

Univerzita Hradec Králové
Fakulta informatiky a managementu
Katedra rekreologie a cestovního ruchu

**Animace sportovně rekreačních aktivit jako součást
dětských táborů**

Bakalářská práce

Autor: Michaela Říhová

Studijní obor: Sportovní management

Vedoucí práce: Mgr. Dagmar Hrušová, Ph.D.

Prohlášení:

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci zpracovala sama pod vedením Mgr. Dagmar Hrušové, Ph.D. a s použitím uvedené literatury.

V Hradci Králové dne 24.4.2015

Michaela Říhová

Poděkování:

Ráda bych poděkovala především paní Mgr. Dagmar Hrušové, Ph.D. za její věnovaný čas, cenné rady, informace a za vedení při vypracování této práce. Dále bych chtěla poděkovat všem respondentům za jejich informace k výzkumnému šetření.

Anotace

Tato bakalářská práce se zabývá vytvořením celo-táborové etapové hry pro letní dětský tábor se zaměřením na sportovně rekreační aktivity. Cílem práce je navrhnout celo-táborovou etapovou hru s tematikou, společně se všemi potřebnými informacemi a radami pro pořadatele podobných akcí. Tato práce by měla usnadnit práci s plánováním a realizací tábora a měla by sloužit jako ukázkový plán dětského tábora.

Annotation

Title: Animation of sports and recreation activities as a part of camps for children.

This bachelor thesis focuses on the creation of a throughout lasting stage game for a Children summer camp focused on sport-recreational activities. The goal of the thesis is to implement a throughout lasting stage game with a sophisticated topic alongside with all necessary information and advices for organizers of similar activities. This thesis should ease planning and camp realization and should also be used as an example of a children camp.

Obsah

1. Úvod	1
2. Rešerše literatury	2
3. Teoretická východiska	5
3.1. Základní předpisy a pravidla pro pořádání dětských táborů.....	5
3.1.1. Zákon o ochraně veřejného zdraví	5
3.1.2. Vyhláška o hygienických požadavcích na zotavovací akce pro děti	6
3.2. Personální zajištění.....	7
3.2.1. Hlavní vedoucí	8
3.2.2. Oddílový vedoucí.....	9
3.2.3. Zdravotní personál	9
3.2.4. Role animátora	10
3.3. Sportovně rekreační aktivity	13
3.3.1. Hra	13
3.3.2. Hra jako fenomén dětského tábora	15
3.3.2.1. Tématika	16
3.3.2.2. Libreto, legenda.....	17
3.3.2.3. Motivace.....	18
3.3.2.4. Rozdělení do týmů.....	18
3.3.2.5. Vysvětlování pravidel	19
3.3.2.6. Hodnocení	20
3.3.2.7. Zpětná vazba	20
3.3.2.8. Závěr etapové hry.....	22
3.4. Pedagogicko-psychologické aspekty a motorika.....	22
3.4.1. Mladší školní věk (6-11 let)	22
3.4.2. Starší školní věk (11-15 let)	23
3.4.3. Duševní hygiena	23
3.4.4. Názor psychologa	24
4. Cíl a úkoly práce	25
4.1. Cíl práce.....	25
4.2. Úkoly práce.....	25
5. Metodologie	26

5.1.	Cílová skupina.....	26
5.2.	Použité metody	26
5.3.	Struktura celotáborové etapové hry	27
6.	Zachraň svět – Návrh celotáborové etapové hry	29
6.1.	Základní pravidla	29
6.2.	Úvod do hry	29
6.3.	Hodnocení	30
6.4.	Jednotlivé etapy	31
7.	Výsledky.....	40
7.1.	Tabulka zpětné vazby pro animátora	40
7.2.	Výsledky výzkumného šetření a diskuze	41
8.	Závěr.....	45
9.	Použitá literatura.....	46
10.	Online zdroje	48
11.	Přílohy.....	49

1. Úvod

Dětské tábory jsou místem poznávání nových přátel, zkušeností, vzpomínek, ale také časem zábavy a úniku z domácího prostředí za novými zážitky. Dle mého názoru, by se dalo říci, že kdo nebyl na nějakém táboře, přišel o jakýsi kus svého dětství.

I já osobně bohužel patřím k těm, kteří dětský tábor neabsolvovali a dostala jsem se na něj až jako oddílová vedoucí na diabetickém táboře. Hlavně z tohoto důvodu jsem si vybrala téma Animace sportovně rekreačních aktivit jako součást dětských táborů. K dalšímu důvodu patří, že jsme v dnešním světě bohužel svědky toho, že dnešní děti ztrácejí zájem o sport a raději tráví svůj volný čas u počítačových her. Vinu bychom však neměli přisuzovat pouze dětem, ale také jejich rodičům.

Cílem práce je navrhnout animační program dětského tábora, společně se všemi potřebnými informacemi, instrukcemi a radami pro pořadatele podobných akcí. Tato práce by měla usnadnit práci s plánováním a celým chodem tábora a měla by sloužit jako ukázkový plán dětského tábora.

Teoretická část je zaměřena na zákony, vyhlášky a předpisy související s pořádáním dětských táborů, které práci pořadatelů příliš neusnadňují. Dále je zde popsáno personální zajištění a povinnosti všech pracovníků tábora. Samostatná kapitola je věnována roli animátora, rozdělení sportovně rekreačních aktivit a nedílnou součástí této práce je kapitola věnovaná hrám.

Praktická část je věnována především detailnímu rozboru chodu tábora z animačního hlediska. Hlavním bodem je zde programová náplň tábora, tedy využití velké etapové hry. Nedílnou částí je také vytvoření tabulky pro animátora pro zpětnou vazbu ohledně použitých her.

Součástí práce je i výzkumné šetření s lidmi podílejícími se na pořádání dětských táborů, tedy s animátory a oddílovými vedoucími, která je zaměřena na problematiku animačního programu, vzbuzení zájmu, motivaci, nedostatky a chyby animátorů.

2. Rešerše literatury

Ještě na počátku devadesátých let minulého století, což není zas tak dávno, chyběla literatura celkově se zabývající problematikou etapových her. Prvním částečným rozkrytím metodiky etapových her byl Juřeň ve svém metodickém dopise s názvem *Etapové hry* (1989), odpovídající však této době. Na několika stranách popisuje tuto problematiku, však velmi stručně a silně soutěživou. Je zde uvedeno i několik zpracovaných etapových her, jejichž častým námětem je idea minulé éry. Tyto hry jsou si velmi podobné, jediné co se mění je námět.

Etapové hry spíše přibližuje veřejnosti Miloš Zapletal ve své *Encyklopedii her* (1995), kde se etapovým hrám věnuje pouze okrajově. Na dalších stranách uvádí čtyři kompletně zpracované etapové hry (*Stopami statečných*, *Tábor kosmonautů*, *Město v džungli* a *Zlatá horečka*). V posledních letech se však setkáváme s tím, že mnoho instruktorů vytýká podobně zpracovaným hrám jejich velmi soutěživého ducha, který může mít za příčinu znevýhodnění nebo odrazení jednotlivce. Do hry musí být zakomponován prvek náhody, který nedovolí ustálení pořadí jednotlivých skupin a o výsledku celé dlouhodobé hry není rozhodnuto do poslední etapy.

O významu a historii dlouhodobých her se dočteme v knize *Etapové hry* (Foglar, Chour, Zapletal, 1997), kde jsou opět uvedeny zpracované hry, kterou jsou většinou již převzaté z jiných publikací těchto autorů. Kniha poslouží především začínajícím instruktorům, kteří potřebují proniknout do tajů tohoto oboru.

Nejvýznamnějším dílem, zabývajícím se touto problematikou, je *Receptář her* (2000) pocházející od Jiřího Choura. Autor zde přibližuje metodiku přípravy etapových her široké instruktorské veřejnosti. Tato publikace, která na našem trhu dlouho chyběla, je psána s humorem a nadsázkou. Velkým přínosem této knihy je nový pohled na vnímání dětské ale i instruktorské duše. Píše například o strašení dětí (str. 28, *Strašíme ve dne*) nebo o vnímání násilí při hrách (str.45). Nevnučuje nám zde odborné teoretické polemiky, ale jemně nabízí své vlastní vnímání problematiky. Jsou zde zpracovány i nové přístupy v používání moderní techniky (vysílačky, počítač apod.), které spousta instruktorů odmítala s argumenty, že podobné věci do přírody nepatří. Ale na příklad při přípravě to může ušetřit spoustu času a instruktor se tak může věnovat dalším a třeba i důležitějším věcem. V druhé části knihy nabízí několik

svých her, etapovou hru Návrat z hvězd, ale také nápady pro dětské dny nebo pohádkové lesy. Veškeré nápady a hry v celé knize jsou směřovány pro děti školního věku.

Majka Foglová ve své knize Táborem etapové hry (2006) popisuje přípravu etapových her v několika větách a to velmi stroze. V knize najdete čtyři etapové hry: Ztracené pohádky, Lovy beze zbraní, Staré pověsti české a Neptun a piráti, které jsou připravené pro velké kolektivy dětí mladšího školního věku. Na tuto knihu navazují Etapové hry v přírodě (2008) a přináší čtyři nové hry: Království Zlaté víly, Cesta do pravěku, Zloba vládce větrů a Věštba Chalnaka-Velkého mága. Hlavním cílem těchto her je naučit děti rozlišovat dobré a špatné vlastnosti a vážít si hodnot jako je ohleduplnost, spolupráce, empatie a ochota pomoci druhému.

Pokud instruktoři hledají již zpracované etapové hry, mají jejich širokou nabídku jak na trhu, tak na internetu. Například agentura Mravenec má v nabídce přes 180 etapových her s mnoha nápady a dokumentací. K tomu všemu nabízí i diplomy, upomínkové listy, medaile, ale také pomůcky pro činnost, táborové deníky apod.

Skautská a outdoorová prodejna LIMAN SPORT nabízí 147 etapových her, které si můžete zakoupit u nich na prodejně nebo na webových stránkách za lidové ceny.

Na internetu je široká nabídka etapových her. Ne vždy se však jedná o přehledné zpracování. Z této nabídky jsem vybrala dva internetové servery.

Internetový server <http://www.taborove-hry.cz> nabízí ke stažení jedenáct kompletně zpracovaných táborových her s aktuální tematikou, které jsou však zpoplatněny.

Na webových stránkách <http://www.pionyr.cz> je k nahlédnutí osmnáct etapových her, které jsou popsány den po dni, respektive hru po hře. Jsou zde popsána charakteristika etapové hry, organizace, bodovací systém, ale i úskalí daných her. Přiloženy jsou i fotografie z průběhu tábora. U každé etapové hry je uveden název, motivace, úkol, realizace a hodnocení.

Etapové hry vydávají i organizace pracující s dětmi a to ve vlastní režii –
Asociace turistických oddílů mládeže ČR, Pionýr, Česká tábornická unie atd.

3. Teoretická východiska

3.1. Základní předpisy a pravidla pro pořádání dětských táborů

Ohledně pořádání dětských táborů je spousta právních norem, zákonů, předpisů a vyhlášek. Přiblížíme si alespoň dva nejdůležitější z nich.

- zákon č.258/2000 Sb., o ochraně veřejného zdraví
- vyhláška MZ ČR č.148/2004 Sb., o hygienických požadavcích na zotavovací akce pro děti

3.1.1. Zákon o ochraně veřejného zdraví

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

Jak je zde dále uvedeno (www.zakonyprolidi.cz) pořádající osoba je povinna zajistit:

- Odpovídající umístění
- Zásobování vodou
- Odstraňování odpadků a splaškových vod v souladu s hygienickými požadavky
- Hygienické požadavky na prostorové a funkční členění staveb a zařízení, včetně jejich vybavení a osvětlení
- Ubytování
- Úklid
- Stravování
- Režim dne
- Provádějící právní předpis stanoví, které potraviny se nesmí na zotavovací akci podávat ani používat, pokud nebudou splněny podmínky upravené tímto provádějícím právním předpisem

„Pořádající osoba je povinna jeden měsíc před zahájením zotavovací akce ohlásit příslušnému orgánu ochrany veřejného zdraví

- a) termín a místo jejich konání*
- b) počet dětí zúčastněných na zotavovací akci*
- c) způsob jejího zabezpečení pitnou vodou a*
- d) způsob zajištění stravování účastníků zotavovací akce“*

(www.zakonyprolidi.cz)

3.1.2. Vyhláška o hygienických požadavcích na zotavovací akce pro děti

Dalším důležitým opatřením je vyhláška Ministerstva zdravotnictví ČR č.148/2004 Sb., o hygienických požadavcích na zotavovací akce pro děti, která pojednává o školách v přírodě a podobných zotavovacích akcích.

Ubytování

Děti jsou ubytované ve stavebách nebo stanech. Pokud se jedná o stany, musí mít pevnou nepromokavou stanovou plachtu. Je potřebná izolace mezi prostorem pro spaní a zemí z důvodu vlhka a chladu. Stejně tak musí být izolovány prostory na osobní věci proti vlhku.

Umývárny a toalety

Jsou rozděleny podle pohlaví. Na každých pět dětí připadá jedno umyvadlo s tekoucí vodou a odtokem nebo jeden výtokový kohout s odvodem použité vody. Na každých třicet dětí připadá alespoň jedna sprchová růžice. Pokud se jedná o stanový tábor, tak se na každých pět dětí zřizuje jeden výtokový kohout s odvodem použité vody mimo místo osobní hygieny. Ohledně umývání lze zajistit přímo ve vodoteči, která odpovídá hygienickým limitům. Na každé zotavovací akci musí být zajištěno koupání nebo sprchování v teplé vodě alespoň jedenkrát týdně.

Toalety používají děti odděleně dle pohlaví. Do dvaceti dětí se zřizují dva záchody a na každých dalších dvacet dětí jeden další. V jejich blízkosti musí být možnost umýt si ruce tekoucí vodou. Pokud jsou využívány suché záchody, musí

zajišťovat intimitu a denně se zasypávat zeminou nebo jinou přírodní sypkou látkou. Před opuštěním tábora se tyto záchody musejí zasypat zeminou a označit, pokud nejsou umístěné v jímce.

Ošetřovna a izolace

Pokud se jedná o tábor ve stavebách, tak se zřizují v samostatných místnostech vybavených umyvadlem s tekoucí pitnou vodou, možností vytápění a používání teplé vody. Izolace musí mít vlastní záchod. V izolaci ani na ošetřovně nesmějí být použita dvoupatrová lůžka. Na každých třicet dětí se zřizuje jedno lůžko. Ve stanových táborech se izolace a ošetřovna zřizují ve vyčleněných stanech. Veškeré léky a dokumentace účastníků zotavovací akce, tedy dětí i zaměstnanců, musí být umístěna tak, aby k ní neměly přístup děti ani jiné nepovolané osoby.

