UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI
PEDAGOGICKÁ FAKULTA
Ústav pedagogiky a sociálních studií

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Zdeňka Horáková

Projekt celotáborové hry

Olomouc 2019

vedoucí práce: Mgr. Pavla Vyhnálková, Ph.D

Prohlášení:

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracovala samostatně jen s pomocí uvedených pramenů a literatury.

V Olomouci dne ....

Zdeňka Horáková

Tímto bych ráda poděkovala vedoucí mé bakalářské práce Mgr. Pavle Vyhnálkové Ph.D., za odborné vedení, spolupráci a cenné rady, které mi poskytovala při zpracování bakalářské práce.

OBSAH

ÚVOD **5**
1 DÍTĚ **6**
1.1 Charakteristika mladšího školního věku 6
1.2 Charakteristika středního školního věku 12
2 VOLNÝ ČAS **15**
2.1 Charakteristika volného času 15
2.2 Funkce volného času 16
2.3 Účastníci volnočasových aktivit 17
2.4 Výchova ve volném čase 19
2.5 Specifika výchovy ve volném čase 20
3 HRA A ZÁŽITKOVÁ PEDAGOGIKA **23**
3.1 Dělení her a metodika přípravy 24
3.2 Zážitková pedagogika 26
3.3 Kolbův cyklus 27
3.4 Koncept „Flow“ 28
3.5 Komfortní zóna 29
4 LETNÍ DĚTSKÝ TÁBOR A JEHO PROGRAM **30**
4.1 Příprava letního tábora 30
5 PROJEKT LETNÍHO TÁBORA „CESTA KOLEM SVĚTA ZA 80 DNÍ“ **36**
5.1 Základní informace o celotáborové hře 2017 ..... **36**
5.2 Cíle celotáborové hry **36**
5.3 Příprava celotáborové hry **37**
5.4 Pravidla celotáborové hry: **38**
5.5 Dějová linie **39**
5.6 Program **41**
6 ZHODNOCENÍ PROJEKTU CELOTÁBOROVÉ HRY **87**
6.1 Hodnotící dotazník a vyhodnocení – děti **89**
6.2 Vyhodnocení dotazníku – vedoucí, instruktoři **95**
ZÁVĚR **97**
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY **98**
FOTOGRAFICKÁ DOKUMENTACE **101**
SEZNAM PŘÍLOH **109**

ÚVOD

„Ježto lidé nemohou nepřetržitě pracovat, potřebují odpočinek, přesto však odpočinek není konečný cíl.“

Aristoteles

Letní prázdniny v nás z dob našeho mládí evokují dobu, kdy jsme měli volno od školních povinností, prožívali různá dobrodružství a s očekáváním sobě vlastním se účastnili letních táborů. Tyto letní tábory skýtaly možnost poznat nové kamarády, zažít dobrodružství pod taktovkou nadšených vedoucích, kteří se převlékali do různých kostýmů a snažili se společně s námi si zábavu na táboře užít. Spolu s nimi jsme někdy poprvé měli možnost zažívat strach z výzev, ale i úlevu, nadšení a euforii z jejich překonání. Tehdy jsme jako děti nevnímaly výchovné aspekty jejich práce, snahu nás něco nového naučit, překonat sama sebe a vychovat z nás, v omezeném čase, silnější osobnosti. Stejně jako tehdy naši táboroví vedoucí se i my dnes snažíme nabídnout dětem kvalitně strávený volný čas na letních táborech, kde se děti mohou rozvíjet a formovat všechny aspekty svých osobností. Spolu s nimi je učíme lásce k přírodě a vlasti, prožívat dobrodružství při plnění daných úkolů, zažít pocit vítězství a radovat se ze společného úspěchu.

Hlavním cílem bakalářské práce je vytvořit ucelený projekt celotáborové hry, který směřuje k rozvoji klíčových kompetencí a je zaměřený na téma cestování kolem světa. Projekt usiluje o formování osobnosti zúčastněných dětí po všech stránkách, jak tělesné a rozumové, tak i mravní. Záměrem této práce je vytvořit projekt přehledný pro realizaci, jehož téma je dobře uchopitelné a využitelné pro letní dětské tábory.

V první části této práce se zaměříme na vymezení pojmu dítě, charakteristiku mladšího a středního školního věku dětí spolu s jejich specifiky. Ve druhé kapitole se budeme věnovat volnému času a jeho pojetí různými autory. Třetí část této práce se bude zabývat hrou, charakteristikou hlavních rysů her a jejich následným dělením. Na závěr této kapitoly budou zmíněny principy zážitkové pedagogiky a pojmy s nimi spojené. Ve čtvrté kapitole se zaměříme na přípravu letních dětských táborů a jejich programu. Pátá kapitola bude obsahovat projekt letního tábora „Cesta kolem světa za 80 dní“, který se uskutečnil v červenci roku 2017 v Horním Bradle u Seče. V závěrečné kapitole proběhne zhodnocení projektu celotáborové hry na základě anonymních dotazníků dětí, vedoucích a instruktorů. Projekt celotáborové hry může být inspirativní pro vedoucí letních táborů a dětských pobytových akcí.

1 DÍTĚ

Letní dětské tábory jsou určeny převážně pro dětské účastníky. Věková hranice cílové skupiny dětí tohoto projektu byla stanovena od 7 do 13 let. Do této věkové kategorie náleží skupina dětí mladšího a středního školního věku (vymezení dle kolektivu autorů B. Hájek, B. Hofbauer, J. Pávková).[1] Tato část práce bude zaměřena na vymezení pojmu dítě a charakteristiku mladšího a středního školního věku dětí s jeho zvláštnostmi v tělesném, psychickém a sociálním vývoji. Charakteristika dítěte mladšího školního věku bude rozebrána podrobněji, tato věková kategorie bývá na letních táborech pořádaných Domem dětí a mládeže Čáslav zastoupena nejčastěji.

Za dítě je považován lidský jedinec, který nedosáhl 18 let věku, pokud nebylo právním úkonem zletilosti dosaženo již dříve.[2]

Čl. 31 Úmluvy o právech dítěte garantuje dítěti právo na oddech, zábavu a odpočinkové činnosti přiměřené jeho věku, na spoluúčast na kulturních a esteticky významných aktivitách a na smysluplné využívání volného času.[3]

1.1 Charakteristika mladšího školního věku

V odborné literatuře se setkáváme s definicí mladšího školního věku: *„Věk, který se dá vymezit jednak časově (přibližně od 6 do 10 let), jednak školní docházkou (1. – 4. ročník ZŠ).“*[4]

Období mladšího školního věku charakterizuje Z. Matějček jako období přestavby, vyvíjení se. Dítě je způsobilé k systematické přípravě ve školním prostředí, k zátěži, jenž představuje školní výuka. Z psychologického hlediska se Z. Matějček přiklání k diferenciaci školního věku na tři období: mladší školní věk (1. a 2.tř.ZŠ), střední školní věk (8 – 9.let – 12 let)[5] a starší školní věk (puberta, 10 – 15 let).[6]

---

[1] HÁJEK, Bedřich, Břetislav HOFBAUER a Jiřina PÁVKOVÁ. *Pedagogické ovlivňování volného času: trendy pedagogiky volného času*. Praha: Portál, 2011, s. 88-93.
[2] *Úmluva o právech dítěte a související dokumenty* [online]. Praha: Ministerstvo práce a sociálních věcí ČR, 2016, s. 3 [cit. 2018-04-25]. Dostupné z: https://www.mpsv.cz/files/clanky/29615/Umluva_o_pravech_ditete.pdf
[3] *Úmluva o právech dítěte a související dokumenty* [online]. Praha: Ministerstvo práce a sociálních věcí ČR, 2016, s. 11 [cit. 2018-04-25]. Dostupné z: https://www.mpsv.cz/files/clanky/29615/Umluva_o_pravech_ditete.pdf
[4] PRŮCHA, Jan, Jiří MAREŠ a Eliška WALTEROVÁ. *Pedagogický slovník*. Praha: Portál, 1998, s.157.
[5] MATĚJČEK, Zdeněk a Marie POKORNÁ. Radosti a strasti: předškolní věk, mladší školní věk, starší školní věk. Jinočany: Nakladatelství a vydavatelství H+H, 1998, s. 79.
[6] Tamtéž s. 143

Členění školního věku dítěte na 3 fáze preferuje také M. Vágnerová. 1. fázi však nazývá odlišně – raný školní věk, ohraničuje jej vstupem do školy 6 – 9 let, poukazuje zde na osvojení si základního jádra vzdělání-trivia, spolu se zvládnutím nové společenské role. Střední školní věk vymezuje od 9 do11 – 12 let. Charakteristickým pro toto období shledává připravování se na dobu dozrávání. Starší školní věk charakterizuje jako období 2.stupně základní školy, dobu trvání ohraničuje skončením povinné školní docházky, zhruba okolo 15. roku věku dítěte.[7]

K odlišnému, poněkud širšímu vymezení věkových kategorií, se přiklání kolektiv autorů J. Pávková, B. Hájek, B. Hofbauer. Mladší školní věk vymezují pro věk 6 – 11 let (žáci prvního stupně základní školy), pro skupinu střední školní věk 11 – 15 let (žáci druhého stupně základní školy). Ve věkovém vymezení pro starší školní věk stanovují hranici 15 – 20 let (žáci středních škol).[8]

Období mladšího školního věku je pro dítě důležitým mezníkem, neboť prochází zásadní a důležitou změnou. Doposud byl život dítěte naplněn převážně hrou. Vstupem do školních řad se pro „školáka“ otevírá nový prostor skýtající vědomosti, možnost vyniknout ve školní skupině, ale také úkoly, které přináší školní výuka, nutnost disciplíny a sebekontroly.[9]

Účast na školní výuce přináší jedinci nové podněty – přátelství spolužáků, možnost vyniknutí ve vrstevnickém kolektivu, vztah k učiteli jako k osobité autoritě, ke které vzhlíží. Toto období je také nazýváno jako **období píle a snaživosti.** Snahou o splnění zadaných úkolů a následnou pochvalou se dítěti zvyšuje sebevědomí, je oceňováno za plnění povinností, přijímá odpovědnost, zvyšuje se jeho autoevaluace. V klidném rodinném prostředí se školák s radostí podílí na menších úkolech, spolu s rodiči a příbuznými si vytváří vztah účastí na společných výletech, akcích.[10]

„*Psychoanalýza označila toto období jako **období latence**, kdy je ukončena jedna etapa psychosexuálního vývoje a základní pudová energie je relativně v klidu až do počátku dospívání.“*[11]

K této myšlence zaujímají záporný postoj J. Langmeier a D. Krejčířová. Poukazují na opakovaná vývojově psychologická zkoumání, která demonstrují mylnost této domněnky. Na

[7] VÁGNEROVÁ, Marie. *Vývojová psychologie: dětství a dospívání*. Praha: Karolinum, 2012, s. 255.
[8] HÁJEK, Bedřich, Břetislav HOFBAUER a Jiřina PÁVKOVÁ. *Pedagogické ovlivňování volného času: trendy pedagogiky volného času*. Praha: Portál, 2011, s. 88-101.
[9] ŘÍČAN, Pavel. *Cesta životem*: [vývojová psychologie]: Praha: Portál, 2014, s. 145.
[10] ČÁP, Jan a Jiří MAREŠ. *Psychologie pro učitele*. Praha: Portál, 2001, s. 230.
[11] ŠIMÍČKOVÁ ČÍŽKOVÁ, Jitka, Ivana BINAROVÁ, Kamila HOLÁSKOVÁ, Alena PETROVÁ, Irena PLEVOVÁ a Michaela PUGNEROVÁ. *Přehled vývojové psychologie*. Olomouc: Univerzita Palackého, 2003, s. 91.

základě těchto zkoumání se přiklánějí k názoru, že vývoj postupuje nepřetržitě a plynně, dítě nabývá ve všech liniích vývoje viditelné progrese, které jsou pro jeho další vývoj mnohdy klíčové.[12]

Při vstupu do 1. třídy je žák odkázaný na poskytované informace od autorit – učitelů, tyto informace přijímá a plně akceptuje (naivní realismus). S přibývajícím věkem a blížícím se dospíváním se stává jeho názor vůči autoritám více hodnotícím a kritickým (kritický realismus).[13]

Tělesný vývoj

V porovnání s předchozím obdobím předškolního věku, kdy docházelo u jedince k mnoha vývojovým změnám, se jeví dítě v mladším školním věku již vyváženě vyspělé, ale musíme přihlédnout k individuálním odlišnostem vývoje každého jedince. Zpravidla jsou ve vývoji dále děvčata než chlapci. Zpomalení růstu těla i přírůstku váhy můžeme sledovat kolem osmého roku věku. Zlepšuje se imunita organismu, mobilita kloubů a funkce svalů i nervů. Školák má radost z pohybu, zlepšuje se jemná i hrubá motorika. Po větším duševním vypětí, jenž je zátěží pro dítě, je vhodné zařadit pohybovou aktivitu, která odbourává stres a přináší vyrovnanost a duševní harmonii.[14]

Toto období je pro tělesný vývoj charakteristické výrazným prodlužováním dlouhých kostí a komplexním růstem do výšky. Změny nastávají obzvláště v kosterní soustavě, kde probíhá osifikace a hrozí tak v případě přetěžování jedince chybný vývoj páteře. Jedním z důležitých projevů změn je výměna mléčného chrupu za trvalý.[15]

Rozvoj pohybových vlastností nemusí být ovlivněn pouze fyziologickou stránkou dítěte, ale také vlivem opatrných postojů rodičů ke sportovním činnostem. V přehnané obavě ze zranění svých dětí jejich přirozený vývoj a radost z pohybu brzdí, a dítěti tak zmenšují obzory v pohybových sférách. Zdravé povzbuzování a podpora rodičů má na dětskou psychiku kladný vliv a je pro dítě přínosem. Žák porovnává své výkony, sílu a obratnost se svými vrstevníky. Dle závěrů z četných sociometrických výzkumů má fyzická síla a obratnost velký vliv na pozici, oblibu či popularitu jedince v kolektivu. Slabší a menší jedinci tak mají

[12] LANGMEIER, Josef a Dana KREJČÍŘOVÁ. *Vývojová psychologie*. Praha: Grada, 2006, s. 118.
[13] ŠIMÍČKOVÁ ČÍŽKOVÁ, Jitka, Ivana BINAROVÁ, Kamila HOLÁSKOVÁ, Alena PETROVÁ, Irena PLEVOVÁ a Michaela PUGNEROVÁ. *Přehled vývojové psychologie*. Olomouc: Univerzita Palackého, 2003, s. 91.
[14] Tamtéž s. 94.
[15] HÁJEK, Bedřich, Břetislav HOFBAUER a Jiřina PÁVKOVÁ. *Pedagogické ovlivňování volného času: trendy pedagogiky volného času.* Praha: Portál, 2011, s. 88.

znevýhodněné postavení ve skupině. Mnohá psychologická onemocnění v pozdějším věku dětí zde mohou mít svůj počátek. Náprava negativních dopadů na psychiku dětí spočívá v podpoře od rodičů, učitelů či lékařů, v nabídnutí jiných adekvátních aktivit a činností, ve kterých by dítě mohlo uplatnit své přednosti a mohlo tak vyniknout mezi ostatními.[16]

Psychický a sociální vývoj dítěte

Dítě v mladším školním věku vykazuje velký posun ve znalostech, poznatcích a vědomostech. Školáka již neuspokojuje nečinné akceptování informací, které jsou k němu vysílány. Touží být sám aktérem všech činností, podílet se na všem, proniknout do všech tajů světa s vnímavostí, houževnatostí a ochotou vše zkoumat.[17]

Jedinec mezi 7. a 9. rokem prochází podle B. C. J. Lievegoeda první metamorfózou myšlení. Na rozdíl od předškolního dítěte, jenž stálo připravené světu vstříc, je dítě mladšího školního věku v pozici vyčkávání na reakci světa. Dítě si vytváří imaginární hradbu mezi vnějším a vnitřním světem, a vytváří si tak vlastní prostor-vlastní svět, kde se cítí v bezpečí.[18]

„K velkým změnám dochází v průběhu dětství především v kvalitách všech racionálně kognitivních funkcí.“[19] **Vnímání** se stává uváženějším, spolehlivějším a systematickým. Ve hře se začíná projevovat analytický ráz, dítě rádo rozebírá hračky. O. Čačka se domnívá, že se tento proces neděje vlivem navštěvování školního prostředí. Pokládá jej za přirozený vývoj, poukazuje na poznatky zjištěné v období války, kdy děti nemohly chodit do školy, přesto vývoj dětí probíhal stejnou formou. Účastí na školní výuce si školák může tento analytický přístup rozvíjet a zdokonalovat.[20] Dle Langmeiera a Krejčířové ve vnímání dochází ke změnám, k promyšlenému, záměrnému jednání – vnímání se stává pozorováním.[21]

Pozornost dětí v první a druhé třídě základních škol bývá odváděna zevními podněty, i když tato skutečnost se postupně zlepšuje. Na vině je nestálost pozornosti specifická pro tento věk. Žák se dokáže záměrně koncentrovat jen na krátkou dobu.[22]

---

[16] LANGMEIER, Josef a Dana KREJČÍŘOVÁ. *Vývojová psychologie*. Praha: Grada, 2006, s. 120.
[17] ŠIMÍČKOVÁ ČÍŽKOVÁ, Jitka, Ivana BINAROVÁ, Kamila HOLÁSKOVÁ, Alena PETROVÁ, Irena PLEVOVÁ a Michaela PUGNEROVÁ. *Přehled vývojové psychologie*. Olomouc: Univerzita Palackého, 2003, s. 94.
[18] LIEVEGOED B.C.J. *Vývojové fáze dítěte*. Praha: Baltazar, 1992, s. 68.
[19] ČAČKA, Otto. *Psychologie dítěte*. Tišnov: Sursum, 1997, s. 71.
[20] Tamtéž, s. 71.
[21] LANGMEIER, Josef a Dana KREJČÍŘOVÁ. *Vývojová psychologie*. Praha: Grada, 2006, s. 121.
[22] HÁJEK, Bedřich, Břetislav HOFBAUER a Jiřina PÁVKOVÁ. *Pedagogické ovlivňování volného času: trendy pedagogiky volného času*. Praha: Portál, 2011, s. 89.

Při vstupu jedince do 1.třídy nemá **paměť** úmyslný charakter, je mechanická, přímo vázaná na vnímání. Ke správnému sjednocení nových vědomostí a již zažitých poznatků je nutná spolupráce vyučujícího, který dokáže dítě vhodně motivovat. Jedinec, který má jasně stanovený, čitelný cíl a záměr zapamatování, se dobře orientuje a jeho paměť je efektivnější a účinnější.[23] Základem pro úspěch ve vzdělávání je **rozvoj řeči**, která se v tomto období vyvíjí velmi rychle a napomáhá tak k uchovávání zážitků a vjemů v paměti. Mladší školní věk se vyznačuje zvýšenou slovní zásobou, na vyšší úroveň postupuje i tvorba vět a souvětí, stejně tak stoupá i jejich komplikovanost. [24]

Rozumový vývoj se dostává do popředí. Žák je nucen školou k činnosti, a také je to škola, která jej učí přemýšlet. Při zvládání školní výuky se jedinec učí myšlenkovým obratům, ze kterých se postupem času tvoří všední záležitosti, které je možno rozmanitě spojovat a sestavovat v celky.[25] **Myšlení** mladšího školáka souvisí s momentální současností. Při představách čerpá z minulých zážitků a zkušeností. Touží objevovat svět, poznat, podle jakých zákonitostí svět pracuje a směřuje tak k jeho reálnému poznání.[26] „*Myšlení v tomto věku je konkrétní*.“[27] Za stěžejní z počátku pokládá vyřešení obvyklých, všedních nesnází, poté se zaměřuje na věci minulé a teprve pak na věci budoucí.[28]

Fantazie nahrazovala v předškolním věku nedostatky v poznatcích, vědomostech a znalostech. V období mladšího školního věku již jedinec odlišuje díky vlivu myšlení realitu od fantazie. Obrazotvornost se zdokonaluje (ať již v době výuky nebo v době volného času) směrem k reprodukční fantazii (dítě má tendence si představovat vyprávění dospělých).[29]

Kladné **city** jsou převažující v mladším školním věku. V zázemí harmonicky rozvíjející se rodiny se většinou neprojevují vážné duševní rozepře. Záporné city mohou mít mnohokrát reálnou podstatu – strach (úzkost ze špatného hodnocení, potrestání), ale také okolnosti, které mají fantazijní základ, jenž si jedinec vlivem obrazotvornosti vytvoří. City dětí mají mělký, vrtkavý charakter, s přibývajícím věkem se mění a rozvíjí. Změna se projevuje zejména při zvládání citových projevů. Rychlost změny momentálního citového rozpoložení již není tak

---

[23] ŠIMÍČKOVÁ ČÍŽKOVÁ, Jitka, Ivana BINAROVÁ, Kamila HOLÁSKOVÁ, Alena PETROVÁ, Irena PLEVOVÁ a Michaela PUGNEROVÁ. *Přehled vývojové psychologie*. Olomouc: Univerzita Palackého, 2003, s. 95.
[24] LANGMEIER, Josef a Dana KREJČÍŘOVÁ. *Vývojová psychologie*. Praha: Grada, 2006, s. 122.
[25] ŘÍČAN, Pavel. *Cesta životem: [vývojová psychologie]:* Praha: Portál, 2014, s. 148.
[26] VÁGNEROVÁ, Marie. *Vývojová psychologie: dětství a dospívání*., Praha: Karolinum, 2012, s. 259.
[27] HÁJEK, Bedřich, Břetislav HOFBAUER a Jiřina PÁVKOVÁ. *Pedagogické ovlivňování volného času: trendy pedagogiky volného času*. Praha: Portál, 2011, s. 89.
[28] Tamtéž, s. 91.
[29] HÁJEK, Bedřich, Břetislav HOFBAUER a Jiřina PÁVKOVÁ. *Pedagogické ovlivňování volného času: trendy pedagogiky volného času*. Praha: Portál, 2011, s. 89.

markantní, posunky a mimika jsou adekvátní. Někteří jedinci se mohou jevit jako užalovaní, posmívající se ostatním. Tento stav nadchází vlivem nezralosti a neschopnosti vcítění se do pocitů druhých. K rychlému vývoji vyšších citů, jako jsou rozumové, estetické a mravní, dochází po 8. roku věku dítěte.[30]

*„Ve školním věku má rozvoj **vůle a autoregulace** svůj charakteristický průběh. Od raného dětství ji lze posilovat důsledným dbaním na zachování řady užitečných návyků. Malé dítě, postupně ukázňované dodržováním pravidelného denního řádu v rodině, mateřské škole a respektováním pravidel při hře, nemívá větší potíže s přijetím nároků školní práce, ani požadavky kázně ve škole."*[31] Nároky na dítě kladené vyžadují nepřetržité zdolávání výzev, podněcování vlastní snahy, četné překonávání nelibosti i potlačení touhy jít si ven hrát s kamarády. Dítě nejprve akceptuje úlohy, kterými je pověřili dospělí, jenž pak uskutečňuje v rámci svých schopností, i za cenu vlastního sebezapření. Na školáka jsou, obzvláště při vstupu do školní docházky, kladeny velké nároky, většina činností je pro dítě nová, vyžadující velké soustředění a koncentraci jak fyzickou, tak psychickou.[32]

Školáci dokáží své **emoce** již lépe zvládat, korigovat, dokonce i předstírat, aniž by je opravdu cítili. Např. pokud jsou obdarováni dárkem od babičky, předstírají, že mají z dárku radost, jen aby nezkazili radost babičce. Děti mladšího školního věku si již uvědomují nutnost občasného potlačení emocí, obzvláště, pokud je po nich požadováno chovat se společensky přijatelným způsobem. Překonat emoci hněvu, ovládnout se, dokáží již 8leté děti.[33]

Školní prostředí s sebou přináší i **vztahy mezi vrstevníky**. Ve vrstevnické skupině se dítě učí potlačit emoce jako vztek, nepřejícnost, zlomyslnost. Potřeba kladného hodnocení a přijetí kolektivem je pro školáka vhodným stimulem k potlačení a regulaci emocí zlosti, strachu, obav či stísněnosti. Kolektivem jsou více oblíbeni a preferováni takoví jedinci, kteří jsou v dobré náladě a kteří osobně přispívají k pobavení ostatních.[34]

Dle B. C. J. Lievegoeda dochází u dítěte v období mezi 9. – 12. rokem k **metamorfóze cítění**. Jedná se o velkou a radikální přeměnu dětského citového postoje. Dítě po 9. roku věku začíná být vrtošivé, vzpurné, na vše se zaměřuje z kritického úhlu. *„Zdá se, jako by dítě ztratilo ochranu vlastního světa fantazie, promítaného do vnějšího světa.“*[35] Dítě se začíná nejdříve

---

[30] HÁJEK, Bedřich, Břetislav HOFBAUER a Jiřina PÁVKOVÁ. *Pedagogické ovlivňování volného času: trendy pedagogiky volného času*. Praha: Portál, 2011, s. 90.
[31] ČAČKA, Otto. Psychologie dítěte. Tišnov: Sursum, 1997, s.103.
[32] Tamtéž, s. 103.
[33] VÁGNEROVÁ, Marie. *Vývojová psychologie: dětství a dospívání*. Praha: Karolinum, 2012, s. 255.
[34] VÁGNEROVÁ, Marie. *Vývojová psychologie: dětství a dospívání*. Praha: Karolinum, 2012, s. 309-310.
[35] LIEVEGOED. B.C.J. *Vývojové fáze dítěte*. Praha: Baltazar, 1992, s. 74.

dočasně, později v dalších letech více, cítit osaměle. Tato osamělost se projevuje např. strachem z temnoty, obavami z neznámého pod lůžkem, když se ukládá ke spánku. Kritiku uplatňuje i vůči svému nejbližšímu okolí.[36]

Věcnost a střízlivost, je typickou stránkou chování ve sféře **mravních citů** v tomto období vývoje. Děti hodnotí konkrétní jedince, konkrétní skutky a jednání v jednotlivých situacích, ke generalizaci však u jedinců tohoto věku ještě nedochází. Morální principy přebírají děti od autorit, kterými jsou pak zpětně hodnoceny za své činy, a to kladně nebo záporně. Mravním principům se učí skrze snahu nevymykat se svým chováním od ostatních a akceptací odezvy na své chování a jednání.[37]

1.2 Charakteristika středního školního věku

Střední školní věk je dle J. Pávkové, B. Hájka, B. Hofbauera vymezen věkovým rozmezím 11 – 15 let. Toto období je příznačné zvýšenou kritičností k autoritám, mnohdy je označováno jako **období druhého vzdoru**. Velmi záleží na předchozí výchově v rodině, na vztahu dospívajících k dospělým v předchozím období mladšího školního věku, ale také na postoji dospělých vůči dospívajícím.[38]

Dle J. Langmeiera a D. Krejčířové se dělí období **pubescence** (přibližně od 11 do 15 let) na dvě fáze. První fáze **prepuberty** je poměrně bouřlivá, charakteristická prvotními projevy pohlavního dospívání. Dívky touto fází procházejí o 1 – 2 roky dříve než chlapci, a to zhruba od 11 do 13 let. Druhá fáze **vlastní puberty** nastává po dovršení prepuberty a končí získáním reprodukčních schopností (13 – 15 let).[39]

P. Říčan se přiklání ve vymezení období pubescence (11 – 15 let) k V. Příhodovi.[40] V. Příhoda stanovuje období pubescence do dvou fází, přičemž za gradaci tohoto období pokládá dobu okolo 13. roku věku jedince. Toto období se řídí zákonem nerovnoměrného vývoje.[41] Musíme však opět brát v úvahu jedinečnost a individuálnost každého dospívajícího jedince.

---

[36] LIEVEGOED. B.C.J. *Vývojové fáze dítěte*. Praha: Baltazar, 1992, s. 74-75.
[37] HÁJEK, Bedřich, Břetislav HOFBAUER a Jiřina PÁVKOVÁ. *Pedagogické ovlivňování volného času: trendy pedagogiky volného času.* Praha: Portál, 2011, s. 91.
[38] HÁJEK, Bedřich, Břetislav HOFBAUER a Jiřina PÁVKOVÁ. *Pedagogické ovlivňování volného času: trendy pedagogiky volného času.* Praha: Portál, 2011, s. 91.
[39] LANGMEIER, Josef a Dana KREJČÍŘOVÁ. *Vývojová psychologie*. Grada, 2006, s. 122.
[40] ŘÍČAN, Pavel. *Cesta životem: [vývojová psychologie]:* Praha: Portál, 2014, s. 169-170.
[41] PŘÍHODA, V. *Ontogeneze lidské psychiky – vývoj člověka do patnácti let*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, n. p., 1963, s. 347.

Vývoj dítěte středního školního věku je podmíněn mnoha aspekty, především společenskými vztahy, sociálními vazbami a prostředím, ve kterém se jedinec vyvíjí.[42]

Tělesný vývoj

Dle M. Vágnerové je geneticky zakódován počátek dozrávání člověka. Domnívá se také, že se věk dospívání nemůže jakkoliv přesouvat do stále nižšího věku dětí, jak tomu bylo doposud, naopak shledává tento stav již konečným a dosahujícím svého vrcholu.[43]

Problematikou **sekulární akcelerace** (celkového urychlování růstu a vývoje v průběhu staletí) se zabývají i J. Langmeier a D. Krejčířová, kteří shledávají, že vývoj dospívání se sice vztahuje ke stále nižšímu věku dětí, čímž se zkracuje doba dětství, ale také dává možnost většího časového prostoru k plnému rozvoji všech oblastí vývoje (fyzických, psychických i emočních), čímž dochází k oddálení plné dospělosti. Vývoj dozrávání tedy mění své hranice oběma směry.[44]

V tělesném vývoji dospívajícího dochází k mnoha důležitým proměnám. V období mezi 11. – 12. rokem dochází u dívek k tzv. **růstovému spurtu**, který se vyznačuje skokovým zrychlením růstu do výšky. Růstový spurt u mužů, jenž je oddálen o 1 – 2 roky, má však razantnější průběh, v jehož závěru se markantně zvětší rozdíl mezi výškou mužů a žen. Mění se také tělesné proporce postavy, děvčatům se zvýrazňuje pas, ramena chlapců jsou širší.[45]

U chlapců dochází k mutaci hlasu. Dívky vlivem lepší koordinace pohybů mohou dosahovat lepších výsledků v některých sportech. V tomto věku se zlepšuje **hodnota tělesné zdatnosti**. Pokud je dítě v oblasti sportu nějak omezováno, má to vliv na vývoj jeho sebevědomí. Jedinec se začíná zajímat o vlastní tělo, začíná se probouzet **sexuální pud**.[46]

Pro dospívajícího jedince začíná mít význam vizuální změna vlastního těla. Mnoho dívek se zabývá svými subjektivními pocity, ve kterých převládá **pochybnost o svém zjevu**, jemuž přikládají stále větší váhu. Ve snaze o konformní chování, přizpůsobují svůj vzhled vrstevnické skupině. Snaží se přizpůsobit oblečení, líčení, účes, tělesnou postavu však tak rychle a jednoduše změnit nemohou.[47]

Psychický a sociální vývoj dítěte

---

[42] HÁJEK, Bedřich, Břetislav HOFBAUER a Jiřina PÁVKOVÁ. *Pedagogické ovlivňování volného času: trendy pedagogiky volného času*. Praha: Portál, 2011, s. 93.
[43] VÁGNEROVÁ, Marie. *Vývojová psychologie: dětství a dospívání*. Praha: Karolinum, 2012, s. 373.
[44] LANGMEIER, Josef a Dana KREJČÍŘOVÁ. *Vývojová psychologie*. Praha: Grada, 2006, s. 146.
[45] ŘÍČAN, Pavel. *Cesta životem: [vývojová psychologie]:* Praha: Portál, 2014, s. 171-172.
[46] PLEVOVÁ, Irena. *Kapitoly z vývojové psychologie*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2006. Texty k distančnímu vzdělávání v rámci kombinovaného studia, s. 38-39.
[47] VÁGNEROVÁ, Marie. *Vývojová psychologie: dětství a dospívání*. Praha: Karolinum, 2012, s. 375.

Vnímání se stává vlivem dozrávání přesnějším. Pro zapamatování se otevírá cesta logické paměti. Již nedostačuje mechanické zapamatování pro svůj krátkodobý efekt. Dospívající si hodnotněji vštípí do paměti skutečnosti, které se týkají jeho zájmů. Denní snění je stěžejní složkou fantazijních představ, které stále tvoří důležitou složku v životě jedince, pro svoji originalitu a energii. Zkvalitňuje se také myšlení, přesněji formální operace s prohlubující se schopností abstrakce. Racionalismus je typický pro myšlení pubescenta. Snaží se velmi rychle zorientovat v nastalých situacích, ve kterých upřednostňuje řád a jasná pravidla, kterými se společnost řídí, a požaduje jejich dodržování od ostatních. S racionalismem úzce souvisí také radikalismus, jenž se projevuje v rychlých soudech pubescentů s neschopností akceptovat kompromis.[48]

Emoce pubescenta nejsou stabilní, projevují se rozladěností, labilitou, prchlivostí a nepředvídatelností jejich průběhu. Doprovodnými jevy mohou být špatný spánek, zesílená vyčerpatelnost nebo poruchy chuti k jídlu. Za klíčovou (a pro další vývoj rozhodující) považují J. Langmeier a D. Krejčířová oblast sociálních vztahů, ve kterých dochází k osamostatňování od rodiny a navazování kontaktů s vrstevnickými skupinami. Tyto vztahy mají zásadní význam pro utváření postojů k rodičovství a manželství v pozdějším období.[49]

Dospívající neradi dávají své **city** najevo, inklinují k introverzi. Projevuje se emoční egocentrismus, vírou v jedinečnost a výjimečnost vlastních pocitů, které nechtějí s nikým sdílet.[50]

Sociální role, které pubescent přijímá, mají velký význam na formování osobní identity. Dospívající svým vzezřením již nepřipomíná dítě, vyžaduje tedy, aby se k němu lidé chovali jako ke zralému člověku. Společenství vrstevníků zaujímá v životě pubescenta z pohledu socializace významnou úlohu.[51] **Vztahy s rodinou** nabývají problematické povahy. Pubescent se snaží distancovat se od jejich citových projevů, chování rodičů posuzuje velmi racionálně.[52]

---

[48] PLEVOVÁ, Irena. *Kapitoly z vývojové psychologie*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2006. Texty k distančnímu vzdělávání v rámci kombinovaného studia, s. 39-40.
[49] LANGMEIER, Josef a Dana KREJČÍŘOVÁ. *Vývojová psychologie*. Praha: Grada, 2006, s. 152
[50] VÁGNEROVÁ, Marie. *Vývojová psychologie: dětství a dospívání*. Praha: Karolinum, 2012, s. 391.
[51] PLEVOVÁ, Irena. *Kapitoly z vývojové psychologie*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2006. Texty k distančnímu vzdělávání v rámci kombinovaného studia, s. 42.
52 Tamtéž s. 40.

2 VOLNÝ ČAS

Tato část práce se zaměřuje na různá definování volného času, funkce volného času a na charakteristiku účastníků volného času. Následuje rozčlenění výchovy ve volném čase, mimoškolní výchovy a také specifika výchovy ve volném čase.

