

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI
Cyrilometodějská teologická fakulta
Katedra křesťanské výchovy

Sociální pedagogika

Sandra Mikešová

Letní stanový tábor pro občanské sdružení Duha

Bakalářský projekt



Vedoucí práce: Mgr. Helena Pospíšilová Ph. D.

Olomouc 2011

Prohlášení:

Tuto práci jsem vypracovala samostatně. Veškeré literární prameny a informace, které jsem v práci využila, jsou uvedeny v seznamu použité literatury.

Prohlašuji, že všechny etapové hry, zpracované v mém bakalářském projektu, jsem vymyslela sama a nejsem si vědoma, že by byly již někde publikovány.

V Olomouci dne 11.4.2011

.....

Podpis autora práce

Poděkování:

Děkuji Mgr. Heleně Pospíšilové za odborné vedení bakalářského projektu a poskytování vzácných rad, připomínek a především za její čas, který mi věnovala.

Obsah

Obsah	4
Úvod.....	6
1 Občanské sdružení Duha.....	7
1.1 Historie Duhy.....	7
1.2 Charakteristika Duhy	7
1.3 Poslání sdružení	7
1.4 Struktura organizace.....	8
1.5 Hospodaření.....	9
1.6 Aktivity organizace	9
1.6.1 Pravidelná činnost	9
1.6.2 Prázdninová činnost	10
1.6.3 Školení a kurzy.....	10
1.6.4 Program Participace	10
1.6.5 Program Trochu jinak.....	11
1.6.6 Program Zámeček	12
1.6.7 Integrace	12
1.7 Historie olomouckých dužin.....	13
1.7.1 Turistický oddíl Medvědi	13
1.7.2 Tuláci.....	14
1.7.3 Velké Medvědice.....	14
1.7.4 Rysi.....	14
2 Zpět do středověku	15
2.1 Tábor a etapová hra.....	15
2.1.1 Námět.....	15
2.1.2 Pravidla hry	15
2.1.3 Průběh etapové hry.....	16
2.1.4 Hodnocení etapové hry.....	16
2.1.5 Znázorňování výsledků.....	16
2.2 Organizace letního tábora.....	17
2.2.1 Organizační, finanční a personální zabezpečení tábora	17
2.2.2 Výchovně vzdělávací cíle	17
2.2.3 Režim dne	18

2.2.4	Jídelníček	19
2.3	Příběh celotáborové hry.....	19
2.3.1	Ceník staveb.....	20
2.3.2	Povinnosti osady	21
2.3.3	Výhody	21
2.3.4	Úklid ve stanech.....	22
2.3.5	Nepovinné souboje	22
2.3.6	Shrnutí	22
2.4	1. Den: Seznamovací hry.....	23
2.5	2. Den: Morová nákaza	28
2.6	3. Den: Sámova říše	30
2.7	4. Den: Pozůstatky sv. Vojtěcha	32
2.8	5. Den: Křížové výpravy	34
2.9	6. Den: Bitva na Moravském poli	36
2.10	7. Den: Mistr Jan Hus.....	37
2.11	Ukončení tábora.....	39
	Závěr	40
	Bibliografie.....	41
	Seznam příloh.....	43

Úvod

Uvedený bakalářský projekt se zabývá občanským sdružením Duha, které organizuje volnočasové aktivity pro děti a mládež po celé České republice i v zahraničí. Duha se angažuje v projektech pro děti a mládež z dětských domovů, v programech pro neorganizované děti a mládež. Podporuje rozvíjení dobrovolné služby a zprostředkovává workcampy pro mladé lidi.

Bakalářský projekt je rozdělen do dvou hlavních kapitol.

V první části projektu se seznámíme se stručnou historií vzniku sdružení Duha, s její charakteristikou a posláním. Dále nahlédneme do struktury organizace a na její hospodaření. V neposlední řadě se zaměříme na aktivity, které sdružení nabízí.

Druhou, hlavní část projektu tvoří projekt etapové hry ~~na~~ pro sedmidenní stanový tábor v období letních prázdnin. Celotáborová hra se nese v duchu středověku. Jednotlivé etapové hry jsou motivovány středověkými událostmi. Dále se v této části projektu dozvíme obecné informace o etapové hře. Jsou zde zahrnuta její pravidla i průběh, zhodnocení a způsob znázorňování výsledků. Samozřejmě nechybí oddíl věnovaný organizaci letního stanového tábora.

1 Občanské sdružení Duha

1.1 Historie Duhy

Prázdninová škola Lipnice, s předsedou Allanem Gintelem, pořádala v roce 1989 celostátní odborný seminář *Mládež a výchova v přírodě*, jehož cílem bylo zhodnocení a další rozvoj zážitkové pedagogiky.

Zúčastnili se ho odborníci z Fakulty tělesné výchovy a sportu pod vedením doc. Jana Neumanna, z pedagogických fakult z celého Československa, ale i spousta dobrovolných pracovníků z nejrůznějších organizací, kteří kdysi sami prošli kurzy Prázdninové školy Lipnice. Přítomni byli například i členové z Hnutí Brontosaurus a Pionýr nebo zástupci z Asociace turistických oddílů mládeže (A-TOM).

Právě na tomto srazu vznikla myšlenka sjednocení všech těchto organizací tak, aby se institucionalizovala vzájemná výměna informací a spolupráce.

Vytvořila se desetičlenná pracovní skupina nadšenců, která sepsala manifest, který se bude zabývat pobytem v přírodě a zážitkovou pedagogikou. Program nově vzniklé organizace byl postaven na filosofii Galéna - přátelství rozrůzněných. Název Duha navrhl ing. Ivan Indráček a logo výtvarnice Pavla Klepačová.

Ministerstvo vnitra schválilo stanovy a 17.3.1990 byl zvolen ve Slovanském domě v Praze první předseda Duhy ing. Ivan Indráček.¹

1.2 Charakteristika Duhy

Duha, sdružení dětí a mládeže pro volný čas, pobyt a pohyb v přírodě, hry a recesi, je občanským sdružením, které je od roku 1990 registrované na Ministerstvu vnitra. Duha je sdružením otevřeným pro všechny lidi bez rozdílu. Bez ohledu na věk, rasu, vyznání, barvu pleti, vzdělání, sociální původ a další předpoklady. Je založena na filosofii různorodého přátelství a hlásí se k principům demokracie, plurality a humanismu. Duha se svou činností zaměřuje nejen na své členy, ale i na širokou veřejnost.²

1.3 Poslání sdružení

„Hlavním posláním Duhy je všestranný a harmonický rozvoj osobnosti. Prostředkem

¹ Srov. *Duha: sdružení dětí a mládeže pro volný čas, přírodu a recesi* [online]. c2000-2010 [cit. 2011-02-20]. Jak to bylo s Duhou před 15 lety. Dostupné z WWW: <<http://www.duha.cz/historie>>.

² Srov. Duha - sdružení dětí a mládeže pro volný čas, přírodu a recesi. *Výroční zpráva 2009*. S. 3.

k jeho dosažení je výchova k aktivnímu životu a k touze po poznání, zejména vytvářením a realizací volnočasových a preventivních programů pro děti a mladé lidi s možností aktivního zapojení dalších generačních skupin.“³ Toto své poslání demonstruje akcemi, které pořádá. Jsou to tábory všech typů, jednodenní, víkendové a další akce, kurzy i různé sociální, vzdělávací, kulturní, recesní, sportovní, turistické, ekologické a jiné programy v České republice a v zahraničí.

Prostředkem k uskutečňování poslání Duhy je i metodická, školicí, konzultační, informační a publikační činnost.

1.4 Struktura organizace

Základním článkem Duhy je dužina, tvořená nejméně pěti členy, kteří ve své oblasti pracují s dětmi a mládeží v souladu s posláním sdružení. Dužina má nejméně tříčlenné vedení, jehož představitel zodpovídá za veškerou činnost a zastupuje dužinu navenek.

Nejvyšším orgánem Duhy je Velká Duha – shromáždění delegátů všech dužin. Toto shromáždění svolává nejméně jednou ročně Duhovka, tvořená prezidentem, viceprezidentem a dalšími, nejvýše třemi členy, volenými Velkou Duhou. V době mezi zasedáními Velké Duhy je nejvyšším orgánem Duhovka – výkonný orgán Duhy. Duhovka například schvaluje žádosti o registraci nových dužin.

Inspirativním a metodickým orgánem veškeré činnosti Duhy je Malá Duha, tvořená starostou a nejvýše šesti dalšími členy.

Ústřední kancelář Duhy zajišťuje chod sdružení, zpracovávání projektů, administrativní činnost, metodický a informační servis, vyhledává grantové a finanční příležitosti, vytváří nové programy a projekty a zajišťuje styk s veřejností.⁴

Dužiny jsou rozprostřeny po celé České republice. Rychlý přehled nám umožní následující tabulka, která říká, v kterém kraji je kolik dužin.

5

Kraj	Počet dužin
Jihočeský	1
Jihomoravský	2
Karlovarský	3

³ Duha - sdružení dětí a mládeže pro volný čas, přírodu a recesi. *Výroční zpráva 2009*. S. 1.

⁴ Srov. Duha - sdružení dětí a mládeže pro volný čas, přírodu a recesi. *Výroční zpráva 2009*.

⁵ Duha - sdružení dětí a mládeže pro volný čas, přírodu a recesi. *Výroční zpráva 2009*. S. 7.

Královéhradecký	6
Liberecký	2
Moravskoslezský	18
Olomoucký	12
Pardubický	2
Plzeňský	1
Praha	28
Středočeský	4
Ústecký	1
Vysočina	3
Zlínský	3

1.5 Hospodaření⁶

Bohužel se nám nepodařilo získat data z novějších zdrojů, proto vkládáme alespoň přehled hospodaření z roku 2009 (zaokrouhleno na tisíce):

náklady roku 2009 celkem	8 270 000,00 Kč
výnosy roku 2009 celkem	8 555 000,00 Kč
hospodářský výsledek roku 2009	285 000,00 Kč

Můžeme konstatovat, že Duha vykazuje za rok 2009 zisk ve výši 285 000,00 Kč.

Výkaz zisku a ztráty v plném rozsahu ke dni 31.12.2009 viz. příloha „C“.

1.6 Aktivity organizace

1.6.1 Pravidelná činnost

Nejčastější formou pravidelných činností dužin jsou takzvané oddílové schůzky. Zpravidla se konají jednou týdně, v některých případech jednou za dva týdny. Děti a vedoucí se schází v klubovně, kterou mají buď v osobním vlastnictví, nebo v pronájmu.

„Aktivity během schůzek jsou zaměřeny především formou her na všestranný rozvoj dětí, získávání praktických i sociálních dovedností, rozvoj jejich osobností, duševního i

⁶ Duha - sdružení dětí a mládeže pro volný čas, přírodu a recesi. *Výroční zpráva 2009*. S. 28.

fyzického potenciálu a sounáležitosti s vrstevnickou skupinou.“⁷ V neposlední řadě jsou tyto činnosti také preventivního charakteru s důrazem na aktivní trávení volného času.

Ti, kteří nemají k dispozici prostory k pravidelnému scházení, tráví čas společně v divadlech, na výstavách, na koncertech nebo na výletech.

