

Univerzita Palackého v Olomouci

Fakulta tělesné kultury



Fakulta
tělesné kultury

**ANALÝZA NÁZORU ÚČASTNÍKŮ LETNÍHO TÁBORA
„U KATEŘINY“ VE ŠTRAMBERKU NA TÁBOROVÉ HRY**

Bakalářská práce

Autor: Dominik Mraček

Studijní program: Trenérství a sport a pedagogika volného času

Vedoucí práce: Mgr. Jan Bělka, Ph.D.

Olomouc 2023

Bibliografická identifikace

Jméno autora: Dominik Mraček

Název práce: Analýza názoru účastníků letního dětského tábora „U Kateřiny“ ve Štramberku na táborové hry

Vedoucí práce: Mgr. Jan Bělka Ph.D.

Pracoviště: Katedra sportu

Rok obhajoby: 2023

Abstrakt:

Tato bakalářská práce se zabývá analýzou oblíbenosti her, jež jsou součástí této práce. Cílem práce bylo analyzovat názor na pohybové hry hrané na dětském táboře ve Štramberku. Výsledky byly zjištěny na základě anketního šetření, které obsahovalo 10 otázek a skupina respondentů byla předurčena. Práce zpracovává získané informace a přináší požadované výsledky na výzkumné otázky. Překvapilo mě, jak krátce trvalo sesbírat poměrně hodný počet vyplněných anket ale také to, že hra s názvem Noční pašeráci skončila v oblíbenosti jako druhá s ohledem na skutečnost, že většina dětí na táboře fyzicky neprojevuje nějakou velkou náklonost k této hře.

Klíčová slova:

tábor, hra, táborové hry, anketa, pohybové hry, bezpečnost

Souhlasím s půjčováním práce v rámci knihovních služeb.

Bibliographical identification

Author: Dominik Mraček
Title: Analysis of the opinion of participants of the summer children's camp "U Kateřiny" in Štramberk on camp games

Supervisor: Mgr. Jan Bělka Ph.D.
Department: Department of Sport
Year: 2023

Abstract:

This bachelor's thesis deals with the analysis of the popularity of selected camp games. The aim of the thesis was to analyse the opinion about the movement games played at the children's camp in Štramberk. The results were obtained on the basis of a questionnaire survey, which included 10 questions and the group of respondents was predetermined. The thesis elaborates the collected information and presents the required results to the research questions. It was surprising how short it took to collect a fairly good number of completed surveys but also that a game called Night Smugglers ended up second in popularity considering the fact that most of the children at the camp did not physically show any great affection for this game.

Keywords:

camp, game, games for camp, questionnaire survey, movement games, safety

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

Bakalářská práce byla vypracovaná v souladu s dlouhodobým záměrem Fakulty tělesné kultury Univerzity Palackého v Olomouci.

Prohlašuji, že jsem tuto práci zpracoval samostatně pod vedením Mgr. Jana Bělky Ph.D. , uvedl všechny použité literární a odborné zdroje a dodržoval zásady vědecké etiky.

V Olomouci dne 28. června 2023

.....

Děkuji vedoucímu práce Mgr. Janu Bělkovi Ph.D. za pomoc a cenné rady, které mi poskytl při zpracování této bakalářské práce.

OBSAH

Obsah	7
1 Úvod	9
2 Přehled poznatků	10
2.1 Vznik táborů a jejich dělení	10
2.1.1 Druhy táborů	11
2.1.2 Typy táborů	11
2.2 Vliv pobytu na vzduchu na děti	12
2.3 Pořádání táborů s ohledem na právní normy (Legislativa táborů).....	13
2.4 Bezpečnost na letním dětském táboře.....	15
2.4.1 Desatero	15
2.5 Obecná organizační struktura táborů.....	17
2.5.1 Povinnosti vedení tábora	18
2.6 Vývojová periodizace.....	19
2.6.1 Školní dětství (mladší školní věk).....	19
2.6.2 Pubescence (starší školní věk).....	20
2.6.3 Adolescence	20
2.7 Pohybové hry obecně	22
2.7.1 Hra	23
3 Cíle.....	25
3.1 Hlavní cíl.....	25
3.2 Dílčí cíle.....	25
3.3 Výzkumné otázky.....	25
4 Metodika	26
4.1 Výzkumný soubor	26
4.2 Podrobný popis hodnocených her.....	28
4.2.1 Pašeráci	28
4.2.2 Magie.....	30
4.2.3 Válka barev.....	31

4.2.4	Noční pašeráci	32
4.2.5	Zlatokopové	34
4.2.6	Houby.....	35
4.2.7	Hajzbába	36
4.2.8	Zakrčenci.....	38
4.2.9	Fazolačka	39
4.2.10	Mafie.....	40
4.3	Metody sběru dat	43
4.4	Strukturovaný rozhovor	43
4.5	Statistické zpracování dat	44
4.6	Analýza odborné literatury	44
5	Výsledky a diskuze	45
5.1	Anketní šetření.....	45
5.1.1	Lamajra	53
5.2	Výsledky strukturovaného rozhovoru.....	54
6	Závěry	56
7	Souhrn	57
8	Summary.....	58
9	Referenční seznam	59
10	Přílohy	61

1 ÚVOD

Tématem mé bakalářské práce je „Analýza názoru účastníků letního tábora „U Kateřiny“ ve Štramberku na táborové hry,“ konkrétně obsahuje hry, které již léta hrají na táboře, na který jezdím od svých 12 let. Jde se o tábor, kam každoročně zavítá na 10. denní turnus přes 200 dětí a já zde figuruji jako hlavní vedoucí. Jedná se o mou srdeční záležitost a rád bych pomohl pořadatelům obdobně velkých táborů, kteří si již neví rady s tím, jaké hry s dětmi hrát. Rozhodl jsem se proto sepsat tento sborník pro všechny, kteří potřebují program pro skutečně velké skupiny dětí, ale již jim docházejí nápady.

Osobně si myslím, že hry vznikly na základě nutnosti pohybu pro zdraví nejen dětí, a z toho důvodu byly vymyšlené účelné pohybové hry s hlubším smyslem, aby se dětem zaměstnala hlava jistým úkolem a ošálí se tak mozek, který tolik nevnímá nutnost pohybu (nejčastěji běhu). Může se jednat o prevenci proti obezitě u dětí a nesmírně rád tohle podpořím.

Obsahem této práce je seznámení se s tábory, a to konkrétně s jejich dělením. Dále se podíváme na legislativu dětských táborů, respektive soupis věcí, které si vedoucí mohou vůči dětem dovolit a co je již protiprávní a nepřipadá tak v úvahu. Ve druhé kapitole se podíváme na bezpečnost na táborech obecně, což je nesmírně důležitá část, se kterou musí být obeznámen každý vedoucí bez výjimky. Ať už se bude jednat o kontroly tábořiště před tím, než dorazí děti, hygienických podmínek, které musí být zajištěny, anebo zohlednění zdravotní způsobilosti všech účastníků.

Řekneme si něco obecně o pohybových hrách a následně se budeme zabývat hlavní částí této práce, a to konkrétně pravidly desíti vybraných her, které dopodrobna rozebereme. Ve své bakalářské práci jsem využil metodu strukturovaného rozhovoru k získání relevantních dat a informací. Tato metoda mi pomohla systematicky sbírat a analyzovat údaje, jež jsou přímo spojeny s tématem. V práci bude také použita metoda anketního šetření, jež se bude týkat hodnocení těchto her osobami, které hry hrály, můžeme tedy říci, že vzorek respondentů byl předem určen. Cílem práce je analyzovat názory na pohybové hry hrané na dětském táboře.

2 PŘEHLED POZNATKŮ

„Podle zákona č. 258/2000 Sb., o ochraně veřejného zdraví, „zotavovací akcí“ je organizovaný pobyt 20 a více dětí ve věku do 15 let na dobu delší než 4 dny, jehož účelem je posílit zdraví dětí a zvýšit jejich tělesnou zdatnost. K jedné z nejrozšířenějších forem zotavovacích akcí patří tábory,“ Dětské tábory (získáno 2023). Zpravidla se jedná o akci konanou přes letní prázdniny, což pro děti znamená odpoutat se od povinností, ale zároveň být stále v kolektivu svých vrstevníků, také poznávají přírodu a učí se novým dovednostem.

2.1 Vznik táborů a jejich dělení

Úplně první dětský tábor se uskutečnil v roce 1861 v USA a byl pořádán Frederikem W. Gunem, nicméně do České republiky se dostal tento trend až o půl století později, a to konkrétně v roce 1912. V tomto roce byl uskutečněn první tábor na území ČR v Lipnici nad Sázavou, kuriozitou však bylo, že byl pouze pro chlapce, proto téhož roku se spisovatelka Popelka Biliánová rozhodla uskutečnit dětský tábor i pro děvčata a byla tak průkopníkem v této oblasti (Kde se vzaly v Česku tábory a kolik jich máme na Helceletce?, 2021) .

„Byla sobota 13. července 1912. A u žižkovské reálky se právě sešlo patnáct kluků, aby se společně vydali na 140 km dlouhou pěší cestu k Orlovské myslivně u Lipnice nad Sázavou. Byli to chlapci různého věku, schopností i sociálního zařazení. Jejich vedoucím byl Antonín B. Svojsík, zakladatel českého skautingu. Vše potřebné (stany, materiál, a další věci) si vezli s sebou na dvoukoláku, jenž celkově vážil cca 300 kg. Čtyřdenní cesta do orlovského polesí vedla přes Uhříněves, Kutnou Horu, Golčův Jeníkov a Světlou nad Sázavou. Když konečně došli ke svému cíli, tak si postavili tábor. Chlapci zde strávili nádherné čtyři týdny. Ty přitom využili na sport, pohyb v přírodě a fyzické cvičení. Jídlo si kluci připravovali sami, a přitom se přesvědčili, že ani jeho opatrování není žádná hračka,“ Čermák (2012). Zde je ukázka toho, jak vypadal první tábor na našem území, což dle popisu již dává smysl s ohledem na skutečnost, že byl tábor pouze pro chlapce. (Čermák, 2012)

Tábory měly mnoho společných znaků, ať už šlo o spaní ve stanech, vytváření pevných přátelství, učení se novým dovednostem či poznávání přírody. Zajímavostí také je, že si můžeme připsat vynález, který se dodnes využívá na táborech, jímž je podsadový stan (Šír, 2018).

2.1.1 Druhy táborů

Dětských táborů je nespočet a s tím také souvisí skutečnost, že se tábory mohou dělit z mnoha hledisek, kdy základním dělením je délka trvání či členění dle ročních období. Podíváme se tedy na druhy táborů z různých pohledů dle Hápa et al. (2014).

- **Stálé (pobytové) tábory** – jde o tábory, kdy se celý pobyt uskuteční na předem určeném místě, zpravidla jiném, než je sídlo organizace pořádající tuto akci. Ve skutečnosti hovoříme o stálých tábořištích, ať už jde o stanové tábory anebo chatkový kemp či klasické zděné budovy. Délka pobytu se uvádí od 5 dnů výše, průměrná délka tábora se však uvádí jako deseti denní pobyt. Základním znakem pobytového tábora je skutečnost, že se táborníci zdržují převážně v okolí jejich zázemí.
- **Putovní tábory** – jak už název napovídá, táborníci během průběhu tábora střídají tábořiště s čímž úzce souvisí skutečnost, že přebývají převážně ve stanech, které jsou ostatně povinnou výbavou každého účastníka takového druhu tábora. Náročnost tohoto tábora je podmíněna účastí obvykle pro osoby starší 12 let. V praxi si tento druh tábora můžeme představit například jako cykloturistický, vodní, turistický a v poslední době i velmi oblíbený koňský tábor.
- **Příměstské tábory** – hovoříme o charakteristickém denním programu pro děti či dospělé, kde účastníci tráví čas od rána obvykle do odpoledne, znamená to tedy, že nespí na určitém místě, čímž se liší od výše zmíněných táborů.
- **Hvězdicové (putovní) tábory** – tento druh táborů spočívá v tom, že táborníci mají tábořiště, kde mají zázemí, nicméně během dne tam čas téměř netráví. Jak již název napovídá, tak putují okolo tábořiště.

2.1.2 Typy táborů

Dále se tábory dělí dle jejich typologie cílových skupin, které uvádí Burda (2008).

- **Běžné** – tímto typem táborů se rozumí, že účastníky jsou běžné děti a mládež bez specifických požadavků, zdravotního stavu, sociální péče apod.
- **Integrované** – u tohoto typu se jedná o účastníky, kdy značnou částí zúčastněných jsou děti se zdravotním postižením, z dětských domovů, rizikových skupin či s jakýmkoli speciálními potřebami.
- **Ozdravné** – zde je účast omezená pouze na zdravotně postižené děti a zpravidla jsou dotovány alespoň z části zdravotními pojišťovnami.

2.2 Vliv pobytu na vzduchu na děti

Je obecným faktem, že děti tráví stále méně času venku v přírodě. Tento nedostatek má negativní dopady na jejich zdraví, psychiku a fyzickou kondici. Pravidelný pobyt na čerstvém vzduchu přináší mnoho výhod, jako je posílení imunity, prevence nemocí, zlepšení školních výsledků a rozvoj pohybových dovedností. Je důležité motivovat děti k tomu, aby trávily více času venku a v přírodě. Budeme-li hovořit o lese, tak má mnoho pozitivních účinků na lidské zdraví. Především pomáhá předcházet alergiím a astmatu a zároveň mají lesy protizánětlivý účinek a rozšiřují dýchací cesty, což usnadňuje vykašlávání. Byly prováděny výzkumy, které ukázaly, že děti starší 6 let, které žijí poblíž lesa, trpí méně alergiemi než ty, které u lesa nežijí. Dokonce bylo zjištěno, že pobyt v lese může mít pozitivní vliv dokonce i na astma. Například děti, které strávily týden v lese, neměly po dobu dvou měsíců astmatické záchvaty. Pokud navíc trávily čas u vodopádu, astmatické příznaky se neobjevily dokonce čtyři měsíce. Dalším prospěšným účinkem lesa je snížení vysokého krevního tlaku a rizika kardiovaskulárních onemocnění, která jsou v dnešní době u dětí dosti rozšířená z důvodu nadváhy spojené s nezdravým životním stylem. Pravidelný pobyt v přírodě, zejména procházky v lese, předchází těmto zdravotním problémům. Navíc, pokud už trpíme těmito obtížemi, může pobyt v lese sloužit jako podpůrná terapie ke klasické léčbě (Hájková, 2018).

Les má také pozitivní účinky na duševní zdraví. Pomáhá léčit duševní poruchy, jako jsou deprese a úzkost. Tyto nemoci se stále častěji vyskytují i u mladší generace a pobyt v lese a vnímání přírody pomocí všech smyslů, jako je vnímání vůně, vlhkosti a zvuků, má pozitivní vliv na naše blaho a uklidňuje mysl. Můžeme tedy říci, že les je pro děti místem, kde se mohou hrát a rozvíjet svou kreativitu. Aktivita jako stavění domečků z přírodních materiálů a hraní se skřítky a vílami přináší radost a pomáhají snižovat problémy s chováním, jako je hyperaktivita, některé děti dokonce zaznamenávají zlepšení neurovývojové poruchy ADHD. Lesní vzduch má výjimečný vliv na lidské tělo, protože jehličnaté lesy produkují balzamické silice nazývané fytoncidy, které působí jako přírodní antibiotika. Tyto látky ničí mikroorganismy, včetně bakterií, plísní a prvoků, které mohou oslabit náš organismus. Lesní vzduch tak plní funkci biologického filtru a snižuje množství bakterií ve vzduchu ve srovnání s městským prostředím (7 benefitů, které les přináší našemu zdraví, 2022).

2.3 Pořádání táborů s ohledem na právní normy (Legislativa táborů)

Dle Schwettrové (2021) může být pořádání táborů složitý proces a vyžaduje řadu právních povinností a norem, které je třeba dodržovat. Zde je několik základních informací, které by organizátoři táborů měli mít na paměti při realizaci tábora:

1. **Zajistit, aby všechny aktivity byly v souladu s místními předpisy** – v mnoha oblastech existují specifické předpisy a zákony, které se vztahují na pořádání táborů a dalších venkovních aktivit. Je důležité se ujistit, že všechny aktivity jsou v souladu s místními předpisy.
2. **Získání povolení a svolení** – pokud je tábor pořádaný na veřejných pozemcích, může být vyžadováno povolení od místních úřadů. Kromě toho, pokud budou účastníci vašeho tábora nezletilí, bude také vyžadováno svolení od rodičů nebo zákonných zástupců.
3. **Zdravotnická opatření** – je třeba mít na paměti, že účastníci tábora mohou potřebovat lékařskou pomoc během aktivit. Proto je důležité zajistit dostatečné zdravotnické vybavení a personál, aby byla zajištěna rychlá a účinná lékařská pomoc.
4. **Bezpečnostní opatření** – měla by být zajištěna bezpečnost pro všechny účastníky, to zahrnuje například stanovení přiměřených pravidel a opatření pro minimalizaci rizika úrazu.
5. **Pojištění** – je na místě zvážit uzavření odpovídajícího pojištění pro případ nehody či poškození majetku. Také může pojištění pomoci chránit jak vedení tábory, tak i organizaci či účastníky tábora před finančními ztrátami (Schwettrová, 2021).

