



Pedagogická
fakulta
Faculty
of Education

Jihočeská univerzita
v Českých Budějovicích
University of South Bohemia
in České Budějovice

Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích
Pedagogická fakulta
Katedra pedagogiky a psychologie

Bakalářská práce

Realizace a hodnocení vybraných her na dětském letním táboře

Vypracovala: Petra Morová
Vedoucí práce: Mgr. Richard Macků, Ph.D., DiS

České Budějovice 2023/2024

Prohlášení

Prohlašuji, že svoji bakalářskou práci jsem vypracovala samostatně, pouze s použitím pramenů a literatury uvedených v seznamu citované literatury. Prohlašuji, že v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb. v platném znění souhlasím se zveřejněním své bakalářské práce, a to v nezkrácené podobě elektronickou cestou ve veřejně přístupné části databáze STAG provozované Jihočeskou univerzitou v Českých Budějovicích na jejích internetových stránkách, a to se zachováním mého autorského práva k odevzdanému textu této kvalifikační práce. Souhlasím dále s tím, aby toutéž elektronickou cestou byly v souladu s uvedeným ustanovením zákona č. 111/1998 Sb. zveřejněny posudky školitele a oponentů práce i záznam o průběhu a výsledku obhajoby kvalifikační práce. Rovněž souhlasím s porovnáním textu mé kvalifikační práce s databází kvalifikačních prací Theses.cz provozovanou Národním registrem vysokoškolských kvalifikačních prací a systémem na odhalování plagiátů.

V Českých Budějovicích dne: 15. 4. 2024

.....
Petra Morová

Poděkování

Mé poděkování patří Mgr. Richardu Macků, Ph.D.,DiS. za odborné vedení, trpělivost a ochotu, kterou mi v průběhu zpracování bakalářské práce věnoval. Dále děkuji Mgr. Bohdaně Majerové za možnost získání dat k této bakalářské práci. Velké poděkování též patří rodičům a přátelům, kteří mě během studia podporovali.

Abstrakt

Tato práce se zaměřuje na podrobné zhodnocení jednotlivých her, které byly součástí konkrétního táborového programu, s cílem identifikovat úspěšné hry, které lze bez významných úprav využít i v budoucích táborových programech. Zároveň se zaměřuje na identifikaci her, které nedosáhly očekávaných výsledků a vyžadují zásadní inovace pro opakované využití. Tato práce se zaměřuje jednak na míru zábavy a angažovanosti účastníků a jednak na to, do jaké míry jednotlivé hry naplnily stanovené cíle. Tímto způsobem je možné identifikovat nejenom ty hry, které byly populární mezi účastníky a úspěšně naplnily požadované cíle, ale také ty, které se neprosadily a potřebují zásadní přepracování nebo plnou změnu. Důkladné zhodnocení her zohledňuje různorodé faktory, jako je věková skupina účastníků, jejich zájmy, schopnosti a potřeby. To umožnilo vytvoření komplexního obrazu o tom, jaký typ her a aktivit je pro konkrétní skupinu účastníků nejvhodnější. Výsledky uvedené v této práci mohou být klíčové pro budoucí optimalizaci táborových programů. Poskytují cenné poznatky, které umožní lepší přizpůsobení programů potřebám a preferencím účastníků, a také zajištění co nejlepšího herního zážitku pro všechny zúčastněné.

Klíčová slova: hra, dětský tábor, děti, hodnocení

Abstract

This work focuses on a detailed evaluation of individual games that were part of a specific camp program, aiming to identify successful games that can be modifications. It also focuses on identifying games that did not achieve expected results and require significant innovations for repeated use. This work examines the level of enjoyment and engagement of participants, as well as the extent to which individual games fulfilled the set objectives. This work allows not only the identification of games that were popular among participants and successfully met the desired goals but also those that did not succeed and need substantial revision or complete change. Thorough game evaluation considers various factors such as the age group of participants, their interests, abilities, and needs. This has allowed for the creation of a comprehensive understanding of the most suitable types of games and activities for a specific group of participants. The results presented in this work can be crucial for future optimization of camp programs. They provide valuable insights that enable better adaptation of programs to the needs and preferences of participants, as well as ensuring the best possible gaming experience for all involved.

Keywords: game, children's camp, children, evaluation

Obsah

Abstrakt.....	2
Abstract.....	3
Úvod.....	8
1. Dům dětí a mládeže Kaplice.....	9
1.1 Pedagog volného času.....	10
1.2 Vedoucí na Keltocampu.....	12
2. Hra.....	20
2.1 Celotáborová hra.....	22
2.2 Hodnocené hry.....	23
2.2.1 Hra Abeceda.....	24
2.2.2 Hra Kometa.....	24
2.2.3 Hra Vlajky.....	25
2.2.4 Hra Včeličky.....	26
3 Popis skupiny dětí na letním táboře.....	27
3.1 Mladší školní věk.....	27
3.2 Starší školní věk.....	29
3.3 Ovlivňování dětského vývoje.....	30
3.3.1 Vliv vrstevnické skupiny v mladším školním věku.....	31
3.3.2 Vliv vrstevnické skupiny ve starším školním věku.....	33
4. Kritéria hodnocení.....	35
4.1 Zábava a angažovanost.....	35
4.2 Vhodnost pro věkovou skupinu.....	35
4.3 Naplnění vzdělávacích cílů.....	36
4.4 Bezpečnost.....	37
4.5 Organizace a průběh hry.....	37

4.6	Přínos pro týmovou spolupráci	38
4.7	Náročnost.....	38
4.8	Celkový dojem	39
4.9	Délka a tempo hry	39
5.	Výsledky hodnocení	40
5.1	Abeceda.....	40
5.2	Vlajky.....	42
5.3	Kometa	44
5.4	Včeličky.....	46
5.5	Výsledky z dotazníkového šetření.....	48
6	Shrnutí.....	52
7	Závěr.....	54
	Seznam literatury.....	55
	Seznam grafů a tabulek.....	57
	Seznam příloh.....	58
	Příloha č. 1: <i>Dotazník</i>	58
	Příloha č. 2: <i>Hra Záchranka</i>	60

Úvod

Ve světě edukace se hry stávají populárnější metodou k dosažení vzdělávacích cílů a rozvoje dovedností. Tento trend není náhodný, neboť hry přinášejí interaktivní prostředí, které aktivuje děti a mládež, zlepšuje jejich motivaci a podporuje zapojení do učení. Důležitým prvkem je však kvalita her a efektivita jejich realizace. Analýza a hodnocení her v kontextu edukace se stává stále důležitější. Kritéria hodnocení se však často liší od tradičních ukazatelů, jako je zábava či atraktivita. Namísto toho se zaměřuje na to, do jaké míry hra naplňuje pedagogické cíle, jak podněcuje kritické myšlení, spolupráci, komunikaci a další dovednosti. Tato bakalářská práce přináší nový pohled na hodnocení her na dětských letních táborech. Bez ohledu na osobní zkušenosti s táborovým prostředím je klíčové, že hodnocení her musí být prováděno s maximální objektivitou. Metody jako pozorování a dotazníkové šetření se stávají nedílnou součástí procesu, umožňující získání relevantních dat a zpětnou vazbu od účastníků. Vyhodnocení her na dětských táborech má nejen praktický význam pro vedoucí, ale také pedagogický význam pro celý vzdělávací proces. Pomáhá identifikovat silné a slabé stránky her, což umožňuje efektivnější využití herního prostoru pro dosažení vzdělávacích cílů.

Hlavním cílem této bakalářské práce je na příkladu konkrétního táborového programu poukázat na hry, jejichž realizace byla úspěšná a je možné je v budoucnu uvést i bez zásadních úprav a zároveň poukázat na hry, které nenaplnily požadovaný cíl a pro opakované využití je potřeba jejich zásadní inovace.

V první části bakalářské práce si představíme Dům dětí a mládeže Kaplice, který tábor, jež byl v šetření, organizoval. Vymežíme si pojem pedagog volného času a představíme si jednotlivé vedoucí na táboře. Popíšeme jejich jednotlivé úkoly na táboře a porovnáme s úkoly, které popisuje odborná literatura.

V další části si vymežíme pojem hra a celotáborová hra. Zároveň se seznámíme s celotáborovou hrou na táboře. Poté si představíme hry, které jsme na táboře hodnotili. Představíme si jejich pravidla, jak byly realizovány a vyznačíme si jejich cíle. Pomocí stěžejních teorií vývoje si představíme skupinu dětí, která byla na táboře. Představíme, jaký vliv na vývoj dětí má vrstevnická skupina.

Vymežíme si kritéria hodnocení, podle kterých jsme hodnotili dané hry. V závěru práce se podíváme na výsledky hodnocení, jak z pozorování, tak i z dotazníkového šetření. Výsledky budou prezentovány jak psanou formou, tak i pomocí grafů. Zároveň si představíme inovace, které by hrám mohly pomoci, aby naplnily dané cíle.

1. Dům dětí a mládeže Kaplice

Dům dětí a mládeže Kaplice patří mezi střediska volného času. Jedná se o zařízení, která se zaměřují na realizaci specializovaných zájmových činností pod odborným pedagogickým vedením. Organizují zájmovou činnost pravidelnou – realizované pomocí kroužků a příležitostnou – jedná se o soutěže pro talentované jedince. Tyto organizace významně umožňují účast dětem, mládeži, rodičům s dětmi a případně i dalším zájemcům (Pávková & kol., 1999). Dům dětí a mládeže se řídí vyhláškou č. 74/2005 Sb. o zájmovém vzdělávání (vyhláška 74/2005 Sb.) a zákonem č. 561/2004 Sb. o předškolním, základním, středním, vyšším odborném a jiném vzdělávání (Zákon č. 561/2004 Sb). Zřizovatelem Domu dětí a mládeže Kaplice je Jihočeský kraj. Dům dětí a mládeže Kaplice vznikl již v roce 1967, tehdy pod názvem Místní dům pionýrů a mládeže. Jednalo se o první instituci tohoto druhu v okrese. Hned v začátcích vznikaly akce, které se pořádají dodnes, například Večerní běh Kaplicí; v roce 2024 se uskuteční již 57. ročník. MěDPM byl významnou institucí na poli sportu. O tom svědčí fakt, že v roce 1972 organizoval Mistrovství republiky v zimních sportech na Kramolíně. Mimo sport je významným oddělením oddělení přírodních věd a techniky. Z této oblasti jmenujme Rybářský kroužek, který působí dodnes. Již od svých počátků MěDPM pořádal pobytové tábory, jak tábory stanové, tak i tábory pořádané na turistické základně (Špatný, P., 2017). Dalším důležitým rokem DDM je rok 2012, kdy se kaplické DDM sloučilo s DDM Český Krumlov. Z tohoto důvodu se setkáváme s názvem Dům dětí a mládeže Český Krumlov.

V současné době jsou na kaplické pobočce tři oddělení, která nabízejí širokou škálu zájmových kroužků. Konkrétně se jedná o sportovní oddělení, hudebně dramatické oddělení a výtvarné oddělení. Sportovní oddělení láká děti k aktivnímu životnímu stylu a poskytuje jim možnost naučit se různé sportovní disciplíny. Jmenovitě děti mohou získat zkušenosti v atletice, florbalu, gymnastice či karate. Lze také získat zkušenosti v oblasti tance, například v kroužku mažoretek nebo v kroužku MMDance company. Hudebně dramatické oddělení je pro děti, které chtějí rozvíjet svůj talent v hudbě či herectví. Děti se zapojují do divadelních představení, hudebních souborů nebo se učí hrát na jednotlivé hudební nástroje. V tomto oddělení působí například tyto kroužky: Divadelní přípravka, Klávesy, Kouzelná flétna a První krůčky s kytarou. Výtvarné oddělení je pro ty, kdo mají rádi kreativní činnost a rádi tvoří. Zde se děti učí nejen malování a další výtvarné techniky, které rozvíjejí jejich fantazii a schopnosti vyjádřit se umělecky. Na tomto oddělení mohou děti navštěvovat například tyto kroužky: Ano, šéfe, Keramika s Bohdanou, Mladý archeolog, Po stopách záhad či Tvořivé ručičky.

Každoročně DDM pořádá několik příměstských táborů a minimálně jeden pobytový tábor. Tyto tábory nabízejí dětem nejen zábavu, ale také možnost prožít dobrodružství a vytvořit si nová přátelství. DDM i během roku pomáhá organizovat různé akce, ať už se jedná o výše zmíněný Večerní běh Kaplicí, ale třeba i akce na oslavu Dne dětí, strašidelnou stezku o Halloweenu či Slet čarodějnic. Zároveň pořádá různé výtvarné soutěže, kde děti mohou popustit uzdu své fantazii a na dané téma vytvořit obraz či model. Veškeré výtvořiny jsou vystaveny buď v kavárně, nebo ve výstavní síni u kina, kde je mohou obdivovat nejen rodiče,

ale i široká veřejnost. Jednou z posledních novinek, kterou DDM před pár lety představilo, je pořádání lyžařského výcviku. Tento pobyt nabízí dětem možnost naučit se lyžovat a získat zajímavé informace o alpském lyžování. Letos se lyžařský výcvik konal již počtvrté, což svědčí o jeho oblíbenosti mezi účastníky.

Pedagogičtí pracovníci v DDM jsou zařazeni do kategorie vychovatel. Míru jejich výchovné činnosti, podle nařízení vlády č. 68/1997¹ Sb., stanovuje ředitel; výchovná povinnost ředitele je splněna tím, že je veden alespoň jeden zájmový útvar. Nerovnoměrná pracovní doba je možná z důvodu sezonního charakteru DDM. Na činnosti se zapojují i externí pracovníci či dobrovolní pedagogové. DDM je povinno s těmito pracovníky uzavřít dohodu o pracovní činnosti nebo dohodu o provedení práce. Ke specifickým pedagogickým dovednostem, které jsou požadovány u pracovníků DDM, patří zejména schopnost připravit a zorganizovat pestrou nabídku aktivit pro volný čas, dále pak znalost pedagogických zásad a metodiky vedení zájmových činností a schopnost jejich tvořivé aplikace. V poslední řadě sem patří komunikativnost, která umožní získat široký okruh spolupracovníků. Jejich práce ovšem vyžaduje i určité ekonomické znalosti – musí umět ekonomicky vyhodnotit všechny provedené akce. Poslední schopností, kterou by pracovníci DDM měli mít, je schopnost provádět práci s veřejností (Pávková a kol., 1999).

1.1 Pedagog volného času

Pedagog volného času je pedagogický pracovník, jelikož vykonává přímou výchovně-vzdělávací činnost. Pedagog volného času se uplatňuje ve střediscích volného času. Pro toto povolání platí, že převážná část jeho výchovného působení probíhá ve volném čase vychovávaných. Výchovné působení v době mimo školu se zaměřuje na žáky základních a středních škol (Hájek, 2011). Podle zákona č. 563/2004 Sb., O pedagogických pracovnících musí být pedagog volného času bezúhonný, mít znalost českého jazyka, musí být způsobilý k právním úkolům, zdravotně způsobilý a musí mít odborné vzdělání. Pedagogický pracovník volného času by měl mít vysokoškolské vzdělání nebo vyšší odborné vzdělání, vzdělání v programu celoživotního vzdělávání, střední vzdělání s maturitou (Zákon č. 563/2004 Sb.).

Pedagog volného času je k dispozici pro všechny profesionální a věkové skupiny, náleží všem sociálním vrstvám a slouží setkání lidí různorodých národností. Volný čas umožňuje alternativní učební zkušenosti prostřednictvím sebevědomí a organizace sebe sama. Úkolem pedagogů volného času je ukázat volný čas jako svobodný prostor pro nové životní zkušenosti. Tyto rozsahy působení pedagoga volného času se promítají do jeho činnosti. Podle úrovní jednání se rozlišují čtyři typy pedagogů ve volném čase:

- a) Poradce pro volný čas – hledá možnost volnočasové komunikace. Volnočasová komunikace a spontánní formování volnočasových situací pro něj ukazuje centrum jeho vlastního chápání a zaměstnání.

¹ Toto nařízení vlády bylo zrušeno k 01. 01. 2005. V současnosti toto upravuje zákon č. 563/2004 Sb. (Zákon č. 563/2004 Sb.).

- b) Animátor – didaktik volného času, pedagog kultury a sportu, průvodce na studijních cestách. Zajímá se o speciální obsahy volného času.
- c) Administrátor volného času – organizuje hřiště aktivit, centra mladých, studijní cesty atd.
- d) Politik a vědec volného času – hledá společenské základy pro zamýšlené a volnočasové pedagogické jednání (Vážanský & Smékal, 2001).