Potraviny

Na zotavovacích akcích pro děti nelze podávat tyto potraviny:

- mléko a mléčné výrobky z mlékárensky neošetřeného mléka
- zmrzlinu vlastní výroby a zmrzlinu porcovanou ze skupinového balení
- tepelně neopracované masné výrobky
- tepelně neopracované vejce a výrobky z nich
- nedostatečně tepelně opracované vejce a výrobky z nich
- majonézu vlastní výroby a výrobky z ní

(upraveno podle vyhlášky MZ ČR č.148/2004 Sb., www.zakonyprolidi.cz)

Součástí této vyhlášky je také náplň kurzu první pomoci pro zotavovací akce a školy v přírodě, minimální rozsah lékárníčky a vzor posudku o způsobilosti dítěte k účasti na zotavovací akci a škole v přírodě.

3.2. Personální zajištění

„Návrh personálního zabezpečení zpracovává vedoucí zotavovací akce a schvaluje provozovatel zotavovací akce. Provozovatel zodpovídá za to, že do

jednotlivých funkcí jsou jmenováni pouze pracovníci řádně proškolení s příslušnou kvalifikací a právně, morálně i zdravotně způsobilí.“ (Ministr a kol., 2011)

Je mnoho podmínek pro přijetí personálu na tábor. Zde jsou nejdůležitější z nich. *„Zotavovací akce se může jako výchovný pracovník zúčastnit pouze osoba starší 18 let (praktikant starší 15 let), tělesně a duševně způsobilá, která se podrobila preventivní lékařské prohlídce s písemným závěrem, že je této činnosti schopna (nevyžaduje se u pedagogických a zdravotních pracovníků), nejeví známky akutního onemocnění a při nástupu na zotavovací akci předloží písemné prohlášení o bezinfekčnosti. Po přijetí je s každou fyzickou osobou uzavřena pracovní smlouva (dohoda o provedení práce). Veškerý personál zotavovací akce se povinně účastní školení personálu vč. Instruktaže o poskytování první pomoci a o hygienických požadavcích na provoz zotavovacích akcí.“ (Ministr a kol., 2011)*

Vedení zotavovací akce tvoří:

- hlavní vedoucí
- oddílový vedoucí
- zdravotník nebo lékař

3.2.1. Hlavní vedoucí

V literatuře se dočteme, že je rozdíl mezi funkcí provozovatele tábora a hlavního vedoucího tábora. Z praxe však víme, že většinou tyto dvě funkce vykonává jedna osoba. *„Hlavní vedoucí zotavovací akce je ve věku minimálně 21 let, je schopen sestavit a vést pracovní tým, má potřebnou kvalifikaci (absolvent akreditovaného kurzu Hlavní vedoucí dětských táborů), praktické i teoretické znalosti práce s dětmi, žádoucí je praxi v pobytových akcích.“ (Ministr a kol., 2011)* Jeho odpovědnost je pracovně právní, občanskoprávní i trestně právní.

Má na starosti chod pobytu, všechny pracovníky, včetně jejich výběru. Dohlíží a také se podílí na chodu programu a výchovných prací. Má právo vyloučit ze zotavovací akce osoby, které závažným způsobem porušují pobytový řád, ohrožují řádný chod akce, ohrožují svým jednáním ostatní osoby nebo majetek nebo si neplní své povinnosti. Disponuje svěřenými finančními i nefinančními prostředky,

zabezpečuje řádné vedení potřebné dokumentace a dodržuje všechny pokyny a nařízení provozovatele zotavovací akce.

Hlavní vedoucí může mít i svého zástupce, který musí splňovat výše uvedené požadavky jako hlavní vedoucí.

3.2.2. Oddílový vedoucí

„Oddílový vedoucí musí být starší 18 let a plně odpovídá za jemu svěřený oddíl po celou dobu pobytu na táboře.“ (Ministr a kol., 2011)

Musí mít neustálý přehled o všech dětech jemu svěřených a to jak v areálu tábora a v rámci programu, tak i mimo něj. Nesmí nechat děti bez dozoru nebo je svěřit jiné osobě bez svolení hlavního vedoucího. Musí mít aktivní přístup k programu a snažit se děti zaujmout. Svým osobním příkladem by měl být vzorem celému svému oddílu a to v každém ohledu, jako je dodržování pravidel, stolování, slušné vyjadřování apod.

Mimo plno dalších funkcí má také na starosti praktikanta, který mu byl přidělen.

3.2.3. Zdravotní personál

Obvyklým pravidlem je, že se jeden zdravotník nemůže starat o více než 80 dětí. *„Zdravotníkem může být lékař, střední zdravotnický pracovník oboru všeobecná sestra, dětská sestra, porodní asistentka nebo student lékařské fakulty, který ukončil třetí ročník. Zdravotníkem může být i ten, kdo předloží doklad o absolvování kurzu první pomoci se zaměřením na zdravotnickou činnost při zotavovacích akcích u Červeného kříže nebo u jiné (akreditované) organizace.“* (Harmach, 2004)

Při zahájení tábora

Při příjezdu dětí provede běžnou vstupní prohlídku a převezme si od rodičů prohlášení o bezinfekčnosti a část přihlášky, kde je uvedeno posouzení vhodnosti účasti na táboře a případná omezení při činnostech. Dále pak zdravotní a očkovací průkaz dítěte. Veškerá dokumentace a léky musí být uloženy na ošetřovně, kam je zákaz vstupu nepovolaným osobám. Dále si musí zdravotník převzít lékárníčku od provozovatele zotavovací akce, kterou zkontroluje a případně doplní. Připraví také

oddílové lékárníčky. Poté nahlásí místnímu obvodnímu lékaři zahájení tábora a předloží mu seznam dětí a pracovníků.

Během tábora

Sleduje zdravotní stav dětí i pacientů, případně ošetřuje nemocné na izolaci a zajišťuje kompletní péči. Dohlíží také na organizaci denního programu, kterého se také účastní, pokud není vázán starat se o nemocného. Vede si zdravotnický deník. Dohlíží také na hygienické podmínky podávání stravy a nápojů.

Po skončení tábora

Vrátí lékárníčku první pomoci a ostatní inventář ošetřovny a izolace. Seznámí rodiče o zdravotním stavu dětí během tábora a případně jim předá potřebnou dokumentaci. Zdravotnický deník předá provozovateli zotavovací akce.

3.2.4. Role animátora

Výraz „animátor“ je odvozeno z latinského „anima“ (=duše). V širším pojetí se animace popisuje jako souhrn metod s cílem posílení osobního nebo skupinového prožitku z pohybových, kulturních i duševních aktivit. Posílen může být i potenciál jednotlivce nebo skupiny. To vše pod vedením animátora.

Kompetence:

„Managerské, vycházející z rolí (analytik, plánovač, realizátor změn, nositel zdrojů, komunikační partner, vychovatel, řešitel problémů, pomocník druhých, koordinátor, tvůrce týmu, výkonný vedoucí) a činností (plánování, organizování, vytváření organizačních struktur, výběr, rozmisťování a vedení lidí, kontrola, marketing, finance, právo, komunikace) manažera v TV a sportu.“ (Čáslavová, 1995)

Jedná se tedy o fyzickou osobu, která je zodpovědná za naplánování volného času a dohlíží nad jejich programy. Animátor by měl být odborně vzdělaný, talentovaný, pozitivně orientovaný, tělesně i duševně trénovaný. Důležité také je, aby byl společenský, temperamentní, měl dobrý vztah k dětem, příjemný vzhled, vystupování a vyjadřování.

Výhodami animátora jsou osobitost, spontánnost a vůdčí schopnost. Samozřejmostí je týmový duch, přátelskost, srdečnost, schopnost empatie, znalost cizích jazyků.

Ohledně vyjadřování by měl umět mluvit srozumitelně, aby mu všichni zúčastnění rozuměli. Měl by být připraven odpovědět na všechny případné dotazy. Důležitou částí je ovládání verbální, ale i neverbální komunikace, čímž může vytvořit pozitivní dojem. Měl by však umět i rozeznávat neverbální komunikaci účastníků. „Význam: poznat pocity druhé osoby během jednání, svůj výraz a gesta ovlivnit tak, že jsme u druhé osoby schopni vytvořit pozitivní dojem.“ (Půža, Komeščík, 2012)

Touto problematikou se zabývají Vladimír Svatoš a Petr Lebeda ve své knize *Outdoor trénink pro manažery a firemní týmy* (2005), kde popisují několik rolí animátora. První je *odborník-poradce*, kdy je jeho rolí pochopit situaci ve skupině a vyhledat optimální řešení problému společně se zadavatelem. V této fázi by měl prokázat odborné vědomosti z oblasti organizačního chování, manažerského vzdělání, znalost outdoorového tréninku, potřebnou dávku empatie a komunikační schopnosti. Další rolí je *dramaturg*, který je schopen navrhnout optimální program při čemž vychází ze správně definovaných cílů. Měl by tím zajistit spád a gradaci kurzu. Již v této fázi přípravy by měl brát ohled na dostupnost potřebných terénů, velikost skupiny, reálnost možných přesunů, materiální vybavení apod. Z čehož plyne další role a tou je *logistik*. Osobní zralost, empatie, přiměřené sebevědomí a dobré komunikační schopnosti nesmějí chybět žádnému animátorovi a tím z něho dělají *diplomata*. Organizace je totiž složitá a animátor nekomunikuje pouze se zadavatelem a poté s klienty, ale také se subdodavateli, což jsou pracovníci hotelů, půjčoven, video a foto servis, dále pak s majiteli pozemků, na kterých chceme působit. S programem jsou spojena i jistá rizika a všichni musí být seznámeni s bezpečnostními pravidly a tím se z animátora stává *bezpečnostní expert*. Při outdoorových kurzech je objem a různorodost úkolů, které je potřeba řešit a to přináší i nezbytnost zajistit realizační tým. V takovém případě se z animátora stává *vedoucí týmu*, kde vedle lektorských kvalit vstupují do hry i manažerské schopnosti, jako je sestavení týmu, rozdělení úkolů a operativní řízení týmu. Jednou z hlavních lektorských rolí je *iniciátor* související bezprostředně s vedením programu. Má za úkol motivovat, zaujmout a nadchnout účastníky pro věc. Na druhé straně je musí informovat, sdělit pravidla

a nezbytné pokyny pro zapojení do aktivity. Po ukončení aktivity je potřebné udělat rozbor a poskytnout nezávislou zpětnou vazbu a proto se musí dostat do role *pozorovatele*, aniž by rušil skupinu v samotné aktivitě. „Královskou disciplínou“ je role *facilitátora*, kdy pomáhá účastníkům v uvědomění si vlastních prožitků. Musí nabídnout vhodné techniky rozboru, iniciovat diskuzi a celý proces řídit. V průběhu i po skončení kurzu je potřeba poskytovat zpětnovazební postřehy a touto rolí je *hodnotitel*. Lektor je považován za *odbornou a lidskou autoritu*.

Jak dále autoři v této knize uvádějí, animátor má tři hlavní zdroje autority. Prvním zdrojem jsou *osobnostní předpoklady*, kdy dobrý lektor musí být zralou a dobře integrovanou osobností, čímž si získává respekt a důvěru klientů. Samozřejmostí jsou výše popsané role. Součástí těchto předpokladů je i vysoká míra sociální inteligence, která v sobě v podobě komunikačních dovedností skrývá cit pro situaci, empatii, dobré nakládání s emocemi a jistý osobní šarm. Dále musí ovládat „*lektorské řemeslo*“, což zahrnuje několik dílčích vědomostí a dovedností. Jedná se o technické zvládnutí základních outdoorových sportů a s nimi spojené dovednosti na jejich přípravu, znalost principů a pravidel týmových úkolů, komunikační a kreativní programy, prezenční dovednosti včetně ovládnutí audio a video techniky, znalost bezpečnostních pravidel a umění poskytnout první pomoc, zašlost dramaturgických principů a technik rozborů. Třetím zdrojem jsou *teoretické vědomosti a praktické zkušenosti z manažerského prostředí*, které výrazně ovlivňují lektorovu úroveň a to zejména v závěrečných fázích rozborů. Lektor musí umět reagovat na chování skupiny a prakticky permanentně improvizovat.

Ve Vádeméku Českého červeného kříže (2011) je uvedeno několik rad pro animátory a vedoucí táborů. Vše by mělo probíhat v pohodě a v klidu, zájem o veškerou činnost by měla projevovat celá skupina, ale účastnit by se jí měl i sám animátor, čímž může u dětí získat oblíbenost, ale i autoritu. Měl by je především motivovat a sám musí být přesvědčený a zaujatý. Protože u dětí je problém se soustředěním, měli bychom dávat pozor na jejich pozornost. S tím souvisí i další rada a tou je odstranění rušivých podnětů a střídání úkolů, aby si děti mohly odpočinout a odreagovat se. Děti bychom měli podporovat v jakékoliv jejich činnosti. Některé z nich vynikají ve sportovních činnostech, jiné zase ve vědomostech. Důraz bychom také měli brát na kvalitní stravovací návyky. Nejdůležitější je umět děti povzbudit

i pochválit. A to nejen za dobrý výkon v soutěži, ale i za jejich sebemenší snahu. To je důležité především u dětí se slabším nadáním nebo sebevědomím.

3.3. Sportovně rekreační aktivity

Jedná se o pohybové aktivity provozované na rekreační úrovni. Od konce druhé světové války se u nás používá pojem „tělesná kultura“. Jde především o aktivní odpočinek, který nám napomáhá k obnovení duševních i tělesných sil.

V první řadě se jedná o volnočasovou aktivitu volnější formy s nižšími nároky na pohybový výkon. Hlavní zde není cílený a pravidelný sportovní trénink, ale je to individuální. Soutěživost se u jednotlivých aktivit liší, ale není středobodem.

Jejich výběr je velmi pestrý a mají výborný dopad na zdravotní stránku člověka. Jsou chápány, jako více zdraví prospívající než aktivity sportovní. Je tomu především díky nižší intenzitě zátěže a snížení zdravotního rizika jako je přetrénování, přetížení, doping apod. Je zde však vyšší možnost úrazu zapříčiněná nižší úrovní pohybových dovedností jedinců.

3.3.1. Hra

Hra by měla být zábavnou činností vykonávanou se zaujetím a radostí. Je ohraničená pravidly a odehrává se v předem vymezeném prostoru. V dnešní době máme k dispozici nepřeberné množství encyklopedií her. Jsou známa základní kritéria, jež hru určují. Těmi jsou cíl, forma, charakter a popis.

