

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLMOUCI

PEDAGOGICKÁ FAKULTA

Ústav pedagogiky a sociálních studií

Diplomová práce

Alžběta Machů



Projekt táborové etapové hry

Olomouc 2016

Vedoucí práce: Mgr. Pavla Vyhnálková, Ph.D

Prohlášení

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

V Olomouci.....
Podpis autora práce

Poděkování

Na tomto místě bych ráda poděkovala paní Mgr. Pavle Vyhnákové, Ph.D. za odborné vedení a cenné rady, díky nimž jsem mohla tuto práci zkompletovat. Velký dík patří také spolku Malé Antiochie a jeho členům, kteří mi pomohli k realizování projektu „Po stopách sv. Dagmar“. Poděkování patří také dětem, které se ho zúčastnily a podělily se se mnou o svou reflexi v dotaznících.

Obsah

Úvod	6
1 Volný čas a jeho charakteristika	8
1.1 Definice volného času a charakteristika volného času	8
1.2 Funkce volného času	9
1.3 Volný čas jako ukazatel životního stylu jedince.....	10
1.3.1 Sociálně patologické jevy u mladé generace	11
1.3.2 Ovlivňování volného času dětí a mládeže	13
1.4 Výchovné působení ve volném čase	14
2 Letní dětské tábory	16
2.1 Tábory z pohledu legislativního vymezení	17
2.2 Historie táborů	18
2.3 Historické koncepty táborů	19
2.3.1 Skauting, jeho historie a symbolika	20
2.3.2 American Camp Association (ACA) a jiné instituce v USA	22
2.3.3 Salesiánské chaloupky	23
2.4 Příprava táborů	26
2.4.1 Personální zajištění tábora.....	26
2.4.2 Příprava místa na tábor	29
3 Hry a jejich význam	31
3.1 Definice hry	31
3.2 Výchovný charakter her.....	34
3.3 Dělení her.....	35
3.3.1 Oblíbené hry na táboře.....	38
4 Etapová hra, celotáborová hra a jejich charakteristika	39
4.1 Objasnění pojmů etapová a celotáborová hra (CTB) – jejich souvislosti a odlišnosti	39
4.2 Historie etapových a CTB her	41
4.3 Pravidla pro sestavení etapových a CTB her	43
4.4 Realizace etapové či CTB hry	46
4.4.1 Motivace jako důležitý nástroj	47
4.4.2 Bodování a hodnocení na táborech	50
4.4.3 Náhradní program	50

4.4.4	Zásady při realizaci her	50
4.5	ráce zaměřené na tvorbu táborů	52
5	Projekt tábora po stopách sv. Dagmar	53
5.1	Základní informace o realizovaném táboru	53
5.2	Libreto - příběh Markéty Přemyslovny (asi 1186 – 1213)	54
5.3	Hodnocení etapové hry	55
6	Táborový program a soupis aktivit	57
6.1	Soupis jednotlivých her	61
6.2	Hodnotící dotazník a vyhodnocení – otázky pro děti	89
6.3	Hodnotící dotazník – otázky pro vedoucí a organizátory	94
	Závěr	101
	Použitá literatura	102
	Seznam příloh	107
	Hodnotící dotazník pro účastníky tábora Malá Antiochie.....	122
	Hodnotící dotazník pro vedoucí a organizátory	123

Úvod

Tábory jsou spojené zejména s letními prázdninami, jsou jejich nedílnou součástí. Dětem v tomto čase vzniká přemíra volného času, který je pak potřeba nějak smysluplně naplnit či zaplnit. Příprava těchto pobytů pro děti však překračuje termín letních prázdnin, s jejich organizací je zapotřebí začít o mnoho dříve. Důvodem je zařizování množství potřebných náležitostí, které by tábor měl splňovat. Jedině tak může nabídnout hodnotné zázemí pro děti a přispět tak k jejich vhodnému vývoji. Smysl táborů nevyplývá jen z toho, aby děti někde pobýly, zatímco jejich rodiče budou v práci, cílem je především vytvořit místo, kde mohou děti načerpat spoustu nových zážitků, získat nová přátelství a především skrze kontakt s přírodou zažít mnoho pro ně nevšedních dobrodružství.

To, zda si děti odnesou hodnotné vjemy či poznatky, je závislé zejména na organizátorech. Ti mají v rukou nejen přípravu programu, ale také celkovou atmosféru tábora. V současnosti nalezneme bohatou nabídku táborů zaměřených na nejrůznější oblasti činností a dětských zájmů, což výrazně přispívá k tomu, že si rodiče mohou vybrat ten, který se jim zdá pro jejich dítě nejvhodnější. Pobyt v těchto zařízeních pak může přinést nejen mnoho pozitivních zážitků, ale mnohdy také inspiraci do dalšího života. Nežřídkou se stává, že děti, které si zakusily pobyt na táboře, se pak samy stávají táborovými vedoucími či instruktory atd. Přebírají tak štafetu a skrze vlastní zkušenosti mohou předávat další generaci dětem to, co dobrého a zajímavého samy na svých táborech získaly a zažily.

Cílem diplomové práce je vytvořit komplexní projekt etapové hry, popsat její realizaci a zhodnotit samotný průběh. Ta pak může být inspirací pro další organizátory zabývající se o tuto oblast, jednotlivé aktivity mohou být rovněž vyňaty nebo obsah může naplnit jiný zvolený příběh. Bude se jednat o přípravu tábora pro děti ve věku od 7 – 14 let. Jako hlavní téma byl zvolen příběh Markéty Přemyslovny, známé spíše jako dánské královny sv. Dagmar. Úkolem nám bude děti s touto světicí obeznámit a v nejlepším případě jim dát impuls k inspiraci jejím životním příběhem. Tato část bude obsahovat aktivity a činnosti, které společně dávají ucelený příběh a zachycují to, jak tento tábor byl realizován v uplynulém roce. U každé hry bude uveden její cíl, motivace, čas, prostředí, popis aktivity a naše realizace, tak aby hry byly přehledné a bylo možné je použít pro další akce tohoto typu. Pro výpovědní hodnotu o tomto programu byly utvořeny evaluační dotazníky. Díky nim bylo možné poodhalit zaujetí či nezájem dětí a názory vedoucích týkající se programu či jiných mezer plynoucích z nepozornosti.

Projekt etap. práce navazuje na teoretickou část, která nám může být vodítkem pro

orientaci v této problematice a seznámit nás s postupem a nutnými náležitostmi, které jsou pro provoz táborů důležitou součástí. Máme zde možnost seznámit se nejen se základními pojmy, které se k táborům váží, ale také se na ně podívat z pohledu organizátorů. Bude řeč nejen o historii táborů a jejich postupném vývoji, ale abychom pochopili podstatu a hlavní význam táborových pobytů, je žádoucí, abychom se věnovali i problematice samotného volného času a jeho provázanost se vznikem různých institucí věnujících se volnočasovým aktivitám.

Budeme postupovat od teoretických zásad, pravidel a souvislostí až k praktickým pokynům, které jsou pak důležité pro správné sestavení a realizaci táborů. Aby tábory byly pro děti zajímavé a bavily je, se využívají nejrůznější hry a aktivity, které jsou pro děti přirozeným prostředkem a skrze něž také pak snadněji přijímají námi zvolené výchovné cíle. Hry jsou tedy důležitým tématem, kterému budeme věnovat pozornost v celé jedné kapitole. Zaměříme se na její definici, význam a rozdělení her. Budeme mít také možnost se zamyslet nad hrami, které jsou obecně dětmi oblíbené a často hrané. Pro nás stěžejním tématem bude však kapitola věnovaná etapovým a celotáborovým hrám. Vykreslíme zejména jejich podstatu a teorii, která nám pak může být užitečná pro samotnou tvorbu těchto programů. Důvodem našeho zájmu o tuto oblast je především to, že se jedná o jedny z nejvíce používaných prostředků, jak děti zaujmout. Tajemství jejich významu i oblíbenosti tkví v použití nějakého děje, příběhu, který snadněji dokáže děti vytrhnout ze všedních dnů, a správným vedením vedoucího pak mohou být nasměrovány k našemu výchovnému cíli.

1 Volný čas a jeho charakteristika

Protože pro tuto práci je nutné blíže specifikovat volný čas, zaměříme se v této kapitole právě na jeho definici a objasníme jeho funkce.

Je patrné, že význam volného času postupně začal získávat na důležitosti, což plyne zejména z jeho prodloužení (a to především u dětí). To, jak nejen děti, ale i dospělí využívají právě tento čas, se odráží dále v jejich životě. U dětí to má vliv nejen na převzetí žádoucích návyků, ale celkově se podílí na tvorbě dalších hodnot. U dospělého je správné využití volného času důležité pro načerpání nových sil, což umožňuje následně zvyšovat pracovní výkony. Co mají však všechny věkové kategorie společné je, že zde se jedinci mají možnost formovat, realizovat, vyjadřovat, což má přínos pro rozvoj naší osobnosti.

Tato kapitola uvede podstatu volného času a jeho funkce, formování a vznik pedagogiky volného času a související specifikaci výchovného zhodnocení volného času, vlivy působící na tvorbu volného času a z toho vyplývající jeho význam.

„Práce je všechno, co člověk dělat musí, a hra je pak všechno, co dělat nemusí.“ Mark Twain

1.1 Definice volného času a charakteristika volného času

Tato kapitola bude pracovat s termínem volný čas, proto je nutné ho nejprve definovat a blíže specifikovat. Východiskem budou zejména definice dle Hofbauerera a Pávkové, ale také Průchy, Walterové, Mareše, protože tito autoři zmíněný termín výstižně postihují a pro tuto práci jsou jejich výroky dostačující.

„Volný čas (z anglického leisure time, z francouzského le loisir) je jako čas, kdy člověk nevykonává činnosti pod tlakem závazků, jež vyplývají z jeho sociálních rolí, zvláště z dělby práce a nutnosti zachovat a rozvíjet svůj život“.¹

„Někdy se vymezuje jako čas, který zbývá po splnění pracovních i nepracovních povinností – to je tzv. zbytková, reziduální teorie volného času. Přesnější a úplnější je však jeho charakteristika jako činnosti, do níž člověk vstupuje s očekáváními, účastní se jí na základě svého svobodného rozhodnutí, a která mu přináší příjemné zážitky a uspokojení“.²

¹ HOFBAUER, Břetislav. *Děti, mládež a volný čas*. Praha: Portál, 2004. s 13.

² Tamtéž.

„Je to doba, kdy si své činnosti můžeme svobodně vybrat, děláme je dobrovolně a rádi, přinášejí nám pocit uspokojení a uvolnění“.³

Z uvedených definic můžeme tedy usuzovat, že volný čas je doba, kdy člověk jedná dle své vůle, a to s takovou intenzitou, aby si odpočinul. Z toho také vyplývá jeho hlavní charakteristika, že člověk zde nevykonává žádnou činnost, která by vyplývala z nutnosti či povinnosti a souvisela se sociálními rolemi člověka. Dříve byl volný čas vnímán spíše jako měřítko a nebyla doceněna jeho hodnota. Dnes však je vymezen jako čas zbylý po naplnění osobních potřeb, pracovních, školních a rodinných povinností a dalších závazků.⁴ Měl by nám přinášet příjemné zážitky a očekávání, což je dáno tím, že si ho volíme dobrovolně a ze své svobodné vůle (neřadí se sem školní vzdělávání či práce ani činnosti spojené se sebeobsluhou). Nejde nám zde o produktivitu ku prospěchu společnosti, ale o naše duševní uspokojení. Jedinec totiž sám rozhoduje o způsobu své seberealizace, a to prostřednictvím rozmanitých činností (např. sportovní, technické, kulturní...), kterými naplňuje potřeby a zájmy.⁵ Je spojován s příjemnými zážitky a chvílemi, které naplňují naše očekávání.⁶

1.2 Funkce volného času

Tato podkapitola se zabývá volným časem z hlediska jeho funkce. Poukážeme zde tedy na klady, které vyplývají ze správného vyplnění volného času. Nabídneme pohled na význam volného času, jaký má vliv to, jak ho trávíme, a co nás vede k upřednostňování určitých volnočasových aktivit v našem životě.

Volný čas má v našem životě významné místo a sehrává svoji důležitou roli. Bez volného času by nikdo z nás neměl možnost zregenerovat své vlastní síly, tudíž působí na naše zotavení a je důležitým motorem do dalších dnů. Ve volném čase máme možnost se sami realizovat a využít ho dle vlastního uvážení.

³ PÁVKOVÁ, Jiřina et al. *Pedagogika volného času*. Praha: Portál, 2002. s

⁴ CHRIS, Rojek et al. *A Handbook of leisure studies*. 1st ed. New York: Palgrave Macmillan, 2006. 578 s.

⁵ HOFBAUER, Břetislav. *Děti, mládež a volný čas*. 1. vyd. Praha: Portál, 2004. 173 s.

⁶ PRŮCHA, Jan. *Pedagogická encyklopedie*. Praha: Portál, 2009. s. 379.

Mezi hlavní funkce volného času patří:

1. **Odpočinek, zotavení a reprodukce svých pracovních sil** - volný čas uvolňuje od únavy, napětí, povinností.
2. **Rozvoj osobnosti** – jedinec se může rozvíjet jak v rovině kulturní, fyzické, tak sociální.
3. **Rozptýlení** – přináší nám zde zábavu a kompenzuje naše povinnosti.⁷

Další funkce jsou definovány a komplexně vymezeny dle H. W. Opaschowskeho na: **rekreaci** (zotavení a uvolnění), **kompenzaci** (odstraňování stresových podmětů), **katarzi** (osvobození a odreagování od napětí a emocí), **konzum** (jako prostředek k využití věcí a produktů), ventil (pro uvolnění přebytečné energie), **komunikaci** (hledání svého smyslu života), **kontrast** (čas, který se liší od práce) a také jako **doba podobná práci** (kongruenční teorie).

1.3 Volný čas jako ukazatel životního stylu jedince

To, jak trávíme volný čas, poukazuje přímo na náš životní styl (ten je ovlivněn různými faktory, jako je kupříkladu věk, vzdělání, zájmy, schopnosti, zdravotní stav, místo bydliště, ekonomický a sociální status atd.). Způsob života má velký význam ve volném čase jedince, ovlivňuje nejen jeho využití, ale také hospodaření s ním. Tím, jak člověk žije, si postupně vytváří své hodnoty a priority, které zde mají velký vliv.⁸

Volba lidí mezi aktivitou a pasivitou, rekreací a derekreací, mezi osobním rozvojem a osobní stagnací je podmíněna řadou okolností.⁹ Tento význam hodnot je pro jednání jedince všeobecně známý a přijímaný. Petr Sak se zmiňuje, že jedinec v procesu svého zrání a dospívání si vytváří určitý **system hodnot, který poté určuje jeho základní motivační strukturu**. Z této struktury se pak odvíjí životní strategie jedince, jenž své priority získává zejména prostřednictvím svého nejbližšího okolí, tedy má na něj vliv rodina, škola a vrstevníci. Důležitým faktorem, který je dnes při trávení volného času podstatný, je také vliv médií. Pokud děti nemají smysluplně zaplněný svůj den, mohou pociťovat nudu, životní prázdnotu či vzdor, což je může vést k tomu, že se uchylují k protispolečenským aktivitám,

⁷ HOFBAUER, Břetislav. *Děti, mládež a volný čas*. 1. vyd. Praha: Portál, 2004. s. 13.

⁸ HÁJEK, Bedřich., HOFBAUER, Břetislav et al. *Pedagogika volného času*. Praha: UK v Praze – UP v Olomouci, 2003. s. 23.

¹⁰ SELUCKÝ, Radoslav. *Člověk a jeho volný čas*. 1. vyd. Praha: Československý spisovatel, 1966. s. 124.

kde se snaží seberealizovat, uplatňovat sebe samotné, což přináší velké rizika jak pro ně, tak pro celou společnost. Děti se mohou realizovat v různých vrstevnických partách a vykazovat patologické jednání (o tom bude zmínka níže).¹⁰ Je patrné, že hodnotový systém společnosti si prostřednictvím nových generací (které si ho osvojují a dále reprodukují) získává neustálou dynamiku. Takto tedy dochází k předávání hodnotového systému společnosti, jež je postupně přetvářena tak, aby odpovídala měnícím se podmínkám dané doby. Při tomto procesu osvojování nejsou děti ani mladí lidé pasivní, ale působí zde jako aktivní subjekty.¹¹

Hodnoty dále tvoří energetickou schránku osobnosti, společně s potřebami, postoji a zájmy vytvářejí motivaci k jednání každého z nás a udávají také směr jeho jednání. Hodnoty a volný čas dětí se tedy poté podepisují na jednání a chování každého jedince a mohou ho činit odolným proti dalším nežádoucím vlivům. Proto se dnes klade velký důraz na předávání vhodných příkladů a působení na děti v jejich volném čase tak, aby se mohly plně realizovat, ale zároveň byly pod určitou kontrolou. Rodina tedy slouží jako inspirátor, podporovatel, realizátor volnočasových aktivit. Je u dítěte jako opěrný štít, o který se děti opírají a dále odráží, zde si totiž vytváří postoje, které pak dále mohou rozvíjet. Platí pak to, že dospělí lidé mohou těžit z toho, co je bavilo v dětství, a pak se k tomuto koníčku mohou vracet. Platí zde tedy přísloví, co se v mládí naučíš, ve stáří jako když najdeš. To, jak dokáže dítě využít svůj volný čas, se poté může projevit v jeho volném čase ve stáří a celkově si také tento náhled přenáší do své vlastní rodiny a případně může přenášet tento pohled na své děti. Obecně také platí, že volný čas dospělých je zaměřen zejména na relaxaci či rekreaci.¹²

Na tvorbu těchto hodnot mají vliv nejen rodiny, ale také různé vrstevnické party. Pokud není volný čas pod určitou kontrolou, jsou zde rizika vzniku patologických jevů u dětí a mládeže.¹³

1.3.1 Sociálně patologické jevy u mladé generace

Dnes působí na jedince různé aspekty a rizika, proto se volnému času dětí a mládeže přikládá větší význam. Mezi nežádoucí vlivy patří působení společensky a sociálně nebezpečných jevů, jež tvoří širokou škálu problémů, které mohou přinést zdravotní, společenská, ale i ekonomická rizika.

¹⁰ Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy ČR: Odbor pro mládež. *Volný čas a prevence u dětí a mládeže*. Praha: CIHAK TISK, 2002. 48 s.

¹¹ SAK, Petr. *Proměny české mládeže*. 1.vyd. Praha: Petrklíč, 2000. s. 37-41.

¹² Tamtéž.

¹³ Tamtéž.

Sociální patologie je jev charakterizovaný jako takové chování, jež se vyznačuje především nezdravým až nebezpečným životním stylem. Jedinec nedodržuje nebo porušuje určité sociální normy, zákony, předpisy a jednotlivé etické hodnoty. Mluvíme zejména o chování, jež může mít za následek poškozování jak zdraví jedince, tak prostředí, kde žije či působí. V konečném důsledku může docházet k individuálním, skupinovým či společenským deformacím. Souhrnně tedy pojem sociální patologie označuje soubor nezdravých, abnormálních a společensky nežádoucích jevů. Nyní se často používá termín sociální deviace nebo sociální dezorganizace. Toto chování je pro společnost či jednotlivé osoby nežádoucí a může mít za následek různé deformace a odchylky.¹⁴ Tyto jevy označujeme jako jevy proměnlivé, jež jsou závislé na dané konkrétní době a místě svého výskytu (jsou typické pro danou dobu). V posledním čase dochází k určitému nárůstu jejich výskytu, ale také k rozšíření u nás dosud neznámých disfunkčních jevů.¹⁵

Časté patologické jevy u dětí:

- Vandalismus - označení vandalismus se zejména týká ničení památek, budov, staveb či různých předmětů. Většinou takto útočníci jednájí pouze pro svou zábavu nebo se to může dít i v rámci určitého protestu.
- Krádeže - krádeže jsou zaznamenány zejména u dětí, jež si ještě neosvojily společenské normy a hodnoty. Jde tedy zejména o krádeže neuvědomělé a nejedná se o krádeže v plném slova smyslu. Na tento čin má vliv zejména také výchova dítěte, tedy jeho rodina.
- Záškoláctví a útěky z domova – záškoláctví se týká především dětí docházejících na střední či základní školu. Jedná se o stav, kdy se děti záměrně vyhýbají školní docházce. Vyplývá zejména ze špatného vztahu ke škole (dětem se nedaří, mají špatný vztah s učiteli, spolužáky či se vyhýbají danému předmětu). Může také jít o situaci v rodině, kdy rodiče dávají dětem špatný příklad a negativně na ně působí. Útěky z domova jsou zejména aktem, kdy se dítě snaží něčemu uniknout či vyhnout se některým důsledkům či problémům. Důvodem mohou být např. špatné známky, a tedy následně strach z potrestání či krádeže, ale také se to může týkat týrání samotného dítěte. Můžeme zde také mluvit pouze o přání dítěte zažít určité dobrodružství a adrenalin. Útěky

¹⁴ POKORNÝ, Vratislav a Jana TELCOVÁ. *Prevence sociálně patologických jevů*. Brno: Ústav psychologického poradenství a diagnostiky, 2003. s. 7-9.

¹⁵ ZOUBKOVÁ, Ivana. *Kontrola kriminality mládeže*. 1. vyd. Pelhřimov: Aleš Čeněk, 2002. s. 11.

mohou být realizovány dlouhodobě, tedy mohou být naplánovány nebo mohou mít impulzivní charakter.

S výskytem těchto jevů se začaly praktikovat nejrůznější preventivní kroky, mezi něž jsou zahrnuty také volnočasové programy (ty pak mají podíl na vytváření sociálního kapitálu dané společnosti). Vzniká tedy přemíra různých organizací, které se snaží působit na děti a zajistit jim tak bohatý výčet aktivit, které je zaměstnají a dále různě inspirují a motivují,¹⁶ snaží se tedy působit na hodnoty člověka a ovlivňovat je (ty plynou z jeho způsobu života).

1.3.2 Ovlivňování volného času dětí a mládeže

S průběhem času bylo zjištěno, že organizováním volného času dochází ke snížení patologických projevů u dětí a mládeže. Proto dnes existuje množství organizací, které se snaží nabídnout co nejpestřejší programy a jimi děti co nejvíce zaujmout a inspirovat je. Samotná motivace ale neprobíhá jen u dětí, ale především u rodičů, kteří jsou hlavním organizátorem volného času dětí. Tábory patří mezi rodiči k vyhledávaným službám zejména o letních prázdninách. Spatřují v nich totiž možnost poskytnout dětem kontakt s přírodou, zabavení a setkávání se s vrstevníky, a to pod určitým dohledem. Dětem na táborech je nabízen co nejvšestrannější program, zde se také mohou setkat s různými situacemi, které je pak mohou vhodně připravit do života. Hlavní charakteristikou táborů je děti motivovat k tomu, aby se chovaly přátelsky nejen k sobě navzájem, ale i k přírodě. Mají zde také možnost navázat kladný vztah s dospělým, tedy vedoucím, a vzít si příklad z jeho chování. Tábory jsou tedy vnímány jako preventivní opatření, která mohou vhodně působit na utřídění hodnot dětí. K tomu, aby byl ale tábor vhodným prostředím pro trávení volného času, je nutné, aby splňoval nutná opatření a vyhlášky.

Přestože tábory slouží jako určitá forma prevence před sociálně patologickými jevy, lze se s určitým nežádoucím jednáním setkat i přímo na táboře, kde je pak nutné s danou situací dobře naložit. Při řešení těchto jevů je důležité zjistit hlavní příčinu závadového chování jeho rozsah, stupeň a následně zvolit správná opatření k jeho dalšímu zamezení. Je však třeba se vždy řídit zásadou citlivého přístupu s ohledem na individualitu každého jedince a celého kolektivu, se kterým pracujeme.¹⁷

¹⁶ Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy ČR: Odbor pro mládež. *Volný čas a prevence u dětí a mládeže*. Praha: CIHAK TISK, 2002. s. 34.

¹⁷ HÁJEK Bedřich et al. *Děti, vedoucí, volný čas*. Praha: Institut dětí a mládeže MŠMT, 2004. s. 85-86.

1.4 Výchovné působení ve volném čase

Co se termínem pedagogika volného času myslí, co zaštiťuje a obsahuje, na to se právě zaměříme v této podkapitole. Také si projdeme zrod samotného pojmu a s ním spjaté souvislosti. Pozornost budeme klást také na výchovné zhodnocení volného času, vysvětlíme tedy snadno zaměnitelné výrazy, jako je výchova ve volném čase, výchova k volnému času a výchova skrze aktivity ve volném času.

Pedagogika volného času a k ní patřící terminologie si od minulého století do současné doby prošly značným vývojem. Někdy byly používány odlišné výrazy, které označovaly stejný jev. Z toho pak vzniklo jednotné označení, a to pedagogika volného času. Dříve jsme se však mohli shledat s výchovou mimotřídní, mimoškolní či mimo vyučování. Tato terminologie se začala stále více rozšiřovat i v celoevropském měřítku. Plynulo to především z potřeby a snahy ovlivňovat volný čas dětí a mládeže. Tyto jednotlivé aktivity byly pak realizovány prostřednictvím nejrůznějších institucí. Užívané pojmy byly souhrnně nahrazeny pojmem výchova mimo vyučování, který však ještě nedokázal vhodně vyjádřit vztah k volnému času a jeho přednosti a zejména to, že děti a mladí lidé si aktivity a svou účast na nich volí dobrovolně.

Volný čas a prosazování jeho významu v oblasti výchovy dětí nabývaly na významu od poloviny 60. let 20. století. Bylo to období, kdy v evropských zemích začaly vznikat vhodné podmínky pro jeho rozšiřování. Plynulo to zejména z toho, že se zkracovala pracovní doba dospělých a byl zaveden pětidenní pracovní i školní týden (také rostl počet žáků na středních a vysokých školách a tím se zvyšovala jejich účast na volnočasových aktivitách). Od 40. let 20. století se pak objevovaly další označení jako aktivity volného času nebo zařízení volného času. Od 90. let 20. století se začala vyvíjet pedagogika volného času, která využívá a analyzuje význam a výchovné možnosti volného času. Již v tomto období zde existovaly především dvě koncepce (výchova mimo vyučování a pedagogika volného času), jejichž terminologie byly uplatňovány souběžně. Postupně se začal více uplatňovat přístup, který vychází z pedagogiky volného času a jehož součástí je výchovné zhodnocení volného času zahrnující oblasti jako výchova ve volném čase, výchova skrze aktivity volného času a výchova k volnému času.

Specifikace výchovného zhodnocení volného času:

1. **Výchova ve volném čase** – do této kategorie jsou zahrnuty veškeré aktivity, které se netýkají realizace biologických potřeb, školních či pracovních povinností. Důležitou funkci tu hraje dobrovolnost, díky níž se děti do

výchovného procesu začleňují volně a to má za důsledek vytváření nových a specifických procesů. To pak umožňuje formovat děti a mládež z jiné perspektivy a nenásilnou formou jim přenášet vhodné návyky, aniž by si to samy přímo uvědomovaly.

2. **Výchova k volnému času** – tato oblast může být pokládána za klíč pro otevření nového pohledu dětí i dospělých na volný čas. Podílí se na odhalení dalších možností a rozvoje člověka, stává se tedy jeho motorem a v jeho úsilí mu dává potřebnou orientaci a udává ten správný směr.
3. **Výchova skrze aktivity volného času** – ta se podílí na utváření individuality účastníka, ale také na jeho působení mezi dalšími lidmi (jako jsou vrstevníci či jiní účastníci dané skupiny atd.). Cílem je zejména to, aby si jedinec prostřednictvím vybraných aktivit osvojil nové znalosti, kompetence, dovednosti. Zároveň však volnočasové aktivity přinášejí něco navíc, co samotnou činnost přesahuje (např. jí může být jedinec inspirován pro volbu svého budoucího povolání či získat skrze ni vhodný náhled na život, správnou životosprávu...).

2 Letní dětské tábory

Co samotné slovo tábor vyjadřuje, čeho se týká a s jakým obdobím bývá spojováno, to vše zodpoví právě tato kapitola.

Můžeme tvrdit, že nenajdeme nikoho, kdo by si tento výraz nedokázal s něčím asociovat. Mnoho totiž z nás má tábor spojen skrze vlastní zkušenosti a zážitky, které si sám zakusil (a to jako samotný účastník či vedoucí), nebo o tom máme určitou představu alespoň z doslechu svých známých či blízkých. Tábor si od vzniku prošel mnohými obnovami a změnami (to se týká především různých vyhlášek a pravidel), to však nemělo vliv na hlavní smysl táborů, jejichž původní podstata je dochována až do současnosti. To platí i přesto, že nyní nalezneme spoustu druhů táborů (ty blíže uvádíme v další podkapitole), avšak i ty mají mnohé společné a i přes své zaměření zachovávají původní význam táborů. Jsou tedy zejména nositelem a zprostředkovatelem určitého zážitku či činnosti, a to prostřednictvím nejrůznějších aktivit a her. To vše je zaměřeno na formování dětí, na nabídku činností, které mohou pomoci najít vhodnou cestu při hledání smysluplného trávení volného času. Důležitým posláním táborů je také to, aby se děti setkaly o prázdninách s dalšími svými vrstevníky (i z různých koutů země), sblížily se s přírodou, získaly nové zážitky, zkušenosti a dovednosti, které mají pak vliv na prohlubování jejich vlastní osobnosti. Toho si jsou (nebo by měli být) vědomi všichni, kdo mají zkušenost s přípravou táborových programů, z čehož vyplývá, že nestačí jen zajistit místo pobytu a brát tábor jen jako nějakou hlídací stanici (kde jsou děti jen odloženy, když jsou jejich rodiče v zaměstnání). Měly by vznikat především takové střediska, instituce, které chtějí svým účastníkům předat vhodné návyky a vytvořit jim vhodné místo, které přispívá k jejich rozvoji.

Abychom tedy mohli porozumět všemu, co je potřeba zajistit při tvorbě táborů, je zapotřebí si vymezit základní pojmy, a to nejen v obecné rovině, ale také z hlediska legislativy, kterou vymezují níže. Dále zde upřesňuji zrod tábornictví a jednotlivých organizací a sdružení. Řeč bude také o skautingu, salesiánských chaloupkách atd.

Slovo tábor je často spojován s pobytovými akcemi, které jsou připravovány většinou pro děti a mládež, a to především v čase velkých letních prázdnin. Děti, které se těchto událostí účastní, jsou nazývány táborníky, pro které jsou tu připraveny různé aktivity. Děti zde mají možnost prožít nejrůznější zážitky společně se svými vrstevníky. V dnešní době mají rodiče trochu obtížnější situaci při výběru táborů, jelikož existuje mnoho jejich druhů a rozmanitá zaměření. Příkladem jsou hudební, jezdecké, umělecké, zážitkové tábory, také

tábory pro dospělé či děti s různými omezeními atd. Počet dětí a mládeže, které jsou posílány do těchto táborů, se neustále zvyšuje.¹⁸

„Všichni se v životě vydáváme různými cestami, ale ať jdeme kamkoli, vždycky si tam neseme trochu z toho druhého.“ (Autor neznámý)

2.1 Tábory z pohledu legislativního vymezení

Pro práci s pojmem tábor zde uvádíme legislativní vymezení, které nám pomůže lépe porozumět samotnému výrazu a pochopit, co vše zaštiťuje.

Pořádání táborů je ošetřeno určitými obecně závaznými právními předpisy. Dle MŠMT jsou významné především tyto zákony: zákon 4. 258/2000 Sb. o ochraně veřejného zdraví, dále vyhláška Ministerstva zdravotnictví č. 148/2004 Sb. (dříve 106/2000 Sb.) o hygienických požadavcích na zotavovací akce pro děti. Dále je sem zařazena vyhláška 602/2006 Sb. o hygienických požadavcích na stravovací služby.¹⁹

Mezi důležité dokumenty, na které odkazuje MŠMT, patří: Listina základních práv a svobod zákon č. 2/1993 Sb. a Ústava České republiky. Další zákony vycházejí dle organizace táborů. Tím, že dochází ke shromažďování, je zde na místě znát zákon č. 1/1990 Sb. o právu shromažďovat se, zákon č. 84/1990 Sb. o sdružování občanů. Pro archivaci přihlášek je nutné se řídit zákonem č. 101/2000 Sb. o ochraně osobních údajů. Vhodné je se také zmínit o zákonech týkajících se nájmu a podnájmu nebytových prostor - zákon č. 116/1990 Sb. Pak je ještě vhodné se zmínit o vyhláškách plynoucích ze zákona č. 258/2000 Sb. o ochraně veřejného zdraví a změně některých souvisejících zákonů, a to vyhláše MZ ČR č. 148/2004 Sb. o hygienických požadavcích na zotavovací akce pro děti a vyhláše MZ ČR č. 137/2004 o hygienických požadavcích na stravovací služby a o zásadách osobní a provozní hygieny při činnostech epidemiologicky závažných.²⁰

¹⁸ HLAVNA REDAKCIA PŘI UNIVERZITE KOMENSKÉHO V BRATISLAVE. *Pedagogická encyklopédia Slovenska – Súhrn poznatkov o minulosti a prítomnosti ped., vých., školství a osvety na Slovensku*. 2. díl. Bratislava: Veda vydavateľstvo Slovenskej akadémie vied, 1985. s. 417.

¹⁹ BEROUŠEK. Petr. *Rádce pořadatelům a vedoucím dětských táborů jako zotavovacích akcí*. Praha: Sonda, 2005. s. 18-20.

²⁰ DOROSTOVÁ UNIE A CÍRKEV BRATRSKÁ. *Příručka pro hlavní vedoucí letních dětských táborů*. Ostrava: F-nadace, 2014. s. 1-44.

²⁰ Tamtéž.

Rozdíl táborů a zotavovacích akcí z hlediska právních norem

Někdy se můžeme setkat s výrazem zotavovací akce. Co to tedy je a jak se liší od táborů? Zjednodušeně lze říci, že se jedná o druh pobytu, který musí splňovat speciální požadavky, které jsou vymezeny zákonem č. 258/2000 Sb. o ochraně veřejného zdraví – kde se jedná o organizovaný pobyt 30 a více dětí, a to ve věku do 15 let na dobu delší než 5 dnů. Cílem je zde především posílit zdraví účastníků a zvýšit tak jejich tělesnou zdatnost, případně napomocť k získání určitých znalostí a dovedností. Za zotavovací akci lze také považovat výchovně rekreační tábor, a to i přestože se ho účastní mladiství.²¹ Dále je důležitá vyhláška 106/2001 Sb. tzv. hygienická (ta upravuje zejména vybavenost tábořiště, a to místo zajištění, místo pro spaní, ale i herní a sportovní činnost.

Dle uvedených zákonů, které určují nejrůznější zdravotní a bezpečnostní zásady a předpisy, se může zdát, že organizování jakýchkoliv akcí pro děti je složité. Mohou vznikat obavy spjaté s různými formálními opatřeními. Je však třeba mít především na paměti, že cílem při plánování a hraní her není za každou cenu vyloučit všechna rizika, ale důležité je být s nimi seznámen, zvážit je, umět zhodnotit situaci a vyvarovat se možného nebezpečí (ESH).