2.1 Charakteristika volného času

Pojem „volný čas“ je v dnešním světě hojně skloňován a dostává se tak do popředí našeho zájmu. Pro vysvětlení tohoto pojmu bychom mohli využít pohled z pozice jeho protikladu – práce, jako činnosti, kterou vykonáváme, která skýtá určitý druh nesvobody, jenž obsahují povinnosti, které musíme splňovat. Na volný čas pak můžeme nahlížet jako na čas, ve kterém se zabýváme věcmi či aktivitami, jenž nás naplňují, které činíme dobrovolně a které nás obohacují příjemnými pocity spokojenosti, uvolnění a relaxace. Do úhrnu volnočasových činností řadíme zábavu, relaxaci, uvolnění, odpočinkové činnosti, vzdělávání se z vlastní vůle, činnosti vykonávané pro dobro společnosti, ale také ztrátový čas (např. doba před započetím zájmového útvaru). Z pozice dětí by do tohoto výčtu, náplně volného času, jistě nepatřila školní výuka, ani činnosti na ni navazující, jako jsou domácí úkoly, dále pak sebeobslužné činnosti, hygiena, péče o sebe sama a své osobní věci, stejně tak ani záležitosti spojené s plynulým chodem rodiny. Do volného času bychom také nezařadili činnosti, zajišťující základní lidské potřeby, jako jsou stravování se, noční odpočinek a osobní hygiena.[53]

V pedagogickém slovníku se setkáváme s touto definicí volného času: „*Volný čas je doba, která zůstane z 24 hodin běžného dne, po odečtení času věnovaného práci, péči o rodinu a domácnost, péči o vlastní fyzické potřeby (včetně spánku)*“.[54]

Takovéto definování volného času bychom mohli zařadit mezi negativní vymezení volného času, kterým vyjadřujeme, co pro nás volný čas nepředstavuje. Oproti tomu pozitivní vymezení volného času vyjadřuje, k čemu můžeme volný čas využít, vyjadřuje možnosti svobodné volby, svobodných rozhodnutí, která můžeme učinit k vlastnímu prospěchu.[55]

Dumazedier, přední sociolog volného času, se již v roce 1966 domnívá, že *„ …hledání blaha, potěšení a radosti je jedním z charakteristických rysů volného času v moderní*

[53] PÁVKOVÁ, Jiřina. *Pedagogika volného času: teorie, praxe a perspektivy mimoškolní výchovy a zařízení volného času*. Praha: Portál, 1999, s. 15.
[54] PRŮCHA, Jan, Jiří MAREŠ a Eliška WALTEROVÁ. *Pedagogický slovník*. Praha: Portál, 1998, s.274.
[55] VYHNÁLKOVÁ, Pavla. *Základy pedagogiky volného času*. Olomouc: Agentura Gevak, 2013, s. 9.

společnosti.“[56] Volný čas charakterizuje také jako zproštění se závazků konkrétního charakteru. Tyto závazky musí existovat, aby mohl existovat sám volný čas. Závazky jsou vytvářeny společností, rodinou, prostředím. Pouze v souvislosti s povinnostmi (závazky) je možno volný čas vymezit.[57]

2.2 Funkce volného času

B. Hofbauer charakterizuje volný čas jako „*činnost, do níž člověk vstupuje s očekáváními, účastní se jí na základě svého svobodného rozhodnutí, a která mu přináší příjemné zážitky a uspokojení*“.[58]

Jako hlavní funkce volného času označuje:

- odpočinek (načerpání nových sil pro další práci)
- zábavu (získání nové psychické energie)
- rozvoj osobnosti (podílení se svojí individualitou na tvorbě kultury)[59]

Horst W. Opaschowski se věnuje problematice volného času z pohledu hlavních potřeb, které vyplňují náš volný čas. Poukazuje ve své práci na osm volnočasových potřeb, ve kterých nacházíme i funkce volného času B. Hofbauera.

- Rekreace – znovunabytí sil, oddech, oproštění se od starostí běžného dne, spánek
- Kompenzace – vyrovnání nedokonalostí, eliminace námahy, vědomé opuštění zásad a zvyků, radost z přirozenosti žití, načerpání nové psychické energie
- Edukace – touha po znalostech, poznání a vědomostech, hledání a nacházení sebe sama, podněcování k nalezení nových možností v chování a jednání
- Kontemplace – vyrovnanost, harmonie, rozjímání nad sebou samým, touha po zkušenostech, zážitcích, nalezení sebedůvěry, niterných postojů a hodnot
- Komunikace – hledání a nacházení radosti z kontaktu s druhými, neodbytné přání být ve spojení s druhými, soucit, sounáležitost, participace

[56] DUMAZEDIER, Joffre. *Volný čas*. Sociologický časopis / Czech Sociological Review [online]. Paříž: SOCIOLOGICKÝ ÚSTAV AV ČR, 1966, **1966**(3), 443-447, s. 445. [cit. 2018-05-28]. Dostupné z: http://sreview.soc.cas.cz/uploads/85d4c642302e727780a1d4699a03f6a427337973_Volny%20cas.pdf
[57] DUMAZEDIER, Joffre. *Volný čas*. Sociologický časopis / Czech Sociological Review [online]. Paříž: SOCIOLOGICKÝ ÚSTAV AV ČR, 1966, **1966**(3), 443-447, s. 444. [cit. 2018-05-28]. Dostupné z: http://sreview.soc.cas.cz/uploads/85d4c642302e727780a1d4699a03f6a427337973_Volny%20cas.pdf
[58] HOFBAUER, Břetislav. *Děti, mládež a volný čas*. Praha: Portál, 2004, s. 13.
[59] Tamtéž, s.13.

- Integrace – potřeba někam patřit, týmová spolupráce, společné prožitky, uvědomění si kolektivních vztahů, ocenění, respekt a posílení týmového ducha
- Participace – vzájemné vztahy, blízkost, snaha o úspěšné splnění společných úkolů
- Enkulturace – uplatnění vlastních kreativních nápadů a myšlenek ve společnosti, posílení samostatnosti projevu, obrazotvornosti, subvence vlastních kulturních poznatků a prožitků

Potřeby individuální, zaměřené na osobnost jedince, se zde prolínají s potřebami všeobecnými, zaměřenými na společenské soužití více osobností, které společnost svojí jedinečností spoluvytváří a obohacují ji.[60]

Významné funkce volného času – regenerační a kompenzační – vyzdvihuje i V. Spousta, pokládá je za velmi důležité a nutné si je osvojit. Upozorňuje např. na možnost sebezničení v rámci vlastního volného času a nutnosti následné regenerace a léčení se z volna, které jedinec měl.[61]

2.3 Účastníci volnočasových aktivit

„Účastníkem a realizátorem volnočasového působení je člověk.“[62]

Člověk je ovlivňován prostorem, ve kterém žije, okolním společenstvím lidí, kteří jej obklopují, činností, kterou vykonává, a také volným časem, jenž mu zůstává po splnění všech povinností. Tato prostředí pomáhá společně budovat, zároveň se však také podílejí na utváření jeho osobnosti. Zde se naskýtá prostor ke zdokonalování a prohlubování činností a zálib vycházejících z prostředí a společenství a nabízí možnost získávat impulsy pro zdokonalování hodnotové stránky lidské existence. Role, které zde zastává, nemusí být jen pozice přihlížejícího a konzumenta, ale také může a měl by vyvíjet vlastní iniciativu, aktivně se podílet na chodu společnosti, přispívat vlastními myšlenkami, jednáním a sebevyjadřováním se při volnočasových činnostech k pozitivnímu chápání světa, protože vše bude mít důležitý vliv na jeho další život.[63]

---

[60]VÁŽANSKÝ, Mojmír. *Základy pedagogiky volného času*. Brno: Print-Typia, 2001, s. 36-38.
[61] SPOUSTA, Vladimír et al. *Teoretické základy výchovy ve volném čase*:(Úvod do studia pedagogiky volného času). Brno: Masarykova univerzita, 1997, s. 116.
[62] HÁJEK, Bedřich, Břetislav HOFBAUER a Jiřina PÁVKOVÁ. *Pedagogické ovlivňování volného času: trendy pedagogiky volného času*. Praha: Portál, 2011, s. 26.
[63] Tamtéž, s. 26.

„*Základní úlohu ve výchovném zhodnocování volného času mají účastníci jeho aktivit. Cílovou skupinou jsou děti a mládež.“*[64]

Postoj dítěte k využití volného času se z hlediska ontogenetického vývoje formuje již v **předškolním věku**. Velmi důležitou stránku tohoto postoje tvoří vliv správné výchovy v rodině. Funkce rodiny má zde nezastupitelné místo, dítě přejímá vzory a vytváří si postupně vlastní výběr zálib. V případě vyvážených činností poskytovaných rodinou, jimiž jsou zábava, relaxace, přiměřená míra povinností, vzniká vhodný základ pro efektivní a plnohodnotné využití volného času v dalších obdobích vývoje dítěte. Se začátkem **školní docházky** se postoj jedince k volnému času mění. Stále je jeho volný čas organizován převážně rodiči, ale využívá také možnost volit si samo svůj směr, kterým se ve volném čase ubírá. Vstup do školy může také značně ztížit volba mimoškolních aktivit. Pokud je dítě přetěžované, zvládá pak obtížněji školní učivo, čímž mu rodiče, v dobré víře zajištění plnohodnotného využití volného času, spíše zhoršují podmínky a vytváří tak spíše negativní výchovný efekt.[65]

V období **pubescence** získává pojem volný čas nový rozměr. Ve věku 10 let dochází u dítěte k období hledání vlastní identity. Dítě se touží osamostatnit, uplatnit rozhodovací právo ve svém životě, zdráhá se mít organizovaný volný čas rodiči. Tuto rodičovskou snahu vnímá jako zasahování do identity a snahu ovládnout jeho svět.[66]

V tomto věku je přirozená snaha o nalezení vzorů v kruhu stejně starých lidí se stejnými problémy, což se může stát pro některé jedince ohrožením, vzhledem k častým sociálně patologickým jevům mládeže v období pubescence.[67]

Doporučeným řešením je možnost dostatečné nabídky vhodných volnočasových činností. V období mezi 15. – 16. a 20. – 21. rokem života dítěte se jeví nabídka volnočasových aktivit nejsložitější. **Adolescent** přebírá odpovědnost za svůj volný čas, preferuje své druhy zábavy, odpočinku a relaxace a má již vyhraněný hodnotový společenský systém. Výchovné zhodnocování volného času je již plně v kompetenci mladého člověka a přechází do fáze sebevýchovy. V **dospělosti** je volba volnočasových aktivit záležitostí individuality člověka, jeho postavení v žebříčku společnosti, a také jeho sociálním statutu. Odpočinek, relaxace a

---

[64] HÁJEK, Bedřich, Břetislav HOFBAUER a Jiřina PÁVKOVÁ. *Pedagogické ovlivňování volného času: trendy pedagogiky volného času*. Praha: Portál, 2011, s. 27.
[65] SPOUSTA, Vladimír et al. *Teoretické základy výchovy ve volném čase*:(Úvod do studia pedagogiky volného času). Brno: Masarykova univerzita, 1997, s. 31.
[66] Tamtéž, s. 31.
[67] VYHNÁLKOVÁ, Pavla. *Základy pedagogiky volného času*. Olomouc: Agentura Gevak, 2013, s. 15.

uvolnění je důležitou součástí života a zajišťuje tak rovnováhu k pracovnímu nasazení v rámci psychického a duševního zdraví.[68]

V období **stárnutí a stáří** je kvalitní trávení volného času velmi důležitou součástí psychické vyrovnanosti, klidu a harmonie, ale také slouží k udržování fyzické kondice. Senioři mohou zúročit své nabyté zkušenosti a vědomosti z předešlých prožitých let a věnovat tak čas a energii mladší generaci.[69]

2.4 Výchova ve volném čase

„Výchova je pojem nejobecnější a nejširší. Výchovou se rozumí pomoc člověku, aby se z něho stal opravdu člověk.“[70] Pomyslnou metou výchovy je zralý, vyspělý jedinec, soběstačný, nezávislý, důstojný, spolehlivý a uvážlivý. Jedinec procházející od útlého věku procesem výchovy se postupně stává bytostí, která je hodna důvěry, kooperace s ostatními lidmi, stává se bytostí, která je odpovědná za své chování, jednání, existenci.[71]

Spojitost pojmů výchova a volný čas můžeme definovat trojím způsobem.

- **výchova pro volný čas (k volnému času)** – základem této složky výchovy je naučit děti a mládež vnímat volný čas pozitivním způsobem, vybírat si vhodné činnosti v době odpočinku a vštípit správné návyky k trávení volného času. Tento pozitivní postoj dětí a mládeže dává možnost k rozvíjení a zvnitřnění vědomostí, dovedností, přijímání hodnot, a kompetencí k zájmovým činnostem. Způsob trávení volného času je na individualitě osobnosti daného jedince [72]
- **výchova ve volném čase –** charakteristickými výrazy pro tuto výchovu je možnost, volnost a příležitost. V časovém horizontu, kdy dítě opouští školu a sféru školních povinností, se naskýtá prostor pro využití volného času, který pokud je vhodně využit, je přínosem pro dítě, společnost i prostředí, ve kterém dítě vyrůstá. Vhodné pedagogické

[68] SPOUSTA, Vladimír et al. *Teoretické základy výchovy ve volném čase*:(Úvod do studia pedagogiky volného času). Brno: Masarykova univerzita, 1997, s. 31.
[69] HÁJEK, Bedřich, Břetislav HOFBAUER a Jiřina PÁVKOVÁ. *Pedagogické ovlivňování volného času: trendy pedagogiky volného času*. Praha: Portál, 2011, s. 30.
[70] BENEŠ, Zdeněk, Daniel DRAHANSKÝ, Jana HAKOVÁ, Milan HANUŠ, Miroslav HANUŠ, Radek HANUŠ, Aleš POKORNÝ a Karel ŠTĚPÁNEK. *Instruktorský slabikář: metodická příručka pro všechny, kdo organizují kurzy zážitkové pedagogiky*. Praha: [Nadační fond Gymnasion], [2016], s. 70. Gymnasion.
[71] Tamtéž, s. 70.
[72] HOFBAUER, Břetislav. *Kapitoly z pedagogiky volného času: soubor pojednání o volném čase a jeho výchovném zhodnocování*. České Budějovice: Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích, Teologická fakulta, 2010, s. 61-62.

ovlivňování volného času dítěte je důležité pro formování osobnosti dítěte i pro prevenci sociálně patologických jevů.[73]

- **výchova volným časem (prostřednictvím aktivit volného času) –** stanovuje činnosti ve chvílích volna, odpočinku a relaxace, kompetentní zařízení pro volný čas, aplikované postupy a formy jako nástroje výchovy.[74]

Velmi blízkým pojmem, ne však identickým s výchovou ve volném čase, je pojem **výchova mimo vyučování.** Tyto pojmy bývají často zaměňovány. Charakteristickou pro výchovu mimo vyučování je cílová skupina osob, jenž navštěvují základní nebo střední školu. Výchova se nesoustřeďuje čistě jen na volnočasové činnosti vyznačující se svobodnou volbou aktivit, ale zahrnuje také okruh konkrétních povinností, jako jsou plnění školních povinností, soběstačné činnosti atd., které tvoří nedílnou součást rozvrhu dne různých školských zařízení. „*Pojem výchova mimo vyučování bývá tedy vymezován jako výchovné působení v době mimo povinné vyučování, převážně, ale nikoliv výlučně ve volném čase.“*[75] Výchova probíhá v některé z institucí, a také mimo úzké působení rodinného prostředí.[76]

2.5 Specifika výchovy ve volném čase

Výchova a vzdělávání, které se mají stát co nejvíce účinnými a pro formování jedince co nejpřínosnějšími, se řídí v obecné rovině pedagogickými principy jako jsou zásady humanity, vědeckosti, demokratičnosti, spojení teorie s praxí, a také pedagogickými zásadami, kterými jsou zásady cílevědomosti, přiměřenosti, soustavnosti, názornosti, trvalosti, jenž se zabývají konkrétnějšími požadavky pro výchovu jedince. Pro oblast výchovy ve volném čase jsou nejvýznamnějšími specifickými požadavky – dobrovolnost a požadavek pedagogického ovlivňování volného času.[77]

- **Požadavek dobrovolnosti**, v podobě svobodné volby účasti na volnočasových aktivitách, je jádrem výchovy ve volném čase.[78]

---

[73] VYHNÁLKOVÁ, Pavla. *Základy pedagogiky volného času*. Olomouc: Agentura Gevak, 2013, s. 35.
[74] HÁJEK, Bedřich, Břetislav HOFBAUER a Jiřina PÁVKOVÁ. *Pedagogické ovlivňování volného času: trendy pedagogiky volného času*. Praha: Portál, 2011, s. 69.
[75] PÁVKOVÁ, Jiřina. *Pedagogika volného času*. V Praze: Univerzita Karlova, Pedagogická fakulta, 2014, s. 12-13.
[76] Tamtéž, s 13.
[77] Tamtéž, s. 23.
[78] Tamtéž, s. 23

- **Požadavek pedagogického ovlivňování volného času** úzce souvisí s nabídkou prostředí, aktivit, inspirací i samotných činností, prostřednictvím vnímavého výchovného působení pedagoga, který vede účastníky volnočasových činností a aktivit k racionálnímu využívání volného času. Každé dítě má právo na vhodné a účelné využívání volného času, které má oporu v Úmluvě o právech dítěte.[79]
- **Požadavek jednoty a specifičnosti vyučování a výchovy mimo vyučování** v sobě zahrnuje stanovení a plnění cíle obou složek, kterým je rozvoj osobnosti jedince pomocí specifických prostředků.[80]
- **Požadavek aktivity** přináší do výchovy ve volném čase osobitost jedince, který se podílí na plánování, vlastní realizaci projektů i na jejich vyhodnocení. Úkolem pedagoga je podpora originality, kreativity, soběstačnosti, aktivity a účasti na veškerých etapách činnosti jedince. Cílem je připravit děti pro další život, ve kterém nepůsobí v rolích konzumentů zábavy, ale jsou sami sobě aktéry, kteří si dokáží vhodnou zábavu sami vytvářet.[81] Velmi důležitou úlohu v požadavcích aktivity má **motivace**, která má samonosnou oporu již v náplni volnočasových aktivit. Tyto aktivity jsou podnětné již svojí podstatou kladných zážitků, jenž přinášejí a poskytují účastníkům.[82]
- **Požadavek seberealizace** v sobě skýtá možnost vyniknutí všem účastníkům skrze zájmy, nadání, talent. Seberealizace umožňuje vyniknout i méně úspěšným žákům, kteří se nemohou vyrovnat ostatním spolužákům pro svůj handicap, či znevýhodnění. Zážitek úspěchu a uznání ostatními je důležitým pro další komplexní vývoj osobnosti a zdravou psychickou pohodu jedince.[83]
- **Požadavek pestrosti a přitažlivosti** naplňují pedagogové bohatým výčtem forem a metod práce, množstvím variant využívání prostředí, (zejména venkovních-hřiště, les, louka), na kterých uskutečňují aktivity pro děti a mládež.[84]
- **Požadavek odpočinkového a rekreačního zaměření** má základ ve znovuobnovení životní energie, v eliminaci únavy a načerpání nových sil. Kompenzační úlohu zde plní

[79] HÁJEK, Bedřich, Břetislav HOFBAUER a Jiřina PÁVKOVÁ. *Pedagogické ovlivňování volného času: trendy pedagogiky volného času*. Praha: Portál, 2011, s. 79.
[80] PÁVKOVÁ, Jiřina. *Pedagogika volného času*. V Praze: Univerzita Karlova, Pedagogická fakulta, 2014, s. 24-25.
[81] Tamtéž, s. 24-25.
[82] VYHNÁLKOVÁ, Pavla. *Základy pedagogiky volného času*. Olomouc: Agentura Gevak, 2013, s. 42.
[83] HÁJEK, Bedřich, Břetislav HOFBAUER a Jiřina PÁVKOVÁ. *Pedagogické ovlivňování volného času: trendy pedagogiky volného času*. Praha: Portál, 2011, s. 80.
[84] VYHNÁLKOVÁ, Pavla. *Základy pedagogiky volného času*. Olomouc: Agentura Gevak, 2013, s. 43.

takové činnosti, jejichž prostřednictvím dojde k uvolnění, regeneraci a relaxaci, opaku školních či pracovních povinností.[85]

- **Požadavek citlivosti a citovosti** představuje pro pedagoga důležitý aspekt práce s emocionální složkou osobnosti jedince. Vhodnou motivací a vnímavostí při pedagogické činnosti se snaží podporovat a navozovat v účastnících kladné emocionální prožitky a zážitky.[86]
- **Požadavek sociálního kontaktu** poukazuje na důležitost osobního kontaktu, vztahy v sociálních skupinách a na podstatné působení sociálních skupin na osobnost a vývoj jedince.[87] Účastníci volnočasových aktivit jsou v přímém kontaktu s výchovnými pracovníky. Mezi těmito subjekty vniká **vztah,** který je **spontánnější a méně formální**, než – li vztah v rovině učitel – žák. Pedagog volného času má ohromnou výsadu-být přítomen vývoji osobnosti vychovávaného jedince, být mu nápomocen a spolu s ním moci prožívat jeho úspěchy a pocity štěstí.[88]

Volný čas dětí a mládeže je nutno výchovně ovlivňovat a vytvářet tak dětem a mládeži nabídku vhodných podnětů pro formování jejich osobností. Škálu různorodých činností je vhodné tvořit s citem, s ohledem na věkové odlišnosti, vyspělost dětí, psychické a tělesné zvláštnosti, ale také s přihlédnutím na rodinné poměry a povahu výchovy v rodině.[89]

[85] PÁVKOVÁ, Jiřina. *Pedagogika volného času*. V Praze: Univerzita Karlova, Pedagogická fakulta, 2014, s. 25.
[86] HÁJEK, Bedřich, Břetislav HOFBAUER a Jiřina PÁVKOVÁ. *Pedagogické ovlivňování volného času: trendy pedagogiky volného času*. Praha: Portál, 2011, s. 80.
[87] PÁVKOVÁ, Jiřina. *Pedagogika volného času*. V Praze: Univerzita Karlova, Pedagogická fakulta, 2014, s. 26.
[88] VYHNÁLKOVÁ, Pavla. *Základy pedagogiky volného času*. Olomouc: Agentura Gevak, 2013, s. 43.
[89] PÁVKOVÁ, Jiřina. *Pedagogika volného času: teorie, praxe a perspektivy mimoškolní výchovy a zařízení volného času*. Praha: Portál, 1999, s. 15.

3 HRA A ZÁŽITKOVÁ PEDAGOGIKA

Tato část práce je zaměřena na charakteristiku hry, vymezuje hlavní rysy, které by měla hra obsahovat, následuje dělení her, dle jejich výchovných cílů. Dále bude vymezen pojem zážitková pedagogika, Kolbův cyklus, koncept „Flow“ a komfortní zóna. V konečné části této kapitoly objasníme motivaci, dramaturgii her a definujeme rozdíl mezi celotáborovou a etapovou hrou.

Hra jako výchovný prostředek má v mimoškolní výchově důležité a nezastupitelné místo. Patří do činností, které jsou mezi dětmi nejvíce oblíbené, přiměřeně vyvažuje obtížnost školní výuky, na dítě působí relaxačně. Nenásilnou formou dítě ovlivňuje, působí na formování osobnosti jedince a působí také socializačně v prostředí ostatních dětí.[90]

Hra tvoří významnou součást aktivit dětí předškolního věku, svoji hodnotu má však také pro děti starší, dokonce i pro dospělé. Mění se s postupujícím věkem nejen povaha a ráz hry, ale také postoj ke hře. Hra se stává složitější, více souvisí s povinnostmi ve škole, popř. práci. V tomto období stále více nabývá na významu rekreační a kompenzační funkce, kdy obsah her koresponduje s individuálními zájmy a zájmovými činnostmi.[91]

„*Ve hrách vzniká modelový svět, který lidem umožňuje zkoušet nové role a typy chování, experimentovat a zkoumat jiné způsoby interakce s okolím.*“[92]

Ve hře se setkáváme s možností vyzkoušet si různé modelové situace. Odezvu, kterou v nás vyvolají, můžeme přirovnat ke zkušenosti, kterou budeme mít, až dotyčná situace nastane doopravdy.[93]

Mezi základní rysy hry patří:

- **Výzva** – hra aktivizuje naše myšlení, postupujeme při hře jinak, než bychom za normální situace činili.
- **Přitažlivost** – hra má pro své aktéry určité kouzlo, díky němuž se stává přitažlivou, motivací toto kouzlo můžeme vyzdvihnout.
- **Pravidla** – nutná část, kterou obsahuje každá hra

[90] PÁVKOVÁ, Jiřina. *Pedagogika volného času*. V Praze: Univerzita Karlova, Pedagogická fakulta, 2014, s. 93.
[91] HÁJEK, Bedřich, Břetislav HOFBAUER a Jiřina PÁVKOVÁ. *Pedagogické ovlivňování volného času: trendy pedagogiky volného času*. Praha: Portál, 2011, s. 127.
[92] FRANC, Daniel, Daniela ZOUNKOVÁ a Andy MARTIN. Učení zážitkem a hrou*: Praktická příručka instruktora*. Brno: Computer Press, 2007, s. 66.
[93] Tamtéž, s. 66.

- **Přiměřená věková skupina** – zkušeností, jenž některé hry požadují, lidé dosahují až v určitém věku.
- **Speciální čas/místo** – charakteristické je pro některé hry a jejich provedení určitý prostor, který hra vyžaduje k úspěšnému zvládnutí stanoveného cíle.
- **Fyzická, psychická a emocionální bezpečnost** – výzvy, které některé hry obsahují, mají prověřit naši konformní zónu a požadují tak po nás prozkoumání tajů naší osobnosti a našeho chování.[94]

3.1 Dělení her a metodika přípravy

Různí autoři rozdělují hry dle různých hledisek. Nejbližší k typu a pojetí letních táborů (organizovaných DDM Čáslav) je rozdělení her dle Prázdninové školy Lipnice. Toto rozdělení vychází z otázek, které si stanovujeme při výběru her pro danou skupinu účastníků. Otázky typu: „Co se při hře bude dít? Kolik účastníků ji bude hrát? Pro jaký věk účastníků je určena? Jaké prostředí hra vyžaduje a jaké pomůcky jsou potřeba?“ Při přípravě her se musíme zaměřit na odpovědi na tyto otázky a přizpůsobit tak svůj program těmto kritériím. Rozdělení her dle kritérií prázdninové školy Lipnice zpracoval Miloš Zapletal, dílčí úpravy provedli J. Hrkal a R. Hanuš. Při přípravě her se soustředíme na tato kritéria:

- Název hry (již z názvu můžeme odvodit popis či profil hry)
- Zdroj námětu hry (autor nebo pramen) – Námět mohou tvořit příběhy, ať již smyšlené či skutečné, filmové či knižní předlohy, představy atd.
- Fyzická zátěž – vystihuje náročnost hry pro účastníky
- Psychická zátěž – poukazuje na míru možného psychického vyčerpání při hře
- Čas na přípravu – čas, jenž je nutný k přípravě všeho potřebného v daném místě pro realizaci hry
- Počet instruktorů pro přípravu a provedení hry
- Čas na hru – čas jenž potřebujeme na splnění hry s dodržením všech pravidel
- Počet hráčů pro hru – max., min.
- Věková kategorie účastníků her
- Prostředí – specifické požadavky pro úspěšné provedení hry (v místnosti, na louce, vodní plocha, tělocvična)

[94] FRANC, Daniel, Daniela ZOUNKOVÁ a Andy MARTIN. Učení zážitkem a hrou*: Praktická příručka instruktora*. Brno: Computer Press, 2007, s. 67.

- Denní doba – vhodná doba pro uskutečnění hry (dopoledne, odpoledne, večer, noční hra)
- Roční období – vhodné pro největší úspěch hry
- Materiál – seznam pomůcek nutných pro zdárný průběh a završení hry
- Cíl hry

Prázdninová škola Lipnice dělí hry dle vlastních kritérií – výchovných cílů, které rozvíjejí kompletní, či jen některou z částí osobnosti jedince. Tyto výchovné cíle hry skýtají prostor pro rozvoj a růst osobnosti účastníků při jejich aktivní spolupráci v rámci hry. Začleněním jedince do hry rozvíjíme více složek jeho osobnosti, jedna složka však tvoří vždy dominantní úlohu.

Rozdělení her dle výchovných cílů:

- **Hry na rozvoj intelektu** (zaměřují se na rozvoj paměti, smyslového vnímání, logického myšlení, bystrého úsudku atd.).
- **Hry na rozvoj tvořivosti** (skýtají možnost rozvoje fantazie, obrazotvornosti, osobitých a neotřelých metod při práci apod.).
- **Hry na rozvoj sociálních dovedností** (rozvíjejí vzájemnou spolupráci, improvizaci, týmovou součinnost, empatii atd.).
- **Hry na rozvoj motoriky a pohybových dovedností** (soustřeďují se na rozvoj obratnosti, rychlosti, hbitosti, vytrvalosti,).
- **Hry na rozvoj vůle** (rozvíjejí vytrvalost, sebekontrolu, odvahu a statečnost).
- **Hry na rozvoj sebepojetí** (rozvíjejí sebevědomí, jistotu v sama sebe, soběstačnost).
- **Hry kombinované** (rozvoj celé osobnosti jedince).
- **Speciální hry** (tyto hry např. navozují atmosféru, mají za úkol pobavit, navozují uvolnění, nejde o přímý rozvoj osobnosti jedince,).[95]

Pokud chceme, aby celotáborová hra byla zajímavější a úspěšná, měli bychom brát v úvahu i další aspekty při realizaci her, kterými jsou

- znalost účastníků, což velmi usnadňuje výběr tématu her (zájmy, koníčky)
- atraktivní hračky – zajímavější pomůcky dokáží upoutat pozornost

[95] HRKAL, Jan a Radek HANUŠ. *Zlatý fond her: [výběr her a programů připravených pro kursy Prázdninové školy Lipnice]*. Praha: Portál, 1998, s. 31.

- atraktivní prostředí, kulisy a kostýmy
- atraktivní spoluhráči a protihráči (zajímavá propagace akce – letáky, plakáty)
- charismatičtí uvaděči her (instruktoři)
- poutavý název
- přitažlivé téma
- atraktivní legenda
- novost, originalita[96]

3.2 Zážitková pedagogika

Při tvorbě programů letních táborů využíváme zásad a možností, které nabízí zážitková pedagogika.

Zážitková pedagogika představuje vědní obor, ve kterém se zrcadlí probíhající praxe výchovy, jenž využívá zážitku jako nástroje celostního rozvoje jedince. Výchova zážitkem pak představuje výchovné působení prostřednictvím zážitku, který je úmyslně vyvolaný, obvykle uskutečněný v přírodě a vycházející ze základu několikadenní akce pro kolektiv účastníků.[97]

Ve své podstatě se tento vědní obor orientuje na dovednosti a postoje, je však také založen na dvou stěžejních zásadách, a to na učení se pomocí zkušeností a na ovlivňování velikosti konformní zóny prostřednictvím prožitého zážitku.[98]

Zážitková pedagogika se nejvíce uplatní na poli chybějících zkušeností, které můžeme dětem poskytnout. „*Základním pravidlem zážitkové pedagogiky je to, že zážitek nemá smysl v sobě samém, ale slouží jako prostředek k rozvoji, výchově a vzdělávání.*“[99]

Nejdůležitější v tomto oboru je míra vlastní iniciativy, která přímou úměrou vynaložené energie vytváří výsledný efekt, a to intenzitu, výjimečnost a zapamatovatelnost zážitku, který je pak využit pro výuku. Člověk se učí ze zkušeností, které prožil, jenž dále zkoumá a zpracovává. Odlišnost mezi „rekreačním“ a „pedagogickým“ zážitkem najdeme v jeho shrnutí a ohlédnutí se za zážitkem v tzv. reflexi.[100]

---

[96] BENEŠ, Zdeněk, Daniel DRAHANSKÝ, Jana HAKOVÁ, Milan HANUŠ, Miroslav HANUŠ, Radek HANUŠ, Aleš POKORNÝ a Karel ŠTĚPÁNEK. *Instruktorský slabikář: metodická příručka pro všechny, kdo organizují kurzy zážitkové pedagogiky*. Praha: [Nadační fond Gymnasion], [2016], s. 70.
[97] MACKŮ, Richard. *Instantní, nebo skutečné řešení problému?* Zlín: Radim Bačuvčík- VeRBuM, 2015, s. 54-55.
[98] PELÁNEK, Radek. *Příručka instruktora zážitkových akcí*. Praha: Portál, 2013. s. 21.
[99] SLEJŠKOVÁ, Lucie. *Škola zážitkem: zážitková pedagogika při výuce klíčových kompetencí a hodnocení žáků*. Praha: Prázdninová škola Lipnice, 2011, s. 13.
[100] PELÁNEK, Radek. *Příručka instruktora zážitkových akcí*. Praha: Portál, 2013. s. 21.

