

Univerzita Palackého v Olomouci
Fakulta tělesné kultury

ORGANIZACE A ETAPOVÁ HRA INDIÁNI PRO SKAUTSKÝ LETNÍ TÁBOR
JESENICKÉHO CHLAPECKÉHO ODDÍLU

Bakalářská práce

Autor: Jan Dvořák, tělesná výchova – matematika pro vzdělávání

Vedoucí práce: Mgr. Jan Bělka, Ph.D.

Olomouc 2021

Bibliografická identifikace

Jméno a příjmení autora: Jan Dvořák

Název diplomové práce: Organizace a etapová hra Indiáni pro skautský letní tábor jesenického chlapeckého oddílu

Pracoviště: Katedra sportu, Fakulta tělesné kultury, Univerzita Palackého v Olomouci

Vedoucí diplomové práce: Mgr. Jan Bělka, Ph.D.

Rok obhajoby diplomové práce: 2021

Abstrakt: Bakalářská práce se zaměřuje na etapovou hru na letním chlapeckém táboře. V teoretické části jsou sumarizovány poznatky, které s problematikou letních táborů úzce souvisí. Získané poznatky se týkají zejména oblastí, jakými jsou legislativní a organizační náležitosti tábora, vývojová psychologie v období mladšího a staršího školního věku, pedagogika volného času, zážitková pedagogika a zásady tvorby etapové hry. V praktické části je detailně popisována etapová hra Indiáni a popsáno všech jejich 13 etap. Tato etapová hra byla vyzkoušena v praxi.

Klíčová slova: děti, zážitková pedagogika, pedagogika volného času, školní věk, hry, etapová hra, letní tábor, volný čas

Souhlasím s půjčováním bakalářské práce v rámci knihovních služeb.

Bibliographical identification

Author's first name and surname: Jan Dvořák

Title of the thesis: Organisation and Indians stage game for a summer camp of scouts boy group from the Jeseník.

Department: Department of Sports, Faculty of Physical Education, Palacký University Olomouc

Supervisor: Mgr. Jan Bělka, Ph.D.

The year of presentation: 2021

Abstract: The present thesis focuses on a stage game at a summer boys camp. The theoretical section summarises the findings closely related to the topic of summer camps. The insights gained revolve mainly around areas such as legislative and organisational matters of the camp, developmental psychology at younger and older school age, free-time pedagogy, experiential pedagogy, and the principles of creating a stage game. The practical section describes in detail the 'Indians' stage game, including all 13 stages. This stage game was tested in practice.

Key words: children, experiential pedagogy, free-time pedagogy, school age, games, stage game, summer camp, free time

I agree the thesis paper to be lent within the library service.

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci zpracoval samostatně pod dohledem Mgr. Jana Bělky Ph.D., s použitím pramenů uvedených v seznamu literatury.

V Olomouci dne 10. 6. 2021

Děkuji Bohu.

Děkuji mé manželce Klaudivii za trpělivost.

Děkuji Mgr. Janu Bělkovi za cenné rady, které mi dal při zpracovávání této práce a jeho ochotnou a odbornou pomoc.

OBSAH

1	ÚVOD	7
2	PŘEHLED POZNATKŮ	8
	2.1 Organizace táborů z hlediska právních norem.....	8
	2.1.1 Legislativní náležitosti táborů	8
	2.1.2 Potřebné smlouvy a povolení pro konání stanového tábora	9
	2.1.3 Povinnosti účastníků tábora.....	11
	2.1.4. Dělení táborů	12
	2.1.5 Umístění tábora	13
	2.1.6 Možná rizika ohrožení bezpečnosti dětí ze strany dospělých	13
	2.1.7 Omezení dětské rekreace v roce 2020 v době pandemie virové choroby covid-19	16
	2.2 Pedagogika volného času.....	16
	2.2.1 Vymezení základních pojmů	16
	2.3 Zážitková pedagogika	18
	2.4 Hra	19
	2.4.1 Dělení her	20
	2.4.2 Kritéria her	20
	2.5 Etapová hra	22
	2.5.1 Historie etapových her.....	22
	2.5.2 Tvorba etapové hry.....	23
	2.6 Vývojové skupiny dětí.....	24
	2.6.1 Mladší školní věk	24
	2.6.2 Starší školní věk	26
3	CÍL PRÁCE	29
	3.1 Hlavní cíl	29
	3.2 Dílčí cíle.....	29
4	METODIKA	30
	4.1 Analýza odborné literatury	30
	4.2 Specifikace tábora.....	30
	4.3 Tvorba programové náplně tábora.....	31
	4.3.1 Chronologie tvorby celotáborové hry.....	32
5	VÝSLEDKY A DISKUZE.....	33
	5.1 Organizace tábora skautského oddílu Jesenická devítka	33

5.1.1	Příchod na tábořiště a první táborový den	33
5.1.2	Průběh tábora.....	34
5.2	Celotáborová etapová hra	38
5.2.1	Cíle etapové hry	38
5.2.2	Děj.....	39
5.2.3	Organizace celotáborové hry	39
5.2.4	Role	43
5.2.5	Výzvy	46
5.2.6	Jednotlivé přírodní katastrofy	46
5.2.7	Jednotlivé etapy	48
6	ZÁVĚRY	74
7	SOUHRN.....	75
8	SUMMARY	76
9	REFERENČNÍ SEZNAM	77
10	PŘÍLOHY	80

1 ÚVOD

Letní tábory jsou v dnešní době velmi vyhledávanou aktivitou. Mnozí rodiče jsou i přes prázdniny pracovním vyčerpání, a tak hledají pro své děti hlídání. A právě zde mají svoji nezastupitelnou roli letní tábory.

Na jednu stranu pro děti tábory představují především zábavu, zážitky a čas strávený s kamarády, na druhou stranu každý dobrý pedagog ví, že tábory mají velký potenciál v oblasti výchovy a vzdělávání účastníků. Tábory totiž poskytují velkou časovou investici, kdy může být na dítě pozitivně působeno. Proto je důležité si uvědomit, že tábory nemají být pouze místem, kde jsou zajištěny jen fyziologické potřeby účastníků, ale také místem, odkud si dítě může odnést mnoho dobrého do budoucího života.

Vést správně tábor však není vůbec jednoduché. Mimo dodržování právních a hygienických požadavků musejí vedoucí sestavit kvalitní a smysluplný program. To je mnohdy velká výzva. Proto je vhodné vybrat pro dítě tábor, jehož vedoucí jsou si své důležité role vědomi a dokážou vytvořit tábor, který pro ně není pouze peněžitým výdělkem, ale především možností, jak cíleně a všestranně rozvinout jeho účastníky.

Práce s dětmi je ale obohacující i pro vedoucí. Může jim pomoci získat nové a cenné zkušenosti či je děti mohou v průběhu tábora i ledacos nového naučit. Letní tábor je také zároveň i možností, díky které si dospělý vedoucí může psychicky odpočinout, a to zejména od svých běžných studijních či pracovních povinností nad kterými během tábora není čas přemýšlet, natož je řešit. Věřím, že tato práce může mnohým čtenářům pomoci proniknout do problematiky pořádání letních táborů a pomoci jim při jejich případné samotné organizaci.

2 PŘEHLED POZNATKŮ

2.1 Organizace táborů z hlediska právních norem

2.1.1 Legislativní náležitosti táborů

Předpisů, které se problematiky letní činnosti s dětmi a mládeží alespoň okrajově dotýkají, je velké množství. Povinností provozovatelů tábora je se s nimi dobře a pečlivě seznámit. Jejich neznalost může ohrozit zdraví a bezpečí účastníků a může vést k velkým pokutám. (Burda & Šlosarová, 2008).

Z pohledu zákona o ochraně veřejného zdraví se tábory dělí na zotavovací akce a jiné podobné akce pro děti. Zotavovací akcí podle zákona č. 258/2000 Sb. o ochraně veřejného zdraví rozumíme organizovaný pobyt 30 a více dětí ve věku do 15 let na dobu delší než 5 dnů, jehož účelem je posílit zdraví dětí, zvýšit jejich tělesnou zdatnost, popřípadě i získat specifické znalosti nebo dovednosti. Při organizovaném pobytu dětí v počtu menším nebo po dobu kratší se jedná pouze o jinou podobnou akci pro děti a vztahují se na ni jiné a mírnější požadavky.

Níže jsou uvedeny vybrané zákony a vyhlášky, které se týkají organizace zotavovacích táborů či obecně práce s dětmi.

Zákon č. 1/1993 Sb., Ústava České republiky

Zákon č. 2/1993 Sb., Listina základních práv a svobod

Zákon č. 3/1993 Sb., o státních symbolech ČR

Zákon č. 37/1989 Sb., o ochraně před alkoholismem

Zákon č. 48/1997 Sb., o veřejném zdravotním pojištění

Zákon č. 89/1964 Sb., občanský zákoník

Zákon č. 101/200 Sb., o ochraně osobních údajů

Zákon č. 104/1993 Sb., Úmluva o právech dítěte

Zákon č. 114/1992 Sb., o ochraně přírody a krajiny

Zákon č. 200/1990 Sb., o přestupcích

Zákon č. 218/2003 Sb., o odpovědnosti mládeže za protiprávní činy a o soudnictví ve věcech mládeže

Zákon č. 258/2000 Sb., o ochraně veřejného zdraví

Zákon č. 262/2006 Sb., zákoník práce

Zákon č. 289/1995 Sb., o lesích

Zákon č. 352/2001 Sb., o užívání státních symbolů

Zákon č. 361/2000 Sb., o provozu na pozemních komunikacích

Zákon č. 563/1991 Sb., o účetnictví

Vyhláška MZ ČR 137/2004 Sb., o hygienických požadavcích na stravovací služby

Vyhláška MZ ČR 148/2004 Sb., o hygienických požadavcích na zotavovací akce pro děti

Vyhláška MZ ČR 252/2004 Sb., o pitné vodě

2.1.2 Potřebné smlouvy a povolení pro konání stanového tábora

Před zahájením tábora je třeba zařídit několik povolení a smluv. Alespoň jejich kopie by měly být k dispozici po celou dobu konání tábora. Jasaň a Černohorský (2018) uvádí tyto:

- **Povolení majitele tábořiště**
Pokud táboříte na jiném než vlastním pozemku, je nezbytné písemné povolení majitele tábořiště. Jedná se tedy například o nájemní smlouvě (výpůjčce), kde je musí být specifikováno plánované využití pozemku. Pokud táboříte na vlastním pozemku, je třeba mít alespoň výtisk z bezplatného internetového katastru nemovitostí, který vám pomůže prokázat vlastnické právo.
- **Povolení orgánu ochrany přírody (např. oboru životního prostředí)**
Toto povolení je nezbytné pouze v případě, že táboříte na území se zvýšeným stupněm ochrany nebo v blízkosti chráněného přírodního útvaru. V případě pochybností, zda toto povolení potřebujete se můžete obrátit na příslušný obecní úřad.
- **Povolení k vjezdu na lesní pozemky**
Vjezd motorových vozidel do lesů, mimo silniční komunikace, je zakázán. Potřebujete-li vjíždět do lesa nebo na silnice s omezeným vjezdem, obraťte se vlastníka nebo správce lesa. Ten je oprávněn vám vydat dočasné povolení. Souhlas vlastníka lesa je důležitý nejen kvůli vjezdu a parkování motorových vozidel, ale také kvůli případným dočasným stavbám, těžbě dřeva, rozdělování ohně apod.
- **Smlouva o používání motorového vozidla**
Pokud v průběhu tábora používáte automobil, který není ve vašem majetku či majetku organizační jednotky, je doporučeno uzavřít s jeho majitelem smlouvu o užívání. Tato smlouva vám může ušetřit mnoho starostí při případném řešení pojistných událostí a úrazů, které s provozem vozidla souvisejí.

- Seznam všech dětí a dospělých, kteří se tábora účastní
Tento seznam je nutný zejména pro krizové situace (např. evakuace tábora). Seznam se v takovém případě předává veliteli zásahu.
- Přehled prezence jednotlivých účastníků
Tato evidence může být vhodná například při výskytu infekční choroby a někdy se může hodit i jako doložení přítomnosti dané osoby v místě tábora.

Jasaň a Černohorský (2018) dále dodávají, že pro tábory spadající do výše popsané kategorie zotavovacích akcí, pak navíc platí i tyto ohlašovací povinnosti:

- Orgánu státní správy lesů
Pouze pokud se tábořiště nachází na lesním pozemku nebo je okolní les při konání tábora výrazně využíván. Hlášení je nutné podat minimálně 30 dní předem zpravidla na obecní (městský) úřad obce s rozšířenou působností.
- Krajské hygienické stanici
Zde se oznamuje místo konání tábora, počet dětí na akci, způsob zabezpečení akce pitnou vodou, způsob zajištění stravování účastníků a rozbor vody, který je maximálně tři měsíce starý. Pokud je tábor zásobován vodou z veřejného zdroje pitné vody, není rozbor nutný. V takovém případě je ale potřeba mít uzavřenou smlouvu s majitelem vodovodní přípojky.
- Obecnímu úřadu
Ohlašovací povinnost je zde zejména kvůli kontaktu při případných živelních pohromách.
- Vodoprávnímu orgánu
Pouze bude-li docházet k odběru povrchové (užitkové) vody z toku či nádrže za pomoci technického zařízení. Jde zejména tedy o situace, kdy chcete vodu odebírat pomocí přenosného čerpadla. Pokud máte na tábořišti vlastní studnu, musí být povolení vodoprávního orgánu součástí její kolaudace. (Není tedy nutné v tomto případě před každým táborem získávat povolení nové.)
- Orgánu ochrany přírody
Pro případ kolize s významnými krajinnými prvky nebo v okolí vyskytujícími se chráněnými druhy rostlin či živočichů. Tímto orgánem je odbor životního prostředí místně příslušného obecního úřadu s rozšířenou působností.

Všechny uvedené dokumenty mějte uschované v jedné složce, kterou v případě potřeby můžete rychle vzít.

2.1.3 Povinnosti účastníků tábora

- Pořadající osoba

Pořadající osoba musí být starší 18 let a měla by mít zkušenosti s prací s dětmi a mládeží. (Burda & Šlosarová, 2008).

Podle Mrnušтика (2014) pořadající osoba, mimo dohlédnutí na splnění všech předchozích podmínek, musí také zjistit a zkontrolovat zdravotní způsobilost dítěte k účasti na zotavovací akci a škole v přírodě. Na tyto akce smí přijmout dítě, jež je zdravotně způsobilé a bylo pravidelně očkováno, tak jak je stanoveno nebo může doložit, že je proti nákaze imunní nebo nemůže být očkováno pro trvalou kontraindikaci. Dále dítě nesmí jevit známky akutního onemocnění a nesmělo dva týdny před odjezdem na akci přijít do styku s infekčním onemocněním nebo s osobou podezřelou z nákazy. Samozřejmě na akci nelze přijmout dítě, kterému bylo nařízeno karanténní opatření.

- Další vedoucí

Mrnušтик (2014) dále uvádí, že obdobná pravidla jako pro účastníky platí i pro ostatní fyzické osoby účastníci se akce. Osoby, vykonávající dozor nebo zdravotní péči na zotavovací akci, musí být také k výkonu této práce způsobilé a musí mít tuto způsobilost potvrzenou svým praktickým lékařem (posudek o zdravotní způsobilost pro práci s dětmi). Výjimku tvoří zdravotničtí a pedagogičtí pracovníci.

- Kuchaři a osoby podílející se na přípravě stravy

Všechny osoby starší 15 let podílející se na přípravě stravy (včetně její dopravy) musejí mít od svého praktického lékaře potvrzený potravinářský průkaz (Jasaň & Černoorský, 2018).

- Zdravotník

Jasaň a Černoorský (2018) dále upozorňují, že zdravotník musí mít osvědčení o kvalifikaci (zdravotník zotavovacích akcí) dokládající absolvování zdravotnického kurzu (v rozsahu dle vyhlášky č. 106/2001 Sb. ve znění pozdějších předpisů). Také je potřebné platné oprávnění k výkonu funkce

zdravotníka, případně doklad o jiném vzdělání opravňující k činnosti zdravotníka na zotavovacích akcích. Za dostatečné vzdělání pro výkon zdravotníka je považováno úplné střední vzdělání v oborech všeobecná sestra, dětská sestra, porodní asistentka nebo zdravotní asistent či vysokoškolské studium lékařství po ukončení třetího ročníku.

- Ostatní účastníci

Každý neplnoletý účastník zotavovací akce by měl odevzdat přihlášku na tábor, která obsahuje údaje o táboře (místo, termín, účastnický poplatek), údaje o pořadateli akce, údaje o dítěti (jméno, adresa, rodné číslo), údaje o zákonných zástupcích (jméno, adresa, kontakt) a jejich souhlas s účastí dítěte na táboře. Dále každý účastník zotavovací akce musí doložit posudek o zdravotní způsobilosti dítěte k účasti na zotavovací akci a škole v přírodě a prohlášení o bezinfekčnosti, které je vyplněné maximálně jeden den před odjezdem (Jasaň & Černohorský, 2018).

Mimo povinností mají vedoucí i svá práva. Například od 1. ledna 2021 je platná úprava zákoníku práce, která zaměstnancům, kteří působí jako vedoucí na táborech a akcích pro děti a mládež, dovoluje čerpat týden (5 pracovních dnů) pracovního volna s náhradou mzdy či platu za kalendářní rok. O poskytnutí volna žádá zaměstnanec svého zaměstnavatele, zaměstnavateli pak náhradu mzdy refunduje příslušná Okresní správa sociálního zabezpečení (OSSZ). Podmínkou takového poskytnutí je mj. skutečnost, že zaměstnanec nejméně po dobu 1 roku před uvolněním pracoval soustavně a bezplatně s dětmi nebo s mládeží, a to pod hlavičkou organizace pořádající tábor či soustředění (Jirasová, 2021).

2.1.4. Dělení táborů

V publikaci od Harmanacha a Stolaře (2004) nalézáme následující druhy a typy táborů:

Druhy táborů

- Stálé tábory – tábory ve stálých tábořištích (zděné, chatové, stanové základny) kde je celý pobyt na jednom místě.
- Putovní tábory – během pobytu vystřídají účastníci několik tábořišť, většinou jde tábory pěší, vodní či cykloturistické.

- Příměstské tábory – specifická forma nabídky denního programu bez přespávání.
- Hvězdnicové tábory – tábory, při nichž účastníci absolvují nekolikadenní výlety do okolí základny.

Typy táborů

- Běžné – účastníky jsou děti a mládežníci bez specifických potřeb.
- Integrované – jsou v nich alespoň z 20 % zahrnuti účastníci se specifickými potřebami. (Např. děti z dětských domovů, zdravotně postižené děti atd.)
- Ozdravné – jsou určeny pouze pro znevýhodněné a zdravotně hendikepované děti.

2.1.5 Umístění tábora

Dle vyhlášky č. 106/2001 se zotavovací akce umísťují mimo území, kde lze předpokládat znečištění ovzduší nebo překročení hygienického limitu hluku pro chráněný venkovní prostor. K pozemku, na kterém je umístěna zotavovací akce, musí vést přístupová cesta.

Jasaň a Černoorský (2018) při výběru stanového tábořiště doporučují se řídit několika ověřenými zásadami, díky kterým lze předejít mnoha komplikacím. Mezi tyto zásady patří: nadmořská výška tábořiště (optimální v pásmu 400–700 metrů nad mořem), dostupnost vodní plochy, dostupnost pitné vody, umístění tábořiště v terénu (ideální je umístění na rovině, na úpatí kopců nebo v údolí) a orientace tábořiště (západní orientace znamená dlouhý den, který prohřeje tábořiště před nadcházející nocí).

2.1.6 Možná rizika ohrožení bezpečnosti dětí ze strany dospělých

Hlavní vedoucí má velkou zodpovědnost za všechny svěřené děti. Měl by se proto včas seznámit se všemi, kteří s ním budou na táboře pracovat. Musí je před započítím akce proškolit o bezpečnosti při práci s dětmi a mládeží a měl by si s nimi dopředu určit pravidla spolupráce a komunikace. Hlavní vedoucí každý den, každou hodinu, každou minutu komunikuje se všemi pracovníky a dětmi. Podílí se na kontrole práce zdravotníka, hospodáře i kuchaře. Má hlavní zodpovědnost za duševní zdraví a spokojenost dětí. Nese plnou zodpovědnost za vše, a to doslova do písmene. Nejdůležitější je však bezpečí dětí, které nesmí být nikdy, nikým a nijak narušeno (Burda & Šlosarová, 2008).

Bezpečnost a ochrana zdraví účastníků při práci a jiných činnostech

Hájek et al. (2004) uvádí jako nejdůležitější zásady bezpečnosti a ochrany zdraví účastníků na táboře tyto:

- Poučení o základních podmínkách bezpečnosti práce
Před započítím jakékoli činnosti s dětmi či kdykoli dle potřeby v jejím průběhu je vedoucí povinen provést poučení o bezpečnosti práce v rámci konkrétní činnosti (seznámení s riziky, s terénem, se správným držením nástroje, s pravidly hry apod.).
- Neobvyklé činnosti
V případě činností, jež nejsou běžné, či jsou zvláště nebezpečné (např. pohyb na silnici, při jízdě na kolech, při pobytu v bazénech apod.) musejí vedoucí těchto činností i děti absolvovat příslušná speciální poučení o bezpečnosti. U některých aktivit je navíc nutné dodržet i odbornou kvalifikaci dozoru. Jedná se zejména o horolezecké aktivity, lanové aktivity či jízdy na loďce.
- Ostatní zařízení
Všechna zařízení, prostory a objekty musejí být v souladu s hygienickými předpisy, předpisy o bezpečnosti práce a předpisy o bezpečnosti technických zařízení.
- Stálý přehled
Nezapomínejte průběžně kontrolovat počet svěřených dětí. To platí zejména o aktivitách, kdy nemůžeme mít trvalý přehled o aktérech (např. na výletech, při dopravě, přestupech mezi dopravními prostředky, při ubytování apod.).
- Kázeň
Při jakékoli činnosti musíme dbát na bezpodmínečné dodržování kázně.

