

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI

PEDAGOGICKÁ FAKULTA

Ústav pedagogiky a sociálních studií

Bakalářská práce

Nikita Kériová

Využití nočních her

při práci s dětmi mladšího a středního školního věku

Olomouc 2022

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

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem svou bakalářskou práci vypracovala samostatně s použitím uvedené literatury a zdrojů.

V Olomouci dne.....

.....

Nikita Kériová

Poděkování

Největší poděkování patří nejmilejší Mgr. Pavle Vyhnákové, Ph.D., za její obrovskou laskavost, trpělivost a ochotu, za všechny její rady a pomoc, empatii a vstřícný přístup, za veškerý její čas a obrovskou dávku motivace nejen v průběhu psaní této práce, ale v průběhu celého studia.

Obrovské poděkování patří PhDr. PaedDr. Václavovi Klapalovi, Ph.D., jakožto mému prvotnímu vedoucímu práce za to, že mě podpořil v tom, abych se pustila do neprobádaných vod a věnovala se tématu nočních her.

Dále bych ráda poděkovala organizaci vÚžasu, jmenovitě její ředitelce Bc. Renatě Čechové za možnost podílet se na tvorbě a realizaci jejich táborů. Obrovské poděkování patří všem, kteří se v rámci letního příměstského tábora podíleli na noční hře – dětem za účast ve hře, rodičům za to, že nám své děti přihlásili na tábor a jmenovitě Matějovi Goldovi, Elišce Přikrylové, Aničce Novákové, Honzovi Kohoutovi, Vítkovi Mičkechovi, Naty Šlapalové a mojí sestře Sáře Kériové za pomoc a podporu při přípravě a realizaci noční hry.

Touto cestou bych ze srdce ráda poděkovala i manželům Janovi a Terese Kyselákovým za jejich pomoc při výrobě triček na noční hru a neustálou podporu po celou dobu mého studia.

Na závěr bych ráda poděkovala své rodině a kamarádům Jirkovi Slavickému, Marky Hrehorové, Kačce Brachtlové, Martině Piškové, Aničce Borákové a Evče Vepřkové za jejich vlídná slova a podporu v době mého studia.

Obsah

Úvod.....	6
1 Vývojová psychologie dítěte školního věku.....	8
1.1 Vývoj motoriky, smyslů a poznávacích procesů.....	9
1.2 Vývoj emoční a socializační	10
1.2.1 Emoce	11
1.2.2 Vrstevnická skupina.....	11
1.3 Strach.....	12
1.3.1 Strach, úzkost, fobie.....	13
1.3.2 Dětské strachy	14
2 Zážitková pedagogika a hra.....	16
2.1 Úvod do zážitkové pedagogiky	16
2.2 Zkušenostní učení a práce s komfortní zónou.....	17
2.3 Hra.....	19
2.3.1 Metodika uvádění her	21
3 Noční hra	22
3.1 Tábory a pobytové akce jako prostředí pro realizaci nočních her.....	22
3.1.1 Charakteristika tábora	23
3.1.2 Příměstský tábor	23
3.2 Vymezení noční hry	25
3.3 Specifika noční hry.....	26
3.3.1 Tma	27
3.3.2 Světelné prvky	27
3.3.3 Zvuky	28
3.3.4 Kostýmy a prostředí.....	28
3.3.5 Efekty jako bonus	28
3.3.6 Bezpečnost	29

4	Problematika nočních her v jiných pracích	30
5	Organizace v Úžasu	32
5.1	Tábor Masivní hry starověkého Řecka.....	35
6	Metodický popis nočních her a jejich zhodnocení	37
6.1	Loupež Athéniny sošky	37
6.2	Přepadení banky	43
6.3	Porovnání a zhodnocení nočních her	46
	Závěr	51
	Seznam literatury	52
	Seznam tabulek	54
	Seznam příloh	55

Úvod

Když se řekne tma, asi jen málokomu z nás se vybaví nějaké příjemné pocity či vzpomínky. Obzvláště u dětí je toto téma citlivé. Tma v dětských očích představuje všechny ty bubáky a strašidla pod postelí, když se večer zhasne. Ale nejen to. Tma je spojena především se strachem, nejistotou, narušením pocitu bezpečí. Člověk se celý život učí posouvat svoje hranice a překonávat své strachy. Noční hry mohou být jednou z vhodných příležitostí, jak učit děti jejich obavu ze tmy odbourávat. Díky nočním hrám můžeme dětem ukázat, že i taková noční atmosféra má svoje specifické kouzlo.

Hlavním cílem této bakalářské práce je sestavení a realizace noční hry. Dílčím cílem práce v teoretické rovině je charakteristika všech pojmů, které s tématem souvisí, zejména pak je mým cílem vysvětlit, čím jsou noční hry specifické, jaké motivační prvky se v nich používají a jak lze tyto hry aplikovat při výchově dětí mladšího a středního školního věku. Dílčím cílem v praktické rovině je nejen popsat dvě noční hry, z nichž jedna byla vytvořena přímo pro tuto bakalářskou práci, ale také zhodnotit jejich realizaci a obě hry mezi sebou porovnat. Konkrétním výstupem práce může být mimo jiné obohacení nabídky nočních her.

Na začátku teoretické části se seznámíme s dětskou vývojovou psychologií. Budeme se věnovat dětskému vývoji v několika oblastech, konkrétně vývoji motorickému, smyslovému a vývoji poznávacích procesů. Dále přiblížíme vývoj socializační a emoční, v rámci kterého se zaměříme na nejdůležitější emoci, která je s tmou spojená a tou je strach. Druhá kapitola představí základní principy zážitkové pedagogiky, kterými jsou zkušenostní učení a práce s komfortní zónou. Dále vymezíme pojem hra, vyčleníme její základní rysy a představíme metodiku uvádění her. Třetí kapitola se věnuje noční hře, konkrétně její charakteristice a tomu, co je pro ni specifické. Protože jsou noční hry součástí převážně táborových akcí, je v rámci této kapitoly zahrnuto jejich základní vymezení a členění.

Praktická část této bakalářské práce se na začátku bude zabývat tím, jak jsou noční hry zpracovány v odborné literatuře a v jiných kvalifikačních pracích. Dále pak přiblíží organizaci vÚžasu, která se již několik let věnuje realizaci táborů, jejichž součástí jsou i noční programy. Další část bude věnována táboru, na kterém se odehrávala noční hra, která byla v rámci této bakalářské práce vytvořena a realizována. Ve stěžejních pasážích praktické části budou podrobně popsány dvě noční hry, které byly sestaveny konkrétně pro vybrané tábory. První noční hra bude mnou vymyšlená, druhá noční hra bude sloužit ke komparaci s hrou první. Obě

hry tedy budou porovnávány z hlediska podobnosti a odlišnosti mezi sebou, a zároveň budou hodnoceny na základě míry výskytu aspektů, které jsou pro noční hru typické.

Pevně doufám, že nově vytvořená noční hra pomůže dětem, které se budou účastnit letního příměstského tábora, přiblížit krásu noční atmosféry a zároveň bude obohacením nabídky již vytvořených nočních her.

1 Vývojová psychologie dítěte školního věku

Období školního věku je neodmyslitelně spjato se zahájením školní docházky. Toto období je důležité z hlediska začlenění se do společnosti, kterou v tomto případě zastupuje škola. Zde se dítě učí rozvíjet své osobní kompetence a plnit své povinnosti. Zároveň se také učí vytvářet vztahy nejen ve své vrstevnické skupině, ale seznamuje se i s interakcí ve vztahu vůči dospělým. (Vágnerová, 2012, s. 255)

Podle Vágnerové je raný školní věk obdobím, které trvá přibližně od 6 do 9 let. Započíná zahájením povinné školní docházky a typickým znakem je pro něj zvládnutí základních školních dovedností (čtení, psaní, počítání) a sociálních kompetencí. „*Sociální kompetence lze definovat jako schopnosti dítěte vytvářet a udržovat přijatelné vztahy s lidmi, s dospělými i s vrstevníky, a chovat se podle stanovených pravidel.*“ (Vágnerová, 2012, s. 258)

Naproti tomu Langmeier hovoří pouze o mladším školním období, které započíná v 6 - 7 letech. Následuje po něm období dospívání, začínající kolem 11. roku života. Ačkoliv může etapa mladšího školního věku vyvolávat zdánlivou představu, že kromě zahájení školní docházky nedochází k žádným dalším převratným změnám, opak je pravdou. Na rozdíl od předchozího období předškolního věku a nastávajícího období dospívání však nejsou změny tak výrazné. V psychoanalýze je školní věk označován jako tzv. období latence, tedy jako období, kdy se emoční a pudová složka jedince nijak výrazně neprojevují. (Langmeier, 2006, s. 117-118)

Děti školního věku lze charakterizovat pomocí tzv. strážlivého realismu. Ten představuje snahu dětí o to vnímat opravdovost světa a věcí v něm. Na rozdíl od období předchozího, kdy se mladší děti ve svém vnímání více upínají na své sny a fantazii, snaží se děti školního věku zaměřit na skutečnost. Tuto jejich snahu lze pozorovat nejen v jejich mluvě či výtvarném projevu, setkáme se s ním i v jejich hře a v momentech, kdy se projevuje jejich snaha o napodobení reálné předlohy či situace. (Langmeier, 2006, s. 118)

Pro děti tohoto věku je typická touha objevovat a zkoušet. Tato touha je podněcována z jejich vlastní iniciativy, nikoliv na základě vnější motivace.¹ Nové poznatky získávají aktivně, tedy

¹ V rámci provedených psychologických výzkumů bylo potvrzeno, že v případě nabídnutí odměny dětem za vykonání nějaké činnosti, jejich motivace k dané činnosti klesá. Naopak u dětí, kterým odměna nabídnuta nebyla anebo jim byla dána po splnění činnosti bez předchozího podnětu, motivace k činnosti zůstala stejná. (Langmeier, 2006, s. 119)

osvojováním a zkoušením v praxi. Neradi přijímají informace na základě pasivního předávání ať už ze strany učitelů nebo rodičů. Oblíbené jsou pro ně především praktické činnosti, tj. různé experimenty, a technické činnosti, při kterých si mohou danou činnost samy vyzkoušet. Možnost aktivně se zapojovat do různých činností se navíc u dětí prokázala jako pozitivní aspekt při učení.² (Lagmeier, 2006, s. 118)

1.1 Vývoj motoriky, smyslů a poznávacích procesů

U dítěte školního věku se rozvíjí jemná i hrubá motorika. Dochází ke zrychlení pohybů a růstu svalové síly. Velmi výrazně se zlepšuje koordinace všech pohybů těla. To vede ke zvýšenému zájmu o pohybové a sportovní aktivity, které vyžadují sílu, obratnost a vytrvalost. S tím souvisí také zlepšování výkonů při psaní a kresbě. Pohybové dovednosti nejsou determinovány pouze věkem, ale závisí také na vnějších podmínkách, především ze strany rodičů, kdy jedni děti v pohybových aktivitách podporují a druzí naopak vlivem strachu z ublížení brzdí. Děti školního věku si již plně uvědomují své silné a slabé stránky týkající se pohybových dovedností a taktéž tyto dovednosti začínají se svými vrstevníky poměřovat.³ (Langmeier, 2006, s. 120)

Kromě pohybových dovedností se také zlepšuje smyslové vnímání, především to zrakové a sluchové. Osvojení si procesu čtení a psaní je spjato s vývojem schopnosti vidět na blízko, díky kterému je dítě schopno rozlišovat detaily. Dítě učící se číst musí být schopno více akomodovat čočku, která je v tomto případě velmi zatížena. Náročnost akomodace čočky má povětšinou za následek to, že dítě u čtení dlouho nevydrží, především v případě, že si čtení teprve osvojuje. (Vágnerová, 2012, s. 261)

Senzomotorická koordinace, především oka a ruky, se projevuje v činnostech jako je psaní či kresba. Schopnost spolupráce pohybu oka a ruky vyžaduje především soustředěnost a značné úsilí. (Vágnerová, 2012, s. 263)

² Děti zahajující povinnou školní docházku nepotřebují k získávání nových znalostí a vědomostí vnější podněty. Samy rády nové věci zkouší a kladou různé otázky. Tento aktivní zájem však u dětí v průběhu školních let klesá a začíná se projevovat spíše nezájem. (Langmeier, 2006, s. 118)

³ Na základě sociometrických studií bylo prokázáno, jakou roli hrají obratnost a síla v souvislosti s postavením ve skupině. Dle studií mohou udávat míru oblíbenosti či rozhodovat o vedoucí roli v rámci skupiny. (Langmeier, 2006, s. 120)

Dalším podstatným vývojem během školního období prochází řeč. Ta je nejen úzce spojena s pamětí, ale napomáhá dětem v chápání toho, jak funguje svět. Dochází k výraznému obohacení slovní zásoby, zlepšuje se skladba vět, a kromě toho si děti osvojují znalost gramatických pravidel. Výrazně se také zlepšuje schopnost artikulace. (Langmeier, 2006, s.122-123)

Paměť krátkodobá i dlouhodobá je u malých školáků stabilní. Školní děti dovedou získané vědomosti mnohem lépe reprodukovat a začínají uplatňovat paměťové strategie. Jako příklad můžeme uvést strategii opakování, kdy si dítě opakuje učivo, které si musí zapamatovat. Další takovou paměťovou strategií může být využívání mnemotechnických pomůcek při učení. V souvislosti s kognitivním vývojem, hovoříme v období kolem 6-7 let o logických operacích, které se týkají pouze těch věcí či jevů, které si je možné představit. (Langmeier, 2006. s. 123-125)

1.2 Vývoj emoční a socializační

Dítě mladšího školníku věku reaguje rozdílným způsobem při interakci s vrstevníkem, stejně tak, jako při interakci s dospělým člověkem. Děti jsou si blízké nejen svými vlastnostmi, ale i svými zájmy. Na základě těchto společných znaků, je vhodné učit například soutěživosti či spolupráci dětí právě ve vrstevnickém kolektivu. Ve vrstevnické skupině se dítě zároveň učí sociálnímu porozumění. Učí se respektovat a rozumět různým názorům či potřebám různých lidí. Díky tomu se rozvíjí u dítěte schopnost seberegulace, dokáže pochopit své vlastní pocity a zároveň dokáže brát ohled na požadavky svého okolí. (Langmeier, 2006, s. 130-131)

Na začátku školního věku, začíná dítě samo rozlišovat, zda je určitý druh jednání správný, či nikoliv. Důležitou změnou je to, že dítě tak činí na základě svého vlastního úsudku, nezáleží již na vlivu autority dospělého člověka. Jeho morálka se tak stává autonomní. (Langmeier, 2006, s.133)

Vývoj morality je závislý na tom, aby dítě přijímalo rozdíly mezi dobrým a zlým formou, která je jeho věku přiměřená. Takovou formou mohou být například pohádky a vyprávění, která umožňují dětem využívat fantazii, a proto jsou mnohem účinnější než jakýkoli zákaz či napomenutí. (Lievegoed, 1992, s. 146)

Mezi 9. a 10. rokem dochází u dětí k výrazné změně v oblasti citění. Objevují se úzkostlivější projevy, především ve tmě, dítě má často strach, že na něho někdo číhá pod postelí. Zároveň se

dítě stává pozorovatel a kritikem svého okolí. Dokáže velmi upřímně říct, co si myslí, bez toho, aniž by znalo důvod, proč. V tomto věku zároveň dochází k tomu, že kdysi uznávané autority a oblíbení lidé, nyní ztrácejí u dítěte své vysoké postavení. Životní postoj je v období mladšího školního věku ambivalentní – z jedné strany je pro dítě všechno jednotvárné a nezáživné, na druhou stranu touží po dobrodružstvích a nových zážitcích. (Lievegoed, 1992, s. 74-76)

1.2.1 Emoce

Podle Eriksona je v tomto období dítě citově vyrovnané. Vývoj se na dítěti prokazuje formou větší odolnosti vůči zátěži a emoční stabilitou. Školní dítě se učí chápat své vlastní emoce, ale i emoce ostatních lidí. (Vágnerová, 2012, s. 305-306)

Na základě hodnocení učitelů, ale i vrstevníků, je dítě schopno pracovat se sebehodnotícími emocemi. Chápe tak pocity jako jsou hrdost nebo zahanbení. Každý prožitý úspěch či neúspěch posiluje odpovídající pocit. V případě úspěchu je to sebedůvěra, v případě neúspěchu pocit méněcennosti. (Vágnerová, 2012, s. 308)

1.2.2 Vrstevnická skupina

Kontakt s vrstevníky je pro děti školního věku považován za jednu z nejdůležitějších potřeb. Díky kontaktu s vrstevníky se u dětí rozvíjí nejen osobní vlastnosti, ale i různé druhy kompetencí. V rámci vrstevnické skupiny se děti učí spolupráci, ohleduplnosti, komunikaci.