V České republice se organizace táborů řídí několika zákony a předpisy. Mezi ty nejdůležitější patří:

- Zákon č.89/2012 Sb., občanský zákoník, kdy tento zákon stanovuje pravidla pro uzavírání smluv a odpovědnost za škodu. Pokud organizace či jedinec chce pořádat tábor, musí s účastníky uzavřít smlouvu, která bude stanovovat podmínky účasti na táboře.
- Zákon č. 258/2000 Sb., o ochraně veřejného zdraví; tento zákon stanoví hygienické požadavky na prostor, kde se tábor koná, a na podmínky, za kterých se zdraví účastníků na táboře udržuje.
- Vyhláška č. 50/1978 Sb., o táboření a pobytu v přírodě. Tato vyhláška obsahuje podrobnější pravidla minimální vzdálenosti mezi stanovišti, způsob označení stanovišť, podmínky pro táborové ohně, požadavky na hygienu a další.

- Zákon č. 361/2000 Sb., o poskytování sociálních služeb. Tento zákon se týká organizace pobytů pro děti a mládež a stanovuje požadavky na pracovníky, kteří s dětmi pracují.
- Zákon č. 160/1999 Sb., o svobodném přístupu k informacím, kdy tento zákon stanoví pravidla pro poskytování o organizaci a průběhu tábora.

Veškeré akce, týkající se nejen dětí podléhají velkému počtu zákonů, ale hovoříme-li o akcích pro děti, je zde kladen daleko větší důraz na ochranu a bezpečí. Níže jsou zmíněny další zákony, kterými se musí řídit organizace pořádající dětské tábory.

- *„Zákon č. 104/1991 Sb., Úmluva o právech dítěte;*
- *zákon č. 1/1993 Sb., Ústava České republiky;*
- *zákon č. 2/1993 Sb., Listina základních práv a svobod;*
- *zákon č. 40/2010 Sb., trestní zákoník;*
- *zákon č. 200/1990 Sb., o přestupcích;*
- *zákon č. 114/1992 Sb., o ochraně přírody a krajiny;*
- *zákon č. 289/1995 Sb., o lesích;*
- *vyhláška ministerstva zdravotnictví č. 106/2001 Sb., o hygienických požadavcích na zotavovací akce pro děti;*
- *vyhláška Ministerstva zdravotnictví č. 137/2004 Sb., o hygienických požadavcích na stravovací služby;*
- *zákon č. 455/1991 Sb., živnostenský zákon;*
- *zákon č. 101/2000 Sb., o ochraně osobních údajů;*
- *zákon č. 262/2006 Sb., zákoník práce;*
- *zákon č. 359/1999 Sb., o sociálně – právní ochraně dětí;*
- *zákon č. 372/2011 Sb., o zdravotních službách;*
- *zákon č. 418/2011 Sb., o trestní odpovědnosti právnických osob a řízení proti nim;*
- *zákon č. 133/1985 Sb., o požární ochraně,“ Ševčík (2014).*

Znění těchto zákonů pro nás momentálně není klíčové, nicméně jejich celé znění je možné najít např. na webových stránkách *Zákony pro lidi*.

2.4 Bezpečnost na letním dětském táboře

Co se bezpečnosti týče, vedoucí mohou udělat vše, a i přesto může dojít k úrazu. Jediné, co je možné udělat, je snažit se předcházet riziku, tudíž se snažit vyhnout volbě her ve stylu bojovek, kdy po sobě soupeři hází předměty apod. Cílem vedení tábora je snažit se omezit riziko, byť jej není možné eliminovat, určením pravidel, kdy může jít „pouze“ o pravidlo, že vedoucí musí mít přehled o tom, kde se děti nachází a jakékoli vzdalování se od tábora není možné bez souhlasu vedoucího. Nejde však pouze o úrazy, ale také zdravotní rizika spojená například s nevhodnou potravinou podanou například alergikovi, proto je nutné, aby nejen zdravotník měl přehled o alergiích či jiných omezeních dítěte. Budeme-li hovořit například o úpalech a podobných zdravotních komplikacích, je zde důležitá prevence a opětovné poučení dětí o nošení pokrývek hlavy (Nohr, 2009).

Na dětských táborech je bezpečnost na prvním místě, a tak na základě Bezpečnosti a ochrany zdraví při práci (dále jen „BOZP“) vzniklo desatero bezpečnosti a ochrany zdraví dětí na letních táborech (BOZPinfo, 2018).

2.4.1 Desatero

1. Přesné podmínky **bezpečnosti dětí** na táboře, stejně tak jako přesný počet vedoucích na určitý počet dětí nikdo neudává, je to tedy v plné kompetenci pořadatele tábora. Nicméně je nezbytně nutné, aby se tábořiště prohlédlo ještě před příjezdem dětí, zdali na ně nečihá nějaké nebezpečí. Poté, co se odstraní případné nebezpečí mohou děti navštívit tábořiště a seznámí se s pravidly chodu tábora. Požadavky na zotavovací akce upravuje zákon č. 258/2000 Sb., o ochraně veřejného zdraví, ve znění pozdějších předpisů, a vyhláška č. 106/2001 Sb., o hygienických požadavcích na zotavovací akce pro děti, ve znění pozdějších předpisů.
2. Z důvodu bezpečnosti je pravidlem, aby dítě hlásilo **každé zranění**, i když se jedná například pouze o třísku v prstu anebo bodnutí hmyzem.
3. **Hygienické podmínky** jsou nezbytnou součástí každého tábora a každý pořadatel zodpovídá za to, že všechny zúčastněné osoby, které se podílí na chodu tábora, musí projít školením s ohledem na hygienické požadavky vydané krajskou hygienickou stanicí. Týkají se převážně šíření infekčních chorob a první pomoci.
4. Každý táborník musí být **zdravotně způsobilý**, proto je zapotřebí při každé účasti tábora doložit posudek o zdravotní způsobilosti potvrzené od lékaře platné 2 roky. Netýká se to však pouze táborníků, ale také jejich dozoru.

5. **Pitná voda** je nutností a povinností organizátorů je zajistit **možnost sprchování v teplé vodě** alespoň jednou týdně.
6. Správné skladování a užití **vhodných potravin** je nutností na tomto druhu akcí. Důležité také je vařit z prověřených potravin a pitné vody, jež není nijak znečištěna či infikována. K tomuto bodu se řadí i opékání špekáčků, kdy je nutné dbát na pravidla práce s otevřeným ohněm.
7. Plně vybavená lékárnička je také nutnou součástí dětských akcí a její obsah stanovuje Příloha č. 4 vyhlášky č. 106/2001 Sb.
8. **Koupání** v řece či na koupališti je upraveno tímto bodem, a to konkrétně, že se vedoucí musí přizpůsobit počasí, fyzické zdatnosti dětí a v neposlední řadě také jejich plaveckým schopnostem. Je zakázáno koupat se ihned po hlavní jídlu anebo po intenzivním cvičení, když jsou uřícení. Doporučený počet dětí na jednoho vedoucího je 10 dětí ve vodě.
9. Pokud děti dostanou **na výletě rozchod**, zodpovědnost vedoucích nijak neodpadá. Co se týká chůze po vozovce se skupinou dětí, chodí se po levém okraji vozovky a s dětmi by měly jít nejméně 2 dospělé osoby (jedna vepředu a druhá vzadu). Pokud skupinku přistihne při cestě bouřka, nesmí se schovávat v blízkosti osamělých nebo vyčnívajících stromů, vodních ploch, železných konstrukcí apod. Pokud se nacházíme na holé pláni a chytne skupinku bouřka, nezůstávat ve skupině a bouřku bezpečně přečkat v podřepu s nohama a rukama u sebe (doporučují hasiči).
10. V případě užití **nářadí** dítětem, ať se jedná o skládací nožík nebo třeba sekyrku, musí být poučení o správném používání daného nářadí a zároveň by mělo být použito pod dohledem vedoucího (BOZPinfo, 2018).

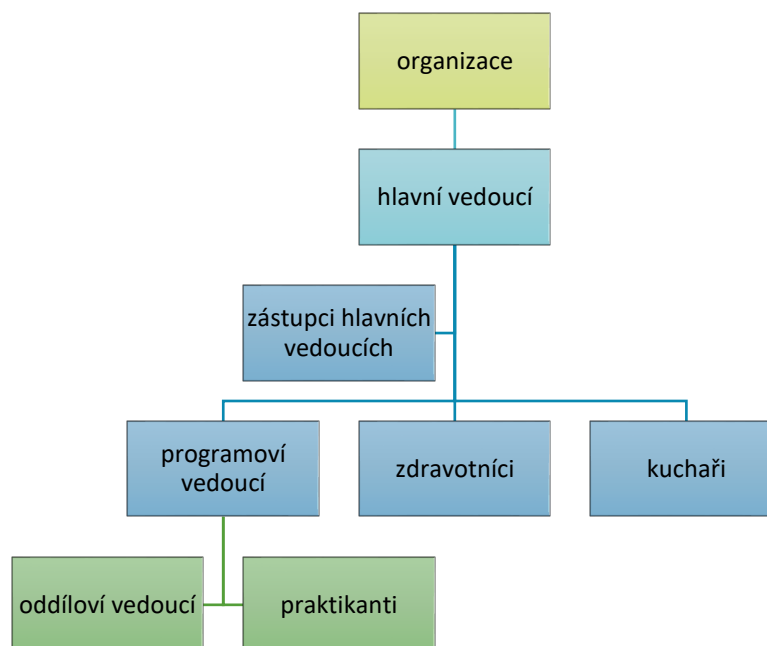
2.5 Obecná organizační struktura táborů

Organizační strukturou se rozumí uspořádání jednotlivých stupňů odpovědnosti daných osob, respektive členění vedení tábora a také vazby mezi nimi. Podíváme se tedy na zjednodušené schéma, které by mělo reprezentovat obecné schéma všech táborů obecně, ať už se jedná o tábory pro 50 či 300 dětí. Hlavou celého tábora je hlavní vedoucí, který stojí na vrcholu našeho schématu. Pod ním jsou programoví vedoucí, kteří mají na starost téměř celý harmonogram, co se programu pro děti týče, respektive jde o pilíř této bakalářské práce, kterými se dále budeme zabývat (viz. kapitola 2.5). Dále na stejné úrovni spolu s programovými vedoucími jsou zdravotníci a kuchaři. Poslední úroveň této struktury jsou oddíloví vedoucí a praktikanti, kteří jsou neodmyslitelnou součástí každého druhu tábora. (Burda, 2008)

Obrázek č. 1 ukazuje organizační strukturu námi sledovaného tábora, nicméně to platí obecně pro velké tábory. Na vrcholu stojí organizace, která tábor pořádá. Může se jednat jak o soukromníka, tak také o neziskovou organizaci, kdy se jedná většinou o skautské tábory a podobné. Pod těmito „majiteli“ stojí již zmiňovaný hlavní vedoucí, který může na velkých táborech mít i svého zástupce, není to však nutností. A zbylí organizátoři jsou stejní jako ve zjednodušené verzi schématu, a to zdravotníci, kuchaři a programoví vedoucí, pod kterými jsou oddíloví vedoucí a spolu s nimi i praktikanti (Hvězdová, 1991).

Obrázek 1

Organizační struktura tábora „U Kateřiny“



2.5.1 Povinnosti vedení tábora

Během tábora má každý vedoucí určité povinnosti, kdy jednou z hlavních povinností je přiměřený dohled na děti, což souvisí s jejich věkem a schopnostmi. Cílem není ustavičné sledování každého kroku dítěte. S povinnostmi také souvisí dodržování bezpečnosti a hygieny v táboře na základě zákona či bezpečnostního desatera. V případě stanových táborů je nutné dohlédnout na skutečnost, aby každý táborník měl suché věci a skutečně nepromokavou plachtu na stanu, která má zajistit izolaci vlhka i chladu. Také je neméně důležité zajistit, aby každý účastník šel do sprchy alespoň 1x týdně. (Ševčík, 2014)

Povinnosti oddílovými vedoucími však nekončí. Každá organizační složka má své povinnosti, tudíž i kuchaři, kteří musí mít zdravotnický průkaz a dle zákona děti mohou pomáhat s přípravou jídla, příkladem může být například škrábání brambor apod., ale pouze do doby, než dojde k tepelnému zpracování. Stejně tak má své povinnosti i zdravotník akce pro děti, který má ať už zdravotnický kurz anebo vystudovanou zdravotnickou školu anebo je již lékařem případně zdravotní sestrou či bratrem. Nutností je vést zdravotnický deník včetně kompletního seznamu dětí, který musí být uschován alespoň po dobu 6 po sobě jdoucích měsíců od skončení tábora. Dříve povinnosti zdravotníka byly vymezeny vyhláškou č.185/1990 Sb. Vyhláška Ministerstva zdravotnictví a sociálních věcí České republiky o zotavovacích a jiných podobných akcích pro děti a dorost (Ševčík, 2014).

2.6 Vývojová periodizace

Vývojová psychologie, respektive periodizace se pokouší vytvořit členění nebo rozdělit život jedinců do specifických období na základě biologických, psychologických či sociálních změn jež mají vliv na chování a myšlení jedince. Všechny modely periodizace jsou založeny na předpokladu očekávaného vývoje člověka, který je postupným a nepřetržitým procesem, jež je dělen na etapy, ve kterých je nutné plnit jisté „úkoly“, aby bylo možné přesunout se do dalšího období. Jednou z nejznámějších periodizací jsou Eriksonova stádia psychosociálního vývoje, jež zahrnuje osm etap od dětství až do pozdního věku. Další známou periodizací vývoje jedince jsou také například stádia kognitivního vývoje dle Piageta popisující učení dítěte a rozvíjení jeho myšlení. A existuje ještě mnoho dalších. Důležité je však podotknout, že o žádném z těchto výkladů není možné říci, že právě tento je jediný a správný. Dochází nejen k prolínání výkladů vývoje, a to z důvodu individuálních rozdílů jedinců (Langmeier at all., 2006).

V tabulce 2.1 můžeme vidět vývojová stádia člověka s věkovým vymezením. S ohledem na povahu této práce, která pojednává o analýze her dětského tábora se zaměříme na mladší a starší školní věk a adolescenty, respektive na věkové skupiny dětí, které jezdí na již zmiňovaný tábor ve Štramberku.

2.6.1 Školní dětství (mladší školní věk)

Mladší školní věk je obdobím mezi 7 a 11 rokem života jedince. Jde o období, kdy se rozvíjí fyzická kondice, proto je možné říci, že je toto období nejvhodnější k rozvoji obratnostních schopností. Můžeme se zde setkávat s tzv. pohybovým luxusem, kdy se jedná o přebytek pohybu tvrdí Kaplan (2021). Vágnerová (2012) dělí mladší školní věk na raný a střední školní věk, kdy raným se rozumí nástup na první stupeň základní školy, tedy 7.- 9. rok života. Dítě v tomto období mění své sociální postavení a učí se číst, psát, ale také počítat, což je pro tábory nezbytnou součástí. Naopak střední školní věk se počítá do nástupu na druhý stupeň základní školy, jakožto 11.-12. rok života. V tomto období se mění tělesný vývoj dítěte z důvodu omezení pohybu na vzduchu. Dítě se zde také setkává s neskutečně velkou energetickou zásobou a mělo by zde docházet k rovnoměrnému růstu, což je zhruba 5-6 cm za rok a 2-3 kg/rok (Machová, 2016).

Dle Krejčířové a Lamgmeiera (2018) je vstup do školy důležitým sociálním krokem pro děti, kdy se učí samostatnosti a zažívají oddělení od rodiny. Škola jim poskytuje nové prostředí a připravuje je na budoucnost. Děti se setkávají s různými sociálními skupinami, včetně rodiny, školy a vrstevníků, které ovlivňují jejich sociální rozvoj. Vstup do školy je také spojen s postupnou

socializací a vznikem přátelských vztahů. Konec mladšího školního věku pak přináší fázi kritičnosti při posuzování sociálního prostředí (Perič et al., 2012).

2.6.2 Pubescence (starší školní věk)

Hovoříme o období mezi 12. a 15. rokem života. V tomto období dochází k růstu většiny orgánů a mění se tak postava, protože osoby v tomto věku dosahují pohlavní dospělosti. Toto období má také svá negativa, co se motoriky týče. Jde o zhoršení koordinace pohybu, zároveň však roste délka běžecského kroku a s tím související růst dolních končetin. Také dochází k emotivnímu vývoji člověka, zvyšuje se jeho vnímavost a citová labilita, jež se právě v pubertě dosti výrazně projevuje. Dle Vágnerové (2008) jde o období, kdy každá osoba zažívá nejprudší přechod ve svém životě. Dospívání je nelehké období, které doprovází neklid a souvisí s tím již zmíněné tělesné, ale také psychické změny, jež vedou ke zvýšení paměti a dokáží určit váhu a důležitost určitých informací.

Jedná se o období puberty, která u dívek nastupuje dříve než u chlapců. Dospívání lze chápat jako přechod mezi dětstvím a dospělostí. Celá tato dekáda závisí na sociálních podmínkách, ve kterých tyto osoby vyrůstají, ale také závisí na okolním prostředí a osobách, se kterými přichází do styku. S tímto obdobím jsou spojeny taky velké výkonnostní rozdíly, proto chlapci dosahují velké fyzické výkonnosti, kdežto dívky spíše, než fyzickou zdatnost trénují vnímání a cítění pohybu (Vrchovecká, 2020).

Období pubescence je také spojeno s hormonálními změnami, se kterými často jedince nedokáží pracovat a tak dochází k různým psychickým potížím, které mohou ovlivnit sociální život. Ať už se může jednat o poruchy příjmu potravy, tak jde také o emoční labilitu atd. Nicméně tito jedinci také odmítají jakoukoli pomoc od dospělých, vůči nimž jsou uzavření a zároveň jsou k sobě příliš kritičtí (Charakteristika školního věku, 2023).

