

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI

PEDAGOGICKÁ FAKULTA

Ústav pedagogiky a sociálních studií

Bakalářská práce

Nikola Galandáková

Hra a její preference u dětí na letním táboře

Olomouc 2022

vedoucí práce: Mgr. Dana Cibáková, Ph. D.

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci zpracovala samostatně pod vedením Mgr. Dany Cibákové, Ph. D., uvedla všechny použité odborné a literární zdroje a dodržovala zásady vědecké etiky.

V Olomouci dne

.....

Nikola Galandáková

Děkuji Mgr. Daně Cibákové, Ph.D. za pomoc, cenné rady a připomínky, které mi poskytla při zpracování mé bakalářské práce.

Obsah

Úvod	6
1 Hra	7
1.1 Znaký hry	7
1.2 Teorie hry	8
1.3 Klasifikace a druhy her	10
1.4 Vývojové etapy hry	17
1.4.1 Hra mladšího školního věku	18
1.4.2 Hra staršího školního věku	19
2 Letní dětský tábor	20
2.1 Rozdělení táborů	20
2.2 Táborový personál	21
2.3 Příprava tábora	24
3 Definice a pojetí volného času	26
3.1 Funkce volného času	27
3.2 Nestátní neziskové organizace dětí a mládeže	28
3.2.1 YMCA	29
3.2.2 Junák	30
3.2.3 Pionýr	30
3.2.4 Česká tábornická unie	31
4 Empirická část	32
4.1 Stanovení průzkumných cílů	32
4.2 Představení průzkumného vzorku	32
4.3 Metoda a průběh průzkumu	33
4.4 Výsledky průzkumu	34
4.5 Shrnutí průzkumu	51
Závěr	53

Seznam použité literatury	54
Seznam použitých internetových zdrojů	56
Další zdroje.....	57
Seznam grafů.....	58
Seznam příloh.....	59

Úvod

Pro vypracování mé bakalářské práce jsem si zvolila téma „*Hra a její preference u dětí na letním táboře*“, jelikož už čtvrtým rokem jezdím jako oddílový vedoucí na letní dětský tábor do Domašova nad Bystřicí pod záštitou Sigmy Lutín, mám tím to způsobem k danému tématu hodně blízko. Hlavním cílem mé bakalářské práce je charakterizovat hru a její náležitosti a zjistit, jaké hry preferují děti na letním dětském táboře v Domašově nad Bystřicí.

Teoretickou část jsem rozdělila na tři hlavní kapitoly, které se zaměřují na hru, letní dětský tábor a pojetí volného času. Hlavním klíčovým slovem mé práce je hra, při psaní jsem se tedy zabývala její definicí, znaky, různými teoriemi, klasifikací her od E. Suchánkové a vývojovými etapami hry, především mladšího a staršího školního věku. Druhou důležitou kapitolou je letní dětský tábor, při této kapitole jsem se zaměřila na jeho rozdělení a druhy, základní táborový personál a přípravu tábora. Poslední kapitola teoretické části definuje volný čas, jeho funkce a nestátní neziskové organizace (YMCA, Junák, Pionýr a Česká táborová unie).

V empirické části se zabývám dotazníkovým šetřením, které je určené pro účastníky již výše zmíněného letního tábora. Jako první se zabývám stanovením průzkumných cílů, v této podkapitole vymezuji hlavní a dílčí cíle průzkumu. V druhé podkapitole se věnuji základním informacím ohledně zvoleného tábora. V posledních dvou podkapitolách se zabývám výběrem zvolené průzkumné metody a vyhodnocením průzkumného šetření, které mělo za úkol zjistit jaké hry děti preferují a naopak, s kým, s čím a kde si nejraději hrají, jak využívají zbylý volný čas na táboře, jaké mají mimoškolní aktivity, co mají na táboře rády a z jakého důvodu na tábor jezdí.

1 Hra

„Každý z nás zná hru – zná ji ze svědectví vlastního prožívání i z poznávání svého každodenního lidského okolí“ (Fink, 1993, s. 31).

Hra je svobodná činnost skupiny, jedince, dítěte i dospělého, která je časově ohraničená a jejím cílem je, aby se u ní jedinci zabavili a zrelaxovali. Je to forma činnosti, která se liší od práce i od učení. Pro předškolní věk dítěte je hra brána jako nejvýznamnější prvek výchovy, neboť je pro něj tou nejpřirozenější a nejčastější aktivitou. Dítě se díky hře vyvíjí a projevuje svoji skrytou stránku a také mu přináší blažený pocit uspokojení.

Suchánková (2014) považuje hru za specifickou formu učení a důležitý prostředek k sebepoznání, během hry totiž dochází k formování jedinci osobnosti. Hra by měla být vnitřně motivovaná a měli bychom v ní nacházet seberealizaci. Hra se realizuje v určitém čase, na určitém místě, za daných podmínek a také má úzkou spojitost s učením a s prací člověka.

Na hru můžeme pohlížet z mnoha aspektů, konkrétně se jedná o aspekt poznávací, emocionální, procvičovací, motivační, pohybový, fantazijní, tvořiví, rekreační, sociální, terapeutický a diagnostický. Pro některé typy her je důležité využití různých speciálních pomůcek, kterými jsou herní pomůcky, hračky, sportovní náčiní, nástroje a přístroje (Průcha, Mareš, Walterová, 2003).

„Hra je činnost dobrovolná a dítě by při ní mělo vycházet z vlastních představ a samo si určovat pravidla. Dítě se ve hře učí, získává zručnost, zkouší, hledá, přemýšlí a improvizuje. To vše činní spontánně, dobrovolně a z poznávacího hlediska někdy pomalu a s oklikami“ (Opravilová, 2016, s. 89).

1.1 Znaky hry

Skrze základní znaky hry můžeme zjistit, jestli si děti skutečně hrají a jestli pro ně aktivita, kterou jsme připravili byla skutečně hrou s náležitými znaky. Základními znaky hry tedy jsou spontánnost, zaujetí, fantazie, radost, tvořivost, opakování a přijetí role. Kořátková (2005) popisuje význam jednotlivých základních znaků:

Spontánnost lze spatřit v aktivním přirozeném chování, v improvizaci a bezprostředním jednání. Dítě se samovolně zapojuje do průběhu hry, stanovuje si své záměry, cíle a uplatňuje své vnitřní zdroje.

Zaujetí je stav, kdy je dítě zcela pohlceno činností, kterou vykonává. Nevnímá okolí ani podněty, které s hrou nesouvisí. Nechce se své hry vzdát, brání ji, projevuje nesouhlas s přerušením hry.

Fantazie se objevuje ve hře před 3. rokem, při výběru pomůcek, hraček a při různých částech hry. Důležitým mezníkem fantazie je mezi 3.-6. rokem, dítě skrze ni zapojuje a obohacuje své představy a zkušenosti, sjednocuje jednotlivé informace a pomáhá překonat hranice jejich dětských možností.

Radost a uspokojení jsou patrné v obličejí zaujatého dítěte. Viditelné příčiny jsou smát se nahlas, usmívat se, gesty a pohyby ukazovat radost, vzrušení a spokojenost. Může se projevit i samomluva, která uskutečňuje a umocňuje emoce.

Tvořivost se vyznačuje novým a originálním upravováním, tvořením skutečností z okolí a používáním nových kombinací. Tvořivost má velice pestrou povahu, od tělesné a pohybové tvořivosti, přes vytváření a vymyšlení různých příběhů, volbou a tvořením originálních kostýmů nebo rekvizit, přes hledání novotvarů, různých jazykových prostředků, slovních spojení, až k prostorové a plošné konstrukční činnosti.

Opakování je nejdominantnějším znakem hry. Dítě se rádo vrací ke hře, kterou si vyzkoušelo. Dítě je šťastné, že si může znovu užít situaci či příběh, který má prozkoumaný a zvládá se v něm lépe orientovat. Díky opakování her, především pohybových, dítě trénuje a zlepšuje své určité dovednosti.

Přijetí role zkoumá jednání druhých a určuje základní atributy jejich života a povolání. Dítě si podle svého uvážení a zájmu přetváří dané situace, ve kterých si volí svoji roli, kterou poté naplňuje podle svých zkušeností, představ a odporovaného chování, na závěr svou roli ověřuje s ostatními sociálními rolemi. (Kořátková, 2005)

Dalšími znaky hry jsou vnitřní svoboda a svobodná volba, smysluplnost, samoučelnost, duševní pravidla, nápaditost a nestresující stav mysli, tyto znaky uvádí Suchánková (2014).

Mišurcová (1980, s. 7) ve své knize uvádí, že: „*Hra jako jedna z hlavních činností dítěte je účinným, nesčetnými generacemi ověřeným pomocníkem při jeho výchově a vzdělání. Výchovný význam hry pramení z funkce, kterou má pro utváření člověka činnost. Při výchově je našim úkolem usměrňovat činnost dětí tak, abychom v nich rozvinuli a utvářeli vlastnosti, které jsou žádoucí a cenné z hlediska jednotlivce nebo socialistické společnosti*“. Hrou můžeme děti hlouběji poznávat a pozorovat jejich chování. Na základě těchto poznatků můžeme děti lépe vychovávat.

1.2 Teorie hry

Teorie hry nemá přesnou definici ani koncepci dětské hry, které by se všichni drželi. Každý autor popisuje teorii po svém a vytváří si tak svou vlastní definici teorie.

Duplinský (2001) ve svém článku Dětská hra a psychologie, uvádí následující teorie známých autorů. Historicky nejstarší teorií je tzv. Schiller – Spencerova teorie, ve které se uvádí, že hlavní ideou je chápání pojetí hry, jako uvolňování přebytečné energie. Jednou z historicky nejznámějších teorií je tzv. teorie přípravného cvičení švýcarského filozofa K. Groose, který vnímá hru jako formu určitého výcviku pro budoucí činnosti jedince v dospělém životě. Dle Groosova názoru je hra považována jako cvičení pro život. Hra jako reflexe reality, tak se nazývá teorie sovětského psychologa S. L. Rubinštejna, který chápe hru jako činnost, která odráží vztah dětské osobnosti ke skutečnosti. Podle jeho názoru dítě uplatňuje svůj vztah ke světu za pomoci přetvoření světa jeho fantazií.

Velice známá a využívaná teorie je tzv. teorie kognitivního vývoje od švýcarského přírodovědce a psychologa J. Piageta, jeho základním principem kognitivního vývoje byla kombinace dvou procesů asimilace a akomodace (Kohoutek, 2008).

Asimilace spočívá v přijímání a osvojování nových informací a zkušeností. Akomodací se daný jedinec přizpůsobuje prostředí a učí se ho přijímat. Psycholog J. Piaget rozděluje svou teorii do čtyř vývojových stádií:

- **Senzomotorické stádium** – od narození do 2 let dítě (dítě poznává svět za pomoci pohybů a jeho smyslů, díky nim získávají povědomí o stálosti objektů).
- **Předoperační stádium** – od 2 do 7 let dítěte (dítě používá jazyk a egocentrické myšlení).
- **Stádium konkrétních operací** – od 7 let do 12 let dítěte (dítě dokáže logicky uvažovat o jistých událostech a chápe stálost počtu, množství a hmotnosti).
- **Stádium formálních operací** – 12 let dítěte a více (zvládá logicky přemýšlet o abstraktních pojmech) (Kohoutek, 2008).

Fröbel se zaměřoval na zkvalitnění dětské hry, prostřednictvím didaktických pomůcek reguloval hru ve prospěch učení se určitým dovednostem a pochopení vztahových spojení. Svoboda používal hry v promyšlených metodicky cílených aktivitách, které se vyznačovaly pedagogickým záměrem a propojeným sjednoceným charakterem. Americký psycholog Stanley Hall měl svoji rekapitulační teorii. „*Její podstatou je, že dítě ve svých hrách, od těch nejjednodušších až po stále složitější, rekapituluje vývoj lidstva*“ (Kořátková, 2005, s. 12). Psychoanalytik Sigmund Freud u dětí vyzoroval, že odraz skutečnosti se promítá a objevuje v hravých motivech dítěte. Freud je přesvědčen, že „hra je projekce různých rušivých podnětů“,

s kterými se dítě vypořádává pomocí hraček, jevů a nadpřirozených postav, skrze které pak nastaví různé katastrofické situace (Kořátková, 2005).

Svobodová (a kol., 2010, s. 99) ve své knize zmiňuje pohled německého filozofa E. Finka, který praví, že: „*Hra nás obdarovává přítomností. Hra přerušuje souvislost našeho životního běhu, protože není zatěžkána pachtěním za jeho konečným cílem. Ve hře si prožijeme lásku, smutek i těžký žal, hrajeme vážnost, pravdu, touhu i smrt. Život se ve hře zobrazuje jako v zrcadle. Hrajeme život a život si hraje s námi*“.

1.3 Klasifikace a druhy her

Klasifikace her je velice různorodá, každý autor používá svou vlastní členitost her podle vlastních zkušeností a potřeb, jednotné rozdělení her tedy neexistuje. Nejčastěji hry rozdělujeme podle určitých kritérií, kterými jsou pohlaví, věk, počet hráčů, čas, prostředí, rozvinutých schopností, typů činnosti, aj.

„*Znalost typologii her napomáhá učitelkám uvědomit si, jaké hry u dětí převládají, které jsou oblíbené, které méně, co ve své hře děti rozvíjejí, zda a jak se zapojují do skupinových her, v jakém prostředí si hrají rády a s čím. Hra dítěte je velmi rozmanitá a bohatá, a to z mnoha pohledů. Hra může probíhat za různých organizačních podmínek, v různém prostředí materiálním, psychosociálním, může se jí účastnit různý počet hráčů rozdílného věku, může rozvíjet řadu vědomostí, dovedností, schopností, může být různě motivovaná, volná či vedená*“ (Suchánková, 2014, s. 51).

Vybrala jsem si klasifikaci her podle Suchánkové (2014), která je rozčleněná do třinácti hledisek, jež jsou významné pro předškolní období dítěte. Její klasifikace her se může prolínat i s klasifikacemi jiných autorů (Mišurcová, Opravilová, Caillois, aj.).

I. Hledisko míry vedení

Základním členěním her podle hlediska míry vedení jsou hry spontánní, navozené a vedené (řízené).

Hry spontánní by měly být základem pro hry navozené a vedené. Jsou vnitřně motivované a vznikají z dětských potřeb a zájmů. Děti si samy vybírají s kým, s čím, jak, kde, kdy a jak dlouho si budou hrát. Samy si také určují záměr, námět a způsob, jakým budou svou hru uskutečňovat.

Hry navozené jsou činnosti, které pedagog dětem nabízí a pro které je i sám motivuje („Mohl by si poskládat puzzle.“ „Nakresli mi tvoji oblíbenou hračku, o které stále mluvíš.“).

Hry vedené mohou mít více podob, na základě míry navození, vedení a řízení. Do těchto her pedagog zasahuje svým jednáním. Z hlediska praxe bývají tyto hry označovány jako řízené, didaktické či edukační. Herní činnosti by měly naplňovat vytyčené vzdělávací cíle a dosahovat očekávaných výstupů dětí. Didaktická hra může být jakákoliv hra, která v sobě nese nějaký vzdělávací cíl. Neméně známým termínem je i edukační hra, která pochází z anglického pojmu „education“, který spojuje naše pojmy výchova a vzdělávání. Edukační hra je ekvivalentem didaktické hry.

II. Hledisko organizace

Členění her z organizačního hlediska souviselo s předchozím způsobem práce s dětmi, ve které byly činnosti a hry dítěte vedené učitelkou a volné hře se připisoval jen určitý čas. S jeho členěním her na hry tvořivé a hry s pravidly, se můžeme stále u některých pedagogů setkat (Suchánková, 2014).

Hry tvořivé jsou přiřazeny ke spontánním hrám, kde si dítě samo určuje, co a jak chce dělat. Důležitým aspektem pro tyto hry je vytvoření vztahu k materiálnímu prostředí. K tvořivým hrám zahrnujeme předmětové hry (práce s předměty), námětové hry (napodobování sociálních rolí), dramatizační hry (zapojení vlastní fantazie – vlastní postavy, svět, děj) a konstruktivní hry (dítě se učí tvořit – práce s materiálem, hračkami, předměty).

Hry s pravidly jsou propojené s tvořivými hrami, důležitou součástí těchto her je navazování interakce s ostatními hráči. Hry s pravidly si zakládají na dodržování stanovených pravidel a postupů, skrze které se dítě podřizuje cílevědomému jednání. Do této kategorie her patří pohybové hry (kolektivní hry; hry s míčem, nástroji a nářadím; hry s pohybem, s říkadly a písněmi; tanec; běh; aj.) a intelektuální – didaktické hry (společenské hry, deskové hry, logické hry, aj.) (Mišurcová, 1980).

III. Hledisko druhu aktivity

Hry se člení podle typu vykonávané aktivity. Suchánková (2014) čerpala z klasifikace podle Opravilové (2004), která hry rozděluje na hry napodobovací, dramatizující, konstruktivní a fiktivní.

Hry napodobovací dovolují dětem vytvářet a realizovat příběhy lidí z jejich okolí, života, pohádek či televize. Patří sem hry na rodinu, poštu, doktora, řemeslníka, prodavačku, princeznu, čaroděje, aj.

Hry dramatizující vedou k řešení problému, prožívání příběhů, vytváření vlastních postojů a názorů k navozeným situacím a zkoumají témata z různých úhlu pohledu.

Hry konstruktivní spočívají ve vytváření a vyhotovování konkrétních výtvorů a navazují na manipulační hry. Konstruktivní hry zahrnují hry s kostkami, se stavebnicemi (stavění autodráh, domů, aut, aj.), výtvarné a pracovní činnosti (malování, stříhání, lepení, aj.)

Hry fiktivní jsou propojené s dramatickými a námětovými hrami. Děti skrze tyto hry rozvíjí svoji fantazii, tvořivost, upravují skutečnost, projevuje se jejich dětská originalita a vynalézavost.

Košťátková (2005) představuje další dva typy her v souvislosti s uspokojením potřeb, kterými jsou pohybové hry a sociální hry.