Tělesné tresty

Udržování kázně by mělo vycházet především z přirozené autority vedoucích a z přátelských vztahů mezi všemi vedoucími a dětmi. Výchovnými opatřeními by neměla být nikdy dotčena důstojnost dítěte a jakkoli ohroženo jeho zdraví, jeho tělesný, citový, rozumový a mravní vývoj. Fyzické tresty (např. pohlavkování, bití, trest prací apod.) by neměly být běžné a nikdy by neměly mít ponižující charakter (Kutý & Stibralová, 2013).

Zakázané látky

Závažným prohřeškem je případ, kdy je dítě aktivně sváděno ke kouření cigaret, požívání alkoholu či dokonce užívání drog jinou osobou, tedy například mladistvým instruktorem (praktikantem) či dokonce plnoletým vedoucím. V takovém případě je třeba zjistit přesně, k čemu dochází, a přijmout potřebná opatření. Pokud jde o jednorázový exces a je jisté, že se nebude opakovat, lze situaci řešit domluvou či v rámci disciplinárních zvyklostí organizace. Zároveň však může vzniknout podezření z trestného činu „ohrožování výchovy dítěte“ dle trestního zákoníku. V případě poskytnutí alkoholu je to přímo trestný čin „podání alkoholu dítěti“. V případě drog to může být nedovolené nakládání s omamnými a psychotropními látkami nebo šíření „toxikomanie“. Opilství a drogy na akcích u členů vedení jsou neslučitelné s prací s dětmi. (Kutý & Stibralová, 2013).

Sexuální zneužívání

Podle mnoha zjištění vychází najevo, že nejčastějšími pachateli sexuálního zneužívání dětí jsou osoby, které s nimi přicházejí profesně do styku. Mezi takové profese patří učitelé, vychovatelé, vedoucí táborů nebo různých zájmových kroužků. Je to dáno hlavně jednoduchým každodenním přístupem k dětem a důvěrou okolí vzhledem k povolání. Sexuální zneužívání spáchané pedofily nemívá závažnější charakter, spočívá zpravidla na nekoitálních formách vzájemného kontaktu s dítětem, často v kontextu hry, škádlení apod. Rizikovost jejich aktivit spočívá spíše v možnosti narušení psychosexuálního vývoje obětí, eventuálně vývoje jejich interpersonálních a později i partnerských vztahů (Weiss, Brichcín, Dunovský, Fifková & Kolářský, 2005).

Dle Vágnerová (1999) jsou právě letní tábory, pobyty v přírodě či v zájmovém kroužku nejrizikovějšími situacemi pro vznik a průběh sexuálního zneužívání.

Jakákoli forma sexuálního zneužívání je nepřijatelná a při důvodném podezření je potřeba takovému jednání co nejrychleji zabránit. Některé bezdotykové formy sexuálního zneužívání (např. pozorování dětí při svlékání, verbální zneužívání apod.) mohou být zprvu považovány spíše za nemravné chování než za skutečné zneužívání. Přesto se však jedná o velmi nebezpečné činy, se závažnými důsledky pro další vývoj dítěte (Täubner, 1996).

2.1.7 Omezení dětské rekreace v roce 2020 v době pandemie virové choroby covid-19

Organizace letních táborů v roce 2020 byly zkomplikovány virovou pandemií. Nakonec se však od 27. června tábory mohly uskutečňovat, ovšem za zpřísněných hygienických podmínek.

Maximální počet dětí i pořadatelů na táborech byl 500 lidí, u stanových táborů se jednalo o 100 lidí. Organizátoři museli zajistit provozní hygienu všech prostor tábora, se zvláštním zřetelem na toalety a umývárny a jejich dostatečné sanitární vybavení. Obzvláště zásadní byla tekoucí pitná voda, mýdlo v dávkovači a dle možností jednorázové ručníky a dezinfekce. Důležitá byla také sanitace stravovacího provozu a vybavenost personálu v kuchyni ochrannými prostředky včetně pracovního pláště. Pod kontrolou musel být celý řetězec stravování od nákupu bezpečných potravin přes dodržení skladovacích podmínek, správné tepelné ošetření až po uchovávání pokrmů při bezpečných teplotách, zajištění provozní čistoty a vysokého stupně osobní hygieny. Z důvodu epidemiologické situace byla možná účast dětí na přípravě jídla pouze ve studené části, například jako bylo loupání brambor. Organizátorům se doporučovalo omezit pohyb pouze na oblast areálu tábora nebo volné přírody a vyloučit dopravu hromadnými dopravními prostředky, návštěvu koupališť, bazénů, kulturních památek a akcí či pořádání výletů do měst. Každý účastník akce musel doložit potvrzení o bezinfekčnosti. To mimo jiné dokládalo, že účastník nejeví příznaky onemocnění covid-19 a ve 14 dnech před odjezdem nepřišel do styku s osobou nemocnou infekčním onemocněním nebo podezřelou z této nákazy. V případě podezření na výskyt infekce nebo při vzniku jakýchkoliv pochybností, bylo nutné bezodkladně informovat místně příslušnou krajskou hygienickou stanici, která rozhodla o dalším postupu. (Anonymous, 2020)

2.2 Pedagogika volného času

2.2.1 Vymezení základních pojmů

Pro správné porozumění textu je nutné nejdříve vymežit používané pojmy této kapitoly.

Pedagogika

Zde se můžeme setkat s několika definicemi formovanými v závislosti na historické epoše, filozofických a ideologických východiscích atd. (Kohout, 2007). Pro naše účely však postačí obecná definice Hájka et al. (2004), kteří tímto termínem popisují vědu o výchově a vzdělávání.

Vzdělávání a výchova

Základním účelem vzdělávání a výchovy je rozvinout hodnoty a postoje vychovávaných a vybavit je znalostmi a dovednostmi, které jim mohou dát pocit větší jistoty, radosti a uspokojení v životě (Pávková, Hájek, Hofbauer, Pavlíková & Hrdličková, 1999).

Hájek et al. (2004) se na vzdělávání dívají jako na dlouhodobý proces, který vede ke získání určitých vědomostí, dovedností, postojů, názorů a přesvědčení.

Palouš (1991) zase popisuje výchovu jako záměrné a soustavné působení lidského jedince (vychovatele) na druhého jedince (chovance), které vede ke vzniku relativně trvalých změn v chování a prožívání toho druhého jedince.

Volný čas

Významný francouzský sociolog Joffre Dumazedier chápe volný čas jako souhrn činností, které může člověk provozovat s plnou libovůlí, a to buď pro svůj odpočinek nebo pro své pobavení či třeba pro rozvoj svých znalostí. Ale to vše až poté, co se uvolnil ze závazků pracovních, rodinných a společenských (Hájek et al., 2004).

Velmi obdobně termín chápe i Pávková et al. (1999), kteří jej popisují jako opak nutné práce a povinností, jako dobu, kdy si své činnosti můžeme svobodně vybrat, děláme je dobrovolně a rádi a přinášejí nám pocit uspokojení a uvolnění. Pod pojem volný čas se tedy běžně zahrnuje odpočinek, rekreace, zábava, zájmová činnost, dobrovolné vzdělávání, dobrovolná společensky prospěšná činnost i časové ztráty s těmito činnostmi spojené. Z hlediska dětí a mládeže nepatří do volného času vyučování a činnosti s ním související, sebeobsluha, základní péče o zevnějšek a osobní věci nebo povinnosti spojené s provozem rodiny. Součástí volného času nejsou ani činnosti zabezpečující biologickou existenci člověka (jídlo, spánek, hygiena či zdravotní péče). Pravdou ale je, že z těchto činností si lidé někdy vytvářejí svého koníčka, co je zřejmé například ve vztahu k přípravě a konzumaci jídla.

Nyní se můžeme přesunout k samotnému pojmu pedagogiky volného času. Dle Hájka, Hofbauera a Pávkové (2011) se pedagogika volného času zabývá hlavně pojetím, cíli, obsahem a způsoby výchovného zhodnocování volného času. Pojem volného času sjednocuje i organizace a instituce, které tyto aktivity buďto samy uskutečňují nebo pro ně alespoň vytvářejí podmínky.

Význam řízené volnočasové pedagogické činnosti je obrovský. Při neorganizovaném trávení volného času často dochází k úrazům, mladí experimentují s drogami, z nudy překračují zákon, dopouštějí se šikany svých vrstevníků či zaměřují svou agresivitu na příslušníky jiných etnik. Vhodné pedagogické ovlivňování volného času je tak účinnou formou prevence, jak lze tomuto chování předejít (Pávková et al., 1999).

2.3 Zážitková pedagogika

V odborné literatuře můžeme objevit po světě několik význačných zážitkově pedagogických koncepcí. Nejčastěji v tomto smyslu hovoříme o německé, britské, americké a severské linii. Náš český koncept se oproti těmto liniím však vyvíjel úplně jinak – samostatně, specificky, ve zvláštní době a za zvláštních okolností. Tyto vlivy způsobily, že vznikl velmi originální, ale i účinný koncept. Česká zážitková pedagogika cílí především na prožitek, zážitek a zkušenost. Ty jsou vyvolávány v procesu dramaturgie, tedy v cíleně plánovaných situacích, kde se nejčastěji jako prostředek používají různé podoby fenoménu hry. Cílem tohoto pojetí byl vždy rozvoj jedince a jeho osobnosti v nejrůznějších směrech a aspektech (Hanuš & Chytilová, 2009).

Hájek et al. (2004) popisují zážitkovou pedagogiku jako formy, které vytvářejí situace i prověřené procesy či postupy umožňující člověku bezprostředním vlastním prožitkem odhalit nové oblasti, dosáhnout vědomostí a získat zkušenosti. Princip přímého zážitku zahrnuje nejen pozitivní zjištění, ale také zjištění vlastních limitů, které jedinec může chápat negativně.

Hanuš a Chytilová (2009) dále uvádějí jako znaky prožitku jeho nenahraditelnost, jedinečnost, individuálnost, intencionálnost, nepřenositelnost a komplexnost.

Pelánek (2013) uvádí, že základem zážitkové pedagogiky je vlastní aktivita. Pokud od nás aktivita vyžaduje vysoký vklad fyzické nebo psychické energie, je sice méně lákavý, ale o to větší má potenciál. Čím více úsilí musí člověk při aktivitě vynaložit, tím je zážitek intenzivnější, zapamatovatelnější a využitelnější pro výuku. Ovšem samostatný zážitek ještě nestačí k tomu, aby se člověk něco naučil. Rozdíl mezi „rekreačním“ zážitkem a tím „pedagogickým“ tkví v reflexi. K učení dochází díky zkoumání a zpracování zkušeností, které zážitek vyvolal. Tento přístup schematicky shrnuje Kolbův cyklus. Ten se skládá z těchto čtyř fází:

- 1) Zkušenost – samotná hra, úkol či aktivita.
- 2) Ohlédnutí – Co se dělo? Jaká byla naše reakce?

- 3) Hodnocení – Co jsme udělali špatně a proč? Co se nám naopak povedlo?
- 4) Plán změn – Jak budeme v podobné situaci postupovat příště? Jaké z aktivity plyne ponaučení?

Po takovéto reflexi následuje další zkušenost, při které by mělo dojít k posunu díky právě nabytým zkušenostem. V optimálním případě nejde tedy o cyklus jako spíše o spirálu.

Pelánek (2013) dodává, že prostřednictvím zážitku samozřejmě nejde zpracovat všechna témata. Obecně jsou pro učení prostřednictvím zážitku vhodné dovednosti a postoje, konkrétně pak sociální učení (sebepoznání, spolupráce), měkké schopnosti (práce v týmu, vedení lidí, komunikační dovednosti), životní postoje (odpovědnost, tolerance) a metody řešení problémů (kritické myšlení).

2.4 Hra

Hru chápeme jako jeden z nejideálnějších prostředků harmonického rozvoje osobností. Huizinga (1950) ji definuje jako dobrovolnou činnost, která je vykonávána uvnitř pevně stanovených časových a prostorových hranic, podle dobrovolně přijatých, ale bezpodmínečně závazných pravidel. Hra má svůj cíl v sobě samé a je doprovázena pocitem napětí a radosti a vědomím „jiného bytí“ než je „všední život“.

V každodenní pedagogické praxi je hra nenahraditelným prostředkem výchovy. Jejím používáním navozujeme situace, příběhy, děje, role, ve kterých se jedinec či skupina rozvíjí a roste vědomostně, dovednostně, ale především zkušenostně. Hrou ověřujeme své teoretické poznatky, úroveň dovedností, životní zkušenost a prověřujeme své názory, hodnoty a postoje, ale také získáváme současně poznatky o sobě, druhých a okolním světě. Všechny zmíněné poznatky automaticky propojujeme s vědomím použitelnosti v životě (Hanuš & Chytilová, 2009).

Hrát si je pro malé dítě něčím naprosto přirozeným. Hra je pro něj tím, co je pro dospělé práce, hobby a starosti. Dítě jí napodobuje své prostředí. Spatří-li například dopravní nehodu, hraje si se svými autíčky na dopravní nehody nebo běží-li v televizi filmy o indiánech, astronautech či detektivech, hraje si na to, co vidělo. Dítě, které si nehraje je nejspíše nemocné, smutné či jej něco bolí (Hájek et al., 2004).

Někdy kolem patnáctého roku končí čas dětský her. Realita života nás postupně nutí přijímat „vážné“ a užitečné role ve „vážném“ životě a nezbyvá příliš prostoru a času na hru. Hra je hodnocena jako něco nepatřičného – pravděpodobně proto, že není činností produktivní a nevzniká při ní žádná ekonomicky změřitelná přidaná hodnota. Naštěstí je hra natolik silným fenoménem, že si hráče najde i tak, a to nezávisle jejich na věku.

Důležité je, aby vycházela z přitažlivého námětu, nabídla hráčům přiměřený úkol, problém či osobní výzvu a byla postavena na jasném principu, promyšlených pravidlech (Hrkal & Hanuš, 2002).

2.4.1 Dělení her

Hanuš a Chytilová (2009) je dělí podle výchovných cílů na hry rozvíjející:

- Jazykovou inteligenci – srozumitelné vyjadřování, schopnost vysvětlovat nebo vyprávět souvislé příběhy.
- Hudební inteligenci – schopnost vnímat tón a rytmus, zapamatovat si melodii nebo aktivně provozovat hudbu.
- Matematicko – logickou inteligenci – výroková logika nebo práce s čísly.
- Prostorovou inteligenci – schopnost představivosti originálních, nových objektů, obrazů nebo tvarů.
- Pohybovou – tance, zvládnutí technik různých sportů nebo manuální zručnost.
- Intrapersonální inteligenci – schopnost vyznat se sám v sobě, být v kontaktu se svými pocity a emocemi a s iracionálními psychickými obsahy.
- Interpersonální inteligenci – schopnost všimnout si potřeb a záměrů jiných jedinců a porozumět jim.
- Vztah k přírodě – ke všemu živému, schopnost vnímání celku.

2.4.2 Kritéria her

Hrkal a Hanuš (2002) popisují kritéria her jako praktické stručné vyjádření informací o hře, které by měly být uvedeny v záhlaví každé hry. Tím je dána možnost si velmi rychle a přehledně vybrat vhodnou hru, kterou zrovna potřebuji a zároveň rychle pochopit její pravidla, způsob uvedení a motivace, případně upozornění na časté chyby a záludnosti při realizaci. Mezi základní kritéria her patří:

- Název hry – ten by měl být vždy rozhodně velmi přitažlivý a zajímavý, protože název hry sám o sobě nesmírně motivuje.
- Autor nebo pramen (zdroj námětu hry) – může se jednat o film, knihu, skutečný příběh či třeba myšlenku.
- Fyzická zátěž – upozorňuje na intenzitu fyzického nasazení účastníků při hře.
(1 - žádná, 2 - malá, 3 - střední, 4 - velká, 5 - vyčerpávající)

- Psychická zátěž – upozorňuje na intenzitu psychického nasazení účastníků při hře. (1 - žádná, 2 - malá, 3 - střední, 4 - velká, 5 - vyčerpávající)
- Čas na přípravu – je čas potřebný na přípravu hry na místě konání (trať, překážky, kontroly aj.). Není zde započítán čas strávený přípravou hry (shánění materiálů) a promýšlením hry.
- Instruktorů na přípravu – uvádí počet organizátorů potřebný k dodržení času na přípravu.
- Čas na hru – je časová plocha vyjadřující dobu potřebnou pro vlastní realizaci hry při dodržení jejich pravidel. (Hry se podle času dají dělit na drobničky – do 15 minut, malé hry – do jedné hodiny, středně velké hry – do dvou hodin, velké hry – do čtyř hodin a projekty nad čtyři hodiny.)
- Instruktorů na hru – udává počet organizátorů, nutný ke kvalitnímu uvedení a zabezpečení hry.
- Počet hráčů – vymezuje, pro kolik hráčů je hra vhodná, minimum, maximum, optimum, případně možné rozpětí. (Hry se podle počtu hráčů dají dále dělit na hry pro malou skupinu – do 15 hráčů, hry pro středně velkou skupinu – 15-30 hráčů, hry pro velkou skupinu – nad 30 hráčů.)
- Věková kategorie – upozorňuje na to, pro kterou věkovou kategorii je hra určena. (Základní věkové kategorie jsou pubescenti – 12-14 let, adolescenti – 14-18 let, mladší dospělost – 18-25, věk dospělosti – 25+ a věk zralosti – 50+.)
- Prostředí – upozorňuje na vhodné místo pro realizaci vlastní hry (místnost, louka, tělocvična, les aj.) a informuje o specifických potřebách a charakteristice místa (místnost – velká, les – smrkový, vodní plocha – řeka aj.).
- Denní doba – uvádí optimální část dne pro realizaci hry (dopoledne, odpoledne, večer, noc svítání, kdykoli).
- Roční období – informuje ve kterém období roku může být hra uvedena, aniž by ztratila něco ze své kvality (jaro, léto, podzim, zima, kdykoli).
- Materiál – jde o přesný seznam věcí ke hře potřebných nebo doporučených, jak pro organizátory, tak pro účastníky.

2.5 Etapová hra

Jedná se rozmanité soutěže, závody a hry spojené společným rámem – tématem a skládají z mnoha dílčích úseků – etap. Každý z těchto úseků se odehrává v jiném dni tábora. Důležitá je její rozmanitost. Může se jednat o soutěž jednotlivců nebo družin, hra může být v lese, ve vodě či třeba na louce, může se hrát přes den, ale i v noci. Výsledky těchto etap se průběžně sčítají a často teprve poslední den se rozhodne o celkovém vítězi (Zapletal, 1969).

Z hlediska dětí je nejpodstatnější, že hry zařazené do jednotlivých etap jsou zábavné, podněcují fantazii a touhu po dobrodružství, rozdávají radost a odhánějí nudu. Smyslem etapové hry je však děti něčemu novému přirozeně naučit. Může nám jít o rozvoj všestrannosti, týmové spolupráce, komunikace, sebepoznání, fyzické kondice, empatie atd. Etapové hry mimo jiné také vytvářejí a udržují kamarádské a přátelské citové svazky (Chour, 2000).

Pelánek (2013) uvádí tyto formy soutěžení:

- Individuální souboj – každý účastník hraje sám za sebe.
- Přímá soutěž týmů – účastníci v rámci jednotlivých týmů spolu přímo soutěží.
- Nepřímá soutěž týmů – účastníci v týmech spolu nebojují přímo, pouze soutěží o to, kdo z nich splní zadaný úkol lépe.
- Společný úkol – všichni účastníci plní úkol dohromady.

V každé etapě může být využito jiné formy soutěžení. Každá má své výhody a nevýhody, které je třeba zvážit. Závěr etapy by měl být strhující a velkolepý.

2.5.1 Historie etapových her

Etapové hry mají dlouholetou tradici. Jako jeden první, kdo s etapovou hrou pracoval byl zakladatel skautského hnutí Robert Baden-Powell. V jeho knize vlčet hraje dominantní roli velká hra podle Kiplingovy knihy džunglí. Baden-Powell popsal jako první velké hry, při nichž skupiny pátrají po velkém pokladu (tzv. „pokladovky“). U nás se etapového dostávají do popředí od čtyřicátých let 20. století. Velkou zásluhu na tom mají knihy velkého skautského spisovatele Jaroslava Foglara – Hoši od bobří řeky, Devadesátka pokračuje a Poklad Černého delfína. Ve všech těchto knihách je hlavním motivem velká hra na pokračování a staly se tak inspirací pro mnoho táborů (Háp, Formánková, Bank-Navrátková & Weisser, 2014).

2.5.2 Tvorba etapové hry

Prostředí, ve kterém se etapová hra odehrává, by mělo být co nejjasněji vymezeno. Celkový příběh by měl být tedy natolik jednoduchý, aby ho zvládli sledovat i ti nejmenší účastníci. Vymýšlet si úplně vlastní prostředí je náročné, a proto je vhodné využít jako námět obecně známá prostředí (např. z legend, knih, filmů apod.), do kterých dosadíme vlastní příběh (Pelánek, 2013).

Chour (2000) ve své publikaci mluví o těchto sedmi zásadách při tvorbě etapové hry:

- Poutavý námět

Vybraný námět musí být přiměřený stáří dětí, a hlavně musí spolehlivě chytit jak děti, tak i instruktory. Ideálním zdrojem inspirace je dobře napsaná kniha. Ať už je hra o čemkoli, měla by mít optimistické vyznění.

