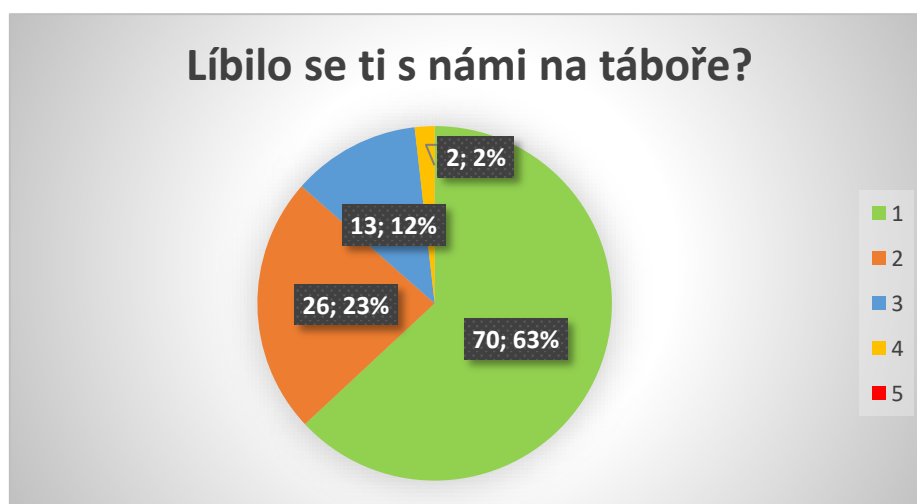
Děti měly možnost během tábora vyzkoušet si jednoduché aktivity, které přispívají našemu životnímu prostředí (směr odpadu v lese apod.). Otázka směřovala na fakt, zda to byla pro ně jednorázová událost, nebo se budou snažit doma mimo tábor v takovém duchu pokračovat. Valná většina dětí přes 60% odpověděla, že ano. 31% se bude snažit o částečné splnění a 4 odpověděli, že nevědí, zda se jim to podaří. Nikdo však neřekl, že se o to ani nepokusí. Zda je to pravda a snaha, kterou většina popisuje, se stane skutečností je otázka.



Graf 3: Účast v dalším roce.

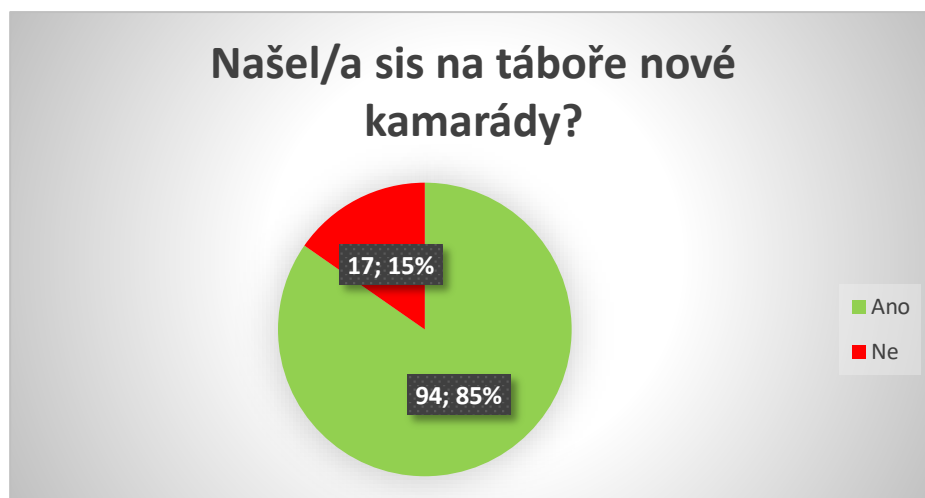
Typická otázka kladena na konci většiny táborů je, zda se s táborníky uvidíme i příští rok. Zde jsme byli mile překvapeni po zjištění, že by téměř všichni chtěli jet znovu, ale někteří nechtěli odpovídat, že ano, jelikož netuší, co si pro ně rodiče připraví (dovolená

apod.). Našli se i tací, co odpověděli ne, ale po konzultaci se zjistilo, že se jedná o táborníky, kteří dovršili maximální věk, který je povolen na letním dětském táboře. Mohou se k nám tedy připojit pouze v řadách praktikantů, kde je bohužel počet také omezený a ani zdaleka se nedostane na všechny zájemce.



Graf 4: Popularita tábora.

Jednoduchá otázka vztahující se na to, zda každý z účastníků našel v programu a celotáborové hře to své, co ho zaujalo a na co bude rád vzpomínat. Pro nás jako organizátory a tvůrce programu je tato reflexe velmi důležitá, protože nám ukáže, zda se naše snažení vyplatilo, či nikoliv. Nechtěli jsme suchou odpověď „ano“ a „ne“, což jedince omezuje pouze na dvě velmi odlišné odpovědi, použili jsme tedy výběr jako ve škole, který je dětem velmi blízký a to od 1 do 5 kde jsme trochu pozměnili znění na 1 = nejlepší, 2 = fajn, 3 = ušlo to, 4 = nic moc a 5 = špatné. Opět pro nás organizátory velmi důležitá reflexe. Shrnutí je takové, že se tábor povedl a pouze dva jedinci hodnotili tábor stupněm 4 = nic moc. Nejspíš se jednalo o táborníky z řad starších, kteří by část prázdnin raději strávili u počítače apod.



Graf 5: Přátelské vztahy.

Letní dětský tábor, pobyt v přírodě, seznamovací kurzy, stáže a jiné pobytové akce slouží primárně k osvojení dovedností a poznatků, ale sekundárně také k navázání přátelských vztahů mezi jedinci. Nás tedy zajímalo, zda si děti dokázaly během devíti dnů na táboře vytvořit nové vztahy a nalézt kamarády. Původně jsme dle výsledku byli vyděšeni, protože se ukázalo, že celkem 17 dětí si na táboře žádné kamarády nenašlo. Po hlubším pátrání se však zjistilo, že to respondenti mysleli tak, že s námi na tábor jezdí již tak dlouho, že nové kamarády nalézt ani nemohou, jelikož se mezi sebou už dávno dobře znají.

9. DĚTSKÝ TÁBOR – PODMÍNKY PRO TVORBU A REALIZACI

Letní dětský tábor se konal od 1. do 9. července 2018 v areálu o.s. KOVO v Nedamově, spadající pod automobilovou firmu Škoda auto a.s. sídlící ve městě Mladá Boleslav. V následující kapitole popsuji skupinu dětí, která se táboru účastnila, místo, ve kterém se tábor konal, tým vedoucích a ostatního personálu, který tábor připravoval a zaštil, a podmínky přihlášky na LDT. Na tento tábor jezdím od svých 5ti let a dosud nebyl ročník, který bych vynechal. Díky tomu jsem se z obyčejného řadového táborníka dostal po dovršení 15ti let na pozici praktikanta a později v 18ti letech na pozici oddílového vedoucího, kterým jsem dodnes.

Cílová skupina

Na tábor jezdí především děti kmenových zaměstnanců Škoda auto, kterým závod nabízí tuto skvělou možnost poslat své děti za dobrodružstvím a sami si tak užít kousek letního volna. Většinou jsou poukazy na tábor rozprodány během několika hodin a z mnohých uchazečů se tak stávají případní náhradníci. Pokud někdo onemocní nebo se z jiného důvodu nemůže zúčastnit pobytu na táboře, připadá poukaz na dalšího rodiče v pořadí. Většinou s námi jezdí ty samé děti jako roky předtím, aby si i oni mohlo zajistit místo v našich řadách praktikantů a vedoucích. Nicméně kapacita personálu je značně omezená. Na 130 dětí připadá 12 vedoucích a maximálně 4 praktikanti. Společně s námi již pátým rokem jezdí skupinka dětí z domovů dětí a mládeže a dětí z organizace „Lipníček“, což jsou děti s handicapem, které se snažíme maximálně zapojit do táborového programu.

Popis prostředí

LDT Nedamov

Tábor Nedamov je tvořen.

Náš dětský tábor Nedamov je tvořen 35 čtyřlůžkovými chatkami a nachází se v krajině, která se nazývá Dubská pahorkatina, vzdálené od Mladé Boleslavi asi 35km. Okolní vrchy dosahují výšky kolem 350m n. m. Je z nich překrásný rozhled do okolí. Nejznámější Vrch Nedvězí (458m), Koucký (469m), zřícenina hradu Berštejn (480m) ze kterých je výhled až k Máchovu jezeru, Lužickým horám a Jizerským horám. Uprostřed této pahorkatiny je

městečko, které se nazývá Dubá. Vznik tohoto města se datuje od roku 1250, kde zde původně stál hrad, jehož první majitel a stavitel byl Albrecht z Dubé, který jej prodal pražskému klášteru. Dalším známým majitelem byl Jan Berka z Dubé a Lipé. Město několikrát vyhořelo, nejvíce však v roce 1590. Zvláštností je, že kdysi okresní město Dubá nemá železnici (nejbližší je 12km v Doksech). Samotné rekreační zařízení vzniklo v roce 1958 úpravou a dostavbou bývalého zemědělského hospodářství. Rekreují se zde každým rokem stovky děti, nejdříve ve stanovém táboře, nyní se zde nachází 35 čtyřlůžkových chatek. Tábor leží 1km od města Dubá kde můžeme nalézt obchody, lékaře a jiné služby. Přírodní koupaliště se nachází cca 5 min od tábora. V areálu tábora je řada sportovních zařízení, hřiště, skákací trampolíny, beach hřiště, hřiště na volejbal, lezecká stěna, houpačky, lanovka, lanová loď a další aktivity včetně klubovny.

Táborový tým

Tým vedoucích, praktikantů a personálu tábora si zajišťuje hlavní vedoucí se schválením odborů o.s. KOVO.

Tým se skládá z:

Hlavního vedoucího (HVDT) = je jako fyzická osoba zastupující provozovatele tábora (v našem případě o.s. KOVO). Má na starosti dokumentaci (pojištění, hygiena, informace o dětech..). Dohlíží na běh tábora.

Zástupce hl. vedoucího = společně se podílí na běhu tábora s HVDT a v případě jeho nepřítomnosti, přebírá jeho pravomoci a odpovědnost.

Zdravotník = zajišťuje základní zdravotní péči pro děti, ale i ostatních účastníky tábora. Kontroluje a dbá na hygienické požadavky. Dohlíží a schvaluje jídelníček. Uchovává zdravotní dokumentaci dětí (včetně kartiček pojištěnce).

Oddílový vedoucí = sestavuje program pro děti mimo celotáborovou hru („CTH“). Dohlíží na děti v souladu s jejich zdravím a ochranou.

Praktikant = je vždy k dispozici oddílovému vedoucímu a řídí se jeho pokyny.

Sport'ák = přebírá, kontroluje a poskytuje sportovní vybavení.

Hospodář = je zodpovědný za finanční prostředky tábora. Zajišťuje potraviny, čisticí prostředky, ceny pro děti a jiné hmotné prostředky. Má na starost inventury skladů a pokladnu.

Hlavní kuchař = dohlíží na chod kuchyně. Dbá na kvalitu a úpravu stravy. Dodržuje hygienické podmínky. Sestavuje za dozoru zdravotníka jídelníček tábora. Informuje hospodáře o nedostatku surovin.

Personál kuchyně = pracuje pod velením hlavního kuchaře. Přípravuje stravování tábora.

Uklízeč četa = dbají na hygienu a čistotu v táboře. Úklid společných prostorů. Jednou týdně úklid chatiček.

Finance

Cena pobytu záleží na tom, zda rodič dítěte je zaměstnancem firmy Škoda auto, či nikoliv. Standartní cena pro externího jedince je 3.600,- Kč na 9 dní včetně stravy. Pro dítě jehož rodič je zaměstnancem je cena téměř o polovinu nižší a to 1.450,- Kč na 9 dní.

Pravidelná strava a pitný režim je na táboře zajištěn. Rodiče dávají dětem malý finanční obnos jako kapesné pro případné návštěvy nedalekého města Dubá.

9/18 dní **Termíny:**
délka pobytu je 18 dní, zkrácený pobyt 9 dní
Odjezd vždy v 8.00 hodin, příjezd kolem 15.00 hodiny.

běh	datum	počet dní	kapacita	cena KOVO	cena ŠA	ext. cena
1	29. 6. – 16. 7. 2019	18 dní (sobota – úterý)	115	2.300,-	2.800,-	7.000,-
2A	18. 7. – 26. 7. 2019	9 dní (čtvrtek – pátek)	115	1.150,-	1.450,-	3.600,-
2B	27. 7. – 4. 8. 2019	9 dní (sobota – neděle)	115	1.150,-	1.450,-	3.600,-
3	6. 8. – 23. 8. 2019	18 dní (úterý – pátek)	115	2.300,-	2.800,-	7.000,-

Ubytování:
Čtyřlůžkové chatky, 2 palandy (4 lůžka) dvě skříňky s úložným prostorem, stůlek, židle. K dispozici veškeré lůžkoviny. WC, sprchy, umývárna v hlavním objektu.

