

Univerzita Palackého v Olomouci  
Fakulta tělesné kultury

ETAPOVÁ HRA LETOPISY NARNIE PRO LETNÍ DĚTSKÝ TÁBOR ŽELEZNIČÁŘ  
V POTŠTEJNĚ  
Bakalářská práce

Autor: Jáchym Jedlička, tělesná výchova – společenské vědy se zaměřením na vzdělávání

Vedoucí práce: Mgr. Jan Bělka, Ph.D.

Olomouc 2017

## **Bibliografická identifikace**

|                                      |   |
|--------------------------------------|---|
| <b>Jméno a příjmení autora:</b>      | Jáchym Jedlička   |
| <b>Název diplomové práce:</b>        | Etapová hra Letopisy Narnie pro letní dětský tábor Železničář v Potštejně   |
| <b>Pracoviště:</b>                   | Katedra sportu, Fakulta tělesné kultury,<br>Univerzita Palackého v Olomouci |
| <b>Vedoucí diplomové práce:</b>      | Mgr. Jan Bělka, Ph.D.   |
| <b>Rok obhajoby diplomové práce:</b> | 2017  |

**Abstrakt:** Tématem bakalářské práce je etapová hra na letním dětském táboře. V teoretické části jsou sjednoceny poznatky v souvislosti s problematikou etapové hry na letním dětském táboře. Problematika se dotýká oblastí mladšího školního věku, staršího školního věku, vývojové psychologie, pedagogiky volného času, zážitkové pedagogiky, organizace tábora a přípravy etapové hry. Tyto poznatky byly použity při zpracování etapové hry Letopisy Narnie pro letní dětský tábor Železničář v Potštejně 2017. Tato etapová hra může být dále použita

na rozličných dětských táborech.

**Klíčová slova:** děti, tábor, zážitková pedagogika, mladší školní věk, starší školní věk, hry, etapová hra

Souhlasím s půjčováním bakalářské práce v rámci knihovních služeb.

### **Bibliographical identification**

|   |  |
|---|--|
| <b>Author's first name and surname:</b> | Jáchym Jedlička  |
| <b>Title of the thesis:</b>             | Phase game The Chronicles of Narnia at children's summer camp Železničář in Potštejn |
| <b>Department:</b>                      | Department of Sports, Faculty of Physical Education, Palacký University Olomouc      |
| <b>Supervisor:</b>                      | Mgr. Jan Bělka, Ph.D.  |
| <b>The year of presentation:</b>        | 2017   |

**Abstract:** The theme of this thesis is phase game at summer camp for children. The theoretical part unites knowledge connected with problems of phase game played at children's summer camp. The issue is focused on children of younger school age, older school age, psychology of development, leisure time education, pedagogy of experience, organisation of summer camp and preparation of phase game. These findings were used for adaptation of the phase game The Chronicles of Narnia at summer camp for children called Železničář in Potštejn 2017. This phase game can be used in various children's camps.

**Key words:** children, summer camp, pedagogy of experience, younger school age, older school age, games, phase game

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

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

V Olomouci dne 27. 6. 2017

Díky Bohu.

Díky prarodičům a rodičům.

Díky Mgr. Janu Bělkovi za ochotu a pomoc při zpracování této bakalářské práce.

Poděkování patří rovněž nepřebernému množství osobností, kteří mi byli velkou oporou.

## **OBSAH**

|       |  |    |
|-------|--|----|
| 1     | ÚVOD .....                                     | 8  |
| 2     | PŘEHLED POZNATKŮ .....                         | 9  |
| 2.1   | Pořádání táborů z hlediska právních norem..... | 9  |
| 2.1.1 | Legislativa táborů.....                        | 9  |
| 2.1.2 | Povinnosti tábora jako celku.....              | 11 |
| 2.1.3 | Povinnosti vedoucích tábora.....               | 11 |
| 2.1.4 | Dělení táborů.....                             | 12 |
| 2.2   | Pedagogika volného času.....                   | 12 |
| 2.3   | Zážitková pedagogika.....                      | 13 |
| 2.3.1 | Princip dobrovolnosti .....                    | 14 |
| 2.3.2 | Komfortní zóna .....                           | 14 |
| 2.3.3 | Flow.....                                      | 15 |
| 2.3.4 | Kolbův cyklus .....                            | 15 |
| 2.3.5 | Hra.....                                       | 16 |
| 2.4   | Etapová hra .....                              | 18 |
| 2.4.1 | Cíle .....                                     | 19 |
| 2.4.2 | Téma.....                                      | 19 |
| 2.4.3 | Příběh.....                                    | 20 |
| 2.4.4 | Dramaturgie programu .....                     | 20 |
| 2.5   | Věkové skupiny dětí.....                       | 22 |
| 2.5.1 | Mladší školní věk .....                        | 22 |
| 2.5.2 | Starší školní věk .....                        | 24 |
| 3     | CÍL PRÁCE.....                                 | 28 |

|       |                                       |    |
|-------|---------------------------------------|----|
| 3.1   | Hlavní cíl práce .....                | 28 |
| 3.2   | Dílčí cíle práce .....                | 28 |
| 4     | METODIKA.....                         | 29 |
| 4.1   | Analýza odborné literatury .....      | 29 |
| 4.2   | Specifikace tábora a jeho okolí ..... | 29 |
| 5     | VÝSLEDKY A DISKUZE .....              | 31 |
| 5.1.1 | Organizace celotáborové hry .....     | 31 |
| 5.1.2 | Děj.....                              | 32 |
| 5.1.3 | Příprava.....                         | 33 |
| 5.1.4 | Role .....                            | 34 |
| 5.1.5 | Hodnosti.....                         | 34 |
| 5.1.6 | Zkoušky .....                         | 37 |
| 5.1.7 | Jednotlivé etapy.....                 | 38 |
| 6     | ZÁVĚRY .....                          | 92 |
| 7     | SOUHRN .....                          | 93 |
| 8     | SUMMARY .....                         | 94 |
| 9     | REFERENČNÍ SEZNAM.....                | 95 |
| 10    | PŘÍLOHY.....                          | 97 |

## 1 ÚVOD

Tábor je jedním z nejvyhledávanějších prostředků pro dítě, jak trávit volný čas o letních prázdninách. Pro některé rodiče představuje tábor možnost hlídání dětí, když potřebují do práce nebo si chtějí užít několik dní bez péče o dítě. Tábory představují pro děti především zábavu, možnost zažít nezapomenutelné zážitky a vytvořit si kamarádské vztahy.

Je tu však ještě důležitější rovina. Tábory poskytují velký potenciál v oblasti výchovy i vzdělávání dítěte. Pedagogicky dobře vedený tábor může mít významný pozitivní vliv na utváření osobnosti jedince. Vhodně zvoleným a zpracovaným programem lze rozvíjet tělesnou, duševní i duchovní stránku osobnosti.

Proto je vhodné vybrat pro dítě tábor, jehož vedoucí si jsou vědomi své důležité role a dokáží připravit a zrealizovat tábor, který bude nejenom zábavou pro dítě, hlídáním pro rodiče a praxí, případně peněžitým výdělkem pro instruktory, ale především bude mít za cíl všestranný a harmonický rozvoj svých účastníků.

Na vedoucího tábora jsou kladeny vysoké nároky. Měl by k nim přistupovat s patřičnou odpovědností. Pokud dokáže nejen naplňovat právní a hygienické předpisy, ale i sestavit kvalitní program, organizovat tábor v týmu instruktorů a hlavně mít zdravý pozitivní vztah ke svěřeným účastníkům, pak se nemusí zaleknout velké zodpovědnosti. Jsou totiž splněny základní předpoklady pro uspořádání kvalitního tábora, který bude mít pro své účastníky kladný dopad do budoucího života.



## 2 PŘEHLED POZNATKŮ

### 2.1 Pořádání táborů z hlediska právních norem

Jelikož lze při pořádání dětského tábora prohlásit, že jeho účelem není primárně dosažení zisku, netýká se jej živnostenský zákon. Je třeba však zachovat neziskový charakter tábora (Ševčík, 2014).

Tábory pro účastníky starších 3 let může osoba, která je svéprávná, je zletilá a trestně bezúhonná.

Podle zákona č. 262/2006 Sb. zaměstnavatel, nebrání-li mu vážné důvody na své straně, poskytne zaměstnanci pracovní volno pro činnost vedoucího tábora do výše až 3 týdnů. Právo na náhradu mzdy však zaměstnanci v této záležitosti nevzniká. (Ševčík, 2014)

#### 2.1.1 Legislativa táborů

Při pořádání dětského tábora je nutné řídit se celou řadou právních norem. Některé z nich přímo souvisí se zajištěním tábora, jiné se táborů dotýkají nepřímo, i tak je ale důležité se s nimi seznámit a respektovat je. Zvláštní pozornost je věnována naplňování hygienických předpisů, jejich porušení může být potrestáno finanční pokutou (Smolanová, 2014).

Pojem „tábor“ v zákoně definován není. Lze jej ale zaměnit s pojmem „zotavovací akce“ při naplnění charakteristických podmínek. Dle zákona č. 258/2000 Sb. je zotavovací akcí „organizovaný pobyt 30 a více dětí ve věku do 15 let na dobu delší než 5 dnů, jehož účelem je posílit zdraví dětí, zvýšit jejich tělesnou zdatnost, popřípadě i získat specifické znalosti nebo dovednosti.“ (Anonymous, 2017)

Níže jsou uvedeny zákony a vyhlášky, které s problematikou táborů souvisejí. Jejich znění lze nalézt na Portále veřejné zprávy.

Deklarace práv dítěte

Zákon č. 104/1991 Sb., Úmluva o právech dítěte

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

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

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

Zákon č. 83/1990 Sb., o sdružování občanů

Zákon č. 84/1990 Sb., o právu shromažďovacím  
Zákon č. 116/1990 Sb., o nájmu a podnájmu nebytových prostor  
Zákon č. 200/1990 Sb., o přestupcích  
Zákon č. 563/1991 Sb., o účetnictví  
Zákon č. 114/1992 Sb., o ochraně přírody a krajiny  
Zákon č. 3/1993 Sb., o státních symbolech ČR  
Zákon č. 289/1995 Sb., o lesích  
Zákon č. 48/1997 Sb., o veřejném zdravotním pojištění  
Zákon č. 106/1999 Sb., o svobodném přístupu k informacím  
Zákon č. 359/1999 Sb., o sociálně-právní ochraně dětí  
Zákon č. 101/2000 Sb., o ochraně osobních údajů  
Zákon č. 121/2000 Sb., o právu autorském a jeho novelu 81/2005 Sb.  
Zákon č. 258/2000 Sb., o ochraně veřejného zdraví  
Zákon č. 361/2000 Sb., o provozu na pozemních komunikacích  
Zákon č. 177/2001 Sb., o změně zákona o ochraně osobních údajů  
Zákon č. 352/2001 Sb., o užívání státních symbolů  
Zákon č. 218/2003 Sb., o odpovědnosti mládeže za protiprávní činy a o soudnictví ve věcech mládeže  
Zákon č. 274/2003 Sb., měnící některé zákony na úseku veřejného zdraví  
Zákon č. 262/2006 Sb., zákoník práce  
Zákon č. 89/2012 Sb., občanský zákoník  
Vyhláška MZ ČR č. 106/2001 Sb. o hygienických požadavcích na zotavovací akce pro děti  
Usnesení vlády ČR č. 114/2001 – Zásady vlády pro poskytování dotací ze státního rozpočtu  
Vyhláška MZ ČR č. 137/2004 Sb. o hygienických požadavcích na stravovací služby  
Vyhláška MZ ČR č. 148/2004 Sb. o hygienických požadavcích na zotavovací akce pro děti  
Vyhláška MZ ČR č. 252/2004 Sb. o pitné vodě

Z uvedených právních norem rozvádíme zákon č. 289/1995 Sb., o lesích, jehož respektování musíme mít na zřeteli během celého pobytu na táboře. Zákon opravňuje každému vstup do lesa i sbírání lesních plodů a suché ležící klesti. Toto ustanovení se týká i lesů v soukromém vlastnictví. Pobyt v něm nám jeho vlastník nemůže zakázat. Pokud vlastník lesa

nepovolí výjimku, platí zákaz rozdělávání otevřeného ohně v lese až do vzdálenosti 50 metrů od jeho okraje. Porušení tohoto zákazu je hodnoceno jako přestupek (Ševčík, 2014).

### 2.1.2 Povinnosti tábora jako celku

V průběhu tábora mají vedoucí povinnost vykonávat nad účastníky náležitý dohled. Jedná se o dohled, který je přiměřený okolnostem (věku, vyspělosti jedinců, vykonávané činnosti), nikoliv ustavičnému sledování všech účastníků tábora. V případě způsobení škody nezletilou osobou se zjišťuje, zda osoba vykonávající dohled nad nezletilou osobou svou činnost zanedbala, či nikoliv (Ševčík, 2014).

Vybavení tábořiště upravuje vyhláška č. 106/2001 Sb. (ve znění novely). Stany pro účastníky tábora musí být opatřeny nepromokavou plachtou, musí být izolovány od vlhka a chladu. Děti jsou ubytovány odděleně podle pohlaví. Z hlediska hygieny musí být zabezpečeno koupání v teplé vodě minimálně jednou za týden, v umývárně stanového tábora připadá minimálně 1 kohout na 5 dětí. Záchody musí být minimálně v takovém počtu, aby 1 vycházel pro 15 lidí, přitom jsou odděleny pro každé pohlaví zvlášť. V jejich blízkosti musí být zabezpečeno umytí rukou v tekoucí vodě. Při zotavovací akci má dozor nad dětmi průběžně kontrolovat stav jejich věcí, aby nebyly vystaveny vlhku a prochladnutí. Dále také provádění osobní hygieny (Ševčík, 2014).

### 2.1.3 Povinnosti vedoucích tábora

Vyhláška č. 106/2001 Sb. sděluje pořadající osobě povinnost ohlásit zotavovací akci na oblastní hygienickou stanici, a to měsíc před jejím začátkem (Ševčík, 2014). Pořadající osoby mohou přijmout jen účastníky, kteří jsou zdravotně způsobilí – nejeví známky akutního onemocnění a mají posudek svého zdravotního stavu od praktického lékaře. Osoby, které vykonávají přímý dozor, musí mít posudek zdravotní způsobilosti k práci s dětmi. Pedagogičtí a zdravotničtí pracovníci jej mít nemusí.

Osoby zabezpečující stravování musí mít vystavený zdravotnický průkaz (splňovat předpoklady pro výkon činností epidemiologicky závažných). Jídlo jsou povinni poskytovat pětkrát denně a nápoje musí být k dispozici v průběhu celého dne. Děti mohou s přípravou pokrmů pomáhat jen do doby jejich tepelného zpracování.

Na zotavovací akci musí být přítomen zdravotník. K dispozici musí být 24 hodin denně po celou dobu konání tábora (Anonymous, 2017). K výkonu této funkce je oprávněn absolvent akreditovaného kurzu zdravotníka zotavovacích akcí, lékař, zdravotní sestra/bratr či medik po absolvování 3. ročníku lékařské fakulty. Zdravotník je povinen v dostatečné míře zajistit vybavení táborové lékárny, rovněž vede v průběhu tábora zdravotnický deník, který musí být uložen minimálně 6 měsíců po ukončení akce. Podobně na stejnou dobu musí být uložen seznam účastníků s jejich osobními údaji (Ševčík, 2014).

#### 2.1.4 Dělení táborů

Tábory můžeme dle Hápa et al. (2014) členit podle několika hledisek. Za základní druhy táborů považujeme:

- stálé tábory – pobyt účastníků na táboře probíhá na jednom místě – tábořišti
- putovní tábory – chybí stálé tábořiště, účastníci se přesouvají z místa na místo
- příměstské tábory – není realizováno přespaní na místě konání tábora, účastníci odchází na nocleh do svých domovů a následující den přichází na připravený program
- hvězdicové tábory – účastníci mají své hlavní tábořiště, ze kterého vyráží na několikadenní výlety

Mezi základní typy táborů řadíme:

- běžné – pořádány jsou pro děti a mládež bez specifických potřeb
- integrované – jsou v nich alespoň z 20 % zahrnuti účastníci se specifickými potřebami, vyjadřující projevy rizikového chování či účastníci z dětských domovů
- ozdravné – zaměřují se na účastníky se zdravotním znevýhodněním a postižením

## 2.2 Pedagogika volného času

Pedagogika volného času se zabývá výchovným působením na jedince v době, kdy neplní žádné pracovní, školní ani jiné povinnosti, ale má „volný čas“. Ten lze dle Pávkové (2008) definovat jako dobu, která zbyde po splnění povinností. Volný čas poskytuje možnosti regenerace fyzických i psychických sil, odpočinku, zábavy, ale také i seberozvoje (Hofbauer, 2004).

Způsobů trávení volného času může nabývat různých podob. Štréblová (2003) zdůrazňuje, že výběr možnosti trávení volného času se promítá do utváření osobnosti a rovněž do utváření mezilidských vztahů.

Výchovu ve volném čase Štréblová (2003, 157) definuje jako „naplňování volného času dětí a mládeže vhodnými činnostmi.“ Na rozdíl od školního či pracovního prostředí, ve kterém jsou osoby často vystaveni nepřiměřenému tlaku způsobující negativní psychické stavy (Hájek, Hofbauer, Pávková, 2008), ve volném čase je naopak snaha volit činnosti, které jsou pro osoby potěšením a přináší jim uspokojení a uvolnění (Štréblová, 2003).

Význam pedagogiky volného času však Hájek, Hofbauer a Pávková (2008) posouvají mnohem dál, když uvádí, že může rozvíjet všechny složky jedince. Odráží se v získávání nových znalostí a dovedností, uspokojování potřeb, budování zájmů i v utváření charakterových rysů osobnosti. Dle zaměření na oblasti rozvoje rozlišujeme funkci výchovně-vzdělávací, preventivní, zdravotní a sociální.

Vhodně trávený volný čas je pro spokojený a vyvážený život nezbytnou podmínkou.

Právě ve volném čase dětí probíhá realizace tábora a v něm je možné využívat potenciál zážitkové pedagogiky.

### **2.3 Zážitková pedagogika**

Tábor, který se opírá o prvky zážitkové pedagogiky, zprostředkovává svým účastníkům nejen zábavu, ale pomáhá i k rozvoji a formování jejich osobnosti.

Zážitkovou pedagogiku můžeme charakterizovat dle Jiráka (2004) jako „teoretické postižení a analýzu takových výchovných procesů, které pracují s navozováním, rozborem a reflexí prožitkových událostí za účelem získání zkušeností přenositelných do dalšího života.“

Český koncept zážitkové pedagogiky se vyvíjel samostatně a nebyl pod přímým vlivem ostatních vymezení dle jiných zemí. Zásadní rozvoj zážitkové pedagogiky přinesla Prázdninová škola Lipnice, jejíž kořeny sahají ještě před rok 1964 (Hanuš & Chytilová, 2009).

Zážitková pedagogika se dle českého přístupu vyznačuje tím, že jedinec je v dramaturgickém procesu uváděn do situací, které jsou záměrné a cíleně plánované. Sledují tedy určitý cíl. V tomto procesu získává jedinec specifický prožitek (zážitek, zkušenost). Tento proces je evaluován a následně zpracován. Díky tomu může jedinec dosáhnout osobního rozvoje (Hanuš & Chytilová, 2009).

Pávková (2008) popisuje zážitkovou pedagogiku jako výchovné postupy, které jsou založené na intenzivních prožitcích a zkušenostech při aktivní účasti na programech obsahujících fyzicky náročné činnosti, ve kterých je přítomna určitá míra rizika. To je však kontrolované. U účastníků se rozvíjí jejich sebepojetí, schopnost sebereflexe, sociální vztahy i vztah k životnímu prostředí.

Hanuš a Chytilová (2009) dále uvádí znaky které s sebou nese prožitek. Lze o něm říci, že je v lidském životě nenahraditelný, neboť je úzce spojen s jedinečnou událostí, kterou nelze znovu přesně opakovat. Tím se stává jedinečným a nezaměnitelným. Ačkoliv může být stejné situaci vystaveno v jednu chvíli více účastníků, každý bude mít svůj vlastní individuální prožitek, který se od prožitků ostatních účastníků bude lišit. Nelze jej ani přenést z jedné osoby na druhou a při jeho sdělování, ve snaze jej alespoň popsat, dochází ke zkreslení. Obsahuje stránky racionální i emocionální, které jsou provázané natolik, že je od sebe nelze odloučit.

### 2.3.1 Princip dobrovolnosti

Aby zážitkové učení mělo požadující účinek, je třeba dodržet princip dobrovolnosti. Nikdo z účastníků nesmí být nucen nikým z instruktorů (ani ostatních účastníků) k zážitkové aktivitě proti své vůli. Zároveň by se však jedinci neměli vyhýbat činností, které jsou pro ně psychicky i fyzicky akceptovatelné (Činčera, 2007).

Činčera (2007) dále u účastníků poukazuje na důležitost jejich možnosti stanovit si vlastní vymezení cílů v nabízené aktivitě. Nutná je také možnost rozhodnout se, do jaké míry se v aktivitě zapojit, co vše si vyzkoušet a co si z ní odnést.

### 2.3.2 Komfortní zóna

Cílem zážitkové pedagogiky je rozšiřování tzv. komfortní zóny. Jedná se o zónu zkušenosti a bezpečnosti (Hanuš & Chytilová, 2009). Do komfortní zóny spadají všechny činnosti, úkoly, role a způsoby chování, které danému jedinci nedělají žádné velké problémy a jejichž vykonávání je pro něj přirozené a poměrně snadné. Komfortní zóna je u každého jedince odlišná a obsahuje různé kompetence v důsledku jiných životních zkušeností.

Za komfortní zónou se nachází zóna růstová-rozvojová. (Hanuš & Chytilová, 2009) Jedná se o oblast, ve které probíhá proces zážitkové pedagogiky. V této zóně dochází k rozvoji

jedince. Jedinec vystoupí ze své komfortní zóny (z bezpečí a ze známého prostředí) a je konfrontován s jevy, se kterými ještě nemá zkušenost. Díky správně nastavené dramaturgii aktivity si účastník na základě prožitku vytváří novou zkušenost a v případě pozitivního zvládnutí situace rozšiřuje svou původní komfortní zónu o kompetence, kterou touto aktivitou získal. V nabytých kompetencích je však třeba se pravidelně procvičovat. Dle Hanuše a Chytilové (2009) se jedná o dynamický systém, a pokud získanou skutečnost jedinec dále nevyužívá, tak zakrňuje a zóna komfortu se začíná v důsledku vytrácení této skutečnosti zmenšovat.

Riziko představuje dle Činčery (2007) překročení růstové-rozvojové zóny (v jeho publikaci označované jako zóny učení) za jeho hranici. Pokud jsou na jedince vedeny příliš vysoké nároky, které není schopen zvládnout, může si v důsledku selhání vytvořit negativní zkušenost. Jedinec pak dokonce může mít v sobě i psychický blok, který mu neumožní se do dané aktivity znovu pouštět. Důsledkem je tedy zmenšení komfortní zóny za hranici původního stavu.