Dalším typem činnosti jsou jednodenní a víkendové výpravy. V létě se využívají tábořiště a vlastní stany, v chladnějších obdobích, hlavně v zimě, se akce pořádají v tělocvičnách nebo jiných pronajatých prostorách.

1.6.2 Prázdninová činnost

Nejrozšířenější a nejvyužívanější formou pravidelných činností dužin jsou letní dětské tábory. Zpravidla to jsou týdenní až 21denní turnusy. Tábory se liší hlavně místem určení. Jedná se o takzvané putovní tábory nebo naopak tábory pobytové. Oblíbené jsou i tábory u moře.

1.6.3 Školení a kurzy

Sdružení Duha se hlavně specializuje na školení hlavních vedoucích táborů. Tento typ školení je akreditován MŠMT.

Dále existují pod záštitou Duhy i školení instruktorů a praktikantů (15-18let) známé pod názvem Duhové lesní školy (DULŠ), které si už ale organizují dužiny sami.⁸

„Duha pořádá rovněž licenční kurzy zdravotníků, outdoorových sportů apod. Při jejich zajišťování Duha spolupracuje se státními organizacemi a s fakultami vysokých škol.“⁹

Po úspěšném absolvování všech těchto školení či kurzů obdrží každý účastník licenci s celostátní platností.

1.6.4 Program Participace

Jedná se o celonárodní program, který umožňuje dětem a mládeži spoluúčast na věcech veřejných.

„Participace vede děti a mládež k rozvoji komunikačních schopností a dovedností, schopnosti přijímat a zpracovávat informace, vede je k přijetí odpovědnosti za rozhodování a uvědomění si vlastních práv a povinností.

⁷ Duha - sdružení dětí a mládeže pro volný čas, přírodu a recesi. Výroční zpráva 2009. S. 8.

⁸ Srov. Duha - sdružení dětí a mládeže pro volný čas, přírodu a recesi. Výroční zpráva 2008. S. 10.

⁹ Duha - sdružení dětí a mládeže pro volný čas, přírodu a recesi. Výroční zpráva 2009. S. 12.

Cílem Programu Participace je trvale udržitelný rozvoj společnosti, rozvoj informovanosti, rozvoj rovných příležitostí a participace dětí a mládeže.“¹⁰

1.6.5 Program Trochu jinak

Tento program podporuje dobrovolnictví jak v České republice, tak v zahraničí. Existují tři odlišné formy.

1. Workcampy

Účastníci buď vycestují do zahraničí, většinou na dva týdny, a nebo pracují v rámci České republiky, kam se sjíždějí další dobrovolníci z celého světa. Proto je nezbytnou podmínkou pro účast anglický jazyk.

Vytváří se skupinky od 6 do 20 lidí. Ti se podílí na výpomoci u veřejně prospěšných projektů. Obsahem projektu je například ekologie, umění a ochrana památek, práce se znevýhodněnými lidmi, organizování kulturních akcí apod. Pracuje se většinou pět dní v týdnu, šest hodin denně.

Program Workcampy má Duha v oblasti dobrovolné služby akreditovaný Ministerstvem vnitra.

Workcampy v roce 2009 a srovnání s předchozími obdobími¹¹

	2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009
Přijato – zúčastnilo se	7	25	28	40	73	53	105	92	157	159
Přijato – zrušilo účast	2	5	5	9	19	15	16	12	12	22
Nepřijato	10	6	4	19	14	20	40	23	63	19
Zájemci neplatili zálohu	0	0	0	0	0	9	8	18	36	9
Celkový počet zájemců	19	36	50	68	106	97	169	145	269	209

¹⁰ Program Participace [online]. c2005 - 2010 [cit. 2010-11-07]. Dostupné z WWW: <http://participace.cz//index.php?option=com_content&task=view&id=13&Itemid=86>.

¹¹ Duha - sdružení dětí a mládeže pro volný čas, přírodu a recesi. *Výroční zpráva 2009*. S. 21.

2. Tamjdem

Mini workcamp po celé České republice s mezinárodní účastí. Na rozdíl od workcampu se jedná pouze o víkendový projekt. Od 10. března 2008 byla Duha udělena akreditace Ministerstva vnitra pro tento projekt v oblasti dobrovolné služby.

3. Na dlouho mimo

Již z názvu vyplývá, že se jedná o nejdéle trvající projekt, díky kterému mohou účastníci vycestovat do světa. Oblasti působení jsou například Ochrana životního prostředí, rozvoj venkova, nezaměstnaní, sociální a zdravotnická oblast, sociální integrace, stejné příležitosti žen a mužů, umění, kulturní dědictví, práce s dětmi a mládeží, informace pro mládež, volný čas, sport atd.

1.6.6 Program Zámeček

Jedná se o časopis Zámeček, který vydává Duha od roku 1997 a vychází jednou měsíčně. Je rozesílán do všech dětských domovů a zařízení ústavní výchovy. Tvoří jej dětští šéfredaktoři a redaktoři z dětských domovů.

„Hlavním cílem časopisu je vytváření pozitivních vzorů, vzájemné poznání dětí, informace o dětských právech, řešení konkrétních problémů dětí i možnost jejich prezentace.“¹²

1.6.7 Integrace

„Integrace dětí odlišných věkových a sociálních skupin bez ohledu na zdravotní handicap je pro dužiny přirozená; připravují programy pro děti z dětských domovů, romské děti, děti z oblastí s vysokou nezaměstnaností či s nízkou dopravní obslužností. Velmi často spolupracují s dalšími občanskými sdruženími, domy dětí a mládeže či středisky volného času. Některé dužiny samy provozují nízkoprahové kluby či kluby s kulturním a sportovním programem pro širokou veřejnost.“¹³

¹² *Duha je když...* [online]. c2000-2009 [cit. 2010-11-07]. Dostupné z WWW: <<http://www.duha.cz/onas>>.

¹³ *Duha je když...* [online]. c2000-2009 [cit. 2010-11-07]. Dostupné z WWW: <<http://www.duha.cz/onas>>.

1.7 Historie olomouckých dužin

Základním článkem Duhy je dužina, tvořená nejméně pěti členy, kteří ve své oblasti pracují s dětmi a mládeží v souladu s posláním sdružení. V Olomouckém kraji působí celkem 12 dužin. S tímto počtem se řadí na třetí místo v počtu dužin v České republice. Ráda bych se zmínila právě o olomouckých dužinách, které zaujímají největší počet v Olomouckém kraji.

1.7.1 Turistický oddíl Medvědi

Pod sdružením dětí a mládeže Duha vznikl v Olomouci v roce 1996 turistický oddíl Medvědi. Jako svou první základnu si zvolil oddíl klubovnu v Domě dětí a mládeže na ulici Janského. Na první schůzce se sešlo 8 dětí pod vedením Pavla Maráčka a Šárky Bartoňkové.¹⁴

Oddíl vznikl pro děti ze sídliště, aby mohly organizovaně a bezpečně trávit volný čas. Děti by tak měly možnost naučit se novým a užitečným dovednostem, poznat nové kamarády a přírodu kolem sebe. To vše formou pravidelných schůzek, jednodenních a třídních výprav a každoročního tábora.

V průběhu své existence prošel oddíl mnoha proměnami. Například v roce 2000 byl nucen změnit klubovnu z důvodu vypršení nájemní smlouvy. Novým sídlem turistického oddílu se stala klubovna na Tabulovém vrchu na ulici Kmochova. Dalším útočištěm Medvěďů se stala klubovna na ulici Lesná, tato adresa byla pouze dočasná, nevyhovovala totiž v zimním období, proto se zanedlouho turistický oddíl stěhoval do klubovny na ulici Komenského. Poslední 4 roky sídlí turistický oddíl na adrese Holická 15.

Stejně tak jako se měnily klubovny, měnili se i vedoucí. Do oddílu přišli noví vedoucí Petra Smékalová, Kateřina Hejtmanová, Martin Nakládal a Petr Topič. Střídal se i děti, které oddíl navštěvovaly. S přibývajícím věkem dětí se snižoval počet členů v oddíle, až se zrušily pravidelné schůzky a činnost oddílu se omezila jen na jednodenní nárazové akce, na výpravy a tábory. V roce 2011 má oddíl 30 členů, z toho je více jak polovina starší 18 let.

¹⁴ Srov. *TO Medvedi Olomouc* [online]. 2007 [cit. 2011-02-20]. Dostupné z WWW: <<http://www.tomedvedi.duha.cz/>>.

1.7.2 Tuláci

Toto sdružení bylo založené 26.9.1985. Jedná se tak o první turistický oddíl v Olomouci, který v té době vznikl. Od roku 1992 je dužinou - tábornickým oddílem sdružení dětí a mládeže DUHA.¹⁵

1.7.3 Velké Medvědice

Tento spolek vznikl v roce 1983 pod názvem Velká Medvědice. Původně byl oddíl zaměřen na indiány a vše co s nimi souvisí. Ke konci roku 2001 se stala Velká Medvědice členem Duhy - sdružení dětí a mládeže pro volný čas, přírodu a recesi. V současnosti se zabývá pořádáním zážitkových akcí v přírodě a mezinárodními výměnami mládeže.

V roce 2010 měl oddíl téměř 30 členů v rozmezí od 11 do 45 let.¹⁶

1.7.4 Rysi

Tento oddíl vznikl v roce 1990 a věnuje se převážně tábornicko-přírodovědecké oblasti.¹⁷ Bohužel se nám nepodařilo získat více informací o této organizaci.

¹⁵ Srov. *Tuláci Olomouc* [online]. c2011 [cit. 2011-02-20]. Dostupné z WWW: <<http://www.tulaciol.cz/?page=historie>>.

¹⁶ Srov. *Duha Velká Medvědice: příroda, sport a hry, mezinárodní výměny mládeže* [online]. 2001 [cit. 2011-02-20]. Kdo je Velká Medvědice. Dostupné z WWW: <<http://www.velmed.duha.cz/about.htm>>.

¹⁷ Srov. *Duha: sdružení dětí a mládeže pro volný čas, přírodu a recesi* [online]. 2000-2010 [cit. c2011-02-20]. Duha Rysi. Dostupné z WWW: <<http://www.duha.cz/duzina/duha-rysi>>.

2 Zpět do středověku

2.1 Tábor a etapová hra

„Má-li tábor splnit výchovně vzdělávací poslání, nestačí, aby byl dobře kádrově a organizačně zajištěn, měl uspokojivé hmotné podmínky a předem vypracovaný program. Děti od něj očekávají více: moment překvapení, napětí, dobrodružství. Chtějí prokázat svou odvahu, tělesnou zdatnost. Očekávají příležitost k soutěžení, chtějí se občas „poprat“ o umístění nebo body.

Osvědčeným prostředkem k dosažení výchovně vzdělávacích cílů je hra.