Doprava:
Autobus, doba jízdy cca 1 hodina. Místo odjezdu a příjezdu autobusu bude vyznačeno v poukazu.

Stravování:
Plná penze (4x denně vč. zesílené snídaně), celý den k dispozici nápoje - pitný režim.

Obrázek 4: Letní dětský tábor Nedamov ceník (Odbory KOVO MB)

10. PROGRAM POBYTU

V následující kapitole popisují program pobytu na táboře. V první řadě představují denní režim tábora, poté popis programu a v neposlední řadě program mimo celotáborovou hru, kterým je vyplněn volný čas na táboře.

7:15	budíček pro vedoucí
7:30	budíček pro děti
8:00	snídaně
9:00	nástup
Dopolední program	
10:30	svačina – pokračování v dopoledním programu
12:00	oběd
12:30	polední klid
Odpolední program	
14:30	odpolední program
16:00	svačina – pokračování v odpoledním programu
17:45	příprava na večeři
18:00	nástup
18:30	večeře
Večerní program	
19:00	večerní program
21:00	večerka
21:30	porada pro vedoucí

Tabulka 2: Denní režim (autor)

Program pro děti zajišťuje oddílový vedoucí, který si jej pečlivě připraví tak, aby se nestalo, že děti nebudou mít co dělat (není co dělat přichází nuda, stesk, brek a následně chtějí domů). Avšak hlavní roli programu má tzv. celotáborová hra, která má vždy určité téma.

V průběhu tábora se také koná táborový oheň za mého doprovodu na kytaru, kde děti vypomáhají zpěvem. K závěru tábora se většinou poslední večer připravuje s nejstarším oddílem celotáborový oheň, který mají tu čest zapálit nejstarší členové tábora, kteří s námi jezdí léta a daným rokem dovršili 15ti let, tudíž jako děti končí. Mohou s námi ovšem jet jako tzv. praktikanti jako výpomoc vedoucímu.

Jako zpestření byly večerní diskotéky, které se ovšem konaly pouze za podmínky vzorného chování dětí.

S dětmi jsme také vydali na celodenní výlet po okolí tábora cca 20-30 km.

Mimo tyto běžné akce jsem si pro děti připravil aktivitu „uvař si sám“, která spočívá v přípravě buřtguláše jako večeře. Děti si za mého dozoru sami připraví ingredience (škrábání brambor, loupání cibule, krájení buřtů..) a poté jej ve skalním divadle na kotlíku vaříme nad ohněm. Po večeři přichází na řadu kytara a následné spaní pod širým nebem.

Dále zde máme zpestření v podobě návštěvy dálniční policie a sboru dobrovolných hasičů, kde působím. Náplní programu je ukázka techniky a zásahu obou sborů. Děti si mohou vyzkoušet základní techniku a poté přichází pěnová koupel (hasičská cisterna vypustí vodu s kombinací antištiplavého roztoku pěny).

V neposlední řadě je na místě zmínit tzv. „leteckou poštu“. Odbory KOVO zajišťuje každoročně na každý běh leteckou poštu za asistence jednoplošných a dvouplošných veteránů letadel z muzea Škoda auto. Letadla několikrát proletí těsně nad táborem a shodí balík s poštou, který se poté otevře a rozdá mezi děti.

Program mimo „CTH“

- Připravené aktivity – každý vedoucí měl za úkol si vymyslet a připravit vlastní tzv. „kroužek“, na který se děti během vyhrazeného času mohly přihlásit. Na výběr byla například střelba ze vzduchovky, navlékání korálků, chůze po provazu, slaňování, vybíjená, společenské hry, fotbal, stopovaná a mnoho dalších.
- Turnaje – byly také vyhlášeny turnaje mezi posádkami ve vybíjené a fotbalu. Nemohlo chybět ani slavné finále proti vedoucím, kteří vytvořili vlastní tým.
- Obohacení programu – mimo hry jsme měli taktéž připraven program na večer v podobě stezky odvahy, diskotéky, táborák nebo zahájení olympiády.

Koupání v nedalekém koupališti v Nedamově – jelikož během pobytu na prvním běhu nebylo dostatečné teplo, nemohli jsme plně využít kvalit koupaliště v Nedamově. Ovšem na druhý turnus nám počasí velice přálo. Vyzazili jsme tedy několikrát během volného programu schladit těla do vody.

11. CELOTÁBOROVÁ HRA S PRVKY ENVIRONMENTÁLNÍ VÝCHOVY

V této kapitole se věnuji celotáborové hře samotné. Popisuji cíl „CTH“, její části, rozdělení dětí, programem mimo „CTH“ a podrobný popis aktivit, u nichž uvádím jejich cíle, podmínky pro realizaci, prostředí, ve kterém se konají, časovou náročnost, potřebné pomůcky a reflexi k jednotlivým hrám.

V průběhu celého pobytu účastníky tábora provázela celotáborová hra na téma „Stroj času“. Každý večer si děti vytočily jednu ze sedmi časových období, v jejímž duchu probíhal celý následující den. Výběr probíhal pomocí stroje času v podobě předem zkonstruovaného kola štěstí. V každém období pak děti provázela nějaká postava specifická pro dané období. Ta jim zadávala úkoly a žádala o jejich pomoc, což dodávalo celému programu na dobrodružném duchu.

Dalo by se říci, že celotáborová hra je pohonem celého pobytu tábora po celou dobu jeho konání. Aby k nám i nadále děti jezdily a neunudili se chudým programem, je zde velice důležitá motivace. Jako dostatečná motivace nám poslouží úvod do „CTH“. Ideální je zapojit do úvodu (a to do každé etapy „CTH“) kostýmy, hudbu, masky a kvalitní a napínavý příběh. Je důležité, aby děti naše ztvárnění natolik pohltilo, aby měly o to větší důvod se do jednotlivých her zapojit a snažit se tak zvítězit nad ostatními.

Cíl hry

Cílem hry je pomocí stroje času navštívit celkem 7 časových linií a splnit úkoly jim uložené.

Rozdělení dětí

Děti byly rozděleny do oddílů a tzv. expedic (posádky). Do oddílů dle věku a jejich pohlaví. Celkem bylo 12 oddílů (6 chlapeckých a 6 dívčích). Do posádek tomu ovšem bylo jinak a to pomocí spravedlivého rozdělení ze strany vedoucí týden před táborem, kdy jsme měli k dispozici již finální verzi účastníků pobytu. Z každého oddílu byl vybrán jeden člen do každé posádky. Jednalo se tedy o smíšené posádky.

Zaměření

Hra nepreferuje jen jednu skupinu dětí zaměřenou například na sport, ale snaží se zařadit více oblastí (např. postřeh, paměť, jazykové dovednosti, ...)

Části „CTH“

„CTH“ byla rozdělena celkem na 7 časových etap. Do jaké časové doby se zrovna dostanou, si děti vytočily večer předtím pomocí stroje času.

Etapy „CTH“:

1. Pravěk – postava neandrtálce.
2. Piráti – postava známého filmového kapitána Jacka Sparrowa.
3. Druhá světová válka – postava slavného kapitána Ameriky.
4. Olymp – dvě známé postavy z pohádek Asterix a Obelix.
5. Western – dvě postavy indiána Vinnetoua a kovboj Old Shatterhand.
6. Kriminalistika – postava samotného Sherlocka Holmese.
7. Mimozemšťani - postava zelené bytosti „E.T.“ z vesmíru.

11.1 Jednotlivé dny a etapy

První den – Příjezd

První den začal v dopoledních hodinách příjezdem dětí do tábora, kde měly za úkol se ubytovat a vybalit věci. Po prvním společném obědě byl připraven program a první hry, pomocí kterých se měly děti snadněji seznámit s novými kamarády a vytvořit si tak mezi sebou přátelské pouto, díky kterému prožily pobyt na táboře v lepším kruhu. Následně bylo rozdělení do posádek, ve kterých soupeřily s ostatními o vítězství v celotáborové hře, zmíněné výše. Zároveň byly seznámeny s celou tematikou celotáborové hry, načež dostaly první úkol do „CTH“, kde si musely vymyslet název a vytvořit logo svého týmu (posádky) a pokusily se buď vytvořit, či namalovat svůj prototyp pro cestování časem.

Ve fázi formování je důležité nastavit pravidla, vytvořit skupiny a vzájemně se poznat. Program začíná jednoduchými seznamovacími aktivitami takzvanými „icebreakery“. Účastníci jsou postupně zbavováni zábran a ostychu za pomoci rozehrávajících a

odlehčujících aktivit, které označujeme jako warm-up. Učitel se nachází v roli vedoucího skupiny a v této fázi je vytvořena základní dohoda o vzájemném respektování a zároveň vysvětlen důležitý princip dobrovolnosti. V průběhu prvního dne zařazujeme různé seznamovací hry právě pro seznámení a navození přátelské atmosféry mezi dětmi.

Odpolední blok

Toalet'ák - icebreaker

Cíl: seznámení se, odbourání počátečního ostychu

Pomůcky: toaletní papír **Prostředí:** venku i vevnitř

Čas na přípravu: 5 min

Prostředí: venku

Čas na hru: až 30 min

Psychická zátěž: 2-3

Organizační forma: skupinová

Fyzická zátěž: 0

Věková kategorie: mladší školní věk

Realizace: Hra probíhala ve skupince lidí, kteří se chtěli seznámit a dozvědět se o sobě něco více. Do oběhu jsme dali ruličku toaletního papíru s tím, aby si každý utrl kolik, kolik sám uzná za vhodné. Co s papírem budou dělat, nebo na co jej budou potřebovat, jim nebylo prozrazeno. Když bylo natrháno, tak jim byl sdělen důležitý fakt, že každý musel říct o sobě tolik věcí, kolik má čtverečků papíru.

Reflexe: Jak se dalo očekávat, většina dětí si odtrhlo, co nejvíce útržků mohlo. Po vysvětlení pravidel však přišlo nemilé zjištění. Po aktivitě tedy každý dostal otázku, zda by si příště odtrhl méně papíru, nebo by jednal stejně, jestli pro něj bylo nepříjemné o sobě sdělovat informace ostatním a zda si zapamatoval fakta o svých nových kamarádech.

Mám rád všechny, ale nejvíc ty, kdo...

Cíl: seznámit se, děti si zopakují jména

Pomůcky: žádné

Čas na přípravu: žádný

Prostředí: venku i vevnitř

Čas na hru: až 20 min

Psychická zátěž: 2-3

Organizační forma: skupinová

Fyzická zátěž: 3

Věková kategorie: mladší školní věk

Realizace: S dětmi jsme si sedli do kruhu na židle, kde bylo o jednu židli méně. Ten kdo si neměl kam sednou, stál uprostřed a vyprávěl říkanku „mám rád všechny, ale nejvíc ty, kdo..“ a jeho úkolem bylo přidat jakoukoliv vlastnost, která ho zrovna napadla (například má psa, letěl letadlem..). Mohl však říkat jen takové vlastnosti, které jeho samotného spojovaly a ostatní hráči ji nesměli opakovat. Jakmile vyslovil vlastnost, všichni hráči, kteří se s ní ztotožňovali, museli v tom okamžiku vyměnit navzájem místa. V tu chvíli měl stojící hráč možnost zaujmout místo někoho jiného. Pokud se mu to podařilo, vyprávěl další hráč, na kterého místo nezbylo.

Reflexe: Ptali jsme se dětí, jak moc obtížné bylo si poslouchat vlastnosti, které již zazněly a zároveň vymyslet vlastní a hlídat si volná místa, které musely obsadit. Zároveň nás zajímalo, kdo musel kolikrát přebíhat na jiné místo, protože se daná vlastnost ztotožňovala s ním.

Jsem výjimečný/a

Cíl: seznámení se, děti si zopakují jména svých kamarádů

Věková kategorie: mladší školní věk

Čas na přípravu: žádný

Pomůcky: žádné

Čas na hru: 40 minut

Prostředí: venku i vevnitř

Organizační forma: skupinová

Psychická zátěž: 2-3

Fyzická zátěž: 0

Realizace: Děti si sedly do kroužku na zem nebo na židle a první začal říkat „jsem výjimečný/á“ a přidal nějakou vlastnost (protože mám rád/a svíčkovou). Všechny děti, které měly také rády svíčkovou, si na říkajícího hráče sedly. První hráč tedy musel opakovat větu

„jsem výjimečný protože“ a doplnil něčím, čím si myslel, že je opravdu výjimečný. Hráči, kteří na něm seděli, ale další vlastnost o nich nebyla pravdivá, se vrátili zpět na své místo. Pokud se ovšem našel někdo o kom tvrzení pravda byla, opět si sedl na říkajícího. Cílem říkajícího hráče bylo, nalézt takovou vlastnost, kterou je výjimečný opravdu jen on sám. Pokud se tak stalo a nikdo na něm neseděl, pokračoval další hráč po jeho levici. Tento postup se opakoval až do konce hry. Ten nastal, jakmile se v roli říkajícího hráče všichni vystřídali.