Vrstevníci umožňují dítěti školního věku naplňovat různé potřeby:

- potřeba citové jistoty a bezpečí – vrstevníci zajišťují emoční oporu, projevují solidaritu, umožňují si navzájem sdílet různé problémy, přítomnost vrstevníků u dítěte snižuje strach,
- potřeba učení – vrstevníci učí dítě jiným způsobům chování, učí ho sociálním dovednostem jako je například kooperace, podpora, pomoc či komunikace,
- potřeba sebeuplatnění – vrstevníci poskytují jiný druh motivace k činnosti, než jaký uplatňují dospělí. (Vágnerová, 2012, s. 338-340)

V období školního věku se celkově mění postoj ke spolupráci i k soutěživosti. V tomto věku nebývá soutěživost považována za negativní. Nestanovení pravidel či jejich nedodržování dětem nevyhovuje. (Vágnerová, 2012, s. 342)

1.3 Strach

Strach je všeobecně spojován s negativním prožíváním, proto je primárně považován za špatný. Prožívání strachu si v sobě člověk nese od počátku své existence, kdy byl strach jakýmsi výstražným signálem, který upozorňoval na nebezpečí a pomáhal člověku přežít. Strach je běžnou součástí lidského života, provází ho od jeho narození. Během života se tak člověk setká s různými typy strachů, většina z nich však postupem času odezní. Některé typy strachů, které se objevují již v dětském věku, mohou přetrvávat až do období dospělosti. Mezi takové strachy může patřit strach ze tmy, strach z odloučení nebo strach z pavouků. U dítěte nehraje roli, zda je jeho zdroj strachu skutečný (tma), či imaginární (strašidlo). V obou případech je strach na srovnatelné úrovni. Proto je důležité pamatovat na to, že není na místě strach dítěte zveličovat. Strach se stává součástí výchovy dítěte. Rozvíjí u něho smysl pro obezřetnost a opatrnost. Rodiče by však děti neměli příliš protektivně od strachu chránit, aby tak do budoucna děti nepřipravili o schopnost spoléhat se samy na sebe. Ani samotní rodiče nemohou svým dětem zajistit doživotní ochranu před nebezpečím. Spíše než dítěti něco zakázat, je potřeba ho upozornit na možná rizika, která mohou nastat, a zároveň ho seznámit s pravidly bezpečnosti. (Bacus, 2007, s. 15-19)

Rogge považuje strach za normální zkušenost v životě každého člověka. Strach hraje významnou roli při přípravě člověka na nebezpečnou situaci. Jeho základní funkcí je funkce ochranná, a kromě toho se samotný strach stává motivací k tomu, aby byl člověkem překonáván. V případě úspěchu, kdy člověk svůj strach dokáže překonat, zároveň posiluje své vlastní sebehodnocení. Strach v nadměrném množství narušuje schopnost vést normální život a zasahuje do vývoje a zrání dítěte. V takovém případě ztrácí na významu jeho schopnost ochranné funkce, a naopak dítě zastrašuje a oslabuje, stává se patologickým. (Rogge, 1999, s. 16)

To, jestli je člověk v průběhu svého života bojácný či úzkostlivý, je podmíněno vlohami, které souvisí s jeho temperamentem a tělesnou konstitucí. Rogge uvádí, že na základě pozorování malých miminek, lze z jejich chování vyvodit, jestli budou povahy plaché a váhavé, či nikoliv. I přestože hraje genetika ve formování osobnosti člověka velkou roli, může se dítě, které je bojácné, naučit získat důvěru a posílit své sebevědomí. A platí tomu i naopak, kdy se z dítěte sebejistého může stát tichý a plachý jedinec. (Rogge, 1999, s. 20–21)

1.3.1 Strach, úzkost, fobie

To, co mají podle Rogge strach, úzkost a fobie společné je, že je člověk v průběhu života získává, jsou tedy podmíněné na základě naší získané zkušenosti. Dále je pro ně typické, že se s nimi setkáváme v momentě, kdy dochází ke střetnutí několika různých prvků, například při střetu nečekaného zvuku (jako příklad uvádí Rogge psí štěknutí) a následného zážitku (jako příklad je uvedeno setkání se psem). Po takovéto zkušenosti k vyvolání strachu postačí pouhá myšlenka nebo představa a člověk se stává neklidným a nervózním. (Rogge, 1999, s. 17-18)

Definice strachu podle Rogge zní: „*Strach představuje reakci na skutečné, někdy i zdánlivé nebezpečí. Dítě se domnívá, že je vystaveno určitému nebezpečí, cítí se mu vydáno napospas, myslí si, že je ohroženo objektem, který v něm vyvolává strach.*“ (Rogge, 1999, s. 16-17) Dále uvádí příklad pokousání dítěte psem, kdy při každé další interakce dítěte se psem bude dítě prožívat strach. Zároveň ale zmiňuje možnost, že čím bude dítě zralejší a silnější, může tento strach pominout. (Rogge, 1999, s.17)

Strach pociťuje člověk v situacích, kdy mu hrozí skutečné či imaginární nebezpečí. Doprovází ho fyzické projevy jako zrychlený tep srdce, pocení, třes nebo zrychlené dýchání. U dětí je pocit strachu doprovázen křikem, pláčem či ustrnutím. Anne Bacus definuje: „*Strach je emoce vyvolaná tím, že si uvědomíme reálné nebo domnělé nebezpečí. Je to normální emoční reakce organismu, který je vystaven skutečné hrozbě.*“ (Bacus, 2007, s. 20)

Prožívání strachu je spojeno s tělesnými projevy, nejčastěji jsou to vykulené oči, rozšířené zornice, návaly pocení, třes, zrychlený tep srdce, zčervenání v obličeji. I přes zmíněné tělesné projevy je důležité brát v potaz to, že strach je úzce spojen s prožíváním, a proto se u každého dítěte či dospělého člověka projevuje odlišným způsobem. (Rogge, 1999, s. 18)

Úzkost podle Rogge se na rozdíl od strachu pojí s více objekty a může trvat celý život. V souvislosti s úzkostí zmiňuje Rogge pocity, které dokážou člověka ochromit a nabádají ho k tomu, aby utekl. Zároveň se s úzkostí pojí pocity bezmocnosti, na základě které není člověk schopen vystavené situaci čelit. Výše zmíněná charakteristika se pojí především s úzkostí sociální a úzkostí, která je podmíněna výchovou. (Rogge, 1999, s. 17)

Výklad úzkosti podle Anne Bacus zní: „*Úzkost je emoční stav charakterizovaný pocitem neklidu, nejistoty, různými fyzickými i psychickými potížemi, očekáváním neurčitého nebezpečí, proti kterému jsme bezbranní.*“ (Bacus, 2007, s. 22)

Co se týče fobie, označuje ji Rogge jako tzv. přenesenou úzkost a vysvětluje ji jako: „*úzkost, která je spojena s určitou představou a nutí k určitým aktivitám (např. nutí k umytí) nebo naopak k jejich zamezení (např. nepoužívat výtah).*“ (Rogge, 1999, s. 17)

Člověk trpící fobií si uvědomuje, že předmět jeho strachu není nebezpečný. Strach při fobii zapříčiňuje přítomnost objektu nebo nečekaná situace. V souvislosti s fobií píše Bacus: „*Fobie je emoce charakterizovaná silným, iracionálním a neodbytným pocitem strachu prožívaným ve vztahu k určitým objektům (osobám, zvířatům či věcem) nebo v určitých situacích, ve kterých není taková reakce odpovídající.*“ (Bacus, 2007, s. 21)

1.3.2 Dětské strachy

Strach je častěji spojován s dětským věkem, týká se ale i dospělých. Každé dětské období je spojováno s určitým typem strachu. (Bacus, 2007, s. 9)

Přesto, že existuje druhů dětských strachů velká řada, zaměřila jsem se pouze na dva konkrétní druhy, a to strach ze tmy a strach ze strašidel, protože úzce souvisejí s vybraným tématem noční hry.

Strach ze tmy je jedním z nejčastějších typů strachu u dětí. Projevuje se úzkostnými reakcemi, nejčastěji křikem a pláčem. Příčinou takového strachu mohou být noční můry nebo strach z příšery, schované pod postelí. Dalším důvodem, proč se dítě může bát, je ztráta orientace a jistoty. Dítě nevidí prostředí, které zná ani lidi, kteří jsou mu blízcí a dodávají mu pocit bezpečí. Pociťuje strach, že bude opuštěno či odloučeno. Strach ze tmy se objevuje ve věku 2-3 let, ve věku 6 let si začíná pomalu uvědomovat, co je reálné a co je jen fantazie. Tento typ strachu může přetrvávat až do dospělosti.

Jak bojovat se strachem ze tmy:

- dítěti se v žádném případě nevysmívat,
- společně s dítětem si popovídat o tom, čeho konkrétně se bojí,
- pořízení noční lampičky do pokoje, případně dát dítěti baterku,
- společně s dítětem si zahrát hru, kdy dítěti zavážeme oči a vodíme ho po bytě, pomocí hmatu mu pomáháme poznávat různé předměty (roli si poté můžeme s dítětem vyměnit),
- motivovat dítě větami typu: „Není důvod se bát. Nic ti nemůže ublížit.“,
- dítě povzbuzovat a chválit ho, za jakýkoliv úspěch, kdy se snaží strach překonávat. (Bacus, 2007, s. 46-48)

Strach ze strašidel se úzce pojí se strachem ze tmy. U dítěte je představivost ve věku od 3 do 6 let, kdy se tento druh strachu začíná objevovat, na velmi vysoké úrovni. I přestože se rodiče vyhýbají vyprávění strašidelných příběhů před spaním, pouhá představa o existenci postav, jako jsou strašidla, čarodějnice či obři nebo upíři, které mohou znát děti z knih nebo animovaných pohádek, výrazně hýbe s dětskou psychikou.

Jak bojovat se strachem ze strašidel:

- obdarovat dítě „kouzelnými“ amulety nebo dítě naučit „kouzelné“ rituály proti strachu,
- po nějakou dobu se snažit vyvarovat strašidelným příběhům, pohádkám knižním i animovaným,
- přiblížit dítěti postavy hodných strašidel. (Bacus, 2007, s. 49-51)

Pro děti mladšího školního typu může být charakteristickým strach:

- z hmyzu,
- ze zlodějů a únosců,
- z injekcí, krve, lékařů a nemocnice,
- z odmítnutí,
- z mluvení na veřejnosti,

dále se objevují tzv. školní fobie, které se u dítěte projevují jak psychicky, tak i fyzickými projevy, jako je bolest břicha či neklid. (Bacus, 2007, s. 56-67)

2 Zážitková pedagogika a hra

Podstatou zážitkové pedagogiky je zkušenostní učení a také práce s komfortní zónou. Troufám si říct, že v rámci každého pobytu na táboře je dítě v jistých situacích vystaveno momentům, které ho přimějí k tomu, aby pracovalo se svou komfortní zónou. Pokud hovoříme o nočních hrách, které mohou být součástí táborového programu, práce s komfortní zónou je mnohem intenzivnější. Tma, která je součástí nočního programu, ve většině případů vyvolává pocity strachu. To, jestli se díky noční hře strach u dítěte prohloubí anebo mu naopak ukáže, že i noční atmosféra má svoje kouzlo, záleží na vlivu mnoha faktorů, kterým se věnuji v následující kapitole.

2.1 Úvod do zážitkové pedagogiky

Kaplánek vysvětluje zážitkovou pedagogiku jako výchovu, která prostřednictvím zážitkových forem komplexně působí na osobnost jedince, kterou si klade za cíl rozvíjet. (Kaplánek, 2017, s. 181)

Dále již Kaplánek nepracuje s pojmem zážitková pedagogika, ale používá spojení výchova zážitkem, pro kterou je charakteristická práce se zážitky, které si účastníci odnášejí.

Výchova zážitkem se projevuje ve třech oblastech a to:

- ve volném čase – zážitkové kurzy,
- ve školní výuce – model zkušenostně orientované výuky,
- v rámci profesního vzdělávání – rozvoj specifických profesních kompetencí, efektivní fungování týmu.

Podstatou výchovy zážitkem je cíleně účastníky dostávat do interakce se zážitky, které napomáhají obohatit nebo formulovat již získané zkušenosti. Kaplánek jmenuje jako možné formy prožitku hry, simulace, projekty účastníků. (Kaplánek, 2017, s. 182)

Zážitková pedagogika pracuje s pojmy jako výchova zážitkem, prožitek, zážitek, zkušenost nebo reflexe. Rozšíření nových nebo modifikace již získaných zážitků probíhá v určité posloupnosti. Nejprve se účastník setkává s prožitkem, který Kaplánek charakterizuje jako konkrétní děj, který účastník v daném čase a na daném místě vnímá a který se následně formuje do podoby zážitku. Za prožitkem následuje zážitek, jehož intenzita závisí na předchozím prožívání. Předchozí prožívání zase závisí na potřebách, zájmech a dosavadních zkušenostech

účastníka. Silnější zážitky vznikají v souvislosti s tím, co má pro jedince větší hodnotu. Reflexe má za úkol prožité zážitky účastníků zařadit mezi již stávající zkušenosti, dále si klade za cíl najít uplatnění získaných zážitků v běžném životě jedince. (Kaplánek, 2017, s. 182-183)

Pro zážitkovou pedagogiku je typické vytváření takových situací, ve kterých člověk může svým vlastním prožitím získat zkušenosti – vědomosti, dovednosti, postoje. Pedagogika zážitku si klade za cíl vyzkoušet, zda je jedinec připravený vrhnout se do zážitku. (Vážanský, 1994, s. 26-27)

Při zpracování zkušeností hrají důležitou roli i předešlé zážitky, na které lze navázat. Získaná zkušenost se tak prohloubí a může zajistit trvalý vliv zážitků. (Vážanský, 1994, s.28)

Principy pedagogiky zážitku podle Vážanského (1994, s. 27-28):

- v prostředí, které je podnětově chudé, umožňuje získávat zkušenosti,
- získané zkušenosti si jedinec odnáší do běžného života,
- během osvojování si zkušeností, je důležitá jejich návaznost na předešlé zážitky,
- situace vyžaduje od účastníka rozhodnutí a bezprostřední jednání, požadavky na účastníka jsou reálné,
- umožňuje rozvoj sociálního chování – vzniklé sociální konflikty účastník rychle zaregistruje a tím pádem mohou být i rychle vyřešeny,
- rozšíření obzoru na základě kontrastu,
- umožňuje osobní rozvoj – dochází ke střetu svých vlastních fyzických limitů,
- princip demokratické spolupráce namísto rozkazu,
- jedinec se učí na základě vlastního jednání (důsledky),
- namísto soutěživosti se uplatňuje spolupráce.

