

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI

PEDAGOGICKÁ FAKULTA

Ústav pedagogiky a sociálních studií

**BAKALÁŘSKÁ PRÁCE**

Pavína Medková

**„S námi do pohádky“**

**(program vícedenní pobytové akce)**

Olomouc 2022

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

**Prohlášení**

Prohlašuji, že jsem svoji bakalářskou práci zpracovala samostatně a veškeré zdroje, ze kterých jsem čerpala, jsou uvedeny v závěru práce

V Olomouci dne

.....

## **Poděkování**

Ráda bych chtěla poděkovat paní Mgr. Pavle Vyhnákové, Ph.D. za ochotu a veškeré rady při psaní bakalářské práce. Dále bych chtěla poděkovat rodině a přátelům, kteří mě podporovali v průběhu studia.

# OBSAH

ÚVOD.....	6
1 MLADŠÍ ŠKOLNÍ VĚK.....	8
1.1 CHARAKTERISTIKA OBDOBÍ MLADŠÍHO ŠKOLNÍHO VĚKU .....	8
1.2 TĚLESNÝ VÝVOJ A ROZVOJ MOTORIKY .....	9
1.3 POZNÁVACÍ PROCESY A JEJICH VÝVOJ .....	10
1.4 EMOCIONÁLNÍ A SOCIÁLNÍ VÝVOJ .....	11
2 HRA .....	12
2.1 VOLNÝ ČAS .....	12
2.2 CHARAKTERISTIKA HRY.....	13
2.3 METODIKA UVÁDĚNÍ HER .....	15
2.3.1 Příprava hry .....	15
2.3.2 Rozdělení hráčů.....	16
2.3.3 Motivace.....	16
2.3.4 Pravidla .....	16
2.3.5 Hodnocení .....	17
2.3.6 Reflexe .....	17
3 DRAMATURGIE POBYTOVÉ AKCE.....	19
3.1 TÁBORY A POBYTOVÉ AKCE .....	19
3.1.1 Tým tábora .....	19
3.2 RÁMEC AKCE .....	21
3.3 SKLADBA PROGRAMU AKCE.....	22
3.4 CELOTÁBOROVÁ HRA.....	23
3.4.1 Pohádky.....	24
4 PRÁCE ZAMĚŘENÉ NA TÁBOROVÉ PROGRAMY.....	26
5 CHARAKTERISTIKA A CÍL PROGRAMU .....	28
5.1 POJMY A NÁMĚT K CELOTÁBOROVÉ HŘE .....	28
6 HARMONOGRAM DNE A TÝDENNÍ PLÁN TÁBORA .....	30
6.1 HARMONOGRAM DNE.....	30
6.2 TÝDENNÍ PLÁN TÁBORA .....	31

6.2.1	1. den.....	33
6.2.2	2. den.....	37
6.2.3	3. den.....	42
6.2.4	4. den.....	46
6.2.5	5. den.....	52
6.2.6	6. den.....	55
6.2.7	7. den.....	61
6.3	SHRNUTÍ.....	62
	ZÁVĚR.....	63
	SEZNAM LITERATURY.....	64
	SEZNAM PŘÍLOH.....	68

## ÚVOD

Ve své bakalářské práci se zaměřuji na tvorbu programu pobytových a jiných akcí pro děti mladšího školního věku, jako jsou školy v přírodě, příměstské a letní tábory. Program, který jsem v rámci této bakalářské práce vytvořila, lze jednoduše upravovat podle typu akce, kdy můžeme vypustit večerní program například v případě příměstského tábora. Práce je však koncipována ve vztahu k letnímu pobytovému táboru v přírodě, který je mi z těchto akcí nejbližší.

Letní tábory patří neodmyslitelně k letním prázdninám, děti na nich navazují nová přátelství, tráví svůj volný čas s vrstevníky a pobývají venku v přírodě. Během tábora získávají nové zážitky a zdokonalují své dovednosti. Dochází k rozvoji schopností, znalostí a fantazie, a to díky různorodému programu, v němž se střídají různé hry a aktivity. Pokud se rodiče rozhodnou přihlásit své dítě na tábor, mohou si vybrat podle toho, co jejich dítě baví, čemu se věnuje. V dnešní době existuje mnoho táborů, které mají různorodé zaměření.

Ve své bakalářské práci jsem si vybrala téma „S námi do pohádky“. Důvodem výběru tohoto tématu byla inspirace pohádkami, které jsou v dětství velmi důležité a výrazně děti ovlivňují. Dětem jsou pohádky a pohádkový svět velmi blízké, a to i v období mladšího školního věku. V bakalářské práci se zaměřuji na pohádky, které zná snad každé dítě, jako je pohádka O Šípkové Růžence či O Sněhurce a sedmi trpaslících. Hlavní postavou, která provází dějem tábora, je královský posel, který účastníkům tábora zprostředkovává dopisy od krále.

Hlavním cílem bakalářské práce je vytvořit a detailně popsat program tábora, který respektuje dramaturgické principy, je pestrý a různorodý. Tento program bych chtěla v budoucnu využít a zrealizovat na táboře, kam jezdím jako vedoucí. Program se může stát inspirací i pro další vedoucí, kteří pořádají tábory, či pro další pedagogy, kteří se věnují aktivitám či akcím, které naplňují a zpestřují volný čas dětem.

Dílčím cílem bakalářské práce v teoretické části je vymezení pojmů, které souvisí s problematikou mladšího školního věku, ve kterém probíhá mnoho změn v tělesném vývoji a motorice a změn souvisejících s poznávacími procesy či emocionálním a sociálním vývojem. V další kapitole se věnuji hře, přičemž teoretické poznatky v ní uvedené využívám v praktické části práce. Předposlední kapitola je věnována dramaturgii, která je stěžejní pro mou praktickou část. Za ní následuje zhodnocení dalších bakalářských prací, které se věnují tvorbě programů na tábor.

Dílčím cílem bakalářské práce v praktické části je návrh programu, který směřuje k rozvoji pohybových dovedností, kreativity a spolupráce mezi dětmi a vytvoření pozitivního vztahu k přírodě. V praktické části najdeme harmonogram a týdenní plán tábora. Jednotlivé dny jsou rozpracované do bloků, ve kterých jsou obsažené hry a různé aktivity navazující na sebe. Celý program je provázený příběhem, kde vystupují jednotlivé pohádkové postavy.

# 1 MLADŠÍ ŠKOLNÍ VĚK

V této kapitole se budu věnovat charakteristice období mladšího školního věku (dále již pod zkratkou MŠV), a to z důvodu cílové skupiny, pro kterou je tento program vytvořený. Dále zde uvedu pojmy související s MŠV, jako jsou tělesný vývoj a rozvoj motoriky, emocionální vývoj a sociální vývoj.

## 1.1 Charakteristika období mladšího školního věku

Období MŠV je charakteristické tím, že dítě vstupuje do školy jako prvňáček a musí se adaptovat na školní prostředí, kde se seznamuje s ostatními dětmi. Učí se novým dovednostem a znalostem jako je čtení, psaní a počítání. Kromě toho mu začínají nové povinnosti, a tak musí pochopit, že si nemůže stále hrát s hračkami jako tomu bylo doposud, ale že musí dělat domácí úkoly a učit se do školy. MŠV považuji za jedno z nejdůležitějších vývojových období, kdy je žák ještě dítětem, ale zároveň začíná dospívat.

MŠV je důležitým vývojovým obdobím u člověka, které začíná v 6-7 letech, tedy vstupem do školy. Dítě získává novou roli žáka a začíná se přizpůsobovat školnímu prostředí. MŠV končí v 11-12 letech, kdy se začínají objevovat první známky pohlavního dospívání. (Langmeier a kol., 2006, s. 117)

Po vstupu do školy se objevují rozdíly mezi žáky prvního stupně, a to hlavně mezi žáky, kteří teprve zahájili školní docházku a těmi, kteří navštěvují vyšší ročníky. Podle autorů Kuric, Matějčka a Vágnerové, můžeme rozdělit MŠV do dvou etap (Petrová in Šimíčková-Čížková, 2010, s. 107). První z nich je MŠV v užším pojetí nebo také raný školní věk, který začíná povinnou školní docházkou tedy od 6–7 let. V tomto období dochází ke změně životní situace, kdy se dítě stává žákem a musí se přizpůsobit školnímu prostředí. Druhou etapou je střední školní věk začínající v 8-9 letech a končící v 11-12 letech. Toto tříleté (čtyřleté) období se vyznačuje změnami, a to hlavně sociálními a biologickými složkami vývoje, kdy se žák připravuje na období dospívání. (Vágnerová, 1999, s. 163)

Podle Eriksona se jedná o nejstabilnější období vyznačující se snaživostí a iniciativou. „*Dítě dokazuje svou vlastní hodnotu především výkonem, má smysl pro píli a pracovitost, zažívá pocity dělby práce a souměřitelnosti.*“ (Petrová in Šimíčková-Čížková, 2010, s. 105) V tomto období potřebuje žák, aby byl oceněn za svůj výkon, který je pro toto období důležitý. Pro žáka ocenění znamená, že je úspěšný a úspěch u něho vede k sebevědomí a sebedůvěře. MŠV je také obdobím latence, kdy dochází k ukončení psychosexuálního vývoje a až v období dospívání se objevuje emocionální složka vývoje. (Petrová in Šimíčková-Čížková, 2010, s. 105, Langmeier a kol., 2006, s. 117)



Langmeier a kol. (2006) o tomto období mluví jako o věku střízlivého realismu, kdy žák vnímá okolí kolem sebe a přímá ho takové, jaké je. Příkladem může být, jak žák mluví, píše, co ho zajímá, ale také v jeho kresbě. Hledá informace, které mu pomáhají pochopit svět, jaký je. Zkouší, zkoumá nové věci, které mu přibližují reálný svět. Typické pro začátek tohoto období je, že žák se orientuje podle toho, co mu rodiče, učitelé řeknou. Jedná se o tzv. naivní realismus, kdy je ovlivněn autoritami, které později přechází do kritického realismu, kde žák zastává kritičtější myšlení způsobené ověřováním a srovnáváním daných informací z různých zdrojů. (Langmeier a kol., 2006, s. 118)

Také Matějček (1986), podobně jako většina autorů, rozděluje MŠV do dvou období. „MŠV pokládá v tomto užším pojetí za typické přechodné období mezi hravým předškolním věkem a vyspělejším chováním školáka.“ (Langmeier a kol., 2006, s. 119) Tyto mladší děti jsou velmi hravé a udržení jejich pozornosti je velmi náročné, oproti střednímu školnímu věku, kdy jsou žáci již adaptováni na školu a začínají tvořit skupiny, které tvoří dívky i chlapci. Mezi důležité vývojové změny řadí Matějček „a) Přisvojení specifického chování vůči malým dětem – dívky i chlapci si osvojují způsoby, jak se na malé dítě naklánět, usmívat se na ně, mluvit na ně vysokým hlasem apod.: b) utváření rodičovských postojů, které mohou později do značné míry ovlivňovat skutečné chování k vlastním dětem.: c) vytváření mužské a ženské identity – vědomí, že jsem chlapec – muž nebo dívka – žena, a kladné přijetí této skutečnosti.“ Zde se skupiny začínají přetvářet na skupiny dívčí a chlapecké a přichází další vývojové období starší školní věk. (Langmeier a kol., 2006, s. 119)

## 1.2 Tělesný vývoj a rozvoj motoriky

Dítě začíná povinnou školní docházkou, až je připraveno. Mluvíme tak o školní zralosti, která je spojena i s tělesnou zralostí, za kterou můžeme považovat jak věk dítěte, tak i jeho výšku, váhu a zdravotní stav. Dítě zde prochází dvěma přeměnami. První z nich je strukturální přeměna, která probíhá ještě před vstupem do školy. Objevuje se mezi 5 až 7 rokem. Je pro ni charakteristické, že dítě rychle roste, má delší končetiny a často bývá unavené. Také se mění tělesné proporce, se kterými mizí dětská baculatost. Konec této fáze určuje tzv. filipínská míra „dítě si dosáhne dominantní rukou přes hlavu na boltec protějšího ucha.“ Zde je důležité, aby rodiče před nástupem do školy vyzkoušovali u dítěte, která ruka je dominantnější a s níž bude dítě ve škole psát. (Plevová, 2006, s. 28)

Rozvoj jemné a hrubé motoriky se v tomto období zdokonaluje. Žák projevuje radost z pohybu a je schopen provádět pohyby rychleji, přesněji a koordinovaně. Školy připravují pro žáky mnoho pohybových kroužků a aktivit se zaměřením na sport a pohybové hry, o které

projevují zájem. (Petrová in Šimíčková-Čížková, 2010, s. 106) U žáků se projevují patrné rozdíly, které mohou být ovlivněné věkem dítěte, ale i tím, jak je rodiče podporují. Rodiče, které své dítě nepodporují, ale naopak omezují, se projevuje jako slabé. Má oproti spolužákům slabší výkony a o pohybové aktivity ztrácí zájem. (Langmeier a kol., 2006, s. 120)

### **1.3 Poznávací procesy a jejich vývoj**

Aby se dítě mohlo stát školákem a chodit do školy, musí mít určitou úroveň poznávacích procesů. Tyto procesy se v průběhu školních let zdokonalují a z nahodilých se stávají přesnější. Jedním z poznávacích procesu je zrakové vnímání. Ve škole je zrak velmi důležitý, a to hlavně do blízka, kdy může žák zkoumat i různé detaily. Učí se ovládat akomodaci oční čočky, která umožňuje vidění různých vzdáleností. To souvisí i s pozorností, kterou neudrží příliš dlouho, a proto je vhodné střídat jednotlivé činnosti, které budou kratšího trvání a budou odpovídat jeho náročnosti. V opačném případě může dojít k přetížení a žák může být demotivován něco dělat. U vnímání rozlišujeme dvě polohy. Jedna z nich je vertikální poloha – co je nahoře, a naopak co je dole. Tu zvládají již v předškolním věku. Další je horizontální, která je obtížnější – co je vpravo a vlevo. Tu zvládají děti okolo 6-7 roku, kdy je závislá na vývoji pravé mozkové hemisféry. (Vágnerová, 2005, s. 238)

U sluchového vnímání je důležitý rozvoj fonetického vědomí, které zahrnuje pochopení dané skutečnosti, že slova se skládají z různých znějících hlásek, které je možné rozdělit ještě na menší jednotky. (Vágnerová, 2005, s. 240) Již šestileté dítě dokáže rozlišit jednotlivé fonémy, které jsou pak stěžejní pro výuku čtení a psaní v první třídě, i když se mohou vyskytovat u některých žáků jisté nepřesnosti v podobě rychlosti řeči či záměně hlásek podobně znějících. (Vágnerová, 2012, s. 264) Žáci se ze začátku učí pomocí mechanické paměti. K propojování nového učiva s učivem, které již znají, potřebují dospělého. Jejich paměť se zdokonaluje a začínají propojovat různé druhy paměti. Paměť se stává efektivnější a dítě vidí cíl a také účel zapamatování. (Petrová in Šimíčková-Čížková, 2010, s. 107) Tyto etapy paměti můžeme rozdělit podle věku, tedy v 6-7 letech dítě používá mechanickou paměť. Pomocí ní získává určité informace, ale ty po určité době zapomíná. Žák k tomu, aby si informace udržel v paměti, začíná chápat význam opakování. Žáci v tomto věku jsou přesvědčeni, že všichni mají stejné myšlení, tedy to, co si pamatuje, že si pamatují i ostatní. V 8-9 letech ví, že jsou děti, které si pamatují více, než oni a naopak. Při učení si dokážou dát informace do určitého uspořádání, které jim usnadňuje lépe a snadněji si je zapamatovat, než ostatní informace. Využívají některé paměťové strategie, u kterých ještě zjišťují, jak by jim mohly učení usnadnit. V 10-11 letech již paměťové strategie používají. Ví, jak si učivo snadno a lépe zapamatovat

i bez mechanického učení. Jsou sami k sobě kritičtější, protože si nepamatují všechno, co by si chtěli pamatovat. S tím souvisí i to, že v některých předmětech jsou lepší a v jiných horší. (Vágnerová, 2012, s. 296)

Se sluchovým vnímáním a vývojem myšlení souvisí i rozvoj řeči, který by měli žáci při vstupu do školy ovládat. Mezi žáky se objevují rozdíly ve slovní zásobě, ale i ve výslovnosti či skladbě řeči. Ve škole se děti učí psát a číst, což je pro ně ze začátku velmi náročné. Pomocí čtení se jejich řeč rozvíjí. Mají větší slovní zásobu, dokážou poskládat složitější věty či souvětí, začínají ovládat gramatická pravidla a u některých jedinců si můžeme všimnout pokroku v jejich artikulaci. (Petrová in Šimíčková-Čížková, 2010, s. 109)

## **1.4 Emocionální a sociální vývoj**

Podle Eriksona (Vágnerová, 2012) je školní věk fází citové vyrovnanosti. Děti jsou optimistické a vše co se děje kolem nich mají tendenci vidět pozitivním způsobem. Jejich emoční ladění je převážně vyrovnané, pokud však není, najdou si jasnou příčinu. V tomto období se setkáváme i s emocemi, které jsou spojené s představou, která by mohla být lepší či horší, než je ve skutečnosti. Dokážou se vžít do situací lidí a porozumět pocitům, jak se lidé v určitých situacích cítí. Umí mluvit o emocích druhých lidí a hodnotí emoce, a to nejen své, ale i emoce druhých lidí. V 8 letech dokážou ovládat své emoce – potlačit zlost. V MŠV propojují žáci emoční hodnocení a racionální uvažování. Rozumí svým pocitům. Znají jejich smysl, dokážou je vyjadřovat a rozlišovat jednotlivé emoce od sebe. V 10 letech chápou emoční ambivalenci. Ví, že lidé kolem nich mohou mít různé pocity, ať už pozitivní či negativní. Tyto pocity se mohou objevovat zároveň a mohou být spojené s určitou událostí či věcí. (Vágnerová, 2012, s. 305-309)

Na sociální vývoj má vliv rodina, ale hlavně dětská skupina, ve které se děti učí spolupráci, pomoci slabším, soutěživosti a soupeřivosti mezi sebou. Na začátku školního roku bývají vztahy mezi spolužáky spíše nahodilé. To se však mění na konci tohoto období, kdy z nahodilých vztahů vznikají přátelství, vztahy trvalejší. (Plevová, 2006, s. 31) Vstupem do školy dítě získává roli školáka, která má určitá pravidla naplňující očekávání. Pokud se dítě chová v souladu s těmito očekáváními, čeká ho odměna, pokud ne, je odmítáno. Dítě se začíná osamostatňovat a přijímá zodpovědnost za vlastní jednání. (Petrová in Šimíčková-Čížková, 2010, s. 110). V rodině se mění sociální postavení dítěte, kdy se stává školákem a jeho pokoj se mění podle těchto potřeb. Do pokoje je umístěn psací stůl, ale také i další nábytek, pro naplnění role školáka. (Vágnerová, 2012, s. 312)

## 2 HRA

Hra je v průběhu života člověka důležitá, a to hlavně v předškolním věku. Pomocí hry se žáci učí spolupráci s ostatními dětmi. Zdokonalují a osvojují si nové dovednosti a znalosti. Žák se hrou učí, a to tak, že napodobuje své okolí. Při tvorbě programu má hra své důležité místo, a proto jsem zde zařadila tuto kapitolu. Do problematiky vstoupíme krátkou podkapitolou o volném čase, kdy táborový vedoucí je jedním z pedagogů, který pomáhá dítěti efektivně využívat volný čas. Další podkapitola je charakteristika her a metodika uvádění her, pod níž jsem zařadila jednotlivá specifika hry, která jsou důležitá pro tvorbu praktické části.

