

**Univerzita Palackého v Olomouci
Cyrilometodějská teologická fakulta**

Bakalářský projekt

2011

Karolína Jeníčková

**Univerzita Palackého v Olomouci
Cyrilometodějská teologická fakulta**

Katedra křesťanské výchovy

Sociální pedagogika

Karolína Jeníčková

**Letní tábor pro dětský domov ve
Vysoké Peci**

Bakalářský projekt

Vedoucí práce: Mgr. Helena Pospíšilová Ph.D.

2011

Prohlašuji, že jsem bakalářský projekt vypracovala samostatně s využitím uvedených pramenů a literatury.

.....

Podpis autora práce

Chtěla bych poděkovat vedoucí práce Mgr. Heleně Pospíšilové Ph.D. za odborné vedení, obětavost, trpělivost, cenné rady při vedení mého bakalářského projektu. Velké poděkování patří také mé matce, která mě po celou dobu studia podporovala a stála při mně.

Obsah

1 Dětské domovy a historie.....	7
1.1 Dětské domovy.....	7
1.2 Historie dětských domovů.....	7
1.3 Historie dětského domova Vysoká Pec.....	8
1.3.1 První rekonstrukce.....	9
1.3.2 Nová ředitelka.....	10
1.3.3 Druhá rekonstrukce.....	12
1.4 Historie budovy dětského domova.....	13
2 Hra.....	15
2.1 Hraní a pohybová hra.....	16
2.2 Co, kdy, kde, s čím a jak si hrát?.....	17
2.3 Výběr, pravidla a hodnocení hraní i pohybových her.....	18
2.4 Herní desatero dle Edity Doležalové.....	20
3 Letní tábor pro dětský domov ve Vysoké Peci.....	21
3.1 Tábor a jeho vymezení.....	21
3.1.1 Režim dne.....	21
3.2 Letní tábor Ohrazenice.....	23
3.2.1 Financování tábora.....	24
3.2.2 Táborový řád.....	24
3.3 1. Den: Kdo si hraje, nezlobí.....	25
3.4 2. Den: Umělecké sympozium.....	29
3.5 3. Den: třikrát řidičem.....	32
3.6 4. Den: Výlet do Prahy.....	37
3.7 5. Den: Pohádková stezka.....	38
3.8 6. Den: Letem světem.....	45
3.9 7. Den: Maškarní s překvapením.....	54
3.10 8. Den: Návrat domů.....	58

Závěr.....	59
Souhrn	60
Resumé	60
Příloha	62

Úvod

V dnešní době, která je uspěchaná, plná technického pokroku a počítačových her nesmíme zapomínat na jednu důležitou věc, kterou je volný čas a odpočinek.

Pro svůj bakalářský projekt, jsem si zvolila téma, které je mi velmi blízké, dětský domov ve Vysoké Peci. S tímto zařízením spolupracuji bezmála 10 let, kdy jsem zde začínala jako studentka střední školy svou praxí, poté jsem se stala pravidelnou brigádnicí o letních prázdninách, učitelkou lyžování v zimním období. V zařízení jsem si vyzkoušela práci asistenta pedagoga, noční a denní vychovatelky. Většinu volného času věnuji tomuto zařízení, kdy se zúčastňuji akcí dětského domova. S dětským domovem jsem se zúčastnila několika letních táborů, pálení čarodějnic, sportovních turnajů, kulturních akcí apod.

První kapitola projektu je věnována všeobecně dětským domovům, jaký typ zařízení to je a historií jejich vzniku. Dále historií dětského domova ve Vysoké Peci, jakým prošel vývojem od roku 1971 až po současnost.

Ve druhé kapitole se zabývám teoretickými východisky, která jsou důležité při hře a hraní. Při volnočasových hrách je důležité správně vybrat hru, která děti zaujme a baví je. Aby hra měla správný účinek, musíme dodržovat při hrách a hraní určité zásady, které jsem popsala v této kapitole. Špatně připravená hra, neznalost pravidel mohou zkazit celkově dobrý pocit ze hry a děti odradit od dalšího her a hraní.

Hlavní částí projektu je program a organizace letního tábora v Ohrazenicích, který je věnován Dětskému domovu ve Vysoké Peci. Celý projekt bude uskutečněn za pomoci Dětského domova ve Vysoké Peci a sponzorů v červenci 2012.

1 Dětské domovy a historie

1.1 Dětské domovy

Dětské domovy jsou nejrozšířenějším typem zařízení, které zajišťují ústavní výchovu. Zařízení jsou určena pro děti od 3 do 18 let, popřípadě do doby, než ukončí přípravu na budoucí povolání. Nejdéle však mohou děti v zařízení zůstat do 26 let. Do dětských domovů se umisťují děti z afunkčního či dysfunkčního rodinného prostředí, u kterých ještě nedošlo nesprávnou výchovou k poruchám chování. Do dětských domovů se umisťují děti dlouhodobě nemocných rodičů, děti osiřelé, které z různých důvodů nemohou být osvojeny či svěřeny do pěstounské péče. Do zařízení mohou být také přijaty nezletilé matky spolu se svými dětmi, pokud je na to dětský domov uzpůsoben.¹

Základní organizační jednotku v dětském domově tvoří rodinná skupina. Skupiny jsou heterogenní, nerozhoduje pohlaví ani věk dětí. Zejména je zde brán zřetel na sourozenecké vazby. Do skupiny mohou být zařazeni i děti s dalším postižením, jako je postižení tělesné či smyslové. Pro tyto děti je však potřebné vypracovat individuální program, který by důsledky zmírňoval. Uspořádáním interiéru, způsobem každodenního života, se rodinná skupina v dětském domově velmi přibližuje běžné rodině. Počet dětí ve skupině se liší dle podmínek dětského domova. Nejčastější počet dětí v rodinné skupině je 6 až 8, kdy 8 dětí je maximum.²

1.2 Historie dětských domovů

Již v dobách starověku byly tzv. „nechtěné“ děti usmrcovány. Péče o odložené děti začala někdy kolem 4. století, kdy byl v Cařihradě vybudován útulek pro opuštěné děti. Papež Inocenc III. zřídil v Římě ve 12. století při nemocnici otáčecí kolo – „Torno“. Jednalo se o schránku ve zdi kláštera, kam bylo možné vložit dítě. Otočením schránky se nechtěné dítě dopravilo dovnitř kláštera. Toto klášterní zařízení fungovalo v některých zemích do počátku 20. století.³

¹Srov. PÁVKOVÁ, J. *Pedagogika volného času*. 3. Praha: Portál, 2002. Volný čas. ISBN 80-7178-711-6. s. 15.

²Srov. PÁVKOVÁ, J. *Pedagogika volného času*. 3. Praha: Portál, 2002. Volný čas. ISBN 80-7178-711-6. s. 15.

³Srov. VOCILKA, M., *Dětské domovy v České republice I. – teoretická východiska*, Praha: Ministerstvo školství mládeže a tělovýchovy 1999. s. 19.

„Za první předchůdce dnešních dětských domovů můžeme pokládat dřívější sirotčince a útulky, které byly budovány na ryze charitativním základě. Ústavy poskytovaly dětem to nejnnutnější zaopatření. Převládala zde náboženská výchova. Děti pracovaly ve prospěch ústavu, školní výuce nebývala věnována taková péče, jako je tomu například dnes“.⁴

Již v 16. století byla péče o opuštěné děti a sirotky vedena dvěma směry. Jednalo se o umístování dětí do rodin a také o zřizování ústavů. Většinou se praktikovaly oba tyto způsoby současně. Na péči o opuštěné děti se podílela většinou obec. Vyšší orgány přispívaly na provoz sociálních zařízení jen v malé míře. Rozsah i úroveň poskytované péče se v jednotlivých zemích lišily. Významným místem v zakládání ústavů se stalo Holandsko. První sirotčinec byl založen v Amsterdamu v roce 1520. Další sirotčince vznikly po jeho vzoru v Německu.

1.3 Historie dětského domova Vysoká Pec

Provoz dětského domova ve Vysoké Peci byl zahájen 3. 8. 1971 z nutnosti poskytnout sociální zajištění sirotkům a dětem vyžadující zvláštní péči. V té době byla ředitelkou Eva Zemanová. Dětský domov ve Vysoké Peci je umístěn v krásném prostředí uprostřed lesů Krušných hor, v okrese Chomutov.

„V době vzniku měl Dětský domov kapacitu 30 dětí. Byly zde dvě výchovné skupiny po 15 dětech, které měly možnost využívat dvě herny pro mladší předškoláky (od 2,5 do 5 let) a pro starší předškoláky (od 5 let do odchodu do školy - při postižení i v 9 letech). Dále dvě ložnice s malými kovovými postýlkami. Také měly děti k dispozici klubovnu s televizí, rádiem, gramofonem a promítačkou. Vybavení tehdejších heren i ložnic bylo velmi skromné, ale děti zde byly spokojené. V okolí budovy je 6ha lesní a travní plochy. Na zahradě byly postaveny čtyři přístřešky pro letní stravování venku, průlezky, houpačky a malý bazén (brouzdaliště).“⁵

V tu dobu o děti pečovaly včetně ředitelky čtyři kmenové vychovatelky, čtyři pomocné vychovatelky, čtyři kuchařky, dvě uklízečky, hospodářka, prادلena, topič a údržbář.

⁴ŠVANCAR, Z., BURIÁNOVÁ, J., *Speciálně pedagogické problémy ustavní a ochranné výchovy*, Praha: Státní pedagogické nakladatelství 1988. s. 161.

⁵*Dětský domov Vysoká Pec* [online]. 2009 [cit. 2010-06-22]. Dostupné z WWW: <<http://www.ddvysokapec.wm.cz/index.php?page=historie>>.

„Zpočátku byly děti odebírány přímo z rodin a stávalo se téměř pravidelně, že měly vši a různé kožní onemocnění. Trvalo několik dní i týdnů, než se děti zaléčily a neměly zdravotní problémy. Oblečení pro děti se nakupovalo jednotné, takže celá skupina dětí měla stejné flanelové košile, nebo stejné puntíkaté tepláky apod. Už z dálky bylo poznat, že je na procházce dětský domov a ne mateřská škola. Děti, které měly vši, musely být ostříhané dohola, aby nenakazily ostatní děti a tak se stalo, že třeba šest dětí z patnácti bylo holohlavých a pouze podle zástěrky se poznalo, kdo je chlapec a kdo dívka.“⁶

Do dětského domova v té době dojížděl lékař, který pravidelně 2x týdně, vždy v úterý a ve čtvrtek chodil děti kontrolovat. Navrhoval vhodná léčebná a nápravná opatření. Pokud mělo dítě špatnou výslovnost, lékař jej doporučil k logopedovi. Pokud některé z dětí potřebovalo odklad školní docházky, také o tom rozhodoval lékař. Problémy se zrakem, sluchem a jiné léčil lékař samostatně. Byl to všestranný lékař, uznávaný odborník, a probívaný ke všem těmto úkonům.⁷

V té době převažovaly mezi umístěnými dětmi v dětském domově děti týrané, opuštěné anebo sirotci a polosirotníci. Jen velmi malé množství dětí v zařízení pocházelo ze sociálně slabých rodin a z rodin, kde rodiče své děti zanedbávaly. Do domova byly také umístěny děti postižené.⁸

1.3.1 První rekonstrukce

V roce 1984-1986 byl celý dětský domov zrekonstruován a nově vybaven. Nezměnil se počet obytných prostor pro děti, ale zlepšilo jejich vybavení. Vychovatelky byly nadšené novým prostředím. Ihned se zapojily do výzdoby svých tříd, výzdobu pokojů dětí. Nakoupily se pěkné ručníky, ubrusy, záclony a závěsy.⁹

„V době rekonstrukce byla vytvořena v Dětském domově mateřská škola, jejíž chod byl nastaven na metodiku MŠ, ale nebyla zařazena do sítě škol. Využívalo se

⁶Dětský domov Vysoká Pec [online]. 2009 [cit. 2010-06-22]. Dostupné z WWW: <<http://www.ddvysokapec.wm.cz/index.php?page=historie>>.

⁷Srov. Dětský domov Vysoká Pec [online]. 2009 [cit. 2010-06-22]. Dostupné z WWW: <<http://www.ddvysokapec.wm.cz/index.php?page=historie>>.

⁸Srov. Dětský domov Vysoká Pec [online]. 2009 [cit. 2010-06-22]. Dostupné z WWW: <<http://www.ddvysokapec.wm.cz/index.php?page=historie>>.

⁹Srov. Dětský domov Vysoká Pec [online]. 2009 [cit. 2010-06-22]. Dostupné z WWW: <<http://www.ddvysokapec.wm.cz/index.php?page=historie>>.

hojně spolupráce s tehdejšími odborovými organizacemi různých podniků, kde měli zaměstnanci dolů a továren ve svých programových bodech zahrnut i patronát nad dětským domovem. A tak vždy na státní svátky, velikonoce, MDD a hlavně na Vánoce přijela spousta tet a strýců a přivezli dárky. Děti tak měly jen pro sebe jednoho i více dospělých a to jim způsobilo větší radost, než samotné dárky. Jednou až dvakrát do roka se využívalo škol v přírodě a pokaždé se jezdilo jinam, aby děti poznaly naši republiku.“¹⁰

Ředitelka dětského domova dohlížela na to, aby děti, vhodné do náhradní rodinné péče, byly v co nejkratší době umístěny do adopce nebo pěstounské péče. Každý rok se to podařilo u dvou až šesti dětí. Ostatní děti, které dovršily šesti let, byly vyšetřeny v pedagogicko-psychologické poradně v Chomutově. Pokud byly děti způsobilé jít do školy ať již do školy základní či praktické, byly navrženy diagnostickému ústavu v Liberci do dislokace. Následovaly poslední prázdniny v dětském domově ve Vysoké Peci. Poté byly děti, v posledním týdnu prázdnin, přemístěny do jiného dětského domova. Tento zavedený chod zařízení se neměnil do roku 1992.¹¹

Toho roku dovršila ředitelka zařízení Eva Zemanová důchodového věku. Vypsala konkurz na místo nového ředitele dětského domova a odešla do důchodu.

1.3.2 Nová ředitelka

„Do konkurzu 13. 2. 1992 se přihlásila tehdejší vychovatelka Libuše Houdová a umístila se na prvním místě, se smělými plány a s projektem, který komisy zaujal. Dne 1. 4. 1992 se začala zaučovat a 1. 5. 1992 již samostatně pracovala jako ředitelka. Stala se ve svých třiceti letech nejmladší ředitelkou dětského domova v Československu.“¹²

¹⁰*Dětský domov Vysoká Pec* [online]. 2009 [cit. 2010-06-22]. Dostupné z WWW: <<http://www.ddvysokapec.wm.cz/index.php?page=historie>>.

¹¹Srov. *Dětský domov Vysoká Pec* [online]. 2009 [cit. 2010-06-22]. Dostupné z WWW: <<http://www.ddvysokapec.wm.cz/index.php?page=historie>>.

¹²*Dětský domov Vysoká Pec* [online]. 2009 [cit. 2010-06-22]. Dostupné z WWW: <<http://www.ddvysokapec.wm.cz/index.php?page=historie>>.

