

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI
PEDAGOGICKÁ FAKULTA

Ústav pedagogiky a sociálních studií

Bakalářská práce

Jitka Veselá

Projekt celotáborové hry dětského tábora „Bramborovci“

Olomouc 2019

Vedoucí práce: Mgr. Pavla Vyhnálková, Ph.D.

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

V Olomouci dne 17. 4. 2019

.....

vlastnoruční podpis

Poděkování

Děkuji paní Mgr. Pavle Vyhnálkové, Ph.D. za odborné vedení mé bakalářské práce, podnětné rady a vřelý přístup.

Velký dík patří také všem Bramborovcům, kteří se na táboře podíleli. Bez nich by realizace nebyla možná. Děkuji i dětem, které se tábora zúčastnily a ochotně hodnotily hry.

Obsah

Úvod	7
1 Vymezení volného času	8
1.1 Volný čas	8
1.2 Funkce volného času	9
1.3 Pedagogika volného času a výchovné ovlivňování volného času	10
1.4 Zážitková pedagogika	11
1.5 Instituce pro volný čas dětí od 7 do 15 let	12
2 Hra	13
2.1 Funkce hry	15
2.2 Specifika hry mladšího a staršího školního věku	16
2.2.1 Mladší školní věk	16
2.2.2 Starší školní věk	16
2.3 Herní desatero	17
2.4 Metodika uvádění her	17
3 Dětský tábor	20
3.2 Legislativa	21
3.3 Personál tábora	21
4 Pionýr	23
5 Celotáborová hra	25
5.1 Dramaturgie CTH	25
5.1.1 Téma	26
5.1.2 Cíl	26
5.1.3 Příběh	26
5.1.4 Výběr a konstrukce her	26
5.1.5 Reflexe	27
5.2 Fáze akce	27

5.3	Zásady při realizaci CTH.....	28
6	Skupina Bramborovci.....	29
6.1	Historie skupiny.....	29
6.2	Já a Bramborovci.....	29
6.3	Jak fungujeme.....	30
7	Sonda do plánů a formy CTH.....	31
7.1	Cíl CTH.....	32
8	Realizace CTH.....	34
8.1	Typy her.....	34
8.1.1	Etapové hry.....	34
8.1.2	Oddílové hry.....	34
8.1.3	Jednotlivci.....	34
8.1.4	Individuální hry.....	35
8.2	Jednotlivé etapy.....	35
8.2.1	1. Etapa – Mačeta.....	35
8.2.2	2. Etapa – Získej vodu.....	36
8.2.3	3. Etapa – Křesadlo.....	36
8.2.4	4. Etapa – Louč.....	37
8.2.5	5. Etapa – Přežití.....	37
8.3	Symboly imunity.....	38
9	Průběh tábora.....	40
9.1	Neděle 22. 7. 2018.....	40
9.2	Pondělí 23. 7. 2018.....	41
9.3	Úterý 24. 7. 2018.....	42
9.4	Středa 25. 7. 2018.....	43
9.5	Čtvrtek 26. 7. 2018.....	44
9.6	Pátek 27. 7. 2018.....	45

9.7	Sobota 28. 7. 2018	47
9.8	Neděle 29. 7. 2018	47
9.9	Pondělí 30. 7. 2018	47
9.10	Úterý 31. 7. 2018	48
9.11	Středa 1. 8. 2018	49
9.12	Čtvrtek 2 .8. 2018	49
9.13	Pátek 3. 8. 2018	50
9.14	Sobota 4. 8. 2018	50
10	Ovlivnění počasím	51
11	Hodnocení	52
11.1	Hodnocení her dětmi	52
11.2	Moje zhodnocení	52
11.3	Hodnocení vedoucích	53
	Závěr	57
	Citovaná literatura	58
	Seznam zkratk, vysvětlivky	61
	Seznam příloh	62
	ANOTACE	76

Úvod

Letní tábor, slova, která ve spoustě z nás evokují krásné vzpomínky, přátelství, zážitky. Téměř každé dítě se alespoň jednoho tábora zúčastnilo. Některé jezdí i opakovaně a na táborový čas se vždy velice těší. Z těchto nadšenců následně rostou mladí instruktoři, vedoucí, kteří svou vášeň předávají zase novým a novým generacím. Pro mnohé právě čas trávený v lese, s partou skvělých kamarádů a vedoucích je to, čeho se každý rok nemohou dočkat.

Tábory se zabývám již několik let. Jako dítě jsem na táboře byla jen párkrát. O to více jsem se tomu začala věnovat kolem 16. roku věku, kdy mi bylo nabídnuto místo instruktorky. Od té doby si neumím léto bez tábora představit. Proto jsem si pro svou práci vybrala právě toto téma.

Hlavním cílem bakalářské práce je vytvořit program tábora na téma Robinsonův ostrov, popsat jeho realizaci a zhodnotit její. Dílčím cílem je prostřednictvím kapitol teoretické části práce charakterizovat základní pojmy, které s problematikou celotáborových her a programů tábora souvisí.

V úvodu se zabývám objasněním pojmu „volný čas“ a taky tím, jak by ho měly děti trávit a naplňovat. Konkrétně se zaměřím na cílovou skupinu dětí základní školy. Jelikož středobodem celé práce je hra, věnuji jí celé dvě kapitoly, kde se pokusím vysvětlit nejen hru jako takovou, ale hlavně to, jak by měla vypadat celotáborová hra a její dramaturgie.

Nesmím zapomenout ani na organizaci Pionýr z.s., ke kterému naše skupina patří.

Troufám si říct, že naše skupina neorganizuje klasické tábory, na které je možná většina zvyklá. Máme velice specifický způsob fungování, který objasním v několika kapitolách.

Následně jsem popsala program tábora tak, jak jsem ho zrealizovala, včetně hodnocení dětí, mého a vedoucích. Celou hru jsem se snažila koncipovat na základě stejnojmenné reality show, a proto většina her v této práci je mnou vymyšlená. Inspiraci jsem čerpala pouze ze seriálu a z vlastních zkušeností, nabytých letitým tábořením.

Záměrem celé práce je sestavit systém celotáborové hry, který bude nejen pro náš tábor funkčním přínosem, ale hlavně aby byl použitelný ve většině témat a pro děti atraktivní i bez motivačního příběhu. Nutno podotknout, že celá celotáborová hra je vyústěním letitého procesu, kdy jsem já byla v roli sportovního vedoucího úplně poprvé.

1 Vymezení volného času

Protože táborová činnost spadá do naplňování volného času dětí a mládeže, věnuji volnému času celou první kapitolu. Teoreticky nastiňuji základní pojmy jako jsou volný čas, jeho funkce, které jsou na táboře uskutečňovány, a instituce zabývající se jejím pozitivním naplněním, protože náš tábor patří mezi neziskové organizace. Další část kapitoly je věnována pedagogice volného času, která se zabývá volným časem a jeho výchovným ovlivňováním. Nesmím zapomenout ani na teoretické vymezení zážitkové pedagogiky, do které tábory jednoznačně patří a podle jejíchž principů je tvořena značná část her

1.1 Volný čas

„Neschopnost využívat volného času vede k tomu, že chceme volného času stále víc.“

Georges Friedmann

Volný čas je téma s interdisciplinárním charakterem, tzn., že se prolíná do spousty vědních oborů a jeho hranice nelze zcela přesně definovat. Tímto tématem se zabývá např.: pedagogika, psychologie, sociologie, hygiena, ekonomie, právo aj. (Spousta, 1994, s. 29)

Ani samotné téma nejde jednoznačně definovat, jelikož existuje značné množství definic. Například Pedagogický slovník definuje volný čas jako *„čas, s kterým člověk může nakládat podle svého uvážení a na základě svých zájmů. Volný čas je doba, která zůstane z 24 hodin běžného dne po odečtení času věnovaného práci, péči o rodinu a domácnosti, péči o vlastní fyzické potřeby (včetně spánku).“* (Průcha, 2009, s. 274)

Hájek a kol. (2011) uvádí, že volný čas je prostor mimo čas pracovní a tzv. čas vázaný, což jsou fyziologické potřeby člověka – spánek, jídlo, hygiena. To znamená, že volný čas je doba, se kterou může jedinec nakládat po splnění povinností a svých potřeb, a ve které může vykonávat sebeurčující a seberealizační činnosti.

„Přesnější a úplnější je jeho charakteristika jako činnosti bezprostředně neutilitární, přinášející příjemné zážitky a očekávání, kam člověk vstupuje a kde se jí účastní na základě svého svobodného rozhodování. Jako základní funkce se někdy uvádějí: odpočinek (regenerace pracovní síly); zábava (obnova duševních sil); rozvoj osobnosti (spoluúčast na vytváření kultury).“ (Hájek, Hofbauer, Pávková, 2003, s. 12)

Volný čas bychom mohli vymezit jako čas, kdy si jedinec svobodně volí svou činnost. Dělá to, co chce, ne to, co musí. Vybrané činnosti jsou mu příjemné a dělá je s potěšením.

Je to doba odpočinku a zábavy.

Protipólem volného času je tzv. sféra povinností, ve které si člověk plní své povinnosti, činnosti, které jedinec vykonat musí, ať mu jsou libé či nelibé (např. zaměstnání, školní docházka a povinnosti s ní spojené, péče o domácnost a biologické potřeby.) (Pávková, 2014, s. 11, 12).

Volný čas má svůj systém aktivit a institucí, zabývajících se volným časem, které chápeme jako uspořádané prvky společenského systému, jež jsou charakterizovány např. demografickou, zdravotní, národnostní povahou účastníků. Je také součástí politiky, společenského uspořádání a procesů, jako jsou např. právní řád, instituce, právní a hmotná podpora volnočasových aktivit, systém státní moci, které výrazně přispívají k pozitivnímu rozmachu. Proto má politický systém vliv na vznik, pojetí a formu volného času dětí a mládeže. V oblasti vlivu nesmíme zapomínat i na mezinárodní působení zahrnující spolupráci mezinárodních institucí (OSN, EU), které se významně podílí na tvorbě národních legislativ.

Státní vliv na děti a mládež je tedy převážně v rovině ochrany a podpory. V rovině ochrany se stát snaží zeslabovat a eliminovat negativní vlivy, které by mohly děti a mládež ovlivňovat. Pokud jedinec není schopen sám čelit negativním vlivům, nastupuje stát či další veřejné orgány, se kterými stát spolupracuje (např. obce nebo nestátní neziskové organizace). V rovině podpory se stát snaží vytvářet podmínky pro rozvoj mladých lidí a snaží se je motivovat k aktivitám. (Hájek, Hofbauer, Pávková, 2011, s. 13)

1.2 Funkce volného času

Opaschowski vymezuje funkce volného času jako **rekreaci**, což vyjadřuje jako potřebu oddechu a načerpání nové energie. **Kompenzaci** - potřeba potlačení negativních pocitů a frustrace. **Výchovu a další vzdělávání**, což vymezuje jako potřebu vzdělání, rozvíjení a nových poznatků. **Kontemplaci** - jako potřebu smyslu života a jeho naplnění. **Komunikaci** - potřeba sdělování informací a navazování vztahů s okolím. **Participaci** jako potřebu být užitečný a angažovat se. **Integraci**, což je potřeba někam patřit a být součástí skupiny a **akulturaci**, jakožto potřebu rozvíjet sám sebe a svoje schopnosti. (Hájek, Hofbauer, Pávková, 2003, s. 12)

Hofbauer (2004, s. 13) jako hlavní funkce volného času uvádí odpočinek, který slouží především k regeneraci a doplnění energie po výkonu - práce, škola aj. Dále zábava sloužící k doplnění mentální a duševní energie. A v neposlední řadě rozvoj osobnosti.

Francouzský sociolog Roger Sue uvádí jako funkce volného času: *psychosociologickou složku*, neboli uvolnění a rozvoj. *Sociální funkci*, do které řadí především socializaci. *Terapeutickou funkci*, která zahrnuje a zohledňuje zdravotní hledisko, správný životní styl a prevenci onemocnění. A *ekonomickou funkci*, která se zabývá uplatněním jedince na trhu práce, hospodařením s volným časem, jeho maximálním využitím a prožitím. (Hofbauer, 2004, s. 14)

1.3 Pedagogika volného času a výchovné ovlivňování volného času

Pedagogika volného času vznikla v 20. století. Je to věda, která se zabývá vznikem, rozvojem a rozsahem volného času (Hájek a kol., 2011, s. 13).

Jejím cílem je dát návod na trávení volného času. Jedinec si svobodně volí, jak se svým volným časem bude nakládat, ale zároveň se jej učí pozitivně využívat. Pedagogika volného času by neměla působit direktivně, nýbrž zprostředkovaně. (Špičák, 1990, s. 18) Taktéž se zabývá cíli, obsahem a způsobem trávení volného času, činnostmi institucí a organizací, které zaštiťují volnočasové aktivity a dalším vývojem oboru (Hájek a kol., 2011, s. 13).

K uskutečnění zájmových aktivit mimo školní vyučování je určený systém školských zařízení pro výchovu mimo vyučování a zájmové vzdělávání ve volném čase. Jsou to např. tyto instituce: školní družiny a školní kluby, základní umělecké školy, jazykové školy, střediska pro volný čas dětí a mládeže, kam mimo jiné patří i prázdninové tábory (Průcha, 2006, s. 93).

Tato věda nejen, že popisuje funkce volného času, ale zároveň se snaží volný čas dětí a mládeže pozitivně ovlivňovat, čímž z velké části působí jako prevence (Průcha, 2006, s. 93). Volný čas dětí je zároveň i prostor pro jejich výchovné ovlivňování. Průcha (2009, s. 277, 278) ve svém pedagogickém slovníku výchovu definuje jako „*proces záměrného a cílevědomého vytváření a ovlivňování podmínek umožňujících optimální rozvoj každého jedince v souladu s individuálními dispozicemi a stimulující jeho vlastní snahu se stát autentickou, vnitřně integrovanou a socializovanou osobností.*“

Výchova a volný čas spolu jednoznačně souvisí. Jejich vztah se dá definovat ve třech velmi úzce souvisejících, propojených dimenzích: *výchova ve volném čase*, jakožto prostor k výchovnému působení na jedince, *výchova prostřednictvím volného času*, kdy volný čas je prostředek k výchovnému působení a *výchova k volnému času*, což znamená, že se prostřednictvím volného času snaží vychovatel naučit vychovávané správně s volným časem nakládat. Při naplňování volného času máme možnost volit aktivity, které dítě pozitivně formují

a ovlivňují. Ty jsou zároveň i nástrojem, skrze které se uskutečňuje výchovné působení na dítě. (Vyhnálková, 2013, s. 35)

Vlivem velkého množství volného času dnešní společnosti, vznikajícím např. rozsahem nabízených služeb, které v dřívější době vykonával jedinec sám, nižší dobou potřebnou pro údržbu domácnosti aj., se objevuje problém zvaný nuda. S čímž přichází i otázka, čím daný prázdný čas vyplnit. *„Nuda je překonávána různými aktivizujícími podněty, například různými zájmovými činnostmi, ale také společensky nežádoucím způsobem (např. konzumace alkoholu nebo drog či pasivní sledování televize).“* Tento problém ale není v nadbytku volného času, nýbrž v jeho efektivním a smysluplném naplnění (Pávková, 2014, s. 12).

1.4 Zážitková pedagogika

Zážitková pedagogika je spojována především s vlastní aktivitou a následně získanými vlastními zážitky a prožitky. Prožitky jsou bezprostřední, emociální zaznamenání situace, které jsou závislé na specifikách člověka. Každý prožívá jinak, nikdy nenajdeme dvě osoby se stejným prožitkem z dané situace. Tyto prožitky jedinec získá aktivní účastí v programech, které většinou bývají spjaty s vyšší fyzickou aktivitou.

Tento způsob učení se má spousty pozitivních aspektů. Jedinec rozvíjí sociální vztahy, zdokonaluje sebezpoznání i poznání svého místa ve skupině, buduje si silnější psychickou odolnost, sebevědomí, sebedůvěru a zjišťuje své limity. V obecné rovině bychom mohli říci, že jde o komplexní rozvoj dítěte (Hájek, Hofbauer, Pávková, 2011, s. 177).