### 2.1 Volný čas

Autoři pedagogického slovníku definují volný čas jako „*dobu, která zůstane z 24 hodin běžného dne po odečtení času věnovaného práci, péči o rodinu a domácnost, péči o vlastní fyzické potřeby (včetně spánku).*” (Průcha a kol., 2009, s. 341) Ve svém volném čase si vybíráme aktivity, činnosti, z kterých máme radost, děláme je ze své vůle, protože nám přinášejí pocit uspokojení. Volný čas je důležitý i u dětí. Ty však ještě nemají takové zkušenosti, aby se orientovaly ve všech oblastech činností, které mohou vykonávat ve svém volném čase, a proto potřebují vedení, které však bude nenásilné. Vždy by měly jít do činností dobrovolně. (Pávková, 2008, s. 13)

S volným časem se pojí výchova, kterou můžeme definovat „*jako záměrné, cílevědomé, dlouhodobé působení vychovávajícího na vychovávaného v pozitivním smyslu*“ (Hájek a kol., 2011, s. 67) Výchovu ve volném čase může ovlivňovat mnoho faktorů. Jedním z nejpřirozenějších a prvotních je rodina. Ta ovlivňuje dítě svými hodnotami, které jsou pro ně důležité, a také finančně v podobě různých kroužků, které naplňují jejich představy o trávení volného času svých dětí. Volný čas mohou ovlivňovat i vrstevníci. Děti tvoří se svými vrstevníky skupiny, které zastávají různé hodnoty. Mohou sloužit k žádoucímu způsobu naplňování volného času v organizovaných sdruženích nebo neformálních skupinách. V opačném případě může skupina zastávat negativní hodnoty a postoje a mohou vznikat gangy a pouliční party. Volný čas ovlivňuje i prostředí, kde dítě vyrůstá. Je ovlivňováno sousedskými vztahy, neformálními skupinami dětí, ale také tradicemi. (Hájek a kol., 2004, s. 30-31)

Slovenská autorka Kratochvílová (2004, s 87-88) popisuje pět funkcí volného času oproti autorovi H. W. Opaschowskému, který vypracoval podrobnější přehled hlavních potřeb a ukazuje na jejich prolínání, závislosti a rozdílnosti mezi sebou. (Vážanský, 2001, s. 36)

- Zdravotně hygienická funkce – v této funkci se objevuje kompenzace zátěže, ale také odpočinek a rekreace, který je důležitý pro dítě v tomto věku.
- Seberealizační funkce – zde dochází k výběru svých potřeb, zájmů. Volíme si je podle vlastního výběru podle toho, co nás zaujme a v čem se chceme rozvíjet. Mohou nás ovlivňovat jak pozitivně, tak i negativně.
- Formativně výchovná funkce – je zaměřená na formování potřeb žáka ve volném čase. Především jeho potřeb, schopností, ale také k rozvoji motivace, tvořivosti a hodnot. K tomuto rozvoji mu pomáhá pedagog volného času.
- Socializační (společenská) funkce – odehrává se ve společnosti, tedy na různých akcích (tábory, výlety, hry). Dochází k rozvoji a vytváření podmínek, kde žák navazuje kontakty s ostatními vrstevníky.
- Preventivní funkce – je důležité myslet i na prevenci. Do různých aktivit či her zapojovat prvky, které slouží k tomu, aby zabránily nebo minimalizovaly vznik patologických jevů, které mohou vznikat postupem času. Prevence je přínosná pro společnost, ale hlavně pro samotného jedince. (Kratochvílová, 2004, s 87-88)

## 2.2 Charakteristika hry

*“Člověk se hrou zabývá po celý život, avšak v předškolním věku má specifické postavení – je vůdčím typem činnosti.”* (Průcha a kol., 2009, s. 92) Hry pomáhají rozvíjet u dětí dovednosti a zkušenosti na situacích, které jsou „jen jako“. V případě řízené hry, které se věnujeme v této práci, je pro pedagoga důležité stanovení si cíle hry. Proč tu hru děláme? Cíle by měly být jasné a srozumitelné. *„Bez cíle neexistuje cesta a ztrácí se smysl konání.”* (Hanus a kol., 2009, s. 114) Hrou budujeme svět, ve kterém si zkusíme věci nanečisto. Příkladem může být zkoušení si nové role, různé typy chování, ale i cizího prostředí. To, jak jsme se při hře cítili a vydávali ze sebe emoce, je opravdové a má trvalejší charakter. (Franc a kol., 2007, s. 66) To vše představuje u dětí MŠV, a hlavně předškolního věku, jistou harmonii v jejich životě. Hra je pro ně činnost, která je baví a naplňuje. Pro vedoucí nebo garanta hry by neměl být důležitý výsledek hry, ale její průběh, od kterého se odráží i hodnocení celé hry. Vedoucí se pak může poučit z různých chyb, na které si dá příště pozor. V průběhu hry je dobré si všimnout dětí, jak se k sobě chovají, jak mezi sebou komunikují, kdo se ve hře více projevuje a je v roli vůdce a kdo naopak ne. (Němec, 2002, s. 88)

Hra se vyznačuje znaky, které můžeme najít u různých autorů. Jednu z nich přehledně shrnul Činčera:

- Hra jako znak – hrajeme si na něco jako, co není doopravdy, ale má poukázat na něco jiného.
- Emocionální angažovanost – do hry kromě emocí zasahuje vzrušení, nejistota, která je spojena se soutěží.
- Pravidla – každá hra má pravidla, která je třeba respektovat. Dítěti, které pravidla porušuje, je uložena sankce.
- Soutěž – ve hře často soutěžíme, ať už je to proti ostatním dětem nebo proti něčemu, jako je časový limit.
- Cíl – hra by měla mít cíl. Hráč má za cíl vyhrát hru oproti vedoucímu, který má za cíl stmelit kolektiv, naučit děti novým dovednostem, určitým postojům a porozumění. (Činčera, 2007, s. 10)

Hra se vyznačuje určitými body, které je potřeba dodržovat při realizaci her. Jedním z nich je název hry. Čím zajímavější název hry zvolíme, tím je lepší. Pomáhá nám k motivaci účastníků. Při popisu hry potřebujeme určité informace. Odkud jsme čerpali nebo se nechali inspirovat, ať už je to film, kniha nebo příběh, který nás zaujal. U hry bychom měli dbát na fyzickou a psychickou náročnost, ale také na čas, který potřebujeme k přípravě hry na místě. Hru můžeme dělit na drobníčky do 15 minut, malé hry, které mají délku trvání do jedné hodiny, středně velké hry, které trvají dvě hodiny a poslední skupinou jsou hry velké, s délkou trvání do čtyř hodin. Počet hráčů – zde se setkáváme s pojmy minimum a maximum, které nám říkají do kolika hráčů je hra vhodná. Dále je zde rozdělení do 15 hráčů – malé skupiny, 15 až 30 hráčů pro středně velké skupiny a nad 30 hráčů pro velké skupiny. Od počtu hráčů a od náročnosti hry se odvíjí i to, kolik instruktorů na hru potřebujeme. (Hanuš a kol., 2009, s. 119-120)

Každá hra je vymezena pro určitou věkovou kategorii, která se může pohybovat od pubescenta, až po věk zralosti. Prostředí je dalším důležitým bodem pro hru. Jsou hry, které nevyžadují specifické prostředí a dají se snadno přizpůsobit jakémukoliv prostředí. Pak jsou tu hry, které se dají hrát jen venku – v lese, na louce anebo uvnitř. Kromě místa je důležitý i prostor. Jak velká je místnost, jestli je les vhodný pro hru – není hluboký, neprůchozí. Denní doba – kdy je vhodné hrát hru. Jestli dopoledne, odpoledne, večer, v noci nebo až bude svítat. Jsou hry, u kterých nezáleží na době a mohou se hrát kdykoliv. Posledním bodem je materiál.

Co všechno budeme potřebovat ke hře od věcí, které nutně potřebujeme, až po ty, které jsou jen doporučené. (Hanuš a kol., 2009, s. 119-120)

## **2.3 Metodika uvádění her**

Pomocí her můžeme vystavovat účastníky tomu, aby si rozšiřovali komfortní zónu, která představuje pro nás místo, ve kterém se cítíme bezpečně. Aby došlo k jejímu rozšíření, potřebujeme účastníky dostat do zóny učení, kdy jsou vystaveni výzvě, kterou mají zvládnout. Zde musíme dávat pozor, aby výzva nebyla příliš velká a účastníci se neocitli v zóně ohrožení, která jejich komfortní zónu může ještě více zmenšit. Volíme takové aktivity a činnosti u kterých víme, že je účastníci zvládnou. (Pelánek, 2013, s. 22-23) Pokud by se někdo cítil v zóně ohrožení, může dobrovolně z hry vystoupit. Dobrovolnost je jedno z pravidel, které by měl vedoucí respektovat. Na táboře se vyskytuje mnoho her, které jsou různě zaměřené. Hry, které jsou psychicky nebo fyzicky náročné, nemusejí zvládat všichni účastníci. Příkladem mohou být opět noční hry, kdy se většina dětí bojí. Zde jim mohou vedoucí pomoci překonat strach a jít s nimi přes les. Děti se budou bát méně a příště to zvládnou sami, protože jejich komfortní zóna se o kousek zvětší. Mohou se objevovat i děti, které se bojí jít i s vedoucím. Pro ně je lepší, aby hru vynechali, než aby se ocitli v zóně ohrožení, která jim může přinést i nějaké trauma. (Pelánek, 2013, s. 36)

V následujících podkapitolách se zabývám jednotlivými fázemi her, kde jednotlivé pojmy krátce představím, popíšu a vysvětlím u nich, s čím tyto fáze souvisí a co je potřeba u jednotlivých fází her zohlednit, popřípadě promyslet a připravit před samotnou akcí.

### **2.3.1 Příprava hry**

Příprava hry může zabrat mnoho času, proto je dobré co nejvíce věcí připravit doma, abychom se na táboře (akci) mohli co nejvíce věnovat dětem. Zjistíme si, jaký materiál ke hře budeme potřebovat, a zajistíme si ho. S hrou souvisí i pravidla, která si vysvětlíme, ujasníme si časový plán hry a také kolik vedoucích bude potřeba na hru. U složitějších her si pravidla napíšeme i s rozpisem, kde, co, který vedoucí bude dělat. Na místě si najdeme vhodné území, kde budeme hrát hru. Volíme bezpečné místo, které odpovídá náročnosti hry. Připravený materiál zkontrolujeme a najdeme vhodné umístění v terénu. Promyslíme si rozdělení dětí do hry. Pokud nám počet nevychází, mohou se do hry zapojit vedoucí, kteří budou doplňovat týmy. Před hrou by měli děti i vedoucí znát pokyny. Děti by měly vědět, kde a v kolik se bude hrát hra, co si mají obléct a vzít s sebou. Vedoucí by měli znát pravidla hry a vědět, co je jejich úkolem ve hře. (Pelánek, 2013, s. 92-93)

### 2.3.2 Rozdělení hráčů

Děti mohou v hrách soutěžit jako jednotlivci nebo ve skupinách. Pokud však rozdělíme děti do skupin, podpoříme jejich nutnost ke spolupráci, komunikaci mezi sebou, ale také ke stmelení kolektivu. Pro rozdělení dětí do skupin můžeme použít mnoho metod, jako je volba kapitánů, kteří si vybírají hráče do týmů. Nahodilé rozdělení pomocí losování, říkanky či nahodilým řezem skupiny. Samostatné rozdělení, kdy vedoucí řekne kolik skupinek mají udělat. Nejčastějším rozdělením na tábore bývá připravené rozdělení, které předem připraví vedoucí. Tyto týmy bývají velmi vyrovnané, a tak dělají hru napínavější. (Pelánek, 2013, s. 93-95)

### 2.3.3 Motivace

Ke hře patří i motivace, která je pro hru takovým vstupem do jiného světa. Nesouvisí s pravidly. Jde o povzbuzení, navození atmosféry k tomu, aby účastníci chtěli hrát hru. Stejně jako hra má svou přípravu, tak i motivace. Hlavně u her, které jsou náročnější. (Franc a kol., 2007, s. 83) Již samotný název hry může motivovat. Stačí ho jen upravit, aby byl něčím zajímavý. Při navození atmosféry nám mohou pomoci připravené scénky, přečtený nebo odvyprávěný příběh, či část filmu. Dále co nám pomůže jsou kostýmy, různé rekvizity, ale i samotné místo. (Pelánek, 2013, s. 96) Vedoucí by měl znát svou skupinu, kterou vede. Od motivace se odráží i to, jakou má dítě povahu, co mu jde a naopak nejde. To vše může způsobit u hry vedlejší účinek v podobě různých překážek a obtíží. Motivaci můžeme rozdělit na tři části. První z nich jedince aktivizuje. Samotnou hru musíme přizpůsobit skupině. Pokud vedeme skupinu dětí MŠV, budeme ji více motivovat než skupinku dětí, které jsou starší. Další bod motivace je regulace. V tomto bodě si musíme promyslet, co má hra dítě naučit. Jestli hra není příliš těžká na to, aby to dítě zvládlo a jak bude při hře postupovat. Poslední bod motivace posiluje chování, které je od dítěte očekávané. Tedy chování, které je žádoucí. (Hájek a kol., 2011, s. 173)

### 2.3.4 Pravidla

Každá hra má určitá pravidla, která se snažíme vysvětlit jednoduše a srozumitelně „*od jednoduchých ke složitějším, od známé hry k té nové.*” (Hájek a kol., 2004, s. 44) Dětem by mělo být jasné, co mají při hře dělat. Pokud není, vysvětlíme pravidla znovu a zodpovíme veškeré dotazy. Pravidlům hry patří i pravidla území, kde se děti mohou pohybovat. Herní území můžeme s dětmi projít, nebo slovně vysvětlit, pomocí přírodních či umělých objektů. (Pelánek, 2013, s. 98-99)



### 2.3.5 Hodnocení

„*Nezhodnocená činnost jakoby ani nebyla, proto po ukončení hry zhodnotíme průběh, vyhlásíme výsledky.*” (Hájek a kol., 2004, s. 45) Pomocí hodnocení se můžeme učit ze svých zkušeností, chyb a rozvíjet schopnosti. Vedoucí je zde v roli moderátora, který klade dětem otázky jako jsou: „*jak jste se cítili v průběhu hry? (...) jaká byla spolupráce ve skupině? (...) odnesli jste si ze hry něco?*” (Pelánek, 2013, s. 103) U her, které mají krátké trvání, můžeme zařadit hodnocení hned po skončení hry. Naopak u her, které jsou náročnější, můžeme udělat hodnocení i další den. Hodnocení nemusí probíhat jen slovně. K hodnocení můžeme kromě slov využít i části svého těla, jako jsou ruce, kdy nám účastníci mohou ukázat, jak se jim hra líbila nebo jak se právě cítí. To vše jen za pomoci polohy ruky. Pokud je ruka nahoře, děti hodnotí kladně, pokud dole, záporně. To stejné platí i u zvednutého palce. Kromě částí těla můžeme využívat i místnost, kdy jednotlivé rohy místnosti budou znamenat názory dětí. Další způsob hodnocení může být pomocí výtvarného projevu, kdy děti přenáší své zážitky z aktivity na papír, které poté krátce slovně okomentují. Dále se dá hodnocení vyjádřit pomocí sehrané scénky či pantomimy. Velmi stručné hodnocení může probíhat pomocí jednoho slova či krátké věty, která zhodnocuje celou aktivitu. (Pelánek, 2013, s. 102-104)

### 2.3.6 Reflexe

Po dokončení hry či aktivity nastává reflexe, kterou řídí vedoucí (instruktor). Slouží k vyjádření prožitků, které v nás aktivita vyvolala. Každý účastník vnímá hru jinak, a tak se liší i zážitky, které si ve skupině vzájemně vyměňujeme. Můžeme tak pozorovat, jak stejná aktivita zanechala v každém z nás jiný zážitek, který si odnášíme. Reflexi můžeme popsat jako bezpečné místo, kde se můžeme ostatním svěřit se svými pocity. Proč jsme ve hře nebyli úspěšní nebo naopak byli, co bylo tím momentem, kdy jsme se plně ponořili do hry a byli jsme ve flow. Můžeme pozorovat pokroky jednotlivců, ale i skupiny během hry. Reflexi si můžeme představit jako trychtýř, kdy voda (prožitek) protéká jednotlivými komorami, přes které se filtruje. (Kirchner, 2009, s. 107-109)

1. „*Posouzení – například stupeň zapojení do akce,*
2. *vyvolání a vzpomínání – vzpomínáš si na příklad výborné spolupráce,*
3. *působení – jaké emoce jsi prožíval, a účinek – jak se to projevilo na plnění úkolů,*
4. *shrnutí – co jsi se naučil,*
5. *aplikace – vidíš souvislost mezi tím, co jsi zde dělal, a školou,*
6. *závazek a rozhodnutí – co budeš dělat příště jinak.*” (Kirchner, 2009, s. 109)

Na konci trychtýře nám zbude jen kapka vody, která představuje změnu. Vždy si musíme uvědomit, že reflexe je i o tolerování a každý by měl každého respektovat, i když se mu jeho názor nebude líbit. Také je o pravidlech, do kterých můžeme zařadit, že vždy mluví jen jeden a ostatní poslouchají. K tomu nám může pomoci posílání míčku po kruhu, kdy mluví jen ten, kdo zrovna míček drží. (Kirchner, 2009, s. 107-109)

### **3 DRAMATURGIE POBYTOVÉ AKCE**

Tato kapitola je pro praktickou část důležitá, a to hlavně při tvorbě programu. Zabývám se zde tábory, a to jejich stručnou charakteristikou, rozdělením a jejich personálem. V další podkapitole se zabývám rámcem akce, kde se věnuji dramaturgii a vhodným umístěním her do programu. Také jsem zde zařadila celotáborovou hru, ve které se zabývám i pohádkovým světem, kterým jsem se nechala inspirovat jako tématem tábora. V poslední kapitole se věnuji skladbě programu akce.