V našich podmínkách se při sledování typů výchovných pracovníků ve volném čase vychází z osobnostních předpokladů a individuálního přístupu pedagoga vůči objektu výchovy. Zejména se klade důraz na sebekritičnost a tvořivost, na ovládnutí jedné zájmové činnosti, spojené s maximálním vlastním zaujetím a pedagogickým mistrovstvím. Podle těchto nároků vypadá taxonomie volnočasových pracovníků následovně:

- a) Mládežnický vedoucí – nepatrně starší osoba než její svěřenci, z pedagogického hlediska začátečník, osobnostně se stále vyvíjí. Má nadbytek elánu a iniciativy. Při vedení zájmových aktivit vychází z osobních prožitků, vyciňuje potřeby dětí, dokáže nadchnout pro věc. Ovšem někdy ztrácí míru, soudnost, proto potřebuje zpřesnění.
- b) Kvalifikovaný učitel – charakterizován solidní profesní přípravou a má díky tomu dobrou znalost metod a cílů výchovné práce. Často bývá poznamenán školskými podobami vztahu ke svěřencům. Někteří pedagogové považují aktivitu ve volném čase za zátěž, což s sebou přináší nebezpečí formálního provádění činností, nástup laxnosti, apatie nebo negativní vliv i špatné výsledky. Tato pedagogicky vzdělaná osoba pak představuje spolehlivější záruku optimální výchovné práce.

- c) Pedagogicky nekvalifikovaný dospělý – dospělý, dobrovolník nebo profesionál. Vychází z osobních vzpomínek na zážitky z mládí, snaží se je kombinovat s vlastními rodičovskými zkušenostmi a doplňovat je prostým úsudkem. Není zatížený pedagogickými předsudky. Vytváří atmosféru klidného prostředí, odvádí kvalitnější práci než mladí absolventi pedagogických škol různého stupně.
- d) Zralý zkušený pracovník ve volném čase – považuje výchovatské úsilí za celoživotní poslání. Vychází z vlastní dlouhodobých pedagogických a lidských zkušeností a z individuálního studia. Není „vychovávajícím“, ale spíše vedoucím, instruktorem či poradcem. Splňuje požadavky na vychovatele a představuje morální autoritu. Ve výchově jedná nenápadně, lidsky, moudře atd., tvoří ideál pedagoga volného času, který je orientován na didaktickou persuasivní složku (Vážanský & Smékal, 2001).

Na dětském letním táboře působí pedagogové volného času, kteří jsou označováni jako vedoucí. Většinou se jedná o lidi ve věkovém rozpětí 18 -25 let, což pojednává o tom, že se jedná o ideální práci pro středoškoláky a vysokoškoláky. Z platového hlediska na tom vedoucí moc dobře nejsou, většinou dostanou odměnu ve výši minimální mzdy nebo práci dělají pouze za uhrazené ubytování a stravu. Proto tuto práci dělají lidi, kterým nejde o výdělek, ale jde jim především o jejich potěšení.

1.2 Vedoucí na Keltocampu

Tým vzniká už jen spojením práce dvou lidí. Pokud mluvíme o týmu, musíme také zmínit skupinovou dynamiku, lídra skupiny a jeho úkoly, styly řízení a několik modelů rolí. Tyto role představujeme v Tabulce č. 1.

Tabulka č. 1: Role

Role	Charakteristika
Týmové role	zajišťují plnou funkčnost týmu
Programové role	umožňují realizovat všechny vytyčené programy
Provozní role	zajišťují bezchybný provoz pro spěšnou realizaci projektu
Individuální role	Tuto roli vykonává zážitkově orientovaný pedagog
Osobní (životní) role	jsem syn/dcera, kamarád/ka, otec/matka

V týmové práci se můžeme setkávat se všemi typy rolí. Je důležité tyto role znát. Je potřeba znát jejich dynamiku změn a procesů, jelikož je někdy potřeba rychle „přepínat“ mezi jednotlivými rolemi. Týmové role se rozdělují již při tvorbě akce. Uvádíme v Tabulce č. 2.

Tabulka č. 2: Týmové role

Týmová role	Charakteristika
Inovátor	je tvůrčí, nápaditý a neortodoxní. Dokáže řešit náročné problémy
Vyhledávač zdrojů	rozvíjí kontakty
Koordinátor	vyjasňuje cíle, dává lidem dohromady, aby podpořil týmovou diskuzi
Usměrňovač	je dynamický, prospívá mu tlak. Má průbojnost a odvahu překonávat překážky
Monitor, vyhodnocovač	stratég a má vysoké nároky. Má přesný úsudek
Týmový pracovník	spolupracuje, je mírný, vnímavý a diplomatický. Buduje, naslouchá a odvrací třenice
Realizátor	disciplinovaný, spolehlivý. Má schopnost činit praktické kroky a akce
Kompletovač, finišer	pečlivý, svědomitý, hledá chyby a přehlédnutí
Specialista	cílevědomý, iniciativní a oddaný profesi. Poskytuje vědomosti a dovednosti, které jsou vzácné

Není pravidlem, že každý tým musí mít devět členů. Členové týmu mohou zastávat více než jednu roli. Dalším důležitým aspektem je, že všechny role jsou stejně hodnotné. Také není potřeba držet všechny role po celou dobu činnosti.

Dále máme provozní role, které zahrnují celou řadu funkcí, které potřebujeme obsadit v průběhu realizace akce. Tyto role uvádíme v Tabulce č. 3.

Tabulka č. 3: Provozní role

Provozní role	Charakteristika
Vedoucí	je zodpovědný za průběh celé akce
Ekonom	sestavuje rozpočet a hlídá jeho dodržování
Zdravotník	lidé s dostatečnou kvalifikací, kteří jsou schopni poskytnout první pomoc. Dostatečnou kvalifikaci se považuje, pokud dotyčná osoba je lékař, zdravotní sestra, student lékařské fakulty s ukončeným 3. ročníkem, nebo osoba, která má osvědčení od Českého červeného kříže
Správce materiálu	osoba, která je zodpovědná za materiál používaný v průběhu akce
Kontaktní osoba	je vyčleněna pro různé účely, vyřizují pak danou problematiku. Může být například kontaktní osoba pro styk s kuchyní atd.
Řidič	je dobré mít v týmu alespoň jednoho řidiče ideálně i se svým autem pro případ vážného zranění
Pes	v realizačním týmu je vhodné mít osobu, která je schopna účastníky honit a sdělovat jim nepříjemné věci

Dále můžeme mít v týmu hudebníka, který má na starosti hudební produkci či výtvarníka, který má na starosti diplomy, obrázky a celkově výzdobu. Můžeme mít i publicistu, který zpracovává projektové noviny – časopis, nebo informuje média. Dále se může objevit i postava produkčního, který má na starosti rozsáhlejší projekty (Hanuš & Chytilová, 2009).

Na dětském letním táboře Keltocamp spolupracovalo celkem sedm lidí. Konkrétně šlo o jednu hlavní vedoucí, tři oddílové vedoucí, zdravotnici a dva kuchaře. Všichni dokázali dobře spolupracovat a tak dávali kladný příklad dětem, co se týká spolupráce. Každý věděl, co má přesně dělat, každý totiž byl zodpovědný za určitý úsek táborového programu. Hlavní vedoucí měla na starosti celkový chod tábora, postarala se o to, aby všechny potřebné věci byly k dispozici, měla na starosti veškerou administrativu, měla veškerou zodpovědnost za všechny děti a měla pod kontrolou i zbytek týmu. Jejím povinností bylo komplexně zabezpečit chod tábora včetně organizace činnosti ostatních vedoucích. S jejím přičiněním provoz celého tábora, včetně přebírání a předání tábora i materiálu proběhl včas a v pořádku. Na závěr zpracovávala vyhodnocení tábora, včetně vyúčtování.

Oddílové vedoucí nesly odpovědnost nejen za koordinaci svých týmů dětí směrem k dosažení stanovených cílů, ale byly též pověřeny individuálním řízením specifických segmentů táborového programu. První vedoucí byla odpovědná za oblast výtvarných činností. Jejím úkolem bylo koncipovat a koordinovat výtvarné aktivity, které byly vhodné pro různé věkové kategorie. Bylo kritické, aby aktivity byly konstruovány de manera, která podporovala intelektuální stimulaci starších účastníků, přičemž zůstávaly dostatečně přístupné pro ty mladší. Vedoucí měla na starosti nejen identifikaci a akvizici všech nezbytných materiálů pro tuto část programu, ale také neustále poskytovala podporu a asistenci účastníkům během jejich zapojení do výtvarných činností. Tyto aktivity zahrnovaly například práci s keramikou, výrobu náramků a aplikaci techniky batikování. Pedagogickým přístupem předávala dětem své znalosti a dovednosti, což umožňovalo účastníkům táborového programu vytvořit zajímavé a esteticky hodnotné artefakty. Kromě samotné praxe výtvarných technik také přidávala k zajímavostem historické kontexty, jako příklad informace o tradičních metodách výroby používaných keltskou kulturou. Navzdory počátečním výhradám některých starších chlapců si výtvarné aktivity získaly významnou popularitu mezi účastníky tábora, zejména mezi dívkami, které projevíly značný zájem o techniku pletení náramků. Každá z dívek odjela z tábora s bohatou sbírkou vlastních výtvarných výtvorů, zahrnujících i náramky, které s radostí vytvořily i pro vedoucí tábora. Tímto způsobem se nejen podařilo rozvíjet uměleckou kreativitu dětí, ale také posilovat vztahy mezi účastníky a vedoucími.

Druhá oddílová vedoucí měla na starost oblast sportovních aktivit. Jejím primárním úkolem bylo koncipovat pohybové aktivity, které by bylo možno realizovat i v případě nepříznivých povětrnostních podmínek. Klíčovým aspektem při tvorbě těchto aktivit bylo zaměření na hry podporující kolektivní spolupráci. Kromě toho měla na starosti zajistit kompletní výbavu nezbytnou pro průběh sportovních aktivit během celého tábora. To zahrnovalo nejen standardní vybavení jako míče či švihadla, ale i specifické pomůcky jako pingpongové rakety, kužely či trenérské žebříky. Během pobytu na táboře se zapojovala do různých aktivit spojených se sportem. Zahrnovalo to organizaci ranních rozvíček, roli rozhodčího při sportovních hrách a aktivní účast ve volném čase, kdy si ráda zahrála vybíjenou či jiné hry společně s dětmi. Hlavním cílem této vedoucí bylo podnítit u dětí zájem o pohyb a důraz na fair play. Ačkoli některá děvčata upřednostňovala vytváření náramků během volného času, sport byl také velmi oblíbený, zejména mezi staršími chlapci. Nicméně důležité bylo, že i mladší účastníci se rádi zapojovali do sportovních aktivit, a starší byli ochotní přizpůsobit se jejich úrovni. Tímto způsobem se vytvářelo přátelské prostředí a udržovala se pozitivní atmosféra během celého tábora.

Třetí vedoucí zastávala klíčovou pozici při sestavování komplexního celotáborového programu, jenž zahrnoval širokou škálu aktivit od výtvarných po sportovní aktivity a soutěže. Jejím hlavním úkolem bylo systematicky plánovat každý den tak, aby všechny tyto prvky byly adekvátně zastoupeny a aby táborníci měli příležitost aktivně se zapojit a prožít různorodé zážitky. Specificky se třetí vedoucí věnovala tvorbě soutěží pro celotáborovou hru, které měly být atraktivní, spravedlivé a přinášet zábavu všem účastníkům. To vyžadovalo důkladnou přípravu veškerých potřebných pomůcek a materiálu, stejně jako detailní vysvětlení pravidel her ostatním vedoucím za účelem zajištění správného průběhu a jednotného hodnocení. Jako hlavní rozhodčí během her ovlivňující výsledek celotáborové soutěže nesla tato vedoucí odpovědnost za spravedlivý průběh her, dodržování pravidel a řešení případných sporů či nesrovnalostí. Jejím cílem bylo vytvořit prostředí férové soutěže pro všechny účastníky a zajistit, aby soutěže probíhaly v duchu zábavy, sportovního ducha a fair play. Tato vedoucí též měla na starosti denní program a pečlivě sledovala jeho průběh, přičemž byla schopna flexibilně reagovat na nečekané okolnosti, jako je nepříznivé počasí, nebo přizpůsobení programu podle potřeb a zájmu táborníků. Touto funkcí aktivně přispívala k hladkému průběhu tábora a k vytvoření inspirativního prostředí pro rozvoj osobnostních dovedností a mezipersonálních vztahů u účastníků.

Zdravotnice měla na táboře klíčovou roli v zajištění zdraví, bezpečnosti a pohody všech táborníků. Nejdůležitějším úkolem zdravotnice bylo poskytování zdravotní péče a první pomoci. Měla k dispozici vybavení, které bylo potřeba k poskytnutí lékařské péče při drobných úrazech, nemocích nebo při alergických reakcích. Zajišťovala ošetření řezných ran, pohmožděnin, drobných popálenin či bodnutí hmyzem. Naštěstí se na táboře nemuselo řešit nic vážnějšího, než bylo pár odřenin. Dále měla na starosti sledování a řešení běžných zdravotních potíží, jakou jsou trávicí potíže, bolesti hlavy nebo horečka. V případě vážnějších zdravotních problémů měla za úkol poskytnout první pomoc a zajistit případnou evakuaci zdravotně postiženého či zraněného táborníka. Kromě toho zdravotnice spolupracovala

s rodiči, aby získala informace o zdravotních potížích a potřebách jednotlivých táborníků. Byla odpovědná za správu léků a lékařských potřeb pro táborníky, kteří užívají léky na předpis. V neposlední řadě zdravotnice na táboře působila jako psychologická opora pro táborníky, kteří se mohli cítit osamělí, úzkostní nebo měli problémy s adaptací na nové prostředí. Byla schopná poskytnout emocionální podporu, naslouchat problémům a nabídnout rady či pomoc při řešení obtíží. Zároveň pomáhala realizovat různé hry a podporovala všechny děti k lepším výkonům. Byla pomocnou rozhodčí při těžších hrách, kde bylo potřeba více očí. Díky tomu, že nevedla žádný tým, bylo zajištěno, že nefavorizovala jeden konkrétní tým.

Kuchaři měli na táboře velkou zodpovědnost za zajištění vyvážené stravy pro všechny účastníky tábora. Prvním a základním úkolem kuchařů bylo naplánování jídelníčku, který musel zahrnovat různorodé pokrmy, které odpovídaly potřebám dětí a mládeže. Museli zohlednit různé dietní potřeby a reference, jako jsou vegetariánská strava, či různé alergie. Kuchaři dbali na to, aby každé jídlo obsahovalo potřebné živiny, vitamíny a minerály, které podporují zdravý růst a vývoj dětí. Dalším důležitým úkolem je nákup potravin a surovin potřebných pro přípravu jídel. Kuchaři museli zajistit dostatečné množství čerstvých potravin a surovin po celou dobu trvání tábora, což zahrnovalo plánování nákupů s ohledem na různé časové úseky a dodávky. Samotná příprava jídel byla dalším klíčovým úkolem kuchařů. Museli zajistit hygienické podmínky v kuchyni a dodržovat bezpečnostní standardy při manipulaci s potravinami. Byli také zodpovědní za správné skladování potravin a dodržování stanovených teplotních podmínek. Během tábora kuchaři pečovali o to, aby všechna jídla byla servírovaná včas a v optimální kvalitě. Byli připraveni řešit případné potíže nebo specifické požadavky ohledně stravy jednotlivých účastníků. Práce kuchařů měla významný dopad na celkovou atmosféru a pohodu tábora a přispívala k tomu, aby se děti cítily dobře, měly dostatek energie pro aktivity a prožívaly táborové zážitky naplno.

Tabulka č. 4: Rozdělení úkolů

Funkce	Úkoly
Hlavní vedoucí	Administrativa, celkový chod tábora
1. oddílová vedoucí	Vedení týmu, výtvarná činnost
2. oddílová vedoucí	Vedení týmu, sportovní činnost
3. oddílová vedoucí	Vedení týmu, celotáborová hra
Zdravotnice	Správa léků, v případě nutnosti poskytování první pomoci
Kuchaři	Stravování táborových účastníků

Důležitým aspektem, pro naplnění pohodové atmosféry na letním táboře, bylo, že všichni účastníci dokázali spolupracovat. Když se hlavní vedoucí, oddílové vedoucí, zdravotnice a kuchaři spojili a pracovali jako tým, dokázali vytvořit prostředí, ve kterém se děti cítily bezpečně, šťastně a podporovány. Hlavní vedoucí měla na starosti koordinaci celého týmu a vytváření celkového plánu tábora. Její schopnost naslouchat potřebám ostatních členů týmu a flexibilně reagovat na změny byla klíčová pro úspěch tábora. Oddílové vedoucí pak přinášely do týmu své jedinečné zkušenosti a dovednosti. Byly odpovědné za organizaci aktivit, vedení dětí a vytváření přátelského a podpůrného prostředí. Zdravotnice hrála nezastupitelnou roli v zajištění bezpečí a pohody účastníků tábora. Její odborné znalosti a péče poskytují rodičům klid a dětem pocit jistoty. Zajišťovala péči při drobných úrazech, sledovala zdravotní stav dětí a byla připravena jednat v případě závažnějších situací. Kuchaři byli srdcem tábora, protože kvalitní strava je základem pro zdraví, energii a dobrou náladu. Jejich schopnost připravovat chutné, vyvážené jídlo a přizpůsobit se různým dietním potřebám táborníků byla klíčová pro úspěch celého tábora. Když tyto klíčové role spolupracují a komunikují mezi sebou, mohou překonat všechny překážky a poskytnout dětem nezapomenutelný zážitek. Jejich společný cíl - zajistit bezpečí, pohodu a zábavu dětem – je hnací silou jejich úspěšné spolupráce. Každý člen týmu přináší do kolektivu své jedinečné schopnosti a osobní přínosy, a právě spojením těchto individuálních talentů vzniká tým, který dokáže dosáhnout skvělých výsledků. Jejich vzájemná podpora a respekt k práci ostatních členů týmu vytváří atmosféru důvěry a solidarity, která je klíčová pro úspěch letního tábora.