2.2 Historie táborů

Výše jsme si vymezili legislativní opatření, s kterými je nutné se obeznámit, pokud zamýšlíme podílet se na zrodu táborů. Pro lepší orientaci v této problematice je vhodné, abychom obrátili pozornost ještě na samotný pojem tábor. Proto se k tomuto výrazu vracím a pokusím se objasnit, co vyjadřuje a celkově zaštiťuje.

Kde spočívají kořeny tábornictví aneb ohlédnutí do minulosti

Samotný vznik táborů je nejspíše spjat s rokem 1861, kdy byl založen **Frederikem W. Gunem**, a to ve Spojených státech amerických. Probíhal ve státě Connecticut, a to pod názvem The Gunnery Camp. Frederick W. Gun se svojí ženou Abigail provozovali ve státě Washington domácí školu pro chlapce. Ta byla proslulá zejména tím, že brali své žáky na dvoutýdenní výlety do přírody tak, aby co nejvíce poznali své okolí. To způsobilo, že se tábory začaly rozšiřovat a stala se z nich nyní mezinárodní tradice, která se podílí na vývoji dětí nejen ve Spojených státech, ale i v různých zejména evropských zemích. Samotné kempování neboli táboření je ale s lidmi spojeno mnohem dříve, protože už od nepaměti byli

lidé nuceni žít v souladu s přírodou. V podstatě můžeme tedy už i lidi v pravěku považovat za táborníky, již se museli spolehnout jen na své síly a pokusit se přežít v samotné přírodě. Je však pravdou, že ti zde byli víceméně nedobrovolně.²³

Tábory se začaly různě rozšiřovat, důvodem bylo především to, že byl zjištěn jejich kladný vliv na vývoj dětí. Příčinou také bylo, že se rozšiřovala a nově vznikala disciplína nazvaná pedagogika volného času, jejíž hlavní principy byly založeny na předcházení patologickým jevům. Jako hlavní nástroje zde právě byly používány hry či zážitky. O volném času dětí, patologických jevech a důležitosti hodnot bude více pojednáno v podkapitole níže. Na další rozvíjení táborů se postupně podílely různé dětské organizace, zejména to byly skautské organizace. První skautský tábor byl uskutečněn v roce 1907, v České republice vznikl o pár let později, roku 1912 v Lipnici.²⁴

Klíčový význam měly i pionýrské tábory, které také přispěly k dnešní podobě dětských táborů. Ty vznikaly ve všech státech patřících do socialistického bloku, v Sovětském svazu jich bylo až kolem 40000. Nejznámějším se stal tábor založený v roce 1925, který stále funguje, a to pod názvem Artěk. Za období existence tohoto tábora jím prošlo kolem milionu dětí (byly zde také děti z tehdejšího Československa, protože tento tábor byl mezinárodní).²⁵

2.3 Historické koncepty táborů

Nyní uvedeme organizace, které jsou v současnosti rozšířené a podílejí se na dnešní podobě tábornictví. Bude zmínka především o skautingu, o kterém jsme již mluvili v předešlé kapitole. Důvodem věnování pozornosti této organizaci z naší strany je zejména to, že tato organizace má velký význam v oblasti táborů, byla při jejich zrodu, ale i v současnosti má stále širokou působnost, a to jak ve světě, tak i u nás. Také ji zmiňujeme, protože projekt našeho tábora vychází z myšlenek této instituce, tedy přiblížit dětem přírodu a to zážitkovou formou. Dále zabrousíme k dalším významným organizacím jako je ACA (American Camp Association), která je typická pro USA, a v poslední řadě nesmí chybět ani salesiánské chaloupky, jejichž prvky používáme i pro náš tábor.

²³ Junák - český skaut, z.s. *Projděte se 100letou historií skautingu* [online]. 2016 [cit. 2015-1-2]. Dostupné z: <http://www.skaut.cz/skauting/o-skautingu/historie>.

²⁴ Junák - český skaut, z.s. *Projděte se 100letou historií skautingu* [online]. 2016 [cit. 2015-1-2]. Dostupné z: <http://www.skaut.cz/skauting/o-skautingu/historie>.

²⁵ HURIKÁN, Bob. *Dějiny trampingu*. Praha: Novinář, 1990. s. 65-66.

2.3.1 Skauting, jeho historie a symbolika

Je vhodné poukázat na to, že dnešní tábory, i když jejich podoba je různá, vychází z toho, co vzniklo před mnoha lety, tedy ze skautingu. Určitě není zapotřebí více uvádět, co je to skauting. Už při jeho zmínce se mnohým vybaví khaki uniformy a šátky, které jsou pro něj typické, jeho podstata je však mnohem rozsáhlejší. Z čeho tedy plyne jeho historie a kde čerpá své výchovné prvky?²⁶

Celkově jsou s historií výchovy úzce spjata jména jako J. J. Rousseau, J. A. Komenský a W. D. Thoreau atd. Tito myslitelé mimo jiné podtrhovali význam výchovy mládeže a dětí a kladli také důraz na budování dobrého vztahu člověka k přírodě. Ale mezi zdroje, ze kterých skauting čerpá, patří zejména dva hlavní body, a to náboženství a tradiční pojetí výchovy. Základem je tedy víra vycházející především z křesťanských hodnot a tradic. Skauting je sice definován jako nezávislé hnutí, ale i přesto není možné popírat, že veškeré hodnoty a myšlenky vyvěrají zejména z křesťanské víry. Patří sem např. hodnoty týkající se lidské svobody a důstojnosti, kladení důrazu na mravní řád a individuální odpovědnost, poukazování na snahu nezištně pomoci druhému. Za druhý zdroj lze považovat klasické tradiční pojetí výchovy, oba jsou od sebe nerozlučitelné. Zde se mluví zejména o rozvoji přirozených schopností a dovedností člověka (mravní i sociální), které jsou nutné pro naplnění lidské přirozenosti. Skauting se tedy přiklání ke staré platónsko-aristotelsko-křesťanské etice, ze které vyplývají metody přirozené výchovy (a které skauting dokázal dobře a vhodně rozvinout).²⁷

Vznik a založení skautingu

Před samotným zakladatelem **Baden-Powellem** je zapotřebí zmínit ještě jiné jméno, které toto hnutí v mnohém ovlivnilo. Jedná se o **Ernesta Thompsona Setona**, který byl přezdíván „Black wolf“ (černý vlk). Jednalo se osobnost spojenou s přírodou (byl jejím velkým znalcem), také byl známý jako spisovatel, kreslíř a zálesák. **Seton založil v roce 1902 v USA organizaci, která nesla jméno Woodcraft**, později byla přejmenovaná na **Woodcraft League**. Hlavním ideálem hnutí byl život v přírodě, byla zde také vypracovaná symbolika, rituály, jež byly doplněny o výchovný a sebevýchovný program v duchu lesní moudrosti, který byl určen nejen pro chlapce. Charakteristika této organizace byla vyobrazena

²⁶ KUBÍKOVÁ, Petra - TKANIČKA et al. 1. vyd. *Skautské odkazy – metodika výchovy historií*. Praha: Skautský institut A. B. Svojsíka. 2014.

²⁷ Skaut.org. *Skauting* [online]. 2013 [cit. 2015-9-1]. Dostuné z: <http://www.skaut.org/skauting.php>.

ve dvou knihách od Setona, a to Svitek březové kůry a Kniha lesní moudrosti. Proto tento autor bývá spojován se vznikem skautingu, a to jako jeho předchůdce či spoluzakladatel. Bývá považován za inspirátora Powella, dokonce se v určitém období tato hnutí na krátký čas spojila a byla jednotná. Nakonec se ale obě hnutí osamostatnila, i když byla spolu velmi spřízněná. Od skautingu jej odlišuje větší důraz na blízkost přírodě a tradici přírodních národů (zejména Indiánů) a naopak absence formálních prvků jako je např. skautský kroj, poněkud odlišný systém organizace (kmeny smíšené z členů různého věku a obojího pohlaví, na rozdíl od věkově specifikovaných a většinou nekoedukovaných skautských družin a oddílů), vlastní ideové základy odvozené z indiánských tradic (dvanáct zákonů lesní moudrosti), symbolika (čtyřnásobný oheň) i vzdělávací a výchovné metody (cesty čtyř světél, mistrovství lesní moudrosti).²⁹

Roden Baden Powell je považován za zakladatele skautingu, byl znám jako britský generál, který své jméno proslavil úspěšným bráněním jihoafrického Mafekingu. Svoji první skautskou výpravu uskutečnil s 20 chlapci na ostrově Brownsea (jednalo se o první pokus vytvořit skautský tábor). Jelikož tento pobyt byl úspěšný, svoji akci opakoval. K překvapení Powella jeho hnutí zaujalo i děvčata, jejichž účast dalšího roku činila kolem 6000, proto požádal svoji sestru Agnes, aby skauting pro děvčata vedla a organizovala = byla tedy jmenována jako předsedkyně výboru sesterského hnutí, které neslo jméno Girl Guides Association. Roku 1910 Powell odešel z armády a věnoval veškeré své úsilí především skautingu, v tu dobu hnutí mělo více než 100000 členů. Tím se zapsalo jako velmi důležité a vážené mládežnické hnutí ve velké Británii.³⁰

Od té doby se dále skauting vyvíjel a šířil a ani světová organizace skautek nezůstávala pozadu (tu později vedla jeho žena Olave). Se skautskými hnutími spolupracovala dvě mezinárodní sdružení, a to: International Catholic Conference of Scouting (ICCS) = Mezinárodní konference katolických skautů a International Catholic Conference of Guidin (ICCG) = Mezinárodní konference katolických skautek. Nejednalo se o nějaké konkurenční instituce, nýbrž poskytovaly určité katolické východisko (platformu) v rámci WOSM a WAGGGS. K těmto hnutím bylo dále přidruženo Mezinárodní společenství skautů a skautek (International Scout and Guides Fellowship = ISGF). I nyní jsou skautské

²⁹ Skaut.org. *Skauting* [online]. 2013 [cit. 2015-9-1]. Dostuné z: <http://www.skaut.org/skauting.php>.

³⁰ KOLEKTIV AUTORŮ. *Skautskou stezkou*. Praha: Tiskové a distribuční centrum, 1998. s. 11.

organizace velmi oblíbené, z nich se také pak vyvinuly různé druhy táborů, které se snažily reagovat na různé zájmy dětí.³¹

Charakteristika a podoba českého skautingu

Skauting na našem území se vyznačoval tím, že se nestal jen pouhým zkopírováním anglického skautingu, ale vytvořil si vlastní charakteristické rysy. Cílem bylo zejména to, aby český skauting v sobě nesl národní charakter, což je vidět už v označení skautingu, které bylo změněno na Junák. Hlavním kritériem bylo vtisknout do něj národní tradice a typické hodnoty. Zde bylo patrné, že velký důraz byl kladen na národní cítění, které trochu zastínilo určitou náboženskou složku. První pravidlo skautského slibu bylo Svojsíkem upraveno z „lásky k Bohu“ na „lásku k vlasti“.³²

2.3.2 American Camp Association (ACA) a jiné instituce v USA

V současnosti je v USA významná organizace ACA – American Camp Association, která zde tábory řídí. Prostřednictvím přísných kategorií vydává akreditace a v současnosti je pod jejím vedením kolem 2400 táborů, ale je zaznamenáno, že mimo toto hnutí existuje v USA ještě tak 3x více táborů. Tábory vedenými ACA projde ročně kolem 10 milionů dětí. Kempy vedené v USA jsou dále organizovány institucemi, jako je skaut, YMCA, AWCA atd. Dětské pobyty jsou nyní napříč různými státy např. v Kanadě, jsou oblíbené v provincii Ontario. Jsou vytvářeny jak dětskými organizacemi, tak také soukromě. V Evropě jsou populární např. ve Francii, kde je navštěvuje opakovaně zhruba tak čtvrtina francouzských dětí. Ve Finsku jsou tábory zejména pod vedením církve, naopak ve Velké Británii nejsou tábory tak časté, zde jsou upřednostňovány především aktivity škol či různých zájmových organizací. Mimo evropský kontinent jsou dále oblíbeny v Číně, kde bývají nejčastěji pořádány vzdělávacím vládním střediskem, ale také soukromými institucemi. V Indii je využíván program Yourea, který je založený na 8denním programu vzdělávání určeném pro děti od 9 – 15 let a využívá k tomu přírodní prostředí v Himalájích.³³

³¹ STEJSKAL, Zdeněk et al. *Vůdcovská zkouška*. 2. oprav. a dopl. vyd. Praha: Junák – svaz skautů a skautek, 2005. s. 9-15.

³² PLAJNER, Rudolf. *Úsvit českého junáctví*. Praha: Junácké edice, 1992. s. 83.

³³ ŠTUNBAURER, Jan. Tělesná výchova a sport v organizacích YMCA AYWCA v meziválečném Československu [online]. *Skaut.cz*, 2016 [cit. 2015-1-2]. Dostupné z: <http://www.skaut.cz/skauting/oskautingu/historie>.

American Camp Association

Tato asociace je tvořena komunitou odborníků, kteří již více než 100 let předávají a shromažďují své znalosti a zkušenosti tak, aby zajistili dobrou kvalitu táborových programů. Díky velkému počtu svých členů, který se pohybuje kolem 9000, jsou nabízeny výjimečné programy, děti, ale i dospělí mají možnost zažít různé zážitky, také mají příležitost rozvíjet nejrůznější jimi vybrané dovednosti či se naučit něco o životě v souladu s přírodou.³⁴

ACA je orgánem v oblasti vývoje mládeže, tudíž má za cíl vylepšit a různě propagovat tábory. Má také za záměr pomáhat nejen svým členům, ale také zajistit, aby všechny tábory poskytovaly především:³⁵

- Bezpečné a výchovně vhodné prostředí.
- Kompetentní dospělí, kteří budou dobrými vedoucími a tedy vhodnými vzory tak, aby měli odpovídající zkušenosti a mohli také nabídnout vhodné zprostředkování kontaktu s přírodou.
- Pracovní růst a celkový rozvoj vedoucích.
- Poukazují na zážitkovou pedagogiku a příležitost vzdělávat své členy.
- Kladou důraz na dokonalost, neustálý rozvoj a posun k lepšímu.

Organizace obsahuje mnoho kurzů přinášejících bezpečný a zdravotně nezávadný průběh a kvalitu nabízených táborových programů. Také má úzkou spolupráci s dalšími organizacemi a sdruženími pro mládež.

2.3.3 Salesiánské chaloupky

Salesiánské chaloupky jsou druhem instituce, pro kterou je typická rodinná atmosféra s menším počtem účastníků tak, aby zájmová činnost mohla pro každého proběhnout intenzivněji. Jsou zde také pečlivě vybíráni vedoucí, kteří jsou vhodně proškolení.³⁶

Historie chaloupek

Od roku 1948 (jenž je označován také jako „vítězný únor“ – k moci se dostali komunisté) až do listopadu 1989 trval intenzivní útlak církev a systematické omezování jejího

³⁴ American Camp Association. *Who we are?* [online]. 2015 [cit. 10-9-2015]. Dostupné z: <http://www.Acacamps.org/about/who-we-are>.

³⁵ Srov. American Camp Association. *Who we are?* [online]. 2015 [cit. 10-9-2015]. Dostupné z: <http://www.Acacamps.org/about/who-we-are>.

³⁶ Salesiánská asociace Dona Boska. *Pojem chaloupek a jejich historie* [online]. 2013 [cit. 2015-9-12]. Dostupné z: www.janbosko.pavucina.org/article.php?id=pojem&part=2.

působení zejména ze strany státních orgánů. Byl zde tedy prosazován ateistický názor a lidé, již se hlásili ke své víře, byli poté stíháni a pronásledováni. Aktivita určitých řádů a kongregací byla postupně pozastavována, kdy mnoho členů bylo internováno, někteří si museli nalézt civilní zaměstnání. Jen někteří mohli na farách dále působit, ale tak, že jejich činnost byla pod dohledem a kontrolována, aby nebyla příliš ohrožující pro vládnoucí moc (museli zde dostat státní souhlas). Proto se toto období označuje jako období komunistické totality. Mnoho z těch, kteří utekli velkému pronásledování, měli za snahu dále rozvíjet život církve. To je charakteristické také pro salesiány. V 50. letech bylo dost nemožné, aby mohli také shromažďovat mladé lidi, ale i přesto to probíhalo, a to zejména mezi bohoslovci (kteří začali uvažovat o salesiánství jako životní cestě). Rok 1968 byl letopočtem, který měl v sobě různé politické zvraty, což také pomohlo projevit odvalu právě ke shromažďování hochů. Mezi salesiánské představené, kteří si byli vědomi možností, které s sebou nová doba přinášela, patřil P. František Míša, který si později pro vedení dětí vybral P. Jaroslava Lanka. První prázdninové pobyty se konaly v Podolánkách právě pod vedením P. Jaroslava Lanka.³⁷

Poté se objevuje v českém salesiánském prostředí výraz „chaloupky“ a označuje specifické hnutí letních křesťanských táborů. Tyto tábory jsou pořádány v salesiánském duchu. Charakteristickým znakem chaloupek je především katecheticky a výchovně zaměřený program a aktivity, které se uskutečňovaly v malém společenství dětí a vedoucích. Můžeme s jistotou konstatovat, že název těchto salesiánských táborů – chaloupky - vyplýval zejména z toho, že měl být jako krycí manévr tak, aby nebyl nápadný státní moci a jeho činnost zůstala před ní v utajení. Označení těchto táborů má souvislost s opravdovými chalupami či chaloupkami, kde v mnoha případech probíhaly jejich aktivity. Název byl utvořen v polovině 70. let, kdy jednotlivé chaty byly vedeny pod různými názvy jako Heda, Severka, Pahorek, Bludička, Zelená hvězda atd. Dřívější označení letních salesiánských táborů byl „prázdninová kolonie“.³⁸

Jeden ze salesiánských táborů byl konán v Podolánkách vedle Ostravice. Chlapce pro tento tábor získal František Míša (a to přes různé kněze, své známé či salesiány). Kolem roku 1970 se objevilo nové místo, které bylo vhodné na prázdninové pobyty, jednalo se o faru v Petrovicích u Klášterce nad Orlicí. Důvod vzniku těchto pobytů bylo, aby se zde konalo to, co se dříve dělalo v oratořích. Byl to tedy pokus realizovat salesiánské dílo v totalitním státě a také pokus oslovit a nadchnout mnohé chlapce pro salesiánský život či jim pomoci v jejich

³⁷ Salesiánská asociace Dona Boska. *Pojem chaloupek a jejich historie* [online]. 2013 [cit. 2015-9-12]. Dostupné z: www.janbosko.pavucina.org/article.php?id=pojem&part=2.

³⁸ Srov. Tamtéž.

hledání životní cesty. V letech 1974 – 1981 probíhá významná etapa vývoje, kdy jako významná osoba se zde objevuje Karel Herbs. Ten se stal jednou z hlavních osobností v chaloupkách (zajímal se především o místní ministranty). Postupně se mu začaly vršit chaloupkovské pobyty, protože o ně stoupal zájem, proto mu s nimi začali pomáhat další salesiáni. Také mu pomáhali i nesalesiánské pomocníci, kteří byli nazýváni asistenti. V roce 1979 působilo 8 chaloupek, Karel Herbs nesl za ně plně odpovědnost a vybíral také týmy vedoucích a připravoval na každý den určité téma. Od roku 1981 rostl počet chaloupek, bylo jich 18. Protože státní policie objevila jednu chaloupku, začalo vyšetřování a vyslýchání chlapců, což vedlo k určitému opatření.³⁹

Můžeme tedy potvrdit, že hnutí chaloupek představuje jednu důležitou aktivitu, která se rozvinula paradoxně za doby totality. Tato skutečnost nebyla důležitá jenom pro salesiány, ale pro celou českou církev, která byla v té době pronásledována. Měla velký význam pro upevnění víry a znamenala pomoc při orientaci na životní cestu a povolání tisíců mladých lidí. Tímto hnutím si prošlo mnoho současných kněží a mladých mužů, kteří se nechali inspirovat a stali se salesiány či se podíleli na jejich díle. Je také charakteristické tím, že je typické pro Českou republiku, kde vzniklo, a tedy nebylo odnikud převzato. V těchto letních pobytech bylo prioritou navázání osobních vztahů, také propojení lidí z různých oblastí, vzdělávání v malých komunitách, předávání živé víry a nabídka alternativního životního stylu. To všechno tedy mělo přínos a přispívalo ke katechizaci a evangelizaci mezi současnou mládeží. Veškerá tato činnost se stala základním kamenem pro práci další a nese mnohé plody i v současnosti.⁴⁰

Cíl chaloupek:

- Prohloubení a prožívání víry ve společenství.
- Pomoci chlapcům najít jejich životní povolání (nejen zasvěcení života pánu Bohu, ale celkově rozpoznat povolání v širším smyslu).

Účastníci chaloupek

Tyto služby využívali zejména věřící chlapci, důvodem bylo také to, že jim nebylo umožněno tato shledání dělat oficiálně, a tedy zde byli chlapci, na které bylo možné se spolehnout. Kolem 95 % chlapců pocházelo z věřících rodin, které svoji víru prožívali aktivně. Na tyto akce docházeli chlapci ve věku od 10 – 17 let. Později se založily

³⁹ Salesiánská asociace Dona Boska. *Pojem chaloupek a jejich historie* [online]. 2013 [cit. 2015-9-12]. Dostupné z: www.janbosko.pavucina.org/article.php?id=pojem&part=2.

⁴⁰ Tamtéž.

i chaloupky pro děvčata, ale obě akce působily zvlášť. Jen pro děti mladší než 10 a starší než 17 byly pak vytvořeny i smíšené skupinky.⁴¹

Počet dětí: z důvodu bezpečnosti se počet účastníků z počtu kolem 20-30 dětí mění na maximální počet 12.

Program chaloupek: se odehrává v duchu salesiánů. Stanovy salesiánů dle Dona Bosca jsou: domov, hřiště, škola a také farnost. Cílem bylo vytvořit atmosféru domova, kde panuje dobrá a srdečná atmosféra, kde je každý ze členů přijímán, ale také má zodpovědnost za to, co se tam děje a jak to probíhá. Společným znakem bylo také to, že všichni dělali všechno společně a přitom neměli pocit, že by byli někde nuceni. Program v chaloupkách byl tvořen nejrůznějšími hrami, byly zde jak hry s menší náročností, tak se také připravovaly celotáborové etapové hry.⁴²

2.4 Příprava táborů

Už jsme uvedli a blíže přiblížili samotný význam a druhy táborů a významné instituce, nyní je však zapotřebí se soustředit a zaměřit na samotné vytváření táborů a uvést důležité kroky potřebné pro jejich správný chod. Nestačí totiž samotné rozhodnutí, že chceme vytvořit tábor pro děti (které je však stěžejní), ale také je zapotřebí připravit jednotlivé náležitosti. Týká se to zejména samotné organizace, která zahrnuje nejen přípravu místa a správnou volbu táborového tématu, ale také se zaměřuje na samotné vedoucí, rozdělení jednotlivých úkolů jak před pobytovou akcí, tak samozřejmě během ní samotné. Je nutné se zde řídit pravidlem, že by se nemělo nechat nic jen náhodě, protože zde zanedbání i nějaké drobné povinnosti může akci narušit.

2.4.1 Personální zajištění tábora

Příprava vedoucích a klíčových pracovníků je důležitým kritériem zajišťujícím správný chod tábora.

Mezi hlavní táborové funkce patří zejména:

- Hlavní vedoucí.
- Oddílový vedoucí.
- Hospodář.

⁴¹ Tamtéž.

⁴² Salesiánská asociace Dona Boska. *Pojem chaloupek a jejich historie* [online]. 2013 [cit. 2015-9-12]. Dostupné z: www.janbosko.pavucina.org/article.php?id=pojem&part=2.

- Kuchař.
- Zdravotník.

Jako první je uváděn **hlavní vedoucí**, je to také funkce, která je na táboře **stěžejní a z ní pak vychází celkový směr a průběh tábora**. Nese také plnou zodpovědnost za všechno, a to v plné výši. Hlavní vedoucí má za úkol řídit práci veškerých pracovníků na táboře. Rodičům pak zodpovídá za to, jak se děti na táboře cítí a jsou spokojené. Měl by tedy znát dobře všechny, kteří budou pracovat na táboře s dětmi, a společně si vytvořit, projednat a určit pevná pravidla.

Hlavní vedoucí mají zodpovědnost za vše. Musí proto hned ze začátku splňovat určité požadavky. V některých publikacích je doporučován věk kolem 21 let, a to společně s určitými zkušenostmi při vedení táborů – jako oddílový vedoucí (v každém případě se musí jednat o osobu plnoletou). Je tedy patrné, že hlavní vedoucí nese velkou zodpovědnost nejen za svěřené děti, ale za celkový chod na táboře. To tedy má za následek, že by měl nad celou akcí dávat pozor a osobně se na její přípravě podílet. Jeho odpovědnost se dotýká nejen hygienických a bezpečnostních předpisů, ale také dohlíží na správné konání práce všech lidí, kteří se podílí na provozu tábora. Je také uváděno, že by měl být připraven plánovat svoje pobytové akce už od ledna. Měl by být zejména obeznámen s různými právními předpisy, které se dotýkají tvorby táborových akcí. Jeho odpovědnost se dotýká také dodržování veškerých hygienických zásad a předpisů. Zodpovídá tedy za práci všech lidí na táboře, kam patří jak zásobování, kuchyně, zdravotní místnost či hospodaření na táboře. Před tím, než vypukne samotná akce, je zapotřebí, aby hlavní vedoucí provedl školení svých pracovníků, které by se týkalo především bezpečnosti a dodržování hygienických předpisů při práci s dětmi. Hlavní vedoucí má také v úschově důležité dokumenty, jako je např. potvrzení o zdravotní způsobilosti. Také je nutné, aby tento pracovník komunikoval se všemi lidmi na táboře, zjišťoval jejich spokojenost a také kontroloval jejich odvedenou činnost. Je zde také jako rádce a poradce pro děti, a to zejména v případech, kdy situaci nemohl vyřešit skupinový vedoucí dětí.⁴³ Pro táborové vedoucí je důležité, aby disponovali určitými vlastnostmi a schopnostmi, které přirozeně napomohou ke správnému chodu tábora a dovedou započatý tábor ku zdárnému konci.

Hlavní vedoucí si musí uvědomit následující povinnosti, které z jeho funkce plynou:

⁴³ HARMACH, Jaromír et al. *Tábory a jiné zotavovací akce. Průvodce jejich přípravou*. Praha: IDM MŠMT, 2004. s. 15.

- Řízení skupiny dětí či dospělých je uměním, nesmí být jak moc benevolentní, tak také příliš odměřený.
- Musí pravidelně kontrolovat své pracovníky a také je umět vhodně upozornit na jejich chyby plynoucí z jejich práce či jednání. Ale nesmí zapomenout na vyzdvižení jejich kladů a pochvalu za jejich dobře odvedenou práci.
- Musí být pozorný ke všem členům na táboře, tedy nezapomínat na pochvalu dětí, ale také nezapomínat na svoji důslednost.
- Důležité je jeho pochopení a odpovědnost za práci. Měl by být odpovědný nejen za svoji vykonanou práci, ale také za práci svých podřízených pracovníků.
- Měl by dělat to, co říká. Vedoucí jsou obětaví a důslední při své práci. Toho, co slíbí, by se měli držet, což jim pomůže k jejich důvěryhodnosti.
- Je mistr v organizování času a úkolů. Umí řešit problémy, cení si schopností a ctí potřeby svých podřízených a samotných účastníků tábora. Umí plánovat a je připraven na změny. Je si vědom toho, že klíčem k dobrému řízení je umět dobře rozdělovat úkoly a věnuje pozornost i detailům. Má tedy schopnost správně naložit s časem a rozděluje tak úkoly mezi jednotlivé pracovníky.
- Udržuje emocionální rovnováhu. Umí se ovládat a čelit různým situacím. Organizace táborů může přinést různé situace a s nimi spojený stres a tlak, proto vedoucí táborů musí tomu čelit a umět si poradit. Své pocity by měl umět ovládat a mít je pod kontrolou.
- Nebojí se požádat o radu. Je zapotřebí, aby nebyl nadřazený nad svými podřízenými, aby si vážil jejich rad a uměl přiznat své nedostatky a pochybení, protože jen vzájemným respektem a úctou mohou vznikat vhodné pracovní vztahy, přispívající k dobrému chodu tábora. Umí řídit vztahy – podílí se na tom, aby pracovníci si mezi sebou rozuměli a společně utvořili vhodný tým, který jen tím, že budou správně motivováni, mohou přirozeně nadchnout i své svěřence.⁴⁴

Výběr vedoucího je důležitý, protože to, jak je motivován sám dospělý, může v mnohých aktivitách ovlivnit i samotné děti. Hlavní vedoucí je brán jako pracovník zodpovědný jak za průběh tábora, tak za jeho ukončení.

⁴⁴ TYRELL, Dianne. Twenty tips for the 20 – something supervisor [online]. *Camping Magazine*, 2016 [cit. 2016-5-1]. Dostupné z: <http://www.acacamps.org/resource-library/camping-magazine/twenty-tips-20-something-supervisor>.

Důležitá je také komunikace organizátorů s rodiči, kteří své děti na daný tábor přihlásili (zejména o zdravotním stavu dětí). Mnoho rodičů je ochotno se různě zapojit a umožnit tak svým dětem pobyt na těchto akcích, důvodem je to, že stále vidí v táborech možnost zprostředkovat dětem přirozený kontakt s přírodou. Je zde také vidina vedení dětí pod správným dozorem a možnosti dětí získat nové kamarády a zážitky (Camping magazine, March 1, 2016, Bob Ditter).

Oddílový vedoucí – je to další funkce na táboře, která je velmi důležitá. Musí být starší 18 let a musí mít způsobilost pro výkon této činnosti. Po celou dobu tábora je zodpovědný za oddíl, který mu byl svěřen. Má zodpovědnost za programovou, výchovnou i zotavovací činnost po 24 hodin denně po celou dobu trvání tábora. Oddílový vedoucí má zde zastávat roli rádce, pomocníka, měl by používat vhodné motivační prostředky, měl by jít dětem příkladem a stát se pro ně určitým vzorem tak, aby mu mohli věřit a chtěli ho následovat.

Dále je zmíněn hospodář, kuchař a zdravotník. Tyto funkce jsou zaměřeny ne přímo na práci s dětmi, ale na danou činnost tak, aby plnili dobře náplň své funkce. Hospodářem se tu myslí člověk, který má za cíl spravovat danou budovu, objekt, pozemek. Může se jednat o majitele pronajatého objektu. Kuchař/ka se musí řídit platnými vyhláškami, které se týkají stravy dětí a zajistit tak správné a vhodné stravování. Funkce zdravotníka podmiňuje absolvování zdravotního kurzu. Může se jednat buď o samotnou činnost, nebo většinou se o to stará osoba, která vykonává ještě další funkci, např. vedoucí, kuchař atd.⁴⁵

2.4.2 Příprava místa na tábor

Místo na tábor je nutné si vyjednat a přichystat před začátkem akce, tedy nejlépe po skončení jedné akce popřemýšlet, kde by se mohl uskutečnit další tábor, jestli místo, kde už akce proběhla, je vhodné využít znovu, nebo popřemýšlet o jiných možnostech. Pro pobytové tábory se využívají jak pronájmy určitých ubytoven, chat, far, ale také se může jednat o pronájmy pozemku, v tom případě je vhodné o svém úmyslu pořádat akci v představiteli dané obce včas a prokazatelným způsobem informovat (a to v souladu se zákonem č.128/2000 Sb. o obcích - obecním zřízení). Provozovatel by měl také informovat správce okolních lesů či hajného, správce vod, že bude dané místo využívat k rekreaci a pobytu dětí. Pokud je provozovatel vlastníkem objektu, pozemku, kde bude akce probíhat, je nutné si od příslušného obecního úřadu vyžádat souhlas a případně s ním uzavřít smlouvu. Ta musí také

⁴⁵ BEZCHLEBA, Bohumír. *Oddílový vedoucí dětského tábora*. Brno: Mravenec, 2013. s. 4.

obsahovat dojednané poplatky a platby. Pokud se ale tábor bude uskutečňovat v pronajatém objektu či pozemku, je nutné uzavřít smlouvu s majitelem nebo nájemcem.⁴⁶

⁴⁶ HÁP, Pavel, FORMÁNKOVÁ, Soňa et al. *Pobyt v letní přírodě – dětské tábory*. Olomouc: UP Olomouc, 2014. E-kniha.

3 Hry a jejich význam

Volbu této kapitoly asi není potřeba blíže odůvodňovat, jelikož hry tvoří největší část táborových programů. Jsou jejich nedílnou součástí, zbylá část programu je pak doplňována různými dalšími aktivitami (pokud se nejedná o tábory s nějakým zaměřením, koňské, umělecké atd.), jako jsou exkurze, výlety, pochůzky, tvořivé, umělecké činnosti, zážitkové akce (např. jízda na koni, různé atrakce). Platí to zejména pro tábory, jejichž hlavní téma je nějaká celotáborová hra, které věnujeme celou následující kapitolu. Hra je tedy důležitým prvkem pro práci s dětmi, protože je dětem velmi blízká, ale má v sobě mnoho možností a působí na nás motivačně. Hra nás provází už od dětství a s ní máme mnozí spojeno spoustu zážitků a vzpomínek. Zde tedy připomeneme, co všechno hra v sobě nese, ale také co s ní je všechno spjato.

V první řadě je zapotřebí se na tento termín podívat z odborného hlediska a poukázat, co vše v sobě nese, dále bych věnovala pozornost hře z hlediska jejího výchovného charakteru a významu her, také zde bude řeč o dělení her a v poslední řadě zde najdete výčet her, které jsou stále oblíbené a mezi dětmi žádané.

„Člověk neprokázal v ničem tolik fantazie jako v množství her, které vymyslel.“ G. W. Leibniz

3.1 Definice hry

Pedagogický slovník uvádí hru „jako **formu činnosti, která se liší jak od práce, tak od učení**. Hra je sama o sobě kulturou lidstva. Lidé se jí zabývají po celý svůj život, ale v předškolním věku má hra velmi specifické postavení, použití a sklon k ní v tomto období převažuje. Hra nám poukazuje na **různé atributy**, které obsahuje, např. **aspekt poznávací, emocionální, procvičovací, pohybový, tvořivý, terapeutický, sociální, je také zdrojem fantazie, rekreace, diagnostiky**.“ Zahrnuje jak činnosti jednotlivce, tak dvojic či menších nebo větších skupin. Některé hry jsou uskutečňovány bez pomůcek, jiné pro své uskutečnění potřebují speciální pomůcky (např. hračky, sportovní nářadí atd.). Mnoho her má podobu sociální interakce s jasně danými (explicitními) pravidly. Ve hře se bere důraz na její průběh, mohou se zde objevovat jak aktivity zaměřené na spolupráci, tak aktivity, kde převažuje soutěžení nebo činnosti zaměřené k zasmání nebo procvičení představivosti či logického myšlení. Průběh a výsledky daných her je možné dále studovat, tím se také pak zabývají

specifické matematické disciplíny – teorie her, didaktická hra, dramatická výchova, hraní rolí atd.⁴⁷

Podle autora Schillera má hra 2 hlavní znaky: 1. Jedná se o formu svobodné lidské činnosti, jsou zde zahrnuty i umělecké činnosti. 2. Jde také o činnost, která je protikladem vážnějších životních okamžiků a činností.