2.2 Zkušenostní učení a práce s komfortní zónou

Zážitková pedagogika je založena na výchově zážitkem a k tomu využívá dvou základních procesů. Prvním z nich je zkušenostní učení.

Jak uvádí Pelánek, samotný zážitek není dostačujícím zdrojem k tomu, aby si člověk odnesl nějakou zkušenost. Existují zážitky „rekreační“, které mají člověku zprostředkovat formu zábavy, a potom existují zážitky „pedagogické“, které mají cíl hlubší a tím je získání výše zmíněné zkušenosti. To zásadní, co od sebe tyto dva druhy zážitků odlišuje, je reflexe. Bod reflexe je zahrnut v tzv. Kolbově cyklu zkušenostního učení. (Pelánek, 2013, s. 21)

Kolbův cyklus byl vytvořen v roce 1984 Davidem A. Kolbem. Jedná se o čtyřfázové schéma, zahrnující fáze – konkrétní zkušenost, ohlédnutí a reflexe, zobecnění, aktivní zkoušení. První fáze nazvaná konkrétní zkušenost má za úkol aktivizovat a zapojit účastníky do společné aktivity. Následuje fáze ohlédnutí a reflexe, která klade důraz na stěžejní momenty, které se v průběhu aktivity udály. Účastníci se snaží popsat, co se během aktivity odehrávalo, případně jakým způsobem řešili daný problém. Předposlední fáze, tedy fáze zobecnění, hodnotí to, co se účastníkům v rámci aktivity povedlo, současně se zaměřuje na to, co by se dalo vylepšit do budoucna a čemu by se dalo v příští realizaci aktivity předejít. Fáze aktivního zkoušení nabízí tzv. plán změn, který řeší to, jakým způsobem budou účastníci postupovat příště. (Hanuš, Chytilová, 2009, s. 43)

Reflexe dává prostor pro sdílení získaných zážitků a prožívaných pocitů. Zároveň umožňuje nejen účastníkům, ale i samotným instruktorům formu jakési zpětné vazby. Dává prostor k řešení případných problémů, které nastaly, může navrhnout zefektivnění a nápady na využití do budoucna. Podstatou reflexe je to, aby se účastník poučil z prožité aktivity a získané zkušenosti si osvojil v běžném životě. (Pelánek, 2013, s. 101)

Nejčastější formou reflexe je diskuse, kdy jsou účastníkům kladeny předem připravené návodné otázky, které jim mají dopomoci k tomu, aby si ujasnili, čemu je měla prožitá aktivita naučit. Kromě diskuse existují další formy reflexe, z nichž Pelánek uvádí reflexi tvořením (na zadané téma nebo otázku reagují účastníci malováním) či reflexi dramatickou, která zahrnuje krátké scénky či pantomimu. (Pelánek, 2013, s. 103-104)

Reflexe může probíhat ve skupince, ale i jednotlivě. Jako jednotlivé formy reflexe uvádí Franc i strávení několika minut o samotě nebo psaní deníku. (Franc, 2007, s. 28) Jako skupinová forma reflexe je nejčastěji využívána výše zmíněná forma diskuse.

Práce s komfortní zónou nebo také rozšiřování komfortní zóny je druhým důležitým procesem, se kterým se v rámci zážitkové pedagogiky setkáme.

„Komfortní zóna“ je bezpečná, známá, pohodlná a předvídatelná.“ (Franc, 2007, s. 28)

Pelánek hovoří o komfortní zóně jako o oblasti, která je tvořena bezpečím nejen fyzickým, ale i psychickým. V momentě, kdy se člověk dostává za hranice své komfortní zóny a je mu vyjádřena podpora, dokáže novou situaci zvládnout a zároveň tak dochází k rozšíření jeho zóny pohodlí. A to je princip, o jaký usiluje zážitková pedagogika. (Pelánek, 2013, s. 22)

Za hranicemi komfortní zóny se nachází zóna učení, za kterou zase následuje zóna ohrožení. Zóna učení je místo, na které se zážitková pedagogika zaměřuje. Proto, aby se člověk ocitl v zóně učení je důležité, aby náročnost plněného úkolu nebyla ani příliš nízká (komfortní zóna nudy, kdy si člověk nerozšiřuje obzory, nikam se neposouvá), ani příliš obtížná (zóna ohrožení, kdy dochází ke zmenšení komfortní zóny). V zóně učení se tedy nachází člověk, který bere prožívanou situaci jako dobrodružství a zároveň ví, že se nemusí bát, cítí se v bezpečí. (Pelánek, 2013, s. 22-23)

2.3 Hra

Jako hlavní prostředek, který se uplatňuje v rámci výchovy zážitkem, uvádí Kaplánek především hru. Hra může zastupovat různé problémové situace, nabízí však i vytváření situací nových, které umožňují vytvářet nová řešení. (Kaplánek, 2017, s. 187)

„Často se říká, že hra je „jako“, je to „život nanečisto“. Ve hrách vzniká modelový svět, který lidem umožňuje zkoušet nové role a typy chování, experimentovat a zkoumat jiné způsoby interakce s okolím.“ (Franc, 2007, s. 66)

Se skutečným životem pojí hru to, že se v ní vyskytují různé druhy emocí, probíhají v ní nejrůznější procesy a interakce. Řízená hra sice probíhá v umělém prostředí, ale to, co se při ní děje, se následně přenáší do skutečného života. (Franc, 2007, s. 66)

Jako základní rysy hry uvádí Franc (2007, s. 67):

- výzvu – může se objevit ve velké škále rovin – např. fyzická, psychologická, kreativní, sociální či emotivní,
- přitažlivost – vhodně zvolená motivace může podpořit atraktivitu hry u hráčů
- pravidla – platí pro každou hru,
- přiměřená věková skupina – u některých her se objevují složitá pravidla, jindy jsou hry realizovány v náročném terénu, někdy je naopak potřeba ve hře uplatnit různé dovednosti,
- speciální místo/čas – specifická atmosféra, úprava prostředí, naopak existují i hry, které nevyžadují speciální místo a dají se hrát kdekoliv a kdykoliv,
- fyzická, psychická a emocionální bezpečnost – pojí se s vystupováním z komfortní zóny, ke kterému často při hrách dochází.

Naproti tomu Činčera (2007, s.10) zdůrazňuje jako základní rysy hry:

- hra jako znak – něco, co není reálné, ale poukazuje na něco jiného,
- emocionální angažovanost – zkouška vlastních schopností a dovedností (obstát ve hře), vzrušení, ale i nejistota,
- pravidla – porušení = trest,
- soutěž – proti někomu, ale i proti něčemu,
- cíl – hráč má za cíl vyhrát, pedagog má cíl jiný (např. rozvoj určitých dovedností).

Důležité je si uvědomit, že hra není cíl, ale prostředek, který nám pomáhá stanoveného cíle dosáhnout. Dobrá hra se vyznačuje tím, že usiluje o výchovný efekt, vyvolává emoce, ať už kladné či záporné, je zdrojem zábavy, a především hráče zaujme. Hra plní řadu různých funkcí, jako například to, že dokáže účastníky vytrhnout ze známého prostředí. Oba světy, svět hry i svět skutečný, jsou od sebe oddělené. Svět hry představuje pro hráče místo, kterému se musí přizpůsobit. Další funkcí, kterou hra plní, je rozšiřování osobních hranic a objevování sebe sama. Ve hře dochází často k tomu, že se hráči ocitnou v situaci, kdy dělají věci, o kterých si mysleli, že je nezvládnou. Zároveň reagují na nové podněty a získávají nové dovednosti. Pro hru je typické, že se zaměřuje více na rozvoj dovedností než na rozvoj znalostí. V případě, že nemají hráči možnost získávat a rozvíjet nové dovednosti, často ztrácejí motivaci ke hře. Zábava a hraní podporují vnitřní motivaci a relaxaci, eliminují společenské předsudky a stres. Zároveň možnost hraní dopomáhá ke stavu plynutí, tzv. flow. (Franc, 2007, s. 67-68)

Hra má formativní účinek, předává nejrůznější hodnoty. Ty mohou být patrné na první pohled (např. rozvoj rychlosti a obratnosti, koordinace při hrách pohybových) anebo skryté (hodnoty morální). Při hrách se formují některé z vlastností jako jsou například čestnost, poctivost při hře, pravdomluvnost. Tyto vlastnosti upevňujeme ve hře, ze které si je postupně děti přenesou s sebou i do běžného života. Vedoucí a instruktoři jsou pro děti vzorem, a tudíž by jim měli jít příkladem. Především je důležité, aby měli na paměti, že není třeba nijak zvlášť upřednostňovat vítěze a zesměšňovat poražené. Je potřeba, aby dávali najevo, že snaha a obětavost při hře má mnohem důležitější váhu než to, jakým výsledkem hra končí. Přehnané vyzdvihování vítězů může zapříčinit to, že si děti nevychnutají kouzlo hry a soustředí se pouze na dosažení cíle. Hry rozvíjí smysl pro kolektiv, obětavost či ochotu spolupracovat, vytrvalost a odvahu. (Zapletal, 1995, s.47-50)

2.3.1 Metodika uvádění her

Franc (2007, s. 81-94) v souvislosti s uváděním her hovoří jako Pelánek (2013, s. 91) o:

- přípravě materiálu, který budeme ke hře potřebovat,
- přípravě prostředí, kde navíc zmiňuje tzv. atmosférotvorné prvky (přípravu prostředí není radno podceňovat, zvláště u delších či náročnějších her, může totiž zásadně ovlivnit to, jak moc budou hráči motivováni),
- motivaci,
- rozdělení účastníků (náhodné rozdělení, rozdělení podle schopností a dovedností, rozdělení podle pozitivních a negativních sociálních vazeb, rozdělení podle toho, jak se lidé znají nebo nejběžnější určení kapitanů, kteří si volí svá družstva),
- vysvětlení pravidel nejen herních, ale i bezpečnostních (pravidla nejčastěji vysvětlujeme účastníkům ústně, po představení je potřeba nechat prostor pro jejich pochopení, případně vysvětlit a odpovědět na možné dotazy z řad účastníků),
- bezpečnosti, nejen fyzické, ale i psychické a emoční.

Po přípravě materiálu i prostředí, vysvětlení pravidel a případném rozdělení hráčů dochází k samotnému průběhu hry. To, jak moc budou hráči aktivizováni, záleží především na motivaci. Vhodně zvolená motivace podporuje zájem o hru a hráči mají možnost hrát své nové role, které jim umožňují podávat dříve nemyslitelné výkony. (Zapletal, 1995, s. 44-45)

Jak píše Pelánek, motivace začíná již vhodně zvoleným názvem hry. Další formou motivace může být odehraná scénka, či vyprávění příběhu nebo legendy. Velmi častou formou, jak hráče motivovat, je odměna, především ta materiální, většinou ve formě sladkostí. Kromě odměny hmotné mohou být hráči motivováni do hry i tím, že se jim naskytne možnost ve hře zvítězit a získat tedy jakousi prestiž. Ne tak zcela běžnými metodami, jak účastníky hry motivovat, jsou jednak výzva či zkušenost, která zajistí přínos do běžného života, jednak tzv. vhození do hry, které se objevuje jako motivace ve výjimečných případech a nedává tak možnost hráčům, aby si zvolili, musí jednoduše nějakým způsobem na hru reagovat. Velkým motivačním faktorem je navození správné atmosféry. Atmosféru tvoříme jednak pomocí vhodně zvoleného prostředí, kostýmů a také za pomoci výzdoby, tedy převážně prostřednictvím materiálních prostředků. Pokud se hráči navíc podílí na výrobě kostýmů, či rekvizit, můžeme se u nich setkat s větším ponořením a zaujetím do hry. (Pelánek, 2013, s. 96-97)

3 Noční hra

Noční hry mohou být součástí víkendových kurzů, škol v přírodě a dalších pobytů, které se uskutečňují na delší dobu. Především jsou ale spojeny s dětskými tábory, nejčastěji s tzv. tábory pobytovými. Noční hry mohou však probíhat i v rámci táborů příměstských, kdy může být jeden den vyhrazen k přespání a nočnímu programu. Osobně jsem se setkala se zařazením nočního programu na příměstském táboře, kterého jsem se jako instruktorka účastnila. Do této kapitoly jsem tedy kromě klasického pobytového tábora zařadila i charakteristiku tábora příměstského. Z vlastní zkušenosti vím, že nabídka přespání a nočního programu, třeba i jen na jednu noc, je u dětí a také rodičů, velmi oblíbená. Díky takovému jednomu nočnímu dobrodružství (ať už hovoříme o noční hře nebo o nočním přespání) si děti odnesou do života cenné zážitky. Nejenom, že mohou prohloubit svůj vztah k přírodě, když si vyzkouší spát pod širým nebem plným hvězd, prohloubí svůj vztah i v rámci celé táborové skupiny při opékání buřtů, zpívání písniček a povídání u táborového ohně. Svou účastí na nočním programu mohou pracovat na odbourávání strachu ze tmy a zároveň se mohou naučit vnímat noční atmosféru jinými očima.