Hry pohybové slouží k procvičování, upevňování a osvojování fyzických dovedností dětí. Patří sem hry sportovní, taneční, pohybově-improvizační, dále různé honičky a prolézačky.

Hry sociální jsou spojovány s hrami námětovými, dramatizujícími, konstruktivními i pohybovými. Sociální hry naplňují rostoucí potřebu hrového partnera, vrcholem sociální hry je kooperativní hra.

IV. Hledisko příčiny hry

Jedná se o typologii francouzského filozofa Cailloise (in Suchánková, 2014), který svou typologii rozčlenil do čtyř základních principů, které děti nabádají k hraní. Prostřednictvím Cailloisovi typologie může sledovat odchylky v dětském projevu a chování, jež mohou pedagogům pomoci s vytvořením adekvátního prostředí pro hru. V tomto hledisku členíme hry na aleatorické hry (princip alea – náhoda), agonální hry (princip agon – soutěž, zápas), mimikrické hry (princip mimikry – proměna, nápodoba) a vertigonální hry (princip ilinx – závrať). Podle Šmelové a Rýdla (in Suchánková, 2014) obsahuje Cailloisova herní typologie všech pět vzdělávacích oblastí předškolního vzdělávání podle aktuálního kurikula (biologickou, interpersonální, sociální a kulturní, psychologickou a enviromentální). V praxi se často objevují kombinace principů, převážně tedy principy soutěže a náhody nebo závratě a námětu.

Hry aleatorické jsou založeny na náhodě a štěstí, neboť se nedají přímo ovlivnit. O tom, kdo hru vyhraje rozhoduje samotný osud. Patří sem hry s kartami, s kostkami, rozpočítavadla, člověče nezlob se, pexeso, sázky, videohry, počítačové hry aj. Tyto hry dovolují dětem zažít pocit výhry i prohry bez toho, že by srovnávaly své schopnosti. V některých hrách se může objevovat i princip soutěže, důležité je přitom podporovat princip náhody, který ve hře převládá.

Hry agonální vychází z touhy zvítězit vlastními silami, jsou založeny na principu soutěže, zápasu či soutěžení. Patří sem sportovní hry (přetahování, prolézání, fotbal, zápasy) nebo vědomostní hry. Tyto hry poměřují výkony a vědomosti dětí, z pedagogického hlediska nejsou agonální hry příliš vhodné. Každé dítě se rozvíjí svým individuálním tempem, mohou se objevit i tělesné či psychické nevýhody, které dětem nedovolují zažít úspěch. Děti s psychickými poruchami používají v těchto hrách násilí a agresivitu, za účelem vyhrát za každou cenu.

Hry mimikrické jsou založeny na principu proměny, kdy dítě na sebe bere na určitou dobu podobu někoho jiného. Mimikrické hry zahrnují napodobování, předstírání a hraní rolí. Uplatňují se zde hry s panenkami, loutkami a hračkami, iluzivní a imitační hry a hry na hraní různých rolí za pomoci dostupných kostýmů a jejich využívání. Zde se psychopatologické jevy projevují narušením vlastní osobnosti a může dojít až k rozdělení osobnosti.

Hry vertigonální jsou založeny na fyzickém prožitku, závratí a vychýlení z rovnováhy. Sem řadíme hry na houpačkách, opičí dráhy, překonávání překážek, kolotočích a hry s projevem „extrémní odvahy“. Zde může dojít k poruše chování spojené s nedostatkem přirozených zábran. Velkým a negativním rizikem je dosažení zážitku i za pomoci návykových látek, jako jsou drogy a alkohol.

V. Hledisko motivace

Z vnitřní motivace jedince vychází skutečnost, která je brána jako jeden ze základních znaků hry. V praxi se můžeme setkat s aktivitami, které jsou zvnějšku motivované, při těchto aktivitách je důležité, aby byly dodržovány a naplněny i ostatní znaky hry, abychom tu danou aktivitu mohli považovat za hru. Z hlediska motivace členíme hry na hry vnitřně motivované a herní činnosti zvnějšku motivované (Suchánková, 2014).

Hry vnitřně motivované vychází ze spontánní hry, prostřednictvím těchto aktivit projevuje dítě autonomní chování. Dítě si samo určuje záměr, námět a způsob hry, dále si vybírá s kým, s čím, kdy, kde a jak dlouho si bude hrát.

Mezi **herní činnosti zvnějšku motivované** lze zařadit ostatní herní činnosti, které jsou podněcované, navozené, vedené a řízené. Tyto herní činnosti se neodvíjí přímo podle potřeb a zájmu dětí, ale jsou důležitým prostředkem k dosažení cílů, především těch vzdělávacích.

VI. Hledisko věku a vývoje osobnosti

S narůstajícím věkem dítěte se vyvíjí jeho osobnost, na základě, které se hry postupně odlišují. Z psychologického hlediska věku lze hry členit na hry kojenců, batolat a předškoláků.

Typologii her, které se budu věnovat je rozdělena podle Příhody (1967), která vychází z vývoje dítěte. Příhoda rozlišuje instinktivní hry (raný věk), senzomotorické hry, intelektuální hry a kolektivní hry (předškolní věk).

Hry instinktivní jsou hry nepodmíněně reflexní, mezi které patří hry experimentační (kousání), lokomoční (skákání, běhání), lovecké (honičky), agresivní a obranné (unikání, škádlení), sexuální (dvoření, laškování) a sběratelské.

Hry senzomotorické zahrnují hry hmatové (uchopování, trhání, lechtání), motorické (házení, lezení, manipulace s předměty, aj.), sluchové (hudebně-rytmické, pískání, troubení) a zrakové (prohlížení, zrcadlení).

Hry intelektuální jsou hry funkční (houpání, hrabání), námětové (na maminku, na zvířátko), napodobivé (uklizení, pracování, holení, koupání), fantastické (ošetřování panenek), hlavolamové a skládací (skládání obrazců, vymotávání předmětů) a konstruktivní (vystřihování, stavění, tvoření).

Hry kolektivní jsou hry soutěživé (míčové, atletické), pospolitě (turnaje, táboření, hry na školu), rodinné (hry na maminku a tatínka) a stolní (karty, domino).

Podle Piageta (in Suchánková, 2014) a jeho teorie kognitivního vývoje lze hru členit na hru cvičební, symbolickou, konstruktivní a hru s pravidly. Podle věku členíme hry na hry určené pro skupinu dětí věkově homogenní (stejný věk) a věkově heterogenní (různý věk).

VII. Hledisko rozvíjené oblasti osobnosti

Hra podporuje osobnostní rozvoj dítěte, rozvíjet se může jak po fyzické stránce, psychické stránce tak i po sociální stránce. Na základě souladu s předškolním vzděláváním je důležité volit hry tak, aby komplexně rozvíjely osobnost dítěte. Avšak i dnes se stále můžeme potkat s členěním her podle rozvíjené oblasti osobnosti, na kterou chce daný pedagog cílit.

Hry rozvíjející fyzickou oblast rozvíjí hry, které jsou zaměřené na jemnou a hrubou motoriku, grafomotoriku, smyslové vnímání aj. Řadíme sem tedy hry lokomoční, nelokomoční, pohybové, smyslové, psychomotorické a manipulační.

Mezi **hry rozvíjející psychickou oblast** lze zařadit hry jazykové a řečové; sluchové; dramatizační; námětové; smyslové; paměťové, dále také sem patří hry zaměřené na pozorování, určování a pojmenovávání určitých předmětů; hry na rozvíjení tvořivosti, fantazie a představivosti; hry rozvíjející myšlení, myšlenkové operace a přemýšlení o vlastním myšlení a také hry na rozvoj sebehodnocení, sebezpoznání a sebeovládání.

Mezi **hry rozvíjející sociální oblast** patří hry sociální, interaktivní, slovesné, literární, výtvarné, hudební a ekologické, dále hraní rolí, společenské hry, dramatické hry a také praktické činnosti jež uvádí dítě do lidského světa.

Hanuš a Chytilová (in Suchánková, 2014) člení hry pro rozvoj osobnosti na hry kombinované (rozvoj celé osobnosti) a hry pomocné (motivační hry, hry pro pobavení, hry pro navození atmosféry). Tohle členění je spojováno se zážitkovou pedagogikou, dále jej můžeme využívat při specifických herních programech nebo např. v rámci celodenních a vícedenních pobytech, jako jsou tábory či školy v přírodě.

VIII. Hledisko rozvíjeného typu (složky) inteligence

Hledisko se člení podle rozvíjené složky inteligence a vychází z osmi typů inteligence: jazykově-verbální, logicko-matematickou, zvukově-hudební, tělesně-pohybovou, intrapersonální (vnitřní), interpersonální (společenskou), vizuálně-prostorovou a přírodní, tuto typologii inteligence vytvořil Gardner (in Suchánková, 2014). Prostřednictvím této typologie člení Hanuš a Chytilová hry podle výchovných cílů na hry rozvíjející jazykovou, hudební, prostorovou, pohybovou, matematicko-logickou, intrapersonální a interpersonální inteligenci a vztah k přírodě.

IX. Hledisko počtu hráčů

Členění těchto her závisí na počtu zúčastněných hráčů, hledisko rozlišuje hry individuální, párové, skupinové a kolektivní.

X. Hledisko pohlaví

Hry podle pohlaví se v praxi člení na dívčí hry a chlapecké hry. Hledisko vychází z vypořádaných činností, které odpovídají jednotlivým pohlavím a také vychází z genderových stereotypů společnosti, kterými jsou děti ovlivněny od útlého věku. Genderové stereotypy nám určují, jaké vlastnosti a činnosti mají muži, a jaké mají ženy (barvy, hračky, profese, aj.). V předškolním období si děti nejraději hrají s dětmi stejného pohlaví. Dětem by se neměla odpírat možnost volby ve výběru hračky na základě genderových stereotypů, některé děti podle Hilla (in Suchánková, 2014) mohou odmítat si hrát s hračkami pro opačné pohlaví, ale toto rozhodnutí bychom měli nechat na nich a neomezovat je v jejich svobodné volbě.

Dívčí hry se v období předškolního věku zaměřují především na námětové hry (hra na maminku, doktorku, učitelku, aj.) a také na hry s panenkami a plyšovými hračkami.

Chlapecké hry spočívají spíše v konstruktivních hrách se stavebnicemi, pohybových hrách či na hry s dopravními prostředky.

XI. Hledisko prostředí

Podle místa, kde se hry uskutečňují, je lze členit na hry venkovní (exteriérové) a vnitřní (interiérové). V domácím prostředí si dítě herní místo volí samo, kdežto v mateřské škole je herní prostředí většinou určeno na základě organizačních činnosti během dne nebo na základě náhodných okolností, jako je třeba počasí.

Venkovní hry lze realizovat na školní zahradě, během výletu, vycházky nebo v rámci školy v přírodě. K venkovnímu prostředí patří zejména hry pohybové, dále také hry manipulační, konstruktivní, smyslové, aj. Venkovní prostředí lze využít jak pro didaktické hry, tak i pro spontánní hry.

Vnitřní hry jsou realizovány v místnostech uvnitř mateřské školy, jako jsou herny, třídy, tělocvična nebo taneční či divadelní sál. Ve vnitřních prostorách děti dodržují stanovená pravidla, jak se v prostorách chovat apod. Vnitřní hry mají nejrůznější charakter, můžeme do nich zařadit i hry, které se realizují ve venkovním prostředí, ale musíme je upravit tak, aby odpovídaly parametrům vnitřních prostor.

XII. Hledisko využití hraček a pomůcek

Někdy si děti hrají s hračkami (pomůckami), někdy si zas hrají bez nich. Podle tohoto hlediska můžeme hry rozdělit na hry s hračkami a pomůckami (hry se stavebnicí, malování, míčové hry) a hry bez užití hraček a pomůcek (jazykové hry, taneční hry). Při některých typech her můžeme pomůcky využívat, ale lze se obejít i bez nich (pohybové hry).

XIII. Hledisko času

Z časového hlediska můžeme hry členit na krátkodobé hry, střednědobé hry a dlouhodobé hry. Při volnočasových aktivitách dětí školního věku nebo na táborech či výletech můžeme využívat rozdělení her podle Zapletala (1973), který je dělí na hry krátkodobé, etapové (dlouhodobé), celotáborové, noční a denní. V rámci herního programu v mateřské škole se hry rozdělují na hry krátkodobé a dlouhodobé.

Hry krátkodobé lze realizovat s dětmi v každodenních hrách nebo krátkodobějších (týdenních) herních projektech. Jedná se o herní tematické projekty, které vychází ze školního vzdělávacího programu, který je vytvořen v souladu s plány školy (např. týdenní plán).

Hry dlouhodobé na sebe navazují v delším časovém období. Herní programy či projekty jsou uskutečňovány po dobu jednoho až tří měsíců (tvořeny na základě vzdělávacího programu) nebo také ve speciálně zaměřených časových intervalech (herní program učení anglického jazyka, aj.) (Suchánková, 2014).

1.4 Vývojové etapy hry

Hra je pro vývoj dítěte velice důležitá, skrze hru dítě prochází všemi vývojovými etapami. Každá vývojová etapa má své vlastní specifické rysy, diferencovat lze tedy hru od kojenců, přes batolata, děti předškolního věku, školního věku, až k adolescentům a dospělým. Každé dítě je jedinečné a jiné, proto i mezi stejně starými dětmi můžeme spatřit odlišnosti ve hře. Hru uchopí podle svého uvážení a pochopení, které ve hře projevují a rozvíjí (Suchánková, 2014).

Podle S. Millarové (in Svobodová a kol., 2010, s. 102) lze z pohledu sociálního vývoje dítěte určit čtyři vývojová stádia hry, která naznačují sociální vyspělost jedince. Jsou to:

- **Samostatná hra** se objevuje již u kojenců především v manipulační podobě. Jedná se o hraní si s prstíky, bouchání do chrastítka, hraní si s mluvidly. Později začíná stavět kostky, jezdit s autíčky, houpat se na koničkovi, hrát si s panenkami atd. Vývojové stádium samostatné hry se projevuje nejpozději do tří let věku dítěte.
- **Paralelní hra** znamená, že si děti hrají vedle sebe, ale každý zvlášť. Význam hry spočívá v napodobování toho druhého a motivaci k experimentování. Děti spolu mohou komunikovat, ale většinou se jedná o komunikaci ohledně výměny nebo zapůjčení hračky.
- **Sdružující hru** můžeme chápat jako mezistupeň mezi hrou paralelní a kooperativní. Děti si hrají stále samy, občas spolu komunikují i spolupracují, příklad: „*Tereška si hraje na maminku a uklízí dům, Tomáš si hraje na tátu a opravuje auto.*“ Hra sdružující se objevuje v námětových i konstruktivních hrách.
- **Kooperativní hra** si zakládá na spolupráci a je považována za jednu z vrcholných dětských her. Děti se spolu domlouvají na pravidlech, spolupracují, řeší různé situace a pomáhají si. Prostřednictvím kooperativní hry si děti mohou vyzkoušet

různé sociální role i sociální postavení ve skupině. Ke kooperativní hře patří hra na schovávanou, společné stavění, hra na policii a zloděje, aj. (Svobodová a kol., 2010, s. 102).

1.4.1 Hra mladšího školního věku

Hra v období mladšího školního věku je více propracovaná a promyšlená do detailu. Dítě mezi šestým a jedenáctým rokem zvládá využívat svůj kombinační smysl, projevuje schopnost plánovat a umí jednat se záměrem. Hra přestává být hlavní dětskou činností a od základu se proměňuje. Prostřednictvím hry dochází k upevňování zájmů a ucelování těch dlouhodobých zájmů (Suchánková, 2014).

V mladším školním věku se stále prolíná **symbolická hra**, prostřednictvím hry dítě připisuje předmětu určitou podobu, kterou přenáší na zastupující předmět, jež představuje daný konkrétní symbol. S narůstajícím věkem a zkušenostmi dítěte se stává jeho reprezentace skutečnosti přesnější, hra je konstruktivnější a přizpůsobuje se realitě. Se zvýšenou sociální adaptací nepotřebuje dítě zkreslovat realitu ani používat symbolické náhražky předmětů.

Kolem osmi let věku jsou pro děti důležité **hry s pravidly** a **hry konstruktivní**. „*Význam her s pravidly vzrůstá postupně s vývojem dítěte ve společnosti, pravidlům se děti učí od druhých*“ (Suchánková, 2014, s. 50). V tomto období jsou oblíbené stolní hry (kostky, člověče nezlob se, karty, dáma, atd...), které jsou na dodržování pravidel postavené. Herní pravidla se prolínají ve všech typech her, samotná hra souvisí s morálkou každého jedince a vychází z disciplíny, a hlavně z kolektivních pravidel. Konstruktivní hry pochází z her symbolických, směřují k tvorbě, k vyhotovení propracovanějších konstrukcí a k řešení problémů.

Dalšími oblíbenými hrami jsou nadále i **pohybové hry** (jízda na kole, bruslení, hraní různých míčových her), **hudební hry**, **dramatické hry** (maňáskové a stínové divadlo, dramatizace pohádek a různých příběhů), **slovní hry** a **námětové hry** (Suchánková, 2014).

Školák stále potřebuje hru a vhodné hračky ke svému zdravému vývoji, neboť školní věk je provázen hrou stejně jako učením. **Hračky dětí v mladším školním věku** jsou: stolní hry (karty, domino, dáma), panenka s vybavením, plyšové hračky, stavebnice konstruktivního typu (Lego), hlavolamy, sportovní vybavení (švihadlo, míč, kolo, brusle, sáně), hlavolamy, mechanické hračky, rébusy, souprava pro malířské práce apod. (Mišurcová, 1980, s. 95).

1.4.2 Hra staršího školního věku

Mezi jedenáctým a osmnáctým rokem dochází k pochopení odlišností mezi hrou a prací. Do třináctého roku zůstávají v oblibě hry z předešlého mladšího období, po šestnáctém roce se charakter hry značně mění a postupně přechází z dětských her na hry dospělé.

