

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI  
PEDAGOGICKÁ FAKULTA

Ústav pedagogiky a sociálních studií

DIPLOMOVÁ PRÁCE  
Realizace turnusu letního dětského tábora

Bc. Lenka Bašná

## **Prohlášení**

Prohlašuji, že jsem tuto diplomovou práci vypracovala samostatně, pod odborným dohledem své vedoucí a že jsem použila pouze prameny a literaturu, uvedené v seznamu použitých zdrojů.

V Olomouci 15. 6. 2024

Bašná lenka

## **Poděkování**

Chtěla bych poděkovat PaedDr. Aleně Jůvové, Ph. D. za odborné vedení mé diplomové práce, její cenné rady, připomínky, trpělivost a vstřícnost. Mé poděkování patří také rodině, která mě při studiu podporovala a byla velmi ohleduplná a tolerantní.

## Anotace

<b>Jméno a příjmení:</b>	Bc. Lenka Bašná
<b>Katedra:</b>	Ústav pedagogiky a sociálních studií
<b>Vedoucí práce:</b>	PaedDr. Alena Jůvová, Ph.D.
<b>Rok obhajoby:</b>	2024

<b>Název práce:</b>	Realizace turnusu letního dětského tábora
<b>Název v angličtině:</b>	Realization of the rotation of the summer children's camp
<b>Zvolený typ práce:</b>	Aplikační práce
<b>Anotace práce:</b>	<b>Diplomová práce je zaměřená na přípravu programu letního dětského tábora. V teoretické části je charakterizováno období mladšího školního věku, jsou vymezeny pojmy volný čas, zážitková pedagogika, hra, celotáborová hra a letní dětský tábor. V empirické části je hlavním cílem vytvoření programu tábora</b>
<b>Klíčová slova:</b>	Volný čas, zážitková pedagogika, hra, letní dětský tábor, celotáborová hra
<b>Anotace v angličtině:</b>	The diploma thesis is focused on the preparation of the children's summer camp program. In the theoretical part, the period of younger school age is characterized, the concepts of free time, experiential pedagogy, game, camp-wide game and summer children's camp are defined. In the empirical part, the main goal is to create a camp program
<b>Klíčová slova v angličtině:</b>	Free time, experiential pedagogy, game, summer children's camp, whole camp game
<b>Přílohy vázané v práci:</b>	
<b>Rozsah práce:</b>	86 stran
<b>Jazyk práce:</b>	Čeština

## Obsah

Úvod.....	7
I. TEORETICKÁ ČÁST .....	9
1 Mladší školní věk.....	9
1.1 Charakteristika mladšího školního věku.....	9
1.2 Vývojové proměny po stránce tělesné a motoriky .....	10
1.3 Vývojové proměny po stránce kognitivní .....	11
1.4 Vývojové proměny po stránce emoční a socializace.....	12
2 Volný čas .....	15
2.1 Vymezení pojmu.....	15
2.2 Pedagogika volného času.....	17
2.3 Funkce volného času .....	18
3 Zážitková pedagogika.....	20
3.1 Vymezení pojmu.....	20
3.1.1 Zážitek, prožitek, zkušenost.....	21
3.2 Principy zážitkové pedagogiky.....	22
3.2.1 Cyklus učení prožitkem (Kolbův cyklus) .....	22
3.2.2 Flow .....	23
3.2.3 Komfortní zóna .....	23
3.2.4 Princip dobrovolnosti.....	24
4 Hra .....	25
4.1 Druhy her .....	26
4.2 Celotáborová hra.....	27
4.2.1 Motivace .....	29
4.2.2 Dramaturgie .....	30
4.2.3 Reflexe.....	31
5 Letní dětský tábor .....	33
5.1 Legislativa letního dětského tábora .....	34
5.2 Podmínky ubytování, úklidu, hygieny a stravování na táboře .....	34
5.3 Pracovníci tábora .....	36
5.3.1 Hlavní vedoucí.....	36
5.3.2 Oddílový vedoucí.....	36
5.3.3 Instruktor.....	37

5.3.4 Zdravotník.....	37
5.3.5 Provozní zaměstnanci tábora .....	38
II. EMPIRICKÁ ČÁST .....	39
6 Charakteristika tábora Černý potok .....	39
6.1 SWOT analýza.....	42
6.2 Harmonogram přípravy tábora .....	43
6.3 Táborová dokumentace .....	43
7 Celotáborová hra Harry Potter a Kámen mudrců .....	45
7.1 Cíl celotáborové hry .....	45
7.1.1 Hlavní cíl.....	45
7.1.2 Dílčí cíle.....	45
7.1.3 Cílová skupina .....	46
7.1.4 Týmy.....	46
7.2 Harmonogram tábora .....	46
7.2.1 Neděle .....	48
7.2.3 Úterý .....	60
7.2.4 Středa .....	63
7.2.5 Čtvrtek .....	65
7.2.6 Pátek .....	68
7.2.7 Sobota .....	70
7.2.8 Neděle.....	73
8 Evaluace.....	74
9 Závěr.....	83
Použitá literatura .....	84

# Úvod

Motto:

*„Dítě, stejně jako rostlina, zahrnuje sice již v semeni základní možnosti rozvoje, avšak to, co z něj vzejde, závisí na každé etapě vývoje na vhodných podmínkách růstu.“*

Nossrat Peseschkian

*„Všem lidem prospívá dopřát čas od času duši uvolnění. Odpočinek obnovuje totiž životní sílu a veselá nálada prázdnin rozežene každý smutek.“*

Lucius Annaeus Seneca

Letní tábor je jedna z možností, jak mohou děti smysluplně a plnohodnotně naplnit svůj volný čas v období letních prázdnin. Pro mnoho dětí je nezapomenutelným zážitkem, který ovlivňuje jejich osobnostní, sociální i emocionální vývoj. Přináší vzrušení, zážitky, zábavu a nové zkušenosti. Přispívá k celkovému rozvoji tělesných i duševních schopností a dovedností dětí. Dětem prospívá z hlediska zdravotního díky pobytu v přírodě a pohybu. Z hlediska sociálního posiluje vztahy a kamarádství.

Cílem diplomové práce bylo navrhnout, připravit a popř. zrealizovat celotáborovou hru pro děti mladšího školního věku.

Diplomová práce je rozdělena na dvě části – teoretickou a empirickou. Teoretická část se skládá z pěti kapitol, kdy v první kapitole jsem se věnovala cílové skupině, pro kterou byl program a celotáborová hra vytvořena, tedy mladšímu školnímu věku. Druhá kapitola nám přibližuje pojmy volný čas a pedagogika volného času. Třetí kapitola pojednává o zážitkové pedagogice, kde také zmiňuji vybrané principy zážitkové pedagogiky Kolbův cyklus učení, princip dobrovolnosti, komfortní zóny a teorii flow. Další kapitola obsahuje významný pojem, který se vztahuje k letnímu dětskému táboru a tím je hra. Teoretickou část uzavírá kapitola věnována letnímu dětskému táboru z hlediska legislativy, podmínek uskutečnění a personálu. Jsou popsány požadavky pro tvorbu a realizaci, jako je prostředí tábora a složení týmu.

Empirická část práce je věnována přípravě, organizaci a metodice letního dětského tábora. Zaměřuje se na aplikaci teoretických poznatků do praxe na konkrétním příkladu letního dětského tábora Černý Potok. Prostřednictvím SWOT analýzy jsou identifikovány silné a slabé stránky tábora, příležitosti a hrozby. Harmonogram přípravy tábora, táborová dokumentace a denní režim tábora poskytují praktický návod, jak efektivně organizovat a řídit

táborové aktivity s důrazem na bezpečnost, hygienu a pedagogické cíle. Další část se věnuje programu tábora, který je navržen s ohledem na potřeby a zájmy dětí, a zohledňuje různorodost her, aktivit a vzdělávacích prvků. Práci uzavírá seznam použité literatury.



# I. TEORETICKÁ ČÁST

## 1 Mladší školní věk

Kapitola se zabývá charakteristikou mladšího školního věku, jsou v ní popsány proměny po stránce tělesné a motoriky, dále kognitivní stránka dětí v tomto období. Poslední kapitola se věnuje socializaci a emoční stránce mladšího školního věku.

### 1.1 Charakteristika mladšího školního věku

Mladším školním věkem je obecně charakterizováno vývojové období dítěte, kterému začíná povinná školní docházka, významná událost v jeho životě. Nástup do školy je pro dítě důležitou a výraznou změnou, je to období oficiálního vstupu do společnosti. Ziskáním statusu školáka pro dítě začíná nová životní etapa, která ovlivňuje jeho vývoj a také to, jak prožije dětství.

V Pedagogickém slovníku je uvedena definice mladšího školního věku takto: „*Věk, který se dá vymezit jednak časově (přibližně od 6 do 10 let), jednak docházkou (1. – 4. ročník školní docházky)*“ (Průcha, Mareš, Walterová 1995, s. 120).

V přehledu Vývojové psychologie od Šimíčkové – Čížkové a kolektivu je období mladšího školního věku vymezeno jako období letence. „*Psychoanalýza označila toto období jako období latence, kdy je ukončena jedna etapa psychosexuálního vývoje a základní pudová energie je relativně v klidu až do počátku dospívání*“ (Šimíčková-Čížková et al., 2010, s. 105).

Podle Langmeiera a Krejčířové (1998) mladším školním věkem označujeme období, kdy dítě nastupuje do školy, což je věk 6–7 let. Končí prvními známkami pohlavního dospívání s průvodními psychickými projevy ve věku 11–12 let.

„*Pokud máme celé období psychologicky nějak celkově smysluplně charakterizovat, patrně bychom je mohli označit jako věk **střízlivého realismu**. Na rozdíl od menšího dítěte, které ve svém vnímání, myšlení i jednání je hodně závislé na vlastních přáních a fantaziích, a na rozdíl od dospívajícího, pro kterého je často důležité vědět, co by mělo být správné, je školák plně zaměřen na to, co je a jak to je*“ (Langmeier, Krejčířová, 1998, s. 115).

Vágnerová (2000) fází školní věk na tři období: raný, střední a starší školní věk, kdy do mladšího školního věku patří první dvě fáze raný a střední školní věk.

Autorka uvádí, že raný školní věk začíná povinnou školní docházkou od 6 – 7 let do 9 let, kdy dítě zvládne základy vzdělanosti a mění se jeho sociální postavení. Střední školní věk charakterizuje od 9 do 12 let věku dítěte. Jeho hlavní charakteristikou jsou změny jak biologické, tak sociální, nastává příprava na dospívání. Starší školní věk nazývaný také jako pubescence začíná nástupem dítěte na 2. stupeň základní školy a končí v 15–16 letech, ukončením školní docházky.

Psycholog Oswald Kroh popisuje, že realismus dítěte v mladším školním věku první závisí na tom, co je mu řečeno, zde se jedná o realismus *naivní*, s blízkostí dospívání, kdy je již kritičtější se mění jeho přístup na *kriticky realistický*. (Langmeier, Krejčířová 1998).

## 1.2 Vývojové proměny po stránce tělesné a motoriky

V tomto období mezi dětmi bývají individuální rozdíly, každé dospívá jinak rychle, dívky v tomto věku většinou předčí růstem chlapce. Tělesné vývojové změny u dětí mladšího školního věku mají rovnoměrně plynulý vývoj, závislý na tělesném růstu. Dochází k prodloužení postavy, zvyšuje se rychlost pohybů a svalová síla. Také se zlepšuje koordinace celého těla a hrubá i jemná motorika, s čímž souvisí větší zájem o pohybové hry a sport. Zlepšení jemné motoriky se projevuje také v kresbě a psaní. Motorické pohyby závisí i na tom, jestli jsou děti v rozvoji podporovány ze strany rodičů, nebo omezovány ze strachu z ublížení si. (Langmeier, Krejčířová, 1998).

Další autoři popisují v somatickém vývoji tohoto období také formování páteře, změny ve tvaru lebky či růst trvalého chrupu. Svaly a vnitřní orgány zvyšují svou výkonnost a objem. Výrazná pohybová aktivita dětí je zaměřená spíše spontánně, nikoli na výkon. Důležitý je odpočinek také po duševní práci, protože nervová soustava dítěte se snadno unaví. (Hájek, Hofbauer, Pávková, 2008).

Můžeme tedy říct, že období mladšího školního věku je klíčovým obdobím pro fyzický růst, který ovlivňuje jejich sílu, vytrvalost, koordinaci a zdokonalování motorických dovedností. Součástí každodenního režimu školáků by proto měl být pohyb, proto je důležité poskytnout jim co nejvíce příležitostí ke sportovním aktivitám, o které se zajímají, a z kterých mají radost. Podpora fyzického vývoje posiluje tělesné schopnosti dětí a přispívá k celkovému zdraví a pohodě.

### 1.3 Vývojové proměny po stránce kognitivní

Děti od nástupu školní docházky až do období dospívání prodělávají dynamický rozvoj poznávacích procesů jako je vnímání, myšlení, paměť, pozornost, představitivost a řeč.

Jak již bylo uvedeno, jednou z oblastí, která se v tomto období soustavně rozvíjí je smyslové vnímání. *„Je to složitý psychický akt, na němž jsou zúčastněny již všechny složky osobnosti člověka – jeho postoje, očekávání, soustředěnost a vytrvalost, dřívější zkušenosti, zájem i již rozvinuté schopnosti. Ve všech oblastech vnímání zejména zrakového a sluchového pozorujeme ve školním věku právě z tohoto hlediska výrazné pokroky. Dítě je pozornější, vytrvalejší, všechno důkladně zkoumá“* (Langmeier, Krejčířová, 1998, s. 118).

Je třeba zmínit také rozvoj řeči, která je předpokladem pro úspěšné školní učení a pamatování. Rozšiřuje se slovní zásoba, děti si osvojují nová slova a jejich významy. Stoupá počet slov, co děti užívají, nebo jim pasivně rozumí. Hurlocková odhaduje při vstupu do školy kolem 20000 slov a v šesté třídě již kolem 50 000 slov. Významný je také pokrok v artikulaci. Rychlý rozvoj řeči podporuje rozvoj paměti jak krátkodobé, tak dlouhodobé, která se stává stabilnější. (Langmeier, Krejčířová, 1998).

Také Allen a Marotz (2005) uvádí, že s rozvojem myšlení souvisí rozvoj řeči a slovní zásoba. Děti tak lépe, přesněji dovedou vyjádřit své pocity a myšlenky.

*„Myšlení dětí je v tomto věku konkrétní. Zaměřuje se zpočátku především na řešení běžných, každodenních problémů, teprve později i na minulé události a na budoucnost.“* (Hájek, Hofbauer, Pávková, 2008, s. 87).

Na rozumový vývoj dětí má vliv prostředí, příprava na vyučování i samotné vyučování a všechny činnosti, kterým se ve svém volném čase věnují. Rozvíjí se u nich pozornost bezděčná, pro ně méně vyčerpávající i pozornost záměrná. Z důvodu nestálosti pozornosti je důležité střídání různých činností, čímž se předchází únavě. Opakování není ale na škodu, pokud si děti vynucují činnosti, které je zaujmou a baví, např. oblíbená hra nebo pohádka. Představitivost je v období mladšího školního věku na vrcholu, představy jsou podmínkou rozvoje myšlení a děti je mají v tomto věku velmi živé tam, kde mají dost zkušeností na základ vnímání. Paměť je konkrétní, názorná, se sklonem k mechanickému zapamatování. V souvislosti s výukou čtení a psaní se rozvíjí také paměť zraková (Langmeier, Krejčířová, 1998).

Velký význam má stále hra, když se mění její charakter. Děti stále častěji vyhledávají hry skupinové, při kterých spolupracují, převážně pohybové, dále hry s pravidly a hry konstruktivní. Hry jsou promyšlenější, složitější a realističtější.

Je třeba zmínit další oblíbenou činnost, a to kresbu, která je spontánní. Má souvislost s psychikou, jsou v ní projevy citových vztahů i postojů v okolí a především intelektuálního vývoje (Hájek, Hofbauer, Pávková, 2008).

Z uvedených poznatků vyplývá, že v období mladšího školního věku je výrazný rozvoj kognitivních funkcí, rozšíření slovní zásoby, zdokonalení paměťových procesů a koncentrace. Rozvíjí se myšlení a učení se. Vzdělávání v tomto období by mělo být podporující a respektující individualitu dítěte. Charakteristickým rysem mladšího školního věku je zvědavost, děti zajímá, jak věci doopravdy fungují.

## 1.4 Vývojové proměny po stránce emoční a socializace

(Kraus, 2014, s. 62) uvádí, že v sociologii jeden ze způsobů členění procesu socializace rozlišuje „čtyři základní stadia v životě člověka: dětství, mládí, dospělost a stáří“.

Pedagogický slovník definuje socializaci následovně: „*Socializace je celoživotní proces, v jehož průběhu si jedinec osvojuje specificky lidské formy chování a jednání, jazyk, poznatky, hodnoty, kulturu a začleňuje se tak do společnosti*“ (Průcha, Walterová, Mareš, 1995, s. 202).

Autoři dále uvádí, že socializace se realizuje sociálním učením, komunikací, interakcí i nátlakem. Odehrává se hlavně v rodině, ve škole, dále mezi vrstevníky a přáteli pomocí sdělovacích prostředků a práce. Socializace dítěte má tři etapy, kdy v první se ztotožňuje s matkou a nachází stálost vztahů ve společnosti. V druhé etapě dochází k osamostatnění, vytváří se základ vlastností a hodnot jedince, snaží se najít své místo. Ve třetí etapě se dítě začleňuje do sociálních rolí, které jsou dány životem v rodině a vstupem do dalších sociálních skupin. (Průcha, Walterová, Mareš 1995).

Schmidbauer (1994) definuje socializaci dítěte jako proces, ve kterém se dítě duševně seznamuje s typickým chováním určité společnosti, s hodnotami a rysy v ní a bere si je za své. Langmeier a Krejčířová (1998) popisují socializaci jako socializační proces, zahrnující tři vývojové aspekty:

1. „*Vývoj **sociální reaktivity**, tj. vývoj bohatě diferencovaných emočních vztahů k lidem v bližším i vzdálenějším společenském okolí.*“
2. „*Vývoj **sociálních kontrol** a hodnotových orientací. Jde především o vývoj norem, které si jedinec postupně vytváří na základě příkazů a zákazů udělovaných mocnými dospělými a které pak přijímá za své.*“

3. „Osvojení **sociálních rolí**, tj. takových vzorců chování a postojů, které jsou od jedince očekávány ostatními členy společnosti, a to vzhledem k jeho věku, pohlaví, společenskému postavení apod.“ (Langmeier, Krejčířová, 1998, str. 90).

Sebehodnocení a sebepojetí se u dítěte vytváří především skrz role, které si osvojuje a díky postavení ve skupině. Pro jeho duševní vývoj je důležité kladné hodnocení ze strany rodičů, učitelů i vrstevníků. V tomto období je u dětí mladšího školního věku typická častá náladovost, dobrá a vzápětí špatná nálada (Allen, Marotz, 2005, s. 131-143).

Socializaci a morální vývoj dítěte popisuje ve své publikaci také Čačka, který zmiňuje tři stadia mravnosti:

- „**Předškolní úroveň** - řídící se konkrétními následky.
- **Konvenční úroveň** - považující za důležité naplnění sociálního očekávání.
- **Postkonvenční úroveň** - tj. posuzování správnosti jednání na základě principů, které jedinec vědomě akceptuje jako obecně prospěšné“ (Čačka, 1997, s. 100).

Děti v mladším školním věku navazují nové, četnější a vyšší společenské vztahy s učiteli, vychovateli, kteří jsou pro ně autoritou, a především s vrstevníky. Uvolňuje se úzká vazba mezi dítětem a rodiči, kdy dítě zaujímá k rodičům méně intimní a realističtější vztah. Děti získávají schopnost snadno navazovat kontakt s vrstevníky, vznikají první kamarádství. Vztahy v nich jsou ještě labilní, s častými spory, ale také se začíná utvářet cit solidarity. (Hájek, Hofbauer, Pávková, 2008).

Pokud jde o sociální reaktivitu, děti reagují na ostatní děti jinak než na dospělé. Je to dáno tím, že vlastnosti, zájmy a postavení dětí jsou jim bližší. Jen ve skupině se mezi sebou učí spolupráci, soutěživosti a pomoci slabším. Některé děti jsou dominantní, jiné se raději podřizují. Během školních let roste u dětí schopnost seberegulace a emoční vývoj. Dítě umí podle potřeby vyjádřit nebo potlačit své city vlastní vůlí a poznává, že jeho přání, motivy i pocity lze skrýt před okolím. Emoční vyrovnanost má vliv na úspěch dítěte ve škole a také v sociální interakci. Emoce označují stavy vlastního prožívání a jsou součástí každodenního života. U dětí mladšího školního věku jsou nejčastějšími emocemi radost, smutek, strach a hněv. Pokud mají děti mladšího školního věku dobrou emoční kompetenci, uvědomují si vlastní pocity i emoce druhých. Umí vyjádřit přiměřeně své prožitky a mají schopnost kontrolovat a regulovat své pocity podle okamžité situace tak, aby to usnadnilo zvládnutí přítomného problému (Langmeier, Krejčířová, 1998).

„Chápeme-li pojem emoce širěji, můžeme říci, že je to komplexní jev, který má stránku zážitkovou, fyziologickou, zejména viscerální (změny v útrokách), a behaviorální, zejména

výrazovou“ (Nakonečný, 1998, s. 415). Langmeier s Krejčířovou (1998) zmiňují, že morálka u předškoláka a školáka začátečníka je *heteronomní*, což znamená, že jeho mravní hodnocení závisí na autoritě dospělého – on má pravdu co je správné a co ne. Poté, co dítě uznává již samo o sobě co je správné a co nesprávné, bez ohledu na autoritu, stává se jeho morálka *autonomní*. „*Vývoj morálního vědomí a jednání - chápání mravních norem a hodnot a jednání podle nich - závisí ovšem na celkovém vývoji dítěte, zejména na jeho schopnosti poznávat a řadit věci, tedy na vývoji kognitivním*“ (Langmeier, Krejčířová, 1998, s. 129–130).

Období mladšího školního věku je tedy klíčovým obdobím pro formování osobnosti, sociálních dovedností a vztahu s vrstevníky. Děti se v tomto období učí respektu, spolupráci s ostatními a také řešit konflikty. Začínají projevovat svou individualitu a vyrovnávat se s emocemi. Celkově lze říci, že správná péče, podpora a vedení dětí v mladším školním věku je základním pilířem pro jejich úspěšný a harmonický vývoj.

## 2 Volný čas

V této kapitole je vymezen pojem volný čas a pedagogika volného času od různých autorů a seznámíme se s funkcemi volného času.

### 2.1 Vymezení pojmu

Volný čas je pojem, pod kterým si každý může představit něco jiného. V odborné literatuře najdeme od různých autorů mnoho variabilních definic volného času. Volný čas je oblast členitá, zajímavá, podnětná a přínosná, zároveň nesnadná, občas nedocenená. Může znamenat jak nicnedělání, tak aktivní odpočinek, i pravidelnou činnost, která je spojená s úsilím, překonávajícím překážky ve snaze dosáhnout náročných cílů (Hájek, Hofbauer, Pávková, 2008, s. 7).

V Pedagogickém slovníku je pojem volný čas uveden jako: „*Čas, s kterým člověk může nakládat podle svého uvážení a na základě svých zájmů. Volný čas je doba, která zůstane z 24 hodin běžného dne po odečtení času věnovanému práci, péči o rodinu a domácnost, péči o vlastní fyzické potřeby (včetně spánku)*“ (Průcha, Walterová, Mareš, 1995, s. 255).

Volný čas nám dává možnost věnovat se zájmům a činnostem, které nás baví, vykonáváme je rádi. Je to doba, kdy se svobodně a dobrovolně můžeme věnovat aktivitám, které nám přináší pocit uvolnění, uspokojení a radosti, protože je chceme a můžeme dělat na rozdíl od činností, které jsou pro nás povinné. Zahrnují odpočinek, relaxaci, zájmové činnosti, zábavu, společenské aktivity a jiné. Opakem volného času je zaměstnání, vyučování a činnosti s ním spojené, rodinné povinnosti, naplňování základních biologických potřeb. U dětí a mládeže je žádoucí z výchovných důvodů volný čas pedagogicky ovlivňovat, citlivě a nenásilně vést, protože děti se ještě neumí v zájmových činnostech dobře orientovat. Záleží nejen na věku dětí ale také na tom jak je vyspělé a jak ho vedou v rodině (Pávková, et al. 1999).

Pod pojmem volný čas si někdo představuje setkávání s přáteli, nové zážitky a zábavu. Někdo zase klid, odpočinek a příjemné nicnedělání. Je to doba, kdy děláme to, co chceme, ne to, co musíme. Doba, která nám přináší radost, odpočinek, obnovu sil a také rozvíjí naši osobnost (Bendl, 2015).

