

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLMOUCI

PEDAGOGICKÁ FAKULTA

Ústav pedagogiky a sociálních studií

## **Bakalářská práce**

Karolína Soldánová

*Projekt celotáborové hry na letní skautském táboře*

## **Prohlášení**

Prohlašuji, že jsem tuto bakalářskou práci vypracovala samostatně a že jsem použila jen uvedené prameny a literatury.

V Olomouci dne 21. dubna 2017

.....

## **Poděkování**

Na tomto místě bych ráda poděkovala paní Mgr. Pavle Vyhnákové Ph.D. za odborné vedení mé bakalářské práce a podnětné rady.

Poděkování patří i všem vedoucím, kteří pomáhali s přípravou a realizací skautského letního tábora v roce 2016 na Hoštejně.

## Obsah

Úvod.....	7
1. Období dospívání – adolescence.....	8
1.1 Somatický vývoj v období dospívání.....	9
1.2 Poznávací procesy v období dospívání.....	9
1.3 Emoční vývoj dospívajícího jedince.....	10
1.4 Socializace v období dospívání.....	11
2. Volný čas dětí a mládeže.....	12
2.1 Dětské tábory.....	12
2.1.1 Skautský tábor.....	13
2.2 Hra.....	14
2.2.1 Tvorba zajímavé hry.....	14
2.2.2 Uvádění her.....	17
2.2.3 Přípravná fáze hry.....	17
2.2.4 Motivace.....	18
2.2.5 Pravidla.....	18
2.2.6 Průběh hry.....	19
2.3 Reflexe.....	19
2.4 Zážitková pedagogika.....	19
2.5 Dramaturgie akce.....	20
2.5.1 Dramaturgická práce.....	21
3. Skauting.....	23
3.1 Ideové pilíře skautingu.....	24
3.1.1 Poslání Junáka.....	24
3.1.2 Skautský zákon.....	24
3.1.3 Skautský slib.....	25

3.1.4	Skautské heslo .....	26
3.1.5	Denní příkaz .....	27
3.2	Skautský pozdrav .....	27
3.3	Skautská lilie.....	27
3.4	Skautský výchovný program .....	28
4.	Skautský oddíl Medvědi Šternberk .....	29
5.	Tábor 2016.....	31
5.1	Táborový program dne .....	31
5.2	Příběh celotáborové hry.....	33
5.3	Cíle celotáborové hry .....	34
5.4	Město Western Ghost town .....	34
5.5	Postavy z Western Ghost town .....	35
5.6	Tvoření kolonií.....	36
5.7	Táborové hodnocení.....	36
5.8	Další zajímavosti k celotáborové hře .....	37
6.	Program letního tábora .....	38
6.1	Etapové hry.....	39
6.1.1	První etapa celotáborové hry – nové kolonie ve Western Ghost town.....	39
6.1.2	Druhá etapa celotáborové hry – osadní místo .....	41
6.1.3	Třetí etapa celotáborové hry – vlajka města .....	42
6.1.4	Čtvrtá etapa celotáborové hry – westernové symboly .....	44
6.1.5	Pátá etapová hra – westernoví banditi .....	47
6.1.6	Šestá etapa celotáborové hry – síla osadních koní .....	49
6.1.7	Sedmá etapa celotáborové hry – sedmero léčivých bylin.....	50
6.1.8	Osmá etapa celotáborové hry - zasloužené prémie .....	52
6.1.9	Devátá etapa celotáborové hry - záchrana světla .....	54
6.1.10	Desátá etapa celotáborové hry - lov potravy.....	55
6.1.11	Jedenáctá etapa celotáborové hry - aréna.....	57

6.1.12 Dvanáctá etapa celotáborové hry – rozloučení .....	58
6.2 Shrnutí celotáborové hry .....	59
Závěr .....	62
Seznam použité literatury a pramenů.....	64
Seznam příloh.....	67
Anotace .....	70

## Úvod

Letní prázdniny jsou období, na které se těší všechny děti školou povinné téměř celý školní rok. Plány na léto, které dětem vymýšlí rodiče, mohou být různého charakteru. V období letních prázdnin děti tráví svůj čas u prarodičů, na rodinné dovolené, u rodinných příslušníků, nebo na letním táboře.

Letní tábory jsou místem, kde je pro děti vytvořený poutavý program na každý den. Aktivity, které jsou náplní táborové činnosti, bývají různého charakteru. Kreativní činnosti, dobrodružné hry v přírodě, sportovní aktivity, výlety do přírody, rukodělné činnosti, nebo hraní divadla tvoří malou prezentaci aktivit, se kterými se na táboře můžeme setkat.

Vedoucí, kteří letní tábory pořádají, tráví nad přípravou několik měsíců před začátkem léta. Průběh přípravy našeho skautského tábora trval od ledna roku 2016. Všichni vedoucí jsme se scházeli pravidelně každý měsíc, vyráběli kulisy, vytvářeli program a plánovali scénář celého tábora.

Hlavním cílem bakalářské práce je vytvoření projektu celotáborové hry na letním skautském táboře. Celotáborová hra je popsána na jednotlivé etapové hry, motivační prvky a doprovázející prvky. Tento cíl jsem zvolila z důvodu, že mě dobrovolná práce s dětmi ve skautském oddíle baví, naplňuje a stala se mým životním stylem. Skupina dětí, pro které s dalšími vedoucími vymýšlíme aktivity různého charakteru, jsou pro nás náplní našeho volného času. Pocit radosti a štěstí, které pozorujeme v průběhu jednotlivých akcí na dětech je důvodem, proč akce ve skautském oddíle plánujeme a realizujeme.

Táborová hra, kterou v bakalářské práci popisuji, byla vytvořena pro děti, které jsou členy skautského oddílu Medvědi ve Šternberku. Příběh celotáborové hry se odehrával ve westernovém městě Western Ghost town, vedoucí představovali členy městské rady slavného města. Město bylo považováno za nejlepší westernové místo široko daleko, jelikož za posledních let slavné osazenstvo města zlenivělo a město chátralo, bylo za potřebí město rozšířit o nové kolonie. Stavbu nových kolonií ve městě zajistili během deseti dní mladí táborníci, kteří přijeli do slavného města na návštěvu.

Dílčím cílem bakalářské práce je charakterizovat základní pojmy související s tématem celotáborové hry a to období dospívání, volný čas dětí a mládeže, tábory, hru, zážitkovou pedagogiku, dramaturgii akce a skauting.

Budu ráda, když projekt celotáborové hry letního tábora bude k dispozici široké veřejnosti, která ho může použít jako program pro děti a mládež na akcích různého charakteru.

# 1. Období dospívání – adolescence

Vývojová psychologie je nejčastěji charakterizována jako věda o prožívání a chování lidského jedince, která je sama o sobě oborem vývojovým a neustále se měnícím. Vývojová psychologie se zabývá lidským jedincem od jeho početí, až po jeho smrt. Synonymem vývojové psychologie je ontogenetická psychologie, ta poukazuje na to, že psychická činnost lidského jedince je určitým způsobem spojená s funkcí mozku a s centrální nervovou soustavou. V průběhu života lidského jedince na každého působí různé vlivy. Nejzákladnějšími vlivy, kterými jsme ovlivňováni, jsou biologické faktory, vlivy prostředí, ve kterém žijeme a psychické změny v našem organismu, které vznikají prostřednictvím změn.<sup>1</sup>

V poslední kapitole mé bakalářské práce píší o celotáborové hře na letním táboře. Tato hra byla zrealizována pro děti ve věku dvanáct až patnáct let, proto jsem si vybrala v kapitole vývojové psychologii jednu etapu – období adolescence.

Období adolescence je označováno jako doba mezi dětstvím a dospělostí. V průběhu tohoto období, které probíhá přibližně od jedenácti do dvaceti let lidského života, dochází k velké přeměně osobnosti. V průběhu období adolescence vývoj výrazně ovlivňuje tělesný vzhled, schopnost reprodukce, rozvoj poznávacích schopností, citový vývoj, postupnou vyrovnanost prožívání a celkového chování jedince. V sociálním vývoji v období adolescence jedinec postupně přijímá roli dospělého, s tím souvisí příprava na budoucí povolání. Biologicky dospělým jedincem se dnešní mládež stává před ukončením povinné školní docházky. Za dospělého jedince je považován člověk, který je sociálně a ekonomicky nezávislý na svých rodičích.<sup>2</sup>

Podle Marie Vágnerové můžeme rozdělit období adolescence na dvě fáze.

První fází je raná adolescence, největší změny viditelné na první pohled jsou v případě tělesného dospívání. Nejnápadnějším znakem rané adolescence, která probíhá u jedince mezi jedenáctým a patnáctým rokem života, je pohlavní dozrávání – puberta. Jedinci se v tomto období mění jeho celkový vzhled, který se snaží zkrášlovat a dochází k úpravě životního stylu. Časté výkyvy nálad jsou u adolescenta ovlivněny hormonálními proměnami. Důležitou roli v tomto období hraje vrstevnická skupina, první lásky a

---

<sup>1</sup> THOROVÁ, Kateřina. *Vývojová psychologie: proměny lidské psychiky od početí po smrt*. Praha: Portál, 2015, s. 19-20.

<sup>2</sup> BLATNÝ, Marek, ed. *Psychologie celoživotního vývoje*. Praha: Univerzita Karlova, nakladatelství Karolinum, 2016, s. 99.



kamarádi. Často se zhoršuje vztah mezi dospívajícím jedincem a jeho rodiči, jedinec se chce stát samostatným a nezávislým na rodičích, péče může dospívajícího jedince přivádět do rozpaků.<sup>3</sup>

Druhou fází je pozdní adolescence, která většinou trvá dalších pět let života a největší změny jsou v oblasti psychické a sociální. V tomto období dochází k proměnám osobnosti a k celkové stabilizaci osobnosti. Velkou roli hraje příprava na budoucí povolání, popřípadě studium na vysoké škole. Plnoletost, kterou jedinec dosahuje v tomto období, je prvním mezníkem dospělosti, jedinec se tak stává plně zodpovědným za své jednání.<sup>4</sup>

## 1.1 Somatický vývoj v období dospívání

Tělesný vývoj hraje v období dospívání zásadní roli. Z dítěte se stává člověk, který je schopný reprodukce. Tělesný vývoj se projevuje změnami na vzhledu jedince – růst jedince, ochlupení, proměny proporcí těla. Adolescent může být na své změny vzhledu pyšný, nebo se naopak za ně může stydět. V tomto období se uvádí, že dívky dospívají dříve, než chlapci.<sup>5</sup>

U dívek se často setkáváme s tím, že největším zájmem se stává úprava jejich vzhledu. Některé dívky svůj vzhled zkrášlují, začínají mít zájem o módu a úpravu zevnějšku. Prostředkem k vyjádření identity se také často stává vzhled, kterým se jedinec snaží dávat najevo, kdo je. Dle vzhledu můžeme také určit, do jaké skupiny dospívajícího jedince zařadit.<sup>6</sup>

## 1.2 Poznávací procesy v období dospívání

V oblasti myšlení jsou dospívající jedinci schopni abstraktního myšlení, dokážou připustit variabilitu různých možností, což přispívá k jejich obohacení. Schopnost systematického uvažování se projevuje tím, že jsou dospívající schopni stanovit hypotézu, na základě které vylučují, popřípadě přehodnocují jejich původní verzi.<sup>7</sup>

Způsob uvažování začíná měnit výuka na druhém stupni základní školy. Dospívající se učí, že k různým věcem náleží pravidla, podle kterých se řídí, většina věcí má správné řešení.

---

<sup>3</sup> BLATNÝ, Marek, ed. *Psychologie celoživotního vývoje*. Praha: Univerzita Karlova, nakladatelství Karolinum, 2016, s. 100.

<sup>4</sup> BLATNÝ, Marek, ed. *Psychologie celoživotního vývoje*. Praha: Univerzita Karlova, nakladatelství Karolinum, 2016, s. 100.

<sup>5</sup> THOROVÁ, Kateřina. *Vývojová psychologie: proměny lidské psychiky od početí po smrt*. Praha: Portál, 2015, s. 424-425.

<sup>6</sup> THOROVÁ, Kateřina. *Vývojová psychologie: proměny lidské psychiky od početí po smrt*. Praha: Portál, 2015, s. 425-426.

<sup>7</sup> VÁGNEROVÁ, Marie. *Vývojová psychologie: dětství a dospívání*. Vyd. 2., dopl. a přeprac. Praha: Karolinum, 2012, s. 379-389.

Nevýhodou jasně daných pravidel a správného řešení je to, že dospívající si neuvědomuje, že v životě to takhle nefunguje.<sup>8</sup>

Dospívající se v tomto období učí lépe odhadovat vlastní schopnosti a dovednosti. Tím, že začne lépe odhadovat své schopnosti, stává se pro něj snadnější například určování jeho cílů.<sup>9</sup>

Dospívající jedinci dokáží zpracovat větší množství informací, se kterými se učí pracovat a jejich rychlost se postupně zlepšuje, to souvisí s pamětí. Pozornost, kterou jsou schopni dospívající vnímat, se postupně také zvyšuje, dokáží ji ovládat, stejně tak se postupně učí lépe potlačit rušivé vlivy kolem nich.<sup>10</sup>

### 1.3 Emoční vývoj dospívajícího jedince

Emoční vývoj v průběhu dospívání prochází velkou přeměnou. Pro citové prožívání bývá typické kolísavé emoční ladění, citová labilita, přecitlivělost a dráždivost. Výhodou těchto častých citových výkyvů bývá jejich krátkodobost. Dospívající jedinec, který momentálně prožívá kolísavost emočního ladění, dá najevo své emoce a po chvíli se jeho nálada opět změní. Setkáváme se s podrážděným jednáním, nebo nám může přijít, že dospívajícího člověka některé situace doslova obtěžují, bez udání důvodu.<sup>11</sup>

Z počátku období bývá dospívající člověk více uzavřený, projevuje nezájem k projevu citů navenek. Více se zaměřuje na vlastní pocity a často o nich uvažuje, často se dospívající jedinec drží přesvědčení, že je jediný, kdo prožívá to stejné, co on. Negativní pocity se snaží skrývat před ostatními, má strach z trapné situace, kterou by si mohl před svým okolím způsobit.<sup>12</sup>

Stejně jako v předchozích etapách vývojové psychologie se i u dospívajícího jedince můžeme setkat s regresí na nižší vývojové stádium, která je obrannou reakcí organismu. Pokud se v tomto období setkáme s regresí, je to reakce na zátěž, kterou dospívající nezvládl.

Ke konci období dospívání se emoce stabilizují. Hlavním důvodem stabilizace emocí je adaptace na pohlavní dospělost.<sup>13</sup>

---

<sup>8</sup> VÁGNEROVÁ, Marie. *Vývojová psychologie: dětství a dospívání*. Vyd. 2., dopl. a přeprac. Praha: Karolinum, 2012, s. 379-389.

<sup>9</sup> VÁGNEROVÁ, Marie. *Vývojová psychologie: dětství a dospívání*. Vyd. 2., dopl. a přeprac. Praha: Karolinum, 2012, s. 379-389.

<sup>10</sup> Tamtéž.

<sup>11</sup> BLATNÝ, Marek, ed. *Psychologie celoživotního vývoje*. Praha: Univerzita Karlova, nakladatelství Karolinum, 2016, s. 102-104.

<sup>12</sup> Tamtéž.

<sup>13</sup> Tamtéž.

Kvůli častým výkyvům nálad a citové labilitě v tomto období, může mít dospívající jedinec horší sebekontrolu, což může negativně ovlivňovat fungování autoregulační schopnosti, které se uplatňují zejména v situaci zátěže.<sup>14</sup>

## 1.4 Socializace v období dospívání

Sociální postavení dospívajícího jedince je velmi důležité. V průběhu tohoto období se dospívající jedinec stává experimentem v různých rolích, které si na vlastní kůži zkouší. Typická je proměnlivost ve vztahu k lidem, nejen k dospělým, ale i k vrstevníkům. Setkáváme se s odmítáním autorit, v podobě rodičů i učitelů, často jsou k nim dospívající jedinci kritičtí. Vzor v autoritách vidí jen ve chvíli, když si to v jejich očích zaslouží. Dohady s autoritami patří mezi znaky dospívání. Ve vztahu k dospělým se můžeme setkat s ignorací, nebo s kritickým jednáním. Kritika dospělých je pro dospívající nová, doposud kritizovali maximálně své vrstevníky. Kritika k sobě samým je pouze vnitřní záležitostí každého dospívajícího jedince, o které ví jen nejbližší kamarád.<sup>15</sup>

Důležitou roli ve vztahu dospívajícího jedince a socializace hrají sociální skupiny, jako jsou rodina, škola, vrstevnická skupina a volnočasové instituce. Každá zmíněná skupina hraje pro dospívajícího velkou roli. V každé skupině má své místo a svůj úkol, zejména ve volnočasových institucích a ve vrstevnické skupině. Co se týče volnočasových aktivit, dospívající si svůj výběr rozšiřuje, tím získává nové role.<sup>16</sup>

---

<sup>14</sup> BLATNÝ, Marek, ed. *Psychologie celoživotního vývoje*. Praha: Univerzita Karlova, nakladatelství Karolinum, 2016, s. 102-104.

<sup>15</sup> VÁGNEROVÁ, Marie. *Vývojová psychologie: dětství a dospívání*. Vyd. 2., dopl. a přeprac. Praha: Karolinum, 2012, s. 395-397.

<sup>16</sup> Tamtéž.

## 2. Volný čas dětí a mládeže

Francouzský sociolog J. Dumazediera definuje volný čas jako: „*souhrn činností, které může člověk provozovat s plnou libovůlí, buď pro odpočinek nebo pro pobavení, či pro rozvoj svých znalostí nebo nezištné školení, pro svou dobrovolnou účast na společenských záležitostech nebo svobodnou tvůrčí činnost poté, když se uvolnil ze závazků pracovních, rodinných i společenských*“.<sup>17</sup>

Volný čas dětí a mládeže definovala celá řada autorů i publikací. Volný čas dětí a mládeže lze charakterizovat jako čas, kdy končí dítěti plnění jeho povinností. Je to čas, kdy si dítě vybere aktivitu, kterou chce dělat. Může to být návštěva jeho oblíbeného zájmového kroužku, odpočinek, zábava, nebo jakákoli další činnost, u které se dítě cítí spokojené. Důležitým faktorem ve volném čase u dětí a mládeže je to, že potřebují citlivé vedení, nejen z důvodu nedostatku zkušeností, ale především z toho důvodu, že dospělý ve volném čase dítěte hraje roli průvodce. Ovlivňování volného času dětí a mládeže závisí na věku, sociální i mentální vyspělosti a na typu výchovy v rodině. Stále se i v dnešní době setkáváme s dětmi, které svůj volný čas tráví bezmyšlenkovitě a bez dozoru dospělých na veřejných prostranstvích, venku i na ulici, tím není ohrožena jen bezpečnost dětí, ale i jejich výchova.<sup>18</sup>

Děti mají v dnešní době hodně možností, jak a kde trávit svůj volný čas. Činnosti ve volném čase v průběhu školního roku mohou mít podobu návštěvy zájmových kroužků v různých organizacích, či domovech dětí a mládeže, turistických klubech a oddílech, výchovných organizacích, sportovních klubech atp. O prázdninách, kdy mají děti volného času nejvíce, mohou jezdit na pobyty v přírodě, tábory s nejrůznějšími možnostmi zaměření, nebo na příměstské tábory, kde děti pobývají přes den, když jsou rodiče v práci.<sup>19</sup>

### 2.1 Dětské tábory

„*Zotavovací akce je organizovaný pobyt 30 a více dětí ve věku do 15 let, delší než 5 dní (mimo domov), jehož účelem je posílit zdraví dětí, zvýšit jejich tělesnou zdatnost, popřípadě i získat specifické znalosti nebo dovednosti.*“<sup>20</sup>

<sup>17</sup> [BEDŘICH HÁJEK .. ET AL., ILUSTRACE JANA WIENEROVÁ a Otto Hoffmann .. et al.] FOTOGRAFIE JIŘÍ STOLARŘ. *Děti, vedoucí, volný čas*. Praha: Institut dětí a mládeže MŠMT, 2004, s. 25.

<sup>18</sup> PÁVKOVÁ, Jiřina. *Pedagogika volného času*. Vyd. 3., aktualiz. Praha: Portál, 2002, s. 13-14.

<sup>19</sup> PÁVKOVÁ, Jiřina. *Pedagogika volného času*. Vyd. 3., aktualiz. Praha: Portál, 2002, s. 14.