V tomto období převládají nejvíce **kolektivní hry**. Velice oblíbené jsou bojové hry, díky kterým se děti sdružují do týmů a následně mezi sebou soupeří. Kromě boje je láká i dobrodružství. V průběhu her se objevuje tematika hledání pokladu, odhalování tajemství zasypaných chodeb a romantických hrdinských příběhů. Můžeme sem zařadit i večerní a noční hry v přírodě, které má mládež také v oblibě (Mišurcová, 1980).

Nejvíce rozvíjené jsou **hry sportovní**, ve kterých mládež dosahuje výtečných výkonů. Oblíbené jsou všelijaké soutěživé hry, kam patří všechny míčové hry, hokej, ping-pong, kopaná, tenis, aj. Radost u mládeže pramení i z jízdy na kole, koloběžce, bruslích apod.

V souvislosti s utvářením dětského kolektivu zastávají své stálé místo i **hry společenské** a **stolní**. Radíme sem hry, které rozvíjí postřeh, obratnost a intelektuální schopnosti. Za nejstarší a nejvýznamnější hru můžeme považovat šachy. K tradičním hrám v tomto období patří karetní hry, ke kterým přistupují hry dospělých, i jejich složitější verze.

Oproti mladšímu školnímu věku jsou **konstruktivní hry** kolem jedenáctého roku rozmanitější, složitější a bohatší. Své dovednosti trénují a zdokonalují prostřednictvím stavebních prvků, s kterými si hrají podle vlastní fantazie nebo podle návodu a prostřednictvím konstruktivních stavebnic, ve kterých uplatňují jejich vědecké a technické zájmy.

Za **hračky dětí staršího školního věku** lze považovat: společenské hry, hudební nástroje, stolní hry (karty, šachy), sportovní potřeby (míče, tenisové rakety, kolo, brusle, koloběžky aj.), stolní fotbal nebo hokej, mechanické hračky složitějšího typu apod.

Prostřednictvím skautských, pionýrských nebo jiných sportovních oddílů bývá mládeži svěřeno **vedení her mladšího věku**, které dospívajícím dětem přináší nejen uspokojení ze hry, ale klade na něho i výchovné nároky. Při správném řízení dětské hry, by měli chlapec či dívka, zachovat následující postup: 1. vybrat hru, která bude odpovídat věku, velikosti skupiny, tělesné a duševní vyspělosti a hráčské zkušenosti dětí; 2. po vhodném zvolení hry si musí uvědomit její postup a pravidla a volí pro ni správné místo a čas; 3. před hrou jasně vysvětlí pravidla hry, rozdělí děti do družstev a určí vhodné kapitány; 4. při hře udílí jen nezbytně nutné pokyny a zbytečně hru nenarušuje; 5. po skončení hry může děti upozornit na chyby nebo nedodržování pravidel, kterých si v průběhu hry všiml (Mišurcová, 1980, s. 112).

2 Letní dětský tábor

Harmach (2004) považuje tábor za jednu z nejrozšířenějších forem zotavovacích akcí. Zotavovací akce vymezuje zákon č. 258/2000 Sb., o ochraně zdraví, který zní následovně: „Zotavovací akce je organizovaný pobyt 20 a více dětí do 15 let na dobu delší než čtyři dny, jejichž účelem je posílit zdraví dětí a zvýšit jejich tělesnou zdatnost, popřípadě i získat specifické znalosti nebo dovednosti“ (Harmach, 2004, s. 7).

Dětské tábory jsou v naší republice velkým fenoménem. Pořádají se o letních prázdninách a trvají většinou jeden až dva týdny. Mezi hlavní funkce tábora můžeme zařadit rekreaci, kompenzaci, výchovu a vzdělávání, sociální komunikaci a prevenci. Díky táborům mohou děti uniknout od svých povinností, poznávat přírodu, žít v kolektivu, navazovat nová přátelství a také pomáhají rozvíjet psychiku, schopnosti a dovednosti v různých oblastech.

Tábory mohou být organizovány s nějakým určitým zaměřením i bez něj. Mezi nejoblíbenější a nejčastěji zaměřené tábory patří sportovní tábory, umělecké tábory, počítačové tábory nebo třeba hudební tábory. Tábory bez zaměření jsou povětšinou postavené na hlavním tématu (např. Harry Potter, Disney, Avengers aj.), kterému se následně přizpůsobí prostředí tábora, jeho program i celotáborová hra. Jako další existují tábory i pro děti se zdravotním omezením či s dietami.

Základními kompetencemi dobrého tábora jsou: **bezpečnost** (proškolený personál, nastavený táborový řád), **cena** (odpovídající kvalitě, přiměřenost), **důvěryhodnost** (informace od známých, organizátora nebo hlavního vedoucího), **hygiena** (dodržování předpisů, nahlášení na hygienické stanici), **informovanost** (dostupnost všech důležitých informací), **kvalifikace** (školený personál, zkušenosti při práci s dětmi, bezúhonnost), **program** (rozmanitost her, dobře zvolená celotáborová hra), **rozvoj** (rozvíjení osobnosti, nové znalosti a zkušenosti), **stravování** (kvalitní a vyvážená strava, dodržování předpisů), **zdravotní zajištění** (kvalifikovaný zdravotník) (Jak vybrat správný tábor [online], 2022).

2.1 Rozdělení táborů

Mezi nejčastější rozdělení táborů patří hlediska podle ročního období (letní, zimní), délky pobytu, specifického zaměření (taneční, sportovní, vodácký, vědecký, aj.) a využití (pro koho je tábor určen – pro děti, pro dospělé, pro rodiny, pro zdravotně postižené atd.). Z prostudovaných zdrojů jsem si vybrala základní členění táborů podle Harmacha (2004, s. 42), který rozlišuje následující druhy a typy táborů:

Druhy táborů

- stále tábory – tábory ve stálých tábořištích (zděné, chatové, stanové, základny), celý pobyt na jednom místě;
- putovní tábory – během pobytu vystřídají účastníci několik tábořišť, většinou jde o tábory pěší, vodní či cykloturistické;
- příměstské tábory – specifická forma nabídky denního programu bez noclehu;
- hvězdicové tábory – tábor, při němž účastníci absolvují několikadenní výlety do okolí základny (Harmach, 2004, s. 42).

Typy táborů

- běžné – účastníky jdou děti a mládež z „běžné“ populace;
- integrované – tábor i pro děti z rizikových skupin, dětských domovů, zdravotně postižené, kdy alespoň 20 % účastníků je z takto postižené populace;
- ozdravné – určené pouze pro zdravotně postižené děti (Harmach, 2004, s. 42).

2.2 Táborový personál

Pracovníci na táboře se skládají z hlavního vedoucího, oddílového vedoucího, praktikanta, hospodáře, kuchaře a zdravotníka. Každý táborový pracovník má své vymezené povinnosti, práva a odpovědnost, které musí dodržovat. Pro správné nastolení chodu tábora je nesmírně důležité rozdělení kompetencí mezi všechny táborové pracovníky. Se správným rozdělením všech povinností a funkcí můžeme docílit harmonie chodu tábora i jeho úspěšného řízení.

V následujících řádcích popisují pracovní požadavky a povinnosti zmíněných personálních pracovníků, které jsem čerpala od autorů Bezchleby (2012) a Harmacha (2004).

➤ Hlavní vedoucí

Hlavní vedoucí je osoba, která nese plnou zodpovědnost za všechno. Podle zákona musí být starší 18 let, musí umět sestavit a vést táborový personál, musí mít teoretické i praktické znalosti pro práci s dětmi, a též musí mít splněnou praxi v rámci práce na táborech. Ke zmiňovaným požadavkům je potřeba absolvovat povinné školení pro hlavního vedoucího a získat z něj osvědčení. Pro pozici hlavního vedoucího je nutné sbírání zkušeností. Adept na hlavní pozici by si měl projít i prací pro oddílového vedoucího a praktikanta,

proto se doporučuje, aby osoba, jež bude vykonávat pozici hlavního vedoucího byla starší 21 let, ale není to povinností.

Pracovní povinnosti hlavního vedoucího začínají ještě před zahájením tábora. Kolem ledna by se měl hlavní vedoucí pustit do příprav spojené s plánováním programu (denní režim, celotáborová hra, rozdělení dětí do oddílů, přidělení oddílových vedoucích k oddílu, aj.) a s vytvořením svého táborového týmu. Za včas by se měl seznámit s místem, vybavením tábora i se svými pracovníky. Hlavní vedoucí je povinen znát veškeré právní, hygienické a bezpečnostní předpisy pro výkon funkcí na táboře. Tyto předpisy musí dodržovat všichni pracovníci. Hlavní vedoucí před začátkem tábora všechny pracovníky proškolí a v průběhu tábora kontroluje, zda se vše dodržuje. Další náplní práce hlavního vedoucího je řízení práce všech táborových pracovníků, dohlížení na chod programu, zajištění zdravotnické péče, kontrolování hospodaření tábora a denní výkazy o spotřebě potravin, zodpovídání za děti a jejich spokojenost, aj.

➤ **Oddílový vedoucí**

Osoba, která chce vykonávat pozici oddílového vedoucího musí být starší 18 let, musí mít odborné i osobní předpoklady pro práci s dětmi a musí projít nezbytným školením, které je v kompetenci hlavního vedoucího. Oddílový vedoucí je důležitým komunikačním prostředkem mezi dětmi a vedením. Pozice oddílového vedoucího je podřízena hlavnímu vedoucímu.

Oddílový vedoucí po celou dobu tábora zodpovídá za bezpečnost, spokojenost, program a výchovnou činnost svěřeného oddílu. K chodu oddílu, využívá oddílový vedoucí pomocnou ruku od svého přiděleného praktikanta, který mu pomáhá. Oddílový vedoucí je pro děti osobním příkladem a vzorem, proto dodržuje všechny sjednaná pravidla a zásady. Před zahájením tábora si oddílový vedoucí připraví dostatečný zásobník her a pro jejich využití využívá vhodné motivace. Organizuje činnosti v oddílu tak, aby byly v souladu s táborovým řádem, režimem dne a s pokyny hlavního vedoucího. Na začátku tábora se seznámí se zdravotním stavem každého člena oddílu, případné úrazy či nehody okamžitě hlásí zdravotníkovi a hlavnímu vedoucímu. Dále se oddílový vedoucí účastní denních a mimořádných porad, pečuje o dobré vztahy v oddíle, dohlíží na osobní hygienu oddílu a čistotu místa pobytu, dbá na individuální přístup k dětem, spolupracuje s ostatními pracovníky tábora, dodržuje normy pro maximální zátěž a dbá na důležitost odpoledního klidu (Bezchleba, 2012; Harmach, 2004).

➤ **Praktikant**

Praktikant je pomocníkem oddílového vedoucího ve věku minimálně 15 let, bez právní odpovědnosti. Měl by absolvovat základní proškolení. Praktikant pracuje pod dohledem a na odpovědnost oddílového vedoucího. Podílí se na tvorbě programu a jeho realizaci, dodržuje táborový řád a aktivně plní úkoly, které jsou mu přiděleny. V žádném případě praktikant nesmí vést oddíl samostatně, chodit sám na výlety nebo sám vykonávat denní službu.

➤ **Hospodář**

Hospodář spravuje administrativní a finanční práce k zajištění tábora. Pro vykonání funkce musí být hospodář starší 18 let, musí vlastnit zdravotní průkaz a znát platné směrnice pro provoz tábora. Funkce hospodáře je podřízena hlavnímu vedoucímu. V kompetenci hospodáře je vedení základního účetnictví, zajišťování zásob kuchyně, nakupování potřebného zboží (hygiena, čisticí prostředky, odměny) a řízení práce všech hospodářských pracovníků a kuchyně. Na konci tábora uzavře peněžní deník, provede ekonomické zhodnocení celého tábora a pro provozovatele zpracuje písemnou zprávu o hospodaření.

➤ **Kuchař**

Kuchař i všichni ostatní pracovníci kuchyně musí znát hygienické předpisy a musí vlastnit zdravotní průkaz. Kuchař se řídí pokyny hlavního vedoucího a hospodáře. Jeho hlavní kompetencí by měla být znalost norem a předpisů pro přípravu stravy pro děti a mládež. Dbá na správné technologické zpracování surovin, na jejich konečnou úpravu a podávání stravy účastníkům. Další náplní práce je sestavování vyváženého jídelníčku, udržování čistoty a pořádku na pracovišti, odebírání a uschovávání vzorků stravy po stanovenou dobu, vedení písemných záznamů o uložených vzorcích, aj. (Bechleba, 2012; Harmach, 2004).

➤ **Zdravotník**

Táborovým zdravotníkem se může stát již osoba, která má dokončený třetí ročník na lékařské fakultě (medik, porodní asistentka, dětská nebo všeobecná sestra, doktor). Zdravotníkem se může stát, ale i ten kdo předloží doklad o absolvování kurzu první pomoci pro zotavovací akce u Červeného kříže. Jednomu zdravotníkovi je přiděleno maximálně 80 dětí. Před zahájením tábora musí provést letnou prohlídku všech dětí, musí převzít všechny písemné dokumenty spojené s lékařským posudkem o zdravotním stavu účastníků, a také musí vybrat očkovací průkazy a potřebné léky, které děti užívají. Při příjezdu seznámí hlavního vedoucího i oddílového vedoucího se zdravotním stavem dětí. Jeho dalšími povinnostmi je vedení

zdravotního deníku a kontrolování hygienických předpisů, spojené s jejich dodržováním. Pokud nemá na starost nemocné dítě, může se účastnit denního programu. Po ukončení tábora uzavře zdravotní deník, který provozovatel musí archivovat po dobu 6 měsíců (Bezchleba, 2012; Harmach, 2004).

2.3 Příprava tábora

Harmach (2004) uvádí, že prvotní přípravy tábora vznikají minimálně půl roku před jeho zahájením. Přípravy jsou velice náročné na čas, a to z hlediska organizace, přípravy programu a pedagogického umu. Jako prvními základními body, na kterých se musí hlavní vedoucí s provozovatelem domluvit jsou termín, místo, počet účastníků, rozpočet tábora, personál a táborové zaměření. Jako další krok je důležité si uvědomit, jakou cílovou skupinu chceme oslovit. Na základě toho se vytvoří propagační náborový leták, na kterém musí být uvedeny všechny základní informace (kde, kdy, cena, na jak dlouho, zaměření). Zároveň s náborovým letákem musíme připravit formulář závazné přihlášky, podklady k platbě a také určit dokdy se mohou zájemci přihlásit.

Současně s nábořem zájemců vzniká i organizační struktura pobytu, která je spojená s ubytováním, se stravováním, s dopravou, s materiálním vybavením a s hledáním kompetentních a spolehlivých táborových pracovníků. Dále musíme oznámit konání tábora na lokálním úřadě, zdravotním středisku a hygienické stanici. Nesmíme opomenout ani na prohlídku zvoleného objektu a zkontrolování vody, odpadu, bezpečnosti, aj. (Harmach, 2004).

Podle Pelánka (2013) se přípravy, jakkoliv dlouhé akce dělí do čtyř základních fází a je jedno, jestli se jedná o malou nebo velkou akci. „*Podle toho, zda jde o akci velkou, nebo malou, se přípravy liší délkou, náročností a mírou detailnosti*“, uvádí Pelánek (2013, s. 50).

I. Zrání

První fáze spočívá v budování adekvátního personálního týmu a rozdělování rolí. Vymezuji se základní informace – cílová skupina, cíle a témata akce, název akce, termín akce, počet zájemců, aj. Tým by v této fázi měl pracovat a komunikovat společně.

II. Budování kostry

V druhé fázi by měl být tým již zcela sestaven a týmové role by měly být řádně rozděleny mezi členy. Řeší se materiální zajištění akce, domlouvá se místo, sestavuje se rozpočet a rozjíždí se propagační nábor. Důležitou roli hraje náplň programu, vymýšlí se hlavní programové bloky, harmonogram akce a kostra scénáře (Pelánek, 2013).

III. Dolad'ování

V poslední fázi před začátkem akce hraje velkou roli individuální příprava členů, každý si plní své přidělené povinnosti. Komunikuje se s účastníky, sdělují se jim základní informace, vybírají se peníze. Program akce by měl být fixní, popřípadě se může dolad'ovat. Doplňují a dotahují se scénáře a klíčové hry, pro možnost špatného počasí připravujeme náhradní hry. Vše se znovu kontroluje – scénáře, hry, náplň, program, a hlavně vytyčené cíle, které by měly odpovídat programu. Pokud se jedná o menší akci mohou se nepatrné části dolad'ovat přímo na místě. Vše závisí od zkušenosti instruktorů, zda zvládnou improvizovat a pracovat za pochodu.

IV. Vyhodnocení

Pro zjištění úspěšnosti akce je nezbytné provést celkové vyhodnocení, které je dobré získat z obou stran, od členů týmu i od účastníků. Prozkoumává se, do jaké míry se povedlo naplnit vytyčené cíle. Při společné reflexi se vyhodnocují úspěchy, ale i nezdary, ze kterých se mohou členové pro příště poučit. Po skončení akce je nezbytné provést vyúčtování, vrátit materiál a napsat závěrečnou zprávu. V závěrečné zprávě by měl být obsažen program akce, rozpočet, popis her i shrnutí základních metodických záležitostí a zkušeností (Pelánek, 2013, s. 50-52).

3 Definice a pojetí volného času

Existuje mnoho definic a pojetí volného času, např. podle Filipcové (1966, s. 29) je volný čas: „*Čas, který může člověk využít bezprostředně pro sebe, čas, ve kterém patří maximálně sobě, v němž může dělat – více než kdykoli jindy – to, co jej baví a co mu přináší potěšení, zábavu a odpočinek*“.

Pávková (a kol., 2008, s. 13) uvádí následující pojetí volného času: „*Volný čas je možno chápat jako opak doby nutné práce a povinností a doby nutné k reprodukci sil. Je to doba, kdy si své činnosti můžeme svobodně vybrat, děláme je dobrovolně a rádi, přinášejí nám pocit uspokojení a uvolnění*“.

Hofbauer (2004, s. 13) charakterizuje volný čas jako: „*Činnosti, do níž člověk vstupuje s očekáváními, účastní se jí na základě svého svobodného rozhodnutí a která přináší příjemné zážitky a uspokojení*“.