Další autoři definují volný čas následovně: „*Volný čas je částí lidského života mimo čas pracovní (návštěva školy a pracovní proces) a tzv. čas vázaný, který zahrnuje biofyzilogické potřeby člověka (spánek, jídlo, osobní hygienu), chod rodiny, provoz*

*domácnosti, péči o děti, dojíždění za prací a další nutné mimopracovní povinnosti. Volný čas je dobou, kterou má po splnění těchto potřeb a povinností člověk k dispozici pro činnosti sebeurčující a sebevytvářející:*

- *odpočinek a zábavu,*
- *rozvoj zájmové sféry,*
- *zlepšení kvalifikace,*
- *účast na veřejném životě“ (Hájek, Hofbauer, Pávková, 2008, s. 10).*

Autorský tým zmiňuje také pojem čas polovolný, do kterého řadí aktivity, které nám přináší radost i užitek zároveň, jako je kutilství, zahrádkaření nebo ruční práce (Hájek, Hofbauer, Pávková, 2008). Podstatné je, aby každý jedinec dělal ve svém volném čase to, co ho baví, zajímá a naplňuje dobrovolně, svobodně, sám za sebe a hlavně pro sebe.

Vážanský (1995, s. 23) ve své literatuře píše: „*S pojmem volný čas jsou spojeny nejen časové (volný čas- pracovní doba), ale také obsahové aspekty (volný čas - svoboda, volnost v jednání)*“ a uvádí dva směry v chápání termínu volný čas- negativní a pozitivní pojem. *Negativní pojetí* - volný čas jako doba, co nám zůstane po škole, práci, po vykonání domácích povinností a uspokojení základních fyziologických potřeb. *Pozitivní pojetí* definuje volný čas jako dobu, kdy se realizujeme naprosto svobodně, bez nucení do činností (i podvědomého). Pojetí volného času můžeme chápat také jako šanci k tělesnému a duševnímu obnovení sil, k regeneraci. Sociální kontakty, komunikace a vnímání vlastní osoby ze strany okolí má významný vliv na osobnost člověka. Nuda, stres, frustrace a konflikty se mohou projevovat nejen v pracovním procesu a při plnění povinností, ale také ve volném čase.

Jiná definice uvádí: „*Volný čas je čas, kdy člověk nevykonává činnosti pod tlakem závazků, jež vyplývají z jeho sociálních rolí, zvláště z dělby práce a nutnosti zachovat a rozvíjet svůj život. Někdy se vymezuje jako čas, který zbývá po splnění pracovních i nepracovních povinností“ (Hofbauer, 2004, s. 13).*

„*Volný čas je nesmírná hodnota, ale nikoli sama o sobě a sama pro sebe, nýbrž jako neomezená možnost člověka vrátit se k sobě samému, k svému autentickému plnému životu, přemýšlet o hodnotách, uvědomovat si jejich ohrožení a věnovat se jejich záchraně“ (Spousta, et al., 1994, s. 17).*

Hájek, Hofbauer, Pávková (2008, s. 66) ve své knize poukazují na to, že volný čas dětí a mládeže má své zvláštnosti, a liší se od volného času dospělých:

- *„...rozsahem*
- *obsahem*



- *mírou samostatnosti a závislosti*
- *nezbytností pedagogického ovlivňování“.*

Pokud jde o *rozsah*, děti disponují většinou více volným časem než dospělí, když některé trpí jeho nedostatkem, jiné naopak nadbytkem. Obsah volného času se odvíjí od individuálních zvláštností a věku, a také je pestřejší než u dospělých. *Míra samostatnosti a závislosti* závisí na věku a vyspělosti dítěte, na možnostech rodiny (např. finance) a dostupnosti nabídky volnočasových aktivit. *Nezbytnost pedagogického ovlivňování* znamená například pedagogické vedení a bezpečnost.

Volný čas má významný vliv na rozvoj každého jedince, důležitá je rovnováha mezi aktivitami a odpočinkem. Je důležitý pro plnohodnotný a harmonický život, podporuje fyzické i duševní zdraví, pozitivně ovlivňuje kvalitu života a formuje osobnost.

## 2.2 Pedagogika volného času

Podle Bendla (2015) je pedagogika volného času je jedna z pedagogických disciplín, patří mezi relativně mladé obory, stále se rozvíjí. Její vznik se datuje do druhé poloviny 19. století a první poloviny 20. století. Za hlavní světové průkopníky pedagogiky volného času můžeme označit Opachowskiho, Dumazediera, u nás patří mezi první představitele Bláha, Bakalář a další. Ze současných je třeba zmínit např. Hájka, Hofbauera, Kaplánka. Pedagogika volného času úzce souvisí s didaktikou, s obecnou, sociální, speciální pedagogikou a dějinami pedagogiky. Spolupracuje s psychologií obecnou, vývojovou a speciální.

*„Zabývá se výchovou ve volném čase, cíli, podmínkami a prostředky výchovy ve volném čase, pedagogickým ovlivňováním či zhodnocováním volného času. Sleduje možnost rozvoje osobnosti v různých věkových obdobích“* (Bendl, 2015, s. 118). Jiní autoři uvádí, že pedagogika volného času je *„věda o výchově ve volném čase, teorie výchovy ve volném čase“* (Hájek, Hofbauer, Pávková, 2008, s. 65). Další vymezení pedagogiky volného času je následující: *„Pedagogika volného času se zabývá výchovou realizující se v době, kdy ten, kdo je vychováván, není ve škole, a tedy nejspíš prožívá svůj volný čas“* (Vyhnálková, 2013, s. 37).

*„Pedagogika volného času je pedagogickým jednáním, které se podílí na formování světa volného času s cílem nabídnout a zajistit jedinci optimální předpoklady pro jeho růst a učení, vývoj a existenci“* (Vážanský, 1995, s. 73). V Pedagogickém slovníku je pedagogika volného času definována jako: *„Disciplína pedagogiky zaměřená na výchovné a vzdělávací*

*prostředky, napomáhající autonomnímu a smysluplnému využívání volného času dětí, dospívajících i dospělých“ (Průcha, Walterová, Mareš, 1995, s. 153).*

Za hlavní principy pedagogiky volného času považuje Horst W. Opaschowski:

- *Autonomii činností* – rozvoj osobnosti, zdravý vývoj
- *Aktivitu* – kreativitu
- *Sociální kontakt* – společný čas
- *Spontaneitu* – otevřenost
- *Zábavu* – radost
- *Uvolnění* – odreagování (Průcha, Walterová, Mareš, 1995, s. 154).

„ *Pedagogika volného času se zabývá:*

1. *obsahem, formami a prostředky edukačních aktivit pro kultivaci individuálně a společensky prospěšného trávení volného času dětí a mládeže;*
2. *činnostmi školských a jiných zařízení, která zabezpečují edukaci ve volném čase;*
3. *teorií a výzkumem toho, jak současná mládež (resp. i jiné skupiny populace) tráví volný čas v podmínkách soudobého stavu společnosti“ (Průcha, 2000, s. 94).*

## **2.3 Funkce volného času**

V odborné literatuře se zabývá funkcemi volného času několik autorů. Hájek, Hofbauer, Pávková (2008) a Bendl (2015) se shodují, a uvádí tyto čtyři základní funkce volného času: *výchovně – vzdělávací, zdravotní, sociální a preventivní. Výchovně-vzdělávací funkce* spočívá v záměrném, cílevědomém působení na vychovávaného po fyzické i psychické stránce, rozvoji rozumových vlastností, emocí a seberealizace. *Zdravotní funkce* spočívá ve výchovném působení na zdravý tělesný, duševní a sociální vývoj. Patří sem dostatek pohybu, zdravé stravování, dodržování bezpečnosti, psychohygiena. *Sociální funkce* je zaměřena na bezpečnost a péči o děti, rozvoj sociálních vztahů a komunikace. *Preventivní funkce* předchází negativním jevům, jako je záškoláctví, lhaní, šikana, krádeže, vandalismus apod. Všechny funkce se vzájemně prolínají. Bendl (2015).

Vážanský a Smékal (1995) ve své literatuře definují funkce volného času, jak je sestavil Horst W. Opaschowski:

- *Rekreace* – vychází z potřeby zotavení, zbavení zátěže, nabrání nových sil, dobrého pocitu,
- *Kompenzace* – potřeba vyrovnání nedostatků, rozptýlení, užívání si života, odstranění frustrace,

- *Edukace* – potřeba poznání, úsilí učit se novým věcem, potřeba zachování a potvrzení sebe sama,
- *Kontemplace* – vychází z potřeby hledání smyslu života, vlastní identity, autoreflexe,
- *Komunikace* – ve smyslu budování sociálních vztahů, potřeby kontaktu a sdělení,
- *Integrace* – potřeba podpory, společnosti, tvoření vztahů, sociální stabilita,
- *Participace* – potřeba angažovanosti, spolupráce, spoluúčast na životě ve společnosti,
- *Enkulturační* – potřeba kreativního rozvoje a zapojení se do kulturního života.

Vážanský, Smékal (1995) dále uvádí, že mezi funkce zaměřené více individuálně patří rekreace, edukace, kompenzace a kontemplace. Do sociálních funkcí lze spíše zařadit komunikaci, integraci, participaci a akulturaci. Obojí tvoří jednotu založenou na dialektickém vztahu mezi jedincem a společností.

Spousta (1997) považuje za důležité funkce volného času funkci *regenerační* a *kompenzační*, kterým se člověk musí naučit. Může u něj dojít v rámci svého volného času k zdevastování sebe sama tak, že bude nutné, aby se z volna, které měl, zregeneroval.

Hofbauer (2004) zmiňuje tři funkce volného času podle polského sociologa Alexandra Kamiňského: „*odpočinek, zábava a aktivity rozvíjející osobnost (vzdělávání -veřejné činnosti-amatérské aktivity)*“ (Hofbauer, 2004, s. 14).

### 3 Zážitková pedagogika

Se zážitkovou pedagogikou se u nás setkáváme spíše v mimoškolním prostředí, je spojena většinou s aktivitami v přírodě a adaptačními kurzy, na dětských letních táborech. Zastoupení má ve školách s alternativním vzděláváním. Její podstatou je spojení hry a výchovy s cílem je ovlivnit chování a jednání jedince prostřednictvím zážitku.

Hanuš a Chytilová (2009) uvádí, že literatuře najdeme hodně koncepcí zážitkové pedagogiky vycházejících z různých zdrojů. Za zmínku stojí například německá linie, která vychází z venkovského výchovného ústavu H. Lietze, salemská škola H. Kanta, jeho Gordonstounská škola v Británii. V severských zemích se zmiňuje linie Fridtjof Nansen.

Česká zážitková pedagogika se liší od ostatních, vychází z: „*ojedinělých kořenů české výchovy v přírodě a navazuje na její nejlepší tradice*“ (Hanuš, Chytilová, 2009, s. 11-12), inspiraci čerpala například v Junákovi-českém skautovi, Lesní moudrosti, v Tábornických školách nebo v Prázdninové škole Lipnici.

#### 3.1 Vymezení pojmu

Zážitková pedagogika klade hlavní důraz na rozvoj dovedností a postojů účastníků, přičemž je založena na učení se skrze osobní zážitky a rozšiřování komfortní zóny prostřednictvím dobrodružství. Základ spočívá ve vlastní iniciativě, čím více úsilí, energie do ní vložíme, tím „*intenzivnější, zapamatovatelnější a využitelnější*“ zážitek získáme. Tím, že zpracováváme zážitek se učíme. „*Rozdíl mezi komerčním a pedagogickým zážitkem je v reflexi*“ (Pelánek, 2013, s. 21).

„*Zážitkovou pedagogiku chápeme jako teorii: „ výchovy prožitkem“, „výchovy k prožívání“.*

„*Pro zážitkovou pedagogiku jsou typické:*

- *zakotvení prožitku do jeho širších souvislostí,*
- *znalost a analýza cílů navozovaných situací,*
- *cílené vyvolání záměrného prožitku,*
- *zpracování prožitku,*
- *převedení do zkušenosti*“ (Hanuš, Chytilová, 2009, s. 18).

„*Česká zážitková pedagogika zdůrazňuje především slova prožitek, zážitek, zkušenost, ty jsou vyvolávány v procesu dramaturgie, tedy v cíleně plánovaných a uváděných situacích,*

*kde se nejčastěji jako prostředek používají různé podoby fenoménu hry“ (Hanuš, Chytilová, 2009, s. 12). Během celého procesu se provádí evaluace a úpravy s cílem maximalizovat rozvojový potenciál.*

Jak uvádí v publikaci Škola zážitkem Slejšková et al., (2011) zážitková pedagogika představuje metodický postup, zapojující do učení celou osobnost člověka. Je metodou, ve které zapojujeme emoce účastníků prostřednictvím zážitku, díky kterým si prožité lépe zapamatují, z čehož vyplývá, že zážitek nemá být cílem, ale prostředkem k zapamatování. Svou činností je zážitková pedagogika vhodná pro rozvoj klíčových kompetencí, k jejichž utváření je potřeba dané aktivity reálně provozovat, zažívat, aby došlo k jejich osvojení.

*„Základním pravidlem zážitkové pedagogiky je to, že zážitek nemá smysl v sobě samém, ale slouží jako prostředek k rozvoji, výchově a vzdělávání“ (Slejšková et al. 2011, s. 13).*

V publikaci Vážanského (1995, s. 133) je uvedeno, že *„Cílem pedagogiky zážitku je vyzkoušet „aktivní základní postavení“, to znamená pohotovost nebo připravenost zahájit aktivní život. Smysl prožívaných „dobrodružství“ neznámá pouhé prožití volného času jistým způsobem: činnosti jsou záměrně zapojeny“.* Autor také říká, že pedagogika zážitku uplatňuje změnu způsobu myšlení a vzájemný vztah neboli spojitost: *mozek – srdce - ruka*, nebo můžeme říct ještě jinak: *myslím - cítím - jedním*. Tato triáda zajišťuje komplexnost lidského života a sociálních vztahů.

Podle Jiráka (2004, s. 13) je *„pro zážitkovou pedagogiku je typické (a tím se odlišuje od nepedagogických aktivit využívajících fenoménu prožitku) zakotvení prožitku do jeho širších souvislostí. Tedy nejenom vyvolání prožitku, ale především znalost cílů navozování prožitkových situací, zpracování prožitku a jeho převedení do zkušenosti, jež může být opětovně využita“.*

### **3.1.1 Zážitek, prožitek, zkušenost**

Dle Hanuše, Chytilové (2009) jsou základními prvky zážitkové pedagogiky prožitek, zážitek a zkušenost, kdy jako znaky prožitku uvádí: *- nenahraditelnost - jedinečnost – individuálnost - intencionálnost - nepřenositelnost - komplexnost.*

Psychologický slovník definuje prožitek jako prožívání nebo výchovu prožitkem. *„Prožívání je psychický jev charakterizován proudem vědomí každého více či méně uvědomovaného duševního obsahu, je přísně individuální, těžko sdělitelné“.*

*„Prožitek je jeden ze základních obsahů psychiky; citově zabarvené vnímání aktuálního, často dramatického životního okamžiku; náhlé poznání vzniklé ze zhodnocení*

*okolní skutečnosti*“ (Hartl, 2000, s. 461). Neuman (1998) popisuje prožitek jako jev s kusem dobrodružství, který nevyprchá, ale zanechá v nás výraznou stopu, nezapomenutelnost.

Podle Psychologického slovníku je zážitek *„každý duševní jev, který jedinec prožívá (vnímání, myšlení, představivost): vždy vnitřní, subjektivní, citově prokázáný: zdroj osobní zkušenosti, hromadí se po celý život a skládá jedinečné duševní bohatství každého člověka“* (Hartl, 2000, s. 701).

Zkušenost je znalost, kterou jsme nabyli vlastním prožíváním a zpracováním prostřednictvím reflexe. *„Dá se také říci, že výchova prožitkem zprostředkovává zkušenost skrze neobyčejné zážitky. Snaží se poskytnout ve správné míře obě strany zkušenosti, a to jak vnitřní prožitek, tak i vnější souhrn příhod a událostí“* (Neuman, 1999, s. 38).

*„Na učení vlastními zkušenostmi se klade největší důraz, protože poznatky získané touto formou jsou nejtrvalejší“* (Harazim, Hudak, 2015, s. 7).

## **3.2 Principy zážitkové pedagogiky**

Zážitková pedagogika, známá také jako prožitková pedagogika se zaměřuje na aktivní zapojení studentů skrze osobní prožitek. Tento přístup je postaven na několika klíčových principech, kdy každý z nich hraje zásadní roli v efektivním učení a rozvoji jedince. Následující kapitola je zaměřená na představení základních principů zážitkové pedagogiky.

*„Prožitková pedagogika (zážitková pedagogika) vychází z těchto základních principů:*

- *Cyklus učení prožitkem*
- *Flow*
- *Komfortní zóny*
- *Princip dobrovolnosti“* (Činčera, 2007, s. 15).

### **3.2.1 Cyklus učení prožitkem (Kolbův cyklus)**

Se zpětnou vazbou úzce souvisí tzv. Kolbův cyklus učení. *„Základním východiskem prožitkové pedagogiky se stala teorie, podle které se lidé nejlépe učí z vlastních zkušeností, pokud ty nejsou destruktivního charakteru a je jim zpětně dobře porozuměno“* (Činčera, 2007, s. 16).

Kolbův cyklus učení představuje dynamický model, který popisuje proces efektivního učení skrze zkušenost. Tento cyklus zahrnuje čtyři fáze: *zkušenost, kritickou reflexi, abstraktní zobecnění a aktivní experimentování*. Každá fáze cyklu (nekonečné spirály) je

motivací pro tu další. V první fázi, kdy jsou účastníci zapojeni do společné aktivity, která je výzvou, aby ji zvládli, musí vynaložit své dovednosti a tím získají zkušenost. Ve druhé fázi se prožitá zkušenost zpětně rozebere, vyhodnotí a reflektuje, jak byla aktivita zvládnutá. Ve třetí fázi zobecnění se hledá vztah aktivity, zkušenosti a jednání účastníků k realitě a přirovnání situace k běžnému životu, co příště zopakovat, co změnit, čemu se vyhnout. V poslední fázi se formuluje, jaké nám z toho plyne poučení, hledá se plán změn. (Činčera, 2007).

V jiné publikaci se také uvádí, že: „*V praxi zážitkových akcí se Kolbův cyklus zjednodušuje na dvě fáze: zkušenost a reflexe, která zahrnuje zbývající část cyklu. Po reflexi následuje další zkušenost, při které by mělo dojít k posunu díky nabytým zkušenostem*“ (Pelánek, 2013, s. 21).

### 3.1.2 Flow

Stav úplného ponoření do hry „*při kterém se mění subjektivní vnímání času, emoce, i vzájemné jednání účastníků*“. K dosažení tohoto stavu je důležitá rovnováha mezi výzvou a dovednostmi, jasné cíle, zpětná vazba a pocit autonomie. Činčera (2007, s. 17) uvádí, že proces flow podle Csikszentmihalyiho má tyto znaky:

- „*rovnováha mezi vědomím úrovně svých dovedností a výzvami situace*“
- *přítomnost jasných cílů*
- *přítomnost jasné zpětné vazby*
- *koncentrace na řešený úkol*
- *ztráta rozpaků*
- *proměna vnímání času*“.

Flow má také tři složky: *koncentraci* – pohlcení aktivitou, *zájem* – důležitý pro motivaci a *zábavu* – pro pocit uspokojení (Činčera, 2007, s. 17). Dále autor upozorňuje na názor Colliersové, že naprosté ponoření do aktivity může bránit následné kritické reflexi hry, působit opačně, tedy negativně, než bylo zamýšleno. Je nutné udržet rovnováhu na hranici ponoření a odstupu ale nevypadnout z role.

„Flow“ (proudění, či plynutí) „*je stav nejvyššího vyjádření emoční inteligence, při němž dochází k dokonalému zapojení emocí do služeb určité aktivity nebo učení. Emoce v tomto stavu nejsou jen obsaženy a ventilovány, ale jsou současně konstruktivní, plné energie a úzce spojené s činností*“ Hanuš, Chytilová (2009, s. 56).

### 3.2.3 Komfortní zóna

Komfortní zóna je teorií, podle které každý máme svou „*zónu – bublinu komfortu, jinak řečeno zónu zkušenosti a bezpečnosti*“ kterou tvoří dovednosti, zkušenosti, postoje a cíle které

máme zvnitřněné, víme, jak s nimi zacházet, protože pro nás nejsou nebezpečné nebo nové. V této zóně se ale nerozvíjíme. Pokud ze své zóny komfortu vystoupíme do nepoznaného, neznámého, vstupujeme do zóny učení, rozvoje. *„Zóna se chová jako dynamický systém, takže pokud některou již uskutečněnou, uchopenou, poznanou skutečnost nepoužíváme, nevyužíváme, necvičíme, pak se tato daná oblast orientace růstové mění na orientaci klesající“* (Hanuš, Chytilová, 2009, s. 86). Pro rozvoj je důležité z komfortní zóny vystupovat a rozšiřovat ji. Pokud tomu tak není, dochází ke stagnaci.

Práce s komfortní zónou si klade za cíl vytvářet takové aktivity, při kterých účastníci vystoupí ze své komfortní zóny do zóny učení tak daleko, jak sami chtějí. Musí mít podporu k úspěchu a k dalším aktivitám.

### **3.2.4 Princip dobrovolnosti**

Podle Činčery (2007) je princip dobrovolnosti významný pro učení prožitkem. Je na svobodném rozhodnutí účastníků, co za výzvu si chtějí splnit na základě svých fyzických a psychických možností. Z aktivity mohou odstoupit v jakékoliv fázi a ostatní jejich rozhodnutí musí respektovat.

**Vychází ze tří zásad:** První je, že účastníci si sami stanoví svůj osobní cíl, kterého chtějí v rámci aktivity dosáhnout, například se v něčem zdokonalit, zvládnout do určitého času apod. Ve druhé je to volba, možnost, co si chtějí vyzkoušet, čeho se chtějí zúčastnit. Poslední spočívá v informovanosti. Ti co neznají a nemají zkušenost, musí být seznámeni s tím, co je čeká, do čeho jdou, aby se mohli rozhodnout, zda do aktivity vstoupí či nikoliv. Dodržení těchto principů nabízí svobodné rozhodování, podporu a porozumění.



## 4 Hra

Hra patří mezi základní lidské činnosti, je naší nezbytnou součástí a ovlivňuje nás již od narození. Poskytuje nám společenskou činnost, čas strávený s rodinou, přáteli, vrstevníky, čímž rozvíjí naši osobnost. Navozuje pocit uvolnění, nebo naopak adrenalinu. Hra v pedagogické činnosti je klíčovým, nepostradatelným prostředkem výchovy. „*Jejím používáním navozujeme situace, příběhy, děje, role, ve kterých se jedinec či skupina rozvíjí a roste vědomostně, dovednostně, ale především zkušenostně. Hra je prostředkem, kterým ověřujeme své teoretické poznatky, úroveň dovedností, životní zkušenost a provazujeme je s vědomím použitelnosti v životě*“ (Hanuš, Chytilová, 2009, s. 114).

Pedagogický slovník definuje hru jako: „*formu činnosti, která se liší od práce i od učení*“. Dále vymezuje aspekty hry: *aspekt poznávací, procvičovací, emocionální, pohybový, motivační, tvořivostní, fantazijní, sociální, rekreační, diagnostický, terapeutický*“ (Průcha, Walterová, Mareš, 1995, s. 78).

Hájek, Hofbauer a Pávková (2008) uvádí, že hra poskytuje příjemný pocit, radost, pozitivní prožitek, relaxaci a zároveň podporuje rozvoj osobnosti po všech stránkách. Má význam relaxační, kompenzační i z hlediska duševní hygieny. Svou podstatou zaujímá ve volnočasových aktivitách významné místo. Hra má dle Neumana své specifické znaky jako: „*nejistota výsledků, řízenost pravidly, vážnost, zábava, radost, potěšení, dobrovolnost, samoučelnost, vnitřní nekonečnost, zdánlivost, dvojakost, uzavřenost, dramaticčnost a přítomnost (odehrává se v současnosti – teď a nyní)*“ (Neuman, 1998, s. 18).