Etapová hra se skládá z jednotlivých částí – etap, jejichž postupným plněním lze dospět ke stanovenému cíli.“¹⁸

Vždy vycházíme z konkrétních podmínek a možností, mezi než patří: přírodní podmínky, materiálně technická základna, kvalita vedoucích, věkové složení kolektivu dětí, zaměření a délka trvání tábora atd.¹⁹

2.1.1 Námět

„Volba námětu je pro etapovou hru věcí tak důležitou, že si zaslouží více prostoru. Ideálním zdrojem inspirace je dobře napsaná kniha.“²⁰

„Pokud máme v hrsti dobrý nápad a pravidla, legendou etapě vdechujeme život. Děti jsou předem nakloněni věřit tomu, co vyslechnou.“²¹

2.1.2 Pravidla hry

„Základními požadavky jsou promyšlenost, jasný a jednoduchý výklad. Nesmíme vynechat žádnou část pravidel, výklad by byl ohrožen. Herní zkušenost rozhoduje o tom, jak obtížná a složitá pravidla si můžeme dovolit použít.“²²

¹⁸ TETOUR, V.; MACHATÝ, B.; KRÁČMERA, J. *Dobrodružné prázdniny: Soubor etapových her pro pionýrské tábory*. Praha: Mladá fronta, 1989. S. 6.

¹⁹ Srov. TETOUR, V.; MACHATÝ, B.; KRÁČMERA, J. *Dobrodružné prázdniny: Soubor etapových her pro pionýrské tábory*. Praha: Mladá fronta, 1989. S. 7.

²⁰ CHOUR, J. *Receptář her: náměty a návody pro vedoucí dětí a mládeže*. Praha: Portál, 2000. S. 18.

²¹ CHOUR, J. *Receptář her: náměty a návody pro vedoucí dětí a mládeže*. Praha: Portál, 2000. S. 22.

²² CHOUR, J. *Receptář her: náměty a návody pro vedoucí dětí a mládeže*. Praha: Portál, 2000. S. 32.

Organizátor by měl vždy řádně dohlédnout na to, aby pravidla nikdo neporušoval ani neobcházel.

2.1.3 Průběh etapové hry

„Hra bude potřebovat zajímavý, třeba i překvapivý start, důkladně připravený, zorganizovaný a neošizený. Pak jsou všechny předpoklady k získání zájmu dětí, který je tím nejlepším motorem (hybnou silou), pomáhajícím nám překonat všechna úskalí a dospět k úspěšnému závěru.“²³

Důležitá je schopnost vedoucího pružně reagovat na určité změny. Například změny prostředí, možností, počasí a jiné.

Po skončení hry je nejdůležitější okamžitě vyhodnotit výsledky, na které děti už netrpělivě čekají. Jsou zvědavé, jakých výsledků v soutěžení s ostatními dosáhly, a pokud jsme je celou dobu dobře ke všem činnostem motivovali, již se výsledků nemohou dočkat.²⁴

2.1.4 Hodnocení etapové hry

Hodnocení vyvolává mezi dětmi zdravou soutěživost a rivalitu. „Je to hnací motor všech soutěží, pomocí kterého se nám podaří snáze děti do nich zapojit. Prostřednictvím hodnocení jednotlivých etap (úkolů) může každý jednotlivý hráč, družina nebo oddíl porovnat své postavení s ostatními v průběhu hry.“²⁵

2.1.5 Znázorňování výsledků

„Výsledky etap je třeba na dobře viditelném místě tábora vystavit na obdiv. Nejčastěji tuto roli splňují nástěnky všeho druhu. Tu a tam je tradice porušena vypalováním trasy na desku z prken nebo malováním na velký kus kůže či stanového plátna. Princip zůstává stejný.“²⁶

²³ TETOUR, V.; MACHATÝ, B.; KRÁČMERA, J. *Dobrodružné prázdniny: Soubor etapových her pro pionýrské tábory*. Praha: Mladá fronta, 1989. S. 31.

²⁴ srov. TETOUR, V.; MACHATÝ, B.; KRÁČMERA, J. *Dobrodružné prázdniny: Soubor etapových her pro pionýrské tábory*. Praha: Mladá fronta, 1989. S. 31.

²⁵ TETOUR, V.; MACHATÝ, B.; KRÁČMERA, J. *Dobrodružné prázdniny: Soubor etapových her pro pionýrské tábory*. Praha: Mladá fronta, 1989. S. 22.

²⁶ CHOUR, J. *Receptář her: náměty a návody pro vedoucí dětí a mládeže*. Praha: Portál, 2000. S. 39.

V našem případě jsme zvolili látku, na které jsou zobrazena čtyři území. Každá družinka má jedno. Na tyto území si budou děti v průběhu tábora stavět různé typy budov. Budují si své středověké město.

2.2 Organizace letního tábora

2.2.1 Organizační, finanční a personální zabezpečení tábora

Letní stanový tábor se bude konat na pronajaté louce uprostřed lesů, vzdálený asi dva kilometry od města Hoštejn. Do tábora vede pozemní komunikace a je tedy zajištěn přístup pro sanitku i požární vozidla. Během konání tábora bude k dispozici jeden osobní automobil na dovoz potravin a pitné vody a pro případný převoz do nemocnice.

V táboře se celoročně nachází tři dřevěné stavby – srub, kuchyně a zastřešená jídelna. Děti budou po dobu pobytu ubytované po dvojicích ve stanech s dřevěnou podsadou. Kapacita tábora je až pro 40 dětí, my však využijeme pouze 18 stanů pro 36 dětí ve věku 6 – 12 let. Každé dítě by mělo mít s sebou čistě bílé tričko s krátkým rukávem a vyrobený štít z kartonu s úchytkami na jednu ruku.

Děti budou rozděleny do čtyř skupinek podle celkového počtu účastníků. Ke každé skupince budou přiděleni dva vedoucí a jeden instruktor. Další personál bude tvořit hlavní vedoucí, kvalifikovaný zdravotník, kuchař a pomocná síla v kuchyni. Strava bude zajištěna pětikrát denně formou teplých obědů a někdy i večeří. V jídelně budou nepřetržitě várnice s pitím. Všechny osoby pohybující se v kuchyni musí disponovat platným zdravotním průkazem.

Všechnen personál se účastní tábora bez nároku na finanční odměnu. Pronájem prostor je za symbolickou cenu – 15Kč/osoba/noc. Tábor čerpá příspěvky od své zastřešující organizace Duha a dále od města Olomouce. Cena tábora pro jedno dítě činí 2600 Kč. Z těchto peněz a z příspěvků budou financovány odměny pro děti, strava a doprava. Veškeré pomůcky a materiály potřebné k hrám poskytne pořádající oddíl.

2.2.2 Výchovně vzdělávací cíle

„Za cíl si klademe nenásilnou formou, tedy formou her, osobního příkladu vedoucího (personálu tábora) naučit účastníky zvládat pobyt v přírodě, zvládat drsnější podmínky než na jaké jsou zvyklí z domova, přenést na účastníky základní znalosti o přírodě, místní

kultuře a o soužití v kolektivu. To všechno spolu s pohybovými aktivitami působí na utváření osobnosti účastníka a jeho vztahu k okolí.“²⁷

Dále bude prostřednictvím her rozvíjeno smyslové vnímání a rozumové schopnosti. Důraz bude kladen na spolupráci, rozvoj komunikace a navazování pozitivní vztahů. To vše ve snaze vyvolat v dětech zájem o aktivní způsob života.

2.2.3 Režim dne

„V režimu dne musí být pevně vymezena doba pro spánek, osobní hygienu a stravování. Doba vymezená pro spánek musí činit nejméně 9 hodin s výjimkou noci, kdy se pořádá noční hra. Režim dne musí odpovídat věku a zdravotnímu stavu dětí.“²⁸

7:00 – Budíček, rozcvička
7:30 – 8:00 – Ranní hygiena, úklid stanů
8:00 – 8:30 – Snídaně
8:30 – 10:30 – Pomoc v kuchyni, plnění bobříků
10:30 – 10:45 – Svačina
10:45 – 12:00 – Dopolední etapová hra
12:00 – 13:00 – Oběd
13:00 – 14:00 – Odpolední klid
14:00 – 15:30 – Koupání v rybníce (dle počasí)/volná zábava
15:30 – 15:45 – Svačina
15:45 – 18:00 – Odpolední etapová hra
18:00 – 19:00 – Večeře
19:00 – 19:30 – Vyhlášení výsledků, posun na mapě
19:30 – 21:30 – Osobní volno
21:30 – 22:00 – Večerní hygiena, čtení pohádek
22:00 – Večerka

²⁷ POLÁŠEK, P. *Hlavní vedoucí dětských táborů: studijní texty Komise cvičení a pobytu v přírodě: metodické rady ČASPV: speciální učební text*. Praha: Česká asociace Sport pro všechny, 2007. S. 28-29.

²⁸ POLÁŠEK, P. *Hlavní vedoucí dětských táborů: studijní texty Komise cvičení a pobytu v přírodě: metodické rady ČASPV: speciální učební text*. Praha: Česká asociace Sport pro všechny, 2007. S. 29.

Budíček vždy vyhlásí hlavní vedoucí tábora a zároveň dohlédne na to, aby všechny děti vstaly. Rozcvičku organizuje vedoucí dne, svolá všechny děti na louku vedle tábora a dle vlastního uvážení předcvičuje základní cviky na protažení těla a zahřátí organismu.

Po rozcvičce provedou děti ranní hygienu a následně si uklidí ve stanech. Snídaně se vydává skrze jídelní okýnko. Každé ráno je teplý, čerstvě uvařený čaj. Skupinka, která má daný den službu, pomáhá dle potřeby v kuchyni. Dopoledne probíhá v táboře plnění bobříků. Jedná se pouze o doplňkovou činnost nezávislou na celotáborové hře. Všichni vedoucí se libovolně rozmístí po táboře. Každý vedoucí má na starosti jednoho bobříka. Děti navštěvují vedoucí podle toho, kterého bobříka by chtěly ulovit. Následuje svačina, po které se děti nachystají na dopolední etapovou hru.

Ve 12 hodin musí být připravený oběd. První se stravují děti, poté až vedoucí. Po vydatném obědě vyhlásí hlavní vedoucí odpolední klid, který bude trvat zhruba jednu hodinu. V závislosti na počasí je možné po odpoledním klidu vyrazit s dětmi k nedalekému rybníku. V případě špatného počasí vyhlásí vedoucí volnou zábavu. Každý vedoucí je ale vždy připraven zorganizovat řízenou aktivitu.

Po druhé svačině je na řadě odpolední etapová hra, na kterou navazuje výdej večere. Po večeri vyhlásí hlavní vedoucí večerní nástup v jídelně, kde zveřejní výsledky obou etapových her a rozdá skupinkám stříbrňáky, za které mohou nakupovat stavby. Na závěr si každá skupinka umístí své nové stavby na mapu.

Konec dne završí osobní volno, večerní hygiena, čtení pohádek a večerka. Vedoucí začínají číst pohádky ve stanech, kde jsou nejmladší děti. Poté se přesouvají v případě zájmu ke starším dětem. Čtení pohádek je možno některý večer nahradit hraním na kytaru a zpíváním.

2.2.4 Jídelníček

„Sestavení jídelníčku a množství stravy odpovídá věku dětí a fyzické zátěži.“²⁹

Viz. příloha „D“.