#### **3.1 Tábory a pobytové akce**

Tábory a pobytové akce poskytují dětem zpestření jejich volného času, kdy v období prázdnin ho mají mnoho. Většinou jezdí na tábory děti ve věkové kategorii od 7 do 14 let. Děti na táborech navazují nová přátelství, získávají nové dovednosti, zkušenosti, které jsou spojené s různými zážitky. Tábory jsou i o dobrodružství, kdy děti jsou postaveny před určitou výzvou, kterou mají překonat. Příkladem může být noční hra ve tmě. (Bezchleba, 2012, s. 34-35)

V dnešní době existuje řada táborů, které můžeme rozdělit podle období na letní a zimní. Dalším rozdělením je věk účastníků. Pro ty nejmenší jsou tu tábory pro rodiče a jejich děti, až po dorost či smíšené skupiny. Dále je tu rozdělení podle schopností účastníků. Zde rozlišujeme účastníky na zdravé, integrované či se zdravotním postižením. Při výběru tábora nám mohou pomoci i zaměření, které nabízí. Většinou se setkáváme s tábory, které jsou sportovní, všeobecné, jazykové, ale i pracovní. Velkou roli na táboře hraje i ubytování, které může být stanové, ve srubech nebo v pevných stavbách. Poslední rozdělení je podle základny, která se dělí na stále, putovní, příměstské nebo hvězdicové. (Polášek a kol., 2007, s. 3)

##### **3.1.1 Tým tábora**

Bez týmu vedoucích by nešel uspořádat tábor. Každý z nich zaujímá určitou funkci, která je důležitá pro chod tábora. Hlavní vedoucí zaujímá nejdůležitější funkci. Má totiž na starost celý tábor, od přípravy programu, vedení týmu vedoucích, až po zodpovědnost za děti a mnoho dalšího. S táborem a s vedením dětí a mládeže by měl mít nějaké zkušenosti, třeba jako oddílový vedoucí. (Harmach a kol. 2004, s. 15-16) Role hlavního vedoucího musí plnit určité požadavky. Stát se jím může osoba starší 18 let. Optimální je, když se hlavním vedoucím stane osoba, která má 21 let a má již požadované zkušenosti. Dále by měl být zodpovědný a měl by zvládat stresové situace a zachovat chladnou hlavu, pokud nastane nějaký problém. Také by měl mít autoritu, a hlavně by ho měla bavit práce s dětmi. (Bezchleba, 2012, s. 6-7)

Oddílového vedoucího nemá už tolik věcí na starost, jako hlavní vedoucí. Jeho hlavní náplní na táboře je práce s dětmi v oddílech, za které zodpovídá. (Harmach a kol. 2004, s. 16) Stát se jím může osoba starší 18 let, která je řádně proškolená a má kladný vztah k dětem. Mezi jeho povinnosti patří být příkladem a vzorem pro děti a mládež, starat se o svěřený oddíl a pozorovat vztahy v něm. Pokud se stane nějaký úraz, ihned informovat zdravotníka. Dodržovat pravidla tábora, dohlížet na osobní hygienu dětí a řídit se pokyny od hlavního vedoucího. (Bezchleba, 2012, s. 10-11)

Kromě hlavního a oddílového vedoucího najdeme na táboře instruktora (praktikanta). Instruktor může být osoba starší 15 let, většinou do 18 let. Na starost ho má oddílový vedoucí, bez kterého nemůže vykonávat žádnou samostatnou práci a také nemá žádnou právní odpovědnost. Stejně jako oddílový vedoucí musí být řádně proškolen a dodržovat pravidla tábora. Řídí se pokyny od hlavního a oddílového vedoucího a je povinen se účastnit schůzek pro vedoucí. (Bezchleba, 2012, s. 12)

Na táboře, kromě vedoucích, najdeme i další pracovníky tábora, mezi které můžeme zařadit zdravotníka, hospodáře a kuchaře. Zdravotník se stará o bezpečnost dětí při programu, je vždy nablízku oddílovým vedoucím, které doprovází při všech hrách, činnostech a výletech mimo tábořiště. Dohlíží na dodržování hygienických předpisů, na zdravý rozvoj a odpočinek dětí. Hospodář zajišťuje finance. Stará se o zásobování kuchyně a nákupů čisticích, hygienických potřeb a odměn pro účastníky tábora. Všechny výdaje tábora zapisuje do deníku. Poslední člen týmu je kuchař. Ten má na starost stravování jak vedoucích, tak i účastníků. Musí se při sestavování jídelníčku řídit normami a dodržovat hygienické předpisy. (Bezchleba, 2012, s. 13)

Jednotliví členové tábora se účastní schůzek, které probíhají každý den. Jsou organizované a řeší se jednotlivé body jako je hodnocení a zkušenosti z her. Jak se nám jednotlivé hry povedly, jaký byl průběh hry. Dále se řeší účastníci, a to jaký mají vztah mezi sebou, jestli nebyl problém s některým z nich. Dalším bodem je program na následující den, kdy si připomínají jednotlivé hry a ladí se poslední detaily, popřípadě změny ve hře. Posledním bodem jsou problémy a pochvaly, kdy si probereme dnešní program a společně si řekneme, co se nám povedlo, co nám udělalo radost. Celá schůzka by neměla zabrat mnoho času a měla by vést k povzbuzení celého týmu na další den. (Pelánek, 2013, s. 49)

## 3.2 Rámec akce

Paulusová chápe dramaturgii jako „metodu, jak vybírat jednotlivé programy a sestavovat je do vyšších tematických celků (programových bloků) s cílem dosáhnout ve vymezeném čase kurzu či akce co největšího účinku a efektu.“ (Činčera, 2007, s. 35) Dramaturgie má určitá pravidla, která by měl hlavní vedoucí (organizátor akce) dodržovat. Jedno z nich říká, že důležitější jsou cíle, které sledujeme, než samotné činnosti, které zařadíme do programu. Celý program musí být pečlivě promyšlený, musí na sebe navazovat jednotlivé aktivity, ať už samotnou atmosférou či předešlými aktivitami. (Hanus a kol., 2009, s. 158) Před samotnou akcí bychom si měli naplánovat cíle, kterých chceme v průběhu akce dosáhnout. Volíme cíle, které jsou vhodné pro věkovou skupinu účastníků. Tyto cíle by měly být specifické, měřitelné, akceptované, realistické a termínované. Podle věku účastníků volíme vhodné téma, které zaujme a zároveň propojuje celý program. Na jednotlivé dny můžeme vložit podtémata. K tomu, abychom mohli spojit jednotlivé hry, nám případně může pomoci i příběh. Pro žáky MŠV je vhodné zvolit příběh, který je konkrétní, jasný, na rozdíl od starších žáků, kde můžeme volit volnější propojení her. Narozdíl od tématu je příběh jasný, a tak mu všichni účastníci rozumí od začátku akce. (Pelánek, 2013, s. 63-67)

Dramaturgii můžeme rozdělit na dvě skupiny. První z nich je teoretická dramaturgie. Je to fáze, kdy začínáme hledat obsah a pracujeme již s tématy, která jsou zatím jen abstraktní. Měli bychom si vymezit dostatek času, abychom stihli napsat scénář, vybrat vhodná témata, hry a aktivity, které budou na sebe navazovat. Druhá je praktická dramaturgie. Vychází z první části, kdy z jednotlivých témat tvoříme program. Podle autora Martina můžeme rozdělit dramaturgii na pět stupňů. (Kirchner, 2009, s. 114)

První stupeň je zaměřený na téma. Zde je důležité zvolit dobré téma, od kterého se všechno odvíjí. Jaké hry, aktivity zařadíme do programu. Co nám pomůže k navození atmosféry. Téma volíme obecné, abychom mohli snadno korigovat směr, kterým se program bude ubírat. K tomu nám mohou pomoci otázky, pomocí nichž téma rozšíříme do několika úrovní. (Franc a kol., 2007, s. 32-33)

- „Jaký typ kurzu nejlépe naplní toto téma – expediční, pobytový, zimní, kombinovaný?
- Jaký typ aktivit by se na kurzu měl objevit – hry, reálné úkoly, dílny a semináře?
- V jakém prostředí by se měl kurz odehrávat – v přírodě, na středisku, uprostřed města?
- Jaké instruktory bude potřeba a kolik?
- Jaká je cílová skupina účastníků?“ (Franc a kol., 2007, s. 33)

V druhém stupni začínáme pracovat na tvorbě scénáře. Ten představuje detailní plán tábora kdy, jaká aktivita či činnost bude probíhat. Můžeme tvořit v programu místa, kde budeme nechávat prostor, který budeme až na táboře podle potřeby doplňovat. V průběhu tábora může dojít ve scénáři ještě k několika změnám. Vždy ale musíme myslet na to, že se mohou změny dotknout i toho, že nám program nebude na sebe navazovat. Proto je důležité si v průběhu tvorby scénáře klást otázky: „*Čeho chci dosáhnout? Jak toho chci dosáhnout?*” (Franc a kol., 2007, s. 34)

Třetí stupeň se zaměřuje na praktickou dramaturgii. Zde tvoříme a vybíráme hry do programu. Při tom musíme myslet i na to, kolik instruktorů bude potřeba na jednotlivé činnosti, kolik času nám zabere příprava, jaký materiál budeme potřebovat, jak dlouhý bude program a jakou máme skupinu. (Franc a kol., 2007, s. 32-35)

Čtvrtý stupeň se opět věnuje scénáři, a to jeho dokončení. Dodělávají se poslední úpravy a probíhají kontroly jednotlivých etap. Zda všechno do sebe zapadá, jestli máme úplný seznam materiálu a kontrola her a jejich pravidel. (Franc a kol., 2007, s. 32-35)

Poslední pátý stupeň probíhá na táboře. V tomto stupni probíhají změny programu, které se mohou odvíjet od účastníků, nečekaných nehod, ale i od nepříznivého počasí, kdy musíme jednotlivé hry prohodit nebo vyměnit za jiné. Důležité je na tyto změny rychle reagovat a improvizovat. (Franc a kol., 2007, s. 32-35)

### **3.3 Skladba programu akce**

U plánování programu musíme myslet i na rytmus, spád a gradaci. Akce by měla být rozplánována tak, že se v ní objevují pauzy, které vzápětí střídají další děje. To dodává akci určitý rytmus, který vnímáme, pokud dodržíme pauzy. V knize od Hanuše a Chytilové můžeme najít citát od Cicera, v kterém popisuje důležitost rytmu. „*V padajících kapkách vody – protože jsou mezi nimi přestávky – vnímáme rytmus. V řece, která plyne, vůbec ne. Není rytmu v tom, co je plynuté.*” (Hanuš a kol., 2009, s. 159) V tom nám může pomoci křivka, na které můžeme vidět znázorněné jednotlivé body, jak se gradace vyvíjí a kde naopak klesá a je doprovázená pauzami. Při sestavování programu je dobré se držet několika zásad, které nám pomohou k tomu, aby akce měla určitý rytmus. Řídíme se základním principem, tedy „*od jednoduchého ke složitějšímu, od konkrétního k abstraktnějšímu.*” (Pelánek, 2013, s. 70)

Proto je dobré na začátku akce zařadit hry, které jsou soutěživé, svižné, s rychlým tempem jako jsou různé honičky, které mají jednoduchá pravidla a jsou snadno pochopitelné. Ke konci zas naopak zařadit hry, které budou podporovat spolupráci účastníků, u kterých bude

tempo už volnější a hry budou spíše komplikované. Na začátku akce je dobré účastníky rozdělit do družstev, kde budou hrát hry, které jsou kolektivní, které se budou postupem času stupňovat do her soutěživých mezi jednotlivými skupinami. Před samotným koncem zas můžeme účastníky rozdělit, kde budou hrát hry jako jednotlivci, kdy se na konci opět vrátí ke kolektivním hrám. Co se týče her, které jsou psychologicky náročné, snažíme se je zařadit doprostřed programu. Nikdy je nezařazujeme ke konci, kde není už takový čas na vstřebání hry. (Pelánek, 2013, s. 70-71)

Abychom mohli dodržet jednotlivé principy, musíme neustále myslet na cíle, které jsme si zvolili. K tomu nám může pomoci sestavení kostry, kdy začínáme u her, které naplňují naše cíle, a doplňujeme je hrami a aktivitami, které jsou v souladu s těmito cíli. Jednotlivé hry pak sestavujeme do dnů tak, aby na sebe navazovaly. Pozor si dáváme na atmosféru jednotlivých dnů, kdy musíme pečlivě zvážit, jestli hru zařadíme spíš dopoledne, odpoledne nebo na večer. Také nemůžeme dát po sobě dvě hry, které jsou zaměřené na stejnou činnost. Proto je dobré střídát jednotlivé hry jako jsou pohybové, fyzické, či hry, které jsou zaměřené na myšlení. V programu si tak každý najde hru, činnost, která ho baví a jde mu a zároveň se naučí i něco nového. Program je hned o něco zajímavější, pestřejší a snadněji naplní zvolené cíle. (Pelánek, 2013, s. 71-72)

### **3.4 Celotáborová hra**

S táborem souvisí i pojem celotáborová hra, která se prolíná celým táborem, a to od jeho začátku, kdy pomocí příběhu, postav a rekvizit motivujeme účastníky k činnosti, až po konec tábora, kdy následuje společné završení v podobě vyhodnocení účastníků. Někdy se místo pojmu celotáborová hra, setkáváme s pojmem etapová hra. Ta se dělí na etapy, kterým se v rámci toho dne, doby, věnujeme.

Základem dobré celotáborové hry je její příprava, kterou nesmíme podcenit. Jako první vybereme téma, které bude vhodné pro naši věkovou skupinu. Následuje pak výběr vhodných her, které zařadíme do programu. V poslední řadě zbývá bodování, příprava pomůcek a odměn pro účastníky, které mohou být i ručně vyráběné od vedoucích, v podobě památečního diplomu na tábor. (Červinka, 2017, s. 22) Při realizaci celotáborové hry a jejích etap jsou důležitá pravidla, a hlavně jejich vysvětlování. Pokud jsou pravidla špatně vysvětlena nebo někteří účastníci pravidla nechápou, může to zkazit celou hru. (Laš, 2016, online)

V celotáborové hře se setkáváme s různými postavami. Některé z nich představují zlo, proti kterému bojujeme a chceme nad ním zvítězit. Zlo zde může představovat osoba, která

může být i imaginární, o které se jen mluví nebo zanechává různé stopy, jako jsou dopisy. Další postava a nejbližší postava účastníkům je průvodce. Ten sděluje účastníkům úkoly, radí jim a podává jim informace. Poslední je autorita, která budí v účastnících vážnost a zadává jim úkol, který je potřeba vyřešit. Ta stejně jako zlo může být imaginární. Setkáváme se s ní většinou jen na začátku a na konci příběhu. (Pelánek, 2013, s. 78)

Dobře naplánovaná a realizovaná celotáborová hra podporuje účastníky v soutěživosti mezi ostatními týmy, kdy každý tým chce vyhrát. Společně překonávají výzvy, které jsou různě obtížné a každá je zaměřena na něco jiného. Příkladem mohou být různé výzvy zaměřené na rychlost, zručnost a chytrost účastníků, kdy musí společně řešit různé šifry a hlavolamy. Svě kouzlo má i příběh, který vtáhne účastníky do děje tábora a také hodnocení, které musíme dopředu promyslet. Hodnocení by mělo být napínavé až do konce, aby motivovalo účastníky k dalším hrám. Pokud by vyhrával pouze jeden tým a byl dál v hodnocení než ostatní, demotivovalo by to ostatní účastníky k tomu, aby se dále snažili. Do programu často bývá zařazená velká celodenní hra, která hodnocením může pořádně zamíchat, a nakonec může zvítězit tým, který celou dobu prohrával. (Laš, 2016, online) Pokud chceme dosáhnout toho, aby vyhráli všichni, můžeme z původně soutěživých týmů udělat za pomoci nečekaných okolností to, že se týmy spojí v jeden tým a společně vyhrají nad zlem. Z každého účastníka se stane vítěz, který získá odměnu. (Pelánek, 2013, s. 79)

K celotáborové hře patří i kostýmy, které pomáhají instruktorům k hraní rolí, navození atmosféry a k motivaci. Účastníkům zas pomáhají lépe se dostat do děje příběhu a pochopit ho. Ke kostýmu patří i rekvizity, pomocí nichž můžeme kostým ozvláštnit a doladit. Dalším prvkem je malování. Pokud se rozhodneme namalovat obličej, měli bychom volit barvy, které jsou výrazné, jako je černá a červená barva. Vždy volíme barvy, které jsou vhodné na malování obličeje. Můžeme použít i barvy, které po nasvícení svítí. Kostým o to víc ozvláštníme. Ke kostýmům a atmosféře patří i prostory, které můžeme různě dotvořit prací účastníků z předešlých činností a her. (Pelánek, 2013, s. 160-161)

### **3.4.1 Pohádky**

Pokud se řeknou pohádky, vybaví se nám dětství, kdy nám rodiče a prarodiče četli pohádky. Pomocí pohádek jsme utíkali do světa plného kouzel a nadpřirozených bytostí jako jsou princezny, draci, kouzelné předměty a mnoho dalšího. Dětem jsou pohádky velmi blízké a mnohdy pomocí nich dokážou chápat určité situace, poučit se, ale i něco nového se naučit. V celotáborové hře jsem zvolila téma *S námi do pohádky*, kdy se budou objevovat jednotlivé nadpřirozené bytosti z vybraných pohádek.