Z výše uvedených definic je patrné, že pojem volný čas pojednává o dobrovolné lidské činnosti, ve které máme možnost trávit čas sami se sebou. Sami si určujeme, jak se svým volným časem naložíme, jak ho využijeme nebo jak jej strávíme. Se správným využitím volného času přichází i pocit uspokojení, radosti, seberealizace a uvolnění. Mezi základní využití volného času řadíme odpočinek, relaxaci, zábavu, zájmové vzdělávání, zájmové činnosti a dobrovolné společensky prospěšné činnosti.

Hájek a kolektiv (2008, s. 10) definují volný čas jako: „*Dobu, která nám zbývá po splnění našich povinností a po uspokojení našich základních životních potřeb*“. S touto definicí se váže smysluplné vymezení volného času do třech časových bloků. Těmito časovými bloky jsou:

- čas pracovní, který je u dětí věnován návštěvě školy, zatímco pro dospělé představuje dobu, kterou stráví výdělečnou činností;
- čas vázaný, který zahrnuje uspokojování fyziologických potřeb (spánek, přijímání potravy, hygiena), péči o chod rodiny a provoz domácnosti, domácí přípravu na vyučování, dojíždění do školy či za prací a další nutné mimoškolní a mimopracovní povinnosti;
- čas volný (Hájek, Hofbauer, Pávková, 2008, s. 10).

S definováním volného času souvisí i negativní a pozitivní vymezení volného času, která popisuje Vyhnálková (2013) ve svých skriptech. Podle ní souvisí negativní vymezení volného času z výše zmíněným rozdělením času, neboť se v tomto ohledu zmiňujeme pouze o čase (kdy, po jakých činnostech mám volný čas), který nám zbyl po vykonání určitých

činností, jež jsme museli přednostně vykonat. Kdežto pozitivní vymezení volného času se zabývá jeho charakteristikami (čím, jakými aktivitami svůj čas naplním), proto můžeme vymežit pozitivní volný čas jako: „*Dobu, v níž se individuum může nezávisle na jakýchkoli povinnostech výhradně svobodně realizovat a dělat to či ono, k čemu je nikdo nemutí a k čemu také není ani podvědomě nuceno*“ (Váženský, 2001, s. 30).

3.1 Funkce volného času

Podle Hofbauera (2004, s. 13) můžeme rozlišit tři základní funkce volného času, kterými jsou **odpočinek** (regenerace pracovní síly), **rozvoj osobnosti** (spoluúčast na vytváření kultury) a **zábava** (regenerace duševních sil). Vývoj základních funkcí volného času je shodný i s několika dalšími autory, avšak mohou se lehce odlišovat mírou vymezení základního pojmu.

Mezi nejstaršími autory, které Hofbauer uvádí jsou např. Michael Damay, který vytyčil biologickou, sociální, politickou a pedagogickou míru volného času. Poválečný autor Joffre Dumazediera si myslí, že: „*Psychologická funkce volného času vyrovnává zčásti vliv práce*“ (Hofbauer, 2004, s.14). Jeho vymezené funkce volného času zahrnují očekávání a naději, osvobození od pracovních požadavků a životních zátěží či zábavu a rozptýlení, jež může přinést hra, divadlo, kino, tvořivost, vzdělání, aj. Také polský sociolog volného času a historik Alexandr Kaminski představuje tři důležité funkce, které souvisejí s využitím volného času, jsou to odpočinek, zábava a aktivity rozvíjející osobnost (vzdělání, veřejné činnosti a amatérské aktivity) (Hofbauer, 2004, s.14).

Francouzský sociolog volného času Roger Sue formuluje své funkce, v tomto rozdělení:

- funkce psychosociologická;
- funkce sociální;
- funkce terapeutická;
- funkce ekonomická.

Hofbauer (2004, s. 14) si myslí, že: „*Zdůrazněním ekonomické funkce se – oproti koncepcím z počátku 20. století, jež volný čas pokládaly za čas promarněný a neproduktivní – doceňuje hospodářský význam volného času pro jednotlivce i společnost.*“

Funkci psychosociologickou chápe jako zdroj uvolnění, zábavy a rozvoje. **Funkce sociální** podle něj souvisí se socializací jedince v sociálních prostředích, jako je rodina a jiná sdružení. Symbolická příslušnost vyjadřuje vztah ke skupině a obsahuje potvrzení vlastní osobnosti a sociální uznání. **Terapeutická funkce** se zabývá zdravotním hlediskem, smyslovým rozvojem, prevencí chorob a zdravým životním stylem.

Za důležité rozdělení funkcí a možností volného času lze považovat i vymezení německého pedagoga volného času H. W. Opaschovského, který zmiňuje následujících osm funkcí volného času (Kratochvílová, 2004, s. 89):

- **rekreace** jako oddych a uvolnění (odpočinek, činnosti prospěšné pro zdraví a „nicnedělání“);
- **kompenzace** jako rozptýlení a zábava (kompenzace nedostatků, zklamání, odříkání, neuspokojovaných potřeb a ambicí na uznání, pozornost a úctu, uplatnění se);
- **výchova** jako učení se a další vzdělávání (např. celoživotní vzdělávání, sociální učení);
- **kontemplace** jako sebeurčení a sebeobjevování (hledání smyslu života, meditace, rozjímání, náboženské aktivity);
- **participace** jako účast a služba (např. účast na společenském životě, aktivita ve veřejně-politickém dění, spoluzodpovědnost, solidarita);
- **integrace** jako sociální orientace a společná zkušenost (např. v rodině, sousedství, spolupráce, stabilizace);
- **enkulturace** jako kulturní růst a kreativita (tvořivost), (např. kulturní aktivita, kultivace vlastních možností prostřednictvím sportu, umění, kultury, bydlení, umělecké tvorby).

3.2 Nestátní neziskové organizace dětí a mládeže

V současné době je v České republice registrováno asi 3.000 nestátních neziskových organizací, „jejichž hlavním či dílčím posláním je věnovat se dětem a mládeži. Mezi nimi zaujímají zvláštní místo organizace, ve kterých tvoří děti a mládež většinu členské základy“ (Vyhnálková, 2013, s. 56).

Součástí nestátních neziskových organizací uznaných MŠMT pro práci s dětmi a mládeží bylo do roku 2021 schváleno 18 největších a nejznámějších organizací, kterými jsou:

- Asociace středoškolských klubů; Asociace turistických oddílů mládeže; Česká tábornická unie; Český rybářský svaz; Český svaz ochránců přírody; Duha; Hnutí Brontosaurus; Hudební mládež; Junák – český skaut, z. s.; Klub Pathfinder, Liga lesní moudrosti, z. s.; Mladí ochránci přírody, z. s.; Občanské sdružení KADET; Pionýr, z. s.; Salesiánské hnutí mládeže; Salesiánské kluby mládeže; Sdružení hasičů Čech, Moravy a Slezska; YMCA v České republice (Uznané organizace dětí a mládeže se sešly na MŠMT [online], 2022).

„Jednou z nejdůležitějších zkušeností, které se mladí lidé v těchto sdruženích učí, je zážitek toho, že ty nejcennější skutečnosti v lidském životě se nedají zaplatit“ (Mládež České republiky, 2008, s. 19).

Do konce roku 2013 byla většina zmíněných organizací brána jako občanská sdružení. K 1. lednu 2014 vstoupil v platnost Zákon č. 89/2012 Sb., nový občanský zákoník. Podle, kterého se změní právní forma organizací a dosavadní občanská sdružení budou nadále existovat jako spolky (Vyhnálková, 2013, s. 57). Základnou pro společenství spolků dětí a mládeže v České republice je Česká rada dětí a mládeže, jež byla založena v červenci 1998 osmi sdruženími dětí a mládeže. V současné době sdružuje 100 členských organizací (mezi nimi většinu celostátních organizací dětí a mládeže), představujících kolem 250 000 individuálních členů (Česká rada dětí a mládeže [online], 2022).

Česká rada dětí a mládeže se snaží podporovat podmínky pro všestranný rozvoj a kvalitní život dětí a mládeže. *„Své poslání naplňuje ČRDM tím, že podporuje mimoškolní výchovu a činnost svých členů, zejména snahu o vytváření právních, hospodářských, společenských a kulturních podmínek vhodných pro jejich činnost. ČRDM hájí zájmy svých členů vůči domácím i zahraničním orgánům, organizacím a institucím“* (Co je ČRDM [online], 2022).

3.2.1 YMCA

„Usiluje o harmonický rozvoj člověka, jeho ducha a těla. Stojí na křesťanských hodnotách, je ale otevřena všem lidem bez rozdílu etnika, pohlaví, náboženského vyznání, sociálního postavení, fyzických i duševních schopností“ (Info o YMCA [online], 2022).

YMCA (Young Men's Christian Association – Křesťanské sdružení mladých lidí) je nejstarší, největší a nejrozšířenější mládežnická organizace na světě, která vznikla v roce 1844 v Londýně, na českém území začala působit až v roce 1990. V České republice YMCA funguje pomocí 28 poboček po celém našem území a kde dni 31.12.2020 má 3.912 členů. Jejich nabídka aktivit je velice pestrá, např. pořádají tábory, provozují hudební aktivity pro mladé, výtvarné kroužky, mateřská centra, sportovní kluby, skautské oddíly, nízkoprahové služby, aj. Celosvětově YMCA působí ve 119 zemích světa a má zhruba 58 milionů členů (Info o YMCA [online], 2022).

YMCA přináší do života mladých lidí i celého světa skutečné hodnoty, jež pomáhají růstu a rozvoji jejich osobnosti a vědomí. YMCA rozvíjí celého člověka, napomáhá k plnohodnotnému živobytí, naplňuje jeho smysl a účel a také přispívá ke spokojené a pokojem

naplněné společnosti. Proto programy, které YMCA vytváří si zakládají na třech hodnotách definující: duši (vedení k odpovědnosti, budování charakteru, podpora osobního růstu), tělo (zdatnost, péče o zdraví, úcta k práci) a ducha (pokora k pravdě, boj o svobodu a obětavá láska), jež jedince připravují na život v okolním světě (Poslání [online], 2022).

3.2.2 Junák

„Vyrůstat ve skautském oddíle znamená chopit se šance žít naplno. Být aktivní a najít vlastní místo ve světě. Skauting je příležitost rozvíjet nejen sebe, ale i své okolí. Skauting všestranně působí na rozvoj osobnosti dětí a mladých lidí – prostřednictvím her, zážitků, aktivit a dalších činností“ (Pro rodiče [online], 2022).

Junák – česká skaut, z. s. vznikl v roce 1907 na letním táboře v Británii, který pořádal Robert Baden-Powell pro dvacet nadšených kluků. Dnes působí v 216 zemích světa a má přes 50 milionů členů. Světová organizace skautského hnutí (WOSM) má sídlo v Ženevě a světová asociace skautek sídlí v Londýně. V České republice založil skautské hnutí A. B. Svojsík v roce 1914, v současnosti jsou skauti považováni za největší výchovnou organizaci, kterou tvoří přes 68 802 členů ve 2 203 oddílech (O skautingu [online], 2022).

Jednou z nejzákladnějších výchovných metod skautingu je tzv. družinový systém. V tomto družinovém systému jsou tvořeny malé skupiny pěti až sedmi dětí, které jsou vedeny starším a zkušenějším skautem nebo skautkou za dozoru dospělého. Prostřednictvím tohoto systému se děti učí odpovědnosti za druhé, za program a podílí se na vedení svých vrstevníků (Pávková a kol., 2008). Náplní skautského programu je vést děti a mládež na cestě k jejich osobnímu růstu. K hlavním prostředkům patří: týmová práce v malých skupinách (družinový systém), sebevýchova a seberozvoj, motivace dětí pomocí příběhů, pobyt v přírodě s partou kamarádů, průvodcovská role dospělých, postupné přebírání zodpovědnosti, respektování mravních hodnot a služba společnosti (Pro rodiče [online], 2022).

3.2.3 Pionýr

„Pojem „pionýr“ pochází z francouzštiny. Prapůvodně označoval vojenské sapéry, později první osadníky na nových územích. Obecně znamená být průkopníkem, snažit se poznávat nepoznané, hledat nové cesty, posouvat hranice“ (Kdo jsme [online], 2022).

Dětská Pionýrská organizace vznikla v roce 1949, jako obdoba sovětské dětské organizace a navazovala na levicově orientované předválečné organizace. Samotný Pionýr vznikl v roce 1990 a vymezuje se jako demokratické, dobrovolné, samostatné, na politických

stranách, hnutích a ideologiích nezávislé sdružení dětí, mládeže a dospělých (Pávková a kol., 2008, s. 144). Podle výroční zprávy z roku 2020 má Pionýr celkem 15 144 členů, které organizuje ve 102 klubech, 240 pionýrských skupinách a 513 oddílech (Výroční zpráva Pionýr [online], 2020).

Pro pionýry jsou typické následující body: důraz na výchovu (s dětmi si hrají, ale též je hrou i vychovávají), otevřenost (dostupná pro celou veřejnost), rozmanitost (oddíly rozhodují o zaměření i konkrétní náplni své činnosti), nezávislost a koedukovanost (pionýrská činnost je společná pro holky i kluky). Nabízí také bohatou řadu místních, regionálních i celostátních aktivit, kterými jsou různé soutěže, přehlídky i letní tábory, které jsou otevřené široké veřejnosti, nejen členům organizace. Pionýrská činnost se odehrává v oddílech, ve kterých pořádají pravidelné schůzky a oddílové výpravy. Pozornost věnují i velké škále zájmových odvětví, jako např. sportu, turistice, táboření, kultuře, přírodovědě i technice (Co děláme [online], 2022).

3.2.4 Česká tábornická unie

„My táborníci, milujeme přírodu takovou, jak nám ji ukázali J. J. Rousseau, H. D. Thoreau, E. T. Seton, J. London, E. Holub, F. A. Elstner, J. Hanzelka, M. Zikmund, R. Amundsen, R. E. Byrd, R. F. Scott, E. Hillary, N. Tenzing, T. Heyerdahl a Piccardové, k jejichž odkazu se hlásíme. Všichni tito lidé jsou nám příkladem vytrvalosti, houževnatosti, odvahou a silou ducha“ (Historie ČTU [online], 2019).

Česká tábornická unie byla založena v roce 1968, kdy byla po dvou letech zrušena a obnovila se až po pádu komunismu v roce 1990. ČTU působí ve 12 oblastech a 135 klubech, oddílech a osadách po celé České republice a má přes 6.000 členů (O nás [online], 2019). Činnost organizace pokračuje ve stopách svých již zmíněných předchůdců, z nichž se za nejhlavnější činnost označuje historické trampské hnutí (Pávková a kol., 2008, s. 144).

ČTU si zakládá na výchově dětí a mládeže, které se snaží nabádat ke správným lidským hodnotám jako je přátelství, nesobeckost, slušnost a pracovitost. Tábornice a táborníci si prostřednictvím tábornických klubů osvojují znalosti o přírodě, získávají tábornické dovednosti, rozvíjí svou vnitřní kreativitu a principy „fair play“ ve významu strategie pro život. Organizace ČTU aktivně nabízí mnoho setkání, her, výprav, potlachů, sportovních, kulturních a společenských akcí. Přes léto pořádají mnoho táborů s velice pestrým zaměřením pro děti a mládež. Pro starší a dospívající táborníky připravují specializované zážitkové akce (Historie ČTU [online], 2019).

4 Empirická část

Výzkumná část je realizována za pomoci kvantitativní metody formou dotazníku pro děti, které se zúčastnily II. turnusu na letním dětském táboře v Domašově nad Bystřicí. V empirická části bakalářské práce se v první řadě zabývám stanovením průzkumných cílů, ve této podkapitole jsem stanovila hlavní a dílčí průzkumné cíle. V další podkapitole podrobněji představím zvolený průzkumný vzorek. Jako další zdůvodním vybranou průzkumnou metodu a popíši jakým způsobem je dotazník tvořen a na samotný závěr vyhodnotím a shrnu výsledky, které jsem z průzkumu získala.

4.1 Stanovení průzkumných cílů

Hlavním cílem mé bakalářské práce je charakterizovat hru a její náležitosti a zjistit, jaké hry preferují děti na letním dětském táboře v Domašově nad Bystřicí.

Dílčí cíle:

- Analyzovat, s kým a kde si děti nejraději hrají.
- Objasnit, z jakého důvodu jezdí děti na tábor a co se jim na táboře nejvíce líbí.
- Zjistit, jaké mají děti mimoškolní aktivity.
- Určit, jaké hračky děti preferují uvnitř/venku.
- Zjistit, jak využívají zbylý volný čas na táboře.

4.2 Představení průzkumného vzorku

Pro zpracování průzkumu bakalářské práce jsem zvolila letní dětský tábor v Domašově nad Bystřicí, který pořádá Sigma Lutín. Reprezentativním vzorkem pro můj průzkum jsou děti ve věku od 6 do 17 let, které se zúčastnily II. turnusu na tomto dětském táboře.

Tento dětský tábor jsem si vybrala, protože k němu sama mám vlastní citové pouto. Jezdila jsem na něj jako účastník od 10 let a ve starším věku jsem si mohla zkusit pozici praktikanta a následně i pozici oddílového vedoucího. Jako oddílový vedoucí jezdím už čtvrtým rokem a je to pro mě srdcová záležitost.

Areál tábora se nachází na rozhraní Oderských vrchů a Nízkého Jeseníku, mezi obcemi Domašov nad Bystřicí a městem Libavá. Tábor byl vybudován uprostřed velkého lesa, který ho obklopoval snad ze všech stran. Od doby, co jezdím jako oddílový vedoucí se značná část lesa kvůli řádění kůrovců musela vykácet a je to nesmírná škoda. Tábor je velice dobře vybaven, jeho součástí je velké a malé fotbalové hřiště, dvě volejbalová hřiště,

bazén se solárním ohřevem vody, tančírna, herna ping-pongu, herní srub a sklady s bohatým sportovním i jiným inventářem. Ubytování je poskytnuto ve třiceti třech dřevěných chatkách (po čtyřech) a čtyřech dřevěných srubech (čtyři pokoje po šesti). Součástí areálu je zdravotní chata a centrální budova, ve které se nachází kuchyň, jídelna a bufet (Tábor [online], 2022).