- Překvapení a tajnosti

Důležité je neomílat pořád stále stejné a dříve ověřené téma. Děti nejsou hloupé a velmi brzy poznají podobnost i ve hře, kde jsme obměnili legendu, oblékli jiný převlek apod. Nevšední prostředí příběhu je líhni neméně překvapivých her. Ztráta tvůrčího pojetí spolehlivě zahubí i třeba docela zajímavé libreto hry.

- Malebnost ve všem

Malebností rozumíme soubor snah, jejichž výsledek bude lahodit všem smyslům. Upřednostňujeme vše, co nějakým způsobem dokáže zapůsobit na emoce účastníka a vtáhnout ho tak do víru hry. Tento soubor obsahuje např. masky a převleky, rekvizity, rituály, dramatické úvody her apod.

- Člověk mívá pět smyslů

Zrak, chuť, sluch, čich a hmat. Opravdu jste zapojili ve svých hrách všechny tyto smysly?

- Kumulace nápadů

Při obzvláště složitější hrách musíme počítat s tím, že občas něco selže. Pro tyto případy je dobré mít připravenou pojistku, která v případě nehody utlumí náraz.

- Strašíme ve dne

Odvaha jako vlastnost si jistě zaslouží uznání a obdiv. Ztemnělý les však nemusí být vždy tím, co ji dokonale ověří.

- Jemný cinkot rolniček

Rada je tu prostá – ústřední motiv a cíl viditelně odlehčíme parodickými zabarveními. Neberme se vážně. Na hlavu si dejme anténku či třeba rolničky. Sestupme z výšin a buďme stejně jako ostatní komickou figurou. Výchovný cíl zůstane pro dětské oči nadále neviditelný.

2.6 Vývojové skupiny dětí

Účastníky tábora jsou obvykle děti ve věku od 6 do 15 let. Beroušek (2005) ve své knize sice tvrdí, že psychosociální zralost dítěte pro kolektivní soužití se rodí již ve čtvrtém roce života, ale obvyklá délka táborů 14 dnů je zvládnutelná až po šestém, dnes už spíše sedmém roce věku.

Jedná se tedy o období základní školní docházky. Zde je nutné si uvědomit, že po předchozích vývojových obdobích, která jsou časově mnohem kratší (kojenecké, batolecí a předškolní) je toto období několikanásobně delší. Problematika sedmiletého dítěte je tak úplně jiná než čtrnáctiletého. Proto se toto věkové období rozděluje na mladší školní věk a starší školní věk (Matějíček & Pokorná, 1998).

2.6.1 Mladší školní věk

Podle Vágnerové (2000) mladším školním věkem rozumíme věkové období odpovídající prvnímu stupni základní školy (tedy rozmezí 6-11 let). Dle Langmeiera a Krejčířové (2006) se tato lidská etapa nazývá „obdobím latence“, protože se jedná o přechodné období mezi dokončenou fází psychosexuálního vývoje a čekáním na druhou pubescenci. Kamza (2019) však tvrdí, že i tato doba je pro dítě významným časem změn, které hrají důležitou roli v jeho následném sociálním fungování.

Tělesný vývoj, vývoj základních schopností a dovedností

Langmeier a Krejčířová (2006) uvádí, že růst je během tohoto období většinou rovnoměrně plynulý a významně se zlepšuje jemná i hrubá motorika. Zatímco jemná motorika se dle Wellse (2006) obecně týká malých pohybů rukou, zápěstí, prstů, rtů a jazyka, tak hrubá motorika je dle Clarka (1994) definována jako motorická dovednost, která zapojuje ruce, nohy a velké trupové svaly produkující sílu. Výsledky brazilské studie Valentiniho et al. (2016) říkají, že globálně hrubou motoriku ovládají lépe chlapci než dívky.

Jansa (2012) tvrdí, že na konci tohoto vývojového období se celková motorická koordinace podstatně zlepšuje, ale je nutné na ni cíleně pracovat. Vyplývá to i z výsledků severské studie Blomqvista, Mononen, Tolvanena a Konttinen (2019) ze kterých je patrné, že by obzvláště děti kolem jedenácti let měly být povzbuzovány k účasti na rozmanitých fyzických cvičeních, aby nebyl opomenut hlubší rozvoj jejich celkové motorické kompetence.

Také celkové smyslové vnímání se v tomto věku nadále vyvíjí. Zejména v oblastech zrakového a sluchového vnímání pozorujeme ve školním období výrazné pokroky. Výrazně se vyvíjí také řeč, která je základním předpokladem úspěšného školního učení a napomáhá pamatování. Rychlý vývoj řeči podporuje také rozvoj paměti, která se nyní může opírat o systém slovních výpovědích a není již tolik závislá na okamžitých afektech jako v době předškolní (Langmeier & Krejčířová, 2006).

Kognitivní vývoj

Na počátku školního věku je dítě schopno skutečných logických operací, pravých úsudků odpovídajících zákonům logiky. Stále se však toto logické usuzování týká jen konkrétních jevů a obsahů, které si lze názorně představit (Langmeier & Krejčířová, 2006).

Pozornost mladšího školáka vyspěje natolik, že je schopen se soustředit na jednu věc aspoň 10 minut. Obvykle také již dokáže rozlišovat mezi podměty a vybírat si z nich uvědoměle ty důležité. To znamená, že ví, na co dávat pozor a na co ne. Jde tedy o to, aby podměty, které k němu přicházejí, mohl považovat za „žádoucí“ (Matějček & Pokorná, 1998).

Socializační a emoční vývoj

V tomto věku uvolňuje dosud úzká vazba mezi dítětem a rodiči. Dítě zaujímá k rodičům i k ostatním dospělým realističtější vztah a začíná si výrazněji uvědomovat odlišnosti v roli otce a matky. Avšak i přes určité uvolnění vztahů a převzetí některých funkcí rodiny školou je vliv harmonické rodiny jako primární sociální skupiny nenahraditelný, zejména při vytváření nových citových vazeb v oblasti výchovy k partnerství, manželství a rodičovství (Hájek, Hofbauer & Pávková, 2011).

Dítě vstupem do školy na sebe dítě přebírá nové role – žáka a spolužáka. V kolektivu stejně starých spolužáků se tak dítě učí komunikaci, soutěživosti a sociálně přijatelnému chování (Vágnerová, 2000).

Ve vrstevnické skupině školní třídy se dítě také učí stále lepšímu porozumění různým názorům, přáním a potřebách druhých lidí. Vyvíjí se tedy stále více jeho schopnost sociálního porozumění. Paralelně s tím narůstá schopnost sebeřízení a seberegulace. Narůstající sebeovládání je výsledkem dvou vzájemně se ovlivňujících faktorů – emoční reaktivity a volního ovládní emočních reakcí. Emoční reaktivita je do značné míry založena biologicky (jde hlavně o míru dráždivosti a impulzivity). Tato složka je značně ovlivněna celkovým dozráváním organismu – s věkem se emoce stávají stabilnějšími a jejich ovládní nevyžaduje takové úsilí. To také do jisté míry platí i u expresivní emoční reakce malého. Emoční reakce dítěte v předškolním věku mají v podstatě automatický charakter, ale dítě ve školním věku je již schopno podle potřeby tuto primární automatickou emoční reakci či impulz k akci vůlí lépe potlačit a jednat záměrně a plánovitě. I to mu umožňuje se déle soustředit na zvolenou činnost. Schopnost emoční seberegulace dítěte může ovlivnit jeho přijetí skupinou (Langmeier & Krejčířová, 2006). To vyplývá i ze studie Eisenberga et al. (2003), ve které stojí, že děti s lepší schopností sebekontroly patří častěji k dětem oblíbeným, naopak děti impulzivní a dráždivé jsou skupinou obvykle naopak odmítány.

S ohledem na všechny tyto fyzické a psychické změny stoupá u dětí potřeba pohybu. (Langmeier & Krejčířová, 2006). To potvrzuje i studie Markowska, Przychodni a Nowak-Starz (2014) která říká, že jedním z hlavních faktorů stimulujících vývoj dítěte, zejména v raném mladším školním věku, je racionálně naprogramovaná a pravidelná fyzická aktivita.

2.6.2 Starší školní věk

Starším školním věkem rozumíme období mezi 11 a 15 roky, tedy věk přibližně odpovídající druhému stupni základní školy. Toto období se někdy též nazývá obdobím pubescence a je řazeno již do období dospívání. Je rozděleno na dvě části, a to na prepubertu a pubertu. Prepuberta je označení přípravného období dospívání, kdy se začínají objevovat první vývojové změny v tělesné i duševní oblasti. Doba nástupu puberty závisí obecně na mnoha vlivech nejrůznějšího charakteru (např. na klimatu, na stimulačních vlivech prostředí, ve kterém jednotlivec žije, na výživě, na pohlaví apod.). V průběhu dospívání jsou typické velké individuální rozdíly, puberta nemusí nastupovat přesně v určité době a ani neprobíhá u každého stejně a ve všech složkách rovnoměrně (Vágnerová & Valentová, 1994).

Tělesný vývoj, vývoj základních schopností a dovedností

Růst se v pubertě velmi urychluje. Při růstu do výšky roste hlavně kostra, prodlužují se dlouhé kosti končetin. Roste i trup a dokončuje se také definitivní velikost hlavy a proporce obličeje – rychle se mění a pak stabilizuje tvář – podoba. Během růstu se zvyšuje také hmotnost (Matějček & Pokorná, 1998).

Vlivem tohoto rychlého růstu dochází ke zhoršení koordinace pohybů. Kostra a svalstvo roste tak rychle, že nervová soustava nestačí dostatečným tempem rozvíjet svou regulační funkci a pohybová koordinace proto ztrácí svoji přesnost. Zhoršení plynulosti a koordinovanosti pohybů je však dočasné a brzy se zase zlepší (Vágnerová & Valentová, 1994).

Dospívající získávají dovednosti vyžadující značnou sílu a hbitost. Odtud plyne jejich rostoucí zájem o sport či soupeření s vrstevníky. Pokračuje významně i vývoj vnímání, a to zejména vizuálního, jež zde dosahuje maxima. Dospívajícím roste slovní zásoba, složitost větné stavby i celková výrazová schopnost. Jedinec v tomto období je schopen se účinněji učit na základě logických souvislostí, naopak schopnost osvojovat si materiál, který nedává smysl a musí být pouze memorován, roste méně. Rychlý rozvoj motorických, percepčních i ostatních schopností vede k novým a hlubším zájmům – k zájmu o sport, četbu, hudbu, filmy, divadlo apod. (Langmeier & Krejčířová, 2006).

Kognitivní vývoj

Hájek, Hofbauer a Pávková (2011) ve své knize uvádějí, že se v tomto období dítěti zdokonaluje vědomí – je uvědomělejší. K velkému pokroku dochází při orientaci v prostoru, ve zlepšení vnímání času a v udržení pozornosti. Dospívající dítě má větší schopnost soustředění, větší stálost a je schopno pohotověji rozdělovat a přenášet pozornost. Mechanická paměť dosahuje svého vrcholu. K velmi výrazným změnám dochází také při rozvoji myšlení. Ty se projevují zejména ve větší schopnosti abstrakce a zobecňování. Stoupá zde význam fantazie.

Dospívající děti se svými intelektovými schopnostmi blíží maximálnímu výkonu a často v tomto směru převyšují starší lidi, zejména pokud jde o tvořivé myšlení. Na druhou stranu jeho myšlení bývá ovlivněno obvykle absencí zkušeností, jeho ukvapeností a zbrklostí či přehnanou radikálností jeho soudů. Dospívající dítě je schopno velkého počtu myšlenkových kombinací, z nichž mnohé se ve skutečnosti ani nevyskytnou (Langmeier & Krejčířová, 2006).

Socializační a emoční vývoj

Hlavní vývojový úkol v tomto období je určen na jedné straně osamostatňováním od základních vazeb s rodinou a na druhé straně vznikem nových sociálních vztahů a rolí na různých úrovních. Prožívání pubescenta bývá vlivem vývojových procesů změněno, obvykle je typické emoční labilitou, přecitlivělostí, častými a zdánlivě bezdůvodnými změnami nálad. V chování se projevuje neklid, tendence k impulzivitě a výbušnosti. (Vágnerová & Valentová, 1994).

3 CÍL PRÁCE

3.1 Hlavní cíl

Hlavním cílem práce bylo připravit metodiku, organizaci a obsahovou náplň stanového tábora, podle které by bylo vhodné uspořádat tábor pro děti v letních měsících.

3.2 Dílčí cíle

- Popsat metodiku organizace celého tábora na případové studii
- Připravit etapovou hru
- Realizovat etapovou hru na letním stanovém táboře pro děti
- Realizovat letní stanový tábor pro děti

4 METODIKA

4.1 Analýza odborné literatury

Při tvorbě práce byly shromažďovány poznatky z odborné literatury. Ta byla čerpána z publikací v knihovnách Univerzity Palackého v Olomouci (<https://www.knihovna.upol.cz/>) a také z Národní knihovny České republiky formou aplikace Kramerius (<http://kramerius.nkp.cz/>). Při vyhledávání byly používány termíny jako zážitková pedagogika, pedagogika volného času, vývojové skupiny dětí, etapová hra apod.

4.2 Specifikace tábora

Skautský tábor 9. oddílu Jeseník trvá 14 dní a má svůj historicky tradiční ráz. Táboří se v typických skautských podsadových stanech (Obrázek 1.) Kuchyň je buď vybudována ze dřeva až na místě či je schovaná v postavených starších vojenských hangárech. Oddíl nemá své stálé tábořiště, a tak každý rok táboří na jiném místě.

Táboří se obvykle v domovském okrese. K táboření je ideální relativně rovná louka poblíž lesa. Rozhodujícími požadavky pro výběr tábořiště je však blízkost pitné vody a dobrý stav přístupové cesty. To nabízí poměrně velkou možnost výběru, a tak již oddíl navštívil nejrůznější zákoutí okresu. V popisovaném roce 2020 oddíl tábořil na louce nad obcí Skorošice u výškového bodu Vršek (GPS souřadnice: 50.2862692N, 17.0550475E).



Obrázek 1. Skautské tábořiště Jesenícké devítky u Skorošic v roce 2020

Oddíl je čistě chlapecký a tábora se účastní obvykle kolem 30 dětí ve věku od 7 do 15 let. O chod tábora se stará kolem 10 vedoucích ve věku 15 až 26 let. Mimo ně je přítomný také způsobilý kuchař, který se stará o zásobování tábora a chod kuchyně.

4.3 Tvorba programové náplně tábora

Veškeré části programu jsou tvořeny vedoucími oddílu pro potřeby tábora daný rok. Při jeho tvorbě instruktoři vychází obvykle ze zkušeností z minulých let, inspirují se v oddílových knihách a kronikách či hrami v online databázi Hranostaj (<https://www.hranostaj.cz/>).

Kompletní celotáborová hra je taktéž každoročně připravována pro potřeby daného roku. Vedoucí při tvorbě celotáborové hry berou vždy v potaz zejména počet účastníku, věkové rozložení účastníků, místo tábora atd.

Na tvorbě programu se podílí všichni vedoucí oddílu, a to v průběhu celého roku. Vzhledem k tomu, že oddíl tábory organizuje takovýmto způsobem již více než 10 let, má již jisté zaběhlé mechanismy tvorby programové náplně tábora.

První porady na téma tábor se vedou již na začátku kalendářního roku. Vzhledem k tomu, že mnoho z vedoucích studuje mimo Jeseník, běžně porady probíhají online. Zde přidáváme osvědčené časové rozvržení porad:

1. Porada (prosinec/leden)

Řeší se zde místo tábořiště, personální zajištění tábora (časové možnosti vedoucích) a vyzvou se družinové vedoucí, aby na pravidelných schůzkách nashromáždili tipy dětí na téma celotáborové hry.

2. Porada (únor/březen)

Hlavní náplní porady je rozdělení povinností mezi instruktory. Jednotlivé povinnosti mají na starost obvykle 2 lidé, kteří si je poté již řeší samostatně. Nutně to neznamená, že je musejí vykonávat sami, ale ručí za jejich plnění. Mezi tyto povinnosti patří:

a) Patroni celotáborové hry – Organizují porady na téma tvorby celotáborové hry a rozdávají zde úkoly týkající se etapové hry.

b) Garanti družinových programů – Ručí za tvorbu družinových programů pro jednotlivé věkové kategorie účastníků. My rozlišujeme vlčata (přibližně 7-11 let), skauty (přibližně 12-15 let) a rovery (přibližně od 15 let).

c) Správci technického nářadí – Ručí za dostatek nářadí na táboře (lopat, rýčů, seker, pil apod.) a jejich důslednou evidenci a stav v průběhu tábora.

d) *Papírníci* – Mají na starost zajištění všech právních povolení. Tuto povinnost má na starost obvykle hlavní vedoucí tábora a jeho zástupce.

e) *Výletníci* – Plánují cestu na místo tábora v den odjezdu. Dále se před táborem seznámí s okolím tábora a mají připraveno několik výletů do okolí tábora s nejrůznějšími zajímavostmi.

f) *Garanti lesních her* – Ručí za přípravu a realizaci lesních her. (Tyto hry nejsou součástí etapových her a obvykle je hrají všichni členové tábora včetně vedoucích.)

g) *Zdravotník* – Tuto funkci má na starost kvalifikovaný vedoucí.

h) *Hospodář* – Zajišťuje hospodaření s financemi tábora a po táboře předává střediskové účetní přesné vyúčtování.

Další porady

Organizace těchto porad je již v režii garantů jednotlivých povinností. Je však vhodné, aby hlavní vedoucí tábora dohlížel na postup jejich plnění tak, aby se předešlo nechtěným zmatkům a nedorozuměním.

4.3.1 Chronologie tvorby celotáborové hry

S tvorbou celotáborové hry je třeba začít zavčas. Nám se osvědčil tento model:

- Únor – Vymyšlené a rozhodnuté téma hry
- Březen – Rozhodnutý systém fungování hry (strategická část)
- Duben – Rozdělení etap mezi jednotlivé vedoucí
- Květen – Příprava materiálního zajištění (tisk map, šifer, pomůcek, příprava kostýmů a rekvizit apod.)
- Červen – Kontrola vykonané práce a sestavení finálního pořadí jednotlivých etapových her.

5 VÝSLEDKY

V následující části práce budou detailněji rozebrány některé z klíčových programů celého tábora a podrobně interpretována etapová hra. Je zde uvedena její podrobná struktura, vysvětlena strategická část i popsány jednotlivé etapy.

5.1 Organizace tábora skautského oddílu Jesenická devítka

5.1.1 Příchod na tábořiště a první táborový den

První den je naprosto klíčovým dnem celého tábora. Pro dítě, které je na táboře nováčkem, se mnoho věcí mění. Proto je nutné na začátku každého tábora dětem udělat exkurzi kolem tábořiště. Je třeba představit všechny vedoucí a dospělé, kteří se budou v táboře pohybovat, seznámit děti s pravidly tábora (s táborovým řádem), projít s nimi okolí tábora, upozornit na možná nebezpečí a poučit je, co dělat v případě, kdy se stane něco neočekávaného.

Jelikož se jedná o tábor skautský, je běžné, že součástí programů je i vykonávání nutné práce. Nejcitelněji tyto práce přicházejí na řadu právě první den, kdy na tábořišti prakticky ještě nic není. Je potřeba postavit stany a hangár, připravit umývárnu, vykopat a postavit latrínu, vztyčit stožár, nanosit a naštípat dříví apod. Vhodné je instruktory rozdělit do pracovních týmů, přiřadit k nim několik dětí a určit jim práci, za kterou budou zodpovědní. Doporučuji se zprvu zaměřit na ty nejdůležitější stavby, které účastníky ochrání při případném nepříznivém počasí.

Pro dobrou pracovní morálku je práci vhodné prokládat hrami, a to nejlépe seznamovacími. Pro pocit jednoty a sounáležitosti všech účastníků tábora doporučuji do všech her zapojovat i instruktory. Zde uvádím tři námi osvědčené seznamovací hry.

Kdo to je?

Všechny děti i vedoucí rozdělíme do dvou skupin. Dva instruktoři nehrají a budou držet plachtu mezi týmy. Každá skupina se rozmístí na jednu stranu za plachtu tak, aby se skupinky vzájemně vůbec neviděly. Každá skupinka si v tichosti vybere jednoho hráče a tento hráč si sedne těsně k plachtě. Až jsou oba vybraní hráči na svých místech, vedoucí, kteří drží deku, ji pustí na zem a vybraní hráči mají za úkol co nejrychleji říct jméno toho, kdo sedí naproti nim. Komu se to podaří rychleji, získává bod. Ostatní členové nesmějí radit. Takto se může hrát několik kol. Doporučujeme hru zpestřit volením různých

zajímavých poloh či výrazů obličejů pro zmatení soupeře. Vyhrává tým s největším počtem bodů.

Nikdo o mě neví, že...

Hráči se posadí do kruhu a každý dostane pět kamínek. Vybraný začínající hráč pronese nějaké tvrzení o sobě, které vždy začíná slovy „Nikdo o mně neví, že...“ (např. „nesnáším houby.“) Toto tvrzení může či nemusí být pravdivé. Úkolem ostatních hráčů je si rozmyslet, zdali tvrzení věří či nikoli. Po čase na rozmyšlenou všichni najednou ukážou palec vzhůru (ano věřím tvrzení) či palec dolů (ne nevěřím tvrzení). Vybraný hráč poté popravdě sdělí, jaká je skutečnost. Hráči, kteří tipovali správně, neztrácejí kamínek. Zbylí hráči, kteří hlasovali špatně jeden ztrácejí. Pokud některý hráč ztratí všechny kamínky, vypadává a hru může tedy už jen sledovat. Vyhrává ten hráč, který zůstane v kruhu poslední.