### 2.3.3 Flow

Pojmem „flow“ je označován stav, ke kterému dle Činčery (2007, 17) dochází při „ponoření účastníků do fiktivní situace“. V tomto stavu ztrácí čas a všechny starosti netýkající se přímo dané činnosti na svém významu.

Ke stavu flow dochází právě v růstovo-rozvojové zóně.

Dle Hanuše a Chytilové (2009) stav flow vzniká pouze tehdy, když daná aktivita plně zaměstnává všechny schopnosti jedince. V případě přílišné jednoduchosti aktivity se jedinec nudí, v případě nadměrné zátěže dochází k úzkosti.

### 2.3.4 Kolbův cyklus

Tímto pojmem je označován model zkušenostního učení mající čtyři fáze. Vytvořil jej David Kolb na začátku 80. let. (Činčera, 2007)

Na počátku jsou účastníci ponořeni do společného úkolu. Využívají svých schopností a již dřívějších zkušeností a vytváří si zkušenosti nové. Po skončení aktivity následuje její reflexe a ohlédnutí na ni. Účastníci se pozastavují nad tím, jak si počínali a jak efektivně postupovali při řešení úkolu. Následně vyvozují zevšeobecnění, kde se snaží najít klíčové body, které

zásadním způsobem ovlivnily průběh aktivity. Dochází k závěrům a uvědomují si, které kroky slouží k efektivnímu řešení úkolu a které kroky jeho naplnění brání. Tato zevšeobecnění mohou aplikovat a vyzkoušet v praxi při další aktivitě, po které opět získají další zkušenost (Hanuš & Chytilová, 2009).

Kolbův cyklus tak běží stále dokola nebo, lépe vyjádřeno, spirálovitě vzhůru. Proběhnutí jednoho kola Kolbova cyklu vytvoří zkušenost, která je o úroveň výš než zkušenost výchozí a je spouštěcím mechanismem pro kolo další.

### 2.3.5 Hra

Fenomén hry je základním prostředkem v zážitkové pedagogice.

Při objasnění pojmu „hra“ si můžeme pomoci částí definice od Huizingy (in Hrkal & Hanuš, 2007, 17), který hrou nazývá „svobodné jednání, které je míněno „jen tak“ a stojí mimo obyčejný život, ale které přesto dokáže zaujmout...“

Její důležité postavení ve výchově jedince zdůrazňuje Pávková (2008), když uvádí, že má své nezastupitelné místo v rekreačních a odpočinkových činnostech. Je nejen kompenzací a relaxací od školního vyučování, ale i významným prostředkem výchovného vedení díky své nenásilnosti. Působí na rozvoj všech stránek osobnosti, a to jak na stránku biologickou, tak i psychickou a sociální.

Holec (in Hrkal & Hanuš, 2007, 16) uvádí: „Hra je specifický svět, do kterého můžeme vstoupit pouze aktivním hraním.“ Pokud se hráč nerozhodne vstoupit do světa herního a přijmout jeho pravidla, které se liší od zákonitostí běžného života, nemůže hru patřičně prožít a nebude tak pro něj mít významový dopad.

Hra je přítomna v celé délce lidského života. Mazal (2007) tvrdí, že hra je „skutečná, reálná činnost“. Její vliv na naši osobnost si většinou ani neuvědomujeme. Její neproduktivita je pouze zdánlivá, k životu je nezbytná.

Významné postavení hry nejen u dětí mladšího věku, ale i ve věku dospívání a dospělosti zdůrazňuje Holec (in Hrkal & Hanuš, 2007). Podotýká, že hra je fenoménem silným natolik, že si hráče najde i nezávisle na jejich věku. Stačí, aby poskytovala přiměřený námět a adekvátně náročný úkol, který je pro hráče výzvou. Dále je třeba, aby byla postavena na principech



a pravidlech, které jsou jasné a promyšlené. A v neposlední řadě aby hráči byli do aktivity vtáhnuti přitažlivou motivací, která využívá prostředku atmosféry a prostředí.

## 2.4 Etapová hra

Většina táborů v současnosti konaných na území České republiky využívá při své činnosti etapové hry. Etapové hry mají dlouholetou historii. Jako jeden z prvních použil etapovou hru sir Robert Baden-Powell na skautském táboře na počátku minulého století. S táborovými hrami je úzce spjat i skaut českého původu – Jaroslav Foglar, jehož etapové hry popsané v románech Hoši od Bobří řeky, Devadesátka pokračuje nebo Poklad Černého delfína se stali inspirací pro řadu táborů.

Etapová hra je zastřešující ústřední téma či příběh tábora, které doprovází celý tábor a jeho programovou náplň. Je složena z dílčích etap – programů a her, které jsou zčásti samostatné celky. Přitom jsou všechny spojeny právě tématem či příběhem etapové hry.

Etapová hra má neopominutelný motivační charakter. Pomáhá účastníky programu zaujmout a navodit vhodnou atmosféru. Často má etapová hra formu příběhu, který se objevuje na pozadí jednotlivých programů. Zapletal (1964, 158) ve své publikaci o etapových hrách uvádí: „I ty nejněžnější úkoly se při nich změnil v zajímavou hru.“

Pelánek (2013) uvádí základní formy etapové hry:

- Individuální – účastník soutěží sám za sebe.
- Přímá soutěž týmů – účastníci soutěží přímo proti sobě v rámci týmů, do kterých jsou rozděleni.
- Nepřímá soutěž týmů – účastníci nesoutěží přímo proti sobě, ale v rámci týmů soutěží mezi sebou o lepší splnění dané etapy.
- Společný úkol – účastníci plní společný úkol dohromady. (V tomto případě není motivace soutěživá)

Tyto formy je možné kombinovat napříč celou etapovou hrou.

Miloš Zapletal (1964, 158) shrnuje význam etapové hry takto: „Tento zvláštní řetězec jsme vyzkoušeli na mnoha táborech a vždycky měl velký ohlas.“

### 2.4.1 Cíle

Při absenci cílů postrádá nejen etapová hra, ale veškerý zážitkový i táborový program smysl. Je třeba mít jasně stanovené cíle před samotnou aktivitou. Instruktoři s nimi musí být seznámeni a danou aktivitu vést tak, aby zvolené cíle naplnila. Dílčí cíle jednotlivých etap sledují naplnění hlavních cílů etapové hry, ze kterých jsou odvozeny.

Je důležité si pamatovat, že vlastní etapová hra není cílem tábora. Je jen prostředkem k naplňování stanovených táborových cílů.

Cíle volíme dle potřeb účastníků s ohledem na možnosti a trvání pořádané akce.

Naplňování cílů je třeba během celého tábora sledovat. Pro zjištění výsledků o jejich naplnění je vhodné použít zpětnou vazbu od účastníků s pečlivě vybranými a formulovanými otázkami. Zvláště na konci tábora hodnotíme míru naplnění hlavních cílů, přičemž zpětná vazba může mít formu nejen přímého rozhovoru s účastníky, ale vhodné je použití ankety pro zjištění většího množství informací.

Cíle můžeme dle Pelánka (2013) zařadit do několika oblastí podle toho, na koho a na co se orientují:

- Rozvoj účastníků – např. sebezpoznání, fyzická kondice, zlepšení schopností a dovedností, vzdělání, sebedůvěra, postoje
- Rozvoj instruktorů – např. organizační schopnosti
- Rozvoj kolektivu a vztahů – např. mezilidské vztahy, přátelství
- Okolí – např. ochrana přírody, charitativní pomoc, starost a péče o životní prostředí
- Univerzální cíle – např. aktivní a správné trávení volného času

### 2.4.2 Téma

Tématem tábora je prvek, který se nachází na pozadí táborového programu. Může být abstraktní a skrytý. Účastníci by si však měli téma uvědomit (Pelánek, 2013). Téma tábora volíme vzhledem k cílové skupině účastníků akce. Kromě hlavního tématu celkového táborového programu můžeme mít i řadu podtémat spojených s jednotlivými aktivitami (Pelánek). Tato témata se odvíjejí od nastavených cílů.

Příkladem témat mohou být např. vztah k přírodě, jedinec a společnost, mezilidské vztahy, komunikace, spolupráce, životní příběhy apod.

### 2.4.3 Příběh

Příběhem tábora je děj, který provází táborový program. Ve srovnání s tématem tábora je příběh jasný a konkrétní již od začátku tábora. Je silným motivačním prvkem zvláště pro děti.

Pelánek (2013) uvádí, že pokud je téma tábora dostatečně silné, příběh jako takový není nutný. Opět upozorňuje na to, že ani příběh není cílem tábora, ale pouze prostředkem. Dramaturgie, provázanost a pestrost programu by se neměla omezovat danou příběhovou linkou. Logika dramaturgie programu má přednost před logikou příběhu.

Výběr příběhu podléhá nastaveným cílům a tématu, pro které vytvoří vhodné prostředí pro jejich naplnění. Dále je třeba užít příběhu, který bude pro účastníky dostatečně atraktivní a vhodný pro jejich věkovou skupinu. Inspirovat se lze oblíbenou knihou, filmem, počítačovou hrou, případně jiným fenoménem či zájmy účastníků.

Pelánek (2013) dále uvádí, že v příběhu etapové hry se objevují tři typy postav: autorita, původce a nepřítel.

*Autoritou* je postava, která určuje hlavní úkol a smysl etapové hry. V rámci příběhu nemusí být reálnou osobou, může být i smyšlená. Měla by však mít vážnost. Během etapové hry se nemusí objevovat moc často, důležitá je především na začátku a na konci.

*Přívodce* zadává jednotlivé etapy a úkoly a pomáhá účastníkům na cestě ke splnění hlavního cíle etapové hry. S účastníky je během etapové hry v častém kontaktu.

*Nepřítelem* opět nemusí být reálná osoba. Může se jednat o skupinu osob či nějaký negativní jev, proti kterým se během etapové hry bojuje.

### 2.4.4 Dramaturgie programu

Pelánek (2013) uvádí, že celkový účinek akce při dobře vybraných a seřazených hrách je silnější, než jen součet účinků jednotlivých her. Dobře poskládaný program má svůj význam, neměl by být poskládán ledabyle a nahodile. Charakter aktivit by se měl střídat. Etapová hra dokáže jednotlivé programy dobře propojit. Program je sestaven dle vytyčených cílů.

#### 2.4.4.1 Druhy zaměření her

V programu tábora se mohou objevovat hry různého charakteru a s jiným účelem. Hry sportovní, vzdělávací, dramatické, kreativní, seznamovací, pro pobavení a jiné.

Program by měl být především pestrý (Pelánek, 2013) se snahou rozvíjet všechny vloh y jedince.

Podle Hanuše a Chytilové (2009) lze vloh y jedince rozdělit do osmi oblastí podle modelu vícečetných inteligencí. Hry v táborovém programu jsou koncipovány tak, aby tyto oblasti rozvíjeli. Jedná se o:

- Hry rozvíjející jazykovou inteligenci
- Hry rozvíjející matematicko-logickou inteligenci
- Hry rozvíjející hudební inteligenci
- Hry rozvíjející pohybovou inteligenci
- Hry rozvíjející prostorovou inteligenci
- Hry rozvíjející interpersonální inteligenci
- Hry rozvíjející intrapersonální inteligenci
- Hry rozvíjející vztah k přírodě

#### *2.4.4.2 Dramaturgie programu v průběhu tábora*

Během prvních dnů tábora jsou do programu zařazeny především soutěživé hry s jednoduchými pravidly zaměřené na budování kolektivu. Postupně jsou do programu zařazovány hry komplikovanější. Původní orientace zaměření programů na kolektiv se přes jednotlivé týmy přesunuje na jednotlivce. V závěru tábora se navracíme opět ke kolektivu (Pelánek, 2013).

#### *2.4.4.3 Dramaturgie programu v průběhu dne*

Podle Pelánka (2013) fyzicky náročné hry je vhodné zařadit do dopoledního programu. Odpolední program je možné využít pro aktivity zaměřené na tvoření, myšlení a diskuze. Večer poskytuje příhodnou atmosféru pro uspořádání programu s tajemnou či vážnou tematikou, lze do něj však zařadit i akční hry. Noc je vyhrazená na spaní a regeneraci. K zařazení noční hry do tohoto prostoru je třeba přistupovat citlivě a během tábora jich neužívat příliš.

## 2.5 Věkové skupiny dětí

Účastníky táborů jsou většinou děti absolvující povinnou školní docházku na základních školách ve věkovém rozmezí 6–15 let. V tomto rozmezí se nalézají dvě věkové skupiny. Ty mají svá specifika a je třeba k nim zaujímat diferenciovaný přístup.

### 2.5.1 Mladší školní věk

Mladším školním věkem se rozumí věkové období 6–11 let, tedy děti na prvním stupni základní školy.

Jedná se období s pozvolným vývojem na rozdíl od období následujícího (pubescence), které je oproti němu výrazně bouřlivější. Z hlediska psychoanalýzy je toto věkové období označeno jako „období latence“, přechodné období mezi dokončenou jednou fází psychosexuálního vývoje a čekání na druhou v pubescenci (Langmeier, Krejčířová, 2006).

#### *Tělesný vývoj*

Dle Langmeiera a Krejčířové (2006) je tělesný růst rovnoměrný a plynulý. U dítěte se zlepšuje jemná i hrubá motorika. V souvislosti s tělesným vývojem dochází i ke zlepšení silových a rychlostních schopností.

Na konci věkového období, před zrychleným růstem končetin v důsledku dalšího vývojového stádia, se podstatně zlepšuje motorická koordinace (Jansa, 2012).

S ohledem na tyto tělesné změny stoupá potřeba pohybu, děti mají zájem o pohybové hry a sporty, ve kterých mohou využít svou obratnost, sílu i vytrvalost (Langmeier & Krejčířová, 2006).

V tomto období se nalézá i tzv. „zlatý věk motoriky“. Dle Kohoutka (2016) se jedná o „stadium mladšího školního věku (od sedmi let do deseti až jedenácti let) ve kterém se u velké části dětí výchovou a tréninkem daří poměrně snadno a rychle rozvíjet ohybové dovednosti a obratnosti (praxe)“.

#### *Vývoj poznávacích procesů*

Toto relativně klidné vývojové období jedince je však silně poznamenáno vlivem nástupu do školy.

Edukační (školní) procesy se významně podílí na rozumovém vývoji jedince. Nervová soustava dítěte bývá po vyžadovaných výkonech často unavená. Je potřeba dostatečného odpočinku, relaxačních a kompenzačních aktivit.

Na rozdíl od dřívějšího věkového období udrží dítě déle pozornost, je vnímavější, vytrvalejší a okolní jevy více zkoumá (Langmeier & Krejčířová, 2006). Pozornost se však často rozptýlí vedlejšími podněty, zvláště u mladších dětí. Pro její získání je třeba dítě pozitivně motivovat a působit způsobem, který dítě zaujme. Pro udržení pozornosti je vhodné volit především aktivity krátkodobého charakteru (v řádu několika minut) a ty obměňovat. Nevhodné je zařazení jedné dlouhodobé monotónní aktivity (delší 10 minut), o kterou s přibývajícím dobou dítě ztrácí zájem v důsledku ztráty pozornosti. Dítěti v mladším školním věku nevádí opakování aktivit a her, které již zná, zvláště pokud patří mezi jeho oblíbené (Hájek, Hofbauer & Pávková, 2008).

Dále Hájek, Hofbauer a Pávková (2008) uvádějí, že představy a paměť dítěte se v tomto období vyznačují názorností a konkrétností. Dítě je schopno lépe uchovávat poznatky v paměti. Tuto vlastnost podporuje i rozvoj řeči. Díky tomu může docházet k efektivnímu procesu učení.

Teprve v tomto věkovém období je dítě schopno skutečných logických operací, bez nutné závislosti na dříve viděné a zapamatované podobě (Langmeier & Krejčířová, 2006). Dle Piageta (1966) je tento způsob myšlení pro danou věkovou skupinu typický. Jedná se o fázi konkrétních logických operací. Ta se vyznačuje logickým uvažováním a respektováním konkrétní reality (Vágnerová, 2000).

Rozvinuta je i analyticko-syntetická schopnost. Dítě dokáže vyjmout část z předloženého celku a uvést věc zpátky do původního stavu.

### *Socializační a emoční vývoj*

V souvislosti s povinnou školní docházkou na sebe dítě přebírá nové role – roli žáka i roli spolužáka (Vágnerová, 2000). A s těmito rolemi se musí sžít. Namísto dřívějšího hraní přichází i povinnosti spjaté se školou a vzděláváním.

V kolektivu stejně starých dětí se jedinec učí komunikaci, sociálně přijatelnému chování i soupeření a soutěživosti.

Dle Vágnerové (2000) se v sebehodnocení dítěte odráží právě úspěchy dosažené při školní docházce. Význam kladného ohodnocení, uznání a ocenění je pro jeho zdravý vývoj zcela nezbytný. Je třeba, aby pedagogové dobře působili na tyto potřeby jedince.

Z hlediska vytváření morálních hodnot se Langmeier a Krejčířová (2006) opírají o názory Piageta, který tvrdí, že morální hodnoty jsou určeny již nezávisle na autoritě dospělého. Dítě samo zhodnocuje, co je „správné“ a co ne. V předcházejícím vývojovém období se jednalo o přejímání příkazů a zákazů rodičů a učitelů. Dospělí měli určující vliv, co je „dobré“ a co „špatné“. Hájek, Hofbauer a Pávková (2008) se však více pro toto věkové období přiklánějí k heteronomnímu způsobu přejímání morálních hodnot, jak tomu bylo u předškolních dětí.

Důležitý je i poznatek, že se jedinec dokáže na čas vzdát svých osobních cílů ve prospěch skupinových, a je tak schopný skupinové práce.

Děti na konci tohoto období nabývají větší jistoty, jsou pozitivně a optimisticky orientované a extrovertně zaměřené.

## 2.5.2 Starší školní věk

Starším školním věkem se rozumí věkové období 11–15 let, tedy děti na druhém stupni základní školy. Toto období je dále označováno jako pubescence – období dospívání.

Jedná se období bouřlivé, s nerovnoměrným vývojem, které představuje prudké a neočekávané změny i pro samotného jedince.

Dívky do pubescence přicházejí v průměru o 2 roky dříve než chlapci.

### *Tělesný vývoj*

Dětem se prodlužují dlouhé kosti, roste kostra. Výškový růst předbíhá růst hmotnosti. Zrychlený vývoj může způsobit, že jedinec si může počínat značně neohrabaně a může mít problémy s koordinací tělesných pohybů, které mu dříve komplikace nezpůsobovaly. Rovněž se tyto změny mohou projevat i vyšší unavitelností organismu.

Narůstá vitální kapacita plic a srdeční výkonnost, které mají za následek lepší sportovní výkonnost. V tomto důsledku sílí zájem o sportovní činnosti a o soupeření s vrstevníky.



Na tělesných změnách má významný podíl působení pohlavních žláz. Utváří se prvotní a následně i druhotné pohlavní znaky (Jansa, 2012).

#### *Vývoj poznávacích procesů*

Vývoj intelektu se dle Langmeiera a Krejčířové (2006) blíží svému vrcholu. Podobně dle Hájka, Hofbauera a Pávkové (2008) svého vrcholu dosahuje i mechanická paměť.

Děti ve starším školním věku jsou schopni již abstraktního myšlení. Vágnerová (2000) poukazuje na stádium myšlení dle Piageta, které se nazývá stádium formálních logických operací. Myšlení již není tolik vázáno na konkrétní věci, jak tomu bylo v předcházejícím vývojovém období, ale pubescent je schopen uvažovat více hypoteticky, zvažuje různé možnosti i takové, které reálně nenastanou. Hypotetické a abstraktní uvažování přispívá i k tomu, že se jedinec začíná více zaměřovat na budoucnost než na současnost. (Vágnerová, 2000). I tak mají ale větší váhu cíle bližší a konkrétní než ty vzdálené, ačkoliv volní vlastnosti pubescentů dosahují značného pozitivního vývoje (Hájek, Hofbauer & Pávková, 2008).

Vyjadřovací schopnosti se zlepšují. Obohaceny jsou o větší slovní zásobu, složitost větných staveb i celkovou výrazovou schopnost (Langmeier & Krejčířová, 2006).

Jedinec dokáže lépe rozlišovat různé podněty, zlepšuje se i jeho schopnost analýzy a syntézy.

Na rozdíl od předešlého věkového období dokáže udržet pozornost po delší dobu. Je však stále žádoucí, aby byl pro činnost dostatečně motivován a neměl tak nutkání se zaobírat svými vlastními myšlenkami (Hájek, Hofbauer & Pávková, 2008).

#### *Socializační a emoční vývoj*

Vágnerová (2000) souhlasí s názorem E. Eriksona, že jedinec ztrácí dřívější jistoty, má pochybnosti o sobě samém, o své pozici ve společnosti a musí s těmito stavy bojovat a nalézt svou vlastní identitu.

Jedinec má dále také rozkolísané emoční ladění, projevuje se více labilně a reaguje precitlivějším způsobem i na běžné podněty. Tyto stavy jsou následkem hormonálních změn v organismu, na které se jedinec ještě nestačil aklimatizovat.

Může se objevovat větší únava, ochablost i apatie. Podobně také zhoršený spánek či poruchy chuti k jídlu (Langmeier & Krejčířová, 2006).

Emoce jsou různorodé a nabývají často velké hloubky. Jejich kontrola je jedním ze znaků vyspělosti jedince.

Častým obranným mechanismem je u dospívajících únik do fantazie a denní snění, ve kterých se mohou oprostít od současných tíživých záležitostí a představovat si ideální situace, ve kterých mohou zastávat vyhovující role a problémy lehce řešit (Vágnerová, 2000).

V důsledku pohlavních změn jedinec začíná více projevovat zájem o druhé pohlaví. Také se ve vysoké míře zaobírá svým vzhledem. Nepříjemná poznámka na vizáž dospívajícího jedince může osobě přivést hluboké psychické zranění, především u dívek. (Eldredge & Eldredge, 2006)

Pubescent je kritický vůči svým rodičům i učitelům ve škole. Může se dostávat do problému s uznáváním autorit, hlavně u těch osob, které si dle jeho názoru autoritu nezaslouží (Vágnerová 2000). Zvláště jsou pubescenti citliví na porušování pravidel, která si dospěli sami nastavili.

Konflikty mezi pubescenty a dospělými jsou časté. Pubescent se chce rovnat dospělým. Je relativně vyspělý v rozumové oblasti, ale většinou zaostává v oblasti sociálních interakcí a zvládnutí emocionální stránky. Ve snaze být jako dospělý přejímá i negativní zlovyky s tím spjaté (alkohol, drogy, kouření) (Jansa, 2012).