2.6.3 Adolescence

Adolescence je období od 15. do 20. roku věku. Dochází zde k ukončení tělesného růstu, osoby v tomto období dosahují pohlavní dospělosti, tudíž dívky dostávají menstruaci a u chlapců se objevuje poluce a také mutace hlasu. Mohutní jim trup, znatelně rostou svaly a ženy se zaoblují, protože se jim začínají ukládat tuky do břicha, hýždí a stehen, kdežto mužům se rozkládá tuk rovnoměrně po celém těle. Začínají se zde znatelně projevovat pohlavní rozdíly, jakými jsou například délka kroku, pohyby boků, ale také rozdíl v síle či rychlosti a konkrétně u dospívajících dívek se projevuje obratnostní schopnost (Antropomotorika, 2013).

V tomto věku se jedinci rozhodují, zdali budou studovat anebo se stanou ekonomicky nezávislími a nastoupí do práce. Dochází také k urovnávání si hodnot a cílů a berou na sebe odpovědnost. Psychicky zralí jedinci dokáží navázat dlouhodobý intimní vztah, protože si dokáží určit priority, rozvíjí se sebekritika a jsou schopni najít své slabé, ale také silné stránky. Výrazně o sebe začínají převážně dívky pečovat, není to však výjimkou ani u chlapců v tomto věku. Rozhodující hlas nemají již rodiče, ale kamarádi či osoby, s nimiž jedinci tráví významné množství času (Charakteristika školního věku, 2023).

Tabulka 2.1

Vývojová stádia člověka

Stádium	Stáří
Dětství	
1. <i>Novorozencectví</i>	6 týdnů
2. <i>Kojenectví</i>	6 týdnů-1 rok
3. <i>Rané dětství (batolecí období)</i>	1-3 roky
4. <i>Předškolní dětství (období dětské hry)</i>	3-7 let
5. <i>Školní dětství (mladší školní věk)</i>	7-11 let
Dospívání	
1. <i>Pubescence (starší školní věk)</i>	11-15 let
2. <i>Adolescence</i>	15-18 let
Dospělost	
1. <i>Mladší dospělost</i>	18-30 let
2. <i>Střední dospělost</i>	30-45 let
3. <i>Starší dospělost</i>	45-60 let
Stáří	
1. <i>Počáteční stáří</i>	60-75 let
2. <i>Pokročilé stáří</i>	75-90 let
3. <i>Krajní stáří</i>	Nad 90 let

Zdroj: (Antropomotorika, 2013)

2.7 Pohybové hry obecně

Co se pohybu týče, dle Opravilové (2004) pomáhá pohyb dětem k rozvíjení motoriky, ale také podporuje rozvoj po emocionální i sociální stránce. Pohyb na pravidelné bázi dětem zajišťuje zdravý a rovnoměrný růst, nicméně je pro ně přirozenější rozvíjet pohyb na základě hry, se kterou se setkávají již od narození. Hry podporuje jak motorické schopnosti a dovednosti, ale také v oblasti psychické a sociální. Pohyb slouží jako prostředek nejen sebevyjádření či sebepoznání, ale také jako prostředek vzájemného působení materiálního a sociálního prostředí. Může sloužit, a to nejen pro děti jako jeden ze způsobů odreagování, uvolnění a vybití veškeré nahromaděné energie. Na základě pohybových her mohou být vyhověno těmto potřebám a současně mohou kořenit život dítěte a činit jej šťastnějším (Karásková, 2007).

„Pohybovou hru chápeme jako záměrnou, uvědoměle organizovanou pohybovou aktivitu dvou a více lidí, v prostoru a čase, s předem dobrovolně dohodnutými a bezpodmínečně dodržovanými pravidly. Hra má účelný a souvislý uzavřený děj. Je charakterizována napětím, radostí, veselím, vysokou motivací k činnosti, uplatněním známých dovedností, pohodou a často soutěživostí,“ Mazal (2000).

V roce 1935 Krčma prohlásil, že pohybová hra má velký význam a pomáhá dětem rozvíjet jejich pohybové schopnosti. To stejné tvrdili i jeho předchůdci. Švácha v roce 1922 zdůraznil, že pohybové hry děti připravují na budoucí život. Záboj v roce 1937 prohlásil, že význam her je daleko důležitější, než si myslíme. Už tehdy byly pohybové hry hlavní částí tělovýchovného programu pro mládež a byl zde kladen důraz na tvořivou práci v rámci her. Fiala v roce 1947 definuje pohybovou hru jako soupeřivou pohybovou činnost dvou stran, která je však upravena alespoň jedním pravidlem, s účelným, souvislým a uzavřeným herním dějem. Dnešní názory na pohybovou hru jsou podobné názoru Korotkova v roce 1979, který tvrdil, že pohybová hra je způsobem, jak rozvíjet fyzické a morální schopnosti dětí a zároveň zdokonalovat pedagogické schopnosti samotného učitele. Kirchner (2000) hovoří o důležitosti tvořivosti v rámci her a mezi elementy hry zahrnuje důvěru, účast, rovnost a úspěch.

2.7.1 Hra

Obecně hru můžeme chápat vícero způsoby, například jako zápas s přesně danými pravidly, kde je cílem určit vítěze. Dále může jít o zábavu a volný čas, ale také se hra může brát jako styl jednání, kde je hlavním cílem manipulace či oklamání protihráčů (Činčera, 2007).

Po stránce sociální se hra vyvíjí od osamocené hry velmi malého dítěte (osamocené v tom smyslu, že pro ni není podstatná přítomnost druhých dětí) přes paralelní hru tříletých (kde si děti hrají vedle sebe a možná se vzájemně napodobují, avšak v podstatě si stále počínají jako jednotlivci) až po opravdu sociální hru normálních čtyřletých a pětiletých dětí, kde velká část činnosti probíhá v závislosti na interakci s vrstevníky. Avšak v rodinách, kde jsou dobré vztahy se sourozenci, lze pozorovat náznaky sociální hry už ve dvou letech. V každém z těchto stadií mohou ovšem dospělí hru iniciovat nebo se jí účastnit, avšak dokud dítě nedosáhne stadia sociální hry, bude na dospělého jen reagovat nebo ho napodobovat; nebude s ním interagovat tak, aby to bylo možno označit za partnerství ve hře (Fontana, 1997).

Vezmeme-li v úvahu povahu a pravidla her obecně, jde o svobodné jednání. Tím je myšleno, že není možné a ani nám nepřísluší kohokoli do hry nutit, respektive nemůžeme nikoho nutit, aby si hrál. Další vlastností hry je její uzavřenost a ohraničenost, ať už prostorová či časová. Dalším pravidlem je skutečnost, že každá hra má pravidla a jasně daný řád toho, jak by se měla hrát. Existují i různé typy her, jakými jsou dle Fontany (1995) se hry dělí na:

- **funkční** – jedná se o hru, jež se u dítěte projevuje jako první ze všech, jde o primitivní dovednosti, jakými jsou například tleskání;
- **fiktivní** – v hlavní roli je zde fantazie, kdy jsou předmětům přidělovány lidské vlastnosti případně hrají určitou roli;
- **receptivní** – v této fázi dochází k naslouchání, dítě již vnímá například příběh v pohádce, sleduje obrázky se zájmem a dokáže určit, co se na daném knižním obrázku děje;
- **konstruktivní** – tento typ hry představuje hru s přírodními předměty, jakými jsou například písek či kamínky, ale také se zde řadí hry s kostkami či kreslení.

Autor popisuje, že i když definoval tyto 4 typy her, tak i přesto dochází k projití si určitými stádii, jakými jsou:

- **senzomotorická hra** – projevuje se v prvním roce života jedince, přičemž se jedná o skutečnost, že jedinec zkoumá předměty a snaží se s nimi manipulovat, příkladem může být, že dítě vezme do ruky dudlík, jež má po ruce a snaží se s ním trefit do pusy apod.,

- **první předstírává hra** – období okolo druhého roku věku, kdy dítě začíná používat předměty k účelu, k němuž byly stvořeny;
- **reorientace k objektům** – jde o období mezi 15-21 měsícem života, kdy dítě směřuje předstíranou hru k druhým lidem, nikoli pouze k sobě, tedy hřebínkem pro panenky češe svou sestru nebo třeba svou dětskou žehličkou žehlí panenkám oblečky;
- **náhražková předstíraná hra** – zde jsou zahrnuty děti mezi 2 až 3 rokem života, kdy děti používají věci k tomu, k čemu nebyly určeny, respektive jim přidělují jiné vlastnosti, příkladem může být situace, kdy si dítě hraje na pískovišti a když písek dá do hrníčku, donese vám jej s tím, že se jedná o kafičko, i když samo ví, že tomu tak není;
- **sociodramatická hra** – orientačně se jedná o období zhruba okolo 5 let, kdy dítě dokáže předstírat, že je někým jiným, respektive se vcítuje do jiných rolí, jakými mohou být například pohádkové postavy a další;
- **uvědomění rolí** – toto období se datuje zhruba okolo 6. roku věku, kdy už si děti uvědomují svou roli a je schopno sehrát divadlo a vcítit se do přidělené role;
- **hry s pravidly** – od sedmi let jsou děti schopné hrát hry, jež obsahují jasně daná pravidla a později přichází na řadu sporty, jež jsou děti právě v tomto věku schopné zvládnout, proto je tohle nejvhodnější věk, od kdy je možné jezdit na tábory.

Naopak Zapletal (1987) dělil hry na základě prostředí. Rozdělil tyto hry na ty v přírodě, v klubovně, na hřišti či tělocvičně a ve městě a na vsi, které sepsal do 4 spisů. Jde o čtyři knižní tituly, kde v každém z nich je rozebrána daná problematika. V prvním díle jde o hry v přírodě, jež obsahuje nejzajímavější hry z celého světa hrající se na louce, v lese atd. Jedná se o nejrozšířenější skupinu her, proto v této práci bude nejčetnější zastoupení her právě z této kategorie. Další díl provází hry v klubovně, kde se autor zaměřil na hry do deště, které sice nebudou zaměřeny na fyzickou stránku člověka, ale naopak rozvíjí jeho intelekt a smysly, jde však i o hry založené na náhodě. V další kapitole jsou obsaženy hry na hřišti a do tělocvičny, kterým můžeme rozumět jako hrám spojeným s házením a chytáním, kopáním, odpalováním atp. Tato kategorie je vhodná hlavně pro učitele do tělesné výchovy anebo třeba rodiče či vychovatele. Poslední kapitola jeho encyklopedií her je ukončena hrami, jež jsou vhodné do města nebo na vesnici. Obsahuje hry, které je možné hrát například na chodníku či v městských ulicích. Jsou zde hry akčnější, ale také ty, které je možné hrát i když jdete s dětmi pouze na výlet do města.

3 CÍLE

3.1 Hlavní cíl

Hlavním cílem práce bylo provést hodnocení táborových her dětmi a vedoucími, kteří se poprvé zúčastnili dětského tábora ve věku mladšího, středního školního věku a v období adolescence.

3.2 Dílčí cíle

- 1) Připravit anketu
- 2) Provést pretest
- 3) Provést anketní šetření
- 4) Provést analýzu a syntézu získaných dat

3.3 Výzkumné otázky

- 1) Které tři hry patřili u účastníků a účastnic tábora mezi nejoblíbenější?
- 2) Která hra bude nejméně oblíbená?

4 METODIKA

V této kapitole se zaměříme na hlavní část této práce, a to konkrétně popis her hraných na letním dětském táboře ve Štramberku „U Kateřiny“. Tato práce obsahuje také kvantitativní výzkum, který se vyznačuje velkým vzorkem respondentů. Výzkum byl proveden na základě anketního šetření. Z části se jednalo také o strukturované rozhovory, ale pouze s vedoucími.

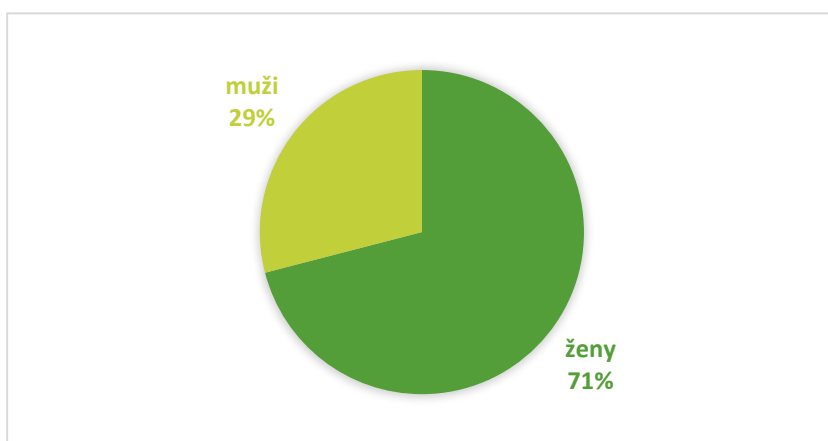
4.1 Výzkumný soubor

Výzkum byl prováděn na dětech i vedoucích, které pravidelně jezdí či jezdili na tábor jako děti, na němž se všechny zmíněné hry hrají a nyní někteří z nich jezdí i stále jako vedoucí. Je tedy možné poukázat na případné rozdíly ve vnímání her z dřívějšího pohledu dítěte a nyní, z pozice vedoucího. Z výsledků však je patrné, že preference, co se oblíbenosti her týče se spolu s věkem či změnou pozice z dítěte na vedoucího se nezměnily, vedoucí pouze více dbají na bezpečnost což u dětí říci nemůžeme.

Bylo uděláno anketní šetření, kterého se zúčastnilo 93 respondentů, dle obrázku 2 bylo 27 mužů, respektive 29 %, a 66 žen, respektive 71 %. Anketního šetření se zúčastnily děti a dospělí ve věku od 6 do 30 let, a to konkrétně osoby, které se pravidelně účastní tábora, kde se tyto hry opakují, tudíž námi zkoumané hry hráli alespoň jednou.

Obrázek 2

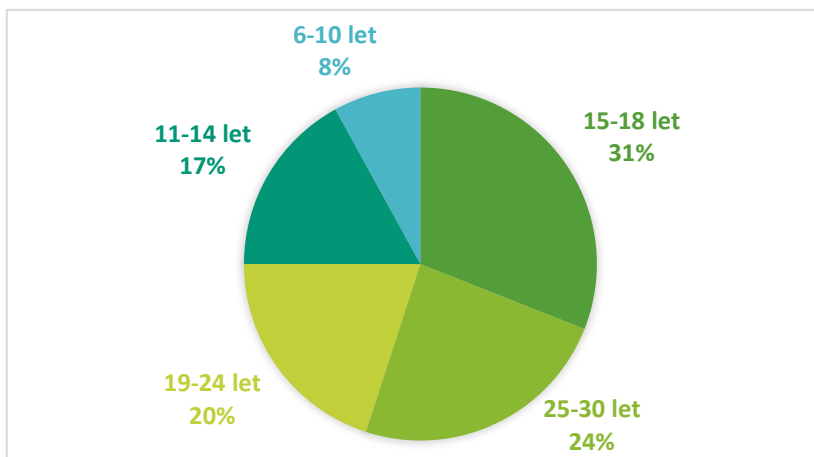
Podíl respondentů s ohledem na pohlaví



V obrázku 3 můžeme vidět věkové rozpětí dotazovaných, kteří měli od 6 do 30 let, přičemž největší zastoupení respondentů bylo ve věku 15-18 let, a to celých 31% a nejméně zastoupená věková skupina je ve věku 6-10 let, a to konkrétně 8%.

Obrázek 3

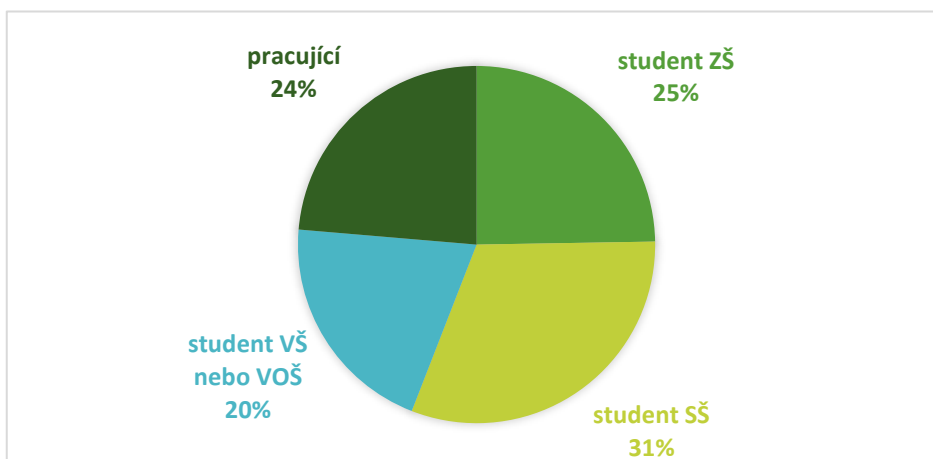
Věkové rozložení respondentů



Jak můžeme vidět v grafu v obrázku 4, skupiny respondentů jsou dosti podobné. Nejvíce respondentů chodí na střední školu (dále jen „SŠ“), konkrétně jde o 29 dotazovaných (25 %). Co se týče studentů základní školy (dále jen „ZŠ“) a pracujících, odpovědělo zde téměř totožné množství lidí (z ZŠ šlo o 23 osob a u pracujících o 22). Pouze 19 vysokoškoláků vyplnilo anketu (20 %).