Projekt do konkurzu obsahoval několik bodů, které tehdy jako vychovatelka chtěla změnit:

- Umístění sourozenců v jedné skupině a v jednom společném pokoji
- Snížit počet dětí na ložnicích
- Nechat děti, které se nedostanou do náhradní rodinné péče dorůst v DD do dospělosti
- Vytvořit dětský domov jako právní subjekt
- Mateřskou školu zařadit jako součást dětského domova
- Spolupracovat s Asociací náhradní výchovy
- Pokračovat i nadále ve spolupráci s Federací dětských domovů
- Vytvořit pro děti v areálu dětského domova místo pro sportovní vyžití ¹³

"1. 7. 1994 byl Dětský domov, Vysoká Pec ustanoven jako právní subjekt - nejdříve rozpočtová a o rok později příspěvková organizace. Byla to velká změna v pravomocích ředitelky, v organizačních možnostech a hlavně v přístupu k rozpočtu a možnosti řízení. Nastala však také velká administrativní změna. Účtování jednoduché bylo změněno na podvojně a nastal kolotoč každoročních tabulek, statistik, výkazů apod. Změnila se práce všech pracovníků. Ze dvou výchovných skupin po 15 dětech byly najednou tři po deseti. Vnitřními úpravami za provozu byly přepaženy velké místnosti a vybudovány celkem tři obývací pokoje s jídelnami, 6 ložnic po 3 - 4 dětech a jedna ložnice pro deset dětí předškolních. Dvě skupiny už měly zařazené školní děti a pouze jedna skupina měla předškoláky. V pokojích dětí byly umístěny sourozenecké skupiny. Každé dítě mělo svoji postel, skříň, lampičku a společný psací stůl se dvěma židlemi."¹⁴

I nadále se ředitelka dětského domova snažila umisťovat děti do náhradní rodinné péče. Častěji se podařilo dítě umístit do pěstounské péče než do adopce. Zlepšila se vzájemná spolupráce s pedagogicko-psychologickou poradnou v Chomutově. Pracovníci PPP při potřebě vyšetření školní zralosti více dětí byli ochotni přijet do dětského domova a vyšetřit děti v zařízení. Došlo ke změně v přístupu lékaře.

¹³Srov. *Dětský domov Vysoká Pec* [online]. 2009 [cit. 2010-06-22]. Dostupné z WWW: <<http://www.ddvysokapec.wm.cz/index.php?page=historie>>.

¹⁴Srov. *Dětský domov Vysoká Pec* [online]. 2009 [cit. 2010-06-22]. Dostupné z WWW: <<http://www.ddvysokapec.wm.cz/index.php?page=historie>>.

Lékař, který se o děti staral od roku 1971, odešel do důchodu. Nástupce lékaře nebyl ochoten dojíždět, takže na každé vyšetření, očkování, preventivní věkové prohlídky musela nucena jet s dětmi ředitelka. Jelikož v té době zastávala funkci sociální pracovnice v dětském domově a ředitelku zároveň, už se to nedalo vše najednou zvládnout. Ředitelka ustanovila svou zástupkyni, které předala polovinu agendy sociální pracovnice.¹⁵

„V roce 1995 začaly první dvě děti navštěvovat základní školu v Jirkově. Nastala zase jiná práce, muselo se vyřešit dokládání dokladů o dopravě, děti ztrácely lístky od řidiče, zapomínaly věci v autobuse. Bylo nutné připravit spolupráci se základní školou, v dalších letech i se zvláštní školou. Začali jsme více spolupracovat s PPP, jelikož se začaly objevovat poruchy chování i poruch učení. Spolupracovali jsme s rehabilitační mateřskou školou, protože jedno s dětí mělo vrozenou vadu chůze. V zdravotnických zařízeních bylo nutné spolupracovat s logopedem, psychologem, psychiatrem i dietologem.,¹⁶

V roce 1995 bylo vybudováno za pomoci sponzorů pěkné víceúčelové hřiště. Vhodné pro míčové hry, včetně tenistu, volejbalu, házené, košíkové. O tři roky později byl na zahradě dětského domova vybudován bazén o velikosti 7x4m s hloubkou 1,5m. To už bylo pro dorůstající děti dostatečné sportovní vybavení. Dále děti dostaly kola, tříkolky, lyže, takže i v zimě začaly děti využívat 3 km vzdálený lyžařský areál na Pyšné. Veškeré sportovní a volnočasové vybavení pro děti bylo zajištěno pomocí sponzorských darů.¹⁷

1.3.3 Druhá rekonstrukce

„V roce 2002 vyšel dlouho očekávaný zákon 109/2002 Sb., o ústavní výchově, který změnil snad všechny dětské domovy k lepšímu. Největší problém byl v získávání peněz na rekonstrukci. Budova dětského domova měla být rekonstruována a přizpůsobena rodinným buňkám. Dle hygienických požadavků by se do ní vešly pouze

¹⁵Srov. *Dětský domov Vysoká Pec* [online]. 2009 [cit. 2010-06-22]. Dostupné z WWW: <<http://www.ddvysokapec.wm.cz/index.php?page=historie>>.

¹⁶*Dětský domov Vysoká Pec* [online]. 2009 [cit. 2010-06-22]. Dostupné z WWW: <<http://www.ddvysokapec.wm.cz/index.php?page=historie>>.

¹⁷Srov. *Dětský domov Vysoká Pec* [online]. 2009 [cit. 2010-06-22]. Dostupné z WWW: <<http://www.ddvysokapec.wm.cz/index.php?page=historie>>.

dvě rodinné skupiny a celková kapacita by se tak snížila na šestnáct dětí. To by znamenalo velmi nízký rozpočet a propouštění zaměstnanců.¹⁸

„Ředitelka tedy vypracovala investiční záměr na vybudování dvojdomku v areálu stávajícího dětského domova a pak teprve následnou rekonstrukci staré budovy. Investiční záměr v roce 2004 prošel veškerými schváleními a první etapa- výstavba dvojdomku byla zahájena 1. 4. 2005. Téhož roku 20. 12. proběhla kolaudace a 31. 01. 2006 byl domek oficiálně předán do užívání. 3. až 5. února 2006 se děti stěhovaly do nových prostor.“¹⁹

1.4 Historie budovy dětského domova

Nedochovala žádná přesná data založení a provozu této budovy, ale podle pamětníků jsou zaznamenány tyto útržkovité údaje:

1935 - 1948 - provoz hotelu "Belevue" s tanečním sálem, pořádají se zde plesy

1948 - 1957 - učňovské a rekreační středisko " Avia-Letňany"

1957 - 1965 - národní škola od 1. do 5 třídy pro Vysokou Pec, Drmaly a Podhůří, byl zde jeden učitel, který měl v budově svůj byt

Dochované skutečnosti:

1. 6. 1965 - po zrušení malotřídních škol zde byla během 2 měsíců zřízena a vybavena Škola v přírodě pro děti z mateřských škol s kapacitou 50 dětí ve čtrnáctidenních intervalech. Ředitelkou byla jmenovaná 1. 8. 1965 paní Eva Zemanová. Rekreatovaly se zde děti z Chomutova, Kadaně, Klášterce nad Ohří, Mostu a Prahy 4.

3. 8. 1971 - zahájil provoz dětský domov s kapacitou třicet dětí. Ředitelkou byla jmenovaná opět Eva Zemanová.

1984 - 1986 - rekonstrukce dětského domova

1995 vybudování víceúčelového hřiště pro míčové hry, včetně tenistu, volejbalu, házené, košíkové.

¹⁸*Dětský domov Vysoká Pec* [online]. 2009 [cit. 2010-06-22]. Dostupné z WWW: <<http://www.ddvysokapec.wm.cz/index.php?page=historie>>.

¹⁹*Dětský domov Vysoká Pec* [online]. 2009 [cit. 2010-06-22]. Dostupné z WWW: <<http://www.ddvysokapec.wm.cz/index.php?page=historie>>.

1998 vybudován bazén o velikosti 7x4m s hloubkou 1,5m.

2005 vystavěn nový dvojdomek pro provoz dvou rodinných buněk²⁰

²⁰*Dětský domov Vysoká Pec* [online]. 2009 [cit. 2010-06-22]. Dostupné z WWW: <<http://www.ddvysokapec.wm.cz/index.php?page=historie>>.

2 Hra

„Hra má kouzelnou moc, podmaňuje si člověka tak silně, že zapomíná na ostatní svět. A jak je ponořen do herní činnosti, odkládá masku, která mu jindy zakrývá tvář, jeho já se ukazuje bez přetvářky, takové, jaké je ve skutečnosti“²¹

Hra je pro nás aktivita, zábava, prožitek, volnost, učení, radostná záležitost, pohoda a zejména příjemné ukrácení chvíle. Prostupuje celým naším životem, od začátku do konce. Jde o reálnou činnost, aktivitu, která má určité charakteristiky. Po celou dobu života hrou měníme nejen sami sebe, ale i okolí a to mnohem významněji, než si umíme představit. Jedná se o činnost zaměstnávající příjemným způsobem tělo i ducha. Tento názor zastával již ve 2. století před naším stoletím Galenos.²²

„Sutton Smith (1978) říká, že hru lze nejlépe pochopit v konfliktu. Je chápána jako mechanismus patřící k lidskému chování, dovoluje člověku redukovat neřešitelná napětí v normální zkušenosti a přenášet je do rovin, ve kterých jsou řešitelná. Ve hrách jsou řešeny v životě existující rozpory mezi výhrou a prohrou. Vznikají protiklady mezi pořádkem a nepořádkem, úspěchem a porážkou.“²³

„Dle Svobody (1997) jsou zdrojem hravé činnosti vnitřní impulsy. K charakteristickým znakům patří napětí a řešení, ohraničenost a uzavřenost. Hra umožňuje dítěti vstupovat do různých sociálních rolí a učit se tak důležitým funkcím v sociálním kontextu. Naučí se dívat se i na sebe sama jako na objekt odlišný od ostatních a zároveň se učí vnímat role druhých dětí a tím řídí svou vlastní činnost.“²⁴

Ve většině her jsou dovoleny věci, které v běžném životě neexistují. Smí se souhlasit, odmítat, prchat, blufovat apod. V každodenním životě se v určitých situacích přikláníme k volbě určité strany. Ve hře však každý z nás mění svou taktiku, pokud si tím může zajistit úspěch. Podvádění je jedním z klasických příkladů taktické přeměny.²⁵

Hra se od práce odlišuje svým průběhem, motivací, ale i svou podstatou. Při hře nesledujeme jako cíl užitek, ale jako prožitek z právě prováděné činnosti. Je to tedy činnost, která je prováděná spontánně. Pro vlastní uspokojení, kdy motivací není

²¹ZAPLETAL, M. *Hry v přírodě*. Praha: Olympia, 1987. s. 50.

²²Srov. MAZAL, F., *Pohybové hry a hraní*. Olomouc: Hanex, 2004. ISBN: 80-85783-29-0. s. 7.

²³MAZAL, F., *Pohybové hry a hraní*. Olomouc: Hanex, 2004. ISBN: 80-85783-29-0. s. 8.

²⁴MAZAL, F., *Pohybové hry a hraní*. Olomouc: Hanex, 2004. ISBN: 80-85783-29-0. s. 8.

²⁵Srov. MAZAL, F., *Pohybové hry a hraní*. Olomouc: Hanex, 2004. ISBN: 80-85783-29-0. s. 9.

výsledek, ale činnost sama o sobě. Výsledkem je uspokojení, prožitek, který ovlivňuje další činnosti.²⁶

„Hry jsou součástí všech druhů a typů činností ve výchově mimo vyučování, v odpočinkových a rekreačních činnostech však mají nezastupitelné místo. Mohou působit na rozvoj všech stránek osobnosti a podle svého charakteru ovlivňují biologický, psychologický i sociální rozvoj jedince. Podněcují pohybovou aktivitu, umožňují nenásilné získávání zkušeností, nových poznatků, dovedností a rozvíjení schopností. Většinou jsou doprovázeny kladnými city, přinášejí vzrušení a radost, umožňují odreagování napětí a negativních emocí. Podílejí se na utváření charakterových a volných vlastností. Protože probíhají většinou ve skupinách nebo ve dvojicích, mají též významnou úlohu při socializaci. Učí děti zapojit se do skupiny, podřídit se pravidlům hry a osvojovat si pravidla sociálního soužití“²⁷

2.1 Hraní a pohybová hra

Pod pojmem hraní si představme cílenou pohybovou aktivitu jednoho i více lidí, v určitém prostoru a čase, bez zbytečných, složitých pravidel. Hraní nemá přesná pravidla, ta jsou vymezena obsahem pohybové aktivity. V průběhu hraní můžeme mezi sebou soutěžit i vzájemně spolupracovat.²⁸

„Pohybové hry můžeme chápat jako pohybovou aktivitu, která nám přináší pohodu, radost, radost, motivuje a uspokojuje nás jako účastníky této aktivity. V životě většinou nejsme sami, i když si člověk může klidně hrát a pohybovat se sám, socializace, ten všude přítomný proces lidské společnosti, je neodbytný. Je lepší být mezi lidmi a s někým si hrát, radit se, spolupracovat nebo se i přit, než být sám. Je to tedy záměrná, uvědoměle organizovaná pohybová aktivita dvou a více lidí, v prostoru a čase, s předem dobrovolně dohodnutými a bezpodmínečně dodržovanými pravidly. Hra má účelný a souvislý uzavřený děj. Je charakterizována napětím, radostí, veselím, vysokou motivací k činnosti, uplatněním známých dovedností, pohodou a často soutěživostí.“²⁹

²⁶ Srov. MAZAL, F., *Pohybové hry a hraní*. Olomouc: Hanex, 2004. ISBN: 80-85783-29-0. s. 9.

²⁷ PÁVKOVÁ, J. *Pedagogika volného času*. 3. Praha: Portál, 2002. Volný čas. ISBN 80-7178-711-6. s. 124.

²⁸ Srov. MAZAL, F., *Pohybové hry a hraní*. Olomouc: Hanex, 2004. ISBN: 80-85783-29-0. s. 11.

²⁹ MAZAL, F., *Pohybové hry a hraní*. Olomouc: Hanex, 2004. ISBN: 80-85783-29-0. s. 11.

„Rodiče, cvičitelé, učitelé a další vychovatelé si někdy neuvědomují, jak důležitý a silný až nebezpečný nástroj mají k dispozici. Uvědomujeme si, že do světa hry můžeme pozvat dítě, které je ve stresu, které má „špatný den“? Můžeme vybrat hru a dítě zařadit do takové funkce, v níž vyhraje a prostřednictvím té pohybové hry ten „špatný den“ změnit v krásný úspěch, pocit pohody a štěstí. Prožitý pocit pohody, úspěchu nekončí s ukončením hry. Pocit pohody a štěstí zůstává dlouho v podvědomí hráče.“³⁰

2.2 Co, kdy, kde, s čím a jak si hrát?

„Hrát se dá skutečně téměř kdekoliv a s kýmkoliv. Pokud chceme, máme čas, prostor a zájem o spolupráci. Svou účastí ve hře či hraní dáváme najevo zájem o druhé, zájem o společnost, dáváme najevo ochotu se podřídit, ochotu dávat i přijímat. Jakou pohybovou aktivitu, hraní či pohybovou hru realizovat, co vybrat, co hrát? Musíme vzít v úvahu všechny okolnosti, které hraní a pohybová hra vyžadují. Jako vedoucí pohybových aktivit vybíráme hraní i pohybové hry, které co nejvíce odpovídají všem potřebám a podmínkám hráčů.“³¹

Můžeme hrát tělocvičně i na hřišti, louce, lese, ve škole či družině, na táboře nebo jen tak na procházce s dětmi a přáteli. Hrát se dá téměř kdekoliv, kde jsou vhodné podmínky pro hru. Pokud dokážeme hru přizpůsobit tak, aby hráče i nás bavila, máme-li ze hry radost a dobrý pocit, blížíme se k optimu.³²

Neoptimálnější pohybové hry jsou hry, které můžeme hrát bez pomůcek nebo s využitím jednoduchých pomůcek jako jsou pešek, stuha, drátěnka, míček. Nejpoužívanějšími pomůckami v pohybových hrách jsou míč, pešek a stuha pro rozlišování hráčů.³³ Někdy přípravy na hru vyžadují dostatek času, je nutné vytvořit pomůcky potřebné ke hře, vyrobit kartičky a plánky s čísly či písmeny. Zde je vhodné zapojit do přípravy pomůcek samotné hráče. Pomoc při výrobě pomůcek je pro ně vlastně již hrou a přináší jim radost a pocit důležitosti při přípravě hry.³⁴

³⁰ MAZAL, F., *Pohybové hry a hraní*. Olomouc: Hanex, 2004. ISBN: 80-85783-29-0. s. 13.

³¹ MAZAL, F., *Pohybové hry a hraní*. Olomouc: Hanex, 2004. ISBN: 80-85783-29-0. s. 23.

³² Srov. MAZAL, F., *Pohybové hry a hraní*. Olomouc: Hanex, 2004. ISBN: 80-85783-29-0. s. 24.