Mravní cítění je u pubescentů na autonomní bázi. Správnost či nesprávnost jednání hodnotí dle svého vlastního vnitřního přesvědčení (Hájek, Hofbauer & Pávková, 2008). Nadále převládá černobílé vidění – hodnocení věci jako „dobré“ či „špatné“ bez střední varianty. Příbuzným důsledkem tohoto jevu je i neochota uchylovat se ke kompromisům.

Při formování osobnosti jedince se do popředí dostává vrstevnická skupina. Má v tomto období dokonce větší vliv než rodiče.

Vrstevnická skupina je složena z jedinců, kteří jsou si blízcí svým věkem, zájmy i podobným sociálním statusem. Nejčastěji je vytvořena v místě bydliště, následně však může mít široký rozsah. Jedinec ve vrstevnické skupině pocítuje zázemí a ochranu. Rovněž mu pomáhá v sociální sféře (sociálních vztazích, začleňování jedince do společnosti) a zvládnutí své emocionální složky. Účastí v dané vrstevnické skupině jedinec přijímá její hodnoty (Hofbauer, 2004).

Díky participaci v dobře nastavené vrstevnické skupině se jedinec může vyvíjet správným směrem. Vhodné jsou například skautské oddíly a jiné organizace, spolky a společenství, kde

atraktivní program pro mládež stojí na morálních hodnotách. Opačným příkladem mohou být různé gangy a sekty, které projevují znaky antisociálního chování.

### **3 CÍL PRÁCE**

#### **3.1 Hlavní cíl práce**

Hlavním cílem bakalářské práce je připravit k realizaci etapovou hru pro účely letního dětského tábora Železničář v Potštejně.

#### **3.2 Dílčí cíle práce**

- Analyzovat odbornou literaturu
- Vyhledat vhodné hry pro určený typ tábora na určené téma
- Připravit výsledný manuál pro dětský tábor Železničář

## **4 METODIKA**

### **4.1 Analýza odborné literatury**

Při tvorbě bakalářské práce byly sesbírány poznatky z odborné literatury, která se dotýká problematiky v souvislosti s letními dětskými tábory a celotáborovou hrou.

Tyto poznatky byly podrobeny analýze a navazující syntéze. Následně došlo k jejich generalizaci.

Čerpány byly z publikací umístěných v knihovně Univerzity Palackého v Olomouci (<http://www.knihovna.upol.cz/>), v pobočce Fakulty tělesné kultury (<http://www.knihovna.upol.cz/pobočky/ftk/>) a z internetové databáze. Vybrané programy do etapové hry byly čerpány z publikací umístěných ve Vědecké knihovně města Olomouce (<http://www.vkol.cz/cs/>).

Utříděné poznatky byly použity v praktické části bakalářské práce zpracovávající celotáborovou etapovou hru s názvem Letopisy Narnie pořádanou o letních prázdninách 2017.

Zvolená etapová hra je použita pro potřeby tábora Železničář, který má již několikaletou tradici. Účastníci tábora na něj jezdí opakovaně a navzájem se potkávají se svými přáteli. Mimo období konání tábora spolu volný čas účastníci netráví.

Do etapové hry byly zařazeny programy, které jsou vhodné pro zvolenou věkovou skupinu účastníků letního tábora, naplňují principy zážitkové pedagogiky a jejich zařazení dramaturgicky vyhovuje konceptu etapové hry. Rovněž vybrané programy vyhovují potřebám a možnostem tábora Železničář v Potštejně.

### **4.2 Specifikace tábora a jeho okolí**

Tábor Železničář probíhá 14 dní a koná se na táborové základně v oblasti údolí Divoké Orlice u obce Potštejn.

Tábora se účastní přibližně 100 dětí ve věku od 6 do 15 let. Chod tábora zajišťuje 15 instruktorů, z toho 5 praktikantů a 1 zdravotník. Mimo to je přítomný personál v kuchyni zabezpečující stravování a zásobování tábora.

Ubytování účastníků je zajištěno v dřevěných chatkách se 4 lůžky. Součástí tábora je i zděná budova sloužící jako táborová základna s táborovou kuchyní a jídelnou. Účastníci mají

možnost využít i bazén s rozměry zhruba 20x15 metrů. Program je možné realizovat na místním hřišti, louce, společenské místnosti či v přilehlém lese.

V blízkém okolí tábora se dále nalézá řeka Divoká Orlice, velký rybník, zřícenina hradu Potštejn s vedle stojící kaplí a také jen 1,5 kilometru vzdálená obec Potštejn s místním zámkem.

## 5 VÝSLEDKY A DISKUZE

V následující části práce je rozpracována etapová hra s názvem Letopisy Narnie. Je uvedena její podrobná charakteristika, popsán způsob organizace i rozepsány jednotlivé programy

a poskytnut manuál k jejich realizaci.

Etapová hra Letopisy Narnie je *příběhem* vycházející z knihy od C. S. Lewise Letopisy Narnie – Lev, čarodějnice a skříň a stejnojmenného filmu od Andrewa Adamsona. Výsledná etapová hra je kombinací knižního i filmového příběhu s úpravami.

Mezi hlavní *témata* této etapové hry patří: týmová spolupráce, odvaha, dobro a zlo.

*Cíle* etapové hry:

- Účastníci dobře spolupracují a komunikují v týmu.
- Účastníci si uvědomují rozdíly mezi dobrem a zlem a jejich odlišné projevy.
- Účastníci posílí svoji odvahu při vybraných aktivitách.
- Účastníci prohloubí vztah k přírodě a životnímu prostředí.
- Účastníci zlepší svoji fyzickou kondici.

Etapová hra Letopisy Narnie se zaměřuje hlavně na týmy (oddíly), mezi kterými probíhá ve většině etap nepřímá soutěž týmů. Na některých etapách se podílí všichni účastníci společně

a objevují se i etapy, ve kterých plní úkoly jedinci sami.

Postavu *autority* zaujímá lev Aslan, se kterým se účastníci během tábora běžně nesetkávají a který se těší zvláštní úctě.

Za *průvodce* příběhem lze označit děti Pevensiovi, jejichž cestu Narnií účastníci následují a se kterými plní zadané úkoly.

*Nepřítelem* je Bílá čarodějnice Jadis se svou zlou armádou.

### 5.1.1 Organizace celotáborové hry

Účastníci jsou rozděleni do oddílů po 5–6 lidech. Každý oddíl má svůj vlastní název. Oddíly soutěží mezi sebou. Podle úspěšnosti a pořadí v jednotlivých etapách získávají body. Body představují kartičky s počtem bojovníků do Aslanovy armády, které si lepí na vyvěšený

arch papíru do sloupce se svým oddílem. Cílem oddílů je nasbírat co největší počet bojovníků do Aslanovy armády. Oddíl, který jich bude mít na konci tábora nejvíce, zvítězí.

Na etapové hry se svolává tábor domluveným signálem – troubením na roh, bitím do gongu, případně hvizdem na píšťalku. Oddíly utvoří zástupy vedle sebe a jeho člen stojící jako první vepředu na vyzvání řekne: „Oddíl (název) je připraven plnit Aslanovu vůli v plném počtu,“ je-li tomu pravda.

Na večerním nástupu probíhá vyhodnocení a předání kartiček s počty bojovníků, které si následně účastníci přilepí do svého sloupce na bodovacím archu. Vítězné oddíly zařvou svůj oddílový pokřik.

Dalším vhodným doplňkem táborového programu je čtení knihy Letopisy Narnie – Lev, čarodějnice a skříň od C. S. Lewise i mimo motivační část her. Například čtení úryvků účastníkům před spaním při jídle nebo na večerním nástupu. Nečtou se však části knihy, které se týkají příštích her a budoucího programu.

Na konci tábora je možné pustit účastníkům film Letopisy Narnie – Lev, čarodějnice a skříň od režiséra Andrewa Adamsona.

### 5.1.2 Děj

Dle knižní a filmové předlohy se čtyři sourozenci Pevensieovi – Petr, Zuzana, Edmund a Lucie přestěhují z Londýna ohroženého válkou na venkov do domu jednoho starého profesora. Tam naleznou skříň, přes kterou vede cesta do Narnie. Nejprve se tam vydá jen Lucinka a potká se v Narnii s faunem Tumnusem. Když sourozencům vypráví, jaký svět objevila, nikdo jí to nechce věřit. Podruhé se tam dostane i Edmund, kterého potká Bílá čarodějnice a zláká jej na svou stranu. Potká se tam také s Lucinkou, a když Lucinka chce Narnii ukázat i Zuzaně a Petrovi, Edmund zapře, že Narnie existuje. Zanedlouho se tam ale přece jen dostanou, když se chtěli ve skříni schovat. Edmunda zajme Bílá čarodějnice. Za pomoci manželů Bobrových vyhledají pomoc u právoplatného krále lva Aslana a s jeho pomocí v bitvě porazí Bílou čarodějnici, osvobodí Narnii a sourozenci naplní dávné proroctví tím, že usednou na čtyři trůny pro ně připravené. Při lovu bílého jelena jako už dospělí králové a královny projdou tajemnou skříň a octnou se opět zpátky v našem světě.



Účastníci tábora příběh sourozenců Pevensieových sledují, sourozence v Narnii doprovází a zadané úkoly plní společně s nimi. I jejich cílem je rovněž porážka Bílé čarodějnice, osvobození Narnie a naplnění dávného proroctví.

### 5.1.3 Příprava

- Kniha Letopisy Narnie – Lev, čarodějnice a skříň
- Film Letopisy Narnie – Lev, čarodějnice a skříň
- Mapa Narnie
- Skříň s oddělovatelnou zadní stěnou
- Lucerna
- Kostýmy dle rolí v etapové hře
- Meč, štít, dýka, luk, toulec, šípy, roh, skleněná lahvička (dary pro sourozence)
- Lana
- Provazy
- Vánoční ozdoby a stromeček
- Louče
- Stůl (nebo jeho napodobeniny), kterou je možné zničit
- Odměny pro vítězné oddíly
- Nástěnka
- Arch papíru s bodováním oddílů
- Uzavíratelné sklenice s víkem
- PET lahve
- Šátky
- Kancelářské potřeby (papíry, propisky, nůžky, lepidlo, lepící páska, fixy, centrofixy, krepové papíry apod.)
- Obálky
- Projektor
- Reproduktory
- Nahrávací audiovizuální technika (videokamery, fotoaparáty)
- Přehrávací audiovizuální technika

Tisk:

- Plakát o táboře
- Režim dne
- Motivační texty k jednotlivým etapám
- Kartičky s počtem bodů – počtem bojovníků Aslanovy armády
- Hodnosti v armádě
- Požadavky a výhody pro postup na vyšší hodnost
- Zkoušky pro postup na vyšší hodnost v armádě a požadavky pro jejich splnění
- Zpětná vazba na konci tábora

#### 5.1.4 Role

V etapové hře Letopisy Narnie figuruje hned několik postav. Ty jsou ztvárněny jednotlivými instruktory. Pro správné zahrání role je třeba se s danou postavou seznámit z knižní či alespoň filmové předlohy.

Etapová hra Letopisy Narnie je náročná na množství kostýmů. Čím lepší kostýmy a rekvizity se podaří opatřit, tím lépe se podaří účastníky ponořit do příběhu Letopisů Narnie.

**Petr** – nejstarší ze sourozenců, bílá košile, kalhoty s kšandami, později kožich, meč, opasek a štít.

**Zuzana** – druhá nejstarší ze sourozenců, šaty, později kožich, luk, toulec a šípy.

**Edmund** – třetí nejstarší ze sourozenců, košile, kalhoty s kšandami, později kožich, (meč).

**Lucie** – nejmladší ze sourozenců, dětské šaty, později kožich, dýka, lahvička s lektvarem.

**Faun Tumnus** – špičaté uši, růžky, šála, deštník.

**Pan a paní Bobrovi** – kožichy.

**Bílá čarodějnice Jadis** – bílé šaty, bílý make-up, čarodějná hůlka, dýka.

**Aslan** – není přímo herecky ztvárněn, jedná zprostředkovaně, používání nahrávky řevu lva.

#### 5.1.5 Hodnosti

V rámci Aslanovy armády je možnost získání větší hodnosti. Pro její získání je třeba splnit zkoušky a zadaný speciální úkol. Jednotlivé zkoušky jsou rozpracovány v následující kapitole. Speciální úkol má většinou charakter dobrého skutku, který má jedinec vykonat dle zadání

instruktora. Může se jednat o pomoc s chodem tábora, vykonání nějaké práce nebo například dobrý čin pro jiného účastníka nebo i instruktora. Velikost a náročnost speciálních úkolů roste s výší hodnosti.

Udělení vyšší hodnosti probíhá před večerním závěrečným bodováním. Účastníkovi je slavnostně předán dekret s jeho jménem a získanou hodností a také je obřadně povýšen do vyšší hodnosti dle rituálu, který se vztahuje k jeho nové hodnosti. Aby byl účastník povýšen na vyšší hodnost, musí nejprve získat ty pod ní, nelze žádné přeskočit.

Níže jsou vzestupně seřazeny jednotlivé hodnosti, uvedeny požadavky pro jejich získání a plynoucí výhody a popsány obřady povyšování.

### **Poutník**

Požadavky: splnit 3 zkoušky, vykonat speciální úkol.

Výhody: právo jít přednostně do sprchy, právo dostat přednostně jídlo.

Obřad povyšování: povyšuje Lucinka poklepáním větvičkou s listy ze stromu na ramena účastníka a předáním dekretu.

### **Panoš**

Požadavky: splnit 6 zkoušek, vykonat speciální úkol.

Výhody: právo jít přednostně do sprchy, právo dostat přednostně jídlo, právo na získání jedné šumivé tablety denně pro přípravu nápoje, právo na umytí talíře (ešusu) službou.

Obřad povyšování: povyšuje Zuzana poklepáním luku na ramena účastníka a předáním dekretu.

### **Rytíř**

Požadavky: splnit 9 zkoušek, vykonat speciální úkol.

Výhody: právo jít přednostně do sprchy, právo dostat přednostně jídlo, právo na získání jedné šumivé tablety denně pro přípravu nápoje, právo na umytí talíře (ešusu) službou, právo získat malý dezert k večeři, právo na lepší pozici v bitvě s Bílou čarodějnici.

Obřad povyšování: povyšuje Petr pasováním – poklepáním mečem na ramena účastníka a předáním dekretu.



### 5.1.6 Zkoušky

Tyto zkoušky umožňují získání větší hodnosti v Aslanově armádě a z ní pramenící výhody. Zkoušky jsou rozděleny podle věku do dvou kategorií. Do mladší kategorie spadají účastníci do 10 let (4. třída ZŠ), do starší účastníci od 11 let (5. třída ZŠ a výše).

|                       |   |
|-----------------------|---|
| <b>První pomoc</b>    | Mladší – správné ošetření řezné rány, odřeniny, popáleniny, bodnutí hmyzem a schopnost zavolat záchrannou pomoc.<br>Starší – správné ošetření řezné rány, odřeniny, popáleniny, bodnutí hmyzem, zlomeniny, krvácení z nosu, schopnost zavolat záchrannou pomoc a schopnost resuscitace. |
| <b>Mlčení</b>         | Mladší – mlčet po dobu 4 hodin.<br>Starší – mlčet po dobu 6 hodin.  |
| <b>Odvaha</b>         | Mladší – splnit stezku odvahy.<br>Starší – splnit stezku odvahy a také přespání pod širým nebem (instruktor vzdálený min. 10 metrů od účastníka).   |
| <b>Obratnost</b>      | Mladší – zvládnout bez chyby 30 přeskoků přes švihadlo.<br>Starší – zvládnout bez chyby 60 přeskoků přes švihadlo.  |
| <b>Znalost zvířat</b> | Mladší – poznat vybraných 10 zvířat.<br>Starší – poznat vybraných 20 zvířat.  |
| <b>Uzlování</b>       | Mladší – zavázat si tkaničky, uvázat ambulanční uzel a lodní uzel.<br>Starší – uvázat ambulanční uzel, lodní uzel, rybářskou spojku a dračí smyčku.   |
| <b>Šifry</b>          | Mladší – správně vyřešit jednoduché šifry.<br>Starší – umět používat Morseovu abecedu.  |

|                          |  |
|--------------------------|--|
| <b>Orientace na mapě</b> | Mladší – dokázat na mapě vyhledat objekty dle legendy, dokázat odhadnout vzdálenost mezi zvolenými místy.<br>Starší – dokázat na mapě vyhledat objekty dle legendy, dokázat odhadnout vzdálenost mezi zvolenými místy, umět zorientovat mapu podle busoly. |
| <b>Hladovka</b>          | Mladší – nic nejíst po dobu 5 hodin.<br>Starší – nic nejíst po dobu 8 hodin.   |

### 5.1.7 Jednotlivé etapy

Etapová hra Letopisy Narnie vychází z příběhu, jenž má jasně daný děj, který sleduje. Proto není možné libovolně mezi sebou jednotlivé etapy přesouvat.

Předlohou pro zpracování programu jednotlivých etap byla kniha Letopisy Narnie – Lev, čarodějnice a skříň od C. S. Lewise (2006), stejnojmenný film od režiséra Andrewa Adamsona z roku 2005 a publikace z edice etapových her nakladatelství Mravenec – Letopisy Narnie (Lev, čarodějnice a skříň) od Lucie Ševrové.

Většina etap se realizuje ve venkovním prostředí, ale v případě nepříznivého prostředí je lze modifikovat a uskutečnit v táborových prostorech krytých střechou.

Každá etapová hra je uvedena motivací, která probíhá pro všechny účastníky tábora na nástupu po prezenci oddílů. Může nabývat formy přečtení pasáže z knihy Letopisy Narnie – Lev, čarodějnice a skříň, upraveného textu, případně i hrané scénky.

Z důvodu velké počtu účastníků na táboře Železničář se ne vždy mohou zapojit do etapové hry všechny oddíly zároveň. Někdy je program omezen na určitý počet účastníků či oddílů a ostatní mají alternativní doplňkový program, než aktuálně soutěžící týmy s etapovou hrou skončí. Postupně se oddíly vystřídají.

Pokud to možnosti při daném programu etapové hry dovolují, je možné, aby stejný program probíhal nezávisle na dvou místech zároveň.

**Tabulka č. 1: Rozvržení jednotlivých etap během tábora**

|                                | Dopolední program                     | Odpolední program            | Večerní/noční program                  |
|--------------------------------|---------------------------------------|------------------------------|--|
| 1. den – Skříň                 |                                       | Hra na schovávanou           |  |
| 2. den – Zpátky ve světě lidí  | Co je to Narnie                       | Průzkum okolí                |  |
| 3. den – Opět v Narnii         | Edmundovo setkání s Bílou čarodějnici | Baseball a cesta do Narnie   |  |
| 4. den – Faunův rozvrácený dům | Absolutní nepořádek                   | Abeceda                      |  |
| 5. den – Bobrovi               | Stavění hráze                         | Lovení ryb                   |  |
| 6. den – Na útěku              |                                       | Útěk před Bílou čarodějnici  |  |
| 7. den – Vánoce                | Cesta za Aslanem – lesní golf         | Vánoce a dary pro sourozence | Vánoce a dary pro sourozence (večírek) |
| 8. den – Velká řeka            | Přechod přes řeku                     |                              |  |

|   |                                   |                           |                                    |
|---|-----------------------------------|---------------------------|------------------------------------|
| 9. den – V Aslanově táboře                | Výroba štítů                      | Záchrana Edmunda          | Záchrana Edmunda (zakončení)       |
| 10. den – přípravy na bitvu               | Bojový výcvik                     | Dokumentace příprav       | Dokumentace příprav (promítání)    |
| 11. den – Bitevní strategie               | Krytí se štítem                   | Pastičky                  |                                    |
| 12. den – Rytířský turnaj a Aslanova oběť | Rytířský turnaj                   | Rytířský turnaj           | Kamenný stůl (stezka odvahy)       |
| 13. den – Naplnění proroctví              | Cesta na místo bitvy              | Bitva s Bílou čarodějnici | Korunovace králů a královen Narnie |
| 14. den – Návrat z Narnie                 | Hon na jelena<br>Dobíjení baterek |                           |                                    |



## 1. den – Skříň

### Hra na schovávanou

**Motivace:** *Knih str. 9: Žily, byly čtyři děti. Jmenovaly se Petr, Zuzana, Edmund a Lucie. Tenhle příběh je o tom, co se jim přihodilo, když je za války kvůli náletům poslali pryč z Londýna. Poslali je do domu jednoho starého profesora, který žil na venkově, patnáct kilometrů od nejbližšího nádraží a tři kilometry od nejbližší pošty. Manželku neměl a bydlel ve velikém domě s hospodyní, která se jmenovala paní Macreadyová, a se třemi služebníky. (Ty se jmenovaly Ivy, Margaret a Betty, ale v tomhle příběhu se moc neobjevují.) Profesor byl velice starý, měl husté bílé vlasy, které mu rostly nejen na hlavě, ale taky po větší části obličeje, a děti ho skoro okamžitě začaly mít rády. Ten první den, když je přišel ke dveřím přivítat, vypadal tak podivně, že Lucinka (která byla nejmladší) se ho trochu bála a Edmund (ten byl druhý nejmladší) měl chuť se smát a musel pořád dělat, že smrká, aby se to nepoznalo.*

*Když první večer řekli profesorovi dobrou noc a odešli nahoru, navštívili chlapci dívky v jejich pokojích, aby si o všem popovídali.*

**Scénka:** *Sourozenci Pevensieovi jsou uneseni ze staré vily, kde nyní pobývají.*

*„Je to tu obrovský, můžeme si tu dělat, co budeme chtít,“ praví Petr.*

*Chvilí se baví o všem možném, co by tu mohli dělat a zažít.*

*Lucinka se toho hned chytne: „A co si takhle zahrát na schovku?“*

*Edmund: „Na schovku? To je hra pro mrňata.“*

*Lucinka prosebně na Petra: „Ale no tak Petře, prosím. Pěkně prosím.“*

*Na to se jasně vymezí herní území a vysvětlí pravidla (směrem k účastníkům) a Petr začíná pomalu nahlas počítat do 100.*

**Cíle:** účastníci jsou uvedeni do tématu etapové táborové hry, navození atmosféry pro pokračování etapové hry a snadnější dosahování zvolených cílů

**Potřeby:** skříň, kožichy

**Počet hráčů:** všichni účastníci tábora

**Rozdělení hráčů:** jednotlivci

**Délka programu:** 40 minut

**Doba přípravy:** 10 minut

**Počet instruktorů:** 11

**Prostředí:** areál tábora

**Realizace a pravidla:** Sourozenci Pevensieovi se domluví, že si zahrají na schovávanou. Vymezí herní území a jeho hranice (hranice areálu tábora) a Petr začíná počítat do 100. Děti se poschovávají a pak je instruktoři včetně Petra začínají hledat. Lucinka, Edmund a Zuzana hrají s dětmi a schovávají se též. Lucinka se schová do velké skříně, ale nikoho dalšího do ní nepustí.