2. Hra

Hra je činnost, která se svou formou liší od práce i učení. Člověk se hrou zabývá celý život, často si to ani neuvědomuje. V předškolním věku má specifické postavení – jedná se o vůdčí typ činnosti. Jak uvádí Průcha a kol. (Průcha a kol., 2013, s. 92 – 93): „hra má několik aspektů: aspekt poznávací, procvičovací, emocionální, pohybový, motivační, tvořivostní, fantazijní, sociální, rekreační, diagnostický a terapeutický. Hra zahrnuje činnosti jednotlivce, dvojice, malé i velké skupiny.“ Jsou hry, k jejichž provedení jsou nutné speciální pomůcky (hračky, herní pomůcky, sportovní náčiní, nástroje, přístroje). Většina her má podobu sociální interakce s explicitně formulovanými pravidly. Ve hře se mnoho pozornosti věnuje jejímu průběhu – hry s převahou spolupráce, s převahou soutěží apod. (Průcha a kol., 2013).

Hra je symbolem české podoby zážitkové pedagogiky, bez hry by neexistovaly různé typy výchovy prožitkem. Hra není jen prostředkem zábavy, ale má i svoji serióznější tvář. Důležitý aspekt je, že prohra je stejnou součástí hry jako výhra. Naše společnost nás bohužel neučí prohrávat – bere se, že prohra není žádný úctyhodný výkon. Proto je důležité učit děti jak vyhrávat (a užít si svých pět minut slávy) a zároveň prohrávat (zejména pokoře a uznání lepšího výkonu bez rozmazleného vztekání). Hru vytváří mnoho rysů – svoboda, vystoupení z obvyčejného života do sféry s vlastní tendencí, časová i prostorová ohraničenost, možnost opakování, řád a pravidla, rytmus a harmonie i prvek napětí, nejistoty a naděje. Díky hře se cvičí různé dovednosti, např. koncentrace, jemná motorika, paměť, tvořivost či sociální dovednosti. Zároveň jsou hry užitečné k odreagování, regeneraci nebo uvolnění. Hra je podloží kultury, je neoddělitelným prvkem od lidství. Její kořeny sahají až k ritualizovaným obřadům náboženství, stejně jako u moderního sportu. Hru nelze přesně definovat, ale můžeme rozlišit, co ke hrám patří a co nikoliv. Proto používáme různorodá kritéria pro třídění her. Jsou to například fyzická a psychická zátěž, čas na přípravu a na hru, počet instruktorů na přípravu a realizaci hry, počet hráčů a jejich věková kategorie, prostředí, denní doba a roční období, materiál a cíl hry. Máme i odlišný koncept rozdělení her a to do čtyř kategorií podle principu, který ve hře převládá. Jedná se o tyto typy her:

- a) Agón (soutěž) – veškeré závody a zápasy, při nichž jde o vítězství. Konkrétně jde například o fotbal či běh.
- b) Alea (vrtochy náhody či štěstí) - sem patří například Člověče, nezlob se; karetní hry, či losování.
- c) Mimikry (schopnost napodobování a předstírání) – jedná se o hry v divadle, nebo karnevaly, v nichž vstupujeme do rolí a přestáváme být sami sebou.
- d) Ilinx/vertigo – hry, jež nás vedou do závratí či vytrhují z běžného prožívání. Jsou to různé kolotoče nebo i skoky z letadla.

Samozřejmě existují hry, které kombinují dvě, nebo tři rozlišovací kritéria. Může jít o vítězství, ale jde i o náhodu a odehrává se v kostýmech. Svět hry je jedním z možných světů, kam můžeme vstoupit výlučně vlastním prožíváním, nikoli pouhým pozorováním nebo hodnocením. Ovšem Komenského schola ludus není učením se hrou, zábavou edukace, ale jedná se o představení vybraných témat dramatickou formou (Jirásek, 2019).

Výchovné cíle jsou hodnotou, ke kterému směřuje konání účastníků. Cíle jsou odpovědí na otázku, které části osobnosti člověka se hra dotýká, kterou hra rozvíjí, procvičuje a mobilizuje. Každá hra rozvíjí více složek osobnosti, ovšem většinou je jen jedna z nich primární. Proto můžeme hry rozdělit následujícím způsobem:

- a) hry na rozvoj intelektu – rozvíjejí paměť, pozornost, důvtip, logické myšlení či taktiku
- b) hry na rozvoj tvořivosti – rozvíjejí fantazii, představivost, originální a netradiční postupy
- c) hry na rozvoj sociálních dovedností – rozvíjejí komunikaci, improvizaci, kooperaci, týmovou spolupráci či zodpovědnost
- d) hry na rozvoj motoriky a pohybových dovedností – rozvíjejí sílu, vytrvalost, obratnost nebo rychlost
- e) hry na rozvoj vůle – rozvíjejí trpělivost, psychickou vytrvalost, odvalu, trpělivost
- f) hry na rozvoj sebepojetí – rozvíjejí poznání sebe samého, sebedůvěru, samostatnost, překonání sebe samého a bourají předsudky a psychické bariéry
- g) hry kombinované – během těchto her se prověřuje a uplatňuje celá osobnost
- h) speciální hry – nejde o rozvoj výše uvedených složek osobnosti, ale používají se k jiným účelům. Jedná se o hry určené na rozehrání, navození atmosféry, pobavení či uvolnění (Zouneková, 2007)

2.1 Celotáborová hra

Specifickou činností na letním táboře je bezpochyby celotáborová hra. Většinou se jedná o hlavní součást táborového programu, která kombinuje přístup oddílový a celotáborový do jednoho provázaného celku. Každá dobrá celotáborová hra je vždy provázená určitým příběhem. Hlavní námět musí být poutavý a zajímavý pro všechny děti, bez ohledu na jejich věk. K tomuto mohou pomoci různé historické momenty, filmy či pověsti. Ovšem příběh nesmí být komplikovaný, aby se v něm mladší děti neztrácely, ale musí být i přiměřený pro starší děti. Mezi nejdůležitější vlastnosti dobrého táborového příběhu jsou překvapení, originalita a humor (Foretníková, 2017).

Cílem celotáborové hry je co nejlépe splnit předem zadaný úkol. Míra úspěšnosti oddílu je většinou vyjádřena bodovým hodnocením, které je zveřejněné na táborové nástěnce. Díky tomu mají děti přehled o tom, jak si jejich tým vede ve srovnání s ostatními týmy. Bodování většinou provádí v rámci objektivitu programový vedoucí za spolupráce ostatních týmových vedoucích či praktikantů. I přes soutěživost je hlavní funkcí celotáborové hry děti něco naučit zábavnou formou, nebo prožít něco nezapomenutelného (Foglar, 1997).

Každý autor, nebo skupina autorů, celotáborové hry má svůj styl. Každý vyzdvihuje jiné zásady, protože jsou pro něj prioritní. Někdo staví na principu soutěživosti, jiný upřednostňuje týmovou spolupráci nebo rozvoj osobnosti. Vedoucí nesleduje jen to, zda nedošlo k porušení fair play nebo k podvodům. Nejvíce ho zajímá, zda dosáhl účelu, pro který vynaložil tolik úsilí a zda se hra neminula s účinkem. Nenahraditelnou zkušeností při tvorbě celotáborové hry je samozřejmě praxe. Nicméně stejně důležité jsou vědomosti z psychologie, sociologie a pedagogiky (Chour, 2000).

Při tvorbě celotáborové hry je potřeba zvážit všechny základní údaje, předpoklady i fakta a brát v úvahu specifické podmínky. Mezi tato specifika patří:

- a) délka tábora – podle toho se odvíjí i délka celotáborové hry
- b) forma a zaměření tábora – rozhoduje se podle struktury dětí, ale většinou jsou tábory zaměřeny všestranně
- c) kapacita tábora – čím větší tábor, tím více etap hry je potřeba připravit. Zároveň je důležité dbát na spravedlivé rozdělení dětí do družstev
- d) místo a prostředí tábora – záleží, jestli je tábor na známém či neznámém místě, jestli je v blízkosti les, aj.
- e) složení dětí – věkové spektrum dětí, poměr chlapci – dívky
- f) volba herní jednotky – tým či jednotlivec
- g) kolektiv vedoucích (Foretníková, 2017)

Letní tábor Keltocamp se konal v termínu 23. – 30. 7. 2023 na základně DDM ČK v Zátoni, právě nedaleko Českého Krumlova. Tábor byl všeobecně zaměřený – aktivity byly rovnoměrně vyvážené (sport, tvoření, „běhací hry“ i klidnější program). Jak už z názvu vyplývá – tematika byla ze života Keltů. Toto téma dodalo táboru unikátní atmosféru a zajímavý pohled do minulosti. I zde probíhala klasická celotáborová hra, jejímž cílem bylo posbírat za svůj tým co nejvíce bodů v jednotlivých hrách a úkolech během celého tábora. Děti měly možnost se na táboře naučit keltskou abecedu, vyrobit si látkové vlajky, které popsaly keltskými runami, vyrobily si trička s keltskými motivy, sušily květiny a vyráběly si herbář, učily se keltský stromokruh, vyráběly keramiku, stavěly si starověkou pec. Sportovní hry byly zaměřeny nejen na rychlost, ale i na taktiku; např. lovil keltská zvířata, bojovaly o papírové verze svých týmových vlajek, či sháněly materiál na stavbu domečků. Tyto aktivity poskytovaly dětem mnoho příležitostí pro rozvoj dovedností a komunikace. Tábor nezůstal jenom na základně, ale zahrnoval také dva celodenní výlety. První byl do Kamenného Újezdu u Českých Budějovic, kde si děti užily jízdu na koních. Druhý výlet byl na Dívčí Kámen. Děti navštívily oppidum a cestou se učily o přírodě v okolí Dívčího kamene. Všechny hry a aktivity byly každý den hodnoceny a zapisovány do tabulky na nástěnce, což pomáhalo dětem sledovat svůj pokrok a zapojit se do kolektivního dění. Keltocamp tak poskytl nejen zábavu, ale také vzdělávací a rozvojové příležitosti, které dětem pomohly rozvinout jejich dovednosti a zároveň si užít nezapomenutelný týden plný nových zážitků.

Během tábora byly děti systematicky rozděleny do tří družstev s ohledem na zajištění rovnováhy věkových kategorií a pohlaví. Tento přístup byl zaveden s cílem zajistit rovnováhu mezi mladšími a staršími účastníky a zároveň mezi chlapci a dívkami v každém týmu. Tímto opatřením se předešlo situaci, kdyby některé družstvo mohlo být znevýhodněno kvůli nerovnoměrnému zastoupení věkových skupin. I přes to, že mladší účastníci mohou být v některých dovednostech nadanější než jejich starší protějšky, existují oblasti, ve kterých nedosahují stejné úrovně. Účastníci dokázali efektivně spolupracovat v rámci svých týmů a současně projevovali schopnost podpory jak v rámci vlastního týmu, tak i mezi jednotlivými týmy. Tato atmosféra vzájemné podpory a solidarity nejen posilovala týmového ducha, ale také napomáhala vytváření přátelské a inkluzivní atmosféry na táboře.

2.2 Hodnocené hry

Během průběhu tábora se účastníci zapojovali do širokého spektra aktivit, zahrnujícího různorodé hry od seznamovacích až po ty, které sloužily k posílení týmového ducha a soutěživosti. Zvláštní pozornost byla věnována takzvaným „běhacím“ hrám, na které bylo následně zaměřeno dotazníkové šetření. Hry tohoto typu nejen podněcovaly pohybovou aktivitu, ale také aktivně podporovaly soutěživost, týmovou spolupráci, rozvoj komunikačních dovedností a strategického myšlení u dětí. Jednalo se o komplexní aktivity, které vyžadovaly nejen fyzickou zdatnost, ale také schopnost spolupracovat a efektivně komunikovat s ostatními členy týmu. V následující části se zaměříme na představení jednotlivých her, abychom lépe pochopili, jakým způsobem tyto aktivity přispěly k rozvoji dovedností a komunitního ducha mezi účastníky tábora.

2.2.1 Hra Abeceda

V hracím prostoru (velikost podle počtu hráčů) rozmístíme kartičky s abecedou, v tomto případě s keltskou abecedou. Zároveň do prostoru se postaví dva vedoucí, kteří jsou navzájem spojeni lanem v délce o něco málo menší, než je velikost hracího pole. Úkolem dětí je nasbírat co nejvíce kartiček s abecedou bez toho, aby je některý z vedoucích chytil. Kdo je chycený - „jde se projít“ na předem určené místo a poté se vrací do hry. Kartičky se smí brát pouze po jednom, tj. vběhnu do hracího pole, vezmu, vyběhnu, odložím na určité místo a běžím pro další. Hra končí, když se vysbírají všechny kartičky s abecedou. Kartičky s abecedou jsou napsané na barevném papíře – každý tým si sbírá svoji barvu.

Tabulka č. 5: *Popis hry Abeceda*

Cíl hry	Co nejrychleji vysbírat kartičky své barvy
Časová náročnost	20 minut
Celková náročnost	Střední – fyzická a taktická náročnost pro mladší děti
Zaměření hry	Fyzická aktivita, rozvoj taktického myšlení, komunikace, spolupráce, edukace, soutěživost, rychlost a obratnost

2.2.2 Hra Kometa

Tenisák s přivázaným provázkem – to byla „kometa“. Hraje se na hřišti, dva týmy hrají proti sobě. Hráči si mezi sebou přehazují kometu a snaží se ji dostat do branky. Druhý tým brání a snaží se sebrat soupeřům kometu a dát gól. Kometa se musí chytat za ocas (provázek). Jestliže se někdo dotkne míčku, jeho tým ztrácí kometu a automaticky ji získává druhý tým a může útočit. Za míček může chytat jen předem určený brankář.

Tabulka č. 6: Popis hry Kometa

Cíl hry	Dát co nejvíce branek
Časová náročnost	15 minut
Celková náročnost	Střední – vyšší fyzická i taktická náročnost
Zaměření hry	Fyzická aktivita, týmová spolupráce, soutěživost, strategické myšlení a obratnost

2.2.3 Hra Vlajky

Před začátkem hry si děti vyrobí zmenšenou verzi své týmové vlajky, stačí z papíru. V lese si každý tým vyznačí domeček. Do domečku dají svoji vlajku. U každého domečku je vedoucí, který hlídá dodržování pravidel a zapisuje body. Každý hráč dostane kartičku s hodnotí, podle toho, jak si jednotlivé hodnoty v týmu rozdělí. Rozdělení hodnotí je před dalšími týmy utajované. Počet různých hodnotí se liší podle počtu hráčů. Například máme v týmu deset hráčů. Tedy v týmu budou čtyři hráči s hodnotí 1, tři hráči s hodnotí 2, dva hráči s hodnotí 3 a jeden hráč s hodnotí 4. Platí, že čím vyšší hodnotí, tím menší počet hráčů ji má. Nejvyšší hodnotí má vždy jeden hráč v týmu. Hodnotí se uplatňují při střetu s nepřáteli. Vždy, když se v hracím poli střetnou dva protivníci (jeden chytí druhého), ukážou si své karty s hodnotí. Hráč, který má vyšší hodnotí vyhrává a odvádí si druhého hráče jako svého vězně. Aby se zajatec mohl vysvobodit, musí počkat v domečku soupeře na svého spoluhráče s vyšší hodnotí, který ho dotykem vysvobodí. Pokud se střetnou dva hráči se stejnou hodnotí, nic se neděje a oba pokračují dál ve hře. Pokud mají stejnou hodnotí a jeden z nich nese vlajku, musí ji položit na zem a oba odběhnout. Kdo se pak vlajky první dotkne, ten ji může odnést do svého domečku.

Tabulka č. 7: Popis hry Vlajky

Cíl hry	Shromáždit všechny vlajky
Časová náročnost	Samotná hra 30 minut + čas na výrobu vlajek a vymezení domečku
Celková náročnost	Vysoká – velká fyzická zátěž a strategické myšlení
Zaměření hry	Fyzická aktivita, týmová spolupráce, strategické myšlení a orientace v terénu

2.2.4 Hra Včeličky

Do předem vyznačeného hracího pole se rozmístí papírky o velikosti koruny (mince), která měla symbolizovat pyl, dále pak pro každý tým krabičku pro sesbíraný pyl. Děti dostanou brčka (sosáčky) a jejich úkolem je pomocí brčka přemístit do krabičky svého družstva co nejvíce papírků. Hra končí v momentě, kdy jsou vysbírány všechny papírky.