Český koncept zážitkové pedagogiky se liší od okolních zemí. Prostřednictvím her za pomoci situací plynoucích z dramaturgie dochází k vyvolání prožitku, zážitku a zkušeností, které jsou dále přehodnocovány se snahou vytěžit z těchto výsledků pro osobnost jedince maximum. Cílem této koncepce je rozvoj individuality člověka a jeho jedinečné osobnosti. Mezi **znaky prožitku** patří:

- **Nenahraditelnost** – orientujeme se jen na jednu specifickou událost, jenž je časově a územně ohraničena.
- **Jedinečnost prožitku** – tkví v unikátnosti a originalitě prožitku, přičemž nelze zaměnit jeden zážitek za druhý v domnění, že vyvolá stejnou emocionální odezvu v člověku
- **Individuálnost prožitku** – každý člověk je originál s vlastními prožitky, zkušenostmi a hodnotami, s jiným chápáním prožitých okamžiků.
- **Intencionálnost prožitku** – v jednom momentě nelze oddělit prožívané od události ani od jednice, jenž vše individuálně prožívá.
- **Nepřenositelnost prožitku** – každý jedinec vnímá daný zážitek jinak a nelze jej přenést na jiné hráče se stejným efektem zvnitřnění prožitku.
- **Komplexnost při získávání prožitku** – psychosomatická jednota – je nedělitelná.[101]

3.3 Kolbův cyklus

V rámci zážitkové pedagogiky se uplatňuje Kolbův model zkušenostního učení, který využívá čtyřstupňového cyklu. Jedná se o proces zkušenostního učení, ve kterém vystupují do popředí složky: konkrétní zkušenost, ohlédnutí a reflexe, zobecnění a aktivní zkoušení. Tento model je členěn na další dvě úrovně, a to na konkrétní zkušenost (zobecnění a ohlédnutí) a aktivní zkoušení. Přitom každá z těchto úrovní je naprosto odlišná. Primární stavba učebního postupu je vytvořena na recipročních vazbách mezi všemi čtyřmi složkami, a také na formě odloučení dvou odlišných úrovní.[102]

Konkrétní zkušenost je charakterizována zapojením se do kolektivních činností. Výchozí oporu mají účastníci v prožitých zkušenostech, stylu zúčastnění se aktivit, odezvy na otázky i konkrétní provedení činnosti. Poté následuje **ohlédnutí, reflexe**, regresivní vyvolání

[101] HANUŠ, Radek a Lenka CHYTILOVÁ. *Zážitkově pedagogické učení*. Praha: Grada, 2009. Pedagogika (Grada). s. 12-13.
[102]KOLB in HANUŠ, Radek a Lenka CHYTILOVÁ. *Zážitkově pedagogické učení*. Praha: Grada, 2009. s. 43.

zásadních chvil běhu událostí. Při tomto ohlédnutí účastníci subjektivně hodnotí, jak pochopili tuto aktivitu, zda se s ní ztotožnili, a také, co vše museli učinit pro dosažení cíle. Dalším krokem je hodnocení průběhu řešení úkolu, ve kterém dochází ke **zobecnění**, přičemž jsou zdůrazněny podstatné okamžiky, zásadní pro vývoj dané činnosti. Vyzdvihují se klady, kterých by bylo vhodné využít i v dalších podobných aktivitách v budoucnu, ale i zápory, kterých by bylo dobré se nadále raději vyvarovat. Další fází je zformování návrhů změn a jejich **aktivní zkoušení**, které přechází opět do další konkrétní zkušenosti, přičemž Kolbův cyklus opět pokračuje.[103]

Praxe zážitkových akcí většinou využívá dvou fází Kolbova cyklu, a to zkušenosti a reflexe, přičemž po reflexi dochází k následné zkušenosti, která by měla obsahovat změnu získanou prožitými zkušenostmi. R. Pelánek se domnívá: „V *optimálním případě tedy nejde ani tak o cyklus jako spíše o spirálu.*“[104]

3.4 Koncept „Flow“

Americký psycholog Csikszenthmihalyi vytvořil pojem „Flow“, jenž obvykle překládáme jako „prožitek plynutí“. Jedná se o stav pohroužení se do činnosti, stav plného zaujetí se danou činností. Sám autor uvádí, že se jedná o stav, ve kterém jsou lidé tak strhnuti momentální činností, že nepovažují v této chvíli nic za důležitější. Veskrze je tento prožitek tak radostný, že se snaží k tomuto prožitku dospět opakovaně i za vysokou cenu jen pro tento pocit, který jim poskytuje. Důvodem je vlastnost stavu plynutí, a to v době trvání stavu „flow“ zapomenout na všechny nelehké a nepříjemné aspekty života.[105]

„*Proudění je stav nejvyššího vyjádření emoční inteligence, při němž dochází k dokonalému zapojení emocí do služeb určité aktivity nebo učení.“*[106] Pokud v tomto stavu někoho sledujeme, působí na nás dojmem lehkosti a snadnosti činnosti, kterou právě realizuje. Tento stav nastává pouze tehdy, pokud aktivita, kterou člověk vytváří, plně upoutává všechny schopnosti jedince. Pokud je aktivita velmi jednoduchá, dochází k nudě, jeví – li se náročnou,

[103] HANUŠ, Radek a Lenka CHYTILOVÁ. *Zážitkově pedagogické učení*. Praha: Grada, 2009. Pedagogika (Grada). s. 43.
[104] PELÁNEK, Radek. *Příručka instruktora zážitkových akcí*. Praha: Portál, 2013. s. 21.
[105] CSIKSZENTHMIHALYI in. KIRCHNER, Jiří. *Psychologie prožitku a dobrodružství: pro pedagogiku a psychoterapii*. Brno: Computer Press, 2009, s. 61.
[106] HANUŠ, Radek a Lenka CHYTILOVÁ. *Zážitkově pedagogické učení*. Praha: Grada, 2009. Pedagogika (Grada). s. 56.

vyvolává spíše stav úzkosti a strachu z nesplnění. Stav proudění, plynutí se nachází v oblasti mezi nudou a úzkostí.[107]

3.5 Komfortní zóna

Zážitkově pedagogické projekty podporují rozvoj a růst různých složek osobnosti člověka. Jedinec během svého života získává mnoho zkušeností, vzdělává se v různých směrech a oborech, znalostech či dovednostech, vytváří si stupnici hodnot, stanovuje si cíle, prahne po smyslu života. Všechny tyto životní zkušenosti, vědomosti i znalosti a hodnoty vytváří kolem něj „bublinu" – zónu komfortu, místo, které je bezpečné a kde jsou shromážděny všechny jeho zážitky. Zde se nachází zvnitřněné zkušenosti, které již byly objeveny, jedinec se s nimi již setkal, probádal jejich podstatu a řešení, a nejsou pro něj tudíž ničím novým, neznámým, nebezpečným.[108]

V obvyklých situacích se jedinec zdržuje v komfortní zóně, opuštění této zóny vnímá nelibě. Pokud však dojde k vychýlení ze zóny komfortu a bude člověku poskytnuta pomoc a opora (obzvláště psychického rázu), může dojít ke zvětšení této zóny. Život jedince se tak obohatí a bude pociťovat „pevnou půdu pod nohama" ve vícero oblastech a situacích než doposud. Kladný efekt vychýlení je podmíněn správným odhadem obtížnosti, jenž je na jedince kladena. V případě nízké obtížnosti jedinec setrvává ve své komfortní zóně a nepřechází tak do zóny učení. Ideálních výsledků získáme, pokud je jedinec vystaven zdánlivému nebezpečí, jenž pociťuje jako dobrodružství, ale současně je v bezpečí. Pokud bychom míru obtížnosti stále zvyšovali, překročili bychom zónu učení a vstoupili tak do oblasti ohrožení, ve které se není jedinec schopen nic naučit. Naopak, komfortní zóna se vlivem strachu a nebezpečí pravděpodobně smršťí. Naším záměrem je tedy připravit obtížnost úkolů tak, aby je zúčastnění vnímali jako poutavé dobrodružství, které bude zábavné a navodí tak vhodnou atmosféru k lepšímu zapamatování a učení. O vhodnosti tohoto přístupu je nutné přemýšlet, nehodí se totiž pro všechny okruhy, jen pro některé jako jsou fyzická zátěž, obtížné situace, zdolávání lanových bariér atd..[109]

---

[107] HANUŠ, Radek a Lenka CHYTILOVÁ. *Zážitkově pedagogické učení*. Praha: Grada, 2009. Pedagogika (Grada). s. 56.
[108] Tamtéž s. 86.
[109] PELÁNEK, Radek. *Příručka instruktora zážitkových akcí.* Praha: Portál, 2013. s. 22-23.

4 LETNÍ DĚTSKÝ TÁBOR A JEHO PROGRAM

Tato kapitola se zaměří na definici pojmu tábor, přípravu, jenž program letního tábora vyžaduje.

Ministerstvo školství a tělovýchovy definuje pojem tábor jako zotavovací pobytovou akci pro děti, která je delší než 7 dní, maximální délka trvání však nepřesáhne 21 dní. Do této kategorie řadíme také různá soustředění (sportovních oddílů, hudebních, či divadelních souborů, ale také např. mezinárodní tábory). Typů táborů je velké množství a mohou se dělit podle různých kritérií např. dle místa stanoviště – konaných v budovách, stanových, putovních, vodácký nebo podle délky trvání tábora týdenních, dvoutýdenních, třítýdenních.[110]

Letní tábory se mohou dělit i dle jiných kritérií, jako je např. náplň letního tábora – tábor s koňmi a jiné. Samostatnou složkou jsou příměstské tábory, konané v některých střediscích volného času nebo pořádané jinými organizacemi.

4.1 Příprava letního tábora

Kvalitní a dobrá příprava letního tábora začíná již se skončením tábora předcházejícího. Základním kamenem přípravy tábora je stanovení názvu, termínu a místa akce, stanovení si cílové skupiny, pro kterou letní tábor budeme připravovat. Dále následují práce na propagaci akce, výroba přihlášek a zajištění materiálního zabezpečení.[111]

Dramaturgie

Úkolem tvůrce akce je zaměřit se na program, který by měl splňovat náročná kritéria dramaturgie. Program akce by měl být pro účastníky nevšedním zážitkem, jenž si budou dlouho pamatovat a ze kterého si odnesou nové zkušenosti a znalosti. Mezi velmi důležité aspekty sestavení poutavého programu patří umění respektu k rytmu akce. Činnosti musejí mít navazující charakter. Fázování dějů by mělo využívat střídání prvků gradace s prvky uvolnění. Program letních táborů by měl být z pohledu dramaturgie také flexibilní a umět se přizpůsobit momentálním podmínkám, které mohou vytvářet různé překážky v plánech, ať již přírodní vlivy, či seskupení účastníků s jejich individuálními zvláštnostmi.[112]

---

[110] Často kladené dotazy: tábory. In: *MŠMT: Ministerstvo školství mládeže a tělovýchovy* [online]. [cit. 2018-11-03]. Dostupné z: http://www.msmt.cz/mladez/casto-kladene-dotazy

[111] PELÁNEK, Radek. *Příručka instruktora zážitkových akcí.* Praha: Portál, 2013. s. 50-62.

[112] HORA, Petr. *Prázdniny se šlehačkou: malá instruktorská čítanka: inspiromat pro chvíle bezradnosti*. Praha: Mladá fronta, 1984, s. 71-76.

Umění instruktorské s uměním skloubit scénář akce v sobě obsahuje umění dramaturgické. „*Dramaturgie v tomto smyslu znamená odpovědnost všech, kdož se podílejí na realizaci akce, za kvalitu a účinnost programů, za metodu, jak se s vytipovanými dílčími aktivitami a s rámcovým scénářem nakládá, jak se daří pěstovat klima psychické a sociální pohody*.“ [113]

Dramaturgické umění v sobě skrývá trojí podstatu:

1. Zkombinovat vhodně všechny aktivity tak, aby vznikla poutavá směs činností, které budou splňovat stanovené výchovné cíle, budou přínosem pro rozvoj osobností účastníků a budou je bavit.
2. Zvolit si pro danou skupinu účastníků ty nejvhodnější činnosti, které by je naplňovaly a byly pro kolektiv výzvou.
3. Nabídnout zvolené činnosti danému kolektivu v ten správný čas, ve správném pořadí, účelně a promyšleně.

Prázdninová škola Lipnice rozlišuje 3 typy dramaturgie vzhledem k přípravě a realizaci akce:

- **Praktická dramaturgie** – umění pracovat s cíli a tématy akce, dále flexibilně reagovat a upravovat program ve scénáři.
- **Dramaturgie teoretická** – dramaturgická příprava před započetím akce
- **Dramaturgie ideální** – tvoří rekapitulace akce jako pramen ponaučení do příštích ročníků[114]

Cíle

Při přípravě projektu je nezbytné definovat cíle, skrze které dosáhneme výchovného efektu. Cíle by měly být specifické, měřitelné, akceptovatelné všemi, realistické a termínované. Cíle nemusí být směřovány jen na účastníky akce, mohou být orientované na kolektiv a vztahy, instruktory, okolí nebo mohou být také univerzální. Program letního tábora by měl respektovat a splňovat stanovené cíle.[115]

---

[113] HORA, Petr. *Prázdniny se šlehačkou: malá instruktorská čítanka: inspiromat pro chvíle bezradnosti*. Praha: Mladá fronta, 1984, s. 71.
[114] BENEŠ, Zdeněk, Daniel DRAHANSKÝ, Jana HAKOVÁ, Milan HANUŠ, Miroslav HANUŠ, Radek HANUŠ, Aleš POKORNÝ a Karel ŠTĚPÁNEK. *Instruktorský slabikář: metodická příručka pro všechny, kdo organizují kurzy zážitkové pedagogiky*. Praha: [Nadační fond Gymnasion], [2016], s. 214.
[115] PELÁNEK, Radek. *Příručka instruktora zážitkových akcí.* Praha: Portál, 2013. s. 64-65.

Celotáborová hra, etapová hra

Pobyt na letním dětském táboře je ve většině případů naplněn **celotáborovou hrou**, která doprovází veškeré dění během pobytu. Ústředním cílem celotáborové hry pro všechny zúčastněné jsou zážitky. R. Pelánek se domnívá: „…*CTH nemusí směřovat přímo k výchovným cílům. Pokud je CTH úspěšná ve vyvolávání zážitků, pak tím napomáhá akci jako celku, a tudíž i naplňování výchovných cílů akce*.“[116] Dále poukazuje na fakta, že rozmanitost a vyváženost nejsou pro celotáborovou hru tak důležité, mohou být vykompenzovány dílčím programem tábora. Jako prioritu celotáborové hry však stanovuje neotřelost, nepředvídatelnost a nečekanost programu spolu s osobitostí a originalitou zvoleného tématu. Letní tábor mívá většinou shodný název s názvem celotáborové hry, který vystihuje zvolené téma hry. Celotáborovou hru provází od začátku do konce **příběh** – jako velká červená nit. Příběh určuje i úkol, který je jasně dán a jsou stanovena pravidla pro jeho splnění. Úkoly mohou mít formu – individuální, přímé soutěže týmů nebo nepřímé soutěže týmů, popř. může jít o úkol společný. Příběh, který provází celotáborovou hru ji jakoby svazuje posloupností jednotlivých aktivit, ale zároveň nikdy nesmíme příběhu obětovat dramaturgická pravidla.[117]

Etapové hry jsou dílčími hrami, ze kterých se skládá celotáborová hra. Jejich realizace by měla být odlišnou od ostatních her, např. užitím speciálních kostýmů, pomůcek a jiného prostředí. Etapové hry mají na sebe často návaznost, proto se obtížněji mění doba jejich provedení.[118]

Průběh akce

Program tábora v jeho počáteční fázi volíme v seznamovacím duchu, kdy se děti navzájem neznají. Nejprve zařazujeme kolektivní hry jednoduššího rázu, dále v programu přecházíme ke hrám složitějším soutěživým-pro týmy, ve kterých děti používají abstrakci. Jasná pravidla her, soutěživost a rychlé tempo zařazování her nám dopomáhají k vytváření vhodné atmosféry. V průběhu tábora nabývají hry a soutěže na složitosti a náročnosti jak psychické, tak fyzické. S blížícím se závěrem tábora zařazujeme hry komplikovanější, upřednostňujeme spolupráci jednotlivců ve skupině a volnější tempo činností.[119] Zároveň by měl program gradovat, uzavírat dané téma a být nezapomenutelným. Vrcholem akce může být

[116] PELÁNEK, Radek. *Příručka instruktora zážitkových akcí.* Praha: Portál, 2013. s. 77.
[117] Tamtéž, s. 77-78.
[118] Tamtéž, s. 79.
[119] Tamtéž. s. 70-71.

např. náročná fyzická výzva nebo odměna pro účastníky ve formě tajemné zábavy (hra s efekty). Závěr akce je zaměřen na retrospekci-zpětný pohled na akci, po které necháváme účastníkům volnější prostor pro rozloučení a popovídání si. Ukončení programu tábora dává prostor pro balení a následnou přípravu k odjezdu.[120]

Princip vyváženosti a rovnováhy se prolíná celou tvorbou programu tábora. Při denních činnostech zařazujeme nejprve hry dynamické, pohybové, při kterých děti ze sebe vydávají energii, teprve poté zařazujeme činnosti zaměřené na zklidnění a soustředění. Po obědě je vhodné např. tvoření nebo začlenění méně náročného programu. Večerní program může být věnován hrám protknutým tajemnou atmosférou, můžeme využít i temného prostředí pro zařazení akčních her. Noční hra by měla být ojedinělou hrou plnou zážitků.[121]

Motivace

Pomyslným dynamickým hybatelem, který uvádí v chod naše jednání a konání, je motivace. Je to naše vnitřní síla, motor, který nás pohání za splněním vytyčeného cíle. Přitom cíl pro nás znamená výzvu, kterou se snažíme naší činností (fyzickou, duševní i inteligenční) uspokojit. Schopnost koncentrace na daný úkol klesá spolu s náročností úkolu. Pro dosažení konkrétního výkonu potřebujeme tři nezbytné věci: adekvátní předpoklady, příznivé vnější okolnosti a dostatečné vnitřní odhodlání. Pokud se nám podaří zdolat všechny překážky a dosáhnout cíle, dostaví se pocit euforie, ohromného štěstí (tzv. cílová radost) tím větší, čím těžší bylo cíle dosáhnout. Zadostiučinění, uspokojení z činnosti, které zažíváme, zvyšuje naše vlastní sebevědomí.[122]

„*Nejběžněji používanou metodou je předčítání legendy, která se ke hře váže, nebo sehrání krátké scénky, která navodí buď napětí před náročnou hrou v terénu, nebo uvolnění nutné pro hru psychologickou.*“[123]

Prostředky motivace mohou být: film, videozáznam, rozhlasová hra, kniha, povídka, báseň, fotografie, dia snímky, obrazy, legenda, myšlenka, hudba, píseň, přednáška, lektor, scénka, divadelní kus, světlo a tma, hra, vlastní zapojení, vlastní prostředí.[124]

---

[120] PELÁNEK, Radek. *Příručka instruktora zážitkových akcí.* Praha: Portál, 2013. s. 68-69.
[121] Tamtéž, s. 72.
[122] HANUŠ, Radek a Lenka CHYTILOVÁ. *Zážitkově pedagogické učení*. Praha: Grada, 2009. Pedagogika (Grada). s. 63-66.
[123] HRKAL, Jan a Radek HANUŠ. *Zlatý fond her: [výběr her a programů připravených pro kursy Prázdninové školy Lipnice]*. Praha: Portál, 1998, s. 22.
[124] HANUŠ, Radek a Lenka CHYTILOVÁ. *Zážitkově pedagogické učení*. Praha: Grada, 2009. Pedagogika (Grada). s. 73-77.

Pro motivaci je klíčovou sama osoba instruktora, který dokáže program zajímavě uvést nebo (v případě záporného přístupu) program, hru „potopit." Při uvádění her se instruktor drží scénáře a dramaturgických pravidel, která dopomáhají k úspěšnému uvedení her programu.[125]

Bezpečnost

Při všech hrách a činnostech je obzvláště nutné dbát na bezpečnost všech zúčastněných. Nejedná se jen o fyzickou stránku, ale také o citlivou stránku psychickou. Pečlivě proto volíme hry a činnosti. Mnohé hry vyžadují vyzkoušení před danou činností, nejlépe před samotným táborem. Po vykonané větší fyzické zátěži, je nutné zvolit odpočinek a předcházet tak úrazům z únavy a vyčerpání.[126]

Zakončení her

Účastníci by měli být co nejdříve po zakončení hry seznámeni s jejím výsledem. Závěry hry volíme v souvislosti s jejich vývojem a náplní. V závěru sportovních či závodivých her předáváme diplomy a ocenění na stupních vítězů. Výsledky soutěživých her sdělíme po jejich ukončení, popř. přidáme sladkou odměnu. U nesoutěživých her komentujeme jejich průběh, důležitá je pochvala za vynaložené úsilí a zaujetí, se kterým účastníci hru zvládli.[127]

Reflexe

Velmi důležitou součástí her je jejich „doznívání", a to ve formě reflexe,

Reflexe je součástí Kolbova cyklu, jehož princip jsme již zmiňovali v kapitole 3 „Hra a zážitková pedagogika – Kolbův cyklus".

Reflexe skrývá umění poučit se z omylů a chyb i právě nabytých zkušeností. Při použití reflexe je nutné si stanovit cíl, na jakou stránku se budeme zaměřovat.

- Zaměření na skupinu – reflexe zaměřená na vazby ve skupinách, vzájemnou komunikaci, vhodné zařadit při hrách, které se zaměřují na oboustrannou komunikaci a kolektivní kooperaci.

---

[125] HRKAL, Jan a Radek HANUŠ. *Zlatý fond her: [výběr her a programů připravených pro kursy Prázdninové školy Lipnice]*. Praha: Portál, 1998, s. 22.
[126] Tamtéž, s.28-29.
[127] PELÁNEK, Radek. *Příručka instruktora zážitkových akcí.* Praha: Portál, 2013. s.100-101.

- Zaměření na jednotlivce – poznání sebe sama, soustředění se na vlastní pocity, vjemy, prožitky – vhodné zařadit po emočně či tělesně náročných hrách.
- Zaměření na téma – po hrách, které se týkaly konkrétního tématu, se hlouběji zaměříme na otevřené téma (např. morální problém). Sledujeme tok jejich myšlenek, stanoviska zúčastněných, jejich zážitky a zkušenosti, překračující rozsah hry a také spojitost mezi skutečností a zábavou.

Reflexi je vhodné zařadit po hrách, které by mohly vyvolat spory mezi účastníky, po hrách více duševně náročných a také lze využít reflexe jako završení her realizujících stanovené hlavní cíle letního tábora. V případě diskuzní reflexe je možno se zaměřovat na různá témata – pocity, zážitky, týmovou spolupráci, komunikaci, přenos zkušeností, popř. souvislost se skutečností.[128] Reflexe, jenž je správně vedena, dokáže obohatit všechny zúčastněné o zpětnou vazbu tvořenou sdílenými pocity a zážitky. [129]

Podstatnou součástí přípravy letního tábora jsou také povinnosti pořadatele.[130]

[128] PELÁNEK, Radek. *Příručka instruktora zážitkových akcí.* Praha: Portál, 2013. s.. 102-104.

[129] Tamtéž, s.101.

[130] Každý letní tábor má i organizační složku, neboť vše musí být pro chod tábora zajištěno, ale protože toto zajištění není hlavní cíl mé práce (i z kapacitních důvodů by bylo nad její rámec), proto v Příloze č. 12 uvádím tyto základní povinnosti organizátorů tábora.

5 PROJEKT LETNÍHO TÁBORA „CESTA KOLEM SVĚTA ZA 80 DNÍ“

Tato část práce je zaměřena na podrobný popis celotáborové hry, kterou jsem vytvořila a s týmem vedoucích a instruktorů uskutečnila v červenci roku 2017 v rekreačním středisku Tesla Horní Bradlo u Seče. Práce je zaměřena na jednotlivé části, kterými jsou cíle celotáborové hry, příprava programu a také následná realizace letního tábora.

5.1 Základní informace o celotáborové hře 2017

Pořádající organizace: Dům dětí a mládeže Čáslav

Datum konání: 15. 7. – 22. 7. 2017

Místo konání: rekreační středisko Tesla Horní Bradlo u Seče

Cílová skupina: děti ve věku 7 – 13 let

Počet účastníků: letního tábora se zúčastnilo 38 dětí,

Organizační zajištění – 5 vedoucích (2 pedag. volného času-zaměstnanci DDM Čáslav),

3 absolventi studia pedagogiky pro pedagogy volného času vykonávající dílčí přímou pedagogickou činnost v rozsahu 40 hodin – NIDV projekt K2),

1 zdravotník všeobecná zdravotní sestra,

2 instruktoři – studenti SOŠPg – nad 18 let

Prostředí: Rekreační středisko je situované do prostředí Železných hor blízko vodní přehrady Seč, obklopené hlubokými lesy. Areálem protéká řeka Chrudimka, která se nachází na jeho okraji a je ve formě menší, leč dravé říčky. Prostor pro rekreanty je vybaven mnoha hřišti, sportovišti, vyhřívaným bazénem a velkým přírodním koupalištěm. K ubytování účastníků jsme využili chatky pro 4 osoby se zabudovaným WC a venkovní verandou. Stravování bylo zajištěno v jídelně hlavní budovy areálu, kde se také nacházely společenské místnosti, kterých jsme využili v případě deště.

5.2 Cíle celotáborové hry

Účastník celotáborové hry:

- bude svým přístupem a účastí ve hrách a činnostech rozvíjet své klíčové kompetence z oblasti sociální, občanské, komunikativní, pracovní, kompetence k řešení problémů, kompetence k učení

- bude ochoten se řídit základními lidskými hodnotami (přátelství, ochota pomoci druhým, úcta ke stáří, přijetí sebe sama)
- bude se aktivně podílet na vytváření kolektivního ducha tábora (spolupracovat ve družině)
- bude rozvíjet svoji tělesnou a pohybovou zdatnost
- bude se aktivně podílet na realizaci malých tvůrčích projektů (výroba z různorodých materiálů, přírodnin)
- bude si uvědomovat význam přírody pro náš život a bude ochotný ji chránit
- bude umět vyjmenovat, vysvětlit a realizovat základní postupy při poskytnutí první pomoci
- dokáže popsat, v čem spočívá multikulturní bohatost národů
- bude tolerantně přistupovat k jiným kulturám
- bude ochoten se chovat podle morálních hodnot (bude si umět vytvořit vlastní názor a obhájit jej)

5.3 Příprava celotáborové hry

Příprava celotáborové hry probíhala na schůzkách vedoucích a instruktorů každý měsíc, kdy jsme upravovali a konzultovali předem dohodnutý námět a scénář programu. Program letního tábora jsem sestavovala v rámci mého zaměstnání pedagoga volného času v DDM.[131] Při tvorbě programu jsem se nechala volně inspirovat knihou Julese Verna: Cesta kolem světa za 80 dní.

Na schůzkách jsme připravovali:

- Verze diplomů, pamětních listů (pro jednotlivce i pro družiny).
- Promýšlely se hry do detailů, soutěže, doplňovaly se hry o nové aspekty, které by děti zaujaly a bavily (tvorba her v případě deštivé varianty).
- Mapu celotáborové hry (ručně malovanou starou mapu světa o velikosti 120x120 cm).
- Bodovací listinu družin (pro zaznamenávání bodového ohodnocení družin v jednotlivých soutěžích a hrách).
- Osobnostní tabulku (pro zaznamenávání výsledků jednotlivců).
- Tabulku na bodování chatek.

[131] Hry, uvedené v této celotáborové hře, byly v prvopočátku pořádání letních táborů pod mým vedením, čerpány z vlastních zkušeností, z odborné literatury, kurzů a také sdílením zkušeností kolegů pedagogů. Nyní, po 19 letech pořádání letních táborů pro děti v roli programátora, jsou již tyto hry natolik pozměněny, přetvořeny a jejich pravidla upravena pro potřeby motivace, že jejich pravý původ nelze dohledat.

- Jednotliví vedoucí a instruktoři se podíleli na tvorbě kostýmů, pomůcek a kulis pro atmosféru programu.
- Odměny za soutěže jednotlivců a družin.
- Šifry, hlavolamy a kvízy pro děti a mnoho dalších aktivit pro zdárný průběh tábora.

5.4 Pravidla celotáborové hry:

Kapacita letního tábora byla smluvně stanovena na 40 dětí, které byly rozděleny do 5 družin po 8 dětech (ve dvou družinách bylo o jednoho účastníka méně z důvodu nemoci).

Družiny vytváříme předem dle věku účastníků a pohlaví. Při umisťování dětí do družin se vždy snažíme o rovnoměrné věkové rozmístění dětí (v každé družině jsou zástupci různých věkových kategorií). Snažíme se vytvořit pro děti podnětné přátelské sportovní prostředí ve smyslu fair – play. Při tvorbě družin dodržujeme pravidlo-sourozenci nejsou v družině umístěni společně.

Pokud je některé dítě v průběhu tábora indisponováno a nemůže se soutěže účastnit, družina vybere náhradníka, který v dané soutěži účinkuje 2x, nebo v případě nutnosti nahradí chybějícího člena družiny instruktor.

Hodnocení družin, které se umístí na 1. místě..……5 bodů
2. místě……..4 body
3. místě……..3 body
4. místě……..2 body
5. místě……..1 bod

V případě klání jednotlivců jsou účastníci rozděleni na dvě skupiny-mladší a starší děti. Při soutěžích jednotlivců se soustřeďujeme na jednotlivé osobnosti dětí, každé dítě by mělo mít v průběhu letního tábora šanci na úspěch, na ocenění jeho jedinečnosti, píle a snahy.

Při večerním slavnostním nástupu se vyhodnocují úspěchy dne, děti hodnotí, která hra byla za tento den nejúspěšnější, která byla nejobtížnější. Důležité je vyzdvihnutí výjimečného chování fair play, rozdání odměn, popř. diplomů.

Za umístění v soutěžích dostávají účastníci zlaté penízky, za které si mohou na tržištích v předem daných zemích nakoupit místní sladkosti a drobné upomínkové předměty.

Pro větší radost ze hry a soutěživost zařazujeme do programu tzv. „žolíky“. Tito žolíci (2 druhy) zamíchají pořadím jednotlivých družin. Tvoří je kartičky s šašky, které jsou dvojího druhu-sázka na vlastní družinu a sázka na soupeře. V případě sázek se karty vždy uplatňují před

soutěží, na kterou si chtějí jednotlivé družiny vsadit. V případě sázky na vlastní družinu získává družina, jenž žolíka použila, dvojnásobný počet získaných bodů za danou soutěž. Při sázce na soupeře získává k svému počtu bodů za vlastní umístění družiny ještě stejné body, které obdržel předem zvolený soupeř (družina, na kterou si vsadili žolíka).

Každý den zařazujeme vědomostní úkol detektiva Štiky, který řeší případy ze své praxe. Vhodným způsobem prověřuje smysly dětí, věnuje se ve svých případech postřehu a logice, přičemž klade důraz na detaily případů – kreslené příběhy hledající odpovědi, kdo je pachatelem různých přečinů.[132]

Vedoucí měli za úkol si připravit zajímavosti o zemích, kterými výprava projížděla i jednoduchá slovíčka, čímž ozvláštnili dětem volný čas a také je seznámili s kulturním dědictvím jednotlivých národů. Děti se pak mezi sebou snažily komunikovat a používat zdvořilostní fráze v různých jazycích jednotlivých zemí v průběhu celého tábora.

5.5 Dějová linie

Hlavním vláknem celotáborové hry je začlenění účastníků tábora do sledování podezřelé osoby – Phillease Fogga, jenž je podezírán z krádeže 55000 liber, které byly záhadně odcizeny z „Bank of England“. Skupina soukromých detektivů-účastníků letního tábora – je najata, aby nenápadně sledovala podezřelého a jeho doprovod a informovala tak anglickou státní policii o jejich cestě. Účastníci složí vstupní zkoušku na soukromé detektivy a pod vedením policejního agenta p. Clouseau Fixe (jenž je plně zaujatý dopadením domnělého zločince) jsou pověřeni sledováním Phillease Fogga. Mají za úkol vysledovat, zda peníze, jenž by měl mít onen gentleman u sebe, nezměnily majitele nebo je někde neukrývá. Dotyčný anglický gentleman má v úmyslu projet celý svět, z tohoto důvodu jsou detektivové vybaveni cestovními pasy, přičemž mají povinnost se v každé zemi hlásit telegramy a také se v každé zemi naučit zdvořilostní fráze a pár slovíček potřebných pro mladé detektivy. Zároveň byla vypsána vysoká prémie, která by připadla případnému nálezci, který se zaslouží o dopadení zloděje.

[132] KALOUSEK, Jiří a Jiří LAPÁČEK. *Otazníky detektiva Štiky*. V Praze: Albatros, 2012

Program dnů je doplňován dešifrováním různých telegramů obsahujících jednotlivé zatykače zasílané na místa, kterými detektivové projíždějí. Šifry jsou zaměřeny na logické myšlení.

Celé putování je vzhledem k délce trvání letního tábora obsaženo do 6 dní, ve kterých si účastníci vytvoří svůj osobní názor na domnělého zloděje (Phillease Fogga), komorníka J. Passepartouta a jejich přátele. V průběhu her se odkrývají různé charakterové odlišnosti hlavních postav, se kterými se účastníci dostávají do kontaktu a se kterými zažívají nejedno velké dobrodružství. Osobní nadhled, jenž si účastníci vytvoří, přispívá k posílení mravního úsudku dětí, které si na vzniklou situaci, při probíhajících motivačních scénkách, soutěžích a hrách, vytvoří vlastní názor o vině či nevině obviněných.

Během celotáborové hry probíhala synchronně hra s názvem: „Chyť mě, když to dokážeš“, ve které se hlavní postavy příběhu i všech 5 družin utkaly ve známé hře – „Člověče nezlob se“, jejíž dráha lemovala mapu cesty kolem světa.

Hlavními postavami z řad vedoucích byli: mladý pán Philleas Fogg
sluha Jean Passepartout
policejní agent Clouseau Fix
sličná dáma Auda
mladičký italský kuchař Chico

Hlavní příběh je volně upraven pro potřeby celotáborové hry. Doufáme, že jsme jemnými odlišnostmi v příběhu jen doplnili významné a krásné dílo původního autora.

Celotáborová hra, která je náplní programu tábora, je zároveň „červenou nití“, prolínající se všemi aktivitami dění na letním táboře. Všechny hry a aktivity, které se uskuteční, jsou provázány vláknem, které děti vtahuje do děje a podporuje tak ve všech zúčastněných touhu po nových dobrodružstvích a nečekaných dějových zápletkách.

Ve chvílích poledního či večerního klidu, pokud děti chtějí, mohou poslouchat předčítání z českého překladu knihy Cesta kolem světa za 80 dní – rok vydání 2017.

5.6 Program

Program letního tábora byl rozvržen do několika bloků, které jsou pro přehlednost uvedeny v tabulce č.1. Program letního tábora

Den	I. dopolední program	II. dopolední program	III. odpolední program	IV. odpolední program	V. Večerní program
První			PŘÍJEZD, PŘEVZETÍ DĚTÍ, VSTUPNÍ FILTR, UBYTOVÁNÍ, SEZNAMOVACÍ HRY, POUČENÍ O BEZPEČNOSTI	NÁBOR DETEKTIVŮ, PŘÍPRAVA NA CESTU MALBA VLAJEK	SLAVNOSTNÍ OHEŇ, NÁSTUP V KOSTÝMECH, SLAVNOSTNÍ ODHALENÍ MAPY SVĚTA
Druhý	PASSEPARTOU-TOVA POVOLÁNÍ	STAVBA EIFELOVY VĚŽE PŘÍPAD DETEKTIVA ŠTIKY	VÝROBA CIZOKRAJNÝCH RYB RYBÍ TRH-ŠIFROVANÝ ZATYKAČ	ZÁBAVNÉ TÝMOVÉ ÚKOLY PŘEPLNĚNÉ LŮŽKOVÉ KUPÉ	NÁSTUP, ZHODNOCENÍ DNE KRÁSY FRANCIE VYPRÁVĚNÍ P. FOGGA
Třetí	ŘEČ TĚLA	NEMOCNÝ KUCHAŘ CHICO PŘÍPAD DETEKTIVA ŠTIKY	KARNEVAL V BENÁTKÁCH ZKRÁŠLENÍ KARNEVALOV. MASEK	ŠPAGETY PRO ŠÉFKUCHAŘE	NÁSTUP, ZHODNOCENÍ DNE KRÁSY ITÁLIE VYPRÁVĚNÍ DETEKTIVA FIXE
Čtvrtý	PŘÍPAD DETEKTIVA ŠTIKY TURNAJ VE HŘE UBONGO	POKRAČOVÁNÍ TURNAJE VE HŘE UBONGO KURDĚJE	BOMBAY - HROMADA BOT MALBA STATEČNÉHO SLONA KJÚNI A MANDAL	OSVOBOZENÍ PRINCEZNY AUDY	NÁSTUP, ZHODNOCENÍ DNE, PŘEDNÁŠKA O KRÁSÁCH INDIE RANNYHO VYPRÁVĚNÍ-RODILÝ MLUVČÍ
Pátý	OPIOVÉ DOUPĚ	ROZVESELENÍ PRINCEZNY AUDY	VÝLET NA OVČÍ FARMU S OPÉKÁNÍM VUŘTŮ PŘÍPAD DETEKTIVA ŠTIKY	PASSEPARTOUT ODVÁŽNÝM RYBÁŘEM	TÁBORÁK, ZHODNOCENÍ DNE CESTA DO JAPONSKA VYPRÁVĚNÍ PRINCEZNY AUDY
Šestý	KUCHAŘ CHICO BÁSNÍKEM	VÝROBA BONSAJÍ PANA TANAKY	DOKONČENÍ VÝROBY BONSAJÍ P. TANAKY PŘÍPAD DETEKTIVA ŠTIKY	PŘEPADENÍ VLAKU INDIÁNY UZLOVÁNÍ	CESTA DO USA VYPRÁVĚNÍ SLUHY PASSEPARTOUTA NÁSTUP, ZHODNOCENÍ DNE NOČNÍ HRA
Sedmý	SPIKLENECKÝ PLÁN	PŘÍPAD DETEKTIVA ŠTIKY VÝROBA ORIGINÁLNÍCH TAŠEK	ZATČENÍ	NÁVRAT DO LONDÝNA OSLAVY VÍTĚZSTVÍ SVATBA VYHODNOCENÍ CELOTÁB. HRY	SLAVNOSTNÍ ZAKONČENÍ CELOTÁBOROVÉ HRY, DOTAZNÍKY DISCOTÉKA
Osmý	BALENÍ ZAVAZADEL, ÚKLID PŘEDÁNÍ DĚTÍ RODIČŮM				

Tab. č.1 Program letního tábora

1.den – POVĚŘENÍ NA CESTU

III. odpolední program – Příjezd, předání dětí spolu s jejich dokumentací (potvrzení o bezinfekčnosti, očkovací průkazy, potřebné léky-zdravotník, kartičky pojišťoven). Vstupní filtr**,** ubytování ve 4 lůžkových chatkách, poučení dětí o bezpečnosti na letním táboře, v areálu i mimo něj, postup při úrazu. Seznámení s okolím a areálem tábora, rozdělení jmenovek na dveře chatek, seznamovací hry.