Hra je časově ohraničená na 10 minut. Kdo jsou v té době instruktory nalezeni, přesouvají se na shromažďovací místo, kde čekají na konec hry. S nimi je tam přítomen instruktor, který je hlídá.

Po uběhnutí herní doby se ozve hlasitý signál oznamující konec hry a všichni hráči se shromáždí na jedno místo. Po vyhodnocení vítězů navazuje motivační zakončení programu.

**Hodnocení:** Ti, jenž zůstali do konce herní doby ukryti a neobjeveni jsou hromadně oceněni potleskem.

Scénka: *„Jsme už všichni?“ ptá se jeden z instruktorů (ne však ten, kdo hraje roli někoho ze sourozenců, ti jsou v tu chvíli pryč) a pokračuje, „nikde tu nevidím Lucinku, nevíte náhodou někdo, kam šla?“*

*Jiný instruktor odvětlí „Lucinka? Tu jsem naposled viděl v tom prázdném pokoji, kde je jen jedna stará skříň.“ „Pojďme se tam za ní podívat.“*

Poté, co všichni účastníci projdou skříní s kožichy a dojdou k lucerně, kde stojí Lucinka. Následuje přečtení motivačního úryvku z knihy a na něj navazující scénka.

*Knihy str. 12–16: Lucinka nahlédla do pokoje, který byl úplně prázdný, až na jednu velkou šatní skříň, takovou tu, co má na dveřích zrcadlo. Vůbec nic jiného v tom pokoji nebylo, jen jedna mrtvá masařka na okenním parapetu. Lucinka se pozdržela, protože ji napadlo, že by možná stálo za to zkusit otevřít dveře té skříně, i když si byla skoro jistá, že budou zamčené. K jejímu překvapení se otevřely celkem snadno a ven se vykutálely dvě kuličky proti molům.*

*Když nakoukla dovnitř, viděla, že tam visí několik kabátů – většinou dlouhých kožichů. Lucinka ze všeho na světě nejvíc milovala vůni a dotek kožešiny. Okamžitě do skříně vlezla, vmáčkla se mezi kabáty a otírala si o ně tvář. Dveře nechala otevřené, protože věděla, že je pěkná hloupost zavřít se ve skříní. Za chvíli se protáhla dál a zjistila, že za první řadou kabátů visí ještě jedna. Byla tam skoro úplná tma a ona natáhla ruce před sebe, aby nenarazila nosem do zadní stěny šatníku. Udělala ještě krok dovnitř – pak dva a tři kroky – a celou dobu čekala, že špičkami prstů nahmatá dřevo. Ale pořád nic necítila.*

*„To ale musí být obrovská skříň!“ pomyslela si Lucinka. Postoupila ještě dál a rozhrnula měkké záhyby kabátů, aby mohla projít. Pak si všimla, že jí něco křupe pod nohama. „Že by další kuličky proti molům?“ podivila se a sklonila se, aby to ohmatala. Ale místo aby ucítila hladké tvrdé dřevo na dně šatníku, dotkla se něčeho měkkého, sypkého a velice studeného. „To je divné,“ řekla si a udělala další krok nebo dva dopředu.*

*Vzápětí zjistila, že to, co se jí otírá o tvář a ruce, už není měkká kožešina, ale něco tvrdého, drsného a dokonce pichlavého. „No tohle, to píchá úplně jako větve stromů!“ vykřikla Lucinka. A pak uviděla světlo. Ne pár centimetrů před sebou, tam, kde by měla být zadní stěna skříně, ale pořádný kus vepředu. Padalo na ni něco chladného a měkkého. Vzápětí zjistila, že stojí uprostřed lesa, je tma, pod nohama má sníh a vzduchem poletují vložky.*

*Lucinka byla trochu vyděšená, ale zároveň velice zvědavá a rozčilená. Ohlédla se přes rameno a tam, mezi tmavými kmeny stromů, ještě viděla otevřené dveře skříně a dokonce zahlédla i prázdný pokoj, z kterého se sem vypravila. (Nechala samozřejmě dveře otevřené, protože věděla, že je pěkná hloupost zavřít se ve skříní.) Vypadalo to, že tam je pořád ještě den. „Když se něco stane, vždycky se můžu vrátit,“ myslela si Lucinka. Vykročila vpřed, křup – křup sněhem a přes les k tomu světýlku. Asi za deset minut se k němu dostala a uviděla, že to svítí pouliční lampa. Stála, dívala se na ni, uvažovala, proč asi uprostřed lesa stojí pouliční lampa, a rozmýšlela se, co dál. Vtom uslyšela dusot nějakých nohou, které se k ní blížily. Chvilku nato se mezi stromy objevila velice zvláštní postava vstoupila do kruhu světla kolem lampy.*

*Ten někdo nebyl o mnoho vyšší než Lucinka a nad hlavou držel deštník, celý bílý od sněhu. Od pasu nahoru to byl člověk, ale nohy vypadaly jako kozí (srst na nich byla černá a lesklá) a místo chodidel měl kozí kopýtko. Měl také ocas, ale toho si Lucinka nejdřív nevšimla, protože ten byl pečlivě přehozený přes ruku s deštníkem, aby se neurousal ve sněhu. Kolem*

krku měl ten někdo červenou vlněnou šálu a načervenalá byla i jeho kůže. Obličejík měl zvláštní, ale milý, krátkou špičatou bradku a kudrnaté vlasy, ze kterých vyrůstaly dva růžky, na každé straně čela jeden. V jedné ruce, jak jsem už říkal, držel deštník a v té druhé nesl několik balíčků ve hnědém papíře. Ty balíčky a ten sníh –zkrátka vypadalo to, jako by nakupoval na Vánoce. Byl to faun. A když uviděl Lucinku, trhl sebou překvapením tak silně, že všechny balíčky upustil.

„Propáníčka!“ vykřikl faun.

Scénka: Faun Tumnus s Lucinkou již mohou hrát své role, zatímco vypravěč čte úryvek z knihy. „Dobry večer,“ řekla Lucinka. Ale faun sbíral balíčky a byl tím tak zaujatý, že nejdřív neodpověděl. Když skončil, vysekl poklonku.

„Dobry večer, dobry večer,“ řekl faun. „Promiňte – nechci být dotěrný – ale je snad možné, že byste byla dcera Evina?“

„Jmenuji se Lucie,“ řekla, protože tak docela nepochopila, nač se ptá.

„Ale jste – s prominutím – jste snad, jak se říká, holčička?“ ptal se faun.

„Samozřejmě, že jsem holčička,“ odpověděla Lucinka.

„Takže jste doopravdy člověk?“

„Samozřejmě, že jsem člověk,“ kývla Lucinka, stále ještě poněkud zmatená.

„Ale ovšem, ale ovšem,“ přisvědčoval faun. „To bylo ode mne hloupé. Ale ještě nikdy jsem neviděl ani syna Adamova, ani dceru Evinu. Jaká radost. Vždyť přece –, pak se zarazil, jako by už už pověděl něco, co nechtěl.

„Radost, skutečná radost. Jmenuji se Tumnus.“

„Těší mě, že vás poznávám, pane Tumnusi,“ řekla Lucinka.

„Smím se zeptat, ó Lucie, dcero Evina,“ pokračoval pan Tumnus, „jak jste se ocitla v Narnii?“

„V Narnii? Co to je?“ divila se Lucinka.

„Odpověď na tuto vaši otázku získáte na zdejších stromech. A co vy – přišla jste z Divokých lesů nebo ze Západu?“

„Já – prošla jsem šatníkem z prázdného pokoje,“ vysvětlovala Lucinka.

„Ach,“ povzdechl si pan Tumnus melancholicky. „Kdybych já byl víc studoval zeměpis, když jsem ještě býval malým faunem, jistě bych o těchto cizokrajných zemích věděl víc. Ale teď už je pozdě.“

„Ale to přece vůbec nejsou země,“ namítla Lucinka a musela se skoro smát. „To je jenom tadyhle kousek – tak asi – nevím to určitě. Je tam léto.“

„Zatímco zde v Narnii,“ odpověděl pan Tumnus, „vládne zima, a tak je tomu již velice dlouho, a budeme-li tady stát a povídat si ve sněhu, nastydneme z toho oba. Dcero Evina ze vzdálené země Prázdna a Pokoje, kde věčné léto vládne slavnému městu Šat-Nik, co kdybyste šla a dala si se mnou čaj?“

„Děkuju mockrát, pane Tumnusi,“ řekla Lucinka. „Ale asi bych se už měla vrátit.“ „Je to jenom kousek,“ lákal faun, „A bude tam plápolavý oheň – a topinky – a sardinky – a koláč.“ „Jste moc hodný,“ řekla Lucinka. „Ale nemůžu se dlouho zdržet.“

„Když se do mě zavěsíte, dcero Evina,“ řekl pan Tumnus, „budu moci držet deštník nad námi oběma. Ano, tak je to dobře. Můžeme jít!“

„A co je to tedy ta Narnie?“ zeptala se znovu Lucinka.

„Jak jsem již říkal dcero Evina, odpověď na vaši otázku naleznete na zdejších stromech.“

Touto větou program končí a instruktoři vysvětlí, že odpověď na otázku „co je to Narnie“ budou hledat až zítřejšího dne.

## **2. den – Zpátky ve světě lidí**

### **Co je to Narnie?**

**Motivace:** „A co je to tedy ta Narnie?“ zeptala se znovu Lucinka.

„Jak jsem již říkal dcero Evina, odpověď na vaši otázku naleznete na zdejších stromech.“

**Cíle:** účastníci si procvičí/získají znalosti z všeobecného přehledu, účastníci posílí své kondiční schopnosti, účastníci se dokáží shodnout v týmu na jednom řešení, účastníci si podpoří své sebevědomí při správném řešení otázek

**Potřeby:** skříň, kožichy, lucerna, oděv a věci fauna (šála, papírové balíčky, deštník)

**Počet hráčů:** 50

**Rozdělení hráčů:** oddíly

**Délka programu:** 60 minut

**Doba přípravy:** domácí 2 hodiny, na místě 30 minut

**Počet instruktorů:** 3

**Prostředí:** les

**Realizace a pravidla:** Na stromech jsou přidělaný po jednom papíry s otázkami na všeobecný přehled. Každý papír má své identifikační číslo a písmeno a svou specifickou otázku z všeobecného přehledu. Pod otázkou jsou uvedeny 3 možné odpovědi. Za každou odpovědí je jiné číslo. Hráči se rozhodnou pro některou z odpovědí a vydají se hledat ve vymezeném údolí v lese papír s číslem, který byl u zvolené odpovědi. Pokud byla odpověď správná, hráči to zjistí tím, že na papíře s příslušným číslem je jiná otázka a také další zvýrazněné písmeno. Pokud hráči zvolili špatnou odpověď, naleznou papír s příslušným číslem a bez konkrétního písmena, na kterém stojí napsáno „špatná odpověď“ a musí zvolit jinou odpověď na předchozí otázku.

Cílem hry je na základě správného zodpovězení všech otázek zapisovat zvýrazněná písmena, které obsahují všechny papíry s otázkami a tím získat větu, která je odpovědí na Lucinčinu otázku: „Co je to Narnie?“

Po skončení hry prolezou všichni s Lucinkou skříní nazpět.

Následuje scénka: *Lucinka pak vyhledá své ostatní sourozence a běží za nimi.*

*Volá: „Jsem v pořádku, jsem zpátky, nic mi není.“*

*Edmund: „Neřvi, Petr sem už jde a najde tě.“*

*V tom Petr vykoukne a překvapeně jim řekne: „Mám pocit, že nevíte, v čem spočívá hra na schovku.“*

*Zuzka vyleze ze své skrýše: „Takže jsem vyhrála?“*

*Petr: „Lucinku už to nebaví.“*

*Lucinka: „Byla jsem pryč několik hodin.“*

*Všichni na ni udiveně hledí a jdou se podívat k místu, kde je skřín. Ta však již má připevněnou zadní stěnu nazpět.*

*Sourozenci Lucince vyhubují, že si nemá vymýšlet. Lucinka se brání, že by jim nelhala, ale oni ji stejně nevěří a řeknou jí, ať už toho nechá.*

**Hodnocení:** Vítězí skupina, které se podaří úspěšně vyřešit všechny otázky a tím získat i odpověď na Lucinčinu otázku jako první. Dále se vyhodnotí i pořadí ostatních skupin.

## **Průzkum okolí**

**Motivace:** *Ačkoliv byl dům velký a bylo pro děti velkou zábavou jej prozkoumávat, jakmile po deštivých dnech vysvitlo sluníčko, šli okamžitě ven, aby si užili krásného letního počasí. A jelikož dům už z velké části prozkoumaný měli, chtěli se pustit do průzkumu jeho okolí.*

**Cíle:** účastníci se blíže seznámí s okolím tábora, účastníci aplikují a zlepšují své komunikační schopnosti

**Potřeby:** papír s otázkami a propiska pro každý oddíl

**Počet hráčů:** 50

**Rozdělení hráčů:** oddíly

**Délka programu:** 2 hodiny

**Doba přípravy:** 2 hodiny

**Počet instruktorů:** dle počtu oddílů

**Prostředí:** přilehlé okolí tábora

**Realizace a pravidla:** Každý oddíl dostane papír s otázkami, které se týkají blízkého okolí tábora a nejbližší civilizace, kam není problém v rámci programu do 20 minut dojít.

Úkolem účastníků v oddílech je zjistit správné odpovědi na co největší množství otázek. Těch je okolo 20 a jsou mezi nimi otázky typu: „jaká je otevírací doba v sobotu zdejšího obchodu se smíšeným zbožím, komu je zasvěcen místní kostel, kolik má místní obec obyvatel, jaký druh stromu roste před obecním úřadem, kolik schodů vede k místnímu kostelu, která významná osobnost bydlela v domě č. 33,“ apod. Za každou správně zodpovězenou otázku získává oddíl bod.

Ve hře je zakázáno používání a vyhledávání věcí na internetu.

Jsou zařazeny úkoly směřující k oslovení a komunikaci s neznámými lidmi.

Hra je časově ohraničena. Do konce herní doby se oddíl musí vrátit nazpět. Za každých 5 minut prodlení ztrácí bod za správně zodpovězenou otázku

**Hodnocení:** Vítězí oddíl, který má nejvíce bodů za správně zodpovězené otázky.



### 3. den – Opět v Narnii

#### Edmundovo setkání s Bílou čarodějnici

**Motivace:** Scénka: *Edmund následuje Lucinku, která jde sama ke skříni.*

*Lucinka do ní vlezte a odejde pryč z dohledu účastníků.*

*Edmund potom rychle otevře dveře skříně a chce na Lucinku vybařnout.*

*Nikde ji však neuvidí. Proto se ptá: „Lucko, kde jsi? Vím, že tu někde jsi, nesnaž se mi schovávat!“ Pak vyleze druhou (zadní) stranou skříně ven a nestačí se divit, kde se to ocitl.*

**Cíle:** účastníci ověří pevnost svého přesvědčení a sílu své vůle odolávat pokušením

**Potřeby:** skříň, lucerna, saně, oděv trpaslíka, oděv Bílé čarodějnice, limonády, sladkosti

**Počet hráčů:** 25

**Rozdělení hráčů:** jednotlivci

**Délka programu:** 30 minut

**Doba přípravy:** 10 minut

**Počet instruktorů:** 3

**Prostředí:** společenská místnost nebo jídelna

**Realizace a pravidla:** Při úvodní motivační scéně jdou i ostatní účastníci na pokyn instruktorů společně s Edmundem skříni do Narnie. Jakmile všichni projdou skříní, přijede na saních tažených trpaslíkem (případně přijde pěšky, pokud podmínky nedovolují) Bílá čarodějnice. Ta se u Edmunda a ostatních účastníků zastaví a začne se jich vyptávat na to, odkud jsou a jak se sem dostali.

Inspirací rozhovoru je knižní předloha ze str. 39–48. Bude se vyptávat na další Edmundovy sourozence a naléhat na něj, ať je přivede s sebou do jejího domu do Narnie.

Čarodějnice se chová zpočátku především tvrdě a přísně, zároveň však, když něco chce, tak velice mile. Edmundovi i ostatním dětem nabídne něco dobrého k pití a k jídlu. Například balenou slazenou limonádu a sladkosti. Nabízet je bude zvláště těm, kteří jí nabídnou svou pomoc a příslibí, že za ní opět zajdou a přitom vezmou i ostatní. Ona jim za to slíbí spoustu dobrot a sladkostí. Poté se s účastníky rozloučí a odjede.

Za Edmundem přijde Lucinka a následuje scénka inspirovaná knihou na str. 48–50:

*Lucinka: „Edo! Tak ty ses sem dostal taky! Není to tu nádhera?*

*„No dobře, vidím, že jsi měla pravdu a že je to přece jenom kouzelná skříň. Omluvím se ti, jestli chceš. Ale kde jsi proboha celou tu dobu byla? Všude jsem tě hledal.“*

*„Kdybych věděla, že jsi tady, byla bych na tebe počkala, byla jsem na obědě s tím milým panem Tumnusem, s tím faunem. Má se výborně a Bílá čarodějnice mu nic neudělala za to, že mě pustil, takže si myslí, že na to třeba nepřišla a že přece jen všechno dobře dopadne.“*

*„Bílá čarodějnice? Kdo je to?“*

*„To je ti strašná osoba, říká si královna Narnie, i když vůbec nemá žádné právo být královna, a fauni, dryády, najády, trpaslíci i zvířata – nebo aspoň všichni ti hodní – ji nenávidí. Ona umí měnit lidi v kámen a vůbec dělat strašné věci. A udělala takové kouzlo, že je v Narnii pořád zima – pořád zima, ale nikdy neprijdou Vánoce. Jezdí na saních se soby, v ruce má kouzelnou hůlku a na hlavě korunu.“*

*„Kdo ti řekl to všechno o Bílé čarodějnici“*

*„Pan Tumnus, ten faun.“*

*„Faunům nemůže vždycky věřit.“*

*„Kdo to říká?“*

*„To ví každý, zeptej se, koho chceš. Ale stát tady ve sněhu není žádná zábava. Pojď domů.“*

*„Dobře. Páni, Edmund, to jsem vážně ráda, že ses sem taky dostal. Ostatní teď budou muset uvěřit v Narnii, když jsme tady byli oba. To bude legrace!“*

*„Poslyš, ty vypadáš hrozně, Edmund. Je ti špatně?“*

*„Nic mi není.“*

*„No tak pojď, najdeme ostatní. Máme jim toho hodně co vyprávět. A kolik si teď užijeme dobrodružství, když tam půjdeme všichni společně!“*

A společně projdou skříň napět a ostatní účastníci je následují.

Po skončení programu následuje zpětná vazba (viz hodnocení).

**Hodnocení:** Tento program nespadá do hlavního bodování. Hodnocení po programu má formu zpětné vazby. Instruktory si sednou s dětmi do kroužku a ptají se na jejich pocity ze hry. Jak na ně působila Bílá čarodějnice a jestli jí budou chtít pomoci či nikoliv. Zeptají se těch, co

si od ní vzali limonádu nebo sladkosti, co je k tomu vedlo a také se zeptají těch, co si nic nevzali, co je přimělo k jejich rozhodnutí. Také účastníci řeší, jak se měli správně zachovat a zda by se příště v podobné situaci zachovali jinak.

### **Baseball a cesta do Narnie**

**Motivace:** Scénka: *Ačkoliv byl dům velký a bylo pro děti velkou zábavou jej prozkoumávat, jakmile po deštivých dnech vysvitlo sluníčko, šli okamžitě ven, aby si užili krásného letního počasí.*

*Zuzana: „Dneska je tak krásně, co budeme dělat?“*

*Edmund: „Co si třeba zahrát na schovku?“*

*Petr: „Neříkal jsi naposled, že je to hra pro mrňata?“*

*Zuzana: „Navíc, buď rád, že jsi na vzduchu.“*

*Edmund odsekne: „Uvnitř domu je vzduchu habaděj!“*

*Petr: „Můžeme si zahrát baseball! Ve škole jsme to zkoušeli! Poslouchejte, vysvětlím vám pravidla!“*

**Cíle:** účastníci se naučí pravidla sportovní hry baseball/softball, účastníci jsou hlouběji uvedeni do příběhu etapové hry, navození atmosféry pro pokračování etapové hry a snadnější dosahování zvolených cílů, účastníci si vytvoří názor na správnost/nesprávnost útěku při způsobení škody a řešení této situace

**Potřeby:** skříň, kožichy, lucerna, baseballová pálka, míček, reproduktory, nahrávka tříštění skla

**Počet hráčů:** 33

**Délka programu:** 30 minut

**Doba přípravy:** 15 minut

**Počet instruktorů:** 7

**Prostředí:** louka

**Realizace a pravidla:** Po úvodní scénce Petr vysvětlí účastníkům, pravidla hry. Hraje se dle pravidel baseballu či softballu. Hráči jsou rozděleni na dvě družstva, které se střídají u pálky

a v herním poli. Po pár kolech hry instruktoři čekají na to, až se někomu podaří udělat homerun – odpálit míček z dosahu očí hráčů. Vhodné je, když se pro tyto potřeby hraje poblíž

nějakého objektu, za který nebo do kterého může míček zaletět a již není vidět (pozor na bezpečnost

a možnosti rozbití věcí – oken apod.) Podaří-li se někomu míček odpálit z dohledu hráčů (může se o to během hry pokusit i někdo z instruktorů, kteří jsou také zapojeni do hry) využijí toho instruktoři, kteří čekají na skrytém místě se zvukovou nahrávkou tříštění skla, kterou v tomto momentě pustí. Poté, co se ozve tento zvuk, instruktoři hrající baseball/softball svolají všechny hráče a řeknou, že se půjdou podívat, co se rozbilo. V tom už ale někdo začíná hulákat

a instruktoři zavelí, že všichni se mají jít společně ukrýt. Pod vedením instruktorů se všichni přesunou ke skříni s úmyslem se do ní schovat. Zadní stěna je oddělena, všichni skříni projdou.

Od té chvíle se až do konce tábora všichni nalézají v pohádkové říši Narnii.

Skříň se po vstoupení do Narnie odklidí a schová až do konce tábora, kdy se zas vrátí na původní místo, aby jí účastníci prošli zpět do našeho světa.

Po projití všech účastníků skříni následuje přečtení vybrané pasáže z knihy a scénka.