Reflexe: Jelikož se ze začátku stalo, že děti nenapadly žádné originální vlastnosti, tudíž se na místech moc nestřídaly, museli jsme zakročit a poradit. Po aktivitě jsme se tázali, zda si něco pamatují, co o sobě říkali ostatní hráči, a kdo měl na sobě nejvíce spoluhráčů. Dle reakcí dětí bylo v daný moment vymyslet originální vlastnost mnohem více obtížné, než za normální situace.

Bang – warm-up

Cíl: rozvoj postřehu, rozehrívací aktivita

Pomůcky: žádné

Čas na přípravu: žádný

Prostředí: venku i vevnitř

Čas na hru: 5 min každé kolo

Psychická zátěž: 2-3

Organizační forma: skupinová

Fyzická zátěž: 2

Věková kategorie: mladší školní věk

Realizace: Děti stály v kruhu a vedoucí uprostřed (časem hry se místo vedoucího vystřídal s někým z dětí). Hráč uprostřed měl za úkol v co nejméně očekávanou dobu ukázat na libovolného hráče a říct „bang“. V tu chvíli si musel hráč, na kterého bylo ukázáno dřepnout a hráči, kteří stáli po jeho levici a pravici zakřičeli „bang“ a „vystřelili“ po sobě. Hráč, který byl pomalejší byl mrtvý a sedl si na zem. Pokud si hráč, na kterého se ukázalo nedřepne, byl sám zastřelen a vypadl ze hry. Jakmile zareagoval jiný hráč, vypadl a zachránil ostatní. Jakmile zbyli poslední dva hráči, šli do tzv. duelu, kde si k sobě stoupli zády a pomalu šli od sebe. Na povel „bang“ od vedoucího se opět otočili k sobě čelem a vystřelili. Pomalejší hráč prohrál

Zahřívací hra, při které děti zapojí psychické i fyzické dovednosti a celou skupinu zábavnou formou rozhybe a připraví pro další aktivity, proto warm-up.

Reflexe: Po hře jsme vyhodnotili vítěze, kteří přežili nejčastěji. Ptali jsme se dětí, jak moc pro ně bylo obtížné sledovat průběh hry a včas reagovat na vyzvání k duelu. Ze začátku s tím měli někteří jedinci problém, ale v průběhu hry se jim smysly zpestřily a dávali tak větší pozor na hru.

Rozdělení do expedic (týmů)

Cíl: získání týmů pro celotáborovou hru

Pomůcky: papírky s čísly

Čas na přípravu: 5 minut

Prostředí: venku

Čas na hru: 10 minut

Psychická zátěž: 2

Organizační forma: hromadná

Fyzická zátěž: 2

Věková kategorie: mladší školní věk

Realizace: Děti se dostavily na svůj první hromadný nástup. Abychom mohli plnit úkoly celotáborové hry, bylo potřeba se rozdělit do týmů, ve kterých děti soutěžily. Jak týmy vypadaly, bylo předem dáno vedoucími, kteří zohlednili věk a jiné aspekty, aby byly týmy co nejlépe vyrovnány. Děti na nástupu obdržely číslo, které měly za úkol najít na předem připraveném místě. Následně vyběhly na louku, kde byla čísla a pod každým se ukrývala barva. Jakmile děti znaly svou barvu, měly za úkol doběhnout zpět do tábora a barvu najít u jednoho z vedoucích, který měl v té barvě svůj oděv jako poznávací znamení. Jakmile děti doběhly, zjistily, že právě utvořily rovnocenné týmy, které obsahují vždy jednoho člena z každého oddílu.

Důležitá aktivita, díky které vytvoříme jednotlivá družstva pro další táborové dny.

Reflexe: Po rozdělení dětí do expedic, si každý vedoucí odvedl svou expedici do prostoru tábora, kde se s členy seznámil. Ptal se jich, zda jsou překvapeni, že jsou expedice namíchané a ne stejného pohlaví a věku.

Seznámení dětí s tematikou celotáborové hry a tvořivé aktivity

Cíl: rozvoj fantazie a zručnosti

Čas na přípravu: 5 minut

Čas na aktivitu: 30 minut – 1 hodina

Organizační forma: hromadná

Věková kategorie: mladší školní věk

Pomůcky: kolo štěstí „stroj času“, seznam témat časových období, papíry, tužky, pastelky, fixy

Prostředí: venku i uvnitř

Psychická zátěž: 2-3

Fyzická zátěž: 1

Realizace: Děti si poslechly téma celotáborové hry a následně začly pracovat na názvu svého týmu, na svém logu a také na svém stroji času, kterým měly cestovat. Stroj času mohl být namalovaný, nebo vyrobený z materiálu, který děti našly (hodnotila se nápaditost). Po uplynutí dohodnuté doby se všechny děti sešly a konala se prezentace vypracovaného a sestrojeného díla.

Zařazeno z důvodu motivace dětí na průběh tábora.

Reflexe: Proběhly otázky na děti, zda se jim téma celotáborové hry líbí a jak se jim jejich první společný úkol plnil. Kdo ze skupiny měl návrh názvu týmu a jak spolu děti společně spolupracovaly.

Vesnice - FVC

Cíl: rozvoj fantazie a zručnosti

Čas na přípravu: 5 minut

Čas na aktivitu: 45 minut

Organizační forma: tvořivé aktivity probíhají ve skupinách

Věková kategorie: mladší školní věk

Pomůcky: papír, pastelky, fixy

Prostředí: venku i uvnitř

Psychická zátěž: 2-3

Fyzická zátěž: 0

Realizace: Děti ve skupině nakreslily na papír vesnici a navrhly maximálně 20 pravidel, která by se v ní měly respektovat, aby dobře fungovala. Každý si do vesnice nakreslil svého obyvatele. Tento papír bylo možné během celého tábora dopisovat.

Tuto aktivitu jsme zvolili, aby si účastníci sami vytvořili vlastní pravidla, kterými se následně budou řídit.

Reflexe: Proběhla diskuze o vybraných pravidlech, proč pravidlo děti zvolily, jaké to pro ně bylo se společně dohodnout a zda se pravidly budou řídit.

Druhý den - Pravěk

Večer předešlého dne si děti roztočily „kolo štěstí“ a to padlo na pravěk. Následující den ráno po ranní rozevčičce přišel některý z vedoucích s tím, že viděl venku v areálu tábora chodit neandrtálce. Děti se vydaly neandrtálce nalézt (postavu neandrtálce ztvárnil jeden z vedoucích). Neandrtálec dal dětem úkol a řekl jim, že pokud jeho úkoly splní, budou se moci zúčastnit mamutí hostiny s ním a jeho druhy.

Dopolední blok

Ohně

Cíl: Děti se naučí bezpečně rozdělat oheň.
Děti se naučí rozeznávat 4 základní ohně.

Pomůcky: dřevo, papír, sirky, ohniště,
kameny na ohraničení ohniště

Čas na přípravu: 20 min

Prostředí: skalní dovadlo (ohniště)

Čas na hru: 1 hodina

Psychická zátěž: 2

Organizační forma: skupinová

Fyzická zátěž: 1

Věková kategorie: mladší školní věk

Realizace: Vysvětlili jsme dětem pomocí obrázků různé druhy ohně, aby se s těmito typy seznámily. Zároveň se dozvěděly pravidla bezpečného zacházení s otevřeným ohněm v přírodě. Pomocí předlohy děti postavily daný typ ohniště.

Dětem bylo zdůrazněno, že oheň byl důležitou součástí života v pravěku, proto bylo jejich úkolem naučit se základní 4 ohně pomocí této aktivity.

Aktivita zapadá do Kolbova cyklu společně s challenge by choice aktivitou, ve které děti staví ohně.

Reflexe: Otázky na děti, zda už někdy v minulosti rozdělávaly oheň. Proběhlo vyhodnocení již postavených ohnišť. Bylo vidět, že děti společně spolupracovaly k postavení co nejpřesnějšího ohniště.

Jeskyně – Project adventure, flow

Cíl: stmelení skupiny, získání větší důvěry

Čas na přípravu: 1 hodina

Čas na hru: 20 minut pro každý tým

Organizační forma: skupinová

Věková kategorie: mladší školní věk

Pomůcky: šátek, lano, provázek – bílý i černý, rolničky, pet lahve, papír)

Prostředí: les (potřeba stromů)

Psychická zátěž: 3

Fyzická zátěž: 2

Realizace: Neandrtálec řekl dětem, že potřebuje nějaký předmět z této jeskyně, který mu mají přinést (mapa, která určuje místo, kde se nachází teritorium výskytu mamutů). Jedná se o trasu ohraničenou provázkem, kde se nacházejí pasti. Úkolem dětí je se dostat s obvázanýma očima šátkem z jedné strany jeskyně na druhou. Po cestě jsou ovšem nastraženy pasti v podobě rolniček a petláhví. Jakmile se ozve nějaký zvuk, hráč se musí vrátit na začátek a zkusit vše znovu. Aby se dostal bezpečně na druhou stranu, mohou mu pomáhat jeho kolegové. Ti ovšem nesmí být moc nahlas, jinak je nástrahy jeskyně také uslyší a přijdou tím o život.

Při této aktivitě jsou účastníci plně vtaženi do hry, musejí se soustředit a pracovat týmově.

Reflexe: Tato aktivita sklidila veliký úspěch. Dětem se dle reakcí líbila a to především část, kdy mohly vézt své kolegy za úspěchem. Psali jsme se jich, jaký to byl pocit mít zavázané oči a více méně nevědět, kam jdou. Naopak druhé strany, kteří vedli, tak jestli měli problémy se zorientováním a s vedením druhých.

Odpolední blok

Tvořivé aktivity – Woodcraft

Cíl: rozvoj fantazie a zručnosti, týmové sounáležitosti

Pomůcky: barvy na obličej, větve, listy, pomůcky k práci se dřevem

Čas na přípravu: 10 minut

Prostředí: venku

Čas na aktivitu: 3 hodiny

Psychická zátěž: 2

Organizační forma: skupinová

Fyzická zátěž: 0

Věková kategorie: mladší školní věk

Realizace: Děti dostaly za úkol vytvořit si své oštěpy, se kterými mohly lovit mamuty. Dále potřebovaly vhodné oblečení, aby mohly usednout k večeři s neandrtálcem u ohně. Aby je však mamuti nezpозorovali, musely si vytvořit z listí maskování. Dále si každá skupinka vyrobila nějaké hudební nástroje (kameny, klacky) a u táborového ohně zahrála neandrtálcům píseň.

Kostýmy a hudební nástroje společně s oštěpy se hromadně předváděly u večerního tematického táborového ohně, kde se konalo pečení buřtů (mamutů) a posezení s hudebními nástroji. Vedoucí byli taktéž tematicky ustrojeni.

Po přípravě ohně se účastníci vydali na lov kořisti, k čemuž potřebovali patřičné vybavení.

Reflexe: Děti jsme se ptali, z čeho vyrobily své oštěpy, kostýmy a nástroje, jak při tom postupovaly a co vše na to potřebovaly. Kdo se jaké role ujal a jaký měly z aktivit pocit.

Lov mamuta - Flow

Cíl: zprostředkování zážitků

Čas na přípravu: 10 minut

Čas na aktivitu: 45 minut

Organizační forma: skupinová

Věková kategorie: mladší školní věk

Pomůcky: mamut, buřty, oštěp, mapa, molitanová deska

Prostředí: okolí tábora

Psychická zátěž: 2

Fyzická zátěž: 2

Realizace: Na základě získané mapy v jeskyni se děti dozvěděly místo výskytu mamutů. Ti se stávají cílem jejich lovu. K lovu směly děti použít pouze vlastnoručně vyrobený oštěp. Oštěp vrhaly na molitanový cíl, který představoval mamuta. Zasažený mamut se stal jejich večeří, kterou si všichni společně snědli u táborového ohně ve skalním divadle.

Kostýmy a oštěpy, které si děti vytvořily v předchozí aktivitě, dále využily k získání potravy.

Reflexe: Jako reflexi jsme využili magnetické tabule v prostorách tábora, kde nám děti ohodnotily jednotlivé hry. Zároveň jsme se jich ptali, jaké to bylo vrhat oštěpem a zda se jim průběh večera líbil. Děti byly spokojeny s náplní večerního programu, včetně opékání buřtů a táborového ohně.

Třetí den - Piráti

Třetí den ráno náš tábor navštívil známý pirát Jack Sparrow, který nám vyprávěl příběh o jeho ztracené pirátské lodi jménem Černá perla, se kterou zakotvil v karibských vodách neznámo kde. Díky jeho lásce k rumu zapomněl, kde se přístav nachází. Poprosil tedy děti o pomoc při hledání a znovu získání korábu do svých rukou.

Dopolední blok

Mistr uzlování

Cíl: naučit se 6 základních uzlů

Pomůcky: uzlovačka

Čas na přípravu: žádný

Prostředí: venku i vevnitř

Čas na aktivitu: 1 hodina

Psychická zátěž: 2-3

Organizační forma: skupinová

Fyzická zátěž: 2

Realizace: Jack Sparrow dětem předvedl 6 základních uzlů, které je naučil.