Mám rád všechny, ale nejvíce ty, kdo...

Hráči sedí v kruhu na židlích, kterých je o jednu méně, než je hráčů. Jeden hráč stojí uprostřed kruhu a říká: „Mám rád všechny, ale nejvíce ty, kdo...“ a přidá jakoukoliv vlastnost, věc či skutečnost, kterou má i on sám (např. „mají bratra“). Již řečené skutečnosti se nesmějí opakovat. Všichni hráči, kteří uvedenou vlastnost, věc či skutečnost sdílí, si musí v tom okamžiku navzájem vyměnit místa na židlích. Jakmile si začnou měnit místa, hráč uprostřed se snaží zabrat si jednu židli pro sebe. Na koho nezbude místo na židli nebo kdo se zapomene vyměnit, přechází doprostřed kruhu a hra takto pokračuje dále. Doporučujeme na začátku hry stanovit vedoucího hry, který má právo vetovat příliš obecné vlastnosti typu „má na hlavě vlasy“ apod. Při hře s menšími dětmi doporučujeme zaměnit úvodní frázi za „místa si vymění všichni ti, kdo...“, která je pro menší děti pochopitelnější.

5.1.2 Průběh tábora

Po prvním náročném dni se tempo tábora uklidňuje a na řadu přichází řád, takzvaný harmonogram táborového dne (uvedeno v příloze). Děti si na něj poměrně jednoduše zvykají a na konci tábora si v podstatě ani neuvědomují, že se jím řídí. Na několika posledních táborech se nám osvědčila funkce vedoucího dne.

Vedoucí dne

- Má na starosti celý denní režim tábor od budíčku po večerku.
- Kontroluje časový harmonogram dne a dbá na jeho přesné plnění tak, aby nevznikaly časové ztráty či prodlevy.
- Celý den chodí ve skautském kroji (či tričku se šátkem) a píšťalkou signalizuje program.
- Vede ranní i večerní nástup, kontroluje úklid stanů a rozděljuje hlídky a službu do kuchyně.
- Vybírá dopisy od dětí a zároveň rozdává poštu příchozí.
- Vítá návštěvy tábora a reprezentuje tábor.
- Jako bonus má právo jako jediný ochutnávat jídlo ještě před jeho vydáváním.

Dalším osvědčeným prvkem jsou signály. Námi hojně využívaný signál je hvízd skautské píšťalky. Píšťalkou odpískáme vždy první písmeno názvu daného programu a poté jeho název hlasitě zvoláme. Například tedy pro svolání dětí na rozcvičku vedoucí dne zapíská jednou krátce, poté jednou dlouze, a nakonec ještě jednou krátce (jelikož pomocné slovo pro R je v Morseově abecedě slovo ra-rá-šek (/.-./)) a nahlas zvolá „rozcvička“. Děti si na tyto signály velmi jednoduše zvykají a hvízd píšťalky jde slyšet v celém táboře i v jeho blízkém okolí.

Mezi naše pravidelně opakující se programy v harmonogramu dne patří:

Budíček

Budíček máme obvykle v 7:30. Budíček píská vedoucí dne a poté obchází stany a ujišťuje se, že všechny děti jsou vzhůru. V případě, že v noci proběhla noční hra, budíček posunujeme tak, aby bylo dodrženo minimum devíti hodin spánku.

Rozcvička

Rozcvička začíná v 7:35. Pro rozcvičky obvykle využíváme dělení dětí do skupin dle věku. Důležité je dohlédnout na to, aby děti měly vhodné oblečení a obuv. Nechat dítě jít na rozcvičku v pyžamu, holínkách či v nazouvácích je nepřipustné. Rozcvičky se obvykle skládají z rušné části, části protahovací a mobilizační, a nakonec z pohybové hry. Zde uvádím příklad modelové rozcvičky:

- Rušná část

Hlavním cílem této části je děti zahřát a rozpohybovat. Nejlepší zkušenosti máme s vytvářením slalomových a opičích drah, kdy jeden vedoucí vymýšlí trasu a děti běží za ním a cviky opakují. Lze využívat různé formy běhu (slalom, pozadu, cval stranou apod.), poskoků, přeskoků přes překážky atd. Bohatě stačí, když tato část bude trvat 3-5 minut.

- Protahovací a mobilizační část

Naprosto zásadní je zde ukázka cviků a jejich správné předvedení. Každé dítě musí na instruktora, který cviky předvádí perfektně vidět. Dobré je, když předvádějící instruktor má k ruce ještě dalšího instruktora, který děti sleduje a upozorňuje je na chyby v provedení a stále připomíná správné dýchání. Jelikož se děti celý den pohybují v nerovném terénu je důležité mobilizovat zejména kotníky a kolena. Zajímavým zpestřením může být například cvičení ve dvojicích.

- Pohybová hra

V této části se snažíme zvýšit tepovou frekvenci. Mezi oblíbené hry patří Buldoci (Na začátku jsou jeden nebo dva buldoci, kteří se snaží chytat ovečky. Ovečku buldoci ukořistí tak, že ji na tři sekundy zvednou do vzduchu. Ukořistěná ovečka se stává buldokem.) další častá hra jsou demonstranti (Zde se děti rozdělí do dvou silově stejně zdatných týmů na demonstranty a policisty. Demonstranti na zemi vytvoří spleť těl, tak aby dohromady tvořili co nejpevnější celek. Úkolem policistů je v co nejkratším čase demonstranty od sebe odtrhnout, a to samozřejmě za použití přiměřených prostředků.).

Hygiena a úklid stanů

V tomto programu mají děti čas na to provést ranní hygienu a připravit se na kontrolu stanů. Když je to možné, děti motivujeme navíc i k jemnému otužování.

Snídaně, oběd a večeře

Při společných jídlech platí, že začínáme všichni jíst až v momentě, kdy dostane jídlo úplně ten poslední ve frontě. Jídlo je dobré zahajovat nějakým společným rituálem, jakým může být například nějaké zvolání či pokřik. Při těchto společných jídlech obvykle jeden z instruktorů čte knihu, která je spojená s tématem celotáborové hry. Po jídle si všechny děti po sobě umívají své ešusy, misky a příbory.

Příprava na nástup a hodnocení stanů

Po snídani se děti automaticky převlékají do skautských krojů a uklízí poslední místa svého podsadového stanu. Vedoucí dne obchází jednotlivé stany a hodnotí jejich úklid a čistotu. Vhodné je zde obzvláště malé děti nabádat k pravidelnému převlékání a třídění špinavého prádla do oddělených pytlů a k okamžitému sušení mokrých kusů oblečení či bot. Upozorňujeme, že kontrola stanů je věcí soukromou, a proto by hodnotící měl být spíše v roli moudrého rádce. V žádném případě není přijatelné, aby se na hodnocení podíleli i ostatní účastníci tábora. Využíváme zde spíše pozitivní motivaci formou soutěže, která se vyhodnotí na konci tábora před rodiči.

Ranní a večerní nástup

Každý nástup má svůj pevný řád. Ten se řídí přesnými povely, kterými podléhají všichni táborníci. Průběh nástupu a jeho povely je vhodné s dětmi probrat a rozebrat s nimi jejich význam. Při skautských nástupech se manipuluje s jedním ze státních symbolů – se státní vlajkou. Při vztyčování státní vlajky se vlajka zdraví skautským pozdravem a zpívá se první sloka skautské hymny. Při večerním svěšování se zpívá sloka druhá. Vždy jsou všichni skauti v pozoru. Neodmyslitelnou součástí nástupu je informování účastníků o denním programu.

Denní programy

Hlavními částmi každého dne je pět programových bloků – dva dopolední, dva odpolední a jeden večerní. V těchto blocích se odehrává téměř veškerý program. Obvykle všechnen program těchto bloků je připravený již před táborem, na poradách se jen volí jeho výsledná skladba. Ta závisí na mnoha vnějších faktorech, jakými mohou být například počasí, aktuální počet instruktorů, aktuální fyzická či psychická únava účastníků apod.

Dobrovolný program

Na každém táboře navíc děti mají možnost plnit mnoho skautských výzev, vlčků, odborek nebo se připravovat na svůj slavný skautský slib. To vše se ale obvykle děje na bázi dobrovolnosti a ve volném čase, kterým je například odpolední či večerní klid. Na našich táborech nikoho k plnění nenutíme, pouze o těchto jednotlivých výzvách mluvíme a snažíme se být dětem v tomto ohledu po ruce.

Noční hlídky a služby do kuchyně

Neodmyslitelnou součástí skautského tábora jsou noční hlídky. Hlídky rozdělují vedoucí dne vždy večer před spaním. Hlídky má za úkol nejen hlídat tábor před nezvanými návštěvníky, ale také doprovází mladší táborníky na záchod během noci. Mladší děti hlídají vždy po dvou a většinou s někým starším, který jim tak může předat své zkušenosti. V táboře vždy vytvoříme základní stanoviště hlídky, kde je po celou noc světlo. Také zde je hlídačův deník, kde mohou hlídající libovolně zapisovat své pocity, obavy či si třeba krátit chvíli vymýšlením básniček. Opět pro sounáležitost a přátelské vztahy je nutné, aby se do hlídek zapojovali všichni, a to včetně instruktorů.

Další povinností je služba do kuchyně. Ta se skládá vždy ze tří nebo čtyř dětí a jednoho vedoucího. Služba pomáhá kuchaři s přípravou jídel a chodem kuchyně. Obvyklými činnostmi je například transport barelů s pitnou vodou, umývání hrnců po jídlech či udržování pořádku v kuchyni a jídelně.

Při obou těchto činnostech je dobré mít přehled, kdo kolikrát již danou službu měl, protože zejména na konci tábora bývá s rozdělováním těchto služeb větší a větší problém.

Všechny tyto programy lze samozřejmě variabilně upravovat podle potřeb instruktorů. Typickými aktivitami, které každoročně na táborech uskutečňujeme jsou ještě například několikadenní výpravy družin do okolí, výpravy za dobrovolnickou činností či na bazény, do muzeí apod.

5.2 Celotáborová etapová hra

Jádrem každého tábora je celotáborová etapová hra. Námětem k této etapové hře byly známé indiánské příběhy Karla Maye.

5.2.1 Cíle etapové hry

Etapová hra měla tyto cíle:

- Účastníci týmově spolupracují a umějí mezi sebou komunikovat
- Účastníci si prohloubí vztah k přírodě a životnímu prostředí
- Účastníci mezi sebou naváží nová přátelství
- Účastníci se naučí novým dovednostem
- Účastníci zlepšují svou fyzickou kondici

5.2.2 Děj

Děj etapové hry byl inspirován prvním dílem dobrodružného románu *Vinnetou* autora Karla Maye. Jelikož je kniha chytlavá a napínavá, tak jsme ji dětem i pravidelně četli.

Náš příběh se odehrával v apačské indiánské vesnici kdesi na prérii. Náčelníkem Apačů byl starý, moudrý a velký náčelník Inčučuna. Inčučuna si byl vědom, že brzy bude muset vybrat jednoho ze svých tří synů, který se stane jeho nástupcem. Tím se mohl stát ale pouze ten nejschopnější. Proto Inčučuna vybral každému ze svých synů skupinu těch nejlepších bojovníků, a vytvořil tak tři kmeny. Tyto kmeny měly za úkol přesvědčit velkého náčelníka rozšiřováním svého území, že právě ony jsou těmi nejsilnějšími, nejvhodnějšími a nejmocnějšími.

Poslední den (před závěrečnou etapou) však přišel dějový zvrat. Indiánská vesnice byla přepadena zlou Santerovou hamižnou bandou, která se snažila ukořistit násilím zlato indiánů. Kmeny se tak musely spojit a bránit svůj lid. Velký náčelník byl však při přepadení postřelen Santerem a jeho život pomalu vyhasínal. Apačům se podařilo, za pomoci ostatních indiánských kmenů a také jejich spravedlivého a čestného bělošského přítele Old Shatterhanda a jeho kumpánů, své území uhájít a zajmout největšího padoucha Santera. Moudrý Inčučuna na sklonku svého života chce ukončit vleklé války mezi bělochy a indiány, a tak Santerovi odpouští a tím jej zachraňuje od dlouhého a krutého utrpení u mučednického kůlu. Zajatého Santera předává do rukou Old Shatterhanda, aby jej dovedl před bělošský soud. Tím vznikne mezi bělochy a indiány dlouhé a pevné přátelství. Inčučuna umírá a vedením Apačů je zvolen kmen, kterému se podařilo vybudovat největší impérium.

5.2.3 Organizace celotáborové hry

Účastníci byli rozděleni do třech indiánských kmenů. Nejstarší účastník v každém kmenu byl jmenován jeho náčelníkem a měl zodpovědné postavení. Byl totiž jediným z kmene, s kým se instruktoři ve svých hraných rolích bavili a měl tedy hlavní slovo. Cílem každého kmene bylo stát se nejmocnějším indiánským kmenem a převzít tak moc nad kmeny ostatními. Moc kmene představovaly valouny zlata.

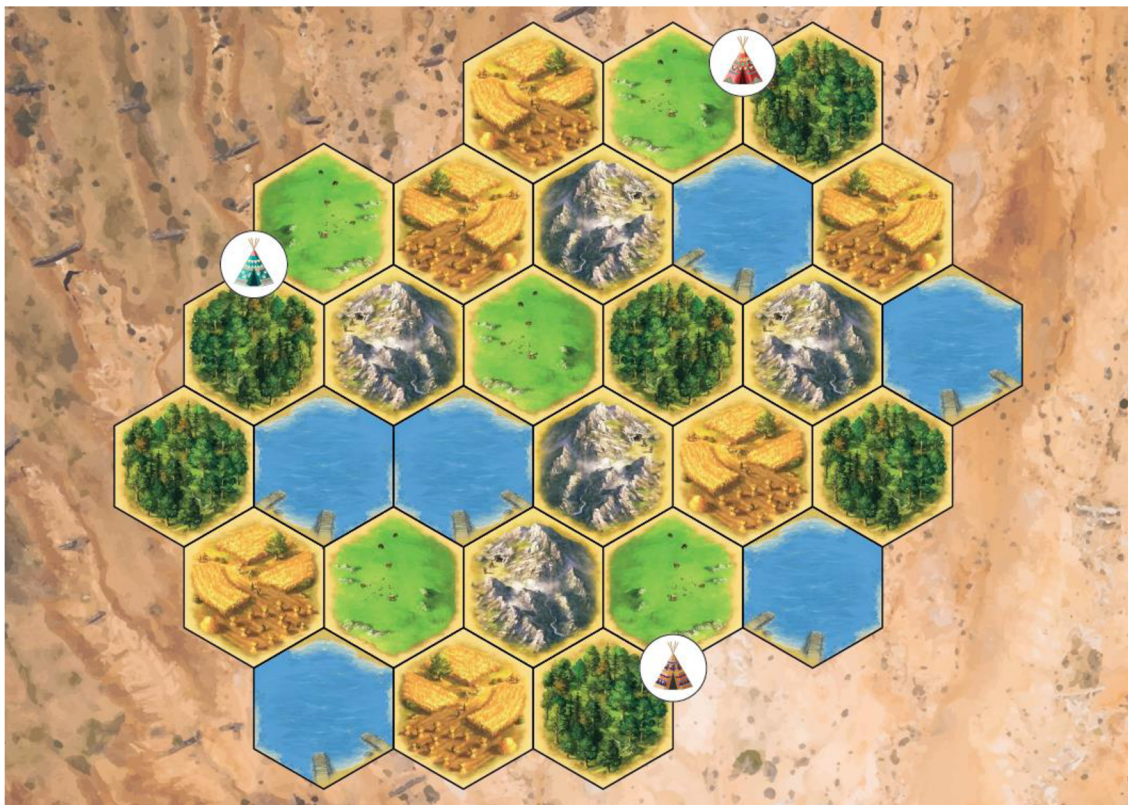
Etapy

V průběhu celého tábora mezi sebou kmeny soupeřily v etapách. Ty většinou probíhaly formou nepřímé soutěže. Podle výsledku etapy si kmeny mohly vybrat mezi surovinami, které chtějí obdržet.

Každá etapa začínala sehranou scénkou, která účastníky uvedla do děje. Pro svolávání dětí na scénku byla využita nacvičená melodie hraná indiány na bubny.

Strategická část celotáborové hry

Strategická část byla inspirována známou deskovou hrou Osadníci z Katanu. Pro naše potřeby jsme vytvořili herní mapu (Obrázek 2), která byla po celou dobu trvání tábora na viditelném místě.



Obrázek 2. Herní mapa pro strategickou část etapové hry inspirovaná deskovou hrou Osadníci z Katanu

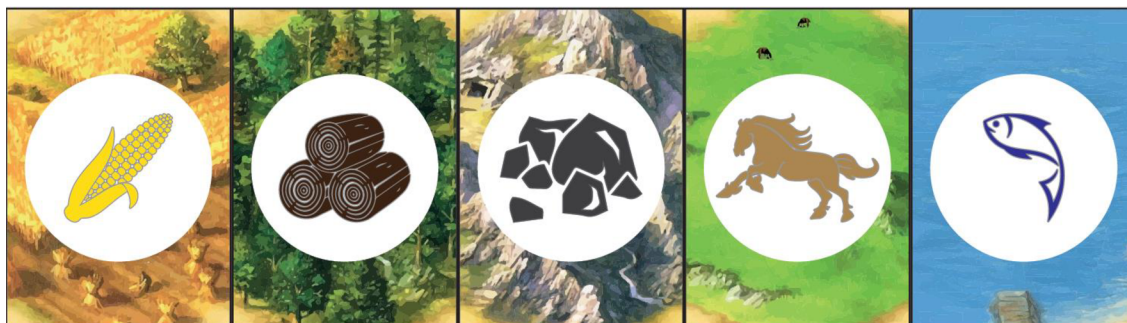
Na herní mapě se nacházela naleziště dřeva, ryb, kukuřice, kamení a koní. První den si podle pořadí v první etapě kmeny vybraly svou počáteční pozici, kde měli i svoje první týpí a zadarmo si k němu mohly vybudovat jednu cestu libovolným směrem. V následujících dnech v dražbě kmeny mohly budovat za získané kartičky surovin (Obrázek 3) další cesty, týpí, osady nebo kupovat akční karty. Cesty samy o sobě

neprodukovaly nic, avšak byly důležité pro expanzi do okolí. Bez přistavěné cesty nebylo možné začít na místě stavět týpí, přičemž mezi každými dvěma musely být nejméně dvě cesty. Týpí každý den kmenu generovalo jednu surovinu ze všech nalezišť v jeho okolí. Další jejich možností bylo rozšíření již postaveného týpí na osadu. Osada generovala každý den místo původní jedné suroviny z naleziště hned dvě. V neposlední řadě zde byly akční karty. Ty si kmeny vybíraly náhodně a pokaždé z nich plynul větší či menší bonus.

Tabulka 1. Ceny staveb a akčních karet v etapové hře

Ceny staveb a akčních karet	
Co?	Za kolik?
Cesta	2x dřevo, 2x ryba
Týpí	2x kukuřice, 2x dřevo, 2x ryba, 2x kůň
Osada	6x kukuřice, 4x kameny
Akční karta	2x kůň, 2x kukuřice, 2x kámen

Postavené cesty neměly žádnou výslednou hodnotu, týpí mělo hodnotu jednoho valounu zlata a osada měla hodnotu dvou valounů. Tyto hodnoty valounů zlata se na konci hry sečetly a kmen s největším počtem valounů vyhrál.



Obrázek 3. Vzorová podoba kartiček základních surovin (kukuřice, dřeva, kamene, koní a ryb)

Strategická část probíhala večer v programu zvaném dražba. Tu vedli dva převlečení instruktoři, kteří představovali nekompromisní bělochy, kteří chtěli na obchodu s indiány zbohatnou. Dražba měla tři fáze:

- Fáze rozdělování surovin

Nejprve si kmeny vybraly, jaké suroviny chtějí jako zisk z etapy. Počet takovýchto surovin se odvíjel dle pořadí v denní etapě. Vítězný kmen si mohl

vybrat 3 libovolné suroviny, druhý v pořadí si mohl vybrat dvě libovolné suroviny a poslední tým měl nárok na jednu libovolnou surovinu. Poté kmeny automaticky dostaly suroviny, které jim generovaly jejich týpí či osady (pokud o některou ovšem nepřišly při katastrofě).

- **Fáze obchodování**

Dále kmeny měly možnost mezi sebou obchodovat. Tento obchod neměl žádná pravidla a trh se tedy volně řídil zákonem nabídky a poptávky. Pokud se kmeny nedohodly, ale přesto chtěly obchodovat, mohly využít obchodu s přítomnými bělochy. Tento obchod byl ale s přírážkou (4 libovolné suroviny za jednu zvolenou). Pohybování s kurzem této přírážky se dá hra v průběhu dní částečně regulovat.

- **Fáze stavby**

Po uzavření fáze obchodování se přešlo do poslední fáze – stavba. Zde mohly kmeny rozšiřovat své území stavbou cest, týpí či osad. Pokud se kmen rozhodl pro tento krok, musel zaplatit bělochům cenu za stavbu a ihned poté byla na mapku umístěna daná stavba. Pořadí, ve kterém jednotlivé kmeny mohly stavět se pravidelně měnilo.

Pokud je to možné, roli bělochů by měli hrát každý den ti stejní instruktoři. Ti by navíc měli být schopni zábavnými průpovídkami, pošťuchováními či třeba dramatickým projevem udržet děti ve střehu a motivovat je k obchodování či stavbě.