Seznamovací hry:

Název hry: MLSNÁ MAŘENA[133]

Cíl hry: seznámení, spolupráce, rozvoj komunikativních dovedností, rozvoj dovednosti naslouchat

Pomůcky: míčky 2 x 2, syrové vejce

Počet vedoucích, instruktorů: 4+2

Rozdělení hráčů: skupiny dle věku-mladší (18 dětí) a starší děti (20 dětí)

Doba přípravy: 5 minut

Doba trvání programu: 30 minut

Vhodné prostředí pro hru: venkovní prostředí, louka, hřiště

Popis hry: Hráči se postaví do 2 skupin dle věku a utvoří kruh. V kruhu se představí ostatním, řeknou své jméno a kolik jim je let. Po dokončení představování následuje další okruh, kdy ke svému jménu přiřadí i přívlastek začínající stejným písmenem jako jejich jméno (např. Mazaná Marie, Rošťácký Robert atd.). Úkolem účastníků hry je zapamatovat si nejprve jméno svého souseda nalevo, poté v dalším kole napravo a poté snažit se zapamatovat a postřehnout co nejvíce jmen. Úkol můžeme ztížit házením míčku osobě, jejíž jméno nejprve vyslovíme, a poté hodíme míček. U skupinky starších dětí proces ztížíme zařazením nejprve jednoho míčku, který si při oslovení hodí, poté zařadíme do kolektivu druhý míček, jenž si posílají po řadě, a nakonec vše zkomplikujeme zařazením syrového vajíčka, které nesmí spadnout na zem a je posláno do protisměru míčku. Pokud jsou děti ve skupince mladších šikovné nebo pokud se jich většina zná a zúčastnila se již tábora v minulých letech, využijeme ztížení hry, které jsme použili ve skupině starších hráčů.

Reflexe po hře probíhala formou rozhovoru vedoucích s dětmi v úrovni družin, dotazy byly zaměřeny na otázky typu: která varianta hry přišla dětem nejtěžší a proč, která nejzábavnější.

---

[133] PELÁNEK, Radek. *Příručka instruktora zážitkových akcí.* Praha: Portál, 2013. s. 110.

Jako nevíce zábavnou hodnotily děti část hry s dvěma míčky, nevadila jim obtížnost daného úkolu-správně reagovat, oceňovaly možnost předávání si syrového vejce, u kterého nevěřily, že je toto vejce opravdu syrové.

Poznámky: tuto hru zařazujeme i druhý den pobytu, družiny navzájem promícháme, pro lepší komunikaci mezi hráči.

Název hry: UPÍR

Cíl hry: seznámení, spolupráce,
rozvoj komunikativních dovedností, neverbální komunikace

Pomůcky: šátek

Počet vedoucích, instruktorů: 4+2

Rozdělení hráčů: skupiny bez rozdílu věku (20 dětí+ 18 dětí)

Doba přípravy: 5 minut

Doba trvání programu: 20 minut

Vhodné prostředí pro hru: venkovní prostředí, louka, hřiště, klubovna

Popis hry: Děti se znovu představí (promíchané předešlé skupiny) a popíší, co nejraději dělají za činnost. Poté je stanovena postava upíra-vedoucí, který már se vydává na svůj lov. Vybere si jednoho hráče, ke kterému směřuje, jedinou záchranou dotyčného hráče je navázat s nějakým jiným hráčem oční kontakt („vyvalit na něj oči“), popř. menší děti i na osobu ukázat. Zvolený hráč má za úkol vykřiknout jméno „oběti“ upíra a osvobodit jej tak z nesnází. Pokud je jméno správné, upír si vybírá jinou oběť, pokud správné není, stává se daná oběť sama upírem a vymění si s ním místo.

Reflexe po hře: Probíhala formou otázek určených dětem (mladší a starší), zda se hra líbila, jak se cítily jako oběti, jako zachránci obětí a také jaké pocity měly v pozici upíra.

Název hry: DEKA

Cíl hry: seznámení, vzájemná spolupráce, rozvíjení paměťových dovedností,

Pomůcky: 2 deky

Počet vedoucích, instruktorů: 4+2

Rozdělení hráčů: skupiny bez rozdílu věku (20 dětí+18 dětí)

Doba přípravy: 5 minut

Doba trvání programu: 20 minut

Vhodné prostředí pro hru: venkovní prostředí, louka, hřiště,

Popis hry: 2 vedoucí napnou mezi sebou deku. Hráči se rozdělí na dvě poloviny, přičemž sedí na zemi přikrčeni a schováni za dekou. Na pokyn vedoucích se přesune jeden hráč z každé strany těsně k dece, kde v momentě, kdy je deka spuštěna k zemi, musí co nejrychleji správně vyslovit jméno překvapeného protihráče. Vyhrává družina, která sdělí rychleji více jmen protivníků.

Reflexe po hře: Děti kreslily překvapené obličeje svých protivníků na papír, přičemž jsme s dětmi hovořili o daném momentu překvapení a emocích, které v té chvíli děti cítily. Obrázkům byla dána čísla a děti pak písemně tipovaly, komu z účastníků tábora daný obličej patří. Tato hra se velmi líbila, nejvíce účastníci vyzdvihovali z emocí moment překvapení, kdy musí co nejrychleji a správně zareagovat, vyslovením jména protivníka.

IV. odpolední program – Libreto

Libreto celotáborové hry je inspirováno stejnojmennou knihou Julese Verna – „Cesta kolem světa za 80 dní."

Náš dobrodružný příběh začíná 2. října 1872 v Londýně. Nacházíme se v ulici Saville Row, v Londýnské čtvrti Burlington Gardens, v domě svobodného gentlemana Phillease Fogga. Pro Vaši lepší představu, jak vypadá takový dokonalý chladnokrevný anglický gentleman, Vám jeho obraz rádi přiblížíme. Pan Phileas Fogg byl urostlý, vysoký muž, okolo 40 let, plavých vlasů, které rámovaly krásnou tvář s licousy /vousy po stranách tváře/, měl moudré vysoké čelo, bledý obličej a zářivě bílé zuby. Zakládal si na tom, že vždy býval matematicky přesný. Všude přicházel včas, vždy chodil tou nejkratší cestou a neudělal nikdy byť o jediný krok víc, než bylo třeba. Byl to dokonalý gentleman, člen Reformního klubu, který se vždy a za všech okolností choval uctivě, zdrženlivě a způsobně. Svému okolí se jevil jako záhadný, podivínský člověk, neboť byl bohatý a nikdo vlastně neměl tušení, jak ke svému bohatství přišel. Nerad plýtval slovy a vždy se vyjadřoval jen věcně a zdvořile, což jej pro jeho okolí činilo ještě zajímavějším. I když nikam již velmi dlouho necestoval, měl obdivuhodné znalosti zeměpisu, geografie a matematiky. Dokázal vždy, když se pánové v Reformním klubu přeli o nějaké řešení problému, zakročit a s ledovým klidem uvést vše na pravou míru. Tyto rozepře byly většinou způsobeny dohady o osudu ztracených cestovatelů. Svými znalostmi o nejzapadlejších místech světa vždy (v případě potřeby) dokázal přesvědčit ctihodné pány o schopnostech těchto dobrodruhů. Sám byl přesvědčen o jejich odvaze čelit všem nástrahám. Uvážlivě vstupoval do vášnivých debat sázejících se gentlemanů o to, kdo by mohl dokončit svoji dobrodružnou cestu dříve. Co však nejvíce naplňovalo našeho dobrosrdečného gentlemana ze všech předem naplánovaných činností, bylo čtení novin a hraní karetní hry Whist. Zpravidla byl v této hře vítězem, a jak by

se dalo domnívat, jak již všichni jistě tušíte, peníze, které vyhrál, nešly do gentlemanovy kapsy zpět, ale věnoval je na dobročinné účely.

Vypravěč: Pan Phileas Fogg prožíval až dosud každý den stejně. Všechny činnosti měl předem naplánovány do nejmenších maličkostí, celý den měl rozplánovaný dokonce po minutách! Stejnou přesnost, jakou sám oplýval a kterou tak miloval, vyžadoval i po svém sluhovi. Starý dům p. Fogga byl „opečováván" pouze jedním osobním sluhou, který zde se svým pánem bydlel. Dnešního dne tomu však mělo být jinak. Nový uchazeč o místo osobního sluhy našeho gentlemana již nyní stojí netrpělivě za dveřmi. Tento drobný muž má velmi dobrá vysvědčení a doporučení, na čemž si pan Fogg velmi zakládá. Není lehké vyhovět náročnému pánovi, který u sebe, ale i u ostatních velmi dbá na pečlivost, důslednost a přesnost![134]

Nahlédněme tedy spolu, jak probíhá první setkání našich hlavních představitelů, neboť jak můžeme slyšet, již se ozývá klepání na vchodové dveře …

MOTIVAČNÍ SCÉNKA obraz č.1

Ozývá se bouchání na dveře …

Na scénu, kde již sedí p. Phileas Fogg u stolečku, přichází jeho nový sluha Jean Passepartout…

P. Fogg: Můžete vstoupit…(*volá na nového sluhu sedíc na židli*)

J. Passepartout: Ó děkuji Vám, pane, jste velmi, velmi laskav. (*vchází, smeká buřinku a uklání se p. Foggovi i dětem)*

P. Fogg: Jaké je Vaše ctěné jméno, milý chlapče?

J. Passepartout: Jmenuji se Jean Passepartout, pane, jsem z Francie, pane (*bouchne se do prsou na znak hrdosti až se rozkašle)*, a rád bych byl Vaším nejlepším osobním sluhou, pane, tedy pokud dovolíte, pane.

P. Fogg: Máte nějaká doporučení, milý hochu?

J. Passepartout: Jistě pane, zde jsou má vysvědčení a doporučení, (*přechází mezi dětmi a ukazuje jim svá doporučení mávajíc s nimi v ruce*), která jsem doposud získal, jak v nich, pane, uvidíte, jsem ten nejlepší a nejpřesnější osobní sluha (*bijíc se do prsou*), jakého byste si mohl přát, pane. Sice pocházím z daleké Francie, pane, (*ukazujíc do dálky)*, ale jak uvidíte, pane, umím Váš jazyk dobře, pane, a jsem zkušený v mnoha oborech, (*vyhrnujíc si rukáv)*, kterými jsem prošel, pane, a…

---

[134] VERNE, Jules. *Cesta kolem světa za 80 dní*. Praha: Dobrovský, 2017. Podivuhodná putování.

P. Fogg: (*zastaví rukou příval slov nového sluhy)* Zadržte milý Passepartoute, velmi rád se podívám na Vaše doporučení a vysvědčení, pokud mi je tedy půjčíte k nahlédnutí, prosím.

J. Passepartout: „Jistě, jistě, zde jsou, všechna jsou od prvotřídních pánů, pane, tedy, jak vy zde říkáte gentlemanů, pane… (*přichází k panu Foggovi a zakopne, papíry se mu rozlétnou a děti mu je pomáhají zvednout)*

P. Fogg: Děkuji, milý hochu. Je jich opravdu hodně, milý Passepartoute. Tedy, pokud mohu říci, prožil jste nejedno dobrodružství se svými pány, není – liž pravda? (*prohlíží si se zájmem dokumenty)*

J. Passepartout: Když pán dovolí, nejsem zastáncem dobrodružství, pane, mám rád řád a pořádek, pane, ve Vašem krásném domě, pane, budu rád o Vás i o vše pečovat, drahý pane. (*buřinku si oběma rukama přitiskne na srdce na znak věrnosti)*

P. Fogg: Děkuji Passepartoute, to je od Vás velmi milé. Tedy pokud nemáte námitek, rád Vás přijímám. (*Passepartoute radostí povyskočí, přičemž mu spadne buřinka*) Jen pro pořádek, kolik hodin máte na svých hodinkách, milý hochu? (*dívá se na své hodinky)*

J. Passepartout: Pane? Ehm, (*začne hledat hodinky, které mu visí u pasu – komunikujíc s dětmi, čeká, až mu děti poví, kde hodinky jsou)*, ale na mých hodinkách, pane, je přesný čas – jedenáct hodin a dvacet pět minut, pane. (*obchází děti, aby viděly, jaký je na jeho hodinkách čas)*

P. Fogg: To je nemilé drahý hochu, (*zdvihne varovně prst a zakroutí hlavou)* hodinky se Vám zpožďují o celé 4 minuty! Jistě budete tak laskav a pro pořádek si nastavíte správný čas. Děkuji.

J. Passepartout: To jsem nevěděl, pane, jistě, pane, omlouvám se a děkuji, jste laskav, pane. (*opravujíc si na hodinkách čas a ptá se dětí, jestli je to správný čas - podaří se až napotřetí)*

P. Fogg: Nyní, milý Passepartoute odcházím na oběd do Reformního klubu. Nesnesl bych, kdybych se měl zpozdit, byť o jedinou minutu. Na stole Vám zde zanechávám harmonogram všech činností, které jsou v domě zapotřebí, seznam mých potřeb a také časů, kdy vyžaduji Vaši přítomnost, milý hochu.

J. Passepartout: Velmi Vám děkuji, pane. Bude mi potěšením a radostí se o tak skvělého pána starat. (v*řele se uklání směrem k panu Foggovi)*

P. Fogg: Na shledanou, milý Passepartoute. (*p. Fogg odchází, zatímco sluha přejde ke stolečku a předčítá si ze seznamu pokynů)*

J. Passepartout: (*říká směrem k dětem)* To jsem blázen, na minutu rozepsané pokyny, to jsem ještě neviděl! To je ale přesný a dochvilný pán, s takovou přesností jsem se za své služby ještě nesetkal. (*Kroutí hlavou)* No nic, budu muset přidat, abych vše stihl… kdepak já a dobrodružství, toho jsem si užil dost a dost (*mávne rukou)*. Mám také rád přesnost a řád a hlavně … chci již klid, chci se konečně usadit a mít vše naplánované a vůbec, nechci již nikdy

cestovat…Honem, honem do práce. Kdepak já mám tu prachovku.[135] (*rozhlíží se, kde leží, čeká na odezvu dětí – vezme prachovku a začne oprašovat stolek i se seznamy, poté přechází k dětem a začne oprašovat i jejich oblečení)*

Vypravěč: Jak vidíte, ocitli jsme se v domě urozeného pána Philease Fogga a nyní již i jeho nového dobrosrdečného a starostlivého sluhy Passepartouta. Jak tomu však osud chtěl, mělo být vše jinak, než si náš milý mladý francouzský sluha přál.

MOTIVAČNÍ SCÉNKA obraz č. 2

(Opodál, je připravena další scéna, kam přechází vypravěč, kterého rychlým rázným krokem následuje p. Phileas Fogg)

Vypravěč: Určitě, děti, uhádnete, kde se v městě Londýně právě nacházíme. Jestlipak si pamatujete, kam říkal p. Fogg že odchází? (*odezva dětí – Reformní klub)*

Ano, byl to oběd, na který se vydal náš gentleman pan Phileas Fogg do Reformního klubu. Nyní je již po dobrém jídle a odpočinku a jako každý podvečer se přesunul do společnosti ostatních vážených gentlemanů, vášnivých hráčů Whistu, kteří s velkou oblibou hrají tuto karetní hru.

(Čtyři muži sedí na židličkách u karetního stolku a vzrušeně o něčem mumlají a gestikulují rukama)

Phileas Fogg: Krásné odpoledne, přátelé! Jak jsem rád mezi Vámi všemi. Vidím zde pana podnikatele Rulpha Gauthiera, inženýra Andrewa Stuarta, bankéře Johna Sullivana a také podnikatele Thomase Flanagana. Jak se Vám daří přátelé? Dobrý den! (*Jednotlivé postavy vstávají a potřásají si s p. Foggem rukou a uklánějí se při představování dětem)*

Podnikatel R. G: „Máme se dobře, drahý Phileasi, ale dělá nám starost aféra vykradení banky, o níž se psalo v novinách Morning Chronicle. Zloděj prý stále nebyl dopaden. (*všichni hrají v půlkruhu karetní hru a vždy mluví směrem k dětem, pokud hovoří)*

Bankéř J. S: Bohužel, banka bude ve ztrátě a co teprve její pověst, že?

Podnikatel R. G: Pevně věřím, že pachatel bude brzy dopaden! Mnoho detektivů bylo vysláno do všech končin, hlavně do přístavů, kde je možno nastoupit na loď nebo ji také naopak opustit. Domnívám se, že pro zloděje bude velmi obtížné jim uniknout.

Phileas Fogg: Ale, ale, přátelé, zachovejme klid, nedomnívám se, že se jedná o zloděje, pánové. Krádež, pokud tomu tak říkáte, která se stala před 3 dny 26. září 1872 v Bank of England, určitě

---

[135] VERNE, Jules. *Cesta kolem světa za 80 dní*. Praha: Dobrovský, 2017. Podivuhodná putování.

byla jen nedorozuměním ze strany onoho gentlemana, který si jistě chtěl onen svazek 55000 liber potěžkat, možná i jen na chvíli půjčit. Dbejme prosím přání a doporučení Bank of England, nevyvolávat paniku.

Podnikatel R. G.: Není země, do které by mohl utéci, všude jej najdou. (*v ruce drží otáčející se glóbus, který pak předá dětem)*

Inženýr A.S.: Svět je veliký, pánové, je mnoho míst, kde by se mohl schovat.

Phileas Fogg: Je tomu již dlouho jinak, pánové…

Inženýr A.S.: Z čeho tak usuzujete, pane? (*přestanou hrát hru a všichni se se zaujetím dívají na p. Fogga)*

Podnikatel R. G.: (*strhává pozornost na sebe)* Pánové, souhlasím s váženým p. Foggem. Svět je dnes jiný, než býval. Na spoustu míst se přesuneme v rekordním čase, o kterém se nám nikdy ani nesnilo. Vypadá to, jako by se nám svět zmenšil.

Inženýr A.S.: To máte pravdu, p. Ralphe, domnívám se, že za tři měsíce by se cesta kolem světa mohla uskutečnit, tedy pokud by měl dotyčný dobrodruh nesmírné štěstí. Ale dříve nikoliv (*karetní hra pokračuje)*

Phileas Fogg: Vážení pánové, dovolil bych si Vás opravit. Za 80 dní.

Bankéř J. S.: Vážení pánové, zde v Morning Chronicle (*ukazujíc v novinách),* je přesně rozepsáno, jak dlouho by mohla probíhat tato dobrodružná cesta, v případě použití lodí a železnice, neboť již byla dokončena trať v Indii. Všehovšudy sečetli, že za pouhých 80 dní! To je neuvěřitelné!

Inženýr A.S.: Ba co víc! Zhola nemožné! Je velmi mnoho překážek, které se mohou postavit dotyčnému dobrodruhovi do cesty, pokud by se tedy někdo na onu cestu vypravil! Nebrali v možnost špatné počasí, vykolejení vlaku, indiány, kteří vytrhávají koleje a mnoho dalších pohrom!

Phileas Fogg: Drazí pánové, zde dva trumfy. (*karetní hra končí, všichni pokládají karty na stůl, dívajíc se na p. Fogga)*. Dovolil bych si vám oponovat. Tato cesta se dá zvládnout za 80 dní. (*všichni spoluhráči kroutí hlavami na znak nesouhlasu)*

Inženýr A.S.: Opravdu? Pokud by chtěl snad někdo vykonat takovou cestu, rád bych vsadil 5000 liber v sázku na to, že tuto cestu nestihne do 80 dní! (*vstane vzrušeně ze židle na důkaz vážnosti slov,* o*statní pánové přikyvují hlavou)*

Phileas Fogg: Pokud dovolíte, vsadil bych 20000 liber, které mám uloženy v bance u bratří Baringových jako protisázku, pane, že se tato cesta podaří. (*sedí v klidu na židli)*

Podnikatel T. F.: Pane Foggu! Příteli! 20000 liber! Zvažte své rozhodnutí! (*divoce rozhazujíc rukama*) To je celé jmění, o které Vás může připravit nějaká nepředvídatelná událost na cestě! Opravdu jste ochoten takto riskovat? Žertujete! (v*zrušeně vstane od stolu)*

Phileas Fogg: Nikoliv, pane, vždy dostojím svému slovu. Nikdy bych nežertoval v případě sázky o tak vážnou věc. Vykonám tuto cestu za 80 dní nebo méně. Přijímáte? (*ostatní gentlemani se radí)*

Bankéř J. S., inženýr A. S., podnikatel R. G., podnikatel T. F.: (v*šichni společně zvolají)* Přijímáme! Vsázíme každý 5000 liber proti Vám, pane Foggu!

Phileas Fogg: Dohodnuto. Nyní mne prosím omluvte, vlak do Doveru odjíždí přesně za 45 minut. Zde je šek na 20000 liber. (*ukazujíc právě vypsaný šek)* Uvidíme se zde, na tomto místě za 80 dní a to 21. prosince v 8 hodin 45 minut večerního času. Sbohem pánové. Bylo mi potěšením.[136] (*Pan Fogg s úsměvem předává šek bankéři J. S. a odchází ze scény, ostatní přátelé jeden přes druhého hovoří)*

Podnikatel T. F.: Je to blázen! (*chytá se za hlavu)*

Bankéř J. S., Přátelé! Právě jsme získali 20000 liber! (*radostně zvedá šek nad hlavu)*

Podnikatel R. G.: To nemůže zvládnout! Pánové! (*rozhazuje rukama)*

Inženýr A.S.: (*jediný je v klidu a přemýšlí s rukou pod bradou*) Je velmi nepravděpodobné zdárné dokončení této cesty! Budeme potřebovat kontrolu, že vše probíhá tak, jak má. Navrhuji vyslat za p. Foggem nenápadného zvěda. O jednom bych věděl. Je to můj věrný přítel, člen policejního sboru, pánové! Jde přece jen o velikou částku peněz pánové. Souhlasíte? Jistě! (*všichni přikyvují hlavami na znak souhlasu, poté se všichni zbylí aktéři dětem ukloní)*

Pomůcky pro divadelní scénu: židle, stolek, hrací karty, šek velikosti A4, výtisk novin Morning Chronicle, s článkem o zmizení 55000 liber z Bank of England, a také s článkem vymezení dnů a průběhem plánované trasy cesty o velikosti A3, glóbus,

Po těchto motivačních scénkách se děti převlečou do detektivních kostýmů, které si přivezou z domova.

[136] VERNE, Jules. *Cesta kolem světa za 80 dní*. Praha: Dobrovský, 2017. Podivuhodná putování.

IV. odpolední program

Název hry: NÁBOR DETEKTIVŮ (*rozřazení dětí do družin)*

Motivace: *„Haló, haló! (vykřikuje inspektor Clouseau Fix na všechny strany). Potřebujeme mnoho mladých, odvážných, schopných a chytrých pracovníků pro tajnou věc, kterou nemůžeme za žádných okolností zveřejnit! Jedná se o tajný úkol, nesmírně důležitý a obtížný! Kdo jste mlád, plný sil, navštivte naši policejní stanici, věřte, že budete při zdárném dosažení cíle bohatě odměněni!“*

Cíl hry: rozvoj schopnosti spolupráce se členy skupiny, zvládání zátěžových situací, kombinační schopnosti,

Pomůcky: kostým Clouseau Fixe, pověřovací listiny mladých policejních agentů s jejich jmény-označené barvami budoucích družin, pomůcky pro překážkovou dráhu, bílé látkové vlajky na barevných tyčkách v barvách družin,

Počet vedoucích: 4

Rozdělení hráčů: skupina 38 dětí (+2 instruktoři v pozici náhradníků)

Doba přípravy: 10 minut

Doba trvání programu: 20 minut

Vhodné prostředí pro hru: venkovní prostředí, louka, hřiště,

Popis hry: Vedoucí sestaví větší překážkovou dráhu, která je po zaznění signálu na začátku hry zdolávána dětmi (vybíhají všichni). Úkolem pro všechny členy družin je zdolat překážkovou dráhu, nalézt pero (dále od startu), poté nalézt své jméno na jedné z barevných listin a podepsat se. Po podepsání listiny se musí zájemci o detektivní řemeslo seskupit dle barev na pověřovacích listinách, a to neslyšně, bez hluku v prostoru startu. Poté vybíhají hledat ukrytou bílou vlajku s kolíkem v barvě družiny, která je dobře ukryta. Vítězí nejdříve seskupená družina s vlajkou a listinou s podpisy všech členů družiny.

Reflexe: Reflexe probíhala v kruhu, formou sdělení dojmů a strategií, které jednotlivé nově složené družiny zvolily ve společné hře. Probírala se témata – co by udělali lépe, čeho se do budoucna vyvarovat, a kterou ze strategií ostatních družin považují za nejlepší.

Poté si členové družin zvolí po dohodě s vedoucími svého velitele.

Název hry: PŘÍPRAVA NA CESTU

Motivace:

Passepartout: To je neštěstí, to je neštěstí*, (běduje před dětmi),* musíme již za chvíli odjet, a já nemám pořád sbalené věci pro mého milého a úžasného a dokonalého pána… co já jen budu

dělat! A to jsem si myslel, jak rychle vše bude hotové… to je neštěstí! *(Do lamentování někdo zaklepe na dveře)* Copak si pán bude přát? *(Ptá se Passepartout)*

Detektiv Fix: I nic, milý sluho, jen Vás tu slyším lamentovat nad vaším osudem… kampak se to chystáte? Vy někam odjíždíte? A na jak dlouho to bude? A to musíte?

Passepartout: Ano, ano bohužel musíme. Můj nový pán je dobrodruh a já se musím na cestě trmácet s ním! Zdalipak pane víte, co slovo dobrodruh znamená? (*ptá se p. Fixe)*

*Detektiv Fix: T*o asi bude mít váš pán rád dobrodružství, přestřelky a divoké honičky…

Passepartout: Jen to ne, milý pane, jen to ne, chtěl jsem se usadit a věrně sloužit svému novému pánovi a ten tam je klid, dokonce odjíždíme, a to velmi daleko, vlastně už za chviličku (pohlédne na kulaté kapesní hodinky).

Detektiv Fix: Jejda! Pane! Vy mě tady zdržujete! A já tak pospíchám…sbohem pane, musím už běžet! *(Rychle se rozběhne pryč, oběhne scénu a uhnaný se zajíkavě ptá dětí)* Vy už máte sbaleno? Ne? Vždyť za chvilku odjíždějí? Cože? Vy to nevíte? To musíte sledovat každé jejich počínání, uvědomte si, že chytáme zloděje! Nesmí nám ani jeden uniknout! Jistě jsou spolu domluveni! Honem, honem, tady máte seznam všech věcí, který jsem našel při odchodu na zemi, podívejte se, co si naši podezřelí balí na cestu s sebou a honem si běžte zabalit vše taky! Pospěšte za obchodníky, ti vám možná pomohou. Honem, honem!

Cíl hry: rozvoj schopnosti spolupráce se členy skupiny, zvládání zátěžových situací, rozvoj paměťových schopností, rozvoj tělesné a pohybové zdatnosti, hra fair play

Pomůcky: soupis věcí v barvách družin, které balí Passepartout svému pánovi – pro každou družinu, očíslované karty s obrázky jednotlivých věcí pro vedoucí a instruktory (obchodníky), kostýmy obchodníků.

Počet vedoucích: 5 + 2

Rozdělení hráčů: 5 družin x 8 účastníků

Doba přípravy: 10 minut

Doba trvání programu: 30 minut

Vhodné prostředí pro hru: venkovní prostředí, louka, hřiště, les

Popis hry: Pět obchodníků (vedoucí a instruktor) je rozmístěno v terénu do tvaru pětiúhelníku, přičemž vzdálenost jednotlivých stanovišť je od sebe nejméně 150 m. Obchodníci u sebe mají kartičky se seznamem věcí, které jednotlivé družiny potřebují k odjezdu. Úkolem družiny je najít co nejdříve všechny potřeby na cestu v číselném pořadí uvedeném na seznamu. Dbáme na pravidlo, že děti se mohou obchodníků ptát, zda pro ně nemají kartičku s dotyčnou surovinou pouze tehdy, pokud již celá jejich družina v plném počtu doběhla na stanoviště. Soupis všech věcí potřebných k odjezdu družinám předá inspektor C. Fix na začátku hry. Pokud danou věc

ze seznamu vedoucí pro družinu má, předá obchodník veliteli družiny kartičku s vyobrazenou pomůckou. Poté se družina může vydat hledat další položku ze seznamu věcí. Pokud danou věc obchodník (vedoucí) nemá, odkáže družinu na jiné vedoucí (obchodníky). Při psaní seznamu potřebných věcí dbáme na variabilitu pomůcek – žádný z vedoucích nesmí mít pro tutéž družinu dvě věci-potřeby, jdoucí číselně po sobě. Hra končí, nalezením všech věcí, nutných k začátku daleké cesty (12ks kartiček) družinou a doběhnutím do cíle. Rozhoduje pořadí dobíhajících družin a prokázání se všemi kartami potřeb. Snažíme se hráče povzbuzovat a hrát fair play. Podpořit i pomalejší hráče, nechat je vydechnout.

Reflexe: Snažili jsme se vyzdvihnout snahu pomalejších hráčů zvýšit svoji rychlost kvůli kolektivu a pro kolektiv. Každý z nás má cenné vlastnosti, které se mohou stát v kolektivu ještě silnějšími. Tyto vlastnosti mohou být pro kolektiv velmi důležité, pevná vůle, snaha být týmovým hráčem, hrát fair play, stejně tak víra v ostatní hráče nebo projevená podpora ostatním hráčům. Cílená zpětná vazba proběhla formou rekapitulace, kdy děti sedí v kruhu a mohou ze zážitku říci jen jedno slovo, které daný prožitek nejvíce vystihuje.[137] Nejvíce se vyskytovalo slovo zábava, rychlost, „sranda a fičák“. Všichni účastníci byli pochváleni za snahu. Odměna pro nejvíce empatického velitele družiny.

Název činnosti: MALBA VLAJEK

Motivace: Nelehký úkol, sledování potencionálních zlodějů, hodlá splnit 5 družin detektivů, které budou mít u sebe pro přehlednost barevné šátky v barvě družiny. Pro posílení soutěžního ducha budou s sebou na nástupy a výlety nosit i vlajku, kterou si sami vyzdobí a která jim bude znakem kolektivní práce a soudržnosti. Neboť všichni víme, že pokud všichni spojí síly, tak se dílo zajisté povede!

Cíl činnosti: rozvoj týmové spolupráce, fantazie, rozvoj komunikace, výtvarného cítění a kreativity

Pomůcky: 5 vlajek z bílého plátna, fixy na textil, voskovky na textil, papíry na předkreslení motivu, tyčka na konečnou instalaci vlajky

Počet vedoucích, instruktorů: 3

Rozdělení hráčů: družiny (5x8 členů)

Doba přípravy: 15 minut

[137] REITMAYEROVÁ, Eva a Věra. *Cílená zpětná vazba: metody pro vedoucí skupin a učitele*. Praha: Portál, 2015, s. 118.

Doba trvání programu: 30 minut

Vhodné prostředí pro hru: venkovní i vnitřní prostředí,

Popis činnosti: Členové týmů si navrhnou a vlastními silami také vytvoří vlajku své družiny v barvách jim přidělených v první soutěži. Tato vlajka bude nadále sloužit jako talisman při soutěžích. Zároveň proběhne volba názvu družiny, který zakombinují do vzhledu vlajky.

Reflexe: Děti sdílely své pocity, které měly při tvorbě vlajky, nápady, které je vedly k výtvarným dílům a také nerealizované návrhy v průběhu aktivity.

V. večerní program

Přestrojení do kostýmů detektivů, vyhodnocení dne, loučení se s domovem (Anglie) a příprava na dalekou cestu. Děti obdrží anglické cestovní pasy, do kterých si zaznamenají údaje-jméno, příjmení, datum narození, státní příslušnost. Slavnostní odkrytí mapy světa s vyznačením místa odjezdu-barevná vlaječka s nataženým provázkem-trasou jízdy. Proběhne příprava pro slavnostní oheň, volba názvů družin a pokřiků pro dané družiny. Každé dítě si zvolí své vlastní krycí jméno.

2.den – CESTA DO FRANCIE

I. dopolední program

Cestou vlakem do Paříže se Passepartout snaží porozumět ostatním spolucestujícím v kupé. Ti jej ochotně naučí pár frází, slovíček a číslic, které by se šikovnému sluhovi mohly při pobytu s panem Foggem v Paříži a malebné Francii hodit. Všechny nově nabyté vědomosti si Passepartout pečlivě zaznamenává do svého deníčku (děti dostávají do pasů razítka zemí-při přejezdu hranic, spolu se základními informacemi jako jsou: jméno hlavního města, úřední jazyk, typ měny, základní informace o dané zemi, pozdrav, rozloučení, poděkování, číslovky, počet obyvatel, typické jídlo a zdvořilostní fráze – Dobrý den. Kolik to stojí?). Tyto informace se z každé země snaží zapamatovat, neboť jsou pro výkon jejich poslání nanejvýš potřebné.

Název hry: PASSEPARTOUTOVA POVOLÁNÍ

Motivace:

Vypravěč: Detektiv Clouseau se ve vlaku snaží najít sluhu pana Fogga Passepartouta, jehož snahou je komunikovat se spolucestujícími v kupé. Je to zvídavý človíček, ale také velmi upovídaný a občas i zmatený… pan Fogg se upřímně zajímá, jaká povolání jeho sluha vykonával za svůj život.

Phileas Fogg: Milý Passepartoute, vy nezahálíte, již zvládáte nejnutnější konverzaci ve francouzštině! Jste velmi šikovný! To mi připomíná… výčet všech vašich dřívějších zaměstnavatelů i s doporučeními zůstal na stolečku v hale v rodném domě v Londýně. Vím, že byl velmi dlouhý. Mohl byste prosím mne i osazenstvo tohoto kupé seznámit s vašimi zaměstnáními?

Passepartout: Ó pane, jak rád Vás drahý pane s nimi seznámím…

Vypravěč: …ale ouha, vlak musel přibrzdit a horká káva kterou zrovna naléval panu panu Foggovi se Passepartoutovi vylila na kalhoty!

Passepartout: aáááááá…kvalitní pouliční zpěvák, výjimečný cirkusový krasojezdec, artista na koních jako Léotard, tanečník na provaze jako Blondin, věhlasný profesor tělocviku, všemi milovaný četař pařížského požárního sboru, komorník zámožného pána v Anglii (*všechna povolání vyhrkne opravdu velmi rychle*)….áááá (*prchajíc se zachránit do sprch*)

Vypravěč: nesmíte se na našeho Passepartouta zlobit vážení, musel odběhnout zachránit své vlastní kalhoty a také svoji čest. Pan Fogg má výjimečnou paměť, máte ji i vy?