**Motivace:** *Knih str. 60: „Mizíme,“ prohlásil Petr a všichni čtyři vyběhli dveřmi na opačném konci pokoje. Když proběhli přes zelený pokoj do knihovny, uslyšeli najednou hlasy před sebou. Uvědomili si, že paní Macreadyová nejspíš vede návštěvníky po zadním schodišti, a*  
*ne*  
*po předním, jak čekali. Od té chvíle – jestli snad ztratili hlavu, nebo že se je paní Macreadyová snažila chytit, nebo v domě oživilo nějaké kouzlo a zahánělo je do Narnie – ať se hnuli, kam se hnuli, byla jim paní Macreadyová v patách, takže si Zuzana nakonec ulevila: “Mizerní výletníci! Pojd’te, půjdeme do toho pokoje se skříni. Tam za námi nikdo chodit nebude.” Ale jen vběhli dovnitř, uslyšeli z chodby hlasy – a pak se někdo zastavil u dveří a klika se pohnula.*

*„Honem!“ sykl Petr. „Nikam jinam to nejde,“ a otevřel šatník dokořán. Všichni čtyři se schoulili dovnitř a ve tmě lapali po dechu. Petr přidržel dveře přivřené, ale nezaklapl je, protože jako každý, kdo má jen trochu rozumu, si samozřejmě pamatoval, že se člověk nikdy, nikdy nemá zavírat ve skříni.*

Scénka: „Au, někdo mi šlápl na nohu!“ „Netlač do mě!“ Najednou se sourozenci Pevensieovi ocitli v Narnii. Petr se Zuzkou nestačí koulet očima.

Lucinka jim řekne. „Nebojte, to se vám jenom něco zdá.“

Petr na ni: „Řekl bych, že normální omluva za to, že jsme ti nevěřili ti asi stačit nebude.“

Lucinka: „Ne, nebude,“ na to po Petrovi hodí papírovou kouli (představující sních) a zvolá, „ale tohle by mohlo!“ Na to se sourozenci začnou koulovat papírovými koulemi. Edmund se nezapojuje.

Petr se na něj otočí a oboří se na něj: „Takže tys lhal?“

Edmund: „Tys jí taky nevěřil.“

Petr: „Okamžitě se Lucince omluv.“

Edmund nedělá nic.

Petr důrazně: „Omluv se jí!“

Edmund: „No, dobře, omlouvám se.“

Lucinka: „To nic, některý mrňata zkrátka nevědí, kdy přestat.“

Edmund: „Děsně vtipný.“

Zuzana: „Měli bychom se vrátit.“

Edmund: „A co se tu nejdřív trochu porozhlédnout?“

Petr: „Ať rozhodne Lucinka, co uděláme.“

Lucinka nadšeně: „Navštívíme pana Tumnuse!“

Petr: „Tvé přání je nám rozkazem.“

Zuzana při pohledu na jejich oblečení: „Takhle oblečení se nemůžeme vydat na výlet sněhem.“

Na to Petr vytahuje ze skříně kožichy a řekne: „Ne, ale jistě nebude vadit, když si vypůjčíme tyhle kožichy,“ a každému sourozenci podá jeden, „protože, když se zamyslíš, tak logicky je vlastně ani nevytáhneme ze skříně.“

Po hře je vhodné rozvinout diskuzi, zda je správné se po způsobení něčeho špatného dát na útěk a jak se má v takové situaci člověk zachovat. Děti by měly pochopit, že útěk, který následoval po způsobení škody, není správným řešením.

**Hodnocení:** Program není nijak zvlášť ohodnocen. Sportovní hra baseball/softball byla ukončena předčasně v rámci programu.



#### **4. den – Faunův rozvrácený dům**

**Motivace:** Kniha str. 64–66: „Co zajít na návštěvu k panu Tumnusovi?“ navrhla Lucinka. „To je ten hodný faun, o kterém jsem vám vyprávěla.“

*S tím všichni souhlasili, a tak svižně vykročili tím směrem. Lucinka je vedla dobře. Nejdřív se bála, jestli vůbec dokáže najít cestu, ale pak poznala zvláště zkroucený strom, na jiném místě zase pařez a dovedla je tak až na místo, kde začala být cesta nerovná. A do malého údolíčka*

*a nakonec přímo ke dveřím jeskyně pana Tumna. Tam na ně ale čekalo hrozné překvapení.*

*Dveře byly vylomené z pantů a rozsekané na kousíčky. Jeskyně byla uvnitř temná a chladná a bylo to tu cítit vlhce, jak to bývá na místech, kde už několik dní nikdo nebyl. Pod dveřmi navál vítr dovnitř sněh a vytvořil tam malou hromádku smíchanou s čímsi černým. Ukázalo se, že jsou to uhlíky a popel z krbu. Někdo ho zřejmě smetl do místnosti a pak zadupal. Nádobí leželo rozbité na podlaze a obrázek faunova otce někdo rozřezal nožem na cáry.*

„Vybilené je to tu důkladně,“ ušklíbl se Edmund. „To jsme si pomohli, že jsme sem šli.“

„Co je tohle?“ shýbl se Petr. Povšiml si kusu papíru, přibitého přes koberec k podlaze.

„Je na tom něco napsáno?“ ptala se Zuzana.

„Ano, myslím, že je,“ kývl Petr, „ale v téhle tmě to nepřečtu. Pojdte ven na světlo.“

*Všichni vyšli před jeskyni a shlukli se kolem Petra, který četl následující slova:*

*Dřívější obyvatel tohoto obydlí, faun Tumnus, byl zatčen a bude postaven před soud pro velezradu proti Její císařské Výsosti Jadis, královně Narnie, paní na Cair Paravelu, Císařovně Osamělých ostrovů atd., a také za napomáhání nepřátelům svrchu-řečené Výsosti, přechovávání špehů a bratříčkování s lidmi.*

*Podepsán MAUGRIM, kapitán tajné policie.*

*NECHŤ DLOUHO ŽIJE NAŠE KRÁLOVNA!*

#### **Absolutní nepořádek**

**Motivace:** *V domě pana Tumnuse bylo vše rozházené a skoro nic nebylo na svém původním místě. Podobně jako nic nezůstane na jednom místě ani v následující hře.*

**Cíle:** účastníci rozvinou své rychlostní, vytrvalostní a reakční schopnosti

**Potřeby:** papírové koule, lana na vymezení herní plochy

**Počet hráčů:** 20

**Rozdělení hráčů:** oddíly (2 proti 2)

**Délka programu:** 20 minut

**Doba přípravy:** 10 minut

**Počet instruktorů:** 2

**Prostředí:** společenská místnost nebo jídelna, louka, hřiště

**Realizace a pravidla:** Hráči jsou rozděleni na dva týmy, každý má své herní pole (čtverec o velikosti cca 10 metrů, v krytých prostorách může postačit i menší prostor). Na každé straně je stejný počet papírových koulí. Hraje se na 3 kola. Jedno kolo hry trvá přibližně 2 minuty, ale délka dalších kol se upravuje dle vůle organizátora (ne delší než 4 minuty). O jejich délce však ví jen vedoucí instruktor.

Úkolem hráčů je během herní doby házet své papírové koule ze své poloviny herního pole na polovinu soupeřovu tak, aby v každém momentu hry měli na své polovině menší počet papírových koulí než soupeř. V okamžiku, kdy uplyne herní doba stanovená organizátorem hry, ozve se zvukový signál symbolizující konec kola, všichni hráči musí ztuhnout v poloze, ve které se nacházejí, a nikdo již nesmí papírové koule házet. Spočítá se, kolik papírových koulí se nachází na každé straně družstva.

Kdo by papírovou kouli zahodil i po zaznění signálu označující skončení kola hry, tomu se přičtou dvě papírové koule na straně jeho družstva.

**Hodnocení:** Vítězí družstvo, jehož součet papírových koulí, majících ve svém poli po všech kolech, činí nejmenší číslo.

## **Abeceda**

**Motivace:** *Když se Lucinka rozhlížela po té spoušti, která nastala v tak dříve krásném domě pana Tummuse, snažila se zahlédnout předměty, které ji při dřívější návštěvě utkvěly v paměti. Deštník, pištálku, obrázek faunova otce, ... Vše bylo polámané a poničené. Nebylo snadné tyto věci rozpoznat ani když je měl člověk přímo před nose.*

**Cíle:** účastníci rozvinou své bystré uvažování a kreativitu, účastníci rozvinou své rychlostní, vytrvalostní a reakční schopnosti



**Potřeby:** lístečky s jednotlivými písmeny abecedy, nádoba na lístečky, stoly dle počtu skupin

**Počet hráčů:** 50

**Rozdělení hráčů:** oddíly

**Délka programu:** 60 minut

**Doba přípravy:** 15 minut

**Počet instruktorů:** dle počtu týmů + 1

**Prostředí:** celé tábořiště

**Realizace a pravidla:** Hráči jsou rozděleni ve skupinách. Každá skupina vlastní jeden stůl a je u něj jeden instruktor.

Hra probíhá v několika kolech.

V každém kole se z nádoby, kde jsou lístečky s jednotlivými písmeny abecedy, vylosuje jedno písmeno. Skupiny mají za úkol v časovém limitu 4 minut na svůj stůl donést co nejvíce věcí začínajících na dané písmeno. Po uběhnutí limitu instruktoři spočítají množství donesených věcí začínajících na dané písmeno. V případě sporů má hlavní slovo instruktor, který losuje písmena.

Jeden donesený předmět představuje jedno pojmenování. Za jednu donesenou věc nelze získat dva body. Příkladem může být situace při vylosování písmena „R“, kdy donesený rakytník může být uznán jako rakytník, případně jako rostlina, ale jen za jednu z uvedených věcí. V tomto příkladu by bylo možné nechat donesený rakytník uznat podle tohoto pojmenování a donést navíc ještě jinou rostlinu, za kterou by byl bod dle pojmenování jako „rostlina“.

Věci by měly být hmatatelné formy (nelze uznat vzduch, duši apod.)

Záleží na organizátorovi, zda umožní používat při hře mimo věci o osoby a části lidského těla.

Před začátkem hry je nutné vymezit, do jakých prostor se může pro věci chodit a které věci se brát nemohou! Zakázáno je brát věci jiných účastníků.

**Hodnocení:** Na konci kola obdrží nejvíce bodů ta skupina, které se podařilo nasbírat největší počet věcí na dané písmeno a sestupně obdrží body i ostatní skupiny, kterým se podařilo nasbírat věci méně, až po poslední skupinu.

Vítězí skupina, která má v součtu všech kol nejvíce bodů.



## **5. den – Bobrovi**

**Motivace:** *Knihy str. 76–77: Za minutku vyšli pod širé nebe (slunce ještě svítilo) a naskytl se jim krásný pohled.*

*Stáli na kraji příkrého úzkého údolí, na jeho dně tekla – nebo byla by tekla, nebyť zamrzlá – poměrně velká řeka. Přímo pod nimi byla na řece postavená hráz. Když ji uviděli, všichni si najednou vzpomněli, že bobři samozřejmě vždycky stavějí hráze, a byli si jisti, že tuhle postavil jejich pan Bobr. Všimli si také, že se tváří nápadně skromně – jak se tvářívají lidé, kdy si prohlížíte jejich zahradu nebo čtete jejich povídku. Z čiré zdvořilosti tedy Zuzana zvolala: „To je krásná hráz!“ Pan Bobr tentokrát neřekl: „Pšt!“, ale „To nic není! To nic není!! A není ani hotová.“*

*Nad hrází by správně mělo být hluboké jezero, ale byla tam jen rovná plocha tmavě zeleného ledu. Pod hrází, mnohem níž, byl zase led, ale ten nebyl hladký – zmrzl do vlnitých a napěněných tvarů tak, jak se voda právě hnala, když přišel mráz. A tam, kde voda v pramíncích stékala a tryskala z hráze, byla teď lesknoucí se stěna rampouchů, jako by hráz byla celá ověšená květy, věnečky a girlandami z nejčistšího cukru. Uprostřed hráze a zčásti i na ní stál zvláštní domeček, který tvarem připomínal nejspíš včelí úl, z díry ve stropě stoupal kouř, takže když jste ho uviděli (a zvláště, když jste měli hlad), okamžitě jste si vzpomněli na vaření a byli jste ještě hladovější než předtím.*

### **Stavění hráze**

**Motivace:** *Postavit pořádnou hráz není jen tak. Chce to dostatek píle a vynalézavosti, aby hráz nebyla nikde děravá a splňovala svůj účel. I pan Bobr s ní měl spoustu práce. Troufli byste si taky pořádnou hráz na blízkém potůčku postavit?*

**Cíle:** účastníci aplikují a posilují svou kreativitu a vynalézavost (účastníci procvičí reakční a rychlostní schopnosti)

**Potřeby:** přírodniny z lesa (větvě, kůra apod.), papírové masky vlka na obličej

**Počet hráčů:** 20

**Rozdělení hráčů:** oddíly

**Délka programu:** 60 minut

**Doba přípravy:** 10 minut

**Počet instruktorů:** 1

**Prostředí:** potůček poblíž lesa

**Realizace a pravidla:** Varianta č. 1: Na blízkém potůčku skupiny staví vodní hráze z přírodnin. Na konci programu je možné postupně hráze od nejdříve postavené otevírat a užít si tak velkou vodní vlnu. Tato hra je oddychová, je vhodné ji zařadit po náročné pohybové aktivitě či v horkém počasí.

Varianta č. 2: Účastníci mají za úkol postavit na potoce v místě, kde je potok široký alespoň 2 metry, hráz, po které bude možné přejít bez namočení ve vodě na druhou stranu. Jakmile bude hráz dostavěna a účastníci připraveni na přechod, objeví se instruktoři s maskami vlka na obličejích a budou po účastnících přecházejících hráz házet papírové koule.

**Hodnocení:** Ve variantě č. 1 tohoto programu se nevyhodnocuje pořadí jednotlivých skupin. Každá skupina dostane stanovený počet bodů za pěkně postavenou vodní hráz.

Při použití varianty č. 2 je možné počítat zásahy papírových koulí do jednotlivých členů oddílu jako trestné body. Za spadnutí účastníka z hráze je 5 trestných bodů. Vítězí oddíl s nejmenším počtem utržených trestných bodů.

## **Lovení ryb**

**Motivace:** Kniha str. 79–81: „*Pane Bobře, že nám opatříš nějaké ryby.*“

*„To opatřím,“ kývl pan Bobr a vyšel z domu (Petr šel s ním). Šli přes hlubokou zamrzlou tůň a doprostřed, kde měl v ledu malou díru. Každý den ji musel znovu prorážet sekerou. Vzali si s sebou vědro. Pan Bobr se tiše posadil na okraj díry (zdálo se, že mu mráz vůbec nevadí), upřeně se do ní zadíval, pak najednou vystřelil pracku a než byste řekli třiatřicet stříbrných křepelek, vytáhl krásného pstruha. To opakoval znova a znova, dokud neměli hezký úlovek.*

**Cíle:** účastníci procvičí pohyb ve vodě, účastníci rozvinou své rychlostní, vytrvalostní a reakční schopnosti

**Potřeby:** molitanové rybičky o velikosti dlaně, dvojnásobně více, než hráčů v jednom kole

**Počet hráčů:** 20

**Rozdělení hráčů:** oddíly

**Délka programu:** 30 minut

**Doba přípravy:** 15 minut

**Počet instruktorů:** 6

**Prostředí:** koupaliště

**Realizace a pravidla:** Na koupališti v mělké vodě jsou ve vodě rozházeny plovoucí molitanové rybičky.

Úkolem hráčů je jich co nejvíce pochytat pro svou skupinu. Po zaznění startovního signálu vyrazí ze stanoviště skupiny na břehu vždy jeden člen týmu, který vběhne do vody, ukořistí pouze jednu rybičku se kterou se rychle vrací na stanoviště své skupiny, aby po odevzdání rybičky mohl vyrážet do vody další z týmu.

Dle plaveckých vyspělostí dětí se odvíjí i v jaké hloubce koupaliště a vzdálenosti od břehu se rybičky nalézají. Může být přidáno alternativní pravidlo, že starší děti mohou brát rybičky jen ze vzdálenějšího místa koupaliště, které může být znatelně odděleno od mělké části, a mladší děti (neplavci) se mohou pohybovat jen ve vymezené mělké části koupaliště, kde všichni bezproblémově dosáhnou na dno.

Při hře je naprosto nezbytné dodržovat zásady při koupání a pohybu na koupališti. Ve vodě i na břehu je dostatek instruktorů – plavců, kteří sledují, zda nikdo z účastníků nemá ve vodě problémy a v případě potřeby vědí, jak dotyčnému pomoci. Je připraven záchranný kruh či házečí lano.

**Hodnocení:** Vítězí skupina, která nasbírala největší počet rybiček.

## **6. den – Na útěku**

### **Útěk před Bílou čarodějnici**

**Motivace:** Kniha str. 109–111: *Jen pan Bobr řekl: „Nesmíme ztratit ani chvíličku,“ všichni se začali balit do kožichů. Paní Bobrová ale začala sbírat různé sáčky, skládat je na stůl a vydávat pokyny: „Pane Bobře, sundej dolů tamtu šunku. A ještě balíček čaje, cukr a nějaké zápalky. A podejte někdo dva nebo tři bochníky chleba z pece tamhle v koutě.“*

*„Co to děláte, paní Bobrová?“ vykřikla rozčileně Zuzana.*

*„Balím ranec pro každého z nás, miláčku,“ prohlásila klidně paní Bobrová. „Nemůžeme se přece vydat na cestu úplně bez jídla, ne?“*

„Už nemáme čas!“ prohlásila Zuzana a zapínala si límec kabátu „Může tady být každou chvíli.“

„To říkám taky,“ přizvukoval pan Bobr.

„Ale dejte pokoj,“ okřikla je jeho manželka. „Přemýšlej trochu, pane Bobře. Nemůže tu být ještě nejméně čtvrt hodiny.“

„Potřebujeme přece mít co největší náskok,“ namítal Petr, „jestli se máme ke Kamennému stolu dostat před ní.“

„Na tohle musíte pamatovat, paní Bobrová,“ přidala se Zuzana. „Jak sem nakoukne a zjistí, že jsme pryč, tak bude uhánět plnou rychlostí ke Kamennému stolu.“

„To bude,“ potvrdila paní Bobrová. „Ale ať uděláme cokoli, rychleji než ona se tam nedostaneme, protože ona má saně a my jdeme pěšky.“

„Takže nemáme naději?“ zeptala se Zuzana.

„Jenom nezačni vyvádět, buď tak hodná,“ napomenula ji paní Bobrová, „a místo toho vezmi támhle z té zásuvky pět šest čistých kapesníků. Samozřejmě, že máme naději. Nemůžeme se tam dostat dřív než ona, ale můžeme se skrývat a chodit cestičkami, kde nás nebude čekat, pak možná projdeme.“

„To je pravda, paní Bobrová,“ souhlasil její manžel. „Ale opravdu je nejvyšší čas odtud zmizet.“

„Ty taky neztrácej hlavu, pane Bobře,“ napomenula ho jeho manželka. „Tak. Takhle se mi to líbí. Tady je pět ranců, ten nejmenší je pro nejmenšího z nás, a to jsi ty, miláčku,“ dodala s pohledem na Lucinku.

„Prosím, moc prosím, pojdte už,“ žadonila Lucinka.

„No, už jsem skoro hotová,“ řekla konečně paní Bobrová a dovolila manželovi, aby jí pomohl nasoukat se do sněhulí. „Šicí stroj je asi moc těžký, než abychom ho mohli vzít také, že?“

„Ano. To tedy je,“ odsekl její manžel. „Rozhodně je strašně těžký. A nejspíš bychom ho ani neužili. Budeme přece na útěku!“

„Nesnesu představu, že ho dostane do rukou Čarodějnice,“ stěžovala si paní Bobrová, „buď ho rozbije, nebo ukradne.“

*„Prosím, prosím, prosím, pospěšte si,“ naléhaly všechny tři děti. Konečně byli venku. Pan Bobr zamkl dveře („To ji aspoň trochu zdrží,“ vysvětlil) a vydali se na cestu s ranci přes rameno.*

**Cíle:** účastníci se naučí rozdělovat a udržovat oheň v přírodě a opéct na něm klobásu, účastníci překonají strach z pobytu a přespaní v noční přírodě, účastníci se naučí zbudovat primitivní přístřešek z plachty/celty

**Potřeby:** karimatka, spacák, věci na spaní, klobása pro každého účastníka, do skupiny: chleba, hořčice, sirky, noviny a dřevo na oheň, plachtu/celtu, provázek.

**Počet hráčů:** všichni účastníci tábora

**Rozdělení hráčů:** oddíly

**Délka programu:** celý večer a noc

**Doba přípravy:** 30 minut

**Počet instruktorů:** dle počtu skupin (1 dohlížející instruktor pro skupinu)

**Prostředí:** louka, les

**Realizace a pravidla:** Program probíhá ve večerním čase před večeří. Skupiny dostanou informaci, že jsou pronásledovány vlky, kteří patří k tajné policii Bílé čarodějnice, a je proto třeba se co nejrychleji sbalit a vydat na útěk do bezpečí. Účastníci si musí v co nejkratším čase sbalit spací pytel, karimatku, oblečení na spaní a na sebe si dát oblečení na ven a po shromáždění celé skupinky a za doprovodu instruktora se vydat na určené místo. Skupiny jsou od sebe vzdáleny alespoň několik desítek metrů.

Na tomto místě účastníci rozdělají oheň a opečou klobásy, které obdrželi před odchodem z tábora. Poté naleznou vhodné místo k odpočinku. Nad sebe mohou připevnit plachtu/celtu jako ochranu proti případnému dešti.

Ráno po budíčku se skupiny vydají nazpět do tábora a dále probíhá program dle běžného režimu.

Místo přesunu by nemělo být vzdáleno daleko od tábora. V případě vydatného deště a jiných komplikací by se účastníci měli v krátké době přesunout zpátky do tábora. Instruktoři dbají

na dodržování bezpečnosti při rozdělování ohně a manipulace s ním.

**Hodnocení:** V daném programu není vyhodnocováno pořadí jednotlivých skupin. Každá skupina dostane stanovený počet bodů za úspěšně rozdělaný oheň, opečené klobásy a také za uklizené ohniště.



## 7. den – Vánoce

### Cesta za Aslanem – lesní golf

**Motivace:** Kniha str. 133: *Už dávno odložili kožichy. Dokonce si přestali navzájem říkat: „Koukej! Ledňáček!“ nebo „No ne, zvonky!“ nebo „Co to tu tak krásně voní?“ a „Slyšíte toho drozda?“ Šli mlčky, všechno si to vychutnávali. Kousky prosluněné cesty se střídaly s chladnými zelenými houštinami či širokými mechovými mýtinami, kde nad jejich hlavami rozkládaly své střechy z listí vysoké jilmy. Pak zase vkročili do hustých rozkvetlých rybízových keřů a mezi hloží, které vonělo tak sladce, až se tou vůní zalykali.*

**Cíle:** účastníci rozvinou své rychlostní, vytrvalostní, reakční, taktické a prostorově-orientační schopnosti

**Potřeby:** tenisový míček pro každou skupinu, klacek pro každého účastníka

**Počet hráčů:** všichni účastníci tábora (možno vyrážet s časovými rozestupy)

**Rozdělení hráčů:** oddíly

**Délka programu:** 30 minut

**Doba přípravy:** 10 minut

**Počet instruktorů:** Dle počtu skupin (1 dohlížející instruktor pro skupinu)

**Prostředí:** louka, les, polní cesta

**Realizace a pravidla:** Hru je možné použít pro zábavný přesun na vzdálené místo v přírodním prostředí. Každá skupina obdrží jeden tenisový míček a každý ze skupiny si najde klacek dlouhý cca 120 centimetrů. Hráči ve skupině si mezi sebou stanoví pořadí, ve kterém se budou střídat v odpalování míčku.