Pro děti jsou pohádky klíčem do světa dospělých, kterému dává smysl a řád. Stávají se mostem mezi dětmi a dospělými, kteří již z dětství vyrostli. Často vidíme v pohádkách kontrast mezi dobrem a zlem, jednoduché zápletky mezi bytostmi, ale i řeč jazyka, pomocí něhož z chaotického a nesrozumitelného světa vzniká svět, který je pro dítě srozumitelný. (Černoušek, 1990, s. 7-9) V pohádkách panuje harmonie, všichni jsou šťastní, ale pak nastane situace, která to vše změní. Drak unese princeznu, objeví se zlá ježibaba či pýcha a lakota ostatních postav. Najednou v pohádce převládá zlo. V tom se objeví naděje na vysvobození v podobě zachránce, který je odvážný a nebojí se postavit zlu. Toto všechno vyvolává v dětech prožitek, který se v nich upevňuje a učí je morálce. (Streit, 1992, s. 24-26) Z hlediska duchovního rozvoje přinášejí pohádky dětem zábavu, ale také rozptýlení. Rodiče by měli dětem číst pohádky, a ne je jim pouze pouštět v televizi. Pro jejich rozvoj je důležité vybírat pohádky, které jsou po literární stránce přínosné a vedou k tomu, aby děti četly, zajímaly se o literaturu, ale také aby se naučily naslouchat příběhu, který právě někdo čte. (Černoušek, 2019, s. 13)

## 4 PRÁCE ZAMĚŘENÉ NA TÁBOROVÉ PROGRAMY

Bakalářských prací zabývajících se tvorbou programů vícedenních akcí, jako je letní tábor, najdeme celou řadu. Do této kapitoly z těchto programů jsem vybrala tři bakalářské práce, které se věnují tvorbě letních táborů. Vybírala jsem takové práce, které byly nejvíce podobné mojí práci, ať už zaměřením na pohádkový svět či vytvořeným programem pro děti, jenž mě zaujal.

### **Klára Bruknerová – „Návrh programu na letní tábor se zaměřením na rozvoj spolupráce”**

Klára Bruknerová se ve své práci „*Návrh programu na letní tábor se zaměřením na rozvoj spolupráce*” zaměřuje na tvorbu celotáborové hry, kde v teoretické části popisuje pojmy týkající se této problematiky, jako je volný čas, letní tábor, MŠV a hra. Rozdíl prací je ve věkové skupině, kdy je má práce zaměřena pouze na děti MŠV, a to z důvodu volby tématu celotáborové hry, které je uzpůsobeno této věkové skupině. Práce autorky je zaměřena kromě MŠV i na děti staršího školního věku. Důraz u tvorby programu je zde na rozvoj spolupráce mezi účastníky tábora. Celá celotáborová hra je rozdělena na devět dní, kdy děti musí získat z různých zemí byliny, které pomohou k uzdravení královny. (Bruknerová [online], 2015)

### **Anna Obořilová – „Využití her na letním dětském táboře”**

V bakalářské práci „*Využití her na letním dětském táboře*” se autorka Anna Obořilová stejně jako já zajímá o pohádkový svět, který je dětem velmi blízký. Autorka se zde zaměřuje na klasické pohádky od známých českých autorů jako je Božena Němcová, ale také i od zahraničních autorů jako je Hans Christian Andersen. Za cíl zde má autorka vytvoření a zprostředkování týdenního pobytu, který je velmi pestrý a má různorodé zaměření.

V teoretické části zmiňuje pojem dítě, na které je program zaměřený. Popisuje zde rozdělení dětského věku a také zmiňuje vlivy působící na dítě během tohoto období, jako je prostředí a vychovatel. V další kapitole se věnuje výchově ve volném čase, kde zařadila hru, která je stěžejní pro tvorbu programu. Dále se věnuje táboru a jeho rozdělení. V praktické části najdeme kapitolu o celotáborové hře, která je zaměřena na pohádky, na které se ve své práci taktéž zaměřuji. (Obořilová [online], 2015)

## **Andrea Lorencová – „Příměstský tábor Škola Malého stromu“**

Andrea Lorencová ve své bakalářské práci „Příměstský tábor Škola malého stromu“ vytvořila pro žáky MŠV program na příměstský tábor, který je inspirovaný knihou, která nese stejné jméno jako název práce Škola malého stromu. V teoretické části najdeme pojmy jako MŠV, volný čas, výchova, tábor, dramaturgie a hra. V praktické části autorka vytvořila program na jednotlivé dny tábora, které jsou dopodrobna popsány. Nechybí ani tabulky, které jsou přehledné a snadno se v nich orientuje. Na konci praktické části najdeme zhodnocení příměstského tábora, kde autorka hodnotí, jak se celý tábor povedl, co se účastníkům tábora líbilo nejvíce a co nejméně. (Lorencová [online], 2019)

## 5 CHARAKTERISTIKA A CÍL PROGRAMU

Předložený program tábora je vhodný pro žáky prvního stupně základní školy, kterým jsou pohádky velmi blízké. Hlavním cílem mé bakalářské práce je sestavit program vícedenní akce „S námi do pohádky“, který bych ráda v budoucnu realizovala na táboře. Většinu her, které jsou zde obsaženy, mám již vyzkoušené z letních táborů nebo z praxí v průběhu studia. Vlastní přínos práce by měl tedy spočívat především v tom, že tyto jednotlivé již ozkoušené aktivity propojím do smysluplného celku – programu, který bude respektovat pravidla dramaturgie popsaná v kapitole 3. Program tábora bude koncipován tak, aby podněcoval rozvoj pohybových dovedností, kreativity, spolupráce mezi účastníky tábora a jejich vzájemného respektování. Záměrem je také prohloubit pozitivní vztah k přírodě. Program je sestaven tak, aby v dětech podporoval chuť spolupracovat mezi sebou, a také aby rozvíjel tvořivost, kreativitu, motoriku a pohybové schopnosti. Účastníci jsou rozděleni do týmů, kdy jednotlivé týmy soutěží proti sobě. Na konci celotáborové hry se týmy spojí a společně zlomí zlé kouzlo.

### 5.1 Pojmy a námět k celotáborové hře

Námět celotáborové hry je založen na příběhu o Království za sedmero horami, kde vládne pohádkovým bytostem hodný a spravedlivý král. Jednoho dne se objevila zlá a mocná čarodějka, která chtěla získat moc nad tímto královstvím. To se jí nepovedlo, a tak seslala mocné a zlé kouzlo, které způsobilo to, že se z království vytratila radost a začalo převládat zlo nad dobrem. Jedinou nadějí na vysvobození je nalezení velmi vzácné kouzelné formule, která se před mnoha lety ztratila. Král a jeho věrný rádce se snažili najít kouzelnou formuli. Bohužel bez úspěchu. Království mohou zachránit jen děti, pokud splní všechny úkoly. Za každý splněný úkol budou blíže k tomu, aby našly kouzelnou formuli, která toto kouzlo zlomí. Tím vysvobodí Království za sedmero horami a s ním i celý pohádkový svět.

V celotáborové hře se vyskytují prvky, které je potřeba vysvětlit účastníkům, aby lépe pochopili děj příběhu a věděli, co je jejím cílem.

- Žetony – každý tým obdrží od vedoucích žetony, které získávají za jednotlivé hry. Dále od vedoucích obdrží vak, do kterého si budou dávat získané žetony z her. (příloha č. 1)
- Mapa – pomocí mapy najdou děti cestu na tajuplnou stezku, která skrývá jednotlivé části kouzelné formule. (příloha č. 2)
- Kouzelné formule – na cestě na tajuplné stezce účastníci získávají jednotlivá slova kouzelné formule. (příloha č. 3)

Mapu a kouzelnou formuli rozepisují podrobně v šestém dni v programu. Ve večerním nástupu je společná reflexe, kde děti získávají od vedoucích žetony. Za každý den mohou dostat maximálně 5 žetonů, a to z her, které jsou v tabulce barevně označeny. Za první místo ve hře získává tým 4 body. Za druhé místo 3 body. Za třetí 2 body a za poslední 1 bod. Každou hru tak vedoucí oboduje. Kdo má největší počet bodů, získává 5 žetonů. Skupina s nejnižším počtem bodů získává 2 žetony. Vedoucí mohou výjimečně žetonem oceňovat i děti za jejich výkony a snahu, a také mohou žetony odebírat, a to v případě, pokud skupinka nebo člen skupinky dělá něco, co nemá. Získané žetony si vždy schovají děti do pytlíčku.

### Bodování her

	1. blok	2. blok	3. blok	4. blok
2. den	talismany	třídění odpadu strašidla	Jeníček a Mařenka	vzkaz
3. den	trpasličí disciplíny chyt' šátek živá písmena kouzelná hůlka	hledání Sněhurky	Šípková Růženka	
4. den	cesta k rybníku bažina les mlha	překážka na cestě úklid rybníka rybník Brčálník	výroba lodí pro Rákosníčka	závody lodí pevnina cesta do tábora
5. den	vlajky	ztracené korále Zlatovláska	stavění hradů a zámků	

**Zelená** – nehodnotí se

**Žlutá** – hodnotí se podle pořadí

## **6 HARMONOGRAM DNE A TÝDENNÍ PLÁN TÁBORA**

Do harmonogramu jsem zařadila čtyři bloky. Dva z nich jsou v dopoledních hodinách a dva v odpoledních hodinách. Vždy mezi jednotlivými bloky je pauza na svačinu a krátký odpočinek. V harmonogramu se objevuje i večerní nástup, který slouží k reflexi celého dne. Po něm následuje večerní program, který je oddechový u ohně s kytarou nebo s aktivitami. Celý program děti doprovází dopisy od krále, kde je informuje o tom, co se v pohádkovém světě děje. Tyto dopisy a také vzkazy, které se zde objevují, jsou psány kurzívou. Děti procházejí celou říší a potkávají různé pohádkové bytosti, které potřebují pomoc. V programu popisují jednotlivé aktivity, činnosti a hry, které budou děti realizovat v každém dni. Začínám cíli, kterých chci dosáhnout v ten den, poté popisují jednotlivé aktivity a hry. Při hodnocení dostává každá skupina od vedoucích žetony, které budou potřebovat při hledání ztracené formule.

### **6.1 Harmonogram dne**

8:00 – 8:30 – budíček, rozcvička, ranní hygiena

8:30 – 9:00 – snídaně

9:00 – 10:30 – 1. blok

10:30 – 11:00 – svačina

11:00 – 12:30 – 2. blok

12:30 – 13:00 – oběd

13:00 – 14:30 – polední klid

14:30 – 16:00 – 3. blok

16:00 – 16:30 – svačina

16:30 – 17:30 – 4. blok

17:30 – 18:00 – večere

18:00 – 19:45 večerní nástup (reflexe)

19:45 – 20:00 druhá večere

20:00 – 21:30 – večerní program

21:30 – večerní hygiena, příprava na spánek

22:00 – večerka

## 6.2 Týdenní plán tábora

V následující tabulce jsou uvedeny jednotlivé hry a aktivity, které jsou barevně odděleny podle zaměření. Vysvětlivky barev najdeme dole v legendě pod tabulkou.

	1. blok	2. blok	3. blok	4. blok	večerní program
<b>1. den</b>	X	příjezd na tábor	pavučina	tvorba pravidel	příjezd královského posla
			co nás spojuje		
			lávka		
<b>2. den</b>	talismany	třídění odpadu	Jeníček a Mařenka	vzkaz	pohádkový kvíz
		strašidla			
<b>3. den</b>	trpasličí disciplíny	hledání Sněhurky	Šípková Růženka		zpívání u ohně
	chyť šátek				
	živá písmena				
	kouzelná hůlka				
<b>4. den</b>	cesta k rybníku bažina	překážka na cestě	výroba lodí pro Rákosníčka	závody lodí	noční stezka
	les	úklid rybníka		pevnina	
	mlha	rybník Brčálník		cesta do tábora	
<b>5. den</b>	vlajky	ztracené korále	stavění hradů a zámků		pohádkový chaos
		Zlatovláška			

<b>6. den</b>	hledání kouzelné formule		královské hry	twister	královský bál
			kreslení portrétů		
			pexeso	výroba čelenek	
		pohádkový svět			
<b>7. den</b>	příjezd krále	úklid tábora a odjezd domů			

Noční hra

Pohybové aktivity

Tvořivé a kreativní aktivity

Seznamovací hry a aktivity

Oddechové a klidnější aktivity

Aktivity zaměřené na přemýšlení, paměť



### **6.2.1 1. den**

Příjezd všech účastníků do tábora je ve 12:00 hodin. Po obědě následuje vybalování a oddechnutí po cestě. Děti se seznamují s chodem tábora a orientací, kde se co nachází a zároveň jsou poučeny o bezpečnosti během tábora od vedoucích. Ve 14:30 začíná třetí blok, kde jsou zařazené seznamovací hry. Výběr těchto her do programu je z důvodu, že se účastníci neznají mezi sebou. Najdeme zde hry, které jsou dynamické, rychlé a mají snadná pravidla. Při večerním nástupu probíhá reflexe z jednotlivých her, kde je prostor i pro sdělení informací či zodpovězení otázek od dětí k programu či jiným věcem. U večerního programu se objeví posel, který pomocí talismanů, rozdělí děti do čtyř skupin. Tyto skupiny jsou již předem dané a věkově vyrovnané. Posel uvede děti do děje celotáborové hry, která je bude provázet celým táborem.

#### **Cíle dne:**

- Děti budou schopny: vyjmenovat jména ostatních účastníků, orientovat se v tábořišti, komunikovat s ostatními účastníky na táboře.

### **3. blok**

#### **Pavučina**

- Cíl: paměť, komunikace
- Čas: 20 – 30 min podle počtu účastníků
- Prostředí: kdekoli
- Pomůcky: klubko
- Motivace: Už jste někdy viděli pavučinu? My si tady jednu takovou pavučinu vytvoříme, a to pomocí tohoto klubka.
- Postup: Hru začíná vedoucí, který se představí a řekne pár vět o sobě, a poté hodí klubko dalšímu. Při předání klubka, nesmí zapomenou na to, že musí stále držet kus provázku (klubka). To celé se opakuje do doby, než se všichni představí a drží kus provázku. Vznikne nám pavučina, kterou musíme opět rozmotat, a to tak, že klubko začneme namotávat. Jakmile dojdeme k někomu, řekneme jeho jméno a vyměníme se s ním. To celé pokračuje do doby, než se pavučina rozmotá.
- Zdroj: Vopel, 2009, s. 18

## **Co nás spojuje**

- Cíl: komunikace, spolupráce
- Čas: 20 – 30 min
- Prostředí: kdekoli
- Pomůcky: papír, propiska
- Motivace: Tak teď víme, jak se všichni jmenujeme, ale víte, co nevíme? Co nás tady vlastně spojuje? A to bude váš úkol ve skupinkách, přijít na co nejvíce věcí.
- Pravidla: Vedoucí rozdělí děti do 4 až 6 skupinek. Jejich úkolem bude v časovém limitu 10 minut napsat co nejvíce věcí, které mají jako skupina společné. Všichni mají rádi pizzu, všichni mají doma nějaké zvířátko apod. Po uplynutí časového limitu každá skupinka přečte společně věci, o kterých se dále můžeme bavit.
- Zdroj: Vopel, 2009, s. 25

## **Lávka**

- Cíl: komunikace
- Čas: 20 – 30 min
- Prostředí: louka, hřiště, tělocvična
- Pomůcky: kláda, lávka, lano
- Motivace: Lávka, na které teď stojíte, je pro vás bezpečné místo, na kterém se můžete pohybovat. Pokud stoupnete mimo lávku, ocitnete se v propasti a musíte se vrátit zpět na své původní místo.
- Pravidla: Děti se musí seřadit na lávce podle určitých kritérií od vedoucích, jako je výška dětí, délka vlasů nebo abecedně podle jména. Děti se přesunují na lávce tak, že vždy musí obejít druhého na lávce. Hra končí, jakmile jsou všichni seřazeni podle kritéria.
- Zdroj: *Lávka* [online]

## **16:00 – 16:30 svačina**

## 4. blok

### Tvorba pravidel

- Cíl: komunikace, spolupráce
- Čas: 45 – 60 min
- Prostředí: kdekoli
- Pomůcky: velký papír, papír A4, fixy, pastelky
- Motivace: společné tvoření pravidel, které si účastníci s vedoucími stanoví
- Pravidla: vedoucí dají dětem pokyn, aby se rozdělily do 4 libovolných skupinek, kde společně musí vymyslet alespoň 5 pravidel, které by chtěly na táboře dodržovat. Pak si všichni sednou tak, aby na sebe viděli (nejlépe do kruhu) a přečtou pravidla, která napsali. Na nový velký papír se pak napíší pravidla, na kterých se děti s vedoucími domluvili, že se budou dodržovat a vyvěsí se na místo, kde budou vidět.
- Zdroj: vlastní

**17:30 – 18:00 večeře**

**18:00 – 19:30 večerní nástup**

**19:30 – 20:00 druhá večeře**

### Večerní program

Večer u ohně se objeví neznámý host. Tím hostem je královský posel, který se přišel ohřát k ohni. Dětem vypráví příběh o tom, kdo je a co se děje v jejich království. *Jsem královský posel z Království za sedmero horami, a hledám někoho statečného, kdo vysvobodí naše království a zachrání tak pohádkový svět. Naše Království za sedmero horami bylo krásné a všichni v něm byli šťastní. Vládl nám hodný a spravedlivý král, kterého měli všichni rádi. V království žily různé pohádkové bytosti jako jsou princezny, víly, draci, rytíři, a dokonce i čarodějky a čarodějové.*

*Jednoho dne se jedna zlá čarodějka chtěla zmocnit moci nad Královstvím za sedmero horami. Ale nepovedlo se jí to, a to díky tomuto talismanu. A proto seslala strašné kouzlo na naše království. Z království se vytratila radost a dobro. Začalo převládat zlo. Pohádkové bytosti se začaly schovávat do různých říší království, aby se před zlem aspoň trochu ochránily. Celé království se rozpadá, a s ním i pohádkový svět. Jedinou nadějí je najít velmi starou a vzácnou kouzelnou formuli, která by zlo přemohla.*

Děti a vedoucí se rozhodnou, že královskému poslovi pomohou najít kouzelnou formuli. Za jejich statečnost dá posel každému jeden talisman, který je bude ochraňovat na cestě před zlem. Při předávání talismanů jsou děti volány podle seznamu. Každý z nich dostane od královského posla talisman, který má čtyři barvy a to červenou, modrou, zelenou a žlutou. Každá z barev představuje skupinu, do které jsou děti zařazeny.