Hra je uváděna jako individuální nebo kolektivní činnost, která nemá přímo užitkový charakter (je tedy zejména pro vlastní potěšení). Týká se zejména vlastních potřeb a vychází z vlastního rozhodnutí. Je také typická pro svoji spontánnost, kde se projevují skryté vlastnosti. Aktéři hry si mimo jiné volí i to, jak se budou během hry chovat, a ovlivňují tak její průběh. Hlavní výsadou hry je, že je zde možnost ji kdykoliv ukončit a vystoupit z ní. Pokud je zde osoba, která je do hry tlačena a nemůže svobodně odstoupit, nejde o hráče, ale spíše o oběť.

Pro hru je typické:

- Hra má určité pravidla, která nejsou vždy pevně daná, ale vycházejí zejména z charakteru hráčů, kteří si je podle sebe přizpůsobují či mění.
- U hry si ceníme samotné činnosti více než nějakého výsledku.
- Hra je nápaditá a v určitém smyslu je odtržena od skutečného života.
- Aby hra mohla probíhat, je zapotřebí pozorný, aktivní a nestresovaný stav mysli.

Teprve tehdy, jestliže nějaká činnost splňuje tyto určité vlastnosti, tak může být označena jako hra.⁴⁸

Pokud by se měla uvést některá vlastnost, která je pro člověka typická, tak sem patří určitě hravost. Hru můžeme chápat jako jeden z nevhodnějších prostředků přispívajících pro harmonický rozvoj osobnosti.⁴⁹ Hra není typická jen pro člověka, je možné ji nalézt i u zvířat, ale jen u člověka nabývá významného rozsahu. Tato vlastnost se u člověka neobjevila bez příčiny, ale je dána postupným vývojem lidského jedince. Takovýto pohled na hravost je patrný např. u psychologů, archeologů, historiků, antropologů i sociologů. Všichni tyto odborníci poukazují na to, že hravost a z ní plynoucí hra je stará jako lidstvo samo. Důkazem

⁴⁷ PRŮCHA, JAN et al. *Pedagogický slovník*. 4. vyd. Portál: Praha, 2003. s. 75.

⁴⁸ GRAY, Peter. Hodnoty hry I.: Definice hry [online]. *Svobodauceni.cz*, 2013 [cit. 2015-12-2]. Dostupné z: <http://www.svobodauceni.cz/clanek/hodnota-hry-1>.

⁴⁹ HANUŠ, Radek a Lenka CHYTILOVÁ. *Zážitkově pedagogické učení*. 1. vyd. Praha: Grada Publishing, a.s., 2009. s. 114.

jsou četné nálezy z vykopávek, které odhalují různé hmotné výpovědi o životě dávných kultur.⁵⁰

Hra dostala velmi významné místo v životě člověka bez ohledu na jeho vývojový stupeň, kterým si právě prochází (hravost je patrná jak u vyspělých, tak u jednoduchých společností). Tato výpověď je také zachycena v knize *All jordens spel och lekar*, která obsahuje fotografie a výčet her napříč různými kontinenty a poukazuje na hru jako důležitou součást života člověka. Je zde kolem stovky snímků, které zachycují, jaký má hra význam pro člověka, a to bez ohledu na jeho národ, rasu, věk a zemi, ve které žije. Sklon k hravosti je patrný zejména v dětství. Hra je dále popisována jako aktivní, dynamický proces, který se v menším či větším měřítku podílí na zaměstnání duševních i tělesných schopností a současně se podílí na jejich cvičení a rozvíjení. Stejnou úlohu plní i hry v životě dospívající mládeže. Pomáhají totiž, aby dítě skrze ni poznávalo život, a probouzí v něm vynalézavost a iniciativu.⁵¹ Nyní se však hodně poukazuje na to, že mnoho dospívajících dětí dává přednost spíše pasivnímu přijímání her skrze televizi, počítač a PC hry místo aktivního prožívání her. Tím vzniká také riziko, že tyto děti přestávají znát tradiční hry, které si generace navzájem mezi sebou předávaly. Poukazuje se také na to, že nyní mladý člověk má také výrazně ulehčený přesun z jednoho místa na druhé díky frekventované dopravě, což ale vede ke snižování pohybových aktivit. Z toho tedy vyplývá, že lidé místo toho, aby chodili, běhali, skotačili, řešili různé situace v hrách, vysedávají u televizorů a počítačů a vstřebávají z nich nasimulované podněty, což potlačuje jejich vlastní představivost a odvádí je to od tvořivé činnosti.

První formulace teorie her byla vytvořena až v polovině 19. století pod vlivem evoluční teorie. Už v 17. století se objevila myšlenka, že hra má člověku pomoci k zotavení po fyzické námaze. Tento názor je spojován také s názory dvou německých filosofů 19. století - Lazarusem a Schalerem, kteří své názory vyjádřili ve svých knihách zaměřených právě na hry. Dle Schillera měla hra vliv na obnovu sil vyčerpaného jedince. Lazarus se zaměřoval na hru, práci a nečinnost, dával tyto předměty proti sobě a poukazoval na posilující vliv odpočinku. Filosof Herbert Spencer vytvořil teorii hry, vycházel z poznatku, že hra je potřebná u dětí zejména pro vybití energie, takže podle něj si hrají, aby odstranily přebytečnou energii. Je zde také uvedeno, že hra je znakem zejména živočichů na vyšším vývojovém žebříčku. Ale i u zvířat, která se necítí ohrožena, se objevuje potřeba hry, zatímco

⁵⁰ ZAPLETAL, Miloš. *Hry v klubovně*. 2.vyd. Praha: Leprez, 1996. s. 11-12.

⁵¹ KOLEKTIV AUTORŮ. *Hry pro jiskry a pionýry*. Praha: Mladá fronta, 1979. s. 208.

vývojově nižší živočichové spotřebují veškerou svoji energii na obranu před možnými nepřáteli.⁵²

Hra má pro člověka význam zejména v tom, že se jedná o způsob, kdy děti mohou rozvíjet svoje intelektuální, emocionální, sociální a morální zručnosti. Jedná se o způsob, který pomáhá získávat a utužovat přátelství. Hra může mít různé podoby a díky její pomoci mohou děti i dospělí řešit různé problémy, rozvíjet svoji tvořivost a myšlení.

3.2 Výchovní charakter her

Toho, že hry hrají v našem životě důležitou roli, si jsou vědomi nejen odborníci na výchovu, ale i učitelé a vychovatelé, kteří právě her využívají nejen k tomu, aby dětem přinesly uvolnění a radost se samotného prožitku, ale také využívají toho, že mohou vhodnou formou dětem předávat výchovné vzorce. To je také jedna z důležitých funkcí her, což přináší, pokud je dobře využita, nejen prožitek, ale i užitek.

Hra je ideální pro dětské blaho, je přínosem pro rozvoj dětské zvědavosti a zvědavosti, přirozeně se skrze ni děti učí a seznamují se světem.⁵³

Dobrá hra nám přináší zejména zábavu. Většina her však přináší nejen radost a uvolnění, ale také rozvíjí určité stránky lidské osobnosti, pomáhá upevňovat určité vlastnosti, schopnosti nebo má dokonce vliv na rozšiřování vědomostí a dovedností. Pokud chceme vybrat nějakou hru pro děti a mládež, je vhodné zvolit takovou, která má i určitou výchovnou hodnotu. Při každé hře se každé dítě učí, jak má samo sebe ovládat, překoná zde totiž pocit z porážky či má snahu tlumit v sobě velkou radost z vítězství. Poctivě vedená hra pomáhá v dětech utvořit si představu o tom, jak je správné se chovat i v běžném životě. Učí se zde dodržovat pravidla hry, neobcházet je, nešvindlovat, prohlubují si zde také trpělivost, dohrát i předem prohranou hru až do jejího konce. Veškeré hry, kde jsou děti rozděleny na týmy, pomáhají v nich budovat smysl pro kolektivní spolupráci, také obětavost, skromnost a nezištnost. Tyto vhodné morální vlastnosti se mohou rozvíjet pod nenásilným a citlivým vedením vychovatele, vedoucího, jenž hru dětem předkládá, bdí nad jejím průběhem a usměrňuje nežádoucí projevy v jejím průběhu.⁵⁴

Vlastnosti hry mají spojitost zejména s mentálním postojem určitého člověka, ne se zjevným chováním. Tedy pokud si budou dvě osoby hrát např. s míčem či zatloukat hřebíky, tak jeden to může brát jako hru, ale ten druhý v tom může vidět už něco jiného. Je uváděno,

⁵² MILLAROVÁ, Susanna. *Psychologie hry*. 1. vyd. Praha: Panorama, 1978. s. 14-15.

⁵³ *Health and Safety Executive* [online]. 2012 [cit. 2016-5-2]. Dostupné z: <http://www.hse.gov.uk/>.

⁵⁴ ZAPLETAL, Miloš. *Hry v klubovně*. 2. vyd. Praha: Leprez, 1996. s. 15-16.

že 100% hra je patrná zejména u dětí, kde mluvíme o čisté hře, zatímco u dospělých jde spíše o hru propojenou s dalšími motivacemi. V dospělosti se totiž hra promíchává ještě s dalšími podmínkami, které plynou z povinností dospělých. U dospělých už se většinou nemluví, že si hrají, ale jde o to, že hravě postupují či dělají něco v hravém duchu.

Díky tomu, že hry působí kladně na vývoj jedince, stávají se neodmyslitelnou součástí vedení a výchovy dětí a mládeže. Pokud hru vede zkušený vedoucí, stává se důležitým prostředkem, díky ní můžeme získat mnohá dětská srdce. Někdy stačí mít přichystáno pár her pro různá prostředí, což nám může zaručit, že se děti námi nechají ochotně vést. Dobře vybrané hry mají možnost nejen děti pobavit, ale také pomocí nich si mohou vedoucí děti získat a naladit je tak na další činnosti. Díky tomu, že hra umožňuje, aby děti zde projevily své schopnosti a dovednosti, je to vybízí, aby příště přišly znovu a mohly se znovu projevit, i když účast není povinná. Jelikož má hra velký vliv na děti, je zapotřebí, aby si ji vedoucí dobře promysleli a připravili ještě před samotným setkáním s dětmi. Při volbě hry je nutné dbát ohled na počet, věk, celkový důvod jejich setkání. Při tvorbě programu jsou tedy hry jeho důležitou složkou, ale neměly by být jedinou, protože by se mohly děti hrami přesytit, mohly by jim zevšednět.⁵⁵

3.3 Dělení her

Zde se zaměříme na to, s jakými hrami je možné se běžně setkat a jak jsou rozlišovány. Existuje různé dělení a členění, inspirací však pro tuto práci bylo zejména rozdělení podle manželů Opienových, které se mi jeví jako vhodné a výstižné.

Samotné označení hra v sobě ukrývá nejrůznější aktivity, které jsou mnohdy různě tříděny.

Podle manželů Opienových jsou hry děleny do jedenácti skupin. Toto členění třídí hry podle jejich charakteru a velmi dobře zachycuje jejich smysl. Patří sem:⁵⁶

1. **Honičky** – jedná se o hry, kde se určení hrající snaží dotknout ostatních, kteří volně pobíhají ve zvoleném hracím poli. Základním motivem takto orientovaných her je dotyk. Ten také převážně převažuje nad rychlostí či motivem soutěžení. Patří sem zejména klasická hra „na babu“ (někdo má za úkol se někoho dalšího dotknout a předat mu tak právo chytat ostatní), ale také různé její obměny. Např. chytá zde více hráčů současně (babu si nepředávají,

⁵⁵ ZAPLETAL, Miloš. *Hry v klubovně*. 2.vyd. Praha: Leprez, 1996. s. 16-17.

⁵⁶ KLUSÁK, Miroslav. *Dětské hry = games*. 1. vyd. Praha: Karolinum, 2010. s. 54-91.

ale kdo je chycen, přidává se k původnímu chytajícimu). Hráči také mohou být omezeni ve svém pohybu, např. pohybování po jedné noze atd., dále se může ztěžovat prostředí, ve kterém se hra hraje, např. pohybování se po vyznačených čarách, zmenšování hracího pole atd. nebo se předání baby uskutečňuje prostřednictvím nějakého předmětu (klackem, papírovou rolí...). V tomto typu hry je také nutné určit, jestli budou chytaní během hry vypadávat, zda budou mít možnost se navzájem „uzdravovat“ nebo se stávají dalšími chytači. Tento typ her má mnoho podob a je závislý na předem určených pravidlech, která se dají různě měnit a obměňovat dle potřeby.

2. **Chytačky** – jedná se o hry, kde hráč má za úkol chytit ostatní účastníky hry – ti naopak mají za úkol dostat se z jednoho určeného území na druhé s tím, že pokud je hráč chycen, buď převezme roli chytače, či se k němu připojí. Je zde často obsažena rychlost, kdy dotek je zde pouze jako prostředek k zachycení hráče, ne jeho hlavním motivem.
3. **Schovky** (Peking games) – hra je motivována snahou co nejlépe se schovat tak, aby dotyčný nebyl ostatními hned nalezen. Určení hráči mají snahu objevit ostatní, ti se naopak zachrání, když budou co nejdéle mimo pohled hledajícího a dokážou se dostat k učenému cíli. Hlavním prostředkem zde není rychlost ani dotyk, ale pohled = pokud jsou hráči zahlédnuti, jsou ze hry vyřazeni, což je pak spojeno s hlasem, křikem. Patří sem jak klasická schovka, tak schovky s různými obměnami, jak od počtu hledajících, hledaných, tak způsobu záchrany hledaného.
4. **Lovy neboli hunting games** – jedná se o hry, které mají neomezené hrací pole, kde jsou hráči rozděleni nejméně na dva týmy – pronásledovatelé a pronásledovaní (patří sem např. hra na policajty a zloděje). Honička může mít různé podoby, pronásledovatelé se snaží chytit vybrané hráče, ti však mají za cíl se před nimi co nejlépe ukrýt. Hra může mít různé obdoby a podoby, chycení hráči mohou být různě zachraňováni, záleží na počtu zvolených hledačů a hledaných.
5. **Závody** – hlavní motivací je závodění či předhánění na určené trati. Patří sem jak klasické závodění jednotlivců, tak skupin, kdy družstva mezi sebou soutěží, kdo bude nejrychleji v cíli, např. hra na vyvolávání čísel (bod je připisován družstvu podle rychlosti hráčů). Účelem je tedy zvládnout určitý úkol (překážky, chycení předmětu atd.) dříve než druhé družstvo.

6. **Souboje hráčů** – jedná se o aktivitu, kdy proti sobě stojí dva hráči, kteří spolu soupeří. K tomuto typu her je zařazována např. páka (souboj, kdo má větší sílu v ruce). Tato činnost je závislá na obratnosti a síle hráčů, může se jednat jak o souboje jednotlivců, tak družstev.
7. **Hra na výdrž** – je závislá na fyzické síle a odolnosti hráčů. Jedná se zejména o výdrž hráčů, jak dlouho dokáží něco vydržet, např. zadržování dechu, počet kliků, dřepů. Hodnotí se, kdo déle vydrží.
8. **Hry na odhalení sebe sama** – jedná se o hry, kdy se hráči snaží překonávat vlastní osobu, tedy přistupují na různé úkoly. Může se jednat hry zaměřené na odhalování vlastních hodnot, jednání, plnění různých úkolů, např. může zde být vedoucí hráč, ostatní podle něj plní různé úkoly, např. překonání překážek, pokud nedokážou překonat, tak vypadají ze hry. Sem patří hry jako flaška, kdy hráči plní úkoly či musí o sobě něco prozradit, pokud tak neučiní, musí něco za to obětovat atd.
9. **Horory** – jedná se o hry ukotvené určitým příběhem, který určuje smysl hry. Každý z hráčů má zde určenou roli (patří sem např. hry na upíry). Tyto hry pak mohou být následně propojeny s honičkou atd.
10. **Hádanky** – jedná se o hry, které jsou motivovány skrze uhádnutí, rozluštění určitého úkolu, což může být nezbytným úvodem pro vyvrcholení určité fyzické akce. Patří sem také hry na slepou bábu, kukačky či hry, kde hádači mají za úkol rozluštit určitou šifru podle určitých indicií.
11. **Napodobování** – hlavním cílem je něco nebo někoho napodobovat a následně pak odhalit, kdo, nebo co to je. Patří sem hraní různých rolí, situací atd. Typickou hrou tohoto druhu je kufr, pantomima.

Výčet her zachycuje možné druhy aktivit, které se v různé míře v dětských hrách objevují. Mohou být pak dále různě kombinovány a proměňovány.

Mezi konkrétní oblíbené hry v dětských kolektivech patří zejména ty, které jsou hodně známé a mnozí z nás si je sami v dětství vyzkoušeli. Jedná se o hry, jako jsou hra na schovávanou, honěná, rybičky, rybičky, rybáři jedou, slepá bába atd.⁵⁷

⁵⁷ KLUSÁK, Miroslav. *Dětské hry = games*. 1. vyd. Praha: Karolinum, 2010. s. 54-91.

3.3.1 Oblíbené hry na táboře

Jelikož se naše práce týká zejména táborových her, je vhodné uvést ty, které se právě na táborech často využívají. Tam se můžeme setkat např. s tímto rozdělením, kde patří:

- Hry manipulační – zde se manipuluje s nějakým předmětem a slouží pro vývoj jedince v rozumové oblasti.
- Tematické hry – patří sem hry na něco = přejímání různých rolí. Projevují se zde 3 hlavní atributy: stejná role je pokaždé hrána jinak, vyjádřené předměty mají pouze symbolický význam a je zde uvědomění, že se jedná pouze o hru.
- Hry pohybové – hlavní podstatou je pohyb.
- Konstruktivní – daným výsledkem je určité dílo. Je zde patrný rozvoj představivosti, přesnosti a systematickosti, také by děti měly být dovedeny k tomu, aby své dílo dokončily a uměly ho posoudit.
- Hry didaktické – podléhají určitým pravidlům (např. karty, volejbal), tím také přispívají k výchově.

Jedná se tedy o typy her, které vedoucí často využívají, a jsou využívány jako prostředek k dosažení požadovaného výchovného cíle. Rozborem jednotlivých táborových her můžeme v každé z nich objevit, alespoň jedno z těchto rozdělení. To však může být různého typu a je závislé na samotných vedoucích, jak si hry troufají členit.

4 Etapová hra, celotáborová hra a jejich charakteristika

Tato část navazuje na kapitolu předešlou, s kterou úzce souvisí, a obě jsou spolu provázány. Není možné vytvořit etapovou hru, kde bychom nepoužili žádnou hru, a zároveň hra, která je spojena určitým příběhem, je pro děti ještě atraktivnější a zajímavější. Volba této kapitoly tedy nemusí být více zdůvodňována, protože je zřejmé, že se jedná o stěžejní téma, které souvisí s přípravou a realizací programu mnoha táborů. Jde především o tzv. nit, která v mnoha případech provází celý tábor, z ní také plyne další motivace a také má vliv na aktivizaci účastníků. Etapová či někde zmiňována jako celotáborová hra (níže tyto výrazy více specifikujeme) v sobě nese jen hry, ale je provázána příběhem, který všechny činnosti k sobě pevně spojuje a činí z nich vhodný celek. Pro účely tábora je však důležité zvolit správnou volbu táborového tématu a jeho zpracování pak vytváří celkovou atmosféru na táboře. Bude zde tedy uvedeno, co všechno tyto etapové a celotáborové hry obnáší, především bude zmínka o jejich samotném charakteru, historii a jejich vývoji nejen u nás, ale i ve světě.

„Co slyším, to zapomenu. Co vidím, si pamatuji, co si vyzkouším, tomu rozumím.“ Konfucius

„Trojí cestou můžeme dojít k moudrosti: za první cestou přemýšlení – cestou to nejušlechtilejší, za druhé cestou napodobování – cestou to nejlehčí a za třetí cestou zkušeností – cestou to nejtěžší.“ Konfucius

4.1 Objasnění pojmů etapová a celotáborová hra (CTB) – jejich souvislosti a odlišnosti

Někde jsou termíny etapová a CTB hra používány jako totožné, ale některými instruktory či v literatuře jsou v nich spatřovány určité odlišnosti. Aby nevznikaly hned na počátku nesrovnalosti, oba výrazy si jasně popíšeme.

Etapové a CTB hry jsou typické pro táborové programy. Někdy jsou uváděny jako synonymum, ale shledáme se i s rozlišením. Mají společný význam i charakteristiku, ale je možné spatřit mezi nimi jemné rozdíly.

- **Etapové hry** nám už dle názvu vypovídají, že se jedná o činnosti, které jsou tvořeny z jednotlivých etap a jsou vzájemně propojeny jednotící myšlenkou, která provází zvolené činnosti po celou dobu tábora. Platí zde však, že mezi tyto hry vedoucí vkládají i takové, které nesouvisí s hlavním tématem, a táborový program může např. fungovat tak, že se ráno odehrají dle našeho

hlavního tématu a poté se vykonávají jiné aktivity. Mají jako doplňující náplň zvolené různé aktivity, které se podílí na vyplnění části programu tak, aby na sebe jednotlivé programy volně navazovaly a nebyla mezi nimi mezera. Patří sem zejména hry seznamovací, motivační, bojové, psychologické, stopovací, motivační), také zde mohou být různé sportovní a tvořivé činnosti (jako kopaná, vybíjená či keramika, batika atd.), také se zde používá dramatická tvorba (hudba, zpěv, divadlo, tanec), výroba různých potřebných předmětů, věcí a také jako doplnění mohou být výlety, exkurze.⁵⁸

- **Celotáborové hry** jsou ve stejném duchu jako hry etapové s tím rozdílem, že zde už vedoucí hry volí a používají jen hry, které souvisí s hlavním příběhem. Tedy veškeré aktivity jsou vzájemně propojeny (např. i obyčejná hra na schovávanou je použita tak, aby byla součástí hlavního táborového tématu). Jedná se např. o středověké, rytířské tábory atd., zde vše působí jako součástí tématu a vytváří jednotný děj. CTB hry jsou však náročnější na přípravu, vedoucí musí mít vše předem připravené, nelze libovolně vkládat hry (aniž by si to nepromyslel), je nutné brát ohled na propojení.

Oba tyto typy jsou řazeny do skupiny velkých her, jejichž podstatou je propojit určité soutěže a aktivity do jednoho příběhu či děje. Jsou tedy charakterizovány jako jednotné, uzavřené programové systémy, které jsou provázány stejnou motivací a děleny do několika etapových částí (souhrnně bychom je mohli nazvat jako propojené zážitkové hry). Tyto hry se používají na mnoha táborech a jsou jejich nedílnou součástí, ale jejich vlastnosti jsou doceněny i např. ve školách v přírodě či přímo ve vyučování. To je dáno zejména tím, že umí přeměnit i ty nejnudnější úkoly na hru plnou dobrodružství a akce. To, že je hra dobře připravená, se odrazí zejména na tom, že děti baví a je pro ně přitažlivá. Prostřednictvím takto sestavených her mohou děti prožít nejen dobrodružství, ale mohou se stát samotnými hrdiny a zažít mnoho nezapomenutelných zážitků společně se svými vrstevníky. Etapové a CTB hry pomáhají rozvíjet fantazii dětí a jejich týmovou spolupráci, mají možnost se hravou formou naučit a osvojit si mnohé poznatky a dovednosti.⁵⁹

Pro tyto hry je charakteristické to, že se vyznačují zejména **jednotnou linií** nějakého příběhu, která propojuje jednotlivé dny, a jejím cílem je utvořit ucelený příběh, který účastníky vhodně motivuje. Pro zvýšení efektu je možné použít různé rekvizity a pomůcky

⁵⁸ PELÁNEK, Radek. *Příručka instruktora zážitkových akcí*. Praha: Portál, 2013. s. 78-80.

⁵⁹ HÁP, Pavel, FORMÁNKOVÁ, Soňa et al. *Pobyt v letní přírodě – dětské tábory*. Olomouc: UP Olomouc, 2014. E-kniha. ISBN 978-80-244-4373-7. Dostupné z: <https://publi.cz/books/174/06.html>.

tak, aby zvolený příběh působil co nejvíce realisticky. Každá taková hra by měla vyústit v co nejzajímavější a nejdramatičtější závěr, který si všichni účastníci budou moci náležitě vychutnat.

Výhody a nevýhody etapových a CTB her

Použití těchto her přináší mnohé klady. Můžeme si povšimnout nejen toho, že jsou dětmi pozitivně přijímány, ale pomáhají vytvořit vhodný celek táborového programu a účastníky tak postupně vést skrze příběh k vytyčeným cílům. Jedná se o vhodný způsob, jak děti zaujmout a zprostředkovat jim tak kontakt s přírodou, s jejich vrstevníky a odvést je na chvíli od různých moderních technologií (mobilní telefony, PC hry, internet, televize), jimiž je svět kolem nás zaplaven.⁶⁰

Mezi nevýhody, které tyto hry doprovází, patří zejména to, že jsou pro instruktory, kteří s nimi pracují, náročnější a musí jim věnovat více času. Před realizací samotného tábora pak musí přijít důkladnější příprava (ve většině případů se používají různé rekvizity a pomůcky, které táborový příběh činí zajímavějším a uvěřitelnějším).

4.2 Historie etapových a CTB her

Tato kapitola nám poslouží k tomu, abychom si udělali představu o tom, jak se etapové hry postupně rozšiřovaly, za což vděčí tomu, že byly vnímány jako vhodná volba nejen pro tábory, ale celkově pro práci s dětmi a mládeží.

Etapové hry v České republice

Jejich postupný zrod a obliba se objevují zejména od 40. let 20. století. Je to období, kdy se u nás staly oblíbenými hry složené z několika úseků (etap) a navzájem spojené společným tématem. Etapové hry jsou také někdy nazývány jako hry táborové či dlouhodobé (důvodem je, že se nejčastěji používají na táborech a mají dlouhodobý charakter). Na zrodu těchto her má svůj podíl skautský spisovatel Jaroslav Foglar, který napsal knihy, jako jsou *Hoši od Bobří řeky*, *Poklad černého delfína* a *Devadesátka pokračuje*. Tyto knihy mají společnou zejména velkou hru, která je zde vždy hlavním dějovým motorem. Mnoho mladých čtenářů bylo inspirováno těmito romány, které např. mnohé nadšence inspirovaly k lovu bobříků či se staly modelem pro desítky táborových her. Samotná historie etapových her je mnohem starší a dotýká se samotného zrodu skautských táborů, kterých se stala

⁶⁰ PELÁNEK Radek. *Příručka instruktora zážitkových akcí*. Praha: Portál, 2013. s. 78-80.

neoddělitelnou součástí.

Do těchto táborů je přivedl sám zakladatel R. Baden-Powell. Svoji etapovou hru vytvořil podle Knihy džunglí a také popsal, jak probíhaly první „pokladovky“ (hry, které jsou umístěny spíše v závěru tábora a jsou zaměřeny na pátrání po ukrytém pokladu). Vypracované etapové hry mohou být velmi strhující a mohou tak zaujmout velké množství dětí a motivovat je pro další činnosti. Ve skautingu měly tyto hry vždy velký úspěch, protože pomáhaly obohacovat skautskou činnost a zvyšovat tak docházku dětí na různé oddílové a družinové podniky. Etapové hry nepřinášejí jen pobavení, ale mohou díky svému příběhu v dětech probudit zájem a motivovat je, což je vhodné využít pro další výchovné cíle. Etapové hry mohou mít různý charakter, některé mohou vést k naučení něčeho nového, např. táborníci tak získávají nové dovednosti či díky ní poznávají více přírodu kolem sebe. Mají také vést ke zvýšení tělesné zdatnosti, při níž děti mohou rozvinout a prohloubit rychlost, sílu, také obratnost a vytrvalost.⁶¹ V neposlední řadě tyto hry upevňují charakterové vlastnosti. Výchovné aspekty jsou zde většinou dobře skryty, takže děti hodnotí spíše to, že aktivity byly pro ně zábavné, dobrodružné či vzrušující.

Jako základní kámen každé etapové hry je především dějová linie, tedy samotný příběh, který tuto hru uvádí a dále ji provází. Foglarem je toto inspirativní vyprávění nazýváno jako legenda, která by měla chlapce i děvčata zaujmout a dále motivovat. Ta může být dále vymyšlena nebo inspirována nějakým příběhem, literární předlohou. Např. sám Jaroslava Foglar pro svoji dlouhodobou hru našel inspiraci v knize o španělských conquistadorech, kteří absolvovali objevné cesty v 16. století, a to do neznámých končin Střední a Jižní Ameriky (tuto hru nazval jako Alvarez). Dále používal jak různé knihy, tak také vycházel z vlastní fantazie. Takto vytvořené hry měly velký úspěch, hra Alvarez se skládala především z různých jednoduchých úkolů a závodů. Jednalo se mnohdy o jednoduché hry, které by bez dějové linie mohly působit neatraktivně, ale protože byly vždy zařazeny do určitého příběhu, působily na děti motivačně. Díky tomu děti měly pocit, že jdou ve stopách hlavního hrdiny a jeho společníků, že mohou zakusit jejich dobrodružné výpravy na vlastní kůži.

⁶¹ FOGLAR, Jaroslav et al. *Etapové hry*. Liberec: Skautské prameny, 1997. s. 7.

Etapové hry ve světě

V této oblasti Česká republika v mnohém dokázala předběhnout svět, protože v Americe, Anglii a jiných vyspělých zemích se začaly etapové hry využívat až na začátku 50. let (zde byly využívány převážně ve školním prostředí, a to především při výuce zeměpisu, ekologie, dějepisu, sociologie, dějepisu, psychologie, ale i v dalších vyučovacích předmětech). Postupně se začaly rozšiřovat a používat nejen na základních školách, ale i na středních a vysokých školách. Jejich použití a samotná tematika byla pak upravována podle věku a dbala na zralost účastníků a odpovídala určitým didaktickým potřebám. V těchto zemích dostaly zmíněné hry název simulační hry – to znamená, že se jedná o hry, které napodobují určité prostředí, příběh, a tedy simulují dané podmínky, aby co nejlépe odpovídaly zvolené tematice. Při simulačních hrách tedy vystupujeme v rolích jiných lidí, kteří jsou důležití v našem příběhu. Simulační hry se poté během šedesátých let velmi rozšířily. V roce 1973 byl Jeanem Bealchem, který byl pracovníkem Kongresové knihovny ve Washingtonu, vydán čtyřdílný soupis etapových her. Zde uveřejňuje podrobné bibliografické údaje o simulačních hrách, které byly používány při výchově dětí. Jeho soupis měl sloužit zejména jako průvodce novým oborem. Také měl být příspěvkem pro hlubší zamyšlení nad dlouhodobými hrami a jejich významu ve skautských oddílech či táborech.⁶²

4.3 Pravidla pro sestavení etapových a CTB her

Výše bylo popsáno, jaký mohou mít etapové a celotáborové hry přínos, nyní však budeme klást důraz na to, co všechno zahrnuje jejich příprava a v jakém sledu je vhodné postupovat při jejich realizaci. Tedy zaměříme se na vše, co je pro vytvoření vhodného táborového programu zapotřebí tak, aby vznikl vhodný a rozvíjející program. Důležité je totiž, aby příprava a realizace byly příjemné i pro vedoucí (to nám zaručuje, že nadchne i děti).

Musíme mít na paměti, že táborový program může v dětech zanechat mnohé vzpomínky a často na něj po táboře děti vzpomínají. Proto je potřeba mu věnovat velkou pozornost, a to zejména pokud jsme v roli hlavního vedoucího. Výběr samotného programu je ovlivňován zejména tím, o jaký typ tábora se jedná (jestli půjde o tábor putovní, příměstský, letní, zájmový atd.).

⁶² DOROSTOVÁ UNIE A CÍRKEV BRATRSKÁ. *Příručka pro hlavní vedoucí letních dětských táborů*. Ostrava: F-nadace, 2014. 44 s.

Pro tvorbu tábora a jeho přípravu je v první řadě nutné si definovat výchovně vzdělávací cíle a zaměření tábora, ostatní část programu se věnuje celkovému rozvoji osobnosti dítěte, účastníka (zaměření zejména na samostatnost, sebedůvěru, získání nových dovedností, vlastností, rozvíjení tvořivosti, tělesné zdatnosti atd.). Pozornost je také věnována rozvoji schopnosti vytvářet kolektiv a uplatnit se v něm a nakonec je zde ponecháno místo pro relaxaci a zábavu. Dále pokud tábor nemá určité zájmové zaměření (např. sportovní tábor – cyklistika, voda, turistika nebo odborné zaměření – ekologické, přírodovědné či tábory tvůrčí – např. hudební, taneční atd.), tak je vhodnou a osvědčenou součástí táborového programu celotáborová hra.⁶³

Každá příprava jak etapové, tak celotáborové hry by měla respektovat určité fáze a postupovat dle jednotlivých kroků. To, jaké bude téma dalšího táborového setkání, je vhodné prodiskutovat s účastníky na závěr tábora (pokud tedy proběhl na jeho konci, např. konečném táboráku). Někde se však naopak dbá na utajení tématu tak, aby odhalení proběhlo jako překvapení. Jako první úspěšný krok je vybrání tématu, které samo o sobě děti motivuje a zaujme a baví (a to nejen děti, ale i samotné vedoucí). K výběru vhodného příběhu může sloužit např. historie (jako Egypt, pravěk, středověk, Přemyslovci atd.), ale může to být i současnost (např. expedice Dakar...), budoucnost (např. oblíbené téma stroj času). Také se mnozí autoři etapových her motivují mnohými příběhy, knihami, filmy, cestopisy atd. (např. Narnie, Harry Potter, MASG, večerníčky....). Mnohé proběhlé celotáborové hry (také zvané hry etapové) je možné nalézt v podobě různých knih či v elektronické podobě na CD či na webových stránkách. Mnoho vedoucích tyto možnosti využívá, už třeba jen pro inspiraci a doplňuje je vlastními nápady tak, aby odpovídaly zvolené věkové kategorii dětí a prostředí, kde hra proběhne (jaké je zde vybavení, možnosti – koupání, výlety atd.).⁶⁴

Je také vhodné si zvolit míru motivace, tedy jestli hlavní námět celotáborové hry bude propojen do celé táborové činnosti a bude s ním korespondovat vše, co v něm obsažené (např. při tématu MASH – by to byly uniformy, stany atd.) nebo příběh bude realizován po etapách, které se budou odehrávat maximálně jednou za den (použijeme zde určité obleky či rekvizity, ale při jiných činnostech jsme oděni do běžného táborového oděvu, který si účastníci sami volí).