Po zaznění startovního signálu hráč s číslem jedna svým klackem odpálí míček ve směru cesty, po které se mají všichni ubírat ke stanovenému cíli. Poté míček odpalují hráči s druhým pořadovým číslem a postupují dále až do posledního, po kterém nastupuje na řadu opět první hráč. Každý má možnost pouze jednoho doteku míčku klackem, třebaže se míček daleko neposunul.

**Hodnocení:** Vítězí skupina, jejíž míček protnul od startu závodu cílovou hranici jako první.

## Vánoce a dary pro sourozence

**Motivace:** Kniha str. 114–116: *Lucinka se vzbudila – měla pocit, že hned v příští minutě, ačkoli ve skutečnosti to bylo za mnoho hodin – trochu prochládlá a strašně ztuhlá a hned ji napadlo, jaká by to byla nádhera, dát si horkou koupel. Pak ucítla, že ji na tváři šimrají dlouhé vousky, a všimla si, že vchodem vniká chladné denní světlo. V následujícím okamžiku byla dokonale vzhůru nejen ona, ale i všichni ostatní. Po pravdě řečeno, všichni seděli s otevřenými ústy a vytřeštěnýma očima, protože se ozval zvuk, na který všichni mysleli (a občas si ho představovali) během včerejšího pochodu. Byl to zvuk rolniček.*

*Jen ho pan Bobr zaslechl, byl ve vteřince venku z jeskyně. Možná si myslíte, stejně jako si to na okamžik myslela Lucinka, že je to pěkná hloupost. Jenže ve skutečnosti to naopak bylo velice rozumné. Byl si jistý, že se dokáže vyškrábat nahoru na břeh mezi křoví a ostružiny, aniž by ho někdo viděl. Víc, než co jiného chtěl vědět, kam saně Bílé čarodějnice míří. Ostatní seděli*

*v jeskyni, čekali a byli zvědaví. Čekali skoro pět minut. Pak uslyšeli něco, co je velice vyděsilo: uslyšeli hlasy. „To ne,“ zoufala si v duchu Lucinka. „Viděla ho! Chytila ho!“ Jaké bylo jejich překvapení, když o chvílku později uslyšeli, jak na ně pan Bobr před jeskyní volá.*

*„Je to dobrý,“ hulákal. „Pojď ven, paní Bobrová. Pojďte ven, synové a dcery Adamovi. Je to dobrý, není to vona!“ To samozřejmě nebylo příliš spisovně, ale bobři tak mluví, když jsou rozčilení. Myslím tedy v Narnii, v našem světě obvykle nemluví vůbec.*

*Paní Bobrová a děti vylezli z jeskyně. Stáli v hloučku a mžourali do denního světla, celí umazaní od hlíny, ukoptění, neupravení, rozcuchaní a pořád ještě ospalí.*

*„Pojďte!“ vykřikoval pan Bobr a skoro tancoval radostí. „Pojďte se podívat! To bude pro Čarodějnici pěkná rána! Vypadá to, že její moc se drolí už teď.“*

*„Jak to myslíte, pane Bobře?“ vyrážel ze sebe bez dechu Petr, když se spolu s ostatními škrábal vzhůru po prudkém svahu.*

*„Neříkal jsem vám,“ odpověděl pan Bobr, „že tady vyčarovala napořád zimu a nikdy Vánoce? Neříkal jsem vám to? No tak se pojdte na něco podívat!“*

*To už se všichni vyškrábali z údolí a viděli to také.*

*Byly to saně a byli to sobi s rolničkami na postrojích. Ale byli mnohem větší než sobi Čarodějnice, a nebyli bílí, ale hnědí. A v saních seděla osoba, kterou všichni poznali na první pohled.*

**Cíle:** účastníci se naučí připravit vánoční cukroví, účastníci si procvičí svou kreativitu a zručnost při výrobě dárků, účastníci se potěší navzájem vyrobenými dárky a utuží vzájemné vztahy v příjemně vytvořené atmosféře

**Potřeby:** papírky se jmény táborníků, výtvarné potřeby, vánoční cukroví a potřeby na jejich zpracování, vánoční večeře, vánoční výzdoba, vánoční stromeček a ozdoby, kostým Santa Clause (vousy, kabát, čepice), dárky sourozencům Pevensieovým (meč, štít, roh, luk, dýku

a léčivý lektvar).

**Počet hráčů:** všichni účastníci tábora

**Rozdělení hráčů:** jednotlivci

**Délka programu:** přípravy dárků a cukroví – 2 hodiny, vánoční večer – 2 hodiny

**Doba přípravy:** 3 hodiny

**Počet instruktorů:** 8

**Prostředí:** táborová základna

**Realizace a pravidla:** Tento program zabere většinu odpoledne a večera a je složen z více částí. Po přečtení úvodního motivačního textu obdrží každá skupina šifry, ve kterých je skryto, jaké dárky sourozenci na Vánoce v Narnii dostanou.

Dále si každý vylosuje jméno někoho z tábora a úkolem bude pro něj bude vyrobit do večera nějaký dárek. Dalším doplňujícím programem v odpoledním čase během výroby dárků může být pečení vánočního cukroví, například perníčků. Podepsané vyrobené dárky musí všichni předat nejpozději do začátku večeře.

Večerní program se nese ve slavnostním duchu. Začíná již večeří, na kterou je v ideálním případě připravená ryba (filé) s bramborovým salátem, a po zazvonění zvonečku se všichni odeberou k ozdobenému vánočnímu stromku, pod kterým jsou dárky, které si účastníci sobě navzájem vyrobili. Zaspívají se koledy a dárky se následně rozdají. Jakmile všichni účastníci obdrží své dárky, přijde Santa Claus a slavnostně předá dárky sourozencům a následuje motivační scénka. Po ní může program podle vůle instruktorů dál volně probíhat.

Závěrečná motivační scénka je zpracována dle knižní předlohy ze str. 116–118:

*„Konečně jsem přijel,“ řekl. „Dlouhou dobu mě sem nepustila, ale konečně jsem se sem dostal. Aslan je na postupu. Kouzla Čarodějnice slábnou.“*

*Lucinka ucítila onen hluboký záchvěv štěstí, který ucítíte, jen když jste vážní a nehýbete se.*

*„A teď,“ pokračoval Santa Claus, „vaše dárky. Pro vás tady mám nový a lepší šicí stroj, paní Bobrová. Až pojedu kolem vašeho domu, nechám vám ho tam.“*

*Paní Bobrová udělala pukrlátko a řekla: „S dovolením, pane, je tam zamčeno“*

*„Zámky a závory pro mě nic neznamenají,“ řekl Santa Claus. „A pokud jde o vás, pane Bobře, až se vrátíte domů, najdete svou hráz hotovou a opravenou, ucpanou všude, kde prosakovala, a s novým stavidlem.“ Pan Bobr měl takovou radost, že otevřel ústa dokořán a pak zjistil, že nedokáže říct vůbec nic.*

*„Petře, synu Adamův,“ řekl Santa Claus.*

*„Tady, pane,“ řekl Petr.*

*„Toto jsou tvoje dárky,“ zněla odpověď, „a jsou to nástroje, ne hračky. Čas k jejich užití je možná velmi blízko. Nos je se ctí.“ S těmi slovy podal Petrovi štít a meč. Štít byl stříbrné barvy a na něm lev ve skoku, zářivě červený jako zralá, právě utržená jahoda. Jílec meče byl ze zlata a byla k němu i pochva a pás a všechno, co bylo třeba. Byl právě tak velký a těžký, aby ho Petr mohl použít. Petr přijal dary mlčky a vážně, protože cítil, že je to velice závažný dar.*

*„Zuzano, dcero Evina,“ pokračoval Santa Claus, „to je pro tebe.“ Podal jí luk a toulec plný šípů a malý roh ze slonoviny. „Luk smíš použít pouze v nejvyšší nouzi,“ řekl, „protože nechci, abys bojovala v bitvě. Je obtížné nezasáhnout s ním cíl. A když tento roh přiložíš k ústům*

*a zaduješ, pak ať jsi kdekoli, myslím, že se dostaví nějaká pomoc.“*

*Nakonec řekl: „Lucie, dcero Evina,“ a Lucinka udělala krok dopředu. Podal jí lahvičku, která vypadala jako skleněná (lidé ale později říkali, že byla vyrobená z diamantu) a malou dýku. „V téhle lahvičce,“ vysvětlil, je lék připravený ze šťávy jedné z ohnivých květin, které rostou na Slunečních horách. Když budete ty nebo někdo z tvých přátel zraněni, pár kapek vás uzdraví. A dýkou se braň v krajní nouzi. Protože ani ty se nemáš účastnit bitvy.“*

*„Proč, pane?“ zeptala se Lucinka. „Já myslím – nevím – ale myslím, že bych dokázala být dost statečná.“*

*„O to nejde,“ řekl. „Ale bitvy jsou nehezské, když v nich bojují ženy.“*

*Pak zvolal: „Veselé Vánoce! Ať žije skutečný král!“ a šlehl bičem. A zmizel z dohledu dřív, než si kdo vůbec uvědomil, že vyjel.*

**Hodnocení:** Hodnotí se správně vyluštěné šifry. Je třeba prokázat, že šifry byly řádně vyřešeny (nestačí jen sdělit odpovědi, neboť dary, které sourozenci dostali, jsou obecně známé).

## **8. den – Velká řeka**

### **Přechod přes řeku**

**Motivace:** *Sourozenci jsou pronásledováni vlky, které na ně poslala Bílá čarodějnice. Aby se dostali do bezpečí a také blíž k Aslanově táboru, musí překonat řeku, kterou mají v cestě. Přicházející jaro v Narnii dělá všem radost a už tu není taková zima. Ale led na řece začíná tát a když na něj Petr jako první ze sourozenců vstoupil, zlověstně zapraskal. Přejít řeku nebude vůbec jednoduché. Musí využít všeho, co jim pomůže dostat se bezpečně na druhou stranu.*

**Cíle:** účastníci rozvinou své silové, rovnovážné a prostorově-orientační schopnosti, účastníci dokáží spolupracovat a navzájem si v týmu pomáhat

**Potřeby:** dostatečný počet lan a dalšího materiálu pro stavbu lanových překážek

**Počet hráčů:** 20

**Rozdělení hráčů:** oddíly

**Délka programu:** 60 minut

**Doba přípravy:** 120 minut

**Počet instruktorů:** 8

**Prostředí:** les, potok

**Realizace a pravidla:** Na vhodném místě v lese mezi stromy jsou navázány různé nízké lanové překážky. Úkolem hráčů v oddílech je zdolat lanových překážek co nejvíce za co nejkratší čas. Účastník pohybující se na lanové překážce je z každé strany jištěn minimálně jedním instruktorem.

Lanové překážky musí chystat někdo, kdo již má s touto aktivitou zkušenost, ideálně absolvoval školící kurz. Musí být zajištěna bezpečnost pro všechny účastníky programu.

Z hlediska návaznosti na příběh Letopisů Narnie by bylo vhodné zařadit i jednoduchou lanovou překážku přes potok symbolizující řeku, přes kterou se museli sourozenci Pewensieovi dostat na druhou stranu.

**Hodnocení:** Oddílu se sečte čas po projití dráhy jeho posledním členem. Za každou neúspěšně zvládnutou překážkou se přičte stanovený počet vteřin navíc (dle obtížnosti překážky a času potřebného na její zdolání). Vítězí oddíl, jehož výsledný čas po absolvování lanových překážek byl nejrychlejší.

## 9. den – V Aslanově táboře

### Výroba štítů

**Motivace:** *Čarodějnice shromažďuje zlé stvůry ze všech možných koutů. Brzy bude mít dostatek armády, aby s ní napadla i Aslanův tábor. Je třeba zajistit pro naši armádu dostatek zbraní a zbroje, abychom ji byli schopni v boji porazit!*

**Cíle:** účastníci aplikují svou kreativitu, účastníci si procvičí komunikativní schopnosti před skupinou

**Potřeby:** karton o velikosti 100 x 80 cm pro každého, fixy, barvy, štětce, provázek, nůžky

**Počet hráčů:** všichni účastníci tábora

**Rozdělení hráčů:** jednotlivci

**Délka programu:** 60 minut

**Doba přípravy:** 15 minut

**Počet instruktorů:** 3

**Prostředí:** nezávislé

**Realizace a pravidla:** Každý účastník obdrží jeden kartonový obdélník, který si upraví na tvar štítu dle své libosti. Ve štítu si nůžkami vyvrtá dírky na provázek, pomocí kterého si vytvoří držadla na ruku. Na štít si pak nakreslí sebou zvolený erb, který má vyjadřovat jeho osobnost.

Štít bude později sloužit jako ochrana v boji před nepřátelskými střelami.

Na konci aktivity účastníci krátce představí svůj erb a prozradí, proč má takovou podobu, podle čeho jej tak vytvořili a co představuje malba na něm.

**Hodnocení:** Program není nijak zvlášť bodován.

## Záchrana Edmunda

**Motivace:** *Musíme zjistit, kde je Edmund! Naši zvědové pronásledovali vlka, který běžel z našeho tábora k Bílé čarodějnici, a tak známe přibližnou polohu místa, kde se právě nalézá. Musíme Edmunda najít a následně pro něj poslat záchrannou výpravu, abychom se jej pokusili osvobodit!*

**Cíle:** účastníci aplikují a procvičí dovednosti, které se učili během tábora (zkoušky šifer a uzlování pro získání vyšší hodnosti), účastníci rozvinou týmovou spolupráci

**Potřeby:** pruhy látky, provaz, propiska, čistý papír, papír s Morseovou abecedou

**Počet hráčů:** 5–6 (1 oddíl)

**Rozdělení hráčů:** oddíly

**Délka programu:** 20 minut pro jeden oddíl

**Doba přípravy:** 20 minut

**Počet instruktorů:** 6

**Prostředí:** les

**Realizace a pravidla:** Hra probíhá po každý oddíl zvlášť. Celý oddíl se společně vydá za doprovodu instruktora na místo, kde naposled ztratili zvědové z Aslanovy armády stopu vlka. Na tomto místě instruktor přiváže účastníkům v řadě nohy k sobě. Vyjma dvou, kteří jsou

na krajích, mají všichni účastníci svázané nohy pruhem látky či provazem k sousedovi.

Odstartuje se a oddílu se začne stopovat čas. Od té chvíle se z několika stran začne postupně ozývat zvuk píšťalky. Z každého místa se vysílá jiné slovo v Morseově abecedě, avšak vždy se odvysílá právě jedno písmeno a dále se píšťalka ozývá v domluveném pořadí z jiného místa. Tato místa jsou čtyři. Účastníkům je řečeno, že na jednom z těch míst se nalézá Edmund,

a účastníci musí správně rozluštit, z jakého místa se ozývá volání o pomoc. Odvysílaná písmena si mohou zapisovat na svůj papír, a pokud Morseovu abecedu účastníci ještě dostatečně neovládají, dostanou nápovědu – papír s Morseovou abecedou. Z míst se ozývají následující signály: AHOJ, BAF, MED, S.O.S. Právě na místě, kde se vysílá signál S.O.S. je ukryt Edmund.

Jakmile signál rozluští, se svázanýma nohama se vydají k onomu místu a naleznou Edmunda s píšťalkou, přivázaného ke stromu. Za úkol mají ještě uhádnout, jakými uzly je



Edmund přivázán. Jakmile je poznají (kontroluje doprovázející instruktor), vrátí se co nejdříve, aby je nedostihli nepřátelé, k místu, kde se hra odstartovala. V té chvíli se stopuje čas.

Tímto způsobem se vystřídají všechny oddíly.

**Hodnocení:** Vítězí oddíl, kterému se podaří splnit úkoly za nejkratší čas.

Vítězný oddíl má tu čest vydat se osvobodit Edmunda. Účastníci jsou ozbrojeni papírovými koulemi a u Edmunda na ně číhají namaskovaní instruktoři jako vojáci Bílé čarodějnice. Po krátké přestřelce (na životy se v této chvíli nehraje) začnou zlí vojáci ustupovat a účastníci Edmunda osvobodí.

Osvobození Edmunda je vhodné pro lepší atmosféru a zážitek zařadit do nočního programu.

## **10. den – Přípravy na bitvu**

### **Bojový výcvik**

**Motivace:** Scénka – *Bitva se již blíží a celá armáda se musí připravit na boj! „Však já ani vlastně pořádně bojovat neumím. Nevím, zda to vůbec dokážu!“ pochyboval o sobě Petr.*

*„Neboj se,“ odvětil mu pan Bobr, který se se náhle vynořil zpoza vchodu do stanu, tak že sebou Petr překvapeně škubl, „Aslan v tebe věří, dokážeš to!“ „A mimo to,“ dodal ještě „právě teď je ideální možnost se válečným dovednostem naučit! Aslan tě právě teď zve, aby ses zúčastnil výcviku naší armády.“*

**Cíle:** podle zvolených disciplín účastníci rozvinou své silové, rychlostní, vytrvalostní, rovnovážné, reakční, taktické a prostorově-orientační schopnosti

**Potřeby:** dle volby instruktorů (překážková dráha, reproduktory)

**Počet hráčů:** 25

**Rozdělení hráčů:** jednotlivci/oddíly

**Délka programu:** 45 minut

**Doba přípravy:** 30 minut

**Počet instruktorů:** 4

**Prostředí:** louka, hřiště

**Realizace a pravidla:** Po úvodní motivační scéně se účastníci přesunou na louku, kde je přivítá vedoucí výcviku. Po důkladné rozcvičce následuje posilování a různá cvičení (válení sudů, trakaře, běh s člověkem na zádech, plazení apod.) či použití překážkové dráhy. Součástí cvičení mohou být i základy sebeobranu pro děti využitelné v běžném životě (nutný instruktor, který má v tomto oboru zkušenosti).

Je vhodné, když jsou cvičení v programu koncipovány formou soutěží a je podporována příznivá atmosféra. Lze využít i motivační hudby.

**Hodnocení:** Pokud je použita forma soutěží, mohou být vyhodnoceni nejzdařilejší jedinci. V případě soutěží oddílů oceněny ty oddíly, které se umístily nejlépe.

### **Dokumentace příprav**

**Motivace:** *Jak se pořádně na bitvu připravit? Máme nejprve trénovat svou fyzickou kondici nebo se rovnou pustit do šermířských dovedností? Máme vyrábět další zbraně nebo připravovat plány bitvy? Máme se už připravovat na bitevní pozice nebo ještě shánět nové rekruty do Aslanovy armády? Bylo by potřeba vytvořit nějakou knihu nebo ještě lépe – video, kde by bylo ukázáno, jak se připravit na bitvu. Jenomže nic takového zatím nemáme... Nechcete tedy takové video vytvořit?*

**Cíle:** účastníci aplikují svou kreativitu, účastníci se naučí obsluhovat nahrávací techniku i upravovat video, účastníci si procvičí a zdokonalí dramatické vystupování

**Potřeby:** Varianta č. 1 – nahrávací technika, počítačová technika pro úpravy videa, promítací technika

Varianta č. 2 – potřeby dle připravených scének

**Počet hráčů:** všichni účastníci tábora

**Rozdělení hráčů:** oddíly

**Délka programu:** celé odpoledne a večer

**Doba přípravy:** 15 minut

**Počet instruktorů:** 2

**Prostředí:** celé tábořiště

**Realizace a pravidla:** Varianta č. 1: Každý oddíl obdrží nahrávací techniku (videokameru, případně mobilní telefon s dobrým audiovizuálním záznamem) a úkolem je vytvořit video, kde

budou zachyceny jejich přípravy na bitvu. Video může mít charakter reportáže, ale také hraného příběhu s tematikou přípravy na bitvu nebo boje samotného či i formu reklamy jako náboru

do Aslanovy armády. Účastníci mají na natočení a úpravu videa poskytnutý dostatek času.

Ve večerním programu, který se nese ve slavnostním duchu, jsou videa prezentována.

Realizace programu je náročná na technické vybavené a možnosti tábora. V případě, že tábor nedisponuje podmínkami umožňující realizaci této varianty programu, je použita varianta č. 2.

Varianta č. 2: Na stejně zadané téma si oddíly namísto videí připraví hrané scénky, které mohou být opět různého charakteru. Jsou rovněž prezentovány ve večerním programu.

**Hodnocení:** Všechna videa či hrané scénky, ve kterých účastníci projevili dostatek snahy, jsou hodnocena stanoveným počtem bodů. Mohou být vybrána a zvláště oceněna i ta nejzdařilejší.

## **11. den – Bitevní strategie**

### **Krytí se štítem**

**Motivace:** *Je jasné, že v bitvě si člověk musí dát pozor na ledacos. Jednak to je třeskot mečů, které má bojovník před sebou, ale také svist letících šípů, které mohou přijít takřka odkudkoliv. A už podle zpráv od našich zvědů je jasné, že Bílá čarodějnice má v armádě spoustu lučištníků. Abychom se jejich střelám dokázali dobře ubránit, musíme se naučit šípy co nejlépe vykryt svým štítem. Proto naše další pokračování bojovného výcviku je zaměřeno tímto směrem.*

**Cíle:** účastníci rozvinou své reakční, taktické a prostorově-orientační schopnosti, účastníci rozvinou týmovou spolupráci

**Potřeby:** papírové koule

**Počet hráčů:** 20 (4 oddíly)

**Rozdělení hráčů:** oddíly

**Délka programu:** 60 minut

**Doba přípravy:** 10 minut

**Počet instruktorů:** 2

**Prostředí:** les

**Realizace a pravidla:** Účastníci se rozdělí na dvě skupiny. Jedna bude představovat lučištníky Bílé čarodějnice, druhá představuje pěchotu se štíty Aslanovy armády. Poměr lučištníků a pěchoty je zhruba 3:1 ve prospěch lučištníků. (3 oddíly jsou v roli lučištníků 1 oddíl je v roli pěchoty).

Úkolem pěchoty je s co nejmenším počtem zásahů dopravit ze startu do cíle, vzdáleného asi 20 metrů. Přitom se mohou krýt před střelami štítem. Zásah do štítu se nepočítá.