Tabulka č. 8: Popis hry Včeličky

Cíl hry	Nasbírat co nejvíce papírků
Časová náročnost	20 minut
Celková náročnost	Nízká
Zaměření hry	Jemná motorika, týmová spolupráce, soutěživost, fair play

3 Popis skupiny dětí na letním táboře

V této kapitole se zaměříme na podrobný popis skupiny dětí, které se účastnily letního tábora. Celkem se na tomto táboře sešlo dvacet pět účastníků, jejichž věkové rozpětí se pohybovalo od 6 do 16 let. Toto široké spektrum věkových kategorií nám umožňuje rozdělit děti do dvou hlavních skupin: mladšího školního věku, který zahrnuje žáky prvního stupně základní školy a staršího školního věku, tedy děti z druhého stupně základní školy. I přes to, že mírně převažovala skupina mladších dětí, atmosféra na táboře byla plná harmonie a spolupráce, a to jak mezi mladšími, tak i mezi staršími účastníky. Každá skupina přinášela svou vlastní dynamiku a přístupy, což obohacovalo vzájemné interakce a učinilo z tábora živou a pestrou komunitu. Mladší děti často přinášely svěží nadšení a kreativitu, zatímco starší přispívaly svými zkušenostmi a vedením. Společné aktivity a hry pak pomáhaly rozvíjet vztahy mezi dětmi napříč věkovými skupinami a podporovaly týmovou spolupráci.

3.1 Mladší školní věk

Jako mladší školní věk se obvykle uvádí období od 6-7 let, kdy dítě vstupuje do školy, do 11-12 let, kdy začínají první známky pohlavního dospívání. Tento věk můžeme označit jako věk střízlivého realismu. Školák je plně zaměřen na to, co je a jak to je. Chce pochopit okolní svět a být v něm „doopravdy“. Tento jev můžeme pozorovat v jeho mluvě, kresbách, písemných projevech, ve čtenářských zájmech i ve hře. V jeho hře se to projevuje ve snaze o věrné zpodobení úloh nebo o provedení konstrukcí, jež, pokud možno, přesně odpovídají skutečné předloze. Jak uvádí Langmeier a Krejčířová (2006, s. 118) je realismus školáka „naivní, a teprve později se dítě stává kritičtější, a tedy i jeho přístup ke světu je kriticky realistický – to se ohlašuje blízkost dospívání.“ Dítě ve školním věku chce a je plně aktivní ve svém vztahu ke světu. Dítě chce svět prozkoumat, a to reálnou činností. Jsou proto oblíbené všelijaké pokusy a zkoušení různých možností. Je dokázáno, že se hůře učí děti, které dostaly jen slovní výklad učiva. Vývoj pohybových i ostatních schopností je do značné míry závislý na tělesném růstu. Během tohoto období je většinou rovnoměrně plynulý. Během celého období se zlepšuje hrubá i jemná motorika, pohyby jsou rychlejší, svalová síla je větší a zlepšuje se koordinace všech pohybů celého těla. S tím souvisí rostoucí zájem o sportovní a pohybové hry, které vyžadují vytrvalost, obratnost a sílu. Rozdíly mezi dětmi v pohybových aktivitách z části souvisí s tím, jak je rodiče v tomto směru podporují nebo naopak tlumí ze strachu, aby se jim nic nestalo. Děti rodiči omezované nebo tělesně slabé podávají nižší výkony a tím ztrácí zájem o pohybové aktivity, které se proto málo rozvíjí.

Dítě ve školním věku si je již dobře vědomo svých zdarů a nezdarů v této oblasti. Dítě si tak své výkony srovnává se svými vrstevníky. Tělesná síla a obratnost hrají významnou roli v postavení dítěte ve skupině. Malí či slabí chlapci jsou často samotáři, někteří dokážou své nedostatky kompenzovat jinak – ve školní práci nebo v jiných aktivitách, pro které mají nadání.

Dále se rozvíjí smyslové vnímání. Dítě je pozornější, vytrvalejší, všechno důkladně zkoumá, je pečlivější a ve svém vnímání je méně závislé na svých okamžitých přáních a potřebách. Je dobrým a stále častěji i kritickým pozorovatelem. Věci nevnímá uceleně, ale zkoumá je po částech či po malých detailech. Vnímání se tak stává více cílevědomým aktem – pozorováním. Tato skutečnost znamená rozhodný krok v oddělení teoretické poznávací činnosti od praktické jednací aktivity. Školák se odpoutává od vázanosti jen na to, co právě dělá a co v daném okamžiku vnímá. Školákův svět se významně rozlišuje v prostoru i v čase. Dítě v mladším školním věku začíná chápat význam slov jako brzy, později, zítra, daleko apod. ale stále mu uniká význam slov, jako jsou nekonečno, svoboda, spravedlnost aj.

Nejen motorika a smyslové vnímání se ve školním věku zdokonalují, výrazně se vyvíjí také řeč. Jak uvádí Langmeier a Krejčířová (2006, s. 122): „řeč je ostatně základním předpokladem úspěšného školního učení, napomáhá pamatování, a tedy opět prodlužuje pochopení a ovládnutí světa“. Ve školním věku se také rozšiřuje slovní zásoba, mění se délka a složitost vět a souvětí a celá stavba vět i užití gramatických pravidel celkově postupují na vyšší úroveň. Další růst slovní zásoby je už zpravidla pomalý a závisí na vnějších podmínkách. Dítě si osvojuje nová slova, poznává i nové významy týchž slov a užívá je s větším porozuměním a v přiměřenějších souvislostech. Další pokrok v souvislosti s řečí je pokrok v artikulaci. I ve slovní zásobě jsou mezi dětmi rozdíly, dále i v jejím obsahu, v preferenci určitých druhů slov, ve skladbě apod. Řeč, kterou děti mluví ve škole, se u některých dětí nemění s řečí, kterou mluví v rodině, zatímco u jiných dětí jsou preferovány jiné způsoby verbální komunikace. Tato skutečnost ztěžuje jejich pochopení učební látky a zhoršuje jejich šance na pokrok ve výuce. Jedná se zejména o děti z kulturně a sociálně nízko postavených rodin, o děti z jiných etnických skupin, kde je mnohdy mateřský jazyk odlišný – zejména u romských dětí.

Rozvoj řeči zároveň podporuje rozvoj paměti, která se může opírat o systém slovních výpovědí a není tolik závislá na okamžitých afektech. Dlouhodobá i krátkodobá paměť ve školním věku je stabilnější. Dítě dokáže lépe reprodukovat naučenou látku a vzestup v tomto směru je od začátku do konce mladšího školního věku podstatný. Dítě ve školním věku začíná používat různé paměťové strategie, což také pomáhá k rozvíjení paměti. Učení ve školním věku získává novou kvalitu díky tomu, že se více opírá o řeč a je daleko častěji plánovité. Dítě dokáže dávat pozor současně na více aspektů učební látky a tím roste složitost učení. S tím souvisí i to, že si dítě osvojuje v širší míře i různé strategie učení, tj. učí se, jak se učit. V dnešní době je na to kladen velký důraz, jelikož dítě je zavalováno velkou mírou informací a dítě si musí najít svůj systém, co vybírat a čemu a jak se učit. V tomto směru má škola i rodina nezastupitelný význam, každá svým odlišným způsobem (Langmeier & Krejčířová, 2006).

3.2 Starší školní věk

Kaplánek uvádí (2022, s. 49): „starší školní věk je spíše pojem pedagogický. Pojem pubescence najdeme zase v psychologické literatuře. Oba termíny je také možné ještě dále specifikovat a zpřesňovat.“ Toto období je spojené s výraznými změnami, zasahující tělo, chování, osobnost a prožívání. Typickým znakem je emoční nestabilita s častými změnami nálad, impulzivitou a nepředvídatelností reakcí. Charakteristické jsou tendence k úzkosti, zranitelnost, citlivost ke kritice aj. Starší školní věk je obdobím, kdy je každý člověk citlivější na to, co si o něm myslí ostatní. Vztah k okolnímu světu se stává problematickým, zejména k dosavadním autoritám, jako jsou učitelé nebo rodiče. Kritika tu zpravidla přechází do vzdoru a odmítání, rodina ztrácí svou zásadní roli a místo v citové vazbě a nahrazují ji vrstevníci. Starší školní věk je obdobím končícího dětství a začátku dospívání. Čas dospívání se prodlužuje, zahrnuje spíše období od 10 do 24 let a to z důvodu společenských tlaků, včetně marketingu či digitálních médií. Projevy procesu dospívání jedince se individuálně velmi liší. Dochází k tělesným změnám, hormonální změnám, důležitý je fyziologický rozvoj mozku, změny v cirkadiánních rytmech a samozřejmě rozvoj sekundárních pohlavních znaků. Optimálním zráním dospívajícího mozku je podmíněno využitím možností k učení a rozhodování při využití pozitivních odměn. U mozku se mění například čelní lalok, zejména oblast nefrontálního kontextu. Ten dozrává díky zkušenostem a učení. Dospívající se učí lépe uvažovat, rozvíjet více kontrolu své impulzivity a lépe usuzovat. Toto období z hlediska pedagogiky můžeme považovat za velmi optimistické, plné výzev pro budování základů osobní orientace. Neodmyslitelnou součástí zrání mladého člověka je vrstevnická skupina. Může se stát významným výchovným prostředím v neformální a informální výchově. Jednou z nejdůležitějších potřeb pubescenta je být přijatý u preferované skupiny. Časně dospívání je psychickým zátěžovým faktorem zejména u dívek. Nižší sebevědomí a sebeúctu mají dívky, které dříve dospívají. Chlapci jsou oproti dívkám ochotnější hovořit s druhými lidmi o zkušenosti pohlavního zrání.

Kaplánek uvádí (2022, s. 53): „na začátku pubescence je pro pubescenta důležité hodnocení vlastního vzhledu. Vlastní hodnocení je odrazem uznání, jehož se mu dostává od preferované skupiny.“ Typickou reakcí na dospívání je snaha o změnu vzhledu, za kterou může být snaha zapůsobit na své okolí, tedy vymezit se vůči dosavadní roli dítěte. V období dospívání se rozvíjí logické myšlení, paměť a abstraktní myšlení. Adolescent je přitahován myšlenkou, jakým by mohl svět být. Hledání identity u adolescentů neprobíhá jen pasivním zkoumáním sebe sama, ale i aktivním experimentováním, střídáním zájmů a koníčků a zkoušením různých postojů. V dnešní době můžeme každodenní život adolescenta charakterizovat následujícími hesly: stále online, vše na jedno kliknutí, běžná dostupnost internetu, vytváření vlastního image na sociálních sítích, individualita, svoboda či povrchní hodnocení založené na emocích a s tím spojená omezená vyjadřovací schopnost.

V tomto období se rozvíjí také schopnost resilience. Ta se projevuje mnoha faktory, jako je například pozitivní přístup, optimismus, vnímání selhání jako příležitosti k užitečné zpětné vazbě, empatie, smysl pro humor aj. Existuje i řada faktorů, které rozvoj resilience ovlivňují. Jedná se například o genetiku a prostředí vývoje raného dětství. Nejdůležitějším příspěvkem ke zdravému vývoji dítěte je trávit s ním čas na bezpečném místě. Není důležitá aktivita, ale způsob trávení času s dítětem, kdy může prožívat naši přítomnost, ochotu naslouchat, vyslovit podporu, ocenit (Kaplánek, 2022).

3.3 Ovlivňování dětského vývoje

Vývoj dítěte je ovlivněn mnoha činiteli. Faktory nemusí mít v jednotlivých případech stejně významnou roli. Rozvoj jednotlivých psychických vlastností i celé osobnosti je dán individuálně variabilní dispoziční složkou a komplexem nejrůznějších situací a vnějších vlivů, které přispívají ke vzniku dané zkušenosti. Způsob zpracování těchto podnětů je skoro vždy předurčen genetickými předpoklady. Průběh psychického vývoje závisí na komplexu různých vlivů prostředí a na individuálně specifické interakci vrozených dispozic. Například sem patří prostředí, které člověka obklopuje, zejména pak prostředí sociální. Zkušenosti mohou změnit způsob prožívání, uspořádat rozvoj poznávacích schopností, ale působí i na rozvoj jednotlivých osobnostních vlastností. Dalším faktorem, který má vliv na psychický vývoj je dědičnost, například tempo zrání je dáno geneticky.

Nejdůležitější sociální skupinou, která významně ovlivňuje psychický vývoj dítěte je rodina. Dítě se zde naučí projevat (neprojevat) různé emoce a podle naučených vzorců chování v rodině se pak bude chovat i ve své vlastní rodině. Vliv mají i sourozenci, interakce se sourozencem podporují rozvoj sociálního porozumění. Dítě se lépe naučí vnímat své pocity, potřeby a chování jiných lidí (Vágnerová, 2012).

Dalším zdrojem důležitých zkušeností je vrstevnická skupina. Dítě potřebuje být vrstevnickou skupinou akceptováno, a aby obstálo, je ochotné se naučit všemu, co je zde důležité. K naplnění této potřeby, je nutné, aby dítě se svými vrstevníky dokázalo spolupracovat a zároveň se umělo ve skupině prosadit. V období dospívání jsou vztahy s vrstevníky důležité, vytvářejí sociální síť, která může sloužit jako zázemí, nebo i jako zdroj pomoci a opory v situaci nouze. Vrstevnická skupina je významným socializačním prostředím. Připouští větší variabilitu v socializačním rozvoji, umožňuje rozvoj jiných kompetencí a individuálně specifických rysů osobnosti. Dítě je členem skupiny, kde musí dodržovat specifická pravidla a zároveň se zde prosazuje tak, jak dokáže. Ve vrstevnické skupině se dítě učí sociální interakci, spolupráci, solidaritě, sebeovládání, specifickým způsobům komunikace i zvládání různých rolí (Vágnerová, 2012).

3.3.1 Vliv vrstevnické skupiny v mladším školním věku

Vrstevnická skupina se vytváří na základě snadnosti vzájemného kontaktu. Může vznikat v okruhu bydliště, ale i v rámci třídy. S kamarády dítě získává jiné zkušenosti než v interakci se sourozenci. Vágnerová uvádí (Vágnerová 2005, s. 293): „kamarádi a sourozenci se určitým způsobem liší: kamarádi jsou většinou stejného pohlaví, kamarády si lze vybrat a s kamarády lze sdílet jiné zážitky a zkušenosti.“ Jedním z mezníků socializace je identifikace s vrstevnickou skupinou. Vrstevníci jsou schopni uspokojit různé potřeby, například se jedná o potřebu citové jistoty a bezpečí. Tuto potřebu může pokrývat i rodina. Kamarádi dávají jedinci emoční podporu v různých životních situacích, umožňují sdílet a sdělit různé problémy, které se s dospělými nedají řešit apod. Tato opora funguje v pozitivním i negativním smyslu – děti ve skupině jednodušeji poruší i běžně respektované normy. Dále vrstevníci mohou uspokojovat potřebu stimulace a učení a umožňují dítěti získat nové zkušenosti. Dítě se učí i jiným způsobům chování – vztahy dětí jsou symetrické, všichni mají obdobné kompetence a tak je učení pomocí vrstevníků většinou snadnější a samozřejmější. Učení ve skupině vrstevníků zahrnuje i různé sociální dovednosti: komunikovat, kooperovat, soupeřit, prosadit se a získat přijatelné postavení. Pro přijetí dětskou skupinou je výsledek učení důležitý, jedná se o důležitý motiv, aby se dítě snažilo uspět. Další potřebou, která může být uspokojována vrstevníky, je potřeba seberealizace. Vrstevníci představují rovnocennou referenční skupinu. Vrstevníci se vzájemně motivují k lepším výkonům, jsou zaměřeni většinou na výsledky mimo školu, tedy jsou pro ně důležité pohybové schopnosti i fyzická síla, což může mít i negativní vliv. Dítě, které není fyzicky zdatné nebo je neobratné má horší sociální postavení, než jeho šikovnější vrstevníci (Vágnerová, 2005).

Během školního věku se mění preference pro přijetí určitého dítěte jako kamaráda. Mezi lety 6-8, jsou preference pro získání přátel na základě aktuálního sdílení určitých aktivit. Nejlepší kamarád je pro tohoto jedince ten, kdo má podobná očekávání. Je zde důležitý aspekt blízkosti – kamarád je ten, s kým dítě sedí v lavici. Pro starší děti ve věku 9-10 let začíná mít kamarádství nové kvality. Dítě klade důraz na společně sdílené aktivity, na schopnost vzájemné solidarity a pomoci. Kamarádství má reciproční charakter – být na sebe hodní, pomoci si v nesnázích, je formulováno jako výraz sympatie, blízkosti až intimity a loajality. Dále nabývá na významu vzájemného porozumění, ochota sdělit si důvěrné věci. Pro tuto věkovou skupinu je důležité, že kamarád je ten, komu se dá věřit, kdo nezradí a pomůže.