Cíl hry: postřeh, rozvíjení paměťových dovedností, rozvoj týmové spolupráce a fyzické zdatnosti, rozvoj kombinačních schopností,

Pomůcky: různé druhy povolání, napsané na čtvrtkách, připínáčky, fáborky k ohraničení terénu, tužky, jízdenky s místenkami, archy papíru,

Počet vedoucích, instruktorů: 5+2

Rozdělení hráčů: družiny (5x8 osob)

Doba přípravy: 15 minut

Doba trvání programu: 30 minut

Vhodné prostředí pro hru: venkovní prostředí-les,

Popis hry: Hráči – cestující, se snaží vybavit si všechna povolání, která vyjmenoval Passepartout. Povolání na kartách (jednotlivá slova) jsou rozmístěna okolo stromů v lese. Karet je mnoho a jsou zde pro zmatení napsána i povolání, o kterých se sluha nezmiňoval. Úkolem hráčů, je vyzvednout si na startu jízdenku s místenkou do kupé pana Fogga (pokaždé, když vstoupí do vyznačeného prostoru), zapamatovat si daná povolání a správně je pak zapsat na arch papíru po návratu na start. Jeden z hráčů družiny střeží základnu (již napsaná slova v místě startu) a vydává jízdenky s místenkou v barvě své družiny. Pokud si však hráči již nejsou jisti výčtem povolání, mohou se pokusit zaslechnout některá z povolání od Passepartouta, který sedí vysílen u stromu v daném prostoru a mumlá si opravdu velmi potichu stále dokola, jako ve snu, svá povolání. V celém vyznačeném prostoru se však pohybují průvodčí, kteří v touze po klidu a komfortu pasažérů kontrolují jízdenky s místenkami a odvádějí chycené naslouchající –

cestující, zpět na start. Zde cestující odevzdávají průvodčím neplatné jízdenky – od společného kupé pana Fogga, přičemž se snaží co nejrychleji si na startu u svého člena družiny vyzvednout novou jízdenku a pokusit se absolvovat celý proces se zapamatováním znovu. Vítězí družina s největším počtem správně zapsaných povolání, jenž vykonával sluha pana Fogga. Oceněna bude i družina, které zůstane nejvíce jízdenek s místenkami.

Reflexe: Děti byly rozděleny na 3 skupinky – nejmladší děti, starší děti a nejstarší děti. Reflexe probíhala v kruhu, formou skupinové diskuze (otázek a odpovědí), technikou kouzelného předmětu[138]. Pouze ten, kdo jej má u sebe, může hovořit. Pokud chce někdo hovořit, předají si jej. Diskuze probíhala na téma Pocity dětí při dané soutěži a spolupráce v týmu. Za nejvíce obtížné pokládaly děti snahu se soustředit na povolání, která si potichu mumlal Passepartout a nebýt přitom přistiženi, dále najít správné povolání, některá byla podobná, lišila se např. jen jedním slovem. Děti byly spokojené s činností, hra se líbila.

II. dopolední program

Název hry: STAVBA EIFELOVY VĚŽE

Motivace: Cestou vlakem přes Francii, zahlédli cestující v Paříži Eifelovu věž. Jeden z cestujících se vychloubal, že by takovou věž postavil také…sice z jiného materiálu, ale že by byl velmi rychlý! Tvrzení nás pobavilo a výzvu jsme si vzali za vlastní. Uspořádáme rychlostní soutěž, ve které se pokusíme co nejrychleji postavit si podobnou věž z kelímků na několika stanovištích v co nejkratším čase a pomyslně tak napodobit mistrovskou originalitu stavitelů.

Cíl hry: rozvoj postřehu a obratnosti, rozvoj jemné motoriky,

Pomůcky: papírové či plastové kelímky, stopky, stolek,

Počet vedoucích, instruktorů: 4+2

Rozdělení hráčů: pro jednotlivce (ve dvou věkových kategoriích-mladší, starší děti)

Doba přípravy: 5 minut

Doba trvání programu: 30 minut

Vhodné prostředí pro hru: venkovní i vnitřní prostředí,

Popis hry: V co nejkratším čase postavit Eifelovu věž z papírových nebo plastových kelímků. Úkol absolvují děti rozděleny do dvou věkových kategorií – starší a mladší. Pokud děti zrovna nesoutěží, fandí ostatním hráčům v jejich konání. Ihned po soutěži následuje vyhodnocení a

[138] REITMAYEROVÁ, Eva a Věra. *Cílená zpětná vazba: metody pro vedoucí skupin a učitele*. Praha: Portál, 2015, s. 118.

odměny pro vítěze a všechny účastníky. Pro zábavnější podobu proběhne i turnaj mezi vedoucími a instruktory za asistence dětí jako rozhodčích.

Název hry: PŘÍPAD DETEKTIVA ŠTIKY

Motivace:

Detektiv Clouseau Fix: Haló, haló, k prověření důvtipu a logického myšlení vypisuji soutěž pro jednotlivé detektivní skupiny! Můj přítel, detektiv Štika, ctihodný to gentleman, rozluštil mnoho případů, kterými oslnil, a také pobavil náš Londýnský policejní sbor v rodné Anglii. Jeho zajímavé případy, logické myšlení a důvtip, jehož využil při řešení, jsou legendárními. Zkuste i vy prokázat dostatek důvtipu a logiky a v daném čase správně odpovědět na otázku, kdo je viník případu?

Cíl hry: rozvoj postřehu a obratnosti, rozvoj jemné motoriky, rozvoj sebedůvěry a samostatnosti,

Pomůcky: stopky, archy s vybraným případem detektiva Štiky[139]

Počet vedoucích, instruktorů: 3+1

Rozdělení hráčů: pro družiny

Doba přípravy: 5 minut

Doba trvání programu: 20 minut

Vhodné prostředí pro hru: venkovní i vnitřní prostředí,

Popis hry: Detektiv Štika ve svých kreslených případech řeší pomocí logiky zajímavé případy, které prověřují postřeh a logické uvažování dětí. Zaměřuje se na detaily ve výpovědích svědků a na jejich přesné vyobrazení.

Reflexe: Slovní zhodnocení, vysvětlení řešení daného úkolu-záměru autora kresleného případu. Rozbor daných trestných činů – prevence.

III. odpolední program

Název činnosti: RYBÍ TRH – VÝROBA CIZOKRAJNÝCH RYB

Motivace:

Vypravěč: Přijíždíme k Francouzskému pobřeží, které se nazývá „Cote de Azur“. Vlak nabral již nyní trochu zpoždění, ale to hravě doženeme. Máme před sebou ještě dlouhé odpoledne a

[139] KALOUSEK, Jiří a Jiří LAPÁČEK. *Otazníky detektiva Štiky*. V Praze: Albatros, 2012

již nyní nás trápí hlad. Řešením záhad a vyprávěním příběhů, které zažili velmi zajímaví spolucestující p. Fogga, jsme úplně zapomněli na oběd! Ale ouha! Poslíček z jídelního vagónu hlásí, že je nutné zastavit vlak z důvodu nedostatku ryb, které jsou součástí jídelního lístku. Je nutná delší odstávka lokomotivy v důsledku opravy, a tak všichni pasažéři jsou nuceni vystoupit z vlaku! Nedaleko od stanice se nachází veliká vesnická rybárna, kde chtějí hladoví cestující utišit svůj hlad výborným lehkým rybím obědem a pokochat se pohledem na cizokrajné ryby na rybím trhu, kde probíhá soutěž o nejpodivnější, nejkrásnější a nejzajímavější rybu. Pro všechny cestující je tak zajištěna zábava ve formě výtvarných činností, ve kterých mohou uplatnit svoji fantazii a umělecké nadání. Úkolem je vytvořit nejroztodivnější ryby ve 2 různých exemplářích, různými technikami a z různých materiálů.

Cíl činnosti: rozvoj výtvarného cítění, kreativity a fantazie, rozvoj jemné motoriky, originální, netradiční postupy a výroba děl, rozvoj trpělivosti,

Pomůcky: čtvrtky, štětce, tempery, vodové barvy, lepidla, provázky, kolíčky na prádlo, barvená peříčka, karton, plastové láhve, volné papíry na rodokmen

Počet vedoucích, instruktorů: 3

Rozdělení hráčů: pro jednotlivce

Doba přípravy: 15 minut

Doba trvání programu: 45 minut

Vhodné prostředí pro hru: venkovní i vnitřní prostředí

Popis činnosti: Děti budou vytvářet své fantazijní ryby, ke kterým poté vytvoří rodný list, s údaji: jméno rodové i druhové, místo nejčastějšího výskytu, váha, věk, délka. Z vytvořených ryb uspořádáme výstavu, na níž nestranná porota složená z místních obyvatel ohodnotí díla bodovou škálou. Vyhodnotíme vítěze z kategorií mladších a starších dětí, ocenění dostanou i nejoriginálnější, nejpracnější a nejodvážnější díla a rodné listy.

Název hry: ŠIFROVANÝ ZATYKAČ

Motivace:

Vypravěč: Detektiv Clouseau Fix je vždy rád středem pozornosti. Rád všem radí, dokazuje, že je právoplatným členem detektivního sboru. Avšak nastanou někdy i chvíle, kdy je i náš detektiv, tak říkajíc, v koncích. Z Londýna totiž přišla šifrovaná depeše, kterou musí náš milý detektiv Fix v určitou hodinu vyzvednout a rozluštit. Ovšem vyzvednutí šifrované depeše má jeden háček… Na rybím trhu ji detektivovi mají předat 4 agenti, kteří budou oblečeni jako prodejci. (*němá scénka – s předáním šifrované depeše čtyřmi zahalenými muži v kápích*)

Poťouchlí kolegové našeho detektiva však mají smysl pro humor. Pro milého detektiva Fixe připravili obtížnější variantu předání depeše. Nejprve je musí přesvědčit o svém postřehu, a teprve pak může dostat šifrovanou zprávu. Proto se obrací s prosbou o pomoc na Vás, prosím, pomůžete?

Cíl hry: rozvoj postřehu a obratnosti, rozvoj jemné motoriky, rozvoj logického myšlení, důvtipu, kombinačních schopností,

Pomůcky: 4 stolky, 8 klíčů, 4 truhly, 8 zámků, zakódovaná šifra netradiční morseovkou uvnitř truhly

Počet vedoucích, instruktorů: 4+2

Rozdělení hráčů: pro družiny (5x8 členů)

Doba přípravy: 5 minut

Doba trvání programu: 60 minut

Vhodné prostředí pro hru: venkovní i vnitřní prostředí (v případě deště)

Popis hry: Úkolem pro mladé detektivy v družinách je získat 8 klíčů ke skříňce s osmi zámky. Tajní agenti mají na stolech položené klíče, které jsou přivázány provázkem, za který tahají. U všech 4 prodejců se vystřídají družiny 2x. Každé dítě má 5 pokusů zvítězit nad tajným agentem a prokázat tak svůj postřeh. Klíče jsou družinám předány najednou, po ukončení soubojů. Poté mohou detektivové otevřít truhlice a snažit se o vyluštění zakódované šifry. Hodnotí se počet pokusů dovednostní soutěže-zaměřené na postřeh – získání klíčů u tajných agentů a také čas, za který družiny vyluští šifry.

IV. odpolední program

Název hry: ZÁBAVNÉ TÝMOVÉ ÚKOLY

Motivace: Každý detektiv má rád výzvy… procvičuje si tak své přednosti, kterými jsou důvtip, rychlé rozhodování, fantazie a bystrý úsudek. Protože je cesta vlakem velmi zdlouhavá, vymyslí si skupinky detektivů záludné úkoly, kterými prověří a prozkoumají povahové rysy a kvality cestujících v kupé, jenž obývá p. P. Fogg se svým sluhou, detektiv Fix a také jeden mladý, veselý italský kuchař Chico.

Cíl hry: rozvoj strategie, logického myšlení, taktiky, kombinačních schopností, poznání sebe sama při uvádění her pro vedoucí,

Pomůcky: dle volby dětí

Počet vedoucích, instruktorů: 4

Rozdělení hráčů: družiny (5x8 hráčů)

Doba přípravy: 20 minut

Doba trvání programu: 60 minut

Vhodné prostředí pro hru: venkovní i vnitřní prostředí

Popis hry: 1. Jednotlivé družiny si připraví vědomostní a dovednostní úkoly, které budou předloženy hrdinům příběhu k vykonání. Při jednotlivých úkolech budou hrdinové bedlivě sledováni, s jakým úspěchem se jim podaří dané úkoly zdolat.

2. Před zadáním každé soutěže si jednotlivé družiny tipnou, která postava získá nejvíce bodů. Tato sázka je pak bodově ohodnocena u všech družin, které tipovaly správně.

3. Po splnění úkolů napíší jednotlivé družiny charakteristiku hrdinů, spolu s vlastnostmi, které jim přiřazují (do deníků).

Reflexe: Hra byla v režii dětí, které pro vedoucí vymyslely úkoly typu: živé pexeso, pantomimu, odkrytí předmětů na čas, dovednostní úkoly a zajistily tak zábavné odpoledne pro všechny zúčastněné. Vedoucí a instruktoři dostali od dětí ručně vyrobené diplomy a odměny z přírodnin.

Název hry: PŘEPLNĚNÉ LŮŽKOVÉ KUPÉ

Motivace:

Vypravěč: Náš milý Passepartout se snaží svému pánovi zajistit veškeré pohodlí, které jen může. Proto neváhá, když se v lůžkovém vagónu uvolní místa. Jen má zvláštní pocit, že jej někdo sleduje… Proto, když se nikdo nedívá, napíše na tabulku kupé jméno pana Fogga i své, i když ví, že se to nemá. Takto pokračuje v malování i na jiných kupé, která jsou ovšem plná. Tím zmate své pronásledovatele, o kterých si myslí, že mají nekalé úmysly. Co však netuší, je, že jejich pronásledovatelem není nikdo jiný než detektiv Clouseau Fix, který je očividně zmaten a netuší, ve kterém kupé nyní bude p. Fogg a jeho sluha nocovat. Jedinou variantou je nadepsat své jméno na tabulky všech kupé také a zajistit si tak místo při společném nocování a stálou kontrolu nad konáním podezřelé dvojice – pana F. a pana P.

Cíl hry: rozvoj tělesné zdatnosti, postřehu, rozvoj kombinačních schopností, týmová spolupráce

Pomůcky: kartičky s nákresy lůžkových kupé se 4 okénky (150 ks), potřebný počet fixů v barvách družin, připínáčky, šátky na svázání nohou, stopky

Počet vedoucích, instruktorů: 4 + 2

Rozdělení hráčů: do družin

Doba přípravy: 15 minut

Doba trvání programu: 45 minut

Vhodné prostředí pro hru: venkovní prostředí – les

Popis hry: Hra začíná rozmístěním dětí do ohraničeného sektoru – čtverce, kde dostanou fixy v barvě družiny. Úkolem je najít a zakreslit do obrázku lůžkového kupé, (jenž jsou různě výškově připevněna v ohraničeném sektoru na stromech, pařezech) postavičku panáčka barvou vlastní družiny. Pokud již kupé postavičku vlastní družiny obsahuje, hráč hledá další volné kupé, do kterého by nakreslil postavu vlastní družiny. V prostoru se pohybuje sluha Passepartout, který také zakresluje do kupé svoji postavičku-černou barvou, čímž se zmenšuje šance, pro ostatní hráče, zakreslit postavu své družiny do kupé. V zájmu nenápadnosti se všichni musí zastavit, pokud Passepartout zakresluje svoji postavičku, a vytvořit tak ze sebe sochu. V případě, pokud je sluhou někdo viděn v pohybu, a je zavoláno jméno dotyčného, jenž se pohyboval, předává přistižený hráč svoji fixu sluhovi a musí se připojit svázáním v kolenou k některému ze svých spoluhráčů. Hra končí po zaznění píšťalky nebo po vyčerpání všech volných míst v kupé, pokud se tak stane dříve, než zazní hvizd. Startují všechny družiny najednou.

Reflexe: Hra se dětem velmi líbila, kladně ohodnotily zejména hru na sochy při hledání a kreslení postaviček do kupé. Při této soutěži byly ve 3 týmech po časovém intervalu vyměňováni účastníci. Cílená zpětná vazba proběhla technikou rychlého shrnutí zážitku-ruce mluví, a to ve dvou skupinách starších a mladších dětí. Tato technika upřednostňuje neverbální komunikaci v hodnocení činnosti, kdy děti se zavřenýma očima zvedají ruce a ukáží na prstech obou rukou, kolik bodů dávají proběhlé činnosti. Ruce v pěst žádný bod, všech deset prstů rukou maximum bodů. [140]

V. večerní program – *VYPRÁVĚNÍ PANA FOGGA – KRÁSY FRANCIE*

Slavnostní nástup v kostýmech a zhodnocení dne, spolu s předáním diplomů a odměn. Vyprávění p. Fogga, jenž byl již v minulosti ve Francii. Zábavné příhody, které zažil při pobytu v Paříži (museum Louvre, hora sv. Michala Le Mont – Saint-Michel), jsou doprovázené ukázkami přírodních krás slunné Francie pomocí dataprojektoru. Děti obdrží do svých pasů razítka, informace o Itálii spolu s novými slovíčky.

[140] REITMAYEROVÁ, Eva a Věra. *Cílená zpětná vazba: metody pro vedoucí skupin a učitele*. Praha: Portál, 2015, s. 121.

3.den – CESTA PO ITÁLII

I. dopolední program

Na naší cestě se vydáváme dále do vnitrozemí slunné Itálie. Italští přátelé, kteří nás poctili svojí milou přítomností a obohatili náš slovníček o několik výrazů, které jsme se velmi rychle naučili, nám pomohou v zábavné hře, při které naopak není potřeba mluvených slov. Následuje mimická scénka, ve které sluha Passepartout ukazuje p. Foggovi, jak lze vytvořit slovo za pomoci přátel (jejich rukou, nohou, těl).

Název hry: ŘEČ TĚLA[141]

Motivace: Někdy není potřeba slov k tomu, aby nám lidé porozuměli. Zábavnou formou si zkusíme spolupracovat v týmu. Po vzoru osobního sluhy Passepartuta a jeho přátel vytvoříte pomocí rukou, nohou, těl, písmena, která budou – čtena postupně – z leva doprava, tvořit slovo.

Cíl hry: rozvoj komunikačních schopností, spolupráce v týmu, logického myšlení, rozvoj fyzické kondice

Pomůcky: dostatek krátkých slov na kartičkách (slova jenž neobsahují diakritiku)

Počet vedoucích, instruktorů: 3+1

Rozdělení hráčů: družiny po 8 účastnících

Doba přípravy: 10 minut

Doba trvání programu: 45 minut

Vhodné prostředí pro hru: venkovní i vnitřní prostředí

Popis hry: Pomocí rukou, nohou, těl vytvářejí účastníci písmena, která čtena dohromady vytvářejí slova. Úkolem ostatních družin je vytvořená písmena v družinách přečíst a správně zapsat. Jednotlivé družiny se střídají. Vyhodnocuje se pořadí družin, které předvedly nejvíce čitelných slov a také družin, které uhodly nejvíce znázorňovaných slov.

Reflexe: Dětem se hra velmi líbila, nikomu nevadily zvláštní pozice těla pro ztvárnění písmen. Z vlastní iniciativy pak po odpoledním klidu sestavovali slova o více písmenech s větším počtem účastníků, přičemž vedoucí byli v rolích tipujících čtenářů.

II. dopolední program

Název hry: PŘÍPAD DETEKTIVA ŠTIKY

Nový detektivní případ se zajímavým řešením.

---

[141] *Písmena* [online]. [cit. 2019-01-10]. Dostupné z: https://www.hranostaj.cz/hra805

Název hry: NEMOCNÝ KUCHAŘ CHICO

Motivace:

Italské slunce je zrádné a kuchař, jenž nás doprovází na cestě do Italského města Brindisi, moc dlouho pobýval na slunci. Nyní má horečku a nemůže upéci speciální chléb, který má pan Fogg tak moc rád. Chléb obsahuje mnoho speciálních druhů koření. Při vší smůle se víčka od kořenek kuchaři pomíchala v zavazadle. Nyní bohužel nemá dost sil, aby je přiřadil k obsahu kořenek. Mezi dovednosti správných detektivů patří i rozeznávání různých vůní a pachů. Jako bonus budete přiřazovat názvy koření (na víčkách), ke kořenkám a jejich obsahu. (*následuje scénka Passepartouta s nemocným kuchařem a sluhovou marnou snahou poznat koření, jenž má nemocný kuchař v zavazadle*).

Cíl hry: rozvoj smyslového vnímání, kombinačních schopností, rozvoj sebedůvěry a samostatnosti,

Pomůcky: různé druhy koření ve skleničkách bez víček-očíslovaná víčka s příslušnými názvy, tužky, archy papíru,

Počet vedoucích, instruktorů: 4 +2

Rozdělení hráčů: jednotlivci rozdělení do mladší a starší kategorie

Doba přípravy: 15 minut

Doba trvání programu: 35 minut

Vhodné prostředí pro hru: venkovní i vnitřní prostředí

Popis hry: Hra je rozdělena na dvě kategorie pro mladší a pro starší děti dle obtížnosti. Poznávací soutěž s možností přivonět či ochutnat jednotlivá koření. Oceněni budou všichni účastníci-všichni se snažili o úspěch.

Reflexe: Hra probíhala dobře, děti měly možnost očichat si jednotlivá koření, některé druhy byly pro děti neznámé. Několik menších dětí naopak překvapilo svojí znalostí mnoha druhů koření, i vědomostmi, do kterých jídel je rodiče, popř. prarodiče přidávají. Starší děti, pokud koření nedokázaly přiřadit, chvíli tápaly a pak tiply odpověď. Tato soutěž více bavila menší děti, nejstarší děti se obávaly znemožnění před svými vrstevníky, pokud koření nepřiřadí správně. Poté následovala reflexe, při které jsme dětem dodávali odvahy, ptali se, co bylo nejvíce obtížné a také zda znají zásady zdravého stravování. Mnoho dětí mělo dobré znalosti v tomto oboru.

III. odpolední program

Název činnosti: KARNEVAL V BENÁTKÁCH

ZKRÁŠLENÍ KARNEVALOVÝCH MASEK

Motivace: (*scénka, kdy se mužští vedoucí převlečou za ženy a ženy za muže a zkouší se navzájem líčit líčidly*)

Vypravěč: Vlak, jenž nás přepravil do Brindisi i s našimi přáteli, vezl i mistra krejčího Paola a řadu podivuhodných žen, které zkrášlovaly dámy v našem vlaku. Všechny dámy byly po jejich péči krásně upravené, namalované a ozdobené peřím. Při hovoru s námi se zmínil, že se chystají na karneval do italských Benátek, které jsou proslavené svými honosnými slavnostmi a karnevalovou zábavou. Masky, které dámám vytvořili, se nám velmi líbily, ale z důvodu velkého spěchu, protože nechceme, aby nám odplula loď, nezbývá, než si karneval alespoň připomenout a vyrobit si tak na památku za spolupráce mistra Paola karnevalové masky sami.

Cíl činnosti: Rozvoj tvořivosti a fantazie, originálních a netradičních postupů, rozvoj komunikačních dovedností

Pomůcky: sádrové masky, třpytky, tempery, lepidla, peříčka různých barev a velikostí, provázek, drát, štípačky, tvrdý papír, štětce, pracovní plocha-stůl

Počet vedoucích, instruktorů: 3

Rozdělení hráčů: pro 4 členy družiny 1 maska (2 do družiny)

Doba přípravy: 20 minut

Doba trvání programu: 45 minut

Vhodné prostředí pro hru: venkovní i vnitřní prostředí

Popis činnosti: Pro každou družinu jsou určeny 2 sádrové benátské masky, které budou děti výtvarně zpracovávat. K dispozici jsou barvy, třpytky, dráty, provázky a peříčka různých barev. Důraz je kladen na originalitu a výtvarné zpracování úkolu. Pokud děti vypracují masky dříve, mohou namalovat, jak si představují Benátský karneval.

IV. odpolední program

Název hry: ŠPAGETY PRO ŠÉFKUCHAŘE

Motivace: (*vtipná scénka, při které impulzivní italský šéfkuchař žádá mladého nechápavého kuchaře Chica o splnění zadaného úkolu*).

Vypravěč: Kuchař Chico se již ze sluníčka trochu vzpamatoval, má však jiný důležitý úkol. Vyrobit pro svého nadřízeného těstoviny, a to špagety. Šéfkuchař v jídelním vagóně je však puntičkář a potřebuje mít všechny špagety zakrácené podle jeho měřítka! Proto náš mladý přítel

Chico prosí své přátele, zda by mu pomohli s přeměřováním špaget, protože mu velmi záleží na perfektním splnění zadaného úkolu a spokojenosti pana šéfkuchaře.

Cíl hry: Rozvoj paměti, pozornosti, strategie, týmové spolupráce, rozvoj odhadu, trpělivosti

Pomůcky: špejle – špagety, čtvrtky s nakreslenou různou délkou naznačených špaget, mísy na špagety, fixy, stopky

Počet vedoucích, instruktorů: 4 +1

Rozdělení hráčů: družiny (5x8 hráčů)

Doba přípravy: 15 minut

Doba trvání programu: 40 minut

Vhodné prostředí pro hru: venkovní prostředí

Popis hry: Úkolem soutěžících je donést všechny špagety (špejle) dle přesně nakreslených velikostí na čtvrtkách. Vybíhají první členové družin. Odhadem, či přeměřením pomocí dlaně zjistí, jak veliká špageta má být donesena. Doběhnou pro vytipovanou špagetu, kterou naleznou v míse, vrátí se zpět k nakresleným velikostem a přeměří donesenou špagetu dle nákresu. Vše kontrolují pomocní kuchaři – vedoucí. Pokud je špageta správné velikosti, vybíhá další hráč, který odhadne velikost další špagety. Pokud velikost špagety není správná, vezme další vybíhající hráč přinesenou špagetu, jenž neodpovídá velikosti a donese ji zpět do mísy, kde nalezne vhodnou velikost špagety, která je dle jeho úsudku správná. Hru absolvují zároveň 3 družiny a pak zbývající družiny (z důvodu bezpečnosti a vzájemné podpory účastníků družin). Každá družina má v oddělených mísách svojí barvou označené špejle – špagety. Ve hře vítězí družina, které se jako první shodují všechny postupně přinesené špagety s předlohou a dosáhla nejlepšího času. Důležité je dodržet postupné přinesení špaget dle nákresu. Dbáme na zvýšenou bezpečnost – možné poranění oka při přeměřování dlouhých špejlí.

Reflexe: Hry na odhad jsou u dětí ve velké oblibě. Rády prověřují své znalosti a soupeří spolu s ostatními dětmi. Ve hře, i když byla pravidla velmi dobře vysvětlena, musely být děti zpočátku upozorňovány na nutnost vrácení špatné špagety (špejle), teprve pak mohly přinést špagetu, která podle nich je správné velikosti. Při rozhovoru o úspěchu či neúspěchu v soutěži děti vyjádřily přání –více soutěží na procvičení odhadu.

V. večerní program – *VYPRÁVĚNÍ DETEKTIVA FIXE – KRÁSY ITÁLIE*

Nástup s vyhodnocením soutěží a předáním diplomů. Večer s názvem Krásy Itálie – vyprávění detektiva C. Fixe, jeho zábavné příhody z pobytu v italských městech – Římě, Neapoli a

Benátkách, doprovázené ukázkami přírodních krás pomocí dataprojektoru. Děti obdrží do svých pasů razítka, informace o Itálii spolu s novými slovíčky.

4.den – CESTA DO KALKATY – ODPOČINKOVÝ DEN

I. dopolední program

Tento den bude ve znamení méně náročných her a soutěží na fyzickou aktivitu, z důvodu zvýšené možnosti úrazu z důvodu únavy.

Název hry: PŘÍPAD DETEKTIVA ŠTIKY

Nový kreslený detektivní případ se zajímavým řešením.

Název hry: TURNAJ VE HŘE UBONGO

Motivace:

Vypravěč: Loď, jenž nás přepravuje, se jmenuje Mongolia. Mnoho pasažérů pohybujících se po palubě hledá zábavu, která by odpoutala jejich pozornost od houpání lodi ve velkých vlnách. Při plavbě okolo Egypta si detektiv Fix vzpomene na hru, jenž jej učili domorodci na ostrově Djerba. Jedná se o logickou hru, při které si mladí detektivové místo zahálení mohou mezi sebou procvičit svůj postřeh, rychlost, logiku a také svůj důvtip.

Cíl hry: rozvoj sebeovládání, trpělivosti, improvizace, kombinačních schopností, logického myšlení a důvtipu

Pomůcky: karty se hrou Ubongo, jednotlivé dílky ke hře, stopky, výsledková listina turnaje, stolky, židle

Počet vedoucích, instruktorů: 3+2

Rozdělení hráčů: jednotlivci ve dvou věkových skupinách

Doba přípravy: 10 minut

Doba trvání programu: 60 minut

Vhodné prostředí pro hru: venkovní, popř. vnitřní prostředí-nepřízeň počasí

Popis hry: Hra spočívá v logickém přiřazení vybraných dílků skládačky na dané tvary předkreslené na kartách. Vítězem se stává hráč, jenž dosáhne nejlepšího času v přiřazení daných dílků různých tvarů. Lehčí varianta hry je učena mladším dětem – skládání 2 – 3 dílků, složitější o více dílcích – složení 3 – 4 dílky pak starším dětem. Turnaj má několik kol, z nichž v osobních soubojích vždy rychlejší hráč zvítězí. Vítězové pak soupeří v dalším kole mezi sebou.

Reflexe: Tato hra bavila více starší děti, které postřehové klání braly jako vědomostní souboje. Menším dětem bylo zapotřebí nejprve hru několikrát v obměnách ukázat, než pochopily systém

umisťování dílků na předkreslený tvar. Děti nejvíce oceňovaly variabilitu hry – velké množství karet s různorodými možnostmi poskládání barvených dílků. Starším dětem se líbila možnost výhry v krátkých hrách, které měly spád a rychlý konečný výsledek.

II. dopolední program

Proběhne dokončení turnaje v Ubongu, vyhlášení vítězů turnaje, rozdání odměn a diplomů. Odměněni jsou nejen vítězové, ale také ostatní děti, všechny děti se snažily.

Název hry: KURDĚJE

Motivace: (*Zábavná scénka, v níž ovázaný hořekující Passepartout, hledá pomoc a ochranu u malých detektivů, jelikož se bojí lodního lékaře – zubaře, jenž mu chce pomoci*).

Vypravěč: Dlouhá cesta lodí k indickému kontinentu si již vybírá svoji daň. Již několik dní trápí Passepartouta velká bolest zubů, které se mu kývou a hrozí nebezpečí, že mu vypadnou z úst. Posádku i pasažéry lodi postihla nemoc zvaná „Kurděje“. Nutně potřebují pomoc! Kuchař Chico si vzpomněl, že v podpalubí viděl naložené citróny, které by mohly příteli Passepartoutovi i ostatním pomoci. Lodní lékař nařídil preventivní akci pro záchranu chrupu, při které si citróny budou muset vzít všichni členové posádky i pasažéři lodě Mongólia.

Cíl hry: rozvoj sebeovládání, překonání sebe sama, pobavení spoluhráčů

Pomůcky: talířek, tenké plátky citrónu zbavené slupek, šátek, lékařské rukavice, stopky

Počet vedoucích, instruktorů: 3+1

Rozdělení hráčů: družiny (5x8 hráčů)

Doba přípravy: 10 minut

Doba trvání programu: 30 minut

Vhodné prostředí pro hru: venkovní prostředí

Popis hry: Hráči jsou rozděleni do družin, které soutěží postupně. Účastníci jsou rozmístěni po obou stranách uličky s dostatečným rozestupem. Lékař – kapitán družiny, má za úkol navléknout si lékařské rukavice a se zavázanýma očima projít trasu s povinnou dávkou vitamínu C v podobě tenkých plátků citrónu, které vkládá do úst potencionálním nemocným kurdějemi. Vše kontrolují vedoucí, kteří mohou zasáhnout, pokud by kapitán vkládal citrón jinam než do úst. Nemocní mohou pomáhat kapitánovi slovním naváděním ke své osobě, popř. výškovým směrováním – kde mají ústa, kam má kapitán vložit plátek citrónu. Vítězí družina, která zvládne svůj úkol v co nejkratším čase a dle pravidel hry. ***Reflexe:*** Hra měla veliký úspěch. Děti empaticky vnímaly kyselost citrónu, který byl druhým dětem podáván do úst. Pobavení také skýtalo navádění kapitána některými dětmi, které sice soustředěně navigovaly, ale neuvědomily

si, že kapitán jde proti nim, a tudíž má světové strany obráceně (doleva je vlastně doprava). Po skončení hry následovala cílená zpětná vazba zaměřená na posílení ducha týmu ve formě techniky „Ruku na toho, kdo…“. Pomocí vložení ruky na dotyčnou osobu, vyjadřují děti souhlas s tvrzením vedoucího, který dětem v družinách předkládá tvrzení typu: „Ruku na toho, kdo ti dnes nejvíce v družině pomohl, popř. …dobře naslouchá, …se zajímá o to co máš rád, …má dobré nápady apod. “ Děti vnímaly týmového ducha, tento druh pozitivní reflexe se jim velmi líbil.

III. odpolední program

Název hry: BOMBAY – HROMADA BOT

Motivace:

Vypravěč: Ocitáme se ve velmi rušném městě, kterým je Bombay**.** Všude je ruch, hluk a shon. Náš milý, zvídavý sluha Passepartout se ještě nikdy nepodíval do bráhmanské pagody, kde se modlí brahmánští věřící, což ho opravdu velmi láká. Přirozená zvědavost jej pohání prozkoumat místní zvyky. Bohužel, jedním ze zvyků je nechodit do chrámu v obuvi. Než tento zvyk Passepartout pochopil, byl chycen, boty mu byly násilím odejmuty a vyhozeny mnichy před chrám, kde se ztratily v hromadě jiných bot. Milý sluha utržil mnoho šrámů, a dokonce i kopanců od věřících, jenž tak činili ve snaze dostat jej z chrámu pryč. S vypětím všech sil se dostal před chrám, kde se začal shánět po své pohodlné obuvi, v touze co nejrychleji odtud zmizet.

Cíl hry: rozvoj týmové spolupráce, pozornosti, taktiky, zaujímání rolí a empatie

Pomůcky: 8 párů bot na zavazování, židle, stopky,

Počet vedoucích, instruktorů: 4

Rozdělení hráčů: družiny (5x8 hráčů)

Doba přípravy: 10 minut

Doba trvání programu: 30 minut

Vhodné prostředí pro hru: venkovní prostředí-nejlépe louka

Popis hry: Všichni členové družiny si zují boty a umístí je na jednu hromadu, kterou vedoucí zamíchají. Družina vybere ze svých řad zástupce – sluhu Passepartouta, který se posadí znaven na židli. Ostatní hráči družiny mají za úkol co nejrychleji nalézt boty sedícího Passepartouta, které mu nasadí a zaváží na mašličku. Poté mohou zbývající členové družiny hledat své boty, které si obují stejným způsobem. V momentě, kdy i poslední hráč má zavázané boty na mašličku, je zástupce Passepartouta hráči z družiny odnesen za ruce a nohy na určené místo.

V tento okamžik hra končí. Dbáme na zvýšenou bezpečnost z důvodu rychlosti, kterou se děti budou vrhat na hromadu bot, možný úraz hlavy.

Reflexe: Soutěžní duch družin se projevil i v tomto klání. S energií sobě vlastní se děti nadšeně vrhly na hromadu bot, s cílem najít Passepartoutovo obutí. Problémem u několika dětí mladšího věku a u jednoho chlapce staršího věku se projevilo zavazování tkaniček na mašličku, které se původně jako problém nejevilo. Hra i tak měla velký úspěch a děti nadšeně vyžadovaly její opakování. Ve dvou družinách, kde chyběl osmý člen, jeho roli zastoupil instruktor.