Obrázek 4

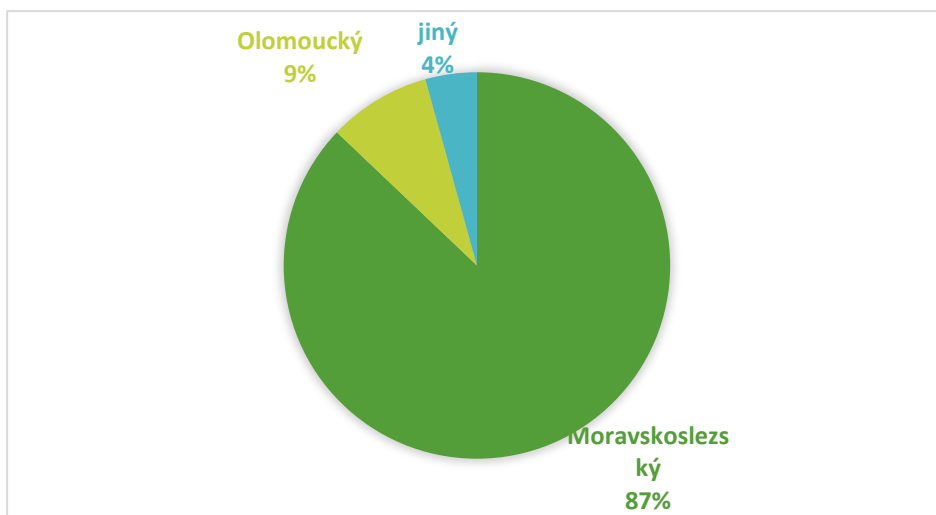
Současný stav respondentů



S tím také souvisí oblast, ze které jsou respondenti, konkrétně se jednalo převážně o respondenty z Moravskoslezského kraje, kdy se jednalo o 87 % dotazovaných, ale pár se jich našlo i v Olomouckém kraji (9 %) a pouze 4 osoby označily, že jsou z jiného kraje než z již zmíněných.

Obrázek 5

Bydliště respondentů



4.2 Podrobný popis hodnocených her

V této části práce budou rozebrány cíle vybraných her, veškeré pomůcky potřebné k realizaci včetně doby přípravy. Ale také počet hráčů, pro který jsou hry vhodné a spolu s tím i počet instruktorů v závislosti na počtu zúčastněných, a i doporučeným místem realizace. Klíčovou roli zde však hrají realizace a pravidla her, které budou detailně popsány.

4.2.1 Pašeráci

Cíle: V této hře jde hlavně o strategii, i když je možné tuto hru označit jako bojovku.

Pomůcky: „zboží“, které se bude pašovat (kartičky, kamínky, láhve, fazole atp.); fáborky na vytyčení území; papír a psací potřeby na zaznamenávání výsledků

Počet hráčů: 50 – 250 osob

Délka programu: 5x10 minut (mezi koly je pěti minutová pauza)

Doba přípravy: 15 minut

Počet instruktorů: 1 instruktor = 15 dětí

Prostředí: kopcovitý terén či les

Realizace:

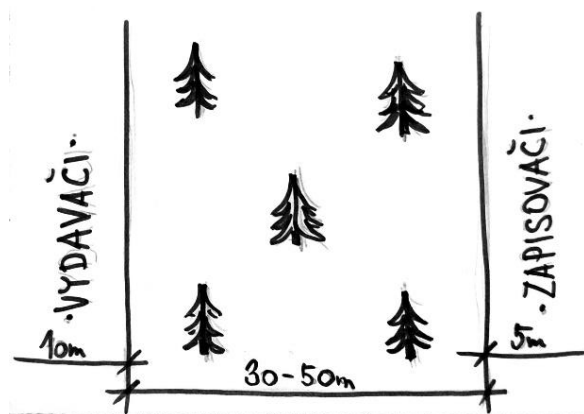
Stojí proti sobě dva týmy (všechny děti jsou pašeráci a vedoucí jsou policie), a to pašeráci a policie. Cílem všech pašeráků je propašovat co nejvíce zboží ke svému překupníkovi, nicméně během jejich cesty je může chytit policie a pašeráci musí vydat veškeré své pašované zboží. Každý pašerák má však pouze jedno zboží (jednu kartičku, kamínek, láhev, fazoli atp.), samozřejmě čím menší zboží je, tím lépe se pašuje. Všechny týmy hrají najednou a vítězem je ten tým, který propašuje nejvíce zboží do uplynutí časového limitu.

Pravidla:

Herní plochu rozdělíme na 3 pásma. Pásmo, ve kterém se mohou pohybovat pouze pašeráci a jsou zde chráněni, zpravidla se jedná o start, kde si berou nové zboží a část cesty k celníkům. Poté se dostávají do místa, kde se mohou pohybovat i celníci, a právě zde je mohou chytit. Pokud se celník dotkne pašeráka, ten mu musí odevzdat zboží a jít s rukama nad hlavou do území, kde se vydává nové zboží, aby bylo vidět, že již žádné zboží nemá a celníci se tedy mohou soustředit na pašeráky, kteří něco přenášejí. Ve třetím pásmu však již celníci mají zákaz, tudíž zde mohou opět pouze pašeráci. Pokud se pašeráci dostanou do třetího pásma, znamená to, že zboží propašovali přes celníky a připisuje se jim bod. Na konci si týmy spočítají propašované předměty a za každý kus zboží obdrží 1 bod. Kdo jich má nejvíce, vyhrává.

Obrázek 6

Hrací pole pro pašeráky



4.2.2 Magie

Cíle: V této hře jde hlavně o strategii, nicméně se ve hře pohybují i rozptylovací elementy a jde taktéž o zábavu. Hra zkouší především paměť a koordinaci dětí.

Pomůcky: Oblečení pro „kouzelníky“, kartičky s kouzly, nalepovací papírky, zapisovací archy.

Počet hráčů: 50 – 250 osob

Délka programu: 30-60 minut

Doba přípravy: 20 minut

Počet instruktorů: každý oddíl potřebuje jednoho instruktora jako zapisovače + pár instruktorů jako pomatené kouzelníky

Prostředí: Terén nehraje roli. Ideální je prostředí tábora a blízké okolí

Realizace:

Cílem této hry je naučit se co největší množství kouzel a následně je předvést svému zapisovači. Kouzla se skládají ze zaříkávadla, počtu jednotlivých kouzelníků a kouzelné formule. Tu děti provádí podle jednoduchých úkonů jako tlesknutí, dupnutí, mrknutí, lusknutí, otočení se apod. (viz příloha č.1). Fantazii se meze nekladou.

Pravidla:

Děti na začátku rozdělíte do 4 rolí (kouzelník, mág, zaklínač, čaroděj). Jednotlivé počty zastoupení každé role jsou na začátku předem dané (rozdílné počty dětí v oddílu jsou vyřešeny tím, že jedno dítě může mít i dvě role). Tyto děti poté hledají po herním poli kartičky s kouzly. Seskupí požadované role a kouzlo se naučí zpaměti, poté se vydají ke svému zapisovači a kouzlo mu předvedou. Po úspěšném splnění získávají bod a mohou se posunout k dalšímu kouzlu. Je důležité podotknout, že každé kouzlo mohou předvést pouze jednou, a to všechny osoby, kterou jsou ke kouzlu potřeba, současně. Aby to nebylo tak jednoduché, tak se na herním poli pohybují „pomatení kouzelníci,“ kteří chytají děti a učí je matoucí kouzla, které nejsou nijak předem určená, jde tedy o fantazii daného vedoucího.

4.2.3 Válka barev

Cíle: V této hře jde hlavně o strategii a schopnosti individuální schopnosti

Pomůcky: fáborky z krepového papíru dle počtu dětí; pruhy látky, ze kterých vytvoříme „ocásky“

Počet hráčů: minimálně 5 oddílů po 10 dětech

Délka programu: 10-15 minut/kolo

Doba přípravy: 5 minut

Počet instruktorů: 1 instruktor na oddíl

Prostředí: kopcovitý terén či les

Realizace:

Cílem této hry je získat co nejvíce životů soupeřícího týmu, ale také zajistit co největší množství přeživších z vlastních řad.

Každý oddíl dostane na začátku daný počet životů (ocásků) a fáborků jedné barvy. Oddíl si poté najde v herním poli místo, které je jejich domeček. Před začátkem hry jsou všichni hráči označeni barevnými fáborky na pažích a za kalhoty ty zasunou „ocásek“ který musí čouhat z kalhot na délku cca po kolena. Před začátkem je taktéž určeno, kdo je čí soupeř.

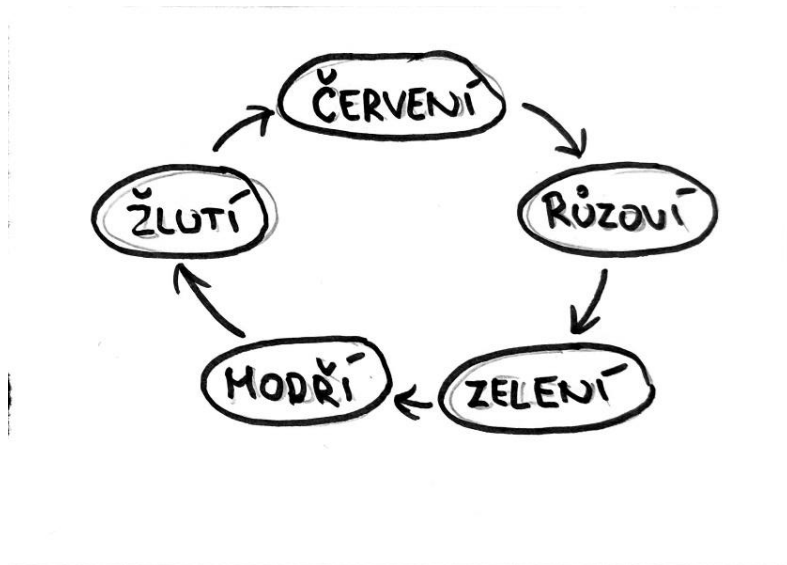
Každý oddíl má vždy 3 oddíly soupeřů, které jej primárně zajímají.

1. Oddíl, který mají za úkol chytat, jejich úkolem je sebrat co nejvíce ocásku tomuto oddílu.
2. Oddíl, který chytá je, je třeba si dávat na tento oddíl pozor a utíkat před nimi.
3. Oddíl, který nás chrání, i když ochrana není zcela správné pojmenování situace, protože jde pouze o to, že tento oddíl má za úkol chytat ty, kteří chytají nás.

Pravidla:

V rámci hry je zakázán jakýkoli fyzický kontakt mezi hráči. V případě, že je hráč chycen (přijde o ocásek) vrací se do domečku, kde dostane další život. Poté musí do pěti sekund opustit domeček a vrátit se tak do hry. V případě, že oddílů dojdou životy zůstává hráč v domečku u vedoucího. Počet životů (ocásků) se určí na začátku hry (obvykle se dává alespoň o 3 více než je dětí).

Obrázek 7



Ukázka rozlosování oddílů

4.2.4 Noční pašeráci

Cíle: V této hře jde hlavně náhodu a vyhrát může kdokoli. Jediné možnost zvýšení šance je zrychlit frekvenci procházení skrz kontroly.

Pomůcky: Pašované zboží (fazolky)

Počet hráčů: 50+

Délka programu: 30 minut kolo

Doba přípravy: 5 minut

Počet instruktorů: minimálně 10

Prostředí: Jakýkoli terén. Lepší je ale volit rovný a otevřený terén.

Realizace:

Úkolem všech hráčů v této hře je projít přes všechny celní kontroly až na konec a nenechat si zabavit pašovaný kontraband. Děti v oddíle jsou na začátku rozděleny na dvojce (v případě lichého počtu je jedna trojce). Na začátku hracího pole si každý tým vezme pašovaný

předmět a vydá se k první kontrole. Kontrola probíhá tak, že před vedoucího děti ukážou čtyři zavřené pěsti a v jedné je pašovaný předmět. Vedoucí náhodně ukáže ruku, ve které si myslí, že je kontraband. Pokud se trefí, dvojice musí kontraband odevzdat a jít znovu na začátek. Pokud se ale spletě, pouze mu ukážou, ve které ruce byl kontraband, nicméně pokračují na další kontrolu. Takto projdou čtyři kontroly a na konci dojdou k zapisovači. Tomu kontraband odevzdají, ten jim zapíše bod a dvojice se vrací na začátek k vydavači, který jim dá další kontraband a takto to probíhá do konce časového limitu.

Pravidla:

Po každé ztrátě kontrabandu se vždy začíná na první kontrole. Není možné kontroly přeskakovat. V případě, že je trojce, taktéž předloží pouze čtyři ruce. Na konci se rozpočítá počet propašovaných věcí na počet dvojic a tím se určí vítěz.

Obrázek 8

Hrací pole pro noční pašeráky



4.2.5 Zlatokopové

Cíle: V této hře jde hlavně o fyzické schopnosti. Není však podmínkou, že nejlepší je ten nejrychlejší. V případě dobré strategie se dá spoléhat na přísloví „když dva se perou, třetí se směje“

Pomůcky: papíry na zapisování, připínáčky, fixy, kartičky s životy

Počet hráčů: 100+

Délka programu: 20-30 minut kolo

Doba přípravy: 10 minut

Počet instruktorů: 10+

Prostředí: Zalesněný terén

Realizace:

Úkolem všech hráčů v této hře je nasbírat co největší množství zlata. Vedoucí se rozmístí po herním poli a na stromy, pařezy, krmelce atp. připevní papíry a na každém z nich budou čísla pod sebou od 20 do 1 (což značí množství zlata, viz příloha č.2) a jedno velké číslo, které určuje jeho jedinečnost (očíslování). Děti jsou na začátku na jednom místě mimo herní pole. Každý hráč má vlastní kartičku s čísly dle počtu listů rozmístěnými v lese, aby měl přehled o tom, kde všude je již zapsán, a třemi znázorněnými životy. Po odpískání začátku hry děti vbíhají do herního pole a jejich úkolem je dostat se k papírům a napsat se k co nejvyššímu možnému číslu. Poté si také mohou zaznačit číslo papíru do své kartičky, aby věděli, zda už u daného papíru byli nebo ne. V lese se ale pohybují i vedoucí a mají za úkol děti chytat. Když je dítě chyceno, odevzdá vedoucímu svůj papírek a ten mu škrtne jeden z životů. Pokud přijde dítě o všechny tři životy, hra pro něj končí a vrací se na začátek.

Pravidla:

Při hře není dovolen jakýkoli fyzický kontakt mezi hráči. Při zapisování, tedy ve chvíli, kdy je hráč u papíru a zapisuje se na něj, je povoleno zapisovat pouze jednomu hráči. Ostatní tedy nemohou čekat v řadě za ním, respektive mohou být chyceni, kdežto osoba, která se zapisuje je od chycení chráněna a není možné ji jakkoli připravit o život. Na každý papír s čísly se může jedinec podepsat vždy jen jednou. V případě, že se jeho jméno vyskytuje na jednom papíru vícekrát, nepočítá se žádný zápis. Hra končí v náhodný okamžik, a to zapískáním. Finální součet celkového množství zlata se rozpočítá mezi hrající členy oddílu a poté je hra vyhodnocena.

4.2.6 Houby

Cíle: Jedná se o vodní hru zaměřenou na zručnost a důvtip při přesunu houby

Pomůcky: Houby na tabuli, lana, nádoby na plnění vody (2l zavařovací sklenice), velké nádoby na namáčení hub, přísun vody (hadice)

Počet hráčů: 10-12 v týmu

Délka programu: 30-60minut

Doba přípravy: 10 minut

Počet instruktorů: jeden vedoucí k oddílu

Prostředí: rovná mýtina

Realizace:

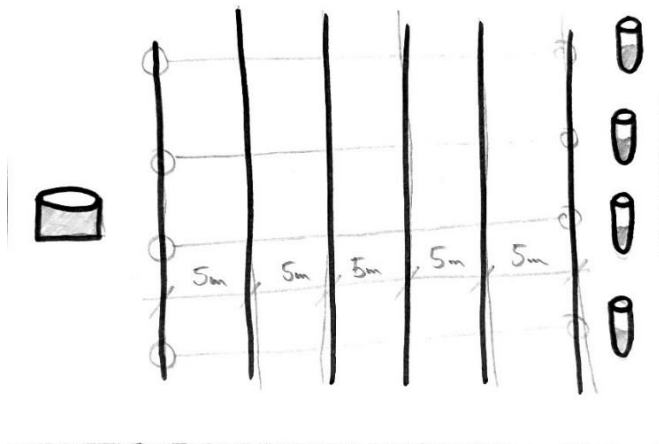
Herní plocha je rozdělena na 3 sektory. V prvním sektoru je umístěna nádoba s vodou (ideální je stálý přísun vody). Druhý sektor je rozdělen do 5-6 lajn vzdálené od sebe cca 4-5m. V posledním sektoru je prázdná nádoba na vodu. Oddíl se rozdělí na jednotlivé lajny s tím, že vždy tam musí být minimálně dva. Do prvního sektoru jde jeden člen každého oddílu. V našem podání je na tomto místě vždy vedoucí nebo praktikant. Hlavním úkolem je v co nejkratším čase naplnit nádobu na konci. Voda je přenášena pomocí houby, kterou na začátku vedoucí vždy namočí a hodí dvojici v první lajně. Ti mají za úkol houbu chytit, ale bez použití rukou. K chytání využívají pouze své tělo. Poté, co se houba zastaví, je možno houbu vzít do ruky a hodit ji na další lajnu. Tímto způsobem je houba dopravena až do poslední řady, kde ji poslední dvojice vymačká do nachystané nádoby. Houba poté putuje zpět na start a celý proces se opakuje, dokud se nádoba nenaplní až po okraj.