Cíle:

- hry na rozvoj intelektu
- hry na rozvoj tvořivosti
- hry na rozvoj sociálních dovedností
- hry na rozvoj motoriky a pohybových dovedností
- hry na rozvoj vůle
- hry na rozvoj sebepojetí

Forma:

- iniciativní hra
- simulační hra
- inscenační hra
- dramatická hra
- psychodrama
- sociodrama
- závod, soutěž
- pořad
- dílna, ateliér
- miniškola
- minikurz
- výstava, vernisáž
- představení

Charakter hry:

- s úplnými a přesně danými pravidly
- málo strukturované (libreto a část pravidel)
- nestrukturované (jen libreto a bez pravidel)

Popis:

- libreto (ideový nástin, příběh, událost navozující atmosféru)
- motivace (způsob vtažení hráčů do hry)
- realizace (přesná struktura a popis hry)

- metodické poznámky (praktické zkušenosti z předchozích realizací)

(zpracováno podle Instruktorů Brno, 2007)

3.3.2. Hra jako fenomén dětského tábora

Dlouhodobé hry, které jsou spojené z řady etap či úseků spojených společným libretem, se u nás staly populární ve čtyřicátých letech. Zásahu na tom má spisovatel skautské tematiky Jaroslav Foglar a jeho tři díla – Hoši od Bobří řeky (1937), Devadesátka pokračuje (1945) a Poklad Černého delfína (1959). V jeho knihách je hlavním dějem hra na pokračování a to se také stalo modelem pro desítky táborových her. Zakladatel Woodcraft Indians (Liga lesní moudrosti) E.T.Seton ve své knize *Dva divoši* popisuje táboření ve stylu indiánů. Děj je zaměřen na ideál Indinána, kdy děti, zvířata a divočina fungují v harmonickém celku. Etapové hry mají však mnohem starší tradici. Zakladatel skautského hnutí R. Baden-Powell se ve své *Knize vlčat* nechal inspirovat Kiplingovou *Knihou džunglí*, podle které je v jeho knize velká hra. Baden-Powell je také autorem prvních „pokladovek“, velkých her, při kterých skupiny hledají skrytý poklad.

(zpracováno podle Miškara, 2007)

Etapové hry připravujeme jako mezi skupinovou soutěž, což skupiny stmeluje v pevnější celky. Nejsou však vyloučeny ani hry pro jednotlivce. Jsou často napínavé a tím vtahují hráče do děje. I obyčejné hry, které by byly samy o sobě nijak lákavé, se při správném přizpůsobení tematice stávají v dlouhodobé hře napínavým závodem nebo alespoň dobrou zábavou.

Dlouhodobá hra podložená příběhem, ať už vymyšleným nebo inspirovaným, dokáže v dětech vzbudit zájem a silně je motivovat, což využíváme pro výchovné cíle. Dobrá etapová hra tedy není samoučelná. I přes to, že hra je určena především k pobavení, ukrácení dlouhé chvíle, musí mít také smysl. Na dlouhodobé hry klademe větší důraz a přísnější měřítko.

Etapové hry mohou mít několik hlavních obsahů. Můžeme mít hru převážně naukovou, při které dětem upevníme vztah k přírodě nebo je učíme novým tábornickými praktikami. Můžeme jimi také posilovat všestrannou tělesnou zdatnost. Při některých hrách se rozkrývají charakterové vlastnosti dětí. Nejcennější na tomto je,

že se vše odehrává nenásilnou, ale především hravou formou. Výchovný záměr je dětem vždy skryt ve hře a pro ně je to především hra a zábava.

3.3.2.1. Tématica

Jedna z nejdůležitějších oblastí. Jedná se o základní kámen celé etapové hry. Dobře zvoleným tématem dokážeme děti vtáhnout do hry, nadchnout a motivovat. Špatně zvolené téma může děti nejen odradit, ale i celou etapovou hru zhatit.

Jsou asi dva základní druhy zvolené tematiky:

- vlastní nápad
- převzatý nápad dle knihy, filmu atd.

Nejčastějšími druhy námětů jsou pohádkové, historické, dobrodružné a fantastické.

Vymyslet zcela novou etapovou hru je stejně těžké jako vymyslet jakoukoliv hru novou. S tím rozdílem, že etapové hry ještě spojuje příběh.

Miloš Zapletal ve své Velké encyklopedii her (1995) uvádí tento vzorec:

„nápad + výběr vhodných stavebních prvků + pravidla = nová hra“

Zdroje nápadů:

- Literatura:

Jeden z nejčastějších zdrojů inspirace. Nemusíte použít celou knihu, ale třeba jen její část, kapitolu nebo jen jejího „ducha“. Může Vás inspirovat jak celá kniha, tak i jen nějaký detail, stačí jen povolit uzdu fantazii.

- Filmy:

Zde platí totéž, co u literatury.

- Historie:

Velmi oblíbenými tématy jsou pravěk, staré Řecko a Řím, Egypt apod. Je však lepší zvolit historické téma obecněji a nelpět na detailech z dané doby. Nechat se inspirovat, ale přizpůsobit věku dětí a podmínkám, které máme.

- Počítačové hry:

V dnešní době plné počítačových her, které jsou u dětí velmi oblíbené, se jimi můžeme nechat snadno inspirovat a předělat je do reálného světa.

- Vlastní fantazie:

Zde nejsme nijak omezeni a máme široké pole působnosti. Jen přijít na ten nápad.

U všech případů bychom si měli dát pozor na to, aby téma odpovídalo věku dětí. Neméně důležité je i to, že tematika etapové hry by neměla vtáhnout do děje pouze děti, ale i animátory.

3.3.2.2. Libreto, legenda

Slovo libreto pochází z italského a v překladu znamená knížečka. Dříve označovalo literární podklad hudebního uměleckého díla. Nyní se používá jako označení návrhu výstavy nebo literárního podkladu.

Libreto je kurikulem celé etapové hry, jedná se o motivační a zároveň jednotící prvek, který vtahuje děti do hry a spojuje jednotlivé etapy. Na začátku je příběh, který uvádí tematiku a cíl celé etapové hry. Poté má každá hra svůj vlastní příběh, který by měl být přizpůsoben cíli, kterého chceme v dané hře dosáhnout. Doporučuje se, aby na sebe příběhy daných her zcela nenavazovaly, aby se mohli případně mezi sebou prohodit v případě nepříznivého počasí apod. Základem je mít příběh, kolem kterého se točí celá hra, poté postupně během etap plnit menší úkoly a cíle, které nás dovedou do finále, tedy do konečného cíle, který by měl být vyvrcholením celé hry, rozkrytím tajemství, nalezení pokladu apod.

Libreto může být inspirováno nebo si ho můžeme napsat i sami. Zde je však třeba dát pozor, pokud ho píše pouze jeden člověk. Samozřejmě může mít geniální nápady, ale je potřeba, aby si ho někdo po něm celé přečetl. Tím se mohou odkrýt slabiny, skrytá úskalí, ale i složitost příběhu, kterou by nemusely děti pochopit. Pokud dojde k omylu až při realizaci, může na něm celá hra uvíznout.

Příběh by měl být přehledný a především motivační, aby vtáhl děti do děje a ony měly zápal pro hru. Musí se neustále něco dít, hra by měla mít spád.

Libreto nemusíme vždy předčítat. Naopak je vhodné ho doplnit scénkami, rekvizitami, herci apod., čímž dotvoříme i atmosféru daného tématu. Kostýmy patřící k etapové hře nemusí mít pouze vedoucí, ale je vhodné, aby si je během začátku tábora vytvořily i děti a mohly je na etapové hry použít.

3.3.2.3. Motivace

„Motivace – komplex vnitřních podnětů, se kterými hráč vždy vstupuje do hry a které žádný organizátor nesmí podcenit. Měly by být středem pozornosti v stádiu přípravy hry.“ (Hora a kol., 1984)

Hlavním cílem motivace je aktivovat vnitřní hnací síly a tím usměrnit k dosažení cíle. Motivací vytváříme a podněcujeme vnitřní zájem, ochotu a chuť se angažovat do hry.

Fáze motivace:

a) Před hrou – motivace do hry

Lze provést těsně před hrou nebo i večer před ní. Do této fáze patří vytvoření atmosféry, vzbuzení nadšení a očekávání od hry. Důležité je upoutání pozornosti, čehož docílíme libretem.

b) během hry

Je důležité udržení motivace a atmosféry. Podporovat děti v plnění úkolů. Nepůsobí dobře, pokud jsou animátoři nevtazeni do hry nebo jen sedí a sledují, jak se děti perou se splněním úkolů.

c) po hře

Při konečném vyhlášení je třeba ocenit nejlepší skupinu či jednotlivce, ale nemělo by se zapomenout ani na posledního. Je třeba pochválit je za snahu a úsilí jako celek. Vyzvednout zajímavé okamžiky ze hry na příklad, že někdo někomu pomohl při překonání překážky apod. Nemělo by se také zapomínat na zpětnou vazbu, kdy se celá hra rozebere se všemi účastníky.

3.3.2.4. Rozdělení do týmů

Pro rozdělení dětí do týmů můžeme použít několik variant.

- připravené týmy

Snažíme se všechny děti rozdělit do skupin, které budou vyrovnané. Týmy můžeme připravit podle naší vlastní úvahy (podle věku, pohlaví apod.) nebo po konzultaci s ostatními instruktory. Na začátku tábora můžeme děti otestovat nějakou hrou, kterou zjistíme jejich pohybové vlastnosti, což může být dalším ovlivňujícím faktorem při rozdělování.

Jedná se o formu předem připravenou – zmanipulovanou. Po zahájení tábora je potřeba oficiální vyhlášení rozdělení do týmů.

- na kapitány

Můžeme si pohrát s kolektivem tím, že máme na výběr, koho zvolíme za kapitány. Můžeme zvolit silné i slabé osobnosti. Výhodou jsou vyrovnanější týmy, protože vždy na začátku je boj o nejsilnější hráče, kteří postupně ubývají a kapitán si musí vybrat i z těch slabších nebo méně oblíbených. Nevýhodou je psychická náročnost pro ty méně oblíbené, kteří musí do poslední chvíle čekat, až si je někdo vybere do týmu.

- los

Jednoduchý způsob rozdělení bez psychické zátěže. Vznikají však nevyrovnané týmy. Máme na výběr několik forem losu jako je tahání z klobouku, můžeme zvolit i různou barevnost pro chlapce a děvčata, abychom ovlivnili alespoň vyrovnanost v tomto ohledu.

- samorozdělení

Většinou velmi rychlý způsob. Nevýhodou však zůstává, že ustálené skupiny jsou stále spolu, vznikají nevyrovnané týmy a je zde možnost vzniku týmu „outsiderů“.

3.3.2.5. Vysvětlování pravidel

„Pravidla – jsou sice pro každou hru stanovena, avšak nejsou dogmatem. Zkušený instruktor je doplňuje a dotváří podle konkrétních podmínek, aby hře zajistil náležitý

průběh. Pravidla by měla být v každém případě logická a srozumitelná.“ (Hora a kol., 1984)

Pravidla jsou k tomu, aby se hra dala hrát. Ujasňujeme tím cíle hry nejen dětem, ale i ostatním instruktorům, kteří se zapojují do hry. Pravidla také ovlivňují motivaci.

Pravidla by měla být jednoduchá a hlavně srozumitelná, neměli bychom nic dlouze a složitě vysvětlovat, abychom neprozradili část taktiky. Každý z animátorů může vysvětlovat určitou část nebo také jeden všechno. Zajištěna by měla být dostatečná pozornost dětí, abychom nemuseli stále dokola odpovídat na stejné otázky.

Po vysvětlení pravidel je důležité dát prostor dětem na případné dotazy. Poté provedeme konečnou kontrolu pochopení pravidel a to několika základními otázkami, jako je hranice hracího území a co přesně mají při hře dělat.

Pokud by došlo k nepochopení nebo špatnému vysvětlení pravidel, může to pokazit celou hru.

3.3.2.6. Hodnocení

Hodnocení je nedílnou součástí každé etapové hry. Musíme se však rozhodnout, jakým způsobem budeme etapy hodnotit. Můžeme přidělovat body celé skupině nebo i jednotlivcům. Způsobů hodnocení je několik. Můžeme udělovat body, sbírat dílky mapy, zakreslovat na plátno či dřevo, navlékat různé předměty nebo sbírat části vět k vyřešení závěrečného úkolu.

Nutné však je, aby k hodnocení každé etapy došlo ihned po jejím skončení. Je důležité, aby se ho zúčastnili všichni účastníci a slyšeli nejen počet přidělených bodů, ale i slovní hodnocení etapy.

3.3.2.7. Zpětná vazba

Zpětná vazba poukazuje na dva faktory. Na jedné straně nám ukazuje, co jsme udělali dobře a na straně druhé co špatně.

Animátor etapové hry by měl provést zhodnocení průběhu celé hry spolu s ostatními animátory. Vždy se najde něco, co lze do příště vylepšit.

Pokud animátor vše dobře zaznamená, společně s fotografiemi a dalším materiálem, může tyto poznámky použít do budoucna nebo je nabídnout i někomu dalšímu.

Zahrajeme-li si s účastníky nějakou hru, jsme pouze na půli cesty. Je důležité dát po hře prostor na vlastní vyjádření. Cílem reflexe je nejen informace pro animátory, ale také hlavně prohloubení důvěry a vztahů v kolektivu.

Jedná se o moment, kdy může dítě projevit své pocity a názory a to beze strachu, že se mu bude za to někdo posmívat, protože se nachází v bezpečném prostředí kolektivu. Kuráž mu navíc dodá to, že ho někdo cíleně poslouchá a bere ho vážně.

Při společné reflexi je důležité vyzdvihnout zajímavé momenty hry a využít situace, abychom někoho pochválili. Snažíme se o zapojení všech účastníků do debaty. Na druhou stranu bychom se měli vyhnout vnucování názoru, kritice odpovědí, psychologických rozborů, pokud s nimi nemáme zkušenosti. Pozor bychom si také měli dát na sjednocení slov s mimikou a gesty.

Průběh reflexe:

1. Posadíme se do kruhu, abychom na sebe viděli.
2. Objasníme smysl a cíl reflexe.
3. Stanovíme pravidla (hovoří vždy jeden, ostatní naslouchají; neútočíme na ostatní, každý mluví sám za sebe; slovo uděluje vedoucí; nevytahují se staré situace, nezobecňují se).
4. Otázky – na co se ptát:
 - Na průběh aktivity – např.: Popište, jak to probíhalo. Co bylo nejzajímavější?
 - Na pocity – např.: Bylo to pro vás spíše příjemné nebo nepříjemné?
 - Na poznatky – např.: Udělali byste rádi něco jinak?
 - Na příležitosti – např.: Co si odnášíte z tohoto zážitku?

(zpracováno podle Reitmayerové, Broumové, 2007)

Celý tento koloběh popisují Vladimír Svatoš a Petr Lebeda ve své knize Outdoor trénink pro manažery a firemní týmy (2005), kde dělí zpětnou vazbu na dvě fáze a to *akce* a *reflexe-rozbor*. Jako první je *aktivita* (hra), která spadá do fáze akce, po níž následuje druhá fáze reflexe-rozbor, kam nejdříve spadá *ohlédnutí*, tedy co vše se dělo. Poté následuje *hodnocení*, jak jsme si jako animátoři vedli. Na to navazuje plán změn, který uzavírá fázi reflexe-rozbor, kde se zaměřujeme na to, co do příště změníme či zachováme. Celý tento koloběh uzavírá *zkušenost*.