Spousta (1996) definuje hru jako obsáhlý, všestranný, spontánní jev, který přináší člověku radostné prožitky, je založený na dobrovolnosti, působí na tělesný i duševní vývoj a podílí se na utváření etických a mravních postojů člověka. Hra je společenská činnost, pokud je dobře organizovaná a taktně vedená, promyšlená směrem k účastníkům, tak má pedagogický význam. Při hře uspokojujeme své potřeby, zájmy a schopnosti, zároveň při ní získáváme vědomosti, dovednosti a návyky. Má nezastupitelné místo ve výchově a vzdělávání. Funkce her spočívá v celkovém rozvoji člověka, zapojuje člověka do života ve společnosti, má vliv na svobodné sebeuplatnění, slouží jako odpočinek. Z toho vyplývá, že má vzdělávací, estetický a terapeutický význam. Pro hru je charakteristická přirozenost, iniciativa a fantazie. Její význam spočívá ve hře samotné, v tom co dává účastníkům, ať už je to radost, pocit napětí, uvolnění, obohacuje nám každodenní život, poskytuje možnost svobodného rozhodování a jednání. Charakteristickým rysem hry je, že má svůj řád, utříděná pravidla a probíhá v určitém prostoru a čase.

Hra obsahuje následující části: **libreto, motivace, pravidla hry a metodické poznámky**. *Libretem* navozujeme atmosféru hry, může to být příběh nebo myšlenka. *Motivací* se snažíme vtáhnout účastníky do hry a aktivovat jejich činnost. *Pravidla hry* obsahují popis děje hry a její rozsah, rozdělení úkolů, časové údaje. *Metodické poznámky* slouží k zaznamenání a doporučení zkušeností s uváděnou hrou (Hanuš, Chytilová, 2009, s. 118-119).

Miloš Zapletal ve své knize uvádí následující desatero k organizování her:

„*Deset zásad dobrého organizátora her:*

1. „*Mějte stále po ruce zásobu her pro každou příležitost.*
2. *Vyberte správnou hru pro správný čas a vhodné prostředí.*
3. *Vyložte jasně a srozumitelně pravidla.*
4. *Rozdělte úkoly tak, aby každý znal své povinnosti a možnosti.*
5. *Obě soupeřící strany mají mít stejnou naději na vítězství.*
6. *Zajistěte spravedlivé rozhodování u her, které vyžadují rozhodčího.*
7. *Ukončete hru v nejlepším.*
8. *Po hře proveďte její hodnocení.*
9. *Nedejte se odradit neúspěchem.*
10. *Nebojte se opakovat osvědčené hry“* (Zapletal, 1985, s. 51-53).

Pokud nahlížíme na hru v závislosti na věku, zjistíme, že se v ní odráží osobité zvláštnosti konkrétního věku. Odlišuje se v základních znacích, obsahem, délkou trvání a také funkcí. Hra tvoří v dětství základní formu činností, ve školním věku k ní přistupuje učení a v dospělosti práce. Prostřednictvím hry se dítě zmocňuje reality, proniká do sítě sociálních vztahů a formuje své fyzické i psychické schopnosti.

## 4.1 Druhy her

Hry můžeme dělit podle různých parametrů např. podle cílových skupin, prostředí, charakteru. Spousta (1996) dělí z pohledu pedagogického hry na dvě základní skupiny, a to na *tvořivé, spontánní hry*, u kterých se určuje téma a průběh a *hry s pravidly*, které jsou náročnější na rozvoj osobnosti a většinou vyžadují kontakt s jinými hráči.

**Tvořivé hry** dále dělí na hry:

- *Předmětové* – dochází při nich k poznávání vlastností předmětů, manipulaci s nimi a rozvoji smyslů,

- *úlohové (námetové)* – hlavním znakem je nápodoba činností a vztahů,
- *dramatizační* – jsou zaměřené na vytváření děje a postav,
- *konstruktivní* – pracuje se v nich se stavebnicemi, předměty a materiálem.

**Hry s pravidly** dělí na hry:

- *Pohybové* – míčové hry, hry ve vodě, cyklistika
- *Intelektuální (didaktické)* – zaměřené na rozvoj rozumových schopností. (Spousta, 1996)

Neuman (1998) má hry rozdělené na *hry seznamovací, zahřívací a kontaktní, hry na rozvoj důvěry, hrátky a zábavné soutěžení, iniciativní a týmové, hry na rozvoj spolupráce a komunikace, hry a cvičení v přírodě, ekohry, ceremoniály a závěrečné hry* a poslední uvádí *hry pro reflexi a závěrečné hodnocení*.

Jirásek (2013) ve své předmluvě v publikaci *Zlatý fond her: hry a programy připravené pro kurzy Prázdninové školy Lipnice* popisuje, že Miloš Zapletal ve svých encyklopediích (*Velká encyklopedie her*) dělí hry podle místa, kde se odehrávají: *Hry v přírodě, Hry v klubovně, Hry na hřišti a v tělocvičně, Hry ve městě a na vsi*.

Dále uvádí dělení her podle Prázdninové školy Lipnice na hry:

- *Pohybové* – uplatňující sílu, rychlost, vytrvalost
- *zaměřené na intelektové dovednosti* – cvičící paměť, pozornost, smysly
- *psychologické* – slouží k sebepoznání
- *kombinované* – k uplatnění celé osobnosti.

## 4.2 Celotáborová hra

„*Etapová hra není skutečný život ani se tak netváří. Je zvláštním světem, prodlouženým časem dětství*“ (Chour, 2000, s. 15). Nejlépe lze vystihnout celotáborovou hru citací z publikace *Receptář her: náměty a návody pro vedoucí dětí a mládeže*: „*Dlouhodobé hry, hry na pokračování, etapové hry, celotáborové hry, herní cykly, etapovky. Tak bývají souhrnně nazývány složitější, vícedílné seriály her spojené jednotícím prvem – libretem. Za samostatnou kategorií se pak dají považovat hry, které na letním dětském táboře začínají i končí, tedy táborové etapové hry. Díky nitce doprovodného příběhu jsou etapové hry zařazovány ve skupině zážitků zvaných mimikry. Česky řečeno-předstíráme, že jsme někým jiným, zpravidla také na jiném místě a v jiné době*“ (Chour, 2000, s. 15).

Foglová (2006) uvádí ve své publikaci, že etapová, neboli celotáborová hra je oblíbenou náplní dětských pobytových táborů. Má základní děj, který prostupuje celým pobytem

účastníků tábora. Aby měla celotáborová hra úspěch, nadchla a zaujala všechny děti bez rozdílu věku, je dobré, aby byla uvedena motivačním příběhem spojujícím jednotlivé části. Tím děti vtáhneme přímo do děje. Příběh musí být přiměřený, aby se v něm mladší děti neztrácely a zároveň aby bavil i děti starší.

Pelánek (2013) píše, že celotáborová hra má mít jasný název a jejím hlavním cílem je vyvolat zážitky. Klademe u ní důraz na originalitu a překvapivost. Oproti tomu rovnováha a pestrost nejsou tak podstatné a můžeme je vyvážit ostatním programem. Hra má mít od začátku jasný příběh s jasným úkolem pro účastníky, kdy úkoly mohou být že: každý hraje sám za sebe, týmy bojují proti sobě, týmy soutěží, kdo lépe splní úkol, všichni plní úkol společně. Pro celotáborovou hru se hodí postavy typu autorita, průvodce a nepřítel. *Autorita* je důležitá hlavně na začátku, kdy účastníkům zadává hlavní úkol a na konci příběhu. „ *Může být imaginární, její pokyny jsou pak pouze zprostředkovávány („král vzkazuje, že...“)* (Pelánek, 2013, s. 78). *Průvodce* plní funkci spojence, zadává dílčí úkoly, podává informace a rady. *Nepřítel* představuje zlo, proti kterému se bojuje, může to být konkrétní osoba, ale také imaginární, o které se mluví, nebo např. nemoc. Všichni účastníci se musí v příběhu jasně orientovat, musí být výrazný a jasný.

„*CTH hra se skládá z etap. Etapy by měly být odděleny od ostatního programu, například pomocí speciálních obleků určených jen na CTH. Etapy na sobě tedy často závisí, ... měly by mít jasný výstup. Takovým výstupem může být třeba předmět či informace, která se použije v dalším průběhu*“ (Pelánek, 2013, s. 79). Autor dále uvádí, že vhodnými hrami pro etapy mohou být náročná trasa, na které plní různé úkoly nebo překonávají překážky, noční hry spočívající v plížení, stopování (někam dorazit, něco získat a přinést), boj s nepřítelem, tajemné hry, tvořivé aktivity jako je výroba kostýmů, pomůcek atd.

Závěr celotáborové hry má velký vliv na dojem účastníků, proto na ně musí silně zapůsobit. Musí být detailně promyšlený, protože právě ten si účastníci nejvíce a hodně dlouho pamatují. Závěr může tvořit buď etapa pro jednotlivce s poskytnutím silného zážitku, nebo napínává soutěž oddílů formou velké celodenní hry, do které si přináší plusové body, co dosud jako tým získali. Posledním druhem závěru může být happy end, šťastný konec pro celý turnus, který společně něco dokázal nebo někoho porazil, což zasluhuje velkolepou oslavu (Pelánek, 2013, s. 79).

Celotáborová hra tvoří hlavní prvek činností na táboře a poskytuje mu určitou strukturu. Doporučuje se však, aby se celotáborové hře věnoval jen určitý denní čas podle náročnosti akce, která je vrcholem programu dne. Zbývající čas by měly vyplnit ostatní táborové činnosti (Burdaet al., 2008).

Burda et al. (2008) také uvádí, že hra se rodí před táborem a přípravu celotáborové hry dělíme do tří oblastí – *před táborem, na táboře a po táboře*.

*Před táborem* – aby měla hra úspěch, musíme mít dopředu promyšlené, jaký bude mít hra obsah – měl by být zábavný ale i naučný. Vhodné zvolení začátku a konce hry je důležitou podmínkou úspěchu. Vytvořené pozitivní klima je důležité pro motivaci a umocnění hry. Musíme mít naplánované, na co bude hra zaměřena, čím a jak bude motivována, co zařadíme, abychom vzbudili nebo udrželi zájem dětí po celou dobu tábora. Také je třeba určit stavbu hry a řazení soutěží, aktivit, akcí tak, aby gradovaly, tedy od jednodušších po složitější. Hned na začátku je potřeba určit pravidla, aby byla jasná, stručná, pochopitelná pro věkovou kategorii dětí. Hodnocení by mělo být dětem jasné, pro nás jednoduché a rychle proveditelné.

*Na táboře* – nejprve si upřesníme, kde budeme hrát, prostor kam děti mohou a nesmí jít. Proto je dobré si s nimi tyto nejprve prostory projít. Dalším bodem je navození příjemné atmosféry a motivace. Během každého dne vyhodnocujeme hry a soutěže, bodujeme nejlépe hned po ukončení každé aktivity, nebo ke konci dne. Provádět to můžeme do přehledových archů nebo nástěnek, které jsou na vymezeném místě a všem přístupné.

*Po táboře* – by měla nastat evaluace, kde se rozeberou chyby, kterých jsme se při hře dopustili a ponaučení pro další celotáborovou hru. Neměli bychom zapomenout na archivaci dokumentů ze hry.

#### 4.2.1 Motivace

*„Motivace je nesmírně důležitou a klíčovou činností organizátorů v projektu. Jen ten, kdo hoří, může zapalovat. Jen ten, kdo má energii, může konat. Jen ten, kdo chce - musí! Motivovat bychom měli přímo i nepřímo, účastníky i jednotlivé organizátory“* (Hanuš, Chytilová, 2009, s. 164).

Podle Pelánka (2013) je motivace přesunem z reality do světa hry. Aby hra zaujala, musí být uvedena vhodnou motivací, která začíná již názvem hry, důležité je místo, kde se uskuteční, vhodné prostředí, kostýmy, hudba apod. Musíme ji zvolit tak, aby zapadla do tématu. Při hře můžeme využít různé formy motivace. Nejčastější formou je **navození atmosféry**, která může proběhnout formou hrané scény, vyprávěním příběhu, nebo promítnutím části filmu. Další formou motivace je **odměna**, kterou jsou v celotáborové hře nejčastěji body do hry. Při soutěžních a závodních disciplínách je formou motivace **prestiž**, která plyne ze snahy vyhrát. Nepoužíváme ji však často, protože je na škodu ve vztazích v kolektivu. U některých aktivit je motivací atraktivita **výzvou** či **zkušeností**. Pro starší děti a mládež můžeme využít jako formu motivace **vhození do hry**, kdy jsou účastníci přímo

vhození do děje, nemají čas přemýšlet a musí reagovat. Účastníky můžeme zapojit do přípravy hry např. výrobou kostýmů nebo pomůcek, čímž se osobně podílí na průběhu hry. Tato forma motivace se nazývá **aktivita účastníků**. Poslední formou motivace je **čisté nadšení**, které se nedá naplánovat, využívá se jen pro improvizované hry v případě příležitosti. Jde tzv. o bláznivé nápady.

#### 4.2.2 Dramaturgie

Je metoda sloužící k vytváření programů pobytových akcí. Má několik fází. První musíme zvolit **hlavní téma**, jaké bude zaměření a cíle, o čem to celé je. Následuje **vytvoření scénáře**, což zahrnuje podrobný časový harmonogram, místo, osoby a jednotlivé role. **Praktická dramaturgie** obsahuje správné rozpracování jednotlivých programů a her. **Dokončení scénáře** řeší otázky, které souvisí s pravidly hry, materiálem, odpovědností. Poslední fáze **dramaturgie kurzu** slouží k vyhodnocení a změně či úpravě programu, řešení změn, hledání variant (Činčera, 2007, s. 34 – 37).

Dramaturgie má určité zásady, které je třeba respektovat. Podle Slejšky jsou to tyto:

- *posloupnost* – návaznost aktivit,
- *gradace* – vyvážené zvyšování zátěže,
- *pestrost a rozmanitost* – střídání různých aktivit,
- *stříhy (kontrasty)* – oživení, motivace a střídání aktivit
- *vyváženost, přiměřenost* – dopřát odpočinek, osobní volno,
- *pozitivní bilance* – aby každý zažil dobrý pocit z úspěchu (Slejška in Činčera, 2007, s. 38).

Sestavení programu je činnost, která prověří schopnosti organizátora. Ten musí hodně znát, umět improvizovat, řešit situace, mít praktické zkušenosti, fantazii apod. Program se sestavuje do předem připraveného scénáře na základě stanovených cílů. Hry mají být sestavené tak, aby program byl pro děti atraktivní, naplnil jejich očekávání a uspokojení. Velmi dobře vystihují dramaturgii následující slova: „*Dramaturgie je naplánovanou cestou, cestou dlážděnou konkrétními programy a hrami, skrze něž kráčíme k cíli projektu v dáli na obzoru. Dramaturgie tedy zhmotňuje ideály, myšlenky, představy, přání a potřeby organizátorů projektu*“ (Hanuš, Chytilová, 2009. s. 152).

Program nestačí sestavit bez pravidel, ale musí být sestaven tak, aby hry směřovaly k jasnému cíli a respektovaly potřeby účastníků. Hry musí být naplánovány a uvedeny ve správném pořadí, tak, aby do sebe zapadaly, měly návaznost. Teprve poté bude program

zajímavým a přínosným. „Akce má mít rytmus, spád a gradaci“. Z toho vyplývá, že dramaturgie je o kvalitním, správném naplánování programu (Pelánek, 2013, s. 63).

Fáze akce dělí Pelánek (2013) **na začátek akce, jádro akce, vrchol akce a závěr akce.** **Začátek akce** by měl mít příjemnou atmosféru a měl by sloužit k vzájemnému seznámení a překonání studu. Volíme seznamovací aktivity zaměřené na týmovou práci, které mají jasná pravidla. Poté zařazujeme hry náročnější, s následným prvním vrcholem, po kterém následuje zvolnění. V další části nazvané **jádro akce** nastává čas zařadit hry, mající složitější pravidla, vyžadující samostatnost a aktivitu. Následně volíme hry zaměřené na jedince. **Vrcholem akce** je gradace, měl by být nezapomenutelný a uzavírat akci. Na **závěr akce** zařazujeme ohlédnutí se za akci např. prohlídkou fotek, puštění videa z celého programu a dáváme účastníkům prostor pro vztahy mezi nimi, aby si mohli popovídat, rozloučit se.

### 4.2.3 Reflexe

Jak uvádí Neuman (1998), zpětná vazba je ohlédnutím za hrou, její zhodnocení a hledání jejího smyslu. O reflexi se také vyjadřuje následovně: „*Reflexe je příležitostí, jak si v uvolněné herní atmosféře vyměnit názory s lidmi, kteří mají stejné zkušenosti a prožitky jako my*“ (Neuman, 1998, s. 39).

Pelánek (2013) uvádí, že reflexe patří mezi nejnáročnější instruktorské dovednosti. Je to ohlédnutí se zpět, umožňující zpracování zážitku a poučení se z něj. Reflexe má za úkol sdílet prožité zážitky a pocity, poskytnout účastníkům a instruktorům zpětnou vazbu a ukázat na případné problémy ve vztazích, dát jim prostor ujasnit tyto problémy. Její součástí reflexe má být poučení z nabytých zkušeností a přenést je do běžného života.

Hanuš a Chytilová (2009, s. 96) uvádí, že „*Jeden z hlavních rozdílů mezi rekreačním a výchovným užitím her a aktivit je ve využívání zpětné vazby*“. Dá se říci, že reflexe – zpětná vazba „*zefektivňuje proces učení, obohacuje prožitky a zkušenosti, pomáhá formovat smysl prožívané zkušenosti, vyhledává a poukazuje na souvislosti, rozvíjí dovednost učit se ze zkušeností*“ (Hanuš a Chytilová 2009, s. 101). Slejšková (2011) ve své publikaci píše, že reflexe pomáhá účastníkům popsat, co jim to přineslo, co prožili, jakou zkušenost si odnáší a jak ji mohou dále využít. „*Obecným cílem reflexe dát zážitky do souvislosti a rozvíjet schopnost učit se ze zkušeností a chyb. Konkrétní cíl samozřejmě souvisí s hrou, která reflexi předchází, není s ní však pevně svázaný*“ (Pelánek, 2013, s. 102).

Pelánek (2013, s. 103) uvádí tři směry zaměření reflexe:

- *Zaměření na skupinu* – důraz je kladen na to, co se děje v týmu, rozdělení rolí, jaké vztahy mezi sebou mají, jak spolu komunikují, hledáme a řešíme konflikty. Tento typ je vhodný při zaměření se na týmovou spolupráci a komunikaci.
- *Zaměření na jednotlivce* – zde se klade důraz na pocity, zážitky a postoje účastníka, vedeme ho k sebepoznání, k otevření se. Tento typ reflexe zařazujeme po fyzicky a psychicky náročných a pociťových hrách.
- *Zaměření na téma* – důraz je kladen na názory a postoje účastníků, zkušenosti přesahující rámec hry, souvislosti mezi hrou a realitou. Toto zaměření reflexe je vhodné po simulačních hrách.

Nejsnazší dosažení cílů poskytuje reflexe formou řízené diskuze s účastníky. Jsou neúčinnější. Instruktor v roli moderátora vede diskuzi vhodně položenými otevřenými otázkami, které volí s ohledem na cíl reflexe. Nevyjadřuje svůj názor. Nechává účastníky, odpovědět si sami. Uzavřené otázky nejsou vhodné, protože nabízí jen omezené odpovědi. Pro neplánovanou, improvizovanou formu reflexe jsou vhodné alternativní formy reflexe. Patří sem *rychlé shrnutí, reflexe tvořením, dramatická reflexe* (Pelánek, 2013, s. 103–104).



## 5 Letní dětský tábor

Pobyť na letním dětském táboře je jednou z forem trávení volného času v kolektivu vrstevníků. Máme mnoho druhů táborů, nejznámější jsou tábory klasické, putovní, příměstské a různě specializované například s koňmi, vodácké, sportovní, hudební, jazykové a další. Hlavní funkcí LDT je zabezpečení zajímavého využití volného času, rekreace a odpočinek. Děti se na LDT učí novým a nezvyklým činnostem, získají nové dovednosti a zkušenosti. Učí se stmelování v týmech, spolupráci, komunikaci, samostatnosti, ale také například toleranci a empatii. *„Stát ve státě. Tak by se dal jednou větou charakterizovat tábor. Po určitou dobu na určitém místě se organizuje skupina osob mimo rodinný a příbuzenský poměr“* (Filouš, 2006, s. 6).

*„Letní tábor je vyvrcholení celoroční činnosti každého správného oddílu nebo nabídka dobrodružství a nevšedních zážitků pro děti, které nejsou členy žádné organizace“* (Burda et al., 2008, s. 5). Jak dále píše Burda et al. (2008), táboření u nás má tradici, bylo vždy fenoménem. Příprava tábora je náročná na čas, organizaci a vyžaduje pedagogické zkušenosti. Musí být pestrý atraktivní a dopředu připravený. Je třeba si uvědomit, pro koho se tábor bude připravovat, jaké bude věkové rozmezí účastníků, počet účastníků, kolik bude potřeba pedagogického i provozního personálu. Také musíme myslet na mokrou variantu při nepříznivém počasí. Autor dodává, že tábor není jen bezstarostná rekreace, jedním z jeho účelů je rozvoj osobnosti dítěte.

Tábor je: *„Významnou formou prázdninové, výchovné a zotavovací činnosti, která nabízí aktivní prožití volného času, umožňuje spojení s přírodou, život v kolektivu vrstevníků, prožití romantiky, získání nových poznatků, zážitků, přátel“* (Bezchleba, 2012, s. 42).

Letní dětské tábory patří podle zákona č. 258/2000 Sb., § 8 o ochraně veřejného zdraví ve znění pozdějších předpisů mezi zotavovací akce. Zotavovací akce je vymezena zákonem jako: *„organizovaný pobyt 30 a více dětí ve věku do 15 let na dobu delší než 5 dnů, jehož účelem je posílit zdraví dětí, zvýšit jejich fyzickou zdatnost, popřípadě i získat specifické znalosti nebo dovednosti“*. (srov. Šejtka, cit. 22. 3. 2024) <https://poradna.crdm.cz/letni-tabory/prehled-legislativy-pro-poradani-letnich-taboru-306>

## 5.1 Legislativa letního dětského tábora

Pořádání letního dětského tábora je podmíněno právními předpisy. Jsou to především:

- Zákon 258/2000 Sb., o ochraně veřejného zdraví ve znění pozdějších předpisů (dále jen „ZoVZ“), který stanovuje základní hygienické požadavky pro organizování táborů. Na něj navazují hygienické vyhlášky:
- Vyhláška č. 106/2002 Sb., o hygienických požadavcích na zotavovací akce pro děti ve znění pozdějších předpisů vyhlášky 148/2004 Sb.,
- Vyhláška 137/2004 Sb. o hygienických požadavcích na stravovací služby a o zásadách osobní a provozní hygieny při činnostech epidemiologicky závažných.
- Zákon č. 101/2000 Sb. o ochraně osobních údajů a o změně některých zákonů.

Tyto základní dokumenty nám poskytují informace o tom, co musí pořadatel tábora zajistit a dodržovat a jeho povinnost ohlášení tábora příslušným orgánům.

Podle vyhlášky č. 106/2001 Sb., o hygienických požadavcích na zotavovací akce pro děti ve znění pozdějších předpisů vyhlášky 148/2004 Sb. musí pořadatel zajistit a dodržovat dle hygienických předpisů zásobování vodou a odstraňování odpadů a splašků, prostorové podmínky, vybavení, ubytování, úklid, stravování a režim dne. Měsíc před zahájením tábora ohlásit místo, termín, zabezpečení pitnou vodou, počet dětí a jak bude zajištěno stravování.

(srov. Šejtka, cit. 22. 3. 2024) <https://poradna.crdm.cz/letni-taboru/prehled-legislativy-pro-poradani-letnich-taboru-306>

Táborů se také týká zákon č. 101/2001 Sb. Rodiče vyplňují účastníkům táborové přihlášky, ve kterých sdělují osobní údaje. Jednak v nich figuruje jejich jméno a adresa a také rodné číslo dítěte. Často jsou také využívány táborové fotografie a videa na webových stránkách tábora. Rodiče podepisují souhlas se zpracováním osobních údajů (Filouš, 2006).

## 5.2 Podmínky ubytování, úklidu, hygieny a stravování na táboře

Podle § 5 vyhlášky č. 106/2001 Sb., musí být každá zotavovací akce dostatečně zásobena pitnou vodou k pití, čištění zubů, vaření, mytí nádobí, úklidu v kuchyni, osobní hygieně osob, které vykonávají činnosti epidemiologicky závažné a k provozu ošetrovny a izolace. Dále, podle § 6 téže vyhlášky se musí nakládat a zacházet s pevnými odpady, odpadními vodami (splašky) jen podle podmínek stanovených zvláštními právními předpisy.

(dostupné z: <https://www.zakonyprolidi.cz/cs/2001-106>, [cit. 2024-02-03].)