3.1 Tábory a pobytové akce jako prostředí pro realizaci nočních her

Obecně pobyty v přírodě napomáhají svobodnému rozvoji člověka k jeho přirozenosti, dodávají inspiraci a motivaci k překonávání překážek, posilují kolektivní jednání, fyzickou zdatnost, ale i morální vyspělost. (Jirásek, 2019, s. 148-152)

Konkrétně pak takový pobyt na táboře podle Zapletalové (1969, s. 10) obohacuje nejen děti, ale i samotné vedoucí tábora hned v několika směrech. U dětí je to v první řadě naplnění touhy po dobrodružství – z obyčejných míst, jako jsou lesy a louky, se stávají prostředí mnohem zábavnější, jako jsou například džungle nebo prairie, z dětí se pak stávají velcí dobrodruzi (cestovatelé, stopaři, hledači pokladů). Pokud je program tábora dostatečně pestrý, dokáže rovněž děti obohatit v oblasti zájmů, kterými mohou být například turistika, příroda nebo výtvarné umění. Další obohacení pro děti přichází ve formě nových poznatků a zkušeností, které získají bezprostředně. Především děti z měst se díky táborům dostávají do blízkého kontaktu s přírodou, jejíž prostředí působí pozitivně na citový vývoj dětí. Díky pobytu na táboře si děti upevní svoje zdraví, mají možnost otestovat svoji fyzickou i psychickou zdatnost, učí se překonávat překážky a stávají se tak více vytrvalými a houževnatými. A konečně, účast na táboře podporuje i sociální stránku – spolupráci, toleranci, komunikaci. Pro vedoucí tábora je v tomto směru obohacením například radost z tvůrčí práce, návrat do dětských let (nostalgie) či

schopnost vidět svět opět dětskýma očima a žasnout nad běžnými věcmi. Výchovný cíl tábora spočívá ve všestranném rozvoji osobnosti dítěte. (Zapletal, 1969, s. 10-12)

Dětské tábory jsou součástí tzv. mimoškolní výchovy, kterou můžeme charakterizovat jako výchovu, která nepodléhá vlivu školní instituce. Jako předchůdce dětských táborů jsou označovány tábory sovětské, v českém prostředí se objevují tábory skautské, které utužují fyzickou zdatnost a věnují se poznávání přírody. Postupem času získaly dětské tábory na oblibě, nejen díky tomu, že během letních prázdnin, kdy byly rodiče v zaměstnání, bylo postaráno o jejich děti, ale i díky své finanční atraktivitě. Zpočátku probíhaly tábory formou rekreačních pobytů v přírodě, někdy byly tábory speciálně zaměřené na určitý prvek. (Kaplánek, 2017, s. 73-74)

3.1.1 Charakteristika tábora

„Tábor je zotavovací akcí, jejímž účelem je posílit zdraví dětí, zvýšit jejich tělesnou zdatnost, popřípadě i získání specifických znalostí nebo dovedností.“ (Zákon č. 258/2000 Sb., o ochraně veřejného zdraví). Zákon dále uvádí, že v případě zotavovací akce se jedná o pobyt 30 a více dětí, které dosahují do věku maximálně 15 let a tento pobyt trvá déle než 5 dní. (Rudý, Kačer, 2007, s. 5)

Tábor je uskutečňován prostřednictvím právnických osob, kterými mohou být střediska volného času, školy nebo spolky a dětské organizace. (Rudý, Kačer, 2007, s. 4)

Rudý a Kačer ve své příručce dělí tábory na:

- letní – který může být stálý (ubytování je zajištěno v budově nebo stanech) či putovní,
- příměstský,
- zimní,

a dále pak podle toho, co je obsahem programu na kurzy (např. jazykové), rekreační, či výcvikové (např. lyžařský). (Rudý, Kačer, 2007, s. 4)

3.1.2 Příměstský tábor

Na otázku: *„Co je příměstský tábor?“* nabízejí autoři Špiříková a Kačer hned tři možné odpovědi, z nichž první zní: *„Je to nabídka pro rodiče, kteří chtějí smysluplně vyplnit volný čas dětí v průběhu prázdnin, kdy oni musejí být v práci.“* (Špiříková, Kačer, 2007, s. 3)

Odpověď druhá označuje příměstský tábor jako jistou formu propagace a jako třetí možnost je uvedeno doplnění kroužku v době letních prázdnin. „*Příměstský tábor se liší od dětského tábora tím, že probíhá pouze v určitý časový úsek dne, v pracovní dny, většinou v místě bydliště dětí, bez přenocování.*“ (Špiříková, Kačer, 2007, s. 3)

Příměstské tábory provozují především střediska volného času, školy a školní družiny nebo domy dětí a mládeže, ale i jiné spolky a dětské organizace. (Špiříková, Kačer, 2007, s. 4)

Tábory probíhají nejčastěji v době prázdnin, ale nejen v době těch letních, ale i během prázdnin podzimních, velikonočních nebo jarních. Délka trvání se liší, většinou se nachází v rozmezí 2-7 dnů. Co se týče táborového programu, probíhá přibližně od 8 do 16 hodin, lze však s tímto časovým úsekem podle potřeby operovat. Je důležité brát v potaz, že délka, ale i obsah programu, se musí přizpůsobovat dětem, a to především jejich věku. (Špiříková, Kačer, 2007, s. 6). Ten se nejčastěji pohybuje mezi 6 a 12 lety. Celkový počet účastníků příměstského tábora závisí na počtu vedoucích, každý vedoucí by měl mít na starost přibližně pět dětí, z čehož vyplývá, že na 20 dětí připadají 4 vedoucí. (Špiříková, Kačer, 2007, s. 8)

Schéma takového příměstského tábora může vypadat takto:

- rodiče dovedou své děti na předem určené místo,
- v předem stanovený čas a ve chvíli, kdy jsou přítomni všichni účastníci, začíná program příměstského tábora,
- v domluvený čas program tábora končí, rodiče si své děti vyzvedávají na stejném místě, kam je ráno přivedli. (Špiříková, Kačer, 2007, s. 3)

Specifickým bodem příměstského tábora je také to, jakou formou probíhá stravování. Možnosti jsou:

- vlastní jídlo z domu,
- vaření (v případě možných podmínek, zde jsou důležitá především hygienická pravidla),
- využití školních kuchyní a jídelen (oběd lze vyzvednout, nechat si ho dovézt nebo se najíst přímo ve školní jídelně),
- oběd v restauraci nebo jiném podniku (lze využít možnost dovozu jídla). (Špiříková, Kačer, 2007, s. 10)

V případě příměstských táborů se často setkáme s pořádáním různých výletů. V takovém případě je potřeba zajistit nejen dopravu, pokud je nutná, ale zajistit i vstup, pokud je

vyžadován, a případně si ověřit provozní dobu místa, které se chystáme navštívit. (Špiříková, Kačer, 2007, s. 10)

Špiříková a Kačer dělí příměstské tábory podle programu na:

- univerzální – do programu tábora jsou zahrnuty různé druhy činností – sport, malování, výlety,
- specializované – program tábora je zaměřený na danou oblast, tábor může být výtvarný, přírodovědný, sportovní nebo technologický. V průběhu tábora mají děti možnost vyzkoušet si různé druhy činností – např. batikování a keramiku, poznávání rostlin, seznámí se s různými druhy sportů apod.,
- typ „poznej své město a jeho okolí“ – probíhá formou vycházek a výletů, např. návštěva ZOO, prohlídka hradu. Do programu jsou během výletu zařazeny různé hry, plnění úkolů a poznávání daných míst. (Špiříková, Kačer, 2007, s. 13)

3.2 Vymezení noční hry

Noční hra má společný základ jako každá jiná hra. Čím se podstatně liší je to, za jakých podmínek probíhá a jaká je při ní atmosféra. Právě onu noční atmosféru popisuje Miloš Zapletal slovy: „*Každý, kdo byl jednou na stanovém táboře, ví, jaké kouzlo mají večery a noci v přírodě. Po západu slunce zvolna slábne denní světlo, vzdálené obzory se rozplývají a nakonec mizí ve tmě. (...) A zesílený hukot řeky i vůně, kterou vydechuje les, znásobují všechny dojmy v jedinečné, neopakovatelné zážitky, na něž člověk vzpomíná ještě po letech s rozehvěním.*“ (Zapletal, 1995, s. 426)

S noční hrou se neodmyslitelně pojí i pojem tajemna. Tajemno může sloužit nejen jako prostředek, ale zároveň jako zdroj zážitku, který podporuje atmosféru i celkový zážitek ze hry. Toho, abychom ve hře navodili tajemno, můžeme docílit několika způsoby. Jedním z nich jsou technické efekty (např. zvuky z reproduktoru nebo netypické světelné prvky – svítící tyčinky, které mohou sloužit jako označení místa), které podpoří zážitky ze hry. Kromě techniky lze zapojit i psychiku. Můžeme vytvořit pocit očekávání či nejistoty (pohozené věci v lese – navození dojmu, že tady někdo byl a něco se mu stalo), které vytvoří silnou atmosféru a podpoří napětí. (Pelánek, 2013, s. 158)

U noční hry, stejně, jako u každé jiné hry, nesmí chybět pravidla. V pravidlech klademe důraz především na to, aby byla podstatně jednodušší než při běžné hře a nesmí být strategicky

náročná. Dále se snažíme udržet napětí a akčnost, naopak vypouštíme aktivity, které jsou spojené s výdrží. Během hry se snažíme uplatňovat jednoduché principy jako, aby se hráči někde nepozorovaně dostali, před někým utekli či někoho chytili. (Pelánek, 2013, s. 162)

3.3 Specifika noční hry

Noční hra má svá specifika nejen ve svém průběhu, ale i ve své přípravě. Tu ale nelze mít vždy pod kontrolou. Vzhledem k tomu, že většina těchto her probíhá venku, hraje důležitou roli během jejich přípravy počasí a to, jak víme, nelze ovlivnit. Nejen počasí ale dokáže narušit či zkomplikovat průběh noční hry. Jak píše Pelánek: „*Některé události jsou však naprosto nepředvídatelné. Příklad: Uprostřed tajuplné noční etapy se zjevili sršni a popíchlali tři děti. Atmosféra ve skupině pak sice byla mnohem napnutější, než instruktoři zamýšleli, zážitek to byl silný, ale jaksi to přece jen nebylo to pravé zakončení celotáborové hry. Na takové případy se dost dobře připravit nelze, snad se jen nesmíme příliš upínat na zdárný průběh hry a musíme být vždy připraveni improvizovat.*“ (Pelánek, 2013, s. 163)

Noční hra může být od her běžných náročnější nejen fyzicky, ale i psychicky. Proto je vhodné před samotnou noční hrou účastníky zklidnit. Můžeme během dne do programu zařadit aktivity, kde se vydovádí, k večeru pak volíme klidnější aktivity. V průběhu hry se pak snažíme udržovat maximální klid a ticho. V případě, že chceme atmosféru podpořit tzv. umělou slepotou, kdy se hráčům např. zavážou oči, je nezbytné zajistit dostatečný počet instruktorů, aby nedošlo k žádnému úrazu. Po noční hře je obzvlášť důležité to, jakým způsobem se z herního světa vracíme do toho reálného. Podle Pelánka není vhodné po ukončení hry děti uložit k spánku a neměla by již následovat ani žádná další hra. Je důležité, aby účastníci hry dostali prostor k tomu, aby mohli vstřebat své zážitky ze hry. V takovém případě úplně postačí to, aby hra proběhla mimo tábor a hráči tak při zpáteční cestě do tábora dostanou prostor k tomu, aby došlo k přeladění atmosféry. Instruktor má během noční hry významnou roli. Stává se jakýmsi vzorem pro hráče. Pokud instruktor hráče vhodně namotivuje a chová se během hry klidně a udržuje atmosféru tajemna tím, že se např. plíží či šeptá, docílí toho, že i hráči převezmou vzorce jeho chování a budou během hry udržovat klidnou atmosféru. (Pelánek, 2013, s. 162-163)

3.3.1 Tma

Nejzákladnější podmínkou pro vytvoření správné atmosféry při noční hře je ta, aby byla dostatečná tma. Hra ale může začít už v době, kdy se smráká. Abychom při šeru podpořili atmosféru, můžeme hráčům zavázat oči. Tím docílíme i toho, že hráči se více soustředí a prožitek je intenzivnější. (Pelánek, 2013, s. 159)

3.3.2 Světelné prvky

I když v předchozím bodě hovoříme o tom, aby při noční hře byla tma, je zcela logické to, že aby mohla hra probíhat, potřebujeme při tmě různé formy světla. Tou nejběžnější je oheň, nejčastěji v podobě svíček, petrolejových lamp, případně můžeme využít samotné táborové ohniště. Méně běžné je například využití různých loucí či pochodní. S využitím ohně je třeba dbát na zvýšenou bezpečnost. V případě otevřeného ohně je důležité, aby byl neustále někým hlídán, případně je dobré mít někde v blízkosti ohně nachystané nádoby s vodou, kdyby bylo potřeba oheň okamžitě uhasit. (Pelánek, 2013, s. 164)

Alternativou za oheň mohou být různé světelné prvky, jako například klasické baterky, LED řetězy se světýlky nebo barvy svítící ve tmě. (Pelánek, 2013, s. 159)

Dále pak můžeme využít reflexní odrazky, které jsou vhodné pro označení cesty, např. při noční cestě za pokladem. V současné době jsou velmi populární svítící tyčinky, tzv. lightsticky. Jsou to chemiluminiscenční ohebné tyčinky vyrobené z plastu, které po ohnutí vydrží svítit i několik hodin. Mohou sloužit jako označení určitého místa nebo jako označení trasy – lze z nich např. vytvořit šipky, pomocí kterých se mohou hráči orientovat. Využití při noční hře najde i popisovač s UV baterkou – text nebo obrázek, který popisovačem vytvoříme, lze vidět pouze v případě, že se na něho posvítí UV baterkou. Na první pohled prázdný papír, se vmžiku může při posvícením UV baterkou stát tajným vzkazem. (Červinka, 2017, s. 152)

Při využití jakýchkoliv světelných prvků, ať už je řeč o ohni nebo o obyčejné baterce, si musíme ověřit, zda je zdroj světla dostatečně silný k tomu, aby se mohla hra uskutečnit. V případě nedostatečné intenzity světla hrozí šance, že během hry dojde k úrazu nebo zranění. (Pelánek, 2013, s. 159)

3.3.3 Zvuky

Pro noční hru je typické, že nejčastěji probíhá za ticha. Tajemnou atmosféru tak podpoří například zvuky lesa – ptačí zvuky, lámání větvíček pod nohama nebo šustot listů. Pokud chceme do hry zařadit nějaké konkrétní zvuky, můžeme si vypomoci hudbou, která může být umělá nebo živá. Umělou hudbu můžeme zprostředkovat za pomoci reproduktoru a připravené nahrávky, u hudby živé se využívají hudební nástroje, nejčastěji buben nebo flétna. Jako další zvukovou kulisu lze využít klasickou píšťalku, megafon či jednoduše někoho poprosit, aby promluvil hlubokým hlasem nebo zakřičel. (Pelánek, 2013, s. 159)

3.3.4 Kostýmy a prostředí

Kostýmy nemusí být pro noční hru nutností. Mohou sloužit pouze v případě sehrání úvodní motivační scénky, ale v případě, že je potřeba, aby se během hry vyskytovaly nějaké postavy, měly by být dobře zvolené. Nejčastěji se během nočních her využívají kostýmy historické, bohatě však postačí jakékoliv tmavé oblečení, v případě, že je potřeba, aby určená postava nebyla vidět a splynula s prostředím. Jednoduchým kostýmem, který zaručeně podpoří správnou atmosféru, je černý plášť s kapucí. Jako silný prvek při hře může působit v kombinaci s kostýmem i líčení obličeje. Líčení volíme výrazné, nejčastěji se jedná o kombinaci černé a červené barvy. Při líčení se nutně nemusíme zaměřit jen na část obličeje, dostupné jsou i nejrůznější barvy na tělo či fluoreskující barvy. (Pelánek, 2013, s. 160-161)

Zvolené prostředí pro noční hru je zásadní. Ve většině případů se noční hra hraje venku a vybrané místo bývá odříznuté od rušivých světél a daleko od lidských obydlí. Nejčastěji je to v lese nebo na louce, v okolí tábora, či dokonce poblíž zříceniny nebo jeskyní. Může však dojít i na situaci, kdy bude noční hra probíhat v místnosti. V takovém případě je potřeba se mnohonásobně více zaměřit na vytvoření vhodné atmosféry, pomohou především kostýmy, zvukové kulisy a nejrůznější dekorace. I přestože se hra odehrává v místnosti, je potřeba stále dbát na bezpečnost. V místnosti ponecháváme pouze to, co je pro hru nezbytně nutné, všechno ostatní může při hře působit jako rušivý element. (Pelánek, 2013, s. 162)