Název činnosti: MALBA STATEČNÉHO SLONA KJÚNI A MANDAL

Motivace:

Vypravěč: Po nemilé Passepartoutově zkušenosti se p. Phileas Fogg s ostatními odebral do vlaku, který je měl dopravit do města Kalkaty. Jízda tímto vlakem však neměla dlouhého trvání, jelikož trať ještě nebyla dostavěna. Byli nuceni zvolit jiný dopravní prostředek, který by je dopravil do železniční stanice vzdálené 50 kilometrů, a to do Iláhábádu, kde již je železnice opět vybudována. Slon Kjúni, kterého Passepartoute přivedl na pomoc, byl monumentální a krásné zvíře.

Cíl činnosti: rozvoj tvořivosti, fantazie, představivosti, tvůrčí energie,

Pomůcky: pastelky, voskovky, vodové barvy, tempery, velké čtvrtky,

Počet vedoucích, instruktorů: 3+1

Rozdělení hráčů: jednotlivci ve dvou věkových skupinách-mladší starší děti

Doba přípravy: 10 minut

Doba trvání programu: 45 minut

Vhodné prostředí pro hru: venkovní i vnitřní prostředí

Popis činnosti: Jednotlivci se pokusí ztvárnit slona Kjúní svým originálním způsobem. K dispozici mají různé pomůcky pro kresbu i malbu, mino jiné i předlohu kresleného slona pro mladší děti. Možnosti výtvarného ztvárnění jsou tak na dětské fantazii. Následně bude uspořádána výstava dětských výtvorů, poté odbornou porotou vyhodnocení nejoriginálnějšího ztvárnění a ocenění všech výtvarníků za jejich práci a kreativitu.

IV. odpolední program

Název hry: OSVOBOZENÍ PRINCEZNY AUDY

Motivace: (*scénka, v níž statečný Passepartout zachrání mladou dívku před jistou smrtí v plamenech)*

Vypravěč: Cesta na hřbetu slona Kjúni našim přátelům rychle ubíhala. Z dálky se však začaly ozývat hlasy z průvodu brahmánských kněží, který se k nim blížil. Schováni v houští pozorovali, jak je míjí kněží s mrtvolou rádži. Vzápětí je následovala krásná dívka, která byla evropského původu s dalšími kněžími. Omámili ji nápojem s opiem a konopím, aby byla odevzdanější svému osudu, který neměl být nikterak veselý. Její život se měl skončit po boku manžela, mocného starého rádži, kterému brahmánští kněží uspořádali honosný pohřeb v pagodě Piládží. Gentleman, kterým bezesporu p. Phileas Fogg byl, rozhodně nemohl nechat dámu v nesnázích. Rozhodl se tedy se svými přáteli, že nebohou ženu, která se jmenovala Auda, osvobodí. Tento úkol však nebude jednoduchý. Ženu hlídají fanatičtí kněží, kteří se své oběti, jenž má být upálena, určitě jen tak nevzdají. Blíží se soumrak a náš milý přítel Passepartout někam zmizel…

Cíl hry: rozvoj improvizace, týmové spolupráce, zaujímání rolí, empatie,

Pomůcky: drumbeny (bubny), hudba s indickou tématikou, toaletní papír, šátek

Počet vedoucích, instruktorů: 5+2

Rozdělení hráčů: jednotlivé družiny (5x8 hráčů)

Doba přípravy: 20 minut

Doba trvání programu: 75 minut

Vhodné prostředí pro hru: venkovní prostředí

Popis hry: Družiny si vyzkouší zažít příběh s dobrým koncem samy na vlastní kůži. V družině mezi sebou losem vyberou jednu dívku, která bude představovat princeznu Audu a jednoho chlapce, který bude představovat sluhu Passepartouta. Ostatní se převléknou do kostýmů detektivů. Úkolem dané družiny bude ovázat hráče, představujícího sluhu toaletním papírem, který se tak bude vydávat za zemřelého rádžu. Za soumraku a zvuků drumbenů (bubnů), na něž hrají členové ostatních družin sedících na zemi (dece), se opatrně zástupce Passepartouta osvobodí z ovázání, nepozorovaně odváže od kůlu nebohou dívku a dají se spolu s ostatními členy družiny, kteří celou dobu zpívají s ostatními kněžími, na nenápadný útěk. Musí si však dát pozor na překážky a také mít se na pozoru před fanatickými kněžími (členové ostatních družin), kteří jsou omámeni kouřem z vonných tyčinek, což jim ztěžuje koordinaci. Omámenou dívku Audu – členka vlastní družiny, je potřeba nést (nesmí však být nesena jen jedním člověkem, vždy musí spolupracovat nejméně 4 účastníci na přepravě). Hra končí, jakmile je dívka přepravena za pomoci celé družiny do bezpečí-na určené stanoviště. Navození atmosféry, zvuky bubnů, opojná vůně vonných tyčinek spolu s indickou hudbou kostýmy a zadaným úkolem, zanechá v účastnících nevšední neopakovatelný zážitek. Tento úkol plní postupně

všechny družiny. Hodnotí se čas, za který zvládne družina dopravit princeznu (po osvobození) opatrně přes překážky do bezpečí.

Reflexe: Hra byla pro děti velkým zážitkem. Při této hře nám pomáhal rodilý mluvčí z Indie, který navodil atmosféru dávných věků svým oblečením, hudbou a vonnými tyčinkami. Synové, které i s manželkou přivezl, byli dobově oblečeni do indických oděvů s typickými ozdobami. Děti si velmi rády zahrály na kněží u chrámu v Piládží, všechny družiny se nadšeně prostřídaly ve hře na drumbeny (bubny). Atmosféru, plnou napětí, kterou se podařilo vytvořit, děti vnímaly jako výjimečnou a užívaly si ji. Průběh hry měl strhující charakter. Vždy když družina dosáhla osvobození princezny Audy, strhl se jásot a na všech byla vidět euforie a nadšení. Po programu jsme s dětmi v mladších a starších skupinách hovořili o jejich pocitech, popsali jsme, co se dělo, rozebrali jsem jednotlivé úseky děje. Děti se vcítily do rolí zachránců, nahlas sdělovaly své vnitřní prožitky, porovnávaly, v jakých situacích již měly stejné pocity. Spolu jsme vyhodnocovali zkušenost, jakou si z daného zážitku odnáší pro budoucnost. Společně jsme přemýšleli o nových situacích, ve kterých se tato zkušenost v osobním životě může opakovat.

V. večerní program *VYPRÁVĚNÍ INDA AMITA RANNYHO – KRÁSY INDIE*

Slavnostní nástup v kostýmech a zhodnocení dne spolu s předáním diplomů a odměn. Cesta do Kalkaty – vyprávění rodilého mluvčího – inda Amita Rannyho a jeho rodinných příslušníků o krásách Indie. Pamětihodnosti – příběh stavby Tadž Mahal a dalších staveb, indické oblečení, zvyky a obyčeje, malba indických písmen henou. Poslech typické indické hudby. Dětem budou zodpovězeny otázky, které si připraví o večerním odpočinku, pro návštěvu z Indie. Děti obdrží do svých pasů razítka, informace o Indii spolu s novými slovíčky.

5.den – HONGKONG

I. dopolední program

Název hry: OPIOVÉ DOUPĚ

Motivace:

Vypravěč: Bystrý a věrný sluha Passepartout přemýšlí o společnosti detektiva Fixe, jenž doprovází jeho pána na každém kroku. Domnívá se, že je to agent vyslaný Reformním klubem v Anglii, který má kontrolovat, zda ctihodný p. Fogg opravdu vykoná cestu kolem světa za 80 dní. Inspektor Fix se bojí prozrazení svého tajného úkolu, a tak se rozhodne vyjevit pravdu o svém úkolu sluhovi raději sám. V Hongkongu využije časové mezery mezi odjezdy parníku a vezme milého Passepartouta do podivné zakouřené hospůdky, kde sdělí sluhovi svůj úkol a zároveň sluhu upozorní, kým vlastně jeho pán je (pravděpodobný zloděj). Milý Passepartoute by za svého pána dýchal, nechce tudíž připustit, že by jeho pán-gentleman mohl být prachsprostý zloděj! Svůj smutek nad sdělením pana Fixe zapíjí, a to velmi silnými nápoji. Pan Fix využije své znalosti místních poměrů a přistrčí v nestřežené chvíli sluhovi vodní dýmku s opiem. Z jinak bystrého sluhy udělá opium omámeného, malátného a zmateného člověka, který není schopen se postavit na vlastní nohy a zamotá se tak do místní rvačky. Je pak zneškodněn místními policisty a s ním i další účastníci rvačky.

Cíl hry: rozvoj týmové spolupráce, paměti, pozornosti, logického myšlení, fyzické kondice, empatie

Pomůcky: sedm klíčů se zámky, stopky, 8 šátků,

Počet vedoucích, instruktorů: 4

Rozdělení hráčů: družiny (5x8 hráčů)

Doba přípravy: 15 minut

Doba trvání programu: 45 minut

Vhodné prostředí pro hru: venkovní prostředí-les

Popis hry: Passepartout je uvězněn a s ním i vaši kamarádi z družiny, kteří mu chtěli při bitce pomoci. Jsou uvězněni a připoutáni ke kůlům (stromům) pouty se zámky. Úkolem kapitána družiny bude osvobodit všechny své členy družiny tak, že nalezne ke všem zámkům správné klíče, které jsou skryty a vyvede všechny vězně z vězení. Jako posledního osvobodí kapitán s jedním členem týmu nebohého Passepartouta, neboť milý sluha je omámen a znaven a potřebuje podepřít. Hodnotí se čas, za který se podaří osvobodit všechny zajatce.

Reflexe: Hra byla pro děti velmi napínavá, do poslední chvíle nevěděly, která družina vyhrála, neboť úkol splnily všechny družiny skvěle. Děti nejvíce pobavila chůze omámeného Passepartouta, který potřeboval oporu dvou přátel k bezpečnému návratu na stanoviště. Tato

hra probíhala v lese za zvýšené opatrnosti, z důvodu možného úrazu. Autentičnost hledání klíčů a variabilita, se kterou zkoušely klíče do zámků k poutům, děti velmi bavila. Reflexe po hře proběhla formou rozhovoru s účastníky, při které měli znázornit svoji spokojenost s jednotlivými fázemi hry. Mohli tak učinit buďto vztyčeným palcem v případě, že se cítili výborně, tým i činnosti byly v pořádku, nebo palcem v poloze vodorovně, pokud byli spokojeni jen s činností jejich týmu. Palec směrem dolů vyjadřoval nespokojenost s vlastními pocity, nezvládnutí týmového úkolu.[142]

Palců, které směřovaly vzhůru bylo 34, zbylé 4 palce ukázaly děti ve vodorovné poloze.

II. dopolední program

Název činnosti: ROZVESELENÍ PRINCEZNY AUDY

Motivace:

Vypravěč: Ctihodný p. Fogg se v Hongkongu snažil vyhledat posledního žijícího příbuzného princezny Audy. Hledal však marně. Z ověřených zdrojů se dopátral, že poslední žijící příbuzný se odstěhoval do Holandska. Z této skutečnosti byla princezna velmi smutná. P. Fogga tento fakt také velmi zarmoutil. Přichází k vám s prosbou o pomoc vymyslet zábavné činnosti, vedoucí k obveselení smutné princezny.

Cíl činnosti: rozvoj improvizace, týmové spolupráce, rozvoj představivosti a fantazie,

Pomůcky: dle výběru účastníků činnosti

Počet vedoucích, instruktorů: 4

Rozdělení hráčů: družiny i jednotlivci

Doba přípravy: 20 minut

Doba trvání programu: max. délka 75 minut

Vhodné prostředí pro hru: venkovní i vnitřní prostředí

Popis hry: Družiny si připraví program v minimální délce trvání 5 minut a maximální délce trvání 10 minut pro obveselení princezny Audy. Mohou využít různých vyjadřovacích schopností-pantomimy, hrané pohádky, scénky se zábavnou tématikou, složit báseň, píseň, nakreslení vtipů, komiksu, či odvyprávět veselou příhodu. Poté bude dán prostor pro jednotlivce, kteří chtějí obveselit princeznu svým uměním. Odměněni budou všichni aktéři,

[142] REITMAYEROVÁ, Eva a Věra BROUMOVÁ. *Cílená zpětná vazba: metody pro vedoucí skupin a učitele*. Praha: Portál, 2015, s. 121.

kteří se snažili pobavit smutnou princeznu. Nejlepší skupina či jednotlivec obdrží diplom a odměnu.

Reflexe: Reflexe proběhla formou písemných odpovědí všech účastníků, kteří anonymně hlasovali o nejpodařenějším vystoupení k pobavení princezny. Následovalo ocenění všech aktérů. Poté jsme formou řízené diskuze hovořili na téma-proč by mohlo být obtížné někoho smutného pobavit a jak se zachovat v případě, pokud vidíme, že našeho kamaráda něco trápí. Tato diskuze byla vedena ve třech skupinách-nejmladší, starší a nejstarší děti. Děti se zamýšlely nad pomocí blízké osobě, kamarádovi, který je v nesnázích, nebo ho něco bolí. Obzvláště nejmenší děti toto téma uchopily s energií sobě vlastní.

III. odpolední program

Název činnosti: VÝLET NA OVČÍ FARMU S OPÉKÁNÍM VUŘTŮ

Motivace: Na tržišti jsme se při nákupu potravin potkali s pasákem ovcí a jeho stádem, které právě hnal do hor. Zvláštní druh horských ovcí princeznu Audu velmi zaujal. Nevyslovené přání dokázal p. Fogg vytušit a udělal tak princezně velkou radost, když slíbil návštěvu u pasáka na farmě v horách. Naštěstí nám loď Tankadera odplouvá až večer, tudíž se můžeme vypravit na delší výlet.

Cíl činnosti: rozvoj fyzické kondice, vytrvalosti, rozvoj komunikace,

Pomůcky: pomůcky ke hře šipkovaná, turistická mapa místního území,

Počet vedoucích, instruktorů: 5+2

Rozdělení hráčů: 5 družin x 8 členů

Doba přípravy: 15 minut

Doba trvání programu: 3 hodiny

Vhodné prostředí pro hru: venkovní prostředí

Popis činnosti: Výlet na ovčí farmu, jenž je vzdálená 4 km od místa konání letního tábora. Při cestě na farmu probíhá hra „šipkovaná“, kdy se několik účastníků ze všech družin vypraví za doprovodu 2 vedoucích s časovým předstihem na cestu. Během cesty instalují nápovědy ohledně směru, kterým se dát, s úkoly pro jednotlivé družiny. Následně se vydají na cestu ostatní družiny za doprovodu ostatních vedoucích. Úkoly obsahují otázky ze zdravovědy, test topografických značek, otázky z rostlinné a živočišné říše, test odhadu vzdálenosti a test fyzické odolnosti.

Reflexe: Cesta probíhala bez větších nesnází, úkoly děti bavily a braly je jako výzvu, které se musí postavit čelem. Při návštěvě ovčí farmy se se zájmem ptaly na vše spojené s chovem i péčí o zvířecí svěřence. Ochutnaly pravý ovčí sýr a vyzkoušely si, jak obtížné je ovečky krmit. Při

odchodu děti neskrývaly nadšení z milého a poučného setkání s majiteli a jejich zvířaty. Svačina proběhla na blízké zahradě bývalé vedoucí letních táborů, která pro nás připravila opékání vuřtů. Také jsme se zde zamysleli nad dalším zajímavým případem detektiva Štiky.

Název hry: PŘÍPAD DETEKTIVA ŠTIKY

Nový kreslený detektivní případ se zajímavým řešením.

IV. odpolední program

Zpáteční cesta do tábora bude ve znamení dobrodružství-zařazením zážitkové aktivity.

Název hry: PASSEPARTOUT ODVÁŽNÝM RYBÁŘEM – zpáteční cesta z výletu

Motivace:

Vypravěč: Passepartoute byl osvobozen ze zajetí, díky vám…Nalodil se na loď Carnetic ještě v omámeném stavu. Tajně doufal, že tam bude už i jeho pán s paní Audou a kuchařem Chico, který se přidal k výpravě. Bohužel druhý den ráno zjistil, že tomu tak není. Bylo mu to líto, avšak věděl, že pan Fogg s ostatními si jistě poradí. Prvotní snahou bylo vzpamatovat se z nehezké zkušenosti v opiovém doupěti…Loď Carnetic se blíží k cíli, a to na japonské ostrovy do přístavu Jokohama, kde Passepartout chce vyčkat příjezdu pana Fogga a jeho společníků. Pobyt na lodi je zdlouhavý, proto se čas strávený na palubě snaží náš hbitý sluha vyplnit udržováním tělesné kondice a pomoci v práci lodníkům. Ti se starají mimo jiné i o přísun ryb v jídelníčku. Bohužel jsou rybářské sítě nekvalitní a rybky při zpětném tahu ze sítě vyklouznou. Jedinou pomocí je skočit do vody, zatáhnout sítě dál od lodě a ty pak s pomocí lodníků vytáhnout na loď.

Cíl hry: rozvoj poznání sebe sama, rozvoj vytrvalosti, sebeovládání, rozšíření komfortní zóny dětí – překonání sebe sama

Pomůcky: síťky, kamínky – barevné rybky, provázky, zalisované jmenovky dětí ve dvojím provedení, 2 provazy pro umístění jmenovek starších a mladších dětí, boty do vody, plavky nebo kraťasy

Počet vedoucích, instruktorů: 5+2

Rozdělení hráčů: jednotlivci rozdělení na starší a mladší děti

Doba přípravy: 20 minut

Doba trvání programu: 60 minut

Vhodné prostředí pro hru: venkovní prostředí – mělká řeka či svažující se bazén, vodní plocha, rybník

Popis hry: Děti si vyzkouší lovit rybky v mělké, svažující se řece pomocí provázku a síťky, ve které je kamínek-zavázaná barevná rybička. Pokusí se navázanou rybičku dohodit tak daleko, nakolik si troufnou pro ni vzápětí dojít. Směr, kterým hodili rybku, jim napomáhá poznat navázaný provázek k rybičce v reflexní barvě. Nad řekou jsou uvázána okolo stromů lana, na které vedoucí umisťují jmenovky dětí tak daleko, kam až se odvážily dojít (popř. pokud by dítě padalo, mohou se jich chytit). Děti mají z důvodu bezpečnosti s sebou na výlet boty do vody a plavky. Dbáme zvýšené opatrnosti a ostražitosti z důvodu možného úrazu, či pádu do řeky. Děti nenutíme, respektujeme jejich odvahu. Ve druhém kole se snažíme děti motivovat a dodat jim sebedůvěry povzbuzováním a pochvalami k jejich ještě lepšímu výsledku. Cílem druhého kola aktivity je překonat dřívější metu a dodat si odvahy a cílevědomosti v překonání sebe sama. Při plnění úkolu děti povzbuzujeme v jejich předsevzetí, které si původně stanovily a projevily tak odvahu postavit se výzvě vstříc. Ostatní hráči povzbuzují odvážlivce a vytvářejí tak nevšední atmosféru plnou podpory a odhodlání. Pochvalu, odměnu a diplom obdrží všichni hráči. Hra předpokládá vhodné podmínky pro její zařazení a dostatečné bezpečnostní podmínky. Hloubku řeky volíme dle výšky dětí vždy s ohledem na bezpečnost.

Reflexe: Počasí nám přálo vykonat zamýšlenou zážitkovou aktivitu. Děti se zpočátku bály vkročit do řeky. Zdála se jim hluboká a měly z ní respekt. Vedoucí předvedli názornou ukázku hloubku řeky. Děti tak ztratily ostych a s chutí se pustily do vykonání úkolu. Tato zážitková aktivita byla pro všechny velkou výzvou. Některé menší děti vyjadřovaly pochyby, zda úkol zvládnou. Vedoucí však velmi rychle zareagovali a pochyby byly za chvíli vyřešeny. Menší děti zvládly úkol velmi dobře. U starších dětí byla vidět větší obava z pádu do řeky a následného znemožnění se před vrstevníky. Všem se dostalo ujištění, že jde obzvláště o výzvu, překonání sebe sama za pomoci podpory od přihlížejících v jejich konání. Ve většině případů se děti uvolnily a dosáhly ve druhém kole daleko lepších výsledků než v prvním.

Po příchodu do tábora proběhla reflexe ve družinách (3x8, 2x7dětí), kterých jsme se ptali na bezprostřední prožitek při zdolávání úkolu. Slovně měli popsat, co se dělo s nimi samotnými při zdolávání nelehkého úkolu v prvním a poté v druhém kole. Záměrem této části reflexe bylo rozebrání jednotlivých součástí prožitku, v čem měly děti obtíže či problémy, zaměřili jsme se na podstatné okamžiky hry. Zamýšleli jsme se nad příčinami vzniku obtíží, jejich možným řešením a možností poučit se z chyb do budoucnosti. Zamýšleli jsme, jak bychom mohli dále využít nabyté zkušenosti v dalších situacích a vytěžit tak ze zážitku vše pro náš další posun vpřed.

V. večerní program – *VYPRÁVĚNÍ PRINCEZNY AUDY – KRÁSY JAPONSKA*

Zhodnocení dne, táborák se zpěvem trampských písní z vytvořených zpěvníků. Cesta do Japonska – vyprávění princezny Audy o návštěvě Japonska. Zvyky a obyčeje místních obyvatel, styl života, tradiční japonské stromy a architektura, významní představitelé této země. Poslech typické japonské hudby. Promítání obrázků pomocí dataprojektoru – krásy Japonska. Děti obdrží do svých pasů razítka, informace o této zemi, spolu s novými slovíčky.

6.den – JAPONSKO

I. dopolední program

Název hry: KUCHAŘ CHICO BÁSNÍKEM

Motivace:

Vypravěč: Kuchař Chico se asi minul povoláním, když s velkým úspěchem píše a přednáší své básně. Bohužel tak začal činit na lodi, kde je počet jeho posluchačů omezený. Proto se snaží, jakmile zakotví loď Tankanera v Jokohamě, o co největší rozšíření svých básní mezi prostý lid. Ale ouha, v Jokohamě vane silný vítr a rozfoukal básně kuchaře Chica do všech světových stran. (*scénka Chico přednáší dětem své rýmované básně*)

Cíl hry: rozvoj paměti, pozornosti, improvizace, týmové spolupráce, vytrvalosti

Pomůcky: básně kuchaře Chica na čtvrtkách, připínáčky,

Počet vedoucích, instruktorů: 4+2

Rozdělení hráčů: družiny 5x8 hráčů

Doba přípravy: 20 minut

Doba trvání programu: 30 minut

Vhodné prostředí pro hru: venkovní prostředí – les

Popis hry: Na 12 různých stanovištích jsou připraveny básně kuchaře Chica připevněné na stromech. Start všech družin je ze společného stanoviště v táboře. Družiny mají za úkol najít a naučit se nalezené básně nazpaměť, přednést je vedoucím, popř. instruktorům, kteří správnost textu kontrolují, a poté se vydat hledat další ukryté básně. V závěru úkolu obdrží družiny po dosažení cíle papír a pero a budou se snažit všech 12 slok básně, které se naučily, napsat ve správné podobě. Vítězí družina, která v časovém limitu napíše co nejvěrněji všechny Chicovy básně.

Reflexe: Po skončení hry proběhl průzkum obtížnosti této aktivity formou otázek pro skupiny mladších a starších dětí typu: „Které úkoly pro vás byly nejnáročnější – udržení dobré fyzické kondice nebo zapamatovávat si stále nové a nové texty?“ Kuchař Chico vysvětlil dětem systém

skládání rýmů. Děti si se zaujetím vyzkoušely umění skládat básně. Následovala pochvala pro všechny zúčastněné.

II. dopolední program

Název činnosti: VÝROBA BONSAJÍ PANA TANAKY

Motivace:

Vypravěč: Náhoda tomu chtěla, že se pan Fogg s doprovodem setkal s vyhladovělým sluhou Passepartoutem při vystoupení nosatců v Yokohamě. Sluha se nechal najmout jako obratný ekvilibrista do varieté, kde artisté předváděli lidskou horu z navzájem podpírajících se těl dlouhými bambusovými nosy. Byla to ona náhoda či osud, který způsobil, že se opět shledal sluha Passepastoute se svým pánem a přáteli. Šťastný ze shledání představil Passepastout panu Foggovi svého přítele, od kterého dostal v nouzi najíst, pana Tanaku. Tento milosrdný starý muž je v Japonsku známým a váženým pěstitelem bonsají (zakrslých stromečků). Pracnou péčí a tvarováním těchto stromků jsou japonští mistři řemesla proslaveni po celém světě. (scénka shledání se sluhy Passepartouta s p. Foggem a představení pana Tanaky dětem)

Cíl činnosti: rozvoj jemné motoriky, tvořivosti, fantazie, představivosti, vytrvalosti, sebeovládání a obratnosti

Pomůcky: stříbrný 0,4 drát, korálky – rokajl různých pastelových barev velikost 10

Počet vedoucích, instruktorů: 4

Rozdělení hráčů: jednotlivci

Doba přípravy: 15 minut

Doba trvání programu: 120 minut

Vhodné prostředí pro činnost vnitřní i venkovní prostředí-při vhodných podmínkách

Popis činnosti: Jednotlivci v družinách dostanou na výběr z barev korálků svých budoucích bonsají. Systémem zatáčení 5 korálků do uzavřených lístků s postupným přidáváním lístků na větévku vytvoří sérii větviček, které se spletou do kmenu. Tímto kmenem v závěru obemkneme (spletením delších drátků) kámen o zvolené velikosti. Je třeba dbát na bezpečnost při práci všech dětí s drátem – obzvláště menších dětí, neboť hrozí nebezpečí poranění oka či jiná zranění. Je nutné dodržovat bezpečnou vzdálenost mezi jednotlivými tvůrci bonsají. Při výrobě bonsají proběhne rozhovor na téma, stáří a jeho kvalita v dnešní době, aneb stáří je potřeba si vážit. Staří lidé nás mohou obohatit svojí moudrostí, zážitky a zkušenostmi ze svého života. Řízená diskuze na téma: Prarodiče a jejich vliv na naši osobnost.

III. odpolední program

Název činnosti: DOKONČENÍ VÝROBY BONSAJÍ PANA TANAKY

Reflexe: Tato činnost děti opravdu bavila. K překvapení všech vedoucích hlavně chlapce, kteří velmi brzy pochopili styl vytváření lístečků z pěti korálků. V průběhu dalších dnů si děti přicházely pro další množství korálků a drátů pro následnou výrobu svých stromečků. Za přispění chlapecké, ale i dívčí fantazie vznikaly stále dokonalejší stromečky, které si děti odvážely jako vzácnost domů.

Název hry: PŘÍPAD DETEKTIVA ŠTIKY

Nový kreslený detektivní případ se zajímavým řešením.

IV. odpolední program

Název hry: PŘEPADENÍ VLAKU INDIÁNY

Motivace:

Vypravěč: Pan Fogg s přáteli cestuje nyní ve vlaku Ocean to ocean, který jede ze San Francisca do New Yorku. Cestou jsou bohužel přepadeni divokými indiáni, kteří po krátkém boji unesou Passepartouta, jenž zuřivě a statečně bránil své přátele. Nyní se vydává ctihodný p. Fogg se 40 dobrovolníky osvobodit statečného sluhu ze zajetí divokých indiánů (*Scénka Passepartouta s americkým prezidentem Lincolnem)*. Passepartoutovi se v zajetí zdál zvláštní sen, ve kterém se mu zjevil již zesnulý americký prezident Lincoln. Tento duch jej vyznamenal medailí za statečnost při obraně vlaku a oznámil mu, že se nemusí bát o svůj život, protože přijde přítel, který jej vysvobodí. Passepartout se po snu cítil klidně. Nechá vše svému osudu, třeba se sen vyplní a přátelé jej přijdou osvobodit včas.

Cíl hry: rozvoj hrubé motoriky, týmové spolupráce, kombinačních schopností, sebedůvěry, hry fair play, zaujímání rolí

Pomůcky: dostatečné množství karet s obrázky – pro každou družinu – 5x vlakový vagón, 15x kůň, 45x postavy indiánů, 45x tomahawk, 45x luk, 45x šípy, 45x provaz, 1x karta Passepartouta,

Počet vedoucích, instruktorů: 5+2

Rozdělení hráčů: družiny (5x8 hráčů)

Doba přípravy: 30 minut

Doba trvání programu: 45 minut

Vhodné prostředí pro hru: venkovní prostředí – les, popřípadě louka

Popis hry: Úkolem mladých detektivů je dopravit v pořádku Passepartouta zpět do vlaku a poslat v jiných přistavených vlacích všechny mladé indiány i s koňmi a zbraněmi na jejich zimní stanoviště v horách. Osvobozování Passepartouta probíhá systémem postupného získání všech potřebných hracích karet v ohraničeném prostoru, s přístupem ze stezky, střežené 4 starými indiány – šamany. Tito staří ostřílení bojovníci jsou i v pokročilém věku stále pohyblivými a čilými (získané karty chyceným detektivům odebírají a vracejí zpět do ohraničeného sektoru). Pokud mladý detektiv ztratí takto kartu, musí jít hledat kartu zpět do ohraničeného sektoru. Sbírání karet postupuje podle klíče…Vlak tvoří pět vagónů. Do jednoho vagónu se vejdou 3 naložení koně. Jeden kůň uveze 3 indiány, kteří jsou každý samostatně svázáni lanem a každý s sebou musí mít všechny své zbraně (tomahawk, luk a šíp). Nejprve však všechny družiny začínají posbíráním zbraní indiánům, poté sbírají lano, poté jednotlivé indiány…atd. Jakmile budou vagóny plné zajatých indiánů připraveny k odjezdu, může družina doběhnout v plném složení účastníků pro kartu Passepartouta. Hra končí osvobozením sluhy všemi družinami. V průběhu soutěže je nutné dbát na správné počty přinesených karet účastníky. Dbáme na pravidla hry fair play.

Reflexe: Hry, ve kterých mohou děti soutěžit proti vedoucím či instruktorům, patří mezi velmi oblíbené. Nejinak tomu bylo i v této hře. Děti s nadšením vybíhaly do ohraničeného sektoru, nosily karty a opravdu velmi mrštně se proplétaly a uhýbaly starým indiánům. Posloupnost přinášení karet pochopily velmi rychle, stále porovnávaly své pozice s ostatními družinami a povzbuzovaly se navzájem.

Po hře jsme s dětmi v družinách diskutovali o taktice sběru karet, o strategii, kterou zvolily při překonávání území se starými indiány. Hra s jasně stanovenými pravidly děti velmi bavila, jako velmi úspěšnou hru ji hodnotili také vedoucí a instruktoři.

Název činnosti: UZLOVÁNÍ

Motivace:

Vypravěč: Passepartout si dobře všímal, jak hbití a mrštní jsou indiáni, kteří jej zajali. Pokoušel se osvobodit, ale pouta byla moc dobře utažená a byl na nich uzel, který náš sluha ještě nikdy neviděl. Starý indiánský šaman nás odmění za vyřešení únosu sluhy Passepartouta bez prolití krve. Naučí nás několik druhů uzlů, jejichž znalost by se nám mohla v blízké budoucnosti hodit.

Cíl činnosti: rozvoj obratnosti, vytrvalosti a jemné motoriky, rozvoj představivosti, originálních a netradičních postupů

Pomůcky: šňůra na prádlo – vhodná k uzlování, nákresy, jak uvázat uzly

Počet vedoucích, instruktorů: 4

Rozdělení hráčů: družiny – práce ve skupině s individuálním přístupem

Doba přípravy: 10 minut

Doba trvání programu: 30 minut

Vhodné prostředí pro činnost: venkovní i vnitřní prostředí

Popis činnosti: Šaman vytváří s ostatními vedoucími uzly a kontrolují správnost vyhotovení účastníky. Účastníci si mohou vytvořit na jednotlivé tvoření uzlů příběhy, díky kterým si lépe zapamatují proces výroby daného uzlu. Poté se o příběhy mohou podělit s ostatními účastníky.

Reflexe: Po činnosti jsme si s dětmi povídali o možnostech využití umění vázání různých druhů uzlů v reálném životě. Ptali jsme se dětí, který uzel vytvářely nejsnadněji a naopak, který z uzlů vyžadoval jejich plné soustředění a koncentraci.

V. večerní program – *VYPRÁVĚNÍ SLUHY PASSEPARTOUTA*

Zhodnocení dne, udělení diplomů a odměn. Cesta do Ameriky – vyprávění sluhy Passepartouta o návštěvě Ameriky. Zvyky a obyčeje místních obyvatel, život a práce Abrahama Lincolna. Promítání obrázků pomocí dataprojektoru – přírodní krásy USA. Děti obdrží do svých pasů razítka, informace o této zemi spolu s novými slovíčky.

Název hry: NOČNÍ HRA CESTA ZA SVOBODOU

Motivace:

Starý moudrý indián byl potěšen naší odvahou osvobodit zajatého kamaráda. Vyprávěl nám příběh svého děda: „Za nocí, kdy svítí měsíc a hvězdy září diamantovým leskem, se zjevují dávní hrdinové, kteří se významným způsobem zapsali do dějin národů. Stačí jen uchopit vlákno času a vydat se po směru vlákna do míst, kde se zastavil čas. Tam se zjeví hrdina, který Vás odmění. Musíte však projevit dostatek odvahy a statečnosti následovat vlákno času, abyste ho byli hodni spatřit.“

Cíl hry: rozvíjení poznání sebe sama, překonání sebe sama, rozvoj smyslového vnímání, sebedůvěry, sebeovládání

Pomůcky: barvené lightsticky (neonové kroužky svítící ve tmě), pospojovaná lana v délce 100 m, podpisový arch, vajíčko pro odvážlivce, propiska, odměny za odvahu

Počet vedoucích, instruktorů: 4+1+ (dobrovolníci z řad externích i interních pracovníků-pedagogů volného času DDM Čáslav-8 osob)

Rozdělení hráčů: jednotlivci

Doba přípravy: 45 minut

Doba trvání programu: 90 minut

Vhodné prostředí pro hru: venkovní prostředí – noční les

Popis hry: Vlákno času představuje tenký, ale pevný provaz, který je omotán okolo stromů, podél kterého se děti vydají na noční hře. Terén je osvícen kroužky (barvenými lightsticky-neónovými barvami), které visí na vláknu času – provazu, dlouhém 100 metrů. Ukazují tak cestu, podle které mají děti jít. Děti se na trasu vydají po jednom, s odstupem od předchozího hráče, pomocí lana, kterého se budou při cestě držet. Na konci cesty (u stromu), kde lano končí, na osvětlené pasece, bude děti očekávat Abraham Lincoln s medailemi za statečnost a odvahu. Tyto medaile obdrží všechny děti, které dojdou až na jeho stanoviště. Poté se zapíší do pamětní knihy a budou odvedeni postranní cestou vedoucími do tábora.

Reflexe: Noční hra měla veliký úspěch. Na hru se těšily malé i velké děti. Hra byla zahájena ve 22.30 hod. Pokud děti na noční hru nechtěly jít, zůstaly spolu s jedním vedoucím v táboře. Při noční hře jsme děti nestrašili, z důvodu nebezpečí psychických obtíží a stresu. V bezpečné vzdálenosti vláknu času byl vždy některý z vedoucích, který by zakročil, pokud by dítě sešlo z cesty nebo potřebovalo pomoc.