Tato aktivita byla velmi důležitá pro tu následující, kde děti stavěly loď. Dětem bylo zdůrazněno, že každý kapitán potřebuje znát základní druhy uzlů, aby byl schopen ukotvit svou loď.

Aktivita zapadá do Kolbova cyklu společně s challenge by choice aktivitou.

Reflexe: Každý vedoucí si zkontroloval, zda se děti uzle naučily. Následně si je vyzkoušel. Ptal se jich, zda děti už někdy uzle vázaly, nebo to bylo poprvé.

Postav loď

Cíl: Postavit funkční loď, rozvoj fantazie a myšlení

Pomůcky: provázek, látka, přírodní materiály

Čas na přípravu: 10 minut

Prostředí: v lese

Čas na aktivitu: 45 minut

Psychická zátěž: 2

Organizační forma: skupinová

Fyzická zátěž: 3

Realizace: Děti za pomoci provázku a přírodního materiálu, který našly po lese, sestavily loď tak, aby se alespoň 30 sekund udržela na hladině vody.

Nejdůležitější věcí každého piráta je loď, a proto si jí děti zkusily vyrobit.

Reflexe: Vyhodnocení plavidel proběhlo hromadně, kde každý tým předvedl tu svou. Vysvětlil nám průběh tvorby a z čeho je jejich plavidlo sestaveno. Zda všichni pracovali jako tým a rozdělili si práci, nebo šlo spíše o práci tvůrčích jednotlivců.

Odpolední blok

Přechod finské lávky

Cíl: procvičení stability, procvičení
týmové kooperace

Čas na přípravu: 1 hodina

Čas na aktivitu: 2 hodiny

Organizační forma: skupinová

Pomůcky: lano

Prostředí: řeka v okolí tábora

Psychická zátěž: 4

Fyzická zátěž

Realizace: Děti měly za úkol přecházet nataženou finskou lávku přes řeku. Lezly na čas po jednotlivcích. Počasí bylo příhodné, tudíž jsme se nemuseli obávat možnosti nastydnutí a jiných nemocí. Kdo se bál a nechtěl „lávku“ přelézt, nebyl do aktivity nucen. Pro ty menší jedince, byli po celou dobu přechodu vedle nich vedoucí, kteří je přidržovali a dodávali jim tak větší pocit jistoty a bezpečí.

Reflexe: Tato aktivita si zasloužila reflexi v podobě společné konverzace, kde měli všichni možnost vyjádřit své pocity z přechodu. Hodně dětí se shodlo na tom, že se původně obávaly z pádu, ale nápomocnost vedoucích jim přeci jen pomohla a po splnění úseku přišlo uspokojení z vlastního překonání.

Boj o poklad

Cíl: Získat co nejvíce bodů, rozvoj
spolupráce

Čas na přípravu: 10 minut

Čas na aktivitu: 30 minut

Organizační forma: skupinová

Pomůcky: brčka, papír, miska

Prostředí: venku i vevnitř

Psychická zátěž: 2-3

Fyzická zátěž: 4

Realizace: Děti se rozdělily do skupin. Po zemi se rozmístily papírky různých barev s odlišnou hodnotou (např. zelený - 5 bodů, červený - 4 body, atd.) Každý hráč dostal brčko a každý tým jednu misku. Časový limit byl 15 minut. Jakmile hra začala, děti se rozeběhly a nasály papírek pomocí brčka a běžely ke své misce. Pokud jim papírek spadl, mohly ho znovu nasát. Tým s největším počtem bodů vyhrál. Zároveň tato aktivita byla navazujícím článkem k

další hře. Podle počtu získaných bodů obdržel každý tým určitý počet tenisových míčků, které využili v následující hře.

Reflexe: Dětem se tato aktivita velice líbila. Po ní jsme si všichni sedli u svačiny a ptali se, jaké to bylo, nasát brčkem kus papíru a doběhnout s ním až na základnu. Někteří s tím měli problém, ale jakmile zjistili jak na to, pořadí se rychle změnilo.

Boj o kořist

Cíl: Získat uloupenou kořist, rozvoj
týmové soudržnosti

Čas na přípravu: 15 minut

Čas na aktivitu: 45 minut

Organizační forma: skupinová

Pomůcky: lano na vyznačení území,
tenisáky, koule (ponožky v silonkách)

Prostředí: v lese, na louce

Psychická zátěž: 2

Fyzická zátěž: 4

Realizace: Děti si za pomoci lana vyznačily své „doupě“ s kořistí v maximálním rozsahu pěti metrů, do něhož vložily tenisové míčky jako svůj poklad. Dále se rozdělily na dvě skupiny a to na lupiče a hlídače. Lupič měl za úkol proniknout do nepřátelského doupěte a tím uloupit kořist svého nepřítele. Hlídač naopak hlídal své vlastní doupě a za pomoci „koulí“ se snaží trefit nepřátelské lupiče. Pokud byl lupič zasažen hlídačem, vrátil se zpět do svého doupěte a mohl se vydat opět na lup. V polovině hrací doby se pomocí zvukového signálu dalo najevo střídání hlídačů a lupičů.

Reflexe: Proběhla diskuze o zvolení taktiky. Kdo byl hlídačem a kdo lupičem. Zda se zaměřili především na nějaký tým v jejich blízkosti, či naopak.

Čtvrtý den – Druhá světová válka

Čtvrtý den nás čekal pololodenní výlet. Nechtěli jsme ovšem, aby se jednalo pouze o vycházku na místo určení, ale aby měly děti i nějaký jiný zážitek. Další postavou, která děti navštívila, byl Kapitán America. Tuto postavu jsme zvolili, protože to bylo téma posledních dvou let, kdy on společně s ostatními hrdiny upoutal pozornost mládeže a dospělých na plátně kin. Kapitán America hned ráno děti obeznámil o důležitém úkolu, ke kterému potřebuje jejich asistenci a vyše je na pochod. Děti musí předat důležitou depeši svým spojencům, kteří se nacházeli za nepřátelským územím. Během celého pochodu na děti budou číhat nástrahy v podobě následujících her.

Dopolední blok

Bomba, nálet, povodeň – Flow

Cíl: rozvoj postřehu a následné reakce

Pomůcky: žádné

Čas na přípravu: žádný

Prostředí: venku

Čas na aktivitu: během celého dne

Psychická zátěž: 2

Organizační forma: skupinová

Fyzická zátěž: 0

Věková kategorie: mladší školní věk

Realizace: Během celého dne mělo každé dítě možnost použít následující kódy: povodeň (děti musí někam vylézt, aby nebyly na zemi), bomba (děti si lehnou na zem), nálet (děti se schovají), oheň (děti udělají holubičku). Každé dítě tento kód mohlo použít pouze jednou. Vedoucí mohli, kolikrát chtěli, aby udrželi hru v běhu. Komu se nepodařilo do deseti vteřin splnit úkol, musel udělat deset dřepů.

Tuto aktivitu jsme vybrali pro zpestření a oživení polodenního výletu. Zároveň slouží i k udržení pozornosti dětí a vtažení do děje daného tématu.

Tichý přechod

Cíl: udržení zážitku z tematického pochodu

Čas na přípravu: žádný

Čas na aktivitu: 15 minut

Organizační forma: skupinová

Věková kategorie: mladší školní věk

Pomůcky: žádné

Prostředí: venku

Psychická zátěž: 2

Fyzická zátěž: 0

Realizace: Během pochodu si vedoucí určili nějaký úsek, ve kterém museli děti i vedoucí jít co nejvíce potichu. Pokud někdo vydal nějaký zvuk, který byl příliš zřetelný, viník (pokud bylo známo kdo) udělal 20 dřepů. Z důvodu přechodu přes nepřátelské území je potřeba nedat o sobě nepříteli vědět. Schopností každého vojáka je být nenápadný a tichý.

Přechod přes minové pole

Cíl: udržení zážitku z tematického pochodu

Čas na přípravu: žádný

Čas na aktivitu: 10 minut

Organizační forma: skupinová

Věková kategorie: mladší školní věk

Pomůcky: 3 listy papíru

Prostředí: venku

Psychická zátěž: 2

Fyzická zátěž: 1

Realizace: Každé dítě dostalo 3 listy papíru a muselo přejít přes určený úsek pouze za pomoci těchto papírů. Bylo čistě na něm jak papíry použilo, nesměl je však trhat, stříhat, či jinak upravovat. V každé válce kromě zbraní byla i minová pole. Přejít přes něj není nic jednoduchého. Touto aktivitou jsme u dětí podpořili vžití se do daného tématu.

Návštěva tamních vojenských bunkrů

Cíl: zprostředkování zážitku

Pomůcky: bunkry

Čas na přípravu: žádný

Prostředí: vojenské bunkry v okolí tábora

Čas na aktivitu: 20 minut

Psychická zátěž: 1

Organizační forma: skupinová

Fyzická zátěž: 0

Věková kategorie: mladší školní věk

Realizace: Děti měly možnost navštívit místní vojenské bunkry. V jednom z bunkrů již čekal kapitán Amerika, který dětem předal zprávu od generála, která byla zašifrovaná. Další aktivitou bylo dešifrace zprávy.

Hledání tajného hesla

Cíl: rozvoj týmové spolupráce

Pomůcky: malé kusy papíru

Čas na přípravu: 5 minut

Prostředí: bunkr a jeho okolí

Čas na aktivitu: 15 minut

Psychická zátěž: 2

Organizační forma: skupinová

Fyzická zátěž: 1

Věková kategorie: mladší školní věk

Realizace: Kapitán Amerika řekl dětem, že obdržel od generála velmi důležitou zprávu, ale nemůže jej rozluštit bez tajného hesla. Dané heslo se údajně nacházelo někde v prostorech bunkru. Heslo bylo v podobě jednoho slova, jehož písmena se skládala z prvních písmen slov, které děti musely najít v bunkru. Po vyluštění tajného hesla doběhly zpět ke kapitánovi a heslo mu sdělily, načež jim poděkoval a vydal se splnit rozkazy obsažené v dopise.

Úklid prostoru rozhledny

Cíl: Rozvinout u dětí chuť starat se o životní prostředí

Čas na přípravu: žádný

Čas na aktivitu: 10 minut

Organizační forma: skupinová

Věková kategorie: mladší školní věk

Pomůcky: větší igelitové pytle

Prostředí: prostory vyhlídky

Psychická zátěž: 1

Fyzická zátěž: 1

Realizace: Vzhledem k tomu, že byly prostory vyhlídky ve špatném stavu týkající se poházených odpadků, petlahve apod. Dostaly děti za úkol, posbírat co nejvíce odpadků. Skupina s plnějším obsahem igelitového pytle, obdržela bonusové body do celotáborové hry.

Reflexe: Reflexe k aktivitám, které proběhly v průběhu polodenního výletu, proběhla během poledního klidu, kdy jsme se všichni sešli v jídelně a vyprávěli si, jaká byla cesta, jaký mají pocit z úklidu rozhledny a jak se jim líbily aktivity během cesty.

Odpolední blok

Pašeráci - Flow

Cíl: rozvoj taktiky a spolupráce

Čas na přípravu: 10 minut

Čas na aktivitu: 45 minut

Organizační forma: skupinová

Věková kategorie: mladší školní věk

Pomůcky: papírky jako peníze a víčka jako zlatáky

Prostředí: prostor tábora

Psychická zátěž: 2-3

Fyzická zátěž: 3

Realizace: Kapitán Amerika s politováním řekl dětem, že se nedopatřením rozbil stroj času, což by mělo fatální následky a děti nemohly pokračovat v celotáborové hře. K tomu aby ho spravil, potřeboval kapitán součástky. V tehdejší době ale nebylo jednoduché takové součástky získat. Děti je tedy musely ukořistit na nepřátelském území. Součástky byly v grafické podobě nastříhány v prostoru tábora. Vedoucí byli hlídači, kteří dětem bránili v získání součástek. Děti hrály v týmech a vždy vybíhal pouze jeden z každé skupiny. Úkolem tedy bylo dostat se na nepřátelské území, nalézt součástku, která jim ještě scházela a

nepozorovaně se dostat zpět na své velitelství. K tomu aby děti věděly jakou součástku ještě hledat, sloužil podrobný nákres stroje času. Pokud je ovšem vedoucí v podobě hlídače chytil, děti si musely jít odpykat svůj trest do žaláře. Ten měl ale omezenou kapacitu deseti míst. Pokud se kapacita přeplnila, první z dětí, který přišel do žaláře je propuštěn a může se vrátit do hry. Pořadí v žaláři hlídal „bachař“.

Reflexe: U této hlavní celotáborové hry dne, měly děti možnost ohodnotit aktivitu pomocí magnetické tabule. Zajímalo nás také, zda děti zvolily nějakou taktiku, aby předešly uvěznění do žaláře a nebo získání všech součástek. Byli jsme překvapeni, jak byly děti vynalézavé.