3.3.5 Efekty jako bonus

Efekty během noční hry nejsou stěžejním bodem. Nevhodně zvolenými efekty můžeme docílit toho, že u některých hráčů bude dále přetrvávat strach ze tmy. Proto je třeba důkladně

přemýšlet nad tím, jestli efekty do hry zakomponovat, či nikoliv. Záleží také na tom, jakou věkovou kategorii představují účastníci hry. Efekty představují především moment překvapení. Pelánek ve své knize uvádí příklady efektů jako jsou vystoupení ze země, zhasínání svíček pohledem či nečekaný pád. (Pelánek, 2013, s. 165) Naopak rekvizity pro noční hru nejsou tak časově náročné. Jako příklad takových rekvizit uvádí Pelánek simulaci krvácení, sliz či výrobu starých svítek, které mohou posloužit například jako mapy. (Pelánek, 2013, s. 164-167)

3.3.6 Bezpečnost

Bezpečnost je třeba dodržovat u běžných her, u noční hry je však na ni obzvláště kladen důraz. Hovoříme-li o bezpečnosti, je třeba mít na vědomí, že bezpečnost není pouze fyzického charakteru. Ve hře dbáme především na bezpečnost fyzickou, při noční hře je velmi důležitá i bezpečnost psychologická a emoční. Kromě toho rozlišujeme i bezpečnost prostředí a bezpečnost materiálu. V případě, že se chýlí k ohrožení bezpečnosti, je potřeba ihned zakročit – můžeme jednoduše změnit pravidla, hru na chvíli pozastavit, či úplně ukončit. (Franc, 2007, s. 88)

Při noční hře je důležité mít na paměti jistou formu sebekázně, hra musí mít jasný cíl a jednoduchá pravidla. Je dobré myslet na to, že strašení není při noční hře vhodné. Na některé hráče může sice působit jako legrace, pro některé ale může znamenat to, že budou mít trauma ze tmy do konce života. Před samotnou hrou je potřeba zopakovat, co dělat v případě, že se něco nepovede, případně, co dělat, pokud dojde k narušení hry. Je důležité si se všemi, kteří se na noční hře podílí, projít postup a prodiskutovat, jak bude hra probíhat, včetně toho, jak bude hra zakončena. (Červinka, 2017, s. 157)

Při noční hře je kladen mnohonásobně větší důraz na bezpečnost nejen při volbě místa, kde zohledňujeme, jaký je terén, ale i v případě, že využíváme oheň. Nádoby s vodou na hašení by měly být vždy dobře dostupné a otevřený oheň by měl být vždy pod dozorem. (Pelánek, 2013, s. 162-164)

Noční hra také vyžaduje zvýšenou kontrolu dětí, proto je potřeba zajistit dostatečný počet instruktorů. Kontrolu provádíme prakticky nepřetržitě – v průběhu hry, na jejím konci i v případě přesunu z tábora a při návratu zpět.

4 Problematika nočních her v jiných pracích

Při hledání literatury, která by se věnovala tématům jako jsou noční hry, stezky odvahy anebo noční aktivity obecně, jsem zjistila, že výběr je velmi omezený. Autoři, kteří se tematice nočních her věnují teoreticky, ale i prakticky, tzn. nabízejí seznam takovýchto her, jsou například Miloš Zapletal, Jiří Červinka, Radek Pelánek nebo Edita Doležalová.

Miloš Zapletal vytvořil jednoznačně nejbohatší nabídku nočních her. Ve své knize Velká encyklopedie her jim věnoval celou kapitolu. Jedná se převážně o noční přepady a lovy, stopování v noci nebo honbu za světlem. Autor knihy Hurá na tábor! Jiří Červinka nabízí tři noční hry s názvem Přepadení pavouků, Lesní duchové a Strážci tmy. Další autorkou, která rozšiřuje nabídku nočních her je Edita Doležalová, která v publikaci Hry na dětské tábory nabízí hry Za bludičkou, Na hejkala a Cesta za světlem. Kromě výše jmenovaných knižních publikací, se můžeme v rámci nočních her inspirovat na webových portálech jako je Hranostaj nebo Ostrov nápadů.

Jako stěžejní zdroj k problematice nočních her mi posloužila diplomová práce Bc. Anny Obořilové s názvem „*Pedagogické a psychologické aspekty nočních aktivit pohledem táborových vedoucích.*“ Autorka prováděla v rámci své kvalifikační práce průzkum, který se zaměřoval na oblast nočních aktivit, respondenty v jejím průzkumu byli táboroví vedoucí, tedy ve většině případů osoby, které se nějaké noční aktivity již účastnily. Průzkum byl zaměřen na stezky odvahy a noční hry. Protože se moje bakalářská práce zaměřuje na oblast nočních her, vybrala jsem z průzkumu oblasti, které se týkají pouze tohoto tématu. (Obořilová [online], 2018)

Průzkumné otázky týkající se nočních her byly:

Jaké vzpomínky mají dotazovaní na noční hru?

Na tuto otázku odpovědělo 75 respondentů z celkových 95. Z průzkumu vyplývá, že 57 respondentů se hry účastnilo bez toho, aniž by pocíťovali strach. 17 respondentů uvedlo, že se u nich pocity strachu objevily, ale přesto se hry účastnili. Jeden respondent uvedl, že pocíťoval strach natolik, že se odmítl hry účastnit. (Obořilová [online], 2018)

Jaká byla míra strachu související s noční hrou?

Míra strachu byla v tomto průzkumu zjišťována před hrou, při ní a po ní. Hodnotící škála obsahovala stupně 1-5, kdy hodnota 1 představovala míru nejmenší, hodnota 5 pak hodnotu nejvyšší. Na základě průzkumu bylo zjištěno, že míra strachu před hrou byla u 65 respondentů

velmi nízká, tj. uváděli hodnoty 1 a 2. Míru strachu označenou hodnotami 3, 4 a 5 uvedlo 10 respondentů.

Během noční hry se celkově zvýšila míra pocíťovaného strachu, z výsledků však vyplývá, že nejde o vysoké zvýšení. Celkem 65 respondentů označilo míru strachu při hře hodnotami 1 nebo 2, zbývajících 10 respondentů pak hodnotilo míru strachu hodnotami 3, 4 nebo 5.

Po noční hře byla hodnotící škála pozměněna a to tak, že hodnota 1 označovala pozitivní pocity, naopak hodnota 5 označovala pocity negativní. Po absolvování noční hry uvedlo 57 respondentů na hodnotící škále možnost 1, 13 respondentů pak uvedlo hodnotu 2. Zbývajících 5 respondentů uvedlo možnosti 3 nebo 5. Ve velké většině se tedy po noční hře u účastníků objevovaly pocity pozitivní, míra strachu celkově byla nízká. (Obořilová [online], 2018)

Jaké prvky má podle respondentů obsahovat noční hra?

Tato otázka nabízela řadu možností, z kterých měli respondenti vybírat. Nejčastějšími odpověďmi tak byly: tma, plnění úkolů, možnost hrát ve skupince. Dále se vyskytovaly odpovědi jako: kontrolní hlídky, rekvizity, strašení za pomoci zvukových nebo vizuálních efektů. V souvislosti s touto otázkou byla možnost navrhnout vlastní prvky. Respondenti, kteří této možnosti využili, uváděli možnosti jako motivace nebo příběh, skupinová hra, světelné prvky, případně pomoc dalších lidí. (Obořilová [online], 2018)

Ovlivnily předchozí zážitky respondentů přípravy současných stezek odvahy a nočních her?

Podle průzkumu bylo zjištěno, že 67 respondentů bylo nějakým způsobem ovlivněno svou účastí na nočních aktivitách v minulosti, 28 respondentů odpovědělo, že je účast na nočních aktivitách žádným způsobem neovlivnila. Jako způsoby ovlivňování uváděli respondenti: atmosféru nočních aktivit, bezpečnost, strašení, překonávání strachu a zároveň jeho nepodceňování.

Z průzkumu vyplynulo, že noční hry mají účastníci spojené převážně s pozitivními zážitky. Jako důležité prvky nočních her jsou kromě tmy uváděny plnění úkolů, možnost účastnit se hry ve skupince, využití rekvizit. Míra strachu před noční hrou, během ní a po jejím skončení, byla vyhodnocena jako nízká. Obecně lze noční hry považovat za oblíbené, jsou zdrojem obohacujících zážitků, zároveň je však třeba dbát na zvýšenou bezpečnost a nepodceňovat strach účastníků. (Obořilová [online], 2018)

5 Organizace vÚžasu

Již třetím rokem spolupracuji s organizací vÚžasu, kde se podílím na přípravě a realizaci příměstských táborů. Protože byla noční hra součástí příměstského tábora, který se konal pod záštitou výše jmenované organizace, rozhodla jsem se ji ve své práci přiblížit. Níže popisuji, jakým činnostem se organizace věnuje, jak vznikla a jaká je její tradice táborů.

Organizace vÚžasu byla založena v roce 2017 a jedná se o vzdělávací ústav živých alternativních směrů. Zakladatelem a ředitelkou organizace je Bc. Renata Čechová, která se více než 30 let věnuje práci s dětmi, převážně mladšího školního věku, ale i práci se seniory. Před založením organizace vÚžasu působila několik let v oblasti volnočasového zájmového vzdělávání na šumperské Vile Doris, poté vedla středisko ekologické výchovy na Švagrově. V současné době je ředitelkou výše jmenované organizace, která provozuje Lesní školku vMaliní, zároveň působí jako předsedkyně komise životního prostředí v obci Velké Losiny. (Vzdělávací ústav živých alternativních směrů [online])

Organizace vÚžasu vede výše jmenovanou lesní školku, zároveň ale nabízí různé typy ekologických programů, a to jednak dvouhodinové programy pořádané pro děti předškolního a mladšího školního věku, jednak jsou v nabídce dva typy programů zážitkových – program terénní a program pobytový. Kromě ekologických vzdělávacích programů pořádá organizace různé besedy a přednášky týkající se témat jako je třídění odpadů nebo příroda a kulturní památky jesenických hor, z dalších akcí jsou to masopustní karnevaly a adventní setkání, workshopy týkající se zdravé stravy a také každoroční společenská a kulturní akce Úžasný bál. V době letních prázdnin navíc nabízí možnost účastnit se táborů, a to nejen těm nejmenším účastníkům. Nabídka táborů je velmi pestrá, zahrnuje nejen poslední roky hojně oblíbené příměstské tábory, ale i tábory pobytové a tábory pro seniory. (Vzdělávací ústav živých alternativních směrů [online])

Tábory pořádá organizace vÚžasu pravidelně již od počátku svého vzniku, tedy od roku 2017. Stěžejním působištěm organizace je sice prostor Lesní mateřské školky vMaliní, tábory však neprobíhají pouze tam. Pobytové i příměstské tábory jsou organizovány převážně v okolí Nového Malína, například v penzionu ve Velkých Losinách anebo v Loučné nad Desnou, kde je možnost využití prostorů školních dílen. Co se týče pobytových táborů, v posledních letech je v nabídce zařazen tzv. tábor na kolech, který se uskutečňuje v oblasti Rychlebských hor. (Vzdělávací ústav živých alternativních směrů [online])

Příměstské tábory probíhají tedy v prostorách Lesní školky v Malíně (obec Nový Malín), v sousedním městě Šumperku nebo formou výletů po okolních obcích a městech. Díky tomu, že existuje několik možností a forem, kde a jak mohou tábory probíhat, nabízí se zde skvělá příležitost k tomu, aby probíhalo několik táborů současně. Jako vedoucí a instruktoři táborů pak působí pedagogičtí pracovníci Lesní školky v Malíně, tzv. průvodci lesní mateřské školky a další osoby, které mají s vedením a organizací tábora zkušenosti.

V rámci pobytových táborů je přespání na místě, v rámci těch příměstských se s přespáním víceméně nepočítá a do programu se spíše nezařazuje. Z tohoto hlediska dostávají vedoucí příměstských táborů v rámci spolupráce s Úřadem volnou ruku – tedy pokud se vedoucí tábora cítí dostatečně motivovaný a zájem o přespání je na místě, může tohoto potenciálu využít. Většinou se přespání na příměstském táboře pojí s předposledním dnem tábora. Ve čtvrtek probíhá tedy program klasicky od rána a pokračuje až do pátečního odpoledne, kdy tábor končí. S přespáním se tedy logicky nabízí možnost zařadit do programu noční hru a tábor tak oživit nezapomenutelným zážitkem. Největší potenciál k nočnímu přespání nabízí právě zmíněné zázemí Lesní školky v Malíně. Pokud počasí dovolí, mohou děti přespát venku, kde jsou položeny dřevěné palety, na které jsou dětem nachystány velké podložky, na které si potom mohou rozložit svoje spacáky. Pokud není počasí na přespání vyhovující, nabízí se možnost využít jurty, kde si děti na koberec položí matrace se spacáky. V rámci přespání jsou k dispozici polštáře, deky a další podložky k zapůjčení, a to platí jak pro venkovní, tak pro vnitřní přespání. Přespání v rámci příměstského tábora je dobrovolné, zatím byl tento nápad vždy přijat s obrovským zájmem, a to jak vedoucích, tak i dětí a rodičů.

Noční program nezahrnuje pouze přespání. V prostorách lesní školky je ohniště s dřevěnými špalky na sezení a také kovové tyčky na opékání buřtů. Noční táboráky zahajujeme společnou přípravou ohně a poté si s dětmi vaříme bramborový guláš anebo opékáme buřty. Následuje prostor pro společné aktivity – zpěv, povídání, ale i různé hry, které jsou spíše klidnější formy – např. městečko Palermo, slovní fotbal apod. Před samotným táborákem ještě s dětmi chystáme věci k přespání, protože z našich zkušeností víme, že děti jsou po noční hře většinou dost vyčerpané a chtějí si jít lehnout.

Přespávání na táboře je pro děti jednoznačně velkým dobrodružstvím, a to ať spí venku pod noční oblohou plnou hvězd, v dřevěných chatkách anebo v naší lesní jurtě. Pro nás instruktory znamenají chvílky u ohně, když děti spí, prostor k naší společné reflexi. Hodnotíme

program tábora, diskutujeme o tom, co se nám povedlo a řešíme, kde naopak můžeme něco vylepšit.

Táboráky s dětmi u ohně patří mezi nejhezčí části našeho táborového programu. Noční atmosféra u ohně je nenahraditelná. Kruh, ve kterém společně sedíme, symbolizuje naše společné propojení kolektivu – soudržnost a spolupráci, týmového ducha. Za těch pár dní, které spolu všichni prožíváme, si mezi sebou vytváříme nejruznější typy vazeb. Ohniště v tomto případně symbolizuje místo, kde se všichni společně sejdeme a plamínky ohně vyvolávají pocit bezpečí, zároveň díky teplu a světlu působí příjemnou atmosférou.

Do nočních programů na táboře zařazujeme kromě přespávání a táboráků i noční hru, a naopak se vyhýbáme „oblíbeným“ stezkám odvahy. Naším cílem není děti strašit, ale naopak se snažíme odbourávat jejich strach ze tmy a ukázat jim, jak je noční atmosféra kouzelná. Noční hry si na našich táborech vždy tvoříme sami a snažíme se, aby zapadaly do kontextu našeho táborového tématu. V případě, že noční hru realizujeme, zajišťujeme i dostatečný počet osob, které se jí účastní. Většinou je standardní počet tří instruktorů na naše noční hry malý, takže zapojujeme další osoby, které nám pomáhají s organizací, přípravou, bezpečností nebo případně ve hře vystupují v nějaké roli. Do účasti na noční hře děti zásadně nenutíme. V případě, že se hra odehrává mimo táborové prostředí je bereme s sebou na místo hry a tam s určenou osobou sledují její děj. Z vlastní zkušenosti můžu říct, že pokud se našel někdo, kdo se noční hry účastnit nechtěl, po určité době si to rozmyslel a zapojil se, i když třeba jen na chvíli. Nutit děti do her, obzvláště do těch v noci, nemá žádný smysl.