³³ Srov. MAZAL, F., *Pohybové hry a hraní*. Olomouc: Hanex, 2004. ISBN: 80-85783-29-0. s. 25.

³⁴ Srov. FOGLOVÁ, M., *Táborové etapové hry*. Praha: Portál, 2006. ISBN: 80-7367-128-X. s. 58.

„Uvědomme si, že pohybová hra není pouze soubor tělesných cvičení. V pohybové hře jsou účastníkům hry předkládány náměty a otázky k řešení, které je motivují a umožňují spoluúčast. Pohybové hry a hraní nejsou určeny jen pro děti a dospívající. Stejně tak jsou určeny pro dospělé, kteří, často k našemu úžasu, propadli hře se stejnou zarputilostí a vášní jako děti.“³⁵

2.3 Výběr, pravidla a hodnocení hraní i pohybových her

Při výběru pohybové hry a hraní, bychom měli vždy vzít v úvahu:

1. Nejdůležitější je vedoucí hry. Jen na něm záleží, jakou hru zná, dále záleží na jeho zkušenostech a znalostech. Také na organizačních a komunikačních schopnostech a dovednostech.

2. Pohybová hra by vždy měla navazovat na předcházející činnost. Být v souladu s celkovým záměrem pohybové aktivity. Nedoporučuje se vybírat hru podle momentálního nápadu, intuici při hře využíváme pouze částečně.

3. Obsah hry by měl odpovídat dovednostem, věku hráčů, jejich psychomotorickým schopnostem, počtu a podmínkám pro hru.

4. Charakter hry je vždy ovlivněn kvalitou pomůcek a náčiní. Měli bychom pamatovat, že děti mají menší dlaně a proto volejbalový míč je pro házení nevhodný, asi tak jako basketbalový míč pro cvrnkání kuliček. Při nevhodném výběru pomůcek může hra vyznít úplně jinak.

5. Organizace, pravidla a popis hry by měl být co nejstručnější. Musí motivovat ke hře, vzbudit zájem a chuť hrát. Vedoucí by měl prezentací hry navodit chuť a touhu zúčastnit se hry.

6. Důležité při hře je různé zatížení hráčů. Záleží, do které funkce, pokud ve hře různé funkce jsou, určitého hráče vybereme. Vedoucí hry zařazuje náročných funkcí většinou nejaktivnější a nejlepší hráče. Vždy je nutné zvážit všechny okolnosti. Někdy je lepší, když upravíme pravidla a zařadíme do určitých funkcí ty hráče, které potřebujeme nějak ovlivnit.

7. Ne vždy se vybraná hra povede, jak bychom si představovali. V tom okamžiku je důležité nebýt překvapen a z kartotéky her, vybrat další hru.

³⁵MAZAL, F., *Pohybové hry a hraní*. Olomouc: Hanex, 2004. ISBN: 80-85783-29-0. s. 26.

8. Pokud je vzhledem k věku hráčů či obtížnosti hry potřebná názorná ukázka, předvedeme, jak hra začíná a jak by měla být hrána. Jedná se o ztrátu jen několika desítek sekund, tím ušetříme mnohem více času, než kdyby se hra nepovedla a my bychom ji museli vysvětlovat znovu.³⁶

„Pravidla hry musí umožnit, aby vyhrál kdokoliv. Každá pohybová hra probíhá v určitém čase a vymezeném prostoru, popisem hry podle určitých, předem dohodnutých podmínek. Znalost pravidel je základním předpokladem optimálního průběhu hry. Pravidla pohybových her by měla být nejen jednoduchá, ale též přiměřená a měnitelná podle vyspělosti hráčů, podmínek a záměru hry. Pravidla jsou demokratická, spravedlivá ke každému stejně. Pravidla včetně sankcí za jejich porušení jsou jasně předem určena a vymáhána. Každý hráč je dobrovolně dodržuje, podílí se na jejich kontrole. Je přirozené, že pravidla her u předškolních dětí či mladšího školního věku jsou volněji formulována, než pravidla pohybových her u dospívajících či dospělých. Základní pojetí pravidel je však u všech her stejné.“³⁷

Každý hráč ví, že i bez kázání vedoucího je obětavost dobrá vlastnost a žádoucí. Primadonství je při hře hodné opovržení. Při hře se může objevit rozpor mezi uznávaným ideálem a skutečným jednáním. Z tohoto důvodu je zde přítomen vychovatel, aby pomohl tyto rozpory odstranit. V této situaci může mít řízená hra daleko větší účinek než hra spontánní. Vedoucí musí znát nejen všestranný výchovný vliv hry, ale i její pravidla a techniku nácviku. Jeho slova, názorná ukázka, osobní příklad mohou mít při hře rozhodující vliv a mohou posilovat dobré vlastnosti a tlumit ty špatné.³⁸

Mluvíme-li o hodnocení, pohybová hra nám svým průběhem poskytuje určitou zpětnou vazbu. Prostřednictvím hry lze lépe poznat určitý stupeň dovedností a vlastností hráčů. Pokud máme již za sebou určitou úroveň zkušeností a znalostí, můžeme si při projevu hráčů všimnout několika charakteristik.³⁹

³⁶ Srov. MAZAL, F., *Pohybové hry a hraní*. Olomouc: Hanex, 2004. ISBN: 80-85783-29-0. s. 30-31.

³⁷ MAZAL, F., *Pohybové hry a hraní*. Olomouc: Hanex, 2004. ISBN: 80-85783-29-0. s. 31-32.

³⁸ Srov. ZAPLETAL, M. *Hry v přírodě*. Praha: Olympia, 1987. s. 53.

³⁹ Srov. MAZAL, F., *Pohybové hry a hraní*. Olomouc: Hanex, 2004. ISBN: 80-85783-29-0. s. 32.

1. Úroveň pohybových dovedností a schopností, přístup k řešení herních situací.
2. Kvalita a kvantita řešení herní situace individuálně nebo ve spolupráci.
3. Vztah k spoluhráčům i individuální vazby mezi hráči.
4. Snaha o zvýhodnění sebe či družstva až po porušování pravidel.
5. Různé typy chování při řešení stresových situací.
6. Chování při prohře či výhře.⁴⁰

Při hře sledujeme chování hráčů, použitou taktiku, tvoření nových akcí a kombinací. U malých dětí přistupujeme k hodnocení výsledku pohybových her benevolentněji. Neúmyslné chyby netrestáme, měli bychom je vhodnými pravidly hry eliminovat.⁴¹

2.4 Herní desatero dle Edity Doležalové

1. „Zajistit při hrách bezpečnost.
2. Promyslet dobře organizaci hry.
3. Vysvětlit srozumitelně pravidla, při nejasnostech ihned reagovat na dotazy.
4. Zapojit do hry co nejvíce dětí vhodnou motivací.
5. Sestavit družstva přibližně stejně zdatná.
6. Kromě plánovaného času mít vždy časovou rezervu pro případ nečekané změny.
7. Zapojit děti do přípravy hry i úklidu pro skončení.
8. Vést děti ke sportovnímu chování a ctít zásady fair play.
9. Pochválit úspěšné hráče, povzbudit méně úspěšné.
10. Respektovat věkové odlišnosti dětí. Vhodným způsobem zapojit do her také děti s handicapem.“⁴²

⁴⁰ Srov. MAZAL, F., *Pohybové hry a hraní*. Olomouc: Hanex, 2004. ISBN: 80-85783-29-0. s. 33.

⁴¹ Srov. MAZAL, F., *Pohybové hry a hraní*. Olomouc: Hanex, 2004. ISBN: 80-85783-29-0. s. 33.

⁴² DOLEŽALOVÁ, E. *Hry na dětské tábory*. Praha: Grada publishing, 2004. ISBN: 80-247-0702-0. s.

3 Letní tábor pro dětský domov ve Vysoké Peci

3.1 Tábor a jeho vymezení

Tábory pro děti slouží k vyplnění volného času dětí a mládeže téměř jedno století. Jsou jedním z nejoblíbenějších způsobů, jak příjemně strávit prázdniny a užít si spoustu legrace. Za táborový pobyt považujeme takový, který je delší než 4 dny a doba pobytu na táboře není delší než 14 dnů. Pobyt na táborech se uskutečňuje v chatkách, stanech či zděných budovách. Celým pobytem děti provází táborový program. Je přizpůsoben věku účastníků, jejich fyzickému a tělesnému stavu. Zodpovědnost za děti na táboře má hlavní a oddílový vedoucí.

Pokud má tábor splňovat nějaké určité poslání pro děti, nestačí, aby byl nejen dobře organizačně zajištěn. Musí mít i uspokojivé hmotné podmínky a vypracovaný program. Děti od něj očekávají více. Očekávají moment překvapení, napětí a také dobrodružství. Chtějí prokázat svou odvahu, nebojácnost a tělesnou zdatnost. Vycházíme vždy z konkrétních podmínek a možností tábora. Řadíme se přírodní podmínky, materiální a technické vybavení tábora, kvalitu vedoucích a praktikantů, věkové složení kolektivu dětí atd.⁴³

3.1.1 Režim dne

„V režimu dne musí být pevně vymezena doba pro spánek, osobní hygienu a stravování. Doba vymezená pro spánek musí činit nejméně 9 hodin s výjimkou noci, kdy se pořádá noční hra. Režim dne musí odpovídat věku a zdravotnímu stavu dětí.“⁴⁴

Po konzultaci s vedoucími a ostatním personálem tábora byl dohodnut následující režim den.

8,00	Budíček
8,00 – 8,30	Ranní hygiena
8,30	Snídaně
9,00 – 9,30	Úklid stanů + nástup

⁴³Srov. TETOUR, V.; MACHATÝ, B.; KRÁČMERA, J. *Dobrodružné prázdniny: Soubor etapových her pro pionýrské tábory*. Praha: Mladá fronta, 1989. s. 9.

⁴⁴POLÁŠEK, P. *Hlavní vedoucí dětských táborů: studijní texty Komise cvičení a pobytu v přírodě: metodické rady ČASPV : speciální učební text*. Praha: Česká asociace Sport pro všechny, 2007. s. 22.

9,30 – 12,30	Dopolední program + plnění služeb
12,30	Oběd
13,30 – 15,00	Polední klid
15,00 – 15,15	Svačina
15,15 - 18,00	Odpolední program
18,00	Večeře
18,30	Nástup, zhodnocení dne, vyhlášení výsledku her
19,00 – 20,30	Večerní program
20,30 – 21,00	Hygiena
21,00	Příprava na večerku, četba pohádek, hra ve stanu
21,30	Večerka

Budíček je prvním kontaktem s novým dnem. Již z vlastních zkušeností víme, že dle toho, jak jsme probuzeni, se může odvíjet naše nálada během celého dne. Proto děti budíme šetrně, s citem a vyvarujeme se velkému křiku apod. V předchozích letech se nám osvědčilo děti ráno budít veselou písničkou ze známé pohádky.

Po probuzení, převléknutí dle počasí a programu dne, se praktikant se svojí skupinou přesune do umývárny. Dohlídne na hygienu dětí, po návratu do tábora, se koná snídane. Během snídane se táborníci dozvědí o plánu na celý den, kdo má jakou službu. Po snídani si jdou táborníci uklidit do stanů, aby mohly mít sluníčko a vyhrály soutěž v úklidu stanu. Na konci tábora čeká vítěze odměna.

Celodenní program se odvíjí během detailně napsaného táborového programu, program bere v potaz i nepříznivé počasí. Hry budou vybírány tak, aby se mohli hrát za pěkného počasí venku a za nepříznivého v hale, kterou tu máme k dispozici. Detailní popis celodenních aktivit je rozepsán níže. Do dopoledního programu se řadí vykonání služeb, které jsou na každý den přiděleny oddílu. Po vykonání služeb se oddíl jde věnovat dopolednímu plánu.

Po posledním denním programu, který je toho dne naplánován se děti s vedoucím, a praktikantem přesunou do umývárny. Zde vykonají, vyčerní hygienu. Děti jsou zkontrolovány, zda nemají klíště a převleknout se do pyžam.

Po návratu z hygieny jsou děti uloženy do postelí, kde si ještě hrají, povídají, vyprávějí zážitky z celého dne. Vedoucí je postupně obejde a uloží ke spánku. Ve 21,20 se ozve melodie z pohádky v Mechu a kapradí, to je povel, že děti mají ležet ve svých

postelích a připravit se na pohádku na dobrou noc. Poté začne táborem znít pohádka na dobrou noc.

3.2 Letní tábor Ohrazenice

Letní tábor bude probíhat v areálu letního dětského stanového tábora v Ohrazenicích, vzdáleného asi 2km od vesničky Jince. Nejbližší okresní město je Příbram, vzdálená cca 20km od tábora. Po celou dobu tábora je dispozici 8 místný automobil, který bude zajišťovat dovoz potravin a v případě potřeby jako odvoz do nemocnice. Pitná voda je zajišťována studnou přímo v táboře.

V areálu tábora jsou 3 zděné budovy- kuchyně s jídelnou, místnost určená pro nemocné a velká hala, která se využívá za nepříznivého počasí, pořádání diskoték, různých soutěží, kde se sejde celé osazenstvo tábora. Ve velké hale se budou konat hry za nepříznivého počasí. Dále jsou k dispozici 2 dřevěné budovy- sprchové kouty a umývárna a v neposlední řadě suché toalety. Hned vedle tábora je vodní nádrž se zásobou vody při případných požárech, v období letních táborů slouží nádrž jako koupaliště pro děti z tábora. Děti jsou po dobu tábora ubytované po dvojicích ve stanech s dřevěnou podsadou. Kapacita tábora je 50 dětí ve věku 6-15 let. Děti mladší 5 let jedou s tetami na jiný výjezd, kde je pro ně připraven program odpovídající věku.

Jelikož se jedná o výjezd dětského domova, nikoliv klasický tábor, oddílové vedoucí nahradí tety a strejda z dětského domova, na které jsou děti zvyklé. Praktikanty se stávají děti starší 15 let, které na tábor jedou. Další personál tábora tvoří 2 kuchařky z dětského domova, které jezdí s námi a zároveň slouží jako zásobování tábora. Funkci zdravotníka zastává každý oddílový vedoucí ve své skupině. Pomocnou sílu v kuchyni podle rozpisu zastávají děti starší 10 let z daného oddílu.

Děti budou rozděleny do 6 skupinek podle celkového počtu účastníků tábora. Mimo dětí z dětského domova s námi jezdí děti našich zaměstnanců. Skupinky budou smíšené, nezáleží na pohlaví ani věku. Skupinky budou sestaveny tak, aby děti k sobě měly blízko a měly si s kým hrát. Co se týče organizace spacího pořádku, tak spí menší děti se staršími, aby se nebály.

Strava je zajištěna 5x denně formou teplých obědů a občas i večeří. Pitný režim je zajištěn během celého dne v jídelně, kde bude pití neustále k dispozici. Na noc se jedna várnice s pitím přesouvá ven před jídelnu. Veškerý personál tábora musí mít platný zdravotní průkaz.

3.2.1 Financování tábora

Část tábora financuje dětský domov a dále potom sponzoři. Veškeré prostory a zařízení, které nám jsou na táboře poskytnuty, jsou sponzorským darem od místního hasičského sboru v Jincích. Dopravu zajišťuje formou sponzorského daru pan Karel Skácel. Náklady na platy zaměstnanců jsou hrazeny z peněz dětského domova. Jídlo je hrazeno dle stravovací normy dané dětským domovem. Pomůcky, které jsou potřeba během tábora a odměny jsou hrazeny ze sponzorského fondu, který dětskému domovu poskytl pan Antonín Herzán. Celodenní výlet je hrazen panem Michalem Rašplíčkou. Děti zaměstnanců, které jezdí také na tábor, platí pouze stravovací normu dle věku.

3.2.2 Táborový řád

Každý tábor je spojen s určitým řádem a pravidly, které je nutné během pobytu na táboře dětmi dodržovat. Pravidla a zásady tábora jsou popsány v následujících bodech.