2.3 Příběh celotáborové hry

Jsme nuceni bojovat po boku krále. Nemusíme se s tím smířit a nezměníme nic anebo naopak se se situací smíříme a budeme se snažit z toho vytěžit co nejvíce. Ti nejlepší a

²⁹ POLÁŠEK, P. *Hlavní vedoucí dětských táborů: studijní texty Komise cvičení a pobytu v přírodě: metodické rady ČASPV : speciální učební text*. Praha: Česká asociace Sport pro všechny, 2007. S. 9.

nejstatečnější budou mít bohatství, rozsáhlé pozemky a hrady. Snažme se tedy být nejlepšími – žijeme podle rytířských ctností, vyhraje bitvy, které nás čekají, ať válka rychle skončí a skončí tak i naše vojenská služba. Válku můžeme prožít jako chudáci nebo jako boháči.

Po přísaze, kterou jste včera večer složili, jste dostali od krále pozemky. Vy na nich musíte postavit domy, abyste měli kde bydlet. Tím vytvoříte osadu (minimálně 3 domy). Ta nemá žádná práva, ale když v ní dokážete postavit kapličku, strážnici, krčmu a městskou školu, povýšíte tím osadu na vesnici a ta už své výhody má. Každý den za ni získáte 2 stříbrné + výnosy ze staveb.

Abyste vesnici povýšili na město, musíte stávající budovy vylepšit na kostel, tvrz, hostinec a klášterní školu.

Nejvyšší úroveň povýšeného města je královské město, které musí obsahovat tyto stavby: katedrálu, hrad, zájezdní hostinec a univerzitu.

Mimo povinné stavby existují i nepovinné, které vám vynesou určitý finanční obnos.

Během celého tábora budete procházet středověkými dějinami a významnými událostmi, které se v nich staly. V etapových hrách máte možnost získat stříbrné peníze, za které si potom budete kupovat stavby. Skupinka, která vyhraje danou etapovou hru, dostane 7 stříbrných, druhá 5 stříbrných, třetí 3 stříbrné a poslední 1 stříbrný. Vyhrává skupinka, která bude mít jako první královské město anebo se svými stavbami nejvíce přiblíží královskému městu.

Kdyby v průběhu tábora nastaly mezi skupinkami výrazné rozdíly, vedoucí pružně zareaguje a zasáhne. Například formou divadla/scénky, kdy král všem oznámí, že potřebuje více peněz pro armádu, a proto je nucen zavést daně. Nejvíce majetní občané logicky platí vyšší daně než ti, kteří vlastní jen pár staveb. Anebo naopak kdyby měly děti málo peněz, v nějaké etapové hře narazí na poklad.

2.3.1 Ceník staveb

Povinné stavby:

Osada

Dům – 3 stříbrné. Výnos: 0 stříbrných

Vesnice

Kaplička – 9 stříbrných. Výnos: 1 stříbrný

Krčma – 10 stříbrných. Výnos: 3 stříbrné
Strážnice – 11 stříbrných. Výnos: 5 stříbrných
Městská škola – 13 stříbrných. Výnos: 7 stříbrných

Město

Kostel - 10 stříbrných. Výnos: 3 stříbrné
Hospoda – 11 stříbrných. Výnos: 5 stříbrných
Tvrz – 12 stříbrných. Výnos: 7 stříbrných
Klášterní škola – 15 stříbrných. Výnos: 9 stříbrných

Královské město

Katedrála – 11 stříbrných. Výnos: 5 stříbrných
Zájezdni hostinec – 13 stříbrných. Výnos: 7 stříbrných
Hrad – 15 stříbrných. Výnos: 9 stříbrných
Univerzita – 17 stříbrných. Výnos: 11 stříbrných

Nepovinné stavby:

Krejčovská dílna – 6 stříbrný. Výnos: 1 stříbrný
Mlýn – 7 stříbrných. Výnos: 2 stříbrné
Kovárna – 8 stříbrných. Výnos: 3 stříbrné
Pivovar – 9 stříbrných. Výnos: 4 stříbrné

2.3.2 Povinnosti osady

Každé ráno i večer musí jít děti nasbírat dříví do lesa, aby doplnily zásoby v táboře. Tato povinnost se týká pouze obyvatel osady, jakmile se dětem podaří povýšit osadu na město, nemusí už chodit do lesa na dřevo. Tato činnost není nijak hodnocena, jde pouze o praktickou záležitost doplnění zásob dřeva, kterým se v táboře topí na vaření a na sprchování.

2.3.3 Výhody

Vesnice má zisk 2 stříbrné denně + výnosy ze staveb
Město má zisk 4 stříbrné denně + výnosy ze staveb
Královské město má zisk 6 stříbrných denně + výnosy ze staveb

2.3.4 Úklid ve stanech

Každý den bude probíhat bodování úklidu stanů. Hodnotí se každý jednotlivec zvlášť. Určený vedoucí, který bude mít bodování za úkol, si během dne náhodně vybere vhodnou chvíli, kdy jsou děti mimo stany (například v průběhu snídaně, oběda, večeře) a ohodnotí jejich pořádek ve stanech na stupnici 0-10 bodů. Přičemž 10 bodů značí dokonale uklizený stan. Pět a méně bodů znamená „letecký den“, kdy se všechny věci „vyházejí“ dítěti před stan na celtu. Samozřejmě jen za příznivého počasí. Jedině „letecký den“ přiměje dítě, aby si pořádně uklidilo všechny své věci. V této situaci je potřeba, aby se těmto „nepořádníkům“ při úklidu věnoval jeden vedoucí, a aby dohlédl na to, že si dítě opravdu své věci vzorně uklidí. Vedoucí hodnotí pořádek ve stanech dle vlastního uvážení. Každý, kdo bude mít po bodování úklidu stanů deset bodů, dostane stříbrňák.

2.3.5 Nepovinné souboje

V průběhu tábora může kdokoliv vyzvat kohokoliv na souboj a to buď meči, nebo tyčemi na kladině. Vyzvaný může jeden den odmítnout, ale další den už musí výzvy přijmout. V obou případech si vyzvaný může vybrat, čím chce bojovat. Za každé vítězství si udělá dítě křížek na svém štítu z kartonu. Na každý souboj bude dohlížet vedoucí, kterého děti osloví.

Tyto souboje žádným způsobem nezasahují do celotáborové hry. Jde pouze o vyplnění volných chvil na táboře. Děti mezi sebou budou soutěžit o nejlepšího bojovníka, který bude na konci tábora vyhlášen a odměněn.

2.3.6 Shrnutí

Děti získávají stříbrňáky každý den za bodování úklidu ve stanech. Družinky pak získávají stříbrňáky podle umístění v etapových hrách.

První den nejsou v plánu zahrnuty etapové hry, proto v tento den mohou děti získat stříbrňáky pouze za bodování úklidu ve stanech.

Druhý den už jsou na programu dvě etapové hry, za které získají skupinky stříbrňáky a na večerním nástupu již mohou nakupovat stavby a stavět domy na své území na mapě.

První zisky ze staveb se dostaví nejdříve 3. až 4. den.

2.4 1. Den: Seznamovací hry

Po příjezdu do Hoštejna zahrají vedoucí s dětmi na louce seznamovací hry. Před koncem všech her vyběhne jeden vedoucí s čokoládovými mincemi a bude je trousit po cestě do tábora. Děti pak budou hledat mince a tímto způsobem dorazí až do tábora. Dříve než se děti vydají hledat mince, řekne jim jeden z vedoucích příběh o mincích.

Příběh k mincím

V Hoštejně dřív sídlil na hradě pán, pro kterého peníze znamenaly vše. Celý život se za nimi pachtěl, válčil pro ně, zvyšoval daně a později, když už mu to nestačilo, platil bandu raubířů, která pro něj přepadávala a kradla. Nakradený majetek ukrýval v hlubokém lese. A tak když umřel, nenašel se na hradě ani jediný zlaták ani niklák. Ale jeho duše nedošla klidu. Traduje se, že pro klid duše se musí zbavit obrovské truhlice plné zlata. A tak vždy jen jednou v roce rozhazuje zlaté penízky, kterými značí cestu k pokladu. Peníze už lidé mnohokrát objevili a šli po nich, ale k truhlici nikdy nešli, protože hradní pán si to vždy na poslední chvíli rozmyslel a přestal penízky trousit. A zrovna dnes je ten den, vydejte se hledat penízky, sbírejte je a možná vás dovede k velkému pokladu. Co si kdo najde, patří jemu!

Seznamovací hry

Úplně na začátku se všichni postaví do kroužku a každý postupně řekne své jméno nebo přezdívku. A to do té doby, než se někdo odváží zkusit vyjmenovat jména nebo přezdívky všech kamarádů postupně v kruhu. Poté se může přistoupit již ke konkrétním seznamovacím hrám.

Kdo to je?

Počet hráčů: Čtyři až dvacet

Věk hráčů: Od šesti let

Pomůcky: deka

Pravidla

Všechny hráče rozdělíme do dvou skupin. Je potřeba i dvou vedoucích, kteří budou držet napnutou deku asi ve výšce ramen. Každá skupinka si sedne na jednu stranu za deku tak, aby skupinky na sebe vůbec neviděly. Hra může začít. Každá skupinka si v tichosti vybere jednoho hráče a dotyčný vybraný hráč si sedne těsně obličejem k dece. Princip je v tom, že až budou oba vybraní hráči na svých místech, vedoucí, kteří drží deku, ji pustí na

zem a dotyční hráči se uvidí. Který hráč řekne dřív (zbývající členové skupinek nesmějí radit) správné jméno toho druhého získává tím cenný bod pro svoji skupinku a vedoucí opět mohou zvednout deku a hra pokračuje tím, že si každá skupinka zvolí dalšího hráče. Které družstvo má více bodů, vyhrává.³⁰

Pokud by přšelo, hra se dá hrát i v jídelně.

Upír

Počet hráčů: Pět až čtyřicet

Věk hráčů: Od šesti let

Pomůcky: Žádné

Pravidla

Hráči se postaví do kruhu a představí se. Pak se určí jeden, který bude upír a ten se postaví doprostřed kruhu. Vždy se zaměří na jednoho hráče. Ten, když vidí, že se k němu blíží upír, vykulí oči na někoho jiného v kruhu. Ten musí bleskurychle říct jméno/přezdívku potencionální oběti upíra. Když se tak stane, oběť je zachráněna a upír jde na někoho jiného. Nestihne-li hráč říct přezdívku nebo si nevzpomene, oběť bude zabita a stává se upírem.³¹

Handicapované seřazení

Počet hráčů: Šest až čtyřicet

Věk hráčů: Od šesti let

Pomůcky: žádné

Pravidla

Dětem zadáte úkol, aby se seřadily podle určitého kritéria, ale nesmí u toho mluvit. Na začátek se seřaďte podle písmen abecedy, na která začínají vaše jména nebo přezdívky. Pokud je vás víc na stejné písmeno, rozhoduje o pořadí mezi vámi druhé písmeno.³²

Zde bych možná doporučila dát menším dětem do ruky abecedu, aby věděli, jak jdou písmena po sobě.

³⁰ Srov. Kdo to je? – Hranostaj.cz - nejen skautské hry. [online]. 2006 [cit. 2010-08-31]. Dostupný z WWW: <<http://www.hranostaj.cz/hra311>>.