Pravidla:

Při jakémkoli doteku houby země se musí houba vrátit zpět na start. Není dovoleno přehazovat lajny, houba tedy musí vždy projít přes všechny. Při doteku houby rukou, která se ještě nezastavila, se taktéž vrací houba zpět na start. Je potřeba, aby všechny houby byly stejně velké a mohli tedy nasát stejné množství vody.

Obrázek 9

Hrací pole pro houby



4.2.7 Hajzbába

Cíle: Tato hra se primárně zaměřuje na fyzické schopnosti jedince. Jedná se o repetitivní úkol, který může dobrá strategie zjednodušit, i přesto zde však hraje hlavní roli fyzická kondice jedince.

Pomůcky: Kostým pro hajzlbáby, lístečky s názvy záchodů, toaletní papír, papíry, připínáčky/izolepa, fixy, kloboučky, nádoby na lístečky

Počet hráčů: 100+

Délka programu: 30-60minut

Doba přípravy: 10 minut

Počet instruktorů: 12+

Prostředí: rovná mýtina

Realizace:

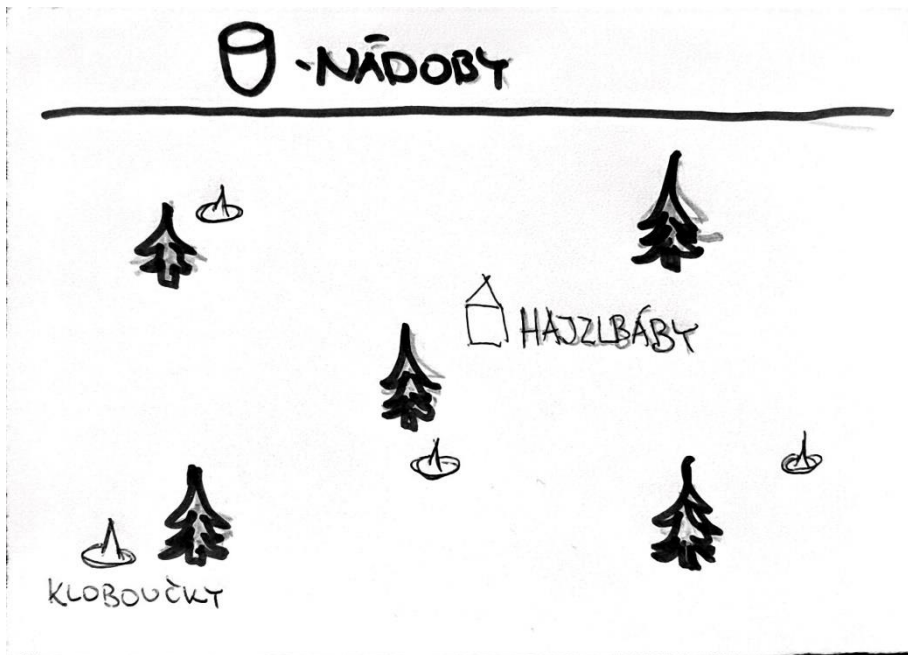
Každé dítě dostane na začátku hry 3 kousky toaletního papíru, který symbolizuje jejich životy. Ve vymezeném herním poli jsou rozmístěny kloboučky naplněny nastříhanými lístečky s názvy toalet (ToiToi, Veřejné WC, ...). Po lese se pohybují i instruktoři rozdělení do dvou rolí. 2-3 z nich jsou označeni zácpa a zbytek s označením průjem. Úkolem průjmu je chytat děti a v případě jejich chycení jim vezmou jeden z kousků toaletního papíru. Zácpa naopak před dětmi utíká a v případě, že je chycena musí dát dítěti nový kousek toaletního papíru. Úkolem dětí je hledat zmíněné kloboučky a z nich si vzít lísteček. Tento lísteček musí donést k hajzlbábám, které mu lísteček potvrdí podpisem. Poté se musí dostat k místu s nádobami na lístečky a vhodit jej do nádoby svého oddílu. Poté se vydává hledat další kloboučky.

Pravidla:

Je možno nosit pořád dokola jeden a ten samý druh záchodu. Na konci se nepočítá množství nashromážděných životů, pouze potvrzené lístečky uložené v nádobě daných oddílů. Po ztrátě všech kousků toaletního papíru hra pro dané dítě končí a opouští hrací pole.

Obrázek 10

Hrací pole pro Hajzlbábu



4.2.8 Zakrčenci

Cíle: V této hře jde o zážitek a schopnost hledání.

Pomůcky: Papír pro zapisovače + fixy, barvy na tělo, lihovky

Počet hráčů: 100+

Délka programu: 20-30 minut kolo

Doba přípravy: 10 minut

Počet instruktorů: 10+

Prostředí: Zalesněný terén, zastavěná oblast

Realizace:

Vedoucí se si před začátkem hry někde na tělo napíší/nakreslí co chtějí. Dále se tito vedoucí namaskují, aby vypadali jako mrtví. Poté se přesunou do herního pole, které může být větších rozměrů a někde se schovají (je dobré, aby nechali lehké stopy pro jejich nalezení). Na daném místě zaujmou pozici mrtvoly a zůstanou tak po celou dobu hry.

Děti jsou před začátkem hry na jednom místě. Určí si jednoho zapisovače, který zůstane na začátku. Po zahájení hry se vydávají děti hledat vedoucí. V případě, že někoho najdou se snaží najít na jeho těle tajný kód, který si zapamatují a následně se vydávají za svým zapisovačem, který tyto kódy zaznamená. Je možné se domluvit, aby na sebe kódy všech vedoucích navazovali a na konci bylo potřeba složit finální kód či jej rozšifrovat.

Pravidla:

Vedoucí se chovají jako mrtvoly a reagují pouze pokud je potřeba děti udržet v mezích, kde mohou hledat anebo těm menším trochu napovědět. Důležitým pravidlem také je, že jediný, kdo může zaznamenávat finální kódy (čísla, obrázky atd.) je pouze zapisovač. Každý hráč tedy může pouze slovně navádět zapisovače k přesné kopii daného kódu či obrázku, co měl vedoucí na těle. Hodnotí se přesnost daného kódu, aby odpovídal tomu, co mají vedoucí skutečně na svém těle.

4.2.9 Fazolačka

Cíle: jedná se o oddechovou hru, kterou může vyhrát kdokoli.

Pomůcky: Fazole, kelímky

Počet hráčů: 100+

Délka programu: 30-60minut

Doba přípravy: 5 minut

Počet instruktorů: 10+

Prostředí: Není důležité (les, tábor, ..)

Realizace:

Každá instruktor si v herním prostoru nejde své místo, kde bude mít stanoviště. S sebou si vezme kelímek z poloviny naplněný fazolemi. Děti dostanou na začátku u vydavače jednu fazoli. Po zahájení hry se děti vydají hledat instruktory a s nimi poté hrají kámen, nůžky, papír. Před každým stříháním si však musí vsadit. Pokud vyhrají, dostanou vsazenou hodnotu od instruktora, pokud ale prohrají, musí vsazené fazole odevzdat. Pokud dítě prohraje všechny fazole, může se vrátit k vydavači a tam dostane novou fazoli.

V průběhu hry musí ukládat vyhrané fazole do banky. Pouze fazole uložené v bance se počítají na konci hry. Uzavření banky ale není nijak stanoveno a hra končí v náhodný čas právě uzavřením banky. Hra má ale háček a to, že fazole, které má dítě u sebe po skončení hry, respektive časového limitu, se nepočítají.

Pravidla:

Je určeno minimální množství fazolek, které je možné uložit to banky (například 10) a tohle pravidlo se řekne před zahájením hry. Děti mají zákaz si předávat fazole mezi sebou a stejně tak není dovoleno hrát 2x po sobě se stejným instruktorem.

4.2.10 Mafie

Cíle: jedná se o hru zaměřenou na paměť

Pomůcky: zápisové archy, obrázky mafiánů, identifikační tabule, připínáčky, psací potřeby.

Počet hráčů: 100+

Délka programu: 30-60minut

Doba přípravy: 10 minut

Počet instruktorů: jeden vedoucí k oddílu

Prostředí: Les, okolí tábora.

Realizace:

Děti mají za úkol odhalit mafiánské gangy a jejich hlavního Big Bosse. Po herním poli jsou rozmístěni členové gangu, které musí děti najít. Poté je musí identifikovat, respektive si musí zapamatovat, jak daný mafián vypadá. Následně se vydají k identifikační tabuli, kde najdou vždy 6 variant nosů, úst, vlasů, vousů, očí, tvaru obličeje (viz obrázek 9). Identifikují tak jednotlivé části obličeje daného mafiána a tyto informace předají jejich zapisovači, který má na svém archu předepsaná jména mafiánů a název gangu, do kterého patří. Následně se s těmito informacemi naučenými z paměti vydají za svým vedoucím a pokusí se identifikovat daného mafiána. Pokud jsou úspěšní, je jim to oznámeno a pokračují dále. Po odhalení celého gangu dostanou od vedoucího indicii k odhalení Big Bosse. Hra končí ve chvíli, kdy jeden z oddílů odhalí Big Bosse a identifikují ho svému vedoucímu.

Pravidla:

Při identifikaci musí být vždy kompletní informace, tedy jméno mafiána i gangu a kompletní identifikace obličeje. Jakákoli chyba je vedoucím oznámena pouze slovem ŠPATNĚ, nesmí tedy říct, co měli špatně, musí na to přijít sami. Posledním pravidlem je, že zapisovač nesmí hledat mafiány a snažit se je identifikovat.

Obrázek 11

Ukázky jednotlivých mafiánů



MALÝ JAN



PAN MODRÝ



PAN ŽLUTÝ

Zdroj: Neznámý autor

Obrázek 12

Ukázka identifikační tabule pro oči



O 6



O 3



O 5



O 2



O 4



O 1

Zdroj: Neznámý autor

Obrázek 13

Zapisovací arch pro mafii

Zločinci – Řešení								Kápo
ACHDAR ACHMAD								Nos jako Samotář Sam
Abdel Seed	T2	P1	N4	O5	U2	V1	F0	
Itamar Bochlín	T1	P6	N3	O1	U3	V1	F3	
BAREVNÍ								Vlasy jako Václav Volejník
Pan Modrý	T3	P3	N1	O5	U2	V3	F6	
Pan Zelený	T2	P1	N5	O2	U5	V6	F4	
Pan Žlutý	T6	P6	N3	O6	U3	V1	F0	
Pan Červený	T4	P4	N1	O2	U6	V4	F4	
Pan Černý	T3	P2	N5	O1	U4	V6	F6	
MASAŘI								Tvar hlavy jako Bob Drtíč
Marek Machota	T1	P2	N2	O3	U6	V2	F4	
Míša Masík	T4	P5	N1	O5	U4	V5	F3	
Václav Volejník	T3	P4	N6	O1	U5	V4	F5	
Fousatý Lojzík	T4	P0	N1	O6	U4	V5	F1	
NAKLEPÁVAČI								Fousy jako kápo od Schubertových
Bitkař Biff	T2	P0	N1	O5	U1	V6	F1	
Samotář Sam	T3	P2	N4	O2	U3	V0	F0	
Khrysa Kháří	T4	P5	N3	O4	U6	V3	F6	
Míša Myšák	T3	P5	N2	O5	U3	V1	F2	
SAMETOVÍ ŠAMPÓNCI								Ústa jako Bitkař Biff
Thong-su	T7	P6	N1	O1	U5	V5	F3	
Tonda Krasavec	T5	P2	N5	O6	U1	V3	F6	
J.T.	T2	P4	N2	O2	U5	V2	F4	
SCHUBRTOVCI								Tvar hlavy jako jeho brácha
Big Dík	T7	P5	N2	O3	U6	V2	F0	
Franta Rapka	T5	P1	N4	O4	U3	V3	F6	
Hans Schubrt	T2	P6	N1	O6	U6	V1	F2	
Erik Schubrt	T2	P6	N1	O6	U6	V1	F3	
Alfonso Sáňy	T3	P3	N6	O3	U5	V2	F6	
SMRDUTÍ KOJOTI								Oči jako J.T.
Terry Kudla	T6	P5	N1	O3	U4	V5	F3	
Májkl Dlouhán	T7	P3	N5	O6	U1	V0	F0	
Bob Drtíč	T1	P1	N4	O5	U2	V2	F0	

Zdroj: neznámý autor

4.3 Metody sběru dat

Anketu vyplnilo 23 dětí, 29 mladistvých a 41 dospělých. Podmínkou vyplnění byla aktivní účast na táboře ve Štramberku, kde se tyto hry pravidelně hrají, můžeme tedy říci, že se jedná o cílenou metodu, kde byla cílová skupina předem určena. Anketa byla v online podobě, kde bylo možné ji vyplnit a jehož odkaz jež byl na stránce survio.com, byl poslán přes emailové adresy, které mám k dispozici z předchozích táborových přihlášek, pouze účastníkům tábora a zároveň byl odkaz vložen na facebookovou stránku tábora, a i na instagramový táborový profil. V případě malých dětí pomáhaly s vyplněním rodiče. E-mailových adres jsme měly 170 a na instagramu 280. Dotazník se tedy dostal ke 450 lidem a jeho návratnost byla 20,7 %.

Před samotným anketním šetřením došlo k provedení pretestu, který proběhl na táborovém srazu ve Štramberku, probíhal od 2. do 4. března 2023 u náhodně vybraných 6 dětí a 4 vedoucích. Tyto osoby mi následně daly zpětnou vazbu na jejímž základě byly otázky upraveny, nicméně žádná z nich nebyla smazána. Z čehož vyplývá, že pretest obsahoval stejné otázky jako jsou ve výsledné anketě.

Sběr všech odpovědí trval zhruba 5 dní, proto došlo ještě k jednomu průzkumu, konkrétně se jednalo o strukturovaný rozhovor s vedoucími, nicméně zde byla podmínka, že museli být účastníky tábora i jako děti. Poskytli informace ohledně případných rozdílů ve vnímání her z nynějšího pohledu z pozice vedoucího ve srovnání s vnímáním těchto her z dob, když jezdili jako děti.

4.4 Strukturovaný rozhovor

Součástí této práce je také strukturovaný rozhovor, kde jsme se dotazovaných z řad vedoucích, kteří odpovídali na anketu, ptali, zdali je nějaká hra, ke které měli ať už pozitivní či negativní postoj jako děti a s ohledem na věk či svou pozici na táboře se tento pohled změnil. Bylo dotazovaných 10 osob bez ohledu na pohlaví, a to z důvodu, že v rámci informací, které jsme se snažili zjistit nebyl tento ukazatel klíčový. K provedení tohoto rozhovoru byla vytvořena otázka, jež byla navržena takovým způsobem, aby byla získána požadovaná informace od dotazovaných.

Co se týče výběru respondentů k tomuto rozhovoru, jednalo se o osoby, které se účastnily výsledné ankety a tyto osoby jezdily na již zmiňovaný tábor do Štramberku už jako děti. Rozhovor se uskutečnil po ukončení ankety tedy 10. 3. 2023. Vedoucí byli kontaktováni telefonicky a dostali jednu otázku, a to, zdali existuje nějaká hra, kterou jako malí měli či neměli rádi a nyní,

z pohledu vedoucího změnili preference. Otázky na pohlaví, věk, kraj, ze kterého pochází a další nebyly nutné, protože vše byly osoby, které znám osobně a tyto informace jsou mi známy.

4.5 Statistické zpracování dat

Bylo použito deskriptivní statistiky (absolutní četnost, procentuální vyjádření). Grafy byly vytvořeny v programu MS Excel.

4.6 Analýza odborné literatury

Veškerá literatura, ze které bylo čerpáno, je z knihovny Fakulty tělesné kultury, dále také z elektronických zdrojů, jež poskytují přístup k informacím pro vědu, výzkum a výuku. Mezi klíčovými slovy byla: hra, pohybové hra, bezpečnost, tábory, vedení, struktura.

5 VÝSLEDKY A DISKUZE

Tato kapitola se zabývá vyhodnocením naměřených dat z ankety, respektive jde o podrobně zpracované jednotlivé otázky z anketního šetření.