**Ubytování** dětí musí být oddělené podle pohlaví, prostor pro spaní musí mít přirozené osvětlení a větrání. Plocha na ubytovaného činit dva a půl metru čtverečních, důležitý je také prostor pro osobní věci. Pokud jsou děti ubytované ve stanech, obsahuje tato vyhláška další náležitosti a podmínky, které musí být splněny. Dozor se ubytovává v bezprostřední blízkosti dětí.

**Úklid** všech prostor musí být proveden před i po zahájení každé zotavovací akce, tedy před každým turnusem tábora. V průběhu turnusu se mohou denního úklidu účastnit děti pod dohledem vedoucích, s výjimkou úklidu sociálního zařízení.

**Umývárny a toalety** užívají děti podle pohlaví, kdy na 30 dětí připadá jedna sprcha, na 5 dětí jedno umyvadlo a jeden záchod pro 15 dětí. Na čištění zubů musí být pitná voda a možnost koupání nebo sprchování v teplé vodě musí být zajištěna alespoň jednou týdně.

**Ošetřovna a izolace** se zřizuje v samostatných místnostech, musí mít vlastní záchod, umyvadlo s pitnou vodou, použití teplé vody a možnost topení. Léky a zdravotnická dokumentace dětí nesmí být přístupná dětem nepovolaným osobám. Na izolaci nesmí být ubytován zdravotník (Burda et al., 2008).

**Stravování** dle vyhlášky č.106/2001 Sb. § 7 musí být prostory pro stravování zastřešeny a zabezpečeny před deštěm a větrem. Musí být zajištěna pitná voda, vhodné prostory pro přípravu pokrmů, pro mytí nádobí, skladování potravin a jídelna. Je nutné dodržovat zásady hygieny a BOZP, vhodné a samostatné pracovní plochy, oddělené časově čisté a nečisté činnosti, skladování potravin podle podmínek stanovených výrobcem.

**Strava** musí být zajištěna 5x denně – snídaně, přesnídávka, oběd, svačina, večeře. U snídaně musí být teplý nápoj, jedno z hlavních jídel musí být teplé. **Pitný režim** musí být zajištěn nepřetržitě po celý den a všem volně přístupný. Pití musí být v krytých nádobách, opatřených vypustným kohoutem nebo v originálním balení. Strava dětí musí odpovídat jejich věku a fyzické zátěži (Burda et al., 2008).

Důležitou součástí táborového pobytu je **režim dne**. Podle vyhlášky č. 106/2001 Sb., musí režim dne odpovídat věku dětí, jejich zdravotnímu stavu, schopnostem, možnostem, přiměřené fyzické a psychické zátěži. Pevně je v něm vymezena doba pro spánek, stravování a osobní hygienu. Doba spánku u dětí do 10 let je nejméně 9 hodin, starší děti 8 hodin s výjimkou noční hry (Burda et al., 2008).

## 5.3 Pracovníci tábora

Následující kapitola obsahuje a popisuje jednotlivé pracovníky tábora. Každý z nich má na táboře svou roli a povinnosti. Patří sem hlavní vedoucí, oddílový vedoucí, instruktor, zdravotník, kuchař, hospodář.

Pelánek (2013) uvádí, že v instruktorském týmu musí být zastoupeny všechny týmové role a přiděleny důležité funkce, dále je třeba v řadách instruktorů vyvážit mužský a ženský prvek.

### 5.3.1 Hlavní vedoucí

*„Hlavní vedoucí každý den, každou hodinu, každou minutu komunikuje se všemi pracovníky...“* (Burda et al., 2008, s. 16).

Hlavní vedoucí musí být přiměřeného věku, zodpovědný, bezúhonný, musí mít praxi v práci s dětmi a také předchozí zkušenosti oddílového vedoucího. Také je důležité, aby uměl jednat s lidmi, řešit krizové a stresové situace. Hlavní vedoucí by měl mít konečné slovo při výběru oddílových vedoucích, protože ponese zodpovědnost nejen za děti ale i za vedoucí a za všechny činnosti na táboře (Filouš, 2006).

Dle Burdy et al. (2008) se hlavní vedoucí musí orientovat v právních předpisech, protože je odpovídá za dodržování hygienických a bezpečnostních předpisů. O bezpečnosti a hygieně při práci s dětmi musí proškolit všechny pracovníky tábora a nechat si od nich prohlášení podepsat. Hlavní vedoucí se zodpovídá rodičům za svěřené děti, vede práci oddílových vedoucích a instruktorů. Rozděluje děti do oddílů a přiděluje k nim oddílové vedoucí. Samozřejmě se osobně se podílí na přípravě celotáborové hry, denním programu, režimu dne. Uschovává důležité dokumenty tábora, jako jsou přihlášky dětí, průkazy pojištěnců, informace o zdravotním stavu dětí, potvrzení jejich bezinfekčnosti, potvrzení o zdravotní způsobilosti pracovníků tábora a jejich proškolení o bezpečnosti a hygieně při práci s dětmi.

### 5.3.2 Oddílový vedoucí

Oddílový vedoucí musí být plnoletý a způsobilý vykonávat práci oddílového vedoucího. Má na starost svůj oddíl, za který zodpovídá 24 hodin denně po celou dobu tábora. Pokud je oddíl početnější, tak v něm pracují dva oddíloví vedoucí, z nichž jeden má pověření oddíl řídit. Jeho povinností je předem se seznámit s informacemi o svěřených dětech z přihlášky

dítěte, vyjádření lékaře apod. Musí znát základy hygieny, zásady první pomoci a bezpečnostní předpisy. Oddílový vedoucí na táboře nahrazuje dětem rodiče, je jim vzorem, vhodně je motivuje, pomáhá jim a radí. Respektuje věkové a individuální specifika dětí, zatěžuje je přiměřeně a dopřává jim aktivní odpočinek. Jeho největší odměnou je důvěra dětí v jeho osobu, vděk, radost v jejich očích a také dobrý pocit z toho, že jsou děti spokojené. Oddílový vedoucí má ke své práci pomocného oddílového vedoucího - instruktora. Vedoucí oddílu musí mít v případě nepříznivého počasí nachystanou zásobu her a aktivit, takzvanou „mokrou“ variantu. Řídí se pokyny hlavního vedoucího, zdravotníka, táborovým řádem a režimem dne. Aktivně se podílí na přípravě programu, spolupracuje s ostatními pracovníky tábora, zodpovídá se hlavnímu vedoucímu (Burda et al., 2008).

### 5.3.3 Instruktor

Dle Burdy et al. (2008) musí být instruktor někdy nazývaný také jako praktikant starší 15 let. Je pomocníkem oddílového vedoucího. Často se jím stává bývalý účastník tábora z řad dětí. Není ještě fyzicky a psychicky vyzrálý, proto ho nesmíme moc přetěžovat. Nemá plnou právní odpovědnost, nemůže proto vykonávat samostatnou práci oddílového vedoucího, to znamená, že nemůže sám vést oddíl, chodit sám s dětmi na výlety, koupat se apod. Podílí se na organizování denního programu, přípravách her, akcí a soutěží. Jeho povinností je dodržovat denní režim a táborový řád a řídí se pokyny hlavního vedoucího i svého oddílového vedoucího. Pokud je instruktor šikovný, je přínosem pro oddílového vedoucího a může být pro tábor zálohou jako pedagogický pracovník.

### 5.3.4 Zdravotník

Na táboře je po celou dobu konání podle zákona č. 258/2000 Sb. § 11 povinná účast zdravotníka. *„Zdravotníkem může být lékař, střední zdravotnický pracovník oboru všeobecná sestra, dětská sestra, porodní asistentka nebo student lékařské fakulty, který ukončil třetí ročník. Zdravotníkem může být i ten, kdo předloží doklad o absolvování kurzu první pomoci se zaměřením na zdravotnickou činnost při zotavovacích akcích u Českého červeného kříže nebo u jiné (akreditované) organizace“* (Burda et al., 2008, s. 21).

Zdravotník může mít na starost maximálně 80 dětí. Při zahájení tábora převezme lékárníčku popřípadě velkou zdravotnickou tašku, zdravotní průkazy účastníků, písemné prohlášení zákonných zástupců účastníků, jejich posudek zdravotní způsobilosti a provede zběžnou prohlídku účastníků. Z přihlášky zjistí zdravotní a jiná omezení účastníků, se kterými

seznámí hlavního vedoucí a oddílové vedoucí. Náplní práce zdravotníka je ošetření drobných poranění, poskytování první pomoci, sledování zdravotního stavu účastníků, také se podílí na sestavování jídelního lístku, vede zdravotní deník, dohlíží na dodržování zásad osobní hygieny a kontroluje denní úklid, zajišťuje dohled při koupání. Pokud není vázán péčí o nemocné, tak se účastní se programu a cesty na tábor a zpět. Pokud někdo onemocní, ošetřuje ho na izolaci, pečuje o něj i hygienické prostředí. Případy vážnějšího onemocnění hlásí praktickému lékaři a podezření na výskyt přenosného onemocnění také hygieně. Zdravotní deník po ukončení tábora uzavře a odevzdá provozovateli, který ho musí archivovat 6 měsíců (Burda et al., 2008).

### 5.3.5 Provozní zaměstnanci tábora

**Kuchař** musí mít znalosti z hygienických předpisů týkajících se přípravy stravy ve společném stravování, musí „splňovat předpoklady pro výkon činností epidemiologicky závažných“, orientovat se v normách a znát technologické postupy připravovaných pokrmů. Od provozovatele musí mít pro svou práci zajištěné vhodné zařízení kuchyně a hygienické podmínky. Hospodář kuchaři zajišťuje kuchaři zásobování potravinami. Kuchař se podílí se na přípravě jídelního lístku, zpracovává potraviny, připravuje a vydává stravu. Odpovídá za příruční sklad, dbá na správné zacházení s kuchyňským vybavením, udržuje čistotu v kuchyni a skladech, dodržuje hygienické předpisy a bezpečnost práce. Řídí se pokyny hlavního vedoucího tábora a hospodáře (Burda et al., 2008, s. 20).

**Hospodář** musí znát směrnice týkající se provozu letních táborů a směrnice o hospodaření. Vede účetnictví tábora, peněžní deník, výdejky potravin a ostatní tiskopisy. Podílí se na sestavování jídelního lístku s kuchařem a zdravotníkem. Řídí práci provozních pracovníků tábora, má na starost finance, materiál, inventář tábora, sklad potravin, dodržuje provozní rozpočet, komunikuje s dodavateli a zajišťuje zásobování. Jeho nadřízený je hlavní vedoucí tábora. „Hospodář musí mít organizační schopnosti pro provoz, znát vedení administrativy a jednoduché účetnictví“ (Burda et al., 2008, s. 18). Mezi další provozní zaměstnance tábora patří pomocní pracovníci v kuchyni, uklízečky, údržbář.

## II. EMPIRICKÁ ČÁST

V empirické části diplomové práce bude cílem programově a technicky navrhnout a připravit osmidenní turnus letního dětského tábora, který svým obsahem, náplní a činnostmi bude vhodný pro vybranou cílovou skupinu, tedy děti mladšího školního věku. Věkové rozmezí účastníků je vymezeno věkem 9 –12 let, kdy počet účastníků bude 100, kteří budou rozděleni do 10 týmů. Týmy budou vyrovnané podle pohlaví a průměrného věku. Každý den tábora bude obsahovat dopolední činnost a dva odpolední bloky činností, rozdělovat je budou přestávky na stravování a polední klid. Při zpracování obsahu programové části turnusu bude přihlíženo ke specifickým potřebám a zájmům cílové skupiny a bude využito námětů her od M. Zapletala, J. Neumana, z webové stránky hranostaj.cz., cedu.cz aj. Hry budou koncipovány tak, aby byly vhodné pro všechny účastníky tábora.

Před návrhem turnusu letního dětského tábora by proveden při třídních schůzkách na základních školách nábor, kde byli osloveni potenciální účastníci z řad dětí a jejich rodiče. Dle zájmu jim byl rozdělán dotazník. Také byli osloveni rodiče dětí, u kterých už jsme věděli, že jejich děti na tábor pojedou.

### 6 Charakteristika tábora Černý potok

Letní tábor Černý potok se nachází v obci Velká Kraš u Vidnavy, leží v údolí Černého potoka, po kterém je pojmenován. Existuje a funguje více jak 20 let a zaměřuje se na pořádání táborů a rekreací pro děti a mládež v nádherných přírodních lokalitách s hlubokými lesy, lesními říčkami a romantickými zatopenými lomy. V tomto překrásném prostředí se odehrávají sportovně dobrodružné hry a aktivity s důrazem na formování charakteru dětí v kolektivu pomocí zážitkové pedagogiky. Je kladen důraz na výběr instruktorů, kteří se o děti starají, tým je složen z pedagogických pracovníků, trenérů, a studentů vysokých a středních škol, kteří mají zkušenosti s dětmi. Garantem turnusu jsou nejzkušenější z vedoucích, kteří jsou zárukou kvalitního programu, zábavy a bezpečnosti. Zdravotní dozor zajišťují lékaři, zdravotní pracovníci nebo proškolení pracovníci Červeného kříže.

Letní tábor Černý potok nabízí možnost ubytování v areálu Velký tábor v dřevěných chatkách, kde je kapacita 140 míst pro účastníky tábora. Patří mezi jeden z největších táborů v Olomouckém kraji a vystřídá se tu ročně přes 1000 dětí na táborových turnusech. V areálu tábora jsou 4 lůžkové chatky až pro 164 osob, kdy 24 lůžek je pro instruktory. Nachází se zde

sociální zázemí (umyvárny, sprchy, WC) kuchyně, sklady, jídelna, klubovna, cyklobar, sloužící dětem vždy hodinu po obědě jako bufet, kde si mohou koupit sladkosti, nanuky a limonády. Dále je k dispozici dílna, kůlna, kolárna, zvonička. Samostatnou budovu tvoří velitelna s kanceláří a pokojem hlavního vedoucího, dále tam mají zázemí instruktoři pro různé porady, zdravotní místnost s lékařským pokojem a izolací, výtvarná dílna, sklad pomůcek, kostýmů, sportovního náčiní a lůžkovin. K dispozici je táborníkům pískové volejbalové hřiště a travnaté baseballové hřiště, zátoka u splavu s písčitou pláží a přírodní saunou. Táborníci mohou využívat koupaliště, nebo lom Štachlovice, vzdálené necelý kilometr.

Na táboře jsou po dobu turnusů letních táborů zaměstnáni tito personální pracovníci: dvě kuchařky, 5 pracovníků, mající v náplni práce pomocné práce v kuchyni, úklid chatk, srubů, hájenky, sociálního zařízení, práci s prádlem a také údržbář areálu. Během letních táborových turnusů se prostřídá na táboře přes 70 instruktorů, kdy někteří jezdí opakovaně, stabilně již několik let, někteří jednorázově a každoročně přibývá pár adeptů na pozici instruktora z řad bývalých účastníků. Na každém turnusu je zhruba 25 oddílových vedoucích a instruktorů (z toho 2 hlavní vedoucí, kdy jedním z nich je majitel a zároveň garant tábora, dále dva zdravotníci, výtvarník, sportáček, fotograf a kameraman v jedné osobě.



Obr. č. 1. areál Tábor Černý Potok





Obr. č. 2. Tábor Černý Potok



Obr. č. 3. Tábor Černý Potok

## 6.1 SWOT analýza

Fotr et al., (2020, s. 217) uvádí, že nejznámější metodou používanou k provádění analýzy prostředí je SWOT analýza. Zahrnuje posuzování interního a externího marketingového prostředí, kdy interního prostředí se týkají *slabé a silné stránky* a externího prostředí se týkají *příležitosti a hrozby*. Z uvedeného tedy vyplývá, že metoda SWOT je založená na kombinaci: *silné stránky (strengths)*, *slabé stránky (weaknesses)*, *příležitosti (opportunities)* a *hrozby (threats)*.

„SWOT analýza je jednou z nejpoužívanějších a nejznámějších analýz prostředí. Jejím cílem SWOT analýzy je identifikovat to, do jaké míry jsou současná strategie firmy a její specifická silná a slabá místa relevantní a schopna se vyrovnat se změnami, které nastávají v prostředí“ (Jakubíková, 2013, s. 625).

### SWOT analýza tábora Černý potok

#### Silné stránky

- přátelský kolektiv a letité zkušenosti vedoucích
- dlouholetá tradice, stoupající prestiž
- vracející se účastníci
- krásná lokalita v přírodě, dobré zázemí

#### Slabé stránky

- nedostatečná kapacita klubovny – jídelny při nepřízní počasí
- špatná dopravní dostupnost

#### Příležitosti

- vytvoření rozmanité nabídky činností
- prezentace činností tábora
- využití studentů pro práci instruktora
- možnost využití přírody (lesy, louky, rybníky)
- uplatnění neformální výchovy a vzdělávání

#### Hrozby

- finanční náročnost pro sociálně slabé rodiny
- růst nákladů na provoz tábora
- změny v předpisech a nařízeních
- nedostatek vedoucích

## 6.2 Harmonogram přípravy tábora

Příprava tábora na Černém potoce začíná obvykle 5 měsíců dopředu. V únoru se plánují termíny jednotlivých turnusů podle cílových skupin účastníků, sestavuje rozpočet (cena) tábora a programové zaměření. V březnu následuje nábor oddílových vedoucích a instruktorů a jejich přípravné setkání, tvoří se rámcový program, připravují se formuláře a přihlášky. Následuje rozpracování celotáborové hry na instruktorské víkendovce. Začátkem dubna se oznamuje příslušným institucím konání tábora, spouští se přihlášky účastníků. Také se zabezpečuje doprava účastníků autobusy, odběr surovin u dodavatelů a materiální zajištění.

V květnu probíhá další instruktorská víkendovka, na které se rozpracovávají jednotlivé dny programu. Připravuje se areál, evidují přihlášky a rozesílají se pokyny účastníkům. V červnu následuje kontrola přihlášek a plateb, vypracují se seznamy účastníků, připraví se režim dne, jídelní lístky, uzavírají se smlouvy s vedoucími, instruktory a personálními zaměstnanci a vyřizují se posudky způsobilosti. Také se vedoucí proškolují o hygieně a BOZP. Zajistí se pojištění účastníků, nachystá se zdravotní deník a ostatní táborová dokumentace.

V červenci a srpnu, v době turnusů se dohlíží na hladký průběh tábora po stránce programové, ekonomické, zdravotní, hygienické a bezpečnostní. Nakonec se zpracuje celkové hodnocení a archivují se 6 měsíců všechny dokumenty tábora. Tento harmonogram je čerpán z publikace Burdy a Šlosarové (2008), s tím, že je upraven provozovatelem tábora.

## 6.3 Táborová dokumentace

Pro přípravu a realizaci tábora je potřebná následující dokumentace:

- seznam táborových pracovníků
- seznam účastníků
- přihláška účastníka
- potvrzení o zdravotní způsobilosti
- prohlášení o bezinfekčnosti účastníka
- kartička zdravotní pojišťovny
- zdravotní deník
- školení BOZP personálu
- táborový řád
- jídelní lístek

Program bude každý den stejný mimo prvního příjezdového dne. Ráno, po budíčku bude následovat rozcvička. Ta má za úkol připravit tělo na fyzickou aktivitu, měla by zahrnovat zahřátí, rozhýbání, samotné pohybové aktivity a protažení. Po ranní hygieně následuje snídane, po které má vždy jeden oddíl službu na úklid stolů. Instruktoři si po snídani převezmou pro děti i sebe dopolední svačinu, která je vždy ve formě ovoce. Konzumace svačiny je naplánovaná v polovině dopoledního programu. Po snídani následuje nástup, jehož cílem jsou informace o obsahu dne. Součástí nástupu je bodování úklidů chatek a ocenění aktivit z předchozího dne. Následuje dopolední program, oběd, rozdání pošty a polední klid. Polední klid vymezuje zákon, děti mají mít po obědě hodinu na odpočinek, ve kterém se mohou pohybovat po areálu, věnovat se kreslení, deskovým hrám, četbě, nebo jen odpočívat. Následuje odpolední program rozdělený do dvou bloků, mezi nimi je odpolední svačina. Po večeři je půl hodiny večerního klidu a následuje dvouhodinový večerní program, večerní hygiena a večerka v půl desáté večer, s výjimkou noční hry. V případě nepříznivého počasí je k dispozici velká prostorná jídelna s krbem. Zde se dají hrát různé hry a promítat filmy. Důležitou součástí tábora je denní režim, poskytuje účastníkům časovou orientaci.

7:15	budíček, rozcvička, ranní hygiena
7:45	snídane
8:15	nástup
8:30	dopolední program
10:00	svačina
10:15	dopolední program
12:30	oběd
13:00	polední klid
14:00	odpolední program
15:30	svačina
15:45	odpolední program
18:00	večeře
18:30	večerní klid
19:00	večerní program
21:00	hygiena
21:30	večerka
22:00	porada instruktorů

Tabulka č. 1: Denní režim tábora

## 7 Celotáborová hra Harry Potter a Kámen mudrců

Táborová hra Harry Potter a Kámen mudrců vychází z první knihy série britské autorky J. K. Rowlingové. Tato úspěšná sága byla inspirací pro vytvoření programu turnusu pro děti ve věku 9-12 let. Příběh začíná tím, že jedenáctiletý chlapec jménem Harry zjistí, že je čarodějem, a je pozván ke studiu na Bradavické škole čar a kouzel. Tam se spřátelí se dvěma spolužáky, Ronem Weasleyem a Hermionou Grangerovou a zjistí, že je pro něj připravena zvláštní role.

Klíčovým prvkem je hledání „Kamene mudrců“, který má moc nesmrtelnosti. Harry, Ron a Hermiona se zapletou do dobrodružství, když se dozví, že temný čaroděj Lord Voldemort, který zabil rodiče Harryho, se snaží získat kámen nesmrtelnosti. Harry nakonec zjistí, že kámen byl umístěn v jeho brýlích.

Za pomoci svých přátel a nápovědy profesora Albusa Brumbála dokáže Harry porazit Lorda Voldemorta a ochránit Kámen mudrců. Získává více poznání o světě kouzel, do kterého patří, ale také o svém osudu.

### 7.1 Cíl celotáborové hry

#### 7.1.1 Hlavní cíl

Cílem celotáborové hry je celostní rozvoj osobnosti, komplexních dovedností a znalostí účastníků prostřednictvím prvků zážitkové pedagogiky, které podporují kognitivní, psychomotorický a afektivní rozvoj dítěte.

#### 7.1.2 Dílčí cíle

##### **Kognitivní:**

- nabídnout dětem nové aktivity rozšiřující jejich zkušenosti
- rozvoj kreativity
- podpora a rozvoj osobního růstu formou zkušeností a výzev
- rozvoj strategického a logického myšlení
- rozvoj orientace s mapou, plánování trasy

##### **Psychomotorické:**

- posílit u dětí fyzické zdraví a kondici
- rozvíjet u dětí sportovní a pohybové dovednosti

- rozvoj jemné a hrubé motoriky
- rozvoj manuální zručnosti

#### **Afektivní:**

- vytvořit prostředí, ve kterém se budou cítit bezpečně
- zprostředkovat dětem zábavu, relaxaci a odpočinek
- rozvíjet mezi dětmi přátelství, stmelovat kolektiv
- rozvoj a zlepšení komunikačních dovedností
- rozvoj sociálních dovedností, empatie

### **7.1.3 Cílová skupina**

Cílovou skupinou v této diplomové práci jsou děti mladšího školního věku, v rozmezí 9–12 let. Program bude navržen s ohledem na potřeby a zájmy dětí v tomto věku. Hry a aktivity v programu by měly podporovat jejich rozvoj a zábavu během letního tábora.

### **7.1.4 Týmy**

Děti budou rozděleny do 10 týmů, ve kterých budou získávat body v soutěžích. Každý tým bude mít jinou barvu táborového trička, podle kterého se bude rozlišovat. Děti budou dopředu rozděleny do týmů tak, aby složení týmů bylo vyvážené. Každý tým bude mít na starost jeden oddílový vedoucí a jeden instruktor.

## **7.2 Harmonogram tábora**

V této části práce bude uvedena celotáborová hra Harry Potter a Kámen Mudrců, kde budou popsány jednotlivé aktivity a hry tábora včetně:

- motivace
- prostředí
- časové dotace
- pomůcek
- cílů kognitivních, psychomotorických, afektivních
- pravidel a realizace
- metodických poznámek

Hry budou prostředkem k rozvoji těchto klíčových kompetencí u cílové skupiny, kterou budou děti mladšího školního věku):

- Týmová spolupráce (komunikace, spolupráce, vzájemná podpora)
- Kompetence k řešení problémů
- Rozvoj osobních a sociálních dovedností
- Rozvoj fyzické kondice
- Rozvoj kritického a logického myšlení

Program bude variabilní a může být průběžně upravován podle počasí, či unavenosti účastníků. V tabulce č. 2 je uveden celotýdenní program.