3.3.2.8. Závěr etapové hry

Zakončení celé etapové hry je neméně důležitou částí. Musíme ji mít důkladně promyšlenou ještě před zahájením celé hry. Zakončení připravujeme obvykle hned druhý den po ukončení závěrečné etapy. Dodržet bychom měli tematiku celé hry až do konce, tedy všechny převleky, způsob vyjadřování a ostatní znaky, které byly použity během celé etapové hry. Nic bychom neměli protahovat, tím jen znehodnotíme celý průběh. Závěr by měl v dětech umocnit všechny prožitky z celého tábora a zarýt se jim do paměti.

3.4. Pedagogicko-psychologické aspekty a motorika

Mezi nejvýznamnější potřeby dítěte patří potřeba zaměstnání. Pokud dítěti nezajistíme dostatečnou nebo přiměřenou zaměstnanost, obzvláště v období dospívání, můžeme tím zapříčinit výchovné problémy, rizikové chování, ale i úrazy. Dítě musí mít možnost vybit přebytek své energie ve hře nebo v jiné pro něho lákavé činnosti. Tím se vyhneme tomu, že dítě zlobí nebo se z dlouhé chvíle dopouští různých nepřístojností nebo poklesů. Tímto cíleným zaměstnáním bychom vždy měli podporovat samostatnost dítěte. Abychom dosáhli správného návyku je vhodná pravidelnost ve střídání hry a odpočinku, bdění a spánku.

3.4.1. Mladší školní věk (6-11 let)

Období úzce související s nástupem do školy. Rozvíjí se logika, logické třídění a kombinování, paměť a řeč. Ve volném čase jde především o tvořivé hry, sport četbu a vytváření prvních part. Dívky a chlapci se spolu v tomto období příliš nebaví.

Z pohledu tělesného vývoje se jedná o rovnoměrný růst do výšky i hmotnosti, rychle postupuje osifikace kostí, ale kloubní spojení jsou pevná a pružná. Již na

začátku toho období se projevuje schopnost učit se novým pohybům. Jedná se především o vysokou spontánní aktivitu, která se vyznačuje rychlou učelností ale nízkou trvalostí, čímž je nutné častější opakování. Aktivita postrádá úspornost pohybu a uplatňuje se především zkušenost přirozené motoriky. V tomto období převažuje podráždění a útlum, což se poté projevuje aktivitou a neposedností. (zpracováno podle Periče, 2008)

3.4.2. Starší školní věk (11-15 let)

Velmi složité období, ve kterém dochází nejen k tělesným a duševním změnám, ale také se začínají vytvářet velké individuální rozdíly. Je to období pubescentního negativismu, kdy převládá kritika a vzpoura. Dítě o sobě není schopno mluvit, má výbušné city a kolísání nálad. Na druhou stranu mu záleží na zevnějšku, přichází období prvních lásek a důležitost vztahu k vrstevníkům, potřeba po věrném kamarádovi. Volný čas má stále velkou důležitost, projevuje se také zájem o přírodu, umění. Z pedagogického hlediska se rozvíjí technické myšlení. Dítě začíná reflektovat vlastní myšlení a je schopno filozofických úvah.

Z pohledu tělesného vývoje se jedná o stále rychlejší růst a zvyšování hmotnosti. Růst není rovnoměrný a tím může negativně ovlivnit kvalitu pohybu. Dominuje růst do výšky. Rychlý růst může zapříčinit poruchy hybného ústrojí, a proto je důležité dbát na správné držení těla. Díky plasticitě se vytváří dobré předpoklady k rozvoji rychlostních schopností. Při pohybu je znát ekonomičnost a přesnost. Jedná se o období rychlého chápání a schopnosti učit se novým věcem s širokou přizpůsobivostí. (zpracováno podle Periče, 2008)

3.4.3. Duševní hygiena

Pokud nahromadíme děti na jednom místě, jako je dětský tábor, musíme počítat s tím, že se vztahy mezi nimi začnou značně komplikovat. Budeme-li všichni dodržovat zásady duševní hygieny, dosáhneme tím duševního zdraví, tedy ideálního stavu a vše proběhne bez větších komplikací. Důležitá je správná adaptace, tedy přizpůsobení, která je ovlivňována stresory, které mají za následek zvýšenou zátěž (stres). S tím souvisí také frustrující podněty, které ztěžují adaptaci dítěte tím, že maří jeho potřeby. Dodržováním správné životosprávy a udržováním správných sociálních vztahů, můžeme frustraci potlačit.

3.4.4. Názor psychologa

„Dítě v průběhu tábora žije v určitém denním režimu, které bývá značně odlišné od toho domácího. Letní tábor je o tom, že probíhá bez přítomnosti rodičů. Většina dětí tuto skutečnost bez větších problémů akceptuje, i když chvílemi se po domově nebo rodičích zasteskne mnohým z nich. Na tom ovšem není nic patologického – jedná se vlastně o pozitivní signál pozitivní a pevné vazby dítěte směrem k postavám otce, matky či dalších nejbližších.“ (Humpl, www.detska-agentura.cz)

Za normálních okolností není vhodné vytrhávat dítě z jeho samostatného pobytu na táboře návštěvou rodičů. Dítě by toto chování mohlo brát jako rodičovskou kontrolu nebo může mít obavu z posměšků od ostatních dětí. Pokud už má rodič důvod, aby přijel, je vhodné se předem domluvit s vedoucím tábora a vyslechnout si také jeho názor.

Velmi diskutovaným tématem jsou mobilní telefony na táborech. Některé tábory mobilní telefony striktně zakazují nebo je dávají dětem jen na chvíle volna. Má to své důvody. Hlavním cílem dětských táborů je, aby si děti užily volné chvíle s novými kamarády, v čemž mu bude zvonící telefon jen překážkou. Opakované telefonáty od rodičů, zejména pokud se nedějí z potřeb dítěte, jsou zcela zbytečné a děti jen rozptylují. Stejně jako u návštěv mohou zapříčinit pocit nedůvěry a kontroly. V případě častého pocitu stesku po domově je to vhodnější způsob, jak dítě podpořit, než hned jet na návštěvu.

„Každé dítě se vyvíjí individuálně a míra jeho samostatnosti proto může být ve stejném věku u různých dětí dosti odlišná. Délka pobytu na letním táboře je tedy zapotřebí přizpůsobit každému dítěti individuálně. Obecně lze ale říci, že u dětí do osmi let věku není vhodné odloučení od rodičů na letním táboře po dobu delší než čtrnáct dní. Týdenní či desetidenní pobyty jsou pro nejmenší děti plně dostačující. Dítě se nenásilnou a zábavnou formou učí samostatnosti, získává nové dovednosti a zkušenosti. Učí se také pracovat v kolektivu a být jeho součástí – opět jinak, než je tomu ve školní lavici. Otázkou je, v kolika případech je návštěvování dětí na letním táboře či pravidelné telefonování jim daleko spíše potřebou rodičů samotných.“ (Humpl, www.detska-agentura.cz)

4. Cíl a úkoly práce

4.1. Cíl práce

Cílem práce je na základě teoretických východisek navrhnout celotáborovou etapovou hru dětského tábora, společně se všemi potřebnými informacemi, instrukcemi a radami pro pořadatele podobných akcí. Tato práce by měla usnadnit práci s plánováním a realizací tábora a měla by sloužit jako ukázkový plán dětského tábora. Dílčím cílem práce je provést výzkumné šetření ohledně přípravy, průběhu a zakončení tábora. Výsledek výzkumného šetření by nám měl odhalit, jak probíhá a kolik času zabere příprava před odjezdem na tábor, přiblíží nám několik reálných bodů z průběhu tábora a nahlédneme do používání zpětné vazby.

4.2. Úkoly práce

- vyhledat literaturu a provést rešerši
- informace zpracovat a utřídit
- navrhnout hlavní téma etapové hry
- etapové hry zpracovat
- připravit a ověřit otázky k výzkumnému šetření
- provést výzkumné šetření
- vytvořit tabulku hodnocení pro animátora

5. Metodologie

Pro zpracování teoretické části byla hlavní metodou analýza a syntéza již publikované literatury a internetových stránek, věnujících se tomuto tématu. Při tvorbě praktické části jsem čerpala ze svých vlastních zkušeností, které jsem získala na letním táboře pro děti onemocněné diabetem, který se konal v roce 2010 na přehradě Orlick. Samozřejmě jsem se inspirovala také z jiných zdrojů, jako jsou moji přátelé, kteří mají podobné zkušenosti. Dílčími úkoly práce byla vytvoření tabulky zpětné vazby pro animátora a provedení výzkumného šetření ohledně přípravy a průběhu tábora.

5.1. Cílová skupina

Celotáborová etapová hra je určena dětem mladšího a staršího školního věku, jejichž specifika jsou popsána již výše v kapitole 3.4. *Pedagogicko-psychologické aspekty a motorika*. Hra je určena na letní tábor bez ohledu na typ ubytování.

Z pohledu animátora je hra sestavena pro čtyři skupiny, které jsou o počtu dvanácti dětí. Z tohoto důvodu je z pohledu organizátora a hlavního vedoucího tábora potřeba zajistit alespoň čtyři oddílové vedoucí. Přesný popis funkcí hlavního a oddílového vedoucího jsou popsány v kapitole 3.2. *Personální zajištění*.

5.2. Použité metody

Při zpracování teoretických východisek byla hlavní metodou obsahová analýza a syntéza již publikované literatury. Jednalo se především o knihu Vladimíra Svatoše a Petra Lebedy (*Outdoor trénink pro manažery a firemní týmy*, 2005) a Miloše Zapletala (*Velká encyklopedie her*, 1995).

Dílčím úkolem práce bylo výzkumné šetření, které bylo provedeno formou strukturovaného rozhovoru. Jednalo se tedy o kvalitativní výzkum. K těmto rozhovorům jsem měla již předem připravené otázky, jejichž přesné znění je uvedeno v příloze, viz příloha 1. Rozhovor měl tři pevné části a to přípravnou fázi tábora, která měla celkem pět otázek. Otázky byly zaměřeny na přípravu celotáborové etapové hry, kolik času zabere a počet schůzek před uskutečněním tábora. Další částí byl průběh tábora, který obsahoval čtyři otázky, které byly zaměřeny na pohled animátora a jeho práci. Poslední částí byla zpětná vazba, která obsahovala šest otázek zaměřených na

formu a časovou posloupnost zpětné vazby. Rozhovory byly provedeny s pěti respondenty, kteří mají praxi s přípravou a realizací dětských táborů. Odpovědi na dané otázky jsem si zapisovala ručně na předem připravené formuláře, které byly poté přepsány do počítače, viz přílohy 2-6. Pro následné zhodnocení byla použita analýza a následná syntéza zjištěného materiálu.

Pro vytvoření tabulky zpětné vazby pro animátora byly brány v potaz hlavně informace z kapitoly 3.3.2.7. *Zpětná vazba*. Tabulka je rozdělena do tří částí, kde v první jsou základní informace o hře, ve druhé její průběh a třetí část je zaměřena na celkové zhodnocení a vylepšení. Pro její vyplnění jsem zvolila slovní hodnocení.

5.3. Struktura celotáborové etapové hry

Celotáborová etapová hra je rozdělena na osm hodnocených a jednu nehodnocenou etapu. U poslední etapy, která není hodnocená a odehrává se poslední večer, se jedná o noční závěrečnou hru, která je již společná a slouží jako uzavření příběhu. K úplnému vyvrcholení však dojde až poslední den tábora.

Etapy na sebe navzájem nenasazují, tudíž je možné je podle potřeby a podmínek mezi sebou měnit. Pokud by k tomuto došlo, je potřeba jen vyměnit věty, které slouží k hodnocení, protože ty mají společnou návaznost.

Všechny hry jsou sestaveny pro hodnocení celé skupiny, nikoliv jednotlivců. Etapové hry jsou zaměřeny především na spolupráci a nejsou příliš fyzicky náročné.

Rozdělení etap je sestaveno podle následující tabulky. Etapy jsou do dne rozděleny tak, aby byla možná adekvátní příprava před zahájením hry.

	1. dopoledne	2. dopoledne	1. odpoledne	2. odpoledne	večer
1. den					
2. den				1. etapa	
3. den				2. etapa	
4. den		3. etapa			
5. den			4. etapa		
6. den			5. etapa		
7. den	6. etapa				
8. den		7. etapa			
9. den		8. etapa			9. etapa
10. den					

6. Zachraň svět – Návrh celotáborové etapové hry

Základním námětem hry *Zachraň svět* je výcvik specializovaných jednotek pro záchranu světa před neznámým nepřítelem. Děti jsou rozděleny do skupin, specializovaných jednotek, které mají za úkol bojovat s nepřítelem a tím získávat tajnou zprávu, díky které budou moci na konci tábora umíchat záchrannou směs pro celé lidstvo.

6.1. Základní pravidla

Děti jsou rozděleny do vyrovnaných věkových skupin. Každá skupina, v našem případě specializovaná jednotka, si vymyslí vlastní název.

Všichni soutěží za celou skupinu, nehodnotí se jednotlivci. Skupiny získávají díly tajné zprávy podle umístění v etapových hrách. Ke každé etapové hře náleží jedna věta z tajné zprávy, která má osm slov a dělí se podle umístění.

K vyvrcholení celé etapové hry dochází poslední den, kdy po noční hře, která již není bodovaná, ale je společná, dochází k umíchní záchranné směsi a tím je svět zachráněn.

6.2. Úvod do hry

Hned na začátku tábora je potřeba navodit tu správnou atmosféru a tím vtáhnout děti do hry hned první den. U této etapové hry je na první den tábora naplánovaná úvodní scénka a první etapa se odehrává hned druhý den.

Vyhlásí se společný sraz, na který všichni vedoucí přijdou celí v černém, jako správní tajní agenti, a zahájí etapovou hru následujícím libretem:

„Vážení shromáždění, naši Zemi napadli nepřátelé, jejichž identita není doposud známá. Jejich cíl je však jasný a to podmanit si lidstvo nebo ho dokonce vyhladit. K tomu používají různé zbraně, ale jejich nejsilnějším prostředkem je jed, který způsobuje pomalou a bolestivou smrt. Tento jed je prozatím znám jen ve formě injekce. Tajné zprávy však praví, že naši nepřátelé velmi intenzivně pracují na tom, aby tento jed dostali i do jídla, pití nebo dokonce do vzduchu. Naším úkolem je jim tento čin znemožnit a získat tajnou zprávu o záchranné směsi působící proti tomuto jedu. Budete tedy rozděleni do specializovaných jednotek. Při každém kontaktu nebo zprávě

o činnosti našeho nepřítele budete mít možnost získat dílky tajné zprávy o záchranné směsi a tím dopomoci záchraně světa. Hodně zdaru.“

Po tomto proslovu dochází k rozdělení dětí do specializovaných jednotek.

6.3. Hodnocení

Pro tuto celo-táborovou etapovou hru jsem zvolila hodnocení pomocí získávání částí tajné zprávy, která má dopomoci k záchraně světa.