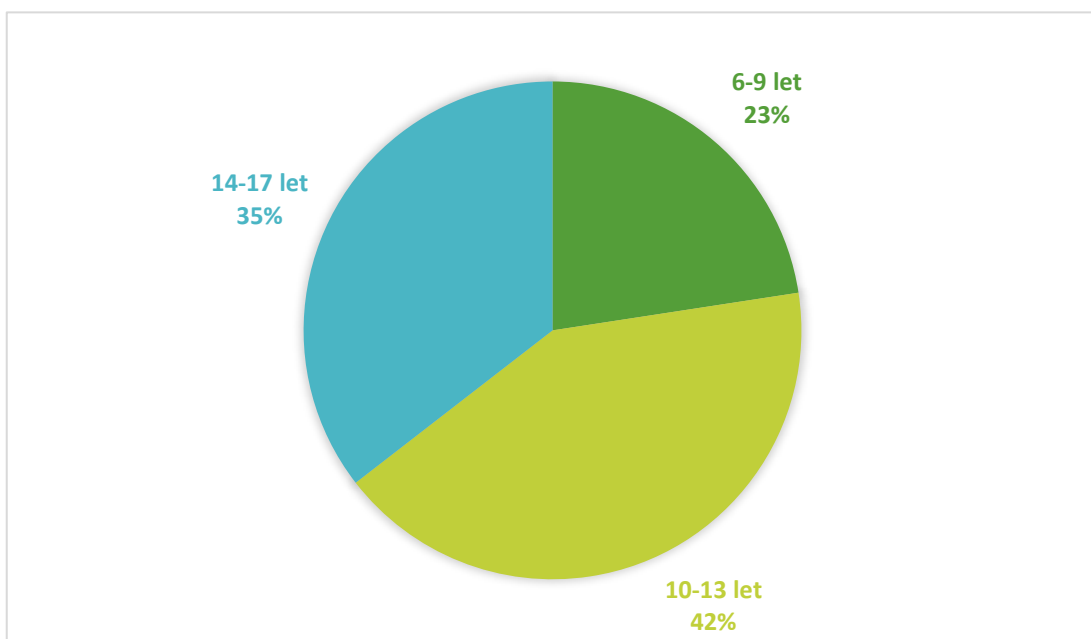
5.1 Anketní šetření

Otázka: *V kolika letech jste hráli tyto hry?*

Tato otázka nám na zkoumaném vzorku respondentů ukazuje, že většina osob (42 %) si pamatuje názvy her a jejich náplň až od 10 roku života. Může to vést také k tomu, že právě tato skupina dětí poprvé jela na tábor až v tomto věku. Nicméně to může poukazovat i na skutečnost, že děti ve věku 6-9 let dají za vděk jakékoli hře, bez ohledu na její náročnost, délku přípravy apod. Z vlastní zkušenosti mohou říct, že tato skupina dětí dá zavděk skutečně čemukoli, hlavně, pokud mohou proti někomu soupeřit.

Obrázek 14

Věk, ve kterém respondenti poprvé hráli tyto hry

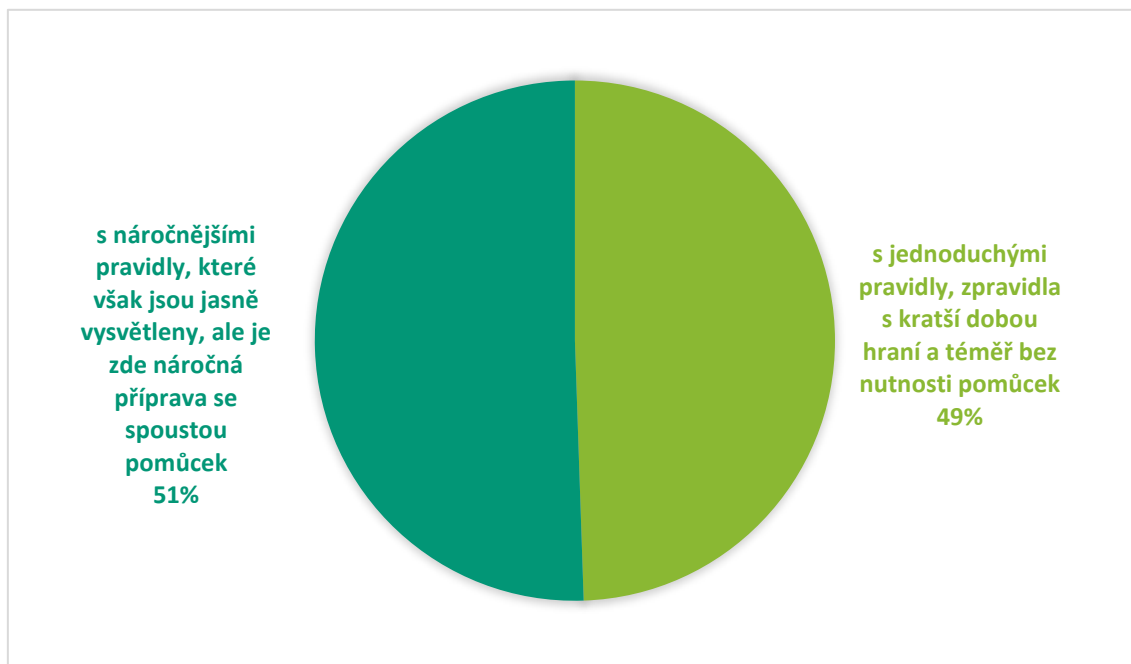


Otázka: Jaké hry dle obtížnosti máte raději?

Tato otázka měla poukázat na to, zdali mají respondenti raději jednoduché spíše rychlejší hry bez nutnosti dlouhých příprav anebo naopak právě ty náročnější, kdy se musejí poprat s pochopením pravidel a vedoucí tomu musí věnovat dostatečný čas, aby vše bylo skvěle připraveno. Jak můžeme vidět z odpovědí, je to skutečně téměř 50 na 50, což mě osobně překvapilo. Obecně si myslím, že děti tíhnou spíše k jednodušším hrám, kdy nemají pocit méněcennosti atp. v případě nepochopení pravidel. Nicméně to právě tato otázka potvrdila pouze z poloviny (49 %), protože druhá polovina (51 %) respondentů zvolila naopak jako oblíbenější hry, které mají náročnější, avšak jasně vysvětlená pravidla a zároveň hry, které potřebují větší čas na přípravu. Pravdou však je, že vnímání obtížnosti je dosti subjektivní, proto mohla být tato otázka lépe specifikována.

Obrázek 15

Preferovaný typ her respondentů



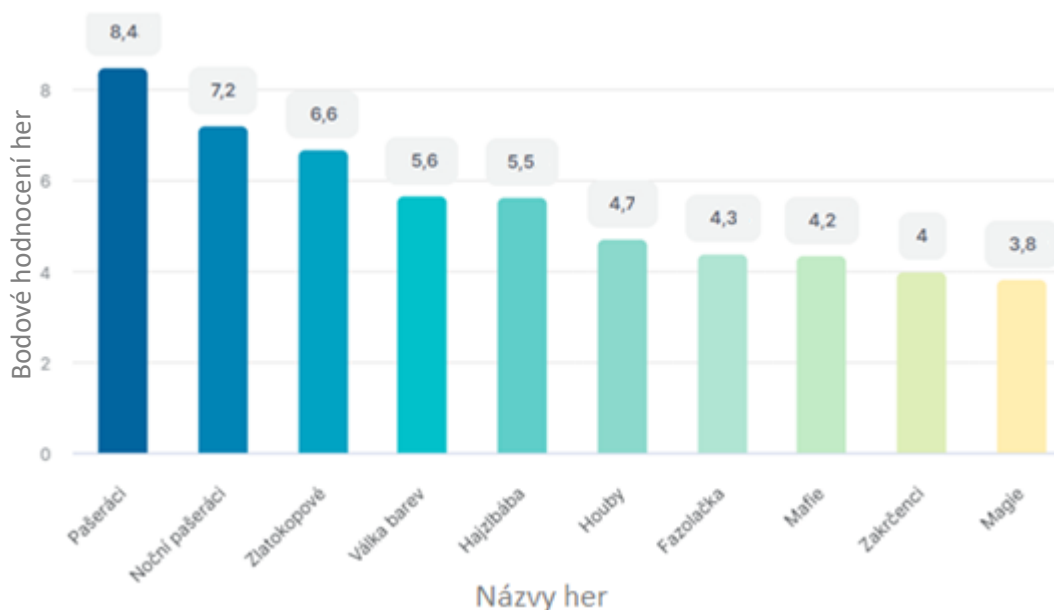
Otázka: Seřad' hry dle oblíbenosti

V grafu můžeme vidět hry dle oblíbenosti, které měli dotazovaní za úkol seřadit dle jejich preferencí. Na první pohled vidíme, že hry na prvních čtyřech místech jsou ty, které mají jednoduchá pravidla a jasný cíl, což nám potvrdilo odpovědi poloviny respondentů z předchozí otázky. Naopak na konci našeho grafu jako nejméně oblíbené hry skončily právě ty, které mají velké množství pravidel a jsou skutečně, i pro mnohé mladistvé, náročné na pochopení, jako jsou například Magie či Mafie.

Respondenti měli za úkol obodovat hry dle oblíbenosti, a to takovým způsobem, že nejvíce oblíbená hra bude mít 10 bodů a ta nejméně oblíbená 1 bod. Jak můžeme vidět, tak hra s názvem Pašeráci získala 8,4 bodů, což značí nejvíce oblíbenou hru s nejčastějším ohodnocením 10 bodů. Tato odpověď koresponduje se skutečností, že se děti na tuto hru vždy nejvíce těší. Druhou nejoblíbenější hrou jsou Noční pašeráci s bodovým ohodnocením 7,2. Mohlo by se dle názvu zdát, že se jedná o totožnou hru, akorát v noční verzi, což, jak dle podkapitoly 4.2.4 již víme, jedná se o zcela odlišnou hru. Na třetím místě se objevili Zlatokopové s ohodnocením 6,6 bodů. Na čtvrtém až sedmém místě jsou hry, ke kterým se respondenti staví spíše neutrálně. Naopak na posledních třech místech jsou hry s názvy Mafie, Zakřčenci a Magie. Právě tyto hry dostaly nejnižší bodové ohodnocení.

Obrázek 16

Poradí oblíbenosti her



Otázka: Proč právě vámi zvolená hra je na první místě? Zdůvodněte

Z grafu (obrázek 17) je patrné, že přesně polovina respondentů, respektive 50 %, zvolila jako nejoblíbenější hru právě Pašeráky, což potvrzuje nevyšší bodové hodnocení v předchozí otázce. Respondenti nejčastěji uváděli důvod své volby adrenalin, který při této aktivitě proudí v žilách většině účastníků. Také si pochvalují, že se jedná o rychlou hru s jednoduchými pravidly. Každý si zde najde své, někteří si chválí prostor pro vlastní uvažování, respektive volbu strategie, která může být rozhodující a možná právě tato svoboda se váže k oblíbenosti této hry. Spolu s tím také souvisí skutečnost, že se hraje proti vedoucím, což dělá hru atraktivnější. Zaujal mě komentář, který byl v tomto znění: „*Perfektní hra přes pravidla po realizaci. Mám k ní i citovou vazbu, protože se mi vždy moc líbilo, jak spojovala celý tábor. Bavilo mě pašovat věci, a přitom být nenápadný, vymýšlet strategii, jak se vyhnout chytači a kdo poběží jako návnada. Miloval jsem ten pocit, když jsem utekl vedoucím a mohl jsem připsat bod pro svůj oddíl.*“ Dotazovaní však hru jen nechválí, objevily se zde i názory, které poukazují na nebezpečnost a četnost zranění.

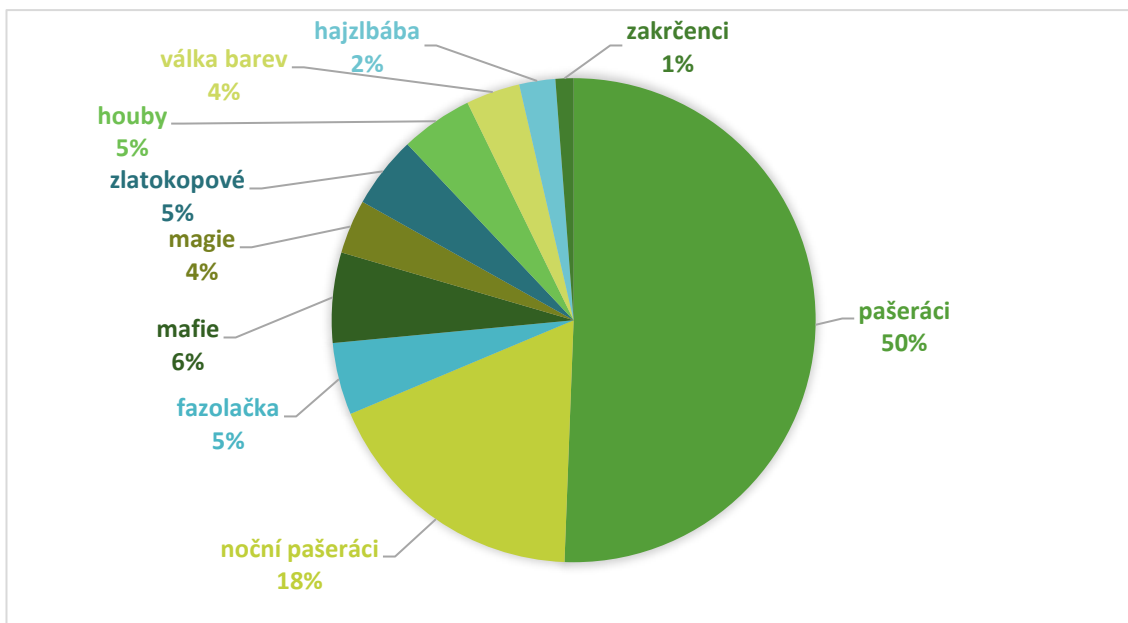
Co se týče druhé nejoblíbenější hry v pořadí, která byla zvolena 18 % dotazovaných, jde o noční pašeráky, což již není tajemstvím. Dotazovaní uvedli, že ačkoli se jedná spíše o náhodu, tak o to více je tato hra napínavá. Mnozí vyzdvihovali atmosféru, kterou dokreslují pochodně. Následně vyzdvihovali, stejně tak, jako u předchozí hry, soupeření proti vedoucím a i skutečnost, že nelze zcela určit strategii, která by zaručeně vedla k vítězství, tudíž může vyhrát skutečně každý.

Účastníci anketního průzkumu, jež označili jako nejoblíbenější hru Mafii, zdůvodnili svůj výběr s ohledem na stmelení týmu a udržení týmového ducha. Také vyzdvihovali, že se jedná o jednu z mála her, kdy není zcela rozhodující fyzická kondice, jako spíše postřeh a paměť. Jeden z respondentů uvedl: „*Mám rád tuto hru, protože mi přijde postřehová a na procvičení paměti, kde většinou mají převahu starší nad těmi mladšími, protože většinou popletou čísla s písmeny apod. U hry se mi líbí propojení pohybu s “hlavou”. Člověk si musí něco pamatovat a není to jen nesmyslné běhání “od stromu ke stromu”. Přijde mi to i trochu jako nějaký teambuilding, jelikož se oddíl měl dohodnout, koho budou hledat.*“

U ostatních her nebyly příliš specifikované důvody výběru, jako spíše oblíbenost z důvodu větší pravděpodobnosti úspěšnosti či nemožnosti ovlivnit výsledky, jako je tomu například u pašeráků, kdy dominují spíše fyzicky zdatnější jedinci.

Obrázek 17

Četnost dané hry na prvním místě



Otázka: Zdůvodni, proč je vámi vybraná hra zvolená jako nejméně oblíbená? Je něco, jak byste ji upravili, abyste ji měli raději?

V tomto případě šlo o poměrně vyrovnanou četnost odpovědí jak můžeme vidět v grafu (obrázek 18) u více než 4 her, které dostaly nejmenší bodové hodnocení s ohledem na oblíbenost. Také se zde neobjevilo nepřeborné množství smysluplných odpovědí, většina odůvodnila svůj výběr nejméně oblíbené hry tím, že danou hru dle názvu neznají, ačkoli ji na táboře hráli.

Největší zastoupení, konkrétně 17 %, v anketě měla hra s názvem *Magie*, které byla vytýkána složitost. A to nejen pro nejmladší děti a nutnost učit se básničky z paměti, což většině dětí dělá problém s ohledem na skutečnost, že se cítí jako ve škole a to v nich vyvolává pocity úzkosti a diskomfortu.

Podobně to vypadá u *Mafie*, jejíž procentuální zastoupení je 15 %, kdy zdůvodnění výběru je vysoká obtížnost hry, a také v případě chyby je obtížné identifikovat, kde se chyba nachází, tudíž je zapotřebí dané členy gangu najít znovu a ještě jednou zjistit jejich přesnou podobu.

Podobné množství dotazovaných uvedli jako nejméně oblíbenou hru *Zakrčence*, a to 14 %. Volbu zdůvodnili tak, že se nejedná o nudnou a nezajímavou hru, která postrádá smysl. Dále uvedli, že děti nedokáží zachovat intimitu vedoucích a někteří překračují hranice, některým

je to naopak dosti nepříjemné na vedoucí sahat a hledat daný symbol. Také jedním z hlavních důvodů byl fakt, že menší děti vedoucí ani nepřevrátí na bok, tudíž není možné symbol najít. Zaujala mě však odpověď jedné z respondentek ve znění: *“I přes to, že jsem nebyla nikdy v roli vedoucího nebo praktikanta, tak mi vadilo, že na ně podle pravidel máme sahat (pokud si slovo dobrovolně nenapsali na čelo aby na ně nikdo nesahal). Mně samotné by to asi vadilo, a proto jsem s tím moc nesouhlasila.”*

13 % účastníku ankety uvedlo jako nejméně oblíbenou hru Houby. Velká většina zdůvodnila svůj výběr tím, že se jedná o hru, kterou neznají anebo si nemůžou vybavit, jak se tato hra hraje, tudíž nejsou schopni ji zařadit jinam v žebříčku oblíbenosti. Můžeme tvrdit, že v anketě došlo k chybě, respektive opomenutí a mělo dojít k přiblížení her v jejich popisu spolu s názvem.