Zahájení olympijských her

Cíl: namotivovat děti

Čas na přípravu: 1 hodina

Čas na aktivitu: 30 minut

Organizační forma: hromadná

Věková kategorie: mladší školní věk

Pomůcky: kostýmy pro vedoucí, bílé trika pro děti

Prostředí: skalní divadlo

Psychická zátěž: 2

Fyzická zátěž: 0

Realizace: Na přelom poloviny tábora jsme naplánovali olympiádu pro děti. Aby ovšem měla patřičnou úroveň, připravili jsme si pro děti její slavnostní zahájení. To představovalo bílá trika pro všechny účastníky tábora (nutnost bílého trička měli rodiče v poukaze) a kostýmy v podobě boha Zeuse a bohyně pro vedoucí. Jakmile se setmělo, všichni účastníci tábora (včetně kuchyně a zdravotníků) se shromáždili na fotbalovém hřišti, kde dostali pokyny od vedoucích. Následně za doprovodu slavnostní hudby šli v průvodu do skalního divadla, které bylo osvětleno pochodněmi a kde byl připraven olympijský oheň (zkonstruovaný hořák na plynovou bombu). Zazněla česká státní hymna a po příchodu boha Zeuse, vybraní jedinci z řad táborníků, kteří vzhledem k dovršení maximálního věku jeli na tábor naposledy, řekli sliby sportovců (čínovníků) a slíbili čestnost. Následovaly sliby vedoucích, jakožto rozhodčích. Poté bůh Zeus společně s bohyněmi odešel a děti se vrátily do tábora a připravily se na večerku.

Reflexe: jelikož se jednalo o slavnostní akci, zajímaly nás pocity dětí. Ptali jsme se jich, zda už někdy podobnou akci zažily, nebo se na ni nějakým způsobem podílely. Dle jejich

reakce to pro většinu z těch co s námi jeli poprvé, bylo něco speciálního. Navnadit takovou atmosféru, kde je potřeba být potichu, dělalo některým jedincům značný problém.

Pátý den – Olymp

Další den nás stroj času zanesl do starého Říma, kterým nás provázel Asterix a Obelix a zúčastnili se s námi starých olympijských her. Pro děti bylo připraveno několik stanovišť se sportovními aktivitami, v kterých závodily a následně získávaly patřičná ocenění.

(štafetový běh, hod na dálku, skok do dálky, skok v pytli apod.)

Dopolední blok

Olympiáda

Cíl: rozvoj soutěživosti

Pomůcky: sportovní náčiní, medaile, diplomy

Čas na přípravu: 30 min

Prostředí: venku

Čas na aktivitu: dopolední blok

Organizační forma: skupinová

Psychická zátěž: 1

Věková kategorie: mladší školní věk

Fyzická zátěž: 4

Realizace: Děti se zúčastnily soutěží na každém sportovním stanovišti, kde se snažily předvést co nejlepší výkon v dané disciplíně. Byl připraven štafetový běh, hod na dálku, skok do dálky, skok v pytli, vrh koulí, překážková dráha, střelba ze vzduchovky a přechod po laně.

Reflexe: Reflexe na olympiádu proběhla opět během poledního klidu s vedoucími. Každý se jich ptal jaká disciplína jim nejvíce vyhovovala, jaké ocenění děti získaly a na jejich pocity.

Odpolední blok

Kouzelný lektvar

Drujda Panoramixe společně s kouzelným lektvarem se zmocnili nepřátelští Římané, kteří ho chtěli použít v olympijských disciplínách proti Galům a tím si chtěli zajistit jasné vítězství. Aby se tak nestalo, dostaly děti za úkol získat správnou recepturu kouzelného pokrmu a uvařit porci pro galské soutěžící a tím vyrovnat síly.

Cíl: Uvařit slavnostní guláš, rozvoj zručnosti a spolupráce

Pomůcky: potraviny, kotlík, ingredience, ohniště, nádobí

Čas na přípravu: 45 minut

Prostředí: skalní divadlo

Čas na aktivitu: 2 hodiny

Psychická zátěž: 2

Organizační forma: skupinová

Fyzická zátěž: 1

Realizace: Po sdělení informace o zajištění druida dětem jsme jim vysvětlili, že podmínkou k získání ingrediencí je složení oslavné ódy na počest pana kuchaře, který nám celý tábor se svým týmem vaří a následně mu ji přednést. Jakmile tedy složily ódu a pan kuchař jim za ni dal potraviny, vydaly se děti zpět do skalního divadla, kde na rozdělaném ohništi připravili za asistence vedoucího a receptu daný pokrm (galský guláš). Z důvodu náročného celodenního soutěžení, jsme pro večer zvolili táborový oheň.

Reflexe: Během večerního programu hry na kytaru u táboráku, bylo zhodnocení nejlepšího guláše. Děti se mohly pochlubit svojí složenou písní kuchaři a prozradit, zda už někdy v minulosti guláš vařily a než usnuly pod širým nebem, vyprávěli jsme si zážitky ze získání potravin na vaření od pana kuchaře.

Šestý den - Western

Další den děti potkaly hned dvě postavy. První postavou byl indián Vinnetou a druhou kovboj Old Shatterhand. Nejprve se děti ujal indián a snažil se děti naučit svým zvyklostem. Odpolední a hlavně večerní program patřil převážně kovbojovi.

Dopolední blok

Šipkovaná - stopovaná

Cíl: rozvoj kolektivní spolupráce

Pomůcky: blok, tužka, batoh a svačina

Čas na přípravu: cca 30 minut

Prostředí: blízké okolí tábora

Čas na aktivitu: 1 hodina a 30 minut

Psychická zátěž: 2

Organizační forma: skupinová

Fyzická zátěž: 2

Věková kategorie: mladší školní věk

Realizace: Každý indián uměl dobře stopovat, proto se děti se rozdělily na dvě menší skupinky a za pomoci Vinnetoua si to vyzkoušely. První skupinka dětí se vydala na krátký výlet po okolí tábora a rozmístila šipky, po kterých šla druhá skupinka. První skupina vymyslela aktivity pro druhou skupinu. Mezi aktivity patřily jak fyzické, tak i vědomostní úkoly.

Reflexe: Děti jsme se ptali, jak moc obtížné pro ně úkoly byly a zda bylo zábavnější stopovat, nebo být stopován.

Tvořivé aktivity – Woodcraft

Cíl: rozvoj fantazie a zručnosti, týmové sounáležitosti

Čas na přípravu: 10 minut

Čas na aktivitu: 2 hodiny

Organizační forma: skupinová

Věková kategorie: mladší školní věk

Pomůcky: pomůcky k práci se dřevem, špalek, listy, přírodní materiály, provázky, čelenky

Psychická zátěž: 2

Fyzická zátěž: 1

Realizace: Indián děti seznámil se svými zvyky a vyzval je k vyrobení vlastních týmových totemů a každé dítě si muselo vyrobit indiánskou čelenku. Během vytváření totemů byly skupinky jednotlivě volány ke střelbě z luku a ze vzduchovky, aby si všichni táborníci zkusili, jak zbraně indiánů, tak zbraň kovbojů.

Během dopoledního programu nesmíme zapomenout na další důležitou věc ze života indiánů a tím je totem a čelenka.

Reflexe: Jako reflexe posloužila přehlídka totemů a čelenek, které musely děti vytvořit. U každého nám popsaly, jaký způsob tvorby zvolily a z jakého materiálu se finální předmět skládá.

Odpolední blok

O odpolední blok se postaral kovboj Old Shatterhand, který si připravil pro děti zajímavé aktivity v podobě rýžování zlata v nedalekém jezeře, nebo lov bizonů.

Rýžování zlata

Cíl: pocit dobrodružství

Čas na přípravu: 1 hodina

Čas na aktivitu: 30 minut

Organizační forma: skupinová

Věková kategorie: mladší školní věk

Pomůcky: kameny, zlatá barva, síto, škopky

Prostředí: venku u řeky

Psychická zátěž: 1

Fyzická zátěž: 3

Realizace: Každý tým měl předem připravené místo na kraji řeky nedaleko od tábora, kde jim vedoucí nachystali na dně zlatou barvou omalované kamínky. Ty měly děti za úkol pomocí síta vybrat z vody a následně je mohly vyměnit u kovboje za peníze, které potřebovaly později večer.

Reflexe: Diskuze o tom, jak se dětem zlato rýžovalo z řeky. Zda se jim to jevilo jednoduché, nebo s tím měly problém. Některé kameny byly prý málo vidět, nebo je nemohly nalézt vůbec, ale to se odráželo na faktu, jaké místo k rýžování si vybraly.

Lov bizonů (skalpy)

Cíl: rozvoj fantazie a zručnosti, týmové sounáležitosti

Čas na přípravu: 20 minut

Čas na aktivitu: 1 hodina a 30 minut

Organizační forma: skupinová

Věková kategorie: mladší školní

Pomůcky: barevné fáborky

Prostředí: les

Psychická zátěž: 2

Fyzická zátěž: 4

Realizace: Děti obdržely do svého týmu obálku, která obsahovala předem natrhané fáborky jedné barvy stejného počtu, jako je dětí ve skupině. Ty měly za úkol si fáborek připevnit na dobře viditelné místo (nejlépe na hlavu). Každý vedoucí si vzal jeden tým a odvedl je na určené místo v lese. Obálka obsahovala ještě jeden lísteček, který jim vedoucí dal až po zaznění tónu, se kterým začala hra. Na lístečku byla napsána barva, kterou měly děti za úkol chytat (lovit). Děti se tedy po zaznění tónu rozutekly do lesa chytat určitou barvu, nicméně si musely dávat zároveň pozor, protože někdo logicky dostal i jejich barvu. Jakou zvolily taktiku bylo čistě na nich. Jeden fáborek se rovnal jeden život. Na konci hry se sčítaly životy jak vlastní co zbyly, tak chycené. Výsledky se zaznamenaly a mohlo začít další kolo.

Reflexe: Hlavní reflexe proběhla opět pomocí magnetické tabule a smajlíků. Po hře, jelikož se jednalo o hru fyzicky dost náročnou, byl dostatečný prostor na diskuzi s dětmi. Ptali jsme se jich, jakou taktiku zvolily, zda se snažily ukořistit co nejvíce životů, což hrozilo ztrátě vlastních, nebo naopak někde vyčkávaly na konec hry, aby uchovaly co nejvíce vlastních životů.

Casino - Flow aktivita

Cíl: rozvoj dětské soutěživosti

Čas na přípravu: 20 minut

Čas na aktivitu: 1 hodina

Organizační forma: skupinová

Věková kategorie: mladší školní věk

Pomůcky: peníze od kovboje, karetní hry, kostky, skořápky

Prostředí: jídelna

Psychická zátěž: 3

Fyzická zátěž: 0

Realizace: Děti zažily hazard na neškodné – vedl je výhradně k soutěživosti. Vedoucí byli na jednotlivých stanovištích casina rozmístěných v jídelně. Stanoviště: kostky, skořápky, prší, oko bere a více druhů karetních her. Děti se snažily vydělat co nejvíce peněz, aby zvítězily nad casinem. Zároveň se v casinu roztočilo i kolo štěstí týkající se tématu dalšího dne.

Reflexe: Ptali jsme se dětí, jak volily mezi sebou, kdo bude soutěžit v jaké hře. Chtěli jsme, aby se vystřídal všichni účastníci. Dle jejich odpovědí jsme poznali, že logicky poslaly menší děti na hry jako je pexeso a ty složitější plnily starší děti.

Sedmý den – Kriminalistika

Sedmý den nás stroj času zavedl do druhé poloviny devatenáctého století, konkrétněji do starého Londýna a jako postava této doby nemohl být nikdo jiný než nejznámější detektiv Sherlock Holmes. Tomu děti musely pomoci při vyšetřování ukradeného stroje času.

Dopolední blok

Vyšetřování

Cíl: rozvoj hmatových, sluchových, chuťových, zrakových a čichových smyslů

Čas na přípravu: 20 minut

Čas na aktivitu: 2 hodiny

Organizační forma: skupinová

Věková kategorie: mladší školní věk

Pomůcky: koření, cukr, sůl, čokoládu, seno, malé předměty (nůžky apod.) znělky z pohádek, barevné papíry, písek, šátek

Prostředí: jídelna

Psychická zátěž: 4

Fyzická zátěž: 0

Realizace: Sherlock Holmes zavedl děti do jídelny a sdělil jim, že k dopadení pachatele (zloděje stroje času) je potřeba zahájit vyšetřování. V první fázi děti vstoupily do jedné místnosti, kde měly za úkol si zapamatovat co nejvíce postřehů, kterých si v místnosti všimly (hudba, barvy, zvláštní předměty). Druhá fáze představovala zavázání očí šátkem a přemístění do další místnosti, kde už čekaly nádoby s potravinami. Děti chodily jako na běžícím páse a ochutnávaly vše, co pro ně bylo nachystáno. Třetí fáze měly opět zavázané oči, ale místo ochutnávání dostávaly do rukou předměty, které měly pomocí hmatu poznat. Poté měly prostor na zaznamenání poznatků. Čím více poznatků, tím více bodů pro tým.