„Obecně jsou pro učení prostřednictvím zážitku vhodné dovednosti a postoje, konkrétně pak sociální učení (sebezpoznání, sebereflexe), měkké schopnosti (práce v týmu, vedení lidí, vztahové a komunikační dovednosti), životní postoje (tolerance, odpovědnost) a metody řešení problémů (kritické myšlení).“ (Pelánek, 2013, s. 21)

Aby bylo dosaženo výchovných cílů, je potřeba si před sestavením programu uvědomit důležité znaky: ujasnit si cíle akce, sestavit program s ohledem na strukturu skupiny, vytvořit širokou škálu aktivit, kombinovat pohybové činnosti s činnostmi vyžadující rozhodování a myšlení, zajistit vyvážené šance na úspěch, zapojovat ekologickou tematiku v případě dění v přírodě, zajistit tělesnou, emoční a sociální bezpečnost účastníků, mít kvalifikované vedoucí, rozvést zážitky po skončení akce (Hájek, Hofbauer, Pávková, 2011, s. 178).

Vždy je důležité daný úkol nastavit tak, aby byl účastníky vnímán jako dobrodružství, které zvyšuje atraktivitu a díky němuž si účastníci daný zážitek lépe zapamatují (Pelánek, 2013, s. 23).

1.5 Instituce pro volný čas dětí od 7 do 15 let

Volný čas dětí základních škol je velmi důležitým aspektem. Děti v tomto věku by se měly, s dopomocí rodičů, naučit hospodařit s volným časem a efektivně jej využívat. Neměly by být ale přetížené plněním školních povinností, ani přemírou zájmových aktivit (Hájek, Hofbauer, Pávková, 2003, s. 20 – 21).

Žáci prvního stupně mohou využívat školní družinu, kde je dána pravidelná docházka. Ta jim umožňuje jak činnosti odpočinkové, přípravu na vyučování, tak klidové, zájmové, poselechové a sportovně spontánní činnosti.

Školní klub je určen žákům druhého stupně a víceletých gymnázií odpovídající maximálně devátému ročníku základní školy. Zájmová aktivita je zde organizována formou kroužků, příležitostných akcí a aktivit. Zde žáci mohou docházet pravidelně či jen do určitých kroužků.

Dále mohou svůj volný čas trávit ve středisku volného času (domy dětí a mládeže, stanice zájmových činností), které poskytuje následné formy zájmového vzdělávání: zájmová činnost příležitostná (např. turnaje, soutěže, výlety, exkurze), pravidelná zájmová činnost (kroužek, klub, oddíl), táborová činnost, nabídka otevřených spontánních aktivit (sportoviště, hřiště, čítárny), aj.

Nebo také využívat aktivit pořádaných nestátními neziskovými organizacemi, které vytváří důležitý prvek při tvorbě nabídky aktivního využití volného času. Umožňují dětem rozvíjet zábavnou a zážitkovou formou jejich schopnosti a dovednosti. Jsou to organizace jako např. níže zmiňovaný Pionýr, Duha, Sokol, Junák, zájmová sdružení hasičů, rybářů, myslivců, aj. (Hájek, Hofbauer, Pávková, 2011, s. 13)

2 Hra

Hra je středobodem celé práce, proto vymezím tento pojem, který má několik významů. Prvním významem je dětská, spontánní hra a dalším je hra organizovaná, kterou používám při tvorbě táborového programu. Každá hra má i svou funkci a cíle, které se pokusím objasnit. Jednou z funkcí je i funkce výchovná, která je obsažena nejen v táborových hrách, ale i v této kapitole. Cílovou skupinou našeho tábora jsou děti ve věku od 7 do 15 let. V zájmech a v představě o hře mají velmi rozdílné názory, kterým se taktéž věnuji. Nesmíme zapomínat ani na to, že uvádění her je velmi náročnou aktivitou čítající několik aspektů, na které je potřeba dbát. Všechny jsou popsány v závěru této kapitoly.

„Hra je jednou ze základních lidských činností; je provázena pocity napětí a radosti, přináší bohatý děj, drama, konflikt i katarzi; příznivé důsledky pro relaxaci, duševní zdraví“
Tak definuje hru Hartl ve svém Stručném psychologickém slovníku (2004, s. 82).

V Pedagogickém slovníku bychom našli hru definovanou jakožto činnost, která je rozdílnou od práce nebo učení a která provází celý lidský život. *„Hra má řadu aspektů: aspekt poznávací, procvičovací, emocionální, pohyblivý, motivační, tvořivostní, fantazijní, sociální rekreační, diagnostický, terapeutický.“* Může to být činnost jednotlivce, či skupiny, s pomůckou (hračkou), nebo bez ní, kdy velká část pozornosti je věnována průběhu hry a také případnému soutěžení. (Průcha, 2009, s. 75)

Hra je bezprostřední, spontánní aktivitou dítěte, která mu sama o sobě přináší spoustu podnětů a kladných prožitků. Dítě by ze hry mělo mít radost a činnost by mělo vykonávat rádo, měla by být spjata s jeho zájmy (Rezková, 1999, s. 3). Prostřednictvím hry působíme nejen na výchovu a vzdělání dítěte, ale zároveň tím ovlivňujeme projev a formování jedince. Rozvíjením činností a aktivitou samotnou v dětech můžeme vytvářet vlastnosti, které jsou příhodné z hlediska socializace a jedince ve společnosti jako takového.

Aktivita a její průběh je v procesu hry nejdůležitější, nikoliv její výsledek. Dítě aktivizuje svou schopnost imaginace a fantazie tím, že se snaží napodobit prostředí, ve kterém žije, hrou. To mu pomáhá danou skutečnost pochopit a v budoucím životě zúročit. Zároveň se při tomto procesu rozvíjí dětská osobnost po všech stránkách. Proto je hra významným pedagogickým, výchovným i psychologickým aspektem.

Z pedagogického hlediska bychom mohli hry rozdělit do dvou skupin – **hry tvořivé a hry s pravidly**. Tvořivé hry jsou spontánní, volné, ve kterých si dítě samo volí téma i průběh. Řadíme sem hry **předmětové** (manipulace s předměty), **úlohové** (ztělesnění rolí), **drama-**

tizační (dítětem smyšlený děj, role, postavy) a *konstruktivní* (přiřazení předmětům podoby, která dítěti připomíná smyšlenou skutečnost). Hry s pravidly obsahují hry *pohybové a intelektuální*, u kterých je podstatný rozvoj rozumových schopností. (Mišurcová, Fixl, Fišer, 1980, s. 31)

Stern hru rozdělil na *individuální a sociální*. U individuální jde především o rozvoj tělesných činností a transfer lidí i předmětů ve fantazijních hrách. Sociální hra je forma zápasu, či nápodoby. Bühlerová rozdělila hry na *funkční, fantazijní, pasivní a konstruktivní* (Millarová, 1978, s. 58).

Na táboře využíváme řízenou hru, která má své specifické znaky. V první řadě je to *hra jako znak*, kdy si dítě hraje např. „na loupežníky, na učitelku, na piráty“. Hra je přenesena do symboliky a odkazuje na něco, co v daný moment přítomno není, ale mohlo by být. Dále to jsou *emoce*, kdy hra samotná obsahuje vzrušení, nadšení, podněcování a snahu ve hře obstát. Řízená hra se vyznačuje *danými pravidly*, které je potřeba respektovat, protože za jejich nedodržení obvykle přichází sankce. Ve většině případů jde ve hře i o *soutěž*, kdy není podmínkou soutěžit proti někomu. Soutěž může být orientovaná na časový limit nebo překonání sám sebe. Posledním, avšak důležitým znakem řízené hry je *cíl*. Cíl jak zadavatele, pedagoga, který má většinou hráče něco naučit, ať postoj, dovednost, schopnost, aj., a cíl hráče, kterým je vítězství. (Činčera, 2007, s. 10)

Rozdíl mezi rekreačním a pedagogickým užitím her spočívá v reflexi, neboli hodnocení zpětné vazby, které se využívá v pedagogickém odvětví (Neuman, 2014, s. 39).

„Podstata hry spočívá v dynamice střídání počátečního napětí a uvolnění skrytého v řešení, což se opakuje bez definitivního konce“ (Neuman, 2014, s. 18). Podle Neumana (2014) by hra měla obsahovat útok, únik, sledování, srovnávání, napodobování, změnu a náhodu a měla by mít rysy dobrodružství, které se projevuje v překonávání soupeře.

Ráda bych zde více rozebrala pohybové hry, které jsem již zmiňovala, jelikož program samotný je postaven z větší části právě na nich. Je to hra dvou a více lidí, která je místně i časově určená, má svá pravidla a normy a povětšinou i osobu, která dohlíží na jejich dodržování. Pravidla jsou shodná pro všechny účastníky. Pohybová hra je charakteristická radostí a soutěživostí. Nesmíme si ji ale plést s hrou sportovní. Při sportovní hře jde o vítězství a má mezinárodně platná pravidla. Ale pohybová hra má za cíl prožitek a kladný pocit jedince (Mazal, 2007, s. 19 – 22).

2.1 Funkce hry

Dětská hra má nespočet funkcí, od senzomotorického vývoje, po utváření osobnosti. Zde jich několik zmíním.

V první řadě se o hře hovoří ve dvou rovinách, jako o prostředku a prostoru k získání zážitků a zkušeností. Také slouží k uvolnění přebytečné energie nebo silných emocí, kdy hra má roli „ventilu“. Je brána i jako aktivní odpočinek, při kterém se děti uvolní a který v nich vyvolává pocity radosti. Další neodmyslitelnou funkcí hry je rekapitulace, či upevnění již získaných zkušeností, které jedincům pomohou zvládnout nové situace, nebo nacvičování dovedností potřebných v dospělosti.

Hry jsou schopné působit na emocionální a psychickou stránku dítěte a rozvíjet ji. Obohacují děti o zážitky a prožitky. Kolektivní hry pomáhají zvyšovat sebevědomí a důvěru jedince, jsou důležitým prostředkem v rozvoji komunikace a sociálních vazeb. Podporují spolupráci, učí děti ohleduplnosti a odpovědnosti. A v neposlední řadě napomáhají správnému tělesnému rozvoji dítěte. (Neuman, 2014, s. 17–20)

Jak je z předchozího textu patrné, hra má i výchovnou funkci. Podle výchovných cílů dané hry je můžeme rozdělit do několika oblastí.

- **Hry na rozvoj intelektu**, které rozvíjí myšlení, paměť i pozornost. Dále také podporují taktické a strategické myšlení.
- **Hry na rozvoj tvořivosti**. Ty cílí na fantazii, rozvíjí představivost a originalitu. Mohou v dětech probouzet nápady na netradiční řešení dané situace.
- **Hry na rozvoj motoriky a pohybových dovedností**. Tyto hry se zaměřují na mrštnost a obratnost i rychlost dětí. Cílí na jejich pohybové schopnosti a dovednosti i vytrvalost a snaží se je rozvíjet.
- **Hry na rozvoj sociálních dovedností**. V těchto hrách se děti učí rozvíjet své komunikační schopnosti, přejímají role skupiny a učí se zodpovědnosti. Další aspekt, který zapadá do těchto her, je týmová spolupráce, která je v nich nezbytná.
- **Hry na rozvoj vůle**. Zde se podporuje trpělivost, psychická vytrvalost a i sebeovládání dítěte.
- **Hry na rozvoj sebepojetí**. Tyto hry jsou velice důležité v překonávání sebe sama. Dokážou odbourat psychické bariéry a předsudky v daném jedinci na základě poznání sebe samého.
- **Hry kombinované**, kde se uplatňuje a prověřuje kompletní osobnost jedince.

- **Speciální hry.** Tento druh her není určen k rozvoji či prohloubení výše uvedených vlastností, ale mají taktéž důležitou roli. Slouží např. k vytvoření atmosféry nebo jejímu uvolnění, či k pobavení nebo seznámení hráčů.

Nutno říci, že každá hra obsahuje vždy několik oblastí, jsou povětšinou navzájem pro-
vázané a rozvíjí více částí osobnosti dětí.

(Hrkal, Hanuš, 2002, s. 31)

2.2 Specifika hry mladšího a staršího školního věku

Jelikož mou cílovou skupinou jsou děti do 7 do 15 let, charakterizovala jsem zde, jaké zájmy mají v mladším a starším školním věku.

2.2.1 Mladší školní věk

V mladším školním věku dochází k výrazné proměně činnosti dítěte. Hra už nevyplňuje většinu času, ale slouží spíše jako duševní hygiena a odpočinek. Dětská hra v tomto věku je výrazně promyšlenější než v předškolním, postupně se upouští od fantazijních her. Také volba hraček, pomůcek ke hře či hry samotné, se výrazně proměňuje. Chlapci tíhnou spíše k pohybovým aktivitám s náznakem bojovnosti. Vybírají si stavebnice s velkým množstvím pohybových variací, hrají si na „kutilské práce“ a vžívají se do postav i pomocí kostýmů. Děvčata mají v oblibě ruční práce, rytmické hry, tzv. pečovatelské hry, kdy pečují např. o panenku či pejska a ani u nich nechybí tendence převleků a vžívání se do hraných postav.

Co mají děti v tomto věku společné je to, že potřebují různorodou stimulaci. Také v tomto věku objevují více samostatnosti. Rodiče už nejsou tak potřební pro jejich zábavu, spíše tíhnou ke kamarádům, nebo samotě. (Mišurcová, Fixl, Fišer, 1980, s. 94 – 96)

2.2.2 Starší školní věk

Do třináctého roku života se výrazně neliší od mladšího školního věku. Po třináctém roku se hra výrazně proměňuje. Mizí rozdělení dívek a chlapců a převládají kolektivní hry. Toto období je charakteristické sociálním stykem, je proto důležité, aby se jedinci ve hře k sobě správně chovali a rozvíjeli respekt i úctu k druhým. V oblibě jsou bojové a dobrodružné hry - „my a oni“. Vzniká větší zájem k sportovním aktivitám, ve kterých se každý jedinec snaží vyniknout, rozvíjí se soutěživost, kterou je nutno správně vést. Oblíbené jsou i konstruktivní hry, které rozvíjí logické uvažování i fantazii. (Mišurcová, Fixl, Fišer, 1980, s. 111)

2.3 Herní desatero

Ráda bych zde uvedla herní desatero podle Doležalové (2004, s. 9), se kterým souzním a snažím se jej následovat:

- „1. Zajistěte při hrách bezpečnost.
2. Promyslete dobře organizaci hry.
3. Vysvětlete srozumitelně pravidla, při nejasnostech ihned reagujte na dotazy.
4. Zapojte do hry co nejvíce dětí vhodnou motivací.
5. Sestavte družstva přibližně stejně zdatná.
6. Kromě plánovaného času mějte vždy časovou rezervu pro případ nečekané změny.
7. Zapojte děti do přípravy hry i úklidu po skončení hry.
8. Ved'te děti ke sportovnímu chování podle zásady fair play.
9. Pochvalte úspěšné hráče, povzbud'te méně úspěšné.
10. Respektujte věkové odlišnosti dětí. Vhodným způsobem zapojte do her také děti s handicapem.“

Dle mého názoru by tyto zásady měly doprovázet každou organizovanou hru dětí.

2.4 Metodika uvádění her

Než začneme hrát jakoukoliv hru, je vždy potřeba si dopředu promyslet jednotlivé body, viz níže, které nám usnadní průběh a předejdou případným komplikacím.

- **Výběr hry.** Při výběru hry je potřeba dbát na několik aspektů. V první řadě jsou to cíle akce, které by měly být prostřednictvím her naplňovány. Musíme si ujasnit, čeho chceme danou hrou dosáhnout a podle toho vybírat. Dalším aspektem jsou fáze akce, kdy nejdůležitější je fáze úvodního kontaktu. Do této fáze bychom neměli zařazovat jiné než seznamovací hry. Také musíme brát v potaz fyzickou a psychickou náročnost dané hry. Hry by měly postupně gradovat a stupňovat se, na to je také potřeba při výběru myslet. (Instruktoři Brno, 2007, s. 3 – 4)
- **Příprava hry.** Důkladná příprava je základem každé dobré hry. Je povětšinou rozdělena na dvě části: příprava doma a na místě před samotnou hrou. Zde platí pravidlo – co si mohu připravit doma, si připravím. Je potřeba si dobře promyslet pravidla, popřípadě si je sepsat, připravit a zajistit veškerý materiál ke hře potřebný. Zapřemýšlet, v jakém prostředí se hra bude hrát, kolik dětí a jakého věku se jí účastní a kolik instruktorů mám k dispozici. Také je dobré si navrhnout předběžný časový plán jak příprav na místě, tak průběhu samotného. Na místě je především potřeba připravit či vybrat

herní území, zajistit materiál a zkontrolovat jeho stav. Dále rozdělit role instruktorům a informovat účastníky, jak se na hru mají připravit.