Protože noční hry není vhodné zařazovat do programu často, a to i v případě, že se jedná o dlouhodobější pobytovou akci, je jejich nabídka značně omezená. Pokud si tedy hru sami netvoříme na míru, setkáváme se s omezenou nabídkou.

5.1 Tábor Masivní hry starověkého Řecka

Jelikož byla výše jmenovaná organizace pořadatelem letního příměstského tábora, na kterém se uskutečnila moje noční hra, rozhodla jsem se do této podkapitoly zařadit i stručný popis našeho tábora.

Příměstský tábor s názvem Masivní hry starověkého Řecka probíhal v době od 9. do 13. srpna 2021 v prostorách Lesní mateřské školky v Malíně. Lesní školka se nachází v obci Nový Malín a na jejím území se nachází jurta, venkovní posezení pod stínící plachtou, tábořiště, bylinková a zeleninová zahrádka, prostor pro hraní, suché toalety, kůlna vybavená veškerým potřebným materiálem (nářadí, nádobí, pracovní a výtvarné pomůcky apod.), v blízkosti lesní školy se nachází rybník, větší louka a lesík s kopcem.

Příměstského tábora se účastnilo 15 dětí ve věku od 7 do 12 let, 1 vedoucí instruktor a 3 pomocní instruktoři. Protože naším záměrem bylo, aby se děti během tábora setkaly s několika různými řeckými bohy, požádali jsme další tři kamarády, aby nám vypomohli a zahráli postavy z řecké mytologie.

V průběhu tábora se tak děti potkaly se sedmi různými mytologickými postavami, kterými byli:

- bůh války Áres – vede a připravuje vybranou skupinu Sparťanů, je protivníkem bohyně Athény,
- bůh Hermés – božský posel, ochránce a průvodce na cestách,
- mořská bohyně Amfitríta – žena boha Poseidona přebývající v mořském paláci, kde střeží božský nektar,
- bohyně lovu Artemis – ovládá umění lovu a přežití v přírodě,
- bohyně vítězství Niké – pořadatelka olympijských her,
- bůh vína a veselí Dionýsos – zprostředkovatel zábavy a odpočinku, na jeho počest byly uspořádány tzv. Dionýsovy oslavy,
- bohyně moudrosti a války Athéna – protivnice boha Área, drží ochrannou ruku nad Athénami.

Hlavním motivem celého tábora byl výcvik spartánských bojovníků, které vybral bůh války Áres za účelem krádeže sošky bohyně Athény. Tato soška se podle řecké legendy nachází v athénském chrámě a věštba praví, že dokud v chrámě soška stojí, nemůže být město dobyto.

Pokud se podaří sošku ukrást, zajistí si tak spart'anští bojovníci jistou výhodu při finálním střetu s Athénami.

Skrytým motivem našeho tábora byl konflikt mezi oběma bohy. Jak Áres, tak Athéna představují bohy války, jenže pro každého znamená válka něco jiného. Áres vidí válku jako boj na život a na smrt, nehledá příčiny války, vede válku zuřivě a agresivně. Athéna se na druhou stranu ve válce řídí strategií, při vedení války přemýšlí a dokáže zachovat chladnou hlavu.

V průběhu celého tábora jsou tak děti nevědomky připravovány na to, že je čeká velký úkol v podobě krádeže, která vygraduje posledním dnem, a tedy finální bitvou, kdy se střetne skupinka spartských bojovníků vedená bohem Áreem a skupina z řad Athéňanů, vedená rozzuřenou bohyní Athénou, která se chce pomstít za krádež sošky.

6 Metodický popis nočních her a jejich zhodnocení

Obsahem této kapitoly je podrobný metodický popis dvou nočních her, které byly realizovány na dvou příměstských táborech pod záštitou organizace vÚžasu. První noční hra byla vytvořena mnou, autorem druhé noční hry je kamarád Matěj Golda. Obě hry byly vytvořeny speciálně pro dané tábory tak, aby se nám hodily příběhově do programu táborů.

Na závěr této kapitoly uvádím zhodnocení obou her – co mají společného, čím se naopak odlišují a zda se v nich vyskytují prvky typické pro noční hry, které jsou vypsány ve třetí kapitole.

6.1 Loupež Athéniny sošky

První noční hrou je Loupež Athéniny sošky. Tato hra proběhla v srpnu 2021 na příměstském táboře, který detailněji popisují v přechozí kapitole.

Na této noční hře jsem se podílela jako tvůrce a poté jsem připravovala prostředí. Žádnou konkrétní roli jsem ve hře neměla, spíše jsem se snažila pozorovat, jak hra probíhá. Zároveň jsem dohlížela na bezpečnost a na konci hry jsem k dětem promlouvala hlasem bohyně Athény.

Jak už jsem zmínila výše, noční programy jsou na příměstských táborech téměř výjimečné, vÚžasu jsou ale prakticky součástí každého příměstského tábora (pokud je o něj zájem a pokud si na něj skupina instruktorů a vedoucí troufají). Naše noční hry jsou specifické v tom, že si je sami vymýšlíme tak, aby se nám hodily do souvislosti s tématem tábora.

Tato noční hra byla zatím největší noční hrou, která byla v rámci našich příměstských táborů realizovaná. Jednak se na ní podílelo nejvíce lidí, jednak byla v jistých směrech náročnější na přípravu. Ta se týkala především tvorby sochy Athény, které se ujal kamarád Honza Kohout a prostřednictvím 3D tisku vytvořil její věrohodnou kopii (viz příloha).

Kromě 3D sochy byla speciálně pro hru navržena svítící trička. Protože jsem chtěla hru ozvláštnit nějakým prvkem a zároveň děti motivovat, aby se noční hry nebály, napadlo mě vytvořit pro ně trička. Protože pracuji ve firmě, která se zabývá potiskem na textil, konzultovala jsem svůj nápadem se svým šéfem panem Kyselákem. Po nabídnutých možnostech jsem zvolila nejefektivnější variantu tvorby triček, kterou byl fosforeskující potisk. Děti tak v průběhu hry získaly trička, která měla na zádech svítící potisk ve tvaru božských křídel, které odkazovaly

na boha Herma, pro něhož jsou typické okřídlené boty. Trička byla dárkem na pomoc od boha Herma a soužila jako ochrana před nástrahami, které na děti v Athénině chrámě čekaly.

Název hry: Loupež Athéniny sošky

Autor hry: Nikita Kériová

Motivace (athénská legenda): Sparťané do boje! Byli jste vybráni starověkým bohem Áreem do týmu elitních válečníků, kteří provedou první úder ve válce proti zlotřilým Athéňanům! Město Athény oplývají legendou o mocné sošce bohyně Athény, která stojí v jejím chrámě a drží nad městem ochrannou ruku. Dokud soška stojí v chrámě, Athény nemohou padnout. Po týdnu nabitých zkušeností se pod rouškou tmy vydáváme sošku ukrást a tím udeříme Athéňanům mocnou ránu!

Cíle hry: Cílem hry je bezpečně projít pastmi, které jsou v chrámu nachystány, najít sošku Athény a společně ji dopravit do tábora.

V rámci této noční hry je rozvíjena řada dovedností a formovány některé charakterové vlastnosti, patří mezi ně například odvaha, orientace ve tmě, vytrvalost ve smyslu nevzdávat se (pokud dítě překážku nepřekoná, zkouší ji pokořit znovu), obratnost při prolézání pavučinou, paměť a všímavost při zdolávání úseku s PET lahvemi.

Cílová skupina: Cílovou skupinou byly v tomto případě děti 1. a 2. stupně základní školy, ve věku od 7 do 12 let.

Rozdělení hráčů: Hráče nebylo potřeba žádným způsobem rozdělovat, celou dobu hry fungovali společně jako jeden tým. Pouze v případě, kdy museli projít překážkami v chrámu Athény, postupovali jednotlivě.

Pomůcky: Několik velkých zavařovacích sklenic, čajové svíčky, sirky, svítící tyčinky, izolepa, nůžky, dvě louče, dvě petrolejové lampy, klubko pevného provázku, několik PET lahví, přenosný LED reflektor, 3D soška Athény Parthenos, trička s fosforeskujícím potiskem označena jmény.

Doba trvání: Hra samotná trvala přibližně 30-40 minut, její součástí byl i přesun na určené místo, kdy děti cestou lesem sbíraly trička.

Prostředí: Během hry jsme se pohybovali v okolí lesní školky – šli jsme lesem, ve kterém byla vyznačena cesta, která vedla k chrámu bohyně Athény. Ten se nacházel na kopci

a představoval ho úzký pás cesty, který byl obrostlý stromy, takže byl dobře schovaný a působil tajemnou atmosférou.

Příprava (prostředí, pomůcky): Co se týče přípravy pomůcek tak tou nejnáročnější na přípravu, čas i finance, byla jednoznačně trička s fosforeskujícím potiskem. Trička nemusí být součástí hry, byl to můj vlastní nápad, a to ze dvou důvodů. Tím prvním a stěžejním důvodem byla snaha děti motivovat, aby se nebály. Než se dostaly na lesní cestu, kterou se měly dostat k chrámu Athény, bylo jim řečeno, že jim bůh Hermés nabízí pomocnou ruku. Trička tak představovala jakési „ochranné štíty“, které jim zajišťovaly, že po celou dobu budou v chrámu bohyně Athény, který je očarován proti zlodějům, chráněni. Protože varianta, že bychom dětem na začátku trička rozdali, mi přišla celkem nudná, napadla mě myšlenka, že jim trička jako „ochranné štíty“ daruje Hermés. Protože v řecké mytologii byl Hermés božským poslem a tím, kdo ukazoval cestu, přišlo mi to jako skvělý nápad. Navíc v našem táborovém podání byl Hermés i bůh vtipálek, a tak jednoduše trička pověsil po lesní cestě na různé větvičky stromů a tričko každého dítěte označil jménem, které napsal pozpátku. Troufám si říct, že to, že děti po cestě trička hledaly a sbíraly, je částečně rozptýlilo od atmosféry z nočního lesa, které jim mohlo nahánět strach. Zároveň jim nalezené tričko mohlo dodat motivaci a odvalu, že hru zvládnou. Druhým důvodem, proč jsem trička do hry zařadila byla snaha dodat hře nějaký netypický prvek, zároveň byla díky tričkům oživena atmosféra a dětem navíc zůstalo něco z tábora na památku. Trička jsem v průběhu celého dne nechávala venku na denním světle, aby fosforeskující potisk vstřebal světlo a v noci pracoval tak, jak má. Kromě triček jsme speciálně pro noční hru nechali za pomoci 3D tisku vyrobit sochu Athény.

Co se týče přípravy prostředí, tak ta probíhala následovně. Nejprve bylo potřeba vyznačit cestu a vytvořit správnou atmosféru. Na dřevěných schodech, které vedou nahoru do lesa, bylo umístěno několik velkých sklenic, ve kterých hořely čajové svíčky. Cestu lesem nahoru ke kopci jsem označila svítícími tyčinkami, které jsem jednak lepila na stromy kolem cesty, jednak jsem je pokládala na zem a tvořila z nich šipky. Na větvičky stromů kolem cesty jsem pak pověsila výše zmíněná trička, která byla označena jmény (která byla napsaná pozpátku). Na kopci pak byly umístěny dvě louče, jedna dole a druhá nahoře u „vchodu“ do chrámu. U obou loučí byly osoby, které zajišťovaly bezpečnost, aby nedošlo k požáru a které zároveň představovaly sochy. Prostor zarostlý stromy, který představoval Athénin chrám, bylo potřeba opatřit překážkami, které měly cestu k soše ztížit. První překážkou byla „skřípající podlaha“. Byla vytvořena tak, že jsem na zem umístila několik sešlapaných PET lahví a schovala je hromadou listů, aby nebyly vidět. Druhou překážkou byla dobře známá pavučina, kdy jsem mezi

tenkými kmeny stromů namotala za pomoci provázku pavučinu tak, aby měly děti šanci se jí protáhnout. Posledním krokem bylo umístit sochu Athény. Místo, kde se nacházela, bylo osvětleno menším LED reflektorem.

Pravidla: Hráči jsou vedeni Áreem k chrámu Athény. Jejich prvním úkolem je posbírat trička tak, aby každé dítě našlo to své. V chrámu pak musí projít připravenými překážkami. Nejprve musí projít přes „skřípající podlahu“ tak, aby nešlápli na PET lahev a nebyl slyšet žádný zvuk. V případě, že na PET lahev došlápnou, musejí se vrátit na začátek a projít znovu. Druhou překážkou je pavučina, kterou musejí hráči prolézt na druhou stranu, aniž by se jí dotkli či ji nějakým způsobem rozpochovali. Po celou dobu, kdy se hráči pohybují v chrámu, musí být co nejvíce potichu. V momentě, kdy se všichni hráči dostanou přes obě překážky a najdou Athéninu sochu, musí ji společně dopravit do tábora.

Bezpečnost: Před samotnou noční hrou byl zvolen odpočinkový program – chystali jsme táborák, opékali buřty a připravovali věci na noční přespání. Ještě, než se vedoucí s dětmi vydali do lesa, zahráli si u ohně městečko Palermo.

Protože noční hra probíhala ve větší vzdálenosti od tábora, bylo k její realizaci potřeba zajistit několik dalších osob navíc. Na přípravě a průběhu noční hry se tak kromě mě, podílelo dalších sedm lidí. Jedna osoba zůstala dole v táboře a hlídala táborový oheň. Vedoucí tábora společně se třemi instruktory vedli skupinku našich dětí k určenému místu. Další dvě osoby stály u zapálených loučí a zajišťovaly dohled nad otevřeným ohněm.

Průběh hry: Skupina spartských bojovníků, vedená řeckým bohem války Áreem, se vydává do Athénina chrámu, aby zde uloupili sošku. Aby byli co nejméně na očích, vydávají se do chrámu v noci. Cestou společně procházejí skrz les, ve kterém jim bůh Hermés nechává malou pomoc v podobě kouzelných triček. Každý bojovník si musí najít své vlastní tričko, které je označeno jeho vlastním jménem. Protože je však bůh Hermés vtipálek, označuje trička jmény bojovníků nápisy pozpátku a trička visí na větvě stromů. V momentě, kdy každý bojovník najde své tričko, vydává se výprava společně do Athénina chrámu, který se nachází na hoře Akropolis. Po zdolání hory se výprava dostává dovnitř chrámu, kde na ně čekají nelehké překážky, které musejí zdolat, aby se dostali ke svému cíli. První překážkou je skřípající podlaha, která v určitých místech po došlápnutí vydává nepříjemný zvuk. Pro to, aby se spartští bojovníci dostali na druhou stranu, musejí každý zvlášť projít přes tuto podlahu ale tak, aby ani jednou nevydala žádný zvuk. V případě, že některý bojovník šlápně na špatné místo na podlaze, vrací se zpět. Na druhé straně za skřípající podlahou čeká na bojovníky druhá překážka

v podobě velké pavučiny. Tou se musí každý bojovník protáhnout tak, aby se pavučina nerozpochovala, případně, aby se jí nedotkl. Po celou dobu, kdy se bojovníci pohybují v chrámu, se snaží nemluvit a být co nejvíce potichu. Ve chvíli, kde je celá skupina bojovníků na druhé straně, včetně jejich průvodce boha Área, společně hledají sošku, pro kterou do chrámu přišli. Tu mají za úkol najít a společně odnést do tábora.