Důležitou zásadou celotáborové hry je, aby odpovídala věku a vyspělosti dětí, také aby bylo možné ji realizovat ve vybraném prostředí a odpovídala možnostem okolí, také nesmíme

⁶³ HÁP, Pavel, FORMÁNKOVÁ, Soňa et al. *Pobyť v letní přírodě – dětské tábory*. Olomouc: UP Olomouc, 2014. E-kniha.

⁶⁴ Tamtéž.

zapomenout na znalosti a zkušenosti jednotlivých vedoucích, a tedy zda vybrané téma je pro ně vhodné a není příliš náročné.

Rozdělení dětí – děti zde mohou být rozděleny na družiny, oddíly či jednotlivce. Dělení také může probíhat podle věku dětí, jejich pohlaví, zvolit lze také nepravidelné dělení (losování, rozpočítání atd.).

Družiny na táboře slouží jako soutěžní jednotky – ty si volí např. svůj název, vlajku, erb, také mohou být různě barevně odlišeny. Mohou být rozděleny na družiny, oddíly či jednotlivci.⁶⁵

Přípravu celotáborové či etapové hry je vhodné rozdělit do 3 oblastí:

1. **Před táborem** – jedná se o fázi, kdy se hra rodí. Zde se organizátoři tábora zamýšlí nad tím, na co bude hra zaměřena, čím bude motivována a jaké se zde bude objevovat složení hráčů (zda jednotlivci, menší skupiny dětí či celý oddíl). Pak je nutné určit obsah hry, ten může být: naučný či zábavný (nejlépe spojení obou). Pak se určí stavba hry – tedy kolik zde bude počet akcí, soutěží a jejich umístění a vyvrcholení. Jelikož hra je základní součástí celého tábora, je nutné pravidelně zařazovat hry, které budou udržovat a znovu vzbuzovat v dětech jejich zájem. Dále je důležité stanovit pravidla hry, podle kterých se bude průběh hodnotit. Je nutné si zvolit určitá kritéria, hodnocení, bodování. Pravidla musí být stručná, jednoduchá, jasná a podaná tak, aby odpovídala věku hrajících dětí. Hodnocení her je vhodné vytvořit tak, aby bylo snadné, rychle uskutečnitelné a pro děti nenáročné na pochopení. Musí se také určit, jak budeme jednotlivé úkoly vyhodnocovat, tedy jestli stačí, aby děti úkol pouze splnily, či budeme započítávat i pořadí jejich splnění. Zvolenému způsobu hodnocení pak musí odpovídat způsob bodování (může sem patřit např. udělování hodností, nějakých přívěsků atd.). To vše působí na motivaci dětí a má vliv na udržení správné atmosféry. A i při bodování je nutné dodržovat: přehlednost, jednoduchost a snadnou orientaci. Při zařazení každé hry je nutné si promyslet její začátek a konec. Vhodně zvolené uvedení hry a její završení jsou nutnou podmínkou úspěchu a je nutné je přizpůsobit okolnostem na táboře. Před samotným začátkem hry je nutné vytvořit vhodnou atmosféru, která pak umocňuje celou hru. Způsob odměňování, který si zvolíme, by měl vycházet zejména ze zásady, že vyhodnocení výsledků je

⁶⁵ PELÁNEK, Radek. *Příručka instruktora zážitkových akcí*. Praha: Portál, 2013. s. 50.

vhodné provádět na táboře a je nejlepší, když odměna připomíná hru, kterou děti prožily. Ke zvolené odměně dospějeme dle finančních možností či schopností a zkušeností vedoucích. Vycházíme také z předpokladu, že nakupované odměny mají menší efekt, nejlákavější jsou pro děti odměny, které jsou pro hru či téma tábora typické.

2. **Na táboře** – přímo na zvoleném místě, kde má tábor probíhat, si musíme upřesnit a vytyčit prostory, které použijeme pro naše hry. V průběhu her zaznamenáváme jednotlivé výsledky a ty pak po jejich ukončení nebo alespoň v den jejich uskutečnění zaznamenáme do přehledu, který bude všem dostupný. Je nutné mít na zřeteli, že samotné bodování je pro děti motivačním prvkem, a proto je nutné jeho vnější formě věnovat maximální pozornost. Je to dáno zejména tím, že děti chtějí vědět, jak na tom jsou v jednotlivých disciplínách, a kolik bodů je dělí od toho, aby něco vyhrály.
3. **Po táboře** – je nutné archivovat ze všech her dokumentaci, také do ní zpracovat veškeré zjištění o průběhu her, tedy jaké se vyskytly chyby, nedostatky a jak by bylo vhodné se z nich poučit. To vše nám pak může být užitečné do dalšího roku nejen pro vlastní přípravu dalších her, ale také jako inspirace pro ostatní (Pelánek, 2013, s. 67-69).

4.4 Realizace etapové či CTB hry

Po nutných přípravách, které organizátorům mohou zabrat mnoho času, přichází na řadu vlastní realizace hry. Tím si také realizátoři prověří nejen svou dosavadní práci, ale také veškeré schopnosti a dovednosti. Zde je totiž důležité počítat s tím, že v praxi etapová hra projde mnohými obtížemi, kam patří nejen počasí, únava, rozmary dětí, chyby či naše přehmaty. To vše však z nás činí zkušenější a poté předvídatelnější k různým nedostatkům a pomáhají najít způsob, jak jim předejít.

Každá celotáborová hra by měla být zahájena působivým začátkem, který pomůže děti vtáhnout do děje. Vedoucí musí mít na paměti, že je potřeba všechno důkladně promyslet a připravit. Důležité je zvolit nejen vhodný čas zahájení, ale také jeho formu. Může být např. použita scénka, kterou si vedoucí nacvičí, nebo děti mohou být vtaženy do hry prostřednictvím nějakých šifer, tajných dopisů atd. To, jakou možnost pro zahájení si organizátoři vyberou, se liší dle jejich tématu, věku dětí nebo prostředí, kde se nachází. Možností je tedy velmi mnoho, ale v každém ohledu by vybraný úvod neměl být zdlouhavý

a příliš složitý. Musí být tedy z něj zřejmé, co děti bude čekat a co se od nich bude požadovat. Zároveň zde mají vedoucí možnost vytvořit potřebnou atmosféru, která je pak bude provázet po celou dobu pobytu dětí.⁶⁶

4.4.1 Motivace jako důležitý nástroj

Motivace je mocná síla, která nás vede k určitým cílům a dodává energii k jejich dosažení. Existuje mnoho prostředků a teorií, které se tímto tématem zabývají, avšak její řízení není vždy jednoduché, ale při práci s kolektivem a zejména při vedení táborů je důležitá.⁶⁷ Podílí se nejen na zvýšení produktivity, ale také zvyšuje morálku a může navodit spokojenost a dobré vztahy. Jedná se o vnitřní podněty, se kterými hráči přicházejí a vstupují do celé etapové hry. Pokud je všechno dobře promyšlené a připravené, může to mít na děti velmi dobrý vliv a tato motivace pak dokáže přeměnit i jednoduchou hru na nezapomenutelný a nevšední zážitek. Je však nutné počítat s tím, že to platí i v opačném případě. Velký vliv na samotnou motivaci mají samotní vedoucí, tedy jak dokážou děti zaujmout a oslovit. Pokud jsou velmi iniciativní a nadšení, dokážou toto nadšení přenést i na děti. Jako motivace se tedy často používají již zmíněné scénky, také různé příběhy či promítnutí filmu atd.⁶⁸ **Další možností, jak podpořit motivaci dětí, je využít podpůrných prvků, jako je např. dramaturgie.**

Pro tvorbu etapové či CTB hry si je nutné promyslet jak počet, tak celkové rozvržení jednotlivých etap. Jedná se tedy o promyšlení toho, jaké aktivity, činnosti zvolíme pro naplnění daného příběhu. Může se jednat např. o tvořivé aktivity, hlavolamy, kvízy, hry spojené s fyzickou námahou atd. Jednotlivé činnosti by měly být vedoucím zařazovány pozvolna podle náročnosti, nejdříve jednodušší a postupně pak narůstat a směřovat k závěrečnému vyvrcholení. Počet etap je závislý na délce etapové hry a na jejím obsahu.

Podle Choura jsou dva základní dramaturgické typy etapových her, a to:

- **Románový příběh** – jedná se o pevně daný příběh, který je podobný vyprávění z knihy, kdy jednotlivé etapy pak na sebe logicky navazují. Tím, že si děti projdou určitý úkol a splní ho, teprve tehdy mohou přistoupit k dalšímu úseku. Tento způsob pak může působit sám o sobě velmi motivačně a zároveň napínavě, protože to vybízí děti, aby se těšily na další vývoj děje. Tím je však

⁶⁶ PELÁNEK, Radek. *Příručka instruktora zážitkových akcí*. Praha: Portál, 2013. s. 77-80.

⁶⁷ OCONNELL, S., Timothy et al. *Leadership in Recreation and Leisure Services*. 1st ed. USA: Human inetics, 2015.

⁶⁸ PELÁNEK, Radek. *Příručka instruktora zážitkových akcí*. Praha: Portál, 2013. s. 50.

tento typ náročnější pro vedoucí, a to zejména na přípravu. Pořadí jednotlivých etap je předem dané a zavazují se, aby probíhaly v určitém pořadí. Pokud však nevyjde počasí dle představ organizátorů, může to mít také vliv na průběh her.

- **Systém dominových kostek** – jedná se o typ, který je z hlediska organizace méně náročný a umožňuje tak volnější sestavení etap. Zde je totiž pevně dána pouze první a poslední část hry, což umožňuje přesun etap dle potřeby vedoucího např. tak, aby to vyhovovalo dle počasí atd.

K samotné dramaturgii se pak váže režim programu plánované akce. K tomu přistupujeme ve chvíli, když máme ujasněné cíle našeho tábora, také jeho téma a příběh. Podle Pelánka je na místě si uvědomit, že žádná hra není tak dobrá, abychom ji mohli uvést kdykoliv. Platí dokonce přímá úměra, čím se jeví hra silnější a zajímavější, tím pro ni platí specifitější podmínky, kdy může být použita. Skladba programu tedy musí být promyšlená a věnujeme jí velký význam a pozornost. Protože i velmi dobře připravená hra, která však byla zařazena v nevhodnou dobu, může být dětmi nepřijata. Naopak pak platí, že i jednoduchá aktivita, která přišla na řadu v pravý okamžik, může u dětí vyvolat nadšení. Dodržování logiky programu je pak důležitější než samotný příběh. Pelánek uvádí křivku akce, která zachycuje celkovou atmosféru ve skupině. Připravovaná akce by měla postupně gradovat a růst, nejčastěji je složena z úvodu, vrcholu, zvolnění a ze závěrečného vrcholu. Samotný vrchol je zařazován tak v půli akce (platí zejména u delších pobytů), je to dáno tím, že dlouhodobá gradace není udržitelná. Po tomto vrcholu následuje zvolnění, nakonec se však zařazuje závěr akce, který řádně akci završuje. Hra by neměla jen gradovat, ale je potřeba, aby měla daný rytmus, proto musíme do programu začlenit i pauzy a hry na uvolnění. Je vhodné se dále řídit určitými zásadami, které akci zefektivní, mezi ně patří:⁶⁹

- Přejít od jednodušších ke složitějším, od konkrétních k abstraktním
- Na začátku je vhodné začlenit hry soutěživé s jasnými pravidly a vysokým tempem
- Ke konci začleňujeme i hry komplikované a méně strukturované, dáváme větší důraz na spolupráci než soutěživost a dbáme a volnější tempo

⁶⁹ PELÁNEK, Radek. *Příručka instruktora zážitkových akcí*. Praha: Portál, 2013. s. 70.

- Na začátek naší akce je vhodné zařadit nejdříve hry kolektivní, poté hry soutěživé pro družstva, ke konci jsou v hodné hry pro jednotlivce a na úplný konec hry kolektivní⁷⁰

Tyto pravidla pro sestavení programu nám pak slouží jako struktura, do které vkládáme jednotlivé hry. Výše jsme tedy mluvili o skladbě celkového táborového programu, nutné je však se také zaměřit na jednotlivé dny. Zde je pak vhodné se řídit obecnými radami, kdy ráno je dobré se zaměřit na hry pohybové, odpoledne pak na myšlení, tvoření a diskusi, večer jsou vhodné hry tajemné, s příjemnou i vážnou tematikou či hry akčnější. Těchto pravidel se však neřídíme striktně, aby dny nebyly příliš stereotypní, jedná se jen o doporučenou strukturu.⁷¹

Nedílnou součástí mnoha táborů jsou také nejrůznější **převleky, které pomáhají dát vybranému tématu tu správnou atmosféru**, vhodně vtáhnout děti do dění a motivovat je. Na přípravu jednotlivých kostýmů je vhodné myslet ještě před samotným zahájením akce. Čas věnovaný přípravě nejrůznějších rekvizit se většinou vrátí v podobě nadšení a silného dojmu, které v dětech zanechají. Tyto převleky mohou být určeny nejen pro organizátory, ale i pro samotné účastníky – mohou být zhotoveny buď ještě před příjezdem na tábor (jako povinná výbava táborníka), či v průběhu tábora samotnými dětmi (to se jeví také jako dobrá volba, protože to v dětech buduje větší vztah ke kostýmu a děti si jich více cení. To všechno bývá převážně vyráběno z obyčejného prostěradla, které může sloužit také pro výrobu nejrůznějších vlajek, erbů atd. Tyto kostýmy je pak vhodné oblékat při nejrůznějších ceremoniálech či pro účel nějaké aktivity (např. slouží jako odlišování jednotlivých družin atd.).⁷²

Ke zvýšení motivace přispívá rozdělení účastníků do táborových družin, které používají různá označení, jako jsou vlajky, erby, znaky štíty atd., mohou mít různé převleky, trička, čelenky, nejrůznější oblečení či doplňky a ty pak slouží k rozlišení jednotlivých skupin dětí.⁷³ Při tvorbě etapových her je zapotřebí promyslet nejen systém zahájení a ukončení, ale i délku a její postupnou gradaci. Tím pak vznikne struktura hry, která je provázaná jednotlivými kroky. Závěr celotáborové hry pak vyústí zapojením všech účastníků a použití všech sil, to probíhá např. v podobě tzv. pokladovky (hledání určité odměny) či např. se může jednat o konečnou bitvu či může mít podobu určitého dramatického završení.⁷⁴

⁷⁰ PELÁNEK, Radek. *Příručka instruktora zážitkových akcí*. Praha: Portál, 2013. s. 70.

⁷¹ PELÁNEK, Radek. *Příručka instruktora zážitkových akcí*. Praha: Portál, 2013. s. 82.

⁷² PELÁNEK, Radek. *Příručka instruktora zážitkových akcí*. Praha: Portál, 2013. s. 83.

⁷³ PELÁNEK, Radek. *Příručka instruktora zážitkových akcí*. Praha: Portál, 2013. s. 77-80.

⁷⁴ Tamtéž.

Pro celotáborovou hru je vhodné také vytvářet záznam o hře, a to např. prostřednictvím nástěnky, kroniky, fotek, videa, záznamu na webových stránkách, deníků dětí, pamětních listů...

4.4.2 Bodování a hodnocení na táborech

Stanovit hodnocení a bodování hry je nedílnou součástí tvorby celotáborových her. Pravidla a jejich vnější forma musí být jasná, jednoduchá, přiměřená věku dětí, jež se akce budou účastnit, proto je nutné je dětem objasnit už na začátku a dle potřeby opakovat i během pobytu. Hodnocení je potřeba vymyslet co nejjasnější, co nejrychleji proveditelné a pro účastníky snadno pochopitelné. Zvolený způsob hodnocení musí odpovídat způsobu bodování, např. tedy za nejlepší, nejrychlejší, nejoriginálnější výkon dostanou odpovídající počet bodů atd. Děti zde mohou dostávat různé hodnosti, přívěsky, korálky apod., tedy mohou působit velmi motivačně (především, když je mají děti nosit na viditelném místě).⁷⁵

4.4.3 Náhradní program

Jelikož se etapová hra připravuje dopředu, je nutné počítat s tím, že nám všechno nemusí vyjít dle plánu. Jednou z věcí, která nám může narušit program, je např. počasí, proto by s tím každý vedoucí měl počítat a být tak připraven i s možným náhradním programem. Měl by mít tedy v zásobě alespoň jednu etapu, která je na déšť připravena a počítá s ním. Ale také jednotlivé aktivity by se měl snažit promyslet tak, aby je bylo možné předělat a hrát např. v budově, hale či jinak je upravit. Tím se zajistí plynulý chod a nenaruší to program ani nadšení dětí. Jako varianta, která je vhodná při nepřízni počasí, mohou posloužit např. tvořivé aktivity, kdy se děti budou věnovat výrobě něčeho, co se týká daného příběhu. Jinak je možné využít mnoho her, které jsou určeny, aby se hrály přímo v místnosti.⁷⁶

4.4.4 Zásady při realizaci her

Při realizaci jednotlivých her je v každém případě nutné dbát na bezpečnost všech členů a jiných osob ve hře či v blízkosti místa, kde se hra koná. Povinností každého

⁷⁵ HÁP, Pavel, FORMÁNKOVÁ, Soňa et al. *Pobyt v letní přírodě – dětské tábory*. Olomouc: UP Olomouc, 2014. E-kniha. Kapitola 5. 2.

⁷⁶ Tamtéž.

vedoucího je předejít vzniku různých zranění. Základní pravidla, která zajišťují hru bezpečnou, jsou:⁷⁷

- Vhodná obuv, oblečení.
- Materiál a vybavení ke hře musí být bez závady – není vhodné používat nebezpečné předměty (např. ostré, špičaté, lehce vznětlivé atd.).
- Obtížnost hry je závislá na věku dětí či znalostí dětí.
- Prostředí, kde se hra uskuteční, musí být vhodné, bez rizika dalšího nebezpečí.
- Specifické dovednosti, které jsou pro aktivitu nutné, mohou být prováděny jen specialistou s licenci či kvalifikací (týká se to např. horolezectví, lanových aktivit atd.).
- Před samotným započítím hry musí vedoucí prozkoumat terén a prohlédnout, zda se zde nevyskytují nebezpečné věci jako střepy, trny, kameny, díry. To by měl odstranit či popřípadě označit, kde se vyskytují a kde není vhodné se pohybovat. Také by se mělo dbát na to, aby v blízkosti nebyla silnice, koleje, skály či jiná riziková místa.
- Vedoucí by si měl danou aktivitu sám projít.
- Žádná hra nesmí mít vliv na režim dne (tedy neovlivnit pitný režim, spánek, hygienu atd.).
- Při každé aktivitě je nutné dbát na dobrovolnost dětí, tedy nesmí být nijak nuceny a tlačeny proti své vůli.
- Vedoucí by měl mít po ruce lékárničku a mobilní telefon.
- Před zahájením akce by se měl vedoucí seznámit se stavem dětí, a to jak po stránce zdravotní, tak fyzické. Měl by být také obeznámen s tím, jaké léky děti berou a jestli mají na něco alergie.

Při tvorbě noční hry je zapotřebí dodržovat tato pravidla:

- Děti musíme seznámit s prostorem, kde bude noční hra probíhat.
- Musí být poučeny o možných rizicích, které vyplývají z pohybu ve tmě.
- Také se poučí o důležitých pravidlech, která činí hru bezpečnou.
- Důležitá je také společná domluva, jak hru začnou a jak bude ukončena.
- Druhý den je vhodné nechat děti déle spát a prodloužit jim tak budíček.

⁷⁷ PELÁNEK, Radek. *Příručka instruktora zážitkových akcí*. Praha: Portál, 2013. s. 91-108.

4.5 Práce zaměřené na tvorbu táborů

Celkově existuje mnoho literatury věnující se hrám a mnoho různých ukázek, ale už méně se setkáme s literaturou zaměřenou pouze na tábory a jejich vliv. Proto tato práce čerpá zejména od autorů jako je Pávková, Hofbauer, jejichž hlavním tématem je celkově pedagogika volného času. Pro naši práci byly také dobrým zdrojem informací brožurky např. od vydavatele Mravenec, který vydává různou literaturu a předměty týkající se táborových programů, her atd.

Na podobné téma týkající se tvorby táborů, volnočasových aktivit či pedagogiky volného času bylo vytvořeno několik prací, které se především ve své praktické části zabývaly tvorbou projektů a obsahují přehled her a aktivit, které jsou možné pro práci s dětmi využít. Taky je možné nalézt práce zaměřené spíše na výzkum týkající se kvality trávení volného času a jeho zhodnocení u určité věkové skupiny. Nalezneme jak práce bakalářské, tak diplomové vytvořené studenty v Olomouci i z jiných univerzit. Příklady bakalářských prací: Tvorba programu příměstského tábora pro děti předškolního věku a jeho hodnocení, Environmentální výchova v rámci letních táborů, Zážitek akce, jejich problematika a tvorba, Preventivní program letního pobytového tábora pro děti ze sociálně slabých rodin, Příprava a realizace programu rekondičního pobytu pro osoby s těžkým postižením a mnoho dalších

Z diplomových prací pak je možné najít práce jako hodnocení letních táborů pořádaných JK Podhradí, Projekt táborové základny pro volnočasové aktivity, Organizace letního dětského tábora a aspekty jeho výběru, Jak letní tábory ovlivňují vztah dětí k přírodě atd. Můžeme shledat, že na toto téma je vytvořeno mnoho prací, které jsou vedeny ve stejném duchu, tedy na poukázání předností táborů a tvorbu možných táborových programů. Můžeme dohledat kolem 900 kvalifikačních práce se zaměřením na tábory.

5 Projekt tábora po stopách sv. Dagmar

Tato kapitola se zaměří především na realizaci našeho táborového projektu. Výše jsme se zabývali spíše organizačními záležitostmi a náležitostmi, které jsou k tvorbě tábora nezbytné. Nyní se však zaměříme především na tvorbu táborového programu na vybrané téma. Naší inspirací se stal život Markéty Přemyslovny, známé taky jako sv. Dagmar. Protože tento tábor již byl v roce 2015 o letních prázdninách realizován, pokusíme se zde zachytit jeho průběh a doložit ho následným zhodnocením ze strany účastníků.

5.1 Základní informace o realizovaném táboru

Dle výše uvedených typů táborů mohu táborový program, který jsem vytvořila a realizovala pod záštitou spolku Malá Antiochia zařadit do druhu pobytových akcí, které svým počtem dětí, délkou a charakterem připomínají salesiánské chaloupky a svým vztahem k přírodě vycházejí ze skautu.

Jedná se tedy o tábor organizovaný spolkem Malá Antiochia, který vychází z tradice Antiochie (spolek zabývající se šířením víry mezi věřícími a zaměřením na volný čas dětí). Akce zde konané mají zejména tzv. „rodinný“ charakter, tedy je zde menší počet dětí, jejichž věk se pohybuje v rozmezí od 5-15 let. Jejich skromnější počet přináší pak intenzivnější péči o svěřené děti a poukazuje více na jejich individualitu. Témata tábora se týkají nejrůznějších námětů s tím, že všechny mají společné to, že mají působit na hodnoty dítěte a skrze příběh jim ukázat vhodný směr. Často se využívají životní příběhy světců, velkých osobností, jako je např. Karel IV., sv. Ludmila apod. a ztvárněním jejich životní cesty se vedoucí pokouší ukázat, v čem opravdové hrdinství spočívá a co všechno zahrnuje.

Cílová skupina: Děti ve věku 7 – 14 let (v počtu 7 dětí)

Místo realizace: Velké Hamry, místní fara – tábor probíhal na faře, která je uzpůsobená k táborovému pobytu. Byly zde pokoje jak pro dívky, tak zvlášť pro chlapce, vedoucí i zdravotníka. Budova v přízemí zahrnovala kuchyň, jídelnu, která nám svou velikostí posloužila jako společenská místnost a v prvním patře bylo několik pokojů, které jsme využili pro naše ubytování. V obou patrech bylo sociální zařízení. Bylo zde možné využít také

rozlehlou zahradu, kde jsme realizovali mnoho připravených aktivit, a místní lesy a rozlehlé louky v bezprostřední blízkosti.

Výchovný cíl: Náš cíl vycházel zejména z výše uvedených poznatků (rozepsaných v teoretické části), které uvádí význam a pozitivní vliv těchto pobytových akcí na vývoj dětí. Sami jsme se snažili vytvořit dětem vhodné podmínky, aby mohli načerpat nové zážitky, zkušenosti, setkat se se svými vrstevníky, získat nové kamarády a poznat krásnou krajinu severních Čech.

5.2 Libreto - příběh Markéty Přemyslovny (asi 1186 – 1213)⁷⁸

Tato česká princezna byla dcerou českého krále Přemysla Otakara I. a jeho manželky Adléty Míšeňské (byla to jeho první žena). Markéta měla ještě další sestry, a to Božislavu (ta se provdala do tehdejších Rakous za Bernarda Korutanského), dále Annu (ta se stala ženou Jindřicha Vratislavského) a později nevlastní sestru Hedviku, která je pro nás známá jako sv. Anežka Česká (ta se stala řádovou sestrou v klášteře sv. Jiří a byla v roce 1189 prohlášena za svatou (tu měl Přemysl Otakar I. po rozchodu s Adlétou s Konstancí Uherskou). O Markétině dětství toho je známo jen málo, ale je spjata zejména se životem Otakara I., který chtěl získat český trůn, ale hned mu to nebylo umožněno, protože musel i se svou rodinou utéct do Míšeňska a teprve roku 1197 se mohl navrátit nazpět. Otec Markéty se měl poté možnost stát králem, ale zároveň se rozhodl rozvést se svojí dosavadní ženou, což vedlo k tomu, že Adléta musela odejít do vyhnanství a jejich dcery byly prohlášeny za nemanželské a musely jít spolu se svojí matkou. Toto rozhodnutí se rozvést se táhlo dlouhá léta, a to i tehdy, když se oženil se sestrou uherského krále Konstancí, která mu porodila budoucího českého krále, kterým byl Václav I. Později se však Otakar I. rozhodl své dcery znovu přijmout za své, důvodem byla především možnost těžit z jejich možných sňatků (chtěl využít sňatkové politiky). Roku 1205 se mohla také Adléta navrátit do Prahy a toho stejného roku do Prahy dorazilo i poselství dánského krále Valdemara II, který chtěl tehdy devatenáctiletou Markétu za svoji ženu. A odtud se odvíjí náš táborový příběh, který děti seznamuje s životem české princezny, jejíž osud byl naplněn až za hranicemi naší země.

Na uvedené libreto pak navazuje příběh Markéty Přemyslovny, samotný děj jsme zakomponovali do období středověku. Děti tak kromě poznání života a skutků Markéty se mohli vžít do **doby, v níž žila**, poznat **vše**, co s ní bylo spojeno, a stát se opravdovým rytířem. Každý den je tvořen tak, aby odpovídal zvolenému tématu a postupně děti

⁷⁸ Royal-fistory.cz. *Markéta – Přemyslovna* [online]. Dostupné z: <http://royal-history.sweb.cz/dagmar.html>.

seznamoval s touto světicí. Účastníci zde tedy pomalinku odkrývali život sv. Dagmar a její činy, přičemž inspirací nám byl plakát od ilustrátorky Renaty Fučíkové (viz příloha 2).

5.3 Hodnocení etapové hry

Pro náš tábor jsme zvolili jinou formu hodnocení než je zvyklé. Klasické bodování jsme převedli na předem vytvořenou mapu České země ve 13. století, kterou jsme si připravili a překreslili na plátno (viz příloha č. 3). Zde jsme vyznačili stanoviště našeho tábora. Každé družstvo si pak mělo vybrat svoji barvu (měli na vybranou z modrých, bílých, červených a zelených placatých špendlíků). Na mapě pak byl zobrazen červený špendlík, který symbolizoval hranice dánské země, cílem bylo tedy zachytit, které družstvo se dokáže přiblížit blíže k dánským hranicím. Aktivity, které byly určeny pro jednotlivce, byly bodovány skrze dukátky (kolečka ze zlato-stříbrného papíru), tyto penízky si poté děti mohly přeměnit na určité suroviny, domečky a zvířátka – ty měly charakterizovat rozrůstání jejich vesnice. Tyto suroviny se dětem vždy přilepily na barvu papíru, kterou si předtím vybrali. Aby se jim dukátky neztrácely, dostaly hned zpočátku kousek kůže (ze které bylo vystříženo kolečko a předem udělané dírky), ten provlékly šňůrkou a vytvořily si tak pytlíček, který si mohly umístit za oděv. Obrázky pak odpovídaly tomuto bodování:

1 bod = nějaká potravina

2 body = zvířátka

5 bodů = domeček

Podle toho, kdo měl v konečné fázi více obrázků, byl vyhodnocen celkový výherce. Tyto převody měly být pro děti zejména motivační, aby viděly, jak postupují jednotlivá družstva a jak se rozrůstá jejich vlastní vesnice.

Celý tábor bude doprovázen táborovou aktivitou Andělícci (bude po celou dobu tábora). Děti s ní budou obeznámeny po večeři a uskuteční se hned druhý den ráno. Aktivita je zaměřena na společné spřátelení dětí, ale i vedoucích vzájemně mezi sebou. Dětem bude řečeno, že druhý den po snídani si každý vylosuje jméno někoho, kdo je na táboře, a jeho úkolem bude pro něho něco pěkného udělat (např. někomu s něčím pomoci, nalít pití atd.). Zároveň si však má povšimnout, kdo mu samotnému dělá anděla. Hra pak vyvrcholí po večeři, kdy každý sdělí, kdo mu dělal andělíčka a jak se to projevovalo. Ráno si pak každý vylosuje někoho jiného. Tato aktivita bude probíhat každý den až dokonce tábora. Je nutné si připravit lístečky se jmény všech účastníků tábora, ty si pak každý zvlášť bude losovat. Jedná

se o velmi oblíbenou hru, která pomáhá utužovat kolektiv a navazovat velmi příjemnou atmosféru mezi dětmi.

Další aktivita, která bude probíhat každý den, se týká tvorby rytířských deníčků. Půjde o sešitky, kam si děti mají na její přední stranu nakreslit vlastní erb či něco, co je vystihuje, co se jim líbí. Poté se jim dovnitř budou lepit různé texty s úkoly, které mají v průběhu tábora plnit. Hned zpočátku dostanou nalepené rytířské pořekadlo a píseň, také zde bude obrázek Markéty Přemyslovny, Morseova abeceda, různé hádanky a jiné plnění úkolů (viz příloha č. 4).

Proto, aby se chod tábora mohl realizovat bez problémů, je zapotřebí, ještě aby zde fungoval harmonogram dní, který dává všemu určitý sled a pomáhá, aby si účastníci zvykli na určitý řád. Patří sem tedy hlavní časy určené na vstávání, snídani, svačiny, oběd, večeři a hygienu. Mezi jednotlivé činnosti je zapotřebí vložit program, který pomůže vyplnit jednotlivé části dne a utvoří tak plynulý přechod mezi jednotlivými aktivitami (viz příloha č. 4ch). Jedná se o pravidelné události, které bývají označovány také jako červené nitě, mezi něž patří např. čas na budíček, rozcvičku, jídlo (snídaně, oběd, večeře).

6 Táborový program a soupis aktivit

V této kapitole budeme seznámeni s tím, jak probíhaly jednotlivé dny a jaké aktivity, hry, činnosti či výlety se v něm odehrávaly. Táborový program byl utvořen na deset dní a veškeré aktivity jsou promyšleny tak, aby zde nebyly časové mezery.

Pro náš táborový program byly jednotlivé hry rozděleny do následujících kategorií (viz. tabulka č.1), ty se jeví jako nejvíce vystihující. Jsou zde uvedeny vlastnosti her, ke kterým pak patří jedna z barev. Tato barva pak slouží pro lepší orientaci v tabulce č. 2, která nám vykresluje jednotlivé dny a hry, které se v nich hrály a jejich hlavní charakter. U každé z her se může objevit větší počet barev je to dáno tím, že daná aktivita může v sobě nést více atributů.

Tabulka č. 1 Barevné vysvětlivky k tabulce č. 2 (Vlastní zdroj)

Barevné vysvětlivky symbolů		
Zábavné	Z	Aktivity jsou zaměřené na zábavu, uvolnění
Spolupracující	SP	Aktivity jsou zaměřeny na spolupráci, kooperaci, mají skupinu stmelit
Pohybové	F	Aktivity jsou zaměřeny na pohyb, fyzickou aktivitu
Logické	L	Aktivity jsou zaměřeny na logické myšlení a odvozování
Relaxační	RE	Aktivity, při nichž si děti odpočinou, neberou síly
Tvořivé	T	Aktivity či činnosti, kde děti mohou rozvinout svoji kreativitu, fantazii
Psychické	P	Aktivity podporující psychickou odolnost dětí
Naučné	RO	Aktivity, které jsou zaměřeny na rozvoj dětí, aby se něco naučily
Sebepoznávací	SE	Aktivity jsou zaměřeny individuálně na každé dítě, přispívají k jejich sebehodnocení

Tabulka č. 2 Charakteristika her (Vlastní zdroj)

Charakteristika her dle zaměření pro etapovou hru: Po stopách Markéty													
Den	Dopolední program 9:00 – 12:00				Odpolední program 14:00 – 18:30 (16:00-16:30 svačina)				Večerní Program 19:30 – 20:30				
1	Pošly to dál		Tvoření Erbů		Tvoření názvu, pokřiku a vlajek		Lístičky		Kníže, správce, poddaný				
	Z	SP	SE	T	T	SP	F	Z	RO	L	Z	SP	
2	A n d ě l	Výlet na Štěpánku a výcvik Přemyslovi družiny			Hledání vyslance		Muzeum ozubnicové dráhy		Dánský král, kdo je to?		Scénka		
		SE	F	RO	ZÁŽ	SP	L	ZÁŽ	R	RE	L	SP	Z
3	A n d ě l	Hledání abatyše a Mrštnost rytíře			Scénka	Stavení rytíř. Stanů	Sazení rostlin	Hra Středověk	Živé člověče				
		SE	F	L	SP	SE	Z	T	RE	T	F	S	L
4	A n d ě l	Tvorba lodiček a luků a Šípů		Výlet na Černou Desnou		Hledání Valdemara		Pouštění lodiček		Posílání dukátu			
		SE	T	SE	F	RE	ZÁŽ	R	F	SP	L	Z	RE
5	A n d ě l	Tvorba svat. Daru		Manželské páry		Koupání				Svatební hostina			
		SE	T	SE	SP	L	F	Z	RE	Z	RE		
6	A n d ě l	Hornické muzeum								Přídomek ke jménu			
		SE	SE	ZÁŽ	P	SE	RE						
7	A n	Souboj smyslů			Souboj rytířů								

	d ě												
	S E	SE	L	Z	T	F		SE					
8	A n d ě	Batiko vání	Hledání bylinek	Boskovské dolomitové jeskyně			Výroba darů						
	S E	T	SE	SP	SE	L	F	RO	ZÁŽ	RE	T	SE	
9	A n d ě	Ptáčci		Skládání obr. dle mapy	Scénka	O poklad sv. Dagmar		Pasování	Tábo rák				
	S E	SP	L	L	SP	Z	SP	P	F	SE	P	Z	R E
10		Úklid pokojů		Evalua	Odjezd								

V této tabulce jsou vyobrazeny hry, které byly v naší etapové hře použity, aby souhrmně vytvořily ucelený program a odpovídaly zvolenému tématu (podrobnějšímu popisu her se věnujeme níže). Tento souhrn nám může přehledně odkrýt, jak byl den sestaven, jestli byl tvořen aktivitami, které byly pestré a rozmanité.