- **Rozdělení hráčů.** Rozdělení hráčů do týmů je velice důležitá část metodiky, která se nesmí podcenit. Hráči musí tvořit vyrovnané týmy. Rozdělení nám umožňuje ovlivnit nejen vztahy v celé skupině, ale i napínavost a zajímavost hry. Před samotným rozdělením je vždy potřeba si uvědomit, kolik potřebuji týmů, kolik mám hráčů a jak jsou staří a jaký charakter má skupina mít. Učení týmu lze několika způsoby, např.: náhodné, kapitáni, volba týmů, připravené rozdělení.
- **Motivace.** Nejdůležitější a zároveň nejtěžší část celé metodiky. Správná motivace účastníků může i z jednoduché a obyčejné hry udělat tu nejlepší, ale bohužel funguje i naopak – skvělá hra bez správné motivace nemusí vůbec vyznít. Motivace začíná už samotným názvem, který musí být zajímavý i lehce tajemný, aby splnil svou funkci, měl by být zveřejněn ještě před začátkem hry. Motivovat hráče můžeme různými způsoby, např.: navozením atmosféry (přečtením, vyprávění příběhu, sehráním scénky), příslibem odměny (materiální odměna, získání privilegia, či získané body do dlouhodobé hry), výzva, čisté nadšení, aj. Základní způsoby je možno doplnit o tzv. zpestření, což je např.: reálnost dané hry, motivace sdělená nenápadně před hrou, jako kdyby náhodou nebo očekávání, které pomůže zvýšit napětí v účastnících.
- **Pravidla.** Je potřeba si předem rozmyslet nejen pravidla dané hry ale i to, jak je hráčům vysvětlíme. Platí zde určité zásady: v první řadě vysvětlujeme od obecného k detailům. Nejdříve hráčům sdělíme, o čem budeme mluvit, následně jim to vysvětlíme a závěrem zopakujeme, co jsme vlastně řekli. Samotné vysvětlování vyžaduje udržení si pozornosti hráčů, správnou artikulaci a neuspěchané ale ani příliš pomalé tempo vysvětlování. Závěrem vysvětlování pravidel je potřeba zmínit herní území a časový limit na hru určený (pokud jej hra má). Dotazy hráčů vždy zodpovídáme až na konci pravidel.
- **Průběh hry.** Na samotný průběh hry vždy dohlíží její garant. Ten nesmí být nijak vázaný rolí nebo místem. Garant sleduje průběh samotný, dělá si poznámky a popřípadě zasahuje. V průběhu hry je vždy potřeba neustále povzbuzovat hráče a udržovat je v atmosféře daného tématu. Hru je potřeba řádně zakončit a co nejdříve po jejím ukončení vyhlásit výsledky.
- **Reflexe.** Ta by měla být součástí zakončení každé hry. Reflexe slouží k tomu, abychom zpracovali, pochopili a převedli do běžného života zážitky z dané hry. Jejím vý-

sledkem by měly být sdílené pocity hráčů, které jsou pro instruktory cennou zpětnou vazbou. Reflexi zařazujeme po psychicky náročnějších hrách nebo po těch, které naplňují cíle akce.

(Pelánek, 2008, s. 91 – 103)

3 Dětský tábor

Jelikož se celý můj projekt odehrává právě na táboře, věnuji tomuto pojmu celou kapitolu. Je věnována tomu, do jakých typů se dají tábory dělit, jaké podléhají legislativě, jak se vyznačuje dobrý tábor a jaký personál by měl být na táboře přítomen po řádném zaškolení.

Letní tábory jsou součástí života většiny dětí i dospělých dnešní doby. Jen málo se setkávám s jedincem, který v životě na žádném táboře nebyl. Louky, lesy, potoky, stany s podsadou, polní sprcha, to vše si můžeme ve vzpomínkách představit. Tábory hrají obrovskou roli v životě dětí. Odvážejí si z nich nezapomenutelné zážitky, naučí se spoustu nového o sobě i o svém okolí, navážou nové přátelské vazby. A to, co vidím v dnešní době jako velké plus: jsou 14 dní bez internetu, sociálních sítí, komunikačních prostředků a naučí se vnímat přírodu a svět kolem sebe i jinak než přes telefon.

Tábory můžeme dělit podle všemožných hledisek, např. délky trvání, ročního období, podle věku účastníků, aj. Nejčastější dělení je uváděno podle místa konání tábora:

- Stálé tábory – tento typ se po celou dobu trvání odehrává na jednom místě (např. tábořová základna, chata, aj.).
- Putovní tábory – ty jsou opakem stálých táborů, nemají pevně dané místo pobytu, ale mají danou trasu, po které se přesouvají z bodu do bodu (např. vodácké či turistické).
- Příměstské tábory – jsou typické tím, že děti zde nenocují, je zajištěn pouze program a strava.
- Hvězdicové tábory – zde je pevně daná základna tábora, ze které účastníci chodí i na několikadenní výlety.

(Ševčík [online], 2014)

Na webových stránkách Pionýra můžeme najít Osmero dobrého tábora, podle kterého by se měl rodič řídit při výběru letního pobytu pro své dítě. Prvním bodem je, že tábor ***má kvalifikované vedení*** – hlavní vedoucí má odpovídající kvalifikaci a je držitelem osvědčení o absolvování základního vzdělávacího kurzu od MŠMT. Druhým bodem je ***zajímavý program***, který by měl odpovídat věku daného dítěte a být lukrativním. ***Je bezpečný a ve vhodných prostorách***, což znamená, že je tábor řádně zabezpečen, ohlášen, vyhovuje hygienickým podmínkám a má své zázemí. Dobrý tábor je také ***zdravotně zabezpečen*** proškoleným zdravotníkem. ***Má dostatek informací pro všechny***, buď na webových stránkách, nebo na pořáda-

ných schůzích pro rodiče. Předposledním bodem Osmera je *rozvoj osobnosti účastníka*, kdy děti prostřednictvím her mohou rozvíjet svou osobnost. No a posledním bodem je *důvěryhodný pořadatel*, kdy je vždy nejlepší si zjistit recenze a statut pořadatele. (Osmero dobrého tábora [online], 2019)

3.2 Legislativa

Tábor jako takový není ucelen v jednom právním předpisu. Je potřeba se seznámit se všemi vztahujícími se zákony a vyhláškami. Dále se v zákonech nevyskytuje pojem tábor, ale mluví se o tzv. zotavovacích akcích, které blíže určuje zákon č. 258/2000 Sb., o ochraně veřejného zdraví ve znění pozdějších předpisů. V tomto zákoně najdeme definici zotavovací akce jakožto: *„organizovaný pobyt 30 a více dětí ve věku do 15 let na dobu delší než 5 dnů, jehož účelem je posílit zdraví dětí, zvýšit jejich tělesnou zdatnost, popřípadě i získat specifické znalosti nebo dovednost.“*

Výčet dalších zákonů jsem našla na webové stránce Borovice.cz, která čerpá ze stránek Ministerstva vnitra. Jelikož na tuto stránku odkazuje MŠMT, považuji ji za důvěryhodnou. viz Příloha 1.

3.3 Personál tábora

Tým lidí, kteří tábor pořádají, je dle mého nejdůležitější část celého tábora. Jejich rozpoložení, nálada, vztahy, a mnoho dalšího velkou měrou ovlivňují celkovou atmosféru akce. Každý jeden z nich by měl být na táboře rád a dobrovolně. Měla by mezi nimi panovat přátelská atmosféra, a i oni by si měli tábor užívat.

Zde je výčet, s jakými funkcemi se na táboře můžeme setkat:

- Hlavní vedoucí tábora;
- Zástupce hlavního vedoucího;
- Hospodář;
- Zdravotník;
- Hlavní kuchařka;
- Kuchařka;
- Vedoucí hry;
- Sportovní vedoucí;
- Sportovní instruktor;
- Oddílový vedoucí;

- Oddílový instruktor.

Názvy jednotlivých pozic se mohou lišit vzhledem k povaze tábora. Každý z nich má své povinnosti, spjaté se svou funkcí, které na táboře musí dodržovat. Taktéž musí být každý řádně proškolený, za což zodpovídá hlavní vedoucí.

Hlavní vedoucí

Funkce hlavního vedoucího je pro realizaci tábora nezbytná. Tato osoba zaštiťuje veškerý jeho chod. Musí mu být nejméně 18 let a musí mít absolvovaný kurz Hlavního vedoucího dětského tábora, který akredituje MŠMT. Zodpovědnost za každého účastníka akce přebírá on, a to i v případě, že zrovna není na táboře přítomen.

Zdravotník

Zdravotník se stará o hygienu na táboře, zdravotní stav zúčastněných a táborovou zdravotní dokumentaci. Osoba vykonávající tuto funkci musí projít akreditovaným školením Zdravotník zotavovacích akcí, nebo musí mít minimálně středoškolské zdravotnické vzdělání.

Hospodář

Hospodář, na rozdíl od předešlých zmíněných, nemusí mít žádný speciální kurz. Musí být schopný vést táborové účetnictví a příslušnou dokumentaci.

Oddílový vedoucí

Jejich počet je ovlivněn počtem dětí a finanční stránkou tábora. Vedoucí musí být starší 18 let a měl by projít školením, která buď pořádá kraj, nebo příslušná organizace. (Hlavní vedoucí dětských táborů, 2015)

4 Pionýr

Pionýr je organizace, pod kterou naše skupina spadá už od počátku.

„Pionýr, z. s. je demokratický, dobrovolný, samostatný a nezávislý spolek dětí, mládeže a dospělých.“ (Stanovy Pionýra, 2013, s. 3)

Dle oficiálních stránek Pionýra sahá historie tohoto spolku do roku 1949. V letech 1949 až 1968 byla organizace výrazně ovlivněna tehdejší politickou situací. Pionýrská organizace Československého svazu mládeže, jak se nazývala, se skládala z řady státem sdružených spolků, které se ale vlivem politiky buď rozpadly, nebo přešly do ilegality. Rok 1989 zahájil konec jednotných organizací. Následným rokem začaly vznikat samostatné organizace, jedna z nich byla právě Pionýr, nejprve jako federativní spolek, o tři roky později už jako svébytná organizace. (Pionýr [online], 2019)

Tento spolek se zabývá rozvíjením a naplněním volného času dětí a mládeže, ale také charitativní, vzdělávací a výchovnou činností. Jako hlavní výchovný prvek používá hru. Vede účastníky ke kladným morálním hodnotám, k odpovědnosti, podporuje jejich zvědavost, osobní růst a týmovou spolupráci. Zabývá se jak celoroční aktivitou – prostřednictvím pionýrských skupin a oddílů, tak prázdninovými tábory, čímž do značné míry působí jako prevence kriminality a závislosti.

Aktivita spolku je zajištěna díky činnosti dobrovolníků, kterým je poskytnuto odborné vzdělání a způsobilost.

Jako prvky sjednocující celý spolek Pionýr používá název a také svůj znak, což je letící vlaštovka na trikoloře.

Pionýrský program uvádí tzv. 7P, vyjadřující základní hodnoty, které se spolek snaží předávat dál.

- Paměť – Pionýr poznává dějiny svého národa i celého lidstva, chová v úctě tradice a historii.
- Pomoc – Pionýr pomáhá ostatním nezištně a z přesvědčení, je solidární, zastává se slabších.
- Poznání – Pionýr si osvojuje vědění, znalosti a dovednosti, poznává okolní svět i sám sebe.
- Pravda – Pionýr chrání pravdu, je spravedlivý, plní dané slovo a hraje fěr.
- Přátelství – Pionýr je přátelský a ohleduplný, naslouchá ostatním, umí spolupracovat.
- Překonání – Pionýr se nebojí překážek, je statečný a nepodléhá pohodlnosti.

- Příroda – Pionýr chrání život na Zemi, objevuje krásy přírody a učí se žít v souladu s ní.

(Doslovně převzato z: Stanovy Pionýra, 2013, Program Pionýra 2015, s. 3 – 33)

5 Celotáborová hra

Celotáborová hra provází celou mou práci. V první části kapitoly objasním, co tento pojem znamená a následně se věnuji samotné dramaturgii, od zvoleného tématu až po reflexi hry. Abych mohla naplánovat správnou akci, je vždy potřeba znát její fáze, podle kterých jsem se také při tvorbě řídila. Závěrem uvádím zásady, kterých je dobré se při realizaci řídit.

Celotáborové hry (dále i jako CTH), etapové hry, etapovky, to všechno jsou označení her, které se od sebe liší jen tím, jak je který autor pojme. V komplexním pohledu jde ale o hru, která je složena z více dílů tvořící jednotný celek. (Chmura [online], 2019)

Je to hra se základním dějem, který prostupuje všemi, nebo většinou aktivit. Děj se vždy váže k předem zvolenému tématu, které se v průběhu realizace nemění. Tématu by měl být podřízen celý příběh, který povětšinou CTH doprovází. Příběh zvyšuje motivaci dětí a jejich vtáhnutí do děje. CTH musí mít hlavní myšlenku, která bude pochopitelná pro mladší účastníky, ale zároveň přitažlivá pro ty starší. Měla by být originální a pro děti zábavná (Foglová, 2006, s. 7 – 10).

CTH je složena z jednotlivých úkolů, ty by měly postupně gradovat a neměly by být samoúčelné. Úkoly vysvětluje sportovní vedoucí účastníkům vždy před jejich plněním. Po každé jde o to, co nejlépe splnit daný úkol a ve většině případů získat bodové hodnocení. Každá CTH by měla mít veřejně přístupný herní plán, na kterém děti každý den vidí, jak si vedou v porovnání s jinými oddíly. Etapová hra by měla být vždy plněna oddíly. Ty musí být rovnoměrně poskládané z chlapců a děvčat různých věkových kategorií, aby šanci na úspěch měl každý oddíl (Foglar, 1997, s. 5 – 10).

5.1 Dramaturgie CTH

Dramaturgie jakékoliv hry je velmi důležitá. Jednotlivé části na sebe musí navazovat, musí se doplňovat a hlavně by měly naplňovat cíle celé akce. „*Akce má mít rytmus, spád a gradaci, má to být vyleštěný krystal, a ne slepec.*“ (Pelánek, 2008, s. 63)

V první řadě je potřeba si uvědomit, „kde, jak, s kým“. Tzn., jak dlouho bude akce trvat, kolik dětí a v jakém věku se akce bude účastnit, v jakém prostředí bude probíhat a kolik zodpovědných osob bude s dětmi pracovat.

Plánováním programu by se měl zabývat sportovní vedoucí už na konci léta. Vždy je dobré, když se na přípravě a tvorbě pomůcek podílí celá organizační skupina, aby měl sportovní vedoucí prostor pro vymýšlení programu.

5.1.1 Téma

Troufnu si říci, že volba tématu je jednou z nejnáročnějších částí příprav. Nejen, že je nutné zvolit atraktivní a populární téma pro danou věkovou kategorii, ale zároveň je potřeba, aby téma bylo dostatečně podnětné a umožňovalo vytvoření tematických her (Pelánek, 2010, s. 17). Náměty můžeme čerpat téměř odkudkoliv, např. z historie, cestování, pohádek, sci-fi, aj. Při volbě tématu je dobré se vždy přiklonit k námětu, u kterého je možné zvolit odpovídající kostýmy. Ty účastníky vtáhnou do děje a vytvoří tu správnou atmosféru.

5.1.2 Cíl

Další, co bychom si měli ujasnit, je cíl. Tematické cíle se většinou „vylupují“ na povrch až s hlubším rozvíjením tématu. Je potřeba si ale ujasnit, čím se program uzavře, např. věcnou odměnou, diplomem, titulem... Obecné cíle je potřeba si stanovit už na začátku, jinak by se také mohlo stát, že program nevyzní a účastníkům nic nepředá. Např. prohloubení a upevnění obratnosti, týmová práce, motivovat k přemýšlení, respektu a naslouchání druhým, rozvíjet komunikaci aj. (Pelánek, 2010, s. 18)

5.1.3 Příběh

Příběh můžeme a nemusíme k dané hře mít, je to prostředek pro motivaci a vtáhnutí hráčů do děje. Pokud ovšem máme silné téma, příběh není nutný. Ale naopak, pokud máme velmi členité, a ne úplně zřetelně definovatelné téma, příběh je potřeba. Měl by být jasný a srozumitelný i nejmladším účastníkům, ale zároveň tajemný a zábavný. Může být např. podle seriálu, filmu, knihy, historický či s sci-fi tematikou. (Pelánek, 2008, s. 66 – 67)

5.1.4 Výběr a konstrukce her

Zde jsou dvě možnosti. Buď si vypůjčíme už vytvořenou hru, kterou si převedeme na naše podmínky, nebo si vytvoříme vlastní. V obou případech je potřeba dodržovat zásady viz Herní desatero.