Reflexe: Reflexe probíhala po návratu z herního prostředí. Všichni účastníci, ale i organizátoři noční hry se sešli u ohniště, kde vzájemně sdíleli svoje postřehy a pocity. S ohledem na pozdní noční hodinu a na to, že děti měly program celý den od rána do večera, probíhala reflexe tak, že jsem nechala kolovat v našem společném kruhu telefon, kde se na záznamník ukládaly všechny komentáře.

U dětí se s největším ohlasem setkala prolézání pavučiny, které je bavilo z celé noční hry nejvíce. Žádné dítě se v průběhu reflexe nezmínilo o tom, že by se bálo. Dokonce několik z nich řeklo, že se jim líbila noční atmosféra lesa, ve kterém svítila světýlka. „*Mně se nejvíc líbila cesta, když jsme šly tmou po světle svíček a hledali jsme trička.*“ „*Celkově se mi líbila ta atmosféra, hlavně ty světýlka.*“ Co se dětem naopak nelíbilo, byla skřípající podlaha, tedy sešlapané PET lahve zahrabané pod listím. „*Nejmíň se mi líbilo to, že když jsme museli projít chrámem, tak tam byly nášlapné miny.*“ Na otázku, zda by si tuto noční hru někdy zopakovaly, padla jednohlasná odpověď – ano.

Instruktoři, kteří se hry účastnili jako průvodci, hodnotili kladně především to, že děti dokázaly spolupracovat, společně si pomáhaly při hledání triček, celou cestu lesem byly potichu a nekazily atmosféru. „*Mně se nejvíc líbilo, že všichni, jak se řeklo, že máme být potichu, tak opravdu všichni potichu byli nebo se o to aspoň snažili. A všichni to brali hrozně vážně, že prostě teďka máme misi, teďka musíme něco splnit, tak to pojd'me prostě splnit. Všichni si pomáhali, všichni byli v pohodě, ta atmosféra byla skvělá.*“

„*Velmi se mi líbila cesta do Athénina chrámu, když jsme šli dohromady. Já jsem šel za váma úplně poslední a bavilo mě sledovat, jak jdete hezky v řadě za sebou, jak jdete potichounku a užíváte si tu cestu a hledáte ty trička.*“

Jak děti, tak instruktoři ocenili vyrobenou sochu bohyně Athény a také svítící trička.

Moje zhodnocení: Z mého pohledu dopadla noční hra nad očekávání velmi dobře. Upřímně jsem nečekala, že bude mít u dětí tak pozitivní ohlas. Velmi mě potěšilo, že se dětem líbila

svítící trička, ve kterých až do konce tábora spokojeně vydržely a vůbec jim nevadilo, že fosforeskující potisk ve dne nefunguje.

Co se týče přípravy prostředí, tak ta sice náročná nebyla a zvládla bych ji sama, nakonec jsem ale byla ráda, že jsem měla k ruce další dva pomocníky. Nakonec si myslím, že jsem i dost podcenila čas, který jsem si na přípravu vyhradila. Pětačtyřicet minut před hrou jsme se vydaly do lesa, kde jsme lepily svítící tyčinky, věšely trička, nahoře na místě, kde byl Athénin chrám jsme motaly pavučinu a zahrabávaly PET lahve. V případě, kdybych se rozhodla hru realizovat znovu, určitě bych si vyhradila na přípravu více času a taky bych postupovala v chystání opačným směrem – začala bych nejprve chystat prostředí, které bylo nejdále od tábora a postupně bych se dostala až k začátku lesní cesty.

Co se bezpečnosti týče, myslím si, že bylo provedeno naše maximum. Hořící svíčky byly umístěny v dostatečně velkých sklenicích, louče byly neustále pod dohledem lidí, kteří je měli na starosti, děti byly neustále v doprovodu tří instruktorů, cesta lesem byla označena tak, aby nehrozilo, že skupina zabloudí, tábor s ohništěm zůstal pod dohledem našeho kamaráda a strašení v rámci noční hry je pro nás rozhodně nepřijatelné. V jednu chvíli se však stala situace, kdy se nám nejmenší chlapeček (7 let), zaseknul a nechtěl pokračovat ve hře. Plán byl takový, že k soše se musí dostat všichni hráči, takže jsme se mu snažili pomoci. Bylo mu nabídnuto, že překážkami nemusí projít sám, ale smí jít s některým z instruktorů. Ani potom se nám chlapečka nepodařilo vrátit zpět do hry. Nakonec jsme se společně domluvili a jeden z instruktorů počkal s chlapečkem do doby, než se k nim vrátila skupinka ostatních i se sochou. Ve snaze děti motivovat ke hře a k tomu, aby zvládly překonat strach, občas pomůže, když mohou jít v doprovodu dospělého. V tomto případě to sice nepomohlo, ale i tak jsem ráda, že jsme se chlapečka nejprve alespoň snažili motivovat. Všechny ostatní děti zvládly hru bez jakýchkoliv záseků nebo obav.

Při zpětném hodnocení hry si uvědomuji, že jsou věci, které se dají ještě vylepšit, případně vymyslet jinak. Celkově měla hra u dětí obrovský úspěch a užily si ji, což je za mě to nejpodstatnější.

6.2 Přepadení banky

Druhá noční hra s názvem Přepadení banky, byla realizována v rámci příměstského tábora v roce 2020. Tématem příměstského tábora byla cesta kolem světa a autorem hry je Matěj Golda, který tábor ve výše zmíněném roce vedl.

V této noční hře jsem stejně jako další dva instruktoři vystupovala v roli strážce. Naším úkolem bylo pohybovat se na vymezeném herním území s baterkami a být při tom co možná nejméně slyšet. Aby nás děti na první pohled neviděly a snažily se tak pohybovat potichu a ostražitě, měly jsme baterky zhasnuté. V momentě, kdy se k nám děti dostaly dostatečně blízko, hlasitě promluvily nebo vydaly nějaký zvuk velmi nápadným způsobem, byly chyceny – posvítily jsme na ně baterkou a musely se vrátit dolů pod kopec.

Ze svého pohledu hodnotím hru jako velmi vydařenou. Velmi nenáročným způsobem se v ní povedlo vytvořit nezapomenutelnou atmosféru využitím správných prvků (kombinace loučí a svítících tyčinek), zároveň měla skvělou motivaci, která aktivizovala děti ke hře. Nechyběl dobrodružný prvek, který mnohonásobně posílil zanechané vzpomínky na tuto hru – plížení se lesem mezi stromy, snaha vzít kořist a dopravit ji ke Godfatherovi a přitom nebýt chycen.

K noční hře inspirovalo Matěje ono místo, kde se hra odehrávala. Při plánování táborového programu jsme si všichni instruktoři procházeli okolí lesní školky a Matěje zaujal již zmíněný kopec s lesíkem, do kterého vedly dřevěné schody.

Název hry: Přepadení banky

Autor hry: Matěj Golda

Motivace: V rámci naší cesty kolem světa se ocitáme v Itálii. Bohužel došlo k vyčerpání paliva, které pohání náš časostroj a my se tak nemůžeme přesunout dále. Potkáváme se s mafiány a jejich velkým šéfem, samotným kmotrem Godfathrem, kteří jsou ochotni nám pomoci. Jak se říká, zadarmo ani kuře nehrabe, a u mafiánů toto rčení platí obzvlášť. Godfather vlastní elektrárnu, díky které můžeme doplnit palivo našemu časostroji. Jenže než nám dovolí, abychom směli palivo doplnit, bude po nás chtít menší službičku – vykrást banku. A protože potřebujeme v cestování pokračovat a palivo doplnit, nezbývá než se tohoto úkolu chopit.

Cíle hry: Cílem hry je v rámci celého týmu posbírat určitý počet kamínek a dopravit je ke Godfatherovi.

V rámci této noční hry je rozvíjena řada dovedností a charakterových vlastností, patří mezi ně například spolupráce při sběru, odvaha, vytrvalost ve sběru a nošení lupu ke Godfatherovi, orientace ve tmě, postřeh (zapojení smyslů – sluch, zrak) a obezřetnost (snažit se vyhnout strážcům a nebýt chycen).

Cílová skupina: Cílovou skupinou byly opět děti 1. a 2. stupně základní školy, ve věku od 7 do 12 let.

Rozdělení hráčů: Hra probíhala hromadně, nebylo tedy potřeba děti dělit do týmů. V momentě, kdy se začínají děti plížit do banky, je potřeba regulovat jejich počet – vstupují buďto jednotlivě anebo v menších skupinkách (dvojice, trojice).

Pomůcky: 3 menší baterky (podle počtu ochranky v bance), svítící tyčinky, bankovní kořist, tj. něco, co může představovat peníze nebo zlato (my jsme využili různé kamínky, skleněnky apod.), louče (na dotvoření atmosféry).

Doba trvání: Přibližně 30 minut, dá se zkrátit nebo naopak prodloužit, záleží, jak moc ještě hra děti baví.

Prostředí: Tato hra bylo vymyšlena speciálně pro jedno konkrétní místo. Tím byl nedaleký menší kopec, obklopený lesíkem.

Příprava (prostředí, pomůcky): Hra není nijak náročná na přípravu, zvládne ji připravit i jeden člověk. V rámci pomůcek je potřeba sehnat něco, co bude představovat bankovní kořist, mohou to být různé kamínky, třeba i nabarvené barvami nebo různé skleněné kuličky, ideálně větší.

V rámci přípravy prostředí byly před schody do lesíka umístěny dvě louče, které pouze podtrhly správnou noční atmosféru, nejsou podmínkou. V lesíku pak byly náhodně rozmístěny kamínky a skleněnky, které byly označeny svítícími tyčinkami. Na stromech tak byly nalepené svítící tyčinky různých barev, které naváděly „lupiče“ na místo, kde mají hledat. Pod stromem, který byl takto označen, pak byla na zemi umístěna kořist – ze svítících tyčinek, které se dají využít jako náramky, byl vytvořen kroužek, do kterého byly umístěny kamínky nebo skleněnky, vždy několik.

Pravidla: Lupiči (hráči) mají za úkol proplížit se do banky, ukrást kořist a dopravit ji ke Godfatherovi, který čeká před bankou. Při pohybu v bance nesmí být vidět ani slyšet. V případě, že stráž nějakého lupiče chytí (posvítí na něho baterkou), musí hráč vrátit uloupenou

kořist, (pokud se k ní již dostal a měl ji v ruce) a opustit banku (vrací se tedy dolů pod kopec). Pokud je lupič vykázán z banky, počká na domluvený signál a poté se smí do banky vrátit.

Osoba v roli Godfathera reguluje počet dětí v herním prostředí. Do banky smí vstupovat lupiči jednotlivě či v menších skupinkách (dvojice, trojice), aby nedělali zbytečně velký hluk a nepřitahovali pozornost strážce.

Bezpečnost: Důležitým bodem, který byl v rámci bezpečnosti proveden, bylo seznámení s terénem za denního světla. Tentýž den, kdy probíhala noční hra, jsme s dětmi v rámci denní části programu putovali na sopku a cesta k ní vedla právě skrz lesík, ve kterém noční hra probíhala. Děti si tak nevědomky vyzkoušely terén, který je v rámci noční hry čekal.

Druhým bodem, který byl ohledně bezpečnosti proveden, bylo zajištění dostatečného počtu osob – tři instruktoři se účastnili hry v rolích strážců banky, dvě osoby zůstaly dole pod kopcem s dětmi a zároveň měly na starost sledovat hořící louče, které byly umístěny dole u kopce a osvětlovaly schody. Poslední, a tedy šestá osoba zůstala v táboře, kde hlídala ohniště.

Jako důležitou součást bezpečnosti není od věci připomenout, že před noční hrou by se děti neměly účastnit fyzicky náročných aktivit a program by měl být spíše klidnější. Protože jsme s dětmi trávili celý den až do noci, byl program v rámci celého dne v mnohem volnějším tempu. Před samotnou noční hrou proběhla příprava na noční přespání a poté jsme chystali táborák, u kterého jsme si s dětmi povídali a hráli odpočinkovější hry.

A konečně je třeba říct, že děti do hry nebyly nuceny. Se všemi dětmi jsme se sice mimo tábor přesunuli k lesíku, ale pokud se dítě bálo nebo nechtělo hrát, smělo zůstat dole pod kopcem s doprovodnými osobami a sledovat děj hry.

Popis hry: Lupiči se shromáždí před vstupem do banky (schody označené dvěma loučemi). Jejich úkolem je proplížit se do banky a tak, aby nebyli stráží viděni ani slyšeni, najít místa, kde se nachází kořist. V momentě, kdy se ke kořisti dostanou, musí ji bezpečně dopravit ke Godfatherovi, který čeká před bankou. V případě, že je lupič při krádeži chycen, musí kořist vrátit a opustit prostory banky. Lupič se může opět pokusit loupit v momentě, kdy dostane od Godfathera signál, že se může do banky vrátit. Hra končí v momentě, kdy lupiči nakradou dostatečně velkou kořist.

Reflexe: Reflexe noční hry probíhala velmi krátce a tím nejjednodušším způsobem. Je celkem logické, že děti byly po celodenním programu a adrenalinovém zážitku z noční hry dost vyčerpané a těšily se až si budou moct jít lehnout.

Po návratu do tábora jsme si společně sedli k ohništi, kde jsme se dětí velmi stručně ptali na to, jak se jim noční hra líbila, jestli se bály, jak se cítily a zda by si hru ještě někdy zopakovaly. Noční hra se setkala s obrovskou vlnou nadšení, a to dokonce i u těch nejmladších dětí. Ty z nich, které se zprvu ostýchaly nebo měly strach se nakonec odvážily a alespoň jednou se do banky pro kořist vypravily.

Nejoblíbenějším aspektem se stalo jednoznačně zvolené prostředí a tvorba té správné noční atmosféry. Děti byly nadšené především ze svítících tyčinek nalepených na stromech, ale i z těch dole na zemi, a samozřejmě největší wow efekt udělaly hořící louče dole pod kopcem.⁴

6.3 Porovnání a zhodnocení nočních her

Při porovnávání obou nočních her jsem se řídila dvěma kritérii. Prvním kritériem pro porovnání her byla míra výskytu prvků specifických pro noční hry (viz podkapitola 3.3 Specifika noční hry).

Jako druhé kritérium posloužily metodické prvky při uvádění her.

	Loupež sošky	Přepadení banky
Tma	✓	✓
Světelné prvky	Čajové svíčky v zavařovacích sklenicích, svítící tyčinky, louče, petrolejové lampy, LED reflektor.	Baterky, svítící tyčinky, louče.
Zvuky	Sešlapané PET lahve (pokud na ně dítě stoupne).	-
Kostýmy	Kostým boha Área.	-
Efekty, rekvizity	Svítící trička, soška bohyně Athény.	Bankovní lup (barevné kamínky, skleněnky)

Tabulka č.1 – Porovnání nočních her na základě míry výskytu specifických prvků (zdroj: vlastní)

⁴ Reflexe u této noční hry nebyla zdokumentována, protože v době, kdy se tato hra uskutečnila, jsem nevěděla, že se ve své bakalářské práci budu věnovat tématu nočních her. (pozn. aut.)