1. „Po celou dobu tábora se k sobě budeme chovat slušně – budeme se varovat hádek, sporů a vulgárních výrazů
2. Po celou dobu tábora budou starší děti pomáhat mladším.
3. Vždy se budeme řídit režimem dne a rozkazem oddílového vedoucího či praktikanta.
4. Bez vědomí vedoucího se z tábora nikdo nevzdálí.
5. Společné prostory, okolí tábora, stan i sebe budeme po celou dobu tábora udržovat v čistotě a pořádku.
6. Veškeré půjčené nářadí, náčiní, pomůcky a materiál vrátíme osobně, která nám ho půjčila.
7. Budeme dodržovat zákaz vstupu do kuchyně a skladu potravin (pokud tam nekonáme služební povinnosti), do skladu nářadí a do stanů dospělých. Bez pozvání nebudeme vstupovat ani do stanů ostatních účastníků tábora.
8. V přírodě se budeme chovat jako zvířata – to znamená tiše a ohleduplně.
9. Ve všech soutěžích se budeme řídit zásadou férové hry.
10. Každé poranění a onemocnění ihned ohlásíme oddílovému vedoucímu.⁴⁵„

⁴⁵ Táborový řád – oddíl Orionů [online]. 2007 [cit. 2011-06-10]. Dostupný z <http://www.orion91.cz/trad2003.htm>.

3.3 1. Den: Kdo si hraje, nezlobí

Příjezd do tábora je předpokládán kolem poledne. Již v autobuse se svůj vedoucí stará o své děti. Po příjezdu se děti ubytují, vybalí si věci, zabydlí se ve stanech. Po obědě se děti seznámí s táborem a pravidly, které budou po dobu tábora respektovat, dozví se organizační věci ohledně táborového pobytu.

Jelikož se jedná spíše o „výjezd rodiny“ nikoliv tábor, kde se všichni velmi dobře znají, odpadají nám tudíž seznamovací hry.

Odpolední činnost:

ČÁP A ŽABIČKY

Počet hráčů: 8 a více

Věk hráčů: od 5 let

Pomůcky: šátek

Pravidla:

Je vybrán jeden dobrovolník - čáp, kterému se zaváže oči, mezitím ostatní děti – žaby utvoří kolem čápa kruh a točí se kolem čápa. Čáp je uprostřed kruhu, jakmile řekne slovo DOST, kolo se zastaví, čáp někoho chytne a vyzve dotyčného „žabičko kuňkni“. Tázaná žabička kuňkne a čáp se snaží podle hlasu poznat, o koho jde. Pokud čáp pozná, o koho se jedná, stává se z něj žabka a ze žabky čáp.

Úskalí: upozornit děti, pokud spoluhráč kuňká, mají být v tichosti a zdržet se poznámek, aby čáp musel sám uhodnout, o koho se jedná a neměl to zjednodušené nápovědou.

MOLEKULY

Počet hráčů: 8 a více

Věk hráčů: od 6 let

Pravidla:

„Hráči se rozmístí po celém území, které je vytyčeno pro hru. Vedoucí volá čísla, po kolika se mají hráči spojovat do skupin. Kdo to nestihne nebo se do dané skupinky nehodí, vypadává. Zůstávají poslední dva. Pokud hrají kluci i holky je dané pravidlo, že molekuly musí být smíšené.“⁴⁶

⁴⁶Molekuly – Hranostaj.cz - nejen skautské hry. [online]. 2008 [cit. 2010-12-29]. Dostupný z WWW: <<http://www.hranostaj.cz/hra195>.

Úskalí: připomenout dětem sportovní chování, aby se během hry hráči zbytečně nestrkali, dávali na sebe pozor a nebyl nikdo zraněn.

MRKÁČEK ČIKO

Počet hráčů: 20 a více

Věk hráčů: od 6 let

Pravidla:

„Po obvodu kruhu stojí dvojice hráčů. Hráč blíže středu sedí v podřepu, vzdálenější hráč stojí za ním a ruce má spojeny za zády. Uprostřed kruhu je mrkáček Čiko, ten si vybere mlčky některého ze sedících hráčů a zamrká na něj. Mrknutí je signálem k útěku, hráč v podřepu musí rychle odskočit směrem vpřed a hráč za ním se ho snaží chytit dříve, než uteče. Pokud se stojícímu hráči nepodaří jej chytit, vymění si oba z dvojice místo a hra pokračuje. Mrkáčka uprostřed několikrát vystřídáme.“⁴⁷

Úskalí: upozorníme děti, že chytání druhého spoluhráče v podřepu je symbolické, stačí se ho dotknout, nikoliv ho srazit k zemi či ho bolestivě chytit. Vedoucí během hry dávají pozor, aby děti nepodváděly a nehádaly se, kdo koho chytil a naopak.

GORDICKÝ UZEL

Počet hráčů: 10 a více

Věk hráčů: od 6 let

Pravidla:

„Hráči se postaví do kolečka, čelem k sobě. Zavřou oči, na daný povel dají levou ruku dovnitř kruhu a snaží se někoho chytnout za ruku. Až jsou všichni chycení, udělají totéž s pravou rukou. Poté otevřou oči a zjistí, že jsou beznadějně zapletení, ale nevzdávat se. Druhá fáze hry totiž spočívá v rozpletení tohoto lidského uzlu, aniž by se ruce rozpojily. Je možné se libovolně otáčet, skákat, přenášet hráče z jednoho konce uzlu na druhý, cokoliv, jen ne rozpojit ruce. Výsledkem pak může být buď původní kolečko, i když v trochu jiném pořadí, nebo několik oddělených kroužků.“⁴⁸

⁴⁷DOLEŽALOVÁ, E. *Hry na dětské tábory.*, Praha: Grada publishing, 2004. ISBN: 80-247-0702-0. s. 91.

⁴⁸Gordický uzel – Hranostaj.cz - nejen skautské hry. [online]. 2008 [cit. 2010-12-29]. Dostupný z WWW: < <http://www.hranostaj.cz/hra91>.

Úskalí: starší děti musejí brát ohled na mladší, zbytečně jimi netahat, rozmotat se v klidu, na vše je dostatek času. Vedoucí dávají pozor, aby hráči nepodváděli a nerozpojili ruce. Vedoucí může být rádcem a navádět hráče, když už neví, jak by se rozmotali.

SOUSOŠÍ

Počet hráčů: 8 a více

Věk hráčů: od 6 let

Pravidla:

„Všechny děti se volně pohybují ve vymezeném prostoru. Předem se domluví, zda budou tvořit sousoší ze dvou nebo tří soch. Vedoucí postupně vyvolává různé části těla. Když například zavolá hlava, musí se skupinky v sousoší navzájem dotýkat hlavami. Ti, kteří splní podmínku, zůstanou stát jako sochy, dokud vedoucí jejich sousoší nekontroluje. Na povel se sochy opět rozejdou. Při dalším zvolání například koleno, musí hráči utvořit sousoší s jinými dětmi než v předcházejícím kole.“⁴⁹

Úskalí: při hře bereme v potaz rozmanitý věk hráčů a vybíráme taková spojení, aby to chápali i menší děti. Vedoucí fungují jako dozor, aby sousoší bylo co nejdříve zkontrolováno a děti se mohly rozpojit.

HORKÉ KAŠTANY

Počet hráčů: 8 a více

Věk hráčů: od 6 let

Pomůcky: staré noviny, šátek

Pravidla:

S hráči utvoříme kruh. Vezmeme listy papíru, novin a zmuchláme je tak, aby vznikla papírová koule. Vytvořenou kouli přihráváme mezi hráči v kruhu různými směry. Kouli házíme a měníme směr rychle, jako kdyby to byly horké kaštiny, a ty nás pálí v dlaních. Uprostřed kruhu sedí hráč, kterému se říká pouliční zpěvák a má zavázané oči. Zpívá nahlas kousek nějaké libovolné písničky. Poté co skončí se zpěvem, přestanou si hráči předávat papírovou kouli v kruhu. Hráč uprostřed vysloví úkol pro hráče, kterému v ruce zůstala koule. Teprve poté co zpěvák vysloví úkol, si sundá z očí

⁴⁹DOLEŽALOVÁ, E. *Hry na dětské tábory.*, Praha: Grada publishing, 2004. ISBN:80-247-0702-0. s. 93.

šátek a dohlédne na splnění úkolu. Po splnění úkolu si hráči vzájemně vymění role a hra pokračuje dál stejným způsobem.⁵⁰

Úskali: Hra by měla být svižná a mít tempo, aby hráči museli neustále sledovat papírovou kouli a neměli čas se nudit. Hru zopakujeme párkrát, pokud se hra dětem zalíbí, může se hrát kdykoliv, kdy bude chvíli čas.

Večerní program:

ŽIVÉ PEXESO

Počet hráčů: 10 a více

Věk hráčů: od 6 let

Pravidla:

„Vyberou se dva hráči pexesa a jdou někam, odkud neuvidí ostatní (za dveře), ostatní jsou kartičky pexesa, které utvoří dvojice. Je lepší, když to nejsou nejlepší kamarádi, je to moc okaté. Každá dvojice si vymyslí krátkou scénku, může to být zvuk, cokoliv, udělají dřep, zazpívají první slova známé písničky, napodobí zvíře, řeknou hlášku z filmu apod. Důležité je, aby oba z té dvojice udělali opravdu to samé. Potom se zamíchají a rozestaví stejně jako pexeso do řad a sloupců. Přijdou hráči, stříhnou si, a kdo vyhraje, ten první "otáčí" kartičku a hledá dvojici. Pexesová kartička po vyvolání předvede, to co si s partnerem připravila. Vyhrává hráč, který získá nejvíce dvojic. Poslední "neotočené" kartičky jdou za dveře a hra pokračuje.“⁵¹

Úskali: u mladších dětí zkontrolujeme, jaké poznávací znamení si hráči vybrali, aby znamení shodně napodobili. Ve dvojici starší a mladší hráč, zkontrolujeme, zda mladší hráč znamení pochopil.

KOMPOT

Počet hráčů: 15 a více

Věk Hráčů: od 6 let

Pomůcky: židle (o jednu méně než je hráčů)

Pravidla:

⁵⁰Srov. DOLEŽALOVÁ, E. *Hry na dětské tábory.*, Praha: Grada publishing, 2004. ISBN:80-247-0702-0. s. 286.

⁵¹Živé pexeso – Hranostaj.cz - nejen skautské hry. [online]. 2008 [cit. 2010-12-29]. Dostupný z WWW: < <http://www.hranostaj.cz/hra81>.

„Hráči sedí na židlích uspořádaných do kruhu, pouze jeden hráč židli nemá a stojí uprostřed. Hráči se pojmenují jako nějaké ovoce (jablka, hrušky, meruňky, broskve). Také hráč bez židle se zařadí do jedné skupiny ovoce. Tento hráč zvolá např. broskve. Ti, kteří mají toto pojmenován, musí opustit své místo a přesehnout si jinam. Hráči, kteří mají jiný druh ovoce, zůstanou sedět na svém místě. Hráč, který vyvolával, rychle usedne na nějakou volnou židli. Ten, na koho nezbylo místo, opět vyvolává. Pokud někdo zavolá KOMPOT, musí si přesehnout všichni hráči.“⁵²

Úskalí: před hrou děti upozorníme, aby během přemísťování do sebe nestrkaly a nepřetahovaly se o volné místo. Vedoucí dává pozor, aby se předešlo zbytečným zraněním.

3.4 2. Den: Umělecké sympozium

Druhý den tábora jsme zasvětili uměleckému sympoziu. Pro děti je připraveno několik stanovišť, kde budou vytvářet svá originální umělecká díla. Každého stanoviště má svého vedoucího, který dětem vše potřebné vysvětlí, dá jim pomůcky, pomůže s nápady i jejich realizací, pokud to bude nutné.

Každý den je v plánu dne koupání, záleží pouze jen na počasí, zda si děti užijí vodních radovánek.

Dopolední program:

VÝROBA ODDÍLOVÉ VLAJKY

Každý oddíl dostane čisté, bílé prostěradlo, tempery, štětce, lihové fixy a má za úkol na prostěradlo nakreslit znak svého oddílu. Na výrobě se podílejí všichni členové oddílu. Nakonec svůj výtvar společně podepíší a až vše pořadně zaschne, pověsí oddílovou na stěnu jídelny mezi vlajky.

BAREVNÉ KORÁLKY

Oddílový vedoucí rozdává každému z oddílu gumičku a barevné korálky. Každý táborník si pomocí navlékání korálek na gumičku vyrobí „náhrdelník“ na krk či ruku, popřípadě obojí. Fantazii se meze nekladou, výrobek zůstane dětem jako památka na tábor. Záleží na každém jednotlivci, jakou ozdobu bude nosit na krku či ruce.

⁵²DOLEŽALOVÁ, E. *Hry na dětské tábory.*, Praha: Grada publishing, 2004. ISBN:80-247-0702-0. s. 177.

KRESLÍM, CO VÍDÍM U SOUSEDA

Počet hráčů: 4 a více

Věk hráčů: od 6 let

Pomůcky: papír a tužka

Pravidla:

„Hráči si sednou vedle sebe. Vedoucí hry vysvětlí úkol a sám nebo některý hráč, který umí dobře kreslit, si sedne na okraj řady. Hned začne kreslit nějaký jednoduchý námět (tábor, zoologickou zahradu, školu, třídu, sad) opatřený popřípadě i nápisy. Jakmile soused vedle vidí začátek kresby, nečeká na pokračování a napodobuje všechny tahy prvního hráče. Podobně si počíná i třetí, čtvrtý, až poslední hráč. Takže nikdo vlastně neví, jaký bude výsledek kresby. Po skončení hry vyvěsí organizátor kresby na vhodné místo a zvláště umístí první a poslední kresbu pro srovnání. Kresby popíšeme pořadovým číslem, které hráč dostane hned na začátku hry.“⁵³

Úskalí: vybereme vhodné téma, aby ho zvládly nakreslit i mladší děti a vyvarujeme se nápisů.

Odpolední program:

VÝROBA TRIČEK

Trička budeme vyrábět pomocí savové techniky. Na příslušném stanovišti si každý, z připravených motivů, vybere ten, který se mu nejvíce líbí. Motiv si překreslí na samolepicí tapetu, vystříhne si motiv z tapety a přilepí na připravené tričko. Pro chlapce je připravené modré tričko, pro děvčata červené. Přes přilepený obrázek na tričku, začneme pomocí rozprašovače stříkat ředěné savo s vodou, stříkáme i v blízkém okolí obrázku. Poté se tapeta z trička sundá, na tričku nám vznikne obrázek, jaký jsme chtěli. Okolí obrázku bude mít světlejší barvu než obrázek samotný, díky kontrastu barev obrázek na tričku krásně vynikne. Poté se tričko vymáchá ve vlažné vodě s pracím práškem, nakonec ještě v čisté vodě. Nakonec se nechá tričko usušit a nic dětem nebrání v nošení trička, které si svépomocí vyrobily.

⁵³Kreslím, co vidím u souseda – Hranostaj.cz - nejen skautské hry. [online]. 2008 [cit. 2010-12-29]. Dostupný z WWW: < <http://www.hranostaj.cz/hra632>.

MALBA NA KAMENY

V okolí tábora najdeme kameny různých velikostí. Rozdělíme se do skupin a každá skupina bude na kámen kreslit jednotný motiv. Členové jedné skupiny pomalují kameny podobným motivem. Pod rukama „malířů“, tak na kamenech může vzniknout sbírka brouků, motýlů, zahrada plná květin, zoologická zahrada apod.⁵⁴

Úskalí: ve skupině při vybírání motivu kresby bereme ohled na mladší účastníky, aby zvládli daný motiv na kámen namalovat.

Večerní program:

Založíme nás první celotáborový oheň, opečeme si buřtíky. Poté si zazpíváme známé písničky za doprovodu kytary.