V momentě, kdy máme dostatečnou zásobu her, můžeme začít skládat scénář. Obecně platí, že je potřeba uvést hru ve správný čas (nebudu zařazovat seznamovací hru uprostřed akce). *„Tvorba scénáře akce je umění. Projevuje se zde zkušenost, cit, intuice i dovednost analýzy. Pořadí a posloupnost programových bodů, tedy i her, je klíčová záležitost. Správná posloupnost zachovává skupinu ve stavu plynutí“* (Neuman, 2014, s. 32).

V průběhu realizace do programu mohou vstupovat aspekty, se kterými se při plánování moc nepočítá, počínaje počasím až zdravotním stavem dětí. Proto je dobré mít v zásobě několik her, které budou na danou situaci přizpůsobené.

5.1.5 Reflexe

Vždy je dobré mít zpětnou vazbu k dané hře, akci, etapě. Vede nás k ponaučení, vylepšení a zdokonalení příprav i průběhu. Měla by proběhnout ihned po hodnocení činnosti s dostatkem času na zhodnocení v příjemném a přátelském prostředí, kde se jedinec nebude bát sdílet, vyjádřit svůj názor. Dále je potřeba si připravit, jaký okruh chceme od účastníků zhodnotit (připravit si otázky, okruhy, témata). (Neuman, 2014, s. 41)

5.2 Fáze akce

Každá akce má určité fáze, specifika jako jsou délka a charakter jsou individuální, ale když známe obsah každé fáze, usnadní nám to tvorbu programu.

- **Před akcí** – v této fázi se tvoří tým pracovníků a získává se potřebný počet účastníků prostřednictvím propagace. Už zde je formujeme očekávání účastníků právě prostřednictvím propagace, či komunikace s účastníky.
- **Začátek akce** – zde je nejdůležitější první dojem účastníka. Je lepší zvolit pozvolný začátek. Hrát seznamovací hry nebo hry s jednoduchými pravidly. Délka této fáze se povětšinou odvíjí od počtu účastníků a jejich věku.
- **Jádro akce** – v jádru akce pozvolna stupňujeme hry k fyzicky i psychicky náročnějším a řadíme sem i hry se složitějšími pravidly. U akcí delších jak 10 dní je lepší zvolit v polovině akce jeden z vrcholů, např. uspořádat velkolepou noční hru nebo celodenní výlet. Po prvním vrcholu můžeme opět tempo zvolnit a následně gradovat až do samotného závěru. Ke konci akce je vždy lepší volit více jednotlivých her, zvláště pokud se účastníci po akci rozejdou.
- **Vrchol akce** – závěr akce by měl, jak už jsem zmínila, gradovat. Měl by uzavírat celou akci i dané téma a měl by být velkolepý, pro účastníky nezapomenutelný. Zakončit akci můžeme třemi způsoby. Prvním způsobem je, že účastníkům vytvoříme náročnou výzvu s podmínkami pro její překonání., která obsahuje kombinaci psychické i fyzické náročnosti. Druhým způsobem je vytvořit tajemnou závěrečnou hru, která klade důraz na psychickou náročnost. Poslední možností je pojmout závěr akce jako odměnu pro hráče, kdy může být formou zábavy, či věcné ceny. Z těchto způsobů je z pedagogického hlediska nejlepší první způsob, který v dětech zanechá silný zážitek a z jehož překonání mají dobrý pocit
- **Závěr akce** – po ukončení programu je vždy dobré zařadit retrospekci, neboli ohlédnout se za danou akci. Retrospekci můžeme udělat různými způsoby, ať promítám fo-

tek nebo společné čtení z kroniky. Hlavním účelem je emotivnost, kterou si účastník zafixuje a odváží s sebou domů. Konec akce by měl být volnější, ponechaný na rozloučení.

- **Po akci** – následně po ukončení akce bychom všem účastníkům měli rozeslat dopis nejlépe klasickou papírovou formou. Ten slouží k vysvětlení cílů, na které měli účastníci přijít sami, a také k zavzpomínání a upevnění zážitku z akce. Můžeme přiložit několik vytištěných fotek, či prosbu o zpětnou vazbu – v té se ptáme velice konkrétně na to, co nás zajímá.

(Pelánek, 2008, s. 67 – 69)

5.3 Zásady při realizaci CTH

Portál Diplomy.artegea.cz uvádí, že pokud si kladně odpovíme na tyto otázky před realizací aktivity, pravděpodobně bude akce úspěšná.

1. *„1. Odpovídá hra věku dětí?*
2. *Je hra úměrná hráčské zkušenosti dětí?*
3. *Je hra přiměřená tělesné zdatnosti, duševnímu rozhledu hráčů?*
4. *Nejsou všechny etapy CTH zaměřeny na podobnou činnost?*
5. *Vybral jsem pro hru správné místo a dobu?*
6. *Vysvětlil jsem dobře pravidla?*
7. *Rozdělil jsem správně hráče?*
8. *Postavil jsem do čela správné kapitány?*
9. *Mám dost času na odehrání hry? (Časová rezerva!)*
10. *Vyhodnotil jsem hru? U CTH-znázorňování výsledků (nástěnka)“*

(Chmura [online], 2019)

6 Skupina Bramborovci

V této kapitole blíže popíšu naši skupinu. Jak její historii, tak moje působení v ní. Také se pokusím objasnit jakým způsobem Bramborovci fungují, jelikož si myslím, že nejsme „klasická“ táborová skupina.

6.1 Historie skupiny

Každý rok pořádáme dětský tábor na 14 dní. Naše skupina je aktivní od roku 2008. Od roku 2002 až 2007 jsme fungovali jako jedna velká skupina, čítající kolem 150 dětí a 50 dospělých každý rok. V tuto dobu jsme jezdili společně na základnu patřící Pionýru, která se nachází u České Skalice a nese název Větrník. V roce 2008 jsme se rozdělili na 3 běhy z důvodů velkého zájmu o pobyt na táboře. Vznikly tím skupiny „Babča“, „Domašov“ „Bůřovci“. Název běhu se odvíjí od místa tábora nebo přezdívky Hlavního vedoucího. Všechny běhy jezdily až do roku 2013 na základnu Větrník. Následně jsme se my, už jako Bramborovci, rozhodli využívat základnu u Lanškrouna s názvem Vosí údolí. Základnu jsme změnili z důvodů nevyhovujících podmínek. Na Větrníku jsou dva pevné sruby, stany s podsadou a polní sprcha. Toto jsme vyměnili za sruby po celém táboře, pevnou jídelnu, sprchy a dostatečný příkon elektrického proudu.

Název Bramborovci neseme po hlavním vedoucím, Davidu Brůnovi, který má letitou přezdívku Brambor. Tento název neseme od roku 2012. V letech 2008-2011 jsme měli jméno po tehdejším hlavním vedoucím Josefovi Burešovi, ala Bůřa, proto Bůřovci.

6.2 Já a Bramborovci

Můj první tábor byl v roce 2013, kdy jsem se poprvé spojila se skupinou skrze mého přítele – ten jezdí se skupinou už 16 let. Byla to moje první zkušenost s pozicí instruktorky, kterou jsem vykonávala i rok následující.

V roce 2015 jsem byla poprvé jako sportovní instruktor, kdy jsem měla za úkol veškeré papírování v táboře, co se her týče – dělala jsem tabulky, diplomy, medaile, výpočet a vyhlášení výsledků a starání se o Bažinu. Tuto pozici jsem zastávala až do roku 2017. Díky nabytým zkušenostem jsem byla povolána hlavním vedoucím, abych udělala letošní celotáborovou hru.

S touto skupinou jezdím už šest let. Jsou to nejlepší lidé, jaké jsem kdy mohla poznat. To, co všichni děláme a co budujeme v dnešní uspěchané době, děláme s láskou a srdcem na dlani, nejlépe, jak dovedeme.

6.3 Jak fungujeme

Personál o zhruba 5 – 8 členech je na táborové základně přítomen už den před zahájením- v sobotu. Tento prostor je vytyčen pro vybudování Bažiny*, přípravu her, seznamů a převzetí táborové základny. Bažinu budujeme vždy od nuly. Všechny věci vozíme každý rok s sebou, jelikož si majitelé základny privátní prostor pro hry nechávají uzamčený s jejich pomůckami. Naše Bažina je přes zimu uskladněna na půdě. Proto je potřeba všechny hry vybalit a připravit si prostor pro práci, což zabere minimálně 4 hodiny práce. Tři roky zpět jsme jezdili na tábor zároveň s dětmi, ale pak bylo nemožné udržet časový plán a děti se nám nudily. Takto je v neděli ráno už vše připraveno.

Většina dětí jede na tábor námi zařízeným autobusem od Základní školy v Červené Vodě a někteří se dopravují sami přímo na základnu. U autobusu je vždy minimálně 5 vedoucích včetně zdravotníka, který si vybírá zdravotní dokumentaci.

Po příjezdu autobusu jsou děti rozděleny do chatek. Nejmladší mají první řadu chatek bez patra, starší mají druhou řadu chatek, které mají jedno patro.

Jakmile jsou všichni přítomni v táboře, svolá se první nástup, na kterém jsou dětem vysvětleny hranice tábora, kde se co nachází, představen personál, denní režim, vysvětlen služební oddíl a také jsou poučeni, co se na táboře smí a nesmí (BOZP).

Služební oddíl (dále i jako SO) je každý den jiný a stará se o tábor od 9:00 po snídani, do 9:00 následujícího dne, kdy předává SO dalšímu oddílu. Úkolem SO je starat se kompletně o technický chod tábora, udržovat čistotu v táboře, být k ruce kuchyni, tzn. připravit vodu před každým jídlem na opláchnutí hrníčků a umytí ešusů, umýt nádobí kuchyni po každém jídle, oškrabat a uvařit brambory (pokud je potřeba), utírat stoly v jídelně a pískat každý nástup v souladu s Bažinou a kuchyní.

Služební oddíl je vždy osvobozen od ranní rozcvičky a je zohledněn ve hrách tím, že buď jdou na řadu první, nebo se se zahájením hry čeká, až dodělají svou práci.

V táboře jsou zavedeny služby na polední klid. Tato služba jsou vždy vedoucí, s výjimkou SO, ti mají za úkol zabavit děti, které nechtějí odpočívat. Mohou si zvolit jakoukoliv aktivitu kromě pohybových her – navlékat korálky, skládat origami, vypůjčit si libovolnou deskovou hru z Bažiny, psát dopisy, atd.

* Bažina = herna, sídlo herního štábu

7 Sonda do plánů a formy CTH

Vždy po skončení jednoho tábora se už přemýšlí kolektivně nad tématem tábora následujícího. Pro výběr tématu komunikujeme na sociálních sítích, kde většinou formou ankety demokraticky rozhodneme, jaký námět se zrealizuje další rok. Téma Robinsonův ostrov bylo zvoleno na podzim 2017, kde jsme se shodli úplně všichni. Jak se ukázalo, byla to moc dobrá volba.

Plánování CTH začíná vždy v lednu. Konkrétně letos plánování začalo tím, že jsme se celý herní štáb povinně dívali na první i druhou sérii televizního reality show Robinzonův ostrov, ze kterého téma vychází. Po shlédnutí každého dílu jsem si dělala poznámky a veškerá má inspirace pramenila právě z tohoto seriálu.

Na základě svých poznámek jsem vymýšlela hry, které by byly aplikovatelné na naše prostředí a počet i stáří dětí. Po vytvoření dostatečného množství her, jsem je začala skládat do bloků na každý den, aby splňovaly náročnost, cíle a délku programu. Toto plánování vychází z mých předchozích zkušeností s táborem. Na každý den jsem dávala zhruba 2 – 3 hry, protože vím, že tak, jak máme nastavený denní režim, to ne vždycky vychází. Občas se stane, že se protáhne svačinka, v závislosti na tom, co zrovna ke svačince je, někdy je delší nástup, než má být, někdy déle trvá, než se dětem hra vysvětlí, aspektů je opravdu velké množství, proto vím, že 2–3 hry na ten den jsou dostačující.

Plánování pokračovalo tím, že jsem rozdala potřebné úkoly některým vedoucím. Např. výroba Bulula*, kartonových čtverců, pořízení mačet, křesadel, výroba plachty**, aj. A s partnerem jsme začali navrhovat a realizovat šátky. Jako správní Robinsoni jsme každý potřebovali mít svůj šátek, symbolizující náš život na táboře, viz Boj o šátky. Podle barev triček se obstaraly barvy šátků a začalo tvoření. Každému jedinci na táboře jsem vystříhla, obšila a partner ručně potiskl šátek o rozměrech 60 x 60 x 85 cm. Tudíž jsme vyráběli zhruba 110 šátků.

Předcházející roky, které jsem zažila, hry vždy fungovaly tím stylem, že byl určitý zásobník her, které byly osvědčené a děti bavily. Tyto hry se vždy přizpůsobily tématu a hrály se každý rok. CTH samozřejmě nebyla složena jen z těchto her, hrály se i nové, ale osvědčené se hrály nejčastěji. Akorát se měnil styl CTH. I tak byl tábor milován a děti jezdí opakovaně

* Bulul = soška, symbol imunity

** Plachta = vyobrazení herního pole, zde oddíly sledují svůj postup ve hře

i několik let. Sice je to o hrách, ale svůj obrovský podíl na tom má i skupina a nálada na táboře, která je vždy dokonalá. Náš tábor nikdy nepraktikoval známé motivační příběhy. Dětem se vysvětlila pointa CTH a vždy se motivovaly před každou hrou jejím cílem a co jim výhra přinese. Naše skupina je výjimečná v tom, že příběh na táboře žijeme. Tematické příběhy si během tábora vyprávíme neustále. Proto jsme nikdy neměli potřebu celotáborový příběh zapojovat.

Forma CTH, kterou jsme aplikovali letošní rok, je výsledkem, několikaletého procesu, kdy jsme zkoušeli, který systém bude ten nejlepší. U kterého systému udržíme děti motivované až do konce tábora. Roky zpět jsme měli neuvěřitelné problémy s tím, že děti po pěti dnech hry, kdy se ukázal ten nejsilnější oddíl, ztrácely motivaci. Organizátoři dětských akcí vědí, jak je náročné vytvořit stejně silné oddíly. Systém nebyl nastaven tak, aby se nejslabší oddíl mohl vyrovnat tomu nejsilnějšímu. Nebo v systému byly díry, které způsobovaly dezorientaci jak u dětí, tak u vedoucích. Tento problém byl opravdu letitý, v řádu zhruba tří let. Bažina to vždy uhrála, ale věděli jsme, že je potřeba to pořád zdokonalovat. Letos si myslím, že systém byl téměř perfektní – viz program. Bylo potřeba projít procesem vývinu.

Systém, který letošním rokem začal opravdu krásně fungovat, mi dal možnost udržet motivaci a rivalitu po celých 14 dní. Spočívá v tom, že je dané bodování velkých i malých her, ale jednotlivé oddíly mají možnost využít i doplňkových podpůrných systémů, které jsou většinou primárně určené posledním třem místům v bodovém hodnocení. Motivaci udržuji prostřednictvím bodů a atmosférou jako takovou. Dle mého názoru v tomto případě je psaný příběh zbytečný.

7.1 Cíl CTH

Tábora se účastnilo 64 dětí ve věku od 7 do 15 let. Děti byly rozděleny do šesti oddílů po 10 a 11 dětech, které se v průběhu tábora nemění. U každého oddílu byli přiřazeni tři vedoucí.

Cílem CTH je zdolat všechny překážky, „přežít“ na Robinsonově ostrově a získat titul Robinsona.

Už léta na táboře pozorujeme morálku a disciplínu dnešních dětí, které si bez moderní techniky neví rady. Proto cílem těchto čtrnácti dní je naučit děti hrát si v lese i bez internetu nebo elektřiny. Táborníci si osvojí práci s křesadlem, mačetou, naučí se vázat uzle a prohloubí si kompletní pohybovou obratnost. Zvnitřní a upevní si znalosti o přírodě a materiálech

v ní se nacházejících. Také je cílem, aby se naučili práci ve skupině, v týmu, aby spolu byli schopni vycházet a respektovat se, pomáhat si navzájem. Cílem je i rozvoj jejich komunikačních dovedností a tvořivého myšlení. Proto jsem se rozhodla letos zařadit větší množství oddílových her, ve kterých budou muset spolupracovat, pomáhat si a komunikovat. Rozvíjet děti po všech stránkách jejich osobnosti.

8 Realizace CTH

V této kapitole se objasním specifika celotáborové hry, jimiž jsou typy hraných her, jednotlivé etapy a symboly imunity, které ve hře hrají významnou roli. Veškeré hry hrané na našem táboře jsou v režii Bažiny.

8.1 Typy her

Zde je vysvětleno, k čemu jednotlivý typ her slouží a jak je bodově ohodnocen.