³¹ Srov. Upír – Hranostaj.cz - nejen skautské hry. [online]. 2008 [cit. 2010-08-31]. Dostupný z WWW: <<http://www.hranostaj.cz/hra560>>.

³² Srov. Handicapované seřazení – Hranostaj.cz - nejen skautské hry. [online]. 2006 [cit. 2010-08-31]. Dostupný z WWW: <<http://www.hranostaj.cz/hra167>>.

Až si tuto hru vyzkouší všichni účastníci tábora naráz, můžete děti rozdělit například do dvou skupinek a ty mezi sebou můžou soutěžit na čas, která se seřadí dřív.

Toaletní papír

Počet hráčů: Dva až čtyřicet

Věk hráčů: Od šesti let

Pomůcky: Rulička toaletního papíru

Pravidla

Dáme mezi děti ruličku toaletního papíru s tím, aby si každý utrl taklik papíru, kolik za den spotřebuje. Když už má každý natrháno tolik kousků, kolik chce, tak jim oznamte, že každý musí říct o sobě tolik vět, kolik má čtverečků papíru.³³

Gordický uzel

Počet hráčů: Osm až dvacet

Věk hráčů: Od šesti let

Pomůcky: Žádné

Pravidla

Hráči se postaví do kolečka, čelem k sobě. Zavřou oči, na daný povel dají levou ruku dovnitř kruhu a snaží se někoho chytnout za ruku. Až jsou všichni chycení, udělají totéž s pravou rukou. Poté otevřou oči a zjistí, že jsou beznadějně zapletení. Druhá fáze hry spočívá v rozpletení tohoto lidského uzlu, aniž by se ruce rozpojily. Je možné se libovolně otáčet, skákat, přenášet hráče z jednoho konce uzlu na druhý, cokoliv, jen ne rozpojit ruce.

Výsledkem pak může být buď původní kolečko, i když v trochu jiném pořadí, nebo (častěji) několik oddělených kroužků.

Jak pak děti stojí v kroužku/kroužcích, zkusí každý postupně vyjmenovat jména všech ostatních.³⁴

Mrkaná

Počet hráčů: Minimálně pět

Věk hráčů: Od šesti let

³³ Srov. Toaleťák – Hranostaj.cz - nejen skautské hry. [online]. 2009 [cit. 2010-08-31]. Dostupný z WWW: <<http://www.hranostaj.cz/hra870>>.

³⁴ Srov. Gordický uzel – Hranostaj.cz - nejen skautské hry. [online]. 2006 [cit. 2010-08-31]. Dostupný z WWW: <<http://www.hranostaj.cz/hra91>>.

Pomůcky: Žádné

Pravidla

Polovina hráčů sedí v kruhu čelem dovnitř. Za každým z nich stojí další hráč. Na jednom místě v kruhu stojí pouze jeden hráč. Stojící hráči mají ruce za zády a sledují pouze záda hráče před sebou. Sedící hráči naopak sledují hráče stojícího nad prázdným místem. Ten si vybere jednoho ze sedících a posléze na něj mrkne. Jeho úkolem je co nejrychleji uvolnit své místo tak, aby se ho hlídající hráč za jeho zády nestihl rukou dotknout. Dotkne-li se ho, vymění si sedící hráč se stojícím místo a situace se opakuje. Nedotkne-li se ho, pak v dalším kole mrká ten, kterému sedící hráč utekl.³⁵

V případě špatného počasí, se tato hra vypustí. Prostory jídelny nejsou vhodně přizpůsobené pro tuto aktivitu. Místo ní se může zahrát Městečko Palermo.

Městečko Palermo

Počet hráčů: Minimálně devět

Věk hráčů: Od šesti let

Pomůcky: Žádné

Pravidla

Vedoucí hry rozdělí hráče na poctivé občany a mafiány (tajně určí mafiány dotykem v době, kdy ostatní občané spí). Během hry se postupně střídá den a noc. V noci se tiše probudí mafiáni, na někoho ukáží a "zastřelí" ho. Hráč následně vypadává ze hry. Po probuzení hráči diskutují, kdo by mohl být mafián, vzájemně se obviňují a hájí. Poté se shodnou na obvinění předem domluveného počtu hráčů (obvykle dvou), ti pronesou svou obhajobu a hlasuje se o jejich popravě. Pokud je většina hráčů pro, tak hráč vypadává ze hry a vedoucí hry oznámí, jestli byl popraven mafián nebo ctihodný občan. Úkolem poctivých občanů je odstranit všechny mafiány a naopak.

Další důležitou postavou je inspektor Cattani (vybrán opět tajně před začátkem hry), který se probouzí každou noc po mafiánech a ptá se vedoucího (ukázáním) na určitého hráče, zda je právě on mafián. Tím pomáhá poctivým občanům, neboť může ve vhodné chvíli prosadit obvinění a odsouzení mafiána.³⁶

³⁵ Srov. Mrkaná – Hranostaj.cz - nejen skautské hry. [online]. 2006 [cit. 2010-08-31]. Dostupný z WWW: <<http://www.hranostaj.cz/hra79>>.

³⁶ Srov. *Přírodovědný oddíl Netopyři: Jablonec nad Nisou* [online]. c2005 [cit. 2011-01-15]. Hry, které rádi hrajem. Dostupné z WWW: <http://www.netopyri.com/?dir=souteze&page=nase_hry.php>.

Úvod do celotáborové hry

Ostatní vedoucí zatím v táboře připravují divadlo. Jakmile děti začnou dobíhat do tábora, začnou vedoucí bojovat s meči, dřevci atd. Od mostu před nimi rozmotají služební červený koberec a pozvou je dál, přesto že se diví, co to ty děti mají na sobě, jak to vypadají. Po chvíli král na trůně zarazí turnaj a ptá se: „Kdo jste cizinci? A v jaké to věci za mnou přicházíte?“ Děti se nesmějí ptát ani mluvit bez vyzvání krále. Zeptá-li se někdo, stráž okamžitě zasahuje: „Mluv, jen když si tážán!“ Děti by měli odpovědět, že přijeli z Olomouce sem na tábor na 7 dní. Pokud ne, postarají se o to vedoucí.

Po čase král vznešeně pronese: „Ve jménu mého královského veličenstva Vám dovoluji utábořit se v mém království a přikazuji všem, aby s vámi jednali jako s mými hosty. Později mi budete vyprávět o daleké cizině, ze které pocházíte. Nyní určím, kteří z mých rytířů se vás ujmou a budou vám nápomocni po čas vašeho pobytu zde.“ Král přečte vedoucí, kteří se postaví vedle sebe. Poté k němu budou postupně přistupovat děti, pokleknou a představí se králi svou přezdívkou nebo jménem a král je přidělí k vedoucím. Tato akce představuje rozdělení dětí do čtyř skupinek po osmi. Následuje svačina.

Po svačině se táborem rozlehne náhlé bubnování a bubeník hlásí: „Na vědomost se dává, že náš král vstoupil do války se sousední zemí, neboť naše království bylo napadeno. Povolává tedy do zbraně každého muže či ženu ve věku nad 6 let pobývajících tohoto času v zemi našeho veličenstva. Ti jsou povinni pozvednout zbraně proti nepříteli. Do pěti minut se musí všichni povolání dostavit k určeným místům, které budou vyvěšeny zde. Vojákům král nabízí vybojovat si slávu a čest. A ti nejlepší z vás se mohou stát rytíři s mnohými statky a rozsáhlým územím a velkým bohatstvím. Ti, jež nenarukují dobrovolně nebo budou klást odpor, budou ke službě přinuceni silou, bez možnosti zisku slávy. Tak přikazuje vznešený král.“ Bubeník pověsí listinu na stožár a odchází.

Do tábora náhle vtrhnou s křikem vojáci a budou všechny nutit podepsat listinu. Jakmile ji všechny děti podepíší, budou nuceni jít na určené místo, tam dostanou pytel jako uniformu, žebradlo, čturu a nejvíce upovídaný člen každé skupinky lopatu. To vše je povinná výstroj, nesmí ji ztratit, jinak je postihne trest.

Následuje svačina. Po svačině pod dohledem vojáků podstupují děti výcvik formou těchto her (uvedených níže). Před začátkem her vedoucí upozorní děti, že během výcviku bude každý z nich hodnocen body, které se jim budou hodit při večerní hře.

Hry

- Stromeček hříbeček – Děti stojí v řadě nebo v kruhu a vedoucí dává pokyny – buď stromeček, nebo hříbeček. Na první pokyn musí děti zůstat stát a na druhý pokyn – hříbeček si děti musí dřepnout. Vedoucí hraje s dětmi, ale jeho úkolem je děti plést. Například když řekne stromeček, sám si dřepne, ale děti správně musí zůstat stát.
- Plazení na rychlost – vedoucí určí start a cíl. Všechny děti zalehnou na startovní čáru do řady vedle sebe a na daný signál se plazí co nejrychleji za cílovou čáru.
- Lanová dráha na čas
- Kdo vydrží déle stát na jedné noze – Děti vytvoří řadu s rozestupy. Na daný signál se postaví na jednu nohu, kterou už během hry nebude možné měnit. Děti soupeří mezi sebou, kdo nejdéle vydrží stát na jedné noze. Zde je potřeba více vedoucích na kontrolu, aby uhlídali, v jakém pořadí děti spadly.

Předchozí čtyři hry budou bodované (poslední dítě získá jeden bod, první 32bodů). Každé dítě bude mít u sebe kartičku, na kterou mu vedoucí запиše po skončení každé jednotlivé hry body.

Do večere mají děti osobní volno.

Večerní hra

Večer děti nastoupí podle toho, kolik získaly bodů při výcviku. Za tyto body si kupují například časový náskok nebo baterky. Poběží po trase k rybníku, tam se musí pomocí lehátek dostat na druhý břeh. Na druhém břehu rybníka vedoucí připraví čtyři osvětlené štíty, které bude hlídat jeden z vedoucích převlečený za panoše. Děti se postupně scházejí na břehu rybníka, kde se nachází erby. Jakmile budou na břehu všichni členové jedné skupinky, dohodnou se, který štít se jim líbí, za který chtějí bojovat a složí přísahu věrnosti „Přísahám, že budu věrně sloužit králi, ctít jej a bojovat za něj“, vezmou štít a vlajku a jdou do tábora, kde budou nachystané deky a teplý čaj. Hra se uskuteční i v deštivém počasí. Vše ostatní se dozví až zítra.

2.5 2. Den: Morová nákaza

Vedoucí zkontrolují, co si děti přivezly z domu, aby se jim něco nezkazilo ve stanech.

Jiní vedoucí nabarví bílá trička, která si děti přivezly, na čtyři skupinkové barvy (žlutá, zelená, modrá, červená). Pak následuje seznámení s legendou, celo-táborovou hrou a pravidly z kapitoly 2.3.

Dopolední etapová hra

Motivace: Ve středověku bylo zvykem, že se sňatky uzavírali za účelem rozšíření území, zisku bohatství nebo politického vlivu.