<sup>20</sup> Lidé uhk. *Lidé uhk* [online]. Praha, 2017 [cit. 2017-04-20]. Dostupné z: <http://lide.uhk.cz/pdf/ucitel/zumarmo1/aspekty/zotavovaci.htm>

Za zotavovací akce jsou považovány pobyty pro děti, jako jsou školy v přírodě, tábory, soustředění se zájmovými kroužky. V případě pořádání zotavovací akce je vedoucí tábora povinen hlásit termín a místo konání zotavovací akce orgánu ochrany veřejného zdraví (krajská hygienická stanice) a obecnímu úřadu obce, pod které místo zotavovací akce spadá.<sup>21</sup>

Dětský tábor je určen pro děti a mládež ve volném čase. Tábory se pořádají o prázdninách. Některé organizace pořádají letní tábory, které jsou během července a srpna. Spousta organizací v dnešní době pořádá i tábory podzimní, zimní, jarní, nebo velikonoční. Tábory bývají pořádány v období, kdy mají školy prázdniny.

Můžeme si vybrat mezi velkou nabídkou táborů jednotlivých organizací. Děti mohou jet na tábory se speciálním zaměřením, jako je například sportovní tábor, výtvarný tábor, taneční tábor, hudební tábor, umělecký tábor atp. Dále si můžeme vybrat, na jak dlouhý tábor dítě pojede. V dnešní době jsou moderní i příměstské tábory, kam děti dochází přes den, kdy jsou rodiče v práci a odpoledne jdou domů, kde přespí a další den ráno jdou znovu na příměstský tábor.<sup>22</sup>

Místo, kde tábor probíhá, se nazývá tábořiště. V tábořišti je veškeré zázemí – kuchyně, sociální zařízení, ubytování pro děti a vedoucí, zdravotní zázemí atp. Program na táborech je různý. Většinou jsou na táboře sportovní, rekreační, zábavné a kreativní činnosti.<sup>23</sup>

### **2.1.1 Skautský tábor**

V mé poslední části bakalářské práce se věnuji celotáborové hře na skautském táboře. Skautský tábor bývá pro skautské oddíly období, kdy vrcholí jejich roční činnost. Některé oddíly mohou mít tábor pouze v podobě putování přírodou, jiní mohou jezdit týden na kolech, sjíždět řeku na raftech, nebo dají přednost táboru v jeho klasické podobě, který se většinou nachází uprostřed přírody. Podsadové stany, noční hlídky, služby, plnění bobříků, to jsou nejčastěji představované znaky skautského tábora. Někdo si takový tábor nedovede představit, ale skauti, kteří při noční hlídce pozorují milióny hvězd, přitom střeží táborové vlajky, to vidí jako nenahraditelné letní dobrodružství.<sup>24</sup>

---

<sup>21</sup> Tábor, který jsem v roce 2016 realizovala nebyl zotavovací akcí.

<sup>22</sup> Dětský tábor - Wikipedie. *Wikipedie* [online]. [cit. 2017-04-19]. Dostupné z: [https://cs.wikipedia.org/wiki/D%C4%9Btsk%C3%BD\\_t%C3%A1bor](https://cs.wikipedia.org/wiki/D%C4%9Btsk%C3%BD_t%C3%A1bor)

<sup>23</sup> Tamtéž.

<sup>24</sup> BŘICHÁČEK, Václav, NOVÁK, Radek B., ed. *Skautskou stezkou: [základní příručka pro skauty a skautky]*. 2. vyd. Praha: Junák - svaz skautů a skautek, Tiskové a distribuční centrum, 2001, s. 87.

Programem na skautských táborech bývají jednotlivé etapy celotáborové hry, plnění skautských odborných zkoušek, výpravy do přírody, trénování tábornických dovedností, jako je vaření na ohni, přespání v přírodě, botanika, zoologie, nebo základy první pomoci.<sup>25</sup>

Tábor ve skautu znamená kouzelné slovo plné vzrušení, vůně dobrodružství a romantiky. Tábor je pro mnohé synonymem nezapomenutelných zážitků, které nelze jinde prožít.<sup>26</sup>

## 2.2 Hra

Johan Huizinga definuje hru jako „dobrovolnou činnost, která je vykonávána uvnitř pevně stanovených časových a prostorových hranic, podle dobrovolně přijatých, ale bezpodmínečně závazných pravidel, která má svůj cíl v sobě samé a je doprovázena pocitem napětí a radosti a vědomím jiného bytí než je všední život.“<sup>27</sup>

Hra je nejpřirozenější činností člověka. Nejvíce si hrají děti, ale na hru by neměli zapomínat ani dospělí. Děti si často hrají na dospělé, na život mezi dospělými. Holčičky si hrají na prodavačky v obchodě, na zdravotní sestřičky, učitelky, kluci se často stávají ve svých hrách zedníky, nebo řidiči dopravního prostředku. Děti hrou napodobují život dospělých a svět v jejich blízkém okolí.<sup>28</sup>

Ve hrách, které připravujeme pro malé organizované skupiny, se snažíme učit děti kázni, kamarádství, spolupráci, poctivosti, rozvoji myšlení, zlepšení fyzické zdatnosti, samostatnosti, zodpovědnosti za svá rozhodnutí a spoustě dalších věcí praktických pro život. Děti mezi sebou hrají hry, které již hrály, nebo někde viděly, nemusí chápat pravidla, neznají důvod, proč tuto hru hrají. Dospělí, kteří pro děti hry připravují, mají jistý důvod k tomu, proč zrovna tuto hru chtějí s dětmi v daný okamžik hrát.<sup>29</sup>

### 2.2.1 Tvorba zajímavé hry

V instruktorském slabikáři, který slouží jako metodická příručka pro instruktory, kteří organizují kurzy zážitkové pedagogiky, jsou níže uvedené rady, jak udělat hru zajímavější.<sup>30</sup>

<sup>25</sup> BŘICHÁČEK, Václav, NOVÁK, Radek B., ed. *Skautskou stezkou: [základní příručka pro skauty a skautky]*. 2. vyd. Praha: Junák - svaz skautů a skautek, Tiskové a distribuční centrum, 2001, s. 87.

<sup>26</sup> BŘICHÁČEK, Václav, NOVÁK, Radek B., ed. *Skautskou stezkou: [základní příručka pro skauty a skautky]*. 2. vyd. Praha: Junák - svaz skautů a skautek, Tiskové a distribuční centrum, 2001, s. 87.

<sup>27</sup> NĚMEC, Jiří. *Od prožívání k požitkářství: výchovné funkce hry a její proměny v historických koncepcích pedagogiky*. Brno: Paido, 2002, s. 13.

<sup>28</sup> [BEDŘICH HÁJEK .. ET AL., ILUSTRACE JANA WIENEROVÁ a Otto Hoffmann .. et al.] FOTOGRAFIE JIŘÍ STOLAŘ. *Děti, vedoucí, volný čas*. Praha: Institut dětí a mládeže MŠMT, 2004, s. 42.

<sup>29</sup> [BEDŘICH HÁJEK .. ET AL., ILUSTRACE JANA WIENEROVÁ a Otto Hoffmann .. et al.] FOTOGRAFIE JIŘÍ STOLAŘ. *Děti, vedoucí, volný čas*. Praha: Institut dětí a mládeže MŠMT, 2004, s. 43-44.

<sup>30</sup> [BEDŘICH HÁJEK .. ET AL., ILUSTRACE JANA WIENEROVÁ a Otto Hoffmann .. et al.] FOTOGRAFIE JIŘÍ STOLAŘ. *Děti, vedoucí, volný čas*. Praha: Institut dětí a mládeže MŠMT, 2004, s. 182-202.

### **Znalost frekventantů**

Ještě před samotným začátkem připravované hry je dobré, když známe frekventanty, pro které hru chystáme. Připravujeme-li hru pro novou skupinu frekventantů, je dobré vědět, kromě jejich věku, jestli se skupina zná a jaké má skupina společné zájmy. Při zjištění těchto informací bude příprava her jednodušší a pro frekventanty výsledek hry zajímavější.<sup>31</sup>

### **Zajímavé pomůcky**

Zajímavou pomůckou při realizaci programu, nalákáme pozornost mnoha účastníků. Nepísané pravidlo, které v praxi často platí, je to, že čím větší nesmysl vyrobíme, máme, nebo ke hře použijeme, o to větší pozornost účastníků získáme.<sup>32</sup>

### **Zajímavé prostředí, dekorace a převleky**

Atmosféra, která se dá vytvořit výběrem prostředí, hraje při přípravě kurzů, či jednotlivých her velkou roli. Kulisy, které slouží jako pozadí v místnosti, mohou v průběhu hry přilákat velkou pozornost účastníků, stejně jako převleky, ve kterých jsou instruktoři převlečeni.<sup>33</sup>

### **Zajímaví spoluhráči a protihráči**

Zajímaví lidé, se kterými můžeme konat pozoruhodné věci, jsou jedním z největších taháků. Je důležitý správný výběr týmu účastníků.<sup>34</sup>

### **Osobnost instruktora**

Nejdůležitější osobností při uvádění her je osobnost instruktora. Role instruktora není o tom, aby bavil společnost. Instruktor by měl být pro účastníky zajímavou osobností, která dokáže naslouchat, organizovat, přemýšlet a nepřestane pracovat sama na sobě.<sup>35</sup>

### **Lákavý název**

Lákavý název hry je dobré použít v případě, že ještě před samotným začátkem hry, chcete účastníky navnadit. Není dobré vybírat tzv. průhledný název hry, který by dopředu účastníkům prozradil, o čem vaše hra bude.<sup>36</sup>

### **Poutavé téma**

Dobré téma, které volíme, by mělo být především v tom smyslu, že nám jako instruktorovi je blízké, dokážeme s ním pracovat a hodně o tomto tématu víme. Některá

---

<sup>31</sup> BENEŠ, Zdeněk, Daniel DRAHAŇSKÝ, Jana HAKOVÁ, Milan HANUŠ, Miroslav HANUŠ, Radek HANUŠ, Aleš POKORNÝ a Karel ŠTĚPÁNEK. *Instruktorův slabikář: metodická příručka pro všechny, kdo organizují kurzy zážitkové pedagogiky*. Třetí, doplněné vydání. Praha: [Nadační fond Gymnasion], 2016, s. 182-202.

<sup>32</sup> Tamtéž.

<sup>33</sup> Tamtéž.

<sup>34</sup> Tamtéž.

<sup>35</sup> Tamtéž.

<sup>36</sup> Tamtéž.

témata se pro účastníky stávají více zajímavá, některá méně, můžeme to ovlivnit tím, že je v průběhu samotné akce tématem ještě více překvapíme.<sup>37</sup>

### **Originální legenda**

Uvádění her je jedinečnou příležitostí, jak unést účastníky do říše fantazie.<sup>38</sup>

### **Originalita, jedinečnost, novinky**

Umění není opakovat deset her, které znáte pořád dokola. Je důležité poznávat věci nové a učit se s nimi zacházet, stejně tak je důležité pořád vymýšlet a tvořit nové hry.<sup>39</sup>

### **Nečekaná denní/noční doba**

Velkým zážitkem se pro účastníky může stát denní doba, kterou jste pro hru vybrali. Je dobré čas od času zahrát hru v době, kdy to nikdo z účastníků nečeká.<sup>40</sup>

### **Muzika**

Muzika dokáže při hře zajistit skvělou atmosféru. Hudebním výběrem dokážete navodit stav duše vašich účastníků.<sup>41</sup>

### **Zpětná vazba**

Každá hra končí vyhlášením vítěze, proto nenechejte účastníky dlouho čekat. Zpětná vazba je stejně dobrá pro účastníky, tak i instruktory. Obě strany se dozví, co udělali dobře, nebo co se jim naopak nepovedlo.<sup>42</sup>

### **Individuální zapojení účastníků**

Dobré je, když má v průběhu hry každý účastník svoji roli, na které ve hře záleží. Všechny role ve hře se dostanou do centra dění. Je dobré dopředu přemýšlet, uděláme-li hru pro třicet hráčů, ale roli bude mít ve hře pouze šest hráčů, tak již v průběhu hry si všimneme, že je něco špatně – ostatní účastníci se nudí, nejsou tolik zapálení pro hru, jako ostatní spoluhráči, kteří mají svoji roli.<sup>43</sup>

### **Souvislé propojování her**

Propojení jednotlivých her mezi sebou činí program zajímavějším.<sup>44</sup>

---

<sup>37</sup> BENEŠ, Zdeněk, Daniel DRAHANSKÝ, Jana HAKOVÁ, Milan HANUŠ, Miroslav HANUŠ, Radek HANUŠ, Aleš POKORNÝ a Karel ŠTĚPÁNEK. *Instruktorský slabikář: metodická příručka pro všechny, kdo organizují kurzy zážitkové pedagogiky*. Třetí, doplněné vydání. Praha: [Nadační fond Gymnasion], 2016, s. 182-202.

<sup>38</sup> Tamtéž.

<sup>39</sup> Tamtéž.

<sup>40</sup> Tamtéž.

<sup>41</sup> Tamtéž.

<sup>42</sup> Tamtéž.

<sup>43</sup> Tamtéž.

<sup>44</sup> Tamtéž.



## **Rozmanitost a mnohotvárnost**

Kombinace her různého charakteru je dobrým způsobem, jak zaujmete pozornost více účastníků. Sebelepší hra vám nezaručí naprostou úspěšnost u každého účastníka, každý z nás je jiný.<sup>45</sup>

### **Kouzlo, poezie a půvab**

Při tvorbě jakéhokoliv programu si vzpomeňme na tyto tři slova, která nám připomenou, jakou akci chceme pro účastníky připravit.<sup>46</sup>

## **2.2.2 Uvádění her**

Příprava a samotný průběh hry by měl být promyšlený. Instruktor, který si hru připravuje pro určitou skupinu lidí v průběhu přípravy přemýšlí nad tím, co je potřeba k realizaci, kolik potřebuje instruktorů, jak a kde se bude odehrávat realizace hry. Dohlíží na to, aby se v průběhu příprav i realizace na nic nezapomnělo a vše proběhlo podle plánu. Správná skladba hry nám může usnadnit práci.<sup>47</sup>

## **2.2.3 Přípravná fáze hry**

Samotná příprava hry stojí hodně času. Připravujeme-li náročnější hru, nejlepší je, když si přípravu hry vezme na starost jeden instruktor, který v případě potřeby oslovuje další instruktory, kterým zadává konkrétní úkoly. Pokud máme na přípravu hry dost času, začneme s přípravou doma. V domácím prostředí si prostudujeme pravidla, které je dobré zjednodušeně napsat na papír. V další fázi zajistíme a připravíme pomůcky, které k realizování hry budeme potřebovat. Dopředu si promyslíme, kolik instruktorů budeme ke konkrétní hře potřebovat a instruktory zajistíme, vysvětlíme jim funkci, kterou budou během hry zastávat a co je potřeba si dopředu nachystat. Časový harmonogram, včetně všech příprav, které budou potřeba na místě hry nám před samotnou akcí ušetří spoustu času.<sup>48</sup>

Další přípravná fáze probíhá přímo na místě. Nejdůležitější přípravou na místě je hrací území, které je potřeba vyznačit, prozkoumat, nebo označit. S dostatečným předstihem bychom si na místě měli zkontrolovat, zda máme veškerý potřebný materiál, který je ke hře

---

<sup>45</sup> BENEŠ, Zdeněk, Daniel DRAHANSKÝ, Jana HAKOVÁ, Milan HANUŠ, Miroslav HANUŠ, Radek HANUŠ, Aleš POKORNÝ a Karel ŠTĚPÁNEK. *Instruktorův slabikář: metodická příručka pro všechny, kdo organizují kurzy zážitkové pedagogiky*. Třetí, doplněné vydání. Praha: [Nadační fond Gymnasion], 2016, s. 182-202.

<sup>46</sup> Tamtéž.

<sup>47</sup> PELÁNEK, Radek. *Příručka instruktora zážitkových akcí*. Vyd. 2. Praha: Portál, 2013, s. 92-93.

<sup>48</sup> Tamtéž.

potřeba a rozmístit ho na místa, kde ho budeme potřebovat. Důležitou kontrolou jsou i účastníci, měli bychom si ověřit, kolik se jich zúčastní a promyslíme jejich rozdělení.<sup>49</sup>

Ještě před tím, než začneme s realizací naší hry, měli bychom zkontrolovat, zda všichni instruktoři znají pravidla hry a veškeré pokyny ke hře. Základní pokyny dáme i účastníkům, měli by být informováni, jak se mají na hru připravit.

## 2.2.4 Motivace

Dobrý instruktor by měl zvládnout přeměrovat účastníky hry z reality do říše fantazie. Do říše fantazie vstoupí účastníci v případě, kdy jim připravíme poutavou motivaci na hru. Účastníky můžeme motivovat různými způsoby. Hra může začít úvodní scénkou, která může být zahrána, zazpívána, nebo zatančena.<sup>50</sup>

Další motivací může být pro účastníky odměna, kterou po hře můžou získat. Odměna může být formou bodů do dlouhodobé hry. Odměna může být materiální, nebo výhodná. Výhodná odměna záleží na věku účastnické skupiny. Dospělí lidé by mohli být rádi za masáž, nebo snídani do postele.<sup>51</sup>

Jako motivace může sloužit prestiž skupiny, která se účastní závodu, jejím cílem je být co nejlepší.<sup>52</sup>

## 2.2.5 Pravidla

Při vysvětlování pravidel hry se snažíme postupovat od obecných věcí k detailům. Zásadní informace ke hře účastníkům zopakujeme, pokud máme k dispozici tabuli, je dobré napsat pravidla v bodech na tabuli, aby je účastníci měli stále na očích. V průběhu vysvětlování pravidel mluvíme nahlas a srozumitelně, navazujeme kontakt s účastníky a v případě nejasností, pravidla zopakujeme. Měli bychom si dát pozor, aby se účastníci nedozvěděli věci, o kterých by se dozvědět před hrou neměli. U vysvětlování pravidel některých her je dobré, když jim na začátku hry řekneme jen část a v průběhu hry pravidla pozměníme, nebo upravíme. Důležitými body je hrací území – přesné označení, časový limit a prostor na dotazy účastníků.<sup>53</sup>

---

<sup>49</sup> PELÁNEK, Radek. *Příručka instruktora zážitkových akcí*. Vyd. 2. Praha: Portál, 2013, s. 92-93.

<sup>50</sup> PELÁNEK, Radek. *Příručka instruktora zážitkových akcí*. Vyd. 2. Praha: Portál, 2013, s. 96-98.

<sup>51</sup> Tamtéž.

<sup>52</sup> Tamtéž.

<sup>53</sup> PELÁNEK, Radek. *Příručka instruktora zážitkových akcí*. Vyd. 2. Praha: Portál, 2013, s. 98-100.

## 2.2.6 Průběh hry

Během hry se držíme motivace. Sledujeme průběh hry, snažíme se účastníky motivovat k lepším výsledkům. Rozhodnutí, která by v průběhu hry nastaly řešíme rychle. V případě změny pravidel se ujistíme, že všichni účastníci o změně vědí. Ve chvíli, kdy je hra u konce bychom měli co nejdříve vyhlásit vítěze hry, zajistit úklid hracího území a provést s účastníky reflexi.<sup>54</sup>

## 2.3 Reflexe

Reflexe je v zážitkové pedagogice označována za nejdůležitější fázi našeho programu vytvořeného pro účastníky. Reflexe, jiným slovem cílená zpětná vazba, nebo zhodnocení probíhá na konci našeho programu. Reflexe by měla být dopředu promyšlená, jelikož se v ní nezaměřujeme pouze na účastníky, ale i na instruktory. Pro instruktory bývá nejobtížnějším úkolem v zážitkové pedagogice řízená reflexe. Jedním z cílů reflexe je zjištění, zda se instruktorům podařilo splnit cíle jejich akce, které měli stanoveny.<sup>55</sup>

Dopředu připravené otázky k reflexi instruktorům na první pohled mohou usnadnit práci, ale je důležité, aby se účastníci v průběhu reflexe vyjadřovali ke stanoveným otázkám a neodbočovali do jiných témat. Mohou být ovlivněni svými emocemi z předchozí aktivity. Důležitým bodem k reflexi je sledování průběhu samotné aktivity. Je dobré si v průběhu psát poznámky, postřehy, zajímavé argumenty, které v průběhu aktivity vysloví někteří účastníci.<sup>56</sup>

Nejdůležitějším momentem v průběhu reflexe je tzv. „aha moment“, kdy si účastníci zpracují prožitý zážitek, poučí se z něj a přenesou jej do běžného života. Reflexe není určena k tomu, aby instruktor zhodnotil, nebo zkritizoval účastníky. Prostor má být především pro účastníky, což ovšem neznamená, že instruktor nebude mít reflexi připravenou dopředu a nechá reflexi tzv. volný průběh, ve kterém bude improvizovat.<sup>57</sup>

## 2.4 Zážitková pedagogika

*„Podstatou zážitkové pedagogiky je vytváření situací, podmínek, k získávání intenzivních zážitků z hledání řešení i v neobvyklých situacích, které nutí překonávat překážky, v kontextu s přírodou, s jinou realitou života, se spoluprací s jinými, v kterých děti,*

---

<sup>54</sup> PELÁNEK, Radek. *Příručka instruktora zážitkových akcí*. Vyd. 2. Praha: Portál, 2013, s. 100-101.