8.1.1 Etapové hry

Etapové hry, slouží k posunu kmenů k cíli. V průběhu tábora bude 5 etapových her. Na každou etapu kmeny potřebují určité bodové ohodnocení. Jakmile získají daný počet bodů, mohou jít plnit etapu. Po splnění se kmeni odečtou body za danou etapu a posune se na herním plánu. Každá etapa má svůj časový limit, do kterého musí zvládnout úkol splnit. Pokud to kmen nezvládne, může jít úkol plnit až za dvě hodiny, což jim může značně zkomplikovat další posun ve hře. První čtyři etapy slouží jako trénink na závěrečnou, největší část.

Čas plnění si kmeny určují samy.

Bažina určuje správnost provedení úkolů a stopuje čas.

Body budou Robinsoni získávat jako kmen v oddílových hrách, jako jednotlivci a také v individuálních hrách. Viz níže.

8.1.2 Oddílové hry

Tyto hry hrají Robinsoni kolektivně, jako kmen. Musí se účastnit všichni, kromě zdravotních výjimek. Vedoucí neovlivňují výsledek svým přičiněním, pouze dohlíží na plnění pravidel a popřípadě pomáhají mladším dětem.

Bodové hodnocení:

1. místo - 60 bodů
2. místo - 50 bodů
3. místo - 40 bodů
4. místo - 30 bodů
5. místo - 20 bodů
6. místo - 10 bodů

8.1.3 Jednotlivci

V těchto hrách bojuje každý sám za sebe, aby získal diplom. Také ale bojují stále za svůj kmen, kdy při umístění do třetího místa přináší kmeni následné bodové hodnocení:

1. místo - 30 bodů
2. místo - 20 bodů
3. místo - 10 bodů

Jednotlivci probíhají v kategoriích – mladší holky, mladší kluci, starší holky, starší kluci. Kategorie dělí věková hranice 10 let.

8.1.4 Individuální hry

Slouží k dosažení potřebných bodů, udržení neustálé motivace a zdravé rivality mezi kmeny Vyhláší ji členové Bažiny na večerním nástupu. Hra a bodové hodnocení hry je takéž voleno Bažinou. Vždy probíhají prostřednictvím betlů*.

Kmen si může vybrat, zda bude bojovat celý, nebo jenom vedoucí proti vedoucímu. Buď – nebo. Oddíly na posledních třech místech mohou vyzvat jen kmeny na prvních třech umístěních. Pokud vyhraje kmen s nižším počtem bodů, automaticky získává dané bodové ohodnocení. Pokud ale vyhraje oddíl na prvních třech příčkách, je osvobozen např. od rozcvičky, nebo dostanou sladkou odměnu.

8.2 Jednotlivé etapy

Etap je v průběhu tábora pět. Jsou to záchytné body, ke kterým se oddíly potřebují dostat prostřednictvím získaných bodů, které získávají v ostatních hrách. Viz výše. Ze zkušenosti vím, že pět etap v průběhu tábora bohatě stačí.

8.2.1 1. Etapa – Mačeta

Potřeby: 6 ks mačeta, 6 ks prkno, 64 ks tkaloun

Časový limit: 35 min

Nutné body: 150

Terén: les, plac**

Cíle: Dítě rozváže složitý uzel a uváže jednoduchý, reaguje na podněty od vedoucího i svého oddílu při hře, respektuje názor ostatních dětí ve svém oddíle, vlastními slovy popíše, a ukáže správnou a bezpečnou manipulaci s mačetou, přijímá pravidla hry a vliv autority.

Hra se odehrává z části na place a z části v lese. Na place se připraví prkno o délce 1 metru na startovací čáru. Ve vyznačeném území v lese jsou navázány tkalouny pro každé dítě. V lese na druhém konci tábora jsou schovány mačety.

* Betly = souboje mezi týmy či vedoucími za účelem získání bodů

** Plac = prostor ve středu tábora určený ke hrám

Úkolem každého dítěte je vyběhnout do lesa, přinést si svůj tkaloun a uvázat ho jednoduchým uzlem na prkno. Jakmile dováže tkaloun, může vybíhat další, do té doby nikdo z kmene nevybíhá. Pokud má kmen 10 dětí, jedno poběží 2x. Celý kmen si zvolí jednoho vedoucího, který poběží pro mačetu. Ten vybíhá zároveň s dětmi.

Ve chvíli, kdy je na prkně navázáno 11 tkalounů a vedoucí doběhl zpět s mačetou, může nejstarší z kmene přeseknout všechny tkalouny. Etapa je splněna po přesekání všech tkalounů na prkně.

8.2.2 2. Etapa – Získej vodu

Potřeby: 6 ks plastový kelímek s rýskou 0,5 dcl

Časový limit: 1 den

Nutné body: 160

Terén: les, plac

Cíle: Dítě vysvětlí pojem vodní zdroje, dokáže vlastními slovy vyjádřit, kde se voda v přírodě nachází, dokáže navrhnout způsob získání tekutiny, dokáže podpořit nejreálnější nápad, vybere vhodný nástroj pro získání vody z přírody.

Úkolem každého kmene je nasbírat 0,5 dcl vody bez použití vodního zdroje v táboře, nebo jakékoliv vodní plochy v přírodě, např. potok, rybník, kaluž, ... Je jen na vynalézavosti kmene, jak vodu získají – čím vynalézavější, tím lépe pro ně, protože pokud nesplní úkol do časového limitu, zdrží se ve hře o jeden den.

Vodu mohou získat např. z rosy, z mechu, z ovoce.

8.2.3 3. Etapa – Křesadlo

Potřeby: 6 ks křesadlo

Časový limit: 90 min

Nutné body: 170

Terén: les, plac

Cíle: Dítě respektuje autoritu, porozumí práci s křesadlem, ovládá správnou manipulaci s křesadlem, vlastními slovy vysvětlí rozdíl mezi vhodným a nevhodným místem pro rozdělání ohně, vysvětlí, k čemu křesadlo slouží, popíše zásady manipulace s ohněm, dokáže rozlišit vhodné a nevhodné dřevo, materiály pro rozdělání ohně, podle ukázky vedoucího provede manipulaci s křesadlem.

Robinsoni dostanou křesadlo a mají hodinu a půl na to, aby si připravili troud, štičky a špalky a pomocí křesadla rozdělali plnohodnotný oheň. Potřeby si mohou shánět po lese,

ale oheň se musí rozdělovat v ohništi pod dozorem vedoucího. Kmen se do lesa vydá pouze s vedoucím.

8.2.4 4. Etapa – Louč

Potřeby: přírodní materiály, motouz

Časový limit: 60 min

Nutné body: 200

Terén: les, plac

Cíle: Dítě pojmenuje použité přírodní materiály, dokáže vybrat a posoudit vhodné materiály pro výrobu louče, navrhne postup její výroby, dokáže použít nástroje potřebné k výrobě (volí vedoucí), s pomocí všech v oddíle zkonstruuje louč.

Cílem je, aby si Robinsoni vytvořili funkční louči čistě z přírodních materiálů. Na výrobu mají pouze hodinu. Louč však nesmí zapálit, ale při tom si musí být jistí, že bude fungovat. Na celý proces dohlíží vedoucí.

8.2.5 5. Etapa – Přežití

Potřeby: stopky, 6 ks mačeta, 6 ks buzola, 6 ks křesadlo, 6 ks vlastnoručně vyrobená louč, materiál pro založení ohně, tkalouny, nůžky, papíry, šifry, skoby.

Časový limit: 180 min

Nutné body: 220

Terén: les, plac, jídelna

Cíle: Všechny použité viz předchozí etapy. Dítě zhodnotí a využije naučené schopnosti a dovednosti z předchozích etap, pochopí sílu skupiny, zvnitřní si hodnoty tábora (celotáborový proces), dokáže reprodukovat klíč k šifře, dokáže diskutovat o významu šifry, dokáže zaměřit a nastavit azimut, zpřesní orientaci v lese, zpřesní motoriku.

V poslední etapě kmen zhodnotí dosavadně naučené dovednosti a znalosti a ukáže se, do jaké míry byli schopni naslouchat vedoucímu a učit se. Cílem je projít celou trasu a rozdělat oheň, od něhož zapálí svoji louč. Kterému kmeni se to povede jako prvnímu, vyhrává celotáborovou hru.

Pro všechny kmeny je jedna trať o šesti stanovištích. Avšak startují podle toho, kolik byli schopni získat bodů po odečtení potřebné hodnoty na 4. etapu. Zbylé body se vynásobí pěti, čímž získám reálný vteřinový rozestup mezi kmeny a zároveň budou body plnohodnotně využity.

První stanoviště je v jídelně, kde dostanou natištěnou šifru. Klíč k vyluštění je připnu-

tý u ohniště, kam ale může vždy jen jeden z oddílů. Po vyluštění první šifry: „Ve směru, kde mačet bylo pár, nemusíš jít ani o krok dál.“ Získají směr ke druhému stanovišti. Zde si vezmou jednu z připravených mačet a musí vyluštít další šifru: „Také tam, kde Bulul střeží, také tam, kde škodná běží“, která Robinsony navede do druhé strany lesa ke starému posedu. Zde na ně čeká ke stromu pečlivě navázaná buzola, kterou musí mačetou odseknout, zároveň v obálce mají připravený azimut, který je navede na čtvrté stanoviště. Na předposledním stanovišti mají za úkol odseknout si křesadlo a opět najít azimutem následující cestu. Páté stanoviště skrývá šest vytištěných obrázků loučí a pokyn – vrátit se zpět do tábora. V táboře si najdou vhodné místo pro založení ohně, připraví si materiál a rozdělají oheň. Hra nekončí, dokud každý z kmenů nezapálí svoji louč.

Není podstatné, jak rychle kmeny trať proběhnou, ale zda správně a rychle splní všechny úkoly.

8.3 Symboly imunity

Symboly imunity mají ve hře velmi významnou roli. Mohou totiž celý kmen posunout na herním plánu a pomoci jim při hrách. Imunity jsou vždy v režii Bažiny.

Malá imunita

Malá imunita je symbol kančích klů v šesti vyhotoveních, které přenesou kmen k plnění etapové hry bez ohledu na počet bodů- tzn. i když kmen nemá dostatek bodů pro to, aby mohl jít plnit etapu, ale najde malou imunitu, body kmeni zůstávají a automaticky při odevzdání imunity může jít plnit úkol.

Imunitu schová Bažina (jak často bude imunita ve hře je opět na volbě Bažiny) v lese a vytvoří k ní dvouveršovou nápovědu. Nápověda se přednese na nástupu všem společně pouze jednou. Kmen může jít hledat imunitu pouze jako celistvý oddíl (žádné rozdělování) se svým vedoucím. Pokud nechtějí hledat, nemusí, je to na nich. Na hledání se vždy vytyčí daný časový prostor.

Ve chvíli, kdy najde kmen imunitu, je pro ně nejlepší, když to nikomu neřeknou, ať nepřijdou o taktickou výhodu. Samozřejmě Bažina to vědět musí. Imunitu můžou zahrát, kdy chtějí, ale pokud jednu mají a nezahrají ji, nesmí jít hledat další.

Bulul

Bulul je ochránce Robinsonova ostrova. Třiceticentimetrová soška, která je vstupenkou na noční kmenovou radu. Bez něho se kmen na kmenovou radu nedostane.

Každý den vybere Bažina hru, kdy vítěz získá Bulula. Ihned po ukončení vítězný kmen dostává sošku a na kmenové radě ji odevzdá.

Noční kmenová rada

Kmenová rada probíhá každý den po večerním nástupu. Celý kmen se přesune na předem připravené – loučemi osvětlené místo. Odevzdají Bulula a získají náповědu nebo zvýhodnění na následující den.

Názvy kmenů: Buru, Mako, Ravu, Tao, Palau, Katan

9 Průběh tábora

V této kapitole je program CTH tak, jak jsem jej zrealizovala. Více popisuji záměrně jen hry, které jsou pro mě důležité. Buď jsem jejich autor, nebo jsou hodnocené dětmi. Děti hodnotily pomocí smajlíků, více v kapitole Hodnocení.

9.1 Neděle 22. 7. 2018

V odpoledních hodinách dorazí všichni táborníci na základnu. Až se všichni ubytují a rozkoukají, bude odpolední nástup, kdy hlavní vedoucí dětem vysvětlí hranice tábora, pravidla tábora a kompletně celý chod včetně zásad bezpečného chování. Následně Bažina děti a vedoucí rozdělí do oddílů, ve kterých budou spolupracovat až do konce pobytu. Vedoucí mají dvě hodiny na to, aby se celý oddíl seznámil. A jde se na první hru:

Boj o trika

Potřeby: trička, tkaloun

Časová náročnost: 35 min

Terén: plac, les

Typ: oddílová – nebodovaná

Cíle: Dítě efektivně pracuje v kolektivu, dokáže rozeznat svého vedoucího od ostatních, dokáže určit děti ve svém kmeni, dokáže spolupracovat a komunikovat s kmenem.

V lese na stráni je na větším prostranství schováno šest triček – každé jiné barvy. Úkolem dětí je najít si barvu, kterou chtějí mít na triku, šátku, i vlajce. Všem členům oddílů se sváží ruce k sobě, aby kmen utvořil dlouhého hada. Tento had se nesmí přerušit, jinak se vrací zpět na start. Je jen na nich, jestli si vezmou první barvu, kterou najdou, nebo budou hledat, dokud nenarazí na tu svou vysněnou.

Následuje hra vedoucích, která je spíše tradicí a legrací, aby si i dospělí zahráli. Ve vyhraněném lesním prostoru se rozmístí obálky se jménem každého vedoucího. Uvnitř obálky má každý napsané jedno podstatné jméno. Mají 5 minut na to, aby našli svou obálku a doběhli s ní zpět do tábora. Jeden kmen tvoří tři slova souřadná, které k sobě jednoznačně patří. Úkolem vedoucích je předvést slovo pantomimou a najít si své kolegy.

Na večerním nástupu se vysvětlí dětem základní princip CTH, plachta, vlajka, nástupy a další podstatné věci, které souvisí s hrou.

9.2 Pondělí 23. 7. 2018

Veršuj

Cílem hry je, aby se děti mezi sebou lépe poznaly. Mají libovolný časový limit na to, aby vymyslely básničku ze svých jmen, kterou jako kmen odrecitují na večerním nástupu – hodnocení je individuální.

Toaletní had

V potřebách na tábor je připsán toaletní papír. Aby se nekoulel, kde nemá a aby si s ním děti nehrály, na začátku tábora se vybere formou hry. Každý oddíl si sedne ke svému stolu. Bažina odstartuje a děti mají 5 minut na to, aby z jídelny doběhly do chatky, vzaly toaletní papír a poskládaly z něho hada plochou stranou k sobě. Kdo stihne poskládat nejdelšího hada, vyhrává.

Boj o šátky

Potřeby: šátky, tkalouny, 3 ks mačeta, písmenka z abecedy, klíč, šifra

Časová náročnost: 40 min

Terén: jídelna, plac, les

Typ: oddílová

Cíle: Dítě porozumí hodnotě získaného šátku, dokáže svými slovy vyjádřit, co šátek ve hře znamená, navrhne taktiku hry, dokáže zvolit vhodné pořadí jednotlivců, vyjmenuje abecedu a dokáže vybrat správné písmeno, dokáže reprodukovat a použít šifru i klíč, dokáže daná písmena seřadit ve správném pořadí, dokáže se samostatně rozhodnout, zvládne bezpečně manipulovat s mačetou, umí si uvázat šátek na ruku.

Povinností každého kmene je celý tábor nosit robinsonovský šátek, symbolizující život každého jedince. Pokud dítě nebo vedoucí na sobě šátek nemá, s výjimkou koupání a spaní, je jeho kmen penalizován -5 bodů, pokud ho nemá někdo ze štábu, je potřeba se vykoupit představením před celým táborem.

Aby je mohli nosit, musí si je získat. Všechny šátky dané barvy se svážou k sobě tkalounem, který povede přes hrazdu a ukotví se ke špalku – tkaloun musí být přes hrazdu jen přehozený a na špalku navázaný tak, aby se po přeseknutí tkaloun uvolnil a šátky spadly na zem. Všechny kmeny sedí v jídelně u stolů. Ve vyznačeném prostoru v lese, hlídaném vedoucími, jsou položena písmena. Všichni dostanou stejnou šifru – klíč k šifře visí na nástěnce. Kmen vyšle jednoho, který běží k nástěnce vyluštit písmeno podle dané šifry –

přiběhne zpět k oddílu- jiné dítě vybíhá do lesa, kde dané písmeno musí najít a přinést. Jakmile doběhnou ke stolu, další dítě může běžet vyluštit písmeno ke klíči. Na nohách je vždy jen jeden člen z kmene! Jakmile oddíl vyluští šifru, zvedá ruku a Bažina zkontroluje správnost. Je-li šifra správně vyluštna, nejstarší běží ke špalku a přeseke tkaloun. Je to oddílová hra, tudíž bodovaná všechna místa.