Organizace tábora pořádá přes letní prázdniny tři turnusy, dva z nich se uskutečňují v červenci a poslední v půlce srpna. První dva turnusy se pořádají na třináct dní a jsou bez zaměření. Zakládají si na správném výběru táborového téma, kterému se přizpůsobí duch tábora, výzdoba a celotáborová hra. Třetí turnus se pořádá pouze na deset dní a je brán jako taneční tábor, avšak od letošního léta bude tábor zaměřen nejen na tanec, ale i na sport. Vznikne tedy nový sportovně-taneční tábor, který přinese řadu nových a zajímavých aktivit.

Jak už jsem zmínila výše, pro vyplnění dotazníku jsem si zvolila II. turnus, na který každoročně jezdím jako oddílový vedoucí. Na náš druhý turnus je kapacita 192 dětí ve věku od 6 do 17 let. Tábor je natolik oblíbený, že míváme každý rok plný stav. Děti jsou na táboře rozděleny do šestnácti oddílů po dvanácti dětech a ke každému oddílu je přidělen jeden vedoucí a praktikant. Nedílnou součástí táborového personálu je samozřejmě hlavní vedoucí, dva zástupci vedoucího a dvě kvalifikované zdravotnice. Vybavení našeho turnusu je na velmi dobré úrovni, pro děti máme připravený velký a bohatý zábavní inventář, pro jakékoliv zájmové činnosti. Pro náš turnus je nezbytné zvolit vhodné táborové téma, ke kterému budeme schopni přizpůsobit výzdobu, celotáborovou hru a chod tábora. Minulý rok jsme jako táborové téma zvolili počítačovou hru Cyberpunk, která v roce 2020 sklidila velký úspěch. Pro představu táborových témat jsme v předchozích letech měli např. Alenku v říši divů, Harryho Pottera, Disney, Star Wars, Avengers aj.

4.3 Metoda a průběh průzkumu

Pro vyhodnocení empirické části jsem si zvolila kvantitativně orientovaný průzkum a jako průzkumnou metodu jsem si vybrala dotazník. Metodu dotazníku jsem si zvolila hlavně z důvodu vysokého počtu respondentů a také proto, že shledávám tuto metodu jako nejefektivnější a nejméně náročnou, co se týče sběru dat.

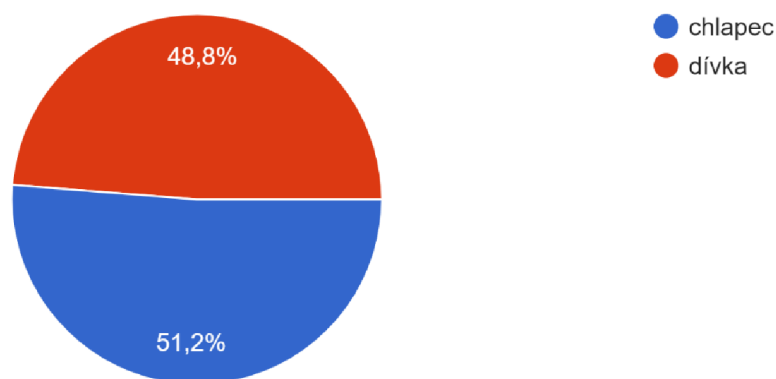
Reprezentativním vzorkem pro můj průzkum jsou děti z II. turnusu letního dětského tábora z Domašova nad Bystřicí, který pořádá Sigma Lutín. Do průzkumného šetření se zapojilo 80 respondentů ve věku od 6 do 17 let. Dotazník byl dětem poskytován písemnou formou. Děti se do mého průzkumného šetření zapojovaly dobrovolně a byly velice ochotné spolupracovat.

Dotazník se skládá celkem z 25 otázek, z toho je 19 uzavřených otázek, 4 polouzavřené otázky a 2 otevřené otázky. Uzavřené otázky mají předem připravené odpovědi a děti mohou zvolit pouze jednu odpověď z uvedených možností. V dotazníku se objevují různé typy uzavřených otázek, jedná se o: otázky výběrově dichotomické (dvě možnosti pouze jedna odpověď), výběrově trichotomické (dichotomická otázka s přidáním neutrální odpovědi), výběrově polytomické (více možností, ale stále jedna odpověď) a výčtově polytomické (lze vybrat více než jednu možnost). Polouzavřené otázky jsou také tvořeny z předem připravených odpovědí. Součástí polouzavřených otázek je několik konkrétních odpovědí a jedna textová odpověď pro případ, že by respondent chtěl volit jinak. V případě polouzavřených otázek mohou respondenti zvolit opět jen jednu odpověď. V otevřených otázkách mají respondenti volnost a možnost napsat vlastní odpověď.

4.4 Výsledky průzkumu

Jak už jsem uvedla v předchozí kapitole, průzkumného šetření se zúčastnilo 80 dětí ve věku od 6 do 17 let z II. turnusu letního dětského tábora z Domašova nad Bystřicí. Všechny získané odpovědi jsem zaznamenala do grafů v procentuálním vyjádření, v práci se objevují především grafy výsečové, ale i sloupcové.

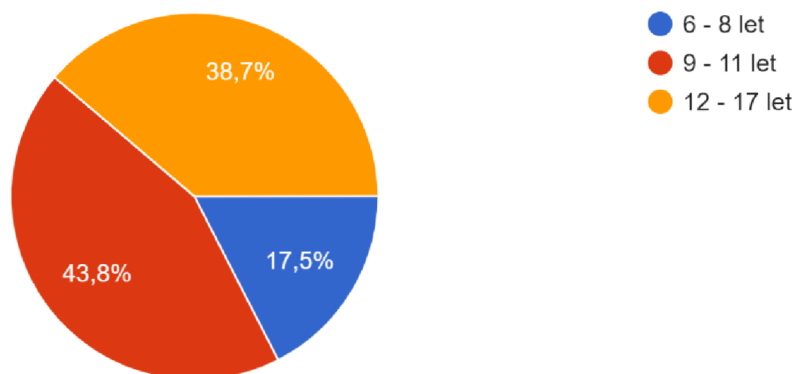
1. Urči svoje pohlaví:



Graf č. 1 – Pohlaví dítěte

Jak je z grafu patrné, pohlaví dětí na táboře je v přibližně stejném zastoupení. Z průzkumného šetření jsem zjistila, že chlapců (41) je pouze o dva více než dívek (39).

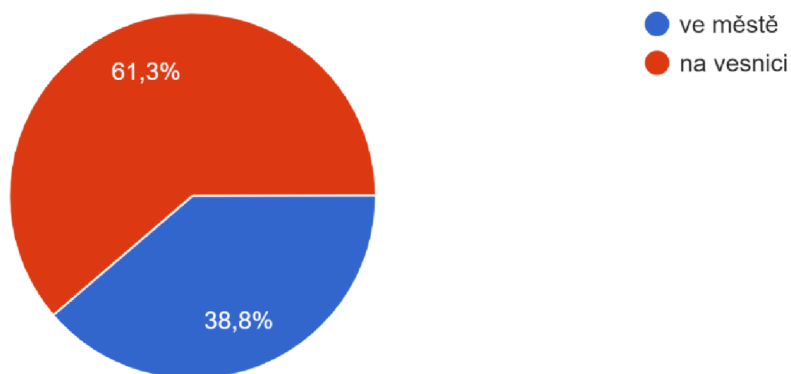
2. Urči svůj věk:



Graf č. 2 – Věk dítěte

V největším zastoupení, co se týče věku dětí je zde věk v rozmezí od 9 do 11 let (35 dětí). Těsně za ním je věk v rozmezí od 12 do 17 let (31 dětí) a jako poslední je věk od 6 do 8 let (14 dětí).

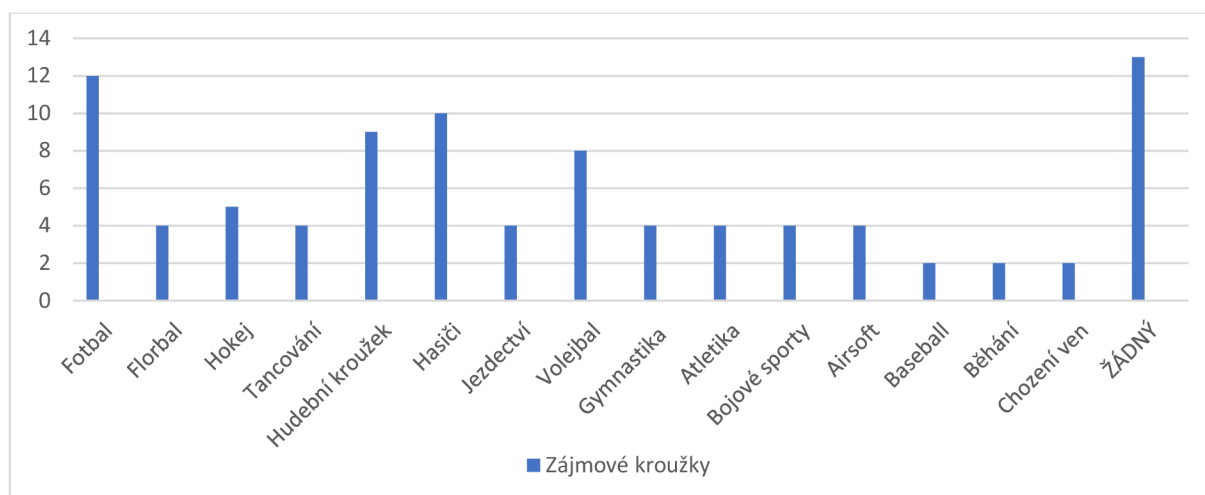
3. Urči, kde bydlíš:



Graf č. 3 – Bydliště dítěte

Z grafu jasně vyplývá, že větší část dětí (49) bydlí na vesnici a ta menší část dětí (31) bydlí ve městě.

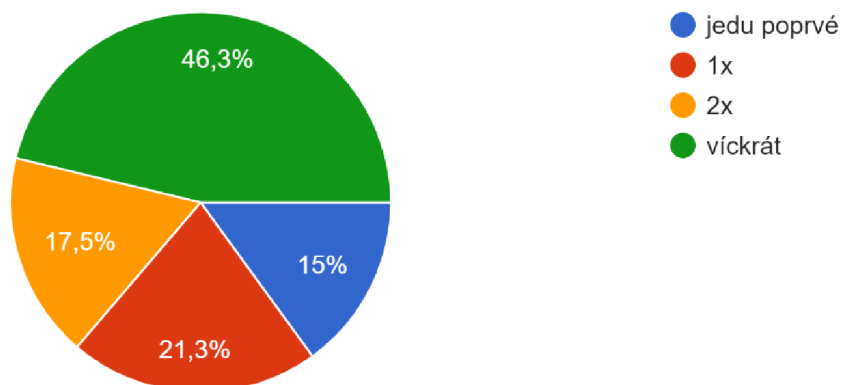
4. Máš nějaké mimoškolní aktivity?



Graf č. 4 – Mimoškolní aktivity

Mimoškolní aktivity jsou u dětí velice různé. Z grafu je patrné, že nejvíce dětí (13) uvedlo, že žádné mimoškolní aktivity nemají a ani nenavštěvují. Za to ale jsem zjistila, že devatenáct dětí navštěvuje týdně alespoň dva zájmové kroužky, neboť při téhle otázce mohly děti volit více možností. Převážně u chlapců je nejoblíbenějším zájmovým kroužkem fotbal. Další velkou oblíbenost má u dětí kroužek hasičů, hudební kroužek a volejbal. Ve skoro stejném zastoupení pak jsou kroužky jako je hokej, florbal, jezdectví, atletika, tancování, gymnastika, bojové sporty a airsoft. Dále se při vyhodnocování této otázky objevovaly kroužky nebo činnosti jako je běhání, chůze ven, kroužek anglického jazyka, krasobruslení, roblox, lezení, ping-pong a umělecký kroužek.

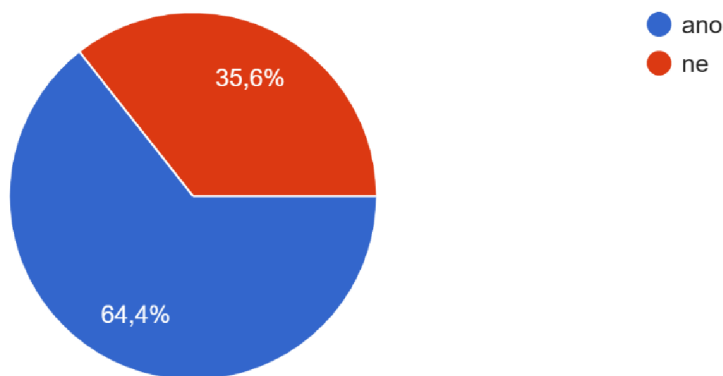
5. Kolikrát už si byl/a na táboře?



Graf č. 5 – Kolikrát se zúčastnili tábora

Největší část dětí (37) odpověděla, že na táboře už několikrát byla a jezdí pravidelně. Sedmnáct dětí bylo na táboře pouze jednou, čtrnáct dětí na táboře bylo nejvíce dvakrát a dvanáct dětí jelo na tábor úplně poprvé.

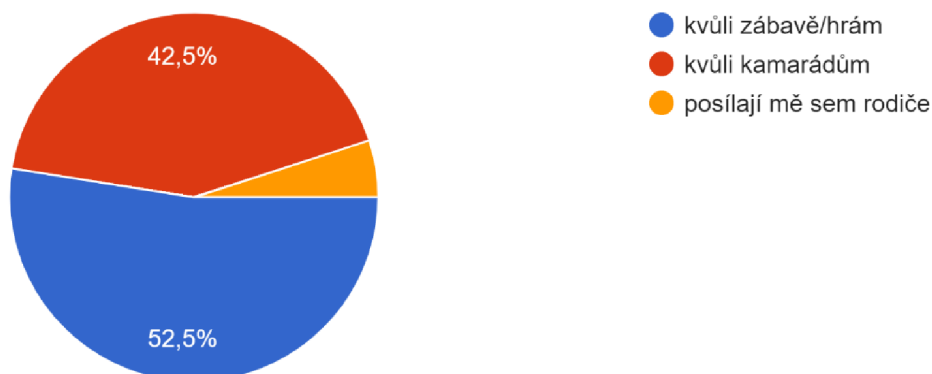
6. Pokud máš sourozence, jezdí na tábor s tebou?



Graf č. 6 – Sourozenci

Na tuhle otázku odpovídaly pouze děti, které mají sourozence do 17 let, celkem tedy odpovědělo 73 dětí z 80. Převážná většina dětí (47) uvedla, že na tábor se svými staršími či mladšími sourozenci jezdí. Zbýlých 26 dětí má sice sourozence, ale na tábor s nimi nejedí.

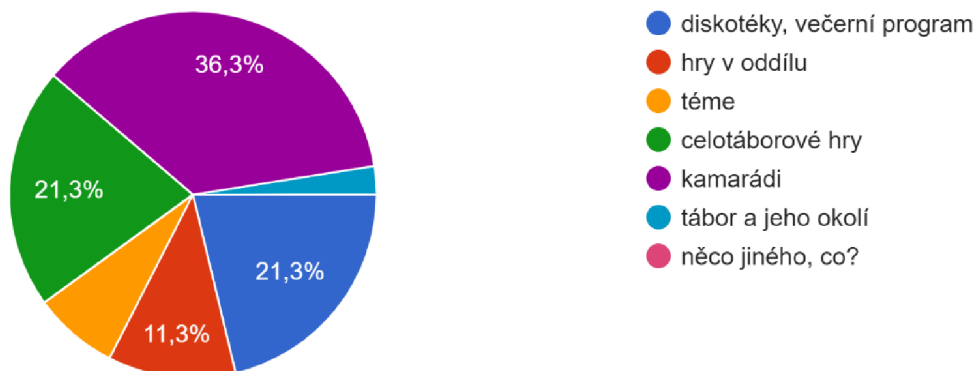
7. Proč jezdíš na tábor?



Graf č. 7 – Proč jezdíš na tábor?

Z grafu vyplývá, že děti (42) jezdí na tábor především kvůli zábavě a hrám. Poté se rády zúčastňují tábora kvůli svým táborovým kamarádům (34), se kterými se na něm po roce vždy shledají a čtyři zbylé děti odpověděly, že na tábor jezdí kvůli rodičům, které je tam posílají.

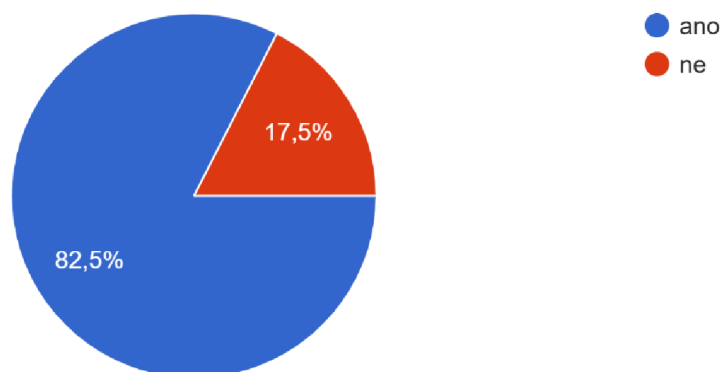
8. Co se ti na táboře nejvíc líbí?



Graf č. 8 – Co se ti na táboře nejvíc líbí?

Jak lze z grafu vidět, nejvíce dětí odpovědělo, že má na táboře nejraději kamarády a je to taky jeden z hlavních důvodů, proč na tábor děti s radostí jezdí. Po kamarádech se dětem na táboře líbí večerní programy, diskotéky a také celotáborové hry, tyto dvě volby získaly od dětí (17) stejný počet odpovědí. Třetí oblíbenou volbou jsou hry v oddílu, které získaly odpovědi od devíti dětí. Šest dětí označilo, že se jim na táboře nejvíce líbí táborové téma a dvě děti poznačily, že se jim velmi líbí tábor a jeho přírodní okolí.