Přírodní katastrofy

Mimo etapy byly každý den také přírodní katastrofy. Ty postihovaly jednotlivé naleziště surovin a znemožnily po celý den jejich těžbu. To znamenalo že kmeny, které profitovaly z postiženého naleziště z něho ve fázi rozdělování surovin, neobdrží žádnou surovinu. Kmeny, kterých se katastrofa dotýkala, však mohly s jejími následky bojovat a pokusit se tak zachránit si své ohrožené suroviny. Jednalo se o krátké a jednoduché týmové hry, pro které byl vyhrazen speciální program po odpoledním klidu.

Katastrofa byla náhodně vylosována každý den na ranním nástupu indiánským šamanem a mohlo se tedy stát, že vylosovaná katastrofa nepostihla žádný, či jen některý z kmenů.

Akční karty

Kdykoli během fáze nakupování si mohl kmen koupit akční kartu. Co akční karty nabízejí nikdo nevěděl. Obecně však nabízely nějaký menší či větší bonus. Po koupi se tyto karty nemusely nikomu ukazovat a kmeny je mohly využít kdykoliv chtěly. Mezi naše akční karty patřily tyto:

- Vidění budoucnosti – Vyvarujte se jakékoli katastrofě
- Moc – Získáváte jeden valoun zlata.
- Pomoc v nouzi – Vyberte si pět libovolných surovin.
- Pokrok – Při jakékoli stavbě můžete vynechat jeden typ suroviny.
- Nová síla – Můžete zadarmo postavit jednu cestu

5.2.4 Role

V etapové hře je třeba instruktory obsadit několik hraných postav. Pokud je to možné, danou postavu by po celou dobu tábora měl hrát ten stejný instruktor. Čím lepší a propracovanější rekvizity se vám podaří sehnat, tím se vám lépe podaří účastníky do děje vtáhnout (Obrázek 4). Klíčové jsou tyto postavy:

- Velký náčelník Inčučuna – typický kožený indiánský střapatý oblek, jedinečné barvení na obličej, náčelnická čelenka, válečná sekera.
- Šaman – typický kožený indiánský střapatý oblek, kožešiny, plastika (zvířecí) lebky, hůl.
- Dva bělošští obchodníci – sako, košile, kožené boty, kovbojský klobouk, revolver, šátek kolem krku, dřívko na žvýkání do pusy, nalepovací knír.
- Kovbojové – košile, revolvery, kožené boty, kovbojské klobouky.
- Indiáni – do půl těla nazí, bosí, indiánské kalhoty, čelenky s pery, barvy na obličej, luky, šípy, tomahawky.

Mezi další vhodné rekvizity patří: indiánská dýmka (míru), indiánské bubny, dýmovnice, barevná pera, náhrdelníky, náramky apod.



Obrázek 4. Příklad vhodných indiánských kostýmů

Pro správné zvládnutí rolí je třeba, aby se instruktoři předem seznámili s knižní předlohou. Ve scénkách doporučujeme využívat indiánských bubnů, vymyslet si chytlavá či vtipná indiánská jména, kterými se při scénkách budete oslovovat (Zbrklý Šíp, Tašunka, Nevrlý Bizon, Hou Hou apod.) a používat indiánského a bělošského nářečí (bledá/rudá tvář, železný oř, černé zlato, ohnivá voda, howgh, prašivý kojot, kolt apod.)

5.2.5 Výzvy

Další věci, které podbarvovaly táborovou hru byly indiánské výzvy. Jejich plnění bylo dobrovolné a nepřinášelo žádný zisk do etapové hry. Děti je neplnily v kmenu, ale pouze jako jednotlivci. Na začátku tábora dostal každý účastník prázdný vlasec na korálky. Za každou splněnou výzvu si dítě mohlo vybrat libovolný korálek z truhly velkého náčelníka Inčučuny a postupně si tak vytvořit svůj vlastní a pestrý indiánský náhrdelník. Tento náhrdelník se v průběhu tábora stal chloubou a symbolem houževnatosti.

Možnost plnění výzev probíhalo během programu i mimo něj (dle potřeb) a každou výzvu mohl účastník splnit pouze jednou. Zaměření konkrétních výzev lze volit podle potřeb či zaměření tábora. Zde jsou konkrétní tipy:

Přemoz lenost

Vstanu 30 minut před budíčkem a vyběhnu za svítání s instruktorem nad tábor.

Hvězdář

Dokážu ukázat a pojmenovat několik souhvězdí na noční obloze. Počet požadovaných souhvězdí měníme v závislosti na věku.

Přesný

Z celkem pěti pokusů se alespoň třikrát trefím do terče. Vzdálenost od terče se mění opět v závislosti na věku.

Skromný

Jeden den si v táborovém jídelníčku vyberu jedno jídlo, které mi nejvíce chutná a nebudu jej jíst.

Mistr uzlů

Naučím se a předvedu několik základních uzlů. Počet požadovaných uzlů měníme v závislosti na věku.

Vytříbený čich

Se zavázanýma očima čichem rozpoznám minimálně pět z osmi vůní.

Nenápadný a rychlý

Během dne se nepozorovaně přiblížím k oddílové vlajce uprostřed tábořiště a uteču s ní na určené místo bez toho, aniž by se mě někdo dotknul.

Vzpomínky

Během jedné minuty si zapamatuji alespoň patnáct z dvaceti ukázaných předmětů, které si poté dokážu zapsat.

Ohnivec

Pod dohledem instruktorů rozdělám oheň bez použití papíru a za pomoci pár sirek. Maximální počet použitých sirek volíme v závislosti na věku.

5.2.6 Jednotlivé přírodní katastrofy

Každé naleziště jedné ze surovin (dřevo, ryba, kukuřice, kamení a koní) může ohrozit nějaká katastrofa.

- *Sucho*

Ohrožená surovina: Kukuřice

Příběh: *Již týdny nepršelo. Ani apačský mocný šaman si již neví rady, jakým rituálem by mohl déšť přivolat. Naše úroda skomírá. Musíme přece naše pole nějak zavlažit. Nabízí se jediná možnost. Nedaleko v horách je studánka, musíme se tam vydat, je to naše poslední naděje.*

Příprava: Do barelu s kohoutkem napustíme vodu a zajistíme lavor či kýbl a jeden malinký hrneček.

Zadání: Pokud kmen chce zachránit svoji úrodu kukuřice, musí pole zavlažit. Proto se vydá ke studánce. Tu představuje barel plný vody s kohoutkem. Po zahájení hry pustíme kohoutkem vodu. Kmen stojí v tábořišti v řadě a po jednom běhá ke studánce s hrnečkem. Úkolem je naplnit lavor či kýbl po nějakou hranici, než studánka vyschne (v barelu dojde voda). Pokud se to kmenu podaří, zavlaží si své pole s kukuřicí a zažehnají katastrofu.

- *Zlý duch Moro – Moro*

Ohrožená surovina: Dřevo

Příběh: *Všechny lesy v okolí zamořil zlý duch Moro – Moro. Moro – Moro je neúprosný, nic nikomu nedá zadarmo a vše v lese si poctivě hlídá. Kdo se s duchem potká, ten okamžitě oslepne. Troufnete si i přesto vkročit do tajemného lesa?*

Příprava: V lese vytvoříme z různě vedených provázků malé bludiště

Zadání: Pokud se kmen pokusí těžít v lese i přes toto ohrožení, okamžitě polovina z nich oslepne (tzn. každému druhému zavažte oči). Cílem ostatních z kmene je hlasově navigovat slepé členy tak, aby se dostali z jedné strany bludiště na druhou, a to bez doteků provázků. Každý jeden dotek provázku zvyšuje hluk v lese a přivolává zlého ducha. Kmenu se podaří předčít zlého ducha a překonat katastrofu, právě když po projití všech slepých členů kmene skrz bludiště je celkový počet doteků menší než počet všech členů v daném kmene.

- *Zatopený kamenolom*

Ohrožená surovina: Kámen

Příběh: *Přišla hrozivá bouře. Blesky křížovaly oblohu a hromy otřásaly celou krajinou. Zdálo se, že přichází konec světa. Když už i ti neodvážnější ztráceli poslední špetky naděje, začala se však bouře trhat. Je pryč! Indiáni tancují radostí a vítají tak hřejivé paprsky Slunce. Dočasnou radost však kazí zjištění, že indiánský kamenolom je zatopený. Co teď?*

Příprava: Do potoka poblíž tábora rozmístíme obarvené kamínky.

Zadání: Pokud se kmen pokusí vytěžit nějaký kámen i přes to, že kamenolom je zatopený, musejí se vydat do potoka. Zde je náhodně rozmístěných 30 modrých, 20 zelených, 15 žlutých, 10 bílých a 5 červených kamínků. Každý kamínek má svou specifickou hodnotu.

modrý – 1 bod

zelený – 2 body

žlutý – 3 body

bílý – 4 body

červený – 5 bodů

Kmen má omezený čas na těžbu kamene a plnění úkolu začíná v táboře. Po zahájení se děti co nejrychleji snaží vytěžit z potoka co nejvíce kamení. Všechno kamení musejí donést zpět do tábora a každý hráč unese na jednu otočku pouze jeden kámen. Pokud po vypršení daného času celková hodnota vytěžených kamenů přesáhne předem zadaný počet bodů, je katastrofa překonána.

- *Pastva*

Ohrožená surovina: koně

Příběh: *Chovat koně není jednoduché, povzdechl si apačský chovatel koní Snědený Lísteček. Potřebují speciální potravu a ta nám dochází. Pro to, abychom koně zachránili, musíme výše do hor, tam je pastvy určitě dostatek.*

Příprava: Nutné je, aby vedoucí instruktor měl alespoň základní znalosti v oblasti botaniky.

Zadání: Jestliže se kmen rozhodne zachránit své koně, musí se vydat pro speciální květiny. Úkolem kmenu je tedy pojmenovat nejméně 10 lučních rostlin v okolí tábora. Pokud se to týmu podaří, tak koně jsou zachráněni.

- *Otrávená voda*

Ohrožená surovina: Ryby

Příběh: *Voda v nedaleké řece náhle mění svou barvu a páchne. Zpropadené bělošské tváře začaly nedaleko nad naší vesnicí pokládat koleje pro toho jejich funičiho železného oře. Svým černým zlatem znečišťují naši vodu a zabíjejí naše ryby. Musíme tu stavbu zastavit!*

Příprava: Ve vyznačeném herním poli v lese rozmístíme papírky s obrázky pracovních nástrojů (lopat, krumpáčů, pil apod).

Zadání: Pokud kmen bude chtít zachránit své ryby, musí stavbu železnice zastavit tím, že se pokusí bělochům ukrást jejich pracovní nástroje. Několik instruktorů v převlecích rozmístíme do vyznačeného herního pole. Kmen má daný čas na to, aby z herního pole ukořistil co nejvíce bělošského nářadí. Každý hráč může na jednu otočku vzít pouze jeden nástroj. Kdo se při kradení nechá dotekem chytit, do konce hry vypadává a svému kmenu tak již nemůže pomoci. Pokud po vypršení času kmen získá předem daný počet bělošských nástrojů, běloši pak stavbu přerušují a odtáhnou pryč. Tím budou ryby zachráněny.

5.2.7 Jednotlivé etapy

První táborový den odpoledne probíhá pouze úvodní scénka, která účastníky uvádí do děje. Etapové hry tedy startují až druhého táborového dne a závěrečná etapa probíhá poslední táborový den. Na každou etapu byli účastníci svoláváni zvuky bubnů a následovala krátká scénka. Vyhlášení výsledků dané etapy probíhalo vždy na večerním nástupu.

Úvodní scénka první den

Do této scénky je vhodné zapojit i tři nejstarší účastníky tábora. Ti budou představovat tři Inčučinovy syny. Důležité je, aby si náčelník zapamatoval rozdělení kmenů.

Scénka: *Apačský kmen byl nucen opustit svá původní loviště a najít si znovu svou zaslíbenou zemi. Apači tedy za zvuku bubnů a v čele se svým velkým náčelníkem Inčučinou a jeho třemi syny, přicházejí na louku k rozestavěnému tábořišti. Uprostřed Inčučina zvedá ruku – bubny okamžitě utichají a celý konvoj se zastavuje. Velký náčelník přikyvuje a spokojeně se rozhlíží. Zvučným hlasem pronáší: „Ano, toto je to místo zaslíbené, mustangy a rybami oplývající“. Ostatní Apačové souhlasně přikyvují a*

odkládají luky, sekery a své další vybavení a sedají si na zem. Poté se náčelník otáčí ke svým třem synům a praví: „Je na čase, abyste nám ukázali, který z vás je nejvhodnější stát mým nástupcem.“ Poté náčelník každému synovi postupně přiřazuje jednotlivé účastníky. Tím vznikají tři nové týmy – kmeny.

Zde je možné nechat nově vzniklým kmenům čas na vymýšlení jejich názvu a válečného pokřiku.

Zde podrobně uvádím našich třináct uskutečněných etapových her. Jednotlivé etapy (až na závěrečnou) v průběhu tábora na sebe nijak nenavazují a je tedy možné je libovolně prohazovat. Při popisu her vycházím z kritérií uvedených v kapitole 2.4.2.

1) Náčelníkovo tajemství

Náčelníkům zdravotní stav se den ode dne zhoršuje, a tak již zapomněl, kde leží vážený apačský poklad – poklad dávných předků, který se předává z náčelníka na náčelníka. Inčučuna nechce, aby se to rozkřiklo v celém kmeni, a tak prosí vás, abyste jej co nejrychleji našli. K pokladu vedou jistá malá vodítka umístěná v začarovaném smrkovém lese. Jejich získání však ale není vůbec jednoduché.

- **Fyzická zátěž:** 5
- **Psychická zátěž:** 2
- **Čas na přípravu:** 30 minut
- **Instruktorů na přípravu:** 1
- **Čas na hru:** 60 minut
- **Instruktorů na hru:** 4
- **Počet hráčů:** 12-36 (optimum 24)
- **Věková kategorie:** 7-15 let
- **Prostředí:** smrkový les
- **Denní doba:** kdykoli přes den
- **Materiál:** barevné kamínky, provázky, nůž nebo nůžky, nápovědy, truhličku
- **Úkol:** najít ztracený poklad Apačů
- **Realizace a pravidla:**

Na ohraničeném herním poli ve smrkovém lese vyznačíme tři základny pro každý kmen. Základny by měly být ve stejné linii a relativně blízko u sebe tak, aby nebyl žádný kmen nijak zvýhodněn. Dále po lese poschováváme barevné

kamínky pěti barev – modré, zelené, žluté, bílé a červené. Každý kamínek má svou hodnotu. Modrý má hodnotu 1, zelený 2, žlutý 3, bílý 4 a červený má hodnotu 5. Kamínky po lese rozmisťujeme tak, aby nejbližší základnám byly ty nejméně hodnotné a dále od základen ty více ceněné.

Do začarovaného lesa však kmeny nemohou vstoupit jen tak. Dá se tam vjíždět pouze ve speciálních vozech. Před samotnou etapou je tedy úkolem týmů nejprve si takové vozy postavit. Na to mají ovšem pouze omezený časový limit patnácti minut. Během tohoto času si mají za úkol vyrobit co nejvíce vozů. Vůz musí mít tvar obdélníku či čtverce a musí být vytvořen ze čtyř rovných klacíků – čím bytelnější bude, tím lépe. Pro spojení klacíků může být využit pouze provázek. Do tohoto vozu se musejí vejít čtyři členové kmenu. Po vypršení daného času se i s vozy okamžitě přesunujeme k základnám v lese a zahajujeme hru (a to i v případě, že kmeny nejsou se stavbou ještě kompletně hotovy).

V této části etapy mají kmeny za úkol nasbírat co nejvíce kamíneků, za které si mohou kupovat indicie od nedaleko sedícího indiána. Tyto indicie jim pomohou najít místo, kde je poklad uschován. První indicie má hodnotu 5 a každá další je pro kmen o 5 dražší. V průběhu sbírání kamíneků tedy mohou zbylí členové, na které již nezbylo místo ve voze, luštit šifru. Výsledkem šifry je sousloví „poklad je u chaty“ a jednotlivé indicie mají na sobě vždy písmenko a pořadí písmenka v daném sousloví. Tedy například jedna indicie měla na sobě K3, další J7 apod. Koupenou indicii si kmeny losují náhodně.

Ven ze základen mohou kmeny pouze ve svých hotových a nerozbitých vozech a v každém voze musí být 4 lidé. Čtveřice je tedy uvnitř vozu a drží jej kolem sebe. Společně se rozhoduje, jakým směrem se vydá a u toho hledá barevné kamínky. Pokud má kmen použitelných vozů více, může mít v herním poli i více skupinek. V případě že dojde k rozbití vozu (např. povolí provázky, zlomí se klacík apod.), všichni členové vozu okamžitě pouštějí na zem své nasbírané kamínky a vracejí se zpět na základnu. Rozbitý vůz se může skupina pokusit spravit, či vyměnit za vůz nový (pokud nějaký takový z dřívějšíka má). Mimo základny navíc mezi sebou jednotlivé vozy mohou bojovat šiškami. Pokud je některý hráč ve voze šiškou zasažen, nemůže se nadále zapojovat do sbírání a všechny své nasbírané kamínky okamžitě pouští na zem tam, kde byl zasažen. Nadále však může kmenu pomáhat alespoň držením vozu. Při navrácení čtveřice do základny se všichni zasažení stávají opět plnohodnotnými hráči.

Pokud si je kmen jistý, že ví, kde poklad leží (nutně nemusí mít koupeny všechny indicie), musí se shromáždit a jako celek přemístit na dané místo (k chatě). Zde stojí další indiánský stařešina, který jim zadá tuto poslední hádanku: „Patří ti to, ale tvoji přátelé to používají víc než ty. Víš, co to je?“ Kmen, který jako první rozluští tuto hádanku se stane vítězem, ostatní dva kmemy však ve hře pokračují a rozhoduje se o jejich pořadí. Řešením hádanky je „tvé jméno“.

- **Doporučení**

Je vhodné mít v poli i další instruktory, kteří dohlíží na plnění pravidel a rozhodují o výsledku případných sporů. Taktéž je žádoucí pověřit někoho průběžným doplňováním již využitých kamínků zpět do hracího pole.

2) **Prokletí zlými duchy**

Nic nevidím! Vesnici se rozléhá panický křik. Je to konec, většina Apačů přišla o zrak. Shromáždění apačtí muži mají mnoho otázek. „Jak nyní budeme chránit náš kmen před zlými bělochy? Jak budeme obstarávat jídlo pro naše ženy a děti? Za co nás zlý duchové trestají? A jak si opět získáme jejich náklonost? Šamane, pomoz nám!“

Šaman mlčí a hledí do své věštecké misky plné kostiček a barevných kamínků. Něco si pro sebe brblá. Tu ji bere do rukou a za zvuku bubnů začíná tančit. Šamanův tanec je doprovázený jeho nesrozumitelnými výkřiky a zvoláními. Zběsile poletuje kolem indiánů a poté obsah misky vysypává na zem. Zvuky bubnů rázem utichají. Šaman se zdá být zaskočený. Nakonec však přeci jenom říká: „Jedno řešení tu možná je.“

- **Fyzická zátěž:** 1
- **Psychická zátěž:** 4
- **Čas na přípravu:** 30 minut
- **Instruktorů na přípravu:** 1
- **Čas na hru:** 45 minut
- **Instruktorů na hru:** 4
- **Počet hráčů:** 15-36 (optimum 24)
- **Věková kategorie:** 7-15 let
- **Prostředí:** louka
- **Denní doba:** kdykoli přes den
- **Materiál:** nakreslený či vytištěný obrázek, papíry a tužky, stůl, stopky
- **Úkol:** Co nejlépe překreslit daný obrázek

- **Realizace a pravidla:**

Doprostřed louky položíme nakreslený či vytištěný obrázek s jednoduchou indiánskou tematikou. (Může se jednat například o indiánskou vesnici, vlnitou prairie s koňmi či bizony aj.)

Jednotlivé kmeny utvoří zástupy. První a poslední ze zástupu mají jako jediní nezavázané oči. První z kmenů stojí u obrázku a vidí jej. Poslední sedí u stolu zády k zástupu a má k dispozici papír a tužku. Úkolem prvního je co nejpřesněji postupně popisovat co na obrázku vidí. Tuto informaci šeptá dalšímu členovi jeho kmenu. (Ten již ale má zavázané oči.) Takto informace přejde přes všechny členy až k sedícímu u stolu, který se informací snaží co nejlépe zakreslit na papír.

Na hru vyhradíme předem daný čas. Týmy mohou komunikovat obousměrně – od popisujícího ke kreslicímu i obráceně. Vyhrává ten kmen, který se svým obrázkem nejvíce přiblížil dané předloze.

- **Doporučení:**

Pro zpestření hry doporučujeme v jejím průběhu hráče se zavázanýma očima rozptylovat třeba bubnováním, indiánskými pokřiky či zadáváním drobných pohybových úkolů (např. udělej dřep, kotoul, dvakrát se otoč atd.).

3) **Tiše a rychle (noční hra)**

„Naše zlato je pryč“ volá již z dálky apačský strážce jeskyně. Vbíhá do vesnice k náčelnikovu stanu. „Santer, byl to Santer a jeho banda bělochů“, udýchaně sděluje Inčučunovi. Shromážděným Apačům se pění krev v žilách. „Všechny je do jednoho pobijeme! Tato banda prašivých kojotů si nezaslouží děle žít!“ Inčučuna na sobě nenechává znát žádnou emoci. Po několika takových výkřicích ale rázně a mocným hlasem zvolá: „Ticho! Jsou to nebezpeční zločinci. Nechceme přeci žádné zbytečné prolívání naší drahocenné krve. Tentokrát na to půjdeme jinak“.