Reflexe: Zajímaly nás pocity dětí při plnění úkolů. Ptali jsme se jich, jaký úkol byl nejhorší. Dle jejich reakce jim nejméně vadilo něco ochutnávat se zavázanýma očima. Naopak jim bylo velice nepříjemné hmatová část, kdy měly strčit ruku do krabice nebo nádoby a poznat předmět. Bály se, že by se tam mohl vyskytovat pavouk, had apod.

Odpolední blok

Poznávka

Cíl: rozvoj krátkodobé paměti a pozornosti

Čas na přípravu: 20 minut

Čas na aktivitu: 1 hodina

Organizační forma: skupinová

Věková kategorie: mladší školní věk

Pomůcky: poznámkové archy, připravené obličejové masky a jejich kousky vlastností (vlasy, vousy, oči, ústa apod.)

Prostředí: les

Psychická zátěž: 2

Fyzická zátěž: 2

Realizace: Sherlockova stopa zavede děti do lesa, kde je informuje o průběhu vyšetřování. Zjistili, že krádež měla očitého svědka, ale k jeho odhalení bylo potřeba sestavit podobiznu pachatele pomocí kreslíře. Jisté vlastnosti popisující pachatele byly rozházeny po lese. Děti měly za úkol po jednom běžat do vyznačeného prostoru v lese a hledat tvary uší, úst, nosu, vousů apod. Získané možnosti podoby měly své označení (příklad nos = N4, vlasy = V6). Úkolem tedy bylo si zapamatovat danou podobu a doběhnout zpět do stanoviště a výsledek zaznamenat. Pod každým označením se skrýval jeden padouch se jménem. Jakmile se všechny tvary obličejů shodovaly s jedním z nich, děti musely doběhnout za Sherlockem a podezřelého mu představit. Po aktivitě byl viník dopaden a stroj času navrácen.

Reflexe: Zajímalo nás průběh aktivity, jak děti postupovaly v týmu. Některé děti rozdělily úkoly, kdo hledá uši, kdo nos apod. Některé běžaly a snažily se toho zapamatovat co nejvíce a někdo jen bezmyšlenkovitě běhal po lese a snažil se najít obličej.

Osmý den – Mimosvět

Předposlední den padl na vzdálenou budoucnost, již máme kontakt s mimozemskou aktivitou a životem mimo nás. Jako postava pro tuto etapu byla známá postava sci-fi rodinných filmů E.T. Ten chtěl trochu více poznat náš život na planetě Zemi a proto požádal děti o pomoc.

Dopolední blok

Kalendárium

Cíl: zapamatování důležitých dat

Čas na přípravu: 20 minut

Čas na aktivitu: 2 hodiny

Organizační forma: skupinová

Věková kategorie: mladší školní věk

Pomůcky: obrázky představující dané datum

Prostředí: les

Psychická zátěž: 2

Fyzická zátěž: 2

Realizace: E.T. chtěl lépe porozumět životu na zemi a důležité a významné data historie země. Pro děti byla připraveny aktivita v nedalekém lese na zjištění jejich znalostí historie. V lese byly vyvěšeny obrázky, které napovídaly některému státnímu svátku nebo významné události. Děti měly za úkol dané datum rozluštit a zapsat (příklad: obrázek obsahující školní lavici, aktovku, učebnice, budovu školy = 1. září, nebo-li nástup do školy).

Reflexe: Nejvíce nás zajímalo, kolik z dat děti věděly bez cizí pomoci. Fascinující bylo, že většinu správně měly spíše děti mladší než starší.

Odpolední blok

Sázení stromků

Cíl: rozvoj dětské sounáležitosti s přírodou

Čas na přípravu: 10 minut

Čas na aktivitu: 1 hodina

Organizační forma: skupinová

Věková kategorie: mladší školní věk

Pomůcky: semínka různého druhu, zahradní náčiní

Prostředí: mýtina nedaleko tábora

Psychická zátěž: 1

Fyzická zátěž: 0

Realizace: Návštěvník z galaxie se zmínil, že slyšel o známých kruzích v polích, unášení dobytka apod. Chtěl se ospravedlnit, že to není pravda a tak se rozhodl udělat něco

prospěšného. Rozdal dětem „speciální semínka“ pocházející z jeho rodné planety. Požádal děti, zda mu pomůžou zasadit pár stromů, keřů a podobně i tady u nás na naší planetě. Děti měly tedy za úkol pomocí zahradního náčiní na nedaleké mýtině vykopat malé díry a zasadit semínka. Jakmile tak učinily, musely místo zasazení ohraničit přírodními materiály (klacky, kameny). E.T. jim za jejich spolupráci poděkoval a řekl, že se moc těší na další návštěvu a pevně věří, že v době jeho další návštěvy bude moci obdivovat krásu přírody, kterou se děti pokusily obohatit.

Reflexe: Zajímalo nás, jaký mají děti pocit z dobročinné aktivity. Mnozí z nich řekli, že si aktivitu užily a doufají, že až na tábor přijedou za rok znovu, tak se budou moci podívat, jak stromky vyrostly.

Devátý den - odjezd

Poslední den se konalo vyhlášení vítěze celotáborové hry. Úklid tábora a získání cen, které děti vyhrály. Předání cen byla jako samostatná aktivita, už se ale nepočítala do celotáborové hry, protože její výsledky jsou vedoucím jasné (podle toho určili, jaké si děti odnesou ceny). Poté se konalo samotné vyhlášení, představí se vítěz celotáborové hry a proběhlo poděkování jak dětem, tak vedoucím. Na závěr se rozdal anonymní dotazník, které děti vyplnily a pro nás posloužily jako zpětná vazba na naše působení.

Honba za pokladem

Cíl: zprostředkování zážitku

Věková kategorie: mladší školní věk

Čas na přípravu: 20 minut

Pomůcky: papíry, tužky, ceny pro děti

Čas na aktivitu: 1 hodina

Psychická zátěž: 1

Organizační forma: skupinová

Fyzická zátěž: 1

Realizace: Děti dostaly za úkol nalézt části zprávy, která obsahovala jednoduchou šifru, jejíž klíč (náповěda k rozluštění) visela na vybraném stromě v táboře, kde byl dostatečně na očích. V šifře bylo místo, kde se nacházel jejich poklad. Pro poklad si děti

musely dojít a přinést si ho zpět do tábora. Během této aktivity děti získaly své ceny v podobě různých notýsků, klíčenek, propisek či drobných sladkostí.

Reflexe: Reflexe závěrečné celotáborové hry proběhla v týmech společně s vedoucím. Ten se jich ptal, jak moc bylo obtížné rozluštit hádanku a tak nalézt ukrytý poklad.

11.2 Aktivity challenge by choice

Tyto aktivity bylo možno plnit během celého tábora. Za každou splněnou získal jedinec body navíc pro svůj tým. Každé dítě mohlo získat body za danou aktivitu vždy jen jednou. Před každou výzvou, dítě muselo nahlásit vedoucímu při ranním nástupu, že chce výzvu vykonávat.

Cíl: překonat sám sebe, prověření
získaných znalostí

Počet hráčů: 1 (aktivity pro jednotlivce)

Věková kategorie: mladší školní věk

Mistr uzlování:

Děti během pobytu na táboře měly možnost naučit se základní uzly, které jim byly předvedeny. Tato aktivita zároveň slouží jako zkouška toho, co se děti naučily. Za splnění tohoto úkolu získaly body navíc pro svůj tým.

Cíl: vytvořit uzel dle předlohy

Pomůcky: uzlovačka a kartičky s uzly

Čas na přípravu: žádný

Prostředí: venku i vevnitř

Čas na hru: 5 minut (o poledním klidu)

Psychická zátěž: 2

Organizační forma: jednotlivci

Fyzická zátěž: 0

Realizace: Dítě si vylosovalo kartičku s obrázkem uzle a do jedné minuty muselo uzel předvést. Aktivita zapadá do Kolbova cyklu, děti viděly, jak se uzle dělají, zkusily si je a následně stále zdokonalovaly, aby je zvládly co nejrychleji.

Mistr ohýnek:

Děti se během tábora naučily základní ohně, které poté měly za úkol připravit. Za splnění tohoto úkolu získaly body navíc pro svůj tým.

Cíl: vytvořit oheň dle předlohy

Pomůcky: dřevo, kartičky, pomůcky k práci se dřevem, zápalky

Čas na přípravu: žádný

Prostředí: venku

Čas na hru: 30 minut (o poledním klidu)

Psychická zátěž: 2

Organizační forma: jednotlivec

Fyzická zátěž: 1

Realizace: Děti si vylosovaly kartičku s názvem ohně, který musely postavit. Aktivita zapadá do Kolbova cyklu, dětem se ukázaly ohně, následně se je naučily a zkusily si je.

12. VYHODNOCENÍ CELOTÁBOROVÉ HRY – SPLNĚNÍ CÍLŮ

K vyhodnocení celotáborové hry jsme využili Kirkpatrickův model hodnocení. Ten je podrobně popsán v šesté podkapitole teoretické části.

12.1 Reakce

V části reakce jsme se snažili vyhodnotit úspěch celotáborové hry a spokojenost účastníků tábora s náplní programu. Poslední den tábora byl vedoucími dětem rozdán dotazník, kde měly vyhodnotit nejlepší hru, nejlepšího vedoucího, ubytování a pobyt na táboře.

Dle výsledků byla jednoznačně nejlepší hra „Boj o kořist“, která účastníky pohltila natolik, že ji chtěli zařadit do aktivit v dalším roce. Druhou nejlépe hodnocenou aktivitou byl „Kouzelný lektvar“, kde si děti musely samy uvařit dle pokynů guláš k večeři. Toto se dětem velice líbilo, jelikož si vše musely připravit samy a cítily se tak soběstačné a mohly doma vyprávět, jak se o sebe dokázaly postarat.

Naopak nejméně oblíbenou hrou bylo „Sázení stromků“ s E.T. To nás poněkud mrzelo, ale nečekali jsme, že by se jednalo o nejoblíbenější aktivitu.

12.2 Poznání

Druhá fáze poznání, byla vyhodnocena pomocí aktivity „Co do lesa nepatří“ a „Jak dlouho tu s námi bude“. Díky těmto aktivitám jsme mohli zjistit, zda se děti něco naučily během našeho působení, co se týče životního prostředí. Jako další zprostředkování vyhodnocení poznání nám posloužily otázky obsažené v dotazníku, kde je dle výsledků vidět, že si děti z našeho pobytu zároveň něco odnášejí.

12.3 Chování

V rámci chování není možné pozorovat výsledky během akce, nebo ihned po ní. Sešel jsem se tedy s celkem devíti táborníky (4 dívky a 5 chlapců) o jarních prázdninách (tedy více jak půl roku po táboře) na venkovní terase známé restaurace v Mladé Boleslavi. Zde jsem pomocí rozhovoru s každým z nich zjišťoval jejich aktivitu po táboře. Protože se s dětmi

znám velice dobře, nebyl žádný problém schůzku svolat a domluvit se na termínu. Obeznámil jsem je o psaní této bakalářské práce a že se v ní mohou objevit výsledky našeho rozhovoru. Nikdo s tím neměl žádný problém.

Mým hlavním cílem bylo zjistit, zda děti i po skončení tábora vnímají životní prostředí okolo sebe a jestli nějakým způsobem přispívají k jeho ochraně, či nikoliv a zda jim tábor uvízl v paměti, nebo to pro ně bylo pouze devět dní prázdnin.

Připravené otázky pro děti:

1. Snažíš se i teď po táboře starat o životní prostředí?
2. Vzpomínáš na tábor? Co se ti vybavuje?
3. Je něco, co by si změnil/a co se týče programu tábora?
4. Vídáš se s kamarády z tábora?
5. Doporučíš náš tábor kamarádům?

Nejprve jsem se ptal, zda se nějakým způsobem snaží starat se o životní prostředí i mimo tábor. Odpovědi se celkem lišily. Pouze 3 z 9 nějakým větším způsobem přispívají, z nichž jedna dívka se dokonce účastnila dobročinné akce v Mladé Boleslavi, kde napomáhala jako dobrovolník po větrné kalamitě. 7 z 9 doma alespoň třídí odpad, což je minimum co může dělat každý.

Další otázkou bylo, zda vzpomínají na tábor a pokud ano, tak co se jim jako první vybaví. Zde měl každý svůj názor. Na tábor vzpomínali všichni v dobrém, ale každému se vybavilo něco jiného. Zdůraznili některé hry, polodenní výlet ale často se opakovala aktivita „Uvař si sám“, kde si děti musely uvařit vlastní guláš a následně přespaly ve skalním divadle pod širým nebem.

Na otázku, zda by něco změnili na programu tábora, se často opakovali ohledně večerní diskotéky. Navrhovali delší trvání a častější konání. Bohužel jsem je zklamal, jelikož máme jistá nařízení, kolik hodin musí děti minimálně spát, takže prodloužení diskotéky je takřka nemožné. Další návrh se týkal zkrácení polodenního výletu, načež jsem děti opět nepotěšil, jelikož jsem jim odvětil, že s druhou skupinou jsme šli skoro dvakrát tak delší trasu. Jeden chlapec zmínil ranní budíček s rozsvíčkou a k němu se poté připojila i většina, ale jednalo se spíše o výtky, které směřovaly k diskuzi bez uspokojivého konce.