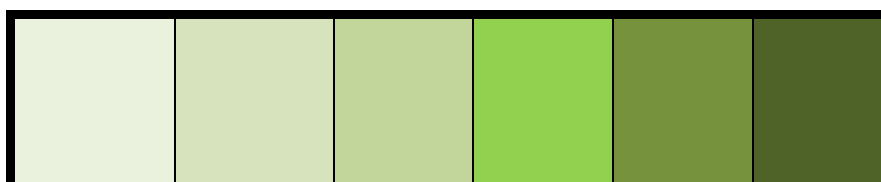
Hry jsem se snažila sestavit tak, aby se často neopakovala jejich charakteristika, ale zároveň se navzájem nerušily a nebyly až moc náročné. V tabulce je začleněna i hra Anděl, která začala druhý den, ta pak doplňuje celý průběh dne. Výhodou této činnosti je, že čas k její realizaci si každé dítě volilo samo (mohla být plněna během celého dne, což dobře pomáhalo vytvářet příjemnou atmosféru a táborovou náladu).

Můžeme vidět, že každá tato hra se pak podílí na vytvoření potřebné dramaturgie našeho tábora (jak na gradaci, tak na zvolnění). Jak byly jednotlivé hry emočně náročné, pak zachycuje tabulka č. 3. Na níž lze vysledovat, zda náš program dodržuje úvod, vrchol, zvolnění a závěrečný vrchol tak jak uvádíme v kapitole 4.

Tabulka č. 3 Zachycení emocionální hladiny

Emocionální hladina u jednotlivých her a dní						
<i>Den</i>	<i>Dopolední program 9:00 – 12:00</i>		<i>Odpolední program 14:00 – 18:30 (16:00-16:30 svačina)</i>		<i>Večerní Program 19:30 – 20:30</i>	
1	<i>Pošly to dál</i>	<i>Tvoření Erbů</i>	<i>Tvoření názvu, pokřiku a vlajek</i>	<i>Lístičky</i>		<i>Kníže, správce, poddaný</i>
2	<i>Výlet na Štěpánku a výcvik Přemyslovi družiny</i>		<i>Hledání vyslance</i>	<i>Muzeum ozubnicové dráhy</i>	<i>Dánský král, kdo je to?</i>	<i>Scénka</i>
3	<i>Hledání abatyše</i>	<i>Mrštnost rytíře</i>	<i>Scénka</i>	<i>Stavení rytíř. Stanů</i>	<i>Sazení rostlin</i>	<i>Hra středověk</i>
4	<i>Tvorba lodiček a luků a šípů</i>	<i>Výlet na Černou Desnou</i>	<i>Hledání Valdemara</i>	<i>Pouštění lodiček</i>		<i>Posílání dukátu</i>
5	<i>Tvorba svat. Daru</i>	<i>Manželské páry</i>	<i>Koupaliště</i>			<i>Svatební hostina</i>
6	<i>Hornické muzeum</i>					<i>Přídomek ke jménu</i>
7	<i>Souboj smyslů</i>		<i>Souboj rytířů</i>			
8	<i>Batikování</i>		<i>Hledání bylinek</i>	<i>Boskovské Dolomitové jeskyně</i>		<i>Výroba darů</i>
9	<i>Ptáčci</i>		<i>Skládání obr. dle mapy</i>	<i>Scénka</i>	<i>O poklad sv. Dagmar</i>	<i>Pasování Tábo rák</i>
10	<i>Úklid pokojů</i>		<i>Evaluaace</i>	<i>Odjezd</i>		

Emočně
nenáročně



Nejvyšší
emoční
napětí

Tato tabulka je vytvořena, tak aby bylo patrné, jaká atmosféra vládla jak mezi dětmi, tak celkově na našem pobytu. Jelikož na táboře byly děti různého věkového rozdílu, tak jsme se snažili vytvořit takové prostředí, aby zde nevládla příliš vysoká, ale také ne nízká emoční

hladina. Čím je tedy v tabulce (č.3) barva tmavší, tím znázorňuje, jak rostlo emoční napětí a naopak světlejší barva nám poukazovala na aktivity, kde děti mohly zregenerovat své síly. Je tedy patrné, že po aktivitě, která byla mnoho náročná, následovala taková, aby děti nebyly ve velkém vypětí a nebyl porušen jejich potřebný komfort. Určité emoční vypětí můžeme vysledovat hned z počátku tábora, což je dáno především tím, že se děti navzájem neznají a neví, co mohou celkově od tábora očekávat. Také zde začíná uvedení do příběhu, které doprovází celý náš pobyt. V prvním dni nám šlo zejména o navození přátelské atmosféry, k jejichž získání jsme volily kolektivní a zábavné hry. V dalších dnech jsme postupně navyšovali emoční prožitek a to prostřednictvím her zaměřených na družstva, jejich spolupráci a soutěživost mezi nimi navzájem. Kolem sedmého dne jsme zařadily více her zaměřených na jednotlivce, což pomohlo zvýšit potřebné emoční napětí. Poté jsme zvolnili tempo, tak aby děti nebyly přetíženy a měly dostatek sil na završení táborového programu, to jsme ponechaly především na devátý den, kdy bylo vysledovatelná nejvyšší emoční hladina. To bylo umocněno posledními kolektivními hrami, pasováním na rytíře, završením ve formě táboráku a vyhodnocením. Poslední den jsme ponechaly na to, aby se děti mohly připravit na odjezd a měli prostor na dozvuk celkového dojmu s pobytové akce, proběhlo zde také focení a poslední oběd. I přesto, že tento den už neobsahoval žádné herní činnosti, tak ho bylo možné zařadit do emočně náročných, protože je v duchu loučení a přípravy k odjezdu ke svým domovům.

6.1 Soupis jednotlivých her

Zde je uveden souhrn jednotlivých her, tak jak probíhaly. U každé z nich přikládáme jejich cíl, motivaci, čas trvání, prostředí, pravidla aktivity a naši realizaci, což má za cíl, aby uvedené aktivity mohly být později využitelné pro vedoucí a jiné zájemce, kteří by měli chuť se inspirovat tímto programem.

A) Příběh dne:

První část

Každý král musel mít o svém území přehled, aby ho mohl dobře spravovat a postarat se o své poddané. Jinak tomu nebylo ani u krále Otakara I., kterému byla svěřena česká země. Ale aby mohl zmapovat různé části svého kraje, potřeboval k tomu své oddané rytíře, kteří mu

v tom pomáhali. Proto nás král Otakar I. vybízí, abychom mu pomohli zmapovat jeho panství a odhalili tak, co se zde nachází, co kde najde.

1. Hry na seznámení

Aktivita – Pošli to dál

Cíl: Děti budou schopny se uvolnit, odbourat bariéry a budovat vhodný kolektiv.

Motivace: *„Než začneme plnit jednotlivé úkoly, je zapotřebí, abychom se společně poznali a zjistili, kdo je kdo, a mohli tak společnými silami prožít tyto táborové dny a také odkrýt hrdinství, které je v nás ukryto.“*

Čas: 15 – 30 min.

Prostředí: Není vymezeno.

Pomůcky: Nic.

Organizační forma: Hromadná.

Pravidla aktivity: Všichni se postaví do kroužku a úkolem hry bude, aby si všichni navzájem posílali to, co jim vedoucí předává (vše bude jenom v představách). Hra bude vypadat tak, že vedoucí např. řekne, teď si budeme posílat jakoby něco malého, velkého, slizkého, podivného atd. To, co si posílají, si pouze představují. Jde o to, aby s tím, kdo stojí vedle, navázali vždy kontakt, a když mu předmět předávají, tak se mu podívají do očí. Cílem aktivity je děti uvolnit.

Naše realizace: Naše realizace proběhla přesně dle pravidel aktivity. Naším hlavním poznatkem bylo, že to děti pomohlo správně naladit a pomoci k odstranění prvních nejistot a ostychu.

2. Tvoření erbů

Cíl: Děti uplatní a rozvinou svoji fantazii a posílí svoje sebepojetí.

Motivace: *„Nyní jste byli přijati do družiny Přemysla Otakar I, který vás tímto vyzývá, abyste si vytvořili vlastní erb, který vás bude charakterizovat, a který si poté připnete na rytířský oděv, který obdržíte. Takto pak budete sloužit při různých slavnostech či výpravách.“*

Čas: cca 30 min.

Prostředí: Nejlépe místnost se stoly.

Pomůcky: Předem vytvořený oděv rytířů (viz fotodokumentace), látku na vytvoření erbu, připínací špendlíky (pro každého 2), voskovky či jiné výtvarné pomůcky, nůžky.

Organizační forma: Jednotlivci.

Pravidla aktivity: Každé z dětí dostalo rytířský oděv, který si vyzkoušelo a poté si mohlo zvolit místo, kde by chtělo pak umístit svůj erb, který si následně vytvořilo.

Naše realizace: Každý z účastníků dostal čtverec látky, kde si mohl dle své představy nakreslit erb (mohl být různé velikosti, tvaru, barvy či celkově obrázku). Děti měly nakreslit něco, co je charakterizuje a co by chtěly, aby tam měly umístěno. Některá dílka dětí jsou uvedena v příloze. Poté dostaly děti připínací špendlíky, kterými si připevnily erb na jimi zvolené místo.

3. Tvoření názvu, pokřiku a vlajek

Cíl: Děti budou podpořeny k budování spolupráce ve skupině, uplatní svoji fantazii a kreativitu.

Motivace: *„Stali jste se pomocníky Přemysla Otakara I, ten vám dává možnost, abyste se usadili v jeho království, k dispozici dává každé družině určitou půdu, kde si může vytvořit vlastní tábor. Aby však bylo jasné, o kterou rytířskou družinu se jedná, je zapotřebí si vytvořit společný název a vlajku, která vás bude vystihovat, a k tomu pak vytvořit pokřik.“*

Čas: cca 60 min.

Prostředí: Nejlépe místnost se stoly.

Pomůcky: Čtverce plátna (cca 0,5 m x 0,75 m), voskovky, vodové barvy, pastelky, papíry a tužky na přípravu pokřiku.

Organizační forma: Družstva.

Pravidla aktivity: Děti dostanou potřebný materiál, z kterého vytvoří svoji vlajku (mohou kreslit dle fantazie) a poté společně vymyslí svůj pokřik.

Naše realizace: Tato aktivita byla realizována ve společenské místnosti fary, kde děti, které byly rozděleny na jednotlivá družstva, dostaly potřebný materiál (látku a výtvarné potřeby). Poté mohly dle svého libovolného nápadu kreslit a vytvořit. Dětem se nejlépe kreslilo voskovkami, kterými to šlo na látku snadno. Poté si vytvořily pokřik, který odpovídal jejich zvolenému názvu. Vlajka i pokřik byly pak součástí dalších aktivit, především se používaly při svolávání družstev na nástup na aktivitu, výlet atd. (které družstvo bylo dříve nastoupeno v počtu všech svých členů, seřazeno tak, že první z nich držel vlajku a všichni odříkali své pokřiky, tak dostalo body, které se jim započítávaly do bodové tabulky, viz fotodokumentace)

Příběh dne:

Druhá část

Nyní také vstupujete do období, kdy královské dívky byly posílány do klášterů, aby se z nich staly urozené a šlechtné dívky. Jinak tomu nebylo ani u Markéty Přemyslovny, která byla dcerou Přemysla Otakara I. Byla poslána k řádovým sestrám, aby se naučila vhodným způsobům a byla poté dobrou ženou pro svého budoucího muže. V klášteře se dívky učily k tichosti a byly vzdělávány tak, aby se obohatily na duchu. Pojďme tedy také zakusit tichost klášterních zdí a naplnit tak duchovní růst.

4. Hra: Lístečky

Cíl: Děti uplatní svůj cit pro postřeh, pozornost, obratnost a schopnost sebezprosažení.

Motivace: *„Vstupujete do období, kdy královské dívky byly posílány do klášterů, aby se z nich staly urozené a šlechtné dívky. Jinak tomu nebylo ani u Markéty Přemyslovny, která byla dcerou Přemysla Otakara I. Byla poslána k řádovým sestrám, aby se naučila vhodným způsobům a byla poté dobrou ženou pro svého budoucího muže. V klášteře byly dívky učeny k tichosti a byly vzdělávány tak, aby byly obohacovány na duchu. Pojďme tedy také zakusit tichost klášterních zdí a naplnit tak duchovní růst.“*

Čas: 30 – 90 min.

Prostředí: Venkovní prostory, možnost hrát i v budově.

Pomůcky: Velké množství nastříhaných malých papírových lístečků (rozměr asi 1,5cm x 2,5)

Charakteristika: Hra na mrštnost, taktiku a nenápadnost.

Pravidla aktivity: Pro tuto hru je zapotřebí si připravit co nejvíce nastříhaných lístečků, které pak rozházíme na námi vybraném místě (může to být jak v místnosti, tak ve venkovních prostorech). Cílem hry je, aby se děti pokusily nenápadně tyto lístečky vysbírat tak, aby nebyly spatřeny vedoucími. Děti se nacházejí v určitém pro ně vytyčeném území, kde jsou v bezpečí. Pokud jsou viděny vedoucím, musí lísteček vrátit (pokud ho mají) a dostanou trestný bod. Ten, kdo i po odečtu trestných bodů jich má nejvíce, vyhrává.

Naše realizace: Hru je vhodné hrát i v nepříznivém počasí. Je jí tedy možné realizovat jak ve venkovních prostorech, tak v budově. My jsme hráli v prostorách fary. Po faře (zejména v přízemí a schodech) jsme poházeli lístečky. Úkolem dětí bylo nasbírat co nejvíce těchto ústřížků, ale háček byl v tom, že musely být v tichosti tak, aby je nikdo z vedoucích neviděl. Pokud se tak stalo, byly jim odečteny 1 - 2 trestné body. Pokud se vedoucí blížil, musely se schovat do svých pokojů. Tato hra u dětí vzbudila velký zájem a stala se nejoblíbenější hrou tábora (pro velký zájem o její zopakování jsme jí některé hry přizpůsobili).

5. Kníže, správce, poddaný

Cíl: Děti uplatní svůj postřeh a logické usuzování.

Motivace: *Abychom tento den zakončili ve správném středověkém duchu, pojďme se vžít do tohoto období a ještě si vyzkoušet jednotlivé vrstvy a jejich role.*

Čas: 30 – 60 min.

Prostředí: s možností vytvořit kruh ze židlí.

Pomůcky: Židle dle počtu účastníků.

Organizační forma: Skupinová.

Pravidla aktivity: Účastníci si sednou do kroužku a každému se rozdají čísla či postavení. První je kostelník, poté je číslo 1, 2, 3...atd. dle počtu dětí tak, aby poslední dva byli kníže a správce. Poté začne vyvolávat poddaný, vybere si jakékoliv číslo či postavení a řekne např. tři a začne odpočítávat 1,2,3... Pokud ten, kdo byl vyvolán, neřekne do té doby stop, sedne si na místo poddaného a poddaný a všichni, kterých se to týká (v tomto případě 1 a 2) se posunou o místo dopředu. Cílem je dostat se na co nejvyšší pozici. Pokud ten, kdo je vyvolán, včas řekne stop, může tentokrát vyvolat další číslo, pouze nemůže vyvolat kostelníka. Každý se většinou snaží vyvolávat pozici, která je vyšší než jeho tak, aby se dostal dále, ale může i nižší.

Naše realizace: Aktivita probíhala především po večeri, a protože byla dětmi oblíbená, byla do programu zařazena víckrát. Hru jsme hráli většinou v místnosti, kde jsme mohli libovolně přesunovat židle.

A. Druhý den – žádost dánského krále Valdemara o ruku Markéty

Příběh dne:

Protože jsme byli pověřeni jako správci tohoto kraje, tak je zapotřebí, abychom měli přehled o svém území. Proto nás Přemysl I. zve na putovní cestu na rozhlednu, kde nás bude čekat nejen výhled do širého světa, ale také dánský vyslanec. Ten byl pověřen svým králem, který se dozvěděl o kráse, sličnosti a dobrotě dcery Přemysla I., aby pro něj požádal o její ruku.

1. Výlet na rozhlednu Štěpánku (více o ní viz příloha 4a)

Do programu jsme zařadili výlet na rozhlednu Štěpánka, která se tyčí v Příchovicích. Tato túra nám zabrala celý den (oběd i svačinu jsme měli s sebou). Cestou na rozhlednu se děti seznamovaly s příběhy a jmény stromů, které lemovaly cestu (byly zde napsány příběhy, které

tvorili děti ze ZŠ). Na místě jsme využili aktivit, které zde byly pro děti připraveny, houpačky, chůzi na chůdách, skládání z dřevěných kostek. Zde jsme realizovali výcvik Přemyslovy družiny. Poté jim bylo řečeno, že je někdo čeká na rozhledně Štěpánka. Zde byla připravena šifra v Morseově abecedě, která je odkazovala, aby našli vyslance od dánského krále, který nese pro Přemysla důležitý dopis. Tajemství tohoto dopisu mohly děti rozšifrovat až na faře, kde jim byl předán klíč k rozšifrování. Po nalezení dopisu jsme se vydali na nádraží, kde nás ještě čekala návštěva muzea Zubačky, které bylo přiřazeno do programu díky zájmu dětí o vlaky, a protože tato oblast je tratí zvanou Zubačka známá.

2. Výcvik Přemyslovy družiny

Cíl: Děti budou spolupracovat ve skupině, uplatní svoji fyzickou kondici.

Motivace: „*Král Přemysl Otakar I. je rád, že jste se stali jeho družinou a správci tohoto kraje, proto vám chce ukázat, kde všude bude naše působnost. Pojďme se tedy vydat napříč novou a neznámou krajinou, a to nejlépe prostřednictvím rozhledny, tam také proběhne váš zácvik, abychom se stali statečnými rytíři a mohli být dobrými ochránci české země. Kam že to půjdeme? Nechte se překvapit. Sbalte si vše nutné a jdeme.*“ ...

Čas: cca 30 min.

Prostředí: ve venkovních prostorech.

Pomůcky: Připravit oběd a svačinu na cestu, děti si sbalí pití a oblečou vhodné oblečení, obuv, chůdy, dřevěné puzzle, kostky.

Organizační forma: Hromadná a později po družstvech.

Pravidla aktivity:

Závody na chůdách: Děti rozdělíme do družstva a ukážeme jim úsek, kde budou spolu závodit na chůdách. Bude se měřit čas každého družstva, takže vždy půjde nejdříve jedno družstvo a pak druhé. Každé družstvo bude mít k dispozici vždy jedny chůdy, které si budou mezi sebou jednotliví členové předávat. Vždy má chůdy jedno dítě, které po zdolání vytyčené trasy předá chůdy dalšímu v družstvu. Tak si družstva chůdy předávají, až projde i poslední v jejich skupině. Vyhrává družstvo, které projde v co nejkratším čase. Poté proběhne souboj jednotlivců, kdy budou mezi sebou závodit vždy dvě děti, a to podle jejich věku, aby byl souboj vyrovnaný.

Skládání z dřevěných kostek: Poté si ověříme, jak dokáží být děti vynalézavé a jestli umí postavit co nejvyšší věž z dřevěných kostek. Bude jim tedy sděleno, že mají postavit co nejvyšší věž tak, aby jim nespadla.

Skládání z dřevěných puzzle: každá družina dostane jedny dřevěné puzzle, které budou muset v co nejkratším časovém úseku seskládat. Pak můžeme provést soutěže jednotlivců na čas.

Naše realizace: Děti se ráno nasnídali a bylo jim sděleno, že je Přemysl vybízí, aby se šli podívat, kde všude mu budou pomáhat. Poté si sbalily do batůžků svačinku a pití. My jsme přichystali oběd a vyrazili jsme vlakem na určené místo. Zde pak proběhly hry pro zacvičení družiny. Využili jsme možností, které zde byli tedy závody na chůdách, puzzle a dřevěné kostky (popis viz výše). To pak bylo řádně vyhodnoceno. Soutěže družin byly ohodnoceny body do bodovací tabulky (umístění barevné tečky na jejich mapě) a hry pro jednotlivce byly ohodnoceny dukáty, které si mohly děti proměnit za domečky, zvířátka atd.

3. Hledání vyslance

Cíl: Děti budou vtaženy do příběhu a uplatní svůj smysl pro skupinovou spolupráci, pozornost a logické usuzování.

Motivace: „*Za Přemyslem Otakarem I. přijíždí neočekávaná, ale vážená návštěva. Kdo? No přece vyslanec s Dánska, a to s dopisem. Odhalme tedy, co Přemysla čeká ve zprávě.*“

Čas: cca 15 – 30 min.

Prostředí: ve venkovních prostorech

Pomůcky: Pracovní list - šifrovaná zpráva v hlaholici, abeceda převedena do hlaholice (viz příloha 4b).

Organizační forma: Družstva.

Pravidla aktivity: Děti dostanou za úkol rozšifrovat šifru v Morseově abecedě, která jim sděluje, že za Přemyslem I. přijel dánský vyslanec a rozšifrují, kde ho mají hledat (vyslanec bude představovat skupinkový vedoucí svého družstva). Poté ho musejí nalézt a získat od něho zprávu. Zjistí však, že je psaná v hlaholici a aby ji rozluštili je zapotřebí získat překlad abecedy, který najdou na určitém místě. Na to pak navazují další aktivity (viz níže).

Naše realizace: Tato aktivita probíhala v průběhu výletu na rozhlednu Štěpánka, kde jsme využili možností, které nám zdejší krajina nabízela. Dodatek k programu:

Zařadili jsme zde výlet na rozhlednu Štěpánka, která se tyčí v Příchovicích. Tato túra nám zabrala celý den (oběd i svačinu jsme měli sebou). Na cestě na rozhlednu se děti seznamovali s příběhy a jmény stromů, které lemovaly cestu (byli zde napsány příběhy, které tvořili děti ze ZŠ). Na místě jsme využili aktivit, které zde byly pro děti připraveny, houpačky, chůzi na chůdách, skládání z dřevěných kostek. Zde jsme realizovali výcvik Přemyslovi družiny. Poté jim bylo řečeno, že je někdo čeká na rozhledně Štěpánka. Zde byla připravena šifra

v Morseově abecedě, která je odkazovala, aby našli vyslance od Dánského krále, který nese pro Přemysla důležitý dopis. Tajemství tohoto dopisu mohli rozšifrovat až na faře, kde jim byl předán klíč k rozšifrování. Po nalezení dopisu jsme se vydali na nádraží, kde nás ještě čekalo navštívení muzea Zubačky, které bylo přiřazeno do programu díky zájmu dětí o vlaky a protože tato oblast je tratí zvanou Zubačka známá.

Po příchodu jsme připravili zprávu v Morseově abecedě, kterou jsme umístili nahoře v rozhledně, po jejím rozluštění děti musely hledat své vedoucí, kteří se nenápadně vytratili a ukryli (děti pracovaly ve svém družstvu). Po jejich nalezení obdržely dopis v hlaholici, návod na jeho rozluštění však získaly až po příchodu na faru, kde pokračoval program.

4. Návštěva muzea ozubnicové dráhy (viz fotodokumentace)

V návaznosti na výlet na Štěpánku jsme s dětmi navštívili muzeum. Toto muzeum je zaměřeno na ozubnicovou trať Tanvald – Kořenov. Je zde možnost si prohlédnout expozice zaměřené na provoz této trati, která kvůli velmi náročnému terénu (jede se do kopce) funguje tak, že po dráze jezdí speciální vlaky na upravených ozubnicových kolejích. Dále se muzeum věnuje okolním tratím. Můžeme zde spatřit nespočet fotografií, které se dotýkají historie, ale i současnosti a budoucnosti trati Tanvald – Kořenov a trati navazujících. Jsou zde k dispozici i modely různých druhů ozubnic, oděvů průvodčích, výpravčích a další zajímavosti.

5. Dánský král, kdo je to?

Cíl: Děti uplatní svoji soustředěnost a schopnost logického usuzování.

Motivace: „*Tak už víme, co se píše v záhadném dopise, že dánský král žádá o ruku Přemyslovy dcery, kdo však je ten záhadný král a jak se jmenuje?*“

Čas: cca 15 – 30 min.

Prostředí: nejlépe se stoly.

Pomůcky: Vytisknutý úkol.

Organizační forma: jednotlivci.

Pravidla aktivity: Děti pak po rozluštění dopisu dostanou každý zvlášť úkol, který se skládá z toho, že musí dopsat písmena u slov, bude se jednat o dobré i špatné vlastnosti, následně pak zaškrtnout ty vlastnosti, které by měl mít každý král. Potom proběhne povídání o lidských vlastnostech a o tom, co si představují, že daná dobrá vlastnost vyjadřuje a proč je pro krále důležitá.

Naše realizace (viz příloha 4c): Pro naši aktivitu jsme si připravili pracovní list, kde měly děti doplňovat různá chybějící písmena ve slovech (v každém slovu 1 písmeno), chybělo

zejména to písmeno, které by pak ke konci nám dalo jméno Valdemar, dánský král, a vybrat jen dobré vlastnosti, kterými by měl král disponovat. Děti pak podle své rychlosti dostávaly body v podobě dukátků, které si pak mohly směnit za zvířátko či domeček. Poté proběhla debata, jak si představují krále, jaké by měl mít vlastnosti a které by mít neměl atd.

6. Scénka vedoucích

Pak se odehrála scénka na verše, které jsou v Dánsku známé. Bylo zapotřebí, aby se vedoucí převlékli do příslušných rolí (postavy: Přemysl I., Strange, Markéta).

Píseň týkající se Markéty a zájmu Valdemara o její ruku:

*„ Ó slavný králi pozdraven buďtež nám,
pro vaši milou dceru král Valdemar poslal k Vám.*

*Přijměte vodu a ručník, sedněte za stůl páni,
poselství vaše známe, buďtež nám uvítáni.*

*Přinesli vrhcábníci a zlaté kostky spolu,
by s pannou hrál pan Strange a mluvil bez okolku.*

V těchto dnech pak Dagmar promlouvala s panem Strangem a zajímala se o to, jaký její nastávající je, jaké jsou jeho vlastnosti a zda je dobrým křesťanem. Její otázky však byly zodpovězeny pouze krátkými odpověďmi pana Strangeho, kdy se Markéta dozvěděla pouze to, že král je ve všem 2x lepší než on sám.

B. Třetí den – Žádost Markéty o radu a její rozhodnutí

Příběh dne:

V dalších dnech se Markéta chtěla od vyslaného pana Strangeho dozvědět co nejvíce o své nastávajícím muži a zajímala se, jaké jsou jeho vlastnosti a jestli je dobrým křesťanem. Na své otázky však Markéta dostala vždy jen krátké odpovědi, kdy se dozvěděla pouze to, že král je 2x lepší a udatnější než samotný pan Strange. Touto nabídkou se Dagmar cítila potěšena, ale také si nebyla jista svým rozhodnutím, nevěděla, jak si má počínat a zda bude mít dostatek sil se stát dánskou královnou. Měla z toho strach také proto, že se její rodiče brali z velké lásky a ona svého nastávajícího vůbec neznala. To vše ji vedlo k tomu, aby navštívila svoji tetu abatyši a požádala ji o radu.

1. Hledání abatyše

Cíl: Děti uplatní svůj cit k přírodě, spolupráci se skupinou, také využijí logickou a mechanickou paměť.

Motivace: „Protože za Přemyslem Otakarem I. přišel posel od Valdemara, který žádal o ruku jeho dceru Markétu, pro samotnou Markétu nastává období velkého rozhodnutí, zda se stane manželkou dánského krále a přesune se za ním do Dánska, či jej odmítne. Markéta je z toho rozrušena, a proto hledá radu u své tety abatyše, za kterou putuje. Pojdme Markétu doprovodit na její cestě do kláštera a zároveň se dozvědět rady, které jí sdělila a pomohla jí tak k rozhodnutí.“

Čas: cca 180 min.

Pomůcky: Fáborky (nejlépe z látky, aby se neznichily), připravené Desatero Božích přikázání (viz příloha 4d) - rozstříháme ho pak na menší části tak, aby bylo možné je snadno složit)

Organizační forma: po družstvech.

Pravidla aktivity: Nejdříve si vytvoříme dostatek fáborků, které pak zavěsíme na viditelná místa, aby je děti mohly snadno vidět a zároveň je vedly směrem k určenému místu. Na některé fáborky dáme zašifrované zprávy, které jsou jakoby rady pro Markétu. Poté děti dojdou ke kostelíčku, kde musí najít abatyši, ta jim pak dá za úkol, aby se pokusily přijít na to, jak jde po sobě Desatero Božích přikázání (pro menší děti je vhodné, aby pouze poskládaly rozstříhané desatero). A potom jim vysvětlí, že pokud se budou těmito radami řídit, nemusí se ničeho bát. Potom je ještě požádá, aby si vzpomněly na všechny rady, které byly na fáborkách

Naše realizace: Pro naši realizaci jsme použili fáborky dvou barev, které jsme zhotovili z bílého a zeleného plátna (to proto, aby se neponičily). Bílé sloužily pouze jako ukazatel správného směru, na zelených byly zavěšeny zašifrované rady, které musely děti rozšifrovat a zapamatovat si je. U kostela byla jedna z vedoucích, která byla oblečena jako abatyše a vyzkoušela je, jaké rady si zapamatovaly a jestli znají Desatero Božích přikázání a o co se jedná. Poté jim vysvětlila, že pokud se budou řídit těmito radami, tak se poté nemusí ničeho obávat. Odtud jsme se pak vydali zpět k faře, cestou měly děti za úkol vysbírat všechny fáborky, za každý pak dostaly bod (bodovali se jednotlivci).

2. Mrštnost rytíře

Cíl: Děti uplatní svoji fyzickou aktivitu, pozornost a procvičí svoji vytrvalost.

Motivace: „Už jste ukázali, že se ve svém okolí dobře vyznáte a dokážete být silní a odvážní. Proto budou vaše síly ověřeny i v prostředí, kde to zatím neznáte, a ukáže se, jestli dokážete vyzrát nad těmi, kdo vás ohrožují.“

Čas: 30 – 60 min.

Prostředí: Nejlépe les.

Pomůcky: Mnoho kartiček sloužících jako „pašovací“ materiál.

Pravidla aktivity: Hra se nejlépe hraje v přírodě, a to v lese. Jsou vybráni dva odvážlivci, kteří budou bránit dětem, aby se dostaly do určitého území a daly tam „pašovací“ materiál (kartičku). Děti budou mít předem určené území, kde budou mít úschovnu kartiček a kam nesmí dva vybraní hráči tzv. dozorčí (jedná se o jakoby domeček dětí). Poté se musejí dostat přes tyto dozorčí na určité místo, kam dají kartičku (např. vedoucímu, který si je zapíše či do příslušné misky se svým jménem atd.). Musí si však dávat pozor, aby je dozorčí nechytili, pokud se tak stane, musí se vrátit znovu do domečku a kartu odevzdají dozorčímu, či ji znovu odnesou na příslušné místo.

Naše realizace: S dětmi jsme si vyšli do lesa, kde jsme určili dva dozorčí (v našem případě to byli dva skupinkoví vedoucí). Poté jsme určili místo, kam budou karty nosit (pařez, kde seděl zapisující vedoucí), zde musely děti překročit vytyčené území dříve, než se jich dotkne dozorčí vedoucí. Pokud se jim to povedlo, vedoucí si k jejich jménu připsal bod. Také se jim určilo jejich místo (domeček, kde byly v bezpečí), zde měly ukryt „pašovací“ materiál, který mohly přenášet jen po jedné kartě.

3. Scénka vedoucích

Pak se odehrála scénka na verše níže, kdy se vedoucí oblékli tak, aby napodobili Přemysla, jeho ženu, Markétu a vyslance Strangeho. Cílem bylo především vtáhnout děti do daného příběhu a umožnit jim, aby si danou situaci mohly co nejlépe představit.⁷⁹

„Král zašel do komnaty radit se s královnou:

Hle páni z Dánska jsou tu, chtít mi dceru mou.

Když Valdemar, dánský král, chce si dceru naši vzíti,

Má ji muž onen slavný i s věnem míti.

Do velké síně vedli ji zlatem zdobenou,

pan Strange, mladík dvorný, se zdvihne před pannou.

Přinesli vrhcábníci se zlata červeného,

pan Strange krásnu pannu vyhrál pro krále svého.

V hedvábné modré roucho oděnou vyvedli,

⁷⁹ Royal-fistory.cz. *Markéta – Přemyslovna* [online]. Dostupné z: <http://royal-history.sweb.cz/dagmar.html>.

by šlechetnou pannu tak všichni prohlédli...“

4. Stavení rytířských stanů

Cíl: Děti uplatní svůj cit pro přírodu, tvořivost a spolupráci ve skupině.

Motivace: *„Už jsme prokázali svoji čest a odvahu, proto vám Přemysl svěřuje do rukou materiál a vše, co je třeba, abyste si mohli vytvořit vlastní útočiště.“*

Čas: Cca 60 – 90 min.

Prostředí: Zahrada.

Pomůcky: dva stany či plachty, dřeva, provazy.

Organizační forma: po družstvech.

Pravidla aktivity: Děti dostanou potřebný materiál, také se jim vytyčí místo, kde mohou vytvářet své příbytky. Poté mohou dle fantazie tvořit, může se hodnotit jak originalita, tak účelnost atd.

Naše realizace: Každé družstvo dostalo jednu velkou stanovou plachtu. Po správném umístění a s využitím provazů a dřev vznikly dva velké stany, které děti využívaly po dobu tábora. Na konci tábora pak byly znovu odstraněny.

5. Sazení rostlinek do květináčů a zahrádky

Cíl aktivity: Děti uplatní svůj cit pro přírodu a tvořivost a spolupráci.

Motivace: *„Už jsme si vytvořili obytné stany, ale abychom si dokázali představit, jaké bylo žití ve středověku, pokusme si vypěstovat něco vlastníma rukama, jako to dělali mnozí obyvatelé středověké vesnice. Poté pak můžeme sklídit plody své práce.“*

Čas: Cca 30 min.

Prostředí: Zahrada.

Pomůcky: Sazeničky pažitky, řeřichy, popřípadě dalších rostlinek.

Organizační forma: Po družstvech.

Pravidla aktivity: Děti budou mít za úkol vytvořit si vlastní záhonek, který si vypelejí a okopou a poté dostanou semínka rostlinek, které budou mít za úkol vysadit do zahrádky. Bude se hodnotit, jak si se zadaným úkolem dokáží poradit (jejich píle i to, jak se jim práce zadaří).

Naše realizace: Ke splnění tohoto úkolu děti dostaly semínka a vyhradilo se jim místo na zahrádce, kterou jsme měli k dispozici od pana faráře. Děti si taky mohly jednotlivě vysadit některé sazeničky do svých vlastních květináčů tak, aby jim po odjezdu zbyly.

6. Hra středověk

Středověká vesnice

Cíl: Děti rozšíří své poznatky o středověké období. Také poukáží na svoji spolupráci a týmovost.