- **Fyzická zátěž:** 4
- **Psychická zátěž:** 3
- **Čas na přípravu:** 30 minut
- **Instruktorů na přípravu:** 2
- **Čas na hru:** 60 minut
- **Instruktorů na hru:** 8

- **Počet hráčů:** 15-36 (optimum 24)
- **Věková kategorie:** 7-15 let
- **Prostředí:** louka
- **Denní doba:** v noci
- **Materiál:** Prázdný zápisník, v němž je vepsán popis cesty ke zlatu, stůl, petrolejka, baterky, lana, papíry a tužky
- **Úkol:** Zapamatovat si popis cesty a přednést jej Inčučunovi
- **Realizace a pravidla:**

Na louku u lesa umístíme stůl s petrolejkou a Santerovým zápisníkem. Zápisník necháme zavřený a vepíšeme do něj popis cesty ke schovanému zlatu. Obtížnost popisu a jeho délku volte podle věku a počtu hráčů. V našem případě popis zněl takto: „Stojím na úpatí hory Hololumpur, po mé pravici se tyčí hustý Smaragdový les. Po třiceti krocích vpřed se les po pravici ztrácí. To je to místo. Zde odval kulatoučkový balvan z barevného minerálu, který máš pod nohama. Pozor si však dej, ať tě nikdo nespátří.“

Na louce i v lese však hlídkují Santerovi kumpáni. Ti mají v ruce baterku a občas s ní zasvítí. Cílem jednotlivců je se nepozorovaně přiblížit ke stolu se zápisníkem a zapamatovat si co nejpřesněji část popisu cesty ke zlatu. Poté se musejí opět nepozorovaně odplížit na svou základnu, kde si mohou zapamatovanou část zapsat. Každý, na koho Santerovi kumpáni zasvítí, je prozrazen a je okamžitě přesunut do vězení. Zde musí vyčkat 30 sekund. Poté může zase volně pokračovat ve hře. Vítězem se stává kmen, který jako první bez jediné chyby a z paměti přednese Inčučunovi popis cesty ke zlatu. Zbylé kmeny dále soupeří o další pořadí.

- **Doporučení:**

Santerovi kumpáni se volně pohybují po okolí a mají zakázáno pohybovat se v bezprostředním okolí stolu s petrolejkou a zápisníkem. Pro vhodnou atmosféru je ideální vybrat jasnou noc. Santerova banda může hru doplňovat nejrůznějšími hláškami a rozhovory.

4) Mňamka Tlustého Bizona

Skupina Apačů se vrací z lovu. Nevypadají nadšeně. Dnešní lov nebyl nijak povedený. Každý správný Apač je však schopen uvařit vynikající jídlo i s omezenými surovinami. Pokud si však tu a tam není v receptu jistý, není ostudou využít moudrých rad zkušeného apačského kuchaře Tlustého Bizona.

- **Fyzická zátěž:** 2
- **Psychická zátěž:** 4
- **Čas na přípravu:** 30 minut
- **Instruktorů na přípravu:** 1
- **Čas na hru:** 120 minut
- **Instruktorů na hru:** 5
- **Počet hráčů:** 9-30 (optimum 18)
- **Věková kategorie:** 7-15 let
- **Prostředí:** louka
- **Denní doba:** kdykoli přes den
- **Materiál:** Lopaty, sekery, rýče, sirky, kotlíky, prkénka a suroviny použité k vaření (cibule, paličky česneku, brambory, mletá paprika, klobása, hladká mouka, voda, máslo), rozstříhané části receptu, stopky
- **Úkol:** Uvařit co nejchutnější oběd z daných surovin
- **Realizace a pravidla:**

Každý kmen na začátku etapy obdrží 1 kotlík, 1 lopatu, 1 rýč, 1 sekeru, 1 prkénko na krájení, sirky, 1 ks cibule, trochu másla, 4 stroužky česneku, 700g brambor, 3 ks klobásy, 2 litry vody, trochu hladké mouky a mleté pálivé papriky.

Během dvou hodin tak musejí jednotlivé kmeny připravit správně ohniště, zapálit oheň bez použití papíru, uvařit na něm gulášovou polévku a poté po sobě vše uklidit a zahladit ohniště. Úkolem je na ohni uvařit co nejlepší gulášovou polévku z obdržených surovin.

Pokud si kmény neví rady s postupem vaření mohou využít nápovědy u apačského kuchaře Tlustého Bizona. Ten však své rady nedává zadarmo a za každou část receptu něco chce. K Tlustému Bizonu musí kmen vždy přijít v plném počtu a splnit jím zadaný úkol. Tento úkol si můžete libovolně vymyslet podle vašich potřeb, měl by však kmen alespoň na chvíli zdržet. Zde uvádíme pár typových úkolů:

- Složte a společně odrecitujte básničku na kuchařské téma o nejméně čtyřech verších.
- Nacvičte a předved'te krátkou scénku na téma patálie v kuchyni do které se všichni zapojíte.
- Společně nakreslete váš kmen při vaření.

Po splnění úkolu Tlustý Bizon předává kmenu náhodně vylosovanou část receptu.

- **Doporučení**

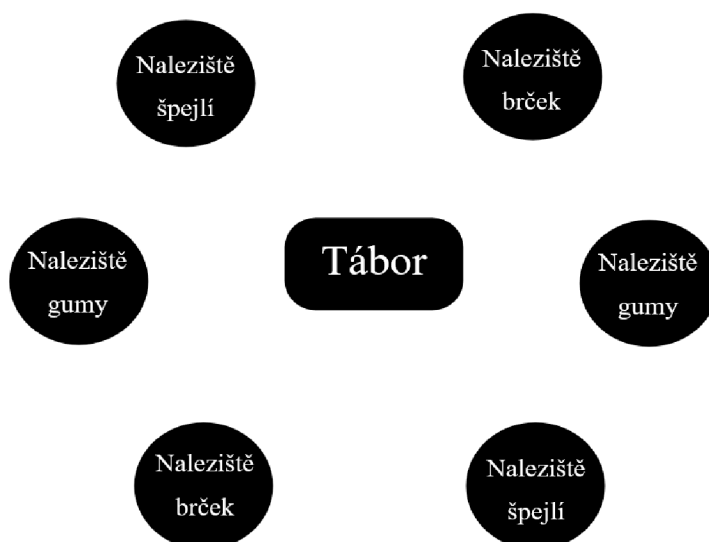
Při této hře doporučuji zaktivizovat všechny instruktory, aby dohlíželi na bezpečnost práce.

5) Nový zdroj pitné vody

Je to tak unavující. Každý den chodit s barely pro pitnou vodu. Co kdyby se nám podařilo si nějak tuto práci ulehčit?

- **Fyzická zátěž:** 2
- **Psychická zátěž:** 3
- **Čas na přípravu:** 30 minut
- **Instruktorů na přípravu:** 1
- **Čas na hru:** 60 minut
- **Instruktorů na hru:** 7
- **Počet hráčů:** 15-45 (optimum 24)
- **Věková kategorie:** 7-15 let
- **Prostředí:** louka
- **Denní doba:** kdykoli přes den
- **Materiál:** Špejle, brčka, oboustranně lepící bílá guma, stopky, lana, metr
- **Úkol:** Postavit co nejdelší funkční akvadukt
- **Realizace a pravidla:**

Na louce či v lese kolem tábořiště vytvoříme 6 nalezišť surovin (Obrázek 5). Tyto naleziště jsou rozmístěny ve velkém kruhu kolem celého tábořiště. Jednotlivá naleziště vyznačíme na zemi třeba lanem.



Obrázek 5. Schématické rozvržení nalezišť kolem tábora

Úkolem kmenů je postavit za použití tří základních surovin (špejlí, brček a lepicí gumy) co nejdelší a funkční akvadukt. Tyto parametry vyhodnotíme po ukončení hry. Délku změříme metrem a funkčnost nám symbolizuje vodotěsnost akvaduktu. (Měříme objem vody, který po jejím nalití do akvaduktu vyteče na jeho konci.)

V šesti nalezištích kolem tábora (2 naleziště špejlí, 2 naleziště brček a 2 naleziště lepících gum) sedí vždy jeden instruktor a každých 45 sekund vydává vlastníkovvi naleziště jednu danou surovinu. Vlastník naleziště je ten, který v rozhodnou dobu (tedy po uplynutí každých 45 sekund) stojí v kruhu. Pokud k nalezišti přiběhne člen jiného kmene, započne mezi ním a vlastníkem naleziště okamžitě boj. Bojuje se hrou kámen, nůžky, papír. Výherce dané hry se stává okamžitě vlastníkem naleziště a vstupuje do kruhu (pokud v něm již není) a poražený se vrací neodkladně zpět do tábora. Teprve potom se může pokusit znovu bojovat o naleziště. Pokud u naleziště zrovna probíhá boj, přibíhající hráči tvoří frontu a čekají až na ně přijde řada.

- **Doporučení:**

Čas, ve kterém se daná surovina vydává, se může dle vývoje a potřeb hry libovolně upravovat. Toto zadání doporučujeme měnit pouze interně mezi jednotlivými instruktory. V případě, že daná surovina v průběhu hry na jednom či více stanovištích dojde, stanoviště se zavírá a hra dále pokračuje bez něj.

6) Bolestivé zranění

„Pomoc! Tady jsem, no tak pomozte mi!“ Slyšíme volání zpoza stanu. Apači se sbíhají k indiánovi, který má celou nohu od krve. Ošklivě se seknul při štípání dříví. Rychle, zavolejte našeho zdravotníka. „Na to není čas“ musíme mu pomoci hned teď a tady.

- **Fyzická zátěž:** 2
- **Psychická zátěž:** 4
- **Čas na přípravu:** 30 minut
- **Instruktorů na přípravu:** 4
- **Čas na hru:** 45 minut
- **Instruktorů na hru:** 9
- **Počet hráčů:** 12-30 (optimum 18)
- **Věková kategorie:** 7-15 let
- **Prostředí:** louka/les
- **Denní doba:** kdykoli přes den
- **Materiál:** 3 lékárničky, červené barvivo, fixy, lanko
- **Úkol:** Co nejlépe ošetřit drobná zranění
- **Realizace a pravidla:**

Před začátkem etapy si připravíme v okolí tábora čtyři stanoviště, kterými budou muset kmeny jednotlivě projít. Na každém stanovišti bude mít kmen za úkol ošetřit jedno z poranění (říznutí, vosí bodnutí, popáleninu a transport zraněného). Imitace těchto zranění v táborovém prostředí není jednoduchá, a tak si s nimi příliš nelamte hlavu a zaměřte se spíše na herní výstup figuranta a kontrolu správného postupu první pomoci.

a) Drobná řezná rána

Zde je nutné, aby se děti pokusily krvácení zastavit například sterilním obvazem, poté ránu omyly a na její okolí aplikovaly dezinfekci, a nakonec ránu sterilně přikryly (např. náplastí).

b) Vosí bodnutí

Při ošetřování tohoto zranění je klíčové zjistit, zda je figurant alergik či nikoli. V případě že ano, okamžitě je třeba volat záchranou zdravotnickou službu. Pokud zraněný alergikem není, místo chladíme či nanášíme například Fenistil. Zraněného bychom však měli mít stále pod dozorem pro případ, že by se

dostavila alergická reakce (otoky, potíže v oblasti dýchacích cest, anafylaktický šok apod.)

c) Popálenina 1. a 2. stupně

Popálené místo je třeba okamžitě chladit studenou vodou. Na popálené místo je vhodné aplikovat hydratační krém. Puchýře nepropíchnout.

d) Transport

Na posledním stanovišti je úkolem libovolně transportovat zpět do tábora jednoho z instruktorů, který je v šoku. Hodnotí se rychlost, silová úspornost a pohodlnost použité metody. (Lze využít například nesení na stoličce, nesení dvěma záchránci za sebou, stavba provizorních nosítek apod.)

Na každém stanovišti dbáme zejména na správnost postupu a případně k němu děti navigujeme. Hodnotíme teoretické znalosti, praktické provedení a spolupráci. Stanoviště může plnit v jednu chvíli maximálně jeden kmen.

- **Doporučení:**

Tato etapa by neměla být na čas. Vhodné je mít na každém stanovišti alespoň jednoho instruktora se zdravotnickým vzděláním. Na konci plnění každého stanoviště s kmenem zhodnoťte, co se povedlo a jaký je ideální správný postup.

7) **Boj o totemy**

Napětí mezi jednotlivými apačskými kmeny roste. Jedni druhé nemohou vystát a čím dál častěji dochází k drobným šarvátkám. Bojovníci touží ukázat svou sílu, hbitost a mrštnost. Kde jinde jim dát příležitost, než v rovném boji?

- **Fyzická zátěž:** 5
- **Psychická zátěž:** 2
- **Čas na přípravu:** 30 minut
- **Instruktorů na přípravu:** 1
- **Čas na hru:** 60 minut
- **Instruktorů na hru:** 5
- **Počet hráčů:** 15-60 (optimum 36)
- **Věková kategorie:** 7-15 let
- **Prostředí:** smrkový les
- **Denní doba:** kdykoli přes den
- **Materiál:** 3 hole, krepový papír, stopky

- **Úkol:** Ukořistit totemy ostatních kmenů a zároveň ubránit svůj vlastní
- **Realizace a pravidla:**

Před hrou v lese krepovými papíry vyznačíme tři stanoviště o průměru přibližně pěti metrů. Tyto tři stanoviště musejí být od sebe stejně daleko. Uprostřed každého stanoviště umístíme viditelně 1 totem (hůl označená krepovým papírem odlišné barvy).

Kmeny mají za úkol ukořistit totemy nepřátelských kmenů, avšak zároveň nepřijít o ten vlastní, který mají ve svém základním stanovišti. Kmeny mezi sebou bojují šiškami, hráč zasažený šiškou zvedá viditelně ruku nad hlavu a jde přímo zpět do své základny. Zde setrvává 30 sekund stále se zvednutou rukou. Po uplynutí tohoto času vystupuje ven ze základny, svěšuje ruku a může opět pokračovat v boji. Pokud je hráč živý (není zasažený), tak za žádnou cenu nesmí vstupovat do své vlastní základny.

Každý hráč však může vstoupit do základny nepřátelského týmu. Zde mu nehrozí žádné nebezpečí. Hráč tedy může základnou nepřátelského týmu jen proběhnout (a ukořistit totem) či zde může i setrvat a vyčkat na správný moment překvapení. Spoluhráči si mohou v průběhu hry mezi sebou nepřátelský totem libovolně vyměňovat, avšak pokud je aktuální držitel totemu zasažen šiškou, okamžitě pokládá totem na místo, kde byl zasažen. Takto položený totem se může pokusit opět ukořistit kterýkoli tým.

Hra se hraje na tři kola. Po každém kolem se mění stanoviště kmenů, tak aby všechny kmeny měli své základní stanoviště vždy na jiném místě. Jedno kolo trvá 15 minut. Po vypršení času se hra okamžitě zastavuje. Za každý totem, který má tým ve své základně obdrží kmen 10 bodů. Nejvíce tedy může kmen za jedno kolo získat 30 bodů, a to v případě, má-li na konci hry všechny tři totemy. (Jeden svůj a 2 nepřátelské). Za totemy, které nejsou v žádném stanovišti (byly například pouze ukradeny, ale nedoneseny včas do základny) se nepřičítají žádnému kmenu žádné body.

- **Doporučení:**

Před hrou upozorněte všechny děti na bezpečnost. Zakažte mířit na hlavu či využívat čerstvé zelené šišky. Mějte v poli několik instruktorů, kteří budou dohlížet na plnění pravidel. Taktéž doporučujeme kmeny označit (krepovým papírem) na ruce stejnou barvou, jakou má jejich totem.

8) Železný oř

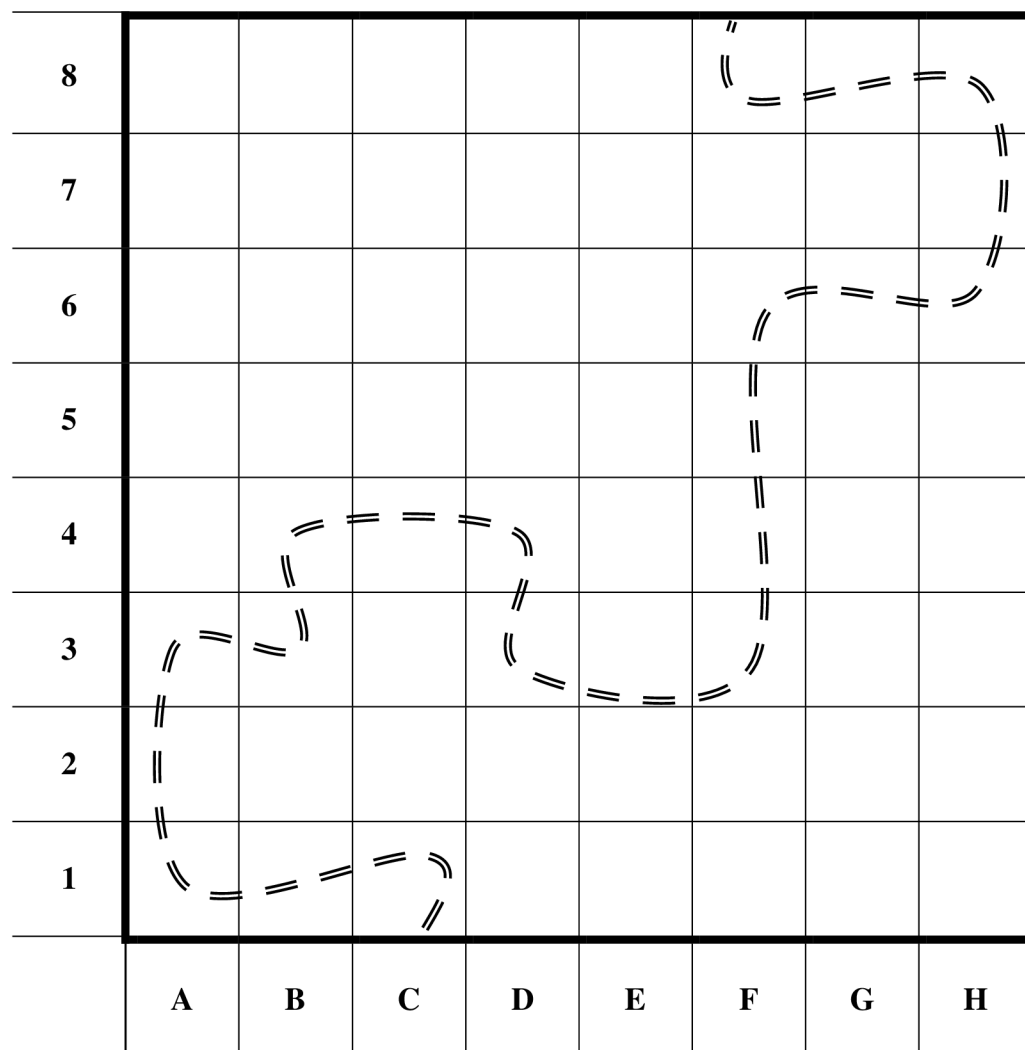
Prašiví běloši zabírají naše území. Staví si zde koleje pro toho jejich funičiho železného oře. To musí skončit. Trať dnes najdeme a zničíme ji. Howgh!

- **Fyzická zátěž:** 4
- **Psychická zátěž:** 2
- **Čas na přípravu:** 45 minut
- **Instruktorů na přípravu:** 2
- **Čas na hru:** 60 minut
- **Instruktorů na hru:** 8
- **Počet hráčů:** 15-45 (optimum 30)
- **Věková kategorie:** 7-15 let
- **Prostředí:** smrkový les a louka
- **Denní doba:** kdykoli přes den
- **Materiál:** 3x mapa s mřížkou o rozměrech 8x8, tužky, lanko, šišky (či plátěné koule), krepové papíry
- **Úkol:** Zjistit umístění železniční tratě na mapce a postarat se o její zničení
- **Realizace a pravidla:**

Před hrou vytvoříme pro každý tým prázdnou mapu s mřížkami o rozměrech 8x8 čtverečků. Čtverečky označíme jako na šachovnici (řady čísla 1-8 a sloupce písmeny A-H). Dále v lese vyznačíme herní pole (například krepovými papíry), do kterého rozmístíme nastříhané jednotlivé čtverečky z výsledné mapy (Obrázek 6). Nezapomeňte tyto nastříhané čtverečky ještě navíc popsat, a to právě pomocí čísla řady a písmena sloupce. (V naše případě trať tedy začíná na poli C1 a končí na F8). Na louce či jiném rovném povrchu vytyčíme lanky také prázdnou mřížku 8x8 (zde by měly mít jednotlivé čtverečky velikost alespoň metr na metr).

Každý kmen obdrží na začátku hry prázdnou mřížku. Tuto mřížku si kmeny musejí nechat v táboře. Úkolem kmenů je najít v lese nastříhané části mřížky, zapamatovat si je a překreslit je v táboře do své tabulky. Hráči si s sebou do lesa nesmí nic brát a taktéž nemohou ústřížky rozmístěné po lese přemísťovat či se jich vůbec dotýkat. Les navíc chrání zlí běloši. Ti chycené indiány (dotekem) odvedou do vězení, kde musejí 30 sekund setrvat. Poté se chycení indiáni mohou opět zapojit do hry.

V momentě, kdy kmen má zakreslenu celou železniční trať, se přesunuje (i se svým nákresem) k mřížce z lanek. Zde se kmen snaží podle své mapky zničit železniční trať. Toho docílí házením šišek do určitého pole, kudy podle jejich nákresu vlak projíždí. Za zničenou část železnice se tedy bere hod do správné části mřížky. Hráči kmene se musejí postupně střídat v házení. Kmen hází šišky tak dlouho, dokud nezničí celou trať, přičemž nesmí mít dohromady více než 10 minutí. Pokud kmen při fázi ničení dosáhne více minutí, musí ničení dočasně přerušit a pokračovat může znova až po minutě. Při následném pokračování se mu však již počítají zničené části tratě z předchozích kol. Pokud je u mřížky na louce další kmen, je na řadě nejprve on a až po něm může svůj pokus zkusit opět první čekající kmen. Vyhrává ten kmen, který jako první úspěšně zničí celou trať železného oře. Ostatní kmeny poté ve hře pokračují a soutěží o další pořadí.