Skupiny získávají části této zprávy podle jejich pořadí v jednotlivých etapových hrách. Jejich přesné rozdělení je popsáno u každé hry. Všechny věty jsou nastříhány na slova, aby si děti ještě danou větu samy složily. Každá z vět má stejný počet slov pro jednodušší dělení podle umístění. Děti je třeba upozornit o jejich počtu, aby při případném doplňování nedělaly chyby. Můžeme také pomocí tvrdého papíru vytvořit pro každou skupinu tabulku, kam si mohou daná slova umisťovat. V tomto případě doporučuji tabulky schovat u vedoucího oddílů každé skupiny, aby nedocházelo k podvodům.

Při rozdělování vět na části je zachována interpunkce za slovy, velká písmena na začátku vět a tečky na konci. Je to z důvodu, aby bylo dětem usnadněno sestavení věty.

Celou etapovou hru vyhrává skupina, která získá nejvíce částí této zprávy. Dojde-li ke shodě, vyhrává skupina, která jako první doplní chybějící části zprávy a tím získá úplné nebo co možná nejbližší znění.

Celé znění tajné zprávy:

Když se ti podaří vstoupit do lesa temného.

Najdeš tam věci potřebné k umíchání patoku zázračného.

Snad bude ti měsíc svítit na cestu tmou.

Nebude-li, vezmi světlo a kamarády na cestu tvou.

V lese se kolem sebe po věcech dívejte.

A všechno potřebné, co najdete, společnými silami sbírejte.

S těmi nalezenými věcmi velmi opatrně nakládat musíte.

Všechny dáte na hromadu a umíchat to zkusíte.

6.4. Jednotlivé etapy

Etapa 1: Zmapování terénu

Místo: tábor a jeho okolí

Čas na přípravu: 15min

Čas na hru: 1hod.

Pomůcky: velké papíry (alespoň A3), potřeby na kreslení (fixy, pastelky,...)

Popis hry: Každé skupině dáme jeden papír a potřeby na kreslení. Jejich úkolem je zakreslit co nejpřesněji tábor a jeho okolí. Zakreslená místa musejí pojmenovat podle svého a tábor zakreslit doprostřed.

Motivace: Před nastoupenými jednotkami promluví hlavní vedoucí tábora.

„Prvním a velmi důležitým úkolem každé specializované jednotky, která se ocitne v novém prostředí, je prozkoumání a následné zmapování terénu, což je nyní i vaším úkolem. Součástí tohoto úkolu je i pojmenování zakreslených míst a to nejlépe krycími názvy, aby náš nepřítel případně nevěděl, kde se budeme nacházet.“

Hodnocení: Hodnotíme přesnost, grafické provedení a originalitu u krycích názvů. Každý z těchto úkolů hodnotíme body 4-1. Hodnocení dle umístění:

1. Když se ti poštěstí vstoupit do lesa temného.
2. Když se ti poštěstí do lesa
3. Když se poštěstí vstoupit
4. lesa temného

Poznámka: Hra je zařazena jako první, aby si děti mohly prozkoumat okolí tábora hned na začátku. Během toho mají i možnost na vzájemné sblížení a sjednocení celé skupiny. Vytvořené mapy můžeme vystavit. Nejlepší názvy zakreslených míst můžeme později používat v následujících etapách.

Etapa 2: Tanky

Místo: louka s přilehlým řidším lesem

Čas na přípravu: 1hod.

Čas na hru: 1hod.

Pomůcky: velké krabice (ideální jsou od melounů, které lze sehnat po předchozí domluvě ve velkých obchodech, budeme potřebovat pro každou skupinu jednu), čtyři kartony, nafukovací balonky, barvy, ostré šipky, krepový papír, igelit

Popis hry: Na louce a v lese si připravíme jednoduchou dráhu, která bude především klikatá, s případnými malými překážkami, na jejímž konci budou terče. Do balonků nalijeme různé barvy a ty pak připevníme na kartony. Pod každý karton připravíme igelit, kvůli vytékající barvě. Počet balonků by měl být stejný, jako je počet dětí ve skupině. U krabic odřezeme dna. Každé skupině dáme jednu krabici. Jejich úkolem je, aby se všichni vešli do krabice, společně v ní překonali jednoduchou dráhu a dojeli k terči, tedy ke kartonu s balonky. Zde musí mířit šipkami tak dlouho, dokud nebudou všechny balonky propíchnuté. V míření se musejí vystřídat všichni hráči a poté pokračovat ve stejném pořadí. V momentu propíchnutí posledního balonku se skupina vrací zpět stejnou cestou. Menším dětem umožníme přiblížení k terči.

Motivace: Před nastoupenými jednotkami promluví jeden z oddílových vedoucích.

„Jednou z důležitých dovedností každé specializované jednotky je synchronizace týmu. V tomto úkolu ji budete moci předvést společně s uměním střelby, která je samozřejmě také velmi důležitou dovedností. Budete postaveni proti nepřítelovým nástrahám ve formě jedu, který mají v úmyslu vypustit do vody. Vaším úkolem bude tyto nástrahy zneškodnit.“

Hodnocení: Vyhrává nejrychlejší skupina. Hodnocení dle umístění:

1. Najdeš tam věci potřebné k umíchání patoku zázračného.
2. Najdeš věci k umíchání patoku zázračného.
3. věci potřebné patoku zázračného

4. umíchání patoku

Poznámka: Před uskutečněním této hry je potřeba nechat dětem prostor na pomalování jejich skupinových tanků, nejlépe den předem, aby barvy stihly zaschnout. Výsledné kresby, které vzniknou díky barvě z balonků, necháme zaschnout a následně je můžeme vystavit.

Etapa 3: Ulička vysvobození

Místo: louka

Čas na přípravu: 30min

Čas na hru: 1hod.

Pomůcky: horolezecká lana nebo jiné provazy, klacky nebo kolíky

Popis hry: Na louce si pomocí klacků, zapíchaných naproti sobě do země a omotaných lanem, vytvoříme uličku. Můžeme přidat i úseky na podlézání nebo přelézání. Každá skupina si zvolí jednoho vodiče a zbytku se zaváže oči. Cílem vodiče je převést na konec uličky co nejvíce svých spoluhráčů. Hráči dotykem uličky vypadávají ze hry.

Motivace: Dovedeme jednotky na místo s předem připravenou uličkou, kde před nimi promluví jeden z oddílových vedoucích.

„Ocitli jste se v zamořené oblasti, kde jste vlivem škodlivé látky oslepli. Abyste se z této zamořené oblasti dostali, musíte si určit jednoho člena skupiny, který vás odsud odvede jedinou možnou cestou a to uličkou vysvobození. Taktiku necháme na vás.“

Hodnocení: Vyhrává skupina, která se v co největším počtu dostala na konec dráhy. Hodnocení dle umístění:

1. Snad bude ti měsíc svítit na cestu tvou.
2. Snad bude ti svítit na cestu tvou.
3. bude svítit na tvou
4. svítit cestu

Poznámka: Hra je zaměřená na spolupráci. V této hře se projeví pozice ve skupině.

Etapa 4: Běh o život

Místo: tábor a jeho okolí

Čas na přípravu: 15min

Čas na hru: 1hod.

Pomůcky: předem připravené zprávy, toaletní papír

Popis hry: V táboře a jeho okolí si rozmístíme stanoviště. Na každém stanovišti je jeden oddílový vedoucí, který bude skupinám předávat lístečky s úkoly a hlídat jejich provedení. Pokud skupina úkol splní, je poslána na další stanoviště. Skupina musí úkol tak dlouho opakovat, dokud jeho provedení není schváleno. Skupiny musí projít všemi stanovišti. Na předposledním stanovišti bude skupinám předán toaletní papír pro splnění posledního úkolu. U posledního úkolu dbáme na pečlivost provedení.

Motivace: K nastoupeným jednotkám promluví hlavní vedoucí tábora.

„K práci každé specializované jednotky patří plnění zadaných úkolů. Při plnění nejde pouze o rychlost, ale také o provedení úkolu. Před vámi je nyní nelehký běh doplněný úkoly. Čím lépe zadané úkoly provede, tím rychleji budete zpátky z nepřítelovy zóny.“

Na závěr proslovu nasměruje skupiny k prvnímu stanovišti.

Zprávy:

1) Postavte se do řady za sebe. Stoj rozkročný. Předkloňte se a svou pravou ruku podejte mezi svými nohama dozadu svému kamarádovi, který podanou ruku chytí levou rukou. Poslední v řadě si pomalu lehá na záda a zbytek jednotky ho postupně následuje, aniž by došlo k rozpojení rukou. Ve chvíli, kdy si lehne poslední hráč na záda, ihned se zvedá a celá skupina postupně za ním do výchozího postavení.

2) Sedněte si všichni na zem do kruhu tak, abyste nohy měly ve středu. Nyní z vašich chodidel vytvořte tvar srdce.

3) Stoupněte si těsně za sebe do kruhu. Postupně si začněte všichni sedat na kolena kamaráda za sebou. Sed'te klidně, všichni vzpažte a třikrát tleskněte.

4) Vyber nejmenšího člena tvé jednotky a zamaskuj ho jako mumii.

Hodnocení: Vyhrává nejrychlejší skupina. Hodnocení dle umístění:

1. Nebude-li, vezmi světlo a kamarády na cestu tmou.
2. Nebude-li, světlo a kamarády cestu tmou.
3. vezmi světlo na cestu
4. světlo tmou

Etapa 5: Pavučina snů

Místo: les

Čas na přípravu: 1hod.

Čas na hru: 45min

Pomůcky: horolezecká lana

Popis hry: Najdeme čtyři páry stromů, které jsou přibližně stejně daleko od sebe. Na každém páru vytvoříme pomocí horolezeckého lana pavučinu. Úkolem každé skupiny je, aby se přes tuto pavučinu dostali, aniž by se jí dotkli. Pokud dojde k dotyku, celá skupina usne na 10s. a teprve poté mohou pokračovat. Hra pro skupinu končí, když se všichni dostanou přes tuto překážku.

Motivace: V táboře vyvoláme poplach a necháme všechny sjednotit na jednom místě.

„Je nám znám způsob, jak získat další díl tajné zprávy. Má to však samozřejmě háček. Každá specializovaná jednotka musí překonat společnými silami překážku, které naši nepřátelé říkají cíleně „Pavučina snů“. Tento název z toho důvodu, že při sebemenším dotyku celá jednotka usne a to vlivem látky, kterou je překážka napuštěna.“

Hodnocení: Vyhrává nejrychlejší skupina. Hodnocení dle umístění:

1. V lese se kolem sebe po věcech dívejte.
2. V lese kolem sebe věcech dívejte.
3. lese kolem sebe věcech dívejte
4. věcech dívejte

Poznámka: Hra je zaměřena na spolupráci a projevení rolí ve skupině.

Etapu 6: Bomba

Místo: tábor

Čas na přípravu: 15min

Čas na hru: 45min

Pomůcky: staré tikající budíky (případně mobilní telefony), pytle (např. plátěné), visací zámky s číselným kódem, řetězy

Popis hry: Připravíme si bomby. Do pytlů dáme budíky a zamkneme pomocí řetězu a visacího zámku s kódem. Připravené bomby schováme v táboře nebo jeho blízkém okolí tak, abychom na všechny při jejich zneškodňování viděli. U každé bomby necháme přiložený seznam otázek pro získání kódu. Úkolem skupiny je pomocí odpovědí na otázky získat kód.

Motivace: Pomocí velkého kartonu a kreslicích potřeb si vytvoříme televizi, ve které vystoupí hlavní vedoucí tábora.

„Rychlé zprávy. Do našeho tábora byly vhozeny bomby. Úkolem každé jednotky je bombu najít a co nejdříve zneškodnit. Rada na závěr, pyrotechnik se smí splést pouze jednou.“

Hodnocení: Vítězí skupina, které se povede co nejdříve bombu zneškodnit a to s co nejmenším počtem pokusů. Hodnocení dle umístění:

1. A všechno potřebné, co najdete, společnými silami sbírejte.

2. A všechno najdete, společnými silami sbírejte.
3. najdete, společnými silami sbírejte.
4. společnými silami

Etapa 7: Vyplavená zpráva

Místo: tábor

Čas na přípravu: 15min

Čas na hru: 1hod.

Pomůcky: Trubky, které jsou zazátkované a navrtané určitým počtem děr (otvory musí být v různých výškách, aby nemohly být ucpány jednou rukou, a děti musely spolupracovat), PE sáčky (v co nejmenší velikosti), vodotěsné obaly (obaly od Kinder vajíček), studny (buď přírodní zdroj vody nebo nádoby s vodou).

Popis hry: Hráči nosí v PE sáčcích vodu, aby vyplavili z trubek zprávu schovanou ve vodotěsných obalech, které jsou vhozené do děrovaných trubek. Sáčky je možné nosit pouze v jedné ruce a každý hráč smí nést pouze jeden sáček. Hráči, kteří nenosí vodu, se pomocí rukou snaží ucpat díry na trubkách, aby došlo k co nejmenší ztrátě vody a nejrychlejšímu vyplavení zprávy. Vyplavenou zprávu se pak musí naučit nazpaměť a odříkat svému oddílovému vedoucímu buď jako skupina, nebo jednotlivec.

Zpráva: *„My jsme specializovaná jednotka. My jsme zde proto, abychom zachránili svět. Nás vybrali, abychom se zhostili tohoto úkolu. My, za tuto důvěru v nás vloženou, děkujeme.“*

Motivace: Znovu použijeme již připravenou televizi, kde promluví hlavní vedoucí tábora.

„Máme tu další rychlé zprávy. Náš nepřítel ukryl naši tajnou šifru do schránek uložených ve starých trubkách. Abychom ji získali

Hodnocení: Vyhrává nejrychlejší skupina. Hodnocení dle umístění:

1. S těmito nalezenými věcmi velmi opatrně nakládati musíte.

2. S těmito věcmi opatrně nakládati musíte.
3. nalezenými věcmi opatrně nakládati
4. opatrně nakládati

Etapa 8: Unesení

Místo: tábor a jeho okolí

Čas na přípravu: 30min

Čas na hru: 1hod.

Pomůcky: papíry, tužky, potřeby na kreslení, krepové papíry

Popis hry: Z každé skupiny vybereme jednoho člena, kterého nenápadně odvedeme od skupiny. Pomocí krepových papírů vyznačíme stezku za záchranou. Na stezce vybereme místa, kde se budou plnit zadané úkoly. Na těchto místech čekají oddíloví vedoucí se zadáním úkolů. Úkolem každé skupiny je zachránit svého člena. Cestou za jeho záchranou musí plnit zadané úkoly.