PANTOMINA

Počet hráčů: 2 a více

Věk hráčů: od 6 let

Pravidla:

„Nejdříve je nutné určit téma pantomimy. Vybírá se podle zdatnosti hráčů, menší děti budou předvádět něco jednoduchého, třeba zaměstnání, starší děti se můžou pokusit třeba o extrémní slovní spojení typu mrtvá nevěsta nebo kuřecí vývar. Slova k vybranému tématu organizátor napíše na lístečky a vybraný hráč si jeden vytáhne. Pak se to beze slov snaží předvést tak, aby hráči poznali, o co jde. Kdo uhodne, jde předvádět.“⁵⁵

Úskalí: dávat pozor při vybírání tématu, aby to zvládli napodobit všichni zúčastnění. Pokud by se starším dětem zdála hra nudnější, můžou utvořit vlastní skupinu a předvádět náročnější téma.

KOUZELNÁ SKŘÍŇ

Počet hráčů: 5 a více

Věk hráčů: od 6 let

⁵⁴Srov. DOLEŽALOVÁ, E. *Hry na dětské tábory.*, Praha: Grada publishing, 2004. ISBN:80-247-0702-0. s. 15.

⁵⁵ Pantomima – Hranostaj.cz - nejen skautské hry. [online]. 2008 [cit. 2010-12-29]. Dostupný z WWW: < <http://www.hranostaj.cz/hra68>.

Pravidla:

„Oddíl si sedne do kruhu a všichni si představí, že je uprostřed veliká imaginární skříň. Hráči přistupují jeden po druhém ke skřini a pantomimicky předvedou, jak vytahují a používají nějaký předmět, který by se mohl ve skřini nacházet. Ostatní hádají, co to je.“⁵⁶

3.5 3. Den: třikrát řidičem

Tento den jsme se rozhodli zasvětit dopravnímu provozu, kterého se účastní všichni lidé. Nejdříve v roli chodců, později cyklistů a dospělosti jako řidiči aut. Děti rády jezdí ve svém volném čase na koloběžkách, tříkolkách a kolech. Mnoho chlapců i dívek si plánuje, že se naučí řídit a získají řidičský průkaz.⁵⁷

Náplň dne se bude zabývat dopravním provozem. Děti absolvují:

1. Minitest jízdy na koloběžce
2. Zkoušku zručnosti na kole
3. Skupinová soutěž - za účelem získání oprávnění řidiče „motorového“ vozidla⁵⁸

První a druhá jízda se uskuteční na asfaltovém hřišti nedaleko tábora, pokud bude pršet, tak se jízdy přesunou do haly v táboře. Třetí část hry se realizuje v táboře a blízkém okolí, při nepříznivém počasí v zastřešených budovách tábora.

Jízda na koloběžce a kole nebude bodována, zpětnou vazbu získá jednotlivec okamžitě. Při absolvování každé disciplíny závodník pozná, zda byl úspěšný či nikoliv. Zájemcům bude umožněno projet některé úseky dráhy vícekrát. Pochválíme úspěšné jezdce a povzbudíme ty, kterým se jízdy tolik nepovedly, k lepším výkonům. Všechny děti odměníme sladkou odměnou.⁵⁹

⁵⁶Kouzelná skříň – Hranostaj.cz - nejen skautské hry. [online]. 2008 [cit. 2010-12-29]. Dostupný z WWW: < <http://www.hranostaj.cz/hra1181>.

⁵⁷Srov. DOLEŽALOVÁ, E. *Hry na dětské tábory.*, Praha: Grada publishing, 2004. ISBN:80-247-0702-0. s. 32.

⁵⁸Srov. DOLEŽALOVÁ, E. *Hry na dětské tábory.*, Praha: Grada publishing, 2004. ISBN:80-247-0702-0. s. 32.

Pomůcky: čtvrtky, psací potřeby, 4 koloběžky, křída, 3 kola různé velikosti, kuželky nebo plastové láhve naplněné pískem, kelímky, voda, připravené řidičské průkazy, stopky a 1 auto.

Úskalí: upozorníme hráče, že hra není na čas, proto není nutné pospíchat a zbytečně riskovat nějaký úraz. Vysvětlíme jim, že na vše mají dostatek času a mají možnost dráhu zkusit několikrát. Vedoucí zde zastává dozor, aby se předšlo urazům.

Dopolední program:

MINITEST JÍZDY NA KOLOBĚŽCE

Děti postupně absolvují:

1. Jízdu v koridoru, trasu vyznačíme na hřišti, nakreslíme 2 rovnoběžné čáry dlouhé cca 7 metrů a vzdálené od sebe 15cm. Jezdec na koloběžce musí projet celou trasu a nesmí se nohou dotknout země.
2. Slalom mezi kuželkami
3. Zkoušku zastavení na vyznačeném místě.
4. Jízdu s pasažérem, na jeden odraz musí jezdec ujet minimálně 5m bez zastavení a dotyku země nohou.⁶⁰

ZKOUŠKA ZRUČNOSTI PŘI JÍZDĚ NA KOLE

Na hřišti vytvoříme překážkovou dráhu. Děti si vyzkoušejí, jak ovládají kolo, a zároveň pobaví při plnění jednotlivých disciplín. Překážky rozmístíme po obvodu hřiště, aby mezi nimi mohly děti plynule projíždět.

1. Slalom: rozestavíme 6 kuželek nebo naplněných lahví asi 130 cm od sebe. Cyklista musí projet dráhu, nesmí zavadit o žádnou kuželku, ani se na kole zastavit. Nesmí se také dotknout nohou země.
2. Osmička: křídou nakreslíme na hřiště dvě velké osmičky pomocí kruhů. Vnitřní kruhy o poloměru cca 3,5 m a vnější 4m. Vnější kruhy se v jednom

⁵⁹Srov. DOLEŽALOVÁ, E. *Hry na dětské tábory.*, Praha: Grada publishing, 2004. ISBN:80-247-0702-0. s. 32.

⁶⁰DOLEŽALOVÁ, E. *Hry na dětské tábory.*, Praha: Grada publishing, 2004. ISBN:80-247-0702-0. s. 32.

bodě protnou, tím vytvoří osmičku. Cyklisté projedou celou osmičku, nepřejedou vyznačenou trať a nedotknou se nohou země.

3. Pěšina: nakreslíme na hřiště „cestu“ dlouhou 2m a cca 20 cm širokou. Cyklista musí projet cestu, nepřejet její okraje a nohy musí mít po celou dobu jízdy na šlapkách.
4. Převoz vody: Připravíme stolky vzdálené od sebe 12m. Plastové kelímky naplníme ze dvou třetin vodou. Jezdec musí za jízdy vzít z jednoho stolu kelímek, převézt ho na druhé stanoviště, aniž by vodu vylil.⁶¹

Odpolední program:

AUTÍČKA

„Utvoříme čtyřčlenné skupiny, které budou věkově vhodně namíchané. Skupina bude představovat posádku jednoho automobilu. Bude určeno, kdo bude řidič, kdo spolujezdec vpředu a kdo dva spolujezdcí na zadních sedadlech. Řidič bude mít rozhodující slovo, spolujezdec vpředu bude zapisovat údaje do řidičského průkazu a jako skupina se budou podílet na plnění úkolů.“⁶²

„Připravíme trasu, která povede částečně táborem a částečně terénem v okolí tábora. Na trase rozmístíme soutěžní úkoly. U každého úkolu bude zapisovat člen hlídky prémiové body za splnění a trestné body za chyby nebo nesplnění úkolu. Tyto body se přičtou nebo odečtou od času potřebného k absolvování trasy závodu. Posádky automobilů soutěží v rychlosti a správnosti. Nakonec se odečtou prémiové a přičtou trestné sekundy. Vítězem závodů se stane skupina, která má nejnižší výsledný čas. Tato skupina dostane osvědčení o zdárném absolvování řidičské zkoušky, diplomy pro každého člena posádky.“⁶³

1. Prémiový bod dostane posádka za správné řešení, body se nakonec odečtou od výsledného času (1 bod = 1 sekunda).

⁶¹Srov. DOLEŽALOVÁ, E. *Hry na dětské tábory.*, Praha: Grada publishing, 2004. ISBN:80-247-0702-0. s. 33.

⁶²DOLEŽALOVÁ, E. *Hry na dětské tábory.*, Praha: Grada publishing, 2004. ISBN:80-247-0702-0. s. 34.

⁶³DOLEŽALOVÁ, E. *Hry na dětské tábory.*, Praha: Grada publishing, 2004. ISBN:80-247-0702-0. s. 34.

2. Půl trestného bodu získá posádka za částečně chybnou odpověď, celý trestný bod za chybnou odpověď. Tyto body se nakonec přičtou k výslednému času (1 bod = 1 sekunda).
3. Splnění soutěžního úkolu potvrdí posádce auta člen hlídky podpisem do kolonky v řidičském průkazu.
4. Posádky pouštíme na trať závodu v 15 minutových rozestupech. Trasa je pro všechny posádky stejná.⁶⁴

Pomůcky: rádio, obrázky dopravních značek, automobil, klíč, hever, výstražný trojúhelník, vařečka, lžice, talíř, čtvrtka, fixy, papír, tužka, lékárnička.

ŘIDIČSKÝ PRŮKAZ							
ŘIDIČ				SPOLUJEZDEC			
Jméno				1. jméno			
Start (čas)				2. jméno			
Cíl (čas)				3. jméno			
	Prémie	Trestné body	Podpis		Prémie	Trestné body	Podpis
1.				5.			
2.				6.			
3.				7.			
4.							
Výsledný čas:							

1. Úkol Rádio: cesta v autě příjemněji utíká při poslechu oblíbené hudby. Zapneme rádio a pustíme naše oblíbené hity. Pokud skupina uhádne název písničky, získá premiový bod.
2. Úkol Obrázky dopravních značek: skupina má za úkol pojmenovat správně nejméně 3 dopravní značky.
3. Úkol Auto: řidič skupiny se posadí za volant auta a za pomoci všech ostatních členů posádky najde klakson a zatroubí.
4. Úkol Náradí: skupině ukážeme hever, klíč na kola, výstražný trojúhelník, vařečku, lžici, talíř. Skupina se společně domluví, co do auta patří a co ne.

⁶⁴Srov. DOLEŽALOVÁ, E. *Hry na dětské tábory.*, Praha: Grada publishing, 2004. ISBN:80-247-0702-0. s. 35.

5. Úkol Telefonní čísla: soutěžící mají za úkol kontrole říct důležitá telefonní čísla na hasiče, policii a záchrannou službu.
6. Úkol Maximální rychlost: skupina odpoví, jakou maximální rychlostí může jet automobil v obci a na dálnici.
7. Úkol Lékárnička: posádka automobilu musí vyjmenovat alespoň 4 věci, které patří do lékárničky. Po odpovědi se posádka podívá, zda to v lékárničce opravdu je.⁶⁵

Úskalí: skupinky sestavím tak, aby byly přibližně stejně vyrovnané. Starší děti budou pomáhat mladším a dají jim prostor na zapojení se do hry. Chceme, aby ti mladší hráči hru také užili a nebyli ve skupince pouze do počtu.

Večerní program:

VLKODLACI

Počet hráčů: 8 až 20

Věk hráčů: od 6 let

Pomůcky: papír, tužka

Pravidla:

„Hra VLKODLACI je velice podobná městečku Palermu. Neřadí zde mafiáni, ale vlkodlaci. Nejdříve je potřeba vyrobit kartičky, na kterých bude napsáno (při hře s menšími dětmi namalováno), o jakou postavu se jedná, a aby jich bylo tolik jako hráčů. Vystupují zde vlkodlaci (počet je na uvážení osudu), jedna vědma, jedna čarodějnice, Amor, holčička s dalekohledem a nevinní občané. Hráči si sednou do kruhu, vylosují si svůj charakter a po zjištění, co že to vlastně budou, tak položí kartičku před sebe na zem čistou stranou nahoru. Vysvětlí se jim, že se ocitli v městečku, kde řadí krvelační vlkodlaci, ale kde je také v utajení hodná čarodějnice, vědma a holčička s dalekohledem, které se snaží nevinným občanům pomoci. Poté jdou všichni spát, a nejprve osud vzbudí Amora. Amor ukáže na dva hráče, kteří se tímto do sebe zamilují. Amor pak usíná a osud vzbudí zamilované, aby alespoň oni věděli, že jsou do sebe zamilováni. Pokud pak jeden z nich zemře, umírá automaticky i ten druhý. Amor má možnost zamilovat dva lidi jen jednou za celou hru, a to hned při prvním kole. Pak se

⁶⁵Srov. DOLEŽALOVÁ, E. *Hry na dětské tábory.*, Praha: Grada publishing, 2004. ISBN:80-247-0702-0. s. 35-36.

probudí vědma, a prstem ukáže na jednoho člověka, osud jí ukáže kartičku s charakterem, a tímto způsobem může zjistit, kdo je kdo. Po vědmě se probouzí vlkodlaci. Musí se shodnout na své oběti, a když mají vybráno, jdou spát. Kartička mrtvého hráče se otáčí až poté, co všichni vlkodlaci spí. Poté přichází na řadu čarodějnice. Ta má možnost za celou hru jednou někoho zachránit a jednou někoho zabít. Když zjistí, že vlkodlaci zabili někoho pro město důležitého, může ho znovu obživit. Nesmí však zachraňovat ty, kteří už zemřeli v minulém kole nebo ty, kteří byli zabiti při hlasování. Holčička s dalekohledem může být vzhůru celou noc, ale tak, aby si toho nikdo nevšiml, tudíž kouká nenápadně skrz prsty a zjišťuje, kdo je kdo. Ráno se pak městečko vzbudí a samo zjistí, zda umřel někdo důležitý nebo bezvýznamný, anebo jestli neumřel nikdo a čarodějnice zachraňovala. Všichni se můžou začít obviňovat a v každém kole by měl někdo umřít rukama občanů.⁶⁶

Úskalí: pro mladší hráče je hra poněkud složitější na pochopení, aby věděly, kdy se mají probudit atd. Proto je zde důležité pořádné vysvětlení, aby hru všichni pochopili. Z osobní zkušenosti vím, že není dobré, aby mladší hráči zastávali úlohu osudu.

3.6 4. Den: Výlet do Prahy

Jako každý rok, tak i letos uprostřed našeho táborového pobytu vyrazíme na výlet. Po snídani se oblékneme, vezmeme si na záda batohy se svačinou, pitím a vyrazíme na vlak do nedaleké vesnice. Nezapomeneme na kšiltovky a pláštěnky, kdyby došlo ke změně počasí. Záleží na počasí, jaké zajímavé věci v Praze navštívíme.

Úskalí: během výletu dávají vedoucí pozor na děti, vysvětlí jim bezpečnost.

PŘI PĚKNÉM POČASÍ

Po příjezdu do Prahy se přemístíme na Rašínovo nábřeží, kde se nalodíme na parník a poplujeme po Vltavě až do pražské Tróje. Z přístaviště pražské Tróje dojdeme k ZOO a prohlédneme si pražskou Zoologickou zahradu. Kolem 18h hodiny návrat zpět do tábora.

⁶⁶Vlkodlaci – Hranostaj.cz - nejen skautské hry. [online]. 2008 [cit. 2010-12-30]. Dostupný z WWW: <<http://www.hranostaj.cz/hra1259>.

PŘI OŠKLIVÉM POČASÍ

Po příjezdu do Prahy navštívíme Muzeum loutek v centru Prahy. Poté se přesuneme do Cinema city na Zličíně, kde navštívíme promítání ve 3D Podmořský svět. Návrat do tábora kolem 18h.

Večerní program:

V ZOOLOGIKÉ ZAHRADĚ

Počet hráčů: 3 a více

Věk hráčů: od 6 let

Pomůcky: papír, tužka, izolepa

Pravidla:

„Na lístky napíšeme názvy zvířat, které můžeme vidět v zoo. Jeden hráč si vybere lístek, nevidí přitom na nápis a vedoucí mu ho přilepí na záda. Hráč se projde mezi ostatními, kteří si nápis přečtou. Potom se postaví proti všem a klade spoluhráčům otázku, ti musí odpovědět pouze ano nebo ne. Otázkami může zjistit svou velikost, povrch a tvar těla, způsob obživy apod. Domnívá-li se hráč, že už ví jaké zvíře je, zeptá se přímo, jsem například opice? Jestliže uhodne, je ostatními přivítán v zoologické zahradě. Pokud se zmýlí, spoluhráči se s ním rozloučí, protože musí putovat do jiné zoologické zahrady.“⁶⁷

Úskalí: s ohledem na mladší děti, je lepší, když si v předstihu natiskneme na kartičky zvířata, které znají. Mladším dětem s kladením otázek může pomoci vedoucí. Pokud si hráči nejsou jistí s odpovědí, zeptají se vedoucího.