Obrázek 6. Příklad umístění železniční tratě v etapové hře Železný oř

- **Doporučení:**

Na louku si připravte dostatek šišek a 3 mapky (pro každý kmen jednu) výsledné tratě, do které si budete postupně zapisovat zničené části.

9) Nový domov

V noci přišla zuřivá bouře a poničila nám celou osadu. Všechny naše týpí a stany jsou zničeny. Jejich spravování může zabrat celé týdny. O své rodiny se ale musíme postarat, to je povinností každého Apače. Postavíme si dočasné provizorní přístřešky.

- **Fyzická zátěž:** 3
- **Psychická zátěž:** 3
- **Čas na přípravu:** 10 minut
- **Instruktorů na přípravu:** 1
- **Čas na hru:** 90 minut
- **Instruktorů na hru:** 4
- **Počet hráčů:** 15-45 (optimum 24)
- **Věková kategorie:** 7-15 let
- **Prostředí:** les a louka
- **Denní doba:** kdykoli přes den
- **Materiál:** Sekery, pily, provázky
- **Úkol:** Postavit co nejlepší přístřešek pro celý kmen
- **Realizace a pravidla:**

Každý kmen má za úkol postavit si během 90 minut co nejlepší přístřešek. Ten musí být postaven pouze z přírodních materiálů, musí se do něj vlézt celý kmen a musí odolat větru a dešti.

- **Doporučení:**

Při práci je nutné dbát hlavně na bezpečnost při práci se sekerou, pilou či noží. Proto by každý kmen měl mít na starost jeden z instruktorů, který bude na práci v kmenu dohlížet.

Vhodné je vymyslet i nějaké bonusy, které se poté zohledňují v hodnocení. Lze využít například tyto:

- Jelikož indiáni tábořili na otevřených prériích, výhodou je stavba na louce.
- Nejčastější indiánskou stavbou je týpí. Pokud váš přístřešek bude mít tvar týpí, budete zvýhodněni

- Různé zajímavé detaily jsou vítány (např. vyřezané symboly do tyčí, použití pouze jednoho druhu dřeva apod.)

10) Věčný oheň

Zručnost, rychlost, spolupráce a správný ale rychlý úsudek. To jsou neodmyslitelné dovednosti každého Apače. Náčelník přichází s výzvou, která otestuje tyto dovednosti každého Apačského bojovníka. Necht' začne boj!

- **Fyzická zátěž:** 4
- **Psychická zátěž:** 3
- **Čas na přípravu:** 30 minut
- **Instruktorů na přípravu:** 3
- **Čas na hru:** 60 minut
- **Instruktorů na hru:** 10
- **Počet hráčů:** 15-45 (optimum 24)
- **Věková kategorie:** 7-15 let
- **Prostředí:** les a louka
- **Denní doba:** kdykoli přes den
- **Materiál:** Barevné kamínky, sirky, škrátka, sekery, pily, provázek, 3 stejné kusy dřeva, 3 špalky na sekání dřeva, chrastí, našťipané třísky, papíry
- **Úkol:** Co nejrychleji přepálit ohněm provázek
- **Realizace a pravidla:**

Před začátkem hry postavíme tři malá ohniště v bezpečné vzdálenosti od lesa. Nad každým ohništěm ve výšce přibližně 1 metru od země napneme mezi dva zapíchnuté klacíky provázek. Vedle každého ohniště připravíme přibližně stejně velké smrkové klády dřeva a špalky na sekání. V lese u louky vyznačíme herní území, do kterého rozmístíme mnoho barevných kamínků. Každý kamínek bude mít svou hodnotu (Tabulka 2).

Úkolem každého kmene je co nejrychleji rozdělat oheň a s jeho pomocí přepálit lanko napnuté nad ohništěm. Každý kmen má na začátku hry pouze své ohniště s velkým smrkovým kusem dřeva a špalek na sekání. Vše ostatní si kmene mohou kupovat za barevné kamínky. Ty se snaží ukořistit v nedalekém lese od nepřátelského kmene Kajovů. Kajovové si ovšem své území brání a les hlídají. Každý hráč může ukořistit při jedné návštěvě nejvíce tři kamínky, poté se musí

vrátit zpět ke svému ohništi a kamínky zde odložit. Pokud je nějaký hráč Kajovy chycen, okamžitě odevzdává své dosud nasbírané kamínky a vrací se k ohništi s prázdnou. Teprve poté může znovu do lesa.

Kmeny si takto v průběhu hry střádají kamínky a rozhodují se, co si za ně koupí. Poblíž ohnišť vytvoříme hokynářství s viditelným ceníkem. Zde si mohou kmeny kupovat potřebný sortiment za jasně dané ceny.

Tabulka 2. Sortiment hokynářství s ceníkem a hodnoty kamínků k etapové hře Věčný oheň

Hokynářství u Nesmlouvavé Lišky			
Co?	Za kolik?	Barva kamínku	Hodnota
3 sirky + škrátátko	50	Modrý	1
1 sirka	10	Zelený	2
Zapalovač	100	Žlutý	3
Sekera	60	Bílý	4
Pila	50	Červený	5
Kus papíru	30		
10 našťípaných třísek	70		
Trochu chrastí	70		

Kmeny mohou v průběhu hry kdykoli nakupovat, běhat pro kamínky a pokoušet se rozdělat oheň. K rozdělení i udržování ohně však mohou použít pouze to, co dostali na začátku etapy a to, co si koupili od hokynáře. Nic jiného povoleno není. Vše ostatní již záleží na jimi zvolené strategii. Vyhrává ten tým, kterému se jako prvnímu podaří přepálit lanko nad svým ohništěm. Ostatní kmeny pokračují ve hře a rozhoduje se ještě o jejich následujícím pořadí.

- **Doporučení:**

Při hře je opět nutné dbát hlavně na bezpečnost při práci se sekerou, pilou či noži. Proto by každý kmen měl mít na starost jeden z instruktorů, který bude na bezpečnost při práci aktivně dohlížet.

Taktéž je vhodné určit instruktora, který bude využité kamínky opět rozmísťovat zpět do lesa na území Kajovů.

11) Oslava Velkého Ducha

Bliží se den slavností, kdy Apačové bujaře oslavují Velkého Ducha a děkují mu za všechna přijatá dobrodíní. Je to období velké radosti a tance. Jak jej letos oslavíme?

- **Fyzická zátěž:** 0
- **Psychická zátěž:** 4
- **Čas na přípravu:** 10 minut
- **Instruktorů na přípravu:** 1
- **Čas na hru:** 90 minut
- **Instruktorů na hru:** 3
- **Počet hráčů:** 12-30 (optimum 18)
- **Věková kategorie:** 7-15 let
- **Prostředí:** v táboře
- **Denní doba:** kdykoli přes den
- **Materiál:** kostýmy a rekvizity
- **Úkol:** Vymyslet a sehrát nejlepší scénku podle zvolených kritérií
- **Realizace a pravidla:**

Kmeny mají čas přibližně 75 minut na vymyšlení a secvičení krátké scénky (2-5 minut) k oslavě Velkého Ducha. Scénka by měla být radostná, vtipná a měla by ukazovat sílu apačského kmene. Ve scénce se musí také objevit alespoň krátká taneční choreografie. Hodnotí se:

- a) Spolupráce – při etapě sledujeme kmeny a hodnotíme schopnost spolu vycházet a komunikovat.
- b) Zapojení – při vymýšlení, nacvičování i předvádění jsou zapojeni všichni členové kmene.
- c) Splnění zadání – scénka splňuje požadované parametry.
- d) Zábavnost – Scénka je zajímavá, vtipná a působivá.

- **Doporučení:**

Doporučujeme kmenům nabídnout pár kostýmů na půjčení (pokud účastníci nemají žádné vlastní) a aktivně dohlížet na tvorbu scének a případně kmenům lehce pomoci s námětem.

Velmi se nám osvědčilo, když scénku vymysleli a secvičili i vedoucí. Tyto scénky je poté možné sehrát i při závěrečném ohni před rodiči.

12) Zachraňme náčelníka

„Náš náčelník je pryč! Byl unesen!“ Všem apáčským kmenům zmizel náčelník. Jsou zajati v nedaleké bělošské vesnici. Dostat se tam není vůbec lehké. Ale žádný Apač nenechá svého bratra v rukou nepřátel.

- **Fyzická zátěž:** 4
- **Psychická zátěž:** 2
- **Čas na přípravu:** 30 minut
- **Instruktorů na přípravu:** 1
- **Čas na hru:** 60 minut
- **Instruktorů na hru:** 7
- **Počet hráčů:** 15-45 (optimum 30)
- **Věková kategorie:** 7-15 let
- **Prostředí:** v lese
- **Denní doba:** kdykoli přes den
- **Materiál:** krepový papír, připravené úkoly, obálky, propouštěcí listy, uzlovačka, lano
- **Úkol:** Zachránit svého náčelníka
- **Realizace a pravidla:**

Před hrou vyznačíme v lese krepovým papírem herní území (Obrázek 7). Výslednou velikost lichoběžníku volíme na základě počtu hráčů. V posledním pásmu lanem vyznačíme malé vězení, kam zavedeme před hrou náčelníka každého kmene. Tito 3 hráči se etapy nezúčastňují a čekají na vysvobození. Kmen si tedy tentokrát musí poradit bez nich.

V každém pásmu je určitý počet dozorců. Ti brání pouze své určité pásmo. Do každého pásma navíc umístíme pro každý kmen jednu obálku s úkolem. Tyto úkoly musejí být pro každý kmen v každém pásmu stejné. Příklady vhodných úkolů:

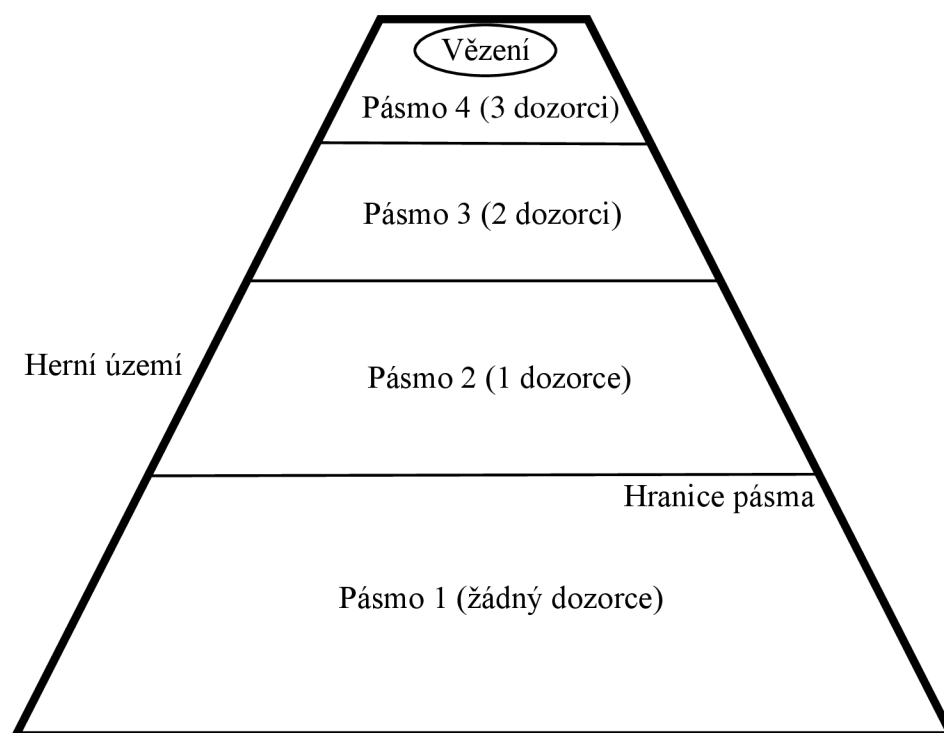
- a) Pásmo 1 – Seskládání rozstříhaného obrázku s indiánskou tematikou
- b) Pásmo 2 – Na kostce musejí hodit 3x šestku. Při každém hození, při kterém padne jiné číslo než 6, musejí jako kmen udělat 5 dřepů nebo 2 kliky.
- c) Pásmo 3 – Vyluštit vzkaz z morseovky bez použití papíru a tužky (lze využít nápovědy v táboře).
- d) Pásmo 4 – Uvázat 5 různých uzlů (opět lze využít nápovědy v táboře).

Kmeny pro záchranu svých náčelníků musejí ukořistit postupně z každého území svoji obálku a vyplnit zadaný úkol. Každé další pásmo má však těžší úkol, je menší a více bráněné. Kdo je v nějakém pásmu chycen, je odveden do vězení k náčelníkům a zde musí setrvat 3 minuty. Poté se může vrátit zpět do hry.

Za každý splněný úkol kmen získává navíc jeden bod. Tyto body mohou kmeny využívat k podplácení dozorců v jednotlivých pásmech. Za každé dva body (tedy dva splněné úkoly) si může kmen koupit tzv. propouštěcí list. Pokud některý z dozorců dostane propouštěcí list, okamžitě končí a odchází mimo hru.

Pokud má některý z kmenů splněny všechny čtyři úkoly, může zkusit proniknout do vězení. Pokud se dvěma hráčům ze stejného kmene podaří vniknout bez chycení do vězení, mohou se pokusit svého náčelníka zachránit. Musejí vytvořit pro náčelníka stoličku a z vězení jej evakuovat. Pokud jsou při této činnosti některým ze zbylých dozorců v jakémkoli pásmu chyceni, všichni se musejí do vězení vrátit a setrvat zde opět 3 minuty.

Vyhrává tým, který jako první vynese bez chycení dozorce svého náčelníka ven z vězení přes všechna pásma.



Obrázek 7. Schématická podoba herního pole v etapové hře Zachraňme náčelníka

- **Doporučení:**

Dozorci by pro lepší atmosféru měli být v kostýmech a prokládat hru svými hláškami a frázemi.

13) Připravme se k dalšímu boji! (závěrečná etapa)

Indiánská vesnice je přepadena zlou Santerovou hamižnou bandou. Mají jediný cíl – ukořistit všechno zlato Apačů. První útok překvapení Apačové z velkými obtížemi odrazili. Stálo to však téměř život velkého náčelníka Inčučuny. Byl postřelen tím zpropadeným Santerem. Jeho život pomalu vyhasíná. „Svolejte a sjednoťte všechny indiánské kmeny a ochraňte naše ženy a děti!“ Podaří se vám splnit dost možná poslední přání Inčučuny?

- **Fyzická zátěž:** 5
- **Psychická zátěž:** 4
- **Čas na přípravu:** 60 minut
- **Instruktorů na přípravu:** 4
- **Čas na hru:** 120 minut
- **Instruktorů na hru:** 10
- **Počet hráčů:** 15-45 (optimum 30)
- **Věková kategorie:** 7-15 let
- **Prostředí:** v okolí tábora
- **Denní doba:** kdykoli přes den
- **Materiál:** Sekera, ohniště, připravené šifry, šátky, lano, buben djembe, obálky se surovinami
- **Úkol:** Co nejrychleji svolat okolní indiánské kmeny na pomoc
- **Realizace a pravidla:**

Tato etapa se skládá z několika částí. Před hrou je třeba připravit celkem 6 různých šifer. Využit se dají například tyto šifrovací systémy:

a) Velký polský kříž (Obrázek 8)

Tato šifra pracuje ze znalostí abedecedy a umístění písmen v tzv. kříži.

ABC	DEF	GHCh
IJK	LMN	OPQ
RST	UVW	XYZ

Slovo AHOJ v této šifře

·	·	·	·
---	---	---	---

Obrázek 8. Šifra Velký polský kříž a příklad šifrování slova AHOJ

b) Caesarova abeceda (Obrázek 9)

Princip tohoto šifrování je založen na tom, že každé písmeno zprávy je během šifrování zaměněno za písmeno, které se abecedně nachází o pevně určený počet míst dále.

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

Obrázek 9. Šifra Caesarova abeceda posunutá o pět míst

Slovo AHOJ by bylo v tomto případě zašifrování jako VCJF.

c) Morseova abeceda

K řešení této šifry je nezbytná její znalost. Pokud děti takovou znalost nemají, je třeba vytvořit nápovědu.

d) Mezerová šifra

Jedno písmeno zapíšeme pomocí dvou jiných. První zapíšeme písmeno, které je v abecedě před hledaným písmenem a jako druhé zapíšeme písmeno, které je za hledaným písmenem.

Slovo AHOJ by bylo tedy v této šifře zapsáno jako ZB GCh NP IK.

e) Uschování zprávy v textu

V šifře hledané slovo zapíšeme v delším textu. Například vložíme dvě náhodná písmenka mezi každé hledané písmeno.

Slovo AHOJ bychom tedy mohli zapsat jako ABPHNZOLPJZW.

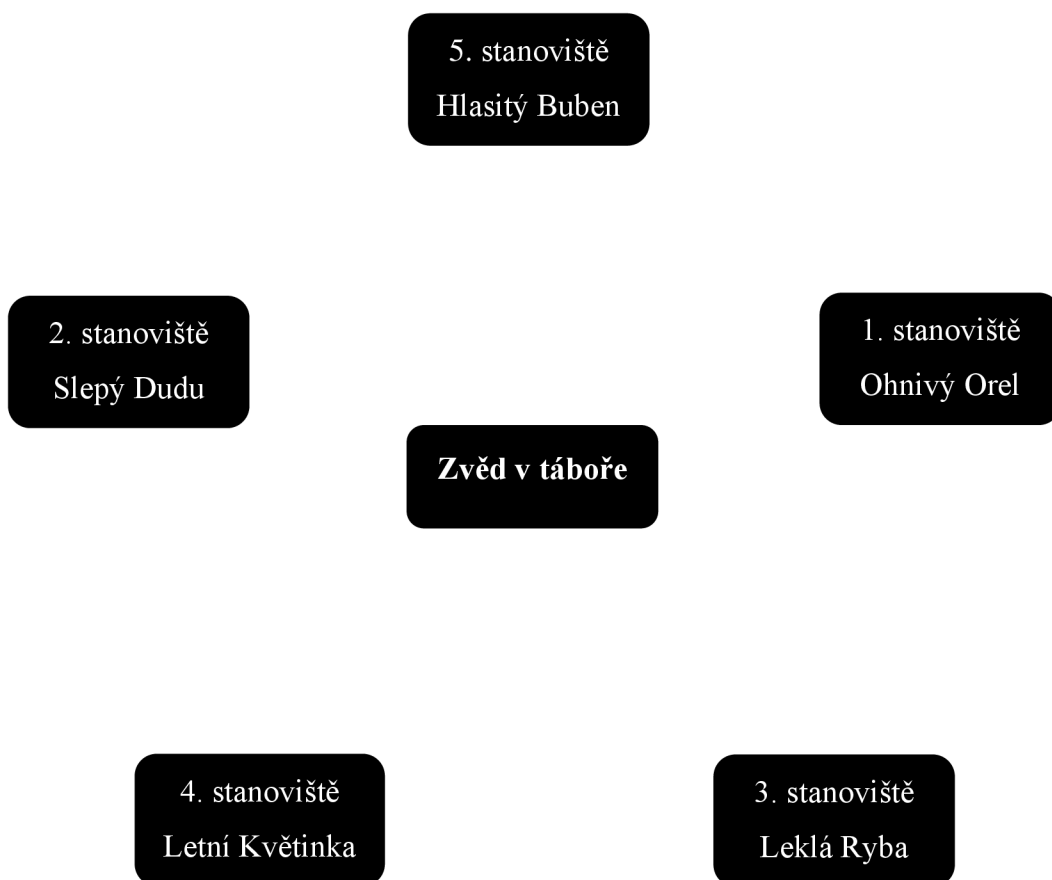
f) Šnek (Obrázek 10)

Začátek šifry je uprostřed čtverce a postupně se rozvíjí.

L	Ý	P	Á	N
Z	D	O	B	R
E	E	O	H	Ý
L	J	Ň	E	S
A	A	H	U	L

Obrázek 10. Zápís sousloví „oheň je dobrý sluha ale zlý pán“ za použití šifry Šnek

Samotná hra probíhá v širším okolí tábora. Uprostřed tábora sedí zvěd a kolem tábora je rozmístěno 5 různých stanovišť s různými úkoly (Obrázek 11). Každé stanoviště symbolizuje jeden okolní indiánský kmen, kterého Apači chtějí zkusit požádat o pomoc v boji.



Obrázek 11. Schéma rozmístění stanovišť při závěrečné etapové hře

Na začátku etapy dostane každý kmen od umírajícího náčelníka šifru v Mezerové šifře. Ta jim po jejím vyluštění dala vzkaz: „vše potřebné se dozvíte u zvěda v táboře“. Zvěd jim vždy poradí, kam a ke komu se mají zrovna vydat. Své rozhodnutí mění podle zaplnění stanovišť, aby se nestalo, že na jednom stanovišti budou najednou dva kmeny. (Příčemž posledním stanovištěm ale musí být stanoviště č. 5.) Po splnění úkolu daného stanoviště kmen vždy obdrží další šifru, kterou má za úkol vyluštěnou předat zvědovi. Teprve až po jejím správném vyluštění je zvěd posílá dále. Každý kmen takto musí projít postupně všechny stanoviště.

1. Stanoviště – Ohnivý Orel

V tomto kmenu zrovna potřebují urychleně vyslat kouřové signály a svolat tak své bojovníky z lovu.