**21:30 – večerní hygiena, příprava na spánek**

**22:00 – večerka**

### **6.2.2 2. den**

Pomocí talismanů rozdělil posel děti do čtyř skupinek. Každá skupina dostane od vedoucích pytlík, do kterého budou dávat žetony. Jednotlivé žetony budou získávat za hry a aktivity. Do prvního bloku jsou zařadila hru talismany, kde děti zjišťují, s kým jsou ve skupině a začínají spolupracovat mezi sebou. V dalších blocích jsou hry, které jsou zaměřené na pohyb, spolupráci dětí ve skupině a také na bližší seznámení s vedoucími a prostředím tábora.

#### **Cíle dne:**

- Děti budou schopny: spolupracovat ve skupinkách, zapamatovat si obličej a jména strašidel, domyslet si pohádkovou bytost, přiřadit jednotlivé odpadky do správného kontejneru.

**8:00 – 8:30 budíček, rozcvička, ranní hygiena**

**8:30 – 9:00 snídaně**

#### **1. blok**

##### **Talismany**

- Cíl: pojmenovat a ztvárnit erb a název skupiny, spolupráce
- Čas: 90 min
- Prostředí: kdekoli
- Pomůcky: papír A2, pastelky, fixy, tempery, štětce, vodové barvy, kelímek na vodu
- Motivace: Každý z vás obdržel včera talisman, který vás bude chránit na cestě před zlem. Abyste uspěli, byli jste rozdělení na 4 skupiny podle barev. V každé skupině si musíte vymyslet název, pokřik a také erb, který vás bude doprovázet na vaší daleké a nebezpečné cestě.
- Pravidla: Děti se rozdělí do skupinek, podle barevných talismanů, které včera obdržely a společně budou tvořit a vymýšlet název své skupiny, pokřik a také erb, který nakreslí na papír. Nakonec všechny skupinky představí to, co společně vymyslely a ukáží svůj erb ostatním. Hotové erby pak vystavíme.
- Zdroj: vlastní

**10:30 – 11:00 svačina**

## 2. blok

### Dopis od krále

*Moji milí a drazí přátelé,*

*jsem rád, že jste se rozhodli zachránit království. Budete muset ujít velký kus cesty, abyste našli a pomohli pohádkovým bytostem, které bohužel zlé kouzlo od čarodějky zasáhlo. Za své činy budete odměněni žetony, které Vám pomohou k nalezení kouzelné formule, kterou zlo porazíte. Dnes se vydáte k černému lesu. V lese byla spatřena strašidla, která straší kolemjdoucí a vyvádějí neplechtu po lese. Rozhazují zde odpadky, křičí a plaší zvěř. Vaším úkolem je dát les do pořádku a pochytat všechna strašidla. Pozor, nejsou to obyčejná strašidla, jsou to pohádkové bytosti, na které již zlé kouzlo dolehlo.*

*S pozdravem*

*Král*

### Třídění odpadu

- Cíl: rychlost, přiřazování odpadků do správného kontejneru
- Čas: 30 min
- Prostředí: louka, hřiště, vnitřní prostory
- Pomůcky: krabice označené jako plast, papír, sklo, kov, kartičky s názvy odpadků (v barvách týmů)
- Motivace: dopis od krále
- Pravidla: Na pokyn vedoucího vždy vyběhává jeden z týmu ke kartičkám, které jsou umístěny uprostřed hřiště. Vybere si kartičku (barvy svého týmu) a musí ji hodit do správného kontejneru. Druhý může vybírat až po předání štafety. Vyhrává ten tým, který je nejrychlejší a má správně zařazené odpadky. (Při vyhodnocování můžeme zapojit i děti, které mohou s námi kontrolovat, jestli je odpad dobře zařazen. V případě, že by nebyl správně zařazen, kam by ho zařadili.)
- **Zdroj:** Štafetový třídící běh „KAM–TAM“ [online]

## **Strašidla**

- Cíl: paměť, spolupráce
- Čas: 45 – 60 min
- Prostředí: les
- Pomůcky: nafukovací balonky, krepový papír, lihové fixy, provázky, špendlíky, papíry, propisky
- Motivace: dopis od krále
- Pravidla: V týmech vytvoří děti dvojice. Do lesa smí vstoupit vždy jedna dvojice, která hledá strašidlo (balónek). Každé strašidlo má namalovaný obličej a má u sebe napsané jméno pohádkové bytosti, které si musí dvojice zapamatovat. Každý tým obdrží papíry a propisku. Jakmile se dvojice vrátí z lesa namaluje na papír obličej strašidla a napíše pod něj jméno pohádkové bytosti. Vyhrává ten tým, který má nejvíce nakreslených obličejů a správně přiřazených jmen.
- Zdroj: inspirace Chour, 2000, s. 71

**12:30 – 13:00 oběd**

**13:00 – 14:30 polední klid**

## **3. blok**

### **Jeníček a Mařenka**

- Cíl: rychlost, postřeh, všímavost
- Čas: 90 min
- Prostředí: les
- Pomůcky: lístečky – životy, perníčky
- Motivace: Tábor navštíví Jeníček s Mařenkou s prosbou o pomoc. Potřebují z lesa donést co nejvíce perníčků.
- Pravidla: Do vymezeného území se dají lístečky s perníčky. Barevné perníčky jsou za tři body a hnědé za jeden bod. Děti budou mít za úkol tyto perníčky najít a po jednom je nosit na určené místo, kde bude Mařenka. V lesích žije ježibaba a její pomocníci (vedoucí). Pokud někoho chytí, musí jim dát svůj život a taky perníček. Každý účastník má tři životy. Pokud ztratí všechny tři, musí najít Jeníčka, který jim dá papírek se životem. Vyhrává ta skupinka, která donese nejvíce perníčků.
- Zdroj: inspirace *Latrina* [online]

**16:00 – 16:30 svačina**

#### **4. blok**

##### **Vzkaz**

- Cíl: hledání informací, komunikace
- Čas: 45 – 60 min
- Prostředí: kdekoliv
- Pomůcky: propiska, papír
- Motivace: v táboře děti najdou vzkaz

*Vidím, že jste se vydali na dlouhou a nebezpečnou cestu. Abyste na cestě uspěli, musíte projít výcvikem, kde budete hledat informace o vašich vedoucích a vašem táboře.*

- Pravidla: Děti vytvoří dvojice. Každá z dvojic dostane seznam otázek, na které musí najít odpověď. Pokud se otázka týká vedoucího, může vedoucí zadat úkol, který musí dvojice splnit. Poté jim odpoví na otázku. V seznamu jsou i věci, které mají najít. Hledají odpověď na různé otázky, jako jsou: Kde najdu zdravotníka? Kolik stanů je v tábořišti? Najdi čtyřlístek. Po uplynutí časového limitu si společně s vedoucími otázky zkontrolují.
- Zdroj: *Tajná služba* [online]

**17:30 – 18:00 večeře**

**18:00 – 19:45 večerní nástup**

Reflexe jednotlivých her. Ke hře strašidla se vracíme u večerního programu, kdy mají děti uhádnout z odkryté části pohádkovou bytost. Vedoucí předá každé skupině pytlík na žetony.

**19:45 – 20:00 druhá večeře**



## **Večerní program**

### **Pohádkový kvíz**

- Cíl: spolupráce, komunikace, domýšlení neúplného obrázku (pohádková bytost)
- Čas: podle počtu obrázků
- Prostředí: uvnitř
- Pomůcky: počítač, projektor, stažené obrázky pohádkových bytostí, webová stránka
- Motivace: dneska v lese se nám podařilo zachránit několik pohádkových bytostí. Společně se teď na ně podíváme. Ale má to háček. Pohádkové bytosti se nám mohou odkrývat jen po malých částech.
- Pravidla: ve skupinách se vždy musí domluvit na políčku, které chtějí odkrýt. Bod získává ta skupinka, která uhodne obrázek jako první.
- Zdroj: *Hádání obrázků* [online]

**21:30 – večerní hygiena, příprava na spánek**

**22:00 – večerka**

### **6.2.3 3. den**

V dopoledních blocích je program inspirovaný Sněhurkou a sedmi trpaslíky, kdy jsou jednotlivé hry zaměřené na rychlost, spolupráci a řešení problémů. V odpoledních blocích je hra zaměřena na komunikaci, kdy děti oslovují cizí lidi na ulici.

#### **Cíle dne:**

- Děti budou schopny: oslovit cizí lidi na ulici, komunikovat s nimi, aktivně hledat nová řešení (strategie).

**8:00 – 8:30 budíček, rozcvička, ranní hygiena**

**8:30 – 9:00 snídaně**

#### **1. blok**

##### **Trpasličí disciplíny**

Ráno se v táboře objeví dva trpaslíci, kteří mají namířené na trpasličí disciplíny, které se konají jednou za 100 let. Na tyto disciplíny pozvou i děti. První disciplína je o rychlosti, kdy musí soupeřovy co nejrychleji sebrat šátek. Drahá disciplína je náročnější a děti ji plní ve skupinkách. Třetí disciplína je stará více než tisíc let. Dříve se hrávala mezi kouzelníky, nyní ji hrají různé pohádkové bytosti.

##### **Chyt' šátek**

- Cíl: rychlost, obratnost
- Čas: 30 – 45 min
- Prostředí: kdekoliv
- Pomůcky: šátky
- Motivace: trpasličí disciplíny
- Pravidla: každý si dá šátek za pas. Cílem je získat co nejvíce šátků. Kdo šátek ztratí, jde mimo hrací pole. Do hry se může vrátit, jakmile někdo sebere šátek tomu, kdo mu sebral šátek. Vyhrává ten, kdo zůstane jako poslední.
- Zdroj: *Šátkovaná* [online]

### **Živá písmena**

- Cíl: spolupráce, taktika
- Čas: 15 – 20 min
- Prostředí: kdekoliv
- Pomůcky: papírky se slovy
- Motivace: trpasličí disciplíny
- Pravidla: Děti si vždy vylosují jedno slovo, které musí pomocí svých těl složit a to tak, že si lehnou na zem. Aktivita se dá hrát kdekoliv, kde se dá lehnout na zem.
- Zdroj: Neuman a kol, 2014, s. 92

### **Kouzelná hůlka**

- Cíl: postřeh, rychlost
- Čas: 15 – 20 min
- Prostředí: kdekoliv
- Pomůcky: 5 pastelek
- Motivace: trpasličí disciplíny
- Pravidla: Vedoucí nenápadně rozmístí 5 pastelek, které představují hůlky. Úkolem dětí je tyto hůlky najít. Jakmile někdo hůlku najde, dá ji nad hlavu a řekne „*Já kouzelnou hůlku mám a nikomu ji nedám*“. Pokud se někdo z dětí dotkne toho, kdo drží hůlku a nedořekl větu, tak hůlka ztrácí kouzlo. Hra pokračuje, dokud nebudou nalezeny všechny hůlky.
- Zdroj: Staníček, 2020, s. 198

### **10:30 – 11:00 svačina**

## 2. blok

### Hledání Sněhurky

- Cíl: řešení problémů, paměť, rychlost
- Čas: 90 min
- Prostředí: kdekoli
- Pomůcky: propiska, papír
- Motivace: Do tábora za dětmi dojdou i ostatní trpaslíci, kteří nesou špatnou zprávu. Ztratila se nám Sněhurka. Hledali jsme ji v lese, u řeky, na louce ale nikde není. Nepomůžete nám děti ji najít?
- Pravidla: Děti budou mít za úkol najít Sněhurku, která se jim musí podepsat. Ta se jim podepíše, až získají podpis od všech trpaslíků, kteří se pohybují různě po tábořišti. Trpaslíci se podepisují v určitém pořadí, na které musí děti přijít a také musí splnit úkol, který jim trpaslík zadá, jako je udělat 15 dřepů. Hra končí, jakmile se všem podepíše Sněhurka.
- Zdroj: *Podpisy* [online]

## 3. a 4. blok

### Šípková Růženka

- Cíl: rozvoj komunikačních dovedností – komunikace s cizími lidmi na ulici
- Čas: cca 2 – 2,5 hodiny
- Prostředí: vesnice
- Pomůcky: jehla
- Motivace: pomocí příběhu o Šípkové Růžence. Děti, znáte pohádku o Šípkové Růžence? A víte, co se jí přihodilo? V říši, přes kterou dnes procházíme, se objevily 4 jehly, o které by se mohla Růženka píchnout. Aby se tak nestalo, dostane každá skupinka jednu jehlu, kterou musí za něco vyměnit. Jedině tak ochráníme Růženku, aby se nepíchnla do prstu.
- Pravidla: každá skupinka dostane jehlu a společně s vedoucími se vydají do vesnice, (města) kde se budou snažit vyměnit jehlu za jiný předmět. Po návratu do tábora nastává reflexe. Každý tým ukáže, co za jehlu získal a sdělí ostatním, jak probíhalo vyměňování věcí. Dále se mohou podělit děti o zážitky, které zažily při vyměňování.
- Zdroj: inspirace *Výměna věcí* [online]

**17:30 – 18:00 večeře**

**18:00 – 19:45 večerní nástup**

Vedoucí ohodnotí děti, které při trpasličích disciplínách vyhrály. U hry Šípková Růženka hodnotí vedoucí (mohou s dětmi), kdo donesl nejlepší předmět.

**19:45 – 20:00 druhá**

**20:00 – 21:30 večerní program**

**Zpívání u ohně**

- Cíl: zábava
- Čas: podle zájmu dětí
- Prostředí: kdekoliv
- Pomůcky: kytara, zpěvníky
- Motivace: společné zpívání venku o ohně
- Pravidla: Zpívání si můžeme zpestřit o tyto úkoly: každá skupinka zazpívá jednu sloku, zpíváme vesele, smutně, rychle pomalu, potichu a pak nahlas, vytleskáváme rytmus.
- Zdroj: Neuman a kol, 2014, s. 162

**21:30 – večerní hygiena, příprava na spánek**

**22:00 – večerka**

#### **6.2.4 4. den**

V prvním bloku jsou zasazené hry, které ověří důvěru mezi jednotlivými členy skupiny. Společně se snaží dojít k rybníku Brčálníku. Dále jsou zde pohybové hry a také hry zaměřené na výtvarnou činnost. Ve večerním programu je pro děti připravena noční stezka, ve které překonají strach ze tmy. Zároveň noční stezka představuje první vrchol v programu.

#### **Cíle dne:**

- Děti budou schopny: vymyslet společně strategii, důvěřovat ostatním, koordinovat pohyby, překonat strach z noční stezky, vyrobit loď z papírové krabice.

**8:00 – 8:30 budíček, rozcvička, ranní hygiena**

**8:30 – 9:00 snídaně**

#### **1. blok**

#### **Dopis od krále**

*Moji milí a drazí přátelé,*

*v říši, ve které se ocitáte dnes, bydlí Rákosníček, který má velké problémy s rybníkem Brčálníkem. Zlé kouzlo dopadlo i zde, a tak začal rybník vysychat. Abyste mohly pomoci Rákosníčkovi, musíte přejít přes bažiny a taky hustý les, který se nachází za hustou mlhou. Přeji Vám mnoho štěstí.*

*S pozdravem*

*Král*

#### **Cesta k rybníku**

Cesta k rybníku vede přes les, bažiny a mlhu. Děti si také musí umět poradit s překážkou, která na ně po cestě čeká. Jsou celkem čtyři stanoviště, kde se budou skupinky střídat, a to vždy po jejich zvládnutí.

## **Bažina**

- Cíl: taktika, spolupráce, komunikace
- Čas: 30 min
- Prostředí: kdekoliv
- Pomůcky: noviny
- Motivace: dopis od krále
- Pravidla: Každý dostane stránku novin, na které mohou stát. Úkolem dětí je se dostat na druhou stranu. Pokud někdo stoupne mimo, jsou mu odebrány jedny noviny. Dětem na začátku hry necháme prostor na domluvení se mezi sebou.
- Zdroj: Chour, 2000, s. 90

## **Les**

- Cíl: důvěra, spolupráce, komunikace
- Čas: 30 min
- Prostředí: les
- Pomůcky: lano
- Motivace: dopis od krále
- Pravidla: mezi dvěma stromy je vytvořená pavučina, přes kterou musí účastníci projít. Přes jeden otvor může projít pouze jedno dítě. Ostatní musí projít jiným otvorem. Nesmí se při prolézání otvoru dotknout lana. Pokud se někdo dotkne, musí jít ten dotyčný znovu. Na začátku hry necháme prostor na vytvoření taktiky.
- Zdroj: *pavučina* [online]

## **Mlha**

- Cíl: důvěra, komunikace
- Čas: 30 min
- Prostředí: kdekoliv
- Pomůcky: šátky, kužely, lana
- Motivace: dopis od krále
- Pravidla: děti si zvolí jednoho, který bude navigovat. Ostatní si zavážou šátkem oči. Navigátor má za úkol všechny dostat na druhou stranu po vyznačené trase. Vždy naviguje jednoho.
- Zdroj: Staníček, 2020, s. 78

**10:30 – 11:00 svačina**

## **2. blok**

### **Překážka na cestě**

- Cíl: spolupráce, komunikace
- Čas: 30 min
- Prostředí: kdekoli
- Pomůcky: dlouhé lano
- Motivace: Na cestě k rybníku Brčálníku, jste narazily na překážku, kterou na vás nastražil zlý skřítek. Abyste mohly přejít přes překážku, musíte ji nejdříve odstranit.
- Pravidla: Na laně je vytvořený uzel, který musí rozmotat. Děti se rozdělí ve skupině na polovinu a každá polovina chytne lano. Po celou dobu se musí držet lana. Jejich úkolem je uzel rozvázat. Pokud jsou děti šikovné a podaří se jim to rychle rozvázat, mohou se pokusit o vytvoření uzlu na laně.
- Zdroj: *uzlování* [online])

Po těchto čtyřech stanovištích následuje reflexe, kdy zjišťujeme, co bylo pro děti nejtěžší. Jakou zvolily strategii, jak se cítily, když měly zavázané oči šátkem.