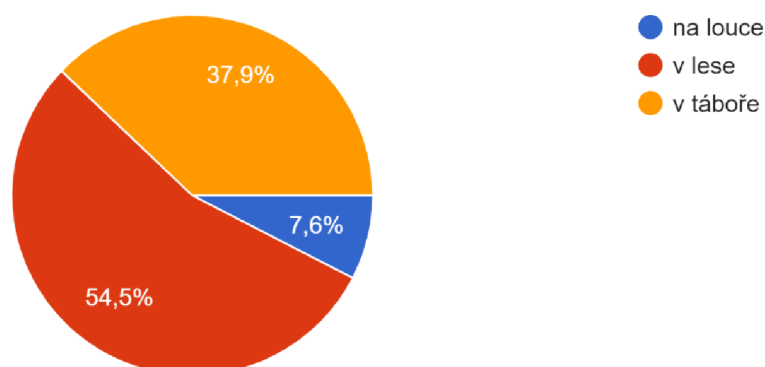
9. Máš rád/a noční hry?



Graf č. 9 – Noční hry

Jak je z grafu na první pohled patrné, převážná většina dětí (66) má noční hry ve velké oblibě a zbylých čtrnáct dětí je rádo nemá a mají z nich strach.

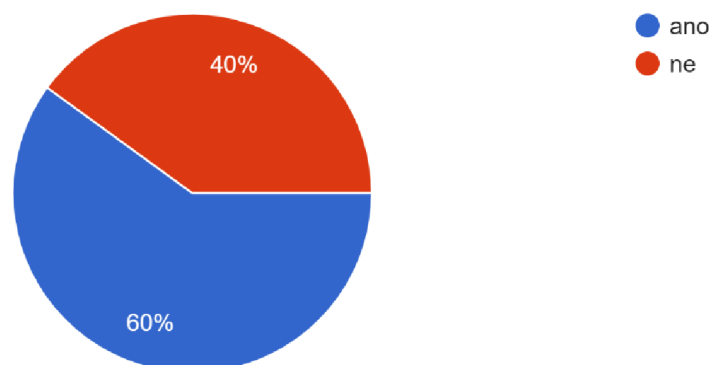
10. Pokud si v předchozí otázce odpověděl/a ANO, kde máš noční hry nejraději?



Graf č. 10 – Kde hraješ noční hry nejraději?

Tuhle otázku zodpovědělo z 80 dětí jen 66 dětí, které v předchozí otázce označily volbu ANO. Z grafu lze vyčíst, že 54,5 % procent dětí (36) má rádo noční hry někde v lese, v neznámém prostředí. Necelých 38 % dětí (25) zase raději hraje noční hry v táboře, kde se cítí víc v bezpečí a prostředí důvěrněji znají. Zbylých 7,6 % dětí (5) má rádo noční hry na velké prostorné louce.

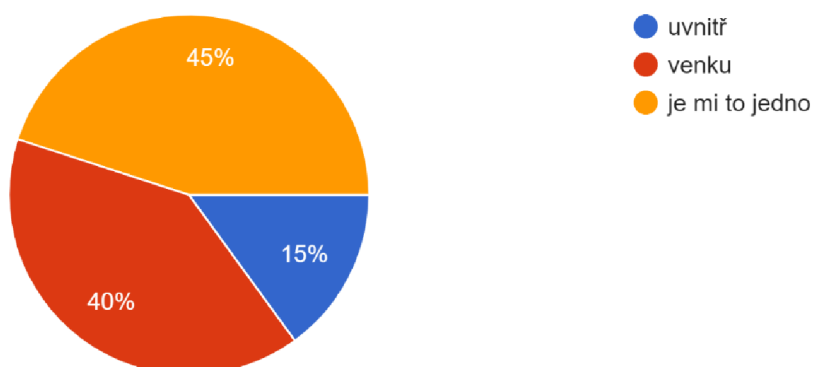
11. Je pro tebe důležité téma tábora?



Graf č. 11 – Téma tábora

Pro velkou většinu dětí (48) je téma tábora důležité a vždy se těší s jakým novým tématem další rok přijdeme. Zbylým 40 % je táborové téma jedno a za důležité jej nepovažují. Při vyhodnocování dotazníků jsem zaregistrovala, že táborové téma není důležité převážně pro tu nejstarší věkovou kategorii dětí.

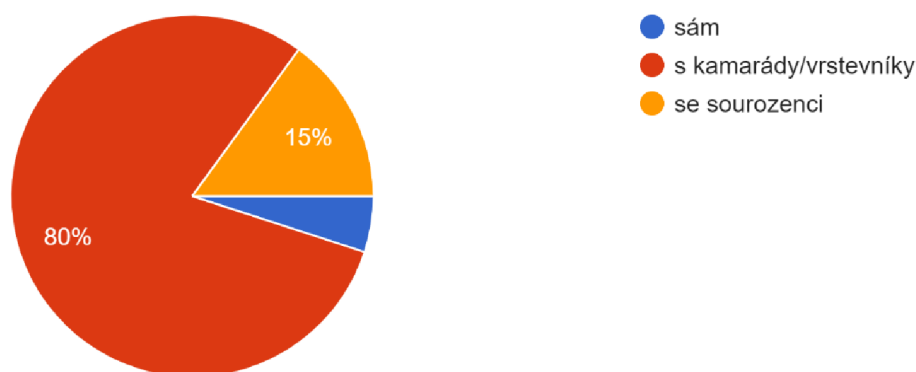
12. Kde si hraješ radši?



Graf č. 12 – Kde si hraješ radši?

Z grafu vyplývá, že převážné většině dětí (36) je zcela jedno, zda si hrají venku nebo uvnitř. Každopádně mezi oblíbeností prostředí, zcela jasně vyhrává venkovní prostředí, kde si nejraději hraje 40 % dětí (32) a zbylých 15 % dětí (12) si raději hraje uvnitř.

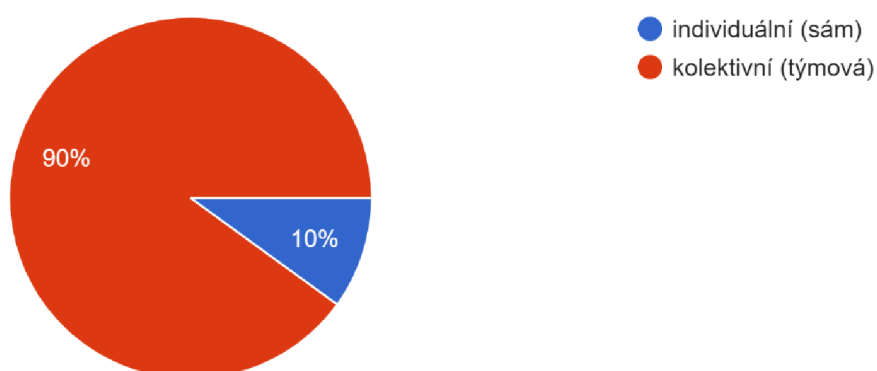
13. S kým si hraješ radši?



Graf č. 13–S kým si hraješ radši?

Na základě šetření jsem zjistila, že si děti (64) nejraději hrají se svými vrstevnickými kamarády. Se sourozenci si hraje rádo 15 % dětí (12) a zbylých 5 % dětí (4) si hraje rádo samo.

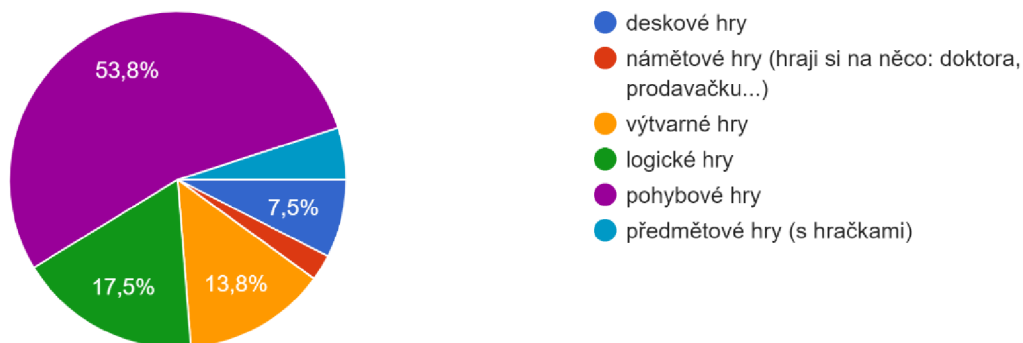
14. Jakou hru máš radši?



Graf č. 14 – Jakou hru máš radši?

Podle zjištěných výsledku lze tvrdit, že absolutní většina dětí (72) si nejraději hraje v kolektivu svých kamarádů a zbylých 10 %, což je osm dětí, preferují spíše hru individuální.

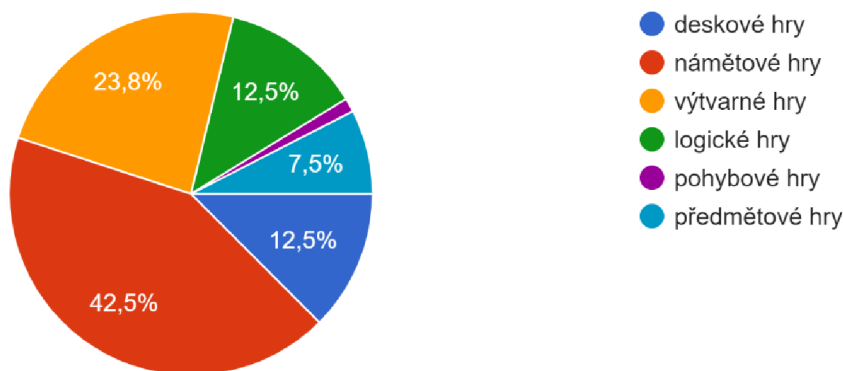
15. Jaké hry tě nejvíc baví?



Graf č. 15 – Jaké hry tě nejvíc baví?

Z grafu je jasně patrné, že více jak polovina dětí (43) má ve velké oblibě pohybové hry. Jako druhé jsou oblíbené logické hry, které uvedlo 17,5 % dětí (14). Necelých 14 % dětí (11) má rádo výtvarné hry a 7,5 % dětí (6) zase deskové hry. Zbýlých 7,5 % je rozděleno mezi hry předmětové, které si zvolily čtyři děti a hry námětové, které zvolily dvě děti.

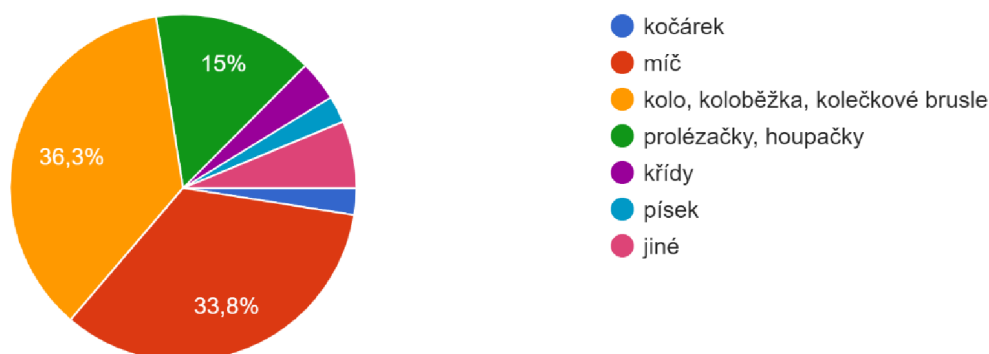
16. Jaké hry tě nebaví?



Graf č. 16 – Jaké hry tě nebaví?

Nejvíce dětí (34) odpovědělo, že nemá rádo námětové hry. Což se dá pochopit, protože námětové hry mají v oblibě především děti v předškolním věku. Poté devatenáct dětí poznačilo, že je nebaví výtvarné hry. Stejně odpovědí mají hry logické a deskové, které zvolilo u obou kategorie deset dětí. Ostatních šest dětí nemá rádo předmětové hry a jedno dítě označilo, že ho nebaví pohybové hry.

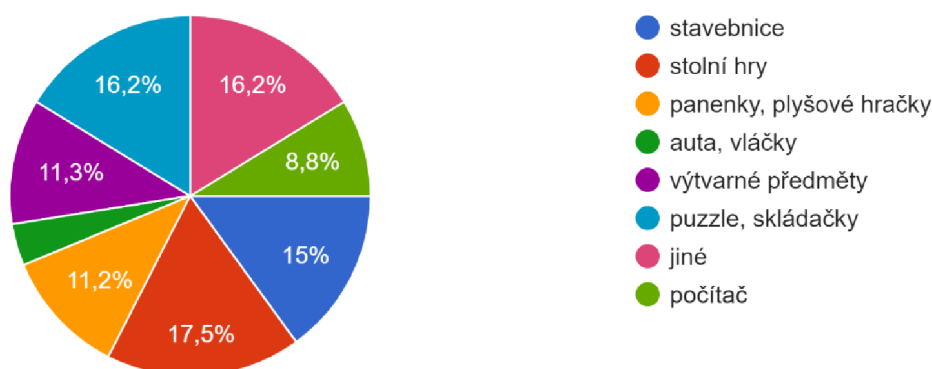
17. S čím si nejradši hraješ venku?



Graf č. 17 – Oblíbené hračky venku

Z grafu lze vyčíst, že nejoblíbenější venkovní hračkou je pro děti (29) kolo, koloběžka či jiný dětský dopravní prostředek, na kterém se mohou venku vyřádit. Těsně za dopravními prostředky je pro děti (27) velice oblíbený míč, který volili spíše chlapci. Dvanáct dětí si venku nejraději hraje na dětských hřištích s využitím všelijakých prolézaček, houpaček a skluzavek. Tři děti si rády venku kreslí s křídami, dvě děti si rády hrají na písku nebo s kočárkem. Zbýlých pět dětí odpovědělo, že si raději hrají s něčím jiným. Bohužel ani jedno dítě neodpovědělo, co to něco jiného je.

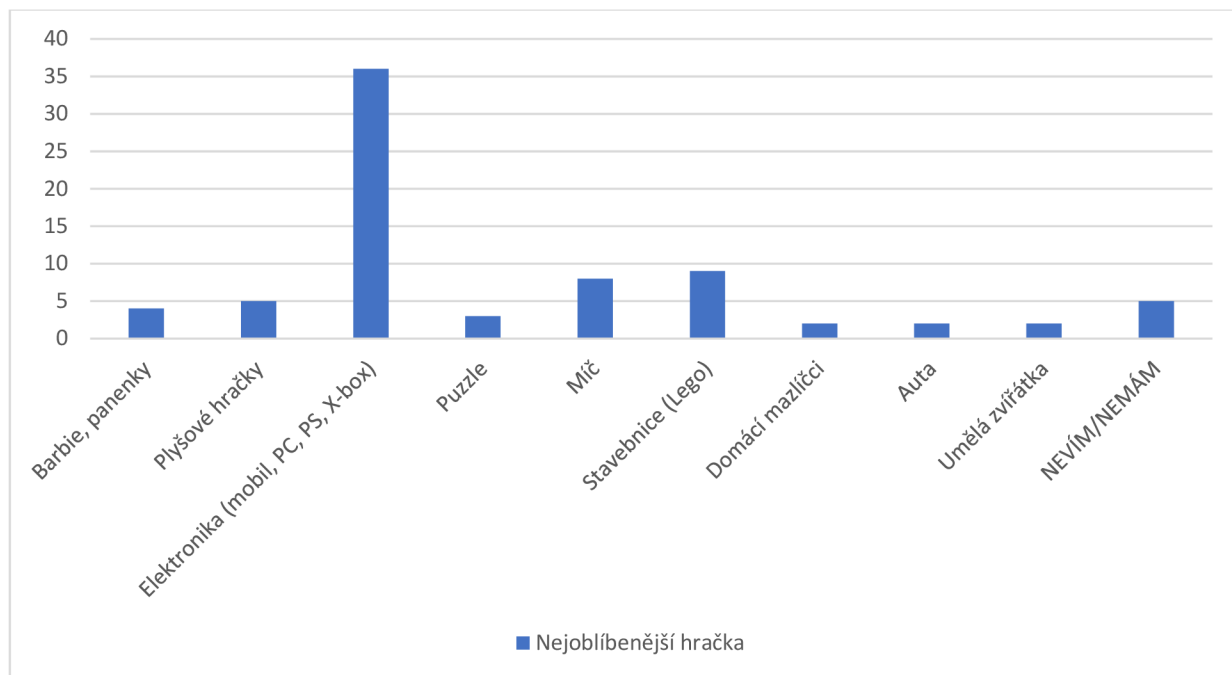
18. S čím si nejraději hraješ uvnitř?



Graf č. 18 – Oblíbené hračky uvnitř

Tento graf je velice pestrý a výsledky odpovědí jsou celkově hodně vyrovnané. Pouze o jednu odpověď vedou u dětí (14) na oblíbenosti stolní či deskové hry. Stejně množství odpovědí mají poté různé skládačky či puzzle (13) a volba „jiné“ (13). Volbu „jiné“ volily především ty nejstarší děti a mým odhadem pro tuto odpověď je, že dávají přednost mobilu anebo jiné elektronice, protože to uváděly jako vlastní odpověď při otevřené 19. otázce. Dvanáct dětí si doma nejraději hraje se stavebnicemi. Opět stejné hodnocení mají výtvarné předměty (9) a také panenky či plyšové hračky (9). U sedmi dětí je ve vnitřním prostředí oblíbený počítač a počítačové hry. Zbylé tři děti si doma nejraději hrají s auty nebo vláčky, tuhle volbu volily chlapci mezi 6–8 rokem.