Úkolem kmene je tedy založit oheň a alespoň 3 minuty jej nechat dýmit a vysílat tak kouřové signály.

Po splnění tohoto stanoviště obdrží zprávu „Kmen náčelníka Ohnivého Orla se přidá k boji.“ zašifrovanou ve Velkém polském kříži.

2. Stanoviště – Slepý Dudu

Tento kmen postihlo prokletí. To také zasáhne každého, kdo vstoupí. Jedině voda ze zázračné studny by mohla pomoci.

Hned po příchodu kmenu na stanoviště všem zavažte oči. Poté vyberte jednoho dobrovolníka, kterému je opět rozvážete. Ten má za úkol svůj kmen pouze pomocí hlasu navigovat k nedaleké studně (či kyblíku s vodou). Každý slepý, který se dostane ke studně si rozvazuje oči a může dál pomáhat s navigováním. Zvolená strategie je na každém kmenu.

Po splnění tohoto stanoviště obdrží zprávu „Jsme připraveni vám pomoci.“ zašifrovanou v Caesarově abecedě.

3. Stanoviště – Leklá Ryba

Tento kmen žije velmi blízko u vody. Včera se jim bohužel zhroutil most, a proto se musíte přes řeku dostat jen za pomoci tohoto lana.

K tomuto stanovišti potřebujete dva silné stromy vzdálené od sebe alespoň 3 metry. Jeden z kmenu se postaví k jednomu stromu a zbytek členů stojí u stromu

druhého. Úkolem kmenu je dostat všechny své členy přes řeku tak, aby do ní nikdo nespadl. K dispozici mají pouze lano.

Zde dbejte na bezpečnost a kontrolujte kvalitu vázaných uzlů, při přelézání jistěte dané dítě.

Pokud se kmenu podařilo všechny své členy dostat na druhý břeh, dostanou zprávu „Leklá ryba a jeho bojovníci jsou již nedočkaví boje“ uschovanou v dalším textu.

4. Stanoviště – Letní květinka

Staříčkový náčelník Letní Květinka si nás zprvu příliš nevšímá. Je zaujatý mnoha svými květinami. Nedá se nic dělat, musíme mu pomoci se sběrem.

Úkolem kmenu je pojmenovat v okolí alespoň 3 luční rostliny a 5 dřevin.

Poté kmen obdrží zprávu „Apači byli vždy našimi dobrými bratry“ zapsanou pomocí šifry Šnek.

5. Stanoviště – Hlasitý Buben (poslední)

Tento kmen byl vždy trochu zvláštní. Ani dnes tomu není jinak.

Při příchodu začne náčelník Hlasitý Buben bez jediného slova bubnovat na djembe. Úkolem kmene je rozpoznat v bubnování zadání šifry v Morseově abecedě. (Úder doprostřed djembe je hluboký a značí čárku, uder na okraj djembe je vysoký a značí tečku. Mezery mezi písmeny/slovy značí kratší/delší pauza.). Výsledkem této šifry je: „Zachraňte naše tajná skladiště surovin, jsou u stanu pod kamenem“.

Po rozluštění šifry by se měl kmen přemístit k tajnému skladišti Apačů. Zde naleznou obálku. Každá obálka má uvnitř jiný obnos surovin. Jednotlivé obálky jsou popsány tak, aby kmen věděl, kterou si má vzít.

V obálce kmeny naleznou poukazy na libovolné suroviny. Kmen, který závěrečnou etapu vyhrál (našel jako první tajné skladiště surovin) má v obálce poukaz na 20 libovolných surovin, druhý tým má poukaz na 15 libovolných surovin a poslední tým obdrží poukaz na 10 libovolných surovin.

Vzhledem k tomu, že hra se hraje poslední den tábora, a tak již nedochází k večerní fázi hry dražba, kmeny nemohou využít vyhrané suroviny, proto tuto fázi výjimečně přesunujeme hned po ukončení závěrečné etapy. Všechny části

dražby proběhnou standartním způsobem, akorát ve fázi rozdělování surovin se místo rozdávání surovin proplácají poukazy.

Po ukončení dražby se sečtou výsledné hodnoty staveb jednotlivých kmenů (včetně odevzdaných akčních karet) a vytvoří se celkové pořadí. Vyhodnocení proběhne při závěrečné scénce.

Závěrečná scénka poslední den

Do této scénky zapojte všechny instruktory tábora. Důležité je, aby si náčelník zapamatoval výsledky a byly připravené odměny.

Za zvuku bubnů přichází bojem zničený apačský kmen. Na nosítkách nesou svého moudrého velkého náčelníka Inčuču. Inčuču z posledních sil praví „Byla to dlouhá bitva a přišli jsme o mnoho dobrých mužů. Děkujeme za pomoc kmenům Ohnivého Orla, Slepého Dudua, Leklé Ryby, Letní Květinky i Hlasitého Bubnu, děkujeme za pomoc i našim bílým přátelům pod vedením Old Shatterhanda. Ale nejvíce si zasloužíte poděkovat vy. Jen díky vám se nám podařilo svolat a sjednotit všechny indiánské kmeny. Jsem na vás všechny hrdý.“ Inčuču se odmlčí.

(Mezitím několik indiánů přivádí svázaného Santera a jeho kumpány)

„A co s vězni?“ Ozve se z řad Apačů. „K mučednickým kůlům s nimi. Nezaslouží si žít. Musejí trpět“ přidávají se další a další výkřiky. Inčuču s klidem ve tváři zvedá svou ruku. „Ne, prolévání krve již bylo dost. Po domluvě s naším moudrým bílým bratrem Old Shatterhandem jej předáme do rukou bělošské spravedlnosti.“

Inčuču se ztěžka nadechne a ještě říká: „Již brzy odejdu do věčných lovišť a je mou povinností si zvolit svého nástupce. Všichni jste statečně bojovali a zasloužíte si odměnu. Přesto je tu jeden kmen, který mě oslovil nejvíce.

Poté náčelník vysloví výsledky, předá svou náčelnickou čelenku vítěznému kmenu a rozdají se věčné ceny. Touto scénkou je oficiálně zakončená celotáborová hra.

6 ZÁVĚRY

Uspořádat letní tábor je velkou výzvou. Je třeba mimo jiné tábor personálně zabezpečit, vybrat vhodné místo táboření či se řídit mnoha legislativními požadavky, ve kterých je mnohdy obtížné se správně orientovat. Nejdůležitějším posláním tábora je však cílené a pozitivní působení na jeho účastníky skrz vhodně připravený program.

Při tvorbě samotného táborového programu je nutné brát v potaz specifika daného tábora a mít na paměti pojmy zážitkové pedagogiky a pedagogiky volného času. Hluboké teoretické znalosti těchto oblastí jsou dobrým předpokladem pro tvorbu kvalitních a zábavných programů, které si kladou za cíl harmonický a všeobecný rozvoj jeho účastníků.

Etapová hra Indiáni naplňuje poznatky získané z analýzy odborné literatury a je složena ze třinácti etap a pěti přírodních katastrof, které dohromady propojuje strategická část.

7 SOUHRN

Hlavním cílem této práce bylo připravit metodiku, organizaci a obsahovou náplň stanového tábora, podle níž by bylo vhodné uspořádat tábor pro děti v letních měsících.

Začátek teoretické části práce se zabývá legislativou táborů. Práce zde upozorňuje na základní vyhlášky, zákony a z nich vyplývající právní požadavky pro pořádající osoby. Dále rozpracovává základní pojmy z pedagogiky volného času a zážitkové pedagogiky. Ke konci teoretické části je zařazena kapitola, která se věnuje specifikaci různých vývojových období účastníků, pro které je tábor připravován.

Výsledková část práce plynule navazuje na nabyté poznatky a rozpracovává etapovou hru s názvem Indiáni. S její přípravou je nutné začít již několik měsíců před termínem tábora. Hra byla navržena pro potřeby letního skautského tábora jesenického chlapeckého oddílu a pracuje s jeho specifikacemi, které jsou uvedeny v metodice. Nejdůležitějšími faktory jsou zejména věk a počet účastníků. Etapová hra se snaží respektovat jejich potřeby a nabízet jim tak program odpovídající úrovni. Pro konečnou realizaci etapové hry je součástí práce i podrobný manuál k její přípravě, popsána strategická část hry a podrobně uvedeno všech třináct etap.

8 SUMMARY

The main objective of the present thesis was to prepare the methodology, organisation, and content of the camp, according to which it would be appropriate to organize a camp for children in the summer months.

The beginning of the theoretical section of the present thesis deals with the legislation of summer camps. The thesis draws attention to the fundamental decrees and laws and the resulting legal requirements for the organisers. The thesis further elaborates the basic concepts of free-time and experiential pedagogy. The end of the theoretical section features a chapter focused on the specification of the different developmental periods of the participants for whom the camp is prepared.

The results section of the thesis builds seamlessly on the acquired knowledge and elaborates a stage game called Indians. Preparation needs to be done several months ahead of the start of the camp. The game was designed for the needs of the summer camp of the boy scout troop from Jeseník and is based on its specifications, which are included in the methodology. The most important factors are, in particular, the age and number of participants. The stage game tries to respect their needs and provide them with a program of the appropriate level. For the final implementation of the stage game, the thesis includes a detailed manual for its preparation, describing the strategic part of the game and detailing all thirteen stages.

9 REFERENČNÍ SEZNAM

- Anonymous. (2020). *Ministerstvo zdravotnictví České republiky*. Retrieved 4. 3. 2021 from the World Wide Web: https://koronavirus.mzcr.cz/wp-content/uploads/2020/06/tabory_rekreace_1906.pdf
- Beroušek, P. (2005). *Rádce pořadatelům a vedoucím dětských táborů jako zotavovacích akcí pro děti*. Praha: Soudy.
- Blomqvist, M. E., Mononen, K., Tolvanen, A., & Kontinen, N. (2019). Objectively assessed vigorous physical activity and motor coordination are associated in 11-year old children. *Scandinavian Journal of Medicine & Science in Sports*, 29(10). 1629-1635. DOI: 10.1111/sms.13500
- Burda, J. & Šlosarová, V. (2008). *Tábory a další zotavovací akce*. Praha: NIDM.
- Clark, J. E. (1994). Motor development. In V.S. Ramachandran (Ed.), *Encyclopedia of human behavior* (pp. 245–255). New York, NY: Academic Press.
- Eisenberg, N., Valiente, C., Fabes, R. A., Smith, C. L., Reiser, M., Shepard, S. A., Losoya, S. H., Guthrie, I. K., Murphy, B. C., & Cumberland, A. J. (2003). The relations of effortful control and ego control to children's resiliency and social functioning. *Developmental Psychology*, 39(4). 761-766. DOI: 10.1037/0012-1649.39.4.761
- Hanuš, R., & Chytilová, L. (2009). *Zážitkově pedagogické učení*. Praha: Grada.
- Harmanach, J., & Stolař, J. (Ed.). (2004). *Tábory a jiné zotavovací akce: průvodce jejich přípravou*. Praha: Institut dětí a mládeže MŠMT ČR.
- Hájek, B., Harmach, J., Hoffmann O., Jíra, O., Jírová, H., Krtička K., Rampouchová, J., & Veselý, V. (2004). *Děti, vedoucí, volný čas*. Praha: Institut dětí a mládeže MŠMT ČR.
- Hájek, B., Hofbauer, B., & Pávková, J. (2011). *Pedagogické ovlivňování volného času: současné trendy*. Praha: Portál.
- Háp, P., Formánková, S., Bank-Navrátková, T., & Weisser, R. (2014). *Pobyt v letní přírodě*. Retrieved 4.3.2021 from Publi database on the World Wide Web: <https://publi.cz/books/174/Cover.html>
- Hrkal, J., & Hanuš, R. (Eds.). (2002). *Zlatý fond her II*. Praha: Portál.
- Huizinga, J. (1950). *Homo ludens: a study of the play-element in culture*. Boston: Beacon Press.
- Chour, J. (2000). *Receptář her: náměty a návody pro vedoucí dětí a mládeže*. Praha: Portál.
- Jansa, P. (2012). *Pedagogika sportu*. Praha: Karolinum.

- Jasaň, J., & Černohorský T. (2018). Táboření a bezpečnost. In kolektiv autorů, *Vůdcovská zkouška jinak* (pp. 167–194). Praha: Junák - český skaut, Pardubický kraj, z.s.
- Jirasová, J. (2021). *Pracovní volno na tábory: od 2021 placený týden ročně*. Retrieved 29. 3. 2021 from the World Wide Web: <https://krizovatka.skaut.cz/zpravodajstvi/5492-refundovane-volno-na-tabory?autologin=1>
- Kamza, A. (2019). Attachment to mothers and fathers during middle childhood: an evidence from Polish sample. *BMC Psychology*, 7(1). 1-18. DOI: 10.1186/s40359-019-0361-5
- Kohout, K. (2007). *Základy obecné pedagogiky*. Praha: Univerzita Jana Amose Komenského.
- Kutý, J., & Stibralová, J. (2013). *Bezpečně s dětmi a mládeží*. Praha: Mladí ochránci přírody.
- Langmeier, J., & Krejčířová, D. (2006). *Vývojová psychologie* (2., aktualizované vydání). Praha: Grada.
- Matějček, Z., & Pokorná, M. (1998). *Radosti a strasti: předškolní věk, mladší školní věk, starší školní věk*. Jinočany: Nakladatelství a vydavatelství H+H.
- Markowska, M., Przychodni, A., & Nowak-Starz, G. (2014). Spontaneous and organized physical activity of 6-year-old children living in Poland. *Ovidius University Annals, Series Physical Education & Sport/Science, Movement & Health*, 14(2), 154-162.
- Mrnušík, P. (2014). *Organizace letního dětského tábora a aspekty jeho výběru*. Diplomová práce, Masarykova univerzita, Fakulta sportovních studií, Brno.
- Palouš, R. (1991). *K filosofii výchovy: východiska fundamentální agogiky*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství.
- Pávková, J., Hájek, B., Hofbauer, B., Pavlíková, A., & Hrdličková, V. (1999). *Pedagogika volného času: teorie, praxe a perspektivy mimoškolní výchovy a zařízení volného času*. Praha: Portál.
- Pelánek, R. (2013). *Příručka instruktora zážitkových akcí* (2., vydání). Praha: Portál.
- Täubner, V. (1996). *Nejstřeženější tajemství – sexuální zneužívání dětí*. Praha: Trizonia.
- Vágnerová, M. (1999). *Psychopatologie pro pomáhající profese: variabilita a patologie lidské psychiky*. Praha: Portál.
- Vágnerová, M. (2000). *Vývojová psychologie: dětství, dospělost, stáří*. Praha: Portál.
- Vágnerová, M., & Valentová, L. (1994). *Psychický vývoj dítěte a jeho variabilita*. Praha: Univerzita Karlova.

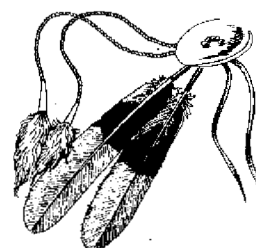
- Valentini, N. C., Logan, S. W., Spessato, B. C., de Souza, M. S., Pereira, K. G., & Rudisill, M. E. (2016). Fundamental Motor Skills Across Childhood: Age, Sex, and Competence Outcomes of Brazilian Children. *Journal of Motor Learning & Development*, 4(1), 16-21. DOI: 10.1123/jmld.2015-0021
- Vítek, T. (2018). Základy práva. In kolektiv autorů, *Vůdcovská zkouška jinak* (pp. 159–166). Praha: Junák - český skaut, Pardubický kraj, z.s.
- Weiss, P., Břichcín, S., Dunovský, J., Fifková, H., & Kolářský, A. (2005). *Sexuální zneužívání dětí*. Praha: Grada Publishing.
- Wells, K.R. (2006). *Fine Motor Skills*. Detroit: Gale.
- Zapletal, M. (1969). *Jak vést letní tábor*. Praha: Mladá fronta.

10 PŘÍLOHY

Příloha č. 1

HARMONOGRAM TÁBOROVÉHO DNE

7:30	Budíček
7:35 - 7:50	Rozcvička
7:50 - 8:10	Hygiena
8:15 - 8:45	Snídaně
8:45 - 9:00	Příprava na nástup a kontrola stanů
9:00 - 9:15	Ranní nástup
9:15 - 10:45	1. dopolední program
10:45 - 11:00	Svačina
11:00 - 12:30	2. dopolední program
12:30 - 13:00	Oběd
13:00 - 14:45	Odpolední klid
14:30 - 14:45	Katastrofy
14:45 - 16:45	1. odpolední program
16:45 - 17:00	Svačina
17:00 - 18:30	2. odpolední program
18:30 - 19:00	Večeře
19:00 - 19:45	Osobní volno, hygiena a příprava na nástup
19:45 - 20:00	Večerní nástup
20:00 - 21:15	Večerní program
21:15 - 21:45	Dražba
21:45 - 22:00	Večerka
22:00	Začátek nočního klidu



HOWGH!



TÁBOROVÝ ŘÁD

Účast na táboře je naprosto dobrovolná. Tábor je vyvrcholením celoroční práce oddílu. Klade určité nároky na znalosti z praxe pro pobyt v přírodě a táboření. Vyžaduje kázeň a pracovitost, správné kamarádké chování mezi sebou. Každý účastník tábora je povinen dodržovat následující ustanovení táborového řádu, tj. zachovávat skautský zákon.



SKAUT

Jesenická devítka

1. Každý se bude k ostatním táborníkům chovat čestně a kamarádsky.
2. Nikdo neopustí tábor bez vědomí vedoucího, a to ani do nejbližšího okolí.
3. Při odchodu z tábora oznámí řádce družiny vůdci, kde se bude družina zdržovat (i při denním táborovém programu).
4. Denní program je závazný pro každého táborníka. Nikdo ho svým chováním nesmí narušovat. Přidělené úkoly je třeba řádně splnit.
5. Každý účastník tábora dbá na osobní čistotu a na své věci, aby byly v pořádku.
6. Společný táborový majetek je povinen každý táborník opatřovat, ošetřovat, udržovat a chránit před poškozením a ztrátou.
7. Táborové nářadí a sportovní náčiní se vypůjčuje u hospodáře. Vypůjčené věci každý vrátí v pořádku a případné poškození či ztrátu poctivě oznámí hospodáři tábora.
8. Každý táborník bude dobrým kamarádem ostatním, vyhne se zbytečným sporům a každému účastníku tábora ochotně pomůže.
9. Bude-li kdokoliv sám potřebovat radu nebo pomoc, obrátí se s důvěrou na vůdce.
10. Při vycházce do okolí i při cestě za nákupem bude každý dbát na dobré vystupování a chování, ochraňovat a udržovat dobrou pověst skautského tábora.
11. Nikdo nebude vstupovat do cizích stanů bez souhlasu jejich nocležníků.
12. V celém táboře je zakázáno i jen pouhé přechovávání alkoholu, omamných látek, cigaret, časopisů s nevhodným obsahem a všech ostatních předmětů narušujících vhodné mravy. Všichni bez výjimky se těchto neřestí zdrží i při pobytu mimo tábor.
13. Vůdci mají právo kontrolovat i osobní a soukromé vybavení táborníků.
14. Do kuchyně má přístup pouze denní služba.
15. Ve stanu nebude nikdo přechovávat potraviny podléhající zkáze, ale odevzdá. K jídlu nastupuje je do táborové kuchyně vždy celá družina pohromadě, každý čistý, umytý a vezme si jen tolik jídla, kolik sní. Je možné si jít dodatečně pro přídavek.

16. Nádobí (ešus s příborem a hrnkem) si každý umyje ihned po jídle v určené nádobě s teplou vodou a opláchne je. Není dovoleno přechovávat zbytky jídla.

17. Ve stanu a okolí si každý udržuje pořádek a čistotu. Každý zvedne pohozený papírek kdekoliv po tábořišti a odhodí jej do pytle s odpadem. Volně po tábořišti nikdo nic neodhazuje, úklid si musíme zajišťovat sami místo her.

18. Každý účastník tábora bude používat latrínu, a to i v noci, je-li to nutné. Do latrín je zakázáno odhazovat jakékoliv odpadky.

19. Nebude-li se táborník cítit zdravý nebo se zraní, oznámí to ihned vůdci nebo zdravotníkovi, i když se mu to nebude zdát významné.

20. Nikdo nebude ořezávat větve, loupat kůru, nebo sekat do stromů sekerou či nožem. Každý bude chránit přírodu, a to zvláště v okolí tábora. Dále si nebude vyřezávat ze dřeva na náměstíčku a v jeho bezprostředním okolí.

21. Ve stanu je zakázáno svítit svíčkami (nebezpečí zapálení stanu). Osvětlení si dvojice ve stanu provede sama pomocí baterek a lampiček na baterie.

22. Větší peněžní obnosy a elektroniku je nutné uložit do úschovy k hospodáři tábora. Nelze uschovávat větší peněžní částky u sebe ve stanu.

23. Každý účastník tábora je povinen uposlechnout kteréhokoliv vůdce i rádce své družiny. Povinnost uposlechnout příkazy je naprostou samozřejmostí, každý provede bez odmlouvání přiměřený úkol včas, co nejrychleji a co nejpečlivěji.

24. Zákaz používání elektroniky – telefonů, tabletů, herních konzolí aj.

Nikdo za nás nic na táboře neudělá, vše si musíme udělat společně sami. Za „ulejváky a lenochy“ musí udělat více druhí místo zábavy, her a koupání. Za nedodržování a svévolné porušování táborového řádu bude účastník tábora z tábora nekompromisně vyloučen a poslán domů, přičemž poplatek za zbytek tábora propadá – nevrací se. Cílem našeho tábora je z družin i celého oddílu vytvořit dobrou partu, dobrý kolektiv správných skautů a vlčat.