### **Úklid rybníka**

- Cíl: rychlost, obratnost
- Čas: 30 – 45 min
- Prostředí: hřiště, louka
- Pomůcky: lana, předměty
- Motivace: Dokázali jste projít mlhou, lesem, bažinami a odstranit překážku, kterou na nás nastražil skřítek. Za mnou se nachází rybník Brčálník. V rybníku se nachází mnoho věcí, které do něho nepatří. Nepomůžeme ho Rákosníčkovi uklidit?
- Pravidla: každý tým má svůj domeček, kam nosí věci z kruhu, který je uprostřed. Kruh znázorňuje nepořádek v rybníku, kde se nacházejí různé věci, které hlídají mořské příšery (vedoucí). Jeden z předmětů je láhev (pet-lahev) se vzkazem uvnitř. Děti se snaží proniknout do kruhu a vzít z něj nějaký předmět. Předmět musí dostat do svého domečku a nesmí se nechat chytout od příšer. Pokud je příšera chytí, musí odevzdat předmět a jít do vězení. Vězení může opustit první hráč, jakmile přijde osmý. Na vše dohlíží vedoucí. Vyhrává ta skupina, která získala nejvíce předmětů.
- Zdroj: inspirace *Předměty* [online]



## **Rybník Brčálník**

- Cíl: taktika, spolupráce
- Čas: 30 - 45 min
- Prostředí: hřiště, louka
- Pomůcky: barel (nádoza, kterou budou plnit), nádoba na vodu (kýbl)
- Motivace: dopis od krále
- Pravidla: úkolem dětí je co nejrychleji naplnit barel vodou a to tak, že naberou vodu do dlaní. Děti utíkají (jdou) po dráze až k barelu, kde do něj vodu nalévají. Skupinka, které se to povede jako první, vyhrává.
- Zdroj: vlastní

**12:30 – 13:00 – oběd**

**13:00 – 14:30 – polední klid**

### **3. blok**

#### **Výroba lodí pro Rákosníčka**

- Cíl: rozvoj kreativity, fantazie a spolupráce
- Čas: 90 min
- Prostředí: kdekoliv
- Pomůcky: velké krabice, nůžky, krepový papír, temperové barvy, voda, štětec, provázky, fixy, pastelky
- Motivace: Pomohli jsme zachránit Rákosníčkovi rybník Brčálník, ale teď má ještě Rákosníček problém s lodí, která má v sobě díru, a tak nemůže plout po rybníku. Nevyrobíme mu novou loď?
- Pravidla: výroba lodí z papírových krabic, do které se musí vejít dva členové skupiny. Lodě pak mohou děti popsat a říct něco o ní.
- Zdroj: inspirace *Vyrábění Pro Děti - pirátská loď* [online] (příloha č. 4)

**16:00 – 16:30 svačina**

## **4. blok**

### **Závody lodí**

- Cíl: koordinace pohybů
- Čas: 10 - 15 min
- Prostředí: hřiště, louka
- Pomůcky: vyrobené lodě
- Motivace: Vyrobené lodě teď vyzkoušíme, jak rychle jedou.
- Pravidla: Vždy běží dva členové skupiny podle vyznačené dráhy. Běží ve vyrobených lodí. Po doběhnutí se vymění a běží další dva. Vyhrává ta skupina, která doběhne jako první.
- Zdroj: vlastní

### **Pevnina**

- Cíl: spolupráce dětí ve skupině, řešení problémů
- Čas: 15 – 20 min
- Prostředí: kdekoli
- Pomůcky: noviny
- Motivace: Podařilo se Vám přeplout celý rybník až sem ale pozor. Na pevnině, na které stojíte, se začíná propadat. Jedinou nadějí na záchranu je dostat všechny členy skupiny na vyznačené místo, které je velmi malé.
- Pravidla: Děti musí vymyslet, jak všichni členové skupinky se vejdou na noviny. Hry můžeme stěžovat tím, že budeme zmenšovat plochu, kde se mají vejít všichni.
- Zdroj: Vopel, 2009, s. 58

### **Cesta do tábora**

- Cíl: soustředěnost, koordinace pohybů, spolupráce
- Čas: 20 – 30 min
- Prostředí: kdekoliv
- Pomůcky: hůl
- Motivace: Pevnina se už tolik nepropadá, a tak se můžeme vydat do tábora. Má to ale háček. Každá skupinka obdrží hůl, kterou musí dopravit do tábora, a to po vyznačené trase.

- Pravidla: Vedoucí dají dětem hůl, a to na ukazováčky, na kterých hůl ponesou. Děti jsou po vyznačené třeše přes překážky (musí něco podlézt nebo naopak překročit) až do tábora. Alternativa – pokud by byla hra příliš náročná, mohou se hole všichni držet.
- Zdroj: Neuman a kol, 2014, s. 78

**17:30 – 18:00 večeře**

**18:00 – 19:45 večerní nástup**

**19:45 – 20:00 druhá večeře**

### **Večerní program**

Při úklidu rybníku Brčálníku našly děti vzkaz v láhvi, ve kterém bylo napsáno:

*Jsem kouzelná víla a každý den jsem s ostatními vilami tančila u rybníka Brčálníka. Jednoho dne přišel velký obr a většinu vil pochytil a odnesl do lesa. Prosím, zachraňte víly, které byly uneseny.*

### **Noční stezka**

- Cíl: zvládnou projít noční stezkou lesem
- Čas: 30 – 45 min
- Prostředí: les
- Pomůcky: nakreslené 4 víly, baterka nebo lucerna
- Motivace: vzkaz v láhvi
- Pravidla: děti jdou po skupinkách s vedoucím do lesa. Po cestě do lesa si mohou svítit lucernou či baterkou (tlumeným světlem, aby neprobudily obra). Do lesa musí jít potichu, aby nevzbudily obra. Jakmile dojdou k místu, kde jsou víly, spočítají je a jdou zpátky do tábora, kde nahlásí počet. Ráno se od Krále dozví, že víly byly vysvobozeny.
- Zdroj: vlastní

**21:30 – večerní hygiena, příprava na spánek**

**22:00 – večerka**

### 6.2.5 5. den

Hry, které jsou zvolené v těchto blocích vyžadují od dětí, aby se už znaly a uměly mezi sebou spolupracovat.

#### Cíle dne:

- Děti budou schopny: postavit a popsat hrad či zámek – rozvoj fantazie a komunikačních dovedností, poskládat co nejvíce slov z písmen, vymyslet jednoduchý příběh.

**8:00 – 8:30 budíček, rozcvička, ranní hygiena**

**8:30 – 9:00 snídane**

#### 1. blok

##### Dopis od krále

*Moji milí a drazí přátelé,*

*Včera se Vám podařilo osvobodit vily, které byly v lese, a to díky Vaší odvaze a statečnosti. Dnes Vás čeká další úkol, a to je boj, ve kterém se budete snažit získat vlajky od protivníků.*

*S pozdravem*

*Král*

##### Vlajky

- Cíl: taktika, rychlost
- Čas: 90 min
- Prostředí: les
- Pomůcky: vlajky
- Motivace: dopis
- Pravidla: Každá skupinka si vybere v lese místo, kde bude vlajka. Kolem vlajky udělají kruh asi 3 metry velký z přírodnin (šišky, větvičky). Ve skupinkách se rozdělí na obránce, kteří budou bránit vlajku a na útok, který se budou snažit získat vlajky ostatních týmů. Pokud se obránce dotkne protihráče, který chce ukrást vlajku, je zraněný a musí jít zpět do své základny se zdviženou rukou. Pokud má vlajku odevzdá ji. Jakmile dojde na základnu, uzdraví se a vrací se zpět do hry.
- Zdroj: *vlajková hra* [online]

**10:30 – 11:00 svačina**

## Ztracené korále

- Cíl: rychlost, spolupráce, všímavost
- Čas: 45 – 60 min
- Prostředí: kdekoli
- Pomůcky: kartičky s písmeny abecedy (minimálně 4 sady), propiska, papír
- Motivace: Ráno, když se Zlatovláska procházela ztratila korále, které se zakutáleli až jsem do tábora. Vaším úkolem bude co nejvíce korálů najít a poskládat z nich co nejvíce slov.
- Pravidla: Kartičky s písmeny rozmístíme po táboře. Děti mají za úkol co nejvíce kartiček najít. Z písmen, které našly, se pokusí poskládat co nejvíce slov. Za každé slovo získají bod. Skupina, která získá nejvíce bodů vyhrává.  
Hodnocení:  
3 písmena – 1 bod  
4 písmena – 2 body  
5 a více písmen – 3 body
- Zdroj: inspirace *Písmenková burza* [online]

## Zlatovláska

- Cíl: zábava, uvolnění
- Čas: 20 – 30 min
- Prostředí: kdekoli
- Pomůcky: šátek, korále
- Motivace: Podařilo se vám najít všechny korále. Teď je můžeme vrátit Zlatovlásce.
- Pravidla: Děti udělají kruh. Vybere se jeden dobrovolník, který dostane korále a půjde doprostřed kruhu, kde mu zavážeme oči. Necháme mu chvíli času, aby si vybral svoji Zlatovláska. Jakmile si vybere, řekne „*Moje Zlatovláska je*“ A řekne jméno jednoho z dětí. V kruhu se děti prohodí, a popořadě řeknou „*Já jsem tady.*“ Mohou měnit různě hlas, aby je dobrovolník hned nepoznal. Úkolem dobrovolníka, je uhádnout hlas Zlatovlásky. Pokud uhádne, předá korále a vymění se.
- Zdroj: Staníček, 2020, s. 257

**12:30 – 13:00 oběd**

**13:00 – 14:30 polední klid**

### **3. a 4. blok**

#### **Stavění hradů a zámků**

- Cíl: kreativita, komunikace
- Čas: cca 2 hodiny
- Prostředí: les
- Pomůcky: přírodniny, nastříhané provázky
- Motivace: Každá princezna a každý princ bydlí v zámku. Bohužel zlo, které panuje v království, všechny hrady a zámky zničilo. Děti, nepomůžeme princeznám a princům postavit nové hrady a zámky?
- Pravidla: úkolem dětí je z přírodnin postavit hrad či zámek. Každá skupina nakonec svůj hrad či zámek představí ostatním.
- Zdroj: Neuman a kol, 2014, s. 186

**17:30 – 18:00 večeře**

**18:00 – 19:45 večerní nástup**

**19:45 – 20:00 druhá večeře**

#### **Večerní program**

##### **Pohádkový chaos**

- Cíl: vymyslet jednoduchý příběh
- Čas: 1 – 1,5 hodin
- Prostředí: kdekoli
- Pomůcky: lístečky se jmény pohádkových bytostí
- Motivace: Víte, jak to dopadá, když se několik pohádek zamíchá do sebe?
- Pravidla: každý si vylosuje jeden lísteček. Ve skupinách pak musí z vylosovaných pohádkových postav vytvořit příběh, který předvedou ostatním. Alternativa – účastníci vytvoří scénky, které se natočí. Natočené scénky se pak promítnou pomocí projektoru.
- Zdroj: *Pohádkový chaos* [online]

**21:30 – večerní hygiena, příprava na spánek**

**22:00 – večerka**

### **6.2.6 6. den**

Dneska se vydají děti hledat kouzelnou formuli. K tomu, aby ji našly, potřebují mapu, která se ukrývá v tábořišti. Rozluštit mapu lze pomocí žetonů (obrázků), které v průběhu tábora získávaly. Pokud nemají plný počet 20 žetonů, musí splnit úkoly, které jim vedoucí zadá. Po cestě za jednotlivé úkoly získávají části kouzelné formule, které pomocí mapy a obrázků seřadí do správného pořadí. Správnou formuli pak každá skupina řekne v tábořišti u stožáru. Děti se snaží plnit úkoly co nejrychleji a nejpřesněji, aby se dostaly do tábora jako první.

#### **Cíle dne:**

- Děti budou schopny: spolupracovat a komunikovat mezi sebou navzájem, řešit problémové úlohy.

**8:00 – 8:30 budíček, rozcvička, ranní hygiena**

**8:30 – 9:00 snídaně**

#### **1. a 2. blok**

##### **Dopis od krále**

*Moji milí a drazí přátelé,*

*Prošli jste celou říší až k tajuplné stezce, kde na vás budou čekat velmi těžké a obtížné úkoly. Stezka ukrývá části kouzelné formule, které budete po cestě sbírat. Abyste se mohli vydat na stezku, musíte najít mapu která se ukrývá ve vašem tábořišti. Přeji vám mnoho štěstí.*

*S pozdravem*

*Král*

##### **Hledání kouzelné formule – putování**

Putování se skládá z několika aktivit a činností, se kterými se budou děti setkávat v průběhu cesty. Převážně se jedná o hry, které jsou zaměřené na paměť, logické myšlení, ale také na spolupráci mezi účastníky. Cílem těchto aktivit a her je spolupráce a komunikace mezi dětmi na táboře. Časové trvání je odhadováno na dva bloky. Celé putování se odehrává venku, kdy jdou děti společně s vedoucími po vyznačené trase. Na cestě se nacházejí úkoly, které děti plní. Na jejich správné vyplnění dohlíží vedoucí. Děti jsou motivovány dopisem od krále, který je před samotným putováním přečten. Vedoucí předem připraví kartičky s kouzelnou formulí a také vzkazy, které jsou níže psány kurzívou. Děti si s sebou vezmou kromě svačiny také propisku a blok na poznámky.

Celkem se na tajuplné stezce nachází 7 úkolů, které jsou umístěny v obálkách na místech, která jsou dobře viditelná. Každá skupina si bere obálky své barvy a plní úkoly, které jsou v ní. V prvním úkolu se řídí pokyny v dopise od krále, kdy hledají mapu. Na mapě jsou znaky (obrázky), které musí rozluštit. K tomu budou potřebovat žetony které získávaly v průběhu tábora. Po vyluštění se vydají na cestu. Každá skupinka může jít dál, až splní úkol. (inspirace Hanzl a kol., 2007, s. 51)

*Vydejte se na cestu lesem po fáborcích.*

Ve druhém úkolu mají účastníci hledat dvě slova kouzelné formule, které jsou umístěny ve vzdálenosti 5 m od obálky.

*Vítejte na tajuplné stezce, která ukrývá kouzla pohádkového světa. Ve vaší blízkosti, asi 5 m, se nachází dvě slova kouzelné formule, které jsou zde ukryty. Najděte tyto formule a pokračujte dále ve své cestě po fáborcích až ke kouzelnému dědečkovi.*

Třetí úkol je spojený s kouzelným dědečkem. Aby mohly děti pokračovat dále na své cestě, musí nejprve uhádnout hádanku.

*Není to princ nebo král, přesto v zámku často stál. Proč mi nikdo nevěří? Bydlí v zámku u dveří. Správná odpověď: „Klíč“ (Hádanky [online])*

Po uhádnutí hádanky předá kouzelný dědeček dětem obálku, kde budou dvě kouzelné formule a vzkaz, že mají jít podle fáborků.

Čtvrtý úkol je v příloze č. 5. Děti mají za úkol rozluštit tři pohádky, které jsou skryty v rébusu. Pokud by děti nedokázaly rozluštit rébus, mohou jim vedoucí po nějakém časovém úseku dát nápovědu. Po vyluštění mají 30 min na přestávku na jídlo a odpočinek. Po přestávce mohou pokračovat dále.

*Nyní se Vám odpočítává čas 30 minut. Posilněte se svačinou a odpočiňte si. Čeká vás ještě kus cesty k nalezení všech kouzelných formulí. Po uplynutí 30 min se vydejte na cestu po fáborcích.*

V pátém úkolu se musí děti společně naučit sestavu, na kterou dohlíží ježibaba. Za správně provedenou sestavu od ní obdrží obálku s morseovkou, a ježibaba jim ukáže směr, kudy se mají vydat. (příloha č. 6)

*Právě se nacházíte v lesích, kde žijí ježibaby. Abyste mohli pokračovat po stezce, musíte projít kolem nich a splnit sestavu, která se skládá z jednotlivých pohybů rukou a nohou, kdy se střídá pravá a levá strana (PR – pravá ruka, LR – levá ruka, PN – pravá noha, LN – levá noha.)*



*Jakmile se sestavu všichni naučíte, předvedete ji společně ježibabě, která vás pustí dál. Sestava zní takto: LR, PR, LR, PN, PN, LN.*

Šestý úkol se opět nachází v příloze č. 7. Děti mají za úkol rozluštit dopis, ve kterém jsou další pokyny, kterými se mají řídit. (inspirace Hanžl a kol., 2007, s. 88)

*Už jste skoro v cíli. Na vaší cestě je už jen poslední stanoviště, které vás dělí od cíle. Poslední dvě slova kouzelné formule jsou UŽ, DRŽÍ. Jděte po vyznačené trase do tábora. Před táborem byste měli najít poslední obálku s instrukcemi.*

Poslední, sedmý, úkol se nachází v blízkosti tábora, kde je obálka s instrukcemi.