Hodnocení dětí: 58x 😊 6x ☹️

Protahuj

Hra o Bulula. Celý kmen se postaví do řady, dostanou jedno klubko tkalounu a mají za úkol ho protáhnout přes levý rukáv, levou nohavici, následně pravý rukáv a pravou nohavici každého jedince kmene. První v řadě začíná a zároveň má za úkol posouvat tkaloun tak, aby dosáhl až k poslednímu hráčovi. Vyhrává kmen, který dokáže protáhnout tkaloun jako první.

Vítězný kmen se zúčastní večerní kmenové rady, na které získá časovou výhodu tří minut na následující hru Kdo je výš?

9.3 Úterý 24.7. 2018

Dovednostní závod

Děti rozděleny do kategorií budou postupně startovat – mladší holky, mladší kluci, starší holky, starší kluci v rozmezí jedné minuty. V lese jsou připraveny dvě trasy – červená pro mladší se čtyřmi stanovišti, žlutá pro starší s šesti stanovišti. Každé dítě má startovku* se svým jménem a čísly stanovišť. Pokud se stane, že jedno dítě doběhne na stanoviště druhé, daný vedoucí zapíše čekací čas. Jedinci s nejkratším časem v dané kategorii vyhrávají a přinášejí bodové hodnocení i svému kmeni.

1. Stanoviště – uzle – plochá spojka
2. Stanoviště – ručkování po laně- dvě lana natažená mezi stromy - na nohy a na ruce - přeručkovat od stromu ke stromu
3. Stanoviště – zatlouct hřebík až po hlavičku
4. Stanoviště – hod do stromu šiškou z určité vzdálenosti
- Starší 5. Stanoviště – obejmout strom a vydržet 10 vteřin
6. Stanoviště – zhoupnout se na lanem přes potok

* Startovky = kartičky pro každé dítě s jeho jménem, časem startu, čekacím a cílovým časem.

V čase, kdy mají děti odběhnuto, nebo čekají na start, se o ně individuálně starají vedoucí.

Hodnocení dětí: 51x 😊 13x ☹️

Kdo je výš?

Potřeby: malé papírky v barvách kmenů- 70 ks od každé barvy, nůžky, mistička, stopky

Časová náročnost: 45 min

Terén: les

Typ: oddílová

Cíle: Dítě porozumí daným pravidlům, osvojí si a prohloubí pohyb v terénu, zpřesní svou koordinaci.

Vyznačená část lesa je obstoupena dostatečným množstvím vedoucích. Kmeny se seřadí na startovní čáře za sebou, stojí u nich jeden vedoucí – vždy z jiného kmene, ten drží mističku s nastříhanými papírky v barvě kmene. Oddíl stojí v zástupu od nejmladšího po nejstaršího. Každý člen si vezme svůj lísteček. Oddíly vybíhají odstupňovaným startem, který řídí Bažina. Jejich úkolem je doběhnout do vyznačené části a připevnit svůj lísteček na strom co nejbližše kmeni, v co největší výšce, vrátit se na start, vzít si další lísteček a běžet znovu do lesa. Vyhrává ten kmen, který má zabraných co nejvíce stromů – lístek jejich barvy je nejvyšší na daném stromě. Při hře je zakázáno shazovat cizí lístečky, šplhat po stromech nebo vybíhat z dané části lesa. Je povoleno vysazovat se navzájem. Na hru je časový limit 15 minut.

Dalším kmenovým úkolem je vytvoření reprezentativního praporu pro svůj kmen. Každý dostane předpřipravenou začištěnou látku, kterou si dotvoří dle jejich fantazie. Zároveň musí vytvořit stojan, na který prapor zavěsí.

Jakmile budou mít všechny kmeny prapor hotový, mohou vyrazit hledat první malou imunitu, ke které dostanou indicii.

Hra o Bulula bude zvolena na večerním nástupu Bažinou. Vítězný kmen získá dva šedé lístečky, o kterých zatím neví, k čemu slouží.

9.4 Středa 25. 7. 2018

Opevni svou pláž

Potřeby: 6 ks tuhé lepidlo, 6 ks mapa, barevné lístečky

Časová náročnost: 90 min

Terén: plac, les

Typ: oddílová

Cíle: Dítě upevní své pohybové schopnosti, rozvíjí svou fantazii a komunikaci v kmeni, vy-

jmenuje barvy, vlastními slovy popíše symboliku barvy papírků.

Cílem této hry je opevnit si svou pláž a své získané suroviny. Robinsoni se seskupí po kmenech na plac směrem k lesu. Do každého oddílu dostanou nákres pláže na tvrdém papíru formátu A3 a zvolí si jednoho člena, který se o nákres bude starat – lepit papírky.

Na nákresu je znázorněno 5 barikád. Každá barikáda je složena z tří bloků kamene a dřeva – tyto dvě suroviny se v každém jednom bloku musí překrývat. Jednotlivé barikády chrání suroviny nutné pro přežití – mouku, maso, vodu, ovoce a zeleninu. Na úbočí v lese jsou umístěny papírky.

Kámen – šedá

Dřevo – hnědá

Mouka – bílá

Maso – červená

Voda – modrá

Ovoce – žlutá

Zelenina – zelená

Úkolem Robinsonů je v první řadě postavit barikádu a až poté do ní vložit ochraňovanou surovinu. Tzn., že do lesa běží vždy jen jeden člen z kmene a přinese jen jeden papírek. Až v moment, kdy se vrátí, může běžet další – první běží pro dřevo, druhý pro kámen, další pro dřevo, kámen, dřevo, kámen – takto mají postavenou první barikádu a mohou do ní vložit surovinu- mouku. Tento proces opakují, dokud neopevní všechny suroviny. Který kmen to stihne jako první, vyhrává.

Hodnocení dětí: 36x 😊 28x ☹

V tuto chvíli už budou kmeny schopny plnit první etapu, která je zároveň hrou o Bululu, kdo vyhraje, získává vstupenku na kmenovou radu. Zbytek dne bude volný.

9.5 Čtvrtek 26. 7. 2018

Posuň a přejdi

Potřeby: 12 ks kartonový čtverec 40 x 40 cm

Časová náročnost: 30 min

Terén: plac

Typ: oddílová

Cíle: Dítě dokáže říci vlastními slovy, jak hra bude probíhat, podle ukázky vedoucího provede přechod přes plac, dokáže rozlišit svoji herní trasu od soupeřovy, dokáže zhodnotit hru,

dokáže podpořit své spoluhráče.

Na place se vytyčí herní hřiště – start a cíl. Na startu se kmeny seřadí do zástupu. Každý tým obdrží dva čtverce z kartonu. Jejich úkolem je přesunout celý tým na druhou stranu hřiště pomocí přesouvání čtverců stylem – jeden dám před sebe, na něj stoupnu. Druhý napojím na první a stoupnu na něj. Vzdálenost mezi čtverci je na každém.

Tímto způsobem se musejí dostat všichni na druhou stranu. Strategicky si týmy mohou pomoci tím, že přesunou více členů na jednom čtverci. Negativa jsou taková, že pokud je na čtverci více členů, zhoršuje se obratnost a zmenšuje rychlost přesouvání. Pokud se kdokoli nohou dotkne plochy mimo čtverec, musí se vrátit neprodleně na začátek a začít znovu. Pokud se tým rozhodne, že jde více členů najednou, toto kolo již musejí dokončit, jak se rozhodli. Např.: Pokud se tým rozhodl, že jdou dva členové najednou a jeden z nich se dotkne nohou plochy mimo čtverec, vracejí se na začátek a musejí znovu ve stejném složení přejít. Čili, jak se na dané kolo rozhodnou, není již možnost změnit sestavu přecházejících. Vyhrává tým, který se nejdříve přesune do cíle.

Hodnocení dětí: 59x 😊 5x ☹️

Dalším robinsonovským úkolem pro každý kmen je postavit věž, která by byla viditelná z letadla při jejich případné záchraně. V praxi to vypadá tak, že postaví co největší věž z šišek, jakou budou schopni zkonstruovat.

No a co by to bylo za Robinsony, kdyby neměli pořádnou sílu v pažích. Tu prověříme turnajem v přetahování lanem, který je bodován jako oddílová hra.

Celé odpoledne mají na to, aby se společně se svým vedoucím připravili na zítřejší hru. Jejich úkolem je naučit se potřebnou orientaci v přírodě, či provést jednotlivé úkony, viz Ukaž, co umíš. Dále mají možnost jít hledat malou imunitu, schovanou v okolních lesích s patřičnou nápovědou.

Na kmenové radě získá celý kmen zvýhodnění v podobě jedné minuty. Tu mohou věnovat jenom jednomu členovi v kmenu, kterému bude při následující hře odečtena z výsledného času. K čemu jim minuta poslouží, zjistí až při dané hře.

9.6 Pátek 27. 7. 2018

Zadání 2. Etapy

Hanojské věže

Potřeby: 5 klád různého průměru, motorová pila

Časová náročnost: 60 min

Terén: plac

Typ: oddílová

Cíle: Dítě dokáže posoudit způsob řešení, dokáže sdělit svůj názor, rozliší menší průměr od většího, sestaví věž, rozvíjí své logické uvažování.

Z pěti klád o různém průměru se nařeže šest špalků o výšce pět centimetrů. Každý kmen dostane jeden špalek od všech průměrů a sestaví z nich věž – od největší po nejmenší. Oddíly se rozmístí po place a Bažina před ně nakreslí 3 kruhy – do prvního kruhu se postaví věž. Úkolem kmenů je přeskládat věž z prvního do posledního kruhu tak, aby nepřeložily větší průměr přes menší. V kmeni se všichni radí, ale vedoucí nepomáhá. Kdo první zvládne postavit věž do posledního kruhu, vyhrává.

Ukaž, co umíš

Potřeby: tkalouny, nůžky, papíry, pera, listy příslušných stromů, obvazy, karimatky

Časová náročnost: celé dopoledne + vyhrazený čas na učení

Terén: celý tábor, les

Typ: jednotlivci

Cíle: Dítě dokáže pojmenovat a uskutečnit každý z vybraných uzlů, přiřadí stopu ke správnému zvířeti, vyjmenuje všechny planety sluneční soustavy, určí vybraná souhvězdí, dokáže vlastními slovy popsat, jak se zachová v situacích viz zdravotní péče, provede první pomoc v situacích viz zdravotní péče, správně použije obvaz při první pomoci, dokáže provést stabilizační polohu.

Po lese se vytvoří dvě tratě s řádným fábořkovým označením – lehčí pro mladší, náročnější pro starší. Na každé trase je šest stanovišť tvořených osmi vedoucími (začátek je stejný, poslední dvě stanoviště jsou rozdvojená).

Vedoucí měli vyhrazený čas pro to, aby celý svůj oddíl naučili rozeznat či předvést disciplíny. Teď je čas zhodnotit nabyté znalosti a dovednosti. Jako první odstartují mladší holky, mladší kluci, následně starší holky a starší kluci. Rozestup mezi starty je jedna minuta. V tomto závodě běží každý sám za sebe, ale zároveň za kmen. Kmen z předešlé kmenové rady má výhodu jedné minuty pro jednoho člena, volba je na nich.

Vedoucí na stanovištích mají za úkol zapisovat do startovek čekací čas a zda byla disciplína splněna, nebo nikoliv. Za nesplněnou disciplínu se jednotlivci přičítá půlminuta k celkovému času za každou nesprávnou odpověď. To znamená, že nejde o rychlost, jakou dítě trať proběhne, ale zda dokáže splnit každé stanoviště.

1. Uzle: ambulanti, liščí, zkracovačka, dračí, lodní
2. Zvířecí stopy: srna, pes, liška, zajíc, bažant
3. Planety: mladší vyjmenují čtyři, starší všechny
4. Souhvězdí: Kassiopeia, Velký vůz, Malý vůz, Orion, Labuť
5. Zdravověda: poranění ruky, poranění nohy, tepenné krvácení, bodnutí vosy, stabilizační poloha

Vedoucí na stanovištích mají pokyny: mladším vybrat dvě lehčí varianty z pěti nabízených, starším dvě těžší. Táborníci, kteří zrovna nejsou na trase a neběží, mají individuální program od svých vedoucích.

Hodnocení dětí: 55x 😊 9x ☹️

9.7 Sobota 28. 7. 2018

Jelikož je půlka tábora, celý tento den bude spíše odpočinkový. Dopoledne se Robinsoni vydají na celodenní výlet k nedaleké Cukrové chatě. Cestou hrají různé oddechové hry, poznávají přírodu, program je na vedoucích.

Kmeny, které splnily 2. Etapu, ji po návratu mohou odevzdat. Také proběhne hra o Bulula, kdy si Robinsoni zahrají kuželky. Jako kmen se domluví na taktice, každý hází jen jednou. Úkolem je shodit všechny kuželky.

Odpoledne a večer se ponese v duchu opravdových zážitků. Všichni vyfasují potraviny, na kterých se předem domluví, a půjdou si uvařit jídlo do přírody. Vezmou si s sebou jen to, co potřebují. Noc proběhne pod širým nebem.

9.8 Neděle 29. 7. 2018

Po včerejším nocování pod širým nebem je ráno bez budíčku a bez rozsvícení. Dopoledne je volné. Dětem, které budou chtít být aktivní, vymyslí program vedoucí. Na poobědový čas jsou domluveni hasiči, kteří nám z nedaleké vesnice přijdou ukázat auta, hadice, vybavení a udělají dětem předváděčku spojenou s ochlazením táborníků.

9.9 Pondělí 30. 7. 2018

Aby nebyli vedoucí jen dozorem, dnešní dopoledne si vymění role s dětmi. Budou soutěžit vedoucí a děti budou povzbuzovat. Jelikož se naše táborová základna pyšní několika mohutnými totemy, byla by škoda je nevyužít. Kmeny se rozdělí dle domluvy do dvou týmů. Každý tým si vybere jeden totem. Jejich úkolem je po jednom na totem vyskočit a pomocí vlastní síly se na něm co nejdelší dobu udržet. Jakmile první spadne, naskakuje další v pořadí.

Je jen na týmu, jakou taktiku zvolí a jak půjdou po sobě. Tým, který vyhraje, což znamená, že vydrží nejdéle na totemu, nebo protějščí tým už nebude mít nikoho na totem, získává pro svoje kmeny 60 bodů. Zbylé kmeny budou odměněni 30 body.

Odpoledne budě opět vyhrazené pro vzdělávání kmenů. Tentokrát mají vedoucí za úkol naučit děti pracovat se čtyřmi typy šifer. Pokud budou mít splněno, můžou si zvolit aktivitu dle své libosti, popřípadě kdo může, má prostor pro plnění 3. Etapy.

9.10 Úterý 31. 7. 2018

Klíště

Předchozí den si tuto hru zahráli vedoucí, dnes budu hrát děti. Všechny kmeny se přesunou do lesa. Tam se rozdělí podle kategorií (mladší, starší, holky, kluci). Každou kategorii si vezme na starosti jeden člen Bažiny. Kategorie hrají nezávazně na sobě, ale mají stejné podmínky a stejný počet kol. Úkolem Robinsonů je najít si pro sebe vyhovující strom a na pokyn Bažiny ho obejmout jak rukama, tak nohama. Které dítě vydrží ve vzduchu nejdéle, vyhrává.

Motej, ale nespadni

Potřeby: 6 ks kladina, 6 ks tyč, 6 ks kužel

Časová náročnost: 60 min

Terén: plac

Typ: oddílová

Cíle: Dítě porozumí vysvětleným pravidlům, dokáže demonstrovat trasu podle ukázky štábu, dokáže udržet balanc na kladině, dokáže předvést „otočení s tyčí kolem vlastní osy“, komunikuje se svým kmenem, diskutuje o taktice.

Na place se připraví šest stejných tras. Na startu se položí tyč, opodál dostatečně dlouhá kladina, na kterou se vejdou všichni členi oddílu a jako poslední je kužel. Oddíly se postaví na start do zástupu. Po odstartování hry vyběhne první člen týmu, přiloží čelo k tyči, 5 x se otočí kolem své vlastní osy, položí tyč a přesune se ke kladině. Tu musí přejít, bez toho, aniž by se dotkl nohou země. Jakmile tak učiní, vrací se na začátek kladiny a jde znovu. Přejde kladinu, oběhne kužel, běží předat štafetu dalšímu a řadí se na konec řady. Jakmile odběhne celý kmen, hra nekončí. Celý tým se přesune na kladinu – musí přemýšlet nad tím, v jakém pořadí se na ni postaví, protože úkolem je, že člen, který stojí nejbliže k tyči, musí obejít všechny na kladině bez dotknutí země. Jakmile se někdo dotkne země, vrací se zpět na kladinu a obcházející jde od začátku (nenavazuje tam, kde přestal). V momentě, kdy

zvládne jedinec obejít všechny členy, obíhá kužel a vrací se zpět na start. Takto se na start musí zařadit všichni členové. Který tým bude dříve stát v zástupu, vyhrává. (Před začátkem hry mají kmeny možnost se takticky poradit, v jakém pořadí se na kladinu postaví, protože poslední jedinci to budou mít nejléžší. Součástí je i ukázka od celého štábu.)