7.den – *RODNÁ ANGLIE*

I. dopolední program

Název hry: SPIKLENECKÝ PLÁN

Motivace:

Vypravěč: Po nelehkém cestování skrze území Siouxů se všichni naši přátelé ocitli v New Yorku, kde v přístavišti museli pohlédnout tváří v tvář velkému zklamání. Loď China, jenž je měla dovézt do Liverpoolu, odplula dříve, než dorazili do přístavu. Passepartout pokládal zpoždění za osobní vinu, neboť kdyby jej p. Fogg s ostatními přáteli nezachraňoval, nebyli by nabrali takové zpoždění. Poslední nadějí se jeví najmout nějakou loď, která by je přepravila na místo určení. Jediným možným plavidlem je parník Henrietta se železnou kostrou a dřevěnou nástavbou. Ovšem vlastník lodi kapitán Speedy nechce o vyplutí směrem Liverpool ani slyšet. Nechal se po dlouhém smlouvání s panem Foggem uplatit částkou 8000 dolarů, pokud všechny pasažéry přepraví alespoň do Bordeaux. Následujícího dne ráno seznamuje p. Fogg své přátele s plánem, jak dorazit do Liverpoolu včas. Ujímá se velení lodi na můstku, zatímco p. Speedy spí ve své kajutě. Úkolem vás, mladých detektivů, je dopravit nenápadně a co nejdříve klíč ke dveřím kajuty p. Speedyho a zamknout jej tam. Otázkou je, ve které kajutě ze 7 možných se pan Speedy nachází.

Cíl hry: rozvoj motoriky a pohybových dovedností, rozvoj komunikace, improvizace, týmové spolupráce, altruismu

Pomůcky: svazek klíčů k 7 dveřím kajut na dlouhém provázku, početní příklady, stopky

Počet vedoucích, instruktorů: 4

Rozdělení hráčů:

Doba přípravy: 15 minut

Doba trvání programu: 45 minut

Vhodné prostředí pro hru: venkovní prostředí

Popis hry: Před hrou je nutné rozlosování pořadí družin ve hře. Úkolem hráčů je co nejdříve (avšak opatrně) provléknout svazek klíčů pod oděvem (vstup rukáv-nohavice-nohavice – rukáv výstup, nutné vzít si volnější oděv) v řadě účastníků, kteří tak nenápadně propašují klíče od kajut ke stanovišti. Zde na hráče čeká početní úkol. Správným vyřešením úloh hráči zjistí 7 čísel kajut (chatek ze 14 možných), ve kterých se může nacházet spící kapitán. Poté závisí jen na jejich tipu a náhodě, kterou kajutu zvolí jako první, druhou atd. Hra pro danou družinu končí nalezením kapitána v kajutě a jejím následném zamknutí. Mezi hrami jednotlivých družin se vymění čísla kajut + početní příklady. Také kapitán tajně přechází do jiné kajuty. Měří se čas, za který je úkol splněn. Ostatní hráči povzbuzují své kamarády a vytvářejí tak atmosféru plnou napětí, očekávání a radosti ze hry.

Reflexe: Tato soutěž byla plná napětí. Družiny zvolily různou taktiku provlékání provázku s klíči skrze oblečení. Několik družin vypočítalo matematické úlohy (zřejmě z nervozity a spěchu) špatně, čímž se ochudily o cenný čas. Variabilita možných výsledků hledání kapitána ve správné kajutě byla dalším oříškem pro jednotlivé týmy. Děti se navzájem v týmech podporovaly a sdílely radost z dosaženého cíle úkolu.

II. dopolední program

Název hry: PŘÍPAD DETEKTIVA ŠTIKY

Nový kreslený detektivní případ se zajímavým řešením.

Název činnosti: VÝROBA ORIGINÁLNÍCH TAŠEK

Motivace: (*scénka odkupu lodě – p. Fogga a bývalého vlastníka kapitána Speedyho*)

Vypravěč: Pan Fogg má plán, jak dorazit do Liverpoolu včas. Passepartoute je vyslán pro kapitána Speedyho, který se vzteká u zamknutých dveří své kajuty. Pan Fogg nabídne brunátnému kapitánovi výhodný obchod – odkoupí celou loď za částku 50 000 dolarů. Celou dřevěnou část (kromě železné kostry, jenž zůstane i se strojem kapitánovi) nechá spálit v lodní kotelně, z důvodu udržení rychlosti lodě. Všechny cenné věci z kajut, které je potřeba zachovat, se vejdou do příručních zavazadel (v našem případě bavlněných tašek).

Cíl činnosti: rozvoj jemné motoriky, tvořivosti, fantazie, představivosti, vytrvalosti, sebeovládání a obratnosti

Pomůcky: plátěné bílé tašky-rozměr 40 x 35 cm, fixy na textil, voskovky na textil, igelit proti propustnosti barev, barvy na textil, houbičky, šablona zeměkoule-izolepa, čtvrtky

Počet vedoucích, instruktorů: 4

Rozdělení hráčů: jednotlivci

Doba přípravy: 15 minut

Doba trvání činnosti: 45 minut

Vhodné prostředí pro činnost vnitřní i venkovní prostředí – při vhodných podmínkách

Popis činnosti: Bavlněné tašky si originálním způsobem ozdobíme obrázkem zeměkoule, na které si vyznačíme směr našeho putování. Šablonu zeměkoule vytvoříme vytisknutím obrázku na tvrdý papír, který potáhneme izolepou. Poté vystřihneme místa, u nichž je žádoucí, aby se vytiskla na podklad. Do tašky vložíme igelit – proti propustnosti barev. Přes šablonu položenou na tašce (technikou tupování houbičkou) naneseme zvolenou barvu na textil. K lepšímu rozpoznání vlastníků bavlněných tašek si je následně dozdobíme voskovkami nebo fixami na textil, které zafixujeme zažehlením přes pečící papír a podepíšeme monogramem vlastníka.

III. odpolední program

Název hry: ZATČENÍ

Motivace: (S*cénka, v níž detektiv Fix zatýká pana Fogga a následně jej nechá uvěznit do Liverpoolské věznice. Následuje druhá scénka, kdy se detektiv Fix ve věznici omlouvá p. Foggovi za pronásledování a příkoří, kterému byl na cestě kolem světa vystaven, neboť pravý zloděj je již 2dny zatčen v Londýně. Detektiv Fix se velmi omlouvá a prosí za odpuštění*).

Vypravěč: …přátelé…honem, musíme stihnout vlak z Liverpoolu! čas se nám krátí! Máme malou, velmi malou šanci, dokonce mizivou, dorazit do Reformního klubu v Londýně včas! Abychom se však vůbec dostali k místnímu nádraží, musíme se prodrat zástupy cizinců, v čemž nám pomohou zdvořilostní fráze, které jsme se v průběhu našeho putování naučili. (Kontrolní test ze zdvořilostních frází z různých jazyků, na jednotlivých stanovištích s vedoucími).

Cíl hry: rozvoj paměti, pozornosti, kombinačních schopností

Pomůcky: archy papíru, propisky, týmové deníky, testové otázky

Počet vedoucích, instruktorů: 3+2

Rozdělení hráčů: družiny (5x8 hráčů)

Doba přípravy: 5 minut

Doba trvání programu: 30 minut

Vhodné prostředí pro hru: venkovní i vnitřní prostředí

Popis hry: Účastníci odpoví na jednotlivých stanovištích na testové otázky, týkající se zdvořilostních frází a slovíček z různých jazyků, jimiž hovoří v zemích, kterými jsme projížděli při cestě kolem světa (francouzština, italština, jazyk hindi, japonština, angličtina).

Reflexe: Tento test znalostí a vědomostí, které si děti zapamatovaly v průběhu tábora, byl velmi zajímavý. Děti odpovídaly velmi dobře, měly dobré znalosti slovíček i zdvořilostních frází. Zejména doplňující otázky ohledně besedních večerů, byly velmi kladně hodnoceny. Účastníci si zapamatovali mnoho faktů z vyprávění, dokázali reprodukovat jednotlivé příběhy, které se staly hlavním postavám, v různých cizích zemích. Poté následovala řízená diskuze, v níž jsme se věnovali pocitům pana Fogga, při jeho zatčení, a také gestu odpuštění detektivu Fixovi, když vyšlo na povrch zatčení pravého viníka krádeže. Účastníci také hodnotili postoje pana Fixe, jeho rozpor v názorech na své přátele, který sílil s každým dnem, neboť i on poznával stále více jejich kladný morální charakter při všech činnostech a dobrodružstvích, kterými spolu prošli. Diskutovali jsme o pocitech, jenž měl detektiv Fix, který byl od počátku cesty přesvědčen o jisté vině p. Fogga, a také o detektivově charakteru, který se projevil, když se opravdu zkroušený omlouval za svůj veliký omyl.

IV. odpolední program

Název hry: NÁVRAT DO LONDÝNA

Motivace: (scénka, v níž p. Phileas Fogg dorazí s přáteli na Londýnské vlakové nádraží s pětiminutovým zpožděním od dohodnutého času, který si stanovili v Reformním klubu a jejich velké zklamání z této situace). Poté…

Vypravěč: Přátelé, nebuďte smutní! Sázka je sázka! I prohrát sázku vyžaduje veliký kus cti! Nyní se odebereme do svých domovů, uložíme se po tak dlouhé cestě k zaslouženému odpočinku. Zítra se uvidí, co bude dál! Stejně jako vy jsme tajně doufali, že naše cesta dojde tolik žádaného cíle. Passepartout se snažil překonat smutek, který jej pohltil. Jeho veselá duše se snažila dívat se na vše s nadhledem. I v této chvíli hledal nový cíl svého života, ze kterého by se mohl radovat. Věděl však, že jeho pán prohrál všechny své ušetřené peníze v prohrané sázce. Jediné, co panu Foggovi zůstalo, byl dům a opravdoví přátelé, kterých na cestách kolem světa potkal mnoho.

(Následuje scénka, v níž pan Fogg požádá paní Audu o ruku). Dnes, po návratu do Londýna se paní Auda zasnoubila s panem Fogem. Láska, která mezi nimi vykvetla, byla více než zlato nebo drahé kamení. Rozhodli se spolu sdílet dobré i zlé v manželském svazku. Passepartout dostal od svého pána důležitý úkol. Ještě téhož dne, má náš sluha navštívit

důstojného pána Samuela Willsona na farním úřadě v Merylboune za účelem vyjednání svatebního obřadu. Sluha se však velmi dlouho nevracel. Pozdě odpoledne dorazil jen posel, který přinesl šifrovanou zprávu. Umění šifrovat se za dlouhých večerů učil milý Passepartout od detektiva Fixe, jehož mistrovství se zanedlouho svým uměním hravě vyrovnal. Nyní je to pan Fogg, který vás žádá o pomoc.

Cíl hry: rozvoj postřehu, paměti a improvizace,

Pomůcky: Ottendorfská šifra, poklad-ceny (trička a čepice)

Počet vedoucích, instruktorů: 5+2

Rozdělení hráčů: družiny 5x8 hráčů

Doba přípravy: 30 minut

Doba trvání programu: 45 minut

Vhodné prostředí pro hru: venkovní prostředí

Popis hry: P. Fogg poskytne družinám Ottendorfskou šifru, která je složena ze 4 řad čísel navzájem oddělených pomlčkou. První číslo znamená číslo informací, které účastníci dostávali v průběhu celé hry o jednotlivých zemích. Druhé číslo znamená číslo řádku v daném textu počítáno od shora textu (počítají se i nadpisy). Třetí číslo znamená číslo slova na řádku v textu a čtvrtá číslice určuje pořadí konkrétního písmena ve slově. Písmena psaná vedle číselné šifry čtené odshora dají text, ve kterém se pan P. Fogg dozví, že dnes je neděle 21. prosince a také, že musí spěchat do Reformního klubu, aby vyhrál sázku. Na konci šifry jsou početní úkoly, které skrývají čísla. Pokud je družina správně vypočítá a zapamatuje si je, může pokračovat v plnění úkolu – nalézt v okolí 50 metrů obálku (s rozstříhanou mapkou), kde se na 5 místech (každá družina na jiném místě) nachází dostavník (dlouhé barevné lano) v barvě družiny. Pomocí tohoto lana, se přepraví do Reformního klubu (vyznačen na mapce-les). V Reformním kubu již očekává všechny družiny tato společnost: Passepartout, p. P. Fogg, paní Auda a bankéř John Sullivan. Zde je také vysvětlen včasný příjezd do Londýna (díky směru putování se den zkracoval, tudíž pánové z Reformního klubu viděli východ slunce 80x, kdežto p. Fogg jen 79x). Pan Fogg tudíž přijel do Londýna o den dříve, v sobotu 20.12., splnil tak sázku, tudíž vyhrál 20 000 liber. Cestovní výdaje na cestu kolem světa činily skoro 19 000 liber. Zbylých 1000 liber rozdělil pan Fogg mezi Passepartouta, detektiva Fixe a také kuchaře Chica. Jmenovaní gentlemani a dáma hlídají poklad, který je určen pro družiny mladých detektivů, jako pozornost za pomoc při cestě kolem světa.

Reflexe: Tato hra byla poslední z her, zařazených do celotáborové hry. Družiny ve většině případů čekaly s použitím žolíků na tuto hru. Ottendorfská šifra je pro děti dobře čitelnou, kterou řeší s velkou oblibou. Úkoly zvládly děti velmi dobře a ve velmi dobrém čase se

dostavily i s dostavníkem ve formě lana na místo, kde se ukrýval poklad, který byl velmi dobře uschován pod zemí. O to větší měly radost z odměn, které jednotlivé družiny obdržely.

SVATBA, ZAKONČENÍ CELOTÁBOROVÉ HRY

Celotáborová hra byla zakončena svatbou p. Fogga s princeznou Audou za přispění veselé zábavy v podání sluhy Passepartouta a detektiva p. Fixe. Detektiv Fix pronesl svatební přípitek a řeč, v níž zhodnotil celotáborovou hru, pochválil mladé detektivy a poděkoval jim za pomoc při nelehké cestě za hledáním pravdy. Poděkoval všem za jejich trpělivost, snahu a píli i za vlastní úsudek, který si vytvořili v průběhu této dobrodružné výpravy. Přesvědčili se totiž, že pan Fogg je opravdu nevinný ctihodný muž, gentleman, který dokáže odpustit i takovou neomalenost, kterou bylo nařčení, že by mohl být zlodějem. Děti obdržely po svatební hostině pamětní listy, diplomy, odměny a proběhlo také závěrečné zhodnocení dne i letního tábora.

Závěrečná reflexe letního tábora proběhla na louce, kde děti dostaly zhasnuté svíčky. Hlavní vedoucí pak zapálil svoji svíci a vybral si jednoho účastníka, kterého oslovil. Zároveň tak předal volbu zapálit svíci někomu jinému a sdělit mu pozitivní okamžik, který se mu v souvislosti s osloveným uvízl v paměti. Oslovení probíhá stylem: *„Vybral jsem si tě, a zapaluji ti svíčku proto, že…“*[143] Rituál končí po zapálení všech svící.

V. večerní program

Večerní program byl ve znamení závěrečného anonymního dotazníku pro děti (Příloha č. 13), vedoucí a instruktory letního tábora (Příloha č.14). Následovala diskotéka v kostýmech. Rozloučení s dětmi, které si rodiče odváželi domů dříve, předání osobní a zdravotní dokumentace.

8.den – Odjezd z letního tábora

Dle rozpisu denního režimu – budíček, osobní hygiena, snídaně. Úklid chatek i jejich okolí, balení osobních věcí do zavazadel. Předávání dětí i s osobní a zdravotní dokumentací rodičům. Rozloučení s dětmi při odjezdu.

[143] REITMAYEROVÁ, Eva a Věra BROUMOVÁ. *Cílená zpětná vazba: metody pro vedoucí skupin a učitele*. Praha: Portál, 2015, s. 164.

6 ZHODNOCENÍ PROJEKTU CELOTÁBOROVÉ HRY

Program projektu, byl velmi pečlivě propracován. V přípravách her a jejich provedení jsme postupovali dle plánu. Hry však byly do jisté míry ovlivněny nepřítomností dvou dětí, které se omluvily z účasti na letním táboře, těsně před jeho začátkem. Tento stav jsme v některých případech řešili formou náhradníků – instruktorů. Při některých hrách (v průběhu programu) jsme tento problém vyřešili opakovaným absolvováním trasy či úkolu jedním vylosovaným členem družiny. Ve výjimečných případech jsme vyřešili počet účastníků – neúčastí (odpočinkem) jednoho člena – u družin s plným počtem dětí (3 družiny).

Hry, které byly na letním táboře uvedeny tvořily ze 60 % hry, jejichž herní systém je dětmi, oblíbený. Tyto hry každý rok s obměnami uvádíme. Zbývajících 40 % tvořily hry, které děti ještě neznaly a byly z pohledu pravidelných účastníků táborů nové. Tyto nové hry získáváme inspirací z vlastní zkušenosti, studiem, ale také sdílením zkušeností s ostatními kolegy. Tuto celotáborovou hru jsem vypracovala v rámci svého povolání – pedagoga volného času v DDM Čáslav. Připravovala jsem ji a realizovala za pomoci vedoucích a instruktorů, se kterými spolupracuji na přípravě letních táborů pro děti, již několik let. Někteří vedoucí jsou odchovanci z řad bývalých účastníků letních táborů, které jsem v začátcích své profesní dráhy vedla, jako hlavní vedoucí. Jsou nedělitelnou součástí týmu a jejich odborného názoru si velmi vážím. V závěrečném rozhovoru s vedoucími a instruktory jsem se shodli, že tato hra byla nejúspěšnější za několik let. Do programu jsme zařadili více motivačních scének (než v jiných letech), které děti velmi bavily, i sami vedoucí v sobě objevili herecký talent. V pořadatelském týmu panovala skvělá nálada, mohli jsme se spolehnout jeden na druhého. Kladné odezvy měla i nápaditá reflexe po jednotlivých hrách.

Cíle celotáborové hry se nám podařilo splnit. Účastníci celotáborové hry:

- rozvíjeli své klíčové kompetence z oblasti sociální, občanské, komunikativní, pracovní, kompetence k řešení problémů, kompetence k učení.
- byli ochotni se řídit základními lidskými hodnotami, jakými jsou přátelství (vznikala nová přátelství mezi dětmi v družinách, chatkách i v areálu tábora), ochota pomoci druhým (např. dobrovolnictví při úklidu lesa na výletě i další při dalších činnostech), úcta ke stáří (pozitivní postoje ke znalostem a dovednostem pana Tanaky) i přijetí sebe sama (odvaha a statečnost při noční hře i v zážitkových hrách).
- se aktivně podíleli na vytváření kolektivního ducha tábora, ve družinách vnímali sílu skupiny, podporovali se a pomáhali si navzájem.

- během her a soutěží zvyšovali svoji pohybovou a tělesnou zdatnost.
- jako jednotlivci, i jako družiny se aktivně podíleli na různých menších projektech – vyráběli karnevalové masky, tvořili nové rozličné druhy ryb, věnovali se malbě družinové vlajky, zdobili tašky, vytvářeli krásné bonsaje z korálků a drátů (po vzoru mistra Tanaky atd).
- během pobytu v jiném, než domácím prostředí dokázali ocenit krásu přírodního bohatství, ochotně ochraňovali okolní floru i faunu a učili lásce k přírodě své přátele a blízké.
- dokázali vysvětlit, vyjmenovat a realizovat základní postupy při poskytnutí první pomoci, také si vyzkoušeli (pod odborným vedením zdravotníka) oživování umělé panny.
- jsme diskutovali na téma: „Literární díla spisovatele Julese Verna, která znám".
- se při večerních vyprávěních věnovali poznávání okolního světa, vyprávěli si o jinakosti a rozmanitosti odlišných kultur, o jejich přínosu v oblasti vědecké i duchovní. Okrajově poznávali různá světová náboženství, věnovali se zvykům a obyčejům v různých zemích, kterými jsme při naší cestě kolem světa projížděli. Na závěr programu dokázali popsat i zahrát formou scének, v čem spočívá multikulturní bohatost národů a tolerantní přístup k jiným kulturám.
- spolu ochotně diskutovali na téma morálních hodnot, vyjadřovali svůj názor o možné vině a nevině pana Fogga, pokládali si otázky a hledali na ně odpovědi. Vznášeli argumenty a navzájem hledali řešení. V průběhu programu měli možnost poznávat jednotlivé osobnosti hlavních hrdinů, jejich charakter, způsob, kterým přemýšlí. Vytvořili si vlastní úsudek o vině či nevině hlavního hrdiny i jeho přátel a dokázali jej obhájit. Motivačním byl pro děti obzvláště moment odpuštění, kdy pan Fogg odpustil panu detektivu Fixovi omyl (p. Fogg byl pokládán za zloděje velké částky peněz), kvůli kterému pak nestihli odjezd vlaku z Liverpoolu.

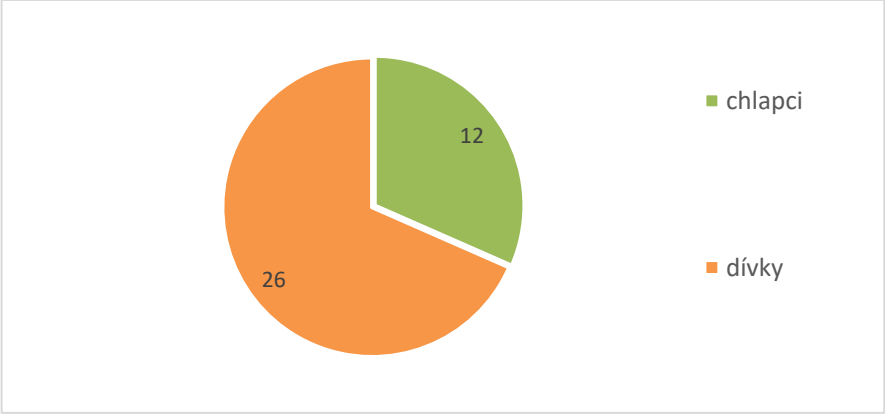
Z pohledu hlavního vedoucího bychom do budoucna mohli:
- lépe využít možnosti zapůjčení různých sportovních hřišť, které areál poskytoval,
- zařadit nové hry s různorodou tématikou a novými pravidly,
- lépe fotograficky dokumentovat průběh tábora
- pro táborovou činnost zajistit dobrovolníky pro pomoc při větších hrách

6.1 Hodnotící dotazník a vyhodnocení – děti

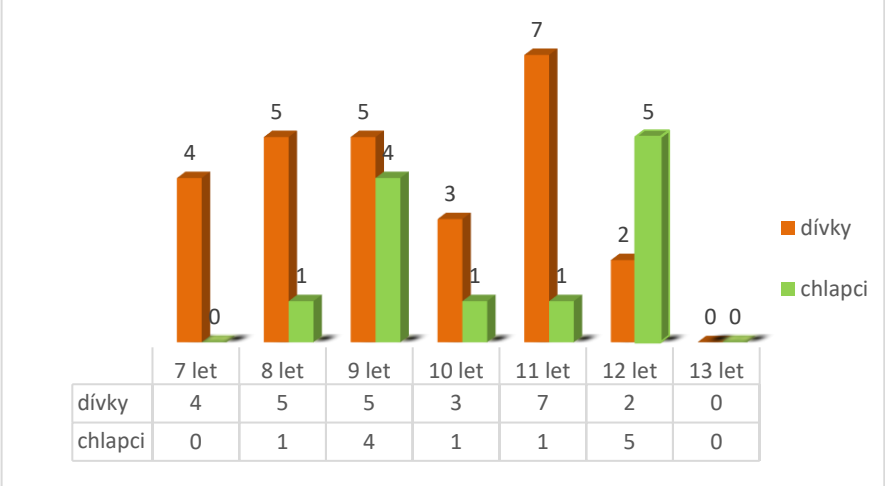
Poslední večer jsme děti poprosili o vyplnění anonymních dotazníků z důvodu evaluace programu. Snažili jsme se, aby děti odpovídaly za sebe a nedocházelo k ovlivňování jejich názoru ostatními dětmi, popř. našimi komentáři. Dotazníky vyplnilo všech 38 dětí, které na otázky odpovídaly zakroužkováním jedné z nabídnutých odpovědí. Poslední dva dotazy děti zodpověděly otevřenou formou odpovědi (vlastní návrhy témat letních táborů a hra, která je nejvíce oslovila).

Níže uvádíme složení dětí dle pohlaví a věku:

Graf 1: Účast dětí na táboře dle pohlaví



Graf 2: Věk dětí

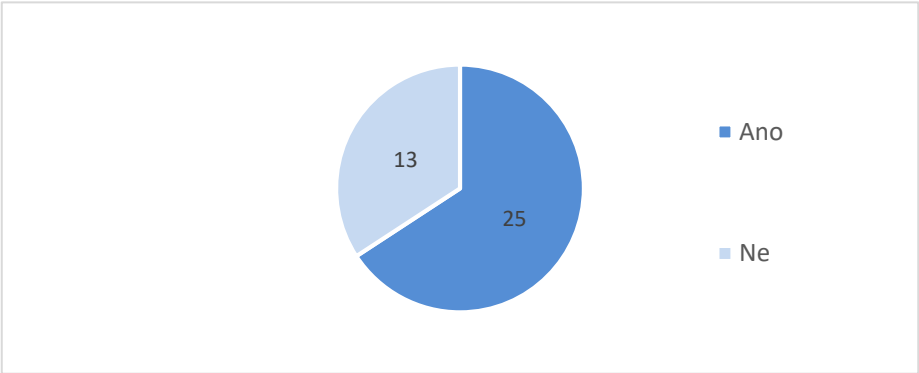


	7 let	8 let	9 let	10 let	11 let	12 let	13 let
dívky	4	5	5	3	7	2	0
chlapci	0	1	4	1	1	5	0

Dotazník byl zaměřen na průběh celotáborové hry, táborové činnosti a zájmy dětí na letním táboře (viz Příloha č.11) Pro pořádající organizaci – DDM Čáslav má účel nejen jako evaluační nástroj, ale také pomocný nástroj, díky kterému lépe zacílíme budoucí nabídku letních táborů pro děti. Otázky byly zjednodušeny vzhledem k věku dětí, pro lepší pochopení byly dětem v případě potřeby lépe vysvětleny.

Byl/a jsi již někdy na letním táboře?

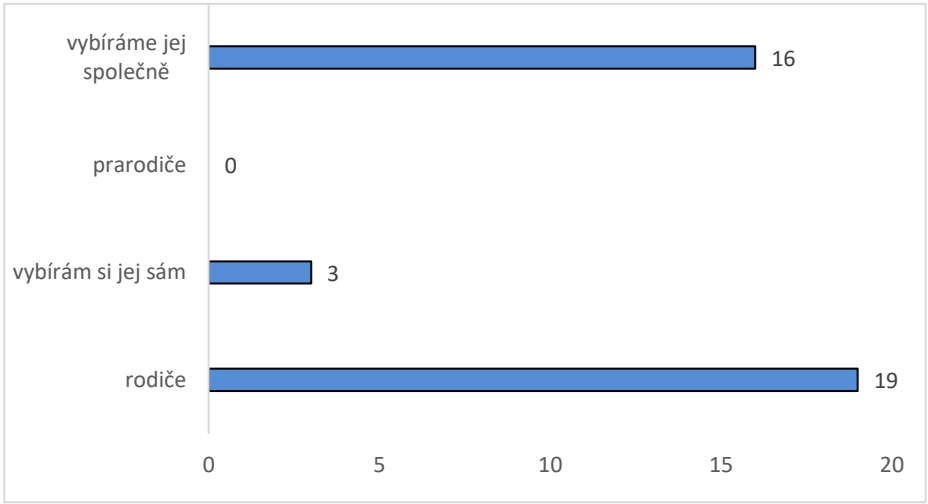
Graf 3: Zkušenost s táborem



V této otázce jsme se dětí ptali, zda se již zúčastnily nějakého letního tábora nebo zda byly na táboře poprvé. Letního tábora se zúčastnilo v předchozích letech 66 % dětí. Poprvé bylo na letním táboře 34 % dětí.

Kdo u vás doma vybírá letní tábor pro tebe?

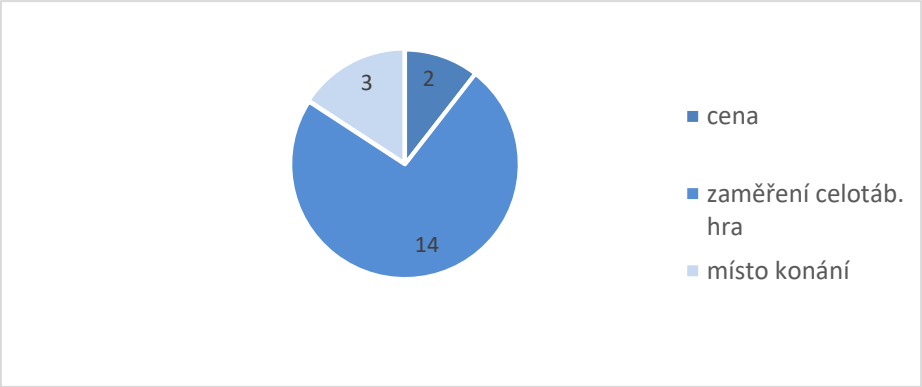
Graf 4: Výběr tábora



V této otázce jsme zjišťovali, zda jsou i děti začleněny do rozhodovacího procesu ve výběru letního tábora a pokud ano, které kritérium při výběru dominuje. U 50 % dotázaných dětí vybírali tábor rodiče, ve 42 % přizvali rodiče k výběru letního tábora své děti. 8 % dotazovaných uvedlo, že si tábor vybírají sami, prarodiče (0 %) nebyli účastníky rozhodovacího procesu. Snažili jsme se, aby děti odpovídaly za sebe a nedocházelo k ovlivňování jejich názoru ostatními dětmi, popř. našimi komentáři.

Pokud jsi v předchozí otázce zakroužkoval/a: vybírám si jej sám nebo vybíráme jej společně, podle čeho sis vybíral/a nebo jste vybírali spolu s rodiči letní tábor?

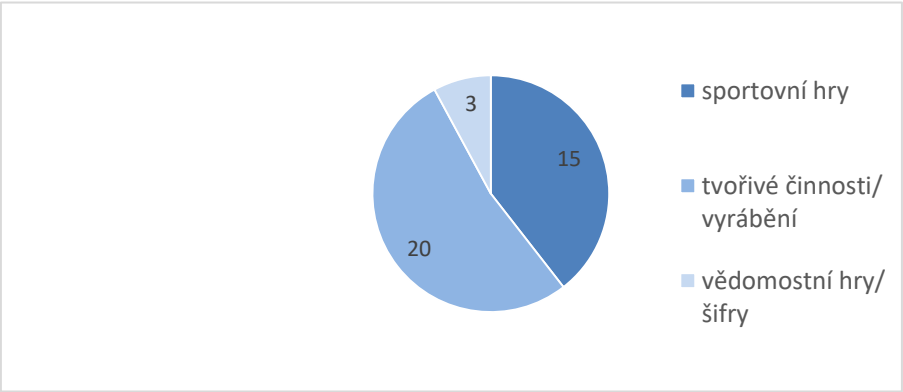
Graf 5: Preference výběru letního tábora



Otázka byla zaměřena na hlavní kritérium, které bylo preferováno při výběru letního tábora, v případě společné volby nebo výběru samotným účastníkem. Hlavním kritériem při výběru letního tábora bylo dle dětí ze 74 % zaměření (celotáborová hra, popř. sportovní tábor), 16 % volilo jako důvod volby – místo konání a dle 11 % dotázaných měla rozhodující úlohu cena letního tábora.

Z táborových činností mám nejraději…

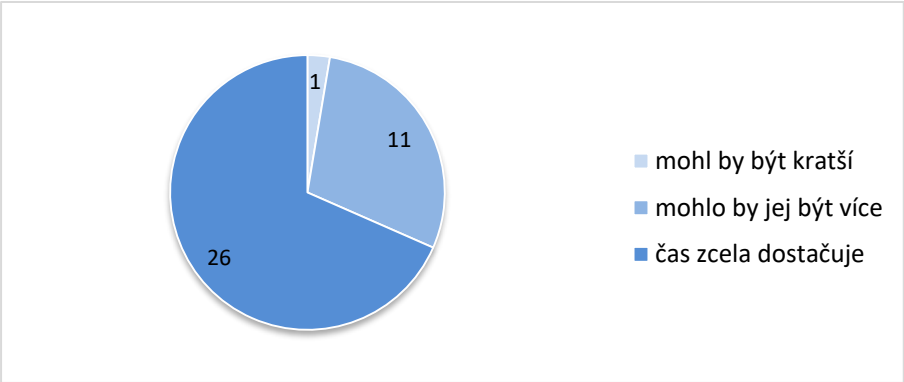
Graf 6: Preference táborových činností



V této otázce jsme se tázali na preference samotných dětí ohledně náplně táborových činností, které nejraději vykonávají. 53 % dotazovaných dětí upřednostnilo tvořivé činnosti – vyrábění, 39 % dětí má ve velké oblibě sportovní činnosti a 8 % dětí se nejraději věnuje vědomostním hrám a šifrám.

Vyhovuje ti čas, který je určený k osobnímu odpočinku?

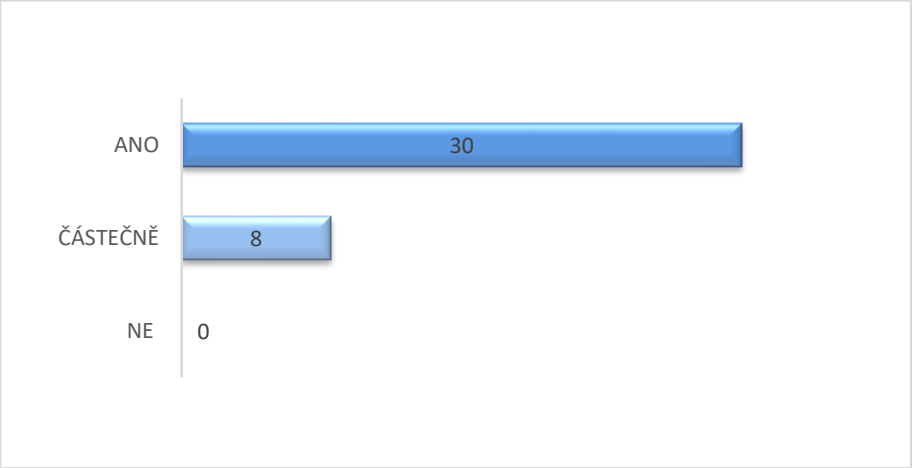
Graf 7: Osobní odpočinek



Otázka byla zaměřena na osobní odpočinek dětí, zda byl zastoupen v programu tábora v dostatečné míře, zda vyhovovala délka jeho trvání dětem, popř. zda jej byl nedostatek. Dle odpovědí dětí 68 % čas na osobní odpočinek zcela dostačoval, 29 % dětí vyhodnotilo, že by jej mohlo být více a 3 % dětí uvedlo, že by mohl být čas na odpočinek kratší.

Odpovídal program tábora tvému očekávání?

Graf 8: Program tábora – očekávání



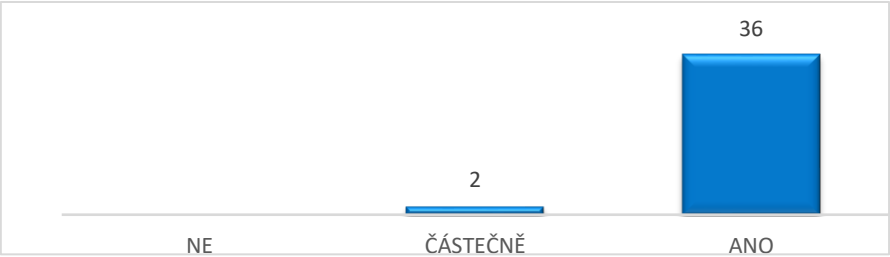
V této otázce jsme se zaměřili na odpovědi účastníků, zda program letního tábora splnil jejich očekávání - 79 % dotázaných uvedlo „Ano“, program letního tábora splnil jejich očekávání, 21% účastníkům byla jejich očekávání splněna jen částečně. Žádný účastník se nevyslovil tak, že by z pohledu programu letního tábora nebyla splněna jeho očekávání.