Lučištníci jsou rozmístěni u jednotlivých stromů v lese poblíž vyznačené trasy, kudy se bude ubírat pěchota. Mohou se pohybovat jen v těsné blízkosti svého stromu, nesmí se od něj vzdálit dále než na jeden krok. K dispozici má každý 2–3 střely (papírové koule), které si po vystřelení až do konce herního kola nesmí vzít nazpět. Všichni z pěchoty mají 3 životy, jakmile jsou třikrát zasaženi, vypadávají ze hry. Za každého přeživšího pěšáka, kterému se podaří dorazit do cíle, aniž by byl třikrát sestřelen, má oddíl bod. Je možné bodovat i s kolika zachovalými životy se pěšák dostal do cíle.

Jedno kolo hry je omezeno na 10 minut. Po jejím skončení se prostřídají v rolích lučištníci s pěchotou tak, aby každý oddíl byl v roli pěchoty a získal tak body pro svůj oddíl. V roli lučištníků Bílé čarodějnice se body nesbírají.

**Hodnocení:** Vítězí oddíl, který získal ve hře nejvíce bodů.

**Pastičky**

**Motivace:** *V rámci výcviku na bitvu byla připravena tréninková dráha, která prověří jedny ze stěžejních vlastností bojovníka, které v bitvě nezbytně potřebuje – postřeh, reakce a obratnost. Bez těchto vlastností člověk v bitvě moc dlouho nepřežije a nepobije ani dostatek nepřátel. K jejich procvičení výborně poslouží připravená dráha s pastmi!*

**Cíle:** účastníci rozvinou své reakční, taktické a prostorově-orientační schopnosti

**Potřeby:** tyče (větve), provazy, PET lahve, šátky

**Počet hráčů:** 10–12 (2 oddíly)

**Rozdělení hráčů:** oddíly

**Délka programu:** 45 minut/dva oddíly

**Doba přípravy:** 45 minut

**Počet instruktorů:** 2

**Prostředí:** louka/hřiště (i varianta ve společenské místnosti či jídelně)

**Realizace a pravidla:** Soupeří dva oddíly proti sobě. V rámci jednoho soutěžního kola jeden tým představuje lovce a druhý tým zvědy.

Zvědové mají za úkol proběhnout stanovenou trasu v časovém limitu s co nejmenším počtem zásahů od lovců.

Na dráze jsou zbudovány pasti. Ve venkovním prostředí je past zbudována z tyče (větve), která měří cca 2 metry a je zešíkma zabodnutá v zemi. Na jejím výše položeném konci je na provaze přivázaná mírně napuštěná PET lahev s vodou. PET lahev při volném svěšení provazu dosahuje téměř na zem. Pasti jsou od sebe vzdáleny 3–4 metry. Jejich počet dle hráčů na straně lovců (ale ne více než deset).

Lovci jsou po jednom rozmístění u pastí. Mají zavázané oči šátkem a v ruce drží provaz s PET lahví. Jakmile jim připadá, že se zvěd nachází pod jejich pastí, upustí provaz s PET lahví a snaží se tímto pokusem zvěda zasáhnout.

V případě varianty v budově mohou být pasti zbudovány ze stolů, které mají zvědové za úkol podlézat. Lovce v tom případě sedí na stole a PET lahev upouští na zvěda z kraje stolu.

Zvěd se může pokusit zmást lovce tím, že bude bouchat do země, zpomalovat, zrychlovat v pohybu apod. Je zakázáno při hře mluvit a jakkoliv vyrušovat. Hraje se v co největší tichosti.

Časový limit přeběhu myši je určen počtem pastí a výkonností hráčů. Pro jeho stanovení je vhodné dráhu otestovat nejprve cvičnými koly.

Po přeběhnutí všech zvědů se role týmů střídají – z lovců se stávají zvědové a ze zvědů lovci.

Možné je hrát i více kol.

**Hodnocení:** Skóre týmu odpovídá součtu počtu bodů jednotlivých hráčů. Hráč získá body v roli zvěda, pokud se mu podaří zdolat trasu v časovém limitu. Získaný počet bodů odpovídá počtu pastí na dráze mínus počet zásahů.

Vítězí tým, kterému se podařilo nasbírat nejvíce bodů.

## **12. den – Rytířský turnaj a Aslanova oběť**

### **Rytířský turnaj**

**Motivace:** Scénka – Před účastníky předstoupí převlečený uvaděč turnaje. Může to být například faun, trpaslík nebo jiný kouzelný tvor Aslanovi armády. Pronese řeč: „Slyšte stateční bojovníci oddílů Aslanových. Dlouze jste se připravovali na bitvu a již brzy přijde vaše chvíle odvážně po boku Aslanově a králů Narnie čelit svým nepřátelům, kteří chtějí znetvořit vaši zem. Abyste měli možnost své bojové dovednosti ověřit ještě před samotnou osudovou bitvou, je na dnešní den uspořádán rytířský turnaj!

*Nechť vás úspěchy v turnajových soutěžích podpoří na duchu a pomohou vám k odvaze v bitvě proti armádě Bílé čarodějnice.“*

**Cíle:** podle zvolených disciplín účastníci rozvinou své silové, rychlostní, vytrvalostní, reakční, taktické, rovnovážné či prostorově-orientační schopnosti, účastníci mají podpořené sebevědomí a sebehodnocení

**Potřeby:** dle využitých jednotlivých soutěží, občerstvení, výzdoba, tabule, fixy, převlek uvaděče turnaje

**Počet hráčů:** všichni účastníci tábora

**Délka programu:** celé odpoledne

**Rozdělení hráčů:** oddíly

**Doba přípravy:** 90 minut

**Počet instruktorů:** 8

**Prostředí:** louka, hřiště

**Realizace a pravidla:** V rámci programu se objevuje několik krátkých soutěží, do kterých se zapojuje vždy jeden člen z družstva. Jsou vypsané na tabuli, aby mohli účastníci zvážit, kterých se chtějí osobně zúčastnit. Vhodné je i zařadit soutěže, jenž prověří naučené znalosti, které jsou součástí zkoušek pro získání větší hodnosti v Aslanově armádě. Soutěží je minimálně tolik, kolik je členů v nejpočetnějším družstvu, aby se každý účastník účastnil minimálně v jedné soutěži.

Oddíl si sám vybere hráče, kteří se daných disciplín zúčastní, přitom každý se musí účastnit minimálně jedné disciplíny. Za každou vyhranou soutěž získává vítěz pro svůj tým stanovený počet bodů. Bodově ohodnocení jsou i hráči na ostatních místech dle pořadí umístění.

Vhodné je podpořit zápolení motivační hudbou na pozadí, občerstvováním závodníků, vhodnou výzdobou a vytvořit tak příjemnou atmosféru.

Příklady jednotlivých soutěží v rámci rytířského turnaje:

### **Střelba z luku**

Z každého oddílu je vybrán jeden závodník, který z určené vzdálenosti střílí lukem na terč s nakreslenými kruhy postupně se zvětšujícími od středu terče. Podle toho, jak je šíp vzdálen od středu terče, dostane závodník příslušný počet bodů. Má k dispozici jeden cvičný šíp, který se nepočítá, a dále pak tři šípy bodované. Ten závodník, který byl ve střelbě nejúspěšnější a získal tak nejvíce bodů, vítězí.

### **Hod oštěpem**

Z každého oddílu je vybrán jeden závodník, který dostane do ruky oštěp (dřevěnou tyč) a úkolem je hodit jej z určeného místa co nejdále. Místo prvního dotyku oštěpu se změří od odhodové čáry.

Vítězí závodník, kterému se podaří hodit oštěp nejdále.

### **Souboj s dřevci**

Proti sobě nastoupí vždy dva závodníci z jiných oddílů. Každý z nich si stoupne na jeden z konců dřevěné klády (případně dlouhé lavice) a dostane do ruky dlouhou tyč s obaleným koncem do velkého molitanu. Úkolem je pomocí tyče shodit soupeře z klády.

Kdo se na kládě udrží nejdéle, vyhrává.

### **Zmatený bojovník**

Z každého oddílu je vybrán jeden závodník, kterému se chytne se tyče (kůlu či větve), která je zaražená do země. Jakmile je vydán startovní povel, začne se měřit čas.

Úkolem závodníka je desetkrát oběhnout tyč a pak se co nejrychleji vydat k cílové čáře vzdálené asi 20 metrů. Závodník s nejrychlejším časem vyhrává.

Je třeba dbát na bezpečnost, aby závodníkovi, kterému se točí hlava a běží často jiným směrem, nestály v cestě žádné věci, o které by se mohl zranit.

### **Mise ve tmě**

Z každého oddílu je vybrán jeden závodník, kterému se zavážou oči. Instruktor závodníka zatočí několikrát dokola okolo jeho vlastní osy a pak startovním signálem oznámí začátek soutěže a měří čas.

Úkolem závodníka se zavázanýma očima je se za pomoci slovního navigování svých spoluhráčů dostat k cílovému místu, kde má za úkol poslepu vyřešit jednoduchý úkol (seřadit pastelky dle barev nebo karty podle čísel), přičemž je závislý na pokynech spoluhráčů. Ti na něj mohou jen mluvit, nesmějí se jej však jakkoliv dotýkat. Po úspěšném splnění úkolu se stopuje čas.

Vítězí oddíl s hráčem, kterému se podařilo úkol splnit v nejrychlejším čase.

### **Štafetový závod**

Z každého týmu jsou vybráni 4 závodníci. Je postavena překážková dráha a prvnímu ze čtveřice závodníků je předán štafetový kolík, který symbolicky představuje důležitou zprávu pro vítězství v bitvě.

Jakmile se závod odstartuje, první závodník co nejrychleji probíhá překážkovou dráhu a po jejím úspěšném zdolání se rychle vrací na start, který je pro něj v tu chvíli zároveň i cílem,

a tam předává štafetový kolík dalšímu závodníkovi. Ten také absolvuje překážkovou dráhu a až s posledním závodníkem, jenž doběhne do cíle, se stopuje výsledný čas.

Oddíl, jehož čtveřice závodníků zdolala štafetový závod na překážkové dráze nejrychleji, vítězí. Pro větší bezpečnost soutěží v jednu chvíli na překážkové dráze vždy jen jeden oddíl a postupně se oddíly během turnaje prostřídají. Paralelně mohou probíhat i další soutěže.

**Hodnocení:** Oddíl, který nasbíral v součtu nejvíce bodů, vítězí. Tento program může být hodnocen v hlavním bodování více body než jiné programy z hlediska jeho velikosti a množství jednotlivých soutěží. Vyznamenání mohou být i vítězové jednotlivých soutěží.

### **Kamenný stůl (stezka odvahy)**

**Motivace:** Kniha – str. 157–174. Text se čte večer, když jsou všichni účastníci dohromady a panuje klidná atmosféra (např. nástup, večere, vyhodnocování dne). Kvůli rozsáhlosti úryvku v knize je v této práci tento text upraven a zkrácen. Doporučuji však přečíst celou pasáž z knihy.



*Dívky potichoučku tápaly mezi ostatními spáči, až se vykradly ze stanu ven. Jasně svítil měsíc a všude bylo naprosté ticho, jen řeka bublala po kamenech. Zuzana náhle popadla Lucinku*

*za paži a řekla: „Koukej“ Na druhé straně tábora, tam, kde začínaly stromy, uviděly lva, jak pomalu kráčí od nich směrem do lesa. Obě beze slova vyrazily za ním.*

*Šel po příkrém svahu vzhůru směrem od řeky a pak trochu doprava – stejnou cestou, jakou odpoledne přišli od Kamenného stolu. Sledovaly ho dál a dál, do temných stínů a zase do bledého měsíčního svitu, až měly nohy docela promáčené rosou. To nebyl ten Aslan, kterého znaly. Ocas i hlavu měl svěšené a pomaličku se šoural, jako by byl velice, velice unavený.*

*Po chvíli poznaly, že má namířeno po svahu vzhůru k místu, kde stál Kamenný stůl. Kolem Kamenného stolu se tísnil velký dav, a přesto že svítil měsíc, mnozí z přítomných svírali pochodně hořící zlým rudým plamenem a vydávající černý dým. Ale jací to byli tvorové! Trollové s příšernými zuby, vlci, muži s býčími hlavami, duchové zlých stromů a jedovatých rostlin,*

*a spousta dalších potvor, které snad ani nebudu popisovat. Přímo uprostřed u stolu stála Čarodějnice.*

*Mezi stvořeními se náhle ozvalo zděšené vytí a blekotání. Spatřili přicházet obrovského lva a zdálo se, že dokonce i Čarodějnici na okamžik ochromil strach. Rychle se však vzpamatovala a divoce, bouřlivě se rozesmála.*

*„Ten hlupák!“ vykřikla. „Ten hlupák skutečně přišel. Svažte ho! Pevně!“*

*Konečně přistoupila blíž. Zastavila se u Aslanovy hlavy. Tváří jí škubala a cukala divoká vášeň, ale jeho obličej hleděl klidně vzhůru na nebe a nebyl v něm ani hněv, ani strach, jen trocha smutku. Pak, těsně předtím, než zasadila ránu, sklonila se k němu a chvějícím se hlasem řekla: „Tak vidíš, kdo teď vyhrál? Ty blázne, ty sis myslel, že tímhle zachrániš toho lidského zrádce? Teď zabiju místo něj tebe, protože tak jsme si to dojednali, a Staré magii tak bude učiněno zadost. Ale až bude mrtvý, co mi zabrání zabít také jeho? Kdo ho potom vyrve z mých rukou? Chci, abys věděl, žes mi nejen daroval Narnii navěky, ale že jsi vlastní život ztratil*

*a jeho nezachránil. A s tím vědomím si zoufej a zemři.“*

*Samotnou Aslanovu smrt dívky neviděly. Nedokázaly se na to dívat a zakryly si tvář dlaněmi.*

*Zatímco se obě dívky ještě krčily ve křoví a zakrývaly si obličej rukama, uslyšely, jak Čarodějnice volá: „A teď všichni za mnou! Vyřídíme to, co v této válce ještě vyřídít zbývá! Nepotrvá dlouho rozdrtit tu lidskou havěť i zrádce, když ten velký hlupák, ten velký kocour, tady leží mrtev.“*

*Po tom, co se armáda Bílé čarodějnice přesunula pryč, dívky přišli k Aslanovi, sundali mu nasazený náhubek a oplakávali jej. Byly u něho celou noc. Za tu dobu jim byla velká zima, tak začali chodit dokola. Nespočetněkrát tak šly od mrtvého Aslana k východnímu kraji kopce a zase zpátky, aby se aspoň trochu zahřály, ale nohy už měly hrozně unavené. Konečně se na chvíli zastavily a dívaly se směrem k moři a k Cair Paravelu (který už šlo trochu rozeznat).*

*V tom okamžiku linka spojující nebe s mořem zezlátla a velice pomaličku se nad ní vynořil okraj slunce. V tom uslyšely za sebou silný zvuk – obrovské prasknutí, ohlušující dunění, jako by obr rozbil obří talíř.*

*„Co to je?“ chytla Lucinka Zuzanu za paži.*

*„Já – já se bojím otočit,“ řekla Zuzana, „děje se něco hrozného.“*

*„Dělají mu je tě něco horšího,“ lekla se Lucinka. „Pojď!“ Obrátila se a Zuzana se musela otočit s ní. Slunce, které právě vyšlo, všechno změnilo – všechny barvy a stíny byly jiné – a ony si chvíličku nevšimly toho nejdůležitějšího. Ale pak to uviděly. Kamenný stůl byl zlomený na dvě části, velká puklina se táhla od jednoho konce k druhému, a Aslan byl ten tam.*

*„Ne!“ vykřikly obě dívky a rozběhly se zpátky ke stolu.*

*„To je hrůza,“ vzlykala Lucinka, „aspoň jeho tělo mohli nechat být.“*

*„Kdo to provedl?“ vykřikla Zuzana. „Co to znamená? Je to kouzlo?“*

*„Ano,“ řekl silný hlas za jejich zády. „To je další kouzlo.“ Ohlédly se. A tam stál sám Aslan, leskl se ve vycházejícím slunci, větší než dřív, a potřásal hřívou (zřejmě mu znovu narostla).*

*„Aslane!“ vykřikly obě dívky se, vrhly se mu kolem krku a pokryly ho polibky.*

*„Ale co to má všechno znamenat“ zeptala se Zuzana, když se trochu uklidnily.*

*„To znamená,“ odpověděl Aslan, „že i když Čarodějnice znala Starou magii, existuje magie je tě starší a o té nevěděla nic. Ona se rozpomíná jen na to, co se stalo od úsvitu času.“*

*Ale kdyby se byla mohla podívat ještě o něco dál, do ticha a tmy před tím, než vzešel čas, byla by si tam přečetla jiné zaklínadlo. Byla by věděla, že když je místo zrádce zabit někdo, kdo se dobrovolně obětuje a nespáchal žádnou zradu, stůl praskne a sama Smrt začne pracovat obráceně. A teď...“*

*„Ano, ano! A teď?“ nadskakovala Lucinka a tleskala rukama.*

*„Děti moje,“ řekl lev, „cítím, jak se mi vrací síla.“*

*„A teď,“ řekl pak Aslan, „vzhůru do práce. Cítím, že budu rvát. Radši si zacpěte uši.“*

**Cíle:** účastníci rozvinou svou odvahu

**Potřeby:** svítící náramky/svíčky, poničený stůl (nebo něco podobného), provazy, louče, listina s kolonkami jmen účastníků, propiska

**Počet hráčů:** všichni účastníci tábora po jednom

**Rozdělení hráčů:** jednotlivci

**Délka programu:** jednotlivec/30 minut

**Doba přípravy:** 45 minut

**Počet instruktorů:** 10

**Prostředí:** louka, les

**Realizace a pravidla:** Úvodní motivace probíhá ve večerním čase, samotný program však až v noci.

Účastníci jsou po jednom buzeni (od nejmladších po nejstarší) a instruktorem jsou doprovázeni na místo, odkud je značená cesta pomocí svítících náramků či svíček ve sklenicích. Odtud účastníci vyráží jednotlivě po značené cestě s časovými intervaly mezi sebou minimálně 2 minut na stezku odvahy dlouhou přibližně půl kilometru. Po cestě jsou rozmístěni vedoucí, kteří kontrolují stav účastníků a to, zda neodbočili špatným směrem. Strašení nedoporučujeme. Na konci stezky odvahy je umístěn loučemi ozářený poničený stůl, na kterém jsou volně položené provazy. U tohoto stolu je umístěna listina s kolonkami účastníků s propiskou. V hlavičce papíru je napsáno: „Svým podpisem stvrzuji věrnost právoplatnému králi Narnie – Aslanovi.“ Účastníci se na tento papír do kolonky ke svému jménu podepíší. Pak odchází jinou označenou cestou zpátky do tábora.

Zakázáno je používání vlastní baterky pro osvětlení cesty.

**Hodnocení:** Účastníci, kteří samostatně splnili stezku odvahy a zapsali se na jejím konci na papír, mají splněnou zkoušku odvahy.

## 13. den – Naplnění proroctví

### Cesta na místo bitvy

**Motivace:** Kniha str. 184: *Aslan řekl: „Jestli má být Čarodějnice do večera poražena, musíme okamžitě zjistit, kde se odehrává bitva.“*

*„A taky se do ní zapojit, doufám, pane,“ dodal největší z kentaurů.*

*„Samozřejmě,“ kývl Aslan. „Tak! Ti, kdo by nestačili – děti, trpaslíci, malá zvířata – musejí jet na zádech těch, kdo stačí – lvů, kentaurů, jednorožců, koní, obrů a orlů. Ti, kdo mají dobrý čich, musejí běžet vpředu s námi lvy a pomoci zjistit, kde se bojuje. Pospěšte si a seřad'te se.“*

**Cíle:** dle zvolených úkolů účastníci rozvinou své silové, rychlostní, vytrvalostní, reakční, taktické a prostorově-orientační schopnosti, účastníci zlepší týmovou spolupráci

**Potřeby:** dle zvolených úkolů na cestě, fáborky, každý účastník: pláštěnka, pití, svačina

**Počet hráčů:** všichni účastníci tábora

**Rozdělení hráčů:** oddíly

**Délka programu:** celé dopoledne a odpoledne

**Doba přípravy:** 4 hodiny

**Počet instruktorů:** dle počtu oddílů + 3

**Prostředí:** blízké i vzdálenější okolí tábořiště

**Realizace a pravidla:** Oddíly postupně odchází na místo, kde se mají následně utkat s Bílou čarodějnici. Každý oddíl doprovází jeden instruktor. Jako první oddíl vyráží ten, který má doposud nejvíce získaných bodů. Cesta je značená fáborky, případně u jednotlivých zpráv mohou být instrukce, na jakém místě se nalézá zpráva další a účastníci místo naleznou podle zadaných instrukcí a mapy. Po cestě musí plnit zadané úkoly, pomocí kterých například zjistí, kam se mají vypravit dále.

Úkolem může být např.: vyluštění zašifrované zprávy o dalším postupu, postavení mohyly z kamení pro padlé vojáky, uvaření jídla v kotlíku, trénink střelby pomocí šišek na strom, získání informací od předem domluveného občana ve vesnici apod.

Plnění úkolů kontroluje instruktor. Za splněné úkoly obdrží oddíl body. Trasa je dlouhá alespoň 5 km. V cíli na sebe oddíly počkají. Pokud to vybrané místo dovoluje, účastníci, kteří již došli do cíle, staví zátarasy a hradby z přírodnin.

Instruktoři mají také v zásobě hry na vyplnění volného času.

**Hodnocení:** Vítězí skupina, která při cestě za splněné úkoly získala nejvíce bodů.

### **Bitva s Bílou čarodějnici**

**Motivace:** *Bitva je na spadnutí, přípravy vrcholí, Aslanova armáda se řadí na bojové pozice. V dáli se objevují tmavé postavy. Vojsko Bílé čarodějnice je tu!*

**Cíle:** Účastníci aplikují dovednosti, kondiční, koordinační a taktické schopnosti, které se během tábora naučili, účastníci rozvinou svou statečnost, účastníci aplikují týmovou spolupráci

**Potřeby:** papírové koule, vyrobené štíty, Petrův meč, čarodějnická hůlka

**Počet hráčů:** všichni účastníci tábora

**Rozdělení hráčů:** jednotlivci v rámci celé táborové skupiny

**Délka programu:** 60 minut

**Doba přípravy:** 15 minut

**Počet instruktorů:** dle počtu hráčů (viz realizace a pravidla)

**Prostředí:** louka, les

**Realizace a pravidla:** Jakmile všichni účastníci dorazí na místo bitvy, připravují se na boj. K dispozici má každý papírové koule dle toho, jakou hodnotu v Aslanově armádě zaujímá. Účastníci s hodnotou *rytíř* obdrží před začátkem bitvy tři papírové koule, účastníci s hodnotou *panoš* dvě papírové koule a účastníci s hodnotou *poutník* jednu papírovou kouli. V průběhu bitvy je možné mít u všech hodnot u sebe zároveň libovolný počet koulí.

Podobně jak s počtem koulí, je to i s počty životů – rytíř má 3, panoš 2 a poutník a ti, kteří nepostoupili ani na hodnotu poutníka, 1 život.