3.7 5. Den: Pohádková stezka

Po dni stráveném na výletě, dnes děti čeká odpočinkový program. Dopolední program bude volný, zahrajeme si pár her, jinak si děti samy můžou vybrat, co by chtěly dělat. Odpoledne projdou děti pohádkovou stezkou.

⁶⁷DOLEŽALOVÁ, E. *Hry na dětské tábory.*, Praha: Grada publishing, 2004. ISBN: 80-247-0702-0. s. 184.

Dopolední program:

OBLEČ SI SVÉHO VEDOUCÍHO

Počet hráčů: 4 a více

Věk hráčů: od 6 let

Pravidla:

Hrají všechny oddíly i s vedoucím. Během 8 minut musí děti svému vedoucímu obléknout co nejvíce věcí, které mají na sobě. Každý oddíl obléká jen svého vedoucího. Po ukončení hry, se spočítá, kolik kusů oblečení měl vedoucí na sobě. Vyhrává oddíl, jehož vedoucí měl na sobě nejvíce kusů oblečení.

Úskalí: upozorníme hráče, aby se během hry nepředháněli, kdo jakou věc vedoucímu oblékne a nedošlo tak ke strkání a úrazu.

OBCHOD S OBUVÍ

Počet hráčů: 5 a více

Věk hráčů: od 6 let

Pravidla:

Na louce nebo v hale uspořádáme celotáborovou hru. Uprostřed hrací plochy si všichni sundají svoje boty a tak vytvoří obrovskou hromadu. Hromadu s botami pořádně promícháme. Hráči stojí za čarou, která je od hromady vzdálena 30 metrů. Na povel se rozběhnou k hromadě, musí si najít své boty, obout si je, zavázat a vrátit se zpět na startovní čáru. Vítězí ten oddíl, který se za startovní čarou sejde jako první a se svými botami.

Úskalí: vedoucí během běhu dohlíží, aby do sebe děti nestrkaly, nepřetahovaly se o boty a nedělaly si naschvály.

NA KEVINA

Počet hráčů: 5 a více

Věk hráčů: od 6 let

Pravidla:

„Hráči se posadí do kruhu a zatím koukají na zem. Jeden z nich nebo vedoucí odpočítá a na slovo TEDĚ, každý hráč se podívá někomu do očí. Když se dva hráči na sebe navzájem podívají, zakřičí ááááá, lehnou si na záda, oba vypadávají. Vyhrává

poslední jeden nebo dva hráči, kteří nevypadli.“⁶⁸
Úskalí: mladším hráčům musíme hru pořádně vysvětlit nebo názorně ukázat, aby se mohli zapojit do hry. Hráči musí hru sledovat. Vedoucí dohlíží, aby hráči nepodváděli.

Odpolední činnost:

POHÁDKOVÁ STEZKA

Počet hráčů: 3 a více

Věk hráčů: od 6 let

Pomůcky: tužka, papír a připravené masky

Pravidla:

„Po chatě nebo po lese rozvěšíme 36 papírů (na každém papíru 1 číslo). Papír je zahnutý na polovinu, takže děti vidí jen velká čísla. Až poté, co naleznou hledané číslo (na které se rozhodli jít), otevřou papír a přečtou si další část příběhu. Úkolem dětí je vykopat poklad. Všichni začínají na čísle 1 a potom chodí na čísla, jak se rozhodli jednat. Hru je možno hrát v jednotlivcích, ve dvojicích i skupinkách“⁶⁹.

1. Stojíš na okraji kouzelného lesa. Dovnitř vedou tři cesty.

Po které z nich se dáš?

Vlevo.....2

Rovně.....7

Vpravo.....10

2. Po chvíli cesty se před mezi stromy objevuje chaloupka, která je celá z perníku. Ty:

Pokračuješ dál svou cestou3

Začneš loupat perníček z okapu a jíst ho.....5

⁶⁸Na kevína – Hranostaj.cz - nejen skautské hry. [online]. 2008 [cit. 2010-12-31]. Dostupný z WWW: < <http://www.hranostaj.cz/hra34>.

⁶⁹Pohádkový les – Hranostaj.cz - nejen skautské hry. [online]. 2008 [cit. 2010-12-31]. Dostupný z WWW: < <http://www.hranostaj.cz/hra1131>.

Vstoupíš dveřmi dovnitř.....13

3. Putuješ mnoho mil a najednou dojdeš k pařezu, na kterém sedí kouzelný dědeček. Okamžitě jak tě zahlédne, začne pošťukávat a prosit tě o kousek jídla. Jak odpovíš?

Nevšímáš si ho a kráčíš dál svou cestou.....10

Ochotně se s ním rozdělíš o svůj chleba.....27

Nejprve se prozíravě zeptáš, co za to.....26

4. Najednou se cesta ztrácí a ty se ocitáš uprostřed divokého houští.

Dáš se nazdařbůh lesem.....18

Pokusíš se prosekat z lesa ven.....20

Sedneš si a počkáš, jestli se náhodou něco nestane.....6

5. Udělá se ti strašně špatně od žaludku, nezbyvá než se vrátit z lesa zpět na čerstvý vzduch.....1

6. Ozve se překrásný zpěv a objeví se víly. Chytí tě za ruce a odtančí se tebou na mýtinu.....19

7. Cesta se klikatí a po několika zákrutech se objeví temný otvor do země.

Míneš ho a jdeš si svou cestou.....12

Vejdeš přímo do jeskyně.....9

Prohlídneš si okolí otvoru.....25

8. Probouzíš se a vidíš, že ses ocitl na nějaké cestě.....10

9. Zapomínáš, že v jeskyni nejsou okna. Za první zatáčkou v naprosté tmě narážíš hlavou do kamenného výčnělku a ztrácíš vědomí.....8

10. Kráčíš stále dál a zdá se jako by cesta neměla konce. Nakonec se stromy rozestoupí a uprostřed mýtiny vidíš studánku. Na kameni za ní je nápis ŽIVÁ VODA.

Bez rozmyšlení se napiješ.....11
Rozhodneš se chvíli si u studánky sednout a odpočinout si.....31
Rozhodneš se, že tě živá voda nezajímá a jdeš dál svou cestou.....12

11. Udělá se ti špatně a ještě před tím, než ztratíš vědomí, si stačíš všimnout drobné poznámky na kameni:

JEN K VNĚJŠÍMU POUŽITÍ.....8

12. Cesta stoupá a zase klesá a najednou dojdeš k řece.

Vydáš se doleva.....24
Vydáš se doprava.....16
Rozhodneš se překonat řeku.....32

13. Uvnitř chalupy je horko a z pece se ozývá křik ježibaby. Co uděláš?

Řekneš, že to není tvůj problém, odejdeš z chalupy a jdeš si svou cestou.....3
Pokusíš se vysvobodit babu z pece.....15

14. Baba vejde do dveří a je zcela zaujatá tříděním a sušením bylinek, takže si ani nevšimne klobouku, který sis zapomněl pod stolem. Z jejího mumlání pochopíš, že poklad je ukryt pod nejvyšším stromem v lese.

Protože už víš, co potřebuješ, rozhodneš se zmizet dřív, než si baba všimne zapomenutého klobouku a spustíš se z okna přístěnku.....21
Počkáš se zvědavostí na to, co bude.....33

15. Z baby se ještě trochu kouří, ale zdá se být v pořádku. Na oplátku se pokusí baba nacpat do pece tebe.

Bráníš se a nacpeš babu zpátky do pece.....35

Bacíš babu perníkovou žehličkou do hlavy. To ji sice neublíží, ale ty získáš čas k tomu skočit na její koště a uletět pryč.....29

16. Po několika minutách chůze se objeví most přes řeku a cesta pokračuje dál. Asi po hodině chůze se vynoří z příšeří lesa podivný dům. Stojí na jedné noze a kymácíš se, ze strany na stranu

Obejdeš dům a jdeš dál svou cestou.....7

Vyšplháš vzhůru po kuří noze a vstoupíš do domku.....17

17. Domek je plný různých páchnoucích ingrediencí a bylinek, ale není v něm nikdo živý. Oknem však zahlédneš ježibabu, která se šourá k chaloupce a má nůši plnou jedovatých bylinek.

Schováš se do přístěnku.....14

Popadneš koště opřené o dveře a vylétneš ven z chalupy.....29

18. Nakonec najdeš cestu, ale po hodině chůze se dostaneš na kraj lesa.....1

19. Na mýtině se to hemží různými lesními duchy

Dáš se bezhlavě na útěk.....7

Dáš se s nimi do tance.....22

20. Po mnohahodinové námaze se ti podaří vysekat se z houští a před tebou se objeví cesta.....7

21. Jdeš pryč od chalupy a najednou jsi uprostřed hustého lesa a nevíš kudy, kam Vylezeš na nejbližší strom, abys určil správný směr své cesty.....28

Pokusíš se prosekat ven.....	20
Posadíš se a počkáš, jestli se něco nestane.....	36
22. Točí se ti hlava víc a víc a najednou o sobě nevíš.....	8
23. Vykopeš poklad, se kterým se již hravě dostaneš ven z lesa.	
24. Cesta se ti zdá trochu známá a skutečně - za chvíli jsi na kraji lesa.....	1
25. Za několik minut se z otvoru vyvalí veliký medvěd. Okamžitě ucítí tvůj pach a začíná tě honit. Dáváš se na útěk a ztrácíš se medvědovi v houští.	
Dáš se nazdařbůh lesem.....	18
Pokusíš se prosekat z lesa ven.....	20
Sedneš si a počkáš, jestli se náhodou něco nestane.....	6
26. Dědek chvíli přemýšlí a pak ti nabídne, že ti vysvětlí cestu k živé vodě...	10
27. Dědek ti za odměnu poradí cestu ke studánce.....	10
28. Když se rozhlédneš z vrcholku stromu, zjistíš nejen správný směr jak ven z lesa, ale také to, že jsi vylezl na nejvyšší strom v lese. Co uděláš?	
Začneš pod stromem kopat.....	23
Jdeš napřed zjistit cestu ven z lesa.....	24
29. Ovládat koště však vyžaduje určitý cvik a praxi. Narážíš do prvního stromu a ztrácíš vědomí.....	30
30. Probouzíš se a vidíš, že ses ocitl na nějaké cestě.....	16 ⁷⁰

⁷⁰Pohádkový les – Hranostaj.cz - nejen skautské hry. [online]. 2008 [cit. 2010-12-31]. Dostupný z WWW: < <http://www.hranostaj.cz/hra1131>.

Úskalí: s ohledem na rozmanitý věk táborníků vytvoříme vyrovnané skupinky starší hráč s mladším. Dvojice se vždy musí domluvit, jakou cestou se vydají. Po cestě budou rozmístěni vedoucí, kteří budou dávat pozor na bezpečnost hráčů. Hra je časově náročnější a je možné, že mladší děti budou po hře trochu unavené.

Večerní program:

LATRÍNA

Počet hráčů: 12 a více

Věk hráčů: od 6 let

Pomůcky: tužka, papír, toaletní papír

Pravidla:

„Ve vymezeném území je skryta latrína (ešus s cedulkou Latrína) s papírky označenými "latrína" či "WC". Úkolem hráčů je najít latrínu a poté získat co nejvíce potvrzených lístečků - musí dojít na latrínu, vzít jeden lísteček, dojít za latringirl, která sedí někde na kraji území, nechat si lísteček potvrdit a mohou jít znova. Aby to nebylo tak jednoduché, pobíhají v území průjmy. Průjmů je asi sedm a mají svá jména (cedulky na zádech - např. řídký, nekonečný, zelený atd.). Každý hráč má na počátku 3 toaletní papíry (životy). Pokud hráče chytne průjem, sebere mu 1 toaletní papír. Pokud někoho chytne průjem a on nemá toaletní papír, je vyřazen ze hry. Průjmy nesmí příliš blízko k latríně a k latringirl. Další postavou je zácpa, která se občas objevuje a zdrhá před hráči - pokud hráč chytne zácpu, dostane 1 toaletní papír. Hraje se po určitou dobu. Vítězí ten, kdo má nejvíce potvrzených papírků. Pokud má více lidí stejný počet papírků, vyhrává ten z nich, který si zapamatoval více jmen průjmů.“⁷¹

Úskalí: při hře dávají pozor na dodržování pravidel, zda se hráči o lístečky nepřetahují, nestrkají se, aby nedošlo k úrazu.

3.8 6. Den: Letem světem

"Při cestách do cizích zemí se návštěvníci zajímají o místní historii, kulturu, zvyklosti a současný život tamních obyvatel. Abyste v cizině byly v cizině považovány za slušné hosty milé děti, měly byste se předem seznámit s místními zvyklostmi. V různých zemích se liší i pravidla společenského chování. Lidem, kteří nemají

⁷¹Latrína – Hranostaj.cz - nejen skautské hry. [online]. 2008 [cit. 2010-12-31]. Dostupný z WWW: <<http://www.hranostaj.cz/hra156>.

možnost cestovat, přiblíží zajímavosti ze světa poutavé cestopisné filmy, knihy, časopisy a také internet. A takovou malou přednášku o zajímavostech ze světa dnes dostanete, a vyzkoušíte si formou hry nějaké národní sporty a aktivity.⁷²

Soutěžit se bude po oddílech, za pěkného počasí venku, jinak využijeme zastřešených budov v táboře. Na vystavené mapě světa označíme napínáčky, státy se kterými se dnes děti seznámí.

Pomůcky: mapa světa, barevné napínáčky, malé papírové vlaječky vybraných států, provaz, šátky, krepák, nůžky, malé prkénko, míček, pálky na odpalování, sady kostek, míč, křída, papíry, tužky, stopky, špejle, mince, sklenice, voda, písek, oblázky, alabal, obrázky zvířátek a rostlin.

Dopolední program:

KANADA

Kanada jeden z největších států, hned po Rusku. V severní části Kanady žije málo obyvatel. Je tam neporušená příroda, s jezery, bažinami a zásobami nerostných surovin. Žije tam medvěd grizzly, vlci, sobi. V řekách a jezerech najdete lososy, pstruhy a jiné ryby.⁷³

MEDVĚD V PASTI

„Oddíl utvoří past, postaví se do kruhu a členové oddílu se mezi sebou pevně chytanou za ruce. Jeden hráč zůstane uprostřed volně stát a představuje medvěda chyceného do pasti. Medvěd se pokusí uniknout, tedy roztrhnout spojené ruce, přelézt je nebo podlézt při rychlém útoku. Pokud se mu podaří uniknout, všichni hráči se za ním rozeběhnou a ten, kdo medvěda chytí, přebere jeho roli v nové hře.“⁷⁴

Úskalí: vedoucí při hře dohlíží na pravidla a dbá, aby se ve hře neobjevilo násilí a neadekvátní zásahy na medvěda.

⁷²DOLEŽALOVÁ, E. *Hry na dětské tábory.*, Praha: Grada publishing, 2004. ISBN:80-247-0702-0. s. 64.

⁷³Srov. DOLEŽALOVÁ, E. *Hry na dětské tábory.*, Praha: Grada publishing, 2004. ISBN:80-247-0702-0. s. 64.

⁷⁴DOLEŽALOVÁ, E. *Hry na dětské tábory.*, Praha: Grada publishing, 2004. ISBN:80-247-0702-0. s. 65.

ŠPANĚLSKO

Španělsko bylo dříve zemí chudou a zaostalou. Zemí, kterou sužovaly četné války. Dnes sem jezdí turisté obdivovat přírodní krásy, staré kostely a hrady. Turisty zajímají národní tance, jako jsou flamenco a fandango, a také kultura tradičních býčích zápasů. Toreadoři jsou považováni za stejné hrdiny jako nejlepší španělští fotbalisté.⁷⁵

BÝČÍ ZÁPASY

Zde se spojí dva oddíly dohromady. Hraje celkem 12 hráčů – 1 býk, 4 chulos a 6 hráčů se šátkem v ruce.