	<b>dopoledne</b>	<b>odpoledne</b>	<b>večer</b>
<b>Neděle</b>	Zlatý valounek, Kouzelná hůlka, Perníček	Seznamovací hry, Zdobení hůlek, Origami	Představení profesorského sboru, rozřazení do kolejí
<b>Pondělí</b>	Honička s Mozkomory, Lov kouzelných předmětů, Cesta z bludiště	Medúza, Kámen mudrců,	Vyprávění Brumbála o Siriusovi Blackovi
<b>Úterý</b>	Osvobození Siriuse Blacka	Mistrovství v lektvarech	Přednáška o Trollech a Škrknách
<b>Středa</b>	Trollové a Škrkny	Harryho létající koberec	Večerní koupání
<b>Čtvrtek</b>	Pavoučci	Voldemortův únos plyšáků	Táborák
<b>Pátek</b>	Čarodějnické štafety ve vodě	Relaxační piknik v Bradavicích	
<b>Sobota</b>	Putování	Výroba lampionků	Závěrečný ceremoniál: Zničení Lorda Voldemorta
<b>Neděle</b>	Focení týmů	Odjezd domů	X

Tabulka č. 2: Harmonogram tábora

### 7.2.1 Neděle

**Dopolední blok:** Odjezd dětí na tábor bude v Šumperku a v Jeseníku probíhat následujícím způsobem: Instruktoři podle seznamu dětí vyberou od jejich rodičů potvrzení od lékaře, potvrzení o bezinfekčnosti, kopii zdravotního průkazu popř. zdravotnice přebere léky, které děti užívají.

Úvodní motivace bude probíhat formou tzv. zvacího dopisu, který děti obdrží: *„Daleko v anglické zemi existuje nástupiště 9 ¾ na kterém můžete nastoupit do vlaku jedoucího do tajemné školy čar a kouzel v Bradavicích. Jednoho dne se tam objevil malý brýlatý kluk jménem Harry Potter, pokud chcete prožít velké dobrodružství plné kouzel, tajemna a legrace tak neváhejte a nebojte se nastoupit do tohoto vlaku, který za chvíli právě odjíždí...“.*

Do zapůjčených nákupních vozíků si 2–3 děti naloží svá zavazadla, projedou přes nástupiště 9 3/4 a nastoupí do autobusů směr Bradavice. Odtud se po splnění prvních úkolů postupně dostanou koňským povozem až do Bradavické školy (tábora).

**Příjezd do Bradavic:** Autobusy děti vyloží na parkovišti na Habině, vezmou si jen láhve na pití, batohy jim autobusy převezou do tábora. Bude následovat rozdělení dětí do oddílů podle předem vytvořených seznamů. Každý oddíl bude mít jednoho vedoucího a jednoho instruktora. Na rozcestí Habiny bude umístěna cedule Bradavice a také schovaná jednoduchá mapka pro každý tým, podle které dorazí do Bradavic. Cesta ke stanovištím bude vyznačena barevnými fáborky, kreslená mapka je spíše rekvizitou, znázorňující aktivity na cestě. Týmy budou vyrážet na cestu po desetiminutových intervalech a bude se jim měřit čas. Vítězný tým získá večer první dílek puzzle Bradavic. Na mapce bude zakreslený Zlatý důl s valounky, obchod s hůlkami v Příčné ulici a krámk u Veselé pekařky. Dětem bude sděleno, že zakreslené místa znamenají stanoviště, na kterých bude třeba splnit úkol nutný k přijetí do Bradavické školy. Úkolem dětí bude najít ve Zlatém dolu zlatý valounek, získat svou vlastní kouzelnickou hůlku a perníček (svačinku). Cílem těchto aktivit bude zaplnit čas, kdy děti, které si již našly svou hůlku a získaly perníček (svačinku) budou čekat na koňský povoz. Teprve poté jim bude umožněno nastoupit do koňského povozu, který je zaveze do Bradavické školy.





Obr. č. 4. Mapa cesty z Habiny na Tábor Černý Potok

### Název aktivity: Zlatý valounek:

Motivace: Rubeus Hagrid předstoupí před děti a praví: „Milí budoucí studenti, k tomu, stát se studentem Bradavické školy čar a kouzel budete potřebovat kouzelnou hůlku. K jejímu získání potřebujete zlatý valounek, kterým za hůlku zaplatíte. Ten naleznete ve Zlatém dolu...“.

Časová dotace: 30 minut

### Cíl:

- kognitivní: orientace v prostoru, schopnost číst a využívat mapku,
- psychomotorický: rozvoj fyzické kondice,
- afektivní: vztah k přírodě, spolupráce v týmu.

Prostředí: les

Pomůcky: fáborky, mapka, valounky (kamínky obarvené zlatým sprejem), cedule Zlatý důl

Pravidla a realizace: Děti se svým vedoucím a vedoucím vyrazí hledat Zlatý důl, který bude označený cedulí. Bude to místo v lese, ohraničený prostor, kde budou děti nacházet různě na zemi, zavěšené na stromech, nebo různě schované zlaté valounky. Až získají všichni v týmu valounek, teprve bude celý tým pokračovat podle mapky do Příčné ulice, kde si za získané zlaté valounky koupí kouzelnickou hůlku.

Metodické poznámky: Je vhodné pro stanoviště zvolit rovnější a přehlednější část lesa.

### Název aktivity: Kouzelná hůlka z Příčné ulice:

Motivace: Každý kouzelník potřebuje svou kouzelnou hůlku. Najdou všichni tu svou?

Časová dotace: 30 min.

**Cíl:**

- kognitivní: orientace v lese podle mapky,
- psychomotorický: rozvoj tělesné kondice,
- afektivní: pozitivní vztah k přírodě.

Prostředí: les

Pomůcky: cedule Příčná ulice, stánek s kouzelnickými hůlkami, hůlky se jmény.

Pravidla a realizace: Týmy budou pokračovat v cestě lesem, s cílem najít Příčnou ulici, kde získají kouzelnické hůlky. Tam najdou stánek s prodavačem. Cena za vstup do stánku bude jeden zlatý valounek. Po zaplacení mohou projít stánkem do lesa, kde budou hledat hůlky se svým jménem. Hůlky budou viset na stromech. Hůlek rozvěsíme pro ztížení hledání velké množství. Ty, co budou beze jména, si ale vzít nemohou. Jakmile budou mít všichni svou hůlku, celý tým odchází ke krámku u Veselé Pekařky.

Metodické poznámky: Je vhodné pro stanoviště zvolit výškově členitou a hustější část lesa, důležité je dodržovat bezpečnost při pohybu lesem.

**Název aktivity: Perníček:**

Motivace: Získání kouzelného perníčku

Časová dotace: 30 min.

**Cíl:**

- kognitivní: rozvoj paměti a jazykových dovedností,
- psychomotorický: zlepšení artikulace,
- afektivní: překonání ostychu, emoční vyjádření.

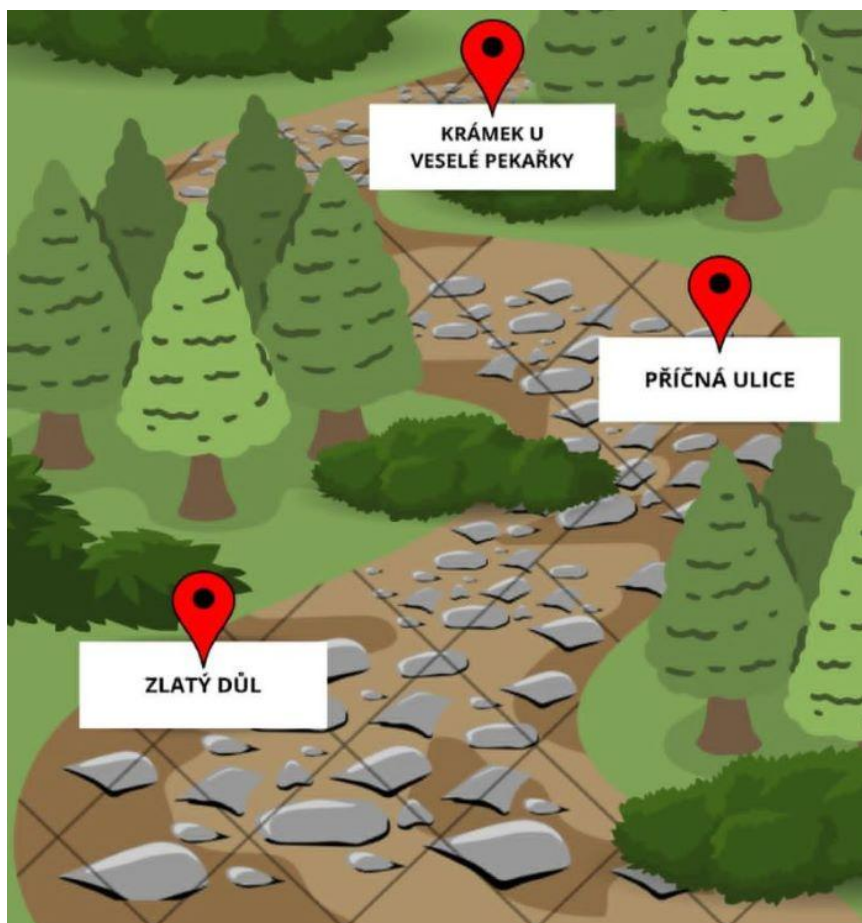
Prostředí: les

Pomůcky: cedule Veselá pekařka

Pravidla a realizace: Úkolem bude získat kouzelný perníček z krámku U Veselé pekařky.

K získání perníčku bude třeba splnit úkol (zpěv, básnička). Perník bude sloužit jako svačina.

Metodické poznámky: vhodně přizpůsobit úkol schopnostem a věku dětí.



Obr. č. 5. Kreslená mapka

Odvoz koňským povozem bude postupný, první odjezd bude v 12.30. Všechny děti dorazí do tábora (Bradavické školy) kolem 14.00 hod. Poté bude následovat ubytování dětí do chatek a pozdní společný oběd. Po obědě si děti vybalí své kufry, dostanou deku a polštář, který si povlečou. Peřiny k dispozici mít nebudou, vozí si své spacáky.

**Odpolední blok:** Začne prvním nástupem, tzv. táborovou svolávačkou na prostranství před jídelnou, kde se představí a vystoupí hlavní vedoucí tábora jako ředitel Albus Brumbál: „Jmenuji se Albrus Brumbál a jsem ředitelem školy čar a kouzel v Bradavicích. Pamatujte si studenti Bradavic, že tvrdá práce je důležitá, ale je něco ještě důležitějšího. Musíte si věřit! Všichni slavní kouzelníci začínali jako vy. Jako studenti. Když to dokázali oni, tak proč ne vy?“. Následně bude na plátně promítnut úryvek z filmu Harry Potter a Kámen mudrců. Děti se poté seznámí s táborem (Bradavickou školou), táborovým a denním řádem. Odpolední program bude pokračovat seznamovacími a stmelovacími hrami. Bude vycházeno z literatury Neumanna, Zapletala a z webových stránek hranostaj.cz.

### **Název hry: Nejrychlejší hra na jména**

Motivace: Instruktor se v utvořeném kruhu představí, otočí se na svého souseda a osloví ho jménem, postupně se všichni připojují.

Časová dotace: 20 min

#### **Cíl:**

- kognitivní: procvičení paměti, rozvoj komunikačních dovedností,
- psychomotorický: zlepšení verbální interakce,
- afektivní: navození atmosféry, rozvoj empatie, překonání ostychu.

Prostředí: kdekoliv

Pomůcky: stopky

Pravidla a realizace: Děti vytvoří veliký kruh a seznámíme je s tím, že se jedná o nejrychlejší hru na jména, při které musí zaznít všechna jména hráčů. Vedoucí začne měřit čas. Kdo již zná svého souseda, otočí se k němu a řekne jeho jméno. Jmenovaný musí říct křestní jméno dalšího, když ho neví, musí mu ho dotyčný pošeptat a on ho nahlas zopakuje. První kolo skončí, až zazní jméno hráče, který začínal. Vedoucí v tom okamžiku stopne čas. Hra pokračuje dalšími koly, až se dosažený čas už téměř nemění a jména jsou vyslovována tak rychle, že se překrývají. Bez obav můžete vyhlásit, že právě bylo dosaženo světového rekordu (Neuman, 1998, s. 51).

### **Název hry: Jmenuji se**

Motivace: společenský kontakt, lepší poznání

Časová dotace: neomezená

#### **Cíl:**

- kognitivní: procvičení aktivní pozornosti,
- psychomotorický: rozvoj jemné a hrubé motoriky,
- afektivní: zvyšování sebedůvěry, pocit sounáležitosti.

Prostředí: kdekoliv

Časová dotace: neomezená

Pravidla a realizace: Děti si sednou do kruhu a postupně každý řekne své jméno. Ve druhém kole se to opakuje. V dalším kole se každý pokusí říct jména ostatních, které si pamatuje. Poté se hra ztíží tím, že každý musí zopakovat jména všech před ním. Tato hra je mi známá z dětství a vlastní zkušenosti.

Metodické poznámky: Podpora a povzbuzení ostýchavým dětem.

### **Název hry: Toalet'ák**

Motivace: Ve skupině necháme kolovat roličku toaletního papíru a každý si podle svého uvážení utrhne tolik, kolik uzná za vhodné, že spotřebuje za jeden den.

Časová dotace: 20 minut.

#### **Cíl:**

- kognitivní: rozvoj komunikačních dovedností, zlepšení paměti
- psychomotorický: rozvoj sebevyjádření,
- afektivní: zvýšení sebedůvěry, vyjádření emocí.

Představení a seznámení se, navození atmosféry, sdělení základních informací o sobě, komunikace, zábava.

Prostředí: kdekoliv

Pomůcky: toaletní papír

Pravidla a realizace: Každý si odmotá a utrhne toaletní papír dle svého uvážení. Podle toho, kolik má utržených útržků toaletního papíru, tolik o sobě musí sdělit informací. (Např. *jmenuji se..., bydlím v..., moje zájmy jsou..., mám domácího mazlíčka jménem...* atd.).

Metodické poznámky: Méně komunikativní děti mohou mít ve skupině problém sdělit informace o sobě.

### **Název hry: Koště**

Motivace: seznámení a stmelení kolektivu

Časová dotace: 15 min

#### **Cíl:**

- kognitivní: rozvoj paměti,
- psychomotorický: rozvoj fyzické kondice a pohybových dovedností,
- afektivní: stmelení kolektivu.

Prostředí: kdekoliv

Pomůcky: koště

Realizace hry: Do kruhu dětí se vezme koště. Jedno dítě drží koště, chodí kolem koštěte, a když ho pouští, vysloví jedno jméno dítěte, které má koště chytit. Vyvolaný musí rychle zareagovat, pokud ho chytne včas, vyvolává dalšího. Když nezareaguje včas, musí o sobě něco říct, nebo splnit úkol. Např. oběhne kruh dětí, udělá dřepy, kliky, kotoul apod. Na závěr se zopakují jména všech v kruhu.

Metodické poznámky: bezpečnost při plnění úkolů.

Do večerního programu, na kterém budou celé oddíly přiřazeny do jednotlivých kolejí Bradavické školy musí mít všichni nazdobenou hůlku a výrobek origami.

**Název aktivity: Zdobení hůlek:**

Motivace: Ke každému studentovi čar a kouzel patří neodmyslitelně kouzelná hůlka. Tu již všechny děti získaly, ale je třeba, aby si ji nazdobily. Každá bude originální.

Časová dotace: 90 min.

**Cíl:**

- kognitivní: kreativní myšlení,
- psychomotorický: rozvoj jemné motoriky,
- afektivní: posílení sebevyjádření a sebevědomí.

Prostředí: areál tábora, les

Pomůcky: lavice a stoly, akrylové barvy, laky ve spreji, korálky, lepidla, stužky, barevné nitě, drát, kovové kroužky.

Realizace: Ke zdobení hůlek děti využijí především materiál, který si děti spolu se svým vedoucím a instruktorem nasbírají v táboře a v lese např. listy a kůra stromů, listy kukuřice, kamínky, ptačí pera.

Metodické poznámky: přizpůsobení složitosti aktivity věku a schopnostem, dodržení bezpečnosti při manipulaci s materiály.

**Název aktivity: Origami:**

Motivace: Každé dítě si vyrobí technikou origami dle svého uvážení skládanku.

Časová dotace: 60 min.

**Cíl:**

- kognitivní: rozvoj kreativity,
- psychomotorický: rozvoj jemné motoriky, zručnosti,
- afektivní: posílení sebevyjádření.

Prostředí: tábor

Pomůcky: plánek, nůžky, barevné papíry, rovná plocha – stůl, lepidlo, drátek

Realizace: Každé dítě si s pomocí vedoucího a instruktora vyrobí dle vlastního výběru skládanku: žábu, netopýra, klobouk nebo koště. Tyto skládanky zvládnou i děti mladšího školního věku, Použitou technikou bude origami, což je přesné skládání papíru, kde můžeme

použít podpůrné nástroje a pomůcky např. drát, lepidlo. Nejprve si připravíme z papíru, který je obdélníkového tvaru čtverec, nejlépe 15x15 cm, poté popíšeme postup.

Metodické poznámky: popis pracovního postupu s praktickou ukázkou, důležitá je dodržovat bezpečnost při práci s nůžkami a lepidlem.



Obrázek č. 6. výroba origami (klobouk, koště, netopýr, žába)

**Večerní blok:** Po večeři proběhne seznámení s profesorským sborem, představení postav a rozřazování do kolejí. Představení profesorského sboru bude probíhat v kostýmech k podhalení tématu a navození atmosféry tábora. Vystoupí ředitel Albus Brumbál jako hlavní vedoucí tábora, oddíloví vedoucí, instruktoři představující profesorský sbor a zdravotnice madam Pomfreyová.

**Rozřazování do kolejí** bude probíhat následovně: Děti navštíví společenskou komnatu (jídlna) kde budou přivítáni ředitelem Brumbálem a zástupkyní McGonagallovou.

*„Vítejte v Bradavicích,“ řekne profesorka McGonagallová. „Za chvíli začne slavnostní hostina na zahájení školního roku, ale ještě než zaujmete svá místa ve Velké síni, každého z vás zařadíme do některé koleje. Jedná se o velice důležitý obřad, poněvadž po celou dobu, kterou tu strávíte, vaše kolej v Bradavicích bude něco jako vaše rodina. Budete chodit na vyučování spolu s ostatními ze své koleje, spát v kolejní ložnici a trávit volný čas ve společenské místnosti své koleje. Deset kolejí naší školy se jmenují Nebelvír, Mrzimor, Havraspár, Zmijozel, Drápovec, Hadoverk, Kouzlov, Ohňovice, Bleskavort a Barghar. Každá z nich má vlastní slavnou historii a ze všech vyšli vynikající kouzelníci a čarodějky. Dokud*

*budete v Bradavicích, získáte každým svým úspěchem pro svoji kolej body, ale když porušíte školní řád, vaše kolej o body přijde. Kolej, která dosáhne nejvyšší počet bodů, získá na konci roku školní pohár, což je veliká pocta. Doufám, že každý budete dělat své koleji čest, ať už se dostanete do kterékoliv z nich“.*

Děti již předem rozdělené do oddílů (kolejí) tak, aby byly oddíly vyvážené, budou mít pro první den vylosovaného kapitána oddílu. Každý kapitán bude postupně vyvolán a usazen na židličku. Na hlavu mu bude posazen Moudrý klobouk s vysílačkou, který mu řekne, do které koleje je zařazen. Automaticky se tím zařadí celý oddíl do určené koleje. Všichni dostanou pláště (táborová trička) v barvě své koleje, na krk jim bude pověšen suk se znakem koleje a instrukce o svých povinnostech. Poté zasednou ke stolům své koleje, které budou označeny názvy kolejí a jejich znaky. Aby se děti postupně seznámily a překonaly ostych v komunikaci s ostatními, dostanou nálepky, na které si napíší své jméno popř. přezdívku a připevní si nálepkou na tričko. Budou je mít také oddíloví vedoucí a instruktoři.

### **7.2.2 Pondělí**

**Dopolední blok:** Pondělní budíček bude začínat táborovou svolávačkou. Její text bude vyvěšen na nástěnce u velitelny. Znělka táborové svolávačky bude i znamením na nástup během dne. Text táborové svolávačky: *„Bradavice, Brada Bradavice, každý z nás chce vědět víc, než ví, ať jsme ještě hloupí jelimánci, nebo nám už vlasy šediví. Naším hlavám může nejvíc prospět, když se tady něco naučí, teď je v nich vzduch a spousta much, prachu a starých pavučin. Učte nás všechno, co za to stojí a co leckdo z nás už zapomněl, pomozte nám a každý sám zvládne víc, než by vůbec měl“* (Rowling, 2000, s. 51).

Táborová rozcvička, proběhne na louce před chatkami tábora, v duchu tréninku Expecto Patronum. Inspirace na rozcvičku vychází z prvního dílu Harry Pottera J. K. Rowlingové. Začíná dynamickými pohyby, rychlými úkroky, tanečnými kroky a skoky se společným výkřikem Expecto Patronum! Druhá část rozcvičky je zaměřená na meditační cvičení, kdy děti udělají velký kruh a zavřou oči. Zhluboka dýchají a představují si, že kolem nich krouží jejich vlastní svůj patronum, který je naplňuje pocitem pozitivní energie. Provádí pomalé, plynulé pohyby, rotaci trupem a krouží rameny.

Po ranní hygieně a snídani bude na nástupu zahájen dopolední program. A protože má Bradavická škola hodně poschodí vyžadujících fyzickou zdatnost, budou na programu hry zaměřené na fyzickou přípravu.



### **Hra: Honička s Mozkomory**

Motivace: Utéct před Mozkomory a dostat se do bezpečí

Časová dotace: 30 min

#### **Cíl:**

- kognitivní: rozvoj strategického myšlení,
- psychomotorický: rozvoj a zlepšení fyzické kondice, posílení svalů, zlepšení koordinace,
- afektivní: posílení týmového ducha, rozvoj sebedůvěry.

Prostředí: louka v táboře

Pomůcky: kužely a pásky

Pravidla a realizace: Děti musí běžet určitý úsek a snažit se vyhnout mozkomorům. Dítě, kterého se dotkne Mozkomor musí splnit úkol (dřepy, kliky, žabáky, skákání přes švihadlo, medvědí chůze...).

Metodické poznámky: upozornit na bezpečnost, mít po ruce lékárníčku, riziko upadnutí, podvrtnutí a natažení svalů, povzbuzování slabších dětí.

### **Hra: Lov kouzelných předmětů**

Motivace: najít, nasbírat co nejvíce předmětů z Příčné ulice

Časová dotace: 90 min

#### **Cíl:**

- kognitivní: zlepšení orientace a prostorového myšlení,
- psychomotorický: rozvoj postřehu, posílení fyzické kondice, orientace v terénu,
- afektivní: spolupráce v týmu, naučí se respektovat nápady a názory jiných.

Prostředí: areál tábora

Pomůcky: deset kusů: stopky, tenisové míčky, náramky z korálek, brýle, lahvičky s barevnou tekutinou, ptačí pera červené a zlaté barvy, plátěné kapesníky, plastové misky, odznaky s erbem Bradavic, plastové žáby, vzkazy s kouzelnou zprávou, staré hodinky.

Pravidla a realizace: Rozmístíme po táboře a blízkém okolí všechny uvedené předměty. Vyběhne první tým a hledá podle seznamu předměty. V co nejrychlejší čas musí najít všechny předměty ze seznamu a žádný nesmí mít dvakrát. Po deseti minutách startuje další tým. Postupně další týmy. Nejrychlejší tým získává deset bodů, nejpomalejší bod jeden.

Metodické poznámky: sebou všechny pomůcky, motivace a povzbuzování dětí.

### **Hra: Cesta z bludiště**

Motivace: „*V Bradavickém lese je bludiště. Který tým projde bludištěm nejrychleji?*“

Časová dotace: 30 min

**Cíl:**

- kognitivní: rozvoj strategického myšlení,
- psychomotorický: zlepšení koordinace, posílení fyzické kondice,
- afektivní: posílení týmové spolupráce a důvěry v týmu.

Prostředí: les

Pomůcky: šátky, lana, stopky

Pravidla a realizace: Týmy mají za úkol co nejrychleji projít bludištěm, které je plné různých překážek (přejít přes řeku apod.) První v týmu je navigátor. Ostatní v týmu budou mít na očích šátky a budou se držet za ruce, nesmí se rozpojit. Čas týmů měříme stopkami

Metodické poznámky: důraz na bezpečnost (riziko uklouznutí v řece), lékárničku při ruce.

**Odpolední blok:** Ředitel Brumbál na odpoledním nástupu seznámí děti s odpoledním programem, ve kterém budou zrealizovány dvě hry, Medůza a Kámen mudrců.