Vágnerová uvádí (Vágnerová 2005, s. 295): „Děti školního věku vytvářejí větší či menší skupinky, obvykle ještě nejde o intimnější a stálější přátelství, ale takové společenství již vydrží po dobu několika měsíců.“ Tyto skupiny nejsou uzavřené, každý se ke skupině může připojit, popřípadě se od skupiny odpojit. V tomto věku jsou preferované stejně staré děti, které dosahují obdobné vývojové úrovně, dalším typickým znakem je potřeba genderové diferenciaci. Tudíž dochází k nápadnějšímu oddělování chlapeckých a dívčích skupin. Děti se stávají samostatnější i v hodnocení svých vrstevníků. Svě vrstevníky hodnotí na základě viditelných projevů, ale i podle toho, zda jsou jejich projevy příjemné či nikoliv. Dětský názor většinou bývá globální: někdo je nebo není akceptován. Významnou vrstevnickou skupinou je bezesporu školní třída. Spolužáci jsou považováni za rovnocenné, dítě s nimi sdílí veškeré výhody i nevýhody postavení školáka. Třída je stabilní a uzavřenou skupinou, členy této skupiny si dítě nemůže vybrat. Postavení dítěte ve třídě ovlivňují různé faktory, jde například o míru sympatie nebo oblíbenosti. Pozitivně hodnoceno je takové chování, které usnadňuje navazování kontaktu i udržení vztahů. Nepopulárními dětmi se stávají jedinci, kteří jsou k ostatním dětem nepříjemné nebo nestačí jejich požadavkům. Tyto děti bývají náladové a dráždivé. Tyto děti se snaží získat své postavení ve třídě různými způsoby. Může se jednat o vnučování, šaškování nebo uplácení. Dítě ovšem může být i agresivní, zlomyslné, může se ostatním mstít za to, že ho nechtějí. Dalším faktorem, který ovlivňuje postavení dítěte ve třídě je míra vlivu. Děti jsou soutěživé, imponuje jim ten, kdo něco umí, odvaha a sebedůvěra, což občas vede k tomu, že se jedinec může před ostatními vytahovat. Pozitivně hodnocená bývá i fyzická síle a obratnost, celková zdatnost či vzhledová atraktivita. Postavení dítěte ve vrstevnické skupině se stává součástí jeho identity. Ve starším věku skupina už dokáže vystupovat a jednat jako celek. Hlavním smyslem společného jednání je potvrzení kompetencí a významu skupiny. Projevuje se zde tlak na loajalitu a konformitu, to lze chápat jako jeden z projevů potřeby stejnosti a jednoznačnosti. Tento postoj může posilovat různé projevy chování, jak pozitivní tak i negativní. Pozitivní tendencí může být například tlak na solidaritu a vzájemnou pomoc. Negativní tendencí může být sklon k odmítání odlišných dětí, popřípadě i k jejich pronásledování a šikanování (Vágnerová, 2005).

3.3.2 Vliv vrstevnické skupiny ve starším školním věku

V tomto období slouží vrstevnická skupina jako opora v procesu vytváření individuální identity. Adolescent se může definovat příslušností ke skupině, tzv. skupinovou identitu. Vazba na skupinu snižuje individuální zodpovědnost a zvyšuje pocit sebejistoty a sebevědomí. Skupinová identita je významnou součástí individuální identity. Individuální identita v tomto období prochází zásadní proměnou. Vztahy s vrstevnickou skupinou mohou uspokojovat různé psychické potřeby. Jedná se například o potřebu stimulace či potřebu smysluplného učení. Vrstevníci slouží jako zdroj sociálního učení a zároveň vrstevnická skupina má referenční význam. Díky tomu poskytuje jedinci užitečnou zpětnou vazbu. Styk s vrstevníky vede adolescenta k uvědomění podobnosti či odlišnosti od ostatních. Dále potřeba jistoty a bezpečí bývá částečně uspokojována vrstevnickou skupinou. Adolescent hledá oporu u vrstevníků, kteří procházejí stejným procesem osamostatňování. Další potřebou je potřeba být akceptován. Tato potřeba má mnohem větší význam než dříve, jelikož snižuje nejistotu a tak pozitivně ovlivňuje rozvoj sebepojetí. Je potřeba určit si vlastní pravidla. To vyplývá z tendence k osamostatnění od dospělých. Normy, které jsou platné ve skupině dospívajících, jsou většinou nekompromisní, radikální a se sklonem k extrémům v hodnocení i řešení situace. Je to z toho důvodu, že v této podobě splňují předpoklad jednoznačnosti a srozumitelnosti, která posiluje jejich jistotu. Požadavky skupiny jsou někdy velké a tak se dospívající může ocitnout pod dvojitým tlakem – tlakem rodičů a tlakem své skupiny (Vágnerová 2005).

Vágnerová uvádí (Vágnerová 2005, s. 374): „vrstevnická skupina má své vlastní hodnoty, normy a ideály.“ Pouhé přijetí jedince do skupiny může zvýšit jeho prestiž. Ve skupině se vybírá vzor, ke kterému celá skupina vzhlíží. Většinou se jedná o sportovce, herce, zpěváka nebo i o něco staršího imponujícího vrstevníka. Ke svému idolu se snaží přiblížit tou nejjednodušší cestou – úpravou zevnějšku. Málokdy se snaží podle svého vzoru něčeho dosáhnout. I v tomto období platí, že pokud adolescent není nějakou vrstevnickou skupinou přijímán, snaží se jim zalíbit jinou cestou. Opět se jedná o vnučování, lichocení, uplácení, přijetí role šaška, jako to bylo u mladšího školního věku. Z toho občas vyplývá, že adolescent si nevybírá kamarády podle atraktivity, ale podle toho, zda ho daný jedinec akceptuje. Potřeba být někým akceptován, je tak silná, že se adolescent vzdává svých hodnot jen pro uspokojení této potřeby.

Stejně jako u mladšího školního věku je i zde důležitá vrstevnická skupina školní třída. I v tomto období bývá důležitá pozice ve třídě, která je zároveň součástí osobní identity. Jedinec, který zde uspěje, bude mít více sebejistoty i lepší sociální kompetence. To má pak kladný vliv na budoucí úspěch. Pubescenti oceňují, když je někdo chytrý. Dobrá úroveň rozumových schopností může přispívat k popularitě nejen díky tomu, že je obecně imponující, ale i z toho důvodu, že inteligentní jedinec snáze pochopí, co se od něj očekává. Na druhou stranu se necení školní prospěch, který je získaný příliš velkým úsilím a dřinou. Oblíbenost ve třídě bývá také spojována s ochotou pomoci se školními problémy, se solidaritou a neprosazováním pouze sebe sama. V tomto období zároveň roste zájem o

druhé pohlaví. To znamená, že se rozpadají čistě chlapecké a čistě dívčí skupiny. Na konci povinné školní docházky dochází k diferenciaci skupiny na základě očekávaného sociálního postavení. Toto období je charakteristické značnou proměnlivostí, hledáním a experimentováním, a to může vést k většímu napětí. Je běžné, že jedinec je ve více skupinách.

V období adolescence je důležitá i potřeba přátelství. Přátelský vztah představuje důležitou emoční vazbu, ale též slouží jako kontext pro sebepoznání a zdroj opory při zvládnutí různých problémů. V pozdější fázi dospívání tuto potřebu může uspokojit i partnerský vztah. Počet dobrých přátel závisí na věku a pohlaví. Dívky mají většinou menší počet dobrých přátel než chlapci. Chlapci více dbají na kvantitu než na kvalitu, proto jsou jejich přátelství více povrchní než přátelství dívek. Přátelské vztahy jsou pro adolescenty zdrojem emoční opory a porozumění. Přátelství je charakterizováno vzájemností a intimitou. Vzájemnost znamená možnost sdílet různé pocity, zkušenosti a názory. Vágnerová uvádí (Vágnerová 2005, s. 379): „intimita zahrnuje důvěru v přítele, z níž vyplývá možnost svěřit se mu se svými problémy a očekávat oporu či pomoc.“ Intimita též znamená výlučnost, přátelé se k sobě chovají jinak než k ostatním. Adolescenti ve své charakteristice přítele zdůrazňují sdílení pocitů, důvěru a vzájemné porozumění. Dospívající preferují přítele, který má podobné zájmy; z toho pak vznikají podobné problémy, které mohou společně řešit. Jedinec, který je příliš odlišný, neuspokojuje dostatečně potřeby druhého jedince, neumožňuje mu sdílet zkušenosti a nebývá tou správnou oporou při řešení jeho problémů. Nepředstavuje jistotu podobnosti a blízkosti. V rámci přátelství se rozvíjejí některé sociální dovednosti. Toto přátelství zahrnuje ochotu pomoci, jednat altruisticky nebo se vzdát pro druhého něčeho osobně důležitého. Přítel může přinést korektivní zkušenost. Přátelé se též vzájemně ovlivňují, jejich shodné postoje mohou být jejich předpokladem, ale i důsledkem jejich přátelského vztahu. Přítomnost blízkého přítele přispívá k osobní vyrovnanosti, posiluje sebevědomí a sebejistotu (Vágnerová, 2005).

Na letním táboře se děti nacházejí v prostředí, které je pro jejich psychický vývoj klíčové. Různé faktory ovlivňují jejich rozvoj a formování osobnosti. Důležitou roli hraje nejen genetická predispozice, ale také interakce s prostředím, ve kterém se pohybují. Sociální vliv je zvláště významný, ať už jde o rodinu nebo vrstevnickou skupinu. Vrstevnická skupina poskytuje prostředí pro sociální interakce, spolupráci a učení se prosazovat a komunikovat. Zkušenosti získané v této skupině mají vliv na formování osobnosti a sociálních dovedností dítěte, což je důležité i v kontextu letního tábora, kde se setkávají s různými výzvami a situacemi vyžadujícími sociální adaptaci a spolupráci.

4. Kritéria hodnocení

4.1 Zábava a angažovanost

Tato dvě kritéria představují fundamentální faktory, které zásadním způsobem ovlivňují zážitek dětí a celkovou kvalitu hry. Toto kritérium se zaměřuje na posouzení míry, do jaké míry hry přinášejí zábavu a zapojení účastníků tábora

- a) Zábava – jedná se o hlavní cíl hraní her a zároveň představuje základní motivaci pro zapojení dětí do herního prostředí. Dobře navržená hra by měla být schopna nejen zaujmout, ale i zabavit děti a také jim poskytnout zážitek. Schopnost hry pohlit všechny hráče a udržet jejich pozornost po požadovanou dobu je zásadní úspěch dané hry.
- b) Angažovanost – klíčový faktor, který ovlivňuje míru zapojení dětí do hry a prožívání herního zážitku. Kvalitně připravená hra dokáže děti angažovat prostřednictvím komplexní zápletky, interaktivního prostředí, stimulujících výzev a adekvátních odměn. Děti, které projevují větší míru angažovanosti, jsou obvykle více pohlceny dějem, aktivněji se podílejí na herních aktivitách a jsou ochotny vynaložit více úsilí a času na dosažení daného cíle.

Zohlednění těchto faktorů umožňuje identifikaci her, které přinášejí vysokou úroveň zábavy a angažovanosti a jsou proto vhodné pro opakované využití bez zásadních úprav. Současně také pomáhá odhalit hry, které nedosahují požadované úrovně zábavy a angažovanosti a vyžadují zásadní inovace pro budoucí použití v táborovém prostředí.

4.2 Vhodnost pro věkovou skupinu

Toto kritérium se zaměřuje na posouzení, zda jsou hry vhodné pro konkrétní věkovou skupinu dětí, které se účastní tábora; bere v úvahu fyzické, emocionální a psychické schopnosti a potřeby dětí v daném věkovém rozmezí. Toto kritérium zahrnuje více částí:

- a) bezpečnost – tomuto kritériu se budeme věnovat níže
- b) rozvojová a vzdělávací hodnota – posuzuje se, zda hry podporují rozvoj dovedností v souladu s jejich věkem. To může zahrnovat podporu kognitivního vývoje, motorických dovedností nebo sociálních interakcí
- c) vhodnost obsahu – zkoumá se, zda daná hra po obsahové stránce odpovídá emocionální a psychické zralosti dětí daného věku

- d) udržitelnost a opakovatelnost – hodnotí se, zda jsou hry pro danou věkovou skupinu dostatečně atraktivní a motivující, aby byly opakovaně hrány. Patří sem dostatečná obtížnost pro výzvu, ale zároveň i přizpůsobení pro různé úrovně dovedností v daném věku

Základním účelem tohoto kritéria je zajistit, že hry na táboře jsou pro děti vhodné, bezpečné a přispívají k jejich pozitivnímu zážitku a rozvoji.

4.3 Naplnění vzdělávacích cílů

Naplnění vzdělávacích cílů spočívá v posouzení míry, do jaké úspěšně a efektivně hry na táboře přispěly k dosažení pedagogických a vzdělávacích cílů daného programu. Kritérium se také zaměřuje na to, zda dané hry přinesly očekávané vzdělávací výstupy a jak efektivně podpořily rozvoj dětí v různých oblastech, včetně fyzické, sociální, emocionální a kognitivní oblasti. Naplnění vzdělávacích cílů má několik prvků:

- a) sledování cílů – sledování předem definovaných cílů a následné porovnávání s dosaženými výsledky
- b) analýza účinnosti – zhodnocení, jak efektivně jednotlivé hry přispěly k dosažení předem stanovených cílů
- c) identifikace úprav – identifikace her, které dosáhly požadovaného cíle a mohou být bez zásadních úprav znovu použity a naopak identifikace her, které daných cílů nedosáhly a vyžadují zásadní inovaci

Toto kritérium umožňuje efektivní hodnocení přínosu jednotlivých her na táboře a identifikaci nejlepších praktik pro budoucí plánování a realizaci táborových programů.

4.4 Bezpečnost

Míru bezpečnosti hodnotíme u her z hlediska možných rizik a nebezpečí, která mohou ohrozit zdraví a bezpečí účastníků tábora. Hodnocení tohoto aspektu zahrnuje komplexní analýzu potencionálních rizikových situací, které mohou vzniknout v průběhu her. Mezi tyto situace patří fyzická zranění, psychická náročnost nebo riziko úrazu, která mohou vzniknout v důsledku špatného provedení her. Dalším důležitým aspektem posouzení je zkoumání bezpečnosti her v konkrétním prostředí, ve kterém jsou prováděny. Zohledňuje se možnost vzniku nebezpečných situací v rámci tohoto prostředí a identifikují se potencionální rizika spojená s tímto faktorem. Je zásadní brát v úvahu, jak se mohou dané hry projevit v reálném prostředí tábora a jakým způsobem mohou ovlivnit bezpečnost účastníků. Cílem tohoto kritéria je zjistit, zda hry, které jsou součástí táborového programu, jsou bezpečné pro účastníky. Snahou je minimalizovat riziko vzniku úrazu, nebezpečných situací či jiných potencionálních problémů během provádění těchto her. Zabezpečení bezpečného prostředí pro účastníky tábora je prioritou a díky tomuto kritériu se organizátoři mohou lépe připravit na možné rizikové situace a předejít tak potenciálním nebezpečím.

4.5 Organizace a průběh hry

Organizace a průběh her během táborového programu jsou klíčovými aspekty, které ovlivňují celkový úspěch a zážitek účastníků. Toto kritérium hodnocení se zaměřuje na zhodnocení, jak byly hry plánovány, organizovány a realizovány, ať už před, během nebo po jejich průběhu. Jedná se o komplexní posouzení, které zohledňuje různé faktory a aspekty týkající se efektivity plynulosti a participace účastníků. Prvním aspektem hodnocení je efektivita organizace her. To zahrnuje správné načasování a přípravu her, spolupráci mezi vedoucími a instruktory při plánování a provádění her. Důležitým kritériem je také zajištění, že hry jsou vhodně přizpůsobeny věkové skupině účastníků a jsou připraveny tak, aby podporovaly jejich zábavu a rozvoj. Dalším důležitým faktorem je plynulost průběhu her. To zahrnuje jasný a srozumitelný výklad pravidel a cílů her, schopnost reagovat na případné změny a upravit pravidla během hry, pokud je to nutné a řešení případných konfliktů nebo nedorozumění, které by mohly vzniknout. Posouzení organizace a průběhu her také zahrnuje zkoumání úrovně zapojení všech účastníků. Je důležité, aby všechny děti měly možnost aktivně se zapojit do her a cítily se jako důležitá součást týmu. Kromě toho je hodnocena vyváženost a variabilita her, aby bylo zajištěno, že program nabízí širokou škálu aktivit, které osloví různé zájmy a schopnosti účastníků. Celkově je cílem zajistit, že organizace a průběh her na táboře jsou optimalizovány pro maximální zábavu, angažovanost a rozvoj účastníků a že jsou připraveny tak, aby byly opakovaně úspěšné bez zásadních úprav.