Zhodnocení na základě specifických prvků noční hry (viz. tabulka č.1): Pro noční hru byly jako specifické prvky vybrány – tma, světlo, zvuky, kostýmy a efekty či rekvizity.

Z výše přiložené tabulky vyplývá, že v rámci obou nočních her bylo využito světelných prvků, prakticky téměř totožných (jednalo se o svítící tyčinky a louče). V první hře byly světlené prvky navíc zastoupeny čajovými svíčkami, petrolejovými lampami a LED reflektorem.

Co se týče zvuku, ten byl zastoupen jen v první hře, a to pouze v případě, že některé z dětí šláplo na PET lahev zahrabanou pod listím.

Kostýmů bylo využito opět pouze v první hře, kdy děti do Athénina chrámu doprovázel bůh Áres.

Efekty nebyly uplatněny ani v jedné z her, naopak v obou hrách se vyskytovaly rekvizity. V první hře to byla svítící trička a soška bohyně Athény, ve hře druhé zastupovaly rekvizity barevné kamínky a skleněčky, které sloužily jako bankovní lup.

Na základě tabulky č.1 lze říct, že co se týče výskytu specifických prvků pro noční hru, byly v první z her zastoupeny tyto prvky ve všech kategoriích a ve větším množství než ve hře druhé.

	Loupež sošky	Přepadení banky
Cíle	Projít překážkami, najít sošku a dopravit ji do tábořiště.	Posbírat bankovní lup a donést ho Godfatherovi.
Rozvíjené dovednosti	Orientace ve tmě, odvaha, paměť, všímavost, obratnost, vytrvalost.	Vytrvalost, odvaha, spolupráce, orientace ve tmě, postřeh (zapojení smyslů).
Cílová skupina	Děti 7-12 let.	Děti 7-12 let.
Rozdělení hráčů	Není potřeba, pouze při překonávání překážek postupují hráči jednotlivě.	Jednotlivě, menší skupinky (dvojice, trojice).
Pomůcky	Světelné prvky (svíčky, louče, petrolejky, svítící tyčinky), provázek, PET lahve, soška, trička.	Baterky, svítící tyčinky, bankovní lup.

Doba trvání	Cca 30-40 minut (včetně přesunu).	Cca 30 minut.
Prostředí	Les a kopec s úzkým pásem stromů.	Kopec s lesíkem.
Příprava (prostředí, materiál)	Vyznačení cesty lesem (svíčky, svítící tyčinky), rozmístění triček, zahrabání PET lahví, motání pavučiny, umístění sochy.	Rozmístění bankovního lupu v lesíku, označení místa svítícími tyčinkami.
Bezpečnost	Zajištění většího počtu osob, dohled nad otevřeným ohněm, klidný program před noční hrou, nenucení do hry.	Seznámení s prostředím noční hry za denního světla, dostatečný počet osob, dohled nad otevřeným ohněm, nenucení do hry, klidný program před noční hrou.
Průběh reflexe	Kladení otázek u ohniště, záznam na telefon.	Kladení otázek a společná diskuze u táborového ohniště.

Tabulka č.2 – Porovnání nočních her na základě metodických prvků při uvádění her
(zdroj: vlastní)

Zhodnocení na základě metodických prvků při uvádění her (viz. tabulka č.2):
Z metodických prvků při uvádění her byly vybrány – cíle, rozvíjené dovednosti, cílová skupina, rozdělení hráčů, pomůcky, doba trvání, prostředí, příprava, bezpečnost a průběh reflexe.

V obou nočních hrách bylo cílem najít nějaký předmět a dopravit ho na určité místo. V první noční hře bylo hledání skupinové a jednorázové. V druhém případě hledaly děti potřebné předměty jednotlivě a pokaždé, když nějaký předmět našly a dopravily ho tam, kam měly, vrátily se zpět a hledaly znovu.

V případě rozvíjených dovedností si byly hry opět blízké. Společnou měly orientaci ve tmě, odvahu, vytrvalost. Poslední jmenovaná dovednost byla ale v každé z her rozvíjena na jiné úrovni. V prvním případě byla vytrvalost rozvíjena ve smyslu motivačním, tedy, aby se děti při nezdárném pokusu překonat překážku nevzdaly a zkoušely ji překonat znovu. Při druhé noční

hře byla vytrvalost rozvíjena především po fyzické stránce, děti musely po každém nalezení a odevzdání ukradeného pokladu hledat znovu. Při hře Loupež sošky byla navíc rozvíjena paměť a všímavost, kterou děti uplatňovaly při překonávání první překážky. V případě, že děti šláply na nějakou PET lahev, musely si zapamatovat, na jakém místě přibližně byla, aby na ni nešláply znovu. Při druhé překážce, kdy měly děti za úkol prolézat pavučinou, byla rozvíjena obratnost. Hra Přepadení banky poskytovala dětem možnost spolupráce a vymýšlení strategií, jak přelstít strážce. Kromě toho vyžadovala zapojení více smyslů zároveň (zrak, sluch) a trénovala postřeh.

Cílová skupina byla v obou případech totožná, jednalo se o děti ve věku 7-12 let.

Rozdělení hráčů při hře nebylo v prvním případě zapotřebí. Pouze při překonávání překážek postupovaly děti jednotlivě. V rámci druhé hry, která byla opět skupinová, nebylo potřeba děti dělit na týmy, pouze je v menších skupinkách vpouštět do herního prostoru.

Co se týče pomůcek, z tabulky č.2 je jasně patrné, že první hra byla v tomto náročnější. Kromě zajištění světla bylo navíc zapotřebí pomůcek na vytvoření překážek – provázek, PET lahve. Druhá hra vyžadovala jako pomůcky pouze baterky pro strážce banky, tyčinky, které označovaly místa, kde ležela bankovní kořist a předměty, které tuto kořist představovaly.

Doba trvání byla v obou případech velmi podobná, v první hře navíc docházelo k přesunu na další místo.

Hra Loupež sošky se odehrávala v rámci různých prostředí – les, kde děti sbíraly trička a kopec se stromy, kde se nacházel Athénin chrám. Při hře Přepadení banky probíhala hra jen na jednom místě a tím byl kopec s lesíkem.

Při přípravě prostředí byla opět náročnější první hra. Bylo potřeba označit cestu do chrámu (svítící tyčinky, čajové svíčky v zavařovacích sklenicích), rozmístit v lese trička, zamaskovat sešlapané PET lahve do spadaného listí, namotat mezi stromy pavučinu z provázku a umístit sošku Athény. Druhá hra vyžadovala pouze rozmístění předmětů, které měly děti hledat a označit jejich místa svítícími tyčinkami.

Protože je bezpečnost zvláště u nočních her velmi důležitá, byla na základě předchozí zkušenosti provedena při realizaci hry Loupež sošky totožně jako u hry Přepadení banky. Před hrou probíhal v obou případech klidný program, byl zajištěn dozor nad otevřeným ohněm, a tím pádem, byl zvýšen počet osob, které se na hře podílely, a konečně nebylo žádné z dětí nuceno

se hry účastnit. Při hře Přepadení banky se navíc naskytla možnost za denního světla děti seznámit s prostředím, kde se odehrávala noční hra, aniž by o tom věděly.

Protože reflexe je důležitá, ale u nočních her velice náročná, obzvlášť u menších dětí, připadala v úvahu jediná možnost a tou byla rychlá diskuze a kladení otázek. V obou případech probíhala reflexe bezprostředně po návratu do tábora, kdy se děti i vedoucí společně shromáždili u táborového ohně. Nejprve byly dětem kladeny otázky a poté mohli děti i vedoucí přispět svými postřehy do společné diskuze.

Z porovnání obou nočních her na základě tabulky č.2 můžeme říct, že obě noční hry si byly ve spoustě aspektů velmi podobné, případně se některými z nich mírně lišily. Hlavním rozdílem byla náročnost, která se týkala přípravy prostředí a množství pomůcek.

Závěr

Noční táborové programy nejsou spojeny pouze s táborovými ohni, opékáním buřtů a přespáváním pod noční oblohou. Zařazení nočních her do táborového programu může dětem nabídnout nejen zážitek či vzpomínku, ale současně jim může pomoci zmírnit strach ze tmy. Kombinace vhodně zvolené motivace a vytvoření správné atmosféry dokáže děti tak silně vtáhnout do hry, že jim tma vlastně vůbec nevádí.

Hlavním cílem této bakalářské práce bylo sestavit a realizovat noční hru v rámci nočního programu konkrétního příměstského tábora.

Teoretická část práce přiblížila dítě školního věku z pohledu vývojové psychologie, konkrétně se zaměřila na oblast motoriky, poznávacích procesů a vývoj emoční a socializační. Součástí vývojové psychologie dítěte byl i podrobnější popis strachu a dále byly uvedeny konkrétní typy strachů, které se u dětí ve školním věku objevují. K překonávání strachu může napomoci zkušenostní učení či práce s komfortní zónou. Jedná se o hlavní dva principy, jež jsou podstatou zážitkové pedagogiky. Zážitková pedagogika používá jako jeden ze svých prostředků hru, kterou stejně jako dva výše jmenované principy objasnila druhá kapitola. Jako specifické prvky pro noční hru popsala třetí kapitola tmu, světlené prvky, zvuky, kostýmy a prostředí, efekty či rekvizity a nakonec bezpečnost, která je při nočních hrách obzvláště důležitá.

Praktická část této bakalářské práce objasnila problematiku nočních her v jiných již zpracovaných pracích a přiblížila organizaci vÚžasu pod jejíž záštitou probíhají letní tábory. V praktické části byly metodicky popsány dvě noční hry a na základě stanovených kritérií byly tyto hry porovnány. Prvním kritériem pro komparaci obou her byla míra výskytu specifických prvků. Na základě tohoto porovnání vyplynulo, že z obou porovnávaných her byly pouze u první z nich zastoupeny všechny specifické prvky. Druhá rovina komparace her byla provedena na základě vybraných metodických prvků. Díky této komparaci bylo zjištěno, že obě noční hry jsou ve většině prvků shodné a liší se hlavně v náročnosti na přípravu. Možné využití této bakalářské práce vidím především v obohacení nabídky nočních her.

Po vlastních zkušenostech v roli instruktora, který připravuje pro děti noční program, můžu říct, že třebaže některé děti vypadají zpočátku velmi rozpačitě, nakonec se do hry tak ponoří, že jim tma vůbec nevádí. Touha zkoušet, objevovat a zažít dobrodružství je totiž mnohem silnější než strach.

Seznam literatury

BACUS-LINDROTH, Anne. *Mé dítě si věří*. 2. vyd. Praha: Portál, 2007. ISBN 978-80-7367-296-6.

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

ČINČERA, Jan. *Práce s hrou*. Praha: Grada, 2007. ISBN 978-80-247-1974-0.

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

JIRÁSEK, Ivo. *Zážitková pedagogika*. Praha: Portál, 2019. ISBN 978-80-262-1485-4.

KAPLÁNEK, Michal. *Volný čas a jeho význam ve výchově*. 2. vyd. Praha: Portál, 2017. ISBN 978-80-262-1250-8.

LANGMEIER, Josef a Dana KREJČÍŘOVÁ. *Vývojová psychologie*. 2. vyd. Praha: Grada, 2006. ISBN 978-80-247-1284-0.

LIEVEGOED, B. C. J. *Vývojové fáze dítěte*. 2. vyd. Praha: Baltazar, 1992. ISBN 80-900-3077-7.

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

ROGGE, Jan-Uwe. *Dětské strachy a úzkosti*. 2. vyd. Praha: Portál, 1999. ISBN 80-717-8237-8.

RUDÝ, Jan, Jindřich KAČER. *Příprava tábora*. 2. vyd. Brno: Mravenec, 2007. ISBN 978-80-86994-27-7.

ŠPIŘÍKOVÁ, Ivana, Jan KAČER. *Příměstský tábor*. 2. vyd. Brno: Mravenec, 2007. ISBN 978-80-86994-39-0.

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

VÁŽANSKÝ, Mojmír. *Volný čas a pedagogika zážitku*. 2. vyd. Brno: Masarykova univerzita, 1992. ISBN 80-210-0428-2.

ZAPLETAL, Miloš. *Jak vést letní tábor*. Praha: Mladá fronta, 1969.

ZAPLETAL, Miloš. *Velká encyklopedie her*. 2. vyd. Praha: Leprez, 1995. ISBN 80-901-8266-6.

Seznam internetových zdrojů

OBOŘILOVÁ, A. *Pedagogické a psychologické aspekty nočních aktivit pohledem táborových vedoucích*. Diplomová práce. [online]. Olomouc, Univerzita Palackého v Olomouci, Pedagogická fakulta, 2018. [cit. 2022-03-28]. Dostupné z: <http://theses.cz/>

Vzdělávací ústav živých a alternativních směrů [online]. [cit. 2022-04-08]. Dostupné z <https://www.vuzasu.cz/>

Seznam tabulek

Tabulka č.1 – Porovnání nočních her na základě míry výskytu specifických prvků

Tabulka č.2 – Porovnání nočních her na základě metodických prvků při uvádění her

Seznam příloh

Příloha č.1 – Soška bohyně Athény

Příloha č.2 – Reflexe noční hry u ohně

Příloha č.3 – Trička se svítícími křídly

Příloha č.4 – Řeční bohové a Spartáané



Příloha č.1 - Soška bohyně Athény

Zdroj: vlastní



Příloha č.2 - Reflexe noční hry u ohně

Zdroj: vlastní



Příloha č.3 - Trička se svítícími křídly

Zdroj: vlastní



Příloha č.4 - Řeční bohové a Spart'ané

Zdroj: vlastní

ANOTACE

Jméno a příjmení:	Nikita Kériová
Katedra:	Ústav pedagogiky a sociálních studií
Vedoucí práce:	Mgr. Pavla Vyhnálková, Ph.D.
Rok obhajoby:	2022

Název práce:	Využití nočních her při práci s dětmi mladšího a středního školního věku
Název v angličtině:	Use of night games while working with children of younger and middle school age
Anotace práce:	Hlavním cílem této bakalářské práce je sestavení a realizace noční hry. V praktické části tak budou podrobně popsány dvě noční hry, které byly sestaveny konkrétně pro vybrané tábory. Obě hry budou zároveň porovnány z hlediska podobnosti a odlišnosti mezi sebou, a zároveň budou hodnoceny na základě míry výskytu aspektů, které jsou pro noční hru typické.
Klíčová slova:	Dítě školního věku, strach, zážitková pedagogika, hra, noční hra, tábor, příměstský tábor.
Anotace v angličtině:	The main goal of this bachelor thesis is to create and implement a night game. Practical part describes two night games, which were created specifically for chosen camps. These two games are compared from the point of their similarities and differences and are evaluated on the basis of the degree of occurrence of aspects that are typical for a night game.
Klíčová slova v angličtině:	School age child, fear, pedagogy of experience, game, night game, camp, suburban camp.

Přílohy vázané v práci:	Příloha č.1 – Soška bohyně Athény Příloha č.2 – Reflexe noční hry u ohně Příloha č.3 – Trička se svítícími křídly Příloha č.4 – Řečtí bohové a Spart’ané
Rozsah práce:	55 stran
Jazyk práce:	Český