Hodnocení dětí: 60x 😊 4x ☹️

Plnění 4. Etapy

Noční dobrodružství

Bažina všechny Robinsony rozdělí do skupin po šesti členech, nezávisle na kmenech. V každé skupině budou 3 mladší a 3 starší účastníci. I když budou na trati jako skupina, svým kmenům přinesou bodové ohodnocení jakožto jednotlivci.

Přes les se udělá delší trať, na které bude devět stanovišť po dvou vedoucích. Hra začíná, jakmile se začne smrákat. Každý tým má povolenou jednu baterku. Rozestup mezi starty je pět minut.

1. Chůze přes lano s oporou rukou
2. Protahování ringo kroužku přes tkalounovou trasu
3. Hod šišky do stromu
4. Trefení se kovovým klíčem do vytyčeného prostoru na dně kýble plného vody
5. Odhad délky klacku
6. Odhad počtu kuliček v pytlíku
7. Shození špalíčků šiškou
8. Úvaz jednoduchého uzle poslepu
9. Poznání předmětů poslepu

Celá hra je perfektně zabezpečená, trať je bezpečná, jednotliví vedoucí na stanovištích na sebe vidí. Na konci stezky se každý účastník podepíše na speciální robinsonovský arch.

Hodnocení dětí: 62x 😊 2x ☹️

9.11 Středa 1. 8. 2018

V tento den je naplánován odjezd na nedaleké koupaliště.

9.12 Čtvrtek 2. 8. 2018

Závěrečná 5. Etapa

Tento den je řízen heslem „Kdo dnes splní, vyhrává“. Když budou aktivní i kmeny,

které nemají potřebné bodové ohodnocení, a budou se snažit body získat, Bažina jim vyjde vstříc. Klidně se může stát, že vyhrají všechny oddíly.

9.13 Pátek 3. 8. 2018

Vždy se snažíme, aby si každé dítě z našeho tábora něco odvezlo – ať už to jsou dobré vzpomínky, noví kamarádi, tak i diplom nebo nějakou hračku. Proto máme v tento den již tradiční pouť. Děti během celého dopoledne sbírají body ve všemožných disciplínách, od střelby lukem přes pletení copánků. Jde o to, aby každé dítě mělo určitý obnos bodů = peněz. Odpoledne se připraví stoly plné sladkostí, hraček, propisek, pišt'alek a dalších předmětů. Děti se seskupí na druhé straně tábora a od nejmladších jsou vypouštěny ke stolům. Úkolem je vyhandlovat si a vysmlouvat to, co dané dítě chce. Nejde o soutěž, jde o zábavu.

9.14 Sobota 4. 8. 2018

Tento den je poslední v našem dobrodružství, a jelikož je potřeba všechno sbalit, uklidit a rozdat pamětní listy, nebude se konat žádná hra.

10 Ovlivnění počasím

Letošní rok byl velmi teplý, nejteplejší, co jsem kdy zažila. I když je táborová základna v lesním údolí, schovaná pod vysokými smrky, horko a sucho se nám nevyhnulo. Neměli jsme tam sice takové horko, jako ve městě, ale i tak to bylo vyčerpávající. Několikrát jsem kvůli tomu musela improvizovat, co se týče her. Musela jsem brát v úvahu unavenost dětí, abych je neuběhala a neměli jsme z toho zdravotní komplikace.

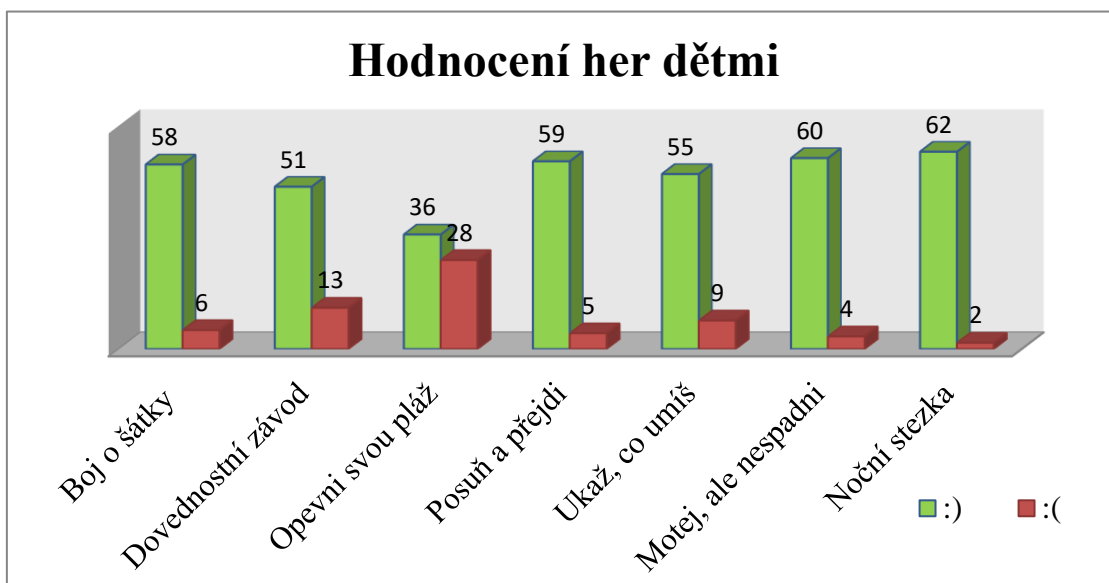
Ani jednou nám na táboře nepršelo – výborný stav pro hraní her, ale ne moc příznivý pro např. vodní hry, nebo náročnější trasy. I tak se tábor více než povedl.

11 Hodnocení

V této kapitole jsem se věnovala zhodnocení celého tábora z pohledu jak dětí, tak vedoucích. Po jejím přečtení je patrné, že až na pár výjimek je hodnocení velmi pozitivní.

11.1 Hodnocení her dětmi

Děti hodnotily mnou vybrané hry pomocí smajlíků. Vždy vybrali buď usměvavého, nebo zamrečeného a vhodily jej do nádoby. Hodnocení probíhalo bezprostředně po ukončení hry a bylo zcela anonymní.



Z přiloženého grafu lze vyčíst, že až na dvě hry měly všechny hodnocené více jak 90 % úspěšnosti. Zde bych si dovolila citovat staré české přísloví: I mistr tesař se někdy utne 😊. Nutno podotknout, že dvě negativněji hodnocené hry byly fyzicky náročné. K jejich hodnocení nepřispělo ani velmi teplé počasí,

11.2 Moje zhodnocení

Musím říci, že jsem s letošním táborem více než spokojená. Ve srovnání s loňským rokem se mi podařilo vychytat spoustu nedostatků, jako například práci s vedoucími, časové rozpoložení her (tam mám ještě lehké rezervy), ale hlavně celotáborová motivace všech oddílů. Jak píše v kapitole Plánování CTH, letošní rok byl výsledkem letité zkušenosti. Ale vyplatilo se. Děti byly opravdu motivované po celých 14 dní, hry se povětšinou líbily, viz Hodnocení her dětmi, štáb skvěle fungoval. Jsem velice spokojená.

Celý program je napsán tak, jak se stal. Měla jsem připravenou pracovní verzi, která se od tohoto programu lišila jen tím, že bylo přidáno více her, nebo byly hry určeny na jiný den. Jsem zastáncem toho, že „od stolu“ se tábor vždy dokonale nenaplanuje, jde jen o to, kolik

variant si připravím, jaké počasí tábor ovlivní a jakou pružností jsem schopna hry přehazovat z daných dnů. Kdybych sem měla vložit i původní verzi, byla by to příliš dlouhá práce, proto jsem zvolila tuto variantu. Dle mého subjektivního hodnocení jsem plán vymyšlený před táborem dodržela zhruba na 85%, 15% bylo přizpůsobení se okolním podmínkám.

11.3 Hodnocení vedoucích

Na konci tábora jsem všechny oddílové vedoucí požádala o zhodnocení celého průběhu. Nedávala jsem jim žádný dotazník, nechala jsem je psát vlastními slovy, protože jsem je nechtěla nikam „škatulkovat“ a myslím si, že jsem udělala dobře. Každý napsal, jak to cítil. Pár výhrad se samozřejmě najde, s tím jsem počítala a za konstruktivní kritiku jsem vděčná, díky ní bude moci být příští rok ještě lepší. Musím ale říci, že v každém hodnocení, ať je s výtkami, nebo bez, se objeví věta typu „Tábor byl super, moc mě to bavilo, moc se mi to líbilo.“ Z toho soudím, že program drobné chyby měl, ale drtivá většina se povedla na výbornou. Zadání znělo: „Napište mi vaše hodnocení na celý průběh tábora, co se povedlo, co se nepovedlo, co by bylo dobré pro příště zlepšit. Pište každý sám za sebe, jak to cítíte.“

Zde je uvedeno několik hodnocení vedoucích.:

„CTH – vynikající, hry udělané ideálně pro všechny věkové kategorie ve srovnání s minulým rokem o 100% lepší.

Etapovky – imunity oživily CTH (hledání)

-v našem případě děti měly štěstí ☺

-přímo etapové hry byly lehké, až na tu poslední

Oddílové hry – naprosto v pořádku, děti byly spokojené nad míru →možná udělat více oddílových her

Jednotlivci – bylo to stejné jako v minulosti, pro starší děti super, pro mladší těžký. Co zlepšit? - výběr dětí až na místě!! Ne podle data narození.“

Bára

„Koncept a tematika hry byla postavena velmi dobře. Navazovala, měla smysl, ze začátku probíhalo vše průběžně, konec byl zbytečně uspěchaný a nebylo všem umožněno dosáhnout rovných možností.

Imunity super, jen by bylo dle mě fěr, aby si ji nakonec měli možnost najít všichni, tak jako u týmů, které tu možnost díky tomu, že neměly dost bodů do poslední etapy, mělo. Nakonec pak tyto týmy startovaly dříve než tým, který imunitu neměl a tím pádem do etap vstupoval

díky nevysoutěženým bodům, a proto mu na závěr zbylo nejmiň bodů a to mi nepřišlo fér, protože ty body si tvrdě vybojovaly a ti, co se posunuli díky imunitě, tyto body vůbec neměli a tento tým mohli předběhnout. Je super, že se mohli díky imunitě posunout ve hře a všechny týmy si tak zkusit boj o titul, ale mohlo to být trošičku jinak zohledněno.

V cíli to bylo sice o štěstí a o tom, komu se podaří oheň zapálit, ale pokud startuje tým poslední, je to pro děti vždycky horší. Asi by bylo víc fér, kdyby startovaly současně šiframi, ale i tak to byl super souboj, a ne všechno se dá nastavit spravedlivě, jen by bylo fajn se nad tím alespoň zamyslet.“

Káťa

U tohoto hodnocení je nutno podotknout, že je to velice subjektivní hodnocení, kdy daná vedoucí neměla pozitivní emoce. Jela s námi poprvé, a ne úplně dokonale pochopila smysl celého tábora. Jsem ráda, že jako skoro jediná poukázala na tyto skutečnosti, avšak se domnívám, že imunitu měl možnost získat každý kmen a že smysl imunity ve hře byl správný. To, že její kmen nebyl schopný najít ani jednu imunitu ve hře, jim však neuškodilo a celkově v CTH se umístili na prvním místě, i když startovali jako poslední.

„Hra byla velice zajímavá a určitě velice napínavá, protože člověk do poslední chvíle nevěděl, kdo bude vítěz. Pár chyb jako např. časové rozpoložení, ale to mohlo být ovlivněno více věcmi. Hry byly převážně kolektivní, což bylo dobře, protože se děti lépe poznaly.“

Tomáš

„Letošní celotáborová hra měla smysl a bylo pořád o co hrát. Hra bavila mě i děti a i když jsme ze začátku byli na zadních pozicích ve hře, tak nikdy nebylo prohráno a vždy se to dalo vyhrát, protože CTH byla postavena tak, aby mohl vyhrát kdokoliv, a ne jen ten nejsilnější. Skvělé ve hře byly výzvy, kdy slabší tým mohl vyzvat ten silnější a tím získat body a přiblížit se tak k týmům, co jsou na prvních pozicích a snížit svoji bodovou ztrátu. Rozhodně bych tento styl hry zanechal a žádné větší výhrady ke hře nemám.“

Lukáš

„CTH

-zábavná s cílem, děti byly motivované

-jenom pár prostojů v programu (tedy ok)

-hezky vymyšleno “dohánění“ týmů- souboje vedoucích →udržení rivality a motivace mezi dětmi i vedoucími

-pár her nebylo zcela jasných, ale to tak bývá, když to jsou nové hry ☺

*-imunity byly pro děti složité- zdlouhavé “bezcílné“ bloumání lesem
-náročný program i přes polední klid (imunity)- děti chtěly více času sami pro sebe
-hry vymyšlené tak, že šlo zapojit celý tým (od nejmenších po největší)“*

Týna

„Letošní CTH byla dobře organizovaná, akorát do toho opět vstoupilo počasí, které neumožňovalo v tom horku běhat. Líbilo se mi bodové hodnocení. Především se mi líbilo řešení soubojů, kdy body mohly dostat jen týmy z posledních třech míst. Jediný, co bych mohl vytknout, bylo hledání skryté imunity, kdy člověk, který to tu moc nezná, měl ztíženou pozici. A i děti to moc nebavilo. Vždycky, když se vyhlásilo hledání imunity, tak většina otočila oči v sloup. Naopak kmenová rada byl úžasný zážitek. Super místo, nádherně osvětlený loučemi, skvělá hudba a boží moderátor.“

Standa

*„CTH byla promyšlená, celkově se mi hra líbila, super byl neplánovaný konec, líbilo se mi, že se děti naučily rozdělovat oheň a jiné praktické věci. Nemám co vytknout. Etapovky – líbilo se mi, že to bylo o splnění, ne o pořadí.
Jednotlivci – dobrý, nedá se říct, že by se děti nudily, když neběžely. Bylo domluvené, že když neběží, hrají něco jiného.
Souboje – moc neprobíhaly, ale bylo dobré, že byly organizované bažinou, dalo se na tom nahnat body.
Celkově za mě letos super.“*

Barča

„Všechny hry, co se hrály, byly nejvíc super. Děti byly nadšené, spokojené a líbilo se jim, až na některé, které byly unavené, tak je nebavilo pomalu nic. Já jsem spokojená, vše se mi líbilo. Nejlepší hra podle mě byla ta poslední etapa. Všichni zaváleli a moc je to bavilo. Nemám si na co stěžovat, byla jsem spokojená.“

Jitka

„Celkově veškeré hry byly super. Děti to bavilo a byla pro děti i úžasná motivace. Za mě byl program za 1, akorát děti už potom moc nemohly. Zdálo se mi, že je na děti her až příliš. Jinak děkuji, že máš tu chuť a trpělivost něco takového vymýšlet.“*

Verča

Hodnocení vedoucích beru velice pozitivně. Jsou některé kritické body, které by se daly vnímat subjektivně, jako např. imunita, souboje, nebo časová náročnost her. Každý to vnímá jinak. Já, z pohledu vedoucí hry, to vnímám kladně. Myslím si, že jsem šla cestou nejmenšího odporu. Je těžké se zavděčit všem, ale myslím si, že mě se povedlo zavděčit většině.

Závěr

Je spousta způsobů, jak děti učit a vychovávat. Hra je pro děti přirozená a je pro to příhodné je ovlivňovat právě jí. Dle mého bychom si měli vážit každého vedoucího, hospodáře, zdravotníka, instruktora, sportovního vedoucího a všech ostatních, kteří jezdí na tábor dobrovolně, rádi a mnohdy bez nároku na honorář.