*Jste již na konci tajuplné stezky. Máte všechna slova kouzelné formule. Co vám však schází, je správné pořadí těchto slov. K sestavení kouzelné formule použijte mapu, která vám toto pořadí odhalí. Pak jděte ke stožáru, kde společně řeknete kouzelnou formuli. Ta však musí být správně poskládaná, aby se mohlo kouzlo zlomit.*

Jakmile jsou všichni v táboře, objeví se posel se špatnými zprávami. *Nesu špatné zprávy. Zlé kouzlo se bohužel nepodařilo zlomit. Vypadá to, že Království za sedmero horami a celý pohádkový svět zanikne.* Vedoucí se nevzdávají a vybízejí děti k tomu, aby zkusili něco vymyslet, co kouzlo může porazit. Společně vymyslí, že kouzelnou formuli řeknou všichni společně, a ne jako předtím, jen ve skupinkách. Jakmile všichni souhlasí, udělají kruh kolem stožáru a řeknou společně kouzlo. *Sedmero zámků otvírám, zlo ať už se drží dál.* Po kouzle se rozezní trubky (z reproduktoru) a kouzlo je tím zlomené.

### **12:30 – 13:00 oběd**

Dopis od krále

*Moji milí a drazí přátelé,*

*Podarilo se vám zlomit zlé kouzlo od čarodějky, a tím jste zachránili Království za sedmero horami a celý pohádkový svět. Rád bych vás odměnil královským pokladem, a také bych vás rád pozval na královské hry a večerní bál.*

*S pozdravem*

*Král*

### **13:00 – 14:30 polední klid**

### **3. blok**

#### **Královské hry**

Královské hry se skládají z různých her, které se hrají na královském dvoře. Jednotlivé hry si teď mohou děti vyzkoušet.

#### **Kreslení portrétů**

- Cíl: zábava
- Čas: 20 – 30 min
- Prostředí: kdekoli
- Pomůcky: papír A4 (tvrdý), fixy
- Motivace: každý princ a každá princezna mají svůj portrét. I my si nakreslíme takové portréty.
- Pravidla: děti se rozdělí na dva týmy. První tým bude tvořit vnitřní kruh a bude mít papír. Druhý tým bude tvořit vnější kruh a dostanou fixy. Úkolem druhého týmu je nakreslit portrét toho, kdo stojí před ním. Po uplynutí časového limitu (10 vteřin) musí přejít k dalšímu (vlevo) a pokračovat v kreslení portrétu. Hra končí, jakmile se dítě dostane k portrétu, kde začínalo. Poté se týmy vymění. Na konci se můžeme podívat na všechny portréty a zhodnotit, jak se nám povedly.
- Zdroj: inspirace Neuman a kol, 2014, s. 142

#### **Pexeso**

- Cíl: zábava, paměť
- Čas: 20 – 30 min
- Prostředí: kdekoli
- Pomůcky: žádné
- Motivace: svět pohádek je plný kouzel a kouzelných her. Jednou z nich je právě pexeso.
- Pravidla: vyberou se dva dobrovolníci, kteří půjdou pryč. Ostatní se rozdělí do dvojic a domluví se na jedné pohádce (vedoucí jim při výběru a rozdělení pomůže). Pak se dvojice libovolně rozmístí a dobrovolníci mohou přijít. Úkolem dobrovolníků je najít co nejvíce dvojic.
- Zdroj: *Živé pexeso* [online]

## **Pohádkový svět**

- Cíl: předvedení zadaného tématu, zábava
- Čas: 30 – 45 min
- Prostředí: kdekoli
- Pomůcky: žádné
- Motivace: znáte dobře všechny pohádkové postavy? Nebo víte, jaké různé profese můžeme najít na zámku?
- Pravidla: vybere se 5 dobrovolníků, kteří půjdou pryč. Zbytek se domluví na tom, co budou předvádět. Mohou předvádět královského kuchaře, čaroděje či čerta a další. Prvnímu dobrovolníkovi sdělíme, co má předvádět. Jakmile je připravený, zavoláme druhého dobrovolníka, kterému to předvede. Nesmí mu říct co předvádí, a to ani po jeho skončení. Pak se první dobrovolník posadí a zavolá se další. Druhý dobrovolník ukáže třetímu, a tak dál. Jakmile všichni předvedou téma, ptáme se od posledního, co si myslí, že předváděli. První dobrovolník jim téma odhalí.
- Zdroj: *Popeláři* [online]

**16:00 – 16:30 – svačina**

## **4. blok**

### **Twister**

- Cíl: zábava
- Čas: 30 min
- Prostředí: uvnitř
- Pomůcky: židle, krepový papír
- Motivace: slyšeli jste někdy o královském twisteru? Tak to si ho společně zahrajeme.
- Pravidla: ze židlí se udělá kruh. Vedoucí rozdají dětem krepový papír ve třech různých barvách. Děti si ho mohou ovázat kolem ruky. Vedoucí řekne jednu barvu. Ti, kteří mají krepový papír v této barvě si musí sednout o jedno místo doleva a tím pádem si buď sedají na volnou židli nebo na někoho. Pokud vedoucí řekne barvu někoho, kdo na něm sedí, nemůže se posunout o jedno místo. Vyhrává ten, kdo se jako první dostane na své místo.
- Zdroj: vlastní

## **Výroba čelenek**

- Cíl: vyrobí a dozdobí čelenku podle své fantazie
- Čas: 20 – 30 min
- Prostředí: uvnitř
- Pomůcky: šablony, pastelky, fixe, lepidlo, tvrdý papír, pravítko, tužka, nůžky, kreповý papír, barevné papíry
- Motivace: Král nás pozval na královský bál a na takovém královském bále se nosí masky a různé čelenky. My si teď společně všichni vytvoříme čelenky.
- Pravidla: Při výrobě čelenek mohou využít děti šablony, kde si čelenku obkreslí a pak podle vlastní fantazie si jí dozdobí. Větší děti si pomocí pravítka a tužky nakreslí pruh (11 cm dlouhý a 4,5 cm široký) a dozdobí si ho. Oba konce se slepí k sobě a čelenka je hotová.
- Zdroj: inspirace Düsseldorf, 2000, s. 104, 106

**17:30 – 18:00 večeře**

**18:00 – 19:45 večerní nástup**

**19:45 – 20:00 druhá večeře**

### **Večerní program**

Do tábora přijede král a zahájí královská bál. Aktivity zde nejsou řízené, děti mohou společně tančit a bavit se.

**21:30 – večerní hygiena, příprava na spánek**

**22:00 – večerka**

### **6.2.7 7. den**

Poslední den na táboře je zahrnutá jen jedna aktivita, která slouží pro zpětnou vazbu. Do tábora přijede za dětmi se podívat král, který po aktivitě odmění děti památečním diplomem na tábor. Diplom získávají děti za jejich statečnost a za záchranu Království za sedmero horami a celého pohádkového světa. Po rozdání diplomu nastává úklid tábora a balení věcí. V 10:30 mají děti ještě svačinu po ní, je už tábor u konce a nastává loučení s dětmi a odjezd domů.

#### **Cíle dne:**

- Děti budou schopny: popsat svůj nejlepší zážitek z tábora, vyjádřit slovy před ostatními, co se jim na táboře líbilo a co ne.

**8:00 – 8:30 budíček, rozcvička, ranní hygiena**

**8:30 – 9:00 snídaně**

#### **1. blok**

##### **Příjezd krále**

- Cíl: komunikace
- Čas: 45 – 60 min
- Prostředí: kdekoli
- Pomůcky: pastelky, propisky, papíry
- Motivace: Podařilo se Vám prolomit zlé kouzlo. Museli jste ujít dlouhou cestu, aby, jste našli kouzelnou formuli. Teď každý z Vás dostane kouzelný papír, kde napíše nebo nakreslí, co se mu na táboře nejvíce líbilo.
- Pravidla: Děti na papír napíšou nebo nakreslí, co se jim nejvíce na táboře líbilo. V kruhu, pak každý krátce okomentují to, co nakreslil nebo napsal. Na závěr rozdá král každému diplom.
- Zdroj: vlastní

### 6.3 SHRNU TÍ

Praktická část na motivy pohádkového světa se mi vymýšlela velice dobře. Hry a aktivity, které jsou v programu zařazené, provází téma celotáborové hry, kterým je právě pohádkový svět a různé pohádkové bytosti od princezen až po ježibaby. Některé hry, které jsem čerpala nebo se na ně inspirovala v jiných zdrojích, jsem proto modifikovala tak, aby byly v souladu s celkovým tématem tábora, což je velmi častá praxe na podobných akcích. Hlavním cílem bylo vytvořit program na pobytovou akci pro děti mladšího školního věku. Ve své bakalářské práci jsem směřovala k programu letního tábora, se kterým mám nejvíce zkušeností a mohla jsem tedy vycházet z praxe. Program je však sestaven tak, že je vhodný i pro školy v přírodě či příměstské tábory. U příměstských táborů lze například zredukovat večerní program, který slouží jako oddechová část programu, a lze vypustit i některé hry, jelikož celotáborová hra je koncipovaná spíše na základě tématu, nikoliv příběhu. Má tedy relativně volnou strukturu, kdy jednotlivé aktivity na sebe navazují, ale nejsou pevně spojeny a lze s nimi dle potřeby v programu různě manipulovat, pokud budou dodrženy základní dramaturgické principy.

## ZÁVĚR

Letní prázdniny jsou dobou, kdy se pořádají různé letní tábory. Již jako dítě jsem jezdila na různé tábory, které se pořádaly v kraji, odkud pocházím. Z vlastních zkušeností jako účastník tábora a později i jako vedoucí na táboře jsem se v praktické části opírala o již nabyté zkušenosti při sestavování programu. Většinu her, které jsou obsaženy v praktické části, jsem si vyzkoušela na letních táborech nebo v průběhu studia na praxích.

Cílem bakalářské práce bylo vytvořit program na letní tábor, který lze realizovat a po určitých úpravách využít i jako program na školu v přírodě nebo příměstský tábor. Program je vytvořený pro týdenní pobyt. Tématem celotáborové hry jsou pohádky a pohádkový svět, ve kterém se nachází Království za sedmero horami, kde vládne pohádkovým bytostem král. Jeho věrný posel a královské dopisy doprovázejí děti na cestě k nalezení kouzelné formule, která pohádkový svět zachrání.

Program tábora je sestaven tak, že u dětí rozvíjí motoriku, fantazii a logické myšlení. Děti jsou v průběhu tábora rozděleny do skupin, kde navazují nová přátelství mezi sebou. Navzájem si pomáhají a spolupracují s ostatními účastníky tábora. Tábor je zaměřený hlavně na pobyt venku, kdy děti získávají pozitivní vztah k přírodě, kde tráví čas.

Bakalářská práce je rozdělena na dvě části, a to na teoretickou a praktickou část, které se navzájem prolínají. Teoretická část bakalářské práce se skládá ze čtyř hlavních kapitol. První z nich se zabývá charakteristikou mladšího školního věku, kde jsou charakterizovány pojmy související s problematikou tohoto období. Další kapitola je věnovaná hře, zde uvádím jednotlivé charakteristiky a metody uvádění her. Třetí kapitola, stejně jako druhá, je klíčová pro praktickou část, z obou těchto kapitol vycházím při sestavování programu. V poslední kapitole se věnuji pracím, které jsou, stejně jako moje práce, zaměřené na tvorbu táborového programu.

V praktické části jsou dvě kapitoly. První z nich se zabývá charakteristikou a cílem programu. Je zde popsán námět a hlavní koncepční aspekty celotáborové hry a pojmy, které se k němu vážou. Následující kapitolou je harmonogram dne a týdenní plán tábora. Zde je tábor rozdělený do sedmi dnů, přičemž je každý den podrobně popsán. Jsou v něm charakterizovány jednotlivé hry a činnosti, které se budou ten den realizovat. Program má dva hlavní vrcholy. Prvním z nich je noční stezka, kdy jdou děti v noci po skupinkách vysvobodit víly z lesa. Druhým vrcholem je „pokladovka“, kdy děti hledají kouzelnou formuli a plní po cestě úkoly.

Pevně věřím, že vytvořený program bude inspirací nejen pro možnou realizaci, ale i pro vytváření podobných táborových programů dalším vedoucím a pracovníkům s dětmi a mládeží.

## SEZNAM LITERATURY

BEZCHLEBA, Bohumír. *Hlavní vedoucí dětského tábora*. Brno: Mravenec, 2012. Tábor, 24. ISBN 978-80-87447-21-5.

ČERNOUŠEK, Michal. *Děti a svět pohádek*. Praha: Albatros, 1990. ISBN 80-000-0060-1.

ČERNOUŠEK, Michal. *Děti a svět pohádek: kouzlo vyprávěného slova*. Praha: Portál, 2019. ISBN 978-80-262-1434-2.

ČERVINKA, Jiří. *Hurá na tábor!: táborové náměty, hry a příroda*. Praha: Portál, 2017. ISBN 978-80-262-1178-5.

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

DÜSSELDORFER, Emmanuela. *Velká kniha pro malé mistry*. [Praha]: Ikar, 2000. ISBN 80-720-2699-2.

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

HÁJEK, Bedřich, Břetislav HOFBAUER a Jiřina PÁVKOVÁ. *Pedagogické ovlivňování volného času: současné trendy*. Vydání druhé. Praha: Portál, 2011. ISBN 978-80-262-0030-7.

HÁJEK, Bedřich. *Děti, vedoucí, volný čas*. Praha: Institut dětí a mládeže MŠMT ČR, 2004. ISBN 80-86784-06-1.

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

HANŽL, Tomáš, Radek PELÁNEK a Ondřej VÝBORNÝ. *Šifry a hry s nimi: kolektivní outdoorové hry se šiframi*. Praha: Portál, 2007. ISBN 978-80-736-7196-9.

HARMACH, Jaroslav, STOLAŘ, Jiří, ed. *Tábory a jiné zotavovací akce: průvodce jejich přípravou*. Praha: Institut dětí a mládeže MŠMT ČR, 2004. ISBN 80-86033-93-7.



CHOUR, Jiří. *Receptář her: náměty a návody pro vedoucí dětí a mládeže*. Praha: Portál, 2000. ISBN 80-717-8388-9.

KIRCHNER, Jiří. *Psychologie prožitku a dobrodružství: pro pedagogiku a psychoterapii*. Brno: Computer Press, 2009. ISBN 978-80-251-2562-5.

KRATOCHVÍLOVÁ, Emília. *Pedagogika voľného času: výchova v čase mimo vyučovania v pedagogickej teórii a v praxi*. Bratislava: Vydavateľstvo UK, 2004. ISBN 80-223-1930-9.

LANGMEIER, Josef a Dana KREJČÍŘOVÁ. *Vývojová psychologie. 2., aktualizované vydání*. Praha: Grada, 2006. Psyché. ISBN 80-247-1284-9.

NĚMEC, Jiří. *Kapitoly ze sociální pedagogiky a pedagogiky volného času pro doplňující pedagogické studium*. Brno: Paido, 2002. ISBN 80-731-5012-3.

NEUMAN, Jan a Soňa HERMOCHOVÁ. *Nejlepší hry do kapsy*. Praha: Portál, 2014. ISBN 978-80-262-0468-8.

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

PELÁNEK, Radek. *Příručka instruktora zážitkových akcí*. Vyd. 2. Praha: Portál, 2013. ISBN 978-80-262-0454-1.

PLEVOVÁ, Irena. *Kapitoly z vývojové psychologie*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2006. Texty k distančnímu vzdělávání v rámci kombinovaného studia. ISBN 80244-1412-0.

POLÁŠEK, Petr, HANÁČEK, Vít, ed. *Hlavní vedoucí dětských táborů: studijní texty Komise cvičení a pobytu v přírodě: metodické rady ČASPV : speciální učební text*. Praha: Česká asociace Sport pro všechny, 2007. ISBN 808-65-8619-7.

PRŮCHA, Jan, Eliška WALTEROVÁ a Jiří MAREŠ. *Pedagogický slovník*. 6., aktualiz. a rozš. vyd. Praha: Portál, 2009. ISBN 978-80-7367-647-6.

STANÍČEK, Petr. *Hry na rozvoj verbální komunikace*. Praha: Grada, 2020. ISBN 978-80-271-2429-9.

STREIT, Jakob. *Proč děti potřebují pohádky*. Praha: Baltazar, 1992.

ŠIMÍČKOVÁ-ČÍŽKOVÁ, Jitka. *Přehled vývojové psychologie*. 3., upr. vyd. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2010. ISBN 978-80-244-2433-0.

VÁGNEROVÁ, Marie. *Vývojová psychologie*. 2. vyd. Praha: Karolinum, 1999. ISBN 80-7184803-4.

VÁGNEROVÁ, Marie. *Vývojová psychologie I.: dětství a dospívání*. Praha: Karolinum, 2005. ISBN 80-246-0956-8.

VÁGNEROVÁ, Marie. *Vývojová psychologie: dětství a dospívání*. Vydání 2, doplněné a přepracované. Praha: Karolinum, 2012. ISBN 978-80-246-2153-1.

VÁŽANSKÝ, Mojmir. *Základy pedagogiky volného času*. 2. dopl. vyd. Brno: Print-Typia, 2001. ISBN 80-86384-00-4.

VOPEL, Klaus W. *Skupinové hry pro život*. Praha: Portál, 2009. ISBN 978-80-7367-286-7.