Motivace: „*Ocitáme se v panství Přemysla Otakara I, který zde žije i se svou rodinou. Pojdme si vyzkoušet, jaké by to bylo žít v tomto období a co všechno by to obnášelo.*“

Pomůcky: Předměty, které nám budou charakterizovat určitý těžební materiál (papírky, knoflíky, krystalky).

Čas: cca 60 min.

Prostředí: Venkovní prostory (nejlépe louka, zahrada).

Organizační forma: Po družstvech.

Pravidla aktivity: Nejdříve je zapotřebí vytvořit herní plochu a rozdělit jednotlivá stanoviště a obeznámit děti s rolemi, které budou ve hře zastávat. Poté se děti seřadí dle svých družstev, každé z nich bude představovat jednu středověkou ves. V každé skupině bude jeden pán, bezzemek, poddaný, řemeslník a obchodník. Poté bude zapotřebí vymežit území každé skupinky – což bude symbolizovat jejich vesnici. V každé vesnici bude vytvořeno panské sídlo, kde bude sídlit pán. Také zde bude chaloupka, kde bude mít své sídlo řemeslník, a chaloupka, kde bude poddaný, dále vymežíme místo pro tržiště s obchodníkem. Děti ve skupince dostanou kartičku, která jim přesně vymeží, co jsou a co mají dělat (tyto role si pak ve své skupince budou měnit po 10 minutách tak, aby se všichni vystřídali). Mimo tuto jejich vesnici se pak nachází námi vytvořené území představující lesy, pole a kostel, kde na ně číhá nebezpečí v podobě zlodějů.

Rozdělení rolí:

Bezzemek – chodí na pole, kde může brát pouze jednu fazolku (na plachtě jsme měli rozprostřeny fazole a pole bylo označeno popiskem pole), poté běží s ní do hradu a nese ji pánovi. Potom znovu běží na pole a tak dokola.

Poddaný – ten běží také na pole, ale může vzít 3 fazolky = 2 z nich nese k sobě a 1 na panský hrad. Ten může za tři fazolky dostat 1 dukát, když si je promění u obchodníka na tržišti.

Řemeslník – ten běhá do lesa, kde těží 3 krystaly, které si nosí k sobě do dílny. Alespoň s pěti krystalky může jít na tržiště, kde dostane výměnou 2 mince a nese je do společné kasy.

Obchodník – proměňuje suroviny za mince.

Pán – ten fazolky, které mu nosí bezzemek a obchodník, může proměnit za mince, když se jimi dokáže strefit v určité vzdálenosti do kbelíčku (kolik strefí, tak tolik má mincí).

Zloději (bývají jimi vedoucí) – můžeme zařadit až po chvíli, aby se hra zdramatizovala. Ti běhají po hracím poli a snaží se někoho chytnout. Koho chytnou, ten jim musí dát to, co vytěžili, pokud nic nemá, musí se vrátit do své chaloupky (nebo se dotknout vyhrazeného místa, stromu) a poté znovu může začít hrát.

Vytěžené mince se nosí do společné kasy každé vesnice. Nakonec počítáme, kolik mincí se jim podařilo získat, a podle toho určíme vítěznou skupinu. Můžeme také různě obměňovat, tedy vyhlásit období, kdy se jim každý vytěžený materiál zdvojnásobí či se zdvojnásobí počet mincí za ně atd. Délka hry je závislá na věku dětí a můžeme dávat různě dlouhé přestávky.

Naše realizace: Hru jsme hráli dle pravidel s tím, že děti si ve svém družstvu musely vyzkoušet každou roli, tak aby zakusily, jaké byly vrstvy ve středověku, co to obnášelo atd. Po skončení hry nám děti sdělily, jaká role jim nejvíce seděla, jaká se jim zdála nejvíce namáhavá a těžká, jestli tam viděly něco nespravedlivého či jak na ně celkově takový přenesený život ve středověku působil atd.

7. Odpočín si rytíři

Cíl aktivity: Děti zregenerují své síly a to zábavnou formou a uplatní své schopnosti spolupracovat s kolektivem.

Motivace: „Po dobře vykonané práci i rytíři se mohli veselit, proto pojď se rozveselit a načerpat nové síly.“

Čas: cca 30 minut – 60 min.

Prostředí: nejlépe místo s možností uspořádat židle do kruhu

Pomůcky: kostka, stoličky.

Organizační forma: Hromadná.

Příprava: Příprava kruhu ze židlí (počet židlí je dle počtu zúčastněných).

Pravidla aktivity: všichni hráči se usadí na libovolné místo do kruhu na židli. Poté si mohou židli nějak označit mikinou či zapamatovat, kde sedí. Pak jim vedoucí bude rozdávat čísla, začne od jedničky až po šestku. Pokud je zde více dětí než šest tak vedoucí pak pokračuje v počtu od jedničky (tedy počítat bude 1,2,3,4,5,6 a pak znovu 1,2,3.....). Důvodem proč děti mohou dostat jen tato čísla, je ten, že si musí zapamatovat, které číslo dostali a to si pak hlídat, protože počet je závislý dle počtu čísel na hrací kostce. Poté vedoucí bude házet kostkou, padne-li číslo např. 2, pohnou se všechny děti, jímž bylo uděleno právě toto číslo a to o jedno místo podle směru hodinových ručiček. Pokud někdo na místě, kde se mají posunout, sedí, tak si musí sednout na jeho klín. Pokud ale někomu padne jeho číslo a někdo mu v té chvíli sedí na klíně, tak se nemohou pohybovat. Cílem hry je se, co nejdříve dostat do

svého domečku (tedy na své místo), kdo tak učiní, vyhrává, hraje se až se všichni dostanou na svá místa. Je nutné, ale pamatovat, že na své místo se můžeme dostat, jen pokud nikdo v té chvíli nesedí na našem místě, pokud ano, musí obejít další kolo až do chvíle, kdy v našem domečku bude volno.

Naše realizace: Aktivitu jsme realizovali v místnosti dle uvedených pravidel a složila zejména k regeneraci sil a pro zábavu.

C. Čtvrtý den – výprava Markéty do Dánska

Příběh dne:

Později se tedy Dagmar vydala na cestu za svým budoucím chotěm do Dánska, byla plna jak očekávání, tak také obav, jaký bude dánský král. Král ji však přijal s vlídností a její nová země se jí začala líbit. Průvod Markéty i s ní zakotvil ve městě Lubeck, kde na ni čekal sám Valdemar.

1. Tvorba lodiček z přírodnin

Cíl: Děti uplatní svoji kreativitu, představivost, zručnost a smysl pro estetiku.

Motivace: „Markéta Přemyslovna se vydává na svoji velkou pouť do vzdáleného Dánska, na cestě ji však potkávají nelehké situace. Do lodě jim začíná téct voda. Proto je nutné zastavit na nedalekém ostrově a opravit nutné škody. Pomozte tedy Markétě opravit šrámy, avšak je nutné použít jen přírodní materiál a provázky, které naštěstí Markétina posádka měla na palubě.“

Čas: Cca 30 – 90 min.

Prostředí: Nejlépe venkovní prostory (a to kvůli nepořádku).

Pomůcky: Dřívka, větvičky, provázky, nůžky, listy, kůra a veškeré přírodniny dle fantazie dětí.

Organizační forma: Jednotlivci.

Pravidla aktivity: Úkolem dětí je z přírodního materiálu vytvořit lodičku, která se nepotopí a kterou je možné udržet na povrchu. Jejich tvorba je dle kreativních schopností dětí.

Naše realizace: Děti byly zavedeny do lesa, kde si mohly dle své fantazie posbírat různé přírodniny, ze kterých pak chtěly vytvořit svoji lodičky. K dispozici se jim dal pouze provázek, který složil na upevnění různých dřívěk, listů, kůry... k sobě. Mohly si je také libovolně vyzdobit, a když byly hotovy, každý dostal ještě provázek, který si měl na lodičku

přivázat tak, aby mu neuplavala a mohl si ji vhodně držet (cílem bylo také, aby lodičky nezůstaly pak ve vodě a neznečišťovaly ji).

2. Tvorba luků a šípů

Cíl: Děti uplatní svoji kreativitu, představivost, zručnost a smysl pro estetiku.

Motivace: „*Přemysl Otakar vás vybízí k výrobě luků a šípů, ti nejobratnější budou náležitě odměněni. Poté si své výtvary můžete vyzkoušet a předvést v souboji ve střelbě z luku. Tak pojdte ukázat svoji obratnost.*“

Čas: cca 30 – 90 min.

Prostředí: Nejlépe venkovní prostory (a to kvůli nepořádku).

Pomůcky: Přírodní materiál – vhodné proutky, provázky, špejle a fixy na šípky, tvrdý papír, barevné papíry, lepidlo, nůžky, stuha nebo pasovka, pastelky.

Organizační forma: jednotlivci.

Pravidla aktivity: Z větviček a ohebných proutků si děti vytvoří luk, a to tak, že větev ohnou do příslušného tvaru (vytvoří jakoby písmeno U) a to připevní prostřednictvím provázku, vytvoří tak vhodnou tětivu, která bude sloužit jako pružina důležitá k odpalu šípů. Děti si také vyrobí pomocí špejlí šípky. Ty si každý zvlášť označí svou vybranou barvou či si je podepíše tak, aby bylo zřetelné, že se jedná o jejich šípky.

Tvorba toulce – ten si děti vytvoří z tvrdého papíru tak, aby sloužil k odložení šípů a bylo ho možné připevnit dětem na záda.

Naše realizace (viz fotodokumentace): Při procházce lesem byly děti vybidnuty, aby si všimaly vhodných větviček, které bychom mohli použít při výrobě luku. Ty si pak přinesly na faru, kde začala výroba. Děti měly za úkol vyrobit luk tak, aby jim vhodně a co nejlépe střílel a mohl být využit k další aktivitě. Dále si vyrobily ještě šípky (ty byly realizovány ze špejlí) a papírový toulec. S tímto vybavením pak byli všichni připraveni na následující aktivitu.

3. Výlet k vodopádům na říčce Černá Desná, hledání Valdemara + pouštění lodiček

Charakteristika místa:

Nedaleko obce Desná je k vidění krásný přírodní úkaz v podobě několika vodopádů. Ty jsou patrné pod přehradou Souš na říčce Černá Desná, která zde vytváří kaskády a několikametrové vodopády. Jako přírodní památka jsou zapsány od roku 2013. Již v roce 2000 zde byla vytvořena naučná stezka, která je tady i nyní, a to pod názvem Vodopády Černé Desné. Můžeme zde nalézt Plotnový, Dlouhý, Bukový a Hrcový vodopád. K vidění

jsou zde i tzv. Čertovy hrnce (ty byly vytvořeny v kamenech prostřednictvím tlaku vodního proudu).

4. Hledání Valdemara

Cíl: Děti uplatní společnou spolupráci a schopnost logického usuzování.

Motivace: Už se Dagmar blíží k hranicím dánské země, a protože je dánský král nedočkavý a netrpělivý, neváhá jít Markétě naproti i se svou družinou.

Čas: Cca 15 – 60 min.

Prostředí: Ve venkovních prostorech, různě členitý terén (nejlépe les).

Pomůcky: Alespoň pět vytisknutých podobizen středověkých mužů (jeden z nich bude symbolizovat Valdemara), pod fotografií bude vždy jméno zašifrované v Morseově abecedě.

Organizační forma: Po družstvech.

Pravidla hry: Na cestě k vodopádům družstva dostanou za úkol jít po fáborkách tak, aby objevila, kde na ně čeká Valdemar. Háček však bude v tom, že až dorazí na místo, musí zjistit, který je Valdemar. Rozšířují všechna jména a správně rozluštěné jméno Valdemara donesou svému vedoucímu. Budou zde zašifrovaná např. jména jako Valdemír, Valdemor, Valdemur, Valdemín, Valdemuh atd.

Naše realizace: Jako podobizny Valdemara jsme použili obrázky středověkých mužů, které jsme našli na internetu. Našli jsme také obrázek, kde byl vyobrazen Valdemar, jak nejspíše vypadal. Po uskutečnění této aktivity jsme vyrazili na pouštění lodiček a prozkoumat vodopády a naučnou stezku.

Pouštění lodiček - po splnění předešlého úkolu jsme vyhledali vhodné místo, kde děti prověřily, zda jejich lodička, kterou si ráno vytvořily, dokáže odolat peřejím říčky Černá Desná.

5. Posílání dukátu

Cíl aktivity: Děti uplatní svoje schopnosti spolupráce a kooperace.

Motivace: „Ukázali jste, že jste dobrou rytířskou družinou, dokážete však spolu spolupracovat i ve ztížených podmínkách.“

Čas: Cca 15 – 30 min.

Prostředí: S možností seřadit židle podle přílohy 4h.

Pomůcky: Mince či dukát, židle.

Organizační forma: Sudý počet – čím více, tím lépe.

Pravidla hry: Vytvoří se dvě skupiny, kdy jedna skupina dá židle vedle sebe a druhá si je dá jakoby zády k sobě (viz příloha 4h). Poté vedoucí hry bude mít v ruce např. pětikorunu a bude ji protřepávat v rukou. Úkolem každé skupiny bude, aby pokud spadne orel, musí dát hráč, který sedí u vedoucího, signál svému spolusedícímu, a to zmáčknutím ruky, a ten to posílá dále, vyhrává ta skupina, která se nejdříve dotkne např. židle. Pokud nějaká skupina vyšle signál dříve, tak se přičte bod druhé skupině. Nutno připravit stejný počet židlí jako je hráčů.

Naše realizace: Naše realizace probíhala dle pravidel. Hráli jsme většinou po večeři, a to v místnosti.

D. Pátý den – zalíbení Markéty a Valdemara, svatební den

Příběh dne:

Jelikož v sobě Markéta a Valdemar našli zalíbení, tak se později uskutečnila jejich svatba, která se konala právě v tomto městě, kde se Dagmar vylodila.

1. Tvoření svatebního daru

Cíl: Děti uplatní svoji fantazii a smysl pro kreativnost, estetiku.

Motivace: „Přišel ten velký den, kdy se Markéta a Valdemar rozhodli jít společnou cestou životem a slíbit si tak oddanost. Pojdme tedy na důkaz naší úcty k nim vytvořit nějaký svatební dar.“

Čas: Cca 60 min.

Prostředí: není vymezeno

Pomůcky: Korálky, nitky, drátky, kamínky.

Organizační forma: Jednotlivci.

Pravidla aktivity: Děti budou mít za úkol vytvořit nějaký dar, kterým by chtěly někoho potěšit. Mohou použít různé předměty, podmínkou je, aby ho samy vytvořily.

Naše realizace: Tuto aktivitu jsme realizovali tak, že děti měly vyrobit nějaký dárek, kterým by chtěly potěšit toho, komu dělají andělíčka, a zároveň měly společně vytvořit něco pro svého vedoucí, který jim představoval Valdemara. Zároveň dostaly děti malý dáreček i od nás vedoucích.

2. Slavné a známé manželské páry (v historii i v pohádce)

Cíl: Děti uplatní svoje poznatky z historie či celkově ze známých osobnostech, postav.

Motivace: „*Markéta a Valdemar v sobě našli zalíbení, a proto následovala svatba. Avšak pro společné soužití je zapotřebí mnohem více. Je však spoustu párů, které se rozhodly vydat po cestě manželství. Znáš některé z nich...*“

Čas: cca 10 - 15 min.

Prostředí: Nejlépe místnost s pracovním prostorem (stoly).

Pomůcky: Napsaný soupis historických i pohádkových dvojic (viz příloha 4e).

Organizační forma: Družstva.

Pravidla aktivity: Děti do družstva dostanou lístečky s napsanými jmény různých manželských párů, ty musí k sobě přiřadit. Vyhrává pak družstvo s nejvíce správně spojenými páry. Poté se uskuteční povídání o tom, co tyto páry spojuje, čím se proslavily a celkově o manželství.

Naše realizace: Děti po přiřazení si s námi pak povídaly o těchto historických a slavných párech a společně s naším hlavním vedoucím, který působí jako farář, rozmlouvaly, co je třeba, aby soužití dvou osob mohlo být takové, jaké ve svém manželství vytvořila sv. Dagmar.

3. Výlet na koupaliště

V tento den se konal výlet na koupaliště, kde se děti mohly řádně vyřádit a po něm probíhalo předávání darů a společná mše svatá (nebyla povinná, ale všechny děti se účastnily). Po ní pak byli všichni pozváni na slavnostní večeři (měla symbolizovat svatební hostinu). Následovalo zpívání, hraní na kytaru a veselání.

Pozvánka na svatební hostinu - v Dánsku jsou známy tyto verše, které se týkají jejich svatebního dne:⁸⁰

„A v krásné době sňatku pak slavně hodovali,

král Valdemar a Dagmar se vroucně milovali.

Rozblažen byl veškeren lid, bohatí i nuzáci,

zaplesali srdečně jak měšťané, jak sedláci.

Neb v míru, v nevinnosti přišla blahost poddanému nést:

ó kdyby vždycky Dánsko mělo toto kvítko, jaká čest!“

⁸⁰ Royal-fistory.cz. *Markéta – Přemyslovna* [online]. Dostupné z: <http://royal-history.sweb.cz/dagmar.html>.

E. Šestý den – svatební cesta

Příběh dne:

„Nastalo období, kdy se Valdemar a Dagmar vydali na společnou cestu životem. Tak jak oni šli do něčeho neznámého a tajuplného, tak i my si zakusíme vstup do neznáma, který společně dokážeme zdolat.“

Hornické muzeum v Harrachově

Charakteristika místa:

V Harrachově můžeme nalézt ložisko žilného typu, které je známé již od poloviny 18. století. Hlavní žilná náplň je tvořena prostřednictvím fluoritu, galenitu, křemene a barytu. Muzeum tak obsahuje výstavu a popis 38 minerálů. Těžba zde byla ukončena v roce 1992. Prohlídka trvá kolem 1 hodiny a začíná oblečením do ochranných přileb a pláštů. Součástí prohlídky je i podzemní štola v délce 1 km, kde můžeme mimo jiné spatřit kompletní těžební stroj, důlní vozy, akumulátorovnu, lokomotivu, důlní nakladač atd. Trasa prohlídky je vedena typickým prostředím rudného dolu, který je vysypán šterkovou drtí. Teplota v dole je kolem – stupňů, což je dáno tím, že je muzeum vytápěno, jinak by byla mnohem nižší.

1. Skalní hrad Vranov

Charakteristika místa:

Jedná se o hrad, který je umístěn na strmém skalním bradle vysoko nad řekou Jizerou a obcí Malá Skála (je to 8 km od Turnova a 4 km od Železného Brodu), jenž byl postaven na počátku 15. století. Byl vytvořen tak, aby vyhovoval všem obranným požadavkům. Jelikož mnoho obytných budov na Vranově bylo dle všeho ze dřeva, zachovalo se pouze skalní sklepení, které bylo vytesané ve skále. Do hradu vedly pouze dvě přístupové cesty, a to skrze dvě opevněné brány. Na nejvyšším ze skalisek stála dřevěná hradní věž, která byla dominantou celého objektu. Nalezneme tu pozůstatky pomníků a nápisů týkajících se významných historických událostí, básníků či spisovatelů. Nejkrásnější však je pohled na protékající Jizeru a obec Malá Skála.

2. Co naše jméno vyjadřuje + Vymysli přídomek ke jménu

Cíl: Děti uplatní možnost se sebehodnotit, sebe prosadit a celkově se zamyslet nad sebou navzájem a být citlivý vůči druhému.

Motivace: Je nám známo, že král Valdemar II. nebyl úplně nejhezčím a nejctnostnějším královcem (měl jenom jedno oko – o to druhé přišel v boji). Právě i proto byla Markéta dánským lidem tak přijata a za její prostotu a zbožnost ji všichni milovali. Označovali ji tedy jako Dagmar, a to pro její krásu a laskavost (dánsky Dagmoen) – což vyjadřovalo „dívka přinášející světlo“. Stejně jako jsme zjistili, co znamená jméno Dagmar, pojďme se dozvědět, co vyjadřují naše jména a zároveň si vytvoříme přídomek, který nás charakterizuje.

Čas: Cca 30 – 60 min.

Prostředí: Není určeno.

Pomůcky: Kniha se jmény a jejich významy.

Organizační forma: Jednotlivci.

Pravidla hry: Připravíme si jména všech dětí na táboře a obeznámíme je s jejich významem, poté se společně pokusíme vytvořit vystihující přídomek ke každému dítěti a vysvětlíme, proč se přídomky vytvářely, že byly místo příjmení, které v té době ještě nebylo a které nejspíše z těchto přídomků vplynulo.

Naše realizace: Jednalo se o relaxační činnost po výletu, aby děti načerpaly sílu. Tato aktivita se konala v místnosti, kdy jsme dětem předčítali význam jejich jmen a poté jsme společně vytvořili jejich přídomky. Vznikla nám např. Petra Udatná, Natálka Usměvavá, Tom Hbitý atd.

F. Sedmý den – rytířský souboj k vyjádření cti Markéty a jejího narozeného syna

Příběh dne:

Tak jak si Markéty cení dánský lid, tak i my jako správná rytířská družina pojďme jí vyjádřit svoji čest a na její počest uspořádáme rytířské lkání. Vyjádříme tím, že si jí vážíme a že nám stojí za to pro ni se cvičit, abychom byli udatnými rytíři nejen silou, ale zejména srdcem.

1. Rytířský souboj smyslů

Motivace: „Nejen zbrojí a udatností se pyšní každý rytíř, ale je zapotřebí, aby byl také bystrý a pozorný. Proto si pojďme vyzkoušet své smysly a poznejme, jak na tom jsme se zrakem, sluchem, zrakem, chutí i čichem.“

- **Poznej dle vůně**

Cíl aktivity: Děti rozvinou své smyslové a kognitivní schopnosti.

Čas: Cca 15 – 30 min.

Prostředí: s možností sednou si do kruhu.

Pomůcky: Různé druhy koření.

Organizační forma: Jednotlivci.

Pravidla aktivity: Hráči mohou vzájemně vytvořit kruh, poté budou muset všichni členové zavřít oči a jednotlivě se budou posílat předměty (nebo si vedoucí může každého obcházet). Jejich úkolem bude určit ke každé vůni, co by to mohlo být, a také si co nejvíce předmětů zapamatovat. Připravit si sklenice s různými předměty (koření, káva, atd.).

Naše realizace: Hráči museli vzájemně vytvořit kruh, poté se jim zavázaly oči a jednotlivě čichali k předmětům. Jejich úkolem pak bylo určit ke každé surovině, o co šlo, a zapsat si to do deníčku. Poté každý řekl svůj tip a podle správnosti byl ohodnocen bodem.

- **Poznej dle chuti**

Cíl aktivity: Děti rozvinou své smyslové a kognitivní schopnosti.

Čas: Cca 15 – 30 min.

Prostředí: s možností sednou si do kruhu.

Pomůcky: různé suroviny na ochutnávku.

Organizační forma: Hromadná.

Pravidla aktivity: Hráči mohou vzájemně vytvořit kruh, poté budou muset všichni členové zavřít oči a jednotlivě se budou posílat předměty (nebo si vedoucí může každého obcházet). Jejich úkolem bude určit ke každému předmětu jeho název, tedy pokusit se odhalit, co by to molo být.

Naše realizace: Hráči museli vzájemně vytvořit kruh, poté se jim zavázaly oči a jednotlivě ochutnávali. Jejich úkolem pak bylo určit ke každé surovině, co by to mohlo být, a zapsat si to do deníčku. Poté každý řekl svůj tip a podle správnosti byl ohodnocen bodem.

- **Poznej dle hmatu**

Cíl aktivity: Děti budou rozvinou své smyslové a kognitivní schopnosti.

Čas: Cca 15 – 30 min.

Prostředí: s možností sednou si do kruhu.

Pomůcky: Připravit si předměty, šátky.

Pravidla aktivity: Hráči mohou vzájemně vytvořit kruh, poté budou muset všichni členové zavřít oči a jednotlivé předměty budou poznávat dle hmatu. Jejich úkolem bude určit ke každému předmětu, co by to mohlo být, a co nejvíce předmětů si zapamatovat.

Naše realizace: Děti museli vzájemně vytvořit kruh, poté se jim zavázaly oči a jednotlivě si posílali předměty, mohli je dle libosti ohmatat. Jejich úkolem pak bylo, určit ke každé surovině, co by to mohlo být a zapsat si to do deníčku. Poté každý řekl svůj tip a podle správnosti byl ohodnocen bodem.

- **Poznej dle zraku**

Cíl aktivity: Děti rozvinou své smyslové a kognitivní schopnosti.

Čas: Cca 15 - 30 min.

Prostředí: není určeno.

Pomůcky: Připravený pracovní list, který bude obsahovat různě velká písmenka, deníčky, něco na psaní, různé předměty.

Organizační forma: Jednotlivci.

Pravidla aktivity: Děti budou mít za úkol se postavit na určité místo, mladší děti blíže a z této vzdálenosti, pak budou si muset zapsat, co vidí za písmenka na předem připraveném listě (ten jsme pověsily např. na strom dveře). Musí se pokusit zapsat, tak jak to jde po sobě. Poté se připravily na stůl různé předměty (děti stály za dveřmi), poté byly hromadně vpuštěny do místnosti a měli určitý čas si zapamatovat, co nejvíce předmětů a zapsat si je.

Naše realizace: Dané aktivity jsme uskutečňovali v místnosti dle popisu výše. Předměty, které jsme umisťovali na stůl, byly v počtu 10 předmětů. Mladší děti si mohli zapamatovat méně věcí a měli větší čas na zapamatování.

- **Zvukové pexeso**

Cíl aktivity: Děti rozvinou své smyslové a kognitivní schopnosti.

Čas: Cca 30 min.

Prostředí: V místnosti s možností spustit počítač.

Pomůcky: Připravená hudba, počítač na přehrání zvuků, různé předměty

Organizační forma: Libovolný počet.

Pravidla aktivity: Úkolem bude, aby si každý nejdříve udělal tabulku, poté jim vedoucí bude pouštět hudbu. Jedná se tedy o hudební pexeso, kdy úkolem bude, aby děti poslouchaly a případně si zaznamenávaly, jaký zvuk se skrývá pod určitou souřadnicí. Hra probíhá tak, že

se půjde vždy postupně, kdy každý řekne dvě souřadnice, např. A3 a E1, vyhrává pak ten, kdo bude mít nejvíce odkrytých kartiček se stejnými zvuky.

Po zvukovém pexesu bude následovat ještě zkouška sluchu poslepu. Děti dostanou šátky, kterými si zakryjí oči, a poté vedoucí bude pouštět libovolné předměty na stůl, úkolem dětí pak bude tyto předměty rozlišit.

Naše realizace: Aktivitu jsme realizovali dle popisu výše, kdy jsme v našem případě použili hudbu a zvuky hudebních nástrojů, které jsou volně umístěné na <http://decko.ceskatelevize.cz/hry>. Po zvukovém pexesu byly děti vybídnuty, aby si zakryly oči a jejich úkolem bylo zjistit, jaký předmět spadl na stůl (pouštěla jsem nůžky, minci, toaletní papír atd.).

2. Soubor rytířů (lukostřelba, hod do dálky, na terč, střelení na terč, lovení rybiček, běh na čas, skládání básně)

Cíl: Děti uplatní fyzickou kondici, smysl pro soutěž, postřeh a možnost si najít svou disciplínu, v které se mohou seberealizovat.

Motivace: „*Dokázali byste se uživit sami ve volné přírodě, tedy chytit si nějakou obživu, např. ulovit nějaké zvíře? Pravý rytíř musí být totiž znalý i v tom, jak zajistit šetrným a vhodným způsobem obživu pro svoji družinu a také být dobrým obráncem své královny především před divou zvěří atd.*“

Čas: Celé dopolední a večerní program.

Prostředí: Venkovní prostory.

Pomůcky: Vyrobené luky, šípy, toulce a své oděvy se svými erby.

Pravidla aktivity: Děti budou muset střílet ze svých předem připravených luků. Budou mít vždy několik souborových utkání. Bude se jednat o střelbu do dálky, na cíl do vzduchu atd., a to vždy v předem zvoleném území. Poté jsme mohli vytvořit stanoviště, kde jednotlivě mohly děti ukázat své dovednosti. Mohlo jít např. o hod do dálky, běh v pytlí, závod s vejcem atd. Nejlépe volit aktivity, kde se může najít každé dítě, protože každé je lepší na něco jiného.

Naše realizace: Zde se jednalo o práci jednotlivců, každé dítě si vzalo na sebe středověký oděv se svými erby. Poté se děti seřadily před farou v řadě vedle sebe (zde byl prostor, kde děti mohly volně šípy střílet). Nejdřív se jim dal čas na to, aby si to vyzkoušely a volně si střílely, to si také mohly zkusit i různě během polední pauzy. Protože si děti tuto aktivitu oblíbily, odehrály se souboje šípů během pobytu na táboře opakovaně. Každé z dětí mělo svůj šíp označený svojí barvou (což umožňovalo jejich lepší orientaci). Poté vždy začal první, vystřelil jeden šíp a po něm následoval další lukostřelec. Pak si děti šly k vlastnímu šípu a postavily se k němu, podle toho se poté zapsala jejich vzdálenost, kdo byl nejdál, dostal

nejvíce bodů (kolik bylo dětí, tolik bylo bodů, např. 10 dětí = 10 bodů za první místo za poslední 1 bod atd.). Poté měly střílet 2-3 šípy za sebou a postavit se k tomu nejdále vystřelenému. Tato aktivita se pak rozdělila do dalších dnů, kde měly děti střílet do výšky na určenou větev, hodnotilo se, kdo větev přesáhl či se jí dotkl nebo byl nejvýše. Lukostřelba byla také použita proto, aby si děti procvičily střelbu na cíl = na zdi byl umístěn terč, do kterého se měly trefit (děti měly tři pokusy). Všechny jejich nastřílené body jim byly započítány do jejich bodovací tabulky. Dále bylo vytvořeno několik stanovišť, kde probíhaly určité aktivity zaměřené na hod do dálky, běh na rychlost, střelba na terč, chytání papírových ryb (viz fotodokumentace), skákání v pytli, překážkový slalom atd. Jednalo se o soutěže jednotlivců, kteří pak za svoji úspěšnost dostali zasloužený počet bodů.

G. Osmý den – Dagmarina oddanost a ochota pomoci dánskému lidu

Příběh dne:

„Dagmar byla drobnou, ale velikou ženou, která byla oddaná svému lidu. Byla vždy ku pomoci slabým a churavým. Také obdivovala přírodu a byla jí vděčná za její dary a plody. Proto pojďme i my v jejích šlépějích a pokusme se dívat kolem sebe a prozkoumat okolí a přírodní dary kolem sebe.“

1. Batikování

Cíl: Děti upotřebí svoji tvořivost a kreativitu.

Motivace: „*Ale ještě než začneme s objevováním přírodních darů, pojďme si udělat něco, co nám připomene tyto pěkné dny, které jsme společně prožili.*“

Čas: 30 – 60 min.

Prostředí: Nejlépe v místnosti.

Pomůcky: Bílá trička (děti si přinesly z domova), provázky, barvy na batikování.

Organizační forma: Jednotlivci.

Naše realizace: Děti si z domu přivezly nejlépe bílé trika, která jsme společně dle fantazie omotali provázky a po vybrání barvy na batikování jsme trička povarili a vytvořili dle návodu na sáčku. Poté jsme je oprali v octové vodě (pro zafixování barvy), znovu vymáchali v čisté vodě a pověsili k usušení. Podařila se nám opravdu pěkná trička (viz fotodokumentace).

2. Hledání bylinek

Cíl: Děti uplatní své týmové schopnosti, také vnímavost vůči přírodě a intuici.

Motivace: „*Markéta se stala velmi oblíbenou u dánského lidu, a to zejména pro svoji ochotou*

a dobrotivostí, pojďme se vydat dál po její cestě a stejně jako ona se věnovat léčení chudých a potřebných.“

Čas: 60 - 120 min.

Prostředí: Venkovní, nejlépe luční a lesní prostory.

Pomůcky: Encyklopedie květin, vytisknutý a předem připravený list se seznamem bylinek, které budou sbírat.

Organizační forma: Družstva.

Průběh: Děti dostanou pracovní list se zobrazenými rostlinkami, jejich úkolem bude si ve volné přírodě těchto bylin povšimnout a vysbírat jich co nejvíce, zároveň by si měly zapamatovat, na co jsou vhodné (to budou mít uvedeno v pracovním listě). Vyhrává družstvo, které nalezne co nejvíce rostlin a bude je umět pojmenovat.

Naše realizace: Tuto aktivitu jsme zvolili nejen proto, abychom přiblížili dětem život Markéty Přemyslovny, ale také abychom je motivovali na putovní výlet. Děti tedy k vypracovaným listům dostaly ještě kapesní encyklopedie, kde si mohly najít nejen rostlinky, které měly vyobrazené, ale i jiné, které našly. Pokud našly rostlinku a k ní objevily její název, tak i ta se jim započítala. Tato aktivita probíhala celou cestu na naší trase k jeskyním v Boskově a i zpět.

3. Boskovské dolomitové jeskyně

Motivace: „*Ted' se vydáme tak jako Markéta do širého kraje a pokusíme se sblížit s přírodou a těžit z jejích darů, zejména z bylin, a naučit se díky nim pomoci. Také se ponoříme do tajů, které nám tato krajina nabízí. Proto půjdeme do podzemních dolomitových jeskyní v Boskově, kde budeme moct stejně jako Markéta objevovat tajemství nového kraje.*“

Charakteristika místa:

Tyto jeskyně patří mezi jediné zpřístupněné jeskyně na severu Čech. Mají bohatou vápencovou výzdobu, která je lákadlem i pro mnohem vzdálenější návštěvníky. Nachází se zde také největší podzemní jezero v Čechách. Jelikož se jedná o jedinečný přírodní úkaz, byly tyto jeskyně vyhlášeny národní přírodní památkou.

4. Výroba darů svému andělíčkovvi a pak komukoliv

Každý pak bude mít možnost vyrobit něco pro toho, komu dělal andílka či pro kohokoliv. Cílem je, aby děti projevily své tvůrčí schopnosti, fantazii a uplatnili možnost udělat někomu radost.

CH) Devátý den

Příběh dne:

Markéta čekala druhé dítě a král pobýval na hradě Skanderborg, kde plnil své královské povinnosti – Markétě se přitížilo (proto bylo za potřeby, aby došel za Valdemarem posel a vyřídil mu vzkaz). Její život v Dánsku však nebyl dlouhý, jelikož tato žena zemřela roku 1213 (dánskou královnou byla tedy 8 let) při porodu syna Valdemara. **Ptáčci**

Cíl: Děti uplatní svoje znalosti z přírody a samotný vztah k ní. Také se mohou projevit jejich kooperativní schopnosti.

Motivace: „Markéta churaví, její manžel si je vědom toho, že její porod bude náročný, snaží se ji nějak utěšit, a proto jí nechal do hradu přinést různé ptáčky, pojd'te mu pomoci nalézt k nim správné názvy.“

Čas: cca 10 – 15 min.

Prostředí: nejlépe místnost s vhodnou pracovní plochou.