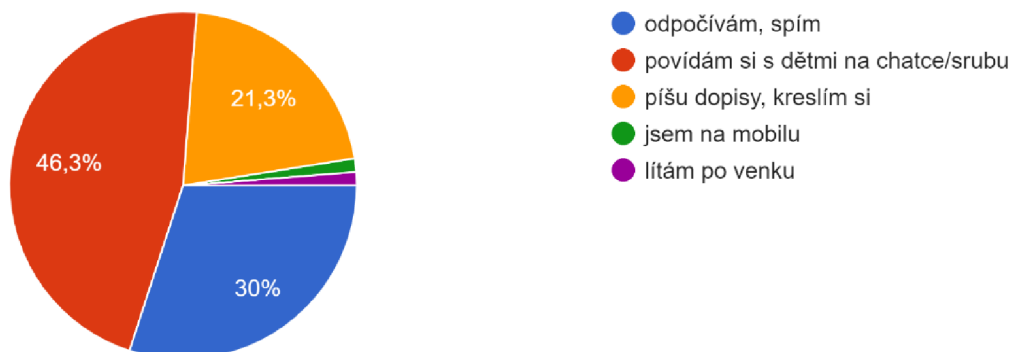
19. S jakou hračkou si hraješ nejraději?



Graf č. 19 – Celková nejoblíbenější hračka

Jak si můžete všimnout, tak dnešní děti (36) považují za nejoblíbenější hračku mobil, tablet, počítač či jiná elektronická zařízení jako je třeba i X-box, PlayStation a jiné herní konzole. S druhým největším počtem odpovědí se umístily různé stavebnice (9), především Lego nebo Merkur. Osm dětí zvolilo jako neoblíbenější hračku míč a pět dětí zvolilo plyšové hračky. Čtyři dívky si nejraději hrají s panenkami nebo barbínami. Zbylé hračky jako puzzle, auta, umělá zvířátka, ale i domácí mazlíčci mají po třech nebo dvou zaznačených odpovědích. Dále se při vyhodnocování otázky objevovaly hračky jako kolo, koloběžka, pistol, či výtvarný kufřík, které měly po jedné odpovědi. Nakonec pět dětí uvedlo, že žádnou konkrétní hračku nemají nebo se nedokáží rozhodnout, kterou hračku by za nejoblíbenější měly považovat.

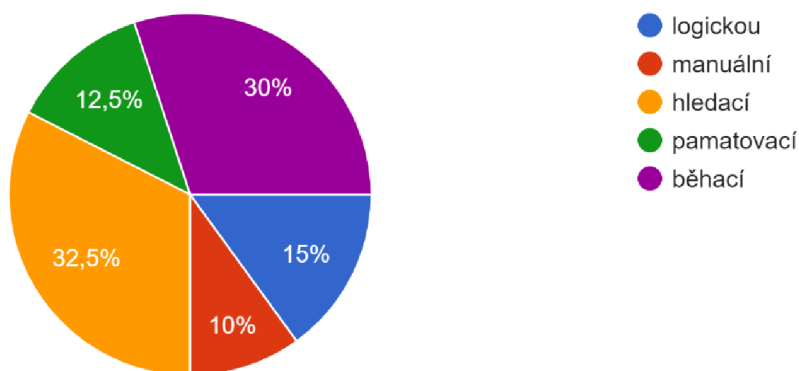
20. Co děláš přes odpolední klid?



Graf č. 20 – Odpolední klid

Z grafu vyplývá, že téměř polovina dětí (37) si přes odpolední klid velmi rádo povídá se svými spolubydlícími na chatce či srubu. Dvacet dětí naopak rádo odpočívá nebo si dopřeje poobědního šlofíka. Sedmnáct dětí využívá chvíli v odpoledním klidu ke kreativní činnosti nebo k psaní dopisů pro rodiče, prarodiče nebo jiné členy rodiny. Zbylé dvě děti odpověděly následovně, jedno si přes odpolední klid hraje na mobilu a druhé se potuluje po venku.

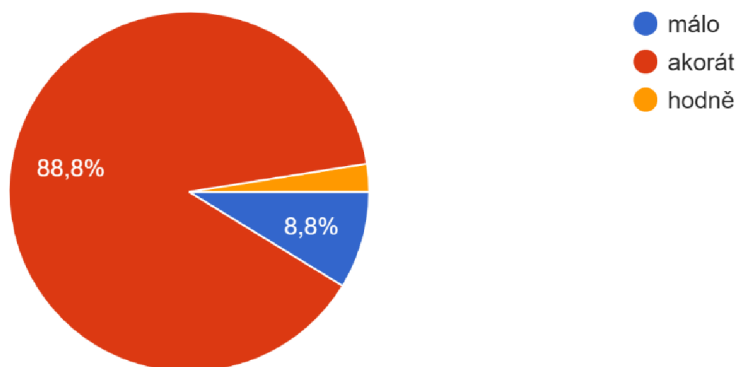
21. Jaký typ celotáborové hry máš nejrady?



Graf č. 21 – Oblíbený typ celotáborové hry

Z výsledků šetření je patrné, že nejoblíbenějším typem celotáborové hry je hra hledací (26), při které mají děti za úkol něco hledat nebo najít, např. gangsteři, děti při téhle hře hledají obrázky s padouchy a musí si zapamatovat, koho na ni viděly. Hra gangsteři je spojená i s hrou pamatovací. Těsně za hledací hrou je hra běhací (24), kterou si zvolilo jen o dvě děti méně. Pod běhacím typ celotáborové hry si můžete představit týmové závodní hry jako např. skákání v pytli, opičí dráhy nebo i běhací hry spojené s hledáním či nějakým úkolem, např. běhací hra s buzolou, při které se mají děti za pomoci rozmístěných souřadnic po lese dostat z bodu A do bodu B, při souřadnicích mohli najít i obálky s šiframi, které pak měly v cíli vyluštit. Pro dvanáct dětí je oblíbeným typem celotáborové hry logická hra, kam patří hry jako je luštění šifer nebo např. stavění věže za pomoci provázku, při které si děti musí zvolit vhodnou strategii, se kterou budou kostky zvedat. Deset dětí má v oblibě hry pamatovací, kam můžeme zařadit tedy hru gangsteři nebo třeba pamatování obrázků či věcí během vyznačené cesty, kterou děti musí projít. Jako poslední se umístil typ manuální, který si zvolilo jen osm dětí. Pod tímto typem si můžete představit hry jako Cyber hammer (práce s maticí) nebo třeba hry s vykrojenými trubkami, mezi kterými si děti posílají míček. Většinou při vybírání a tvoření celotáborových her, dbáme na to, aby se v ní objevovalo více typů her, aby byly celotáborové hry pestřejší.

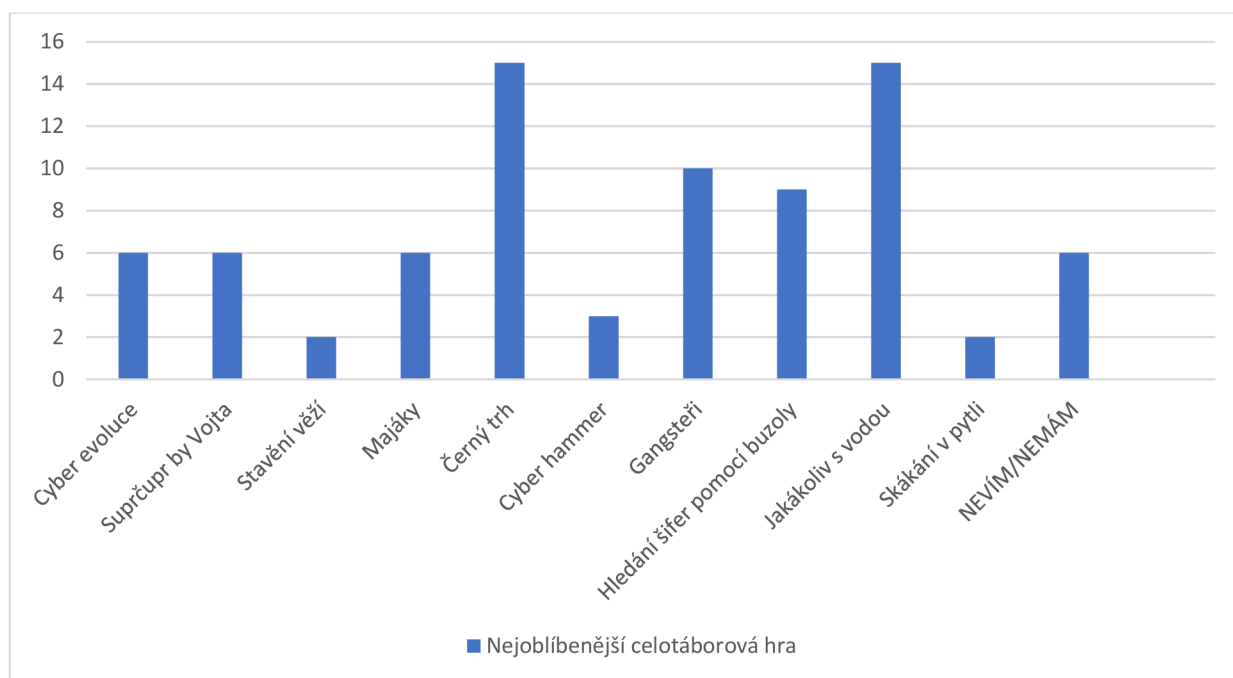
22. Na táboře jsou denně 2 celotáborové hry, je to podle tebe:



Graf č. 22 – Denní počet celotáborových her

Z grafu lze vyčíst, že téměř všem dětem (71) nastavený program vyhovuje a dvě celotáborové hry za den jsou pro ně zcela dostačující. Sedm dětí, asi s převážnou nadmírou energie odpovědělo, že je to pro ně málo a chtěly by za den mít více celotáborových her. Zbylé dvě děti uvedly, že dvě celotáborové hry denně jsou pro ně moc a chtěly by pouze jednu.

23. Jaká je tvoje oblíbená celotáborová hra?



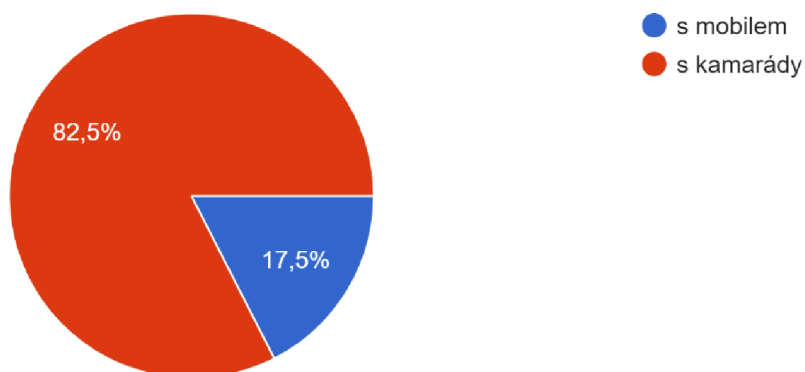
Graf č. 23 – Nejoblíbenější celotáborová hra

Jak si můžete všimnout mezi nejoblíbenější celotáborové hry patří rovnou dvě hry, a to Černý trh a jakákoliv s vodou, které získaly od dětí po 15 odpovědích. Černý trh je hra, kde převládá štěstí. Děti jsou rozděleny na prodávající a kupující a prostřednictvím jednoduchých her (pexeso, válka, kámen nůžky papír, aj.) sázejí své imaginární peníze, kdo má více štěstí vyhrává sázku. Mezi hry s vodou patří vytáhnutí míčků z proděravělé trubky, držení plastové krabice nohama, kde bylo úkolem, aby si všechny děti postupně vysvlékly ponožky a jako poslední hra se dvěma kelímky, kdy jenom v jednom byla voda. Ten, kdo zůstal suchý, vyhrál.

S druhým největším počtem hlasů (10) se umístila hra Gangsteři a s třetím největším počtem hlasů (9) se umístila hra s buzolou, obě hry jsem lehce nastínila v 21. otázce.

S šesti počty hlasů se umístily další tři hry, kterými jsou Cyber evoluce (klasická evoluční hra od vajíčka po člověka), Majáky (vkládání „mincí“ do určitého kyblíku, nesmí je přitom chytit světlo z majáku; noční hra) a Suprčupr by Vojta (šifrovaná hra – 1. musí děti najít znaky a přiřadit k nim správné písmeno z abecedy; 2. plní úkoly, za které dostanou indicie; 3. za pomoci vyluštěné abecedy se snaží rozluštit šifry; 4. z šifry se snaží přijít na cíl, do kterého musí doběhnout). Zároveň i šest dětí odpovědělo, že žádnou oblíbenou hru nemají a že všechny byly něčím super. Tři hlasy dostala od dětí hra Cyber hammer, jejímž úkolem bylo, co nejrychleji vyšroubovat a zase našroubovat zpátky matici. Jako poslední se umístily hry stavění věží a skákání v pytlí (štafetový závod), které si od dětí vysloužily po dvou hlasech.

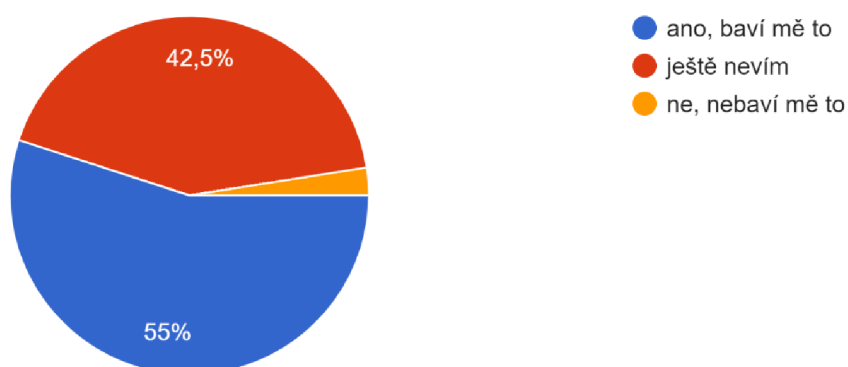
24. Ve volné chvíli si hraješ?



Graf č. 24 – Ve volný chvíli si hraješ?

Zde je jasně vidět, že většina dětí (66) si ve volné chvíli, jak už v odpoledním klidu nebo mezi hrami nejraději povídají nebo hrají se svými kamarády, buď z oddílu nebo z okolních chatek. Zbýlých čtrnáct dětí odpovědělo, že si raději hrají na mobilu. To platí především u těch nejstarších dětí, které si telefony na tábor vozí a nezvládnou bez nich tábor přežít. Celkově ty mladší děti telefony na táboře buď vůbec nemají, protože jim to nedovolí rodiče nebo, když už ho mají, tak jej využívají většinou jen při kontaktu s rodiči či blízkými. To mluvím ze své vlastní zkušenosti, kterou jsem za těch pár let vypožorovala.

25. Budeš jezdit na tábor i nadále?



Graf č. 25 – Budeš jezdit na tábor i nadále?

Z výsledků grafu lze vyčíst, že více jak polovina dětí (44) uvedla, že je náš tábor baví, jsou s ním spokojeny a chtěly by se ho zúčastňovat i nadále. Zaokrouhlených 43 % dětí (34) ještě neví, zda pojedou. Jsou mezi nimi dvě půlky, jedna půlka neví, zda budou chtít znovu jet

a druhá půlka neví, jestli jim rodiče opět umožní jet. Zbýlých 2,5 % dětí (2) uvedlo, že na tábor už znovu jet nechtějí a že je nebaví.

4.5 Shrnutí průzkumu

Při průzkumném šetření jsem zjistila, že téměř většina dětí si zvolila ve výběru mezi kolektivní a individuální hrou, hru kolektivní. Mezi nejoblíbenější druhy her u dětí patří hry pohybové a nejméně oblíbenými hrami jsou hry námětové. Dále jsem zjistila, že děti nejvíce baví celotáborové hry s námětem hledání a pohybu, zde by bylo nejlepší pro příště určitě volit více celotáborových her, které zahrnují oba zmíněné typy her.

Nejoblíbenějšími venkovními hračkami jsou dopravní prostředky (koloběžka či brusle) a míč, tyto dva typy hraček zastávají ve výsledku největší a téměř stejný počet odpovědí. Mezi nejoblíbenější vnitřní hračky/hry patří jednoznačně stolní (deskové) hry a těsně za nimi jsou ve velké oblibě stavebnice, puzzle a jiné skládačky.

Při otázce č. 13 „S kým si hraješ nejraději?“ uvedla jasná většina dětí, že si nejraději hrají se svými vrstevnickými kamarády. Co se týče místa, kde si děti nejraději hrají, jsem zjistila, že největší část dětí zvolila neutrální odpověď a je jim jedno zda si hrají venku nebo vevnitř. Jako druhá nejpočetnější volba se poté jevila hra ve venkovním prostředí.

Při vyhodnocování těchto otázek jsem dosáhla očekávaných odpovědí a ani jeden z výsledků mě nepřekvapil. Na druhou stranu musím říct, že jsem byla velice překvapena, co se týče nočních her a stezek odvahy, kde jsem si myslela, že je děti moc rády nemají, ale opak byl pravdou a téměř většina zvolila, že je rády mají a nejlepším místem pro ně je dle výsledků lesní prostředí.

Ohledně otázek, které se týkaly tábora jsem dostala též téměř očekávané výsledky. V 8. otázce „Co se ti na táboře nejvíce líbí?“ u dětí vyhrály kamarádi a poté se na stejné pozici umístily celotáborové hry a večerní program, s těmito výsledky ze své zkušenosti a pozorování souhlasím a též jsem se k takovým výsledkům přikláníla. Mile překvapena jsem však byla při otázce 7. „Proč jezdíš na tábor?“, kde děti nejvíce odpověděly, že jezdí na tábor kvůli zábavě. Na táboře panují velice přátelské vztahy a strašně moc dětí jezdí pravidelně hlavně kvůli kamarádům, se kterými se na táboře po roce opět shledávají. Proto mě překvapilo, že děti při téhle otázce odpověděly jinak, ale na druhou stranu jsem moc ráda, protože aspoň teď vím, že hry a aktivity, které pro ně tvoříme je baví a mají je rády. Dále musím podotknout, že jsem byla nemile překvapena při otázce, která se týkala táborového téma, kde více jak polovina dětí zvolila, že pro ně táborové téma není důležité. Většinou jsem na táboře měla na starost děti

ve věku od 7 do 10 let a u nich vím, že je táborové téma zajímavé a vždy se na něj připravily a dovezly si i nějaké rekvizity, či hračky, které s tématem souvisely, proto jsem se při vyhodnocení občas orientačně podívala, jaká věková hranice nejčastěji odpovídá „ne“ a přišla jsem na to, že táborové téma je méně důležité pro straší děti od zhruba 12 let až po ty nejstarší.