#### **KVALIFIKAČNÍ PRÁCE:**

BRUKNEROVÁ, Klára. *Návrh programu na letní tábor se zaměřením na rozvoj spolupráce* [online]. [cit. 2022-04-15]. Dostupné z: <https://theses.cz/>

LORENCOVÁ, Andrea. *Příměstský tábor "Škola Malého stromu"* [online]. [cit. 2022-04-15]. Dostupné z: <https://theses.cz/>

OBOŘILOVÁ, Anna. *Využití her na letním dětském táboře* [online]. [cit. 2022-04-15]. Dostupné z: <https://theses.cz/>

#### **INTERNETOVÉ ZDROJE:**

*Pinterest: Vyrábění Pro Děti - pirátská loď* [online]. [cit. 2022-04-13]. Dostupné z: <https://cz.pinterest.com/pin/1829656089366176/>

LAŠ, Honza. *Ostrov nápadů* [online]. [cit. 2021-12-14]. Dostupné z: <http://ostrovnápadu.cz/etapove-hry/>

*Štafetový třídící běh „KAM-TAM“* [online]. [cit. 2022-03-31]. Dostupné z: <https://extranet.krvysocina.cz/download/ozp/evvo/tvcdc21xpolnaprisstafkamtam.html>

*Hranostaj: Lávka* [online]. [cit. 2022-03-31]. Dostupné z: <https://www.hranostaj.cz/hra435>

*Hranostaj: Latrina* [online]. [cit. 2022-03-31]. Dostupné z: <https://www.hranostaj.cz/hra156>

*Hranostaj: Hádání obrázků* [online]. [cit. 2022-03-31]. Dostupné z: <https://www.hranostaj.cz/hra3679>

*Hranostaj: Výměna věcí* [online]. [cit. 2022-03-31]. Dostupné z: <https://www.hranostaj.cz/hra4483>

*Hranostaj: Podpisy* [online]. [cit. 2022-03-31]. Dostupné z: <https://www.hranostaj.cz/hra1634>

*Hranostaj: Tajná služba* [online]. [cit. 2022-03-31]. Dostupné z: <https://www.hranostaj.cz/hra989>

*Hranostaj: Šátkovaná* [online]. [cit. 2022-03-31]. Dostupné z: <https://www.hranostaj.cz/hra4277>

*Hranostaj: Předměty* [online]. [cit. 2022-03-31]. Dostupné z: <https://www.hranostaj.cz/hra4328>

*Hranostaj: Písmenková burza* [online]. [cit. 2022-03-31]. Dostupné z: <https://www.hranostaj.cz/hra3807>

*Hranostaj: Pohádkový chaos* [online]. [cit. 2022-03-31]. Dostupné z: <https://www.hranostaj.cz/hra67>

*Hranostaj: Živé pexeso* [online]. [cit. 2022-03-31]. Dostupné z: <https://www.hranostaj.cz/hra3907>

*Hranostaj: Popeláři* [online]. [cit. 2022-03-31]. Dostupné z: <https://www.hranostaj.cz/hra1519>

*Hádky: Klíč* [online]. [cit. 2022-04-13]. Dostupné z: <https://www.promaminky.cz/hadanky/nezarazene/klic-3146>

*Hranostaj.cz: Pavučina* [online]. [cit. 2022-04-13]. Dostupné z: <https://www.hranostaj.cz/hra3931>

*Hranostaj.cz: Uzlování* [online]. [cit. 2022-04-13]. Dostupné z: <https://www.hranostaj.cz/hra1192>

*Hranostaj.cz: Vlajková hra* [online]. [cit. 2022-04-13]. Dostupné z: <https://www.hranostaj.cz/hra1066>

## **SEZNAM PŘÍLOH**

Příloha č. 1 – Žetony

Příloha č. 2 – Mapa

Příloha č. 3 – Kouzelná formule

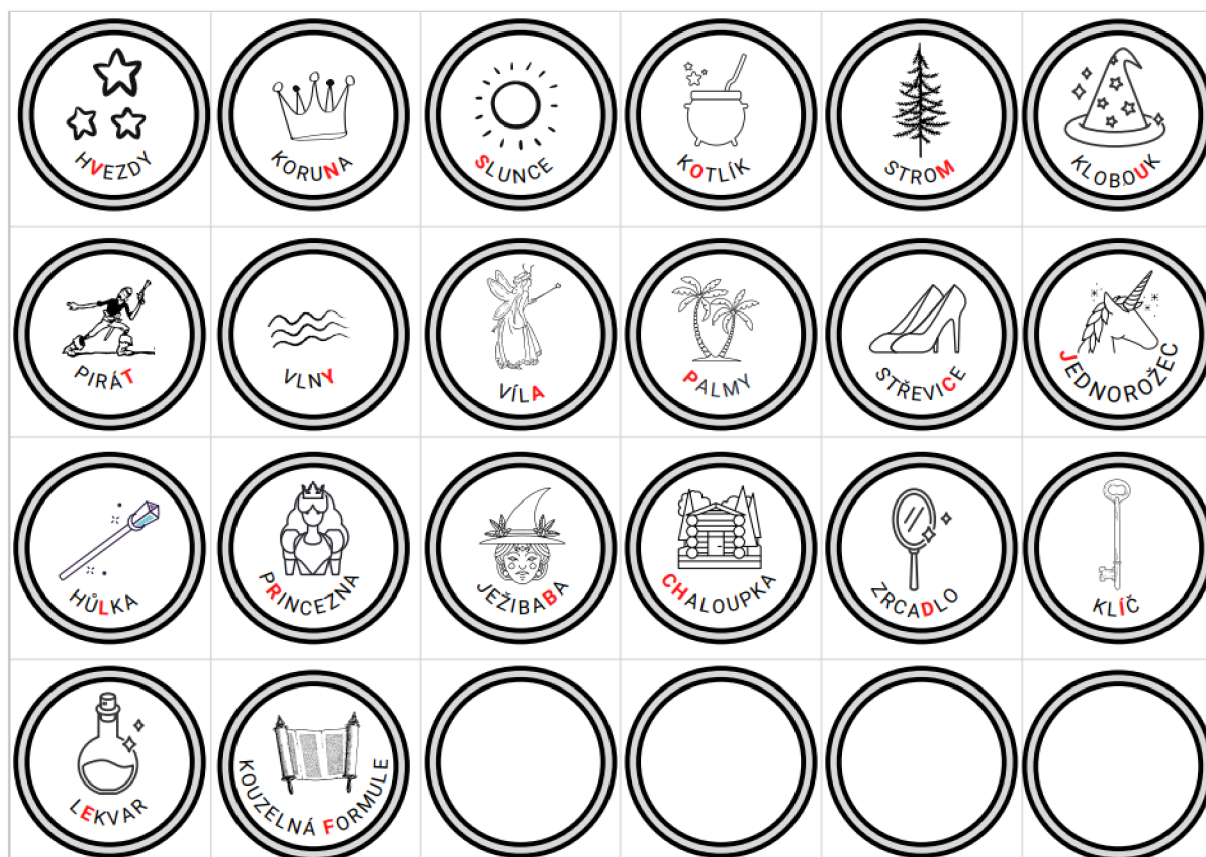
Příloha č. 4 – Lod' pro Rákosníčka

Příloha č. 5 – Pohádkový rébus

Příloha č. 6 – Morseovka

Příloha č. 7 – Dopis

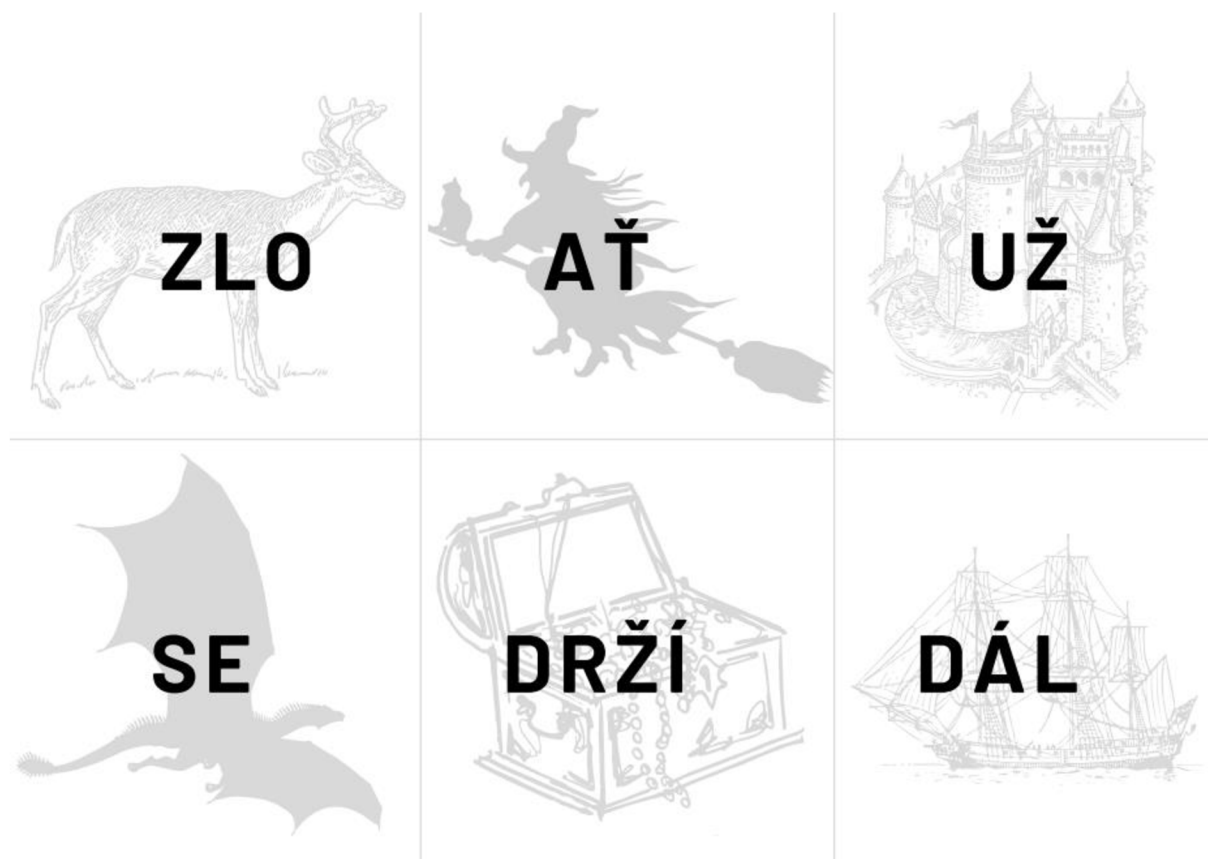
Příloha č. 1 – Žetony



Zdroj: vlastní tvorba



Příloha č. 3 – Kouzelná formule



Zdroj: vlastní tvorba

Příloha č. 4 – Loď pro Rákosníčka



Zdroj: *Pinterest: Vyrábění Pro Děti - pirátská loď* [online]



## Poznáte podle obrázků tři pohádky?



.....



.....



.....

Nápovědy

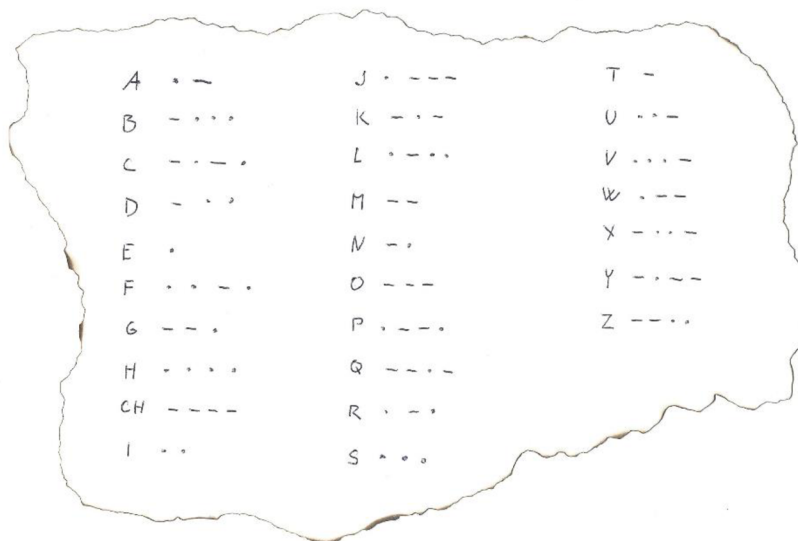
Princezna a zlobr.

A babičko proč máš tak velké uši?

Šaty s vlečkou stříbrem vyšíváné, ale princezna to není, jasný pane.

Zdroj: vlastní tvorba

Příloha č. 6 – Morseovka

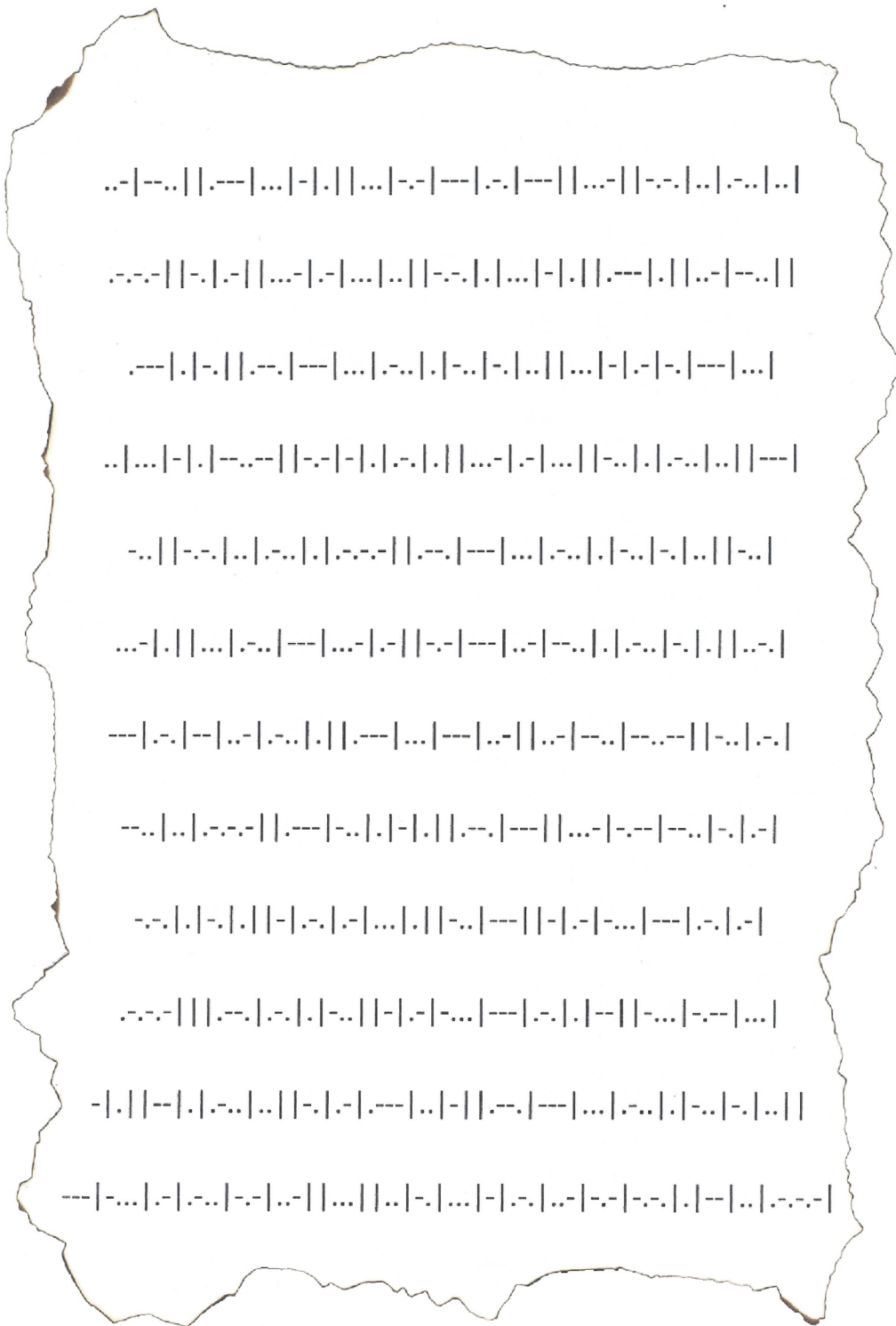


A hand-drawn chart of Morse code characters, enclosed in an irregular, torn-paper-like border. The chart lists letters A through Z, each followed by its corresponding Morse code sequence of dots and dashes.

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

Zdroj: vlastní tvorba

Příloha č. 7 – Dopis



Zdroj: vlastní tvorba

## ANOTACE

<b>Jméno a příjmení:</b>	Pavčina Medková
<b>Katedra:</b>	Ústav pedagogiky a sociálních studií
<b>Vedoucí práce:</b>	Mgr. Pavla Vyhnálková, Ph.D.
<b>Rok obhajoby:</b>	2022

<b>Název práce:</b>	„S námi do pohádky“ (program vícedenní pobytové akce)
<b>Název v angličtině:</b>	„With us in the fairy tale“ (schedule of a multi-day stay)
<b>Anotace práce:</b>	<p>Cílem bakalářské práce je vytvořit program pro pobytové akce, který je vhodný pro školy v přírodě či příměstské a letní tábory. Ve své práci jsem se rozhodla zaměřit program na letní tábory, které jsou mi velmi blízké.</p> <p>V teoretické části jsou obsaženy pojmy související s mladším školním věkem, hrou a dramaturgií pobytové akce.</p> <p>V praktické části je vypracovaný sedmidenní program, který je inspirovaný pohádkovým světem. Hry a aktivity jsou podrobně popsány v jednotlivých dnech.</p>
<b>Klíčová slova:</b>	Mladší školní věk, pohádky, volný čas, letní tábor, program, hra, dramaturgie
<b>Anotace v angličtině:</b>	<p>The aim of the bachelor thesis is to create a schedule for residential events, which is suitable for outdoor schools or suburban and summer camps. In my work, I decided to focus the schedule on summer camps that are very close to me.</p> <p>The theoretical part contains concepts related with younger school age, play and dramaturgy of the residential event.</p>

	In the practical part, a seven-day schedule is made, which is inspired by the fairy tale world. Games and activities are described in detail for each day of the project.
<b>Klíčová slova v angličtině:</b>	young school-age, fairy tales, leisure time, summer camp, project, game, dramaturgy
<b>Přílohy vázané v práci:</b>	Příloha č. 1 – Žetony Příloha č. 2 – Mapa Příloha č. 3 – Kouzelná formule Příloha č. 4 – Loď pro Rákosníčka Příloha č. 5 – Pohádkový rébus Příloha č. 6 – Morseovka Příloha č. 7 – Dopis
<b>Rozsah práce:</b>	68 stran
<b>Jazyk práce:</b>	Český