Pomůcky: vytisknuté a následně rozstřížené obrázky nejrůznějších ptáčků a jejich názvy. Alespoň dvě až tři kapesní encyklopedie ptáčků.

Průběh: Naše realizace: Družstva dostanou rozstřížené obrázky ptáčků + jejich názvy, úkolem každé družiny bude společnými silami poskládat co nejsprávněji a nejlépe tyto ptáčky a jejich jména. Vyhrává pak družina s nejsprávnějším řešením. Jelikož se jednalo i o ptáčky, které mohly být pro děti náročnější k rozpoznání, byly jim k dispozici encyklopedie, kde si podle názvu mohly vyhledat, o jaký druh se jedná. To se také měly potom naučit a následně byla jejich družina prozkoušena (viz příloha 4f).

1. Skládání obrázků dle mapy

Cíl: Děti si ověří svoji paměť a uplatní své týmové schopnosti.

Motivace: „*Tolik míst jsme mohli poznat a společnými silami zdolat, proto si pojd'me zavzpomínat, kde jsme všude byli a co jsme všechno navštívili.*“

Čas: 15 – 30 min.

Prostředí: nejlépe místnost s vhodnou pracovní plochou (stoly).

Pomůcky: Mapa Semilská a obrázky míst, kde jsme s dětmi byli.

Organizační forma: Družstva.

Pravidla aktivity: Nejdříve si připravíme potřebné mapy, jejich počet závisí na počtu družstev, také si nachystáme obrázky míst, která mají děti na mapě najít a přiřadit je ke správným názvům. Děti si obrázky mohou dle své fantazie přilepit pod mapu a udělat si tak přehled míst, kde byly, což si poté mohou ponechat.

Naše realizace: Pro tuto aktivitu jsme použili mapy a obrázky, které jsme obdrželi v Infocentru ve Velkých Hamrech. Poté děti ve svých družstvech dostaly tvrdý papír, kam si nalepily mapu a poté začaly přiřazovat názvy a obrázky k sobě a nakonec je umísťovaly k mapě. Pokud si byly svým rozhodnutím jisty, přihlásily se a po zkontrolování si mohly obrázky přilepit k mapě. Kdo je nejsprávněji seřadil, obdržel nejvíce bodů.

2. Scénka vedoucích

Ta se uskutečnila na motiv těchto veršů:⁸¹

„V ložnici ženy bědují, tam velký pláč a žal,

královna Dagmar skonala, když Valdemar přijížděl.

A Valdemar, král dánský, teď do dveří vstoupí prudce,

a malá drobná Kristina vztahuje k němu ruce.

Necht' pomínou již, králi můj, přetěžké vaše žaly,

neb z Dagmařina boku vám synáčka vyřezali.“

3. O poklad sv. Dagmar

Cíl: Děti uplatní svoje týmové schopnosti a kooperaci.

Motivace: *„Dagmar nás sice opustila, ale její oddanost a odvaha nikdy nezaniknou. Protože jsme se přiblížili k jejímu hrdinství, odhaluje nám své tajemství, které máme možnost odtajnit.“*

Čas: cca 90 min.

Prostředí: V rozsáhlých venkovních prostorech, vhodné využít les či louku.

⁸¹ Royal-fistory.cz. *Markéta – Přemyslovna* [online]. Dostupné z: <http://royal-history.sweb.cz/dagmar.html>.

Pomůcky: Cukroviny různého druhu, citát pro každého táborníka, pro jejich motivaci do života.

Pravidla hry: Jedná se o klasickou pokladovku, kdy děti dostanou buď zašifrovanou zprávu či musí jít po značkách, které je zavedou k pokladu. Může jít o soutěž družin či jednotlivců. Po splnění všech potřebných náležitostí pak děti obdrží poklad v podobě různých cukrovinek a drobných upomínkových předmětů.

Naše realizace: V našem případě děti k nalezení místa, kde byl ukryt poklad, musely následovat fáborky, poté si však poklad musely zasloužit tím, že hadrovými koulemi musely strefit strážné duchy pokladu, kdy se jim pak zjevil duch sv. Dagmar a předal jim poklad a poselství, aby nezapomínaly, co je třeba k opravdovému hrdinství. Poté si děti mohly rozebrat poklad.

4. Pasování na rytíře

Tento den jsme završili uctění památky sv. Dagmar, a to v místním kostele, kde náš farář, který zde byl jako hlavní vedoucí, sloužil mši. Poté každé dítě díky svojí pili a snaze bylo slavnostně pasováno na rytíře. Museli si vzít své rytířské oděvy, erby a poté jim byl pokládán meč na ramena s odříkáním rytířské modlitby. Po tomto obřadu následovaly přípravy na rozlučkový večer s táborákem, vyhodnocováním a předáváním odměn.

Táborák

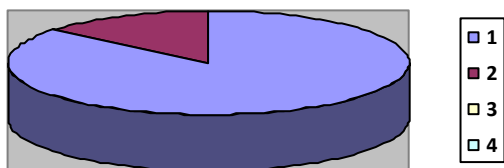
Večer pak proběhl táborák, děti při něm dostaly diplomy a ceny podle své úspěšnosti. Poté jsme zpívali a vychutnávali již poslední společné chvíle.

I) Desátý den – úklid pokojů, hodnocení tábora, odjezd domů

Poslední den byl ponechán úklidu pokojů, balení a posledním společným fotkám před farou. Ještě děti měly možnost se vyjádřit k průběhu tábora prostřednictvím evaluačního dotazníku, který obdrželi i organizátoři (avšak s trochu jinak položenými otázkami viz příloha 6). Poté jsme se s dětmi vydali zpět k našim domovům.

6.2 Hodnotící dotazník a vyhodnocení – otázky pro děti (viz příloha č. 6a)

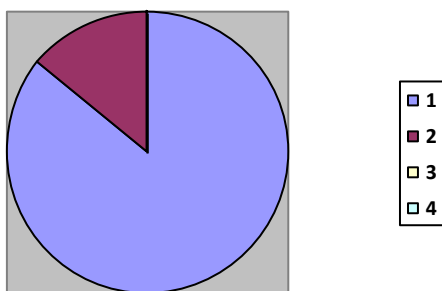
1. Jak celkově hodnotíš tábor (hodnot' jako ve škole – 1 výborné, 5 – špatné)?



Graf č. 1 Jak celkově hodnotíš tábor ? (Zdroj: Vlastní zpracování)

Děti měly hodnotit tábor od 1-5, z celkové účasti 7 dětí, označilo 6 (výborné) a 1 (označilo chvalitebný).

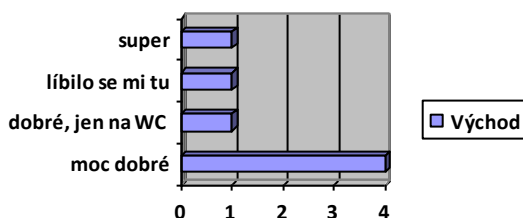
2. Splnil tábor tvé očekávání (hodnot' jako ve škole – 1 výborné, 5 – špatné)?



Graf č. 2 Splnil tábor tvá očekávání (Zdroj: Vlastní zpracování)

Otázku, zda splnil tábor očekávání, vyhodnotily děti s výjimkou jednoho známkou výborný.

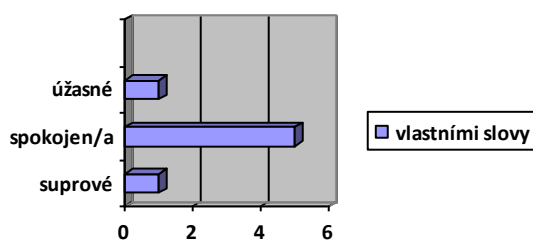
3. Jak hodnotíš ubytování tábora (rozepiš vlastními slovy)?



Graf č. 3 Jak hodnotíš ubytování tábora? (Zdroj: Vlastní zpracování)

Na tuto otázku měly děti odpovědět vlastními slovy. Dostaly se nám nejvíce odpovědi, že ubytování bylo moc dobré, že se jim tu líbilo, bylo to super nebo dobré, jen dolní záchody by chtěly vyměnit.

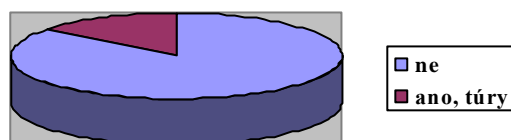
4. Chování vedoucích bylo (rozepiš vlastními slovy)?



Graf č. 4 Chování vedoucích bylo? (Zdroj: Vlastní zpracování)

Děti zodpovídaly vlastními slovy, jejich nejčastější odpovědi byly viz graf.

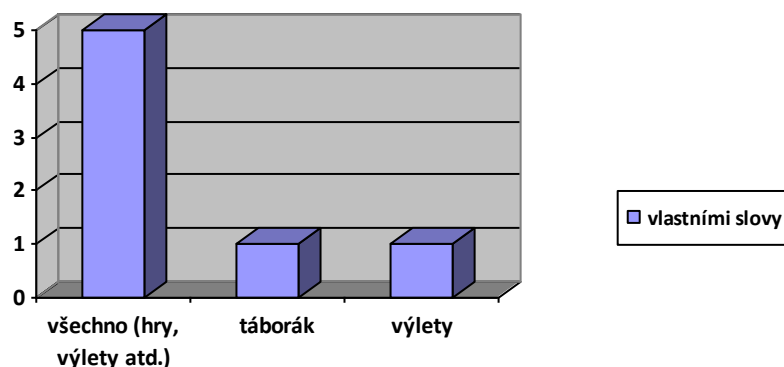
5. Bylo něco, co se ti na táboře vyloženě nelíbilo. Popřípadě co se ti nelíbilo?



Graf č. 5 Bylo něco, co se ti na táboře vyloženě nelíbilo? (Zdroj: Vlastní zpracování)

Všechny děti včetně jednoho zvolilo jako odpověď ne, tedy byly se vším spokojeny. Jen jedno mínilo, že by se obešlo bez túr.

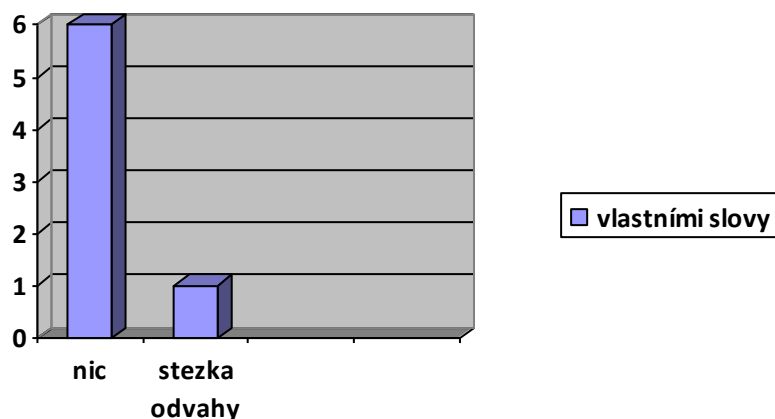
6. Co se ti na táboře nejvíc líbilo (napiš vlastními slovy)?



Graf č. 6 Co se ti na táboře nejvíc líbilo? (Zdroj: Vlastní zpracování)

Na tuto odpověď z dotazovaných 7 dětí odpovědělo 5, že se jim líbilo všechno, zejména hry a výlety. Jedno dítě se vyjádřilo, že se mu líbil táborák a poslední z dětí bylo nejvíce spokojeno s výlety.

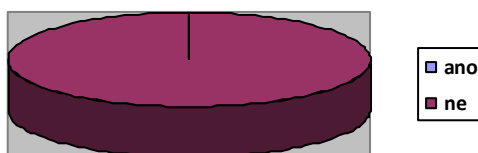
7. Co bys celkově zlepšil (a) nebo přidal (a)?



Graf č. 7 Co bys celkově zlepšil (a) nebo přidal (a)? (Zdroj: Vlastní zpracování)

Na otázku, co bys celkově změnil(a), bylo kromě jednoho dítěte odpovězeno nic bych neměnil(a), zbylé dítě se vyjádřilo, že by chtělo stezku odvahy (tu jsme do programu nedávali, protože zde byly menší děti a tři z nich by se stezky neúčastnily).

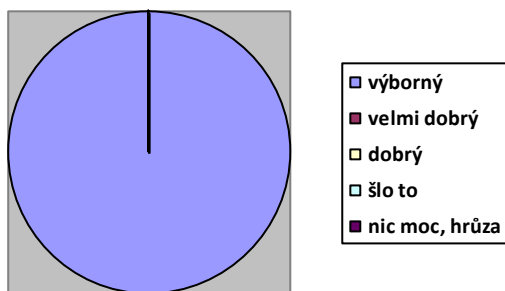
8. Změnil bys či přiřadil bys něco do táborového programu? Jestli ano, napiš co.



Graf č. 8 Změnil bys či přidal bys něco do táborového programu? (Zdroj: Vlastní zpracování)

Na tuto odpověď odpověděli všechny děti ne (nic by neměnily, nepřidávaly).

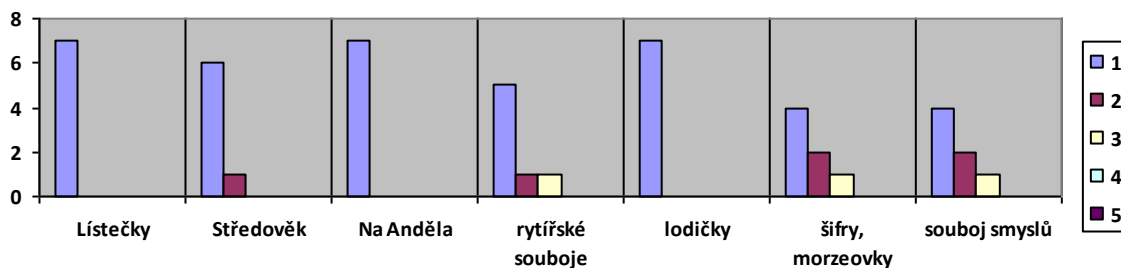
9. Jak celkově hodnotíš táborový program, hry?



Graf č. 9 Jak celkově hodnotíš táborový program, hry? (Zdroj: Vlastní zpracování)

Tato otázka byla jednotně odpovězena, že byli všichni spokojeni, tedy tábor hodnotily nejvyšší známkou.

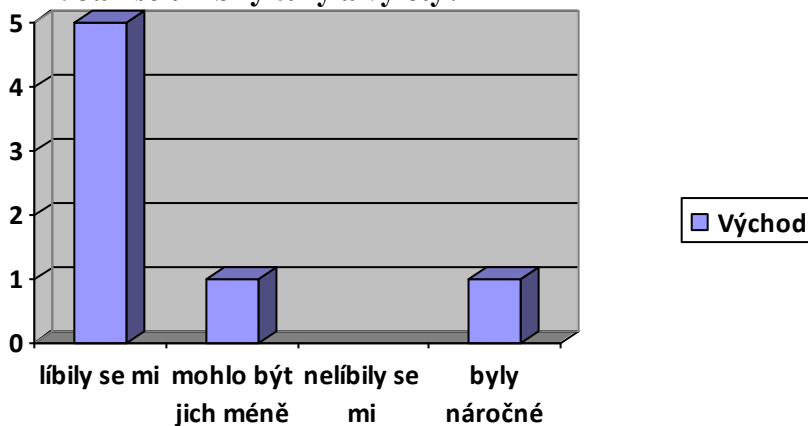
10. Jak hodnotíš jednotlivé hry? Každou hru oznámkuj od 1-5.



Graf č. 10 Jak hodnotíš jednotlivé hry? (Zdroj: Vlastní zpracování)

Děti si během tábora oblíbily zejména hru lístečky, také se jim líbila aktivita na anděla a lodičky. Jednalo se o hry, které si neváhaly během tábora zahrát vícekrát. Ostatní hry nejhůře známkovaly známkou 3 (dobrá).

11. Jak se ti líbily túry a výlety?



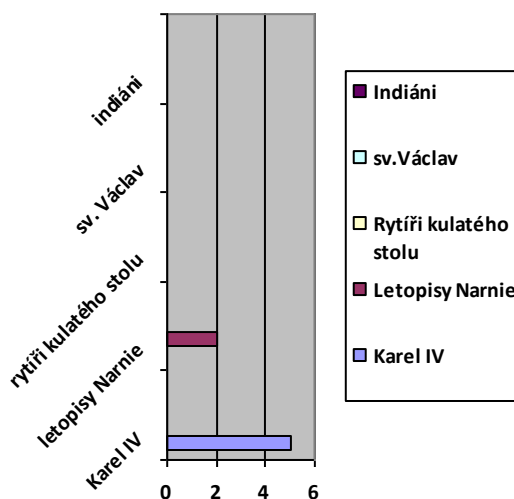
Graf č. 11 Jak se ti líbily túry a výlety? (Zdroj: Vlastní zpracování)

Na otázku týkající se túr a jejich zařazení v našem programu nám bylo většinou odpovězeno, že se jim líbily (odpovědělo tak 5 dětí), jeden účastník se zmínil, že byly náročné a poslední z nich se přikláněl, aby jich bylo méně.

12. Jednou větou zhodnot' tábor. Tábor byl (napiš slovy).....

Zde se mohly děti slovně vyjádřit, veškeré slovní hodnocení bylo kladné. Objevily se věty jako - tábor byl super, se mně líbil, byl skvělý, suprový a nic bych neměnil atd.

13. Příští rok by se ti líbilo jaké téma táborového programu? Vyber z těchto návrhů?

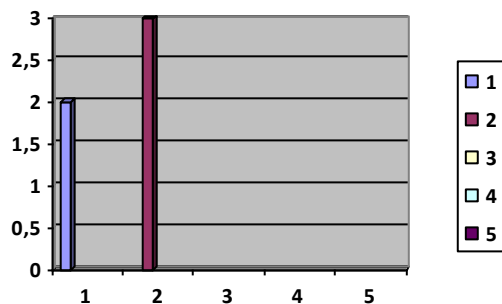


Graf č. 12 Výběr táborového tématu (Zdroj: Vlastní)

Dětem se nejvíce líbilo téma Karel IV, zbylé děti se přiklány k Letopisům Narnie.

6.3 Hodnotící dotazník – otázky pro vedoucí a organizátory (viz příloha 6b)

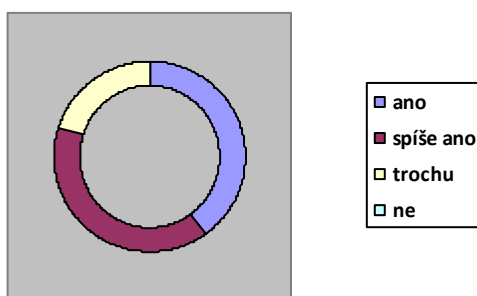
1. Jak celkově hodnotíš tábor (hodnot' jak ve škole – 1 výborné, 5 – špatné)?



Graf č. 13 Jak celkově hodnotíš tábor? (Zdroj: Vlastní zpracování)

Na tuto otázku z pěti vedoucích realizovaný tábor hodnotilo jako chvalitebný, dva z nich jako výborný.

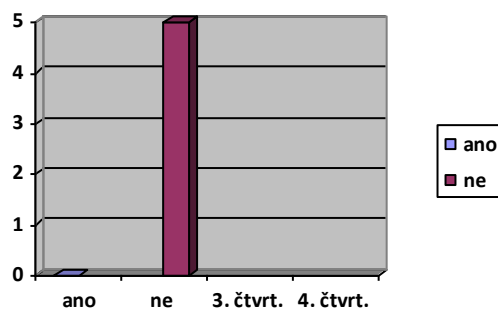
2. Splnil tábor tvé očekávání (hodnot' jak ve škole – 1 výborné, 5 – špatné)?



Graf č. 14 Splnil tábor tvé očekávání (Zdroj: Vlastní zpracování)

K této otázce se vyjádřily dva vedoucí jako ano, splnil mé očekávání, dva spíše ano a jeden trochu.

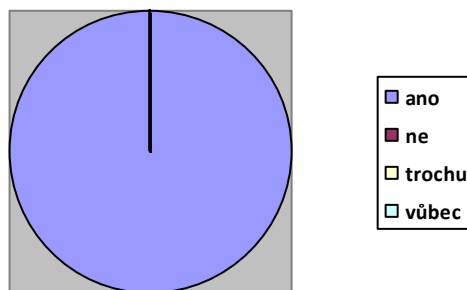
3. Je něco, co bys ještě přidal do programu tábora, nebo máš pocit, že něco nefungovalo?



Graf č. 15 Přidal bys něco do programu? (Zdroj: Vlastní zpracování)

Tato otázka byla všemi hodnocena jako ne, nic bych do programu nepřidával.

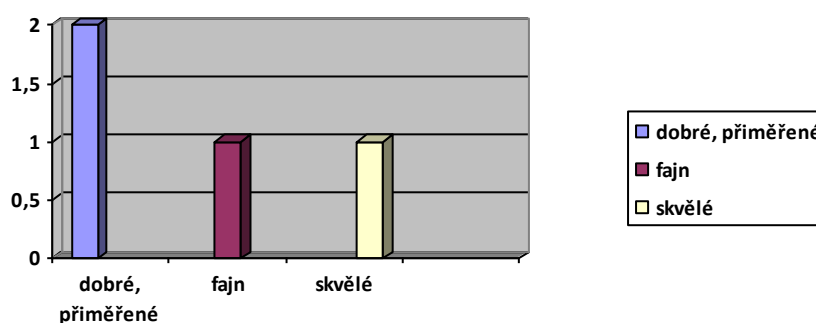
4. Cítil ses zapojen do organizování programu?



Graf č. 16 Cítil ses zapojen do organizování programu? (Zdroj: Vlastní zpracování)

Na otázku cítil ses zapojen do organizování programu, bylo všemi odpovězeno ano, byl jsem zapojen.

5. Jak hodnotíš ubytování tábora (rozepiš vlastními slovy)?



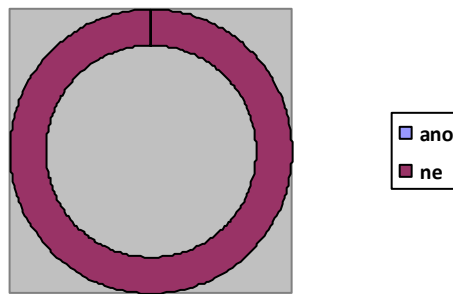
Graf č. 17 Jak hodnotíš ubytování tábora?(Zdroj: Vlastní zpracování)

Ubytování tábora bylo hodnoceno dvěma vedoucíma jako dobré, přiměřené, jeden vedoucí se vyjádřil, že bylo fajn a zbylý byl ubytováním potěšen hodnotil ho jako skvělé.

6. Myslíš, že se dětem na táboře líbilo?

Zde se vedoucí roze-psali, že děti vypadají spokojeně a troufají si říci, že se jim s námi líbilo.

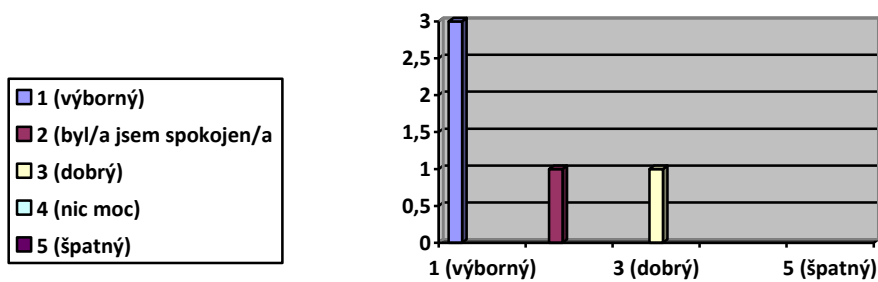
7. Navrhuješ nějaké změny a jaké? (Možnost se rozepsat)



Graf č. 18 Navrhujete nějaké změny, a jaké? (Zdroj: Vlastní zpracování)

Vedoucí se jednoznačně vyjádřili, že by nic neměnili.

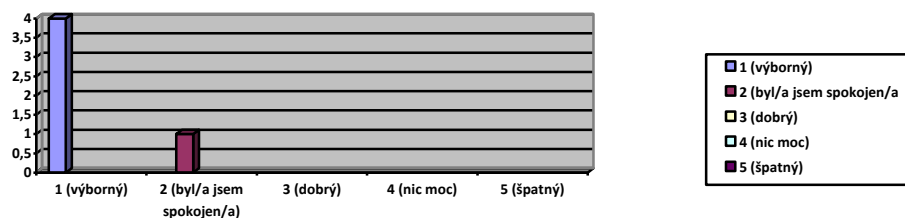
8. hodnotíš kolektiv vedoucích?



Graf č. 19 Jak hodnotíš kolektiv vedoucích? (Zdroj: Vlastní zpracování)

Ta otázka byla zodpovězena kladně, kdy vedoucí se hodnotili jako výborný kolektiv, jeden označil kolektiv známkou dvě (chvalitebný) a zbylý jako dobrý.

9. Jak hodnotíš kolektiv dětí?

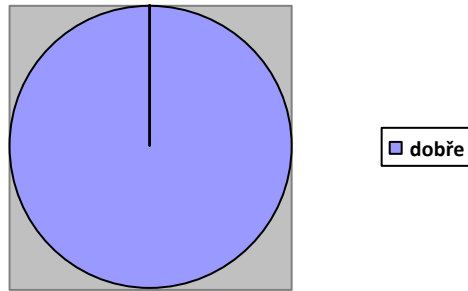


Graf č. 20 Jak hodnotíš kolektiv dětí? (Zdroj: Vlastní zpracování)

Otázka týkající se kolektivu dětí byla velmi kladně hodnocena, děti byly vedoucími vnímány jako výborný tým a jeden vedoucí se vyjádřil, že byl s nimi spokojen.

10. Jak celkově hodnotíš táborový program (byl dobře, či špatně připraven)?

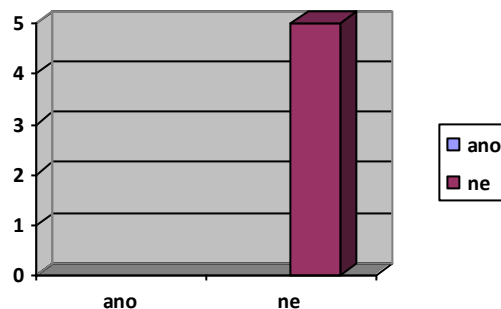
Možnost se rozepsat.



Graf č. 21 Jak celkově hodnotíš táborový program? (Zdroj: Vlastní zpracování)

Vedoucí se u této otázky vyjádřili, že táborový program byl dobře připraven.

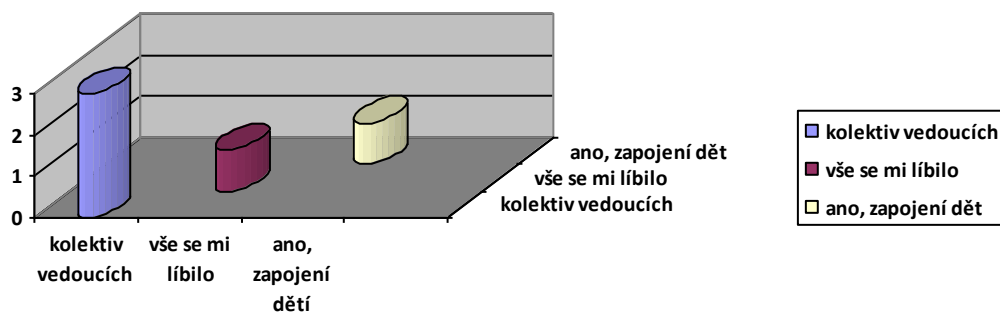
11. Bylo něco, co se vám na táboře nelíbilo? Popřípadě co se ti nelíbilo?



Graf č. 22 Bylo něco, co se vám na táboře nelíbilo? (Zdroj: vlastní zpracování)

Zde opověděli všichni vedoucí, že se jim na táboře všechno líbilo.

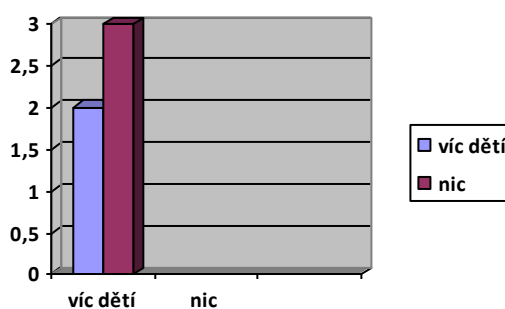
12. Bylo něco, co se ti na táboře líbilo a povedlo se? Možnost se rozepsat.



Graf č. 23 Bylo něco, co se ti na táboře líbilo a povedlo se? (Zdroj: Vlastní zpracování)

Otázka týkající se toho, co se vedoucím nejvíce líbilo, byla odpovězena převážně, že se jim líbil kolektiv vedoucí (3 vedoucí), vše se jim líbilo (1 vedoucí) a zapojení dětí (1 vedoucí).

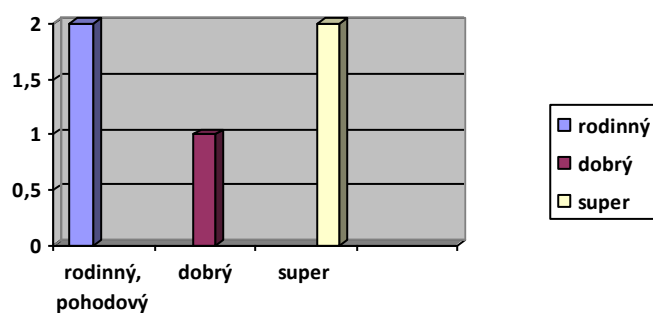
14. Co bys zlepšil (a) nebo přidal (a)?



Graf č. 24 Co bys zlepšil (a) nebo přidal (a)? (Vlastní zpracování)

Na otázku týkající se zlepšení či přidání bylo převážně odpovězeno nic, dva vedoucí se pak vyjádřili, že by chtěli více dětí.

15. Jednou větou zhodnoť náš tábor. Tábor byl:



Graf č. 25 Jednou větou zhodnoť náš tábor. (Zdroj: Vlastní zpracování)

Tato otázka byla zodpovězena, že tábor byl jimi vnímán jako rodinný a pohodový (2 vedoucí), dobrý (vedoucí) a super (2 vedoucí).

Otázky v tomto dotazníku tedy byly zaměřeny zejména na to, aby poodhalily, jak jsou děti a organizátoři spokojeni. Mým cílem bylo zjistit, zda táborový program děti zaujal a zajímaly mě názory účastníků na celkově strávený pobyt. Sama jsem se snažila zjistit, kde byly patrné mezery a co je třeba ještě vyšperkovat. Tento dotazník mi měl tedy pomoci k odhalení některých nedopatření či naopak pomoci k ujištění, že se můžeme pokusit o podobný program se stejnou organizací a nasazením.

Závěr

Obecně k lidem, větší mírou však zejména k dětem, patří zájem o hru. Již od našeho dětství ji využíváme k nenásilnému poznávání a objevování světa. Je naší přirozeností, a proto by bylo nerozumné její pozitivní vliv nevyužít nejen v každodenním životě, ale také v období, kdy mají děti dostatek volného času, tedy v době letních prázdninových táborů. Účast na nich mnohdy sehrává důležitou roli i v jejich dalším životě. Je patrné také to, že děti, které si samy pobyt na táboře vyzkoušely, se později samy stávají instruktory či vedoucími. Důvodem může být i to, že vedoucí těchto akcí se pro ně stal vzorem, inspirací či jejich potřeba „hrát si“ ještě nebyla zcela uspokojena. Platí zde zejména pravidlo, že čím zaujatější a motivovanější vedoucí, tím je větší pravděpodobnost, že děti budou do táborového příběhu vtaženy, aniž by musely být k tomu složitě instruovány. První část práce věnuje pozornost všemu, co je z mého pohledu stěžejní pro zrod táborů. Proto by tu neměla chybět také definice týkající se samotného volného času a s ním spojenými průvodními jevy. Od informací, které souvisí s tábory v širším pojetí, jsem se chtěla postupně dostat až k užšímu pohledu a zaměřit se především na samotnou realizaci etapové hry.

Popisovaná etapová hra byla na téma Po stopách sv. Dagmar, a to pro spolek Malá Antiochia, kterou byla také realizována. Jejím hlavním úkolem bylo odhalit tajemství života sv. Dagmar a dát dětem povědomí o tom, co je opravdové hrdinství, statečnost a spojit vše dohromady s odhalením krásných severních Čech.

Součástí je také hodnocení, která měla posoudit vhodnost zvoleného tématu a sestavených aktivit. Z vyhodnocených dotazníků nemůžeme však vyvodit obecnější závěry, tato hodnocení slouží pouze pro naše konkrétní účely a pro další realizaci našich táborů. Popis jednotlivých činností může být pak inspirací pro stejně zaměřené tábory či jiné zájemce. Je však nutné si uvědomit, že i sebedokonalejší program je závislý na samotné motivaci a nadšení nejen dětí, ale také organizátorů. A platí také to, že pokud budou v programu mezery a nedostatky, mohou být vyváženy nadšením vedoucích, kteří chtějí dětem nabídnout možnost kvalitně stráveného volného času. Co více dodat než to, že pokud se na tábor těší nejen děti, ale i vedoucí, je to známka úspěšnosti a důkaz toho, že pečlivá, důkladná a včasná příprava a detailní rozpracování programu se rozhodně vyplácí.

Použitá literatura

BEROUŠEK, Petr. *Rádce pořadatelům a vedoucím dětských táborů jako zotavovacích akcí*. Praha: SONDY, 2005. 165 s. ISBN 80-86846-05-9.

BEZCHLEBA, Bohumír. *Oddílový vedoucí dětského tábora*. Brno: Mravenec, 2013. 40 s. ISBN 978-80-87447-27-7.

DOROSTOVÁ UNIE A CÍRKEV BRATRSKÁ. *Příručka pro hlavní vedoucí letních dětských táborů*. Ostrava: F-nadace, 2014. 44 s.

EWERT, W., Allan and Jim SIBTHORT. *Outdoor Adventure Education*. 1st ed. USA: Human Kinetics, 2014. 202 s. ISBN 978-1-4504-4251-0.

FILIPCOVÁ, Blanka. *Člověk, práce, volný čas*. Praha: Svoboda, 1967. 155 s. ISBN 25-019-67.

FOGLAR, Jaroslav et al. *Etapové hry*. Liberec: Skautské prameny, 1997. 303 s. ISBN 80-85421-18-6.

FOGLOVÁ, Majka. *Etapové hry v přírodě: tábory a školy v přírodě, zpestření pobytu v ozdravovnách, inspirace pro vedoucí skautských oddílů*. 1. vyd. Praha: Portál, 2008. 173s. ISBN 978-80-7367354-3.

GATO, Martin. *Nejlepší hry venku, pro malé i velké – na tábory i chalupy, na hřiště i do lesů*. Olomouc: Rubico, 2012. 119 s. ISBN 978-80-7346-138-6.

HÁJEK Bedřich et al. *Děti, vedoucí, volný čas*. Praha: Institut dětí a mládeže MŠMT, 2004. 120 s. ISBN 80-86784-06-1.