**Hra: Medůza:**

Motivace: „*Milí studenti Bradavic, čeká nás putování za kouzelnými měšci přes území Medůzy. Podaří se nám získat tyto kouzelné měšce?*“

Časová dotace: 90 min

**Cíl:**

- kognitivní: rozvoj strategického,
- Psychomotorický: zlepšení koordinace,
- Afektivní: posílení důvěry v týmu, pocit sounáležitosti.

Prostředí: areál tábora

Pomůcky: lana, kostýmy medůzy, měšce

Realizace hry: Medůzy hlídají území. Každý, kdo se jim podívá do očí tak zkamení. Děti budou přecházet přes území podél lan, kterých se budou držet a budou mít zavřené oči. Medůzy sledují, kdo se dívá, toho se dotknou. Dotčený musí zůstat stát na místě, je označen a zkamení. Oživit ho může spoluhráč tím, že mu donese kouzelný lektvar a dá mu napít (stále zavřené oči). Všichni musí přejít přes území. Pokračují ke strážcům měšců, což bude 5 soch držících v každé ruce jeden měšec. Skupina si musí stoupnout kolem sochy, chytit se za ruce a v tu chvíli socha pustí jeden měšec, který seberou a vyrazí získat kámen mudrců.

Metodické poznámky: dodržení bezpečnosti.

**Hra: Kámen mudrců:**

Motivace: Najít správný klíč ke dveřím vedoucím ke Kameni mudrců

Prostředí: les

Časová dotace: 90 min

**Cíl:**

- kognitivní: rozvoj strategického myšlení,
- psychomotorický: rozvoj fyzické kondice,
- afektivní: rozvoj týmové spolupráce,

Pomůcky: dveře se zámkem, velké množství klíčů, kameny v barvě oddílů

Příprava: umístění dveří v lese, rozvěšení klíčů po lese na dostatečně velkém prostoru

Pravidla: vyzkoušený klíč se odevzdává vedoucímu u dveří a následně je vrácen zpět do lesa.

Motivace: Najít správný klíč k otevření dveří.

Realizace hry: Po lese bude rozvěšeno velké množství klíčů. Pouze jeden klíč však odemyká dveře vedoucí ke kameni mudrců. Děti běhají, hledají klíče a zkoušejí je do zámků ve dveřích. Pokud klíč nepasuje, odevzdají je vedoucímu, vedoucí rozvěšují klíče zpět do lesa. Ve chvíli, kdy se podaří někomu otevřít dveře, svolá co nejrychleji celý tým a projdou dveřmi. Klíč, kterým byly otevřeny dveře, bude do doby, než sežene celý tým uschován a dveře zůstanou zamčené. Až přijdou všichni z týmu, budou vpuštěni za dveře. Zde najdou kámen, který pečlivě uschovají. Musí najít kámen v barvě svého oddílu. Pro oživení hry můžeme přidat bytosti, představující strážce území Mozkomory, kteří se zčistajasna objeví, straší a vyhání děti z prostoru pryč.

**Večerní blok:** Po večeři a osobním volnu půjdou děti na procházku k Venušiným miskám. Jsou to rozmanité skalní prohlubně, připomínající obří mísy, které vznikly erozí a odnosem žuly. Říká se, že Venušiny misky mají kouzelnou moc. Najdeme je v malém skalním městečku na vrcholu kopce Smolný u obce Velká Kraš v Rychlebských horách. Venušiny misky jsou opředeny různými pověstmi. Říká se, že Venušiny misky mají kouzelnou moc. Po příchodu do tábora bude dětem vyprávěno o Sirusi Blackovi. Toto vyprávění bude sloužit jako motivace do následujícího dne.

**Vyprávění Albuse Brumbála o Sirusi Blackovi a o Azkabanu:**

*„Dnes večer vám povím příběh o jednom statečném muži. Jeho jméno je Sirius Black. Kdysi dávno byl Sirius Black považován za zrádce. Byl obviněn z toho, že zradil své nejlepší*

*přátele a jejich dalšího přítele Červíčka spolu s dvanácti mudly. Sirius byl uvězněn v Azkabanu, temném a děsivém vězení, kde ho hlídají mozkomorové, strašidelní tvorové, kteří vysávají z lidí všechno štěstí. Ale pravda byla jiná. Sirius byl nevinný. Nebyl to on, kdo zradil své přátele, ale právě on sám byl obětí zrady. Skutečný zrádce byl Červíček, který se schovával celá ta léta. Sirius uprchl z Azkabanu s jediným cílem, očistit své jméno a ochránit syna svých přátel, Harryho Pottera. Byl to muž, který bojoval za pravdu a spravedlnost, i když mu celý svět nevěřil. Sirius nás učí, že pravda a spravedlnost jsou důležitější než to, co si o nás ostatní myslí. Že odvaha znamená postavit se za správnou věc, i když je to těžké. A že pravé přátelství a láska jsou nejsilnějšími kouzly na světě".*

Brumbál se usměje a dodá: „Pamatujte, že i když čelíte těžkým časům, vždy můžete najít sílu a odvahu uvnitř sebe. A že přátelé, kteří vám věří, jsou největším pokladem". S tímto moudrým poselstvím se děti rozejdou do svých chatek...

### 7.2.3 Úterý

**Dopolední blok:** Ranní rozvíčka proběhne otužovací formou v krásné písčité zátocě Černého potoka, která je součástí areálu tábora. Bude následovat ranní hygiena a snídaně. Poté, na nástupu ředitel Albus Brumbál čte čerstvou zprávu o Siriusi Blackovi a o Azkabanu, která přechází do hry.

#### **Hra: Osvobození Siriuse Blacka**

Scénář: Do tábora přiletí pošťák a předá Albusi Brumbálovi svitek se zprávou, ve které je psáno... „Z temných hlubin Azkabanu, nejtřeženějšího kouzelnického vězení, uprchl jeden z nejhledanějších mužů kouzelnického světa, Sirius Black. Ten byl dlouhá léta vězněn za zločiny, které nespáchal a mučen mozkomory. Bohužel při útěku byl lapen a uvězněn Červíčkem, zrádným posluhovačem Lorda Voldemorta“. Ve svitku je také napsáno, že Rubeus Hagrid ví, kde je Sirius Black uvězněn a mohl by jim pomoci.

Motivace: zachránit Siriuse Blacka a pomoc mu získat svobodu, kterou si zaslouží. „Svět kouzel se spoléhá na vás, mladí čarodějové a čarodějky! Musíte využít své dovednosti, odvahu a týmovou spolupráci, abyste našli stopy vedoucí k Siriusovi, porazili Červíčka a zabránili mu v jeho zlých plánech“.

Prostředí: tábor a blízký les

Časová dotace: 150 min

#### **Cíl:**

- kognitivní: rozvoj strategického myšlení,

- psychomotorický: rozvoj koordinace, posílení fyzické kondice
- afektivní: rozvoj týmové spolupráce.

Pomůcky: chata Hájenka, dřevěné koláče (ze stromu nařezané kola) černé igelitové pytle, dýně, piškoty

Pravidla a realizace: Brumbál zvedne hůlku se slovy „*Hodně štěstí, táborníci! Pojd'me najít Siriuse a pomoci mu uniknout!*“ Táborníci vyrazí za Rubeusem Hagridem, který sídlí v chatě Hájence u mostu v temném lese za táborem. Hagrid jim řekne, že cesta vedoucí k místu kde je držen Sirius Black, je velmi nebezpečná a bažinatá. Jediná možnost jak se k němu dostat je pohybovat se po speciálních dřevěných koláčích. Oznamí také, že pokud mu přinesou čistý vzduch z hor pro nemocného Klofana, dá jim tyto speciální koláče. Pošle je zpět do tábora, s tím, že jim ve správný čas přijde podat bližší informace.

Následuje pauza na dopolední svačinu. Poté jim madam Pomfreyová sdělí, že posluhovači Lorda Voldemorta mají rádi dýňové semínko. Naštěstí se nachází na území, kde je Sirius Black vězněn dvě veliké dýně, které jim po zazpívání písničky semínka vydají. Do tábora dorazí Rubeus Hagrid a podá jim informace o tom, kam mají jít načerpat vzduch pro Klofana. Přerozdělí jim černé pytle. Děti odchází na místo, kam je poslal Rubeus Hagrid. Tím místem je Habina. Tam nafouknou černé pytle a jejich úkolem bude přes les a potok donést co nejvíce pytlů Hagridovi. Po území se budou pohybovat dráponožci, kteří se jim budou snažit pytle roztrhat. Mezitím, co budou čerpat a nosit vzduch, připraví Hagrid dřevěné koláče. Děti odchází na místo, kde je vězněn Sirius Black. Na hranici území nastoupí na koláče a v území se snaží najít dýně a vyzpívat si od nich semínko. Od každé dýně mohou za jednu písničku získat dvě semínka, poté musí jít hledat další dýni. Až budou mít nasbíráno 10 semínek – piškoty, tak přecházejí ke dvěma strážcům a jednoho z nich nakrmí. Sirius Black visí na laně ukotvený ke dvěma strážcům. Po každém nakrmení strážce povolí strážce kus lana, čímž se Sirius Black klesne. Krmí, dokud není úplně na zemi. Ti, co nakrmí strážce, odchází na okraj území a čekají na S. Blacka. Protože je S. Black velký kouzelník, nepotřebuje k chůzi po „bažině“ dřevěné koláče. Před dětmi vykouzlí kouzlo a odchází s dětmi do tábora.

Princip chůze po koláčích je v posouvání koláčů tímto způsobem: 10 dětí si posouvá pod sebou 11 dřevěných koláčů tak, že nastoupí v řadě na koláče a za posledním zbývá jeden koláč. Musí si rychle podávat zbývající koláč dopředu, první ho položí před sebe a všichni se o krok posouvají na koláči dopředu.

Metodické poznámky: Přizpůsobit hru schopnostem a potřebám dětí, povzbuzovat, předcházet úrazům.

**Odpolední blok:** V odpoledním bloku bude táborníky čekat výjimečný úkol, kterým bude naučit je připravovat kouzelné lektvary.

### **Hra: Mistrovství v lektvarech**

Motivace: *"Jste připraveni stát se Mistry lektvarů? Jděte a ukažte, co ve vás je!"*

Prostředí: les, kdekoliv

Časová dotace: 120 min

#### **Cíl:**

- kognitivní: rozpoznání a pojmenování základních ingrediencí,
- psychomotorický: bezpečné manipulování s ingrediencemi, rozvoj fyzické kondice,
- afektivní: rozvoj komunikace a týmové spolupráce.

Pomůcky: misky, kelímky, lžíce, voda, cukr, sůl, potravinářské barvivo, kukuřičný škrob, ocet, soda, mýdlo, prášek do pečiva, bylinky, květiny, barevné papíry, tužky.

Pravidla a realizace: Na barevné lístečky napíšeme názvy bylin a všech možných přísad, které mohou použít do lektvarů a určení vedoucí je rozmístí po lese v kelímcích. Vedoucí s dětmi si obléknou kouzelnické oblečení (pláště, klobouky) a vezmou si kouzelnické hůlky. Dětem vysvětlíme základní pravidla a bezpečnostní pokyny. Každý tým bude v lese mít své stanoviště označené vlajkou. Pro zvýšení atmosféry bude na stanovištích hrát tematická hudba z Harryho Pottera (nahrávka v telefonu vedoucích) a jako dekorace nám poslouží kotlíky a led světýlka. Děti budou běhat po lese, sbírat si ingredience a věci potřebné do svých lektvarů a budou je nosit ke svému stanovišti, označenému vlajkou. Každý si může vybrat jen jednu přísadu, protože přísady by spolu mohly reagovat. Na stanovištích budou alchymisté (jejich vedoucí jako učitelé lektvarů). Pod jejich dohledem si „uvaří“ lektvar, který si pojmenují. Za své lektvary získají body, vítězí tým, ve kterém jeho členové nasbírají dohromady nejvíce bodů. Vypíšeme pár receptů speciálních lektvarů. Např. "Lektvar klidu" bude voda s levandulí a modrým potravinářským barvivem, zatímco "Výbušný lektvar" může obsahovat vodu a sodu, „Lektvar mlžný zázrak“ bude voda, kukuřičný škrob a potravinářské barvivo a „Bublající lektvar“ bude obsahovat tekuté mýdlo, vodu, sodu. Jednu surovinu navíc může jedinec získat jen tehdy, když splní úkol u čarodějnice. Úkoly budou těžší, aby je nemohl získat každý (např. vyšplhat či přeručkovat po laně, kliky).

Metodické poznámky: Ujistit se, že ingredience a materiály jsou bezpečné a nezpůsobí alergické reakce nebo jiné zdravotní problémy, dále u dětí podporovat tvořivost.

**Večerní blok:** Po večeři a osobním volnu vystoupí v kouzelnickém kostýmu ředitel Albus Brumbál s přednáškou o trollech a škrkách, patřících do kouzelnického světa.

### **Aktivita: Večerní přednáška O trollech a škrknách**

Motivace: „Přijďte se dozvědět více o těchto nahluchlých a hloupých obyvatelích lesů na kopci a objevte jejich místo v našem kouzelnickém světě“.

Prostředí: tábor

Časová dotace: 60 min

Cíl:

- kognitivní: děti budou schopny popsat vlastnosti a chování trollů a škrken,
- psychomotorický: děti budou schopni napodobovat pohyby a zvuky trollů a a škrken,
- afektivní: děti si vytvoří pozitivní postoj ke tvorům kouzelnického světa.

Pomůcky: žádné

Pravidla a realizace: Albus Brumbál ve svém kouzelnickém plášti bude stát před shromážděnými dětmi, sedícími uprostřed táborové louky ve velkém kruhu a začíná vyprávět: „Dnešní večer Vám povím o dvou tvorech, kteří obývají náš kouzelnický svět. Prvním z těchto tvorů jsou trollové“. Pokyne kouzelnickou hůlkou Hagridovi, ten přistoupí s velkými obrázky Trollů. Brumbál bude pokračovat: „Trollové jsou obrovští a mají neuvěřitelnou sílu, jsou hluční a hloupí. Pokud nejsou provokováni, jsou spíše neškodní, mají rádi svůj klid, ale také mohou být nebezpeční. Žijí v lesích a na kopcích, daleko od mudlů (lidí). Hluční jsou proto, že mají velmi špatný sluch. Neslyší své vlastní kroky, což jim dává pocit, že se pohybují tiše jako stíny“. Brumbál opět pokyne hůlkou Hagridovi a ten přinese obrázky škrken. Brumbál pokračuje: „Nyní Vám představím permoníky, kteří jsou známí také jako škrkny. Tito malí tvorové jsou také nahluchlí a hloupí, avšak jejich malá velikost a zvědavost je činí zajímavými. Žijí také v lesích na kopcích, rády se ukrývají mezi kořeny stromů a v malých norách. Jsou to tvorové pracovití. Hledají drahokamy a jiné třpytivé předměty, které si ukládají ve svých úkrytech. Přesto že jsou nahluchlí, mají vyvinutý smysl pro vibrace, což jim pomáhá při hledání pokladů. Ačkoliv tyto tvorové nejsou nejbystřejší, mají své místo v našem světě a měli bychom je respektovat“. Následuje procházka do lesa, možná zahlédneme trolly a škrkny. Po procházce následuje večerní hygiena večerka. Děti odchází spát s myšlenkou na zmíněné obyvatele lesů a kopců.

#### **7.2.4 Středa**

**Dopolední blok:** Dopolední program bude zahájen ranním poplachem v táboře. Děti se od Albuse Brumbála a Rubeuse Hagrida dozví, že je v noci, zatímco tvrdě spali navštívili trollové...

### **Hra: Trollové a škrkny**

Motivace: Trollové v noci ukradli jídla ze skladu tábora. Úkolem dětí bude získat ho zpět a uvařit si oběd v přírodě.

Prostředí: kopec, přehledný terén se stromy

Časová dotace: 180 min

Cíl:

- kognitivní: rozvoj strategického řešení, získání znalostí o tábornických dovednostech,
- psychomotorický: rozvoj fyzické zdatnosti, získání praktických dovedností vaření,
- afektivní: posílení vztahu k přírodě, týmová spolupráce a vzájemná podpora.

Pomůcky: kostýmy trollů, vlajky kolejí, lana, kotlíky, vařečky, nožičky, ešusy, lžice, bedýnky s potravinami, které se nezkaží v teple (brambory, cibule, koření, olej, jablka, sušenky, pečivo, minerálky), připravené ohniště na místě hry.

Pravidla a realizace: Dětem bude sděleno, že v noci jim byly trolly ukradeny potraviny a že pokud je nezískají zpět, nebudou mít oběd. Týmy se v naprosté tichosti přemístí na území trollů (na kopec se stromy). Trollové po nočním lupu totiž ještě spí. Jejich úkolem bude se připlížit v tichosti, najít jablka (svačina) a odplížit se zpět, mimo území trollů. Pokud budou hluční, vzbudí se trollové, nemotorně se zvednou. Děti, co budou nejbližší, trollové chytí a poté budou přivázány lany ke stromům v určité vzdálenosti. Osvobodit kamaráda v týmu mohou opět jen tichým přiblížením. Týmy se budou snažit získat všechny suroviny, které jim byly odcizeny, aby si mohly připravit oběd. Potraviny, které získají, si odnesou do svého přístřešku, který bude označený vlajkou jejich koleje. Uloží je do bedýnky. Po získání potřebných surovin si spolu se svými vedoucími každý tým uvaří v kotlíku na připraveném ohništi bramborový guláš.

Metodické poznámky: Připravit dostatečné množství potravin, (zbytek potravin k přípravě oběda a pitný režim ve várnících se doveze na místo autem) dodržení bezpečnosti při pobytu v přírodě (ohniště), svazovat jednoduchým rozvazatelným uzlem, podpora a pomoc vedoucích při vaření.

**Odpolední blok:** Odpoledne je plánována v programu výroba létajícího koberce. Po dopoledním únavném vyžití na koupališti bude vhodnou odpočinkovou činností. Tato aktivita přispěje k rozvoji různých dovedností dětí.

### **Aktivita: Harryho létající koberec**

Motivace: Ve světě Harryho Pottera je mnoho kouzelných předmětů, umožňují cestovat mezi čarodějnými světy. Jedním z nich je létající koberec.



Prostředí: tábor

Časová dotace: 180 min

**Cíl:**

- kognitivní: rozvoj kreativního myšlení, plánování a organizace,
- psychomotorické: rozvoj manuální zručnosti,
- afektivní: týmová spolupráce, posílení sebedůvěry.

Pomůcky: velký kus látky (ubrus, prostěradlo), provazy, lana, fixy, barvy na textil, nůžky, lepidlo, kartony, korálky, stuhy, přírodniny, kartony

Pravidla a realizace: Každý tým dostane velký kus látky, materiály a pomůcky dle vlastního výběru. Jejich úkolem bude navrhnout, vytvořit a ozdobit si svůj vlastní létající koberec. Večer budou koberce prezentovat na nástupu, kde budou bodovány. Tým s nejvíce body získá dílek puzzle.

Metodické poznámky: v případě potřeby upravit plán podle potřeb a tempa dětí, bezpečnost při práci, podpora vedoucích, důležité je pochválit za kreativitu všechny týmy.

**Večerní blok:** Ihned po večeři vyrazíme na koupaliště, které budeme mít po domluvě sami pro sebe, protože již bude pro veřejnost uzavřené. Využijeme ho k odpočinkovým radovánkám a relaxaci po celodenních aktivitách.

## 7.2.5 Čtvrtek

**Dopolední blok:** se bude skládat ze dvou částí. První se odehraje v táboře, druhá část v lese.

### **Hra: Pavoučci**

Scénář: Čarodějnice se svými posluhovači obsadila a otrhává posvátný strom. Bylo zjištěno, že má strach z pavouků...

Motivace: Děti si vyrobí pavoučka a budou muset projít lesem plným pavučin za čarodějnicí

Prostředí: tábor, les

Časová dotace: 90 min

**Cíl:**

- kognitivní: rozvoj strategického plánování,
- psychomotorické: rozvoj a zlepšení jemné motoriky, fyzické kondice a obratnosti,
- afektivní: rozvoj tvořivosti a týmové spolupráce.

Pomůcky: provázky, lano, větší kuličky z polystyrenu, klacíky, lepicí lístečky

Příprava, pravidla a realizace: Děti si vyrobí pavoučky z polystyrenových kuliček (tělíčko) a z klacíků (nožičky). Mezitím určení vedoucí vytvoří v lese mezi stromy překážkovou dráhu z provazů. Ta bude symbolizovat pavoučí síť. Na konci překážkové dráhy bude v prostoru posvátný strom. Strom musí mít větve nízko, aby děti dosáhly na větve, kolem stromu bude lanem vyznačeno území čarodějnice. Děti musí pavoučí překážkovou dráhu projít bez dotyku. Kdo se dotkne, ten se vrátí a jde znovu. Následně se musí děti je proplížít se do kruhu, ve kterém je čarodějnice. Kdo se neplíží, toho její posluhovači zasáhnou lepícím lístečkem a vypadává ze hry. Kdo se dostane až k větvím posvátného stromu, pověsí na něj svého pavoučka.

Metodické poznámky: podporovat, povzbuzovat.

**Odpolední blok:** Po obědě a poledním osobním volnu táborníky nemile překvapí zlý Lord Voldemort. Podaří se táborníkům získat plyšáky zpět?

**Hra: Voldemorův únos plyšáků:**

Scénář: Děti se shromáždí a posadí u hlavního tábořiště, vedle v ohradce mají své plyšáky. Náhle se zvedne silný vítr a potemní obloha. Z mlhy se vynoří Lord Voldemort se svými Smrtijedy.

Lord Voldemort s hrozivým smíchem praví: *Dobrá večer táborníci. Vidím, že máte něco, co mi patří.*“ (ukáže na plyšáky) *Tihle plyšáci jsou pro mě velmi důležití, obsahují magii, kterou potřebuji pro svůj plán.* (kouzlem přitáhne plyšáky k sobě, Smrtijedi přiskočí a seberou plyšáky). *Ted', když mám tyto plyšáky, mé plány na ovládnutí světa jsou neodvratné.* A zmizí i s plyšáky ve víru větru do lesa.

Motivace: Podaří se táborníkům získat zpět plyšáky ze spárů Lorda Voldemorta?

Prostředí: tábor a blízký les

Časová dotace: 120 min

**Cíl:**

- kognitivní: děti se naučí analyzovat informace a logicky přemýšlet (řešení hádanky),
- psychomotorický: zlepšení fyzické zdatnosti a koordinace, manuální zručnost (překážková dráha),
- afektivní: rozvoj spolupráce a komunikace, zvládnání emocí.

Pomůcky: plyšáci, kostýmy, fáborky, vypracované otázky

Pravidla a realizace: Aby získaly děti zpět své plyšáky, musí splnit dva úkoly. Tím získají relikvie, které jim pomůžou v boji proti Voldemortovi. Určení vedoucí předem připraví trasu, kterou označí fáborky. Na trase různě ukryjí plyšáky, na každém stanovišti bude představitel

profesorského sboru Bradavic v kostýmu a oddíl u něj bude muset splnit úkol, za který získá relikvii. Oddíly v časovém pětiminutovém odstupu vyšleme s jejich vedoucím na trasu.

Prvním stanoviště: **Komnata hádanek:**

- Otázka: Jak se jmenuje škola čar a kouzel? Odpověď: Bradavice.
- Jak se jmenuje její ředitel? Odpověď: Albus Brumbál.
- Otázka: Jak se jmenují nejbližší přátelé Harry Pottera? Odpověď: Hermiona a Ron.
- Otázka: Jaké zvíře má Harry Potter? Odpověď: Sovu.
- Otázka: Jak se jmenuje obří pavouk ze Zapovězeného lesa? Odpověď: Aragog.
- Otázka: Kdo rozřazuje studenty Bradavic do kolejí? Odpověď: Moudrý klobouk.
- Otázka: Který předmět Vám umožní vidět neviditelné věci, když si ho nasadíš? Odpověď: Neviditelný plášť.
- Otázka: Kdo se mění ve velkého černého psa? Odpověď: Sirius Black.
- Otázka: Jak se jmenuje zlý čaroděj? Odpověď: Lord voldemort.

Metodické poznámky: pokyny musí být jasné a srozumitelné, úkoly přizpůsobeny schopnostem dětí, dohled, zajištění a dodržení bezpečnosti.

Druhé stanoviště **Kouzelný les:**

Úkolem dětí bude najít předměty pro výrobu lektvarů. Budou to tyto předměty:

- Fénixovo pírko (pírko obarvené na červenou)
- Měsíční kámen (bílý kámen)
- Mandragoga (umělá barevná květina)
- Divoké koření (nové koření, celý pepř, bobkový list v sáčku)
- Dračí vejce (žluté plastové vajíčko)
- Žabí sliz (lahvička se zelenou tekutinou)

Motivace: Najít předměty pro výrobu lektvarů

Prostředí: tábor a blízký les

Časová dotace:

**Cíl:**

- kognitivní: rozvoj kreativního myšlení,
- psychomotorický: rozvoj manuální zručnosti,
- afektivní: rozvoj komunikace a týmové spolupráce.