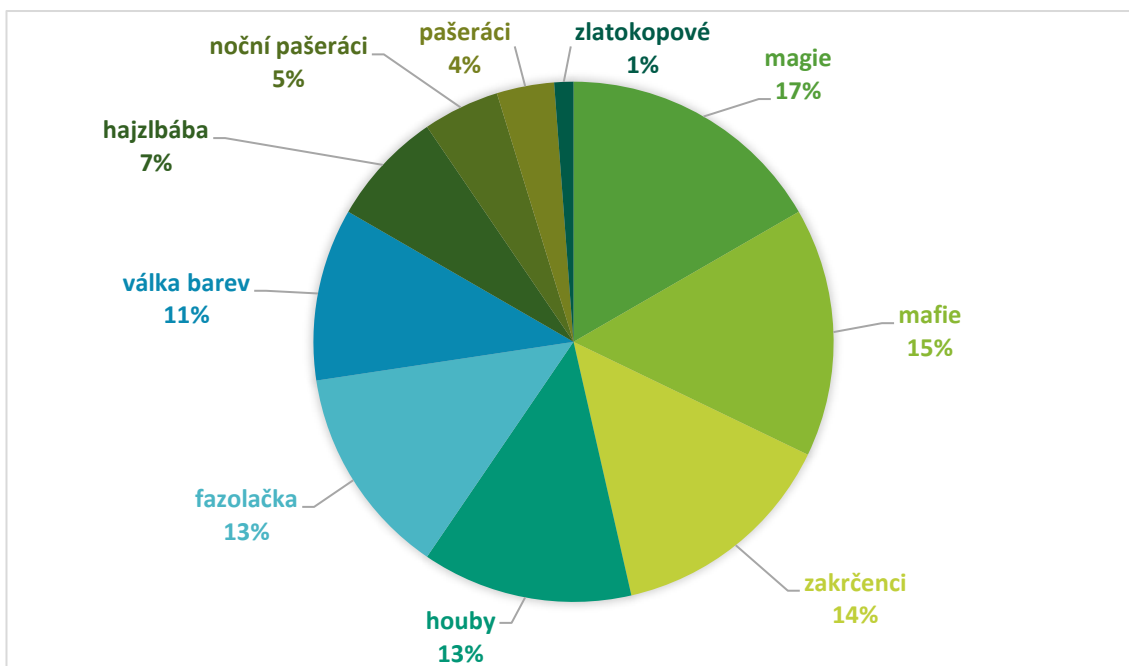
Fazolačka byla zvolena taktéž 13 %, mnozí totiž zdůvodnili své rozhodnutí, že jde pouze o náhodu a není možné vymyslet taktiku, jak nad vedoucím vyhrát. Vyzdvihovali však, že jde o jednoduchou a dobrou hru, ale s podmínkou, že by se musela zvýšit procentuelní úspěšnost, aby došlo k vyššímu hodnocení. Také kritizují individualitu hry, byť se hraje za tým.

Válka barev získala nejhorší hodnocení od 11 % respondentů. Důvodem je hlavně bezpečnost dětí, ale také velké množství taktik, kdy se silnější hráči mohou spiknout proti slabším a ti se nemusí cítit zcela komfortně. Dále byl vytýkán chaos, který může způsobit nedodržování pravidel a tím pádem i ztrátu podstaty hry.

Hajzlzába je hra, která je ze 7 % dotazovaných brána jako nejméně oblíbená z důvodu nebezpečnosti a velké fyzické námahy. Obdobně jsou na tom i zbylé hry jako Noční pašeráci (5 %), kdy byl uveden návrh modifikace této hry, respektive její kompletní přepracování do podoby Pašeráků, ale za tmy, nicméně sám respondent ve výsledku označil svůj nápad za nevhodný s ohledem na četnost zranění i přes den, natož v noci. Pašeráci byli zvoleni ve 4 % případů a Zlatokopy označilo 1 % dotazovaných.

Obrázek 18

Četnost dané hry na posledním místě



*Otázka: Je některá z výše uvedených her ta, kterou byste nejraději vyřadili z tábora?
Zdůvodněte.*

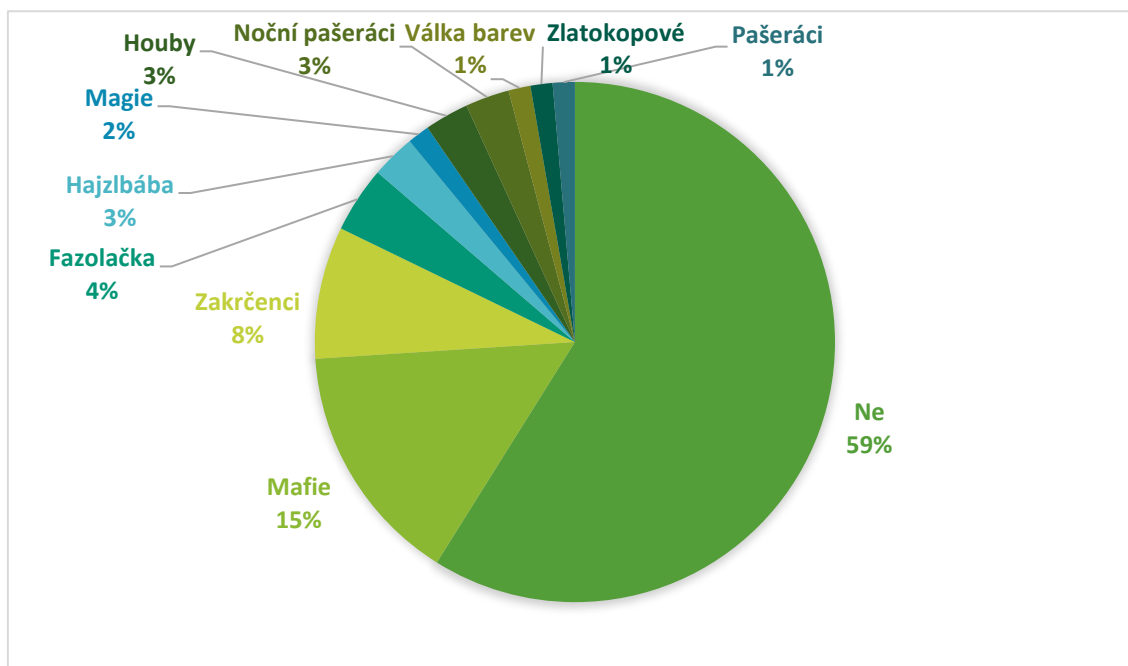
Snahou této otázky bylo zjistit, zdali dotazovaní vůči uvedeným hrám mají tak negativní vztah, že by ji raději vyřadili z repertoáru. Bylo zjištěno, že téměř 60 % respondentů by nevyřadilo ani jimi neoblíbenou hru. Pozitivní aspekt vidí v tom, že každá z výše uvedených her je něčím vyjimečná, tudíž si každý najde zalíbení jinde, což ostatně tvrdí i odpovědi na otázku oblíbenosti v negativním slova smyslu. Odpovědi byly dosti rozdílné, což v případě nejvíce oblíbené hry není možné tvrdit.

Tudíž dvě nejčtenější hry byly Mafie (15 %) a Zkrčenci (8 %). Při zdůvodnění volby Mafie byla kritizována složitost a zmatenost hry, navíc bylo uváděno, že se nedá žádným způsobem vylepšit či upravit, aby došlo ke zjednodušení. Co se týče hodnocení Zkrčenců, docházelo zde k výtkám nejen ke hře jako takové, ale také k vedoucím, kteří dle respondentů hře zcela nerozumí, proto tomu chybí jisté kouzlo. Dále bylo opakováno nesčetněkrát "osahávání" vedoucích, kdy děti nedokáží zachovat hranice intimity a naopak i některým dětem je nepříjemné na vedoucí sahat. Paradoxně však nejméně oblíbená hra Magie nebyla navržena na vyloučení.

V jedné z anket se objevila odpověď, která nebyla nijak konkrétní, šlo spíše o pohnutku, která navrhovala obnovit staré a nezábavné hry za nové, anebo alespoň doplnit již stávající desítku her o další, které se mohou těšit oblibě u dětí.

Obrázek 19

Jakou hru by respondenti rádi vyřadili?



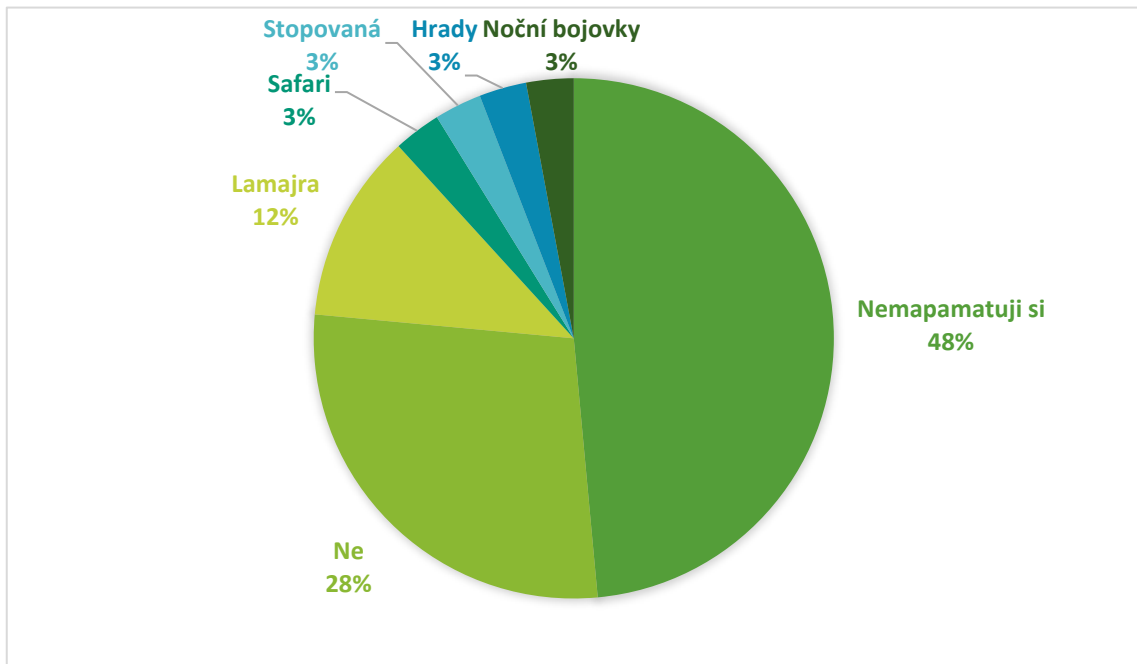
Otázka: Existuje nějaká hra, která se na táboře kdysi hrávala a již dlouho nebyla zařazena do celotáborové hry, ale rádi byste ji zařadili zpátky do programu?

Poslední otázka ankety byla zaměřená na zaplnění „volného místa“, pokud by došlo k vyřazení nejméně oblíbené hry, jakožto Magii. 48 % dotazovaných uvedlo, že si žádnou hru, která se dříve hrávala, ale již se nehraje, nepamatují. Dalších 28 % osob odpovědělo, že není žádná hra, kterou by zpátky zařadili, tudíž se ztotožňují s výběrem již vyřazených her.

Podíváme-li se na odpovědi, se kterými jde již více pracovat, tak hra, jejíž název padal nejčastěji je Lamajra (pravidla hry viz kapitola 5.1.1). Zbylé hry, které byly opakované a zmínilo je stejné procento respondentů bylo Safari, Stopovaná, Hrady a noční bojovky.

Obrázek 20

Návrh na znovuzařazení starých her



5.1.1 Lamajra

Hra se dá přizpůsobit na skoro jakékoli téma celotáborová hry (dále jen „CTH“).

Cíle: V této hře jde o spolupráci a fyzickou výkonnost oddílu jako celku

Pomůcky: Lamajra, fáborky pro označení trasy, stopky/hodiny

Počet hráčů: 10-16 dětí na oddíl

Délka programu: Záleží na délce trati a počtu oddílů

Doba přípravy: 2 hodiny

Počet instruktorů: 1 instruktor na oddíl

Prostředí: Les, kopcovitý terén, potok.

Realizace:

Na začátku dostane každý oddíl za úkol vyrobit si Lamajru. Lamajra je vyrobena z jednoho dlouhého kusu dřeva, ideální je kláda spadlého stromu s průměrem okolo 10 cm a 5-6 m dlouhá. Na tuto kládu je nutné připevnit madla například pomocí provázků, která jsou taktéž ze dřeva a jedná se o zhruba metr dlouhé větve, které jsou od sebe vždy metr vzdálené.

V době, kdy oddíly staví svou Lamajru je vyslán programový vedoucí, aby vytyčil trasu pomocí fáborků, respektive barevného krepáku a trasa je vedena přes všemožný terén (les, pole,

potok, houští). Na trase mohou být i různé úkoly, které jsou vždy popsány na přiložené kartě na viditelném místě (příklad: udělejte s Lamajrou 10 dřepů).

Po uplynutí časového okna pro výrobu Lamajry se dostaví oddíly na start. Star je prováděn po jednotlivých oddílech s časovým odstupem 5 minut. Čas startu je přesný, protože podle něj a času doběhu se dopočítá finální čas. S každým oddílem běží vedoucí, který zaznamenává všechny splněné úkoly a hlídá bezpečnost dětí.

Pravidla:

Je nutné, aby se všichni účastníci po celou dobu drželi. V případě, že se jedná o lichý počet dětí v oddíle, zůstane jedna strana dané rukojeti volná, zpravidla se dává většinou do středu Lamajry. V případě, že se někdo pustí, musí celý oddíl zastavit a počkat, než se opět daný člověk chytí Lamajry. Na konci je dopočítán finální čas trasy. Za každý minutý úkol či jeho nesplnění jsou uděleny trestné minuty, přičemž množství trestných minut je určeno dle náročnosti úkolů.

5.2 Výsledky strukturovaného rozhovoru

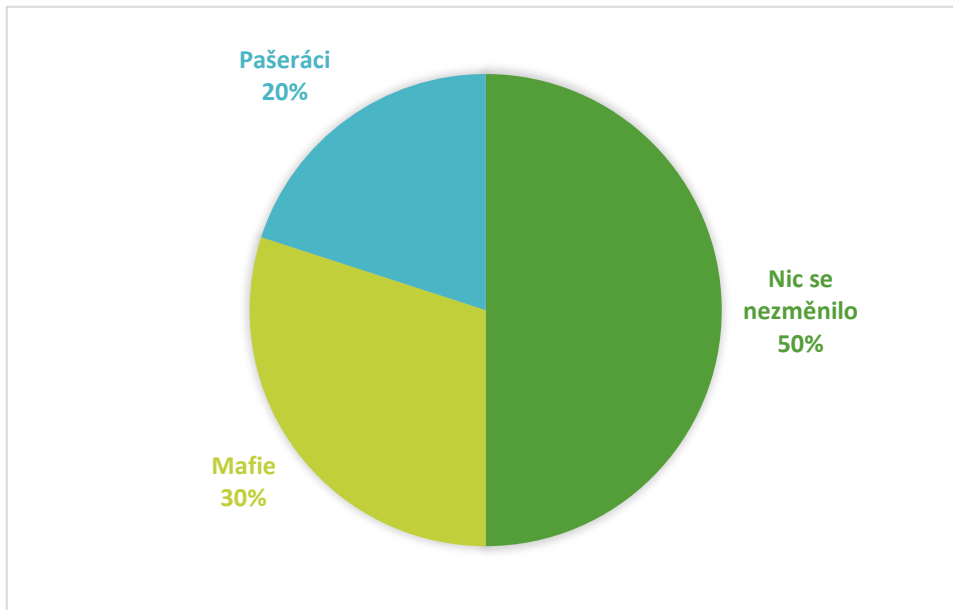
Z obrázku 21 vyplívá, že polovina respondentů nemá hru, u které by se jim změnili preference. Je možné tedy tvrdit, že polovina vedoucích, kteří si oblíbili (či neměli rádi) jakoukoli hru jako malí táborníci, tak si tuto zkušenost stále berou s sebou.

Nicméně druhá polovina měla odlišný názor, kdy 3 lidé uvedli, že Mafii měli rádi, ale nyní k ní mají spíše negativní postoj z mnoha důvodů. Z pohledu vedoucích u této hry je velkým plusem zapojení logického myšlení spolu s pohybovým aparátem, které však je jen v případě dětí. Dle názorů respondentů vedoucí pouze sedí a kontrolují správnost údajů v tabulce. Také kritizují, že se vždy vyskytne nějaký problém, ať už vytisknutí špatné tabulky či nevhodné určení big bosse, protože se jeho znaky shodují s jinou, již existující postavou. Tato volba se tedy shoduje s oblíbeností u dětí, kde byla tato hra zařazena mezi 3 nejméně oblíbené hry.

Další 2 respondenti uvedli změnu preferencí paradoxně u hry s názvem Pašeráci. Tato hra zvítězila v oblíbenosti nejen u dětí, nicméně zdůvodnění negativního postoje k této hře je více než logické. Jeden z dotazovaných uvedl, že děti mají tuto hru rádi a on nebyl výjimkou, protože děti nevidí následky svých činů. Je to z důvodu, že u této hry jsou nejčastější a největší zranění, proto byla označena z pohledu vedoucích jako neoblíbená. Nepopřeli však její akčnost a dravost, ale bezpečnost dětí je pro ně oproti oblíbenosti důležitější, proto v tomto případě změnili své preference. Padla zde však i poznámka, že by někdo mohl říci opak, a to, že jako malí tuto hru neměli rádi z důvodu fyzické kondice, která nebyla nejlepší, tudíž nebyli zcela úspěšní, kdežto jako vedoucí se cítí mnohem komfortněji právě z důvodu toho, že zde není forma neúspěchu.