Úvod této práce je věnován volnému času a jeho naplnění. Zmiňuji, v jakých organizacích a zařízeních můžou děti trávit svůj volný čas a jak je důležité ho efektivně využívat. Následně jsem se snažila objasnit pojem hra její funkce a důležitost v životě lidí. Zde jsem podrobněji rozebrala charakteristiku mladšího a staršího školního věku, jež jsou cílovou skupinou v praktické části. Dále jsem objasnila pojem dětský tábor, jeho legislativní vymezení a personální stránku. V poměrně obsáhlé kapitole jsem se snažila pojmut vše, co by mohlo ovlivnit vznik CTH a jakým způsobem k dané problematice přistupovat. To jsem následně zúročila při tvorbě programu pro náš tábor, který jsem v létě 2018 zrealizovala.

Na základě hodnocení dětí i vedoucích hodnotím realizaci velmi kladně. Děti byly spokojené, vedoucí taktéž. O tom vypovídají kladné odezvy od rodičů po skončení tábora a také to, že kapacita toho letošního byla naplněná během šesti dní.

Citovaná literatura

ČINČERA, Jan. *Práce s hrou: pro profesionály*. Vyd. 1. Praha: Grada, 2007. 115 s. ISBN 978-80-247-1974-0.

DOLEŽALOVÁ, Edita. *Hry na dětské tábory*. Vyd. 1. Praha: Grada, 2004. 303 s. ISBN 80-247-0702-0.

FOGLAR, Jaroslav, CHOUR, Jiří a ZAPLETAL, Miloš. *Etapové hry*. Liberec: Skauting, 1997. 301 s. ISBN 80-85421-18-6.

FOGLOVÁ, Majka. *Táborové etapové hry*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2006. 207 s. ISBN 80-7367-128-X.

HÁJEK, Bedřich, HOFBAUER, Břetislav a PÁVKOVÁ, Jiřina. *Pedagogické ovlivňování volného času: trendy pedagogiky volného času*. Vyd. 2. Praha: Portál, 2011. 239 s.

HÁJEK, Bedřich, PÁVKOVÁ, Jiřina a HOFBAUER, Břetislav. *Pedagogika volného času*. Praha: Univerzita Karlova v Praze, Pedagogická fakulta, 2003. 105 s. ISBN 80-7290-128-1.

HARTL, Pavel. *Stručný psychologický slovník*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2004. 311 s. ISBN 80-7178-803-1.

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

HRKAL, Jan, ed. a HANUŠ, Radek, ed. *Zlatý fond her II: hry a programy připravené pro kurzy Prázdninové školy Lipnice*. Vyd. 3. Praha: Portál, 2002. 165 s. ISBN 80-7178-660-8.

INSTRUKTOŘI BRNO. *Fond her: 52 nejlepších her z akcí a kurzů*. Vyd. 1. Brno: Computer Press, 2007. 211 s. ISBN 978-80-251-1675-3.

MAZAL, Ferdinand. *Hry a hraní pohledem ŠVP*. Vyd. 1. Olomouc: Hanex, 2007. 394 s. ISBN 978-80-85783-77-3.

MILLAR, Susanna. *Psychologie hry*. Překlad Jarmila Milnerová. Vyd. 1. Praha: Panorama, 1978. 353 s. ISBN není.

MÍŠURCOVÁ, Věra, FIXL, Viktor a FIŠER, Jiří. *Hra a hračka v životě dítěte*. Vyd. 1. Praha: SPN, 1980. 143 s. ISBN 14-731-80.

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

PÁVKOVÁ, Jiřina. *Pedagogika volného času*. Praha: Univerzita Karlova, Pedagogická fakulta, 2014. 145 s. ISBN 978-80-7290-666-6.

PELÁNEK, Radek. *Příručka instruktora zážitkových akcí*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2008. 205 s. ISBN 978-80-7367-353-6.

PELÁNEK, Radek. *Zážitkové výukové programy*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2010. 133 s. ISBN 978-80-7367-656-8.

PIONÝR, Z.S. -JIHOMORAVSKÁ KRAJSKÁ ORGANIZACE PIONÝRA PRO VNITŘNÍ POTŘEBU. PUBLIKACE VYDÁNA V RÁMCI PROJEKTU POJĎME SPOLU. *Hlavní vedoucí dětských táborů: Personální zabezpečení tábora*. Brno, 2015.

PRŮCHA, Jan, WALTEROVÁ, Eliška a MAREŠ, Jiří. *Pedagogický slovník*. Vyd. 6. Praha: Portál, 2009. 395 s. ISBN 978-80-7367-647-6.

PRŮCHA, Jan. *Přehled pedagogiky: úvod do studia oboru*. 2., aktualiz. vyd. Praha: Portál, 2006. 271 s. ISBN 80-7178-944-5.

REZKOVÁ, Vlasta. *Nedirektivní psychoterapie hrou: úvod do problematiky*. Vyd. 3. Praha: Pražská pedagogicko-psychologická poradna s.r.o., 1999. 36 s. ISBN 80-270-5200-9.

SPOUSTA, Vladimír aj. *Teoretické základy výchovy ve volném čase: úvod do studia pedagogiky volného času*. Vyd 1. Brno: Masarykova univerzita, Pedagogická fakulta, 1994. 183 s. ISBN 80-210-1007-X.

Stanovy Pionýra (schválené VIII. výročním zasedáním Pionýra dne 23. 11. 2013) a Program Pionýra (schválený Konferencí o činnosti Pionýra v Mladé Boleslavi dne 14. 11. 2015), Praha.

ŠPIČÁK, Jiljí. *Teorie a metodika výchovy mimo vyučování: pro vychovatele v domovech mládeže*. Vyd 1. Olomouc: Univerzita Palackého, 1990. 62 s. ISBN není.

VYHNÁLKOVÁ, Pavla. *Základy pedagogiky volného času*, Vyd 1. Olomouc: Agentura Gervak, 2013. 64 s. ISBN 978-80-86768-73-1.

Internetové zdroje

ŠEVČÍK, Ludvík. *Právní aspekty pořádání dětských táborů 2014* [online]. Tábornický klub Smrček Brno [cit. 3. 4. 2019]. Dostupné z:

<https://www.ctujm.cz/velkaplacka/velkaplacka2014lektori/2014pravo.pdf>

Portál Borovice.cz. *Legislativa a některé vybrané normy pro práci s dětmi a mládeží a související* [online]. 2019 [cit. 3. 4. 2019]. Dostupné z:

<https://www.borovice.cz/dokumenty/legislativa/>

Portál Pionýr [online]. Skylab, spol. s. r. o. 2019 [cit. 3. 4. 2019]. Dostupné z:

<https://www.pionyr.cz>

CHMURA. *Zásady přípravy celotáborových her* [online]. 2019 [cit. 2019-04-03]. Dostupné z: http://diplomy.artega.cz/index.php?dip=cth_zasady_pripravy_celotaborovych_her

Seznam zkratek, vysvětlivky

CTH = celotáborová hra

SO = služební oddíl

Bažina = herna, sídlo herního štábu

Plachta = vyobrazení herního pole, zde oddíly sledují svůj postup ve hře

Betly = souboje mezi týmy či vedoucími za účelem získání bodů

Plac = prostor ve středu tábora určený ke hrám

Startovky = kartičky pro každé dítě s jeho jménem, časem startu, čekacím a cílovým časem.

Seznam příloh

Příloha 1	Legislativa k táborům
Příloha 2	Denní režim
Příloha 3	Foto přílohy

Příloha 1 – Legislativa k táborům

Zákony

K základnímu vzdělání nepochybně patří znalost dvou dokumentů, který by jistě měl dobře znát nejen ten, kdo se chce věnovat práci s dětmi a mládeží:

- Zákon č. 2/1993 Sb., Listina základních práv a svobod
- Zákon č. 1/1993 Sb., Ústava České republiky

Tím, že se scházíte s oddílem, kroužkem či klubem se sdružujete. Proto byste měli znát

- Zákon č. 83/1990 Sb., o sdružování občanů a
- Zákon č. 84/1990 Sb., o právu shromažďovacím

Jistě od dětí na přihláškách vybíráte a archivujete údaje. Pokud se nechcete dostat do problémů, pak je třeba respektovat

- Zákon č. 101/2000 Sb., o ochraně osobních údajů

Pokud s dětmi jezdíte na výlety do přírody, není špatné znát

- Zákon č. 114/1992 Sb., o ochraně přírody a krajiny ve znění pozdějších předpisů

Pokud si sami spravujete klubovnu, neuškodí znát

- Zákon č. 116/1990 Sb., o nájmu a podnájmu nebytových prostor

Jednáte-li s často s úřady, může se hodit

- Zákon č. 106/1999 Sb., o svobodném přístupu k informacím

Pokud máte oddílové stránky na internetu, soubor se kterým vystupujete, nebo si hrajete písničky u táboráku, pak je dobré znát

- Zákon č. 121/2000 Sb., o právu autorském a jeho novelu 81/2005 Sb.

Pokud vedete hospodaření vaší organizace, nebo jste ve funkci, kdy jste za něj zodpovědní, měli byste znát

- Zákon č. 563/1991 Sb., o účetnictví, ve znění platných předpisů

Pokud žádáte o státní dotace, nastudujte si

- Usnesení vlády ČR č. 114/2001 - Zásady vlády pro poskytování dotací ze státního rozpočtu

Pokud zjistíte, že dítěti, které dochází do vašeho kolektivu, někdo ubližuje, může vás poučit

- Zákon č. 359/1999 Sb., o sociálně-právní ochraně dětí

Dříve než vyjedete na tábor nebo delší výpravu, měli byste se pročit

- Zákon č. 258/2000 Sb., o ochraně veřejného zdraví a o změně některých souvisejících zákonů a zněj vcházející vyhlášky (viz. níže).
- Zákon č. 274/2003 Sb. kterým se mění některé zákony na úseku veřejného zdraví

Vyhlášky

Vyhlášky, které vycházejí ze zákona č. 258/2000 Sb. o ochraně veřejného zdraví a o změně některých souvisejících zákonů:

- Vyhláška MZ ČR č. 148/2004 Sb. o hygienických požadavcích na zotavovací akce pro děti
- Vyhláška MZ ČR č. 137/2004 Sb. o hygienických požadavcích na stravovací služby a o zásadách osobní a provozní hygieny při činnostech epidemiologicky závažných.

Další

- Deklarace práv dítěte
- Úmluva o právech dítěte (zákon 104/1991 Sb.)

(Doslovně převzato z: Legislativa a některé vybrané normy pro práci s dětmi a mládeží a související [online])

Příloha 2 – Denní režim

- 7.30 Budíček
- 7.35 Rozcvička
- 7.40 Ranní hygiena
- 8.00 Snídaně
- 8.50 Ranní nástup
- 9.00 Dopolodní program 1. Část
- 10.30 Dopolodní svačina
- 11:00 Dopolodní program 2. Část
- 12.00 Oběd
- 13.00 Polední klid
- 14.30 Odpolední program 1. Část
- 16.00 Odpolední svačina
- 16.30 Odpolední program 2. Část
- 19.00 Večeře
- 20.00 Večerní nástup
- 21.00 Noční hygiena
- 21.30 Večerka

Příloha 3 – Foto přílohy

Logo tábora



Boj o šátky



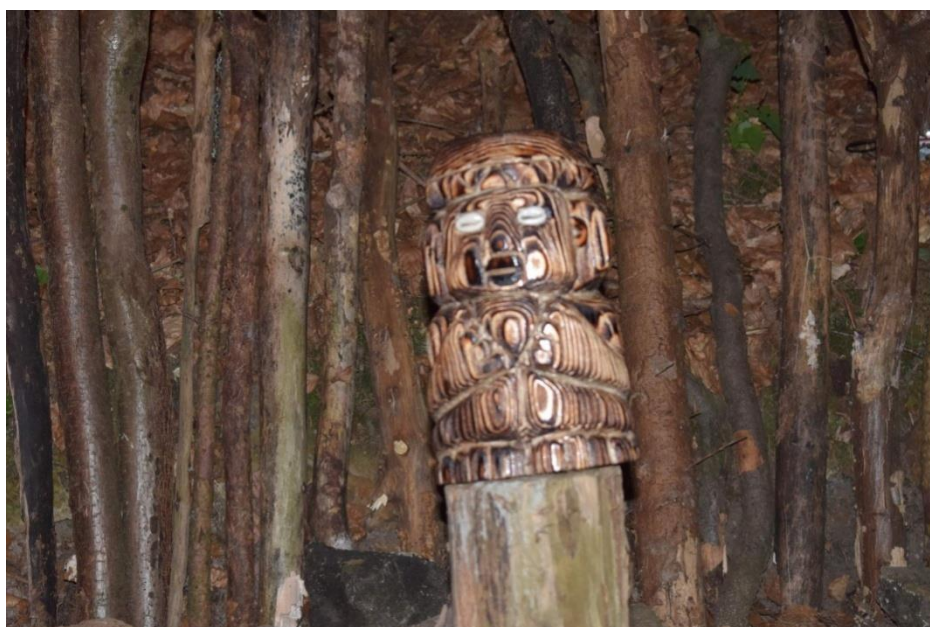
Symbol imunity



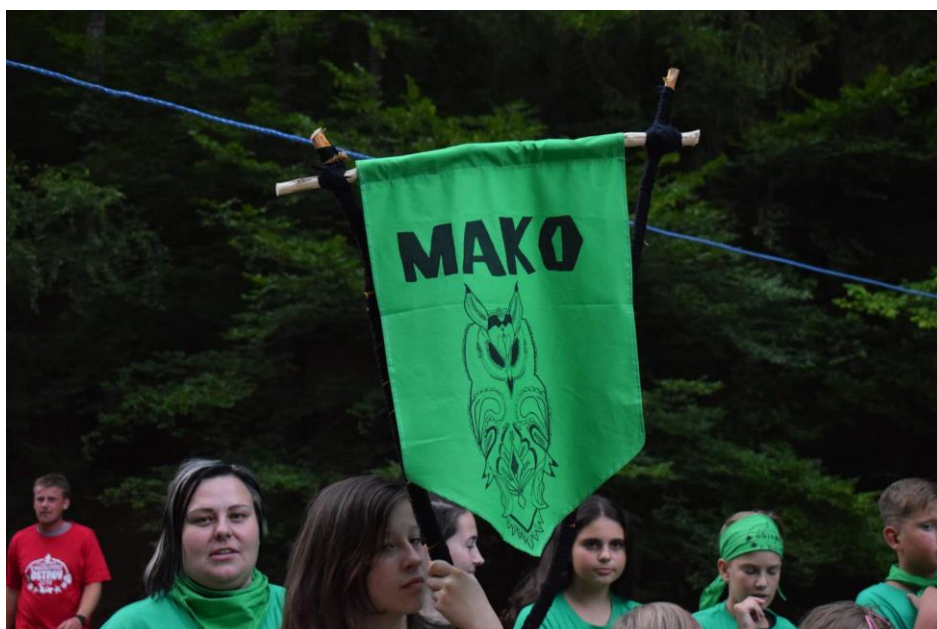
Noční
kmenová
rada



Bulul



Kmenové
vlajky





Přesuň a
přejdi



Hra
vedoucích



Motej,
ale nespadni



Návštěva
hasičů



Louč



Opékání
buřtů



Křesadlo



Vaření v
přírodě



Táborový
oheň





Vítězný kmen Buru





Táborová vlajka



Pohled do tábora na dětské chatky



Personál Robinsonova ostrova

ANOTACE

Jméno a příjmení:	Jitka Veselá
Katedra:	Ústav pedagogiky a sociálních studií
Vedoucí práce:	Mgr. Pavla Vyhnálková, Ph.D
Rok obhajoby:	2019
Název práce:	Projekt celotáborové hry dětského tábora „Bramborovci“
Název v angličtině:	The whole-camp game project of children summer camp „Bramborovci“
Anotace práce:	Tato práce pojednává v teoretické části o tématu volného času a jeho využití. Zabývá se dětskou hrou, táborem a tzv. celotáborovou, nebo také etapovou hrou. Což je hra s jednotným námětem a dlouhodobým charakterem, kdy jednotlivé etapy na sebe navazují a postupně gradují. Závěr by měl být úplným vyvrcholením celé celotáborové hry. V druhé polovině práce je uveden program celotáborové hry, který byl zrealizován na dětském táboře.
Klíčová slova:	Volný čas, hra, dětský tábor, Pionýr, celotáborová hra, Bramborovci
Anotace v angličtině:	This thesis deals with the theoretical part of free time topic and its use. It deals with children's play, camp and the wholecamp-game, or stage play. Stage play is a game with a common theme and a long-term character. Particular stages follows each other and gradually incerases its tempo. The end should be the complete culmination of the whole camp game. In the second of the thesis is a program of the whole-camp game, which was realized at the children's camp.
Klíčová slova v angličtině:	Free time, play, children's camp, Pioneer, whole-camp game

Přílohy vázané v práci:	Denní režim, foto přílohy
Rozsah práce:	61 stran
Jazyk práce:	čeština