Počet hráčů: Třicet dva (čtyři skupinky po osmi)

Věk hráčů: Od šesti let

Pomůcky: Lístčky (počet musí souhlasit s počtem chlapců) s velikostí území pro každou dívku, šátky, seznamy děvčat, psací potřeby

Hra

Vedoucí určí území v lese, kde se rozběhnou všechny dívky. Každá má u sebe tolik lístečků, kolik je chlapců. Tyto lístečky jsou barevně rozlišené (podle barev družinek) a je na nich napsané jméno princezny, které si každá dívka může libovolně vymyslet a dále je na lístečku napsané číslo, které symbolizuje velikost území. Hra může začít. Do území vbíhají chlapci, kteří mají za úkol pochyťat co nejvíce dívek a „zasnoubit“ se s nimi. Dívka dá prvnímu chlapci, který ji chytí, lísteček s nejvyšším číslem. Chlapec, který ji chytí jako poslední, dostane lísteček s číslem jedna. Jednu a tu samou princeznu mohou chlapci chytit pouze jednou. Určí se časový limit hry. Po skončení tohoto limitu se spočítají body všech chlapců ve skupince. Vyhrává družstvo s největším územím.

Varianta pod střechem

Všechny dívky se postaví vedle sebe do řady. Každá bude mít u sebe propisovací tužku. Vedoucí zaváže chlapcům oči a do ruky ji dá seznam dívek. Chlapci budou muset hádat, která dívka před nimi právě stojí a to pomocí smyslů jako hmat, čich, popřípadě sluch. Když si budou myslet, že ví, která dívka by to mohla být, pošeptají jí její jméno, pokud se opravdu jedná o onu dívku, škrtně své jméno v jeho seznamu. Pokud ne, poznačí mu do seznamu křížek. Až se vystřídají všichni chlapci u všech dívek, vyhodnotí se počet správných odpovědí. Jednotlivé body chlapců se sečtou v rámci skupinek a podle toho se určí celkové pořadí.

Odpolední etapová hra

Motivace: Známou zkázkou ve středověku byla černá nemoc neboli mor. V Čechách se objevil kolem roku 1349 a přišel pravděpodobně z Číny, kde se objevil ve třicátých letech čtrnáctého století. Přenašečem této nemoci byly hlavně potkani, ze kterých se pomocí

blech šířil na krysy a z nich pak na lidi. Kousnutím se mor dostane do krevního oběhu člověka a ten pak umírá.

Počet hráčů: Třicet dva (čtyři skupinky po osmi)

Věk hráčů: Od šesti let

Pomůcky: vyfouklé skořápky od vajíček, šišky

Hra

Vedoucí v potoce určí herní úsek. Start začne od mostku a cíl bude 50m od něj - označený například fáborky na stromech na okraji potoka. Poté se stanoví časový limit (přizpůsobíme terénu a situaci), kdy si každá družinka nasbírá co nejvíce šišek. Na most jde vždy jedna skupinka, nachystá si tam i svou hromádku nasbíraných šišek. Jakmile je připravená, vedoucí vypustí po potoce X skořápek, které představují krysy - přenašeče moru. Všichni členové družstva se snaží pomocí šišek skořápku zasáhnout, než dopluje do cíle. Za každou nezasaženou skořápku, která propluje cílem, získá družstvo trestný bod. U cíle stojí zvolený vedoucí, který to hodnotí a zapisuje trestné body. Vítězí skupinka, která má nejméně trestných bodů.

Hra se dá zahrát i v dešti s pláštěnkami.

2.6 3. Den: Sámova říše

Dodělávání nabarvených triček z předchozího dne. Každá skupinka dostane šablonu se znakem, který mají na hlavním štítu, tu si postupně každý člen přestříká sprejem na své tričko. Dál si bude každé dítě podle sebe zdobit a malovat svůj štít z kartonu.

Dopolední etapová hra

Motivace: Často se stává, že vojáci v bitvách strádají hladem. To proto, že zásobování je pomalé. Proto byli mnohdy odkázáni sami na sebe a na to, co si naloví.

Počet hráčů: Třicet dva (čtyři skupinky po osmi)

Věk hráčů: Od šesti let

Pomůcky: Voskovky, spoustu kamenů z řeky, 4x hračku chytání magnetických rybiček

Hra

V řece je rozházené určité množství ryb (voskovkami nakreslené ryby na kamenech). Hrají všechna družstva naráz, stojí vedle sebe v zástupu. Na signál vybíhají první, kdo najde rybu, běží s ní zpátky, předá štafetu a běží další. Startuje se ze sedu z mostku. Ryby

se hledají tak, že se děti brodí vodou (vhodná obuv do vody). Hra trvá tak dlouho, dokud se nevyloví všechny ryby. Vyhrává skupinka s největším počtem ryb.

Varianta pod střechu

Budeme potřebovat čtyřikrát hračku chytání magnetických rybiček na udici. Vždy proti sobě budou soupeřit naráz čtyři zástupci, z každé družinky jeden. Na povel začnou chytat rybičky. Jakmile jeden z nich vyloví všechny, je toto kolo u konce. Ostatní si spočítají, kolik rybiček stihli ulovit a stav se zapíše. Takto si to vyzkouší každý člen družstva. Další kolo je na uvážení organizátora a taky podle toho, zda to děti stále baví. Předem by se ale mělo říct, na kolik kol se bude hrát. Vítězí družstvo, které má na konci celé hry nejvíce ryb.

Odpolední etapová hra

Motivace: Ocitáme se na začátku středověku 6. – 7. století. „Sámová říše vznikla jako obranný kmenový svaz Slovanů proti Avarům v roce 623. V čele kmenového svazu stanul franský kupec Sámó (odtud název).“³⁷ „Nešlo ještě o pevný státní útvar s jasnými hranicemi, ale spíše o dobrovolné spojení slovanských kmenů ve střední Evropě.“³⁸ „Po jeho smrti se říše rozpadla a přestala v roce 658/59 existovat.“³⁹

Také my teď budeme vytvářet kmenové svazy. Před vysvětlením pravidel se děti postaví do osmi čtveřic, od každé skupinky tam bude vždy jeden zástupce. Od této doby spolu již nesmí komunikovat.

Počet hráčů: Třicet dva (čtyři skupinky po osmi)

Věk hráčů: Od šesti let

Pomůcky: Čtyři obálky s lístečky, šátky, kartičky s geometrickými útvary

Hra

Každou skupinku půjde rozvést do vyznačeného území jeden vedoucí. Na daný signál mají děti za úkol se co nejrychleji spojit se svými členy skupinky a vytvořit tak svaz. Děti zatím neví, kam mají jít. To se dozví až od jednoho člena, který jim tuto informaci může

³⁷ SEIFERTOVÁ, A. *Dějiny - stručný přehled : pro studenty, žáky základních škol a pro všechny další zájemce*. Praha: Blug, 2008. S. 24.

³⁸ KOHOUTKOVÁ, H.; KOMSOVÁ, M. *Dějepis na dlani*. Olomouc: Rubico, 2005. S. 55.

³⁹ SEIFERTOVÁ, A. *Dějiny - stručný přehled : pro studenty, žáky základních škol a pro všechny další zájemce*. Praha: Blug, 2008. S. 24.

říct až po tom, co bude skupinka kompletní. (Vybrat nějaké starší dítě). On sám to neví, má ale obálku, kde je to napsané. V lese budou pobíhat Avaři. Pokud uvidí jednotlivce nebo dvojici (pořád se to nepočítá za svaz) musí splnit nějaký úkol, který si vymyslí sami vedoucí. Pokud jich je už více než dva, stávají se svazem a Avaři je už nemůžou chytit. Svaz se ale musí držet za ruce! Vyhrává skupinka, která dojde nejrychleji na místo určení.

Varianta pod střechu

Všechny děti mají zavázané oči, zároveň má každý v ruce kartičku zobrazující určitý geometrický útvar. Všichni členové jedné skupinky mají stejný útvar. (Například všechny děti z modré družinky mají v ruce kartičku ve tvaru kruhu). Vedoucí rozmístí děti tak, aby nebylo žádné družstvo pohromadě. Na daný povel se začnou všichni členové snažit seskupit do svých družinek. To vše se zavázanýma očima a bez mluvení. Které družstvo se sejde jako první a bude si myslet, že jsou všichni, zvednou ruku nad hlavu a vyčkají na pokyn vedoucího. Ten spočítá děti, pokud budou všechny, řekne jim, ať si sundají šátky, pokud ne, vyzve je, ať hledají dál. Všichni členové se na konci musí držet za ruce. Všem se bude měřit čas, podle kterého se pak určí pořadí skupinek.

Nebodovaná hra

Počet hráčů: Třicet dva (čtyři skupinky po osmi)

Věk hráčů: Od šesti let

Pomůcky: Třicet dva šátků

Hledá se Sámo – Všichni mají zavázané oči, jen jeden ne. Ten si najde někde nějaké místo a tam se schová. Ostatní ho poslepu hledají. Když na někoho narazí, řeknou ss Sámo? Když to není Sámo, odpoví stejným způsobem, když to Sámo je, tak neodpoví a dotyčný, který ho našel, si u něj mlčky dřepne a čeká. Pokud někdo z hledajících narazí na někoho, kdo už Sáma našel a dřepí u něj, zeptá se ss Sámo? A dotyčný už stejně jako Sámo neodpovídá. Takto se postupuje, než všichni najdou Sáma.

2.7 4. Den: Pozůstatky sv. Vojtěcha

Dopolední etapová hra

Motivace: Po příchodu Cyrila a Metoděje na Moravu se začaly po celé Moravě stavět malé kamenné kostelíky.

Počet hráčů: Třicet dva (čtyři skupinky po osmi)

Věk hráčů: Od šesti let

Pomůcky: Metrová tyč, zápalky

Hra

Na daný signál mají děti za úkol postavit mohylu z kamenů (kostel) a to přibližně jeden metr vysokou. Pro kameny chodí děti k potoku. Výška mohyly se bude měřit podle předem vybrané tyče o délce jeden metr. Vyhrává nejrychlejší družstvo.

Varianta pod střechu

Každé družstvo si vyhradí svůj prostor v jídelně, kde bude stavět „mohylu“ ze sirek. A to formou táborového ohně hranice. Bude běžet časový limit (10 minut). Jelikož hranici staví jeden člověk, ostatní mu dodávají stavební materiál – sirky. Na začátku hry má každý stavitel u sebe dvanáct sirek. Ostatní členové týmu hledají všude po jídelně schované sirky. Po časovém limitu se změří mohyly. Nejvyšší z nich vyhrává.

Odpolední etapová hra

Motivace: Na přelomu jedenáctého a dvanáctého století byl postaven první pražský kamenný most nazvaný Juditin a to podle manželky Vladislava II. Stával v místech dnešního Karlova mostu.

Počet hráčů: Třicet dva (čtyři skupinky po osmi)

Věk hráčů: Od šesti let

Pomůcky: Ešus, pytel hadrových koulí, odměrka

Hra

Úkolem dětí je přejít kládu přes řeku s ešusem plným vody. Musí se přesně stanovit objem ešusu, aby měli všichni stejné podmínky. Jedna skupinka vždy přechází kládu – přejde jedno dítě, až dorazí na konec, vyrazí druhé dítě. Ostatní děti se do nich trefují z předem určené vzdálenosti pomocí hadrových koulí. Vzdálenost by měla být dostatečně velká, aby se zabránilo prudkým a nebezpečným ranám. Důležité je stanovit pravidlo, které zní: nestřílet do obličeje. Na druhé straně se voda, která zbyla v ešusu, nalije do velké odměrky a vyhrává skupinka, která dokáže přenést největší množství vody.