Kdo přijde o své životy, musí se jít vyléčit na určené místo vzdálené několik metrů od místa bitvy, kde na něj čeká Lucinka s medicínou v lahvičce.

Pokud to vybrané místo bitvy dovoluje, je z přírodnin zbudován val či zátarasy, za kterými se mohou účastníci krýt. Ke krytí před střelami nepřátel mohou používat i své vlastnoručně vyrobené štíty.

Jakmile jsou účastníci připraveni, očekává se příjezd Bílé čarodějnice s armádou. Nejprve se vynoří zamaskovaní instruktoři (ideálně domluvení jiní lidé, než kteří pobývali s dětmi na táboře) bez čarodějnice a dají se s účastníky do boje rovněž s papírovými koulemi. Vojáků Bílé čarodějnice by mělo být dostatek vzhledem k počtu účastníků, aby bitva byla vyrovnaná. Nepoměr lze vyřešit upravením počtu životů. Armáda Bílé čarodějnice má počtů životů více, dobývat si je chodí na místo vzdálené jen pár metrů nebo vůbec. Účastníci by však měli mít pocit, že nepřátelé nejsou nesmrtelní a jejich útoky mají význam. Nepřátelé se po více zásazích mohou například na chvíli dát na útěk nebo se na pár okamžiků skácet k zemi.

Po chvíli bitvy se dají nepřátelé na hromadný útěk. Zanedlouho však přijde druhá vlna útoku, ve kterém je v bitvě přítomna i Bílá čarodějnice. Útok je zuřivější a nepřátelé bojují urputněji.

Na Bílou čarodějnici vyběhne Edmund a vyrazí ji z ruky kouzelnou hůlku. Bílá čarodějnice jej vážně zraní. Na Bílou čarodějnici následně vyrazí Petr s mečem a dají se spolu do boje.

Pokud by to bylo technicky možné, bylo by vhodné do bitvy pustit nahrávku řevu lva. Nepřátelé začnou prohrávat, padají na zem a dávají se na útěk. Petr porazí za pomoci Aslana Bílou čarodějnici a bitva je skončena.

**Hodnocení:** Vítězí všichni účastníci jako jedna společná Aslanova armáda.

## **Korunovace králů a královen Narnie**

**Motivace:** Kniha str. 192–193: *Toho dne, ve velké síni Cair Paravelu – v té nádherné síni se stropem ze slonoviny a západní stěnou pokrytou pávím peřím a východními dveřmi, které se otevírají směrem k moři – za přítomnosti všech jejich přátel a za zvuků trubek je Aslan slavnostně korunoval a uvedl je na čtyři trůny.*

*„Kdo je jednou králem či královnou Narnie, bude jím u navždycky. Neste své koruny dobře, synové Adamovi! Neste je dobře, dcery Eviny!“*

**Cíle:** účastníci utuží vzájemné vztahy, účastníci mají podpořené sebevědomí a sebehodnocení

**Potřeby:** koruny, čtyři ozdobené židle, ozdoby, ceny pro vítězné oddíly

**Počet hráčů:** všichni účastníci tábora

**Rozdělení hráčů:** jednotlivci v rámci celé táborové skupiny

**Délka programu:** 2,5 hodiny

**Doba přípravy:** 60 minut

**Počet instruktorů:** 7

**Prostředí:** společenská místnost

**Realizace a pravidla:** Na závěrečný táborový večer je připravena hostina a také čtyři nazdobené židle představující čtyři trůny. Na ně jsou usazeni čtyři sourozenci Pevensieovi a faun Tumnus jim s Aslanovým pověřením vloží na hlavu koruny.

Proběhne celkové vyhodnocení etapové hry „Letopisy Narnie – Lev, čarodějnice a skříň.“ Oddíly jsou vyhodnoceny podle součtu získaných bodů – bojovníků do Aslanovy armády za jednotlivé etapy. Podle pořadí oddílů jsou předány ceny. Dále následuje velká oslava.

**Hodnocení:** V rámci programu probíhá závěrečné vyhodnocení etapové hry a ocenění jednotlivých oddílů. Program jako takový zvláštní hodnocení nemá.

## 14. den – Návrat z Narnie

### Hon na jelena

**Motivace:** *Knihy str. 194–198: Jak roky letěly, i oni sami rostli a měnili se. Z Petra se stal vysoký statný muž a velký válečník a byl zván králem Petrem Vznešeným. Zuzana vyrostla ve vysokou a půvabnou ženu s černými vlasy, které jí sahaly skoro a ke kotníkům, a králové zemí za mořem k ní posílali vyslance s žádostmi o ruku. Byla zvána královnou Zuzanou Laskavou. Edmund byl vážnější a uzavřenější než Petr a v radě a při soudu nebylo nad něj schopnějšího. Říkali mu Edmund Spravedlivý. A Lucie byla plavovlasá a stále veselá a všichni okolní princové toužili po tom, aby se stala jejich královnou. Její vlastní lid ji nazýval královnou Lucií Chrabrou.*

*Tak žili ve veliké radosti, a jestli si kdy vzpomněli na svůj život v našem světě, pak jenom tak, jako si člověk vzpomíná na sen. A jednoho roku se stalo, že Tumnus (tou dobou to u byl faun*

*ve středním věku a začínal tloustnout) sešel po proudu řeky na hrad a přinesl zprávu, že se v jeho končinách zase objevil bílý jelen – ten bílý jelen, který vám splní přání, když ho polapíte. Dva králové a dvě královny spolu s významnými členy svého dvora tedy vyjeli do západních lesů na lov se psy a s troubícími rohy, aby ulovili bílého jelena. Nebyli ještě na lovu dlouho, když ho zahlédli. Jelen je vodil tam a sem, cestou necestou, dokud se koně všech dvořanů neunavili. Jen čtyři vládci jelena dosud pronásledovali. Pak uviděli, jak zvíře zmizelo do hustého houští, kam za ním jejich koně nemohli. Král Petr pravil (už byli králi a královnami tak dlouho, že hovořili docela jinak): „Vznešení sourozenci, sestupme ze svých oříů a následujme zvíře v tuto houšť, neboť co živ jsem, vznešenější kořisti jsem ještě nelovil.“*

*„Pane,“ souhlasili ostatní, „učiňme tak.“*

*Sesedli tedy a přivázali koně ke stromům a vnořili se do hustých křovin pěšky. A jen tam vstoupili, řekla královna Zuzana:*

*„Přátelé milí, pohledte na ten převeliký div! Vizte, strom ze železa!“*

*„Madam,“ odpověděl král Edmund, „popatříte-li blíže, poznáte, že jest to železný sloup s lucernou na vrcholu.“*

*„U lví hřívý, prapodivná věc,“ řekl král Petr, „vztyčit lucernu zde, mezi stromy tak hustými a vzrostlými, že i kdyby byla zažehnutá, neposvítla by praníkomu!“*



„Pane,“ řekla královna Lucie. „Je velice podobno pravdě, že když byl vztyčen tento sloup a tato lucerna, byly tu stromy menší či řidší, ba možná zde nebyly vůbec. Protože toto jest mladý les a tento železný sloupec jest věkovitý.“ Chvíli stáli a dívali se na lucernu. Pak řekl král Edmund:

„Nevím, jak jest to možno, ale lucerna na tomto sloupu prazvláště na mě působí. Mysl mi napovídá, že jsem ji kdes již zřel; jak by tomu bylo ve snu, či ve snu o snu.“

„Pane,“ odpověděli všichni, „s námi je tomu rovněž tak.“

„A co víc,“ dodala královna Lucie, „moje mysl mi našeptává, že mineme-li tuto lucernu, nalezneme buď veliká dobrodružství, či jiné závažné změny nás očekávají.“

„Madam,“ kývl král Edmund, „i mně se srdce svírá stejnou předzvěstí.“

„I mně, vznešený bratře.“

„A mně též,“ přidala se královna Zuzana. „A proto radím, abychom se navrátili ke svým koním a toho bílého jelena již nadále nepronásledovali.“

„Madam,“ namítl král Petr, „snažně prosím za odpuštění, ale nemohu souhlasit. Nebo kdykoli jsme my čtyři králové a královny Narnie vzali na sebe některý významný úkol, ať to byly bitvy, výpravy, hrdinné skutky ve zbrani, zjednávání spravedlnosti či jiné podobné úkoly, nestalo se dosud, že bychom je nedokončili. Naopak, cokoli jsme započali, zdárně jsme rovněž dovršili.“

„Sestro,“ přidala se Lucie, „můj královský bratr říká pravdu. I mně se jeví, že bychom se museli hanbit, kdybychom pro obavy a předtuchy nepronásledovali dále zvíře tak vznešené.“

„Toť i moje přesvědčení,“ řekl král Edmund. „A tak veliká jest moje touha dobrat se významu této věci, že bych se zpět neobrátil ani za ten nejskvělejší klenot, jaký vlastní Narnie i všechny ostrovy.“

„Pak tedy, ve jménu Aslanově,“ řekla královna Zuzana, „pokud jest to vůle vás všech, pojďme a přijměme dobrodružství, jež nás očekává.“

**Cíle:** účastníci uzavřou dobrodružství v Narnii a připraví se na cestu domů

**Potřeby:** bílé ošacení, (převlek jelena), skříň, kožichy, lucerna

**Počet hráčů:** všichni účastníci tábora

**Rozdělení hráčů:** jednotlivci

**Délka programu:** 15 minut

**Doba přípravy:** 10 minut

**Počet instruktorů:** 6

**Prostředí:** louka

**Realizace a pravidla:** S korunovanými králi a královnami Narnie se všichni účastníci vydají honit bájného bílého jelena, který dokáže splnit člověku přání, pokud se jej podaří někomu ulovit.

Bílého jelena představuje jeden z instruktorů oblečený do bílého. V ideálním případě má na sobě připevněné předměty znázorňující parohy či něco, co imituje vzhled jelena.

Účastníci se společně vydají jelena hledat. Převlečený instruktor pak vyběhne a utíká před všemi účastníky. Je třeba, aby jelena představoval instruktor, který dokáže rychle běhat a nenechá se nikým z účastníků chytit. Účastníci jelena pronásledují a jelen proběhne připravenou skříní a ztratí se účastníkům z očí (následně se převleče ze svého oděvu). Účastníci proběhnou skříní rovněž a tím se dostanou z říše Narnie do běžného světa.

Instruktoři, kteří hrají sourozence Pevensieovi, upozorní ostatní účastníky na to, že se právě vrátili z Narnie do světa lidí.

**Hodnocení:** Program není nijak zvlášť hodnocen. Jedná se o symbolické ukončení etapové hry.

## **Dobíjení baterek**

**Motivace:** *Každý z nás je jedinečná bytost, která je součástí velkého příběhu, podobně jako byl ten v Narnii. Každý z nás má dobré vlastnosti a nadání, které je potřeba pěstovat. I tady na táboře jsme měli možnost spoustu z nich odhalit. Možná jsme ani netušili, že je máme. Zkusme se teď zamyslet nejen nad sebou, ale také nad ostatními a povzbudit je a pochválit za to, jací jsou.*

**Cíle:** účastníkům se podpoří jejich sebevědomí a sebehodnocení, účastníci se snaží v druhých lidech spatřovat jejich dobré vlastnosti, účastníci si vyzkouší, jakým způsobem lze napsat pochvalu

**Potřeby:** papíry A4, fixy, lepící páska, obálky

**Počet hráčů:** všichni účastníci tábora

**Rozdělení hráčů:** jednotlivci

**Délka programu:** 45 minut

**Doba přípravy:** 10 minut

**Počet instruktorů:** 1

**Prostředí:** nezávislé

**Realizace a pravidla:** Hra se hraje na konci tábora.

Každý z účastníků obdrží papír A4, který se mu připevní pomocí lepící pásky na záda. Účastníci chodí mezi sebou a snaží se co nejvíce lidem napsat na jejich papír něco pravdivě milého a povzbudivého, pochvalu apod. Minimálně musí účastník napsat něco na záda každému členovi svého oddílu.

Po skončení programu se papíry ze zad sundají a zalepí se do obálky. Účastníci si obálky mohou rozlepit a přečíst jejich obsah až po návratu z tábora domů.

**Hodnocení:** Program není nijak zvlášť hodnocen.

## 6 ZÁVĚRY

Uspořádat kvalitní tábor není jednoduchým úkolem. Musí být naplněno hned několik rovin, ať už se jedná o personální zabezpečení, místo tábořiště, programovou skladbu nebo jiné oblasti. Vedoucí tábora nese zodpovědnost nejen za bezpečnost a naplňování právních a hygienických norem, ale také za výchovu svěřených dětí.

Využívání znalostí z pedagogiky volného času a zážitkové pedagogiky aplikované na účastníky tábora s ohlédnutím na jejich věková specifika dle vývojové psychologie je osvědčeným prostředkem, jak na děti správně pedagogicky působit a naplňovat cíle stanovené pro jejich všeobecný a harmonický rozvoj.

Pro účely letního dětského tábora Železničář v Potštejně byla zpracována etapová hra Letopisy Narnie vycházející z potřeb daného tábora. Etapová hra naplňuje poznatky získané z analýzy odborné literatury. Do programové náplně etapové hry byly zařazeny vhodné aktivity a hry s ohledem na specifika tábora. Výsledný manuál etapové hry Letopisy Narnie může být použit nejen na táboře Železničář, ale s modifikacemi zrealizován i na jiných dětských táborech.

## 7 SOUHRN

Tato bakalářská práce s názvem „Etapová hra Letopisy Narnie pro letní dětský tábor Železničář v Potštejně“ poskytuje vhled do problematiky pořádání letních dětských táborů s využíváním etapové hry.

Teoretická část rozpracovává pojmy pedagogika volného času a zážitková pedagogika. Zabývá se legislativou táborů, upozorňuje na základní zákony a vyhlášky při organizování tábora a z nich vyplývající povinnosti pro pořádající osoby. Rovněž je zařazena i kapitola zaměřující se na zvláštní specifika účastníků dle věkových skupin, pro které byla zvolená etapová hra připravena.

Výsledková část bakalářské práce na získané poznatky navazuje a na jejich základě je vytvořena etapová hra s názvem Letopisy Narnie, která je navržena pro potřeby letního dětského tábora Železničář v Potštejně. Respektuje personální, oblastní a další podmínky daného tábora. Vychází z potřeb účastníků dle vývojové psychologie a nabízí pro ně zpracovaný odpovídající program. Pro uskutečnění etapové hry Letopisy Narnie je v práci obsažen podrobný manuál včetně příprav, potřeb, realizace a popisu jednotlivých programů a her.

## 8 SUMMARY

The bachelor thesis with title „Phase game The Chronicles of Narnia at children’s summer camp Železničář in Potštejn“ provides an insight into the issues of organization of children’s summer camp using the phase game.

The theoretical part analyses the terminology of leisure time pedagogy and pedagogy of experience. It also includes the legislation of summer camps, refers to basic laws and regulations that are connected with the organization of summer camp and their obligations for organizers. There is also a chapter focusing on specific features of participants according to their age groups, for whom the phase game was prepared.

The conclusion of the bachelor thesis is based on the obtained knowledge that is followed by the phase game with the title The Chronicles of Narnia which is designed for the requirements of children’s summer camp Železničář in Potštejn. The phase game respects personnel, regional and other summer camp conditions. It is based on the participants’ needs according to the psychology of development and it offers the appropriate programme for them. The thesis contains a detailed manual for realization the phase game The Chronicles of Narnia including preparations, needs, implementations and descriptions of particular programmes and games.

## 9 REFERENČNÍ SEZNAM

- Anonymous. (2017). *Portál veřejné správy*. Retrieved 24. 6. 2017 from the World Wide Web: <https://portal.gov.cz/app/zakony/zakonPar.jsp?idBiblio=49577&fulltext=zotavovac~C3~AD~20akce&rpp=15#local-content>
- Brtnová Čepičková, I., Kolář, Z., Müllerová L, Svoboda Z. & Štréblová M. (2003). *Vybrané kapitoly ze sociální pedagogiky*. Ústí nad Labem: Univerzita J. E. Purkyně.
- Činčera, J. (2007). *Práce s hrou: pro profesionály*. Praha: Grada.
- Eldredge, J., & Eldredge, S. (2006). *Úchvatná*. Praha: Návrat domů.
- Hájek, B., Hofbauer, B., & Pávková, J. (2008). *Pedagogické ovlivňování volného času: současné trendy*. Praha: Portál.
- Hanuš, R., & Chytilová, L. (2009). *Zážitkově pedagogické učení*. Praha: Grada.
- Háp, P. et al. (2014). *Pobyt v letní přírodě*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci.
- Hofbauer, B. (2004). *Děti, mládež a volný čas*. Praha: Portál.
- Hrkal, J. & Hanuš, R. (2007). *Zlatý fond her II*. Praha: Portál.
- Jansa, P. (2012). *Pedagogika sportu*. Praha: Karolinum.
- Jirásek, I. (2004). *Gymnasion*. Praha: Prázdninová škola Lipnice.
- Kohoutek, R. (2016). *Zlatý věk motoriky*. Retrieved 24. 6. 2017 from the World Wide Web: <http://slovník-cizich-slov.abz.cz/web.php/slovo/zlaty-vek-motoriky>
- Langmeier, J., & Krejčířová, D. (2006). *Vývojová psychologie (2., aktualizované vydání)*. Praha: Grada.
- Lewis, C. S. (2006). *[Letopisy Narnie] (2. vyd.)*. Praha: Fragment.
- Mazal, F. (2007). *Hry a hraní pohledem ŠVP*. Olomouc: Nakladatelství Hanex.
- Pávková, J. (2008). *Pedagogika volného času: [teorie, praxe a perspektivy výchovy mimo vyučování a zařízení volného času] (Vyd. 4.)*. Praha: Portál.
- Pelánek, R. (2013). *Příručka instruktora zážitkových akcí (Vyd. 2.)*. Praha: Portál.
- Smolanová, K. (2014) *Letní dětský tábor jako významný prvek pobytu v přírodě*. Diplomová práce, Univerzita Palackého, Fakulta tělesné kultury, Olomouc.
- Ševčík, L. (2014). Právní aspekty pořádání dětských táborů. Retrieved 24. 6. 2017 from the World Wide Web: <http://www.ctujm.cz/velkaplacka/velkaplacka2014lektori/2014pravo.pdf>
- Ševrová, L. (2010). *Letopisy Narnie*. Brno: Mravenec.

Vágnerová, M. (2000). *Vývojová psychologie: dětství, dospělost, stáří*. Praha: Portál.

Zapletal, M. (1964) *Jak vést letní tábor*. Praha: Mladá fronta.



## **10 PŘÍLOHY**

Příloha č. 1: Anketa k táboru Železničář 2017

Příloha č. 2: Kartičky s počty bojovníků do Aslanovy armády (body)

Přílohy č. 3: Povyšovací dekrety

## Příloha č. 1

### Anketa k táboru Železničář 2017

Jsem (zakroužkuj jedno z toho): kluk / holka

Věk .....

**U jednotlivých otázek dávej body, jak moc jsi byl spokojený:**

**6 = super, 5 = velmi dobré, 4 = dobré, 3 = nic moc, 2 = špatné, 1 = velmi špatné**

**Neboj se přidat i důvod, proč jsi dal takovou známku a vítány jsou i tvoje všechny nápady a připomínky.**

**Pokud vidíš řádek s tečkami, napiš tam svou vlastní odpověď.**

- 1) Jak se ti líbil letošní tábor?
- 2) Co se ti na letošním táboře líbilo?.....
- 3) Co se ti na letošním táboře nelíbilo?.....
- 4) Jak hodnotíš etapovou hru Letopisy Narnie?
- 5) Jak jsi byl spokojený s ubytováním?
- 6) Jak hodnotíš místo tábořiště a areál tábora?
- 7) Jak jsi byl spokojený s jídlem?
- 8) Co jsi se na táboře naučil? V čem tě letošní tábor posunul dál?  
.....
- 9) Jak jsi byl spokojený s celkovým programem a výběrem her na táboře?
- 10) Zkus ohodnotit jednotlivé programy:
  - a) Hra na schovávanou
  - b) Co je to Narnie?
  - c) Průzkum okolí
  - d) Edmundovo setkání s Bílou čarodějnici
  - e) Baseball a cesta do Narnie
  - f) Absolutní nepořádek
  - g) Abeceda
  - h) Stavění hráze
  - i) Lovění ryb
  - j) Útěk před bílou čarodějnici
  - k) Cesta za Aslanem – lesní golf
  - l) Vánoce a dary pro sourozence
  - m) Přechod přes řeku
  - n) Výroba štítů
  - o) Záchrana Edmunda
  - p) Bojový výcvik
  - q) Dokumentace příprav

- r) Krytí se štítem
- s) Pastičky
- t) Rytířský turnaj
- u) Kamenný stůl (stezka odvahy)
- v) Cesta na místo bitvy
- w) Bitva s Bílou čarodějnici
- x) Korunovace králů a královen Narnie
- y) Hon na jelena
- z) Dobíjení baterek

11) Co ti na táboře chybělo? .....

12) Nejlepší zážitek z tábora .....

13) Nejhorší zážitek z tábora .....

14) Jak jsi byl spokojený s vedoucími na táboře?

15) Chceš vedoucím nebo někomu z nich něco vzkázat? Můžeš to napsat tady:

.....

16) Jak jsi byl spokojený s rozdělením do oddílů?

17) Na tábor jsem jel kvůli (zakroužkuj možnosti, může jich být i více):

- a) rodičům
  - b) kamarádům
  - c) vedoucím
  - d) táborovému programu
  - e) pobytu v přírodě
  - f) jinému důvodu (napiš)
- .....

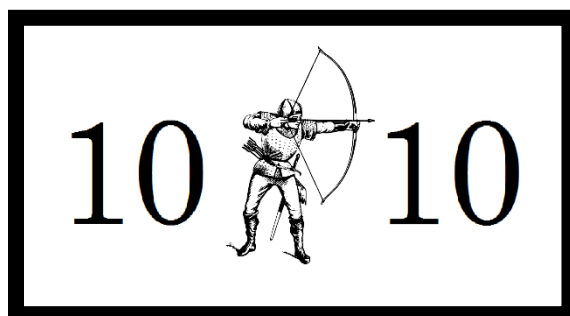
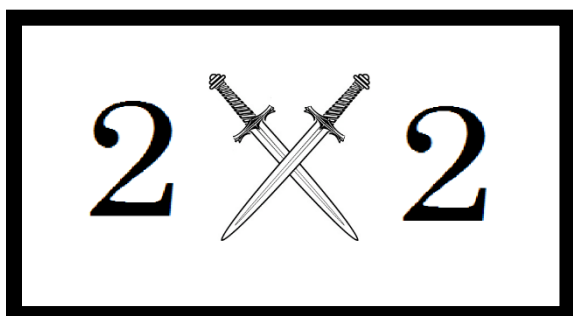