Pomůcky: barevné pírko, bílý kámen, umělá květina, koření, žluté plastové vajíčko, lahvičky,

Pravidla a realizace:

Metodické poznámky: dodržení bezpečnosti při aktivitách (překážková dráha).

**Večerní blok:** Večer bude na programu táborák s opékáním buřtů.

### 7.2.6 Pátek

**Dopolední blok:** se s dětmi opět vydáme na blízké koupaliště, kde je budou čekat hry v bazénu. Vzhledem k velikosti turnusu budeme koupaliště mít po domluvě sami od sebe od 8.30 hod 11.30 hod.

#### **Hra: Čarodějnické štafety ve vodě**

Motivace: Táborníci budou soutěžit v různých zábavných a magických štafetových disciplínách ve vodě, kde budou muset prokázat své dovednosti, rychlost a týmovou spolupráci.

Prostředí: koupaliště

Časová dotace: 60 min

#### **Cíl:**

- kognitivní: rozvoj strategického myšlení,
- psychomotorický: zlepšení fyzické kondice, plaveckých dovedností a koordinace,
- afektivní: posílení týmového ducha, přátelství a pocitu sounáležitosti.

Pomůcky: malé míčky, plovací destičky, nafukovací hračky, stopky

Pravidla a realizace: Každý tým se postaví na startovní čáru, signál píšťalkou odstartuje štafetu. Děti začnou plnit disciplínu, po jejím dokončení předá štafetu dalšímu členu svého týmu. Všichni musí projít všemi disciplínami. Týmy získávají body za umístění v každé disciplíně (1. místo 10 bodů, ... 10. místo 1 bod). Vyhrává tým, který nasbírá celkově nejvíce bodů.

Štafeta se skládá z disciplín Létající koště, Moudrý klobouk, Lov Zlatonky.

- Létající koště: Děti musí přeplavat bazén na šířku s plovací destičkou mezi nohama, jako by letěly na koštěti
- Moudrý klobouk: Děti musí přeplavat bazén s plovací destičkou nebo nafukovací hračkou na hlavě, aniž by jim spadla.
- Lov Zlatonky: Děti musí co nejrychleji přeplavat bazén na šířku a posbírat co nejvíce zlatonek (malé míčky).

Metodické poznámky: Otestovat plavce/neplavce. Při vodních aktivitách musí bedlivě dohlížet všichni vedoucí, kteří budou dbát na zvýšenou bezpečnost. Přizpůsobit hloubku vody

mladších dětí a neplavců (plovací vesty). Týmy do vody postupně, nikdy ne všichni. Koupaliště využijeme podle počasí v letních vedrech popřípadě i v jiných dnech.

**Odpolední blok:** Pátečnímu odpoledni vymezíme odpočinkovou aktivitu, která poskytne dětem lehkou zábavu s občerstvením, které bude zároveň odpolední svačinou.

**Aktivita: Kouzelnický piknik v Bradavicích**

Motivace: „*Představte si relax v zátocě, u hájenky v Zakázaném lese nebo u rybníka, kdy ležíte v trávě a pojídáte kouzelnické dobroty*“.

Prostředí: klidné místo v zátocě za táborem

Časová dotace: 90 min

**Cíl:**

- kognitivní: podpořit schopnost poslouchat a porozumět textu,
- psychomotorický: děti budou umět cviky jógy,
- afektivní: pozitivní emoční prožívání, vyjádření pocitů, projev empatie a sounáležitosti.

Pomůcky: lucerny, deky, polštářky, nůž na meloun, knihy o Harrym Potterovi, omalovánky, pastelky, papíry, nahranou hudbu z filmů Harryho Pottera v mobilním telefonu nebo diktafonu, piknikové koše s občerstvením, které budou odpolední svačinou (jablka, banány, meloun, broskve, jahody, limonády).

Pravidla a realizace: Dětem vysvětlíme, že dneska budeme relaxovat a odpočívat v kouzelném světě Harryho Pottera. Na určeném místě rozložíme deky, polštářky a lucerny odpuzující komáry. Tábor se rozdělí následovně: 3 týmy půjdou se svými vedoucími k zátocě, další 3 týmy se vypraví k rybníku na Habině. Zbývající 4 týmy se odeberou na prostranství k hájence. Rozdělení je z důvodu velkého počtu dětí. Lépe tím docílíme cíleného efektu. Každý tým dostane svůj piknikový koš s kelímky na pití a vyrazí na určené místo. Jejich piknikové koše budou obsahovat tyto dobroty z Bradavického sadu:

- Melounové měsíční květiny
- Tropické banánové hůlky
- Jablka z čarovného sadu
- Broskve Weasleyových
- Jahody z temného lesa
- Citronový lektvar štěstí

Jakmile týmy dorazí se svým piknikovým košem na určené místo, uvelebí se na dekách s polštářky a vedoucí jim budou předcítat z knih o Harrym Potterovi, se stejným motivem jim

rozdají vedoucí omalovánky. K dispozici budou pastelky a fixy. Kdo bude chtít, může si kreslit dle své kreativity, nebo jen tak odpočívat. Děti posvačí ovoce a vedoucí jim pustí tichou instrumentální hudbu z filmů Harryho Pottera v rámci Kouzelnické meditace. Bude následovat protažení s jógovými prvky podle vedoucích.

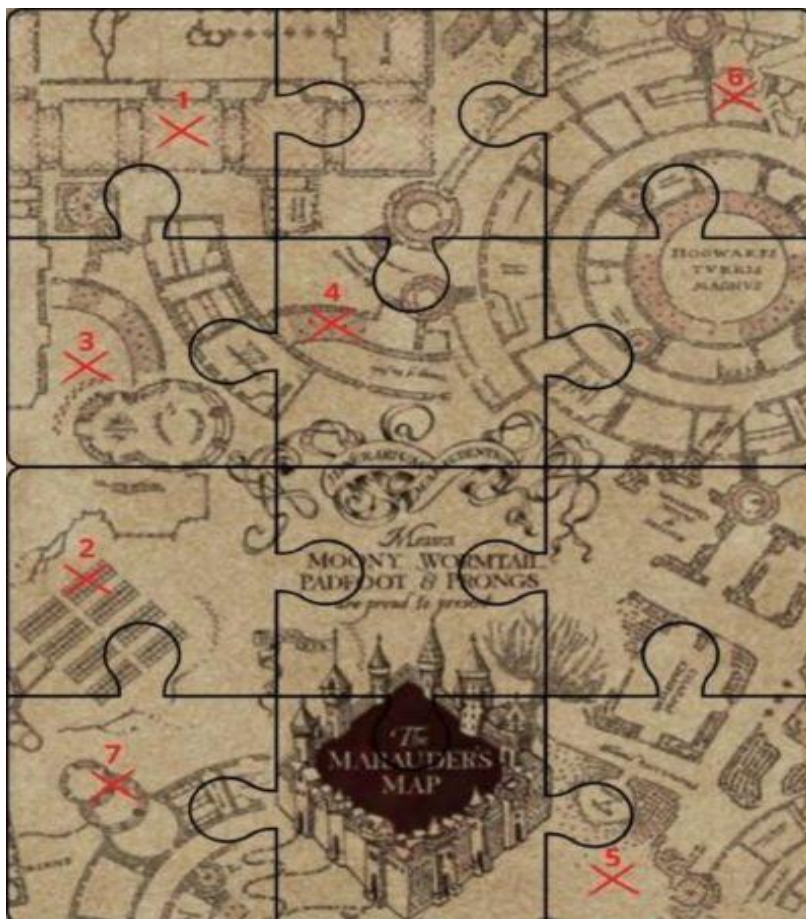
Metodické poznámky: navodit uvolněnou atmosféru, vzít repelent.

**Večerní blok:** předposlední večer na táboře bude pro děti nachystané letní kino. Na budově jídelny se bude na plátně promítat Harry Potter.

### **7.2.7 Sobota**

**Dopolední blok:** Po ranní rozcvičce, hygieně, snídani a nástupu budou děti seznámeny s plánem dne. Dopoledne je čeká putování po lese po obědě výroba kouzelných lampionků a večer Závěrečný ceremoniál.

**Bradavické putování:** po snídani se děti s pitím a svačinou vypraví do lesa, kde budou hledat dopisy se znakem své koleje. V těchto dopisech bude poslední, sedmý dílek puzzle mapy Bradavic. Když celou mapu složí, zjistí, kde se bude odehrávat večerní boj s Lordem Voldemortem. Cestou zpět do tábora je naplánováno zastavit se v místní cukrárně na zmrzlinu a okoupat se na lomu Rampa.



Obr.č. 6 puzzle mapka

### Odpolední blok:

#### Aktivita: Výroba kouzelných lampionků:

Motivace: *Pojďme si vytvořit své vlastní lampionky, které rozzáří naše večerní Bradavice a ukáží Vaše jedinečné kouzelnické schopnosti!*

Prostředí: tábor

Časová dotace: 120 min

#### Cíle:

- kognitivní: děti se seznámí s různými materiály a technikami výroby, rozvoj kreativního myšlení, plánování a organizace
- psychomotorické: rozvoj jemné motoriky a koordinace,
- afektivní: podpora kreativity, týmová spolupráce.

Pomůcky: barevné papíry, transparentní papíry (světelný efekt), tapety, nůžky, lepidla, izolepy, drátky, barvy, štětce, korálky, různé flitry a třpytky, LED svíčky.

Pravidla a realizace: Dětem vyrobíme a ukážeme vzorový lampionek následujícím způsobem: barevný papír či tapetu složíme do tvaru válce. Spojíme okraje lepidlem nebo izolepou. Do

válce nůžkami vystříháme okénky nebo tvary, kterými bude prosvítat světlo. Lampionek můžeme ozdobit malováním, lepením třpytek, korálků nebo flitrů. Můžeme přidat motivy inspirované Harry Potterem. Na spodní stranu válce připevníme transparentní papír, který nám pomůže rozptýlit světýlko. Dovnitř lampionku dáme LED svíčku. Z drátku vytvoříme na horní straně lampionku držadlo. Každé dítě si vyrobí svůj lamponek podle své kreativity. Metodické poznámky: bezpečnost při práci s nůžkami, drátky a lepidly, použití bezpečných světýlek.

### **Večerní blok:**

#### **Závěrečný ceremoniál: Zničení Lorda Voldemorta:**

Motivace: Vystoupí ředitel Albus Brumbál: „*Milí táborníci! Dnes nastal čas! Čas, kdy máme šanci společně zničit Lorda Voldemorta*“

Prostředí: písčitá zátoka v táboře

Čas: 60 min

Cíl:

- kognitivní: komunikační dovednosti
- psychomotorický: koordinace
- afektivní: projevení sounáležitosti, emoce.

Pomůcky: polní lopatky, měšce, lampionky,

Realizace: Vybereme místo, kde se budou moci jednotlivé týmy rozestavit do kruhu v dostatečném rozestupu. Tím místem bude písčitá zátoka. Tohle místo je posvátné, půjde se na něj v lampionovém průvodu. Všichni se sejdou u ohniště se svými lampionky, ředitel Brumbál vypráví o Lordu Voldemortovi a důležitosti odvahy a přátelství. Společně odchází na posvátné místo. Na posvátném místě zaujme každý tým své místo a zde zahrabe polními lopatkami do písku své měšce s relikviemi. Měšce obsahují relikvie, které představují odvahu, moudrost, sílu a obětavost. Poté co tým zahrabe kouzelný měšec, na znamení se zapálí pochodně. Až budou zažehnuty všechny pochodně, Brumbál praví: „*Temnotu světlo porazí, společnou silou zlo srazí. Moudrost, odvahu, sílu máme, Voldemorta navždy překonáme*“. Všichni drží své zažehnuté lampionky vysoko, aby světlo symbolizovalo vítězství nad temnotou. V tom se spustí ohňostroj představující zničení Lorda Voldemorta.

Metodické poznámky: dodržení bezpečnosti.



### **7.2.8 Neděle**

Nedělní ráno bude budíček později, protože závěrečný ceremoniál Zničení Lorda Voldemorta se protáhne po pozdního večera. Poslední den tábora nebude rozcvička, děti půjdou po ranní hygieně rovnou na snídani. Poté bude společné focení týmů, v jídelně na plátně se budou promítat videa z celého turnusu. Děti si s vedoucími budou prohlížet fotografie z tábora a povídat o prožitém. Po obědě se děti sbalí, uklidí si chatky a nastane velké loučení.

## 8 Evaluace

Metodický rámec celotáborové hry zahrnuje stanovení jasných cílů a pravidel v rámci her a aktivit, má zajistit, že celotáborová hra bude zábavná, vzdělávací a přínosná. Bude podporovat celkový rozvoj dětí v kognitivní, psychomotorické a afektivní oblasti. Před návrhem turnusu letního dětského tábora byl proveden v rámci třídních schůzek na základních školách nábor, kde byli osloveni potenciální účastníci z řad dětí a jejich rodiče. Dle zájmu jim byl rozdán navrhující evaluační dotazník. Také byli osloveni rodiče dětí, u kterých už jsme věděli, že jejich děti na tábor pojedou. Dotazník byl zcela anonymní, obsahoval 15 otázek a respondenti měli vždy ke každé otázce zvolit pouze jednu odpověď. Cílem dotazníků bylo získání potřebných informací, které hrály roli při návrhu a přípravě letního dětského tábora.

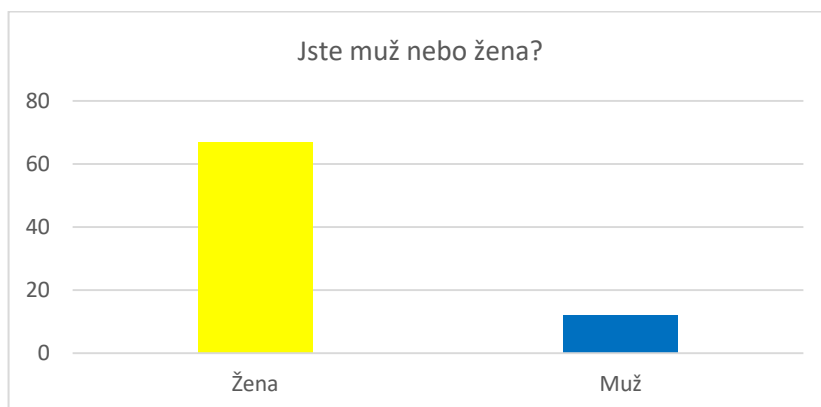
### DOTAZNÍK

Dobrý den, jmenuji se Lenka Bašná, jsem studentkou Pedagogické fakulty v Olomouci a chci Vás požádat o vyplnění mého dotazníku. Vaše odpovědi budou anonymní a budou použity pro mou Diplomovou práci. Předem děkuji za spolupráci.

#### 1) Jste muž nebo žena?

- a) Muž
- b) Žena

Graf č. 1: Jste muž nebo žena?



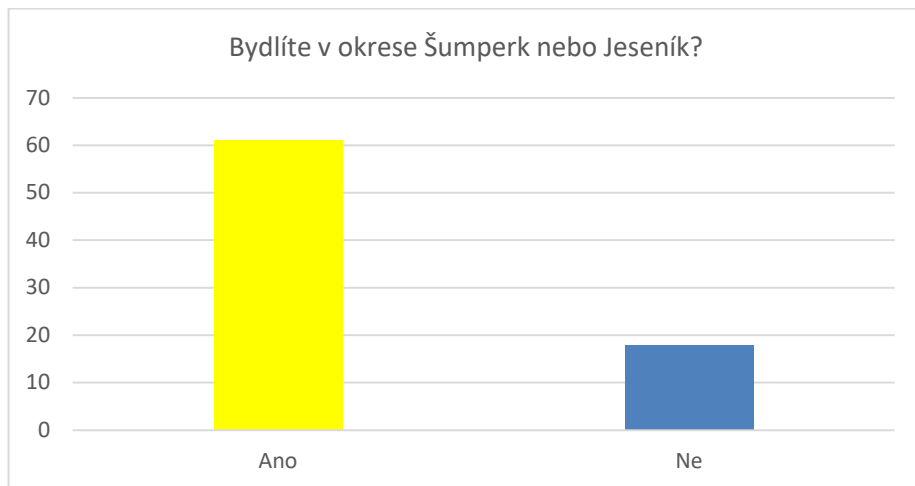
Zdroj: vlastní šetření

**2) Bydlíte v okrese Šumperk nebo Jeseník?**

a) Ano

b) Ne

Graf č. 2: Bydlíte v okrese Šumperk nebo Jeseník?



Zdroj: vlastní šetření

**3) Jaké je pohlaví Vašeho dítěte**

a) Dívka

b) Chlapec

Graf č. 3: Jaké je pohlaví vašeho dítěte?



Zdroj: vlastní šetření

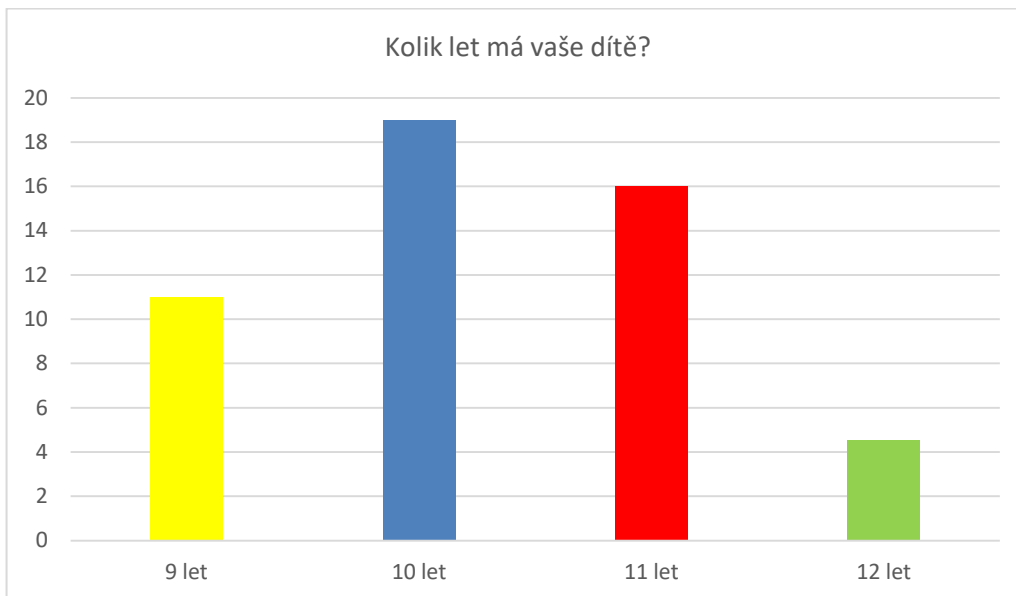
**4) Kolik let má Vaše dítě?**

a) 9 let

b) 10 let

- c) 11 let
- d) 12 let

Graf č. 4: Kolik let má vaše dítě?

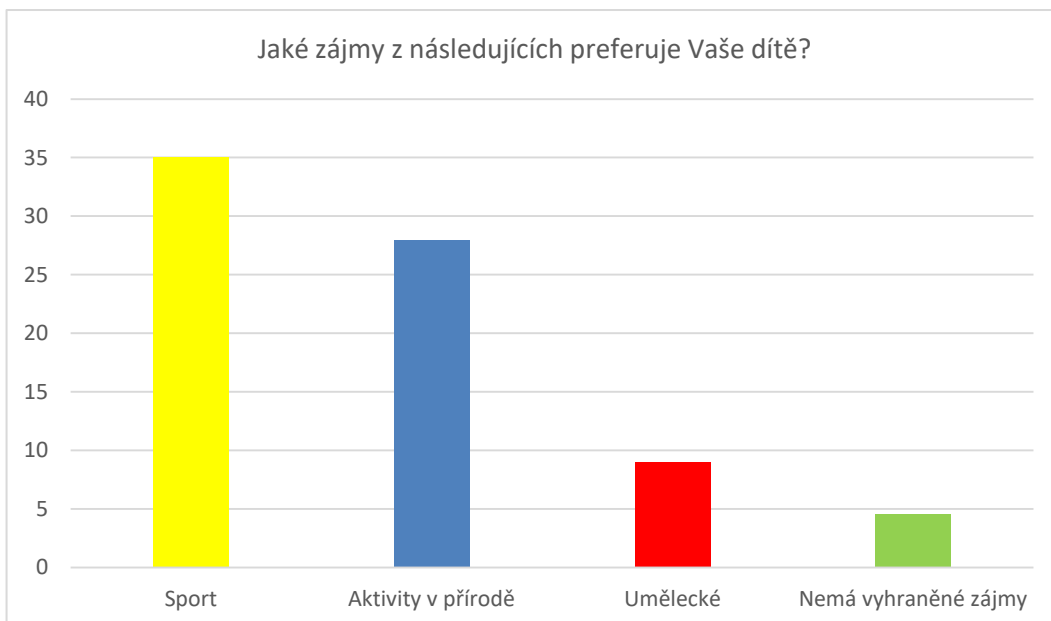


Zdroj: vlastní šetření

**5) Jaké zájmy z následujících preferuje Vaše dítě?**

- a) Sport
- b) Aktivity v přírodě
- c) Umělecké
- d) Nemá vyhraněné zájmy

Graf č. 5: Jaké zájmy z následujících preferuje Vaše dítě?

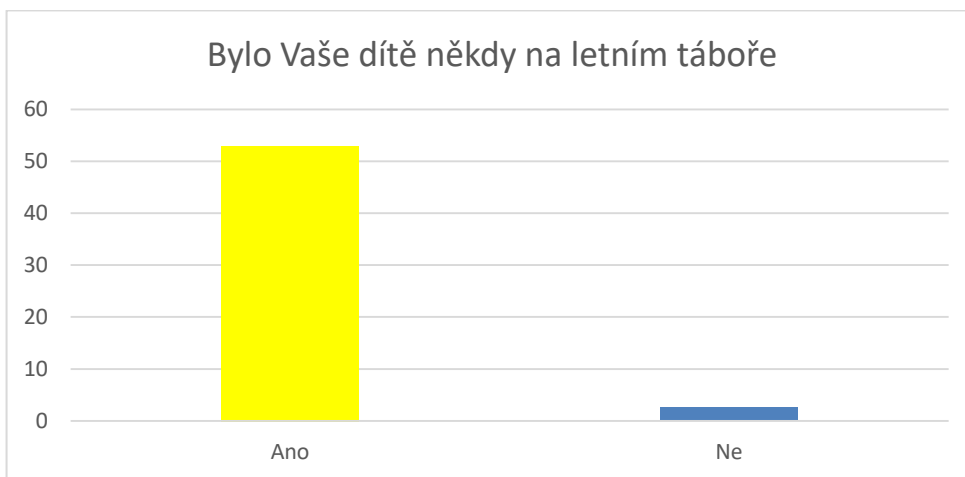


Zdroj: vlastní šetření

**6) Bylo Vaše dítě někdy na letním táboře?**

- a) Ano
- b) Ne

Graf č. 6: Bylo Vaše dítě někdy na letním táboře?

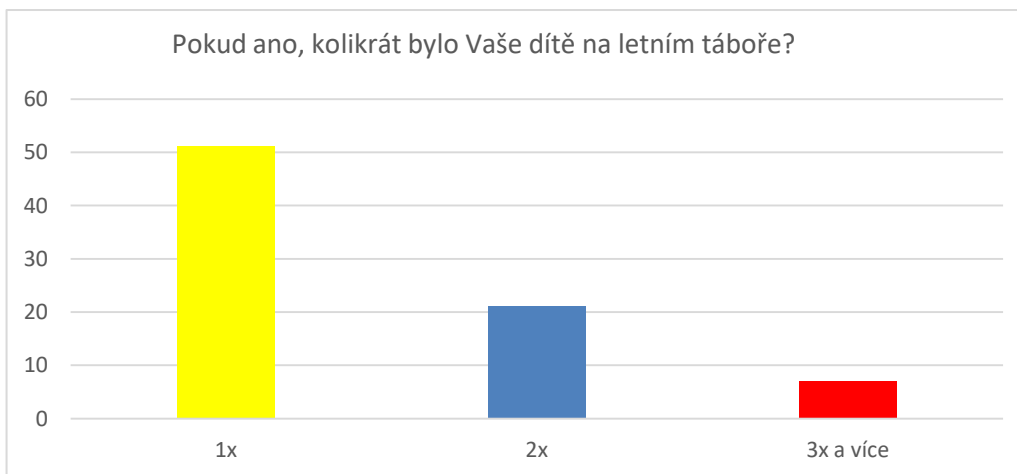


Zdroj: vlastní šetření

**7) Pokud ano, kolikrát bylo Vaše dítě na letním táboře?**

- a) 1x
- b) 2x
- c) 3x a více

Graf č. 7: Pokud ano, kolikrát bylo Vaše dítě na letním táboře?