4.6 Přínos pro týmovou spolupráci

Nyní se zaměříme na to, jak dané hry přispívají k rozvoji a podpoře týmové spolupráce mezi dětmi. Hlavním cílem tohoto kritéria je analyzovat, do jaké míry hry podporují kooperaci, komunikaci a sdílení úkolů mezi hráči. Posouzení zahrnuje důkladné hodnocení různých aspektů her, které mají vliv na týmovou dynamiku. To zahrnuje například analýzu, jak jsou role a úkoly v rámci her rozděleny mezi hráči, zda hry podporují vzájemnou pomoc mezi účastníky a zda vytvářejí prostředí pro aktivní a respektující komunikaci v rámci týmu. Úspěšné hry, které toto splňují, vytvářejí prostředí, ve kterém se hráči učí spolupracovat, sdílet své nápady a společně řešit problémy, čímž posilují dovednosti důležité pro efektivní týmovou spolupráci. Naopak hry, které nedokážou podnítit týmovou spolupráci a vedou k rozdělení nebo konfliktům mezi hráči, jsou považovány za neúspěšné a vyžadují zásadní inovace, aby byly vhodné pro budoucí opakované využití. Je nezbytné, aby organizátoři tábora měli možnost identifikovat tyto nedostatky a provést potřebné úpravy nebo inovace, aby hry lépe podporovaly týmovou spolupráci a přispívaly k pozitivnímu zážitku a rozvoji účastníků tábora. Celkově je tedy toto kritérium klíčové pro hodnocení účinnosti a vhodnosti her v rámci tábora z hlediska podpory týmové spolupráce a rozvoje důležitých sociálních dovedností u dětí.

4.7 Náročnost

Hodnocení náročnosti táborových her představuje důležitý prvek, který se zabývá úrovní obtížnosti a náročnosti her s ohledem na cílovou skupinu účastníků tábora. Kritérium se stává klíčovým nástrojem při hodnocení her, které byly pro účastníky přiměřenou výzvou a přispěly k jejich pozitivnímu zážitku, ale zároveň také při identifikaci her, které byly příliš obtížné nebo naopak příliš snadné, což mohlo vést k nedostatečnému zapojení účastníků. Při použití tohoto kritéria je možné identifikovat hry, které byly správně přizpůsobeny potřebám a dovednostem účastníků tábora. Tyto hry se ukázaly jako vhodně vyladěné k dosažení optimální rovnováhy mezi výzvou a dosažením pozitivních zážitků. Zároveň je umožněno identifikovat oblasti, ve kterých je potřeba úprav nebo inovací, aby se zajistilo, že hry budou pro budoucí použití ještě efektivnější a přínosnější. Důkladné hodnocení náročnosti her zahrnuje nejenom analýzu samotných her, ale také zhodnocení zpětné vazby od účastníků tábora. Tímto způsobem je možné získat komplexní přehled o tom, jaký vliv měly hry na účastníky, jaké výzvy jim přinesly a jak by bylo možné tyto hry ještě vylepšit pro budoucí využití. Celkově je kritérium klíčovým prvkem při hodnocení úspěšnosti táborových her a umožňuje identifikovat jak silné stránky, tak i oblasti potřebující zlepšení, což napomáhá k dosažení optimálního zážitku a rozvoje účastníků tábora.

4.8 Celkový dojem

Kritérium hodnocení zaměřené na celkový dojem v rámci konkrétního táborového programu představuje jeden z klíčových prvků ve zhodnocení účinnosti a efektivity her. Tento proces hodnocení nejenom analyzuje, do jaké míry hry dosáhly stanovených cílů a očekávání, ale také hodnotí jejich přínos k celkové atmosféře a zážitku účastníků tábora. Hlavním úkolem je posoudit, za hry byly pro účastníky atraktivní, a zda se do nich zapojovali s nadšením. Zohledňuje se jejich úroveň zábavy a schopnost podnítit interakci mezi účastníky, což přispívá k rozvoji týmové dynamiky. Důležitým aspektem je rovněž hodnocení vlivu her na rozvoj dovedností a kompetencí účastníků, zda se podařilo naplnit pedagogické cíle a očekávání organizátorů tábora. Během posuzování her podle tohoto kritéria je klíčové brát v úvahu celkový dojem, který hra zanechala na účastnících. Hodnotí se jak pozitivní, tak i negativní aspekty hry, s cílem zhodnotit, zda je vhodná pro opakované využití bez významných úprav, či zda je nezbytná zásadní inovace pro dosažení lepších výsledků. Tento proces hodnocení představuje důležitý nástroj pro vyhodnocování účinnosti her v rámci táborového prostředí. Jeho cílem je zajistit, že hry nejenom přinášejí zábavu, ale také efektivně podporují rozvoj dětí a přispívají k pozitivnímu prostředí tábora. Díky tomu lze lépe plánovat budoucí akce a optimalizovat využití her pro dosažení pedagogických cílů.

4.9 Délka a tempo hry

Poslední kritérium, které si v této části představíme, je délka a tempo hry. Jak už název napovídá, toto kritérium se zaměřuje na délku a tempo hry jako základní charakteristiky, které mohou výrazně ovlivnit zážitek účastníků a efektivitu vzdělávacích aktivit. Délka hry je klíčovým faktorem, který určuje trvání herního zážitku od zahájení až po ukončení. Příliš krátké hry neposkytují dostatečný prostor pro interakci a rozvoj dovedností, zatímco příliš dlouhé hry mohou způsobit únavu a ztrátu pozornosti účastníků. Je důležité nalézt vyváženou délku hry, která odpovídá dynamice tábora a umožňuje plnohodnotné zapojení účastníků bez nadměrného protahování nebo zkracování herního procesu. Tempo hry ovlivňuje rychlost a intenzitu herního průběhu. Příliš rychlé tempo může ztížit sledování a reakci účastníků, zatímco příliš pomalé tempo může vést k nudě a ztrátě zájmu. Je nezbytné zvolit tempo, které podporuje aktivní účastníky a umožňuje jim pohodlně zvládat herní výzvy a interakce. Hodnocení délky a tempa her je klíčové pro identifikaci her, které jsou vhodné pro táborové prostředí. Vyvážená délka a tempo hry podporují pozitivní herní zážitek a umožňují účastníkům efektivně se zapojit do vzdělávacích aktivit. Tímto způsobem lze identifikovat hry, které mohou být úspěšně použity v rámci tábora a přispět k dosažení pedagogických cílů s minimálními úpravami.

5. Výsledky hodnocení

V následující kapitole se zaměříme na zhodnocení výsledků zkoumání vybraných her. Proces sběru dat byl prováděn kombinací pozorování a dotazníkového šetření. Během pozorování bylo sledováno několik klíčových kritérií spojených s každou hrou. Dotazníkové šetření sloužilo k získání názorů a zpětné vazby od dětí, zda je hra bavila, zda-li byla pro ně náročná či naopak. Významnou součástí dotazníků bylo také hodnocení způsobu vysvětlování pravidel u jednotlivých her. Díky těmto získaným datům bylo možné identifikovat, které hry byly mezi dětmi nejoblíbenější a jakým způsobem bylo vhodné předávat instrukce k nim. Získali jsme cennou zpětnou vazbu ohledně přijatelnosti her a jejich vhodnosti pro danou cílovou skupinu. Získané informace nám rovněž poskytly vhled do toho, které hry si děti oblíbily nejvíce, což nám umožní lépe přizpůsobit budoucí nabídku her tak, aby lépe odpovídala preferencím dětí. Při pozorování konkrétní hry jsme k jednotlivým kritériím udělovali body podle toho, jak hra dané kritérium splnila či nikoliv. Rozsah bodů je 0-5, kdy 0 je nesplnila a 5 maximálně splnila. Celkově jedna hra mohla získat 45 bodů.

5.1 Abeceda

Tato hra podporuje aktivní pohyb a soutěživost. Její dynamika udržuje hráče stále angažované a motivované, neboť jejich úkolem je sesbírat všechny kartičky bez toho, aby je chytil některý z vedoucích. Tato skutečnost ještě víc motivuje děti, protože ony jsou pak náležitě pyšné na to, že dokázaly porazit vedoucí. Hra stimuluje jejich fyzickou aktivitu a zároveň rozvíjí jejich taktické myšlení. Hodnotíme 4/5.

Hra je navržena tak, aby byla náročnější pro mladší děti, což může být výzva, ale zároveň je to i příležitost pro jejich fyzický a taktický rozvoj. Pro starší děti může být hra snadnější. Na táboře jsme byli svědky toho, že právě starší děti, pro které je tato hra jednodušší, pomáhaly dětem mladším k získání kartičky. Radily jim ohledně strategie a podporovaly k lepším výkonům. Hodnotíme 4/5.

Cílem této hry bylo rozvinout strategické myšlení a fyzickou aktivitu u dětí. Zároveň cílem bylo naučit děti zábavnou formou keltskou abecedu. Tyto cíle byly naplněny, proto hodnotíme 5/5.

Pro zajištění bezpečnosti u této hry bylo potřeba najít takový prostor, který byl rovný a přehledný. Vedoucí museli dbát na to, aby v „zápalu boje“ nezranily nějaké dítě. Zároveň museli dbát na svoji bezpečnost kvůli lanu, kterým byli k sobě svázáni. Při výběru terénu jsme nezohlednili aspekt denní doby, hra se hrála ráno, kdy byla na trávě rosa a tudíž to všem klouzalo a bylo vyšší riziko úrazu. Z tohoto důvodu hodnotíme 3/5.

Pro hladký průběh hry je potřeba mít předem připraveny kartičky s abecedou pro všechny týmy, samozřejmě barevně odlišeny. Zároveň bylo důležité stručně a srozumitelně vysvětlit pravidla všem dětem, aby se předešlo konfliktům v průběhu hry. Jak jsme již psali výše, herní prostor nebyl úplně ideální, proto hodnotíme 4/5.

Přínos pro týmovou spolupráci – toto kritérium plně hra splnila. Zejména u spolupráce mladších a starších dětí. Mladším dětem přinesla tato hra radost, že dokázaly pomoci svému týmu a zároveň i pocit toho, že jsou pro tým potřebnou součástí. Starší děti se naučily komunikovat s mladšími a přišly na to, že každý člen je důležitý pro tým bez ohledu na jeho věk či pohlaví. Hodnotíme 5/5.

Tato hra je více náročná pro mladší děti z důvodu fyzického i taktického úsilí, což může být pro tyto děti překážkou. Pro starší děti může být tato hra jednodušší a přináší pro ně větší výzvu. Pro starší děti by třeba do budoucna šlo ztížit podmínky o to, že se mohou nechat chytit pouze třikrát a pak ze hry vypadávají. Z hlediska tohoto kritéria hru hodnotíme 4/5.

Celkově hra Abeceda nabízí zajímavou škálu dovedností, od fyzické aktivity přes soutěživost až po edukaci. Hra je vhodná spíše pro mladší děti, ale když se provede pár úprav pro starší děti, domníváme se, že i pro ně bude hra výzvou. Hodnotíme 4/5.

Hra trvá přibližně 20 minut, což je vyhovující délka pro udržení pozornosti a zájmu hráčů. Tempo hry bylo plynulé a odpovídalo předpokládané dynamice. Kdyby hra byla složitější, starší děti by sice bavila více, ale pro mladší by byla příliš náročná a brzy by o ni ztratily zájem. Z hlediska tohoto kritéria hru hodnotíme 5/5.

Hra Abeceda celkem získala 38 bodů. Abeceda je dobře strukturovaná a zábavná aktivita, která kombinuje pohyb, soutěživost a edukaci. Má potenciál poskytnout dětem zábavný a poučný zážitek. Je však důležité dbát na bezpečnost a vhodně přizpůsobit náročnost hry vzhledem k věkové skupině hráčů.

Tabulka č. 9: Hodnocení hry Abeceda

Kritérium	Body
Zábava a angažovanost	4
Vhodnost pro věkovou skupinu	4
Naplnění vzdělávacích cílů	5
Bezpečnost	3
Organizace a průběh hry	4
Přínos pro týmovou spolupráci	5
Náročnost	4
Celkový dojem	4
Délka a tempo hry	5
Celkem bodů	38

5.2 Vlajky

Hra Vlajky je inovativní a zábavná aktivita pro děti, která nabízí dynamické a angažující herní prostředí. Před začátkem hry děti aktivně zapojují svou kreativitu při výrobě zmenšených verzí týmových vlajek, což před samotným začátkem hry vytváří pozitivní atmosféru. Tato aktivita podporuje nejen fyzickou aktivitu, ale také rozvoj strategického myšlení a orientace v terénu. Z hlediska kritéria zábava a angažovanost hodnotíme tuto hru 5/5.

Vhodnost pro věkovou skupinu je zajištěna variabilitou pravidel a možností adaptace podle počtu hráčů. Přestože jsou určité aspekty, jako příklad střety s protivníky, které mohou vyžadovat větší taktické uvažování, celkově je hra přístupná a vhodná pro děti v různých věkových kategoriích. Opět se zde ukázalo, jak starší děti dokážou pomáhat a radit mladším dětem. Samozřejmě, že kdyby hrály jen starší děti, tak by hra mohla trvat mnohem déle, jelikož starší děti dokážou lépe taktizovat a promýšlet strategii. Z tohoto hlediska tuto hru hodnotíme 4/5.

Na první pohled by se mohlo zdát, že tato hra nemá žádné vzdělávací cíle. Opak je pravdou. Tato hra podporuje fyzický rozvoj, schopnost spolupráce a strategické uvažování. Děti se naučily takticky přemýšlet a koordinovat své akce s ostatními členy týmu. Zároveň se naučily podporovat ducha fair play. Hodnotíme 5/5.

Bylo náročné najít prostor pro tuto hru. Chtěli jsme, aby prostor nebyl moc přehledný, ale zároveň jsme museli dbát na bezpečnost dětí, aby se nestal žádný úraz. Hru jsme hráli v lese, kde jsme dětem, i v průběhu hry, zdůrazňovali, aby dávaly pozor a nezakoply. Zároveň nám to i komplikovalo i počasí, jelikož jsme tuto hru hráli po dešti, tudíž to stejně jako u hry Abeceda všem klouzalo. Naštěstí se nikomu nic nestalo a děti odcházely z lesa s pocitem radosti z této hry. Hodnotíme 3/5.

Organizace u této hry byla složitější. Museli jsme nastavit pevný časový limit pro tvorbu týmových vlajek a ohraničení domečku. Obzvláště mladší děti chtěly mít vlajku co nejkrásnější, i když o tom hra vůbec nebyla. To samé platilo i u domečku. Průběh hry pak byl plynulý, zejména díky tomu, že jsme zahráli jednu cvičnou hru, kde nešlo o body, aby si děti osvojily pravidla a předešlo se případným konfliktům. Hodnotíme 5/5.

Velmi významné u této hry je přínos pro týmovou spolupráci. Hráči musí úzce spolupracovat a komunikovat mezi sebou, aby dosáhli společného cíle – získání všech vlajek. Kritérium bylo stoprocentně splněno, proto hodnotíme 5/5.

Tato hra může být náročnější pro mladší děti z hlediska fyzické aktivity a strategického myšlení. Zároveň tato hra má mnoho pravidel, tudíž hrozí, že se v nich mladší děti budou ztrácet, pokud by nebyla jednoduše a srozumitelně vysvětlena. Z tohoto důvodu hodnotíme 4/5.

Celkový dojem z této hry je pozitivní. Je to aktivita, která dokáže oslovit širokou škálu hráčů a nabízí zábavu a výzvu zároveň. I přes náročnost pro mladší děti, tato hra dokázala všechny zaujmout a hru jsme museli několikrát opakovat. Hodnotíme 5/5.

Délka a tempo hry závisí na šikovnosti hráčů, ale děti byly šikovné a tak jsme zvládli více her. Zároveň jsme dbali na to, že v případě, že by hra přetrvávala příliš dlouho, byla by ukončena předčasně. Obzvláště u této hry bylo důležité pozorovat, jak se děti baví a angažují. V momentě, kdy by děti hra přestala bavit, mohl díky tomu jeden tým získat výhodu a snadněji dosáhnout vítězství. Nic z toho se při hře nestalo, proto hodnotíme 5/5.

Hra Vlajky získala celkem 42 bodů. Hra je celkově velmi kladně hodnocena z hlediska zábavy, angažovanosti vzdělávacích cílů a přínosu pro týmovou spolupráci. U bezpečnosti bude do budoucna nutné vybrat lepší načasování a ne jít hrát po dešti do lesa, což zvyšuje riziko úrazu.

Tabulka č. 10: Hodnocení hry Vlajky

Kritérium	Body
Zábava a angažovanost	5
Vhodnost pro věkovou skupinu	4
Naplnění vzdělávacích cílů	5
Bezpečnost	3
Organizace a průběh hry	5
Přínos pro týmovou spolupráci	5
Náročnost	4
Celkový dojem	5
Délka a tempo hry	5
Celkem bodů	41

5.3 Kometa

Hra Kometa nabízí dětem zábavný a angažující zážitek, zejména pro ty, kteří mají rádi fyzickou aktivitu a soutěžení. Dynamika hry udržuje hráče zapojené a motivované k tomu, aby se snažili získat kometu a umístit ji do branky soupeře, zatímco druhý tým se snaží bránit a získat kontrolu nad kometou. Děti se bavily po celou dobu hry a opět zde byla znatelná spolupráce mezi mladšími a staršími dětmi. Hodnotíme 5/5.

Vhodnost pro věkovou skupinu této hry je střední, jelikož vyžaduje fyzickou aktivitu a strategické myšlení. Byla tudíž náročnější pro mladší děti, kterým dělalo problém chytit míček za provázek. Bez ohledu na to, že i tato hra vyžaduje určitou míru strategického myšlení a samozřejmě i týmovou spolupráci. Tato hra je vhodnější z těchto důvodů pro starší děti. Ovšem i zde jsme byli svědky, jak starší děti spolupracují s mladšími dětmi, radí jim a navzájem se podporují. Z tohoto důvodu hodnotíme 3/5.