Na otázku zdali se vídají s kamarády z tábora i mimo něj, jsem ode všech dostal kladnou odpověď. Často spolu chodí ven a nenašel se mezi nimi nikdo, kdo by po táboře neudržel vztahy i nadále.

Pro nás velmi důležitá otázka vzhledem k přípravám dalších běhů, zda děti doporučí náš tábor svým kamarádům. Odpovědi byly opět jednoznačné. Ze šesti respondentů tábor již doporučilo.

12.4 Výsledky - splnění cílů práce

V první fázi přípravy jsme pomocí dotazníku z předchozího roku, zjišťovali potřeby cílové skupiny, které jsme se snažili splnit a dětem vyhovět. Pomocí toho jsme zvolili i téma celotáborové hry a některé aktivity s ní spojené. Dále jsme si stanovili určité předpoklady, kterých jsme se během pobytu na táboře snažili svým programem docílit. Jejich výsledky jsou následovné.

Přehled hlavních a vedlejších předpokladů a jejich splnění:

- P1** Předpokládáme, že děti vědí, jak důležité je starat se o životní prostředí ve kterém žijeme.
- P2** Předpokládáme, že děti stráví pobyt na táboře zábavnou a naučnou formou.
- P3** Předpokládáme, že děti získají vědomosti a dovednosti v oblasti ochrany životního prostředí.

Vedlejší předpoklady:

- V1** Motivovat účastníky tábora k trávení volného času jinak, než u televize, počítače aj.
- V2** Rozvoj týmové spolupráce a komunikace účastníků tábora.
- V3** Zvýšení fyzické kondice účastníků tábora.
- V4** Upevnit přátelské vztahy v táborovém týmu.

	Cíl	Metoda vyhodnocení	Naplnění cíle
P1	Předpokládáme, že děti vědí, jak důležité je starat se o životní prostředí ve kterém žijeme.	Formou aktivity.	Ano
P2	Předpokládáme, že děti stráví pobyt na táboře zábavnou a naučnou formou.	Pomocí dotazníku rozdaný na konci tábora.	Ano
P3	Předpokládáme, že děti získají vědomosti a dovednosti v oblasti ochrany životního prostředí.	Pomocí aktivit konané v průběhu pobytu na téma životní prostředí.	Částečně ano
V1	Motivovat účastníky tábora k trávení volného času jinak, než u televize, počítače aj.	Pomocí dotazníku a rozhovoru po ukončení tábora.	Ano
V2	Rozvoj týmové spolupráce a komunikace účastníků tábora.	Pozorováním během aktivit.	Ano
V3	Zvýšení fyzické kondice účastníků tábora.	Pozorováním během sportovních aktivit.	Částečně ano
V4	Upevnit přátelské vztahy v táborovém týmu.	Pozorováním a pomocí dotazníku na konci tábora.	Ano

Tabulka 3: Vyhodnocení cílů (autor)

P1 byl splněn tak, že děti momentálně vědí a dokáží posoudit, jak je důležité starat se o naše životní prostředí. Pomocí aktivit na toto téma zaměřené jsme docílili rozšíření vědomostí dětí ohledně důležitosti životního prostředí samotného. Dle výsledků dotazníku je vidět, že většina dětí si je nyní vědoma důležitosti našeho ohleduplného působení na životní prostředí.

P2 byl dle výsledků dotazníku splněn v maximální míře. Dětem se program líbil, a užily si jej, tudíž pro nás reflexe kladná.

P3 byl taktéž z většiny splněn. V rámci aktivit, kde děti musely předvést, jak se zachovat v určitých situacích v souladu s životním prostředím nasvědčuje, že děti získaly jak vědomosti tak také dovednosti v oblasti životního prostředí. Příkladem byla hra „co do lesa nepatří“, nebo „jak dlouho“ (hra na téma jaký materiál se rozloží za nejdelší dobu), kde děti musely ukázat své vědomosti, které získaly buďto ve škole, nebo právě během našeho programu.

V1, kde bylo úkolem ukázat dětem i jiné možnosti trávení volného času mimo novodobé technologie, byl splněn. Na táboře krom jednoho večerního programu, kde jsme promítali film, neměly děti možnost věnovat se jiným aktivitám zahrnující a obsahující mobilní telefony, televize nebo snad počítače. Nicméně si pobyt na táboře i tak užily, což vypovídá o splnění cíle.

V2 týkající se rozvoje týmové spolupráce a komunikace byl podle pozorování během aktivit ve větší míře splněn. Během připravených aktivit nebylo téměř možné je splnit, aniž by spolu děti nemusely komunikovat a spolupracovat. Všichni ovšem úkoly splnily, je tedy zjevné, že spolu spolupracovaly. Ze začátku byl vidět jistý nevol a nechuť zapojit se s ostatními, ale to bylo brzy eliminováno.

V3 bylo zvýšit fyzickou kondici. V tomto případě se jednalo o cíl dlouhodobý, kterému jsme naším krátkým působením mohli pouze napomoci. Aktivity, které program obsahoval, byly zaměřeny z části i na fyzickou zdatnost jedinců, tudíž by se dalo říci, že jsme se jistým způsobem snažili o rozvoj fyzické stránky. Zda ovšem jedinec po devíti dnech strávených na táboře uběhne dvanáctiminutový běh lépe jak před táborem, se nejspíš s jistotou říci nedá.

V4 byla snaha upevnit přátelské vztahy. Tento cíl byl dle výpovědi v dotazníku od dětí splněn. Na táboře se rok co rok setkáváme z větší části se stejnými táborníky. Ti se spolu znají především díky našemu táboru. Přibývají k nám ovšem i noví táborníci a stává se, že na táboře neznají vůbec nikoho. I ti si ovšem našli místo v našem kolektivu. Tak jako na každé pobytové akci nebo v kolektivu, byly i zde náznaky šikany. Ty byly však eliminovány již v zárodku a společně jsme našli cestu k přátelskému soužití.

Cílem této bakalářské práce, bylo připravit a realizovat celotáborovou hru s prvky environmentální výchovy pro děti mladšího školního věku a následně jej vyhodnotit. Jelikož tábor již proběhl a reakce na něj jsou ve směr kladné, můžu říci, že tento cíl byl splněn.

Všechny námi uložené cíle a předpoklady byly splněny. Celkově tedy hodnotím program a jeho celotáborovou hru za úspěšnou. Děti si pobyt užily a také si z něj něco odnesly v podobě vědomostí a dovedností, především v oblasti environmentální výchovy. Dle reakcí dětí v dotazníku je vidět, že se o účast v dalším roce nemusíme obávat.

S týmem se kterým již několik let spolupracuji, jsem maximálně spokojen a jelikož se jedná o lidi z řad pedagogů, je zde vidět potenciál a zapálení pro práci s dětmi, což je v tomto případě zásadní.

13. DISKUZE

Na tento tábor jezdím již řadu let a nyní to bylo poprvé, co jsem se podílel na vytvoření celotáborové hry. Doposud ji vždy vytvářel zástupce hlavního vedoucího společně se „sportákem“. Domnívám se, že celkově se mnou vytvořený program vydařil a splnil téměř všechny cíle, které byly předem stanoveny. Chvála přišla i z řad vedení tábora, kterým se námět celotáborové hry a její průběh líbil.

Realizační tým

Z mého pohledu jsme výborný tým, který si dokáže poradit jak s programem připraveným, tak i s problémy a jejich operativním řešením. Již několik let jezdíme stále ve stejném složení, tudíž se dá očekávat naše spolupráce a kolektivní vnímání. Dle mého musí dobrý vedoucí mít jisté vlastnosti, jako být spravedlivý, chápavý, nápomocný, zapálený pro věc, tvořivý a důvěřivý. Víím, že na každého člena týmu je spolehnutí a nebojím se dalších připravovaných pobytových akcí. Náš hlavní vedoucí tábora se nám vždy snažil vyjít vstříc a pomáhat nám s programem a s dětmi samotnými. Budu rád, když se budu moci i nadále účastnit táborů pod jeho vedením.

Vlastní hodnocení celotáborové hry s prvky environmentální výchovy

Tuto celotáborovou hru jsme připravovali bez mála čtvrt roku před zahájením tábora. Museli jsme s dostatečným předstihem, vzhledem k vlastní přípravě masek ze stran vedoucích, zkonstruování stroje času a všeho potřebného. Měli jsme obavy z neúspěchu, či z kolapsu programu, ale naštěstí se nic vážného nestalo. Veškeré etapy byly odehrány dle plánu včetně her pro ně připravené. Dle reflexe účastníků tábora, program splnil naše očekávání a ze stran vedoucích také. Co se týče environmentální výchovy zakomponované do celotáborové hry, bylo tomu poprvé, co jsme zapojili hry na téma životní prostředí. Pod pojmem environmentální si však můžeme představit téměř jakoukoliv aktivitu, při jejímž konání jsou nějakým způsobem využívány prostředky z přírodního materiálu, nebo aktivity s duchem ke vztahu k přírodě. Nevědomě tedy využíváme environmentálních aktivit již několik let.

Tento rok (2019) nás čeká téma „Hollywood“, na který se všichni už teď moc těšíme, včetně dětí. Věřím, že budu mít i nadále možnosti zasahovat do tvorby celotáborové hry a programu jako takového. Zároveň doufám, že na tomto a jiných táborech, kde působím jako vedoucí, budu moci i nadále přispívat svou přítomností a získávat tak cenné zkušenosti v praktické oblasti pedagogiky.

ZÁVĚR

Cílem práce bylo připravit a zrealizovat celotáborovou hru s prvky environmentální výchovy pro mladší školní věk.

V teoretické části byly představeny východiska z oblasti pedagogiky, pedagogiky volného času a prožitkové pedagogiky.

V praktické části byl připraven volnočasový program s prvky environmentální výchovy, který se uskutečnil v roce 2018.

Všechny vytyčené cíle se podařilo naplnit a vznikl tak plnohodnotný program a celotáborová hra s prvky environmentální výchovy pro děti mladšího školního věku.

Dle reflexe táborníků, kolegů a později i rodičů konstatujeme, že se tábor vydařil. Rodiče nám na základě vyprávění od svých dětí posílali emaily, kde chválili nás jako kolektiv a naši práci, kterou jsme odvedli. Toto je pro nás dostačující reflexe, když mají děti na co vzpomínat a vyprávět rodičům, prarodičům, ale i vrstevníkům.

Po ukončení tábora jsem se podílel na přípravě příměstského tábora, kde jsem využil poznatky z této praxe. Zároveň připravuji společně s týmem vedoucích celotáborovou hru na rok 2019, která jak doufáme, bude mít stejný úspěch jako tato.

LITERATURA

Odborná literatura

BLÍŽKOVSKÝ, Bohumír. *Systémová pedagogika pro studium a tvůrčí praxi*. Ostrava: Amosium Servis, 1992. Amosium servis pedagogům. ISBN 80-85498-18-9.

ČINČERA, Jan. *Environmentální výchova: od cílů k prostředkům*. Brno: Paido, 2007. ISBN 978-80-7315-147-8.

ČINČERA, Jan. *Práce s hrou: pro profesionály*. Praha: Grada, 2007. Pedagogika (Grada). ISBN 978-80-247-1974-0.

DOLEŽALOVÁ, Edita. *Hry na dětské tábory*. Praha: Grada, 2004. Výchova a vzdělávání. ISBN 80-247-0702-0.

FRANC, Daniel, Daniela SOBKOVÁ ZOUNKOVÁ a Andy MARTIN. *Učení zážitkem a hrou: praktická příručka instruktora*. Brno: Computer Press, 2007. Edice aktivit a her. ISBN 978-80-251-1701-9.

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

HARMACH, J. (2004). *Tábory a jiné zotavovací akce: průvodce jejich přípravou*. Praha: IDM MŠMT. ISBN 80-86033-93-7.

KRAUS B., učební texty Teorie výchovy, Brno 2006, s. 30.

LANGMEIER, Josef a Dana KREJČÍŘOVÁ. *Vývojová psychologie*. 2., aktualiz. vyd. Praha: Grada, 2006. Psyché (Grada). ISBN 80-247-1284-9.

NEUMAN, Jan. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*. Vyd. 6. Praha: Portál, 2011. ISBN 978-80-7367-910-1.

OPACCHOWSKI, H.W. (1987). *Paedagogik und Didaktik der Freizeit*. Opladen: Leske und Budrich

PÁVKOVÁ, Jiřina. *Pedagogika volného času*. V Praze: Univerzita Karlova, Pedagogická fakulta, 2014. ISBN 978-80-7290-666-6.

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

ŠIMÍČKOVÁ-ČÍŽKOVÁ, J. (2005dotisk). *Přehled vývojové psychologie* (2., nezměn. vyd). Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci.

TENKL, M. (2014). Kirkpatrickův čtyř-úrovňový model: teorie, praktické využití a možná úskalí. *Evaluační teorie a praxe*, 2(1), 23–51.