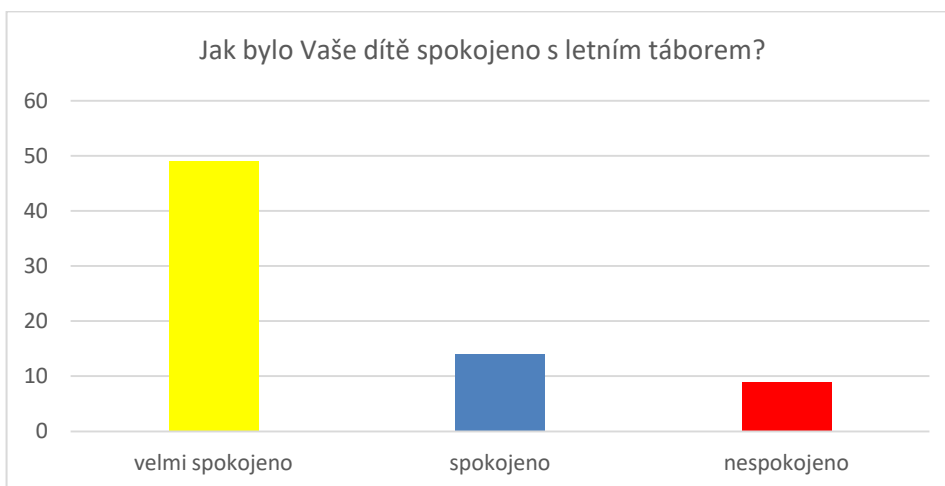


Zdroj: vlastní šetření

**8) Jak bylo Vaše dítě spokojeno s letním táborem?**

- a) velmi spokojeno
- b) Spokojeno
- c) Nespokojeno

Graf č. 8: Jak bylo Vaše dítě spokojeno s letním táborem?

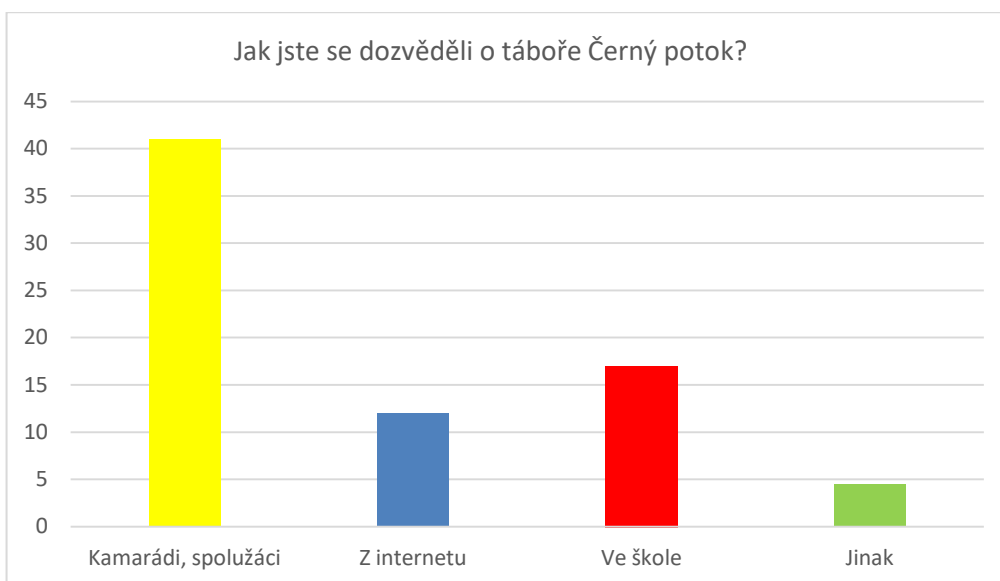


Zdroj: vlastní šetření

**9) Jak jste se dozvěděli o táboře Černý potok?**

- a) Kamarádi, spolužáci
- b) Z internetu
- c) Ve škole
- d) Jinak

Graf č. 9: Jak jste se dozvěděli o táboře Černý potok?

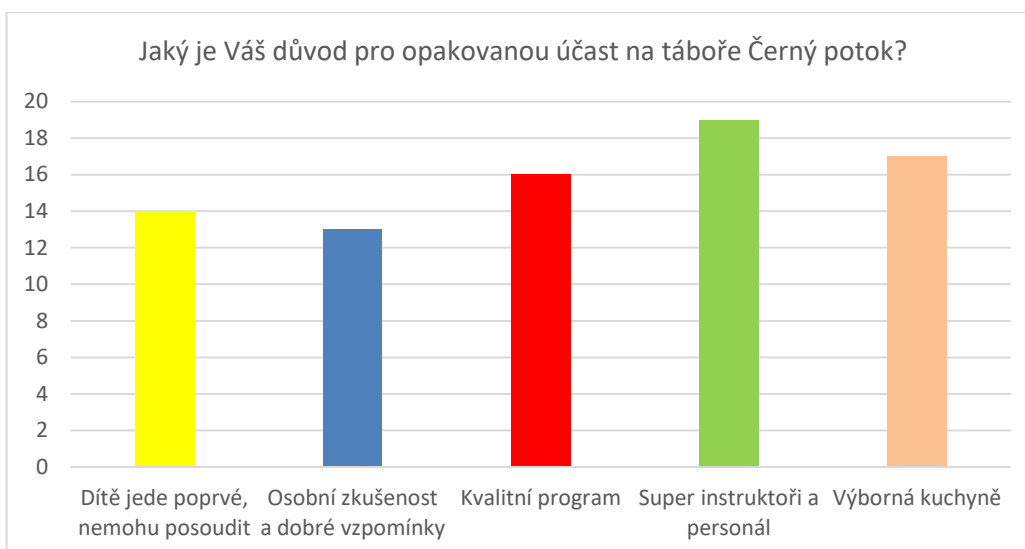


Zdroj: vlastní šetření

**10) Jaký je Váš důvod pro opakovanou účast na táboře Černý potok?**

- a) Dítě bude poprvé, nemůžu posoudit
- b) Osobní zkušenost dítěte a dobré vzpomínky
- c) Kvalitní program
- d) Super instruktoři a personál
- e) Výborná kuchyně

Graf č. 10: Jaký je Váš důvod pro opakovanou účast na táboře Černý potok?

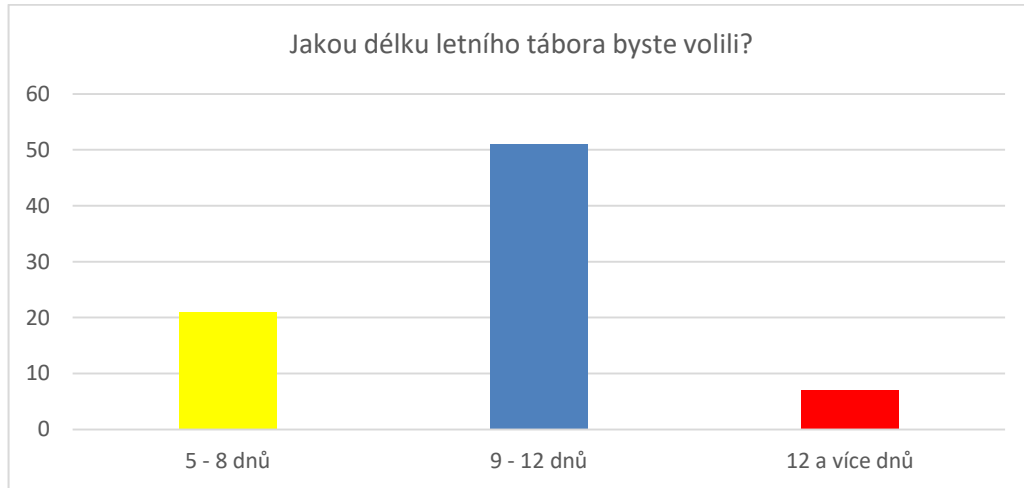


Zdroj: vlastní šetření

### 11) Jakou délku letního tábora byste volili?

- a) 5- 8 dnů
- b) 9-12 dnů
- c) 12 a více dnů

Graf č. 11: Jakou délku letního tábora byste volili?



Zdroj: vlastní šetření

### 12) Jaké ubytování na letním táboře preferujete?

- a) Budova
- b) Chatky
- c) Stany

Graf č. 12: Jaké ubytování na letním táboře preferujete?



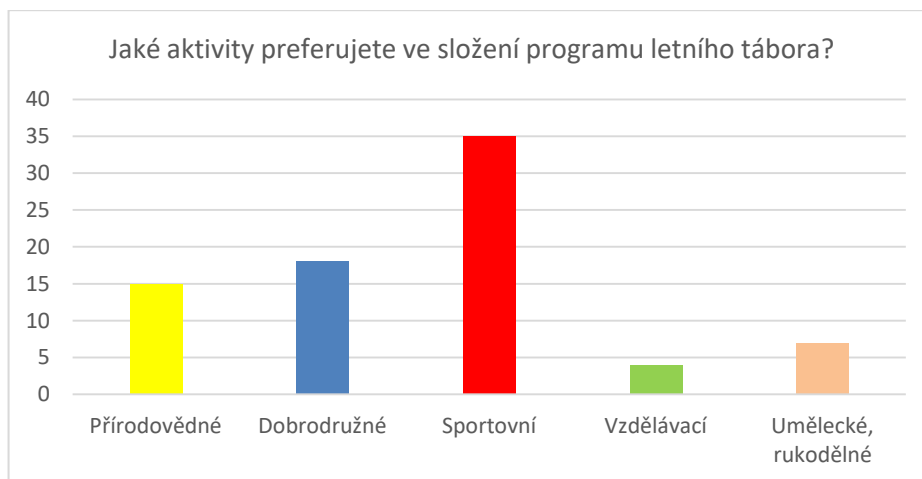
Zdroj: vlastní šetření



### 13) Jaké aktivity preferujete ve složení programu letního tábora?

- a) Přírodovědné
- b) Dobrodružné
- c) Sportovní
- d) Vzdělávací
- e) Umělecké, rukodělné

Graf č. 13: Jaké aktivity preferujete ve složení programu letního tábora?

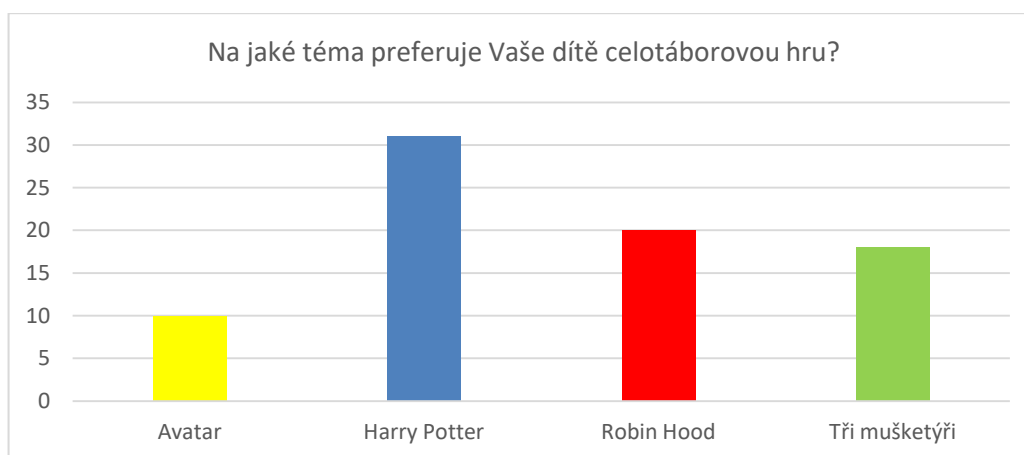


Zdroj: vlastní šetření

### 14) Na jaké téma preferuje Vaše dítě celotáborovou hru?

- a) Avatar
- b) Harry Potter
- c) Robin Hood
- d) Tři mušketýři

Graf č. 14: Na jaké téma preferuje Vaše dítě celotáborovou hru?

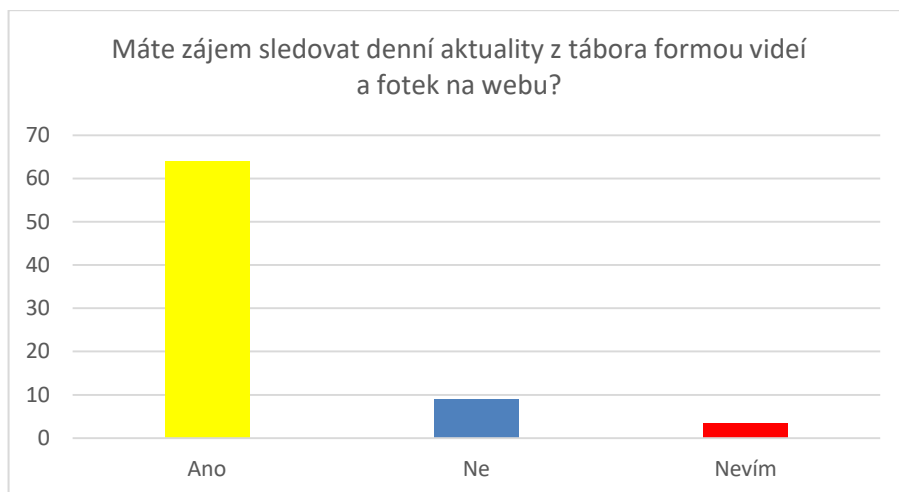


Zdroj: vlastní šetření

**15) Máte zájem sledovat denní aktuality z tábora formou videí a fotek na webu?**

- a) Ano
- b) Ne
- c) Nevím

Graf č. 15: Máte zájem sledovat denní aktuality z tábora formou videí a fotek na webu?



Zdroj: vlastní šetření

Dotazník byl zcela anonymní, obsahoval 15 otázek a respondenti měli vždy ke každé otázce zvolit pouze jednu odpověď. Cílem dotazníků bylo získání potřebných informací, které hrály roli při návrhu a přípravě letního dětského tábora. Celkem bylo rozdáno rodičům 100 dotazníků, návratnost byla 79 dotazníků, což je 79 %. Z dotazníku vyplývá, že většina dětí pochází z okresu Šumperk a Jeseník. Co se týká zájmů dětí, nejvíce je zájem o sportovní aktivity 44,3 %, aktivity v přírodě preferuje 36,7 % dětí. O táboře Černý potok se dozvědělo od kamarádů či spolužáků téměř 89%. Nejvíce preferovaná délka tábora je 5-8 dnů 64,56 %. Největší zájem je o ubytování v chatkách 73,4 %, následuje ubytování v budově 26,58 %, o ubytování ve stanech by mělo zájem pouze 8,86 %. Převážná většina dětí již na táboře byla a velmi spokojeno bylo 49,4 %, spokojeno 17,7 %. Nejčastějším důvodem opakované účasti na táboře jsou super instruktoři a personál 24,05 %, následuje kvalitní program 20,28 %, dále výborná kuchyně a dobré vzpomínky. Největší zájem je o tábor, jehož tématem je Harry Potter 40,51%, následuje Robin Hood s 25,32%. Zájem sledovat denní aktuality z tábora formou videí a fotografií na webových stránkách tábora projevilo 81% rodičů.

## 9 Závěr

Teoretická část diplomové práce poskytuje komplexní přehled o charakteristikách mladšího školního věku, vývojových proměnách dětí a základních konceptech volného času a zážitkové pedagogiky. V této části byly rozebrány klíčové principy jako Kolbův cyklus učení, teorie Flow a význam komfortní zóny, které tvoří teoretický základ pro praktickou část. Byly vymezeny podmínky pro uskutečnění letního dětského tábora z hlediska legislativy, bezpečnosti a hygieny.

Empirická část se zaměřila na konkrétní implementaci těchto teoretických poznatků v praxi. Obsahuje detailní popis harmonogramu přípravy tábora, táborové dokumentace, denního režimu. Poskytuje návod, jak organizovat a řídit táborové aktivity s důrazem na kognitivní, psychomotorické, afektivní cíle. Jedním, z klíčových zjištění této práce je důležitost pečlivé přípravy a strukturování táborového programu, který by měl být pestrý a motivující, aby podněcoval děti k aktivnímu zapojení a rozvoji. Zážitková pedagogika zde hraje nezastupitelnou roli, neboť prostřednictvím her a dobrodružství přispívá k formování osobnosti dětí, jejich sociálních dovedností a emoční inteligence. Cílem této diplomové práce je nabídnout možnou praktickou metodiku pro tvůrce tábora, která může sloužit jako inspirace a průvodce pro tvůrce táborů.

## Použitá literatura

ALLEN, K. Eileen and MAROTZ, Lynn R., 2005, c2002. *Přehled vývoje dítěte: od prenatálního období do 8 let*. Vyd. 2. Přeložil Petra VLČKOVÁ. Rádcí pro rodiče a vychovatele. Praha: Portál. ISBN 8073670550.

BENDL, Stanislav a kol., 2015. *Vychovatelství: učebnice teoretických základů oboru*. Praha: Grada. ISBN 978-80-247-4248-9.

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

BURDA, Jan, ŠLOSAROVÁ, Vladimíra a kol., 2008. *Tábory a další zotavovací akce*. Praha: NIDM MŠMT. ISBN 978-80-86784-59-5.

ČAČKA, Otto, 1997. *Psychologie dítěte*. 3. Vyd. Tišnov: SURSUM. ISBN 80-85799-03-0.

ČINČERA, Jan, 2007. *Práce s hrou pro profesionály*. 1. Vyd. Praha: Grada. ISBN 978-80-247-1974-0.

FOTR, Jiří, VACÍK, Emil, SOUČEK, Ivan, ŠPAČEK, Miroslav a HÁJEK, Stanislav, 2020. *Tvorba strategie strategické plánování: teorie a praxe*. 2. aktualiz. a doplněné vydání. Praha: Grada Publishing. ISBN 978-80-271-2499-2.

FILOUŠ, Michal, 2006. *Tábor a právo*. Tábor (Mravenec). Brno: Mravenec. ISBN 80-86994-11-2.

FOGLOVÁ, Majka, 2006. *Táborové etapové hry*. Praha: Portál. ISBN 80-7367-128-X.

HÁJEK, Bedřich, HOFBAUER, Břetislav a PÁVKOVÁ, Jiřina, 2008. *Pedagogické ovlivňování volného času: současné trendy*. 1. vyd. Praha: Portál. ISBN 978-80-7367-473-1.

HANUŠ, Radek, CHYTILOVÁ, Lenka, 2009. *Zážitkově pedagogické učení*. 1. vyd. Praha: Grada. ISBN 978-80-247-2816-2.

HARAZIM, Harald a Hudak, Renate, 2015. *Dobrodružství v přírodě pro děti: nápady na hraní a kutění pro malé inženýry vodních staveb a lesní princezny*. Přeložil Hana JANÁČKOVÁ, Praha: Knižní klub. ISBN 978-80-242-4844-8.

HARTL, Pavel, HARTLOVÁ, Helena, 2000. *Psychologický slovník*. Vyd. 1. Praha: Portál. ISBN 80-7178-303-X.

HOFBAUER, Břetislav. 2004. *Děti, mládež a volný čas*. 1. vyd. Praha: Portál. ISBN 80-7178-927-5.

HRKAL, Jan, HANUŠ, Radek, SOBKOVÁ ZOUNKOVÁ, Daniela a HILSKÁ, Veronika (ed.), 2013 *Zlatý fond her: hry a programy připravené pro kurzy Prázdninové školy Lipnice*. Praha: Portál. ISBN 80-7178-636-5.

- CHOUR, Jiří, 2000. *Receptář her: Náměty a návody pro vedoucí dětí a mládeže*. 1. Vyd. Praha: Portál. ISBN 80-7178-388-9.
- JAKUBÍKOVÁ, Dagmar, 2013. *Strategický marketing: strategie a trendy*. 2. vyd., Praha: Grada Publishing. ISBN 978-80-247-4670-8.
- KRAUS, Blahoslav, 2008. *Základy sociální pedagogiky*. Praha: Portál. ISBN 978-80-7367-383-3.
- LANGMEIER, Josef, KREJČÍŘOVÁ, Dana, 1998. *Vývojová psychologie*. 3. vyd. Praha: Grada Publishing. s. ISBN 80-7169-195-X.
- NAKONEČNÝ, Milan, 1998. *Základy psychologie*. 1. vyd. Praha: Academia. ISBN 80-200-0689-3.
- NEUMAN, Jan, 1998. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*. 1. Vyd. Praha: Portál. ISBN 80-7178-218-1.
- NEUMAN, Jan, 1999. *Překážkové dráhy, lezecké stěny a výchova prožitkem*. 1. Vyd. Praha: Portál. ISBN 80-7178-292-0.
- PELÁNEK, Radek, 2013. *Příručka instruktora zážitkových akcí*. 2. vyd. Praha: Portál. ISBN 978-80-262-0454-1.
- PRŮCHA, Jan, 2000. *Přehled pedagogiky: úvod do studia oboru*. 1. Vyd. Praha: Portál. ISBN 80-7178-399-4.
- PRŮCHA, Jan, WALTEROVÁ, Eliška a MAREŠ, Jiří, 1995. *Pedagogický slovník*. Praha: Portál. ISBN 80-7178-029-4.
- SCHMIDBAUER, Wolfgang, 1994. *Psychologie: Lexikon základních pojmů*. 1. Vyd. Praha: Naše vojsko. ISBN 80-206-0459-6.
- SLEJŠKOVÁ, Lucie, DRAHANSKÁ, Petra, LANGROVÁ, Jana, TRČKOVÁ, Renáta, 2011. *Škola zážitkem: Zážitková pedagogika při výuce klíčových kompetencí a hodnocení žáků*. Praha: Prázdninová škola Lipnice. ISBN 978-80-260-1046-3.
- SPOUSTA, Vladimír, et al. 1997. *Teoretické základy výchovy ve volném čase (Úvod do studia pedagogiky volného času)*. Brno: Masarykova univerzita. ISBN 80-210-1007-X.
- SPOUSTA, Vladimír, et al. 1996. *Kapitoly z pedagogiky volného času*. Brno: Masarykova univerzita. ISBN 80-210-1274-9.
- ŠIMÍČKOVÁ-ČÍŽKOVÁ, Jitka, BINAROVÁ, Ivana, HOLÁSKOVÁ, Kamila, PETROVÁ, Alena, PLEVOVÁ, Irena a PUGNEROVÁ, Michaela, 2010. *Přehled vývojové psychologie*. 3. uprav. vyd. Olomouc: Univerzita Palackého. ISBN 978-80-244-2443-0.
- VÁGNEROVÁ, Marie, 2000. *Vývojová psychologie: dětství, dospělost, stáří*. 1. Vyd. Praha: Portál. ISBN 80-7178-308-0.

VÁŽANSKÝ, Mojmír, SMÉKAL, Vladimír, 1995. *Základy pedagogiky volného času*. Brno: Paido. ISBN 80-901737-9-9.

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

ZAPLETAL, Miloš, 1985. *Velká encyklopedie her*. Praha: Olympia

### **Články v časopise:**

JIRÁSEK, Ivo, 2004. Vymezení pojmu zážitková pedagogika. *Gymnasion: časopis pro zážitkovou pedagogiku*. roč. 1, č. 1, 13-14. ISSN 1214-603X.

NEUMAN, Jan, 2014. Koncept „zážitkové pedagogiky“. *Gymnasion: časopis pro zážitkovou pedagogiku*. roč. 8, č. 1, s. 20-25.

### **Internetové zdroje:**

ŠEJTKA, Ondřej, 2024. *Přehled legislativy pro pořádání letních táborů*. Poradna ČRDM [online]. [cit. 2024-03-09]. Dostupné z: <https://poradna.crdm.cz/letni-tabory/prehled-legislativy-pro-poradani-letnich-taboru-306>

*Zákony pro lidi*, 2024 [online]. Zákon 258/2000 Sb., o ochraně veřejného zdraví a o změně některých souvisejících zákonů § 8 zotavovací akce. [cit. 2024-03-09]. Dostupné z: <https://www.zakonyprolidi.cz/cs/2000-258>

*Zákony pro lidi*, 2024 [online]. Vyhláška č. 106/2001 Sb. [cit. 2024-03-09]. Dostupné z: <https://www.zakonyprolidi.cz/cs/2001-106>

*Zákony pro lidi*, 2024 [online]. Zákon č. 101/2000 Sb. Zákon o ochraně osobních údajů a o změně některých zákonů. [cit. 2024-03-09]. Dostupné z: <https://www.zakonyprolidi.cz/cs/2000-101>