Hra je především zaměřena na posilování dovedností týmové spolupráce, soutěživosti, strategického myšlení a obratnosti v pohybu. Dále podporuje rozvoj smyslu pro fair play a dodržování pravidel. Dokonce samy děti byly schopny hlídat pravidla a vedoucí tak byli v podstatně nadbyteční. Samozřejmě se našly situace, kdy vedoucí musí rozsoudit, ale postupem času těchto situací ubývalo. Hodnotíme 5/5.

Hra se hraje na rovném hřišti, kde je minimální riziko zakopnutí. Největší nebezpečí představoval tenisový míček. Jelikož je tvrdý a větší děti mají větší sílu, než děti mladší, rána míčkem bolela. Proto vedoucí děti několikrát upozornili, aby do házení nedávaly takovou sílu. Nikomu se nic nestalo a děti se dokázaly bavit, proto hodnotíme 5/5.

Organizace a průběh hry jsou dobře strukturované, což umožňuje plynulý a dynamický. Důležité bylo, aby se předem vyjasnila všechna pravidla, aby se předešlo případným neshodám a konfliktům. Bylo také potřeba vymezit přesný čas hry, aby všechny týmy měly stejnou možnost výhry. Hodnotíme 5/5.

Přínos pro týmovou spolupráci je významný, protože děti musí spolupracovat jako tým, aby dosáhly společného cíle a získaly více bodů než soupeř. Při hře bylo důležité spolu komunikovat a rychle se rozhodovat a tím zvýšit svoji šanci na výhru. Starší děti dokázaly spolupracovat s dětmi mladšími, které byly více obratné než právě děti starší. Hodnotíme 5/5.

Tato hra se řadí k náročnějším hrám z důvodu kombinace fyzické aktivity a taktického myšlení. I přes tuto výzvu se děti v různých věkových kategoriích dokázaly vyrovnat s náročností hry a vnímaly ji jako příležitost k osobnímu rozvoji a zdokonalení dovedností. Proto hodnotíme 5/5.

Celkový dojem hry je pozitivní, protože poskytuje hráčům zábavný prostor k pohybu a soutěžení, zatímco zároveň podporuje rozvoj týmové spolupráce a strategického uvažování. Hodnotíme 5/5.

Jeden zápas trvá 15 minut, což umožňovalo hráčům užít si hru a současně udržovat tempo. Jeden turnaj tudíž trval 45 minut; důležité bylo zabavit tým, který měl zrovna pauzu. Starší děti většinou fandily svým kamarádům, ovšem mladší děti to po chvíli přestávalo bavit. A tak jim vedoucí dovolili si dojít zahrát například ping pong, nebo společenské hry. Hodnotíme 4/5.

Hra Kometa získala 42 bodů. Do budoucna je rozhodně potřeba zapracovat na tom, aby tato hra byla vhodnější pro mladší děti. Je ovšem pravda, že po pár minutách děti přišly na to, jak kometu chytat.

Tabulka č. 11: *Hodnocení hry Kometa*

Kritérium	Body
Zábava a angažovanost	5
Vhodnost pro věkovou skupinu	3
Naplnění vzdělávacích cílů	5
Bezpečnost	5
Organizace a průběh hry	5
Přínos pro týmovou spolupráci	5
Náročnost	5
Celkový dojem	5
Délka a tempo hry	4
Celkem bodů	42

5.4 Včeličky

Tato hra přinesla větší zábavu a angažovanost pro mladší děti. Je to z důvodu, že na trati nebyly žádné překážky a tudíž pro starší děti nebyla tato hra žádnou výzvou. Nakonec i starší děti si v této hře našly výzvu. Soutěžily mezi sebou v tom, kdo na jednu cestu dokáže přenést více papírků. V ten moment to i starší děti začalo bavit a více se angažovaly v tom, aby v této hře jejich tým vyhrál. I tak by bylo třeba do budoucna inovace, aby bavila i starší děti. Nabízelo by se dát mezi papírky a krabičku na papírky nějakou překážkovou dráhu. Ovšem s ohledem na mladší děti. Hodnotíme 3/5.

Jak jsme již zmínili výše, tato hra je vhodnější pro mladší děti. Aby byla vhodná pro starší děti, bylo by potřeba zakomponovat překážkovou dráhu, nebo minimálně dát větší vzdálenost mezi papírky a krabičkou. I když tato hra nebyla tolik pro starší děti, dokázaly podporovat děti mladší a našly si v tom svou vlastní soutěž, jak jsme popsali výše. Z tohoto důvodu hodnotíme 3/5.

Cílem této hry bylo rozvíjení jemné motoriky, podpora týmové spolupráce, rozvoj soutěživosti a rozvíjení fair play. Tyto cíle byly naplněny, tudíž hodnotíme 5/5.

Tato hra je jedna z nejvíce bezpečných her. Hraje se na rovné ploše bez překážek, je zde minimum rizik úrazů. Ano, i na rovné ploše se dá zakopnout, ale děti byly šikovné a nic se nikomu nestalo. Několikrát došlo k situacím, kdy se děti nechtěně srazily, avšak tato možnost byla předem zvažována. Hodnotíme 5/5.

Organizace této hry je velmi jednoduchá, příprava hry není náročná. Průběh hry byl taky plynulý, nedošlo k žádnému nedorozumění či úpravě pravidel během hry. I zde hodnotíme 5/5.

Přínos pro týmovou spolupráci zde není tak vysoký jako u předešlých her, ale i tak je potřeba, aby se všechny děti v týmu snažily nanosit co nejvíce papírků a tím dosáhnout vítězství. Ovšem starší děti dokázaly podporovat děti mladší, což u nich zvyšovalo sebevědomí a každým okamžikem se zlepšovaly. Podle tohoto kritéria hru hodnotíme 4/5.

Hra není zejména pro starší děti náročná. Tam by byla potřeba nějaké inovace, aby starší děti dokázala více zaujmout. Pro mladší děti byla hra náročnější, protože zde byla potřeba koordinace dvou činností – pohyb a udržování papírku jen pomocí brčka. Hru hodnotíme 3/5.

U mladších dětí je celkový dojem více pozitivní než u dětí starších. Věříme, že kdyby se hra lehce ztížila, aby byla výzvou i pro starší děti, byl by celkový dojem i u těchto dětí velmi pozitivní. Hodnotíme 3/5.

Hra trvala dvacet minut. Myslíme si, že to bylo takhle dlouhé z důvodu, že starší děti dávaly šanci mladším dětem zazářit a víc je podporovaly, než aby samy soutěžily. Pozitivem bylo, že na tohle přišly starší děti samy a dokázaly se okamžitě domluvit i se svými soupeři, aby měly všechny týmy stejné podmínky. Díky tomu v podstatě nikdo neztratil zájem o hru. Hodnotíme 4/5.

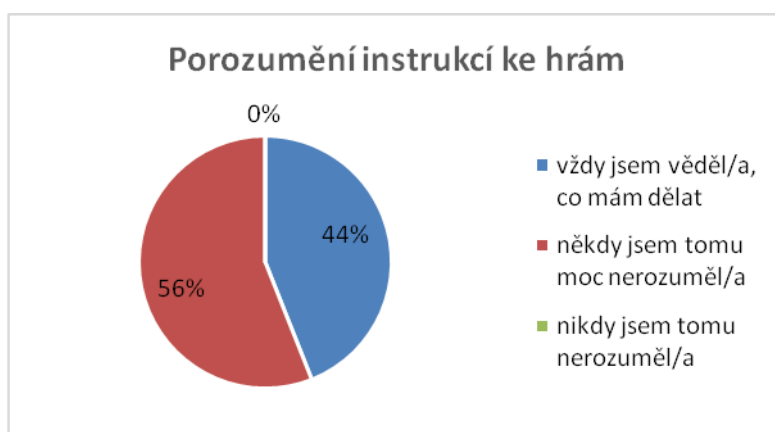
Hra Včeličky získala 35 bodů. Zde je určitě potřeba do budoucna provést inovaci, aby bavila a zaujala i starší děti. Jak jsme psali výše, určitě by šla udělat překážková dráha, kterou by děti musely absolvovat, aby papírek donesly do krabičky. Zároveň by šel zařadit časový limit, během kterého by děti mohly sbírat papírky, tudíž by se mohlo stát, že se nestihnou vysbírat veškeré papírky. Další možnou inovací je to, že každý papírek by měl různou bodovou hodnotu; čím větší bodové ohodnocení, tím méně těchto papírků by bylo ve hře. Zároveň by se daly zařadit papírky i se záporným bodovým hodnocením (odečet bodů). Děti by se musely co nejdříve rozhodovat a díky tomu by tato hra mohla být více atraktivní pro starší děti.

Tabulka č. 12: *Hodnocení hry Včeličky*

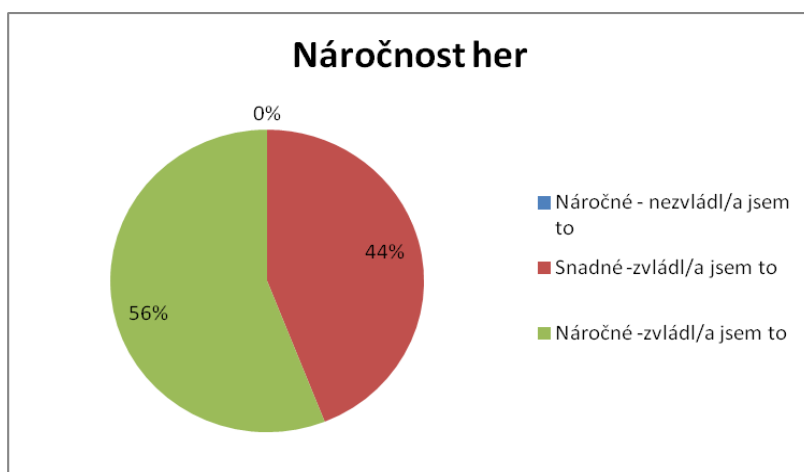
Kritérium	Body
Zábava a angažovanost	3
Vhodnost pro věkovou skupinu	3
Naplnění vzdělávacích cílů	5
Bezpečnost	5
Organizace a průběh hry	5
Přínos pro týmovou spolupráci	4
Náročnost	3
Celkový dojem	3
Délka a tempo hry	4
Celkem bodů	35

5.5 Výsledky z dotazníkového šetření

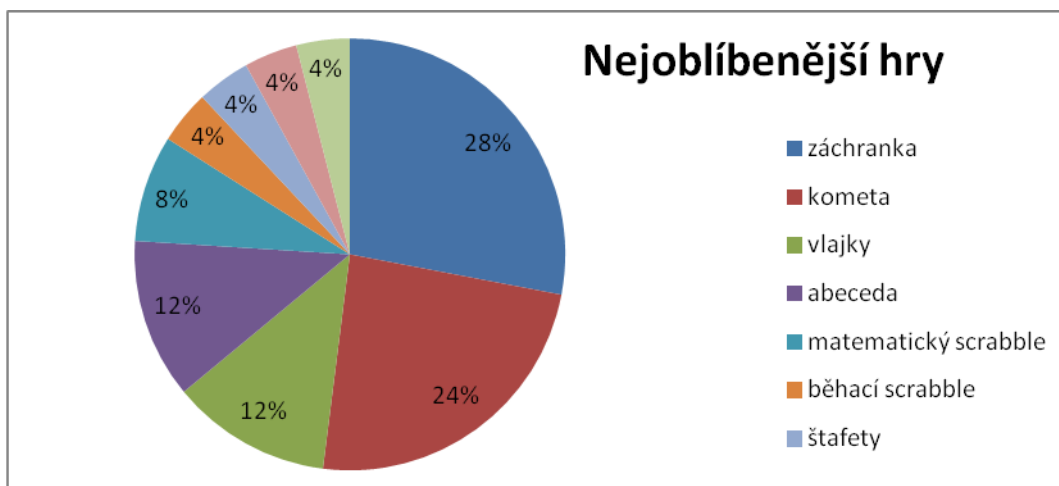
Zde analyzujeme výsledky průzkumu pomocí dotazníku. Cílem bylo zjistit, zda děti rozuměly instrukcím k jednotlivým hrám, které obdržely. Dále jsme zkoumaly jejich vnímání celkové náročnosti her a jejich schopnost zvládnout ty náročnější hry. Dotazovali jsme se také na oblíbenou hru, kterou mohly děti libovolně vybrat z nabídky tábora. Výsledky naznačují, že hra Záchranka (Příloha 2) byla mezi dětmi nejoblíbenější a hrály ji opakovaně. Dotazník nám rovněž umožnil zjistit, zda zkoumané hry přispěly k učení dětí. Například hra Kometa byla zaměřena na rozvoj spolupráce, strategického myšlení a komunikace v týmu, což jsme hodnotili jednou z otázek dotazníku. Podobně jsme postupovali i u hry Včeličky. Výsledky těchto otázek prezentujeme v Grafech č. 1-7.



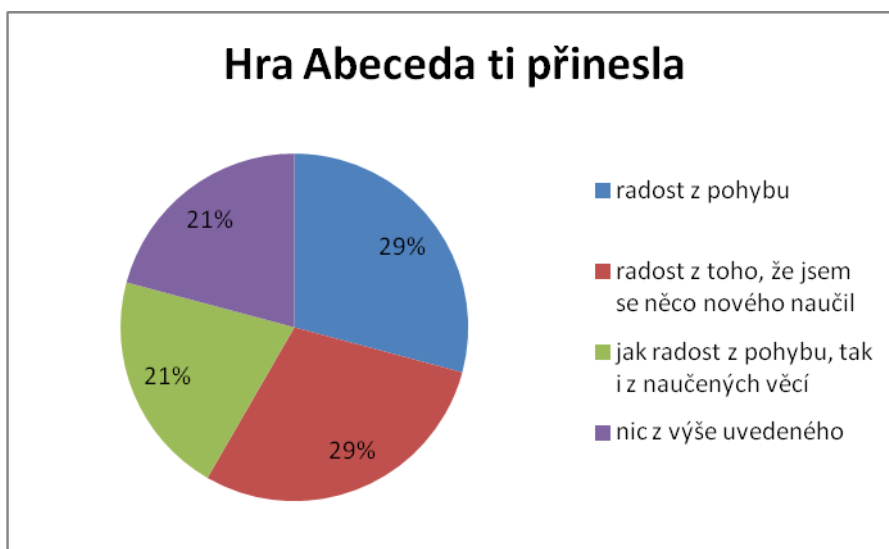
Graf č. 1: Porozumění instrukcí ke hrám



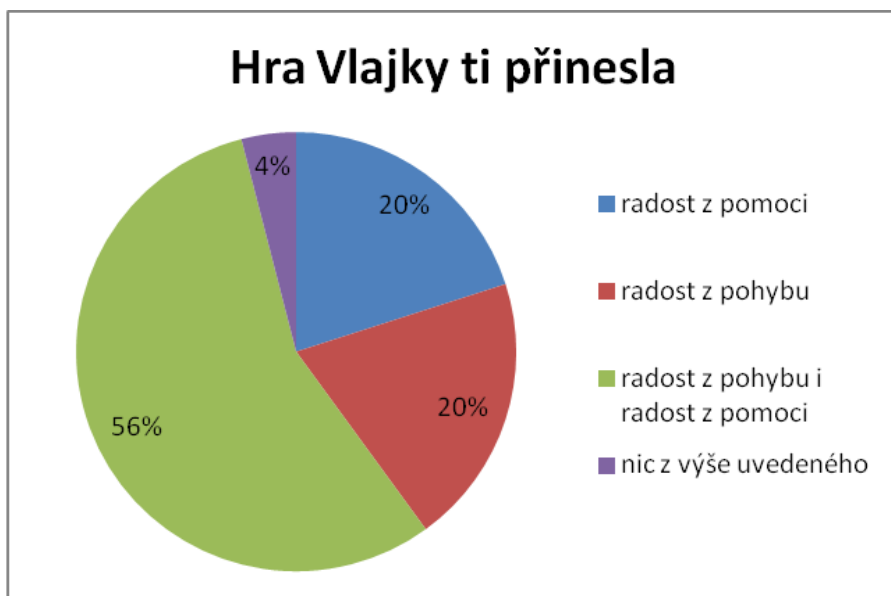
Graf č. 2: Náročnost her



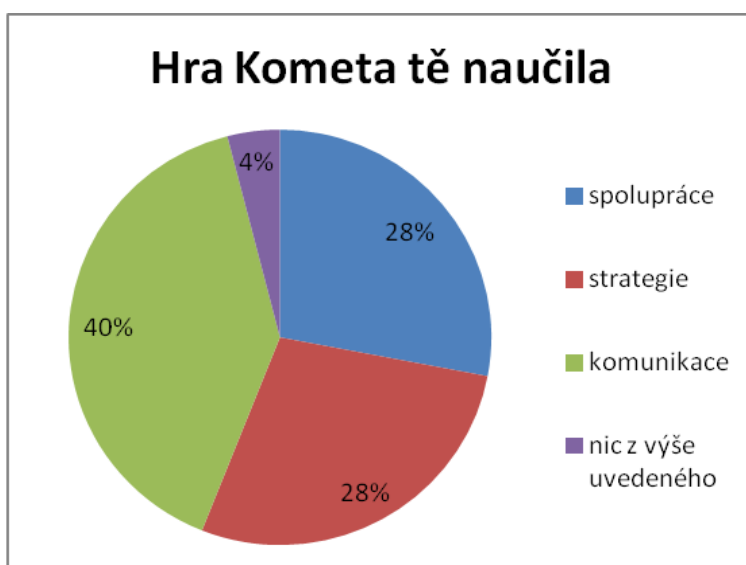
Graf č. 3: *Nejoblíbenější hry*



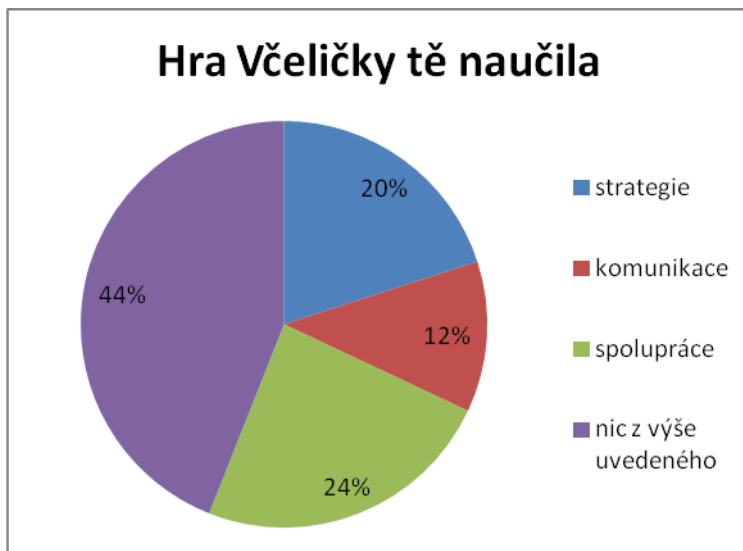
Graf č. 4: *Hra Abeceda ti přinesla*



Graf č. 5: *Hra Vlajky ti přinesla*



Graf č. 6: *Hra Kometa tě naučila*



Graf č. 7: *Hra Včeličky tě naučila*

6 Shrnutí

Podle výše uvedených výsledků her Abeceda, Vlajky, Kometa a Včeličky, lze identifikovat několik klíčových bodů, které mohou sloužit jako základ pro porovnání úspěšných a méně úspěšných her.