Motivace: Použijeme předem připravený dopis, který byl zaslán nepřítelem s následujícím zněním:

„Z každé jednotky jsme odcizili jednoho specializovaného agenta, aby nám posloužil na ozkoušení účinnosti našeho jedu. Chcete-li ho zachránit, vydejte se vyznačenou stezkou do našeho území.“

Úkoly:

- 1) Složte o svém kamarádovi básničku
- 2) Nakreslete ho v životní velikosti
- 3) Z předložených věcí vyberte věc, která patří vašemu kamarádovi

Hodnocení: Dané úkoly hodnotíme body 4-1. Poslední úkol hodnotíme podle počtu pokusů. Hodnocení dle umístění:

1. Všechny dáte na hromadu a umíchat to zkusíte.

2. Všechny na hromadu a to zkusíte.
3. na hromadu umíchat zkusíte.
4. umíchat zkusíte.

Etapa 9: Noční závěrečná

Místo: les

Čas na přípravu: 30min

Čas na hru: 45min

Pomůcky: svíčky, sklenice, zahradní pochodně, krepový papír

Popis hry: Za světla si najdeme vhodné území s řídkým porostem a lesními cestami. Území vyznačíme pomocí svíček, které můžeme dát do sklenic, a zahradních pochodní. Po takto vyznačeném území rozmístíme všechny věci potřebné k umíchní záchranné směsi. Věci můžeme označit krepovým papírem pro snadnější hledání, především ty menší.

Motivace: *„V okolí našeho tábora mělo nehodu letadlo našeho nepřítele. Zásadní informací je, že toto letadlo převáželo do nepřítelovy zóny všechny věci potřebné k umíchní záchranné směsi. Tudíž vaším úkolem je, vydat se do lesa a najít tyto věci. Na cestu vám snad ještě posvítí hořící úlomky letadla. Prosíme vás však o co nejvyšší opatrnost a tichost, protože naši nepřátelé mohou být nablízku.“*

Hodnocení: Žádné. Hra slouží jako dokončení příběhu.

Poznámka: při rozmisťování svíček a pochodní dbát velké opatrnosti. Napsat si seznam s přesným počtem ukrytých věcí v lese, pro kontrolu a případné dohledání.

7. Výsledky

7.1. Tabulka zpětné vazby pro animátora

Název hry			
Pomůcky			
Popis hry			
Počet osob		Věková kategorie	
Zaměření			
Předpokládaná časová náročnost			
Průběh hry			
Pochopení			
Spolupráce			
Zajímavost			
Časová náročnost			
Klady hry			
Zápory hry			
Vylepšení pro příště			

7.2. Výsledky výzkumného šetření a diskuze

1. Příprava

Tři z pěti respondentů se shodli na tom, že připravují program tábora den po dni. Jeden uvedl, že tábor, na který jezdí, je to nutné a to z toho důvodu, že se jedná o tábor pro handicapované děti a je zde nutné zařadit různé terapie. Zbylí dvě uvádí, že sice plánují den po dni, ale s programem se dá hýbat dle potřeby a aktuálních podmínek. Dva respondenti, kteří uvedli, že neplánují den po dni, se shodli na tom, že předem plánují pouze celotáborovou etapovou hru a zbytek programu mají na starosti oddíloví vedoucí pro svou skupinu zvlášť.

- Osobně spíše souhlasím s tím, že je potřeba si předem připravit hlavně celotáborovou etapovou hru a zbytek programu nechat buď na oddílových vedoucích, nebo mít připravený seznam her, které bych aplikovala podle aktuálních podmínek jako je počasí, nálada dětí a náročnost předešlého programu.

V další otázce ohledně časové náročnosti se odpovědi dost lišily. Nejdelší časovou náročností byl jeden rok, kdy se tematika dalšího tábora řeší už v posledních dnech aktuálního tábora. Dva respondenti se shodli, že časová náročnost je kolem půl roku. Nejkratší uvedenou dobou byl předprázdninový čas, tedy přibližně měsíc před uskutečněním tábora. Jeden respondent uvedl, že jako oddílový vedoucí se do tvorby programu nezapojuje a před uskutečněním tábora dostává již zhotovený program. Respondenti se dále shodli na tom, že zpracování jedné etapy jim zabere jednu až dvě hodiny.

- Myslím si, že půl roku je adekvátní čas na přípravu. Přeci jenom příprava celotáborové hry zabere hodně času. Etapy musí být promyšleny, musíte sehnat všechen potřebný materiál a pomůcky. Ohledně nejkratšího časového úseku, což byl přibližně měsíc, si myslím, že je to opravdu málo na tak specifickou věc, jako je vytvoření kvalitní celotáborové etapové hry. Osobně nesouhlasím s uvedenou odpovědí, kde bylo uvedeno, že se oddíloví vedoucí nezapojují do přípravy. Z mého pohledu musí být i oddíloví vedoucí vtaženi do tematiky, aby mohli správně motivovat děti ke hře.

Ohledně vymýšlení celotáborové etapové hry se čtyři z pěti respondentů shodli na tom, že ji vymýšlejí společně. Dva z nich uvedli, že mají jednoho odpovědného člověka, který to celé koriguje a usměrňuje jejich fantazii. Zbylí dva mají tu zkušenost, že si každý oddílový vedoucí vezme na starost několik etap a ty pak společně diskutují. Pouze jeden respondent, jak již bylo uvedeno výše, uvedl, že program dostává již zhotovený a nijak na něm nespolupracuje.

- Osobně souhlasím s většinou, tedy že by se oddíloví vedoucí měli zapojit do tvorby tábora. Myslím si, že je dobré mít jednoho odpovědného člověka, který má zkušenosti a dokáže nápady usměrnit správným směrem.

Odpovědi ohledně používání literatury byly vcelku vyrovnané. Dva dotazovaní uvedli, že literaturu buď používají, nebo používali. Jednalo se především o jejich začátky na postu oddílové vedoucí. Nyní se čerpají hlavně ze svých předešlých zkušeností. Zbylí uvedli, že ji nepoužívají vůbec, z čehož jeden se nezapojuje do tvorby programu.

- Myslím, že odborná literatura je potřebná především ze začátku, kdy nemáte zkušenosti s touto prací. Postupem času a nabýváním zkušeností již není tolik potřeba, spíše pokud dojde inspirace.

Etapa plánování je u všech dost rozdílná. Schůzky se realizují především dle potřeb. Dva dotazovaní uvedli, že mají před uskutečněním tábora přibližně tři schůzky. Komunikace probíhá nejen na schůzkách, ale také pomocí e-mailů, telefonů a sociálních sítí. To hlavně z důvodu vytíženosti. Dva respondenti uvedli, že pořádají společné víkendy, kde jako oddíloví vedoucí řeší pouze programovou náplň tábora. Respondent, který se nepodílí na tvorbě programu, uvedl, že mají pouze jednu schůzku před uskutečněním tábora.

- Z mého pohledu jsou schůzky dle potřeb adekvátní, pokud má tým dobré vedení a dojde ke správnému rozdělení úkolů. Obdivuji přístup, že si udělají při práci a studiu čas, aby mohli odjet na víkendový pobyt, který věnují pouze tvorbě celotáborové etapové hry. Z toho je znát, že je daná práce baví a naplňuje.

2. Průběh

Prvním bodem byla příprava záložních aktivit. Tři dotazovaní odpověděli, že mají předem něco připravené nebo použijí již osvědčené hry. Pokud je potřeba připravují večer předem nebo vymyslí aktivitu přímo na místě. Zbylí dva uvedli, že mají vždy v záloze několik připravených her. Jedna z nich uvedla, že mají vždy připraveno alespoň deset her navíc.

- Osobně souhlasím s tím, že některé záložní aktivity by měly být připravené předem, aby nebylo potřeba náhle improvizovat.

Ohledně zapojení všech účastníků do programu se čtyři dotazovaní shodli na důležitosti motivace. Dalším bodem bylo měnění aktivit a jít dětem příkladem. Pouze jeden respondent se nikdy nesetkala s tímto problémem a to proto, že jezdí jako oddílová vedoucí na tábory pro handicapované a ti jsou rádi za každou aktivitu mimo jejich běžné prostředí.

- Motivace je velmi důležitým faktorem, který může hru buď pozvednout a tím vtáhnout všechny do děje, nebo ji úplně zhatit. Obměna aktivit je z mého pohledu také důležitá, aby děti neupadly do stereotypu.

Dotazovaní se shodli, že na roli animátora je nejtěžší mít přirozenou autoritu a při tom nebýt autoritativní. Dalším častým bodem bylo zajištění bezpečnosti při aktivitách. Dále pak příprava, nápaditost, přizpůsobivost se podmínkám a dostatek energie, která by měla vydržet až do úplného konce tábora.

- Osobně si myslím, že přirozená autorita je jednou z velmi důležitých vlastností animátora, aby ho děti braly vážně. Další je samozřejmě zajištění bezpečnosti, bez čehož nelze podobné akce pořádat. Dostatek energie je dle mého názoru velmi dobrý dodatek, protože někdy je to s dětmi na táboře velmi náročné. Nejvíce se mi líbila odpověď, kde bylo uvedeno, že je těžké získat si srdce tolika dětí, kterou jsou tak rozdílné.

Poslední otázkou ohledně průběhu tábora byl „kámen úrazu“ z pohledu animátora, kde se všichni dotazovaní shodli na nezájmu dětí. Podle jejich odpovědí má nezájem dětí především dvě příčiny. První je, že jako animátoři stojí proti moderní technice, kterou mají dnešní děti tolik v oblibě. Další příčinou je donucení účasti

dítěte na táboře ze strany rodičů a závislost některých dětí na rodičích. Déle se pak jednalo o bezpečnost, tematiku tábora, kázeň a komunikace s dětmi.

- Myslím si, že čelit moderní technice jako animátor je velmi těžké. Děti jsou zvyklé na její každodenní používání a neumí si představit, co bez ní jde dělat. Jak jsem již uvedla výše, bezpečnost je velmi důležitá a neměla by se podceňovat. Na lehkou váhu by se neměla brát ani uvedená komunikace s dětmi, na kterou bychom neměli zapomínat.

3. Zpětná vazba

Dva respondenti uvedli, že používají zpětnou vazbu přímo od účastníků. Další dva, že ji zasílají rodičům a pouze jedna, že ji nepoužívají vůbec. Dotazovaní, kteří uvedli, že ji používají, ji aplikují po odehrání hry nebo na konci dne. Jako použité formy uvedli diskuzi, zdvižení prstů, výkřiky nebo jednoslovné vyjádření. Pokud se jednalo o zpětnou vazbu od rodičů, dotazovaní uvedli, že k ní dochází formou dotazníků, které zasílají e-mailem. Všichni dotazovaní se shodli na tom, že používají reflexi mezi oddílovými vedoucími na konci dne.

- Osobně si myslím, že zpětná vazba je nedílnou součástí práce animátora a ten by s ní měl umět pracovat. Jedná se o ohlédnutí za jeho vykonanou práci, a proto by neměla být brána na lehkou váhu. Je důležité použít reflexi i mezi sebou, ale více nám toho dovedou říci účastníci.

8. Závěr

Tato bakalářská práce si klade za cíl vytvořit celotáborovou etapovou hru pro dětský tábor. Pro jeho splnění bylo potřeba získat informace z dostupných zdrojů, utřídit je a ty potřebné využít k vytvoření návrhu celotáborové etapové hry, který by měl sloužit jako ukázkový plán dětského tábora.

První část práce je věnována teoretickým poznatkům o přípravě dětského tábora. Na úvod je zde uvedeno několik základních předpisů ohledně uspořádání tábora, na které navazuje personální zajištění. Tato podkapitola byla věnována nejen vedoucím a zdravotníkovi tábora, ale především postu animátora, kde poukazují na jeho osobnost, kompetence, schopnosti a dovednosti. Nejobsáhlejší částí celé teoretické části je podkapitola věnující se hře jakožto fenoménu dětského tábora. Tato podkapitola se věnuje výběru tematiky, důležitosti libreta a motivace, rozdělování do týmů, vysvětlování pravidel, způsobu hodnocení, využití zpětné vazby a zakončení celotáborové etapové hry. Tato část je zakončena pedagogicko-psychologickým a motorickým náhledem na cílové skupiny dětských táborů.

Návrh celotáborové etapové hry *Zachraň svět* je zpracován včetně libreta, pravidel a hodnocení. Jednotlivé etapy obsahují požadavky na umístění, časovou přípravu, časovou náročnost hry, potřebné pomůcky, popis hry, způsob motivace a hodnocení celé etapy. Velká část etap je zaměřena na spolupráci a posílení týmového ducha.

Při vytváření tabulky zpětné vazby pro animátora jsem vycházela především z východisek věnujících se problematice zpětné vazby. Snažila jsem se především o její přehlednost a praktičnost.

Výsledky výzkumného šetření poukazují především na časovou náročnost přípravy celotáborové etapové hry, nelehkou roli animátora a slabé využití zpětné vazby.

Na závěr musím zmínit, že mi tato bakalářská práce přinesla mnoho nových poznatků, které budu snad moci v budoucnu využít. Po ohlédnutí za touto prací si myslím, že se mi podařilo vypracovat všechny úkoly, které jsem si stanovila.

9. Použitá literatura

1. Čáslavová, E. Management v Tělesné výchově a sportu, 1. vydání, Praha: Karolinum, 1995, 51s. ISBN 80-71-84-066-1.
2. Foglar, J., Chour, J., Zapletal, M. Etapové hry, 1. vydání, Liberec: Skauting, 1997, 301s. ISBN 80-8542-118-6.
3. Foglová, M. Táborové etapové hry, 1. vydání, Praha: Portál, 2006, 216s. ISBN 80-7367-128-X.
4. Harmach, J. Tábory a jiné zotavovací akce: průvodce jejich přípravou, 1. vydání, Praha: Institut dětí a mládeže MŠMT ČR, 2004, 136s. ISBN 80-86033-93-7.
5. Hora, P. a kol. Prázdniny se šlehačkou, Praha: Mladá Fronta, 1984
6. Hurych, E. Sportovně rekreační aktivity v cestovním ruchu, Jihlava: VŠP, 2010
7. Chour, J. Receptář her: náměty a návody pro vedoucí dětí a mládeže, 1. vydání, Praha: Portál, 2000, 167s. ISBN 80-7178-388-9.
8. Instruktoři Brno. Fond her, 1. vydání, Brno: Computer Press, 2007, 211s. ISBN 978-80-251-3.
9. Juřeň, L. a kol. Etapové hry: metodický dopis, Praha: Sportpropag, 1989
10. Ministr, L. a kol. Vádemékum zotavovacích akcí, 2. přepracované vydání, Hradec Králové: Oblastní spolek Českého červeného kříže, 2011, 34s. ISBN 978-80-260-0440-0.
11. Miškar, J. Příprava etapových her pro dětské kolektivy: diplomová práce, Brno: Masarykova univerzita, Pedagogická fakulta, 2007, 110l. Vedoucí diplomové práce Jaroslav Vrbas
12. Perič, T. Sportovní příprava dětí, 2. doplněné vydání, Praha: Grada, 2008, 192s. ISBN 978-802-4726-434.
13. Půža, B., Komeščík, B. Sportovně rekreační aktivity v cestovním ruchu, 1. vydání, Hradec Králové: Gaudeamus, 2012, 135s. ISBN 978-80-7435-186-0.