<sup>55</sup> PELÁNEK, Radek. *Příručka instruktora zážitkových akcí*. Vyd. 2. Praha: Portál, 2013, s. 101-105.

<sup>56</sup> Tamtéž.

<sup>57</sup> Tamtéž.

*mladí lidé poznávají sebe sama a druhé, svoje možnosti a hranice v situacích, které se nedají obejít a je třeba je řešit.*<sup>58</sup>

Mezi instruktory zážitkové pedagogiky často slyšíme, že zážitek nemusí být pozitivní, hlavně, že je silný. Zážitková pedagogika se často spojuje s mimoškolním prostředím, například s různými několikadenními kurzy a outdoorovými aktivitami. Při prožívání nejrůznějších situací je výsledkem zážitek, aby byl výsledkem kvalitní zážitek, je potřeba zapojení našich emocí. Zážitek, který navazuje na předchozí prožívání je přínosný tím, že si ho pamatujeme, s krátkodobým, či dlouhodobým odstupem si lépe vzpomeneme na věci, u kterých jsme něco prožívali. Okamžiky našeho jednání při různých činnostech, kde se rozhodujeme, komunikujeme a jednáme, nám přinášejí trvalejší zážitky. Výsledkem používání zážitkové pedagogiky je zážitek, který účastníci prožili, ten nám umožňuje do učení zapojit celou osobnost člověka. Zážitek slouží jako prostředek k výchově, vzdělávání a rozvoji.<sup>59</sup>

Důležitým krokem k tomu, abychom se mohli bavit o zážitkové pedagogice, je příprava, které se věnujeme před začátkem konkrétní akce. V první fázi přípravy bychom si měli stanovit náš pedagogický záměr a stanovit konkrétní cíle připravované akce. Zážitek nemá být sám o sobě cílem zážitkové pedagogiky, zážitek slouží jako prostředek k tomu, aby se žáci něco nového naučili a prostřednictvím zážitku zapamatovali.<sup>60</sup>

V zážitkové pedagogice jsou důležité skutečné potřeby dětí. Pod skutečnou potřebou si představujeme to, co žáci potřebují pro život, tuto potřebu nazýváme klíčovými kompetencemi. Klíčové kompetence zážitkové pedagogiky jsou znalosti, dovednosti a postoje každého jedince. Pro rozvoj klíčových kompetencí je potřebujeme reálně provádět, abychom si je přivlastnili. Klíčové kompetence nám v zážitkové pedagogice tvoří obsah výuky.<sup>61</sup>

## **2.5 Dramaturgie akce**

Dramaturgie patří k nejdůležitější části při tvorbě zážitkových programů. Dramaturgie je proces uspořádání jednotlivých aktivit a her do jednotného celku v průběhu samotné akce. Dramaturgie nám umožňuje seřazovat jednotlivé programy s cílem dosáhnout co nejlepšího výsledku akce, pedagogického efektu. V rámci dramaturgie akce se rozhodujeme o tom, zda bude mít naše akce jednotný příběh, který nás bude po celou dobu akce provázet. Pokud se

---

<sup>58</sup>KRATOCHVÍLOVÁ, E. *Pedagogika voľného času: Výchova v čase mimo vyučovania v pedagogickej teórii a vpraxi*. Prvé vydanie. Bratislava: Univerzita Komenského, 2004, s. 228.

<sup>59</sup>SLEJŠKOVÁ, Lucie. *Škola zážitkem: zážitková pedagogika při výuce klíčových kompetencí a hodnocení žáků*. Praha: Prázdninová škola Lipnice, 2011. s. 11-17.

<sup>60</sup>Tamtéž.

<sup>61</sup>Tamtéž.

rozhodneme pro doprovázející příběh, budeme jej rozdělovat do etap, které jsou malými celky, jenž nás provází v podobě aktivit po dobu konkrétních dní. V případě, že akce příběh nemá, je důležitá pestrost jednotlivých aktivit a jejich motivace k plnění her, aktivit i jednotlivých úkolů.<sup>62</sup>

### 2.5.1 Dramaturgická práce

Dramaturgii na akcích využíváme od první chvíle našeho nápadu konkrétní akce. Plánování akce, průběh akce, konec akce. Ve všech těchto fázích se dramaturgie uplatňuje.

V průběhu příprav akce si stanovujeme náš hlavní záměr akce a jednotlivé cíle, kterých bychom chtěli dosáhnout na základě potřeb účastnické skupiny, pro kterou akci tvoříme. První přípravné fázi, ve které se bavíme o celkovém obrazu, který bychom chtěli na akci zrealizovat, říkáme záměr akce.<sup>63</sup>

Po záměru akce se snažíme o to, aby akce měla ucelenou myšlenku, jinými slovy vybíráme téma, které nám utvoří srdce akce. Za téma akce je považován i herní motiv, kterým je naše akce po celou dobu provázána. Ve chvíli, kdy máme konkrétní téma, můžeme začít rozpracovávat dané téma, které se budeme snažit rozdělit na několik uchopitelných linií. Poté, co máme téma rozdělené na jednotlivé linie, zaměříme se na to, čemu se naše akce bude konkrétně věnovat. V této přípravné fázi přemýšlíme nad tím, s jakou skupinou budeme pracovat, zda zvolíme výběr psychicky náročného programu, či nikoliv. K tomu se váže prevence psychického poranění programu a krizová intervence, na které bychom v přípravné fázi neměli zapomínat.<sup>64</sup>

Po stanovení záměru, vybrání tématu a jeho rozboru na tematické linie začínáme přemýšlet nad jednotlivými cíli připravované akce. V cílech se snažíme o co nejpřesnější formulování oblasti, ve které chceme účastníky akce rozvíjet. Cíle se snažíme stanovit tak, aby byly vztaženy k tématu celé akce. Cíle bychom měli stanovit co nejkonkrétněji, pomocí slovesa a měly by být vybrané adekvátně s ohledem na účastnickou skupinu. Cíle, které na akci stanovujeme, by neměly být zaměřené jen pro účastnickou skupinu, pro kterou akci chystáme. Měly by být zaměřeny stejně, jako jsou zaměřeny na rozvíjení účastníků i na rozvíjení přípravného týmu a celé organizace, která akci pořádá.<sup>65</sup>

---

<sup>62</sup> FRANC, Daniel, Daniela SOBKOVÁ ZOUNKOVÁ a Andy MARTIN. *Učení zážitkem a hrou: praktická příručka instruktora*. Brno: Computer Press, 2007, s. 25-27.

<sup>63</sup> Interní materiály certifikovaného kurzu zážitkové pedagogiky Prázdninové školy Lipnice, dramaturgie, Jana Haková

<sup>64</sup> Tamtéž.

<sup>65</sup> Tamtéž.

Další etapou dramaturgie v přípravné fázi je námět akce. Námět je inspirativní dějová linie, kterou můžeme vybrat podle knihy, filmu, historické legendy atp., do které lze dění na akci zabalit jako do kabátku. Námět akce propojuje jednotlivé programy a zvyšuje motivaci účastníků procházet programy naplno. Po stanovení záměru, tématu, cílů a námětu akce se dostáváme do přípravné fáze konkrétního scénáře akce, kde vybíráme vhodné programy pro účastnickou skupinu akce.<sup>66</sup>

V průběhu samotné akce využíváme dramaturgii tak, jak jsme si ji připravili v našem scénáři dopředu, popřípadě upravujeme program na základě aktuálních potřeb účastnické skupiny, kvůli nepřízní počasí. Dramaturgii využíváme i v řízené reflexi, kterou je lepší připravit si dopředu stejným způsobem jako aktivitu, po které chceme mít s účastníky řízenou reflexi. Po skončení akce je pro nás v oblasti dramaturgii nejdůležitější vyhodnocení našeho plánu.<sup>67</sup>

---

<sup>66</sup> Interní materiály certifikovaného kurzu zážitkové pedagogiky Prázdninové školy Lipnice, dramaturgie, Jana Haková.

<sup>67</sup> Tamtéž.

### 3. Skauting

Skauting, jakožto výchovná organizace, je jedna z dobrovolnických organizací, sdružující všechny věkové kategorie s jediným cílem „být lepší než udává doba“. Pod tímto heslem si můžeme představit cokoliv, ale jedno určitě, tento typ organizace garantuje stoprocentní úspěšnost. Výchovných zařízení je na trhu nepřehledné množství a všechny hlásají to stejné, „my jsme lepší než druzí“, kdežto skauting říká - „my chceme být jiní“. Stejně heslo mě doprovází celý můj život, a proto byla jasná volba 13. Skautské středisko Šternberk. Organizace, která formuje děti, dospívající i dospělé, organizace, která se stala mým koníčkem i životním stylem.

Myšlenka a chuť pomáhat, tvořit a dávat přidanou hodnotu, překonávat sama sebe a posouvat své hranice, podívat se na místa, kam se málokdy dostanu. Poznávat svět okolo sebe, podstupovat rizika a hledat řešení problémů. Učit se novým věcem a být otevřená, vystoupit ze zóny komfortu do nepohodlí, které mě posunuje dál, prožít chvíle radostné i chvíle méně šťastné. Mnoho věcí, činností, zážitků, emocí, to vše se dá popsat jedním slovem - skauting. Nedá se jen tak vyjádřit či popsat, co pro mě skauting znamená, proto nenacházím slov, jak a kam jej zařadit, skauting se nedá kategorizovat do žádných předem stanovených skupin. Jedná se zkrátka o směs všeho, co mě každý den doprovází, co mě každý den žene dál, co mě utváří a dává pocit, že nejsem nikdy sama, protože skauting je rodina. Každý člen skautské organizace si neřekne jinak než sestro/bratře, zde jsme si všichni rovni. Jeden ucelený provaz tíhnoucí k jasně stanovenému cíli – „být jiní“.<sup>68</sup>

V dětství jsem navštěvovala nejrůznější zájmové či výchovné organizace, díky nim umím hrát na klavír i kytaru, dokážu stát na špičkách a zaběhnout maraton, ale nic z toho mě neoslovilo na delší dobu, nic co by mi dávalo pocit, že někam patřím, že to jsem já a taková jsem, tohle dokážu. Práce s lidmi není vždy jednoduchá, natožpak když je skupina tvořena zástupci všech věkových kategorií, ale ve skautu i toto není problém. Dítě se nebojí jít s problémem, nápadem či jenom zprávou o stráveném víkendu za dospělým, dospělý nemá žádné zábrany pustit se do dětských her s energií dítěte, tady zkrátka překážky neexistují.

---

<sup>68</sup> Skaut. *Junák - český skaut z. s.* [online]. Praha: Junák - český skaut, 2017 [cit. 2017-04-20]. Dostupné z: <https://www.skaut.cz/>

## 3.1 Ideové pilíře skautingu

### 3.1.1 Poslání Junáka

*„Posláním Junáka je podporovat rozvoj osobnosti mladých lidí, jejich duchovních, mravních, intelektuálních, sociálních a tělesných schopností tak, aby byli po celý život připraveni plnit povinnosti k sobě samým, bližním, vlasti, přírodě a celému lidskému společenství v souladu s principy a metodami stanovenými zakladatelem skautského hnutí, lordem R. Baden – Powellem, a zakladatelem českého skautingu A. B. Svojsikem.“<sup>69</sup>*

### 3.1.2 Skautský zákon

Skautský zákon má deset bodů. Podle zákona by se měl každý správný skaut chovat a to nejen ve skautu. Skautský zákon by se měl pro každého jedince se skautským slibem stát životním stylem, společně s dalšími ideovými pilíři skautingu.<sup>70</sup>

1. *„Skaut je pravdomluvný.“*

- Pomůckou pro zapamatování tohoto zákona nám pomáhá malíček na levé ruce, který nám připomíná, že i ta nejmenší pravda je důležitá.<sup>71</sup>

2. *„Skaut je věrný a oddaný.“*

- Symbolem věrnosti je již od pradávna snubní prsten, proto je pro tento bod skautského zákona typický prsteníček na levé ruce.<sup>72</sup>

3. *„Skaut je prospěšný a pomáhá jiným.“*

- Typickým příkladem pro děti v pomoci druhým lidem, většinou bývá pomoc s nákupem, proto se jako pomůcka používá prostředník levé ruky, kterým může uchytit tašku s nákupem.<sup>73</sup>

4. *„Skaut je přítelem všech dobré vůle a bratrem/sestrou každého skauta/každé skautky.“*

- Nejlepší pomůckou pro tento bod skautského zákona je ukazováček levé ruky, kterým můžeme nejen příteli ukázat směr jeho cesty.<sup>74</sup>

---

<sup>69</sup> ŠANTORA, Roman. *Skautské století: dobrodružný příběh 100 let českého skautingu*. Praha: Junák - TDC, 2012, s. 2.

<sup>70</sup> TICHAVOVÁ, Barbora. *Nováček: průvodce nováčka skautským světem*. 2. vyd. Praha: Junák - svaz skautů a skautek ČR, 2008, s. 8.

<sup>71</sup> Tamtéž.

<sup>72</sup> Tamtéž.

<sup>73</sup> Tamtéž.

<sup>74</sup> Tamtéž.



5. „*Skaut je zdvořilý.*“

- Poklona je projevem zdvořilosti, proto používáme pomůcku palce naší levé ruky. Po zohnutí palce vypadá náš prst, jako by se někomu klaněl.<sup>75</sup>

6. „*Skaut je ochráncem přírody a cenných výtvorů lidských.*“

- Nyní si můžeme vzpomenout na to, jak v zimě drobíme zrní ptákům do krmítka. Dobrou pomůckou pro tento bod zákona je palec pravé ruky, kterým zrní ptákům do krmítka drobíme.<sup>76</sup>

7. „*Skaut je poslušný rodičů, představených a vůdců.*“

- Někteří rodiče používají pro neposlušné děti pohrožení ukazovákem, proto i skauti používají toto gesto, které nám pomáhá zapamatovat si tento bod skautského zákona. Pomůckou je ukazovák naší pravé ruky.<sup>77</sup>

8. „*Skaut je veselý myslí.*“

- Je-li člověk veselý, projevuje se to radostí, nebo třeba smíchem. Někteří si vesele můžou pískat na prsty a my k tomu používáme pomůcku prostředníka naší pravé ruky. Tento prst většina lidí používá při veselém pískání na prsty.<sup>78</sup>

9. „*Skaut je hospodárný.*“

- Bohatí lidé na prsteníku pravé ruky nosí prsten jako symbol bohatství. Nesmíme zapomínat na to, že bez hospodárnosti se člověk bohatým může stát jen těžko.

10. „*Skaut je čistý v myšlenkách, slovech i skutečích.*“<sup>79</sup>

- V případě, že potřebujeme vyčistit tu nejmenší skulinku, bez žádných pomůcek nám často může pomoci náš nejmenší prst – malíček pravé ruky, právě ten používáme k zapamatování našeho posledního bodu skautského zákona.<sup>80</sup>

### 3.1.3 Skautský slib

Zpočátku skautingu v Čechách se skautskému slibu nevěnovala velká pozornost. V první české skautské knize, v *Základech junáctví* od Antonína Benjamína Svojsíka se o skautském slibu nepíše téměř nic. Po první světové válce zaznamenáváme několik variant

---

<sup>75</sup> TICHÁVOVÁ, Barbora. *Nováček: průvodce nováčka skautským světem*. 2. vyd. Praha: Junák - svaz skautů a skautek ČR, 2008, s. 8.

<sup>76</sup> Tamtéž.

<sup>77</sup> Tamtéž.

<sup>78</sup> Tamtéž.

<sup>79</sup> Tamtéž.

<sup>80</sup> Tamtéž.

skautského slibu. Poté se ještě několikrát slib měnil. Poslední verze skautského slibu je z roku 1992.<sup>81</sup>

*„Slibuji na svou čest, jak dovedu nejlépe*

- *sloužit nejvyšší pravdě a lásce, věrně v každé době,*
- *plnit povinnosti vlastní a zachovávat zákony skautské,*
- *duší i tělem být připraven pomáhat vlasti i bližním.“*

Věřící mohou doplnit prosbu *„K tomu mi dopomáhej Bůh.“*<sup>82</sup>

Skautský slib v organizaci skládá nováček, který je ve věku minimálně dvanácti let. K tomu, aby byl nováček ke složení slibu připuštěn, by měl prokázat své znalosti nejen o skautingu a přírodě na skautských schůzkách a výpravách. Skautský slib by měl slíbit jen ten, který si uvědomuje, co vlastně slibuje a je schopen se podle skautského slibu chovat. Slib se stává závazkem i v jednání všedního života.<sup>83</sup>

Skládání skautského slibu je pro každý oddíl určitým rituálem. Většina oddílů má při skládání slibu své tradice. Někteří skládají slib u slibového velkého ohně, kam může přijít kromě slibujících jen velmi malé publikum, které pomáhá se skládáním slibů. Můžeme se setkat s celou řadou příležitostí, jak a kde skládat skautský slib. Je to slavnostní chvíle, při které bychom měli mít skautský kroj a českou vlajku.<sup>84</sup>

### 3.1.4 Skautské heslo

*„Bud' připraven!“*<sup>85</sup>

Často se říká, že je lepší být připraven, než překvapen. Být připraven by měl být skaut pořád. Pokud nejsme připraveni, můžeme se ze situace ponaučit a příště se na danou situaci lépe připravit. Stačí třeba jedno nemilé zmoknutí na výpravě, příště si rozmyslíme, jestli se s pláštěnkou budeme „tahat“, i když je teď slunečné počasí. Samozřejmě bychom neměli být připraveni pouze na špatné věci, je dobré myslet i v této věci pozitivně. Především bychom měli být připraveni konat tady a teď, případně řešit neplánované situace.<sup>86</sup>

---

<sup>81</sup> ŠANTORA, Roman. *Skautské století: dobrodružný příběh 100 let českého skautingu*. Praha: Junák - TDC, 2012, s. 25.

<sup>82</sup> TICHAVOVÁ, Barbora. *Nováček: průvodce nováčka skautským světem*. 2. vyd. Praha: Junák - svaz skautů a skautek ČR, 2008, s. 12.

<sup>83</sup> ŠANTORA, Roman. *Skautské století: dobrodružný příběh 100 let českého skautingu*. Praha: Junák - TDC, 2012, s. 25.

<sup>84</sup> Tamtéž.

<sup>85</sup> ŠANTORA, Roman. *Skautské století: dobrodružný příběh 100 let českého skautingu*. Praha: Junák - TDC, 2012, s. 4.

<sup>86</sup> TICHAVOVÁ, Barbora. *Nováček: průvodce nováčka skautským světem*. 2. vyd. Praha: Junák - svaz skautů a skautek ČR, 2008, s. 12.

### 3.1.5 Denní příkaz

*„Alespoň jeden dobrý skutek denně!“<sup>87</sup>*

Náš denní příkaz bychom měli mít na paměti a snažit se jej plnit. Neměli bychom očekávat z pomoci druhým něco víc pro sebe, ale věřím tomu, že to, co rozdáváme lidem okolo sebe, se nám dříve, či později vrátí třeba v okolnosti, kdy to budeme nejméně očekávat. I malé gesto v tramvaji, když pustíme staršího pána sednout místo nás, ho může zahřát u srdce, stejně jako nás, protože jsme právě udělali dobrý skutek.<sup>88</sup>

### 3.2 Skautský pozdrav

Skautky a skauti po celém světě se zdraví stejně. Při různých slavnostních příležitostech je pravá ruka obrácena dlaní vpřed a je zdvižena k pravému rameni. Připomínající pomoc, kterou by měl silnější poskytnout slabšímu, nám symbolizuje palec, který překrývá malíček. Tři vztyčené prsty naší pravé ruky – ukazovák, prostředník a prsteník nám připomíná tři body skautského slibu, na které bychom měli pamatovat.<sup>89</sup>

Při setkáních si skauti podávají levou ruku s překřížením malíčků. Levou rukou si skauti vyjadřují upřímnost, protože je blíže k srdci.