1. Část: „Býkovi přišpendlíme na záda 5 proužků krepáků o délce cca 18cm. Býk vběhne do arény. Hráči zvaní chulos se pokouší tyto proužky strhnout. Při jednom pokusu je dovoleno strhnout býkovi ze zad vždy jen jeden proužek. Koho se býk dotkne, ten je považován za mrtvého a musí arénu opustit. Pokud je některý z hráčů chulos v tísní, pomůže mu některý hráč se šátkem tak, že proběhne okolo býka a zamává mu před očima šátkem. Tak býka vyzve, aby ho začal pronásledovat, a chulos získá čas odběhnout do bezpečí. Když jsou všechny proužky býkovi ze zad strženy nebo všichni chulos vyřazeni ze hry, končí první část hry“⁷⁶.
2. Část: „Býkovi v prázdné aréně zavážeme oči tak, aby se dal šátek lehkým trhnutím za cíp snadno rozvázat a odstranit z očí býka. Do arény vstoupí toreador. Musí se pokusit strhnout býkovi z očí šátek, aniž by se býka dotknul. Býk obezřetně pobíhá arénou a snaží se poslepu dotknout toreadora, který je zvýhodněn tím, že vidí. Jestliže se býk dotkne toreadora, vítězí býk, pokud toreador strhne býkovi šátek, je býk přemožen a vítězný toreador je diváky oslavován.“⁷⁷

⁷⁵Srov. DOLEŽALOVÁ, E. *Hry na dětské tábory.*, Praha: Grada publishing, 2004. ISBN:80-247-0702-0. s. 65.

⁷⁶DOLEŽALOVÁ, E. *Hry na dětské tábory.*, Praha: Grada publishing, 2004. ISBN:80-247-0702-0. s. 65.

⁷⁷DOLEŽALOVÁ, E. *Hry na dětské tábory.*, Praha: Grada publishing, 2004. ISBN:80-247-0702-0. s. 65.

Úskalí: dávat pozor, aby při pobíhání se zavázanýma očima děti byly opatrné, nehonily se, nestrkaly, aby nedošlo k úrazu. Vedoucí dohlíží na pravidla, pokud je to nutné, tak hráče usměrňuje.

USA

Spojené státy americké jsou obklopeny dvěma oceány, Atlantským a Tichým. Najdete zde místa s rozmanitým podnebím- subtropickým i chladným polárním. Ve městech, na venkově žijí lidé různých národností. V telefonních seznamech byste našli i příjmení česká. Mladí lidé se zde hodně zajímají o kulturu a sport. Mezi nejoblíbenější sporty USA patří hokej, americká kopaná, košíková a baseball.⁷⁸

PÁLKOVANÁ

„Připravíme si plochý kus dřeva dlouhý asi 30cm a široký asi 8 cm, na jednom konci je vydlabaný mělký důlek. Prkénko podložíme kamenem nebo špalíčkem tak, aby část prkna s důlkem zůstala opřená o zem. Dále si připravíme pálky. Hráč jednoho družstva prudce udeří do konce prkna, které je zdvižené nahoru. Míček vyletí z důlku do vzduchu a hráč druhého družstva musí míček odpálit dříve, než opěr spadne na zem. Nejdříve se snaží odpálit letící míč členové jednoho oddílu, členové druhého oddílu úderem do prkna míč nadhazují. Poté si týmy vymění úlohy.“⁷⁹

Úskalí: vedoucí během hry dohlíží na dodržování pravidel a dbá na bezpečnost hráčů.

EGYPT

Na území Egypta se rozkládá říše faraonů. Je jednou z nejstarších civilizací na světě. Dnešní návštěvníci obdivují starobylé památky, chrámy a pyramidy, které se dochovaly. Pyramidy jsou obrovské hrobky panovníků a jsou zařazeny mezi sedm divů světa. Suezský průplav v Egyptě spojuje Rudé a Středozemní moře. Samotný Egypt leží

⁷⁸Srov. DOLEŽALOVÁ, E. *Hry na dětské tábory.*, Praha: Grada publishing, 2004. ISBN:80-247-0702-0. s. 67.

⁷⁹DOLEŽALOVÁ, E. *Hry na dětské tábory.*, Praha: Grada publishing, 2004. ISBN:80-247-0702-0. s. 67.

zčásti v Africe a zčásti na území Asie. Zemí protéká řeka Nil, která je dlouhá více než 1000 km.⁸⁰

O NEJVYŠŠÍ STAVBU

„Vysypeme na hromadu dětské kostky různých velikostí a tvarů. Soutěží mezi sebou dva oddíly. Každý oddíl má za úkol během jedné minuty postavit z kostek co možná nejvyšší stavbu. Vedoucí odměřuje čas. Jestliže některému soutěžícímu týmu stavba spadne, může začít znovu. Po uplynutí jedné minuty týmy odstoupí. Vítězem se stane ten tým, který postavil nejvyšší věž, pyramidu dům apod.“⁸¹

Úskalí: vedoucí při hře odměřuje čas a kontroluje, zda jsou dodržována pravidla hry.

Odpolední program:

JIHOAFRICKÁ REPUBLIKA

Stát na, který se rozkládá na jihu afrického kontinentu je známý zachovalými přírodními rezervacemi a národními parky. Nejznámější je Krugnerův národní park, ve kterém žije nejvíce druhů zvířat. Na území jihoafrické republiky se nachází i velké množství nerostného bohatství. Těží se zde zlato, stříbro, diamanty, uhlí, zemní plyn.⁸²

SAFARI

„Předem připravíme lístky s 12 nadepsanými jmény nejrůznějších zvířat žijících v národních parcích nebo u nás v zoologické zahradě, například slon, opice, žirafa, lev, tygr, zebra, velbloud aj. Žádné zvíře se nesmí opakovat dvakrát. Hru hraje 12 hráčů. Každý si vylosuje jeden lístek, ale nikomu neřekne, jaké zvíře má. Postupně každý hráč přistupuje k velkému archu papíru a během jedné minuty nakreslí své zvíře. Ostatní děti, se snaží hádat, jaké je to zvíře.“⁸³

⁸⁰Srov. DOLEŽALOVÁ, E. *Hry na dětské tábory.*, Praha: Grada publishing, 2004. ISBN:80-247-0702-0. s. 68.

⁸¹DOLEŽALOVÁ, E. *Hry na dětské tábory.*, Praha: Grada publishing, 2004. ISBN:80-247-0702-0. s. 68.

⁸²Srov. DOLEŽALOVÁ, E. *Hry na dětské tábory.*, Praha: Grada publishing, 2004. ISBN:80-247-0702-0. s. 69.

⁸³DOLEŽALOVÁ, E. *Hry na dětské tábory.*, Praha: Grada publishing, 2004. ISBN:80-247-0702-0. s. 69.

Úskalí: mladším hráčům dáme na nakreslení obrázku více času a ujistíme se, zda hráč ví, jak vylosované zvíře vypadá.

ZMATEK V ŘÍŠI ZVÍŘAT

„Utvoříme čtyřčlenné skupinky. Každá skupina si domluví hlas zvířete, které budou napodobovat. Na pokyn vedoucího všem zavážeme oči šátkem, hráče všech skupin promícháme. Na povel začnou všichni najednou vydávat zvuk, na kterém se dohodli, např. mňoukat, kvokat, kukat, štěkat atd. Skupinka, která se svolá dohromady, jako první vyhraje. Ostatním skupinám necháme dostatek času, aby se našli.“⁸⁴

Úskalí: vedoucí kontroluje, zda hráči neporušují pravidla hry, nesundávají si šátky a neodmlouvají se jinak o tom, kdo je jaké zvíře.

BRAZÍLIE

Země pohádkových karnevalů v rytmu samby. Brazilská káva, indiáni v povodí řeky Amazonky a jesle talentovaných fotbalistů, tím vším se může pyšnit Brazílie. V tomto státě se rozkládají také deštné pralesy, jejichž zachování je velmi důležité pro udržení ekologické rovnováhy Země.⁸⁵

PŘESNÁ TREFA

„Připravíme si obdélník o rozměrech 30x50cm. Spodní delší strana obdélníku se bude dotýkat země, tak vznikne branka. Vyznačíme čáry ve vzdálenostech 7m a 10m od branky. Mladší děti budou kopat na branku z bližší vzdálenosti. Každý z hráčů se pokusí pěti kopy trefit míčem branku.“⁸⁶

Úskalí: praktikant dohlíží, zda nejsou porušována pravidla hry, zda se hráči nedohadují, nestrkají.

⁸⁴DOLEŽALOVÁ, E. *Hry na dětské tábory.*, Praha: Grada publishing, 2004. ISBN:80-247-0702-0. s. 70.

⁸⁵Srov. DOLEŽALOVÁ, E. *Hry na dětské tábory.*, Praha: Grada publishing, 2004. ISBN:80-247-0702-0. s. 70.

⁸⁶DOLEŽALOVÁ, E. *Hry na dětské tábory.*, Praha: Grada publishing, 2004. ISBN:80-247-0702-0. s. 70-71.

ČÍNA

Čína je nejlidnatější stát světa. Unikátní Čínská zeď v dřívějších dobách oddělovala zemi od okolního světa. Dnes žijí Číňané i u nás. Jejich kuchyně si získala oblibu i mezi Evropany. Hlavní plodinou je rýže, kterou Číňané upravují na všechny způsoby se zeleninou a masem. Jídlo jí hůlkami, k tomu je nutná obratnost prstů a trpělivost.⁸⁷

LOVENÍ MINCÍ

„Do stejných sklenic nalijeme stejné množství vody, cca do výše dvou třetin. Do každé sklenice hodíme minci stejné hodnoty, vedle sklenice položíme po dvou špejlích. Hráči budou mezi sebou soutěžit, komu se podaří rychleji dostat minci ven ze sklenice. Minci smí lovit pouze pomocí dvou špejlí a nesmí sklenici s vodou převrhnout, to by byl pokus neplatný. Vyhraje ten, kdo dříve minci vyloví.“⁸⁸

Úskalí: praktikant kontroluje, zda hráči nepodvádí, nepomáhají si jiným způsobem, který není dovolený.

FINSKO

Finové nazývají svou zemi Suomi. Nacházejí se zde rozsáhlé lesy a mnoho jezer. Finsko se velmi důsledně věnuje ochraně přírody, přesto se v lesích těží dřevo. Lidé sbírají lesní plodiny, houby, loví divoké husy a chytají různé druhy ryb. Obyvatelé Finska jsou nadšenými vyznavači zimních sportů a relaxují v saunách.⁸⁹

OBRÁZKY Z PŘÍRODY

„Připravíme si obrázky různých rostlin a živočichů, na menší lístky napíšeme jejich názvy. Obrázky rozložíme na stole vedle sebe, menší lístky zamícháme. Každý hráč si vylosuje pět lístků a přistoupí k obrázkům na stole, má za úkol přiřadit názvy ke

⁸⁷Srov. DOLEŽALOVÁ, E. *Hry na dětské tábory.*, Praha: Grada publishing, 2004. ISBN:80-247-0702-0. s. 71.

⁸⁸DOLEŽALOVÁ, E. *Hry na dětské tábory.*, Praha: Grada publishing, 2004. ISBN:80-247-0702-0. s. 71.

⁸⁹Srov. DOLEŽALOVÁ, E. *Hry na dětské tábory.*, Praha: Grada publishing, 2004. ISBN:80-247-0702-0. s. 73.

správným obrázkům. Vedoucí hned zhodnotí jeho odpovědi, případně opraví chybné dvojice. Na poznávání rostli a živočichů se postupně vystřídají všichni zájemci.⁹⁰

Úskalí: pro mladší zájemce o hru si připravíme jednodušší názvy, aby je byli schopni rozpoznat a vhodně přiřadit.

Večerní program:

KYSELÉ ÚSMĚVY

Počet hráčů: 6 a více

Věk hráčů: od 6 let

Pomůcky: citron

Pravidla:

„Hráči se postaví do kroužku a jeden hráč si do prostřed kruhu dřepne a zavře oči. Ostatní hráči se bezeslov domluví, komu dají citron (většinou se vystřídají postupně všichni). Po domluvě si vybraný hráč (nebo hráči - záleží na tom, kolik hraje celkem hráčů) dá do úst kousek citronu a rozkouše ho. Pozor! Nesmí ho spolknout, nechává ho v ústech. Hned po rozkousání citronu hráč uprostřed kruhu otevře oči a má za úkol uhádnout, kdo má kousek citronu v ústech. Hráč, který hádá, nesmí ostatní hráče rozesmívat. Ostatní hráči dělají, že mají citron, aby hádání nebylo tak lehké. Hráč, který měl citron, jde doprostřed a bude hádat, kdo z dalších kamarádů má citron.“⁹¹

Úskalí: vedoucí kontroluje, zda jsou dodržována pravidla hry, hra se hráči vzájemně nerozesmívají a nepomáhají hádajícímu poznat, kdo má v puse citron.

BEZRUKÁ ŠTAFETA

Počet hráčů: 8 a více

Věk hráčů: od 6 let

Pomůcky: tenisový míček

Pravidla:

Vytvoříme několik družstev. Na lavici bude pro každé družstvo položen pomeranč, tenisový míček. První ho míček uchopí, tak ho zmáčkne krkem a dolní

⁹⁰DOLEŽALOVÁ, E. *Hry na dětské tábory.*, Praha: Grada publishing, 2004. ISBN:80-247-0702-0. s. 73.

⁹¹Kyselá úsměvy – Hranostaj.cz - nejen skautské hry. [online]. 2008 [cit. 2010-12-31]. Dostupný z WWW: < <http://www.hranostaj.cz/hra366>.

čelistí. Oběhne určenou metu a předá míček dalšímu z družstva. Samozřejmě bez použití rukou.⁹²

Úskalí: úkolem vedoucího je hlídání, zda hráči dodržují pravidla a nepomáhají si nedovoleným způsobem.

MALÁ HODNÁ KOČIČKA

Počet hráčů: 6 a více

Věk hráčů: od 6 let

Pravidla:

„Jeden hráč je kočičkou - je uprostřed, chodí po čtyřech a občas se začne k někomu tulit a vrnet, jako kočička, popřípadě dělat obličej a zvuky. Dotyčný hráč, na kterého kočička své triky zkouší, musí beze smíchu a s vážnou tváří říct "Ty jsi moje malá, milá, chlupatá kočička". Pokud se zasměje, tak se vymění, jinak jde kočička dál.“⁹³

Úskalí: vedoucí zde funguje jako dozor, aby se děti nehádaly, kdo chce být kočička, a neporušovaly pravidla hry.

Noční program:

STEZKA ODVAHY

Počet hráčů: 5 a více

Věk hráčů: od 6 let

Pravidla:

„V okolí tábora, nejlépe v lese, aby tam byla v noci co největší tma, vybereme ve dne bezpečnou cestu. Stezku vedeme tak, aby byla lehce fyzicky náročná. Obecně platí, že čím delší trasa je, tím lepší, ale zároveň ji musíme přizpůsobit počtu strašidel - z bezpečnostních důvodů by měla být trasa dostatečně obsazená strašidly tak, aby bylo možno v případě úrazu či odbočení z cesty včas zasáhnout. Při výběru trasy dbáme na bezpečnost, aby se nám děti za tmy nezranily. Při setmění trasu projdeme a nachystáme tak, aby ji šlo za tmy projít, vyznačíme ji. Stezku vyznačíme pomocí svíček v lahvích a

⁹²Bezruká štafeta – Hranostaj.cz - nejen skautské hry. [online]. 2008 [cit. 2010-12-31]. Dostupný z WWW: < <http://www.hranostaj.cz/hra902>.