Hra Abeceda celkově v hodnocení získala 38 bodů. Mezi pozitivní aspekty této hry patří to, že podporuje fyzickou aktivitu a taktické myšlení. Také má vysoký přínos pro týmovou spolupráci, což může vést k posílení týmového ducha a schopnosti společně pracovat na řešení úkolu. Zároveň má dobrou délku a tempo hry, přičemž děti zůstávají zapojeny a zároveň hra není příliš dlouhá nebo příliš rychlá. Do budoucna je potřeba zlepšit bezpečnost herního prostoru, aby se tato hra hrála buď později dopoledne, nebo až odpoledne, kdy už není rosa a díky tomu se sníží riziko úrazu. Dále je potřeba zlepšit přizpůsobení náročnosti hry vzhledem k věku hráčů, aby byla dostatečnou výzvou pro starší děti a zároveň aby byla zvládnutelnou pro děti mladší. Tuto hru můžeme považovat za úspěšnou.

Hra Vlajky získala v hodnocení celkem 41 bodů. Jako pozitivní aspekty můžeme uvést to, že se jedná o inovativní a zábavnou aktivitu, která podporuje týmovou spolupráci. Zároveň se jedná o hru, která má plynulý průběh a naplňuje vzdělávací cíle, které byly předem vymezeny. Pro budoucí zařazení hry do táborového programu je nutné, aby se hra hrála za suchého počasí. Tím se sníží riziko úrazu a zvýší se hodnocení u kritéria bezpečnosti. Celkově tuto hru můžeme zařadit mezi úspěšné hry.

Za nejvíce úspěšnou hru, která získala 42 bodů, můžeme považovat Kometu. Jedná se o zábavnou a angažující hru, podporující týmovou spolupráci. I u této hry byly naplněny vzdělávací cíle a zároveň získala plný počet bodů u kritéria Bezpečnost. Hra byla pomocí vedoucích dobře zorganizována a měla plynulý průběh, což vedlo k tomu, že nedocházelo k přerušování hry kvůli různým nedorozuměním. Do budoucna je potřeba zapracovat na vhodnosti pro věkovou skupinu, jelikož v této podobě je Kometa vhodnější pro starší děti. I tato hra patří mezi úspěšné hry.

Nejméně bodů získala hra Včeličky, v hodnocení obdržela 35 bodů. Ovšem i zde můžeme najít pozitivní aspekty. Například jedná se o velmi bezpečnou hru, byly naplněny vzdělávací cíle v oblasti jemné motoriky a zároveň průběh hry byl zcela plynulý. Jenže tu máme i negativní aspekty: jedná se zejména o nižší angažovanost u starších dětí, což souvisí i s nevhodností pro věkovou skupinu starších dětí. Proto je zde do budoucna potřebná inovace právě pro starší děti. Mohlo by se například jednat o postavení překážkové dráhy, kterou by děti musely projít, aby papírek mohly dostat do krabičky, nebo nastavit časový limit, aby byl dán důraz na rychlost. Zároveň se zde nabízí možnost zařadit papírky s různým bodovým obohacením – lze zařadit jak přičítání bodů, tak i jejich odečet. Z tohoto hlediska hodnotíme hru Včeličky jako neúspěšnou.

V rámci dotazníkového šetření jsme se zaměřili na zjištění, zda děti rozuměly instrukcím před jednotlivými hrami a na jejich celkovou náročnost. Z výsledků vyplývá, že i když většina dětí instrukce nezvládla na poprvé, nikdo z tázaných neodpověděl, že by instrukcím vůbec nerozuměl. Hry sice byly považovány za náročné, ale zvládnutelné. V další části dotazníku jsme se ptali na nejoblíbenější hru. Z výsledků vyplývá, že nejoblíbenější hra byla Záchranka, následovaná hrou Kometa, která získala téměř maximální počet bodů v hodnocení podle stanovených kritérií. Nakonec, pomocí dotazníku bylo zkoumáno, co děti z her získaly. Abeceda dětem přinesla radost z pohybu a ze získání nových znalostí. Hra Vlajky dětem přinesla radost z pohybu a pomoci týmu. Kometa se zaměřovala na spolupráci, strategické myšlení a komunikaci v týmu, zatímco Včeličky, přestože nebyly oblíbené, některým dětem pomohly naučit se spolupráci, strategii a komunikaci. Výsledky tohoto šetření poskytují užitečné informace pro další plánování a vývoj her v rámci táborových programů.

7 Závěr

Hlavním cílem této bakalářské práce bylo pomocí pozorování zjistit, které hry byly úspěšné a je možné jejich použití v dalším táborovém programu bez větších změn a dalším cílem bylo poukázat na hry, které úspěšné nebyly a do budoucna potřebují zásadní inovaci. Mezi poslední cíle bylo plánováno zjistit, zda děti rozumí instrukcím ke hrám, jaká hra byla nejvíce oblíbená mezi dětmi, či jestli dětem dané hry něco přinesly nebo se díky hrám něco nového naučily. Toto zkoumání probíhalo pomocí dotazníkového šetření.

Na začátku práce jsem představila Dům dětí a mládeže Kaplice a definovala pojem pedagog volného času, představila jsem všechny spoluorganizátory tábora a jejich úkoly během tábora. Dále jsem vysvětlila pojmy hra a celotáborová hra. Představila jsem hry, které byly hodnoceny. Poté jsem prezentovala skupinu dětí, která se účastnila letního tábora, popsala jsem tuto skupinu dětí pomocí odborné literatury a uvedla jsem, jaký vliv na tuto skupinu dětí má vrstevnická skupina. V další části jsem představila jednotlivá kritéria hodnocení, podle kterých byly vybrané hry hodnoceny.

Na tuto část práce navazuje část s interpretací výsledků hodnocení. U každé hry jsem uvedla veškeré výsledky, a pokud bylo potřeba, tak i návrh inovace do dalších let. Největší inovaci do budoucna potřebuje hra Včeličky, která byla hodnocena jako neúspěšná hra. V této části jsem také interpretovala výsledky z dotazníkového šetření. Zde jsem zjišťovala, zda děti rozuměly instrukcím ke hrám, která hra byla u dětí nejoblíbenější, nebo jestli jim dané hry něco přinesly, případně je něco naučily.

Cíle mé práce byly splněny. U hry Včeličky je potřeba provést změnu tak, aby zaujala i starší děti. V této podobě je více vhodná pro mladší děti a hrozilo zde nebezpečí, že ji starší děti nebudou chtít hrát. Potěšilo mě, že děti instrukcím ke hrám vždy porozuměly, i když bylo potřeba je zopakovat. Dále se mi potvrdilo, že na tomto táboře byla nejoblíbenější hra Záchranka, která nepotřebuje žádné velké přípravy. Zároveň jsem zjistila, že i když některé hry nepatří mezi oblíbené hry dětí, může některé jedince něco naučit, co si odnese do budoucího života.

Velmi mě těší, že jsem mohla prostřednictvím této bakalářské práce provést detailní analýzu a hodnocení her, které byly součástí tábora. Věřím, že výsledky této práce poskytnou užitečné poznatky a doporučení, které mohou být využity při tvorbě budoucích táborových programů. Doufám, že tato práce přispěje k dalšímu zdokonalení tábora a zvýšení spokojenosti dětí.

Seznam literatury

- Foglar, J., Chour, J., Zapletal, M. (1997). *Etapové hry*. Skauting
- Hanuš, R., & Chytilová, L. (2009). *Zážitkově pedagogické učení*. Grada.
- Hájek, B., Hofbauer, B., & Pávková, J. (2001). *Pedagogické ovlivňování volného času: současné trendy* (vydání druhé). Portál.
- Haková, J., Hanuš, M., Hanuš, R., Klusáček, M. & Pokorný, A. (2021). *Instruktorský slabikář – Praktická učebnice zážitkové pedagogiky: metodická příručka pro všechny, kdo organizují kurzy zážitkové pedagogiky*. Nadace Pangea.
- Chour, J. (2000). *Receptář her: náměty a návody pro vedoucí dětí a mládeže*. Portál.
- Jirásek, I., (2019). *Zážitková pedagogika: teorie holistické výchovy (v přírodě a volném čase)*. Portál.
- Langmeier, J. & Krejčířová, D. (2006). *Vývojová psychologie* (2. aktualizované vydání). Grada Publishing.
- Pávková, J. (1999). *Pedagogika volného času: teorie, praxe a perspektivy mimoškolní výchovy a zařízení volného času*. Portál.
- Průcha, J., Walterová, E., Mareš, J. (2013). *Pedagogický slovník*. (sedmé, aktualizované a rozšířené vydání). Portál.
- Sobková Zounková, D. (2007). *Zlatý fond her III: hry a programy pro kurzy Prázdninové školy Lipnice*. Portál.
- Thorová, K. (2015). *Vývojová psychologie: proměny lidské psychiky od početí po smrt*. Portál.
- Vágnerová, M. (2005). *Vývojová psychologie: dětství a dospívání*. Univerzita Karlova v Praze, nakladatelství Karolinum.
- Vágnerová, M. (2012). *Vývojová psychologie: dětství a dospívání* (vydání druhé, rozšířené a přepracované). Univerzita Karlova v Praze, nakladatelství Karolinum.
- Vážanský, M. (2001). *Základy pedagogiky volného času* (2. dopl. vyd). Print-Typia
- Volný čas dětí staršího školního věku: vybrané výsledky výzkumu volného času a životního stylu dětí ve věku 11 -15 let jejich využití v pedagogice*. (2022). Nakladatelství Jihočeské univerzity v Českých Budějovicích.
- Vyhláška č. 74/2005 Sb.**, vyhláška o zájmovém vzdělávání.
<https://www.zakonyprolidi.cz/cs/2005-74>

Zákon č. 561/2004 Sb., o předškolním, základním, středním, vyšším odborném a jiném vzdělávání (školský zákon). <https://www.zakonyprolidi.cz/cs/2004-563?text=z%C3%A1kon%20%C4%8D.%20561%2F2004>

Zákon č. 563/2004 Sb., o pedagogických pracovnících a o změně některých zákonů, ve znění pozdějších předpisů. <https://www.zakonyprolidi.cz/cs/2004-563>

Internetové zdroje

Foretníková, Š., (2017). *Tvorba, realizace a hodnocení celotáborových her na letních dětských táborech* [Diplomová práce, Univerzita Palackého v Olomouci]. Theses.cz. <https://theses.cz/id/90oh9x/23616620>

Špatný, P. (2017). 50 let DDM. *Kaplický zpravodaj*, 21(11), 8-8. 1.eps (mestokaplice.cz)

Při psaní této bakalářské práce jsem používala ChatGPT, který mi pomáhal formulovat některé věty.

Seznam grafů a tabulek

Graf č. 1: *Porozumění instrukcí ke hrám*

Graf č. 2: *Náročnost her*

Graf č. 3: *Nejoblíbenější hry*

Graf č. 4: *Hra Abeceda ti přinesla*

Graf č. 5: *Hra Vlajky ti přinesla*

Graf č. 6: *Hra Kometa tě naučila*

Graf č. 7: *Hra Včeličky tě naučila*

Tabulka č. 1: *Role*

Tabulka č. 2: *Týmové role*

Tabulka č. 3: *Provozní role*

Tabulka č. 4: *Rozdělení úkolů*

Tabulka č. 5: *Popis hry Abeceda*

Tabulka č. 6: *Popis hry Kometa*

Tabulka č. 7: *Popis hry Vlajky*

Tabulka č. 8: *Popis hry Včeličky*

Tabulka č. 9: *Hodnocení hry Abeceda*

Tabulka č. 10: *Hodnocení hry Vlajky*

Tabulka č. 11: *Hodnocení hry Kometa*

Tabulka č. 12: *Hodnocení hry Včeličky*

Seznam příloh

Příloha č. 1: *Dotazník*

Dotazník

Věk:

Jsem: holka / kluk

1. Jaká hra se ti líbila nejvíce?
2. Zkus napsat alespoň pět názvů her, které jsme zde hráli:
3. Hry na běhání byly:
 - a) náročné – nezvládl/a jsem to
 - b) snadné – zvládl/a jsem to
 - c) náročné, ale zvládl/a jsem to
4. Během her jsem:
 - a) vždy věděl, co mám dělat
 - b) někdy jsem tomu moc nerozuměl/a
 - c) nikdy jsem tomu nerozuměl/a
5. Hra Abeceda ti přinesla:
 - a) radost z pohybu
 - b) radost z toho, že sem se něco nového naučil/a
 - c) jak radost z pohybu, tak i z nových naučených věcí
 - d) nic z výše uvedeného
6. Hra Abeceda byla:
 - a) náročná
 - b) snadná
7. Hra Abeceda byla:
 - a) moc dlouhá
 - b) moc krátká
 - c) tak akorát dlouhá
8. Hra Abeceda mě:
 - a) bavila
 - b) nebavila
9. Hra Vlajky ti přinesla:
 - a) radost, že jsem mohl/a pomoci týmu
 - b) radost z pohybu
 - c) radost, jak z pomoci, tak i radost z pohybu
 - d) nic z výše uvedeného
10. Hra Vlajky byla:
 - a) náročná
 - b) snadná
11. Hra Vlajky byla:
 - a) moc dlouhá

- b) moc krátká
 - c) tak akorát dlouhá
12. Hra Vlajky mě:
- a) bavila
 - b) nebavila
13. Hra Kometa:
- a) byla moc dlouhá
 - b) byla moc krátká
 - c) tak akorát dlouhá
14. Hra Kometa byla:
- a) náročná
 - b) snadná
15. Hra Kometa mě naučila:
- a) týmové spolupráci
 - b) vymýšlení strategie
 - c) komunikaci s týmem
 - d) nic z výše uvedeného
16. Hra Kometa mě:
- a) bavila
 - b) nebavila
17. Hra Včeličky byla
- a) snadná
 - b) náročná
18. Hra Včeličky byla:
- a) málo akční
 - b) hodně akční
19. Hra Včeličky byla:
- a) moc dlouhá
 - b) moc krátká
 - c) tak akorát dlouhá
20. Hra Včeličky mě naučila:
- a) vymýšlení strategie
 - b) komunikaci s týmem
 - c) týmové spolupráci
 - d) nic z výše uvedeného
21. Hra Včeličky mě:
- a) bavila
 - b) nebavila
22. Zkus napsat alespoň tři výtvarné činnosti, které tě zaujaly:

Příloha č. 2: *Hra Záchranka*

Hra se hraje na hřišti s jedním míčem. Nedělají se žádná družstva, všichni hrají proti všem. Cílem hry je vybit všechny své soupeře a zůstat ve hřišti sám. Každý hráč, který je vybitý, si musí zapamatovat toho hráče, který ho vybil. V momentě, kdy je daný hráč vybitý se původní hráč vrací do hry.