### 3.3 Skautská lilie

*„Pocit sounáležitosti všech skautů chtěl R.B.P. zdůrazňovat a ozřejmovat mnoha způsoby: například nějakým symbolem, znkem, který by se měl nosit na košili skautského kroje, na přezce opasku, nebo jako odznak. Nemusel se dlouho rozmýšlet. Střelka kompasu, která mu tak často ukázala správnou cestu k cíli, byla odedávna zobrazována ve tvaru lilie. Proto se lilie, která navíc byla pokládána za symbol čistoty, stala skautským znkem.“<sup>90</sup>*

Česká skautská lilie má zlatou barvu, uprostřed lilie je bílý štít, na kterém je malba psí hlavy. Psí hlavu v bílém štítu lilie nakreslil pan Mikoláš Aleš, původní malba byla znkem Psohlavců, chodských strážců hranic. Dnes pro nás skauty tato malba psí hlavy znázorňuje příslušnost k naší zemi s dobrým pocitem v našich srdcích. Pod lilií je modrý trojlístek, který je u nás symbol skautek. Mimo jiné nám trojlístek připomíná štěstí a lásku k bližnímu, na kterou by skautky i skauti měli pamatovat.<sup>91</sup>

<sup>87</sup> TICHÁVOVÁ, Barbora. *Nováček: průvodce nováčka skautským světem*. 2. vyd. Praha: Junák - svaz skautů a skautek ČR, 2008, s. 4.

<sup>88</sup> Tamtéž.

<sup>89</sup> BŘICHÁČEK, Václav, NOVÁK, Radek B., ed. *Skautskou stezkou: [základní příručka pro skauty a skautky]*. 2. vyd. Praha: Junák - svaz skautů a skautek, Tiskové a distribuční centrum, s. 31-33.

<sup>90</sup> Tamtéž.

<sup>91</sup> Tamtéž.

### 3.4 Skautský výchovný program

V novém tisíciletí začal Junák čelit změně společenských podmínek a otevřel cesty pro změny v programu. Ty se začaly velmi rychle uskutečňovat pod názvem Nový výchovný program a přinášejí zásadní proměnu skautského programu pro všechny věkové kategorie. Co se ovšem nezměnilo, jsou hodnoty, na kterých skauting stojí, popsané jeho posláním, principy a skautskou metodou. Vše ostatní je otevřeno tak, aby připravovalo na život v současném a budoucím světě.<sup>92</sup>

Velkou součástí úpravy skautského programu bylo nové rozdělení skautských kategorií podle věku.

- Benjamínci – nejmladší členové naší organizace jsou dívky a chlapci od pěti do sedmi let. Po nástupu do první třídy přechází dítě do další skautské kategorie. Benjamínky učíme samostatnosti, poznávají přírodu a učí se spolupracovat s druhými.
- Světlušky a vlčata – světlušky je označení pro dívky a vlčata jsou chlapci. Kategorie světlušek a vlčat je od osmi do jedenácti let. Během roku děti pracují v malých družinách, kde se společně učí spolupracovat při řešení různých her a úkolů, pomáhat ostatním a poznávají, co je to ohleduplnost nejen k lidem, ale i k přírodě.
- Skautky a skauti – tato kategorie se věnuje dívkám a chlapcům od dvanácti do patnácti let. V této kategorii si děti často budují sebedůvěru díky vlastním zážitkům – snaží se překonat překážky, radují se z úspěchů a učí se nejen z vítězství, ale i z prohry. Řeší problémové situace, prezentují své výtvary, učí se komunikovat s okolím a cizími lidmi.
- Rangers a roveři – jsou dívky a chlapci od šestnácti do dvaceti čtyř let. Synonymum pro rovering je výzva. Členové si sami určují svůj program. Můžou slaňovat skálu, plout na lodi, nebo jet napříč republikou na různá skautská setkání. Rovering je určen pro každého, kdo chce být aktivní a má zájem rozvíjet nejen sebe, ale i svět kolem nás.
- Dobrovolníci – dobrovolníky jsou v naší organizaci všichni nad osmnáct let. Dobrovolníci se starají o přípravu programů pro děti, administrativu, údržbu skautských nemovitostí, komunikují s rodiči, plánují činnost oddílů a spoustu dalších věcí. Zapojit se může každý, kdo chce trávit svůj volný čas prací pro druhé.<sup>93</sup>

---

<sup>92</sup> ŠANTORA, Roman. *Skautské století: dobrodružný příběh 100 let českého skautingu*. Praha: Junák - TDC, 2012, s. 224.

<sup>93</sup> Skaut. *Junák - český skaut z. s.* [online]. Praha: Junák - český skaut, 2017 [cit. 2017-04-20]. Dostupné z: <https://www.skaut.cz/skauting/skauský-program>

## 4. Skautský oddíl Medvědi Šternberk

Oddíl, ve kterém působím jako hlavní vedoucí, má název Medvědi a je součástí 13. Skautského střediska ve Šternberku. Historie oddílu Medvědi není moc rozsáhlá, jelikož jsme tento oddíl založily společně s další skautskou sestrou teprve v září roku 2010. Naše působení začalo nejdříve ve skautském oddíle Šavani, ve stejném skautském středisku, ale chtěly jsme jít vlastní cestou, založení nového oddílu bylo pro nás ideální volbou.

Jméno Medvědi jsme zvolily kvůli skautské družině, kterou jsem vedla u oddílu Šavani. V té době to byla družina chlapců prvního stupně základní školy, družina měla název Medvíďata. Tato družina se v našem nově vzniklém oddíle stala zakládající, jelikož členové družiny Medvíďat s námi přešli do právě vznikajícího oddílu Medvědi.

Hned v září se k nám začali hlásit nováčci, které jsme s radostí přivítali. Oddíl se začal pomalu rozrůstat o další družiny, které se pojmenovávaly medvědími jmény – například skautská družina dívek se jmenovala Pandý, vlčácká družina chlapců se jmenovala Polárky apod.

Každý týden jsme se po družinách scházeli na klubovně na družinových schůzkách. Na družinových schůzkách jsme poznávali přírodu, učili jsme se tábornické dovednosti, hráli hry a vedli děti k výchově Junáka.

Pravidelně jsme měli oddílové výpravy o víkendech, jeli jsme na chatu, přespali jsme na klubovně, vyčistili jsme přírodu a řeky od odpadků, nebo jsme šli na výlet po okolí. Vyvrcholením skautského roku byl náš oddílový tábor, který máme již od začátku našeho působení na stejném místě – na tábořišti Hoštejn – Březná nedaleko Zábřehu na Moravě. Tohle kouzelné místo se pro většinu z nás stalo srdeční záležitostí, kam se rádi vracíme nejen v červenci na tábor.

O nové členy jsme neměli nouzi, ale měli jsme nouzi o vedoucí. V průběhu tří let naší činnosti se u nás vystřídalo několik vedoucích, ale bohužel pořád přicházeli a odcházeli. Bylo opravdu těžké se na nově příchozí vedoucí spolehnout, proto jsme byli nuceni v září roku 2014 omezit naši činnost pouze na měsíční.

Od té doby se scházíme minimálně jednou měsíčně na skautských výpravách. Zrušili jsme naši klubovnu a družinové schůzky. V našem skautském oddíle zůstalo 20 dětí, které spojuje stejná myšlenka, ta se pro většinu z nich stává životním stylem – skauting. Děti, které v oddíle máme, jsou momentálně v období dospívání ve věku 13 – 15 let.

Akce, které pořádáme, jsou různého charakteru. Spolupracujeme s hradem Sovinec, kam jezdíme pomáhat s údržbou hradu, jezdíme na naše tábořiště, které zvelebujeme, také občas nasedneme na autobus a jedeme na zajímavé místo, které využijeme k delší túře. Mezi

vánočními svátky rozdáváme lidem betlémské světlo, v lednu pomáháme Charitě s tříkrálovou sbírkou, v jarním období se zapojujeme do akce „Uklidme Česko“. V letních měsících pořádáme výpravy na kolech, na raftech, či na lanech. Čtyřikrát do roka jedeme na víkendovou výpravu na chatu, kde plníme skautské odborné zkoušky a učíme děti nové věci ze světa skautingu. Prvních deset dní v červenci, po ukončení školního (skautského) roku, trávíme na našem oddílovém táboře, ten bývá pro všechny největším zážitkem z celého roku.

## 5. Tábor 2016

Tábor se v roce 2016 opět uskutečnil na již zmiňovaném tábořišti Hoštejn – Březná. Tábořiště nás spojuje nejen díky tomu, že Junák Šternberk má ve vlastnictví táborové stavby, ale i díky krásné přírodě, která je kolem nás. Tábořiště se nachází přibližně tři kilometry od vesnice Hoštejn a přibližně dva kilometry od vesnice Drozdovská Pila, která je na jaře známá, jako bledulová oblast. Kolem tábořiště protéká řeka Březná, ve které často pozorujeme život říčních živočichů, jako jsou raci, či pstruzi. Tábořiště se nachází v údolí a kolem dokola jsou lesy. Na louce je dřevěná chata, která slouží k celoročnímu provozu pro návštěvníky tábořiště, dále se na tábořišti nachází táborová kuchyně s jídelnou, tyto dvě stavby jsou v provozu pouze přes léto na táborech. Děti byly na táboře ubytované ve stanech s podsadou po dvou. Kapacita tábořiště je v létě dvacet stanů.

V roce 2016 se našeho skautského tábora zúčastnilo 28 dětí a 9 vedoucích. Děti byly na táboře rozděleny na tři družiny. Celotáborová hra, kterou v mé bakalářské práci popisuji, byla určena pouze pro dvě družiny, pro 18 dětí. Třetí družina, ve které byly děti od 6 do 10 let, měla vlastní celotáborovou westernovou hru. V průběhu tábora probíhalo několik her i aktivit, kde se společně setkávaly děti mladší i starší dohromady.

Celotáborová hra, která nás po celou dobu doprovázela, nebyla jediným táborovým programem. V případě, že nebyla na programu celotáborová hra, dětem jsme naplánovali například sportovní utkání, výrobu rukodělných činností, manuální práce, nebo zdokonalování skautských dovedností, či plnění skautských odborných zkoušek. Po celou dobu tábora měly děti zákaz používání mobilních telefonů a jakékoliv elektroniky. Komunikace mezi dětmi a jejich rodiči probíhala pouze psaním dopisů.

Vedoucí, kteří se tábora zúčastnili, jsou dobrovolníky naší organizace. Vedoucí na táboře zastávali následující: tři vedoucí družin, do kterých byly děti rozděleny, zdravotnice tábora, kuchař, hospodář, vedoucí tábora, zástupce vedoucí tábora, instruktor.

### 5.1 Táborový program dne

- 6:00 – Poslední hlídka budila službu dne (Noční hlídky byly na táboře od půlnoci, děti se střídaly v hlídání tábora po dvojicích po dvou hodinách. Služba dne, která pomáhala s přípravou jídel v kuchyni, měla na starost zatápění v kotlích, vztyčovala vlajku, pomáhala s úklidem v táboře. O službu dne se staraly čtyři děti.)

- 6:15 – Služba dne budila vedoucí tábora (Vedoucí tábora připravovala program na následující den.)
- 6:45 – Služba dne budila kuchaře (Kuchař začínal s přípravou jídel na následující den s pomocí služby dne.)
- 7:30 – Budíček! (V tento čas vstával zbytek tábora, budíček byl prováděn různými způsoby.)
- 7:35 – Rozcvička a lachtan (Děti si mohly vybrat, zda jejich den začne krátkým zacvičením, nebo otužováním v řece – lachtan.
- 7:55 – Úklid ve stanech, hygiena
- 8:15 – Snídaně
- 8:40 – Ranní nástup ve skautských krojích, vztyčování vlajky (Na ranním nástupu se scházeli všichni členové tábora po družinách, včetně vedoucích. Na nástupu probíhalo vyhodnocení večerních her, oznamoval se rozkaz dne na následující den, dělali jsme skautské zvyky, jako bylo zasekávání sekery a zpěv junácké hymny při vztyčování vlajky ČR na stožár.)
- 8:50 – Vlajka čistoty (bodování pořádku ve stanu)
- 9:00 – První dopolední program
- 10:30 – Dopolední svačina
- 10:40 – Druhý dopolední program
- 12:15 – Fitka, příprava na oběd (Fitka byla krátká sportovní hra pro všechny členy tábora, v přípravě na oběd si děti umyly ruce, nachystaly jídelní ešusy a služba pomohla v kuchyni.)
- 12:30 – Oběd (Oddílovou zvyklostí je, že se začíná obědovat, až když mají jídlo všichni, hromadně jsme si popřáli dobrou chuť.)
- Do 14:00 – Odpolední klid (V odpoledním klidu děti mohly odpočívat, hrát stolní hry, psát dopisy domů, služba pomáhala v kuchyni.)
- Od 14:00 – První odpolední program
- 16:30 – Odpolední svačina
- 16:40 – Druhý odpolední program
- 18:00 – Zpívánky (S táborovými zpěvníky jsme se scházeli u táborového ohniště a zpívali jsme písně s doprovodem hudebních nástrojů.)
- 18:35 – Příprava na nástup ve westernových kostýmech (Všichni členi tábora, včetně vedoucích měli s sebou na táboře kostým kovboje.)



- 18:45 – Večerní nástup (Večerního nástupu se účastnili všichni členové tábora, bylo zde zhodnocení a vyhodnocení aktivit, stahovala se vlajka ČR ze stožáru, při které se zpívala státní hymna.)
- 19:00 – Fitka, příprava na večeri
- 19:15 – Večeře
- 19:30 – Večerní program
- 21:45 – Příprava na večerku (Ještě před osobní hygienou se všichni členové tábora sešli před stožárem a zpívali jsme na dobrou noc mezinárodní skautskou večerku.)
- 22:00 – Večerka
- 22:15 – Zhasnuto!

## 5.2 Příběh celotáborové hry

Každý kovboj sní o tom, aby měl nejlepší zbraně, nejrychlejšího koně, a aby on a jeho kamarádi byli nejslavnějším kovboji široko daleko. Kovboj sní o životě v bohatém městě a slovo strach je pro něj neznámým pocitem, jelikož jeho neskutečná odvaha, vysoké sebevědomí a síla mu nedovolí mít z něčeho pocit strachu, či obavy. Město Western Ghost town, jiným názvem centrum divokého západu, je místem, kam se na začátku července sjeli táborníci ze skautského oddílu. Western Ghost town je nejvyhledávanější město široko daleko, které je výjimečné originálními westernovými stavbami, slavnými osobnostmi, které zde žijí, rychlými koňmi a několika vyhlášenými bary.

Šerif, velký pán tohoto města si myslí, že má vše pod kontrolou. Jeho přehnaně vysoké sebevědomí, které ho v žádné situaci nezastaví, šokuje zpráva, kterou se dozvídá po příjezdu táborníků. Do rukou se mu dostává nemilá zpráva z centrálního domu Westernu, ze které se dočte, že dokonalost jejich slavného westernového města začíná upadat. Řadu let se ve Western Ghost town nic nezměnilo, nepřibyla žádná nová stavba, ani nic atraktivního pro návštěvníky, kteří se do tohoto města vždy rádi vraceli. Šerif má deset dní na to, aby provedl rozšíření svého města o další westernové kolonie. Šerif z této zprávy dostává strach, bojí se, že jeho město ztratí titul výjimečnosti a lidé na něj zapomenou, ihned proto svolává městskou radu.

Městská rada probíhá v baru u slavného Billyho, šerif si uvědomuje, že pýcha a pohodlnost všech významných osobností jeho města nestačí k tomu, aby dosáhl desetidenního cíle, který mu byl nařízen. Po dlouhé diskuzi přichází k nápadu, že vyhlásí konkurz. Návštěvníky, kteří do jejich města přijeli, rozdělí do tří westernových osad (družin), každá

osada bude mít v čele svého vedoucího – hvězdu z Western Ghost town, která na ně bude celou dobu dohlížet a bude je provázet typickým westernovým životem.

Každá osada bude mít za úkol začít budovat nové kolonie ve městě, na které budou dostávat finanční prostředky, založené na jejich snaze v průběhu desetidenního pobytu ve Western Ghost town. Nejlepší družina bude poté zvolena novou městskou radou ve Western Ghost town a nynější slavné osazenstvo půjde do penze. I přes nespokojenost některých jedinců městské rady si nakonec všichni členové připijí Kolalokou, nápojem, který je k dispozici jen v tomto městě. Šerif oznamuje návštěvníkům osazenstvo, které bude součástí každé osady.<sup>94</sup>

### **5.3 Cíle celotáborové hry**

Celotáborová hra byla zaměřena na rozvoj týmové spolupráce, rozdělení jednotlivých úkolů ve družině a posílení vztahů mezi členy tábora. Některé hry by se neobešly bez pomoci všech členů družiny. Dalším cílem etapových her bylo zlepšení tábornických a skautských dovedností, především orientace v terénu, šifrování a pobyt v přírodě.

Další cíle jednotlivých her byly zaměřeny na rozvoj zručnosti, logického myšlení, kreativního myšlení, tréninku pozornosti a zlepšení fyzické zdatnosti.

### **5.4 Město Western Ghost town**

Tábořiště představovalo město, které bylo na začátku označeno velkou cedulí „Vítejte ve Western Ghost town“, na konci tábořiště byla cedule, která oznamovala konec města Western Ghost town.

#### **Pojmenování míst v tábořišti**

- General store – chata pro vedoucí, kterou děti nevyužívaly. Po celou dobu tábora měly děti vstup do chaty zakázán. V chatě byly veškeré pomůcky na program a probíhaly zde táborové rady vedoucích.
- Banka – táborová dřevárna. Banka byla otevřená každý den po večerním nástupu. Osady zde dostávaly táborové peníze, za které si později kupovaly jednotlivé domy do jejich městské kolonie, které tvořily.
- Bar – táborová stavba baru na tábořišti. V tomto baru se odehrávala většina táborových scének, které hrály vedoucí. Do baru byla po večerním nástupu pozvána družina, která byla v ten den nejlepší a probíhala zde jejich osadní rada. Za odměnu je zde obsluhoval Billy, který jim naléval Kolaloku a rozdával sladkou odměnu.

---

<sup>94</sup> Inspirace na celotáborovou hru je z filmu Limonádový Joe, z karetní hry Bang, z westernového městečka v Boskovicích.

- Boleplac – stan, který byl určený pro nemocné. Stan obýval nemocný, kterému zdravotní stav neumožnil být mezi ostatními dětmi.
- Steak house – táborová kuchyně. V táborové kuchyni se připravovala a vydávala jídla. Do kuchyně mohly jen povolané osoby a služba dne.
- Saloon – táborová jídelna. Zde probíhalo hromadné stravování. V případě nepříznivého počasí se jídelna používala ke hrám, diskuzím apod.
- El bobko, la bobka – pánské a dámské záchody.
- V ráji – táborové sprchy a umývárna.
- El medico – zdravotnický stan. Zde probíhalo ošetření ran a podávání léků.
- Šerif – stan šerifa, kterým byla vedoucí tábora.
- Lázně – místo u řeky, kde byl vstup na táborového lachtana – ranní otužování.

## 5.5 Postavy z Western Ghost town

Vedoucí na táboře tvořili městskou radu slavného města Western Ghost town. Každý vedoucí měl své westernové jméno a svůj typický citát, který vystihoval jeho táborovou funkci. Kovbojská fotografie každého vedoucího s jeho westernovým jménem byla umístěna v jídelně, fotografie jako celek znázorňovaly městskou radu. Těmito jmény se vedoucí oslovovali po celou dobu celotáborové hry, součástí jejich role byly také westernové kostýmy.

Šerif – „Nikdy nezklam!“ – vedoucí tábora

Wild Higgok – „Za cibuli život položím!“ – kuchař tábora

Patt Floyd Garret – „Peníze vždy zajistím, kovboje však znejistím!“ – hospodář tábora

Jesse James – „Brambory a kukuřici, seženu i na střelnici!“ – zásobovač tábora

Calamity Jane – „Vítr ve vlasech a dobrá parta, to je moje žhavá karta!“ – instruktorka

Buffalo Bill – „Humor a náplastí, to je moje!“ – zdravotnice

Billy – „Bezpečí a ochrana, to je moje povaha!“ – vedoucí osady

Belle Star – „Každé zlo odhalím a nepřítele se nebojím!“ – vedoucí osady

Annie Oakley – „Chůvu dělám ráda, jsem westernová máma!“ – vedoucí osady nejmladších

Významnou roli v celotáborové hře hrál i Limonádový Joe, který byl po smrti. Celá městská rada na něj často vzpomínala. Joe byl velký hrdina a vzor mladých kovbojů, také město proslavil Kolalokou. Kolaloka, která se dětem v průběhu tábora podávala, byla perlivá voda s ovocem.