Líbilo se ti prostředí, vybavení tábora? Místo, kde letní tábor probíhal, bazén sportoviště?

V této otázce odpovídaly děti jednomyslně 38 x „Ano“.

Program našeho tábora byl zaměřen na celotáborovou hru, která se prolínala většinou soutěží. Vyhovuje ti tento styl letního tábora?

Graf 9: Styl letního tábora



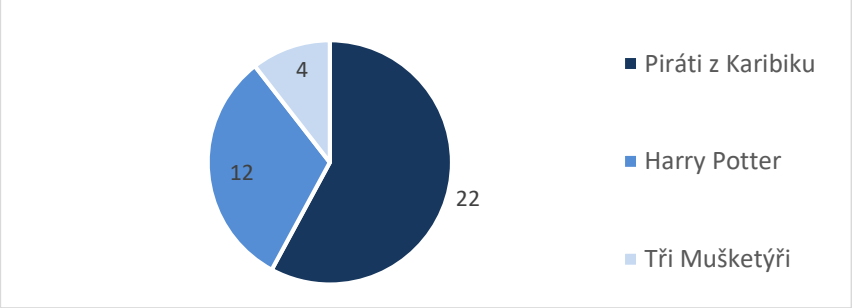
Tento styl letního tábora vyhovoval 95 % dotázaných, 5 % dotázaných dětí vyhovoval částečně. Žádné dítě (0 %) neshledalo tento styl programu tábora jako nevyhovující.

Líbily se ti motivační scénky, které předcházely soutěžím?

Na tuto otázku odpověděly děti jednomyslně 38x „Ano“, všem dětem (100 %) se tyto scénky a jejich forma líbily.

Které z těchto témat by tě nejvíce zaujalo v příštích letech?

Graf 10: Preference tématu následujícího letního tábora



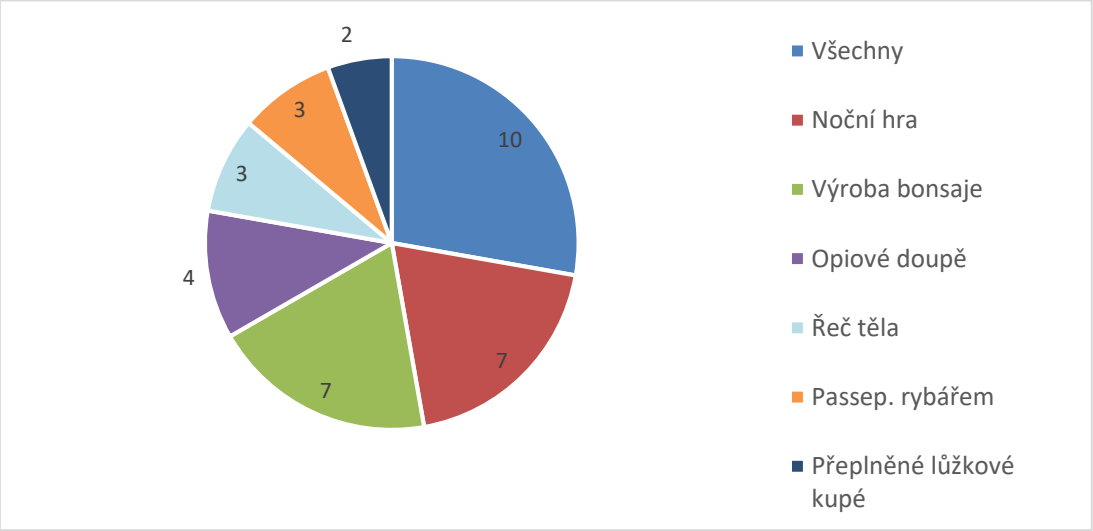
Otázka směřovala k internímu průzkumu DDM Čáslav – které z témat by se dětem líbilo, realizované jako celotáborová hra v nadcházejícím roce. 58 % dotázaných zvolilo

nejzajímavějším tématem celotáborové hry – Piráty z Karibiku, 32 % dětí by se líbila hra o Harry Potterovi a 4% účastníků by volilo hru – Tři Mušketýři.

Po této otázce následovala prosba o sdělení vlastního návrhu na téma celotáborové hry – dle fantazie dětí. Účastníci rádi využili této možnosti, objevovala se témata: Mimoni, Shrek, Eragon, Avengers, Captain America, Rychlé šípy, Mrazík, Příšerky s.r.o, a Tři oříšky pro popelku.

Která z činností či her se ti nejvíce líbila?

Graf 11: Nejlepší hra letního tábora



Tato otázka uzavírala dotazník a směřovala k vyzdvihnutí jedné hry, která se dětem líbila nejvíce. Největší úspěch měly hry, činnosti: „Výroba bonsaje pana Tanaky“ (7 dětí) spolu s noční hrou „Cesta za svobodou“ (7 dětí), úspěch měla hra „Opiové doupě“ (4 děti), „Řeč těla“ (3 děti), zážitková hra „Passeparout rybářem“ (3 děti) a také „Přeplněné lůžkové kupé“ (2 děti). V 10 případech děti do odpovědi vepsaly: „Všechny“.

Po vyplnění všech otázek v dotazníku a jeho odevzdání, měli účastníci potřebu diskutovat o odpovědích, které shledávali důležitými. V případě této poslední otázky se vyjádřili ve smyslu: „Líbilo se nám mnoho her, nelze vyjmenovat jen jednu hru z mnoha.“

6.2 Vyhodnocení dotazníku – vedoucí, instruktoři

Otázky pro vedoucí a instruktory letního tábora 2017 (Příloha č. 14)

1) **Byl podle vás naplněn hlavní cíl celotáborové hry? Proč ano, proč ne?**

5 vedoucích i 2 instruktoři se shodli na odpovědi – „Ano, cíle celotáborové hry byly splněny“. Všichni se shodli na pozitivním hodnocení celotáborové hry, která se velmi povedla. Hlavním cílem celotáborové hry bylo podpořit děti v tvorbě jejich vlastního úsudku, nepodléhat podbízivému kolektivnímu názoru, ale vytvořit si vlastní názor, stát si za ním, obhájit jej.

2) **Dařilo se podle vás dětem spolupracovat ve skupině? Objevily se v rámci kooperace nějaké problémy?**

Opět se na názoru shodli 100 % všichni vedoucí i instruktoři. Děti dobře spolupracovali ve družinách – osvědčil se již 15letý prověřený přístup – v jedné družině jsou zahrnuty všechny věkové stupně. Starší a zkušenější děti pomáhají slabším, menším dětem. Učí se tak spolupracovat, respektovat a tolerovat své slabé i silné stránky. V rámci kooperace se vyskytlo pár menších neshod, které byly vyřešeny smírem ihned na místě. Děti „této doby“ nejsou moc zvyklé na kolektivní spolupráci, mnozí jedinci jsou silnými osobnostmi, které se nerady přizpůsobují. V úvodu programu jsme k seznámení a lepšímu sžití kolektivu dohromady hráli seznamovací hry, které mnohým dětem pomohly vnímat jinakost spoluhráčů pozitivním způsobem.

3) **Které hry měly podle vás největší úspěch a proč?**

Podle vedoucích a instruktorů měly velký úspěch tyto hry: Přepadení vlaku indiány a Passepartoutova povolání. Tyto hry děti hrály s nadšením sobě vlastním. Hry, v nichž proti dětem stojí vedoucí, jsou (pokud se zpětně ohlédneme do minulých let) velmi úspěšnými. Soutěživost, míra vynaložené energie spolu s emocemi, s nimiž se děti do takových her zapojují, dává těmto činnostem jiný rozměr.

Jako velmi úspěšné činnosti byly také jmenovány hry: Opiové doupě a Osvobození princezny Audy. Tyto hry byly zvláštní, měly netradiční ráz. Uskutečnily se z velké části také na efekt, což se dětem moc líbilo. Velice mile všechny vedoucí překvapilo, jak byly děti nadšené z výroby bonsají. Do práce se s velkou chutí zapojili i chlapci, ačkoli tvoření z korálků je spíše dívčí záležitost. V době osobního odpočinku si mladší i starší děti chodily pro další korálky a dráty k tvorbě dalších stromečků.

4) **Které hry byste naopak příště do programu nezařazovali a proč?**

Vedoucí spolu s instruktory neuvedli jmenovitě žádnou hru, která by se dle jejich názoru vysloveně nepovedla nebo by její zařazení v dalších programech nedoporučovali. Program tábora byl vymyšlen do detailů i s náhradním programem pro případ deštivého počasí. Spíše, než deštivé počasí nás potrápilo horké počasí. Nicméně hry byly přesunuty v případě potřeby do lesního prostředí, kde měly také své kouzlo.

5) **Zhodnoťte stručně spolupráci mezi vedoucími. Jsou nějaké oblasti, na kterých bychom měli společně zapracovat?**

K hodnocení této otázky bych použila formulaci jedné z vedoucích, vystihující názory i ostatních členů týmu: „Na tomto táboře byla spolupráce vedoucích jedna z těch věcí, které musím patřičně ocenit a vyzdvihnout. Ačkoli to zní jako klišé, myslím, že jako kolektiv jsme spolupracovali velice dobře. Můžeme se na sebe navzájem spolehnout, každý dělá svoji práci s vysokým nasazením a dokáže si ze sebe udělat legraci, což zejména děti dokáží ocenit.“

6) **Myslíte si, že denní program byl adekvátní k dané věkové skupině dětí? Máte pocit, že by děti byly unavené, nebo naopak málo zaměstnané?**

Dle názoru vedoucích byly děti unavené večer před odpočinkovým dnem. V tomto volnějším dni se pak jejich síly zregenerovaly a opět v plné síle mohly pokračovat v programu. Aktivity dětí byly vhodně vyváženy kvalitním odpočinkem. Pro děti, které byly méně unavené byly připraveny další vhodné činnosti (deskové hry, kvarteta, pexesa, poslech četby z knihy Julese Verna: „Cesta kolem světa za 80 dní“, stolní tenis, badminton). Dle vedoucích a také instruktorů nejsou děti zvyklé na aktivní pohyb v přírodě, který je základem zdravého životního stylu.

7) **Byla podle vás přednáška rodilého mluvčího inda Rannyho pro děti obohacující? Je přizvání hosta dobrým nápadem pro příští letní tábor?**

Návštěva, program a ve finále i přednáška, které se účastnil rodilý mluvčí Amit Rana, byla velmi dobře hodnocena jak dětmi, tak vedoucími i instruktory. Přizvání hosta by všichni zúčastnění doporučovali realizovat i v nadcházejícím letním táboře.

ZÁVĚR

Hlavním cílem bakalářské práce bylo vytvořit ucelený projekt celotáborové hry, který by směřoval k rozvoji klíčových kompetencí a byl zaměřený na téma cestování kolem světa. Projekt usiloval o formování osobnosti zúčastněných dětí po všech stránkách, jak tělesné a rozumové, tak i mravní. Záměrem této práce bylo vytvořit projekt přehledný pro realizaci, jehož téma by bylo dobře uchopitelné a využitelné pro letní dětské tábory.

Tvorba a realizace letních dětských táborů je nedílnou součástí mé práce pedagoga volného času v Domě dětí a mládeže Čáslav. Této činnosti se s potěšením věnuji 19 let. Za dobu mé praxe se náplň letních táborů flexibilně mění dle potřeb dětí, rodičů, ale i vzdělávacích požadavků.

Bakalářský projekt tvořilo šest částí. V první části práce jsem se soustředila na vymezení pojmu dítě a charakteristiku mladšího a středního školního věku dětí s jeho zvláštnostmi v tělesném, psychickém a sociálním vývoji. Druhá část práce obsahovala různá pojetí volného času dle autorů, kteří se této tématikou zabývali. Dále jsem se věnovala funkcím volného času, specifikům výchovy ve volném čase a účastníkům těchto aktivit. Ve třetí části práce jsem se zabývala charakteristikou hry, vymezením hlavních rysů, které by měla hra obsahovat, následovalo dělení her dle jejich výchovných cílů. V závěru této kapitoly jsme se zaměřili na téma zážitkové pedagogiky s objasněním termínů „Flow“, Kolbův cyklus i komfortní zóna. Čtvrtá kapitola se věnovala přípravě letního tábora. Významnou součást této práce tvořila pátá kapitola, obsahující samotný projekt celotáborové hry: „Cesta kolem světa za 80 dní“ s uvedenými cíli, přípravou i detailním programem. Závěrečnou šestou část jsem věnovala hodnocení celého projektu spolu s hodnocením dětí, následně i vedoucích a instruktorů, formou anonymního dotazníku.

Projekt letního tábora se uskutečnil s úspěchem v červenci roku 2017.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

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

BEROUŠEK, Petr. *Rádce pořadatelům a vedoucím dětských táborů jako zotavovacích akcí pro děti*. Praha: Sondy, 2005, s. 168. Paragrafy do kapsy. ISBN 80-86846-05-9.

ČAČKA, Otto. *Psychologie dítěte*. 3. dopl. vyd. Tišnov: Sursum, 1997, 156 s. ISBN 80-7323-016-X.

ČÁP, Jan a Jiří MAREŠ. *Psychologie pro učitele*. Praha: Portál, 2001, 655 s. ISBN 80-7178-463-x.

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

HÁJEK, Bedřich, Břetislav HOFBAUER a Jiřina PÁVKOVÁ. *Pedagogické ovlivňování volného času: trendy pedagogiky volného času*. Vyd. 2., aktualiz. [i.e. 3. vyd.]. Praha: Portál, 2011, 240 s. ISBN 978-80-262-0030-7.

HANUŠ, Radek a Lenka CHYTILOVÁ. *Zážitkově pedagogické učení*. Praha: Grada, 2009, 192 s. Pedagogika. ISBN 978-80-247-2816-2.

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

HORA-HOŘEJŠ, Petr. *Prázdniny se šlehačkou: malá instruktorská čítanka*. Praha: Mladá fronta, 1984, 305 s.

HRKAL, Jan a Radek HANUŠ. *Zlatý fond her: [výběr her a programů připravených pro kursy Prázdninové školy Lipnice]*. Praha: Portál, 1998, 165 s. ISBN 8071781533.

KALOUSEK, Jiří a Jiří LAPÁČEK. *Otazníky detektiva Štiky*. V Praze: Albatros, 2012, 120 s. ISBN 978-80-00-02858-3.

KIRCHNER, Jiří. *Psychologie prožitku a dobrodružství: pro pedagogiku a psychoterapii*. Brno: Computer Press, 2009, 135 s. ISBN 978-80-251-2562-5.

LANGMEIER, Josef a Dana KREJČÍŘOVÁ. *Vývojová psychologie*. 2., aktualiz. vyd. Praha: Grada, 2006, 368 s. Psyché. ISBN 80-247-1284-9.

LIEVEGOED, B. C. J. *Vývojové fáze dítěte*. Přeložil Zdeněk VÁŇA. Praha: Baltazar, 1992, 166 s. ISBN 80-900307-7-7.

MACKŮ, Richard. *Instantní, nebo skutečné řešení problému?*. Zlín: Radim Bačuvčík - VeRBuM, 2015, 166 stran, 6 nečíslovaných stran příloh. ISBN 978-80-87500-74-3.

MATĚJČEK, Zdeněk a Marie POKORNÁ. *Radosti a strasti: předškolní věk, mladší školní věk, starší školní věk*. Jinočany: Nakladatelství a vydavatelství H+H, 1998, 205 s. ISBN 80-86022-21-8.

PÁVKOVÁ, Jiřina. *Pedagogika volného času: teorie, praxe a perspektivy mimoškolní výchovy a zařízení volného času*. Praha: Portál, 1999, 229 s. ISBN 80-7178-295-5.

PELÁNEK, Radek. *Příručka instruktora zážitkových akcí*. Praha: Portál, 2013. 208 s. ISBN 978-80-262-0454-1.

PLEVOVÁ, Irena. *Kapitoly z vývojové psychologie*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2006, 57 s. Texty k distančnímu vzdělávání v rámci kombinovaného studia. ISBN 80-244-1412-0.

PRŮCHA, Jan, Jiří MAREŠ a Eliška WALTEROVÁ. Pedagogický slovník. 2. rozš. a přeprac. vyd. Praha: Portál, 1998, 328 s. ISBN 80-7178-252-1.

PŘÍHODA, Václav. *Ontogeneze lidské psychiky*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1963, 461 s. Učebnice vysokých škol.

REITMAYEROVÁ, Eva a Věra BROUMOVÁ. *Cílená zpětná vazba: metody pro vedoucí skupin a učitele*. Praha: Portál, 2015, 176 s. ISBN 978-80-262-0988-1.

ŘÍČAN, Pavel. *Cesta životem: [vývojová psychologie]: přepracované vydání*. 3. vyd. Praha: Portál, 2014, 390 s. ISBN 978-80-262-0772-6.

SLEJŠKOVÁ, Lucie. *Škola zážitkem: zážitková pedagogika při výuce klíčových kompetencí a hodnocení žáků*. Praha: Prázdninová škola Lipnice, 2011, 115 s. ISBN 978-80-260-1046-3.

SPOUSTA, Vladimír et al. *Teoretické základy výchovy ve volném čase*:(Úvod do studia pedagogiky volného času). Brno: Masarykova univerzita, 1997, 183 s. ISBN: 80-210-1007-X.

ŠIMÍČKOVÁ ČÍŽKOVÁ, Jitka, Ivana BINAROVÁ, Kamila HOLÁSKOVÁ, Alena PETROVÁ, Irena PLEVOVÁ a Michaela PUGNEROVÁ. *Přehled vývojové psychologie*. 2. nezm. vyd. Olomouc: Univerzita Palackého, 2003, 175 s. ISBN 80-244-0629-2.

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

VÁŽANSKÝ, Mojmír. *Základy pedagogiky volného času.* 2. upr. a dopl. vyd. Brno: Print-Typia, 2001. 175 s., [15] s. příl. ISBN 80-86384-00-4.

VERNE, Jules. *Cesta kolem světa za osmdesát dní*. Praha: Levné knihy KMa, 2005, 297 s.

VYHNÁLKOVÁ, Pavla. *Základy pedagogiky volného času*. 1 vyd. Agentura Gevak, 2013. 64 s. ISBN 978-80-85768-73-1.

Internetové zdroje:

Často kladené dotazy: tábory. In: *MŠMT: Ministerstvo školství mládeže a tělovýchovy* [online]. [cit. 2018-11-03]. Dostupné z: http://www.msmt.cz/mladez/casto-kladene-dotazy

DUMAZEDIER, Joffre. *Volný čas*. Sociologický časopis / Czech Sociological Review [online]. Paříž: SOCIOLOGICKÝ ÚSTAV AV ČR, 1966, **1966**(3), 443-447. [cit. 2018-05-28]. Dostupné z: http://sreview.soc.cas.cz/uploads/85d4c642302e727780a1d4699a03f6a427337973_Volny%20cas.pdf

Písmena [online]. [cit. 2019-01-10]. Dostupné z: https://www.hranostaj.cz/hra805

Úmluva o právech dítěte a související dokumenty [online]. Praha: Ministerstvo práce a sociálních věcí ČR, 2016, [cit. 2018-04-25], 157 s. Dostupné z: https://www.mpsv.cz/files/clanky/29615/Umluva_o_pravech_ditete.pdf

FOTOGRAFICKÁ DOKUMENTACE

K uvedeným fotografiím – zákonnými zástupci byl poskytnut písemný souhlas s uvedením fotografií dětí v této bakalářské práci.

Fotografie č.1 – Informační nástěnka na chatě vedoucích letního tábora
Fotografie č.2 – Mapa celotáborové hry Cesta kolem světa za 80 dní
Fotografie č.3 – Seznamovací hry – mladší děti
Fotografie č.4 – Seznamovací hry – hra Deka
Fotografie č.5 – Hra Eifelova věž
Fotografie č.6 – Ranní rozcvička
Fotografie č.7 – Řeč těla
Fotografie č.8 – Případ detektiva Štiky
Fotografie č.9 – Hromada bot
Fotografie č.10 – Princezna Auda
Fotografie č.11 – Opiové doupě
Fotografie č.12 – Výlet s opékáním vuřtů
Fotografie č.13 – Bonsaje pana Tanaky dívky
Fotografie č.14 – Bonsaje pana Tanaky chlapci
Fotografie č.15 – návštěva prezidenta Lincolna
Fotografie č.16 – Výroba originálních tašek
Fotografie č.17 – Spiklenecký plán
Fotografie č.18 – Ottendorfská šifra
Fotografie č. 19 – Závěrečné focení po svatbě p. Fogga a princezny Audy

Fotografie č.1 Informační nástěnka na chatě vedoucích

Fotografie č.2 Mapa celotáborové hry Cesta kolem světa za 80 dní

Fotografie č.3 Seznamovací hry – mladší děti

Fotografie č.4 Seznamovací hry – hra Deka

Fotografie č.5 – Hra Eifelova věž

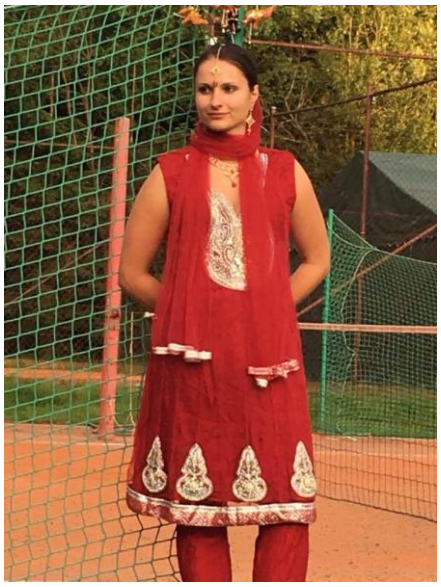
Fotografie č. 6 – Ranní rozcvička

Fotografie č.7 – Řeč těla

Fotografie č.8 – Případ detektiva Štiky

Fotografie č. 9 - Hromada bot – Bombay

Fotografie č.10 – Princezna Auda



Fotografie č.11 – Opiové doupě

Fotografie č.12 – Výlet s opékáním vuřtů

Fotografie č.13 – Bonsaje p. Tanaky dívky

Fotografie č.14 – Bonsaje p. Tanaky chlapci

Fotografie č.15 – návštěva prezidenta Lincolna

Fotografie č.16 – Výroba orig. tašek

Fotografie č. 17 – Spiklenecký plán

Fotografie č. 18 – Ottendorfská šifra

Fotografie č. 19 – Závěrečné focení po svatbě p. Fogga a princezny Audy

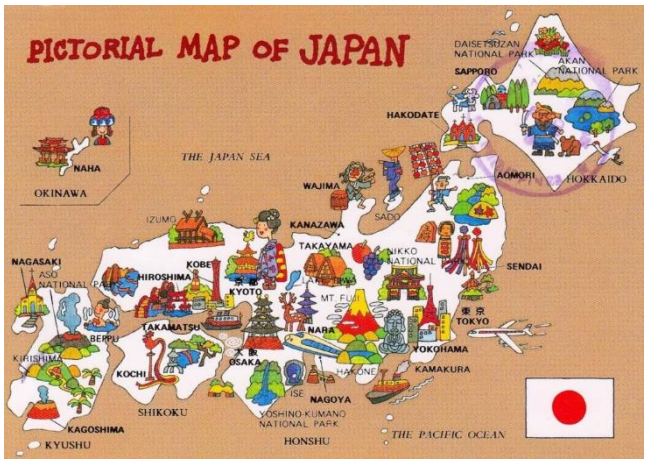
SEZNAM PŘÍLOH

Příloha č. 1 – Mapka Francie s vlajkou
Příloha č. 2 – Mapka Itálie s vlajkou
Příloha č. 3 – Mapka Japonska s vlajkou
Příloha č. 4 – Pasy mladých detektivů
Příloha č. 5 – Pověření detektivem
Příloha č. 6 – Informační leták o Francii – k Ottendorfské šifře
Příloha č. 7 – Karta potřeb pro hru Příprava na cestu
Příloha č. 8 – Úvodní strana do deníku červené družiny
Příloha č. 9 – Diplom za umístění člena družiny v celotáborové hře
Příloha č. 10 – Plakát letního tábora 2017 Cesta kolem světa za 80 dní
Příloha č. 11 – Režim dne
Příloha č. 12 – Povinnosti pořadatele letního tábora
Příloha č. 13 – Anonymní dotazník pro účastníky letního tábora 7 – 13 let
Příloha č. 14 – Anonymní dotazník pro vedoucí a instruktory letního tábora

Příloha č. 1 – Mapka Francie s vlajkou

Příloha č. 2 – Mapka Itálie s vlajkou

Příloha č. 3 – Mapka Japonska s vlajkou



Příloha č. 4 – Pasy mladých detektivů

Příloha č.5 –Pověření detektivem

Příloha č. 6 Informační leták o Francii – k Ottendorfské šifře

3. Francie

Francouzská republika je demokratický stát, jehož většina území se nachází v západní Evropě. K Francii patří také malý ostrov Korsika. Pro Francouze je typická například sladká snídaně a také zájem o módu. Při pozdravu se nelekejte, velmi často vás políbí na obě tváře. Jako národ jsou hrdí na svoje kuchařské umění, milují svůj jazyk- francouzštinu. Jsou velkými vlastenci.

Počet obyvatel: 66 836 154
Hlavní město: Paříž
Měna: euro (dříve francouzský frank)
Typické jídlo: bagety, croissant, žabí stehýnka, crème brûlée
Kultura: nejvíce uměleckých sbírek je soustředěno v Paříži v muzeu Louvre
Nejznámější stavby:
Eifellova věž, palác Versailles

Autor Cesty kolem světa za 80 dní Jules Verne

Slovníček
dobrý den – bonjour (bonžur)
nashledanou – aurevoir (orevuár)
děkuji – merci (mersi)
prosím – s'il vous plaît (sivuplé)
Kolik to stojí? – combien ça coûte? (combiansakut)

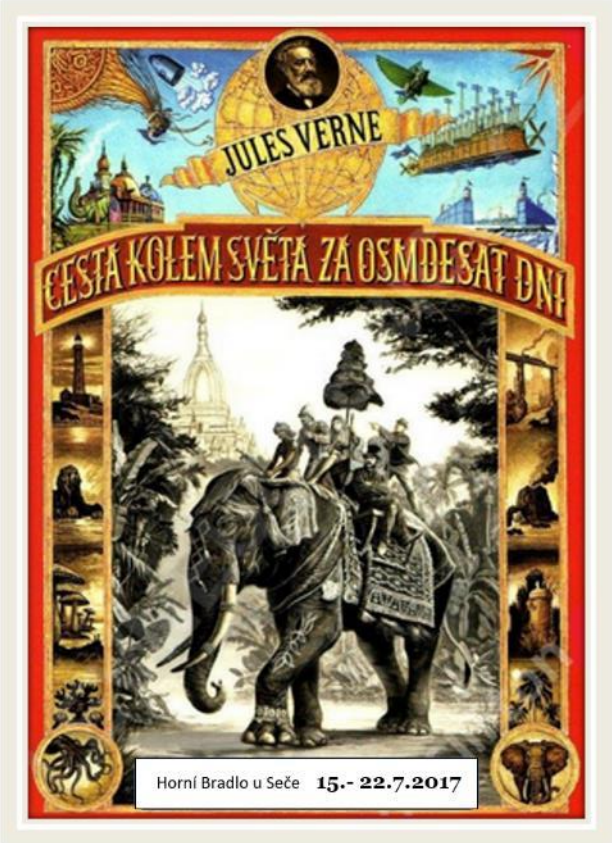
čísla:

1 un (an)
2 Deus (do)
3 Trois (tre)
4 Quatre (katr)
5 Cinq (sang)
6 Six (si)
7 Sept (set)
8 Huit (uit)
9 Neuf (nef)
10 Dix (dis)

Příloha č. 7 – Karta potřeb pro hru Příprava na cestu

1.	Naložené maso
2.	Pitná voda
3.	příbory
4.	misky
5.	naložené tresky
6.	šavle
7.	pistole
8.	lano
9.	koule
10.	děla
11.	rum
12.	deky

Příloha č. 8 – Úvodní strana do deníku červené družiny



Příloha č. 9 – Diplom za umístění člena družiny v celotáborové hře

Příloha č. 10 – Plakát letního tábora 2017 Cesta kolem světa za 80 dní

Příloha č. 11 – Režim dne

REŽIM DNE

7.45 hod.	Budíček
7.45 - 8.15 hod.	hygiena
8.15 – 8.30 hod.	rozcvička
8.30 – 9.00 hod.	snídaně
9.00 – 9.30 hod.	úklid chatek
9.30 – 10.30 hod.	dopolední program I.
10.30 – 11.00 hod.	hygiena, svačina
11.00 – 12.30 hod.	dopolední program II.
12.30 – 13.00 hod.	hygiena, oběd
13.00 – 14.00 hod.	poledni klid
14.00 – 16.00 hod.	odpolední program I.
16.00 – 16.30 hod.	hygiena, svačina
16.30 – 18.30 hod.	odpolední program II.
18.30 – 19.00 hod.	hygiena, večere
19.00 – 20.00 hod.	osobní volno
20.00 – 21.30 hod.	večerní program
21.30 – 22.00 hod.	hygiena, příprava na večerku
22.00 hod.	večerka

Příloha č. 12 – Povinnosti pořadatele letního tábora

Povinnosti pořadatele letního tábora

Pořadatel zotavovací akce je povinen

- vypracovat provozní řád tábora,
- stanovit závazná pravidla bezpečnosti práce a ochrany zdraví, proškolit vedoucí a instruktory letního tábora,
- kontrolovat dodržování bezpečnostních pravidel,
- delegovat (sepsat protokol) s dalšími osobami zodpovědnými za plynulý chod tábora (ekonom, hospodář, kuchař, správce atd.)
- sestavit rozpočet,
- zajistit proškolení o BOZP, o režimu dne a odpovědnosti při krizovém stavu, o hygienickém minimu a technice poskytování první pomoci,
- zkontrolovat technický stav areálu a vybavení tábora
- zkontrolovat stav zdroje pitné vody, popř. užitkové, kontrola periodických revizí,
- dojednat dodávky potravin a provozního materiálu,
- ověřit možnosti likvidace odpadového materiálu,
- ohlašovací povinnost při záměru konat zotavovací akci – okresní hygienik,
- vést zdravotnický deník zotavovací akce,
- kontrola vybavení lékárničky na zotavovací akci, popř. ji aktuálně doplnit dle aktuálního seznamu potřebných věcí,[144]

[144] BEROUŠEK, Petr. *Rádce pořadatelům a vedoucím dětských táborů jako zotavovacích akcí pro děti*. Praha: Sondy, 2005, s. 10-15. Paragrafy do kapsy. ISBN 80-86846-05-9.

Příloha č. 13 – Anonymní dotazník pro účastníky letního tábora 7 – 13 let

Anonymní dotazník ☺

Jsi dívka nebo chlapec?

Kolik je ti let?

7 8 9 10 11 12 13

Byl jsi již někdy na letním táboře?

Ano Ne

Kdo u vás doma vybírá letní tábor pro tebe?

Rodiče vybírám si jej sám prarodiče vybíráme jej společně

Pokud jsi v předchozí otázce zakroužkoval/a - vybírám si jej sám, nebo vybíráme jej společně, podle čeho sis vybíral nebo jste vybírali letní tábor?

Místo konání Zaměření / celotáb. hra, sportovní tábor, / Cena

Z táborových činností mám nejraději:

Sportovní hry tvořivé činnosti /vyrábění vědomostní hry/šifry/

Vyhovuje ti čas, který je určen k osobnímu odpočinku?

Mohl by být kratší čas zcela vyhovuje mohlo by jej být více

Odpovídal program tábora tvému očekávání?

Ano Ne Částečně

Líbilo se ti prostředí, vybavení letního tábora? / místo kde letní tábor probíhal, bazén, sportoviště/

Ano Ne Částečně

Program našeho tábora byl zaměřen na celotáborovou hru, která se prolínala většinou soutěží. Vyhovuje ti tento styl letního tábora?

Ano Ne Částečně

Líbily se ti motivační scénky, které předcházely soutěžím?

Ano Ne Částečně

Které z těchto témat by tě nejvíce zaujalo v příštím roce?

Harry Potter Piráti z Karibiku Tři mušketýři

Pokud by jsi měl svůj návrh na téma celotáborové hry, napiš jej prosím sem:

_____
_____
_____
_____
_____

Která z her se ti líbila nejvíce?

_____
_____
_____

Příloha č. 14 – Anonymní dotazník pro vedoucí a instruktory letního tábora

Otázky pro vedoucí a instruktory letního tábora 2017

1. Byl podle vás naplněn hlavní cíl celotáborové hry? Proč ano, proč ne?

2. Dařilo se podle vás dětem spolupracovat ve skupině? Objevily se v rámci kooperace nějaké problémy?

3. Které hry měly podle vás největší úspěch a proč?

4. Které hry byste naopak příště do programu nezařazovali a proč?

5. Zhodnoťte stručně spolupráci mezi vedoucími. Jsou nějaké oblasti, na kterých bychom měli společně zapracovat?

6. Myslíte si, že denní program byl adekvátní k dané věkové skupině dětí? Máte pocit, že by děti byly unavené, nebo naopak málo zaměstnané?

7. Byla podle vás přednáška – hosta rodilého mluvčího inda Amira Rannyho pro děti obohacující? Líbilo by se vám zařadit podobné zpestření i příští rok?

ANOTACE

Jméno a příjmení:	Zdeňka Horáková
Katedra:	Ústav pedagogiky a sociálních studií
Vedoucí práce:	Mgr. Pavla Vyhnálková, Ph.D.
Rok obhajoby:	2019

Název práce:	Projekt celotáborové hry
Název v angličtině:	Project of a summer camp theme game
Anotace práce:	Bakalářská práce si klade za cíl předložit projekt celotáborové hry. V teoretické části se zabýváme vývojovými charakteristikami mladšího a středního školního věku dětí, vymezením pojmu volného času, hry, zážitkové pedagogiky, letního dětského tábora a jeho programu. V praktické části prezentujeme realizovanou celotáborovou hru na téma cesta kolem světa, která rozvíjí klíčové kompetence účastníků. Praktickou část uzavírá dotazníkové šetření mezi dětmi a vedoucími tábora, které směřuje ke zhodnocení tábora.
Klíčová slova:	Mladší školní věk, střední školní věk, volný čas, výchova ve volném čase, hra, zážitková pedagogika, letní dětský tábor, příprava tábora, celotáborová hra
Anotace v angličtině:	The aim of this bachelor thesis is to present my own project of the summer camp whole week´s game. In the theoretical part we deal with the developmental characteristics of younger and middle age school children, we define the term such as free time, game, experiences pedagogy, children´s summer camp and its plan. In the practical part we present the whole week´s game that was realized and its topic was the journey around the world, which develops the key competences of participants. The practical part is concluded by questionnaire survey among the children and the camp leaders, that leads to the summer camp evaluation.

Klíčová slova v angličtině:	Younger school age, middle school age, free time, education in the free time, game, experiences pedagogy, children's summer camp, preparing of camp, summer camp whole week's game
Přílohy vázané v práci:	Přílohy č. 1-13, Fotografická dokumentace
Rozsah práce:	119 stran
Jazyk práce:	čeština