V dotazníkovém šetření jsem se dvěma otázkami zaměřila i na volný čas na táboře, který děti mají přes odpolední klid anebo v rámci krátkých pauz mezi celotáborovými hrami. Při odpoledním klidu zodpovědělo nejvíce dětí, že si velice rády povídají se svými spolubydlicemi na chatce/srubu anebo v druhém největším případě, že rády po obědě odpočívají. Jako druhou otázku, která se týkala volného času, jsem položila, jestli si ve volné chvíli raději hrají s kamarády nebo s mobilem. Z výsledků vyplynulo, že zdárná většina dětí dala přednost ve volném chvíli hře s kamarády než na mobilu.

Posledním dílčím cílem bylo zjistit, jestli děti mají nějaké mimoškolní aktivity a jaké aktivity to, popřípadě jsou. Tuhle otázku jsem do dotazníků zařadila, protože mě zajímalo, jestli děti i doma smysluplně využívají svůj volný čas a jaké aktivity/kroužky jsou v dnešní době u dětí v oblibě. V první řadě chci podotknout, že třináct dětí uvedlo, že žádné mimoškolní aktivity nemají a na druhou stranu zase devatenáct dětí uvedlo, že navštěvují alespoň dva kroužky týdně. Mezi nejoblíbenější kroužek, hlavně tedy u chlapců, patří fotbal. Dalšími navštěvovanými kroužky s více jak pěti hlasy je hasičský kroužek, hudební kroužek, volejbal nebo hokej. Méně jak pět hlasů poté získaly kroužky jako je tancování, gymnastika, bojové sporty, atletika, jezdeckví, florbal, airsoft, aj.

Závěr

Cílem bakalářské práce bylo zjistit jaké hry děti preferují a naopak, s kým, s čím a kde si nejraději hrají, jak využívají zbylý volný čas na táboře, jaké mají mimoškolní aktivity, co mají na táboře rády a z jakého důvodu na tábor jezdí. Skrze dotazníkové šetření jsem dosáhla vytyčených cílů a na všechny své otázky jsem dostala troufám si říct pravdivé a pestré odpovědi, se kterými se mi dotazník snadno vyhodnocoval.

Bakalářskou práci jsem rozdělila na část teoretickou a praktickou (empirickou). V teoretické části jsem prostřednictvím odborné literatury a internetových zdrojů shromáždila informace, které se zaměřovaly především na hru její definici, znaky, teorie, klasifikaci her podle E. Suchánkové a vývojové etapy hry mladšího a staršího školního věku. Následně jsem podobným způsobem sbírala informace, které se týkaly letního dětského tábora (rozdělení a druhy táborů, táborový personál, příprava tábora) a pojetí volného času (definice, funkce volného času, nestátní neziskové organizace). Pro průzkumné šetření jsem zvolila dotazníkovou metodu, která se mi jevila jako nejschůdnější k získání patřičných dat. Vyplněné dotazníky od dětí jsem vyhodnotila do přehledných grafů, převážně kruhových ale i sloupcových.

Vypracování bakalářské práce se mi zpočátku zdálo jako nemožné. Velmi jsem se obávala, že mi psaní nepůjde a že zůstanu zaseklá na mrtvém bodě, neboť představa psaní této práce pro mě byla odjakživa největším nepřítelem, co se studiu na vysoké škole týče. Z omylu jsem se vyvedla hned po pár sezeních v knihovně, kde jsem zjistila, že nejtěžší na celé práci je vyhledávání vhodných odborných knih a orientace v nich. Sepsání mé závěrečné bakalářské práce pro mě bylo nadlidským úkolem a jsem na sebe pyšná, že jsem sama za pomoci cenných rad mé vedoucí zvládla práci dokončit.

Seznam použité literatury

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

DUPLINSKÝ, Josef. *Dětská hra a psychologie*. Pedagogika: časopis pro vědy o vzdělání a výchově. Praha, 2001. ISSN 0031-3815

FINK, Eugen. *Hra jako symbol světa*. Praha: Český spisovatel, 1993. Orientace (Český spisovatel). ISBN 80-202-0410-5.

FILIPCOVÁ, Blanka. *Člověk, práce, volný čas*. Praha: Svoboda, 1966.

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

HARMACH, Jaroslav, STOLAŘ, Jiří, Ed. *Tábory a jiné zotavovací akce: průvodce jejich přípravou*. Praha: Institut dětí a mládeže MŠMT ČR, 2004. ISBN 8086033937.

HOFBAUER, Břetislav. *Děti, mládež a volný čas*. Praha: Portál, 2004. ISBN 8071789275.

KOHOUTEK, Rudolf. *Kognitivní vývoj dětí a školní vzdělávání*. Pedagogická orientace 3. Brno, 2008. ISSN 1211-4669

KOŤÁTKOVÁ, Soňa. *Hry v mateřské škole v teorii a praxi: význam hry, role pedagoga, cíl hry, soubor her*. Praha: Grada, 2005. ISBN 8024708523.

KRATOCHVÍLOVÁ, Emília. *Pedagogika volného času: výchova v čase mimo vyučování v pedagogické teorii a v praxi*. Bratislava: Vydavateľstvo UK, 2004. ISBN 8022319309.

MAREŠ, Jiří, Jan PRŮCHA a Eliška WALTEROVÁ. *Pedagogický slovník*. Praha: Portál, 2003. ISBN 8071787728.

MIŠURCOVÁ, Věra, Jiří FIŠER a Viktor FIXL. *Hra a hračka v životě dítěte*. V Praze: Státní pedagogické nakladatelství, 1980.

OPRAVILOVÁ, Eva. *Předškolní pedagogika*. Praha: Grada, 2016, Pedagogika (Grada). ISBN 978-80-247-5107-8.

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

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

SUCHÁNKOVÁ, Eliška. *Hra a její využití v předškolním vzdělávání*. Praha: Portál, 2014. ISBN 978-80-262-0698-9.

SVOBODOVÁ, Eva. *Vzdělávání v mateřské škole: školní a třídní vzdělávací program*. Praha: Portál, 2010. ISBN 978-80-7367-774-9.

VYHNÁLKOVÁ, Pavla. *Základy pedagogiky volného času*. Olomouc: Gevak, 2013. ISBN 978-80-86768-73-1.

Seznam použitých internetových zdrojů

Co děláme [online]. 2022 [cit. 2022-02-26]. Dostupné z: <https://pionyr.cz/cinnost/>

Co je ČRDM [online]. 2022 [cit. 2022-02-26]. Dostupné z: <https://crdm.cz/crdm/co-je-crdm/>

Česká rada dětí a mládeže [online]. 2022 [cit. 2022-02-26]. Dostupné z: <http://crdm.cz>

Historie ČTU [online]. 2019 [cit. 2022-04-11]. Dostupné z: <https://www.tabornici.cz/historie-ctu>

Info o YMCA [online]. [cit. 2022-02-26]. Dostupné z: <http://www.ymca.cz/info-o-ymca/>

Jak vybrat správný tábor? [online]. 2022 [cit. 2022-03-06]. Dostupné z: <http://www.cesketabory.cz/2-jak-vybrat-spravny-tabor.html>

Kdo jsme [online]. 2022 [cit. 2022-02-26]. Dostupné z: <https://pionyr.cz/o-pionyru/>

Mládež České republiky [online]. Praha: Česká rada dětí a mládeže, 2008 [cit. 2022-02-26]. Dostupné z: <http://www.crdm.cz/download/publikace/mladez-CR-web.pdf>

Poslání [online]. [cit. 2022-02-26]. Dostupné z: <http://www.ymca.cz/info-o-ymca/poslani/>

Pro rodiče [online]. 2022 [cit. 2022-02-26]. Dostupné z: <https://www.skaut.cz/pro-rodice/>

O nás [online]. 2019 [cit. 2022-02-26]. Dostupné z: <https://www.tabornici.cz/o-nas>

O skautingu [online]. 2022 [cit. 2022-02-26]. Dostupné z: <https://www.skaut.cz/skauting/>

Tábor [online]. 2022 [cit. 2022-04-11]. Dostupné z: <https://www.taborsigma.cz/predstaveni-tabora/tabor/>

Uznané organizace dětí a mládeže se sešly na MŠMT. [online]. 2022 [cit. 2022-02-26]. Dostupné z: <https://www.msmt.cz/mladez/uznane-organizace-deti-a-mladeze-se-sesly-na-msmt>

Výroční zpráva Pionýr 2020 [online]. 2020 [cit. 2022-02-26]. Dostupné z: https://pionyr.cz/vyr_zpravy/vz_pionyr_2020_web.pdf

Další zdroje

HLADÍKOVÁ, Lenka. *Hra dítěte v předškolním věku*. Bakalářská práce [online]. Hradec Králové: Univerzita Hradec Králové, 2018 [cit. 2022-04-20]. Dostupné z: <https://theses.cz/id/r358gw/27079755>.

MASOPUSTOVÁ, Táňa. *Hra a její vliv na vývoj dítěte*. Bakalářská práce [online]. Plzeň: Západočeská univerzita v Plzni, 2018 [cit. 2022-04-20]. Dostupné z: https://dspace5.zcu.cz/bitstream/11025/33106/1/Bakalarska%20prace_Tana%20Masopustova.pdf.

POKORNÁ, Simona. *Hry na letním táboře zaměřené na děti s poruchami chování*. Bakalářská práce [online]. Praha: Univerzita Karlova, 2012 [cit. 2022-04-20]. Dostupné z: https://dspace.cuni.cz/bitstream/handle/20.500.11956/41007/BPTX_2011_2__0_320084_0_108036.pdf?sequence=1&isAllowed=y&fbclid=IwAR1qoarNB6OA9Ock_eUO6BZTQyDYOOn4kPCypalhsU9Ox_NjIntmFghpj_k

Seznam grafů

Graf č. 1 – Pohlaví dítěte	34
Graf č. 2 – Věk dítěte	35
Graf č. 3 – Bydliště dítěte.....	35
Graf č. 4 – Mimoškolní aktivity	36
Graf č. 5 – Kolikrát se zúčastnili tábora	37
Graf č. 6 – Sourozenci	37
Graf č. 7 – Proč jezdíš na tábor?.....	38
Graf č. 8 – Co se ti na táboře nejvíc líbí?	38
Graf č. 9 – Noční hry	39
Graf č. 10 – Kde hraješ noční hry nejraději?	39
Graf č. 11 – Téma tábora	40
Graf č. 12 – Kde si hraješ radši?.....	40
Graf č. 13–S kým si hraješ radši?	41
Graf č. 14 – Jakou hru máš radši?	41
Graf č. 15 – Jaké hry tě nejvíc baví?	42
Graf č. 16 – Jaké hry tě nebaví?	42
Graf č. 17 – Oblíbené hračky venku.....	43
Graf č. 18 – Oblíbené hračky uvnitř	44
Graf č. 19 – Celková nejoblíbenější hračka.....	45
Graf č. 20 – Odpolední klid	46
Graf č. 21 – Oblíbený typ celotáborové hry	47
Graf č. 22 – Denní počet celotáborových her.....	48
Graf č. 23 – Nejoblíbenější celotáborová hra.....	49
Graf č. 24 – Ve volný chvíli si hraješ?	50
Graf č. 25 – Budeš jezdit na tábor i nadále?.....	50

Seznam příloh

Příloha č. 1: Dotazník – Hry a trávení času na letním dětském táboře

Dotazník – Hry a trávení času na letním dětském táboře

Ahoj, ráda bych Tě oslovila k vyplnění krátkého anonymního dotazníku pro průzkum k mé bakalářské práci. Dotazník se zabývá hrami a trávením času na letním dětském táboře.

Dotazník vyplníš do deseti minut, Tvé osobní údaje a odpovědi zůstanou striktně důvěrné a vyhodnoceny budou souhrnně, nikoliv za jednotlivé odpovídající.

Předem děkuji za Tvé odpovědi.

1. Urči svoje pohlaví
 - a) chlapec
 - b) dívka
2. Urči svůj věk
 - a) 6–8 let
 - b) 9–11 let
 - c) 12–17 let
3. Urči, kde bydlíš
 - a) ve městě
 - b) na vesnici
4. Máš nějaké mimoškolní aktivity?
 - a) fotbal
 - b) florbal
 - c) hokej
 - d) tancování
 - e) hudební kroužek
 - f) hasiči
 - g) jezdeckví
 - h) umělecký kroužek
 - i) volejbal
 - j) gymnastika
 - k) atletika
 - l) bojové sporty
 - m) jiné? _____
5. Kolikrát už si byl/a na táboře?
 - a) jedu poprvé
 - b) 1x
 - c) 2x
 - d) víckrát
6. Pokud máš sourozence, jezdí na tábor s tebou?
 - a) ano
 - b) ne

7. Proč jezdíš na tábor?
 - a) kvůli zábavě/hrám
 - b) kvůli kamarádům
 - c) posílají mě sem rodiče
8. Co se ti na táboře nejvíc líbí?
 - a) diskotéky, večerní program
 - b) hry v oddílu
 - c) téma
 - d) celotáborové hry
 - e) kamarádi
 - f) tábor a jeho okolí
 - g) něco jiného, co? _____
9. Máš rád/a noční hry (stezka odvahy)?
 - a) ano
 - b) ne
10. Pokud si v předchozí otázce zakroužkoval/a ANO, kde máš noční hry raději?
 - a) na louce
 - b) v lese
 - c) v táboře
11. Je pro tebe důležité téma tábora?
 - a) ano
 - b) ne
12. Kde si hraješ raději?
 - a) uvnitř
 - b) venku
 - c) je mi to jedno
13. S kým si hraješ radši?
 - a) sám
 - b) s kamarády, vrstevníky
 - c) sourozenci
14. Jakou hru máš radši?
 - a) individuální (sám)
 - b) kolektivní (týmová)
15. Jaké hry tě nejvíc baví?
 - a) deskové hry
 - b) námětové hry (hrají si na něco: doktora, prodavačku...)
 - c) výtvarné hry
 - d) logické hry
 - e) pohybové hry
 - f) předmětové hry (s hračkami)
16. Jaké hry tě vůbec nebaví?
 - a) deskové hry
 - b) námětové hry

- c) výtvarné hry
- d) logické hry
- e) pohybové hry
- f) předmětové hry

17. S čím si nejraději hraješ venku?

- a) kočárek
- b) hry na hřišti
- c) míč
- d) kolo, koloběžka, kolečkové brusle
- e) prolézačky, houpačky
- f) křídly
- g) písek
- h) jiné? _____

18. S čím si nejraději hraješ uvnitř?

- a) stavebnice
- b) kostky
- c) stolní hry
- d) panenky, oblečky
- e) auta, vláčky
- f) plyšové hračky, figurky zvířat
- g) výtvarné předměty
- h) puzzle, skládačky
- i) jiné? _____

19. S jakou hračkou si hraješ nejraději?

20. Co děláš přes odpolední klid?

- a) odpočívám, spím
- b) povídám si s dětmi na chatce/srubu
- c) píšu dopisy, kreslím si
- d) jsem na mobilu
- e) lítám po venku

21. Jaký typ celotáborové hry máš nejradši?

- a) logickou
- b) manuální
- c) když něco hledáš po cestě
- d) pamatovací
- e) běhací

22. Na táboře jsou denně 2 celotáborové hry, je to podle tebe...

- a) málo
- b) akorát
- c) hodně

23. Jaká je tvoje oblíbená celotáborová hra?

24. Ve volné chvíli si radši hraješ?

- a) s mobilem
- b) s kamarády

25. Budeš jezdit na tábor i nadále?

- a) ano, baví mě to
- b) ještě nevím
- c) ne, nebaví mě to

Anotace

Jméno a příjmení:	Nikola Galandáková
Katedra:	KPG – Ústav pedagogiky a sociálních studií
Vedoucí práce:	Mgr. Dana Cibáková, Ph.D.
Rok obhajoby:	2021/2022

Název práce:	Hra a její preference u dětí na letním táboře
Název v angličtině:	The game and its preferences for children at summer camp
Anotace práce:	<p>Tématem bakalářské práce je „<i>Hra a její preference u dětí na letním táboře</i>“. Teoretická část se zaměřuje na hru její definici, znaky, teorii, klasifikace a vývojové etapy. Ve dvou dalších kapitolách se zmiňuji o letním táboře (definice, rozdělení táborů, táborový personál, příprava tábora) a pojetí volného času (definice, funkce volného času, nestátní neziskové organizace a její příklady). Empirická část se zabývá dotazníkovým šetřením pro účastníky tábora, které má zjistit jaké hry děti preferují a naopak, s kým, s čím a kde si nejraději hrají, jaké mají mimoškolní aktivity, jak využívají zbylý volný čas na táboře, co mají na táboře rády a z jakého důvodu na tábor jezdí.</p>
Klíčová slova:	Hra, hračka, letní tábor, volný čas, dítě, pedagogika, mladší školní věk, starší školní věk.
Anotace v angličtině:	<p>The topic of the bachelor thesis is "<i>Game and its preferences for children at summer camp</i>". The theoretical part focuses on the game, its definition, features, theory, classification and developmental stages. In the next two chapters I mention the summer camp (definition, division of camps, camp staff, camp preparation) and the concept of leisure time (definition, leisure time functions, non-governmental non-profit organizations and its examples). The empirical part deals with a questionnaire survey for camp participants to find out what games children prefer and, conversely, with whom, with what</p>

	and where they prefer to play, what extracurricular activities they have, how they use the remaining free time at the camp, what they like at the camp and what reason they go to camp.
Klíčová slova v angličtině:	Game, toy, summer, camp, leisure time, child, pedagogy, younger school age, older school age.
Přílohy vázané v práci:	Dotazník, grafy
Rozsah práce:	59 stran
Jazyk práce:	Čeština