V případě deštivého počasí se tato hra nahradí jakoukoliv jinou hrou z následujících dní.

Noční hra

Motivace: „Vojtěch Slavníkovec odešel na misijní cestu na sever – mezi pohanské Prusy, byl tam r. 997 zabit, poté byl prohlášen za světce, jeho tělo bylo vykoupeno

polským panovníkem a pohřbeno v Hnězdně.⁴⁰ Pozůstatky byly roku 1039 převezeny spolu s tělem sv. Vojtěcha z Hnězda do Prahy.

Počet hráčů: Třicet dva (čtyři skupinky po osmi)

Věk hráčů: Od šesti let

Pomůcky: Kosti, lebka, čtyři baterky, dva šátky, dvě lana

Hra

Okolo rozdělaného ohně sedí hlídači (4 vedoucí). V určeném území okolo ohně jsou rozházené kosti (ostatky sv. Vojtěcha), které jsou za jeden bod. V území je i jedna lebka, která je za pět bodů. Každé dítě může vzít vždy jen jeden předmět a s ním se nepozorovaně musí dopravit za hranice území, kde si každá skupinka stanoví svoji hromádku, na kterou budou dávat své ulovené ostatky. Hlídači mají u sebe baterku, pokud slyší hluk, posvítí tím směrem a pokud poznají a správně vysloví jméno dítěte, je chyceno a musí odhodit kost/lebku zpět do území (pokud u sebe mělo) a musí odejít zpět na začátek území. Celkem má každé dítě 3 životy. Poté z hry vypadává. Vyhrává skupinka s největším počtem bodů.

Varianta pod střechem

Vytvoří se dva velké kruhy z lana na podlaze. Uvnitř každého kruhu bude vedoucí se zavázanýma očima. Spolu s ním budou v kruhu rozházeny ostatky. Ke každému kruhu přidělíme dvě skupinky. Děti budou mít také zavázané oči. Jejich úkolem je posbírat co nejvíce ostatků z kruhu tak, aby je vedoucí nechytil (dotykem). Po dobu hry se nesmí mluvit ani nijak vyrušovat. Opět je zadán časový limit. Poté se sečtou ostatky a podle počtu se určí pořadí družstev.

2.8 5. Den: Křížové výpravy

Hned ráno, během snídáně, vyvěsí hlavní vedoucí na nástěnku tři papíry formátu A4 s erby (=60 erbů). Hned poté upozorní děti, aby si názvy erbů pečlivě prostudovaly, protože se jim to bude hodit v zítřejší etapové hře.

Dopolední etapová hra

Motivace: „Typickým jevem středověku byly křížové výpravy – kruciáty, velká tažení evropských rytířů, ale i poddaných do pohanských zemí, nebo v rámci Evropy proti kacířům – heretikům.

⁴⁰ KOHOUTKOVÁ, H.; KOMSOVÁ, M. *Dějepis na dlani*. Olomouc: Rubico, 2005. S. 63.

V období raného středověku byly častým cílem těchto výprav v Evropě severské oblasti, v nichž žili Polabští Slované, jejich svatyně byly vyvráceny a oni zcela vyhubeni. Rovněž na jihozápadě Evropy – na Pyrenejském poloostrově probíhala reconquista, křesťané zde bojovali ve jménu kříže proti muslimským maurům. Nejvíce však prosluly křížové výpravy pořádané do Palestiny.⁴¹

Počet hráčů: Třicet dva (čtyři skupinky po osmi)

Věk hráčů: Od šesti let

Pomůcky: Čtyři x deset stejných osmisměrek (viz. příloha „E“), tužky

Hra

Každá skupinka obdrží deset křížovek – osmisměrek, všechna družstva stejné. Družstvo, které je bude mít první všechny a dobře vyluštěné, vyhrává. Správně vyluštěná osmisměrka je důležitější, než rychlost jejího odevzdání.

Odpolední etapová hra

Motivace: Hospodine, pomiluj ny je nejstarší známou českou duchovní písní. Vznikla zřejmě na přelomu 10. a 11. století. Jedná se o chorál jednoduché formy s osmi verši, bez rýmu. Prapůvod skladby lze vidět ještě v odkazu cyrilometodějského působení a její definitivní verze vznikla v době, kdy staroslověnština zápasila s latinou a přijímala do sebe české prvky.⁴²

Počet hráčů: Třicet dva (čtyři skupinky po osmi)

Věk hráčů: Od šesti let

Pomůcky: Hlavní papír s textem (viz. příloha „F“), papír pro každou skupinku, tužky

Hra

Vedoucí rozmístí děti na trase dlouhé asi tři sta metrů. První dítě z každé skupinky má přístup k listině, kde je text (Hospodine pomiluj ny). Úkolem je pomocí tiché pošty a štafetového běhu přenést text k poslednímu ze skupinky, který ho zapíše. Za každou nalezenou chybu se přičítá trestný bod. Družstvo, které má těchto bodů nejméně, vítězí.

⁴¹ KOHOUTKOVÁ, H.; KOMSOVÁ, M. *Dějepis na dlani*. Olomouc: Rubico, 2005. S. 68.

⁴² Srov. Hospodine pomiluj ny – Wikipedie, otevřená encyklopedie. [online]. [cit. 2010-08-31]. Dostupný z WWW: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Hospodine_pomiluj_ny>.

Varianta pod střechem

Štafetové rozmístění se ve stísněném prostoru jídelny značně zmenší. Půjde spíše o rozestupy mezi jednotlivými členy skupinky. První v řadě mají před sebou velkou listinu s textem, který formou tiché pošty předávají dál. Před každým předáním musí dítě udělat deset dřepů.

2.9 6. Den: Bitva na Moravském poli

Dopolední etapová hra

Motivace: Na počátku dvanáctého století, v době křížových výprav se poprvé setkáváme s erby. Rytířové se jimi odlišovali od ostatních stejně tak se pomocí erbů odlišovaly dvě soupeřící strany v bitvě.

Počet hráčů: Třicet dva (čtyři skupinky po osmi)

Věk hráčů: Od šesti let

Pomůcky: Papíry s erby pro každou skupinku (viz. příloha „G“), tužky, stopky

Hra

Celý tábor se shromáždí například v jídelně. Každá skupinka si sesedne kolem stolu, kde dostanou třicet náhodně vybraných erbů (Příloha „E“). Pro všechny stejné. Na pokyn začnou děti psát ke každému erbu název, maximální časový limit je osm minut. Za každý správně pojmenovaný erb dostává družstvo jeden bod. V případě shodného počtu bodů rozhoduje pořadí, ve kterém byly pojmenované erby odevzdány.

Odpolední etapová hra

Motivace: V bitvě na Moravském poli roku 1278 se utkal český král Přemysl Otakar II. proti římskému králi Rudolfu Habsburskému. „Český král Přemysl Otakar II. se pomalu stával jedním z nejmočnějších evropských panovníků a právem předpokládal, že se stane i římským císařem. Ostatní evropští panovníci i papež v něm však viděli příliš silnou konkurenci a zvolili podstatně méně vlivného a významného hraběte Rudolfa Habsburského. Přemysl Otakar II. se domníval, že vše vyřeší vojenskou silou. Spojenecká šlechta a města ho ale opustila, takže mu nezbylo nic jiného než kapitulovat, vzdát se všech území a přijmout od římského krále v léno jen Čechy a Moravu. S tímto pokořujícím výsledkem se Přemysl Otakar II. nehodlal smířit natrvalo. A tak se začalo schylovat k rozhodnému střetu. Pro české království byl výsledek bitvy jednoznačně tragický.

Římský král Rudolf Habsburský svého vítězství využil a v rámci válečných reparací zabral Moravu na pět let.“⁴³

Počet hráčů: Třicet dva (čtyři skupinky po osmi)

Věk hráčů: Od šesti let

Pomůcky: Pytle s hadrovými koulemi, provaz, vlajka na klacku, dvě litrové pet lahve, stopky

Hra

Jde o bitvu mezi dvěmi polovinami tábora (dvě skupinky proti dvěma skupinkám – los). Cílem je dostat se do kruhu o poloměru dvacet metrů a zvednout uvnitř vlajku nad hlavu. Bojuje se pomocí hadrových koulí. Po zásahu dotyčný sedne na zem a je zraněný. Může volat o pomoc, pokud ho uslyší felčar, může ho vyléčit pomocí pár kapek z litrové PET láhve, kterou nosí u sebe. Na tuto pozici doporučuji zvolit nějaké starší dítě. Sám felčar může také bojovat, pokud je však zasažen, umírá. V průběhu boje nesmí nijak doplňovat léčivou vodu. Každá strana (útočící i bránící) má vždy jen jednoho felčara. Obránci nesmějí vkročit do kruhu, kde se nachází vlajka, kterou brání. Každý bojovník u sebe může mít neomezené množství koulí, může je sbírat po zemi, pokud ale nejsou v obraném kruhu s vlajkou.

Hra končí sebráním vlajky nebo vyřazením posledního útočícího hráče nebo časovým limitem (třicet minut). Po skončení se spočítá kolik má která družinka nezraněných a za každého takového člena dostává bod. Pokud se navíc někomu podaří uloupit vlajku, dostává jeho družinka 5 bodů navíc. Aby to bylo spravedlivé, měli by se po první bitvě vyměnit role útočících a bránících. Body se připočítají stejně jako po první bitvě a o konečném pořadí v této etapové hře rozhodně celkový počet bodů z obou dvou bitev.

2.10 7. Den: Mistr Jan Hus

Dopolední etapová hra

Motivace: „Šlechta a církev žila v bohatství a přepychu, tím se dostávala do rozporu s Bibli a posláním církve. To vše začali kritizovat učenci a kazatelé – reformátoři. Kázání v českém jazyce pro prostý lid se konalo od roku 1391 v prostorné Betlémské kapli. V ní kázal i vůdce reformních vzdělanců Mistr Jan Hus (1379-1415). Studoval a později i

⁴³ LENKOVÁ, J; PAVLÍK, V. *Nejdůležitější bitvy v českých dějinách*. Frýdek Místek: Alpress, 2007. S. 76, 78.

působil na pražské univerzitě jako mistr, pak i rektor. V roce 1400 byl vysvěcen na kněze a od roku 1402 začal kázat v Betlémské kapli o tom, že je potřeba respektovat Boží zákony, které jsou uvedeny v Bibli. Roku 1414 je pozván na koncil do Kostnice.⁴⁴ Mistr Jan Hus „je vybaven ochranným glejtem (listem) od Zikmunda, který mu zaručuje bezpečnost a svobodný pobyt i návrat do vlasti. Hus pozvání přijal a doufal, že své učení obhájí, byl však zajat a uvězněn do té doby, než své názory odvolá a zřekne se jich. Jelikož odmítl odvolat, byl prohlášen za kacíře a 6.7.1415 upálen na hranici, jeho popel byl smeten do Rýna.“⁴⁵ Přesto všechno to byl velmi dobrý řečník.