⁹³Malá hodná kočička – Hranostaj.cz - nejen skautské hry. [online]. 2008 [cit. 2010-12-31]. Dostupný z WWW: < <http://www.hranostaj.cz/hra384>.

provázku. Po vyznačení cesty, přichystání všech strašidelných rekvizit a schování všech strašidel podél cesty vyšleme signál, že vše je připraveno a že stezka může začít. Ze startovacího místa vysíláme děti po jednom, menší po dvou, v časových intervalech 10 minut, děti se nám nebudou tolik párovat na cestě. Malé děti mají přednost. Čekající děti vhodně na stezku připravujeme - poučíme je o tom, jak se chovat, kdyby potkaly vlky, kteří byli v oblasti náhodou před měsícem spatřeni, kdyby potkaly medvědy, kdyby slyšely zmiji. Po vypuštění dítěte je průběh snadný - dítě prochází po značené cestě až na konec a po cestě je strašeno. Na konci dojde do tábora a jde spát.⁹⁴

Úskalí: mladší děti půjdou po dvojích, aby se tolik nebály. Po cestě budou rozmístěni vedoucí, kteří budou dávat pozor na bezpečnost dětí. Vedoucí, který zůstane v táboře, bude děti po návratu do tábora ukládat ke spánku.

3.9 7. Den: Maškarní s překvapením

Máme tu poslední den tábora, opět to uteklo jako voda. Dopoledne si ještě zahrajeme hry, po poledním klidu vyhlášíme maškarní večírek s překvapením.

Dopolední program:

ZÁVOD BEZ KONČETIN

Počet hráčů: 4 a více

Věk hráčů: od 6 let

Pravidla:

„Hraje se v týmech. Každý hráč v týmu dostane určité "postižení" - jednu až tři končetiny, kterými nesmí nic dělat, ruce se mohou například přivázat k tělu, nohy svázat k sobě atd. Za tyto končetiny je ale mohou ostatní v týmu brát. Po určení postižení se tým postaví na startovní čáru a závodí se, kdo se svými postiženími dříve uběhne stanovenou dráhu. Tým končí teprve ve chvíli, kdy se všichni členové týmu dostanou za cílovou čáru. Méně postižení mohou pomoci více postiženým a potom se znovu vrátit do závodního pole a pomáhat dál. Po rozdělení postižení by měl tým dostat pár minut na poradě o taktice. Členové týmu si mohou libovolně pomáhat, pokud někdo nemůže na obě nohy, mohou ho vzít dva lidé, kteří skáčou po jedné a mohou používat jednu ruku, na trakař a

⁹⁴Stezka odvahy – Hranostaj.cz - nejen skautské hry. [online]. 2008 [cit. 2010-12-31]. Dostupný z WWW: < <http://www.hranostaj.cz/hra1027>.

podobně. Míra postižení se zvolí úměrně výkonnosti a věku dětí. Lze si zahrát více kol a postižení obměňovat tak, aby si všichni vyzkoušeli hru ze všech úhlů. „⁹⁵

Úskali: mladším hráčům přiřadíme lehčí postižení. Během hry vedoucí dávají pozor na dodržování pravidel.

TANCOVAČKA

Počet hráčů: 4 a více

Věk hráčů: od 6 let

Pravidla:

Vybereme jednoho dobrovolníka, ten si k sobě na pomoc vybere pomocníka. Společně odejdou za dveře, vedlejší místnosti, kde je ostatní hráči nevidí. Dobrovolník ukáže tomu druhému nějakou sestavu, kroky, které vymyslel a pomocník si to snaží co nejlépe zapamatovat. Oba se vrátí zpět k ostatním hráčů. Pomocník, který si měl zapamatovat kroky si za dveře vezme dalšího hráče. Tomu se snaží ukázat, co si on sám zapamatoval. Zjednodušeně řečeno, jedná se o tichou poštu, kdy 2 hráči odejdou ven od ostatních, ukážou si sestavu a ten druhý si jí snaží zapamatovat. Tak to pokračuje dál, dokud se nevystřídají všichni hráči. Poté ukáže první a poslední svou sestavu, jak se jí naučili.“⁹⁶

Úskali: vedoucí kontroluje pravidla, zda sestava byla předvedena pouze jednou a zda se hráči mezi sebou nějak nedomlouvají.

PROBÍHANÁ

Počet hráčů: 14 a více

Věk hráčů: od 6 let

Pomůcky: křída

Pravidla:

„Hřiště nalajnujeme pomocí křídly tak, aby nám vznikly tři obdélníky. Hráče rozdělíme na dvě družstva. Jedno družstvo brání, druhé probíhá. Bránící družstvo postaví na každou z čar tři lidi. Probíhající družstvo má za úkol proběhnout za poslední

⁹⁵Závod bez končetin – Hranostaj.cz - nejen skautské hry. [online]. 2008 [cit. 2010-12-31]. Dostupný z WWW: < <http://www.hranostaj.cz/hra997>.

⁹⁶Srov. Tancovačka – Hranostaj.cz - nejen skautské hry. [online]. 2008 [cit. 2010-12-31]. Dostupný z WWW: < <http://www.hranostaj.cz/hra845>.

obránce bez toho, aby se jich někdo dotkl. Pokud se mu to povede, jeho družstvo má bod. Pokud se obránce dotkne probíhajícího, probíhající opouští pole nejkratší možnou cestou a začíná od začátku. Po určené době se družstva vymění. Vyhrává družstvo s nejvíce body.“⁹⁷

Úskalí: vedoucí hlídá dodržování pravidel, zda děti nejsou zbytečně surové na protihráče. Děti jsou poučeny o zásadách férové hry.

NA ZAKLETÉ MOSTY

Počet hráčů: 10 a více

Věk hráčů: od 6 let

Pravidla:

Dva hráči pobíhají po prostoru a honí ostatní. Jakéhokoli hráče se dotknou, tak se promění na stavební kámen a zůstane stát ztuhlý na místě. Je-li ve hře více nehybných hráčů, zachrání se tak, že se k sobě přisunou, chytí se za ruce a vytvoří most. Jakmile pod spojenýma rukama proběhne volný hráč, ruší se zakletí. Kameny se promění zpět v lidi a znovu se zapojují do hry.⁹⁸

Úskalí: vedoucí dohlíží na bezpečnost při hře, dodržování pravidel a navádí hráče k záchraně.

Odpolední činnost:

MAŠKARNÍ

Po poledním klidu se všichni táborníci převleknou do masek, které mají připravené z domova, a sejdeme se v hale. Bude se odehrávat soutěž o nejhezčí masky tábora. Zábava zajištěna muzikou, tancem a představením kouzelníka Čaryfuka, který pobaví malé a velké táborníky.

Úskalí: vedoucí pomáhá mladším dětem s maskami a během zábavnému programu dohlíží na děti.

⁹⁷Probíhaná – Hranostaj.cz - nejen skautské hry. [online]. 2008 [cit. 2010-12-31]. Dostupný z WWW: < <http://www.hranostaj.cz/hra845>.

⁹⁸Srov. DOLEŽALOVÁ, E. *Hry na dětské tábory.*, Praha: Grada publishing, 2004. ISBN:80-247-0702-0. s. 108.

Večerní program:

Jelikož se jedná o poslední večer, tak se po večeři přesuneme do stanů, kde si zabalíme své věci. Druhý den ráno nás čeká návrat domů. Pokud zbyde čas, zapálíme poslední táborový oheň a zahrajeme si pár her.

KLÍČE

Počet hráčů: 8 a více

Věk hráčů: od 6 let

Pomůcky: provázek, klíč

Pravidla:

„Hráči se rozdělí do skupin, nejlépe podle oddílu. Každá skupinka dostane klíč, v jehož oušku je přivázán dostatečně dlouhý provázek. Ve stejnou chvíli začnou všechny skupiny protahovat klíč svým oděvem tak, že musí od hlavy k patě procházet pod celým oděvem. Když je sešněrován jeden hráč, předá klíč druhému a pochod se opakuje. Vyhrává ta skupina, která je svázána dříve.“⁹⁹

Úskalí: vedoucí kontroluje pravidla a průběh hry, aby nedocházelo k podvádění.

KALEIDOSKOP

Počet hráčů: 12 a více

Věk hráčů: od 6 let

Pravidla:

Všechny hráče rozdělíme do tří stejně velkých skupin. Dvě skupiny se posadí ke stolu, proti sobě. Třetí skupina dostane čas si prohlédnout skupiny. Poté vyjdou hráči třetí skupiny na chvíli ven z místnosti. Mezitím si někteří hráči v místnosti vymění místa. Po návratu zpět má pak třetí skupina za úkol co nejrychleji poznat změny, které se uvnitř místnosti odehrály. Poté se skupiny vystřídají.¹⁰⁰

Úskalí: při této hře funguje vedoucí pouze jako dozor a mlže pomáhat skupině s nápovědou.

⁹⁹Klíče – Hranostaj.cz - nejen skautské hry. [online]. 2008 [cit. 2010-12-31]. Dostupný z WWW: < <http://www.hranostaj.cz/hra929>.

¹⁰⁰Srov. Kaleidoskop – Hranostaj.cz - nejen skautské hry. [online]. 2008 [cit. 2010-12-31]. Dostupný z WWW: < <http://www.hranostaj.cz/hra1320>.

3.10 8. Den: Návrat domů

Po snídani se rozloučíme s táborem a odjíždíme domů. Budeme doufat, že se sem příští rok opět vrátíme.

Závěr

Ve vytvořeném bakalářském projektu jsem si stanovila za cíl, připravit návrh programu letního tábora pro dětský domov ve Vysoké Peci. Projekt je přizpůsoben věkovému složení účastníků, podmínkám a prostředí, ve kterém se letní tábor nachází.

Celý program letního tábora v Ohrazenicích jsem se snažila připravit tak, aby se dětem líbil, byl různorodý a hlavně je bavil. Na tábor do Ohrazenic s dětským domovem jezdím 7 let a již téměř 10 let s dětským domovem spolupracuji. V projektu mi velmi pomohlo, že dobře znám prostředí tábora, jeho vybavení a hlavně znalost akcí dětského domova a jeho dětí.

Celý projekt bych chtěla věnovat dětem z dětského domova ve Vysoké Peci, paní ředitelce Bc. Libuši Houdové a jeho tetám, která se budou plně podílet na realizaci programu tábora. Za jakékoliv jejich rady a připomínky bude vděčná.

Odměnou za přípravu tábora a také zpětnou vazbou mi bude jeho realizace, které je naplánována na červenec roku 2012.

Souhrn

Předložený bakalářský projekt se věnuje koncepci a obsahové i metodické náplni letního tábora pro děti. Cílem mého projektu bylo zpracovat návrh programu letního tábora pro děti z dětského domova ve Vysoké Peci. První kapitola je věnovaná dětským domovům a jejich historii, dále historii konkrétního dětského domova. Druhá kapitola se zabývá teoretickými východisky, která jsou důležité při hře a hraní. Zásadami, které bychom při hrách měly dodržovat, postupy při výběru her. Hlavní částí je realizovatelný plán projektu pro letní pobytový tábor, kterého se zúčastní děti dětského domova ve Vysoké Peci. Celý projekt bude realizován v červenci roku 2012.

Resumé

The bachelor project presented is dealing with the concept, methods and content of a summer children camp. The aim of my project was to treat the plan of a camp program for children from children's home in Vysoká Pec. The first chapter concerns the institution of children's homes and its history; further it covers with the history of one particular children's home. The second chapter addresses the theoretical possibilities, which are important for games and playing. It discusses the principles we have to respect while organizing a game and the procedures for choosing a game. The central part is covered by a feasible plan of a project of a camp, which the children from the children's home in Vysoká Pec will be taking part in. The whole project will be implemented in July 2012.

Bibliografie

1. DOLEŽALOVÁ, E. *Hry na dětské tábory*. Praha: Grada Publishing, 2004. ISBN 8024707020.
2. FILKA, J. *Metodika tvorby diplomové práce: praktická pomůcka pro studenty vysokých škol*. Brno: Vydavatelství Knihář, 2002. ISBN 8086292053.
3. FOGLOVÁ, M., *Táborové etapové hry*. Praha: Portál, 2006. ISBN: 80-7367-128-X.
4. MAZAL, F., *Pohybové hry a hraní*. Olomouc: Hanex, 2004. ISBN: 80-85783-29-0.
5. PÁVKOVÁ, J. a kol. *Pedagogika volného času*. Praha: Portál, 2002. ISBN 80-7178-711-6
6. POLÁŠEK, P. *Hlavní vedoucí dětských táborů: studijní texty Komise cvičení a pobytu v přírodě: metodické rady ČASPV : speciální učební text*. Praha: Česká asociace Sport pro všechny, 2007. ISBN 8086586197.
7. ŠVANCAR, Z., BURIÁNOVÁ, J., *Speciálně pedagogické problémy ustavní a ochranné výchovy*, Praha: Státní pedagogické nakladatelství 1988.
8. TETOUR, V; MACHATÝ, B; KRÁČMERA, J. *Dobrodružné prázdniny: Soubor etapových her pro pionýrské tábory*. Praha: Mladá fronta, 1989. ISBN 80-204-0027-3.
9. VOCILKA, M., *Dětské domovy v České republice I. – teoretická východiska*, Praha: Ministerstvo školství mládeže a tělovýchovy 1999.
10. ZAPLETAL, M. *Hry v přírodě*. Praha: Olympia, 1987.

Internetové zdroje:

11. *Dětský domov Vysoká Pec* [online]. 2009 [cit. 2011-06-02]. Dostupné z WWW: <<http://www.ddvysokapec.wm.cz>
12. *Hranostaj.cz - nejen skautské hry*. [online]. 2008 [cit. 2011-12-01]. Dostupný z WWW: < <http://www.hranostaj.cz>

Příloha

Jídelníček

„Sestavení jídelníčku a množství stravy odpovídá věku dětí a fyzické zátěži.“¹⁰¹

SOBOTA

Oběd: slepičí vývar s nudlemi, těstoviny po italsku, strouhaný sýr, ovocit

Svačina: jogurt, rohlík, ovocný čaj

Večeře: chléb ve vajíčku, rajče, okurka, čaj s citrónem

NEDĚLE

Snídaně: makovec, kakao

Svačina: ovoce

Oběd: polévka z vaječné jíšky, kuřecí stehno pečené, brambory, okurkový salát, ledový čaj

Svačina: chléb s rybí pomazánkou, čaj s citrónem

Večeře: zapečené těstoviny, okurek, šťáva

PONDĚLÍ

Snídaně: toustový chléb s plátkovým sýrem, čaj švédský

Svačina: ovoce

Oběd: hovězí vývar se zeleninou, svíčková pečeně, kynutý knedlík, šťáva

Svačina: oplatka, mléko

Večeře: chléb se šunkou, rajče, ovocný čaj

ÚTERÝ

Snídaně: houska s paštikovou pěnou, čaj s citrónem

Balíček na výlet: jablko, pití, chléb s kuřecím řízkem, oplatka, rohlík a tavený sýr

Večeře: zapečené kotlety na šlehačce, brambor, limo

¹⁰¹ POLÁŠEK, P. *Hlavní vedoucí dětských táborů: studijní texty Komise cvičení a pobytu v přírodě: metodické rady ČASPV : speciální učební text*. Praha: Česká asociace Sport pro všechny, 2007. s. 29.

STŘEDA

Snídaně: cornflakes s mlékem

Svačina: ovoce

Oběd: polévka gulášová, rýžový nákyp s meruňkami, ovocit

Svačina: rohlík s máslem, rajče

Večeře: bavorská sekaná, chléb, hořčice, čaj s citrónem

ČTVRTEK

Snídaně: domácí pečivo, bílá káva

Svačina: ovoce

Oběd: pórková polévka, smažené rybí filé, bramborová kaše, salát, šťáva

Svačina: slané pečivo

Večeře: srbské rizoto, okurek, ovocný čaj

PÁTEK

Snídaně: chléb s vaječnou pomazánkou, čaj s citrónem

Svačina: ovoce

Oběd: vývar s kapáním a zeleninou, hovězí mexický guláš, rýže, ledový čaj

Svačina: oplatka, mléko

Večeře: chléb, obložený se šunkou a sýrem, okurka, rajče, ovocný čaj

SOBOTA

Snídaně: vánočka, kakao

Baliček na cestu: jablko, pití, oplatka, rohlík a tavený sýr