Velitel celého divokého západu se jmenoval Boss Bean, ale v celotáborové hře jsme se o něm pouze zmiňovali, byl velmi zaneprázdněn a návštěvu do města za celou dobu nestihl, posílal městské radě vzkazy.

## **5.6 Tvoření kolonií**

Na začátku tábora dostala každá táborová osada plán s dvaceti budovami. Jejich úkolem v průběhu tábora bylo vymýšlení budov, které v jejich nově vzniklé kolonii chtěly vybudovat. Díky novým atraktivním budovám mohli zvýšit návštěvnost pro celé město. Po večerním nástupu byla otevřená banka, kde si děti vyzvedávaly peníze, které si ukládaly do osadního trezoru ve svých sídlech. Po večerním nástupu probíhaly osadní rady, kde se všichni členové osady domlouvali, jakou budovu chtějí koupit. V průběhu rady se členové osady měli shodnout na atraktivním využití budovy, vyplnit žádost o koupi a poté se v bance setkali se Šerifem, kterému svůj nápad prezentovali. V případě libosti jim Šerif využití budovy schválil.

Po schválení se osada se Šerifem domluvila na ceně, za kterou si budovu mohla koupit do své kolonie. Osadníci mohli Šerifa uplácet různými dary, tím se jim podařila výhodnější koupě budovy. Po zaplacení si osady zaznačily budovu do plánu kolonie a osada si uschovala doklad o zaplacení budovy, který jim Šerif v bance po přijetí táborových peněz vydal.

## **5.7 Táborové hodnocení**

Hodnocení bylo na táboře tvořeno několika způsoby, jednalo se o hodnocení jednotlivců a o hodnocení osad. Vyhodnocení her, soutěží, dalších aktivit osad a jednotlivců probíhalo na ranním a večerním nástupu. Jednotlivci, kteří se v soutěžích umístili na prvních třech místech, dostali malý diplom, který si lepili do skautského zápisníku, k tomu dostali malou sladkou odměnu.

Každý člen tábora měl svou bodovací kartu, která představovala hrací kartu, kde bylo napsáno jeho jméno. Každé z dětí sbíralo na kartu body v podobě razítek z aktivit, které byly určeny pro jednotlivce. Všechny karty po dobu tábora visely na táborové nástěnce v jídelně. Za první místo dostalo dítě čtyři razítka, za druhé místo tři razítka, za třetí místo dvě razítka a ostatní dostali jedno razítko.

Každá osada měla své bodování. Bodování bylo v podobě westernového města znázorněno na papíře, kde byly prázdné bubliny na zapisování bodů z her i mimo celotáborovou hru. Osada, která se umístila na prvním místě, dostala pět bodů, osada na druhém místě dostala čtyři body.

K táborovému hodnocení sloužil pro zpestření i herní plán. Herní plán byl namalovaný na velkém prostěradle. Z jedné poloviny bylo namalované město Western Ghost town,

z druhé poloviny byly namalované malé domy, které představovaly rozšíření města. Každý dům měl bílou stěnu. Stěny domů se vymalovávaly podle barev osad, které zvítězily v celotáborových hrách.

## **5.8 Další zajímavosti k celotáborové hře**

Vedoucí se na celotáborovou hru sjížděli na koních, kteří byli vyrobení z kartonu a upevnění na tyči, tyč představovala sedlo koně.

Po celou dobu tábora byl v táborové jídelně umístěný foto koutek, který děti mohly využívat v odpoledním klidu. Na foto koutek bylo použito velké malované prostěradlo s westernovými kresbami a hláškami, napsanými v papírových bublinách na špejli.

Westernová pošta byla dalším doplňkem celotáborové hry. Poštovní schránka pomalovaná westernovými kresbami se vybírala každý den během odpoledního klidu. Mezi členy tábora díky různým vzkazům vznikla táborová pošta.

## 6. Program letního tábora

Den	První dopolední program	Druhý dopolední program	První odpolední program	Druhý odpolední program	Večerní program
První			Příjezd na tábořiště, organizační věci	První etapa – nové kolonie ve Western Ghost Down	Zahájení tábora, noční hra
Druhý	Druhá etapa – osadní místo	Druhá etapa – osadní místo	Třetí etapa – vlajka města	Táborové rekordy	Tábornické dovednosti – olympiáda, noční přepad tábora
Třetí	Rukodělné činnosti	Sportovní utkání v softballu	Čtvrtá etapa – westernové symboly	Čtvrtá etapa – westernové symboly	Čtvrtá etapa – westernové symboly
Čtvrtý	Pátá etapová hra - westernoví zločinci	Pátá etapová hra - westernoví zločinci	Šestá etapová hra – síla osadních koní	Návštěva místního koupaliště	Skautská metodika, uzlování, karetní hry
Pátý	Sedmá etapová hra – sedmero léčivých bylin	Sedmá etapová hra – sedmero léčivých bylin	Kufr, odpočinkové hry	Výlet na přespání pod širým nebem	Přespání pod širým nebem, noční hra
Šestý	Pokračování výletu z přespání, tábornické dovednosti	Pokračování výletu, vaření obědu na ohni	Osmá etapová hra – zasloužené prémie	Hry v bazénu, návrat do tábora z výletu	První pomoc v terénu – ošetřování zraněných
Sedmý	Celodenní výlet na bazén do Zábřehu na Moravě	Celodenní výlet na bazén do Zábřehu na Moravě	Celodenní výlet na bazén do Zábřehu na Moravě	Plnění skautské zkoušky 24 hodin na stromech	Plnění skautské zkoušky 24 hodin na stromech
Osmý	Plnění skautské zkoušky 24 hodin na stromech	Plnění skautské zkoušky 24 hodin na stromech	Plnění skautské zkoušky 24 hodin na stromech	Plnění skautské zkoušky 24 hodin na stromech	Devátá etapová hra – záchrana světla
Devátý	Výroba táborových trik	Desátá etapová hra – lov potravy	Jedenáctá etapová hra - Aréna	Příprava závěrečného ohně, dvanáctá etapová hra – rozloučení	Závěrečný oheň, vyhodnocení, táborová hostina, stezka odvahy
Desátý	Balení věcí, úklid tábořiště	Balení věcí, úklid tábořiště	Odjezd domů		

## **6.1 Etapové hry**

Etapovými hry jsou v mé bakalářské práci značeny jednotlivé hry, které patřily do příběhu celotáborové hry. Každá etapová hra začínala motivací ke hře, která byla hrána scénkou vedoucích ve westernových kostýmech. Většina scének se odehrávala v táborovém baru, který jsme si postavili na tábořišti k těmto účelům. Cíle jednotlivých etap popisují, na co byly jednotlivé etapy zaměřeny. V popisu etapové hry jsou napsané pravidla hry, které byly vysvětleny dětem před zahájením samotné hry.

Pomůcky, které byly k jednotlivým hrám použity jsou napsané pod popisem hry, stejně jako prostředí, ve kterém jsme danou hru v průběhu tábora realizovali. Poslední částí každé etapové hry je reflexe. Reflexe byly na táboře realizovány různými způsoby.

### **6.1.1 První etapa celotáborové hry – nové kolonie ve Western Ghost town**

#### **Motivace**

Do táborového baru přijel na koni Šerif, který s nadšením otevřel dopis, který dostal od Bossa Beana. Vztekem a rozčilením po přečtení dopisu, nechal Šerif svolat radu města, aby jim oznámil nešťastné sdělení, které se týká jejich města.

Městská rada byla touto informací zaskočená a nechtěla této nemilé události uvěřit. Nikdo nevěřil tomu, že dokonalé a nejlepší město Western Ghost town, by mělo být horší, než nejlepší. Rada města usilovně přemýšlela nad věcmi, které by se mohly ve městě zlepšit a vybudovat. Po krátké diskuzi si rada města plácla na to, že vytvoří dvě nové osady, které jejich město rozšíří o nové městské kolonie, nejlepší osada se po splnění desetidenního cíle stane novou radou města.

Šerif oznámil složení členů do nově vzniklých osad a sdělil osadníkům první úkoly. Radě města nebylo lhostejné, s kým má ve městě čest, proto chtěla, aby se osady představily tím nejlepším, čím mohly Western Ghost town proslavit. Název osad, jejich hymna a vlajka byla dalším nezbytným úkolem, který měly jednotlivé osady vytvořit.

#### **Cíl**

Cílem úkolů, které děti po družinách plnily, byly družinové činnosti, které jsou součástí téměř každého skautského tábora. Proč byly jednotlivé úkoly důležité? Vymyšlení názvů družin - tento název používala družina do konce tábora. Cílem návrhu osadní vlajky byl návrh na táborovou vlajku, která se používala na nočních hlídkách. Cílem scénky bylo vtažení do děje města Western Ghost town všech členů tábora a cílem hymny byla soudržnost družiny,

hymnou se zahajovali ranní a večerní nástupy, popřípadě si hymnu zpívala vítězná družina pro radost v průběhu táborového dne.

### **Popis úkolů**

- Úkolem každé osady bylo vymyšlení názvu jejich osady. Jméno osady družiny používaly celý tábor a jejich kolonie, které v průběhu tábora tvořily, dostaly jména po jejich osadě.
- Druhým úkolem byl návrh jednoduché vlajky osady, který měl co nejlépe vystihovat název osady. Dětem bylo doporučeno, aby byla vlajka co nejjednodušší.
- Třetím úkolem bylo představení kolonie. Formou scénky si každá osada připravila krátké představení členů v týmu. Představili se členové osady, kteří nezapomněli upozornit na všechny dobré vlastnosti a předvedli se ostatním, v čem byla jejich osada přínosem do rady města Western Ghost town.
- Čtvrtým úkolem bylo vymyšlení osadní hymny. Na hymnu děti použily melodie oblíbených písní, které přezpívali táborovými slovy.
- Posledním úkolem osad byla výroba knírů. Každá osada dostala na kloboukové gumičce navázanou bílou vlnu o délce patnácti centimetrů. Členové osady si z toho měli vyrobit osadní kníry – všichni členové je měli stejné. Mohli si je nabarvit, ostříhat, učesat apod.

### **Pomůcky**

Papíry, propisky, barvy, pastelky, fixy, nůžky, dopředu připravené kníry, dopředu připravené westernové kulisy, kostýmy.

### **Prostředí**

Příprava jednotlivých úkolů probíhala v táborové jídelně, na louce a u ohniště. Družina si vybrala místo, kde se jí dobře pracovalo.

### **Reflexe**

V průběhu vymýšlení družinových úkolů jsem se zaměřila na spolupráci členů ve družinách. Děti plnily úkoly zodpovědně a s nadšením. Jejich výstupy u zahajovacího ohně, kde prezentovaly vše, co si připravily, byly výborné. Družinové vedoucí, kteří se na večerní poradě vyjadřovali k plnění úkolů v jejich družinách, si přípravu i průběh úkolů pochvalovali.



## **6.1.2 Druhá etapa celotáborové hry – osadní místo**

### **Motivace**

Šerif přijel do táborového baru, kde na něj čekali vedoucí osad – Billy a Belle Star. Obsluhou v baru byl nejlepší barman Buffalo Bill, který všem nabízel Kolaloku. Rada města si pochvalovala nové osady, které vznikly ve Western Ghost town.

Městská rada byla nadšená neuvěřitelnými schopnostmi jednotlivých členů osad, o kterých se dozvěděli v průběhu představování. Městská rada oznámila osadám, že hry a úkoly byly po celou odměňovány penězi, za které si kupovali jednotlivé pozemky do jejich kolonií. Členové rady města Western Ghost town byli milovníky peněz. Začali obavy o peníze, které byly určeny pro osady. Peníze určené na stavbu nových kolonií byly opravdu jen na stavbu? Billy a Belle Star si stěžovali, že chudáci osady neměli vlastní bar, proto Šerif rozhodl, že by bylo dobré, aby každá osada začala s první stavbou, kterou bylo jejich osadní sídlo. Součástí sídla každé osady měli být stáje, bar, zasedací místo pro celou osadu, trezor na peníze.

### **Cíl**

Cílem táborových staveb družin bylo zvýšení zručnosti, manuální práce, rozvoj fantazie. Táborové stavby, které družiny postavily, využívaly do konce tábora na jejich družinové porady. V průběhu tábora si děti samy zdokonalovaly jejich stavby různými vychytávkami.

### **Popis**

- Úkolem byla výroba sídla, které v průběhu celého tábora sloužilo jako místo pro jejich osadní porady. Sídlo se nacházelo na začátku lesa, ke stavbě děti mohly použít jakýkoliv dostupný materiál z tábořiště a blízkého okolí.
- Ve družinovém sídle, děti měly za úkol vytvořit: trezor, do kterého si ukládaly peníze. Dalším úkolem bylo zasedací místo, kam usedla celá jejich osada. Před stavbou měly děti utvořit stáj pro koně, neměly zapomenout ani na bar, který také musel být v jejich příbytku. Další věci, které děti v jejich sídlech vyrobily, byly na jejich fantazii.

### **Pomůcky**

Kladívka, pily, hřebíky, provázky, lopaty, krumpáče, pracovní rukavice, papíry, barvy, přírodní materiál.

### **Prostředí**

Okraj lesa byl ideálním prostředím na stavbu táborových staveb.

### **Reflexe**

V průběhu táborových staveb šla vidět velká spolupráce všech členů družiny. Šlo vidět, že jsou děti sešrané z jejich celoroční činnosti v oddíle. Překvapovala mě jejich nápaditost, při

kteře jsem se dozvěděla, že kdyby mohly, nejraději by na tábořišti vše přestavěly. Téměř všichni vedoucí byli zapojení do táborových staveb, dbali jsme na zvýšenou pozornost při práci s nástroji.

Po uplynutí časového limitu, který byl stanoven na stavbu, proběhla prezentace sídel. Družiny prezentovaly jejich sídla vedoucím a druhé družině. Děti upozorňovaly na všechny vychytávky, které byly v jejich sídlech. Obě sídla byla nápaditá a skvěle vymyšlená.

### **6.1.3 Třetí etapa celotáborové hry – vlajka města**

#### **Motivace**

Hospodář tábora Patt Foyd Garret si prohlížel knihu závad města Western Ghost town. Patt Floyd Garret si stěžoval na počet závad, se kterými nikdo nic nedělá, ostatní členové města nad vším mávli rukou. Největší odcizení se stalo přesně před čtrnácti lety, kdy neznámý Třetí etapa celotáborové hry – vlajka města

#### **Motivace**

Hospodář tábora Patt Foyd Garret si prohlížel knihu závad města Western Ghost town. Patt Floyd Garret si stěžoval na počet závad, se kterými nikdo nic nedělá, ostatní členové města nad vším mávli rukou. K největšímu odcizení došlo přesně před čtrnácti lety, kdy neznámý bandita ukradl přímo před General store městskou vlajku. Jediný, kdo měl pochopení pro jeho stížnost, byl Šerif, kterého věčné nicnedělání městské rady přestalo bavit. Patt Floyd Garret se obrátil na osady s obchodní nabídkou. Osady vyrobily městu vlajky a město je finančně ohodnotilo podle jejich představ.

#### **Cíl**

Cílem této etapové hry byla týmová spolupráce, rozdělení úkolů ve družině, zábava, výtvarné cítění, posílení vztahů ve družině. Překreslit původní návrh družinové vlajky ve větším rozlišení, který zůstal v „ateliéru“, bylo dobré i na procvičování paměti dětí. Vlajky, které družiny namalovaly, byly využity na označení tábořiště. Vlajky na skautském táboře sloužily zejména v noci, kdy je měla noční hlídka střežit před nepřáteli.

#### **Popis**

Část louky, kde jsme tuto hru realizovali, byla rozdělena na dvě části pro každý tým. Start, který byl označen kuželkou, představoval „skicovnu“. Ve „skicovně“ vysel návrh vlajky družiny, který si děti navrhly předchozí den, základní paleta s barvami (červená, modrá, zelená, černá, žlutá) a klobouk s lístky, na kterých byly napsány části těla (prst, nos, brada, palec u nohy, pata, loket).

Přibližně padesát metrů od startovní kuželky byla druhá kuželka, tato část byla nazvaná „ateliérem“. U druhé kuželky, která představovala „ateliér“ byl postavený velký stojan z lešení, na kterém bylo připevněno malířské plátno. V „ateliéru“ děti překreslovaly jejich původní návrh vlajky.

Hra probíhala tak, že se obě družiny seřadily ve své „skicovně“. Po odstartování hry si jeden z družiny vylosoval v klobouku lístek s částí těla. Tu část těla, kterou si vylosoval, potřel barvou, podíval se na návrh vlajky a snažil se co nejdříve dostat do ateliéru, kde namaloval část vlajky, kterou si vybral, dokud mu zbyla na konkrétní části těla barva. V případě, že si hráč vylosoval bradu, palec u nohy, nebo patu, mohl s ním běžet druhý hráč, který mu mohl pomáhat při cestě, nebo při navigaci kresby v „ateliéru“. Poté, co se hráč vrátil z „ateliéru“ zpět do „skicovny“, mohl jít na řadu další člen družiny, který opakoval stejný hrací proces, jako první hráč. Hra skončila, jakmile obě družiny domalovaly jejich původní návrh vlajky na velké plátno.<sup>95</sup>

### **Pomůcky**

Čtyři kuželky na označení „skicovny“ každého týmu a „ateliéru“ každého týmu, akrylové barvy (červená, modrá, zelená, černá, oranžová), štětec na vybrané části těla, připravené lístky s částmi těla, klobouk, dva dopředu připravené stojany s malířskými plátny, lavory s vodou na smytí barvy a vypláchnutí štětce.

### **Prostředí**

Hru jsme realizovali na rovné louce, nedaleko řeky.

### **Reflexe**

Po domalování družinových vlajek měly děti za úkol na druhou stranu malířského plátna vyjádřit pocit, jak se jim hra líbila.

Pocity děti vyjádřily pomocí namalovaných výrazů obličeje, které malovaly prsty. Namalovat mohly tři druhy výrazů obličejů, podle toho jak se jim hra líbila.

Usmívající výraz – hra se líbila, neutrální výraz – hra byla nic-moc, mračící výraz – hra se mi nelíbila. Při vyhodnocování jsem zjistila, že 85% dětí zvolilo při reflexi usmívající výraz a 15 % dětí zvolilo neutrální výraz a to hlavně z důvodu, že pokaždé malovaly palcem u nohy, nebo patou a měli pocit, že tím zkazily družinovou kresbu.<sup>96</sup>

Při celkovém hodnocení jednotlivých týmů jsme hodnotili spolupráci skupiny a to, jak se původní návrh vlajky podobal konečné kresbě v „ateliéru“.

---

<sup>95</sup> NEUMAN, Jan. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*. Vyd. 7. Praha: Portál, 2014, s. 319.

<sup>96</sup> Tamtéž.

## 6.1.4 Čtvrtá etapa celotáborové hry – westernové symboly

### Motivace

Rada města si libovala v tom, jak jim Western Ghost town rozkvétá před očima. Každá osada postavila ve své kolonii první budovy. Šerif s kuchařem Wild Higkokem si byli zacvičit v nově otevřené posilovně a vedoucí osad Billy s Belle Star byli vyzkoušet novou střelnici. Bylo skvělé, že se město začalo rozvíjet, ale bylo již na čase vyzkoušet si v různých dovednostech i mladé kovboje, kteří již několik dní obývali jejich město. Rada města poslala osady na cestu kolem Western Ghost town. Úkolem osad bylo zjistit překlad tajných symbolů jejich města, které zjistily po cestě, pokud ovšem nezabloudily a šly správným směrem. Šerif dal každé osadě čtyřicetpět symbolů, ke kterým měly družiny hledat po cestě překlad a pokusit se o správné přiřazení symbolu. Symboly, které Šerif osadám rozdal, byly tajnými signály před nepřáteli jejich města.

### Cíl

Cílem této etapové hry byla orientace v terénu. Dalším cílem hry byl trénink pozornosti, skupinová spolupráce, zlepšení fyzické zdatnosti a stmelování skupiny při plnění úkolů na jednotlivých stanovištích v průběhu cesty.

### Popis

Družiny měly za úkol vydat se na cestu, která byla dlouhá dvanáct kilometrů, byla nachystána v okolí tábořiště a vedla přes zajímavá poutní místa. Trasa byla značená fáborky a po cestě bylo pro družiny připraveno šest stanovišť, na kterých družiny plnily připravené úkoly.