Počet hráčů: Třicet dva (čtyři skupinky po osmi)

Věk hráčů: Od šesti let

Pomůcky: Dvanáct stejných jazykolamů pro každou skupinku (viz. příloha „H“)

Hra

Každá skupinka dostane dvanáct jazykolamů (příloha „H“). Každý se v určitém časovém limitu musí naučit dva a to z paměti. Ty pak bude muset třikrát za sebou rychle říct. Za každý správný jazykolam dostane jeden bod.

Odpolední etapová hra

Motivace: Dříve se vesnice stavěly převážně ze dřeva, proto se často stávalo, že došlo k požáru.

Počet hráčů: Třicet dva (čtyři skupinky po osmi)

Věk hráčů: Od šesti let

Pomůcky: Sirky, čtyři kbelíky, osm injekčních stříkaček, sedm loučí, 24 kelímků

Hra

Pomocí losu se rozhodne, která skupinka bude hasit oheň které skupince. Vedoucí určí skupinkám časový limit - deset minut, aby rozdělali největší oheň tak, aby jeho uhašení trvalo protivníkovi co nejdéle. Hašení ohně probíhá tímto způsobem: dvacet metrů od ohně bude kbelík s vodou, ze kterého se nabírá pomocí injekčních stříkaček voda k hašení.

⁴⁴ SEIFERTOVÁ, A. Dějiny - stručný přehled. Praha: Blug, [2008]. 130 s. ISBN 978-80-7274-949-2. S. 34.

⁴⁵ SEIFERTOVÁ, A. *Dějiny - stručný přehled*. Praha: Blug, [2008]. 130 s. ISBN 978-80-7274-949-2. S. 34.

Každá skupinka bude mít jen dvě injekční stříkačky, zbylí členové nosí vodu do kbelíku jen pomocí toho, co mají u sebe (například trička). Role v týmu se mohou libovolně střídát. Vyhrává to družstvo, kterému se podaří uhasit oheň tak, že není vidět plamen.

Varianta pod střechu

Místo ohně se použijí louče. Každá skupinka má na začátek jednu louči. Do zahájení hry však může získat ještě další tři louče. Čím víc loučí, tím větší šance, že protivník nedokáže uhasit „oheň“. Další louče mohou získat tak, že vedoucí, který vysvětluje pravidla, nečekaně vykřikne otázku, týkající se tábora (například „Komu z tábora chodí nejvíce pošty?“ nebo „Kdo ví, co bude dnes na večeři?“ atd.). Kdo jako první zareaguje a řekne správnou odpověď, dostane louč. Stejným způsobem vedoucí rozdává i zbylé dvě louče. Louče umístí zodpovědný vedoucí na zábradlí jídelny tak, aby se na ně mohlo stříkat z injekčních stříkaček a voda šla ven z jídelny. Co se týká vody na hašení, postup zůstává téměř stejný. I přes déšť nosí děti vodu z potoka, jen ne v oblečení, ale dostanou do družstva 6 kelímků. Vodu nosí do kbelíku, který mají hasící členové postavený přímo u čáry, odkud hasí. Každá skupinka bude mít pouze dvě injekční stříkačky.

2.11 Ukončení tábora

Poslední večer proběhne závěrečné vyhodnocení celé etapové hry. Hlavní vedoucí vyhlásí vítězné družstvo a další pořadí skupinek. Ceny a odměny jsou rozdělené náhodným způsobem na čtyři hromádky. Vítězná skupinka si jako první vybere hromádku, a pak následně ostatní družinky podle umístění. Dále se vyhodnotí nejpořádnější táborník (úklid stanů) a nejlepší bojovník ze vzájemných soubojů. Poté proběhne společné focení. Večer se završí táborovou hostinou formou švédských stolů a jako tečka za posledním večerem bude společný táborák.

Závěr

Cílem tohoto bakalářského projektu bylo navrhnout inovační a realizovatelný projekt pro rozvoj sdružení Duha. Vznikla takto kompletní etapová hra s názvem Zpět do středověku.

V první kapitole stručně charakterizujeme historii sdružení Duha. Zde jsme měli značně ztíženou práci, protože zařízení nedisponuje archívem a neměli jsme proto potřebné materiály k vypracování podrobnější historie. Dále jsme se zaměřili na současný stav organizace Duha. Detailně se zaměřujeme na aktivity a programy, které toto sdružení nabízí. Spadá sem pravidelná a prázdninová činnost, integrace, školení a kurzy všeho druhu, programy Participace, Trochu jinak a Tamjdem.

Ve druhé, poslední části projektu jsme si představili celotáborovou hru Zpět do středověku. Podrobně jsme se s projektem seznámili a upozornili jsme na všechny důležité věci pro jeho realizaci. Daný projekt je koncipován pro klasický stanový tábor v přírodě. Program je navržen pro děti ve věku od 6 do 12 let a obsahuje různorodé aktivity, které podporují zdravý rozvoj dítěte.

Bibliografie

1. PÁVKOVÁ, J. a kol. *Pedagogika volného času*. 3. aktual. vyd. Praha: Portál, 2002. ISBN 80-7178-711-6
2. CHOUR, J. *Receptář her: náměty a návody pro vedoucí dětí a mládeže*. Praha: Portál, 2000. 167 s. ISBN 8071783889.
3. POLÁŠEK, P. *Hlavní vedoucí dětských táborů: studijní texty Komise cvičení a pobytu v přírodě: metodické rady ČASPV : speciální učební text*. Praha: Česká asociace Sport pro všechny, 2007. 34 s. ISBN 8086586197.
4. FILKA, J. *Metodika tvorby diplomové práce: praktická pomůcka pro studenty vysokých škol*. 1. vyd. Brno: Vydavatelství Knihář, 2002. 223 s. ISBN 8086292053.
5. KOHOUTKOVÁ, H; KOMSOVÁ, M. *Dějepis na dlani*. 1. vyd. Olomouc: Rubico, 2005. 256 s. ISBN 8073460572.
6. LENKOVÁ, J; PAVLÍK, V. *Nejdůležitější bitvy v českých dějinách*. Frýdek Místek: Alpress, 2007. 292 s.
7. TETOUR, V; MACHATÝ, B; KRÁČMERA, J. *Dobrodružné prázdniny: Soubor etapových her pro pionýrské tábory*. Praha: Mladá fronta, 1989. 136 s. ISBN 80-204-0027-3.
8. SEIFERTO VÁ, A. *Dějiny - stručný přehled*. Praha: Blug, [2008]. 130 s. ISBN 978-80-7274-949-2.
9. PILNÁČEK, J. *Občanské znaky*. Brno: Ivo Sperát, 2009. 197 s. ISBN 978-80-904312-1-8.
10. Kolektiv autorů. *Já, písnička 4*. Cheb: GaW, 2007. 223 s. ISBN 07-06-50966-8.
11. Jalam.cz [online]. 2008-2011 [cit. 2011-03-30]. Jazykolamy. Dostupné z WWW: <<http://jalam.cz/jazykolamy.php?pismo=M>>.
12. DUHA - SDRUŽENÍ DĚTÍ A MLÁDEŽE PRO VOLNÝ ČAS, PŘÍRODU A RECESI. *Výroční zpráva 2009*.
13. *Jak to bylo s Duhou před 15 lety*. [online]. c2000-2010 [cit. 2011-02-20]. Dostupné z WWW: <<http://www.duha.cz/historie>>.
14. DUHA - SDRUŽENÍ DĚTÍ A MLÁDEŽE PRO VOLNÝ ČAS, PŘÍRODU A RECESI. *Výroční zpráva 2008*.
15. Program Participace [online]. c2005 - 2010 [cit. 2010-11-07]. Dostupné z WWW: <http://participace.cz//index.php?option=com_content&task=view&id=13&Itemid=86>.

16. Duha je když... [online]. c2000-2009 [cit. 2010-11-07]. Dostupné z WWW:
<<http://www.duha.cz/o-nas>>.
17. *TO Medvědi Olomouc* [online]. 2007 [cit. 2011-02-20]. Dostupné z WWW:
<<http://www.tomedvedi.duha.cz/>>.
18. *Tuláci Olomouc* [online]. c2011 [cit. 2011-02-20]. Dostupné z WWW:
<<http://www.tulaciol.cz/?page=historie>>.
19. *Duha Velká Medvědice: příroda, sport a hry, mezinárodní výměny mládeže*
[online]. 2001 [cit. 2011-02-20]. Kdo je Velká Medvědice. Dostupné z WWW:
<<http://www.velmed.duha.cz/about.htm>>.
20. *Duha : sdružení dětí a mládeže pro volný čas, přírodu a recesi* [online]. 2000-2010
[cit. c2011-02-20]. Duha Rysi. Dostupné z WWW:
<<http://www.duha.cz/duzina/duha-rysi>>.
21. Kdo to je? – Hranostaj.cz - nejen skautské hry. [online]. 2006 [cit. 2010-08-31].
Dostupný z WWW: <<http://www.hranostaj.cz/hra311>>.
22. Upír – Hranostaj.cz - nejen skautské hry. [online]. 2008 [cit. 2010-08-31].
Dostupný z WWW: <<http://www.hranostaj.cz/hra560>>.
23. Handicapované seřazení – Hranostaj.cz - nejen skautské hry. [online]. 2006 [cit.
2010-08-31]. Dostupný z WWW: <<http://www.hranostaj.cz/hra167>>.
24. Toaleták – Hranostaj.cz - nejen skautské hry. [online]. 2009 [cit. 2010-08-31].
Dostupný z WWW: <<http://www.hranostaj.cz/hra870>>.
25. Gordický uzel – Hranostaj.cz - nejen skautské hry. [online]. 2006 [cit. 2010-08-31].
Dostupný z WWW: <<http://www.hranostaj.cz/hra91>>.
26. Mrkaná – Hranostaj.cz - nejen skautské hry. [online]. 2006 [cit. 2010-08-31].
Dostupný z WWW: <<http://www.hranostaj.cz/hra79>>.
27. Přírodovědný oddíl Netopýři: Jablonec nad Nisou [online]. c2005 [cit. 2011-01-15].
Hry, které rádi hrajem. Dostupné z WWW:
<http://www.netopyri.com/?dir=souteze&page=nase_hry.php>.
28. . Hospodine pomiluj ny – Wikipedie, otevřená encyklopedie. [online]. [cit. 2010-
08-31]. Dostupný z WWW: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Hospodine_pomiluj_ny>.

Seznam příloh

Příloha A: Leták pro veřejnost

Příloha B: Přihláška na tábor

Příloha C: Výkaz zisku a ztráty v plném rozsahu ke dni 31.12.2009

Příloha D: Táborový jídelníček

Příloha E: Osmisměrky k dopolední etapové hře v 5. dni

Příloha F: Text Hospodine pomiluj ny k odpolední etapové hře v 5. dni

Příloha G: Erby k dopolední etapové hře v 6. dni

Příloha H: Jazykolamy k dopolední etapové hře v 7. dni

Příloha I: Ceník staveb