HÁJEK, Bedřich, Břetislav HOFBAUER a Jiřina PÁVKOVÁ. *Pedagogické ovlivňování volného času*. 2.vyd. Praha: Portál, 2011. 239 s. ISBN 978-80-262-0030-7.

HÁJEK, Bedřich., HOFBAUER, Břetislav et al. *Pedagogika volného času*. Praha: UK v Praze – UP v Olomouci, 2003. 105 s. ISBN 80-7290-128-1.

HANUŠ, Radek a Lenka CHYTILOVÁ. *Zážitkově pedagogické učení*. 1. vyd. Praha: Grada Publishing, a.s., 2009. 192 s. ISBN 978-80-2816-2.

HÁP, Pavel, FORMÁNKOVÁ, Soňa et al. *Pobyť v letní přírodě – dětské tábory*. Olomouc: UP Olomouc, 2014. E-kniha. ISBN 978-80-244-4373-7. Dostupné z: <https://publi.cz/books/174/06.html>.

HARMACH, Jaromír et al. *Tábory a jiné zotavovací akce. Průvodce jejich přípravou*. Praha: IDM MŠMT, 2004. 136 s. ISBN 80-86033-93-7.

HLAVNA REDAKCIA PŘI UNIVERZITE KOMENSKÉHO V BRATISLAVE. *Pedagogická encyklopédia Slovenska – Súhrn poznatkov o minulosti a prítomnosti ped., vých., školství a osvetu na Slovensku*. 2. díl. Bratislava: Veda vydavateľstvo Slovenskej akadémie vied, 1985. 704 s. ISBN 71-063-8.

HOFBAUER, Břetislav. *Děti, mládež a volný čas*. 1. vyd. Praha: Portál, 2004. 173s. ISBN 80-7178-927-5.

HUSÁK, Jan. *Celotáborová hra Přemyslovci*. Brno: Mravenec, 1993. 76 s. ISBN 80-900804-8-0.

CHRIS, Rojek et al. *A Handbook of leisure studies*. 1st ed. New York: Palgrave Macmillan, 2006. 578 s. ISBN 978-1-4039-0279-5.

CHRISP, Peter. *Rytíř: staň se středověkým rytířem a objev svět dobrodružství*. Praha: Fragment, 2010. 21 s. ISBN 978-80253-1038-0.

JANOTKA, Miroslav. *Řemesla našich předků*. 1. vyd. Praha: Svoboda, 1988. 208 s.

KLUSÁK, Miroslav. *Dětské hry = games*. 1. vyd. Praha: Karolinum, 2010. 574 s. ISBN 978-80246.

KOLEKTIV AUTORŮ. *Hry pro jiskry a pionýry*. Praha: Mladá fronta, 1979. 208 s. ISBN 23-104-79.

KOLEKTIV AUTORŮ. *Skautskou stezkou*. Praha: Tiskové a distribuční centrum, 1998.

KOLEKTIV AUTORŮ. *Vůdcovská zkouška*. 2. oprav. a dopl. vyd. Praha: Junák, 2001.

KRATOCHVÍLOVÁ, Emílie. *Pedagogika volného času: výchova v čase mimo vyučování v pedagogické teorii a v praxi*. Bratislava: Univerzita Komenského, 2004. 307 s. ISBN 8022319309.

- KUBÍKOVÁ, Petra - TKANIČKA et al. 1. vyd. *Skautské odkazy – metodika výchovy historií*. Praha: Skautský institut A. B. Svojsíka. 2014. 112 s. ISBN 978-7501-062-9.
- LECREUX, Michéle et al. *Příručka pro kluky dobrodruhy*. 1. vyd. Praha: Mladá fronta, 2013. 130 s. ISBN 978-80-204-28196902129-4-8.
- MILLAROVÁ, Susanna. *Psychologie hry*. 1. vyd. Praha: Panorama, 1978. 353 s. ISBN 11-039-78.
- Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy ČR: Odbor pro mládež. *Volný čas a prevence u dětí a mládeže*. Praha: CIHAK TISK, 2002. 48 s.
- MOORE, A., Kristian. *What Do Children Need to flourish? Leisure Time Activities in Middle Childhood*. 1st ed. New York: Springer, 2005. 390 s. ISBN 978-0-23061-0. Dostupné z: http://link.springer.com/chapter/10.1007%2F0-387-23823-9_7.
- MIŠKAR, Jiří. *Příprava etapových her pro dětské kolektivy* [online]. 2014 [cit. 2015-1-2]. Dostupné z: <https://publi.cz/books/174/06.html>.
- NEUMAN, Jan. *Hry do kapsy II: sociální, motorické a kreativní*. 1.vyd. Praha: Portál, 2005. 96 s. ISBN 80-7178-984-4.
- OCONELL, S., Timothy et al. *Leadership in Recreation and Leisure Services*. 1st ed. USA: Human inetics, 2015. 32 s. ISBN 978-0-7360-9531-0.
- PÁVKOVÁ, Jiřina et al. *Pedagogika volného času*. 3. vyd. Praha: Portál, 2002. 221 s. ISBN 80-7178-711-6.
- PELÁNEK, Radek. *Příručka instruktora zážitkových akcí*. Praha: Portál, 2013. 208 s. ISBN 978-80-262-0454-1.
- PLAJNER, Rudolf. *Úsvit českého junáctví*. Praha: Junácké edice, 1992. 288 s. ISBN 80-85209-25-X.
- POKORNÝ, Vratislav a Jana TELCOVÁ. *Prevence sociálně patologických jevů*. Brno: Ústav psychologického poradenství a diagnostiky, 2003. 186 s. ISBN 80-86568-04-0.
- PRŮCHA, Jan. *Pedagogická encyklopedie*. 1. vyd. Praha: Portál, 2009. 936 s. ISBN 978-80-7367-546-2.

PRŮCHA, JAN et al. *Pedagogický slovník*. 4. vyd. Portál: Praha, 2003. 215 s. ISBN 80-7178-772-8.

SAK, Petr. *Proměny české mládeže*. 1.vyd. Praha: Petrklíč, 2000. 291 s. ISBN 978-80-7229-266-0.

SELUCKÝ, Radoslav. *Člověk a jeho volný čas*. 1. vyd. Praha: Československý spisovatel, 1966. 203 s.

SETON, T. Ernes. *Kniha lesní moudrosti*. 2. vyd. Praha: Olympia, 1991. 320 s. ISBN 80-7033-084-8.

Skaut - Junák. Praha: TDC Tiskové a distribuční centrum Junáka, 1998. ISSN 1211-5231.

STEJSKAL, Zdeněk et al. *Vůdcovská zkouška*. 2. oprav. a dopl. vyd. Praha: Junák – svaz skautů a skautek, 2005. 81s. Dostupné z: http://prachen.skauting.cz/stahni/vz/prehled_temat.pdf.

ZAPLATÍLEK, Jiří. *Tajemství Saturového města*. Praha: Pionýr, 2008. 36 s. ISBN 978-80-87031-16-2. Dostupné také z: <http://www.pionyr.cz/docs/ceteh/hry/satur.pdf>.

ZAPLETAL, Miloš. *Hry v klubovně*. 2. vyd. Praha: Leprez, 1996. 608 s. ISBN 80-901826-9-0.

ZAPLETAL, Miloš. *Jak vést letní tábor*. Praha: Mladá fronta, 1969. 272 s. ISBN 23-114-69.

ZOUBKOVÁ, Ivana. *Kontrola kriminality mládeže*. 1. vyd. Pelhřimov: Aleš Čeněk, 2002. 231 s. ISBN 80-86473-08-2.

Webové stránky

American Camp Asociation. *Who we are?* [online]. 2015 [cit. 10-9-2015]. Dostupné z: <http://www.Acacamps.org/about/who-we-are>.

ARTEGA, o.s. *Zásady přípravy celotáborových her* [online]. 2014 [cit. 2015-1-2]. Dostupné z: <http://diplomy.artega.cz/>.

Centrum her.cz [online]. 2007-2013 [cit. 10-9-2015]. Dostupné z: <http://centrum.her.unas.cz>.

DITER, Bob. *Ready for camp* [online]. *Upol.cz*, 2016 [cit. 15-5-2016]. Dostupné z: <http://ezdroje.upol.cz/>.

GRAY, Peter. Hodnoty hry I.: Definice hry [online]. *Svobodauceni.cz*, 2013 [cit. 2015-12-2]. Dostupné z: <http://www.svobodauceni.cz/clanek/hodnota-hry-1>.

Health and Safety Executive. [online]. 2012 [cit. 2016-5-2]. Dostupné z: <http://www.hse.gov.uk/>.

Hranostaj.cz [online]. 2016 [cit. 15-5-2016]. Dostupné z: <http://hranostaj.cz>.

Junák - český skaut, z.s. *Projděte se 100letou historií skautingu* [online]. 2016 [cit. 2015-1-2]. Dostupné z: <http://www.skaut.cz/skauting/o-skautingu/historie>.

Naučná stezka PR šance. Keltská naučná stezka – ptáci přírodní rezervace [online]. 2005 [cit. 2016-2-4]. Dostupné z: <http://www.prazkestezky.cz/kelt/k04.html>.

Royal-fistory.cz. *Markéta – Přemyslovna* [online]. Dostupné z: <http://royal-history.sweb.cz/dagmar.html>.

Salesiánská asociace Dona Boska. *Pojem chaloupek a jejich historie* [online]. 2013 [cit. 2015-9-12]. Dostupné z: www.janbosko.pavucina.org/article.php?id=pojem&part=2.

ŠTUNBAURER, Jan. Tělesná výchova a sport v organizacích YMCA AYWCA v meziválečném Československu [online]. *Skaut.cz*, 2016 [cit. 2015-1-2]. Dostupné z: <http://www.skaut.cz/skauting/o-skautingu/historie>.

TYRELL, Dianne. Twenty tips for the 20 – something supervisor [online]. *Camping Magazine*, 2016 [cit. 2016-5-1]. Dostupné z: <http://www.acacamps.org/resource-library/camping-magazine/twenty-tips-20-something-supervisor>.

Velvyslanectví České Republiky v Kodani. *Vernisáž výstavy Královna Dagmar* [online]. 2012 [cit. 2016-5-10]. Dostupné z: http://www.mzv.cz/copenhagen/cz/novinky/x2012/vernisaz_vystavy_kralovna_dagmar_ceska

Seznam příloh

Příloha č. 1: Dopis poslaný dětem

Příloha č. 2: Plakát život Markéty

Příloha č. 3: Mapa České země - bodování

Příloha č. 4: Doplnění k aktivitám

- Obr. a) Rozhledna Štěpánka
- Obr. b) Hlaholice + dopis pro Přemysla Otakara I.
- Obr. c) Dánský král, kdo je to?
- Obr. d) Desatero Božích přikázání
- Obr. e) Manželské páry
- Obr. f) Ptáčci
- Obr. g) Sbíráání bylinek
- Obr. h) Posílání dukátu
- Obr. ch) Program dne

Příloha č. 5: fotodokumentace

- Tvoření vlajek a pokřiku
- Tvoření erbů
- Lodičky s přírodnin
- Tvorba Luků a šípů
- Muzeum železnic
- Batikování
- Poslední loučení

Příloha č. 6: Hodnotící dotazníky:

- a) Pro děti
- b) Pro organizátory

Příloha č. 1: Dopis poslaný dětem


LETNÍ TÁBOR OBČANSKÉHO SDRUŽENÍ MALÁ ANTIOCHIA

Milí táborníci (a rodiče), čeká na nás putování u příležitosti

„HLEDÁNÍ KRÁLOVNY DAGMAD“

Místo: Velké Hanvy (u Janvaldu)
Termín: 27. července – 5. srpna 2015

Putování bude náročné, je třeba se na to dobře připravit!

 *Věci, které se mohou při tom hodit:*

oblečení do každého počasí, přiměřené na 10 dnů
(ponožky, spodní prádlo, tričko, kraťasy, mikinu...); dále:
pláštěnku, tričko k batikování (bílé, světlé), pyžamo, pokrývku hlavy, sluneční brýle, plavky,
nějakou pohodlnou sportovní obuv, také obuv do rezervy (např. sandály), a hlavně přezávky;
rovněž nezapomeňte na oblečení pro slavnostnější chvíle.

Tu a tam budeme mimo základnu, a proto:
spacák a polštářek, hodit se může také baterka, gumáky+pláštěnka (pokud by nás potkala nějaká nepohoda),
láhev na pití a rovněž malý batůžek na výlety.

Čas od času musíme sloupnout špinu z těla, k čemuž je třeba:
mýdlo, šampon, kartáček na zuby a pastu, ručník apod.

Nové prostředí – nová nebezpečí: abychom odolali, šťastně docestovali a vydáli bez újmy, je třeba:
repelent, krém na opalování, průkazku na slevu (doklad o věku, jen kdo má 10 let a více),
kartičku zdravotní pojišťovny (stačí kopie), potvrzení o bezinfekčnosti (ze dne odjezdu na tábor) – povinné!
potvrzení o způsobilosti, potvrzené lékařem - jen na základě vlastního zvážení (toto povinné není),
rovněž nezapomeňte přibalit léky, které dítě bere.

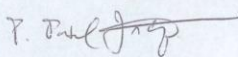
Určitě bude žádoucí podávat o našem „pohybu“ zprávy, čili:
je důležité nezapomenout ani na takové „malíčkovosti“ jako psací potřeby, blok (adresář), nůžky, případně i
pastelky nebo další pomůcky na kreslení.

Nevíme, co nás v českých hvězdách čeká – proto se raději předzásobíme, čili:
proviant do kuchyně (paštiky, brambory, cibuli, česnek, marmeládu, něco ze zahrádky...výběr je na vás).

I korunky jsou při cestování dobrá věc, a proto:
nezapomeňte na kapesné (doporučuje se 200 Kč)
a doplatek (či celou částku, pokud jste neposílali zálohu předem) ceny tábora.

Abychom neopomněli jednu praktickou „malíčkovost“, je třeba také říci, že:
začínáme (scházíme se, sjíždíme se) v pondělí dopoledne (nejlépe mezi 10. a 11. hodinou),
pokud není individuálně toto domluveno jinak.

Mobil, elektroniku a šperky nechej doma, při cestě je nebudeme potřebovat. Za případnou ztrátu neručíme.

S pozdravem jménem celého týmu vedoucích 

V případě dotazů nás kontaktujte. Pavel Jagoš tel.: 461 323 129 mobil: 603 332 031

Příloha č. 3: Mapa České země - bodování⁸³



⁸³ Vlastní zdroj

Příloha č. 4: Ukázka z deníku rytíře⁸⁴

Rytířská píseň

1) Vrátil se zpátky, zpátky do pohádky, jenom na čas kráský, kdy lidu viděl krá. Brnění a meče stály do dvířek seže.

2) Pro mazáčeku krásku, rytíř vydá se za ní. On soustříbí a hrál, v zájmu dívat se na ni. Jenom pro tu slávu, pod koppy koni, rytíř šel s ní. Rytíř ji, pane káři...

3) Když jdu kousek kousek, rytíř už se loučí. On soustříbí a hrál, on rikalová i hlava. Jenom pro tu slávu, rytíř šel s ní. Rytíř ji, pane káři...

ÚTĚK ZE STRAŠIDELNÉHO ZÁMKU

Naše rytířská píseň byla velmi úspěšná. Děkujeme vám za všechny komentáře a rady. Pokud máte nějaké návrhy, dejte nám vědět. S pozdravem, rytířský tým.

VYŘEŠ KRÍŽOVKU

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

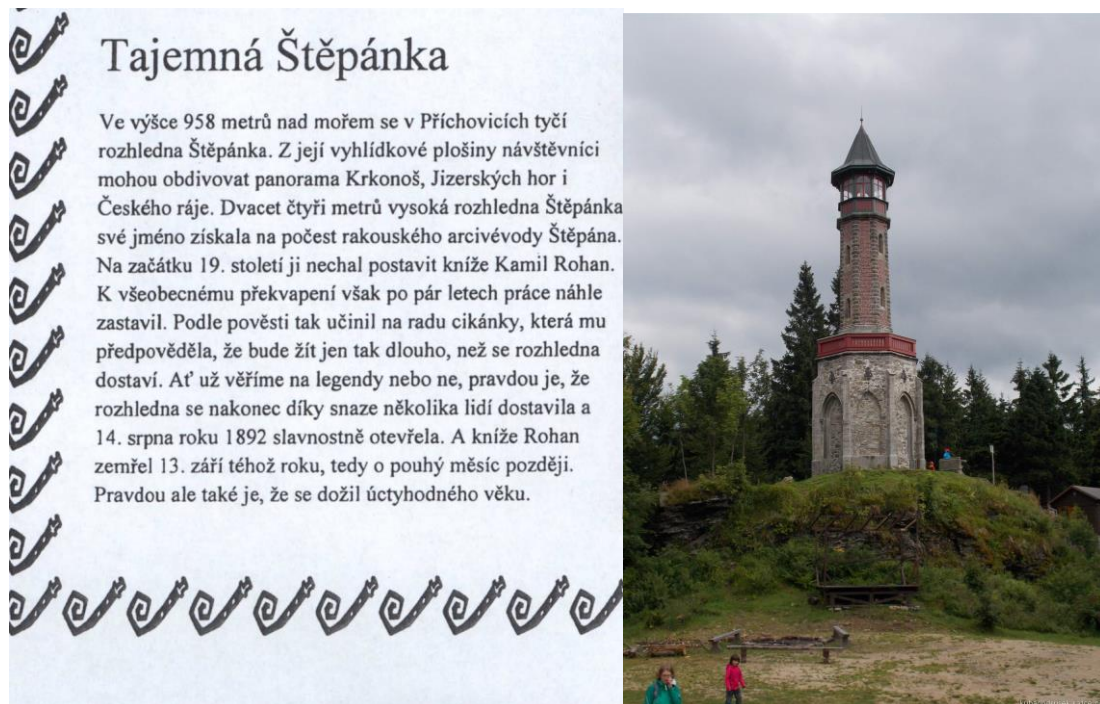
Písmeno	Kód	Pomocná slova	Písmeno	Kód	Pomocná slova	Znak	Kód
A	...	jakit	N	...	národ
B	...	bojstavec	O	...	5 nář pan	!	...
C	...	člověci	P	...	papírní	?	...
D	...	dávka	Q	...	kvil orlán	!	...
E	...	epi	R	...	razák	!	...
F	...	Filipíny	S	...	sobota	!	...
G	...	Griňská zem	T	...	tón	!	...
H	...	hrachovina	U	...	učerý	!	...
CH	...	chláp nám dávká	V	...	vyvolení	(...
I	...	ihle	W	...	drožák vl)	...
J	...	jamní bílý	X	...	Xénebrizel	+	...
K	...	křákor	Y	...	Ykar mává	-	...
L	...	lapneček	Z	...	zřítaná řena	@	...
M	...	mlavá					

Společně, kolik krav stála výstroj jednoho těžkooděnce, když: přibila státa 6 krav, Supnata zhoj 12 krav, meč 7 krav, jeden pár chráničů na mly 6 krav, dřevěný štít a kopl 2 krav, valčery kůň 12 krav? (Zde vidíš, že rytířská výstroj byla velice drahá a moliti si ji dovolit pouze bohatí šlechtici.)

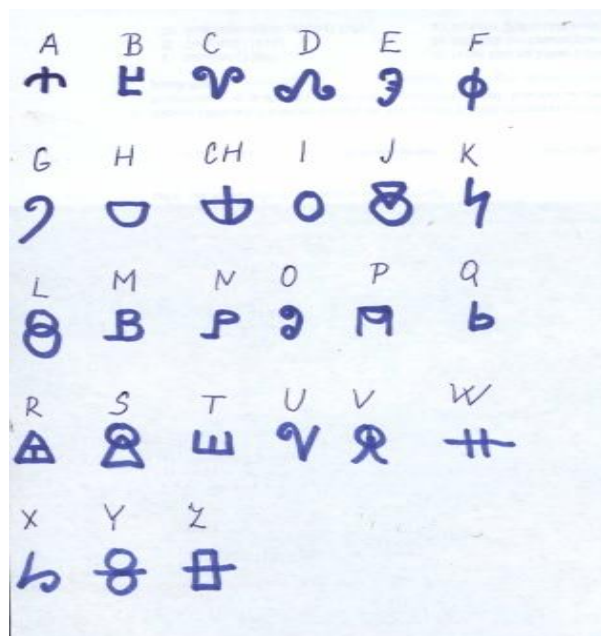
⁸⁴ Google. Obrázky a hádanky. [online]. [216-3-4]. Dostupné z: google.cz

Příloha č. 4: Doplnění k aktivitám⁸⁵

Obr. a) Rozhledna Štěpánka



Obr. b) Hlaholice + dopis pro Přemysla Otakara I.⁸⁶



⁸⁵ Vlastní zdroj

⁸⁶ Vlastní zdroj

ԿՈՅԿՆՆ ԼՈՂՄՈՋՅՅ ԷԹԺ ՓՄՅՅ ԼՅՅԷՅ ԿՏԻԹՈ
 ԶՄԻԿԻՏՅ ԵՅԻԿԻԿԻԿ Զ ԴՂԿՂ ԼԻՅՅ ԼՂՅՏԻ
 ԵԿԿԿԿԿԿ, ԿՄՅՏՅՂ ԷԹԺ ԶՈ ԶԼԿՅԼԵԹ ԲԻ ԴՂ
 ԶՂՂԵ ԾՏԻԼ Զ ԼԵԿԲԴԿՂ. ԹԼԶ ԷԹԺ ԵՈ
 ԵՅԿԿԿԿԿԿ ԷՅԻԿԿԿԿՈ Կ ԶՅԲԿՅՏՅ ԶՂՅ ԿՏԻԹՅԿԿԿՈ.
 ԶՅԿՈՅ, ԹՅ ԵՈ ԷՂԼԶ ԼՅԿԿԿՂ ԹՅՅՂՂ Կ ԵՏՅԿՈ ԶՈ,
 ԿԷԹ ԶՄԿԵԿ

ԵՅ ԵՅՅ ԷՅԿՂ. ԶՅԿԵԿԿԿԿ ԵՅԿԿԿԿ ԷԹ ԵՈ ԶԼԿՅԼԵԹ
 ԼՅՅ ԵՅ ԹՅԵՅ. ԷՂԼԿՂ ԿՅԿԿԿԿ ԲԻ ԼՂՅՅ Կ ԵԿԿԿԿԿՈՅՅ
 ԶՅԿԵԿԿԿԿԿՈ.

Զ ԵՅԿԿԿԿԿԿԿԿ

Obr. c) Dánský král, kdo to je?⁸⁷

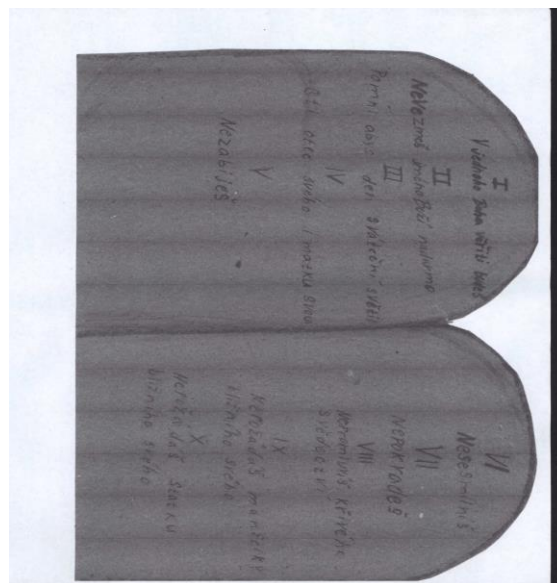
MĚNO KRÁLE ZÍSKÁŠ, KDYŽ DOPLNÍŠ PÍSMENA DO SLOV,
 TERÉ VYJADŘUJÍ JAKÝ BY MĚL BÝT, ALE I NEMĚL BÝT
 RÁL. ROZLIŠ, KTERÉ VLASTNOSTI JSOU DOBŘE A ŠKRTNÍ TY ŠPATNĚ.

○ ÚDĚÍ	○ OBRÝ	○ ORUVÝ
○ CHOMTIVÝ	○ RODCE	○ ROZHODNÝ
○ OASKAVÝ	○ EOCHOTNÝ	○ NOLÁDOVÝ
○ OVÁŠNÝ	○ OILNÝ	○ OINÝ
○ ODVOŘILÝ	○ SOROMNÝ	
○ OUDRÝ	○ NEBOJÁCNÝ	
○ VYTRVOLÝ		

Obr. d) Desatero Božích přikázání

Obr. e) Manželské páry

Ludmila	Bořivoj
Zdislava	Havel
Libuše	Přemysl
Maria	Josef
Zachariáš	Aižběta
Sára	Abraham
Vraclav	Drahomíra
Markéta	Kaldemar
Maňka	Rumeajc
Princezna Lada	Michroslav
Diana	Charles
Batšeba	David
Sibila	Přibyslav

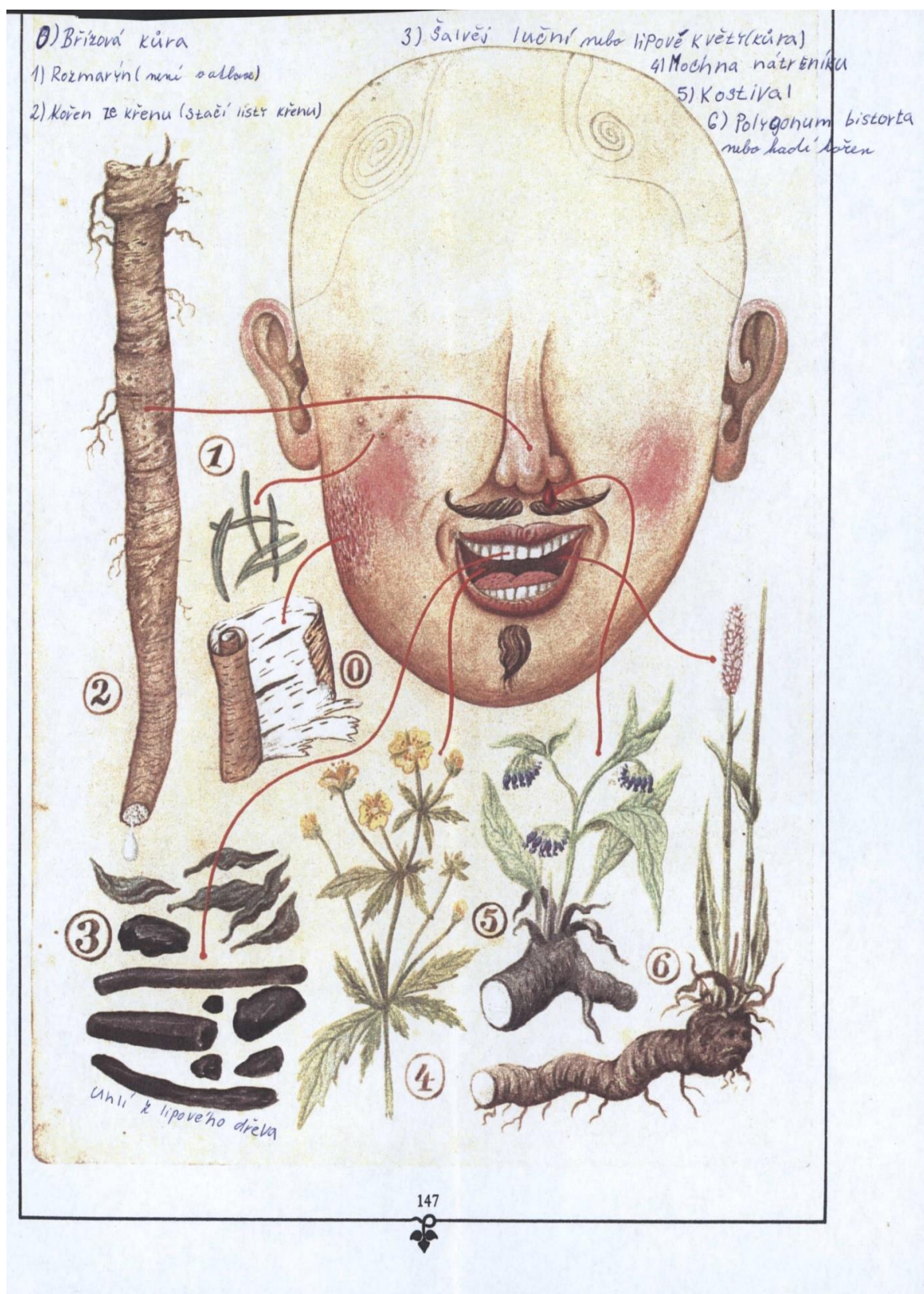


⁸⁷ Vlastní zdroj



⁸⁸ Naučná stezka PR šance. *Keltská naučná stezka – ptáci přírodní rezervace*. [online]. 2005 [cit. 2016-2-4]. Dostupné z: <http://www.prazkestezky.cz/kelt/k04.html>

Obr. g) sbírání bylinek⁸⁹



⁸⁹ JANOTKA, Miroslav. *Řemesla našich předků*. 1. vyd. Praha: Svoboda, 1988.

7) Kopriva dvoudomá

8) Rmen

9) Chmel

10) Meduňka

11) Levandule



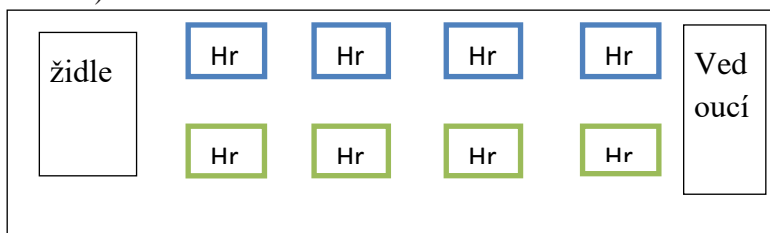
12) Švětlík lékařský

14) Borůvky



26) Plicích oběh
 27) Korčík lékařský
 28) Hlaváček jarní
 29) Korčík lékařský
 30) Rozchodník
 31) Zeměžluč
 32) Köřen pampelišky (postaví listy)
 33) Šípky
 34) Bílzové listy
 35) Plody jeřábu (jeřáb)
 36) Jeřáb

obr. h) Posílání dukátu⁹⁰



Hr = hráč daného
družstva, barva označuje
jednotlivá družstva
a posazení jejich hráčů.
Hráči z jednotlivých
družstev sedí zády k sobě.

Obr. ch) Program dne:

8:00 – budíček, ranní hygiena, rozcvička

8:20 – snídaně, úklid pokojů

9:00 – dopolední činnost

12:00 – čas oběda, polední odpočinek, příprava na další program

14.00 – odpolední program

16:00 – svačina

16:00 – pokračování v dopoledním programu

18:30 – ukončení dosavadního programu, příprava na večeři

19:00 – večeře

19:30 – večerní činnosti

20:30 – hodnocení dne, andělíčky – reflexe hry

21:00 – večerní hygiena

21:30 – večerka

⁹⁰ Vlastní zpracování

Příloha č. 5: Fotodokumentace⁹²

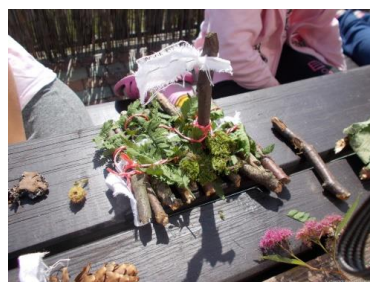
Tvoření vlajek a pokřiku



Tvoření erbů



Lodičky z přírodnin



⁹² Vlastní zpracování

Výlet na rozhlednu Štěpánka



Tvorba luků a šípů



Muzeum železnic



Vodopády na Černé Desné



Batikování



Pasování rytířů



Táborák a předávání diplomů



Balení a cesta domů



Příloha č. 6 Hodnoticí dotazníky:

a) pro děti⁹³

Hodnoticí dotazník pro účastníky tábora Malá Antiochie

- Jak celkově hodnotíš tábor (hodnot' jak ve škole – 1 výborné, 5 – špatné)?
1 2 3 4 5

- Splnil tábor tvé očekávání (hodnot' jako ve škole)?
1 2 3 4 5

- Je něco, co bys ještě přiřadil do programu tábora?
.....
.....

4. Jak hodnotíš ubytování tábora?

5. Chování vedoucích bylo?

6. Bylo něco, se ti na táboře vyloženě nelíbilo. Popřípadě co se ti nelíbilo?

a) ano

b) ne (nelíbilo se mi)

7. Bylo něco, co se ti na táboře líbilo?
.....
.....

8. Co bys zlepšil (a) nebo přidal (a)?
.....
.....

9. Jak celkově hodnotíš táborový program?

10. Jak hodnotíš jednotlivé hry? Každou hru oznámkuj od 1-5.

Lístečky	1	2	3	4	5
Středověk	1	2	3	4	5
Na anděla	1	2	3	4	5
Rytířské souboje	1	2	3	4	5
Lodičky	1	2	3	4	5
Šifry	1	2	3	4	5
Souboj smyslů	1	2	3	4	5

11. Jak se ti líbily túry a výlety?

- líbily se mi
- mohlo jich být mně
- nelíbily se mi
- byly náročné

12. Jednou větou zhodnot' tento tábor. Tábor byl:.....
.....

13. Příští rok by se ti líbil táborový program na téma (vyber jedno):

⁹³ Vlastní zdroj

- Karel IV
- Letopisy Narnie
- Sv. Václav
- Rytíři kulatého stolu
- Indiáni

Možnost pro napsání vzkazu vedoucím či vlastích návrhů na další tábor, hry atd.:

b) pro organizátory⁹⁴

Hodnotící dotazník pro vedoucí a organizátory

1. Jak celkově hodnotíš tábor (hodnot' jak ve škole – 1 výborné, 5 – špatné)?

1 2 3 4 5

2. Splnil tábor tvé očekávání (oznámkuj jako ve škole)?

1 2 3 4 5

3. Je něco co bys ještě přiřadil do programu tábora?

.....

4. Cítil ses zapojen do organizace tábora?

- Ano
- Ne
- Trochu
- Vůbec

5. Jak hodnotíš ubytování tábora?

6. Myslíte si, že se tábor dětem líbil?

.....

7. Navrhujete nějaké změny, vylepšení?

.....

8. Jak hodnotíš kolektiv vedoucích?

1 (výborný)	2 (byla jsem spokojen/a)	3 (dobrý)	4 (nic moc)	5 (špatný)
1	2	3	4	5

9. Jak hodnotíš kolektiv dětí?

1 (výborný)	2 (byla jsem spokojen/a)	3 (dobrý)	4 (nic moc)	5 (špatný)
-------------	--------------------------	-----------	-------------	------------

10. Jak celkově hodnotíš táborový program (byl dobře, či špatně připraven)?

.....

⁹⁴ Vlastní zdroj.

11. Bylo něco, co se vám na táboře vyloženě nelíbilo. Popřípadě co se ti nelíbilo?
a) ne b) ano (nelíbilo se mi)

.....

.....

12. Bylo něco, co se ti na táboře líbilo?

.....
.....

13. Co bys zlepšil (a) nebo přidal (a)?

.....

....

.....

....

14. Jednou větou zhodnot' tento tábor. Tábor byl:

.....

....