Před odchodem z tábora dostala každá družina čtyřicet pět namalovaných westernových symbolů. V průběhu označené cesty děti nacházely mimo fáborky i napsaná slova, která znamenala překlad symbolů (jako překlad bylo napsáno jedno slovo – například láska, kuň, pistole). V případě, že družina našla překlad, úkolem bylo zkusit ho správně přiřadit k westernovému symbolu a napsat si ho k danému symbolu, na kterém se družina shodla. Tyto symboly dostala družina od Šerifa v průběhu hraní scénky. Při příchodu zpět do tábora každá družina odevzdala seznam se čtyřiceti pěti symboly, které dostala na začátku, společně s přiřazenými překlady, jenž v průběhu cesty družina našla.

Další doprovodnou soutěží v průběhu cesty byla fotosoutěž. Při odchodu z tábořiště dostala družina seznam, kde byly napsaná místa, kde se má vždy celá družina vyfotit. Fotosoutěž obsahovala tyto body: fotografie s náhodným kolemjdoucím, fotografie na koni, fotografie se zvířetem, fotografie pořízená u pomníku Háječka, fotografie na stromě, umělecká fotografie, fotografie z vody, fotografie dobrý skutek, fotografie vlastní fantazie.

Družina se fotila na fotoaparát vedoucího družiny, který po příchodu zpět do tábora odevzdala na vyhodnocení.

### **Stanoviště v průběhu cesty**

**1. Lesní štafeta** – v lese na stromech bylo připevněno deset papírů, na každém z nich bylo popořadě napsáno číslo od jedné do deseti. Při vstupu do lesa byla umístěná startovní čára. Po odstartování mělo první dítě z družiny za úkol popořadě oběhnout všech deset stromů. Na každém papíru mělo dítě udělat fixou čárku, že ho navštívilo. Poté, co oběhlo všech deset stromů, se dítě vrátilo zpět na startovní čáru a předalo štafetu dalšímu hráči. Lesní štafeta se měřila na celkový čas celé družiny.

**2. Korýtko** – kartónová konstrukce z kobercové role byla rozřezána napříč a rozdělená na pravidelné krátké části o délce dvacet-pět centimetrů, tyto části se nazývaly korýtky. Na tomto stanovišti měly děti za úkol ujít dopředu vyznačenou trasu s korýtky a ping-pongovým míčkem. Každý z družiny dostal jedno korýtko, první hráč si stoupl na startovní čáru a po odstartování dal vedoucí ping-pongový míček do prvního korýtko. Ostatní hráči museli postupně nadbíhat s korýtky, která dávali těsně k sobě, tím vytvořily cestu pro ping-pongový míček. Družina měla za úkol ping-pongový míček přes korýtko dostat k cílové čáře. Pokud v průběhu míček spadl na zem, celá družina se vrátila ke startovní čáře a úkol opakovala znovu. Děti měly zakázáno korýtko pokládat na zem. Tento úkol se měřil na čas, který se zastavil v okamžiku, kdy se míček dostal za cílovou čáru. Před plněním úkolu měla družina dvě minuty čas na domluvení strategie, pořadí a zkoušku.

**3. Věž z kostek** – družina měla za úkol postavit věž z kostek, která měla být složena minimálně z osmi kostek. K dispozici byly dřevěné kostky deset krát deset centimetrů. V průběhu plnění úkolu měly děti zakázáno dotýkat se rukou kostek. Kostky na sebe mohly dávat pouze pomocí připravené gumičky s navázanými provázky. Na gumičce bylo navázáno osm provázků, každý provázek byl dlouhý jeden metr a každý hráč musel svůj provázek držet na konci. Všech osm hráčů při napnutí všech provázků zaráz gumičku roztáhlo, tím ji mohli navléknout na kostku, kterou chtěli dát na věž a kostku tímto způsobem různě přesouvat z místa na místo. V případě, že družině kostky popadaly, pokračovaly děti ve stavbě dál. Úkol se měřil na čas, který se stopl v momentě, kdy stála věž z osmi kostek. Před odstartování času měla družina dvě minuty na domluvení strategie a na zkoušku práce s gumičkou a provázky.

**4. Střelba** – na tomto stanovišti děti střílely lukem a vzduchovkou. Každý člen družiny měl pět výstřelů ze vzduchovky na terč a pět střelb šípem z luku na střelnici. Družina byla ohodnocena celkovým součtem bodů ze střelnice a terče.

**5. Kruh s čísly** – na louce byl z lana vytvořen velký kruh, ve kterém byly rozházená čísla od jedné do třiceti. Přibližně deset metrů od kruhu byla startovní čára, na kterou se všechny děti z družiny postavily zády ke kruhu a měly po odstartování za úkol hledat čísla v kruhu postupně od jedné do třiceti. Děti z družiny se střídaly štafetově, poté co doběhl první, který hledal první číslo, vrátil se zpět na startovní čáru, vyběhl druhý, který hledal další číslo popořadě. Tímto způsobem se děti střídaly do doby, než našly všechna čísla. Časový limit na splnění tohoto úkolu byl jedna minuta, pokusy měly družiny tři. Před odstartováním času měla družina dvě minuty na promyšlení taktiky.

**6. Kriket** – na tomto stanovišti měly děti za úkol zjednodušené pravidla hry kriket. V trávě na rovném terénu bylo připraveno sedm branek, startovní a cílová čára. Děti v družině měly střídavě za úkol odpalem kriketového míčku pomocí kriketové hole odpálit míček do všech sedmi branek za co nejméně úderů. Děti se střídaly po jednom úderu a počítaly si celkový počet úderů od startovní čáry až k cílové čáře.<sup>97</sup>

### **Pomůcky**

Dopředu namalované westernové symboly – dvě série, dopředu připravená slova westernových překladů, fáborky, připínáčky, propisky, dopředu připravený seznam na fotosoutěž, fotoaparáty, čísla napsaná na papírech od jedné do deseti – dvě série, kuželky, dopředu připravená korýtka, ping-pongový míček, dřevěné kostky, dopředu připravená gumička s navázanými provázky, dva terče, střelnice, luk, šípy, vzduchovka, diabolky, lano, dopředu připravená čísla od jedné do třiceti napsaná na lístkách, kriket, stopky.

### **Prostředí**

Stanoviště byla připravená v průběhu vyznačené cesty. Na lesní štafetu byl ideálním prostředím les, na korýtka jsme zvolili polní cestu, stanoviště věž z kostek byla umístěna téměř na paloučku, podobně byla umístěna i střelba. Kruh s čísly byl na louce a kriket také.

### **Reflexe**

Po návratu do tábořiště byla řízená reflexe. Každého týmu jsem se zeptala na dvě dopředu připravené otázky. První otázkou jsem se zajímala o spolupráci, jak se jim na jednotlivých stanovištích spolupracovalo a jestli byla spolupráce obtížná. Odpovědi byly

---

<sup>97</sup> Kriket. *Kriket* [online]. Praha: SmartAddons.Com, 2017 [cit. 2017-04-20]. Dostupné z: <http://www.kriket.cz/>

různé. Jako nejtěžší spolupráci označila jedna skupina stavění věže z kostek. U druhé družiny byla složitá spolupráce na stanovišti kruh s čísly, nepodařilo se jim tento úkol, ani do třetice, splnit do časového limitu jedné minuty. Vedoucí, kteří měli jednotlivá stanoviště na starost, hodnotili spolupráci na jejich stanovišti před dětmi. Závěrem se obě družiny shodly na tom, že spolupráce byla dobrá, stejně tak motivace v průběhu plnění úkolů, zároveň si družiny řekly, kteří členové by se mohli zlepšit a v čem.

Druhá otázka byla zaměřena na cestu. Zeptala jsem se, jak se dětem líbila cesta, kterou šly a jestli jim dělalo problém myslet na překlad, který měly po cestě hledat. Dětem se cesta líbila, některé měly problém s tím, že některé úseky byly hodně do kopce. Zároveň jsem se dozvěděla, že pro obě družiny bylo obtížné myslet na hledání překladů, některé překlady si vymyslely, nebo je upozornil jejich vedoucí, že překlad minuli.

Závěrem měly děti říci, které stanoviště se jim líbilo nejvíce a které nejméně. Největší úspěch měla věž z kostek a korýtka. Nejmenší úspěch mělo stanoviště lesní štafeta.

### **6.1.5 Pátá etapová hra – westernoví banditi**

#### **Motivace**

Jak už to ve světě bývá, tak ani ve westernu nebylo nikdy bezpečno. Při ranní vyjížděce na koních se rada města setkala se známou skupinou banditů, která postřelila Calamity Jane. Šerif s ostatními členy městské rady se shodl na tom, že je potřeba chránit před bandity naše nové obyvatele. Billy říkal, že i když si je někdo jistý, bezpečnost ve westernu není nikdy jistá! Deset nejzrádnějších gangů a jejich banditů mohlo být novým osadníkům ve městě Western Ghost town odhaleno, ale jen pod podmínkou, že v terénu využijí pouze svou paměť. Z bezpečnostních důvodů byl pro celé město vyhlášen ten den zákaz psaní, který platil na celé dopoledne na všech místech kromě Saloonu, který byl hlídán.

#### **Cíl**

Zapamatování jednotlivých banditů z gangů trénovalo paměť a pozornost. Vzájemná kontrola více členů jednoho gangu mohla zabránit v opravě zbytečných chyb, které mohly způsobit odečtení bodů při vyhodnocování této hry.

#### **Popis**

V tábořišti a jeho blízkém okolí bylo rozmístěno deset míst, kde se nacházely gangy nejznámějších westernových banditů. Všech deset míst bylo zaznačeno na mapě, která byla v táborové jídelně. Místa od sebe byla vzdálená nejdále jeden kilometr od tábořiště. Družiny měly za úkol navštívit všech deset míst známých gangů a zapamatovat si podobu jednotlivých

banditů v každém gangu. Počet banditů v gangu byl různý. Portrét každého z banditů se skládal ze šesti různých tvarů hlavy, uší, nosů, úst, vousů a vlasů.

V jídelně měla každá družina svůj záznamových arch, ve kterém byly napsány názvy jednotlivých gangů a jména banditů, kteří v gangu byli. Jména banditů byli napsané v tabulce, kam se do jednotlivých sloupců zapisovaly tvary hlavy, očí, nosů, uší, úst, vlasů a vousů.

Poté, co jednotlivec, či dvojice doběhla do určitého gangu, podívala se, jak bandité vypadají, běželi zpět do jídelny, kde měla každá družina vytisknutých šest obrysů hlav na tvrdém papíře. Dále měla každá družina vytisknuté všechny druhy očí, nosů, úst, vousů, uší a vlasů na průhledných fóliích. Každý tvar byl označen písmenem a číslem, stejně tak byly označené i obrysy hlav. Označení jednotlivých částí hlavy vypadalo tak, že například nos byl označen písmenem N (jako nos) a číslem jedna až šest (bylo šest variant různých nosů). Podobně byly značeny ostatní části obličeje, každá část byla označena písmenem, na které slovo začínalo a číslem jedna až šest.

Děti měly za úkol do záznamového archu zaznačit podobu konkrétního bandity seskládáním částí obličeje s daným číslem. Děti si v jídelně podobiznu ověřovaly skládáním fólií na vytisknuté obrysy obličeje, poté co si portrét bandity ověřily, jeho podobu napsaly do záznamového archu.

Body navíc děti mohly získat tak, že zjistily „kápa“ každého gangu. Každý gang měl na konci tabulky napsáno, že „kápo“ tohoto gangu měl oči jako bandita z jiného gangu, tím se dozvěděly, kdo by „kápem“ daného gangu mohl být.

Děti mohly běhat po jednotlivcích, nebo po dvojicích. Každý gang děti mohly navštívit, kolikrát chtěly. Hrací taktika se zapamatováním banditů záležela na strategii družiny. Hra končila po uplynutí časového limitu sto dvaceti minut. Poté družiny odevzdaly své záznamové archy Šerifovi na vyhodnocení.<sup>98</sup>

### **Pomůcky**

Dopředu vytisknuté záznamové archy, propisky, vytisknuté jednotlivé gangy s bandity, připínáčky, vytisknuté dvě série obrysů hlav, vytisknuté dvě série jednotlivých částí obličeje na fóliích, mapa s nákresem umístění gangů.

### **Prostředí**

Tuto etapovou hru jsme hráli v tábořišti a jeho blízkém okolí. Některé gangy byly zkomplikované složitější přístupností. Jeden z gangů byl například schovaný pod mostem.

---

<sup>98</sup> Inspirace na tuto hru byla použita z knihy Táborová dobrodružství od Asociace turistických oddílů mládeže ČR na straně 150.



## **Reflexe**

Již od začátku etapové hry mi připadalo, že děti hra baví. Ve družinách byl vidět velký zápal pro hru. Spolupráce jednotlivých členů v družině byla velká, děti si navzájem pomáhaly a portréty banditů po sobě kontrolovaly.

Po odevzdání záznamových archů měly děti za úkol domluvit se na hodnocení této hry, na stupnici od jedné do desíti – jedna byla nejméně, deset nejvíce. Podle toho, na kterém čísle se děti ve skupině shodly, měly po odstartování zakřičet „teď poznáme všechny bandity“. Síla křiku se odvíjela podle čísla, na kterém se shodly. Obě družiny se shodly na čísle deset a zakřičely to tak, že je bylo slyšet široko daleko.

## **6.1.6 Šestá etapa celotáborové hry – síla osadních koní**

### **Motivace**

Ke startu, připravit, pozor, výstřel! Tyto čtyři slova se ozývala přes celé město. Po chvíli přicupitala postupně celá rada města na svých koních. Ke zvýšené opatrnosti kvůli zraněné Calamity Jane bylo zapotřebí zvýšit ochranu našeho města a více trénovat koně. Důležitým opatřením byl trénink osadních koní, kteří se měli co nejrychleji dostat do dalšího nejbližšího města, kde byl sraz.

### **Cíl**

Cílem této etapové hry bylo dostat se zábavným způsobem na koupaliště. Dalším cílem bylo zlepšení fyzické kondice, trénink dechu, navigace členů ve družině, prohlubování vztahů ve družině.

### **Popis**

Úkolem družiny bylo se co nejrychleji dostat od startovní čáry, která byla namalovaná křídou na silnici, na které byl velmi omezený provoz dopravních vozidel, k ceduli vesnice Hoštejn.

Obě družiny startovaly ve stejný čas a závod probíhal tak, že děti křídou malovaly čáru na silnici směrem dopředu k ceduli. Cestu jim zkomplikovalo to, že v průběhu malování čáry, kterou mohl v jeden okamžik malovat pouze jeden člen z družiny, měl po celou dobu malování říkat „hututututu“ a to pouze na jeden nádech. V okamžiku, kdy vydechl, ho vystřídal další člen družiny, který navazoval na jeho namalovanou čáru opět do okamžiku jeho vydechnutí při frázi „hutututu“.

Před samotným závodem si děti mohly určit pořadí, ve kterém se střídaly. Čára, kterou děti malovaly, nemohla být přerušovaná. V případě, že někdo čáru přerušil, družina se vrátila k jeho přerušování a pokračovala z přerušovaného místa.

V okamžiku, kdy jeden z družiny maloval, ostatní bez mluvení běželi vedle něj. Vzhledem k dopravním prostředkům jedoucím po silnici, jsme dbali na zvýšenou pozornost, jeden vedoucí v reflexní vestě jel přibližně sedmdesát metrů před dětmi, druhý za dětmi na kole. V okamžiku, kdy jelo auto, závod se pozastavil a děti šly na kraj silnice.

### **Pomůcky**

Křídý (přibližně 400 kříd), reflexní vesty

### **Prostředí**

Hru jsme hráli na asfaltové cestě, na které je velmi omezený provoz dopravních vozidel. I přes malý provoz na silnici jsme dbali na zvýšenou bezpečnost.

### **Reflexe**

Samotný průběh hry byl velmi zajímavý. Byla jsem v pozici rozhodčího, který běžel se skupinami, sledovala jsem, zda probíhá průběh hry správně. Dvě projíždějící auta v průběhu závodu trochu narušily průběh hry.

## **6.1.7 Sedmá etapa celotáborové hry – sedmero léčivých bylin**

### **Motivace**

Nešťastný Jesse James přijel na koni do baru a informoval městskou radu o těžké nemoci městského kuchaře Wilda. S jeho nemocí si nevěděl rady ani městský lékař Buffallo Bill. Jesse se snažil převzít roli kuchaře a uvařit pro celé město, nedopadlo to dobře. Prsty si pořezal hned při prvním nakrájení cibule, jediné co zvládl uvařit, byl čaj, do kterého však místo cukru nasypal sůl.

Po chvíli do baru přijel i lékař Buffallo Bill, který ostatní seznámil se závažností zdravotního stavu kuchaře. Jediná medicína, která by dokázala kuchaře uzdravit, se vaří ze sedmi bylin, ty znají pouze westernoví bylináři. Buffallo Bill městské radě vysvětluje, že každý bylinář zná jednu bylinu. Důležité při vaření této medicíny bylo nespést pořadí bylin, na kterém záleželo při vaření všech sedmi bylin. Sídla bylinářů byly městské radě známá podle mapy, kde byli bylináři zaznačeni. Sedmero bylin na uvaření medicíny pro kuchaře muselo být známo do pravého poledne, aby se byliny na slunci nespálily a neztratily své léčivé schopnosti.

### **Cíl**

Cílem této etapové hry byla orientace v terénu, zapamatování si pořadí jednotlivých míst, na které se děti měly postupně vracet. Dalším cílem bylo zlepšení fyzické kondice, poznávání rostlin a soutěživost.

## Popis

Tuto etapovou hru hráli jednotlivci sami za sebe. Uprostřed tábořiště byla mapa okolí tábora, které bylo vzdáleno maximálně do sedmi kilometrů od tábořiště. Na mapě bylo zaznačeno sedm bodů, body představovaly sídla bylinářů, které děti měly navštívit.

Na každém místě, které bylo zaznačeno na mapě, byl papír o velikosti A3 a na něm byla napsaná velká číslice sedm, tento papír byl označen jako „sedmička“. V pravém horním rohu papíru s číslicí bylo pořadové číslo. Každá „sedmička“ měla jiné pořadové číslo, které bylo od číslice jedna, po číslici sedm.

Děti měly za úkol navštívit všech sedm „sedmiček“. U každé „sedmičky“ byl jeden vedoucí, který představoval bylináře a řekl dětem název rostliny. Složitost úkolu spočívala v tom, že děti názvy rostlin dostávaly v pořadí. V případě, že přiběhly první k sedmičce, na které bylo pořadové číslo čtyři, pro tento okamžik měly smůlu a tuto sedmičku musely navštívit znovu, ale až ve čtvrtém pořadí.

Jejich úkolem tedy bylo, za co nejrychlejší čas navštívit všech sedm „sedmiček“ popořadě. Poté, co vedoucí řekl dětem název byliny, dal dítěti razítko na ruku, aby ostatní vedoucí měli kontrolu, že počet razítek souhlasí s pořadím, na kterém se právě dítě nacházelo. Dopředu ovšem děti nevěděly pořadová čísla jednotlivých „sedmiček“ a pořadí si musely samy na každém stanovišti ověřit.

Obtížnost hry byla zkomplikována přístupností „sedmiček“. Jedna „sedmička“ byla uprostřed bazénu, dokud dítě nedoplavalo doprostřed bazénu, nevědělo, jaké pořadové číslo na „sedmičce“ bylo. Dále jsme jednu sedmičku umístili do koruny stromu, na nejvyšší bod zříceniny hradu a pod hladinu řeky. Na bezpečnost dohlížel na konkrétním místě vedoucí, který představoval bylináře a po kontrole, zda se dítě nachází na správné „sedmičce“ podle pořadí, dostalo razítko a název rostliny.

Děti vybíhaly z tábora po jednotlivcích v časovém intervalu po dvou minutách. Čas se stopl po přiběhnutí zpět do tábora a poté, co dítě odevzdalo seznam všech sedmi bylin ve správném pořadí.<sup>99</sup>

## Pomůcky

Sedm papírů A3 s napsanou velkou číslicí sedm uprostřed a v pravém horním rohu pořadové číslo, připínáčky, stopky, speciální pomůcky na umístění sedmiček – lana, polystyrén na umístění do bazénu, sedm razítek, dopředu připravené názvy sedmi rostlin.

---

<sup>99</sup> HRKAL, Jan, Radek HANUŠ a Daniela SOBKOVÁ ZOUNKOVÁ, ed. *Zlatý fond her: hry a programy připravené pro kurzy Prázdninové školy Lipnice*. Vydání 2. Praha: Portál, 2000, s. 117.

## **Prostředí**

Pro tuto hru jsme si vybrali střídavý terén v kombinaci lesů, luk, vesnice, vody, kopců a rovin.