Obrázek 21

Změna názoru na danou hru dle pozice na táboře (vedoucí / dítě)



6 ZÁVĚRY

Hlavním cílem anketního šetření bylo zjistit oblíbenost her u dětí. Použitá anketa byla dostačující pro zjištění názorů na hry. K realizaci anketního šetření byla vytvořena anketa, jež vyplnilo na 93 respondentů, přičemž každý z respondentů všechny tyto hry zná. Na základě zjištěných výsledků z ankety by 60 % respondentů nevyřadilo žádnou ze zkoumaných her, což nám opodstatnilo jejich mnohaletou tradici. Byl zde také dobrý námět na hru, jež by účastníci opět znovu zařadili do repertoáru a v neposlední řadě nám tato anketa pomohla rozčlenit hry na ty, které jsou dle dětí v pořádku a mají je rádi, ať už z jakéhokoli důvodu. Ale také na ty, které jsou méně oblíbené. Důvodem je, že víme, na jaké hry se zaměřit a také se nám dostalo opodstatnění toho, proč jsou právě tyto hry tak málo oblíbené. Díky tomu je možné poupravit hru, aby byla zábavnější, interaktivnější anebo jen poupravit pravidla takovým způsobem, aby byla pochopitelná i pro menší děti.

1) *Jaké táborové hry mají děti nejraději?*

K této výzkumné otázce se vztahovalo více dotazů v anketě, kde odpovědi s ohledem na preferenci, co se týče složitosti her odpověděli v poměru 1:1. Jedna polovina preferuje obtížné hry spolu s náročnou přípravou, kdežto druhá polovina se ztotožňuje s jednoduchými hrami s jednoduchými pravidly. S tím souvisí i konkrétní hra, jež byla zvolena jako nejoblíbenější a to z 50 % všech dotazovaných, konkrétně jde o hru s názvem Pašeráci. Na dalších 2 místech v oblíbenosti skončily hry s názvem Noční pašeráci a v závěsu jsou hned Zlatokopové.

2) *Jaké táborové hry jsou nejméně oblíbené?*

U her, které jsou nejméně oblíbené nebyla odpověď zcela jasná, jako u předchozí otázky. Zde nejčastěji zvolená hra Magie získala pouze 17 % hlasů, přičemž dalších 5 her bylo v rozmezí 11-15 %, tudíž je zde rozdíl skutečně jen pár hlasů. Nejméně oblíbená hra byla zvolena z důvodu složitosti této hry, ale také menší děti cítí pocit diskomfortu z důvodu nutnosti učit se něco zpaměti.

7 SOUHRN

Cílem této práce bylo analyzovat názory dětí na táborové hry. V práci je proto detailně popsáno 10 her, které jsou pro náš tábor typické a mohou se jich účastnit velké skupiny dětí čítající až 250 aktivních hráčů. Následně byla vytvořena anketa, který vyplnilo 93 respondentů z řad vedoucích, současných táborníků, ale i bývalých táborníků. Účast ve výzkumu byla zcela dobrovolná a anonymní. Cílem ankety bylo zjistit, jaké hry mají děti nejraději a zdali existují hry, které by respondenti raději nahradili.

Výzkumu se zúčastnilo celkem 93 dotazovaných, přičemž byla předurčena skupina lidí, kteří anketu vyplňovali, a to konkrétně účastníci tábora, na němž se hry, které jsou detailně popsány ve druhé kapitole, pravidelně hrají. Dále byla praktická část doplněna o strukturovaný rozhovor s vedoucími, kteří jezdili na tento tábor už jako děti.

V teoretické části je popsán vznik táborů, jejich dělení a také typy. Práce se zabývá vlivem pobytu v přírodě na děti, ať už po fyzické, tak také psychické stránce. Do práce byla zahrnuta i nezbytná legislativa vztahující se k táborům a informace týkající se táborové bezpečnosti. Dále obsahuje i táborovou organizační strukturu spojenou s povinnostmi vedení tábora, ale také se zaměřuje na vývojovou stránku věkových kategorií účastníku námi sledovaného tábora. Teoretickou část uzavírá teoretický popis pohybových her a definice hry jako takové.

V praktické části jsou analyzovány odpovědi anketního šetření. Šetření se účastnilo 71 % žen a 29 % mužů. Nejčetnější skupinou, co se týká věku, je rozmezí 15-18 let, a to v zastoupení 31 %. Budeme-li hovořit o oblíbenosti co do složitosti, jen nepatrně zvítězily hry s náročnějšími pravidly, konkrétně s 51 %. Na předních místech v oblíbenosti skončily paradoxně hry s jednoduchými pravidly a složité hry naopak na chvostu. Nejoblíbenější hrou se staly Pašeráci s průměrným hodnocením 8,49 bodů, na druhé straně spektra se umístila Magie s pouhými 3,83 body. Dále byla respondentům kladena otázka na staré hry, které již dlouho nebyly zařazeny mezi táborové hry a chybí jim. Zde respondenti nejčastěji zmiňovali Lamajru, proto byl popis této hry zařazen do textu práce společně s pravidly.

8 SUMMARY

The aim of this thesis was to analyse children's views on camp games. Therefore, the thesis describes in detail 10 games that are typical for our camp and that can be played by large groups of children with up to 250 active players. Subsequently, a questionnaire survey was presented and filled out by 93 respondents including camp counselors, current and former campers. Participation in the survey was completely voluntary and anonymous. The purpose of the questionnaire survey was to find out what games the children liked best and whether there were games that the respondents would prefer to replace.

A total of 93 respondents took part in the research, and the group of people who completed the questionnaire survey was predetermined, namely the participants of the camp at which the games, dealt with in detail in the second chapter, are regularly played. In addition, the practical part also includes a structured interview with camp counselors who were also campers here as children.

The theoretical part describes the origin of the camps, their division and types. The thesis deals with the effect of being in nature on children, both physically and psychologically. Necessary legislation related to camps and information regarding camp safety has also been included. It also includes the camp organizational structure associated with the responsibilities of the camp management, but also focuses on the developmental aspect of the ages of the participants in the camp we studied. The theoretical part concludes with a theoretical description of movement games and the definition of the game as such.

In the practical part, the results of survey are analysed. In total, 71 % of women and 29 % of men took part in the survey, the most frequent group in terms of age being the 15–18 age group, represented by 31 %. As for popularity relating to complexity, games with more difficult rules were rated higher with only a slight margin – 51 %. It is paradoxical that games with simple rules preceded complex games in general. The most popular game was Pašeráci (Smugglers) with an average rating of 8.49 points, while Magie (Magic) was at the other end of the spectrum with just 3.83 points. The respondents were then questioned about old games that had long been classified as camp games and were missed by them. Lamajra was mentioned most often by respondents and thus a description of this game was included in this thesis along with the rules.

9 REFERENČNÍ SEZNAM

- 7 benefitů, které Les přináší našemu zdraví :: Kouzlolesa-CZ. Kouzlolesa. (2022, April 6).
<https://www.kouzlolesa.cz/l/7-benefitu-ktere-les-prinasi-nasemu-zdravi>
- Autorlukegroup. (2023, January 20). *KDE Se Vzaly V Česku tábory a Kolik Jich Máme na helceletce?*. Helceletka. <https://helceletka.cz/kde-se-vzaly-v-cesku-tabory-a-kolik-jich-mame-na-helceletce/>
- Burda, J., & Šlosarová, V. (2008). *Tábory a další Zotavovací Akce*. NIDM.
- Čermák, L. (2012, July 30). *Dal*. iDNES.cz. <https://liborcermak.blog.idnes.cz/blog.aspx?c=281491>
- Činčera, J. (2007). *Práce S Hrou: Pro profesionály*. Grada.
- ČRDM. (2017, June 2). *ČRDM – výsledky šetření tábory 2016–2017*. Radambuk.
<https://www.radambuk.cz/crdm-vysledky-setreni-tabory-2016-2017/>
- Desatero bezpečnosti a ochrany zdraví Děti na letních táborech*. Bozp.info. (2018, July 3).
<https://www.bozpinfo.cz/desatero-bezpecnosti-ochrany-zdravi-deti-na-letnich-taborech>
- Fontana, D. (1995) *Psychologie ve školní praxi*. Portál.
- Fontana, D., & Balcar, K. (2014). *Psychologie ve Školní Praxi: Příručka Pro Učitele*. Portál.
- Hájková, J. (2018, May 25). *Žena-in - Chcete Zdravé a chytré děti? Pět dobrých důvodů, Proč jim dopřát pobyt V přírodě*. IN. <https://zena-in.cz/clanek/chcete-zdrave-a-chytre-deti-pet-dobrych-duvodu-proc-jim-doprati-pobyt-v-prirode>
- Háp, P. et al. (2014). *Pobyt v letní přírodě*. Univerzita Palackého v Olomouci.
- Hvězdová, A. (1992). *Připravujeme vedoucí: Prázdninové tábory*. Práce.
- Charakteristika školního věku, adolescence, dospělosti a stáří - pedagogika - maturitní otázky*.
Přehled škol. (n.d.).
<https://www.vysokeskoly.cz/maturitniotazky/pedagogika/charakteristika-skolního-veku-adolescence-dospelosti-a-stari>
- Kaplan, A. (2020). *Pohybová neúspěšnost U žáků Mladšího školního věku*. Univerzita Karlova, nakladatelství Karolinum.
- Karášková, V. (2007). *Zábavná cvičení ve škole I Doma*. Univerzita Palackého v Olomouci.
- Kirchner, G. (1991). *Children's games from around the world*. Wm. C. Brown.
- Krajčí, M. (2017, May 31). *Aktuality*. ČRDM – výsledky šetření Tábory 2016–2017.
<https://crdm.cz/clanky/aktuality/crdm-vysledky-setreni-tabory-2016-2017/>
- Langmeier, J., & Krejčířová, D. (2006). *Vývojová Psychologie*. Grada.
- Machová, J. (2016). *Biologie Člověka Pro Učitele*. Univerzita Karlova v Praze, nakladatelství Karolinum.

- Mazal, F. (2000). *Pohybové Hry a hraní*. Hanex.
- Nohr, K. (2009). *Managing risk in sport and recreation: The essential guide for loss prevention*. Human Kinetics.
- Opravilová, E. (2004). *Předškolní Pedagogika II.: HRA (Cesta K Poznání předškolního dítěte)*. Technická univerzita v Liberci.
- Pelánek, R. (2013). Příručka Instruktora zážitkových akcí. Portál.
- Schwettrová, Martina. (2021, June 10). *Táborové Právo: Pravidla Pro Pořádání Tábora, Bezpečnost při práci s dětmi a Ochrana Osobních údajů*. Právo21 – Právo srozumitelně a pro všechny. <https://pravo21.cz/pravo/taborove-pravo-pravidla-pro-poradani-tabora-bezpecnost-pri-praci-s-detmi-a-ochrana-osobnich-udaju>
- Ševčík, L. (2014). *Právní Aspekty Pořádání DĚTSKÝCH TÁBORŮ 2014 - PDF free download*. adoc.pub. <https://adoc.pub/pravni-aspekty-poadani-dtskych-tabor-2014.html>
- Šír, V. (2018, October 3). *Stan S podsadou je český Vynález. Kdo a kdy ho vymyslel?: Zajímavosti*. Lidovky.cz. https://www.lidovky.cz/relax/zajimavosti/stan-s-podsadou-je-cesky-vynalez-kdo-a-kdy-ho-vymyslel.A181001_150027_In-zajimavosti_ape
- Vágnerová, M. (2012). *Vývojová Psychologie. Dětství a dospívání*. Charles University in Prague.
- Vobr, R. (2013). *Antropomorika*. Masarykova universita.
- Vrchovecká, P. (2020). *Základy Gymnastické přípravy dětí: Herní Pojetí Gymnastiky*. Grada Publishing.
- Zapletal, M., & Čermák, M. (1995). *Velká encyklopedie her*. Leprez.

10 PŘÍLOHY

Příloha 1. Anketa

ANKETA – OBLÍBENOST NÁMI SLEDOVANÝCH TÁBOROVÝCH HER

1. Vaše pohlaví

- Muž
- Žena

2. Jsem

- Student ZŠ
- Student SŠ
- Student VŠ nebo VOŠ
- Pracující

3. Jsem z:

- Moravskoslezského kraje
- Olomouckého kraje
- Jiný

4. V kolika letech jste poprvé hráli tyto hry?

- 6-9 let
- 10-13 let
- 14-17 let
- Vedoucí

5. Máte raději:

- s náročnějšími pravidly, které však jsou jasně vysvětleny, ale je zde náročná příprava se spoustou pomůcek
- s jednoduchými pravidly, zpravidla s kratší dobou hraní a téměř bez nutnosti pomůcek

6. Seřad' hry dle oblíbenosti

- Pašeráci
- Noční pašeráci
- Zlatokopové
- Houby
- Hajzblába
- Mafie

- Zakrčenci
- Magie
- Fazolačka
- Válka barev

7. Proč právě vámi zvolená hra v otázce č. 6 je na prvním místě? Zdůvodněte.
8. Zdůvodni, proč je tebou vybraná hra zvolená jako nejméně oblíbená (v hodnocení u otázky č.6)? Je něco, jak byste ji upravili, abyste ji měli raději?
9. Je některé z výše uvedených her ta, kterou byste nejraději vyřadili z tábora? Zdůvodněte.
10. Je nějaká hra, která se na táboře kdysi hrávala a již dlouho nebyla zařazena do celotáborové hry?

Příloha 2. Kompletní zpracování hry Magie

Magie

Skupiny:

šamani
kouzelníci
mágové
čarodějové

DN – dupání nohama P – předpažení U – úklon T – tlesknutí O – otočení L – lusknutí D – dřep

Brada, brada, bradavice, Každý z nás chce ještě více Abr Fabr drak Chod' po zpátku jako rak!	DN, DN U,U,U O	2x Šaman 1x Mág
Čaruju. Čaruju Kouzlům jsem propadla, Čaruju, čaruju, Všude zaklínadla. Láry a Fáry toho je moc Ať dneska den, Změní se v noc!	P, P O P, P O T, T L L	2x Čaroděj 2x Kouzelník
Frci, vrci aurum hot, Malá svíce, malý knot, Myší ocas, soví brk Hlavou hýbe její krk. Krk, Krk, krk, Krk	DN T, T O O T, T, T, T	1x Šaman 1x Čaroděj 1x Mág
Abraka dabra Domine, Budoucnost tě nemine, Láska, Hořkost, Štěstí, Strach Míchám život v paletách.	P, P T, DN, T, DN O	2x Mág 1x Kouzelník
Brumla, dumra, zaklínám, Nechci zůstat nikdy sám Krumpla, rumpla, fanfrnot, Nezastavíš světa chod! Olé, olá, olé, olá	T, L,T O T, L, T DN O,O	1x Mág 1x Šaman 1x Kouzelník 1x Čaroděj
Třesky plesky netřesky, Třesky házím na desky, Kouzelný ohni osud můj ved', Ať na co myslím, stane se teď!	DN, T, DN U, T, U O, L, T, L, T	2x Kouzelník 1x Mág
Čaruju, čarujuznovu a zas, Musíme postavit bílou hráz Černá kletba zmizí hned Jak roztaje v zimě led.	P, P, D, D DN U, U	1x Šaman 1x Čaroděj 1x Mág
Sedm řek a sedm skal, Sedm zámků, jeden král, Šest bylin a sedmý květ, omladím nás o sedm let. Hujá, Hujá, Hujajá!!!	T, T, U, U L, L O	2x Čaroděj 1x Šaman

Hajdula, pajdula, Udělám z vás buvola, A z tetičky ovci, Už jste v moji moci!	T, T DN U, U D	1x Mág 1x Šaman 1x Kouzelník
Trčky, brčky, frčky Přidám 4 cvrčky A dva vostrý drápy, Ať máš velký hnáty!	L, L, L O T, T, T T, T, T	1x Čaroděj 1x Mág 1x Šaman
Čingo, čanga, čonge, čang Načapám tě u svých bank, Bohatým se můžeš stát, Když - čingo, čange- budeš znát.	DN T,L,T,L O L,T,T, L,L	2x Kouzelník 1x Šaman 1x Čaroděj
Sssssss, Šššššš, Ts..., Chř, Chř... Zaklínám dlouhé hady, Co mají temné spády, Užovku, kobru i chřestýše, Ať nelezou nám do chýše! Ssssss, Šššššš, Ts..., Chř. Chř, Chř.	P O U,U,U DN	1x Šaman 1x Mág
Cholera, Tyfus, Příušnice, Nesmí se objevit nikdy více, Skorbut, Křivice, Kašel Aby k nám cestu víc nenašel!	L, T, L P DN DN	1x Šaman 2x Čaroděj
Země. Voda. Oheň, Vzduch, Tvoříme magický kruh. Uvnitř kruhu síla je, Ta do tebe se přelije!	DN,T,L,U O U P	1x Mág 2x Kouzelník
Kouzla, sny a přání Ať se plní znenadání Bílé čáry, černá zem Ať je dobře lidem všem.	T, L, T O U, U T, T	1x Kouzelník 1x Čaroděj
Odháním zlé duchy Odlétnou jak muchy, Všem se vrátí v oka jas Odtáhne zpráskaný d'as. Ven di, Ven di Ven di Djjó...	O T, U T, U DN	1x Šaman 1x Mág 1x Kouzelník
Formula magika kribskrabskrobs Mága katuletto albatros Mádža andas volám vás Pomozte mi v tomhle zas Ať je tu hned rosomák, Ano, správně, asi tak	T,T,L,L,L P P D L T,L,T,T	1x Kouzelník 1x Čaroděj 1x Šaman
Ram-sa-sa, ram-sa-sa Guli, guli guli Arábia, arábia	T,L,L,L,T,T P,P,P D,O	1x Mág 1x Kouzelník

Příloha 3. Ilustrační foto ke hře zlatokopové

20	PEPÍK	10
19	Kája	9
18	Bohd	8
17		7
16		6
15		5
14		4
13		3
12		2
11		1

15