ZAPLETAL, Miloš. *Velká encyklopedie her*. Praha?: Leprez, 1998. ISBN 80-86061-13-2.

Internetová literatura

Cestovní služby a zájezdy. *Odbory KOVO MB* [online]. [cit. 2019-06-02]. Dostupné z: <http://www.odbornikovomb.cz/cestovni-sluzby-a-zajezdy/ds-1016/archiv=0>

Dětský tábor. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2019-06-23]. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/D%C4%9Btsk%C3%BD_t%C3%A1bor

Osmero dobrého tábora. *Pionýr* [online]. [cit. 2019-06-05]. Dostupné z: <http://pionyr.cz/rodice/dobry-tabor/osmero/>

Základní pedagogické kategorie a pojmy. *IS MUNI* [online]. [cit. 2019-06-10]. Dostupné z: http://is.muni.cz/do/rect/el/estud/lf/ps05/mpmp071/ped_kategorie.pdf

Zásady přípravy celotáborové hry. *Diplomy* [online]. [cit. 2019-06-23]. Dostupné z: http://diplomy.artega.cz/index.php?dip=cth_zasady_pripravy_celotaborovych_her

Zotavovací akce. *Zákony pro lidi* [online]. [cit. 2019-06-23]. Dostupné z: https://www.zakonyprolidi.cz/cs/2000-258?text=zotavovac%C3%AD%20akce&fbclid=IwAR28bFOnZXZNRgTHDEuSNkqQgTgd-ADUMu7fuMCXZ8_d119Fhn4D5FKlf8k

SEZNAM PŘÍLOH

Příloha č. 1	Dotazník po skončení tábora	s. 1
Příloha č. 2	Dotazník po skončení tábora	s. 2
Příloha č. 3	Dotazník po skončení tábora	s. 3
Příloha č. 4	Rámcový plán dne	s. 4
Příloha č. 5	Letecká pošta	s. 4
Příloha č. 6	Zkonstruování stroje času	s. 5
Příloha č. 7	Slavnostní zahájení olympiády	s. 5
Příloha č. 8	Opékání mamutích buřtů	s. 6
Příloha č. 9	Polodenní výlet na rozhlednu	s. 6
Příloha č. 10	Pravěký tematický kostým	s. 7
Příloha č. 11	Táborové logo 2018 + témata „CTH“	s. 7

PŘÍLOHY

Příloha č. 1 – Dotazník 1

Dotazník



Proč myslíš, že je důležité, starat se a chránit naše životní prostředí?

Aby tu zůstalo něco i pro budoucí generace

Jaký z toho máš pocit, když se staráš o přírodu?

Skvělý

Budeš v takovém duchu i doma mimo tábor?

Pokusím se

Pojedeš s námi i příští rok?

~~Ne~~ Jasně že jo

Líbilo se ti s námi na táboře? Ohodnot' jako ve škole 1-5

1

Našel/a sis na táboře nové kamarády?

Většinu lidí znám takže asi ne (jezdím už dlouho)

Jaký motiv „CTH“ by si v příštím roce uvítal/a? (zakroužkuj)

- | | | |
|-------------------------|-------------------------|----------------------|
| 1. Doba ledová | 5. Pán prstenů | 9. Robinsonův ostrov |
| <u>2. Avatar</u> | 6. Cesta kolem světa | 10. Pevnost Boyard |
| 3. Hvězdná brána | 7. Hollywood | 11. Harry Potter |
| 4. Putování s dinosaury | 8. Z pohádky do pohádky | 12. Pohádková cesta |

Příloha č. 2 – Dotazník 2

Dotazník



Proč myslíš, že je důležité, starat se a chránit naše životní prostředí?

ABY BYLA ZDRAVA' A ABY SE NA'M
LEPE DYCHALO

Jaký z toho máš pocit, když se staráš o přírodu?

DOBRY'

Budeš v takovém duchu i doma mimo tábor?

ANO

Pojedeš s námi i příští rok?

UVIDÍME

Libilo se ti s námi na táboře? Ohodnot' jako ve škole 1-5

2

Našel/a sis na táboře nové kamarády?

ANO

Jaký motiv „CTH“ by si v příštím roce uvítal/a? (zakroužkuj)

1. Doba ledová

2. Avatar

3. Hvězdná brána

4. Putování s dinosaury

5. Pán prstenů

6. Cesta kolem světa

7. Hollywood

8. Z pohádky do pohádky

9. Robinsonův ostrov

10. Pevnost Boyard

11. Harry Potter

12. Pohádková cesta

Příloha č. 3 – Dotazník 3

Dotazník



Proč myslíš, že je důležité, starat se a chránit naše životní prostředí?

Aby jsme tu šli co nejdéle

Jaký z toho máš pocit, když se staráš o přírodu?

Dobrá

Budeš v takovém duchu i doma mimo tábor?

Co to přijde

Pojedeš s námi i příští rok?

Jasně moc se těším

Líbilo se ti s námi na táboře? Ohodnoť jako ve škole 1-5

1

Našel/a sis na táboře nové kamarády?

Jasně našel jsem si jich tam spoustu

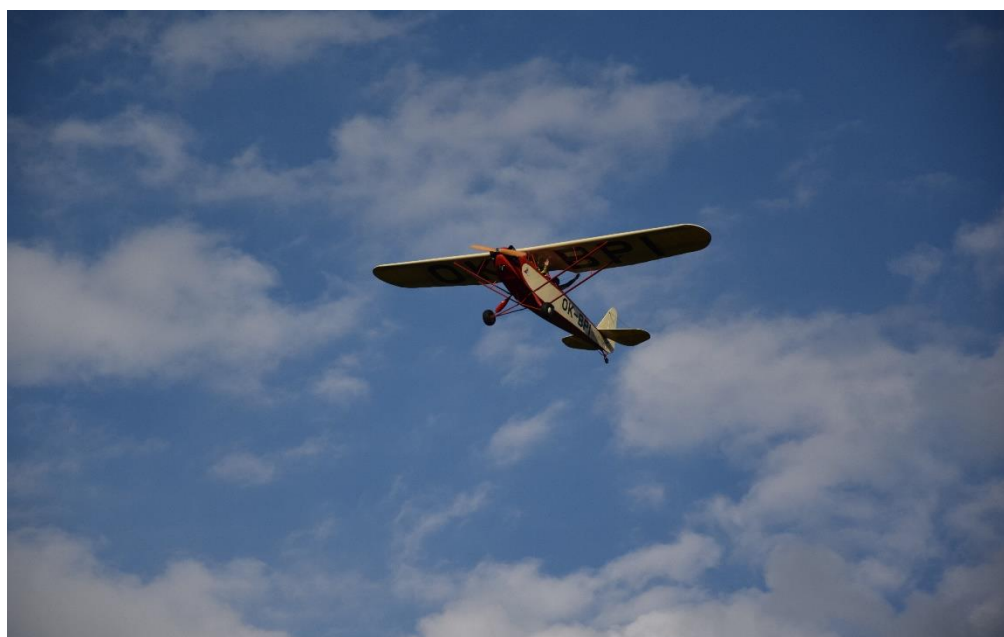
Jaký motiv „CTH“ by si v příštím roce uvítal/a? (zakroužkuj)

- | | | |
|-------------------------|--|----------------------|
| 1. Doba ledová | <input checked="" type="checkbox"/> 5. Pán prstenů | 9. Robinsonův ostrov |
| 2. Avatar | 6. Cesta kolem světa | 10. Pevnost Boyard |
| 3. Hvězdná brána | 7. Hollywood | 11. Harry Potter |
| 4. Putování s dinosaury | 8. Z pohádky do pohádky | 12. Pohádková cesta |

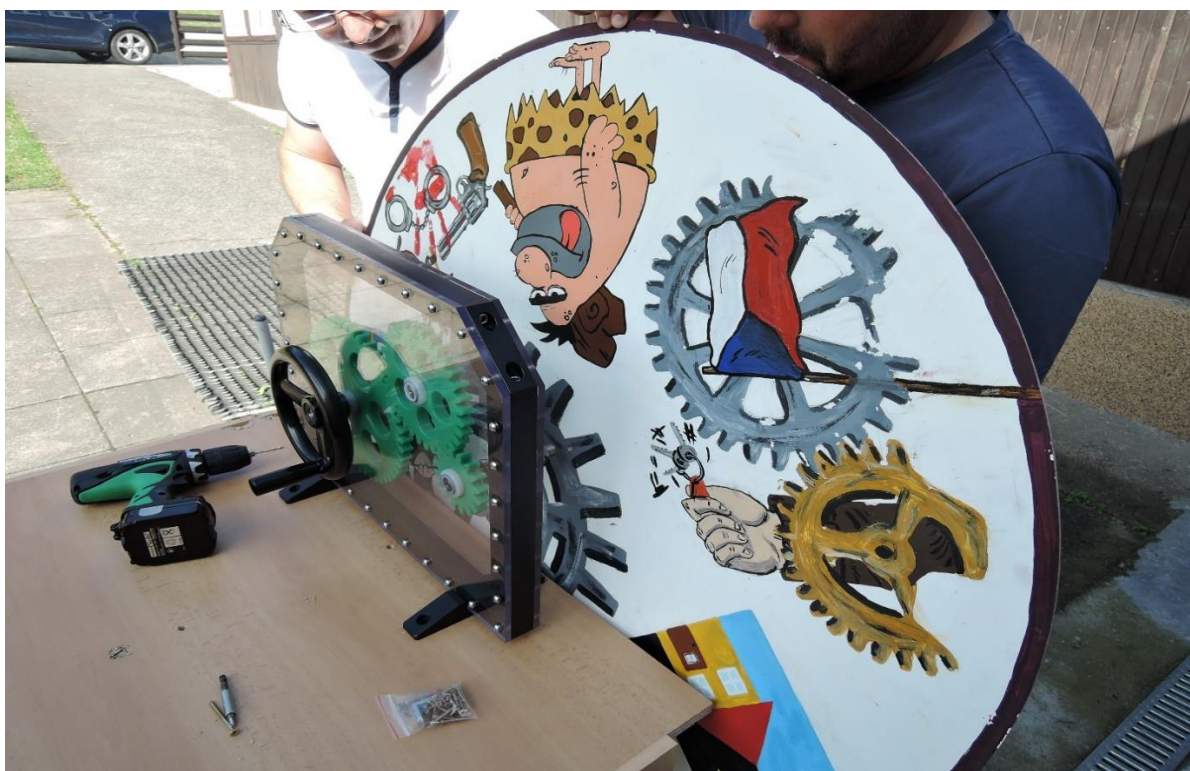
Příloha č. 4 – Rámcový plán dne

Den	téma	celotáborová hra CTH	dopolední blok	odpolední blok		večerní blok	tématické rozcvičky	
			9,00-12,00	14,30-15,30	16,00-18,00	19,00-21:00		
Pátek	1.7.2018		<i>První start stroje času</i>	příjezd/vybalování, rozdělení do oddílů apod.	seznámení s táborem/režimem	Seznamovačka s táborovým týmem, Vytvořte si svůj tým (název, znak,...)	Seznámení s CTH (první start stroje času)	x
Sobota	2.7.2018	Pravěk	<i>Neandrtálec</i>	Příprav se na lov mamuta (oblékni se jako v době kamenné)	Lovci a sběrači	Ohně	Táborák (klobásky z mamuta)	Doba kamenná (Huta Huta na mamuta)
Úterý	3.7.2018	Piráti	<i>Jack Sparrow</i>	Uzle	Postav si svou loď		Noční bojovka (přeprov důležitou zprávu partizánům)	
Středa	4.7.2018	Druhá světová válka	<i>Kapitán Amerika</i>	Polodenní výlet	Minové pole	Nálety	Zahájení olympiády	Vojenský poplach (Německý tábor zaiatců)
Čtvrtek	5.7.2018	Olymp	<i>Asterix a Obelix</i>	Olympiáda	Sběr potravin	Uvař si sám	Táborák	Bůh Zeus s bohyněmi Olympu
Pátek	6.7.2018	Western	<i>Vinnetou a Old Shetterhand</i>	Polodenní výlet	Střelba	Místo činu	Slavnostní zahájení olympiády	
Sobota	7.7.2018	Kriminalistika	<i>Sherlock Holmes</i>	Chytit zloděje bude náročné	Vyšetřování	Mafiáni	Cyř zloděje	
Neděle	8.7.2016	Mimozemšťani	<i>E.T.</i>	Kalendárium	Sázení stromků	Boj o poklad	vyhlášení výsledků CTH+ tábor končí (diskotéka)	
Pondělí	9.7.2018		<i>Vypnutí stroje času</i>	Balení, úklid,...	Logistika, odjezd			

Příloha č. 5 – Letecká pošta



Příloha č. 6 – Zkonstruování stroje času



Příloha č. 7 – Slavnostní zahájení olympiády



Příloha č. 8 – Opékání mamutích buřtů



Příloha č. 9 – Polodenní výlet na rozhlednu



Příloha č. 10 – Pravěký tematický kostým



Příloha č. 11 – Táborové logo 2018 + témata „CTH“