## **Reflexe**

V průběhu hry byli všichni vedoucí v kontaktu kvůli náročnosti hry. Na jednotlivých „sedmičkách“ bylo pro děti nachystané občerstvení – pití a ovoce, popřípadě hroznový cukr. Také byla na každé „sedmičce“ k dispozici lékárníčka. Mezi jednotlivými stanovišti jezdil jeden vedoucí na kole, který dbal na bezpečnost dětí v průběhu trasy.

Po návratu do tábora se na dětech projevila náročnost této hry. V reflexi, kterou jsme měli po přiběhnutí všech členů do tábora, mělo každé dítě říci pocity z této hry. Přibližně 20% dětí uvedlo, že pro ně byla tato hra hodně náročná. Pocity 90% dětí byly velmi pozitivní.

## **6.1.8 Osmá etapa celotáborové hry - zasloužené prémie**

### **Motivace**

Vedoucí osad Billy a Belle Star vychvalovaly osady až do samých nebes. Jejich rozhovor zaslechl Šerif, který se k samé chvále osad také přidal. Osady zrovna byly na cestě z výletu a přespání, uvařily si samy oběd, kvůli nemoci městského kuchaře, a dokonce mu každá osada nesla porci uvařeného oběda do tábora. Po krátké zastávce na bazénu osady pokračovaly v náročné cestě zpět do tábora. Šerif se rozhodl pro prémie, které rozdělí mezi osady, po přeložení textu do Morseovy abecedy. Družina, která bude v překladu zdatnější, dostane prémie více. Co se týkalo světových jazyků, tak na ně členové městské rady Western Ghost town nikdy nebyli dost dobří, proto chtěl překlad po osadách.

### **Cíl**

Cílem této hry bylo opakování Morseovy abecedy. Dalším cílem této hry byla spolupráce a komunikace mezi členy družiny.

### **Popis**

Při vstupu na koupaliště na nástěnce visel text. Text měly družiny za úkol poskládat v Morseové abecedě. Písmena Morseovy abecedy byly napsané na víčkách od PET lahví. Na jednom víčku bylo napsané jedno písmeno. Písmena Morseovy abecedy plavaly ve vodě v bazénu. Text, který družiny překládaly, se skládal z víček na břehu bazénu. Každá družina mohla mít u sebe maximálně dvacet písmen navíc, plus písmena v překladu jejich textu. Všechna písmena, která přesahovala povolený počet víček na břehu, byla vedoucím vhozena zpět do vody.

Před samotným začátkem hry měla družina dvě minuty na domluvení družinové strategie. V pravidlech hry nebylo řečeno, kolik hráčů může být ve vodě, kolik na břehu, a jestli se může přepsat text z nástěnky na papír, který měla družina na břehu. V průběhu hry byla povolena funkce navigátora, který ostatním říkal, která písmena družině v daný okamžik chybí na pokračování v překladu textu.

Víčka, na kterých byla napsaná písmena, mohly brát děti pouze po jednom. Víčka se nemohla z vody házet na břeh. Poté, co dítě doplávalo s jedním víčkem na břeh, mohlo plavat pro druhé.

### **Pomůcky**

Dopředu připravená víčka s písmeny v Morseové abecedě (víčka jsme připravily tak, aby se z nich dal text přeložit čtyři krát + jsme měli tři sta písmen navíc), dopředu připravený text, nástěnka, papír, propiska.

### **Prostředí**

Hru jsme hráli v místním bazénu, dopředu jsme se domluvili se správcem, že tuto hru budeme hrát. Omezili jsme tím na chvíli provoz bazénu.

### **Reflexe**

Myslím si, že důležitou rolí v této hře hrála komunikace mezi členy družiny, kteří překládali na břehu text, a hledači písmen v bazénu. Ze začátku hry byl v bazénu chaos, děti nevěděly, jaká písmena mají sbírat, proto na břeh postupně dávaly ta, která jim jako první přišla pod ruku. Ve chvíli, kdy družiny měly na břehu více než dvacet písmen, začaly vedoucí víčka vyhazovat, to se dětem nelíbilo a to mělo pozitivní vliv na lepší spolupráci, kdy mezi sebou začaly obě strany komunikovat.

Při reflexi s dětmi na tuto etapovou hru měly děti použít palce na vyjádření spokojenosti s touto etapovou hrou. Palec vzhůru značil, že se jim hra líbila, palec ve vodorovné poloze vyjadřoval normální pocity, palec směrem dolů vyjadřoval, že se jim hra nelíbila.<sup>100</sup>

Polovina dětí dala palec vzhůru a polovina dětí dala palec ve vodorovné poloze. Poté jsem se dětí ptala, co pro ně bylo v průběhu hry nejtěžší. Jedna družina se shodla na špatném rozdělení rolí, přiznala, že ve vodě hledali písmena v Morseové abecedě členové družiny, kteří Morseovu abecedu moc dobře nezvládají. Pro druhou družinu bylo nejtěžší na břehu bazénu přemýšlet dopředu, jaká písmena jim chybí.

---

<sup>100</sup> NEUMAN, Jan. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*. Vyd. 7. Praha: Portál, 2014, s. 318.

## **6.1.9 Devátá etapa celotáborové hry - záchrana světla**

### **Motivace**

Při klidném podvečerním posezení městské rady u baru vtrhl k jejich stolu neznámý bandita, na kterém šla podle řeči poznat závist, související s rozšiřováním města Western Ghost town o nové kolonie. Mezi jednotlivými členy městské rady vyvolal konflikt, díky kterému vznikla v baru rvačka.

Po chvíli se neznámý bandita začal na celé kolo smát a oznámil radě města, že mezi tím, co si posedávali v baru, další bandité jim odstříhli zdroj světla pro jejich město. Pokud zdroj světla chtěli zpátky, dostali čas si ho do šedesáti minut vyzvednout, v případě, že by zdroj světla nebyl vyzvednut, byl by zdroj světla navždy utopen. Bandita nechává na stole GPS souřadnice, na kterých se zdroj světla nacházel. Při odchodu upozornil, že po cestě na místo určené, nás neměl žádný bandita spatřit. V případě, že bandita někoho spatřil, musel se daný člen vyplatit táborovými penězi, které družiny měly na tuto cestu s sebou.

### **Cíl**

Cílem této etapové hry bylo maskování, trénink trpělivosti v průběhu cesty na určité místo. Trénink trpělivosti byl i po celou dobu hry ve druhé části. Dalším cílem hry byla spolupráce mezi členy tábora a prohlubování vztahů mezi jednotlivci.

### **Popis**

V průběhu hraní scénky vedoucích, kdy bylo město Western Ghost town napadeno bandity, děti odevzdaly baterky a další zdroje ke svícení na táboře (svíčky, sirky). Do časového limitu šedesáti minut se děti dopravily na koupaliště v Hoštejně, aby jejich zdroje ke svícení nebyly utopeny.

Cestu jim zkomplikovalo jejich plížení před bandity. V případě, že je po cestě spatřil bandita, družina se vyplatila ze svých osadních peněz.

Po příchodu obou družin na místní koupaliště se děti dozvěděly, jakým způsobem mohou zachránit světlo ve městě Western Ghost town. Každý jednotlivec měl za úkol zapálit si na břehu bazénu svíčku, se kterou měl přeplavat na druhý břeh. Na druhý břeh měl každý svíčku přeplavit tak, aby mu nezhasla. Na druhém břehu, na který doplaval, umístil svíčku do stojanu, na kterém bylo napsáno světlo pro město Western Ghost town. Pokud jednotlivcům svíčka v průběhu přeplavby zhasla, mohli se neomezeně vracet zpět na první břeh, aby si svíčku znovu zapálili.

Tuto etapovou hru jsme hráli, když se stmívalo. Na břehu i ve vodě bylo několik vedoucích, kvůli zajištění bezpečnosti dětí.

### **Pomůcky**

Velká svíčka na prvním břehu (zdroj světla na zapalování svíček), sirky, svíčky pro každého hráče + náhradní (použili jsme dlouhé stojací svíčky), stojan na svíčky na druhý břeh, dopředu připravené cedule, záchranné pomůcky.

### **Prostředí**

Tuto hru jsme hráli v bazénu, délka od jednoho břehu ke druhému byla 20 metrů.

### **Reflexe**

Sledovat průběh hry bylo moc hezké. Atmosféra, kterou tvořily plameny svíček v bazénu, i kolem něj vypadala výborně. Byl teplý červenový večer, vítr naštěstí také nefoukal, všem dětem se podařilo bazén přeplavat se zapálenou svíčkou. Nikdo z dětí nepřeploval se zapálenou svíčkou bazén napoprvé, nejlepší se vrátil tři krát, nejhorší se na první břeh vrátil sedmnáctkrát.

Ostatní hráči se průměrně vraceli k prvnímu břehu deset krát. Líbilo se mi, že děti, které světlo na druhý břeh dopravily mezi prvními, pomáhaly ostatním dětem. Dítěti, které se vrátilo na první břeh sedmnáctkrát, jsme chtěli pomoci, dítě bylo přesvědčeno, že to zvládne samo a jakoukoli pomoc od ostatních odmítlo. Radost při zdolání tohoto úkolu u posledního hráče byla opravdu velká.

Před odchodem z místního koupaliště si každé dítě vzalo jedno svíčku. Libost, či nelibost této hry měly vyjádřit plamen svíčky. Komu se hra nelíbila, měl sfouknout plamen svíčky. Komu se hra líbila, svíčku nechal hořet. Úspěšnost této hry byla sto procent.

## **6.1.10 Desátá etapa celotáborové hry - lov potravy**

### **Motivace**

Rada města začala mít obavy, že kvůli velkému suchu přišly do westernu horší časy. Potravy nebylo nikdy dost, proto byla potřeba udělat si zásoby dopředu. Jelikož zásoby potřebovaly dvě nové osady ve městě stejně tak, jako stávající rada města, udělala si zásoby potravy i rada města, která v lovu potravy soutěžila proti osadám. Členům rady města se do lovu potravy nechtělo, ale donutila je představa, že by na oběd neměli kus masa, jak jsou každý den zvyklí.

### **Cíl**

Cílem této hry byla soutěživost, zlepšení fyzické kondice, družinová spolupráce, zamýšlení nad hrozícím nebezpečím cesty, promyšlení cesty a riskování.

## **Popis**

Družiny byly seřazeny na louce. Tuto etapovou hru hráli i všichni vedoucí, kteří utvořili vlastní družinu. Všichni hráči dostali vyrobenou čelenku, uprostřed čelenky byl z kovové konstrukce vyroben kosočtverec, na kterém byl připevněn krepák. Každý člen družiny dostal injekční stříkačku. Injekční stříkačky byly různých velikostí.

Na louce bylo ohraničeno hrací území fáborcky a další označená místa. V hracím území se nacházely čtyři lavóry s vodou, kde si hráči plnili injekční stříkačky. V okolí jednoho metru u každého lavóru byl zákaz stříkání ze stříkaček, hranice jednoho metru u každého lavóru byly označeny lany. Další označená místa v hracím území byly „oživovny“, kam se mohl každý hráč zastavit na třicet sekundový oddych. „Oživovny“ byly v hracím území dvě, byly označeny červeným křížem a byli tam dva vedoucí, kteří byli v ten den na táboře na návštěvě.

Na začátku hracího území byl „sklad potravin“ (velký hrnec, ve kterém byla víčka od PET lahví, představující potravu). Na konci hracího území byly tři prázdné koše, do kterých si družiny přinášely potravu, každá družina měla jeden koš.

V průběhu hry, která po odstartování trvala šedesát minut, měli hráči za úkol ulovit co nejvíce potravy pro jejich družinu. Potravu mohli hráči nosit pouze po jedné (po jednom víčku). Potravu si hráči vyzvedli na začátku hracího území ve velkém hrnci a dopravili ji do jejich družinového koše na konci hracího území.

V průběhu přepravy se hráči mohli setkat s hráči z jiných družin a mohli si navzájem vzít potravu. Potravu si mohli vzít pouze tak, že po sobě „střelili“ injekční stříkačkou naplněnou vodou. V případě, že voda zasáhla druhého hráče, tak poražený dal jeho potravu tomu, kdo ho „střelil“ (vítěz tím získal další potravu do jeho týmu). Jednotlivci z ostatních družin se mohli i „zastřelit“. „Přímé zastřelení“ proběhlo tak, že se hráči protrhl krepový papír na jeho kovové konstrukci, kterou měl na čelence v úrovni nad jeho čelem. V případě, že byl hráč „zastřelen“, byl vyloučen ze hry.

Družina, která měla po uplynutí šedesáti minut nejvíce jednotlivců ve hře s „neprostřeleným“ krepovým papírem na hlavě a zároveň ulovila nejvíce potravy, vyhrála.

## **Pomůcky**

Dopředu připravené čelenky s kovovou konstrukcí a krepovým papírem ve třech barvách (barvy dvou družin + jedna barva označující družinu vedoucích), čtyři lavóry s vodou, fáborcky na označení hracího území, dostatek injekčních stříkaček, lana, velký hrnec, dostatek víček od PET lahví, tři koše.



## **Prostředí**

Tuto hru jsme hráli na louce, na které byl rovný terén. Voda v lavórech byla z potoka, rozhodčí několikrát v průběhu hry vodu do lavórů doplňoval.

## **Reflexe**

Myslím si, že hru hodně obohatila družina vedoucích, děti tak mohly „střílet“ po vedoucích a naopak. Sledovat průběh hry bylo opravdu zajímavé. Několik minut po odstartování byli téměř všichni hráči mokří, jelikož všichni vzali „útok“ zodpovědně.

Krepový papír nebylo jednoduché vodou „prostřelit“, proto první hráči začali ze hry vypadávat po třiceti minutách.

Po uplynutí časového limitu šedesáti minut hra volným způsobem pokračovala v řece, nikdo z hráčů neskončil suchý.

## **6.1.11 Jedenáctá etapa celotáborové hry - aréna**

### **Motivace**

Městská rada Western Ghost town domlouvala přípravy na velký závod - Arénu, která se každým rokem koná v jejich městě. Tento závod měl několikaletou tradici, na kterou jezdilo několik tisíc diváků z celého westernu. Letos byl závod Aréna netradiční v tom, že se rada města nemohla tohoto závodu zúčastnit. Závodníci mohli být pouze členové osad. Rada města mezi sebou uzavírala sázky, která osada nakonec zvítězila.

### **Cíl**

Cílem této etapové hry bylo prověření fyzické kondice, rozvržení sil, posílení vzájemných vazeb ve družině, vzájemná spolupráce

### **Popis**

Na louce byl utvořen z lan velký kruh, který byl dlouhý přibližně 150 metrů. Na kruhu byli naproti sobě udělané dvě stáje označené kuželky, každá stáj byla určena pro jednu družinu. Družiny měly za úkol uběhnout co nejvíce kol uvnitř kruhu ve třech měřených kolech.

Běhat se smělo pouze po dvojicích. Každý uběhnutý okruh byl bodově ohodnocen. Dvojice si sama zvolila výběr okruhu. Na výběr měli dvojice tři možnosti – dostihový okruh, banditův okruh, šerifův okruh. Dostihový okruh se běžel tak, že se dvojice držela za ruce, jeden z dvojice držel ve druhé ruce šátek, ruka držící šátek byla zvednutá co nejvýše. Banditův okruh se běžel tak, že dvojice měla mezi nohy koně (byli na něm za sebou) vyrobeného na tyči a na něm obíhali arénu. Šerifův okruh se běžel tak, že jeden měl druhého z dvojice na zádech a s ním obíhal arénu.

Za každý oběhnutý dostihový okruh se družině přičítaly dva body, za banditův okruh se přičítaly tři body a za šerifův okruh se přičítalo pět bodů. Další získání třech bodů získala družina za každé předběhnutí druhé družiny. V případě, že dvojice nedodržela pravidla jednotlivě běhaných okruhů – například při dostihovém okruhu nedržel jeden z dvojice šátek nahoře, body nezískala družina za tento okruh žádné.

Body za jednotlivé okruhy přičítal vedoucí družiny. Dvojice se střídali po každém uběhnutém kole. Aréna se hrála na tři kola. První kolo trvalo deset minut, poté následovalo pět minut přestávky. Druhé kolo trvalo sedm minut, následovaly tři minuty přestávky. Poslední kolo trvalo čtyři minuty. Body se za všechny tři kola sečetly dohromady.

Po celou dobu tří kol hrála nahlas motivační rychlá hudba, která děti povzbuzovala k běhu. Před začátkem hry se družina domluvila, jakým způsobem budou jednotlivé dvojice běhat.<sup>101</sup>

### **Pomůcky**

Výběr rychlé hudby, aparatura, zápisník a propiska pro každou družinu, dva vyrobené koně na tyči, kuželky na označení stájí, lana, stopky, dva šátky, tabule (na ní byly napsané body za jednotlivé okruhy).

### **Prostředí**

Tuto etapovou hru jsme hráli na velké louce.

### **Reflexe**

Po každém kole nabízela rada města osadám občerstvení. Na začátku každého kola šly vidět velké výkony jednotlivých dvojic. Postupně síly dětem ubývaly. Ze začátku dvojice volily šerifův okruh, aby získávala družina co nejvíce bodů. Na konci hry všechny dvojice obíhali dostihové okruhy, z důvodu ubývání sil.

Motivační hudba, která v průběhu tří kol hrála, děti povzbuzovala k podporování ostatních dvojic z družiny na dráze, tím se zvyšoval výkon jednotlivé dvojice, která právě běžela.

## **6.1.12 Dvanáctá etapa celotáborové hry – rozloučení**

### **Motivace**

Městská rada se začala pomalu chystat na předání vedení města nové osadě. Zatím byly výsledky nerozhodné, proto nikdo neměl tušení, která z osad bude novou radou města. Šerif prozradil, že se chystá velká večerní hostina na počest nové rady města. Osady se dozvěděly poslední úkol, který rozhodl o vítězné osadě. Osady dostaly za úkol připravit si představení na

<sup>101</sup> HRKAL, Jan a Radek HANUŠ, ed. *Zlatý fond her II: hry a programy připravené pro kurzy Prázdninové školy Lipnice*. Vyd. 5. Praha: Portál, 2011, s. 37.

rozloučení a formou jejich osadní scénky ukázat, jaký život byl po dobu deseti dní ve westernovém městě.

### **Cíl**

Cílem přípravy závěrečné scénky bylo zhodnocení celého tábora. Družiny měly zavzpomínat na hry a úkoly, se kterými se na táboře setkaly. Dalším cílem bylo tvoření, prohlubování vztahů ve družině, improvizace, trénink mluveného projevu.

### **Popis**

Družiny měly za úkol přípravu scénky. Jejich scénka měla obsahovat:

- Rozloučení s radou města
- Promítnout život ve westernu – co družiny zažily
- Připravit si krátký program pro ostatní

### **Pomůcky**

Pomůcky si družiny vybraly samy, k dispozici měly vše, co jsme měli v táboře.

### **Prostředí**

Nácvik scének družiny prováděly na místech, aby je ostatní neviděli.

### **Reflexe**

Scénky a krátký připravený program každé družiny byly prezentovány u závěrečného ohně. Děti ve scénkách zahrály několik okamžiků, které na táboře zažily, bylo hezké pozorovat úseky některých her ve scénkách.

Krátký program, který vymyslela jedna družina, byla přezpívaná písnička se slovy o našem táboře. Druhá družina si připravila kvíz na otázky z tábora, ostatní měli odpovídat, kdo odpovídal správně, byl odměněn.

## **6.2 Shrnutí celotáborové hry**

Celotáborová hra v duchu westernového města, která nás celou dobu tábora provázela měla své kouzlo. Při vstupu jakékoli návštěvy, do našeho tábořiště se nikdo nezeptal, jakou máme celotáborovou hru, protože to hned na první pohled poznal. Westernové cedule, kterými byly označeny téměř všechny místa v tábořišti, kostýmy dětí a vedoucích, vyzdobená táborová jídelna herním plánem, foto koutkem a dalšími westernovými prvky nešly přehlédnout a přiřadit k jinému tématu.

Díky přípravě celotáborové hry a jednotlivých etap jsem se začala o western zajímat, do té doby mi téma divokého západu nebylo blízké. Námět celotáborové westernové hry si vybraly děti v průběhu našich oddílových akcí.