14. Reitmayerová, E., Broumová, V. Cílená zpětná vazba: Metody pro vedoucí skupin a učitele, 1. vydání, Praha: Portál, 2007, 173 s. ISBN 978-80-7667-317-8.
15. Svatoš, V., Lebeda, P. Outdoor trénink pro manažery a firemní týmy, 1. vydání, Praha: Grada, 2005, 192s. ISBN 80-247-0318-1.
16. Zapletal, M. Velká encyklopedie her: Hry v přírodě, 1. vydání, Praha: Portál, 2003, 623s. ISBN 80-901826-6-6.

10. Online zdroje

1. DĚTSKÁ AGENTURA, Psycholog a dotazy rodičů [online]. [citováno 2015-03-20]. Dostupné na <<http://www.detska-agentura.cz/cz/detska-agentura/psycholog-a-dotazy-rodicu/>>
2. PIONÝR, Etapové hry [online]. [zpracováno 2015-04-05]. Dostupné na <<http://www.pionyr.cz/inspirace/etapove-hry>>
3. ŠARBOT, P. Témata táborevých her [online]. [zpracováno 2015-04-05]. Dostupné na <<http://www.taborove-hry.cz/temata-taborovych-her/>>
4. ZÁKON PRO LIDI, Předpis č.258/2000 Sb. [online]. [citováno 2015-03-15]. Dostupné na <<http://www.zakonyprolidi.cz/cs/2000-258>>
5. ZÁKON PRO LIDI, Předpis č.148/2004 Sb. [online]. [zpracováno 2015-03-15]. Dostupné na <<http://www.zakonyprolidi.cz/cs/2004-148>>

11. Přílohy

Příloha č. 1 Formulář výzkumného šetření

Příloha č. 2 Výzkumné šetření Ilona Holomková

Příloha č. 3 Výzkumné šetření Andrea Jáklová

Příloha č. 4 Výzkumné šetření Simona Janoušková

Příloha č. 5 Výzkumné šetření Andrea Jirásková

Příloha č. 6 Výzkumné šetření Tereza Fabiánková

Formulář výzkumného šetření

Jméno:

Věk:

Vzdělání:

Praxe v oboru (kolika táborů a jakých jste se zúčastnil/a):

Funkce na táboře:

Příprava

1. Připravujete program na celý tábor den po dni nebo pouze etapovou hru?
2. Kolik času Vám zabere vymyšlení etapové hry i s celkovou přípravou na její uskutečnění?
3. Vymýšlíte etapovou hru společně nebo máte „hlavního“ animátora?
4. Používáte odbornou literaturu? Případné příklady.
5. Jak máte nastavenou etapu plánování? Kolik schůzek se přibližně uskuteční před táborem? Jak brzy před táborem probíhá první schůzka? Kdo všechno se těchto schůzek účastní?

Průběh tábora

1. Záložní aktivity máte připravené před zahájením tábora nebo je připravujete večer/noc předtím (např. při nepříznivé předpovědi počasí)?
2. Jak docílíte, aby se do programu zapojili všichni?
3. Co si myslíte, že je na roli animátora nejtěžší?
4. Co si myslíte, že je největší „kámen úrazu“ dětských táborů z pohledu animátora (nezájem dětí, motivace, nepochopení pravidel, nebezpečné situace, nezajímavý program,...)?

Zpětná vazba

1. Používáte zpětnou vazbu od účastníků tábora?
2. Pokud ano, používáte okamžitou zpětnou vazbu, tedy ihned po hře nebo na konci dne?

3. Používáte zpětnou vazbu na konci tábora?
4. Pokud používáte zpětnou vazbu na konci tábora, jakou formou (diskuze, písemná, dotazník,...)?
5. Máte jinou ověřenou formu zpětné vazby (slepé prsty, živé měřítko,...)?
6. Používáte reflexi mezi sebou (mezi animátory např. na koci dne)?

Jméno: Ilona Holomková

Věk: 21

Vzdělání: střední s maturitou (gymnázium), aktuálně studium PdF UHK

Praxe v oboru (kolika táborů a jakých jste se zúčastnil/a): posledních 5let jako jeden z vedoucích. Jedná se o 14denní tábory s dlouholetou tradicí v obci Budislav u Litomyše. K těmto běžným táborům se taktéž účastním i tábora pro rodiče s dětmi, který připravujeme pro celé i části rodiny- tedy dospělí účastníci s dětmi převážně předškolního věku.

Funkce na táboře: přes instruktora ke stabilnímu članku v týmu vedoucích a jedním z tvůrců etapové hry.

Příprava

1. Připravujete program na celý tábor den po dni nebo pouze etapovou hru?

Jelikož mezi námi „oddílovými“ vedoucími se vždy objeví někdo, kdo se vrhne do CTH (celotáborová hra), tak někteří zastávají funkce obě. Poslední 2 roky se na CTH podílejí 2-3lidé. Zastávám již třetí rok funkce obě. Takže z pozice vedoucího se musím připravit na jednotlivé dny. Samozřejmě neplánuji den po dni před táborem- často ovlivněno věkem dětí, složením oddílu (nemáme jednotné oddíly, jedná se o mix věkový 6-18, tak i kluci a holky do kupy), počasím, vývojem CTH, náladou dětmi a ostatními vlivy. Tedy příprava před táborem spočívá v přípravě materiálu k aktivitám a vytvoření určitého sborníku her a aktivit, příprava knížek, pomůcek apod., ze kterých následně čerpám na samotném táboře společně s oddílovými kolegy (1 oddíl má 2-3vedoucí).

2. Kolik času Vám zabere vymyšlení etapové hry i s celkovou přípravou na její uskutečnění?

Příprava zabírá řekněme skoro celý rok. V podstatě poslední táborový den nebo ke konci tábora se zamýšlíme nad možnými variantami, co podniknout následující léto na táboře. Přinejmenším se snažíme domluvit, kdo by šel do vymyšlení CTH. Samotné řešení CTH začínáme řešit někdy září/říjen, abychom měli čas k práci a ke školám zvládnout vše. Březen/duben se CTH návrh předloží ostatním vedoucím z tábora, kteří mohou připomínkovat či nám pomohou nějaké věci dořešit. Od této chvíle se rozdávají úkoly a shání se materiály a pracuje se na materiální stránce CTH.

3. Vymýšlíte etapovou hru společně nebo máte „hlavního“ animátora?

Na našem táboře nefunguje role hlavního animátora, po návrhu CTH se diskutuje hromadně a každý z nás má právo vyjádřit se a vymyslet něco lepšího. Pouze je

určen tým- dvojice, trojice, která jej vytváří a z této skupiny je jeden odpovědný. Takže jedná se o proces od jednotlivce, přes kolektiv k dětem.

4. Používáte odbornou literaturu? Případné příklady.

K přípravám na roli vedoucího, tedy aktivity na samotný oddíl, tak nahlížím do některých knih, sborníků, které se věnují hrám, aktivitám apod. Tato příprava probíhala často na ty první tábory, teď již vycházím ze svých seriálů. Také občas využívám nějaké materiály či četbu ze školy. Co se týká CTH, tak se především snažíme najít atraktivní téma buďto zcela nové- rozvíjíme vlastní fantazii- vymyšlený svět, či většinou nějaké filmové zpracování. Podle druhu tématu se odchýlíme i k četbě. Filmy i knižní příběhy nám jsou ale pouze inspirací- příběhy si upravujeme a navlíkáme dle naší fantazie.

5. Jak máte nastavenou etapu plánování? Kolik schůzek se přibližně uskuteční před táborem? Jak brzy před táborem probíhá první schůzka? Kdo všechno se těchto schůzek účastní?

Některé věci se plánují rok dopředu. Před táborem se hromadně sejdeme 1-3x dle časových možností. Snažíme se usilovat o celovíkendový pobyt na základně, abychom utužili kolektivního ducha. První schůzka lidí ohledně CTH probíhá někdy z podzimu a podle jejich schopnosti a prvního úspěchu je další vývoj schůzek. Poté se zveřejní kolektiv, který pojedí, tak se mohou scházet jednotlivě oddíloví vedoucí, kteří budou spolu vést daný oddíl. To je čistě na jejich uvážení. Poté následují od března nějaké schůzky pro všechny (ideální stav), kdy se dořešují věci, probíhají nějaké vysvětlení a upevnění poznatků...

Průběh tábora

1. Záložní aktivity máte připravené před zahájením tábora nebo je připravujete večer/noc předtím (např. při nepříznivé předpovědi počasí)?

Tím, že jezdím se svými podklady, tak něco připraveno mám, něco si připravím, rozhodně ne všechno. Takže občas dojde na chvíli, kde jedeme do noci a připravujeme kartičky podklady apod. Občas vymyslíme i nějakou aktivitu, hru na místě, tak musíme buď improvizovat, nebo se přes noc připravit.

2. Jak docílíte, aby se do programu zapojili všichni?

Nikoho nenutíme, ale snažíme se vybírat aktivity pro starší i menší děti tak, abychom je do děje vtáhli také. Užíváme i motivace k CTH. Když je zapálen alespoň jeden strhne ostatní. Mnohdy hrajeme- alespoň jeden z nás s nimi. Také pokud se jedná o aktivity různě početných skupin, snažíme se obměňovat složení, aby všichni pracovali se všemi. Pokud nepomáhají, již zmiňované věci, tak si s dotyčnou osobou, která vše bojkotuje,

promluvíme. Také se zeptáme na to, co by chtěl on, když se mu to nelíbí a snažíme se vyjít vstříc všem.

3. Co si myslíte, že je na roli animátora nejtěžší?

Nejtěžší je asi zastávat roli nějaké přirozené autority a nepůsobit autoritativně. Je dle mého úsudku náročné si získat srdce tolika rozdílných osob a charakterů, aby Vám věřili, užili si pobyt a přitom vás brali vážně a v důležitých chvílích poslechli. Dalším důležitým faktorem je zajištění bezpečí při aktivitách. Ať se snažíte sebevíc, děti dokážou často překvapit. Tedy vymyslet činnost, nadchnout pro ni děti a přitom mít zajištěnou bezpečnost- mnohdy těžké úkoly.

4. Co si myslíte, že je největší „kámen úrazu“ dětských táborů z pohledu animátora (nezájem dětí, motivace, nepochopení pravidel, nebezpečné situace, nezajímavý program,...)?

Jsem toho přesvědčení, že je mnohdy těžké najít takové téma, které by je zaujalo. Musíme si uvědomit, že mnohdy konkurujeme počítačům, play stationům apod., které děti musí opustit kvůli táboru. Takže klíčovou roli hraje především téma- zájem dětí a motivace. Můžete udělat bezpečnější aktivitu, která mnohdy postrádá prožitek.

Zpětná vazba

1. Používáte zpětnou vazbu od účastníků tábora?

Ano, hodnotíme každý večer a po táboře vytváříme dotazníčky, které se dají do oběhu s odstupem času, a opět se vytvoří zpětná vazba.

2. Pokud ano, používáte okamžitou zpětnou vazbu, tedy ihned po hře nebo na konci dne?

Záleží na aktivitě. Hry, které se přímo týkají CTH, často proklepneme za čerstva, tedy co nejdříve po odehrání hry (jedná se o náš obrázek skrz děti ke hře, který nějak můžeme zobecnit a předat večer na poradě mezi ostatní vedoucí a především autory CTH). Ale „kolečko“ si děláme skoro každý den na jeho konci- někdy je to obden.

3. Používáte zpětnou vazbu na konci tábora?

Ano, s dětmi v den táboráku si uděláme celkové „kolečko“ o táboře

4. Pokud používáte zpětnou vazbu na konci tábora, jakou formou (diskuze, písemná, dotazník,...)?

S dětmi se jedná o přímou konfrontaci- děti jednotlivě řeknou své hodnocení názory, připomínky i náměty, co by chtěli ještě dělat.

5. Máte jinou ověřenou formu zpětné vazby (slepé prsty, živé měřítko,...)?

Někdy narychlo hodnotíme zdvižením prstů či výkřikem nebo jednoslovným vyjádřením.

6. Používáte reflexi mezi sebou (mezi animátory např. na koci dne)?

Ano, každý večer.

Jméno: Andrea Jáklová

Věk: 20

Vzdělání: Všeobecné gymnázium

Praxe v oboru (kolika táborů a jakých jste se zúčastnil/a): letní tábor (pro děti 1. – 5 třída), již celkem 3x

Funkce na táboře: 2 x praktikantka, 1x oddílová vedoucí

Příprava

1. Připravujete program na celý tábor den po dni nebo pouze etapovou hru?

Dopředu ještě před prázdninami připravíme téma a hlavní „dějovou linii“ + každý si rozebereme dny a na každé dopoledne připravíme CTH (celotáborovou hru). Ostatní program vymýšlíme každý oddíl sám až na táboře operativně (podle počasí, únavy,...), většinou večer před.

2. Kolik času Vám zabere vymyšlení etapové hry i s celkovou přípravou na její uskutečnění?

Mě osobně vymyšlení 1 CTH cca hodinu i s detaily a pak záleží na pomůckách (např. tištění obrázků či domácí vyrábění. Případně další shánění ostatních pomůcek typu fáborky atd. probíhá klidně až na místě.

3. Vymýslíte etapovou hru společně nebo máte „hlavního“ animátora?

Téma tábora společně, koriguje nás programová vedoucí (vychovatelka z družiny – která má celý tábor programově na starost), pak si každý oddíl (cca 2-4 vedoucí) vymýšlí ostatní aktivity sám nebo je „odkouká“ od ostatních. Společně vymýšlíme např. večerní programy.

4. Používáte odbornou literaturu? Případné příklady.

Nevím jak ostatní, ale já si v knihovně vypůjčím vždy nějakou knižní pomůcku (rady na hry). Doma mám „skautskou knížku“ (používám ji např. kvůli morseovce, uzlům apod.).

5. Jak máte nastavenou etapu plánování? Kolik schůzek se přibližně uskuteční před táborem? Jak brzy před táborem probíhá první schůzka? Kdo všechno se těchto schůzek účastní?

Před táborem asi 2-3. První schůze je v lednu (tábor začíná poslední týden v červenci) – to je kvůli dohodě, kdo z vedoucích letos jede/nejede + vymyšlení hl. tématu (aby se mohl

vydat zpravodaj a začít podávat přihlášky). Účastní se hlavní programová vedoucí, praktikanti a oddílový vedoucí.

Průběh tábora

1. Záložní aktivity máte připravené před zahájením tábora nebo je připravujete večer/noc předtím (např. při nepříznivé předpovědi počasí)?

Záložní aktivity máme předem osvědčené „hry do budovy“ a když je dlouhodoběji ošklivo, tak pak upravujeme předem vymyšlené CTH, aby se dali hrát v pláštěnkách a nebyly pro děti nebezpečné.

2. Jak docílíte, aby se do programu zapojili všichni?

Vzhledem k jejich věku máme skoro téměř celý den společné programy a ještě se mi nestalo, že by se někdo nezapojoval vůbec (občas to někoho nebaví, ale snažíme se motivovat, pak měnit hry.