Od druhého táborového dne měly družiny porady ve svých sídlech, kde se domlouvaly na koupi jednotlivých budov do jejich kolonie. Mezitím, co děti vymýšlely atraktivní budovu pro westernové město, já jsem v pozici Šerifa města přemýšlela nad cenou, za které jim v daný den nabídnu budovu. Dopředu jsem nepočítala s tím, že by děti mohly s cenou smlouvat, ale nešlo nejít s cenou dolů, když vymýšlely básničky, zpívaly písničky, vyráběly pamětní desky a dělaly dobré skutky jen pro to, aby cena za koupi budovy byla co nejnižší. V průběhu družinových porad se mi líbilo rozdělení rolí. Chapci ve družině byli využiti k promyšlení technických budov, dívky se zaměřovaly na netradiční zkrášlovací salony, masáže a alternativní medicínu. Členové družiny, kteří nevymýšleli budovy, tak počítali peníze, vymýšlely úplatky pro Šerifa, nebo vyplňovali žádosti o koupy. V průběhu plánování celotáborové hry nikdo z vedoucích netušil, že družinové rady, které měly původně trvat dvacet minut se některé dny protáhnou na dvě hodiny. Největší libosti družinových rad si užívala družina, která v ten den byla pozvána do táborového baru. Děti si v baru užívaly a šlo vidět, že měly radost z malých odměn, které pro ně táborový barman připravil.

Budovy, které děti vymýšlely do kolonií jsme často zapojovali s vedoucími do našich diskuzí před dětmi. Peníze, které děti získávaly do jejich družin neměly jen za vítězství v jednotlivých etapových hrách. Peníze děti získávaly i za jiné hry v průběhu tábora, za poslušné chování, dobré skutky a dobře odvedenou službu dne.

V době odpoledních klidů se děti zdokonalily v karetních hrách, které k westernovému životu patří. Líbilo se mi využívání foto koutku, který je motivoval oblékat se do jejich kostýmů, dívky si dokonce k těmto účelům česaly westernové účesy.

Vedoucí, kteří se podíleli na přípravě a realizaci celotáborové hry se jednotně shodli na tom, že se jim celotáborová hra v roce 2016 líbila ze všech táborových her našeho skautského oddílu nejvíce. Já se také přikláním k tomuto názoru. V průběhu tábora byla skvělá atmosféra mezi vedoucími i mezi dětmi. Hry, které byly pro děti připraveny měly zalíbení i u vedoucích. Některé etapové hry jsem znala z autorských kurzů Prázdninové školy Lipnice, některé jsou vymyšlené, nebo předělané z jiných her, se kterými jsem se setkala na jiných zážitkových akcích. V průběhu realizace některých her jsme různě upravovali pravidla většinou z důvodu usnadnění. V případě, že byly pravidla hry pozměněny, snažili jsme se tím nenarušit průběh etapové hry.

Z neformálních rozhovorů s dětmi, které jsem s nimi na táboře i po něm vedla byl tento tábor velmi úspěšný. Nejvíce oblíbenými hry, na které děti často a rády vzpomínají byla hra „sedmero léčivých bylin“, „záchrana světla“ a „aréna“. Nejsilnější emoce děti projevíly při

„sedmero léčivých bylin“ i při „záchraně světla“, kdy šlo v průběhu hry vidět, jak jsou někteří do hry ponořeni tak hluboko, že v tu chvíli šlo vše ostatní stranou.

Celotáborová hra skončila devátý táborový den u slavnostního ukončovacího ohně proslovem jednotlivých členů rady města, po odehrání scének jednotlivých družin. Poslední večer pokračoval pro dobrovolníky stezkou odvahy a ohňostrojem, který ukončil náš tábor.

Myslím si, že měsíce příprav celého přípravného týmu vedoucích byly na táboře skvěle využity. Úsměvy, radost, vzkazy a odpovědi při reflexích od dětí byly motivující pro všechny členy našeho týmu.

## Závěr

Skauting, díky kterému jsem se začala zajímat o volný čas dětí a mládeže není jedinou organizací, která dětem umožňuje smysluplně trávit volný čas. Smích, radost, štěstí a pocit sounaležitosti jsou znakem nejen spokojených dětí, které svůj volný čas tráví v zájmovém kroužku, či neziskové organizaci, ale i znakem motivovaných vedoucích, kteří svoji práci dětem mohou věnovat dobrovolně.

Často diskutovaným tématem na různých skautských fórech bývá dobrovolnost vedoucích. Dobrovolnost vedoucích v Junáku často končí ve chvíli, kdy není motivován a práce s dětmi ve skautském oddíle ho přestává bavit. Myslím si, že vedoucí všech dobrovolnických organizací by se měli motivovat navzájem. Účastnit se akcí pro vedoucí a vyrazit si do přírody na výpravu bez dětí. Jako vedoucí skautského oddílu se snažím vymýšlet akce pro vedoucí minimálně jednou za tři měsíce. Motivující jsou i různé nejen vzdělávací kurzy, které pořádá Junák pro vedoucí, kde se může navázat spolupráce se skautskými oddíly z jiných měst, někdy i ze sousedních států.

Ve své bakalářské práci popisuji jednu etapu vývojové psychologie – adolescenci. Jedinci, kteří prochází tímto obdobím zažívají druhé období vzdoru, mývají problém s autoritami, chtějí se ztotožnit s vrstevníky, ale také dokážou spolupracovat, hrát „fér play“ a užít si desetidenní dobrodružství na skautském táboře bez mobilních telefonů, sociálních sítí, teplé sprchy a zdradla v koupelně.

V kapitole volný čas dětí a mládeže charakterizují tábory, kterých se dnešní děti mohou zúčastnit. Konkurence volnočasových zařízení a nabídek táborů je velká, vážím si toho, že děti, kteří chodí do našeho skautského oddílu zatím pokaždé upřednostnili skautský tábor před jinými tábory, na které jezdí jejich vrstevníci. Hra, která nás na táboři doprovází téměř 24 hodin denně je nejpřirozenější činností člověka. Hráť jsme si uměli dřívě, než jsme uměli mluvit, proto bychom i v dospělosti měli dát na chvíli starosti stranou a užít si hru, ať už s dětmi, nebo přáteli.

Celotáborovou westernovou hru jsem připravovala a realizovala společně s týmem vedoucích, kteří jsou dobrovolníky naší organizace. S vedoucími, se kterými tábory několik let pořádáme se scházíme i mimo tábor, vzájemně se motivujeme v naší dobrovolnické činnosti, snažíme se vymýšlet další a další tábory. Hru jsme zrealizovali v roce 2016 na táboře, který byl určen pro členy skautského oddílu Medvědi Šternberk. Celotáborová hra s jednotlivě popsanými etapami může sloužit pro další vedoucí táborů, kteří by ji měli zájem zrealizovat.

Tuto práci bych ráda rozšířila o další věci, které se tábora týkají, ale není kapacitně možné je sem zařadit. Navázání této práce bych chtěla rozšířit v diplomové práci o program, který byl na táboře mimo celotáborovou hru a o organizační věci, které souvisejí s přípravou a realizací tábora.

Na závěr bych chtěla vyjádřit poděkování všem, pro které je práce s dětmi naplňující a inspirativní. Okamžiky radosti a štěstí při práci s dětmi jsou ty nejúprimější, které znám.

## Seznam použité literatury a pramenů

[BEDŘICH HÁJEK .. ET AL., ILUSTRACE JANA WIENEROVÁ a Otto Hoffmann .. et al.]  
FOTOGRAFIE JIŘÍ STOLAŘ. *Děti, vedoucí, volný čas*. Praha: Institut dětí a mládeže MŠMT, 2004. 136 s. ISBN 8086784061.

BENEŠ, Zdeněk, Daniel DRAHANSKÝ, Jana HAKOVÁ, Milan HANUŠ, Miroslav HANUŠ, Radek HANUŠ, Aleš POKORNÝ a Karel ŠTĚPÁNEK. *Instruktorský slabikář: metodická příručka pro všechny, kdo organizují kurzy zážitkové pedagogiky*. Třetí, doplněné vydání. Praha: [Nadační fond Gymnasion], 2016. 400 s. Gymnasion. ISBN 978-80-270-0476-8.

BLATNÝ, Marek, ed. *Psychologie celoživotního vývoje*. Praha: Univerzita Karlova, nakladatelství Karolinum, 2016. 290 s. ISBN 978-80-246-3462-3.

BŘICHÁČEK, Václav, NOVÁK, Radek B., ed. *Skautskou stezkou: [základní příručka pro skauty a skautky]*. 2. vyd. Praha: Junák - svaz skautů a skautek, Tiskové a distribuční centrum, 2001. 194 s. ISBN 80-86109-60-7.

FRANC, Daniel, Daniela SOBKOVÁ ZOUNKOVÁ a Andy MARTIN. *Učení zážitkem a hrou: praktická příručka instruktora*. Brno: Computer Press, 2007. 201 s. Edice aktivit a her. ISBN 978-80-251-1701-9.

HRKAL, Jan a Radek HANUŠ, ed. *Zlatý fond her II: hry a programy připravené pro kurzy Prázdninové školy Lipnice*. Vyd. 5. Praha: Portál, 2011. 165 s. ISBN 978-80-7367-923-1.

HRKAL, Jan, Radek HANUŠ a Daniela SOBKOVÁ ZOUNKOVÁ, ed. *Zlatý fond her: hry a programy připravené pro kurzy Prázdninové školy Lipnice*. Vydání 2. Praha: Portál, 2000. 149 s. ISBN 978-80-7367-506-6.

KRATOCHVÍLOVÁ, E. *Pedagogika voľného času: Výchova v čase mimo vyučovania vpedagogickej teórii a v praxi*. Prvé vydanie. Bratislava: Univerzita Komenského, 2004. 307. s. ISBN 80-223-1930-9.



NĚMEC, Jiří. *Od prožívání k požitkářství: výchovné funkce hry a její proměny v historických koncepcích pedagogiky*. Brno: Paido, 2002. 111 s. Edice pedagogické literatury. ISBN 80-7315-006-9.

NEUMAN, Jan. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*. Vyd. 7. Praha: Portál, 2014. 325 s. ISBN 978-80-262-0628-6.

PÁVKOVÁ, Jiřina. *Pedagogika volného času*. Vyd. 3., aktualiz. Praha: Portál, 2002. 239 s. ISBN 80-7178-711-6.

PELÁNEK, Radek. *Průručka instruktora zážitkových akcí*. Vyd. 2. Praha: Portál, 2013. 205 s. ISBN 978-80-262-0454-1.

SLEJŠKOVÁ, Lucie. *Škola zážitkem: zážitková pedagogika při výuce klíčových kompetencí a hodnocení žáků*. Praha: Prázdninová škola Lipnice, 2011.

ŠANTORA, Roman. *Skautské století: dobrodružný příběh 100 let českého skautingu*. Praha: Junák - TDC, 2012. s. 252. ISBN 978-80-204-2622-2.

THOROVÁ, Kateřina. *Vývojová psychologie: proměny lidské psychiky od početí po smrt*. Praha: Portál, 2015. 575 s. ISBN 978-80-262-0714-6.

TICHAVOVÁ, Barbora. *Nováček: průvodce nováčka skautským světem*. 2. vyd. Praha: Junák - svaz skautů a skautek ČR, 2008. 46 s. ISBN 978-80-86825-30-4.

VÁGNEROVÁ, Marie. *Vývojová psychologie: dětství a dospívání*. Vyd. 2., dopl. a přeprac. Praha: Karolinum, 2012. 531 s. ISBN 978-80-246-2153-1.

## **Internetové zdroje**

Dětský tábor - Wikipedie. *Wikipedie* [online]. [cit. 2017-04-19]. Dostupné z: [https://cs.wikipedia.org/wiki/D%C4%9Btsk%C3%BD\\_t%C3%A1bor](https://cs.wikipedia.org/wiki/D%C4%9Btsk%C3%BD_t%C3%A1bor)

Kriket. Kriket [online]. Praha: SmartAddons.Com, 2017 [cit.2017-04-20]. Dostupné z: <http://www.kriket.cz/>.

Lidé uhk. Lide uhk [online]. Praha, 2017 [cit.2017-04-20]. Dostupné z: <http://lide.uhk.cz/pdf/ucitel/zumarmo1/aspekty/zotavovaci.htm>

Skaut. Junák - český skaut z. s. [online]. Praha: Junák - český skaut, 2017 [cit. 2017-04-20]. Dostupné z: <https://www.skaut.cz/skauting/skautsky-program>

Skaut. Junák - český skaut z. s. [online]. Praha: Junák - český skaut, 2017 [cit. 2017-04-20]. Dostupné z: <https://www.skaut.cz/>

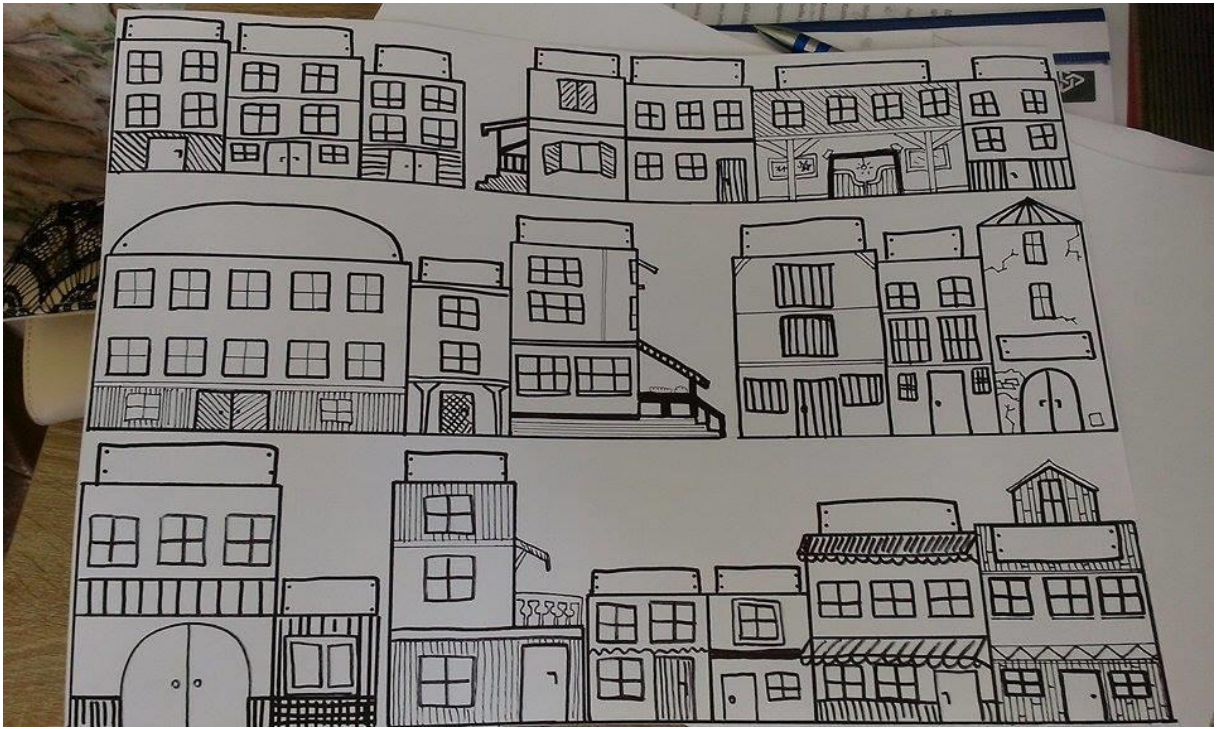
## **Další zdroje**

Kniha táborová dobrodružství – návod na několik originálních táborových her. Asociace turistických oddílů mládeže ČR.

Interní materiály certifikovaného kurzu zážitkové pedagogiky Prázdninové školy Lipnice, dramaturgie, Jana Haková.

## Seznam příloh

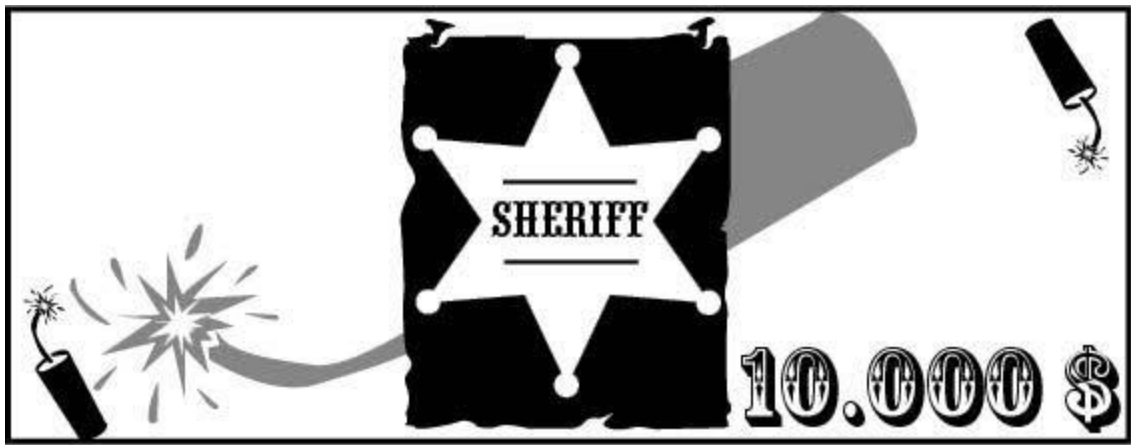
Obrázek 1 - Plán kolonií .....	68
Obrázek 2 - Herní plán.....	68
Obrázek 3 - Peníze 2 .....	69
Obrázek 4 - Peníze 3 .....	69
Obrázek 5 - Peníze 1 .....	69



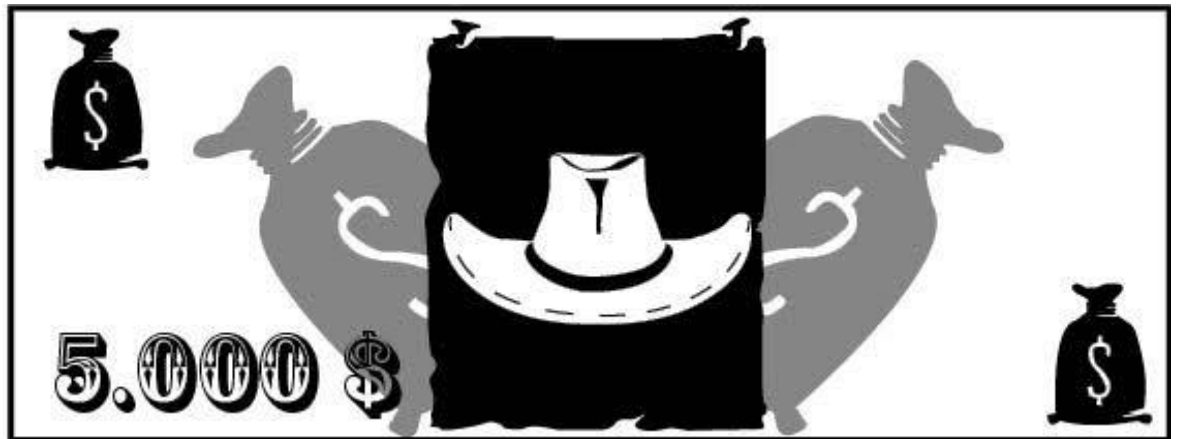
Obrázek 1 - Plán kolonií



Obrázek 2 - Herní plán



Obrázek 3 - Peníze 1



Obrázek 4 - Peníze 2



Obrázek 5 - Peníze 3

## Anotace

<b>Jméno a příjmení:</b>	Karolína Soldánová
<b>Katedra:</b>	Ústav pedagogiky a sociálních studií
<b>Vedoucí práce:</b>	Mgr. Pavla Vyhnálková, Ph.D.
<b>Rok obhajoby:</b>	2017

<b>Název práce:</b>	Projekt celotáborové hry na letním skautském táboře
<b>Název v angličtině:</b>	The project of central program of summer scout camp for children
<b>Anotace práce:</b>	Hlavním cílem bakalářské práce je vytvoření a realizace projektu celotáborové hry na dětském letním táboře. Celotáborová hra se skládá z několika etap, které jsou popsány motivací, popisem a reflexí jednotlivých her, které byly na táboře použity. Letní tábor se uskutečnil v roce 2016, zúčastnily se ho děti ve věku 12 – 15 let.
<b>Klíčová slova:</b>	Junák – český skaut z. s., volný čas dětí a mládeže, adolescenti, dětský tábor, hra, zážitková pedagogika, dramaturgie akce, reflexe, celotáborová hra, western
<b>Anotace v angličtině:</b>	The main aim of this thesis is to create and realize a project of central program of children's scout summer camp. Central program consists on several stages, which are described by motivation, description and reflection of the individual game, which were used on a camp. The summer camp was held in 2016 and was attended by children aged 12 to 15 years.

<b>Klíčová slova v angličtině:</b>	Scout, leisure activities for children and youth., adolescents, scout camp, games, experiential learning, dramaturgy action, reflection, camp game, western
<b>Přílohy vázané v práci:</b>	Obrázek 1 – obrázek 5
<b>Rozsah práce:</b>	71 stran
<b>Jazyk práce:</b>	Český