3. Co si myslíte, že je na roli animátora nejtěžší?

Mít nápady, být pohotový a přizpůsobivý dětem, počasí atd.; mít autoritu a vydržet s energií až do konce tábora.

4. Co si myslíte, že je největší „kámen úrazu“ dětských táborů z pohledu animátora (nezájem dětí, motivace, nepochopení pravidel, nebezpečné situace, nezajímavý program,...)?

Krise nastává, když rodiče „donutí“ dítě jet -jejich slzy a nechuť zapojit se do her. Takže určitě kamenem úrazu je nezájem dítěte, které přijelo na tábor a už chce jet domů. Také závislosti dětí (na rodičích – to se dá zvládnout – dítě zabavíme a tak), ale na moderní technice.

Zpětná vazba

1. Používáte zpětnou vazbu od účastníků tábora?

Ne, nejlepší zpětnou vazbou je, když hned večer vidíte, že dítě je na táboře spokojené, najedené a unavené.... Nebo když pak přijede domů a mamince u autobusu ukazuje diplomy a začíná nás (vedoucí představovat rodičům). Používáme zpětnou vazbu od rodičů pomocí dotazníků zasílaných na e-mail.

2. Pokud ano, používáte okamžitou zpětnou vazbu, tedy ihned po hře nebo na konci dne?
3. Používáte zpětnou vazbu na konci tábora?

4. Pokud používáte zpětnou vazbu na konci tábora, jakou formou (diskuze, písemná, dotazník,...)?
5. Máte jinou ověřenou formu zpětné vazby (slepé prsty, živé měřítko,...)?
6. Používáte reflexi mezi sebou (mezi animátory např. na koci dne)?

Ano, na konci dne. Řešíme, co se povedlo a co ne – ale nijak zvlášť.

Jméno: Simona Janoušková

Věk: 21

Vzdělání: dosažené - gymnázium, studuji: PdF UHK, Anglický jazyk a společenské vědy se zaměřením na vzdělávání - (Bc.)

Praxe v oboru (kolika táborů a jakých jste se zúčastnil/a): Příměstský tábor Dačice - 2. týdny v červenci, již 4x

Funkce na táboře: oddílová vedoucí

Příprava

1. Připravujete program na celý tábor den po dni nebo pouze etapovou hru?

Program je připraven na celý týden dopředu - rodiče dostanou program dopředu - který den se kam jede a co dětem mají připravit do batohu, hry na vyplnění času před či po výletu máme připravené také dopředu, ale můžeme dané hry využít, kdy chceme.

2. Kolik času Vám zabere vymyšlení etapové hry i s celkovou přípravou na její uskutečnění?

Etapové hry máme vymyšlené předem od hlavní vedoucí tábora

3. Vymýšlíte etapovou hru společně nebo máte „hlavního“ animátora?

Máme hlavního animátora - hlavní vedoucí.

4. Používáte odbornou literaturu? Případné příklady.

Ano hlavní vedoucí tábora - bohužel nevím příklady.

5. Jak máte nastavenou etapu plánování? Kolik schůzek se přibližně uskuteční před táborem? Jak brzy před táborem probíhá první schůzka? Kdo všechno se těchto schůzek účastní?

Před táborem máme jednu schůzi, protože se vedoucí nemění a už jsme se vším obeznámili. Zhruba měsíc dopředu, schůzek se účastní oddílový vedoucí, hlavní vedoucí a kuchařka.

Průběh tábora

1. Záložní aktivity máte připravené před zahájením tábora nebo je připravujete večer/noc předtím (např. při nepříznivé předpovědi počasí)?

Máme vždy záložní aktivity připravené předem.

2. Jak docílíte, aby se do programu zapojili všichni?

Motivujeme děti. Občas se stane, že někdo není moc aktivní - nechce se zapojovat do her kde je potřeba větší fyzicky jako je fotbal či vybíjená - ale vždy jsme rozdělení na dvě družstva a jedna dělá tvořivou činnost a druhá aktivní a pak se vyměníme, takže pokud opravdu vidím, že dítě není sportovně nadané a činí mu to obtíže, tak mu dáme tvořivou činnost - samozřejmě ho zapojujeme do všech jiných her, ale jsme prostě nakloněni k přání dítěte.

3. Co si myslíte, že je na roli animátora nejtěžší?

Počítat s tím, že ne vždy vše vyjde podle plánu - někde se zdržíme a nestihne se pak důležitá hra, musí se počítat, že se program může v průběhu tábora měnit a proto musí být program flexibilní - alternativní hry, dostatek času na vše.

4. Co si myslíte, že je největší „kámen úrazu“ dětských táborů z pohledu animátora (nezájem dětí, motivace, nepochopení pravidel, nebezpečné situace, nezajímavý program,...)?

Nezájem dětí, naštěstí jsou to ojedinělé případy, ale více si všímám, že děti by si nejraději hráli na počítači. Důležitá je komunikace s dětmi, zjistit jejich záliby - na začátku máme seznamovací hry, kdy nám děti řeknou, co je baví, na co se nejvíce těší , atd.

Zpětná vazba

1. Používáte zpětnou vazbu od účastníků tábora?

Ano

2. Pokud ano, používáte okamžitou zpětnou vazbu, tedy ihned po hře nebo na konci dne?

Na konci dne

3. Používáte zpětnou vazbu na konci tábora?

Ano a ptáme se, kdo by chtěl přijet zase další rok.

4. Pokud používáte zpětnou vazbu na konci tábora, jakou formou (diskuze, písemná, dotazník,...)?

Diskuzí, některé děti ještě neumějí psát - poskytujeme tábor i pro předškoláky výhodou je pokud jsou v doprovodu staršího sourozence.

5. Máte jinou ověřenou formu zpětné vazby (slepé prsty, živé měřítko,...)?

6. Používáte reflexi mezi sebou (mezi animátory např. na koci dne)?

Ano, každý večer.

Jméno: Andrea Jirásková

Věk: 21

Vzdělání: Střední odborné s maturitou, v současné době studuji druhým rokem na PdF

Praxe v oboru (kolika táborů a jakých jste se zúčastnil/a): 3x letní tábor, 2x příměstské tábory

Funkce na táboře: vedoucí a pedagogický dozor

Příprava

1. Připravujete program na celý tábor den po dni nebo pouze etapovou hru?

Program připravujeme den po dni.

2. Kolik času Vám zabere vymyšlení etapové hry i s celkovou přípravou na její uskutečnění?

Všechny hry vymýšlíme ještě před táborem. Scházíme se už od prosince a postupně budujeme plán, hry a ostatní věci. Každý vedoucí dostane cca 5 her, aby je zpracoval, napsal potřebné pomůcky, délku trvání apod. Poslední hru, celkově zpracovanou, jsem měla za cca hodinu a půl.

3. Vymýšlíte etapovou hru společně nebo máte „hlavního“ animátora?

Máme hlavního vedoucího, ale hry vymýšlíme každý sám. Nejprve si hry samozřejmě rozdělíme.

4. Používáte odbornou literaturu? Případné příklady.

Nepoužívám.

5. Jak máte nastavenou etapu plánování? Kolik schůzek se přibližně uskuteční před táborem? Jak brzy před táborem probíhá první schůzka? Kdo všechno se těchto schůzek účastní?

Tábor začínáme plánovat v prosinci, někdy i dříve. Schůzky jsou podle potřeby, ale minimálně je jedna za měsíc. Na schůzích se scházejí všichni vedoucí + hlavní + zdravotník. Vždy na únor plánujeme dvoudenní soustředění na horách, kde se pracuje celé dny jen na táboru.

Průběh tábora

1. Záložní aktivity máte připravené před zahájením tábora nebo je připravujete večer/noc předtím (např. při nepříznivé předpovědi počasí)?

Hry máme připravené dopředu. Rozdělené jsou na venkovní a vnitřní. A vždy máme připraveno o 10 her více, než máme rozděleno v plánu.

2. Jak docílíte, aby se do programu zapojili všichni?

Snažíme se je hlavně motivovat a jít jim příkladem.

3. Co si myslíte, že je na roli animátora nejtěžší?

Nejtěžší mně přijde příprava celého tábora, protože to zabere mnoho času. Když už jste na táboře, tak tam je nejtěžší vyhovět hlavnímu vedoucímu (někdy má až přehnané nároky). S dětmi je vše v pořádku.

4. Co si myslíte, že je největší „kámen úrazu“ dětských táborů z pohledu animátora (nezájem dětí, motivace, nepochopení pravidel, nebezpečné situace, nezajímavý program,...)?

Snažíme se mít program pestrý, aby děti bavil. Samozřejmě nevyhovíte všem. Proto dopoledne máme rozdělené, na sportovní - ruční práce - angličtina. Tam se každý najde. Hry baví zatím každého. Motivace nechybí také, vždy za to něco dostanou či se jim přičtou body za vítězství, druhé i třetí místo do celkového součtu. Největší kámen úrazů u nejstarších kluků je kázeň. Poté to jsou úrazy.

Zpětná vazba

1. Používáte zpětnou vazbu od účastníků tábora?

Hlavní vedoucí pošle všem rodičům e-mail, zda děti i oni byli spokojeni.

2. Pokud ano, používáte okamžitou zpětnou vazbu, tedy ihned po hře nebo na konci dne?

3. Používáte zpětnou vazbu na konci tábora?

Ano.

4. Pokud používáte zpětnou vazbu na konci tábora, jakou formou (diskuze, písemná, dotazník,...)?

E-mail. Jsou zde položeny otázky, jak otevřené tak uzavřené.

5. Máte jinou ověřenou formu zpětné vazby (slepé prsty, živé měřítko,...)?

Ověřenou máme zpětnou vazbu e-mailem.

6. Používáte reflexi mezi sebou (mezi animátory např. na koci dne)?

Ano. Každý den, až děti uložíme, scházíme se v klubovně, kde si zrekapitulujeme den.

Jméno: Tereza Fabiánková

Věk: 21

Vzdělání: studentka PdF

Praxe v oboru (kolika táborů a jakých jste se zúčastnil/a): dvou pro handicapované

Funkce na táboře: oddílový vedoucí (asistent), letos budu programový vedoucí celého tábora.

Příprava

1. Připravujete program na celý tábor den po dni nebo pouze etapovou hru?

Tábor se připravuje přesně den po dni, zhruba i hodina po hodině, jezdím na tábory s handicapovanými, takže se tam musí objevovat i povinné věci jako arteterapie apod.

2. Kolik času Vám zabere vymyšlení etapové hry i s celkovou přípravou na její uskutečnění?

Záleží na tom, kolik nás to plánuje, myslím, že minimálně měsíc je potřeba a to intenzivně, jinak plánujeme třeba 3-4, aby se vše zamluvilo dopředu, některé programy i půl roku.

3. Vymýšlíte etapovou hru společně nebo máte „hlavního“ animátora?

Hry se vymýšlí společně, nebo jak se kdo chce podílet, ale máme jednoho odpovědného člena, který řekne ano, ne a udělá finální verzi.

4. Používáte odbornou literaturu? Případné příklady.

Spíše zkušenosti z předchozích táborů, takže ne.

5. Jak máte nastavenou etapu plánování? Kolik schůzek se přibližně uskuteční před táborem? Jak brzy před táborem probíhá první schůzka? Kdo všechno se těchto schůzek účastní?

Etapa plánování probíhá pomocí emailů, telefonů, sociálních sítí. Schůzky jsou to minimálně dva víkendy, kdy se vidíme celé dny a probíráme možnosti a podobně. Schůzek se účastní hlavní vedoucí programu, zdravotník, hlavní organizátor tábora, jinak ostatní vedoucí, kdo má jak čas a snahu!

Průběh tábora

1. Záložní aktivity máte připravené před zahájením tábora nebo je připravujete večer/noc předtím (např. při nepříznivé předpovědi počasí)?

Obojí, plánuje se ze dne na den, záleží na počasí, musíme mít v rezervě i to když bude ošklivo, mít zmapovaný terén, protože s vozíčkáři a jinak tělesně postiženými je terén důležitý.

2. Jak docílíte, aby se do programu zapojili všichni?

Nezažila jsem moc problémů s dětmi, či klienty, že by se nechtěli účastnit, jsou vděční, že mohou být 14 dní v roce venku, a užívat si s přáteli, se kterými se nemohou jinak potkat.

3. Co si myslíte, že je na roli animátora nejtěžší?

Asi být neustále ve střehu a vše řešit se všemi, člověk je potom vystaven kritice, že něco chybí, že něco není a přitom to není ani jeho chyba.

4. Co si myslíte, že je největší „kámen úrazu“ dětských táborů z pohledu animátora (nezájem dětí, motivace, nepochopení pravidel, nebezpečné situace, nezajímavý program,...)?

Kamenem úrazu je počasí a vedoucí na táborech jako kolektiv, kdy se sejdou správní lidé je to skvělé, ale jakmile se řeší problémy mezi vedoucími, děti to vycítí.

Zpětná vazba

1. Používáte zpětnou vazbu od účastníků tábora?

Nepoužívám zpětnou vazbu. Moje zpětná vazba jsou šťastné výrazy na fotografiích a objetí od dětí.

2. Pokud ano, používáte okamžitou zpětnou vazbu, tedy ihned po hře nebo na konci dne?

3. Používáte zpětnou vazbu na konci tábora?

4. Pokud používáte zpětnou vazbu na konci tábora, jakou formou (diskuze, písemná, dotazník,...)?

5. Máte jinou ověřenou formu zpětné vazby (slepé prsty, živé měřítko,...)?

6. Používáte reflexi mezi sebou (mezi animátory např. na koci dne)?

Ano, každý večer jsou schůze, kde si předáváme rady, postřehy, a radíme se někdy i do rána.



UNIVERZITA HRADEC KRÁLOVÉ
Fakulta informatiky a managementu
Rokitanského 62, 500 03 Hradec Králové, tel: 493 331 111, fax: 493 332 235

Zadání k závěrečné práci

Jméno a příjmení studenta: **Michaela Říhová**

Obor studia: **Sportovní management**

Jméno a příjmení vedoucího práce: **Dagmar Hrušová**

Název práce:
Animace sportovně rekreačních aktivit jako součást dětských táborů

Název práce v AJ:
Animation of sports and recreational activities as a part of camps for children

Podtitul práce:

Podtitul práce v AJ:

Cíl práce: Navrhnout animační program dětského tábora

Osnova práce:

1. Úvod
2. Teoretická východiska
 - 2.1. Základní předpisy a pravidla pro pořádání dětských táborů
 - 2.2. Personální zajištění
 - 2.2.1. Role animátora
 - 2.3. Sportovně rekreační aktivity
 - 2.3.1. Hra jako fenomén dětských táborů
3. Cíl a úkoly práce
4. Metodologie
5. Výsledky a diskuze
6. Závěr
7. Použitá literatura
8. Přílohy

Projednáno dne: *13.10.2014*

Podpis studenta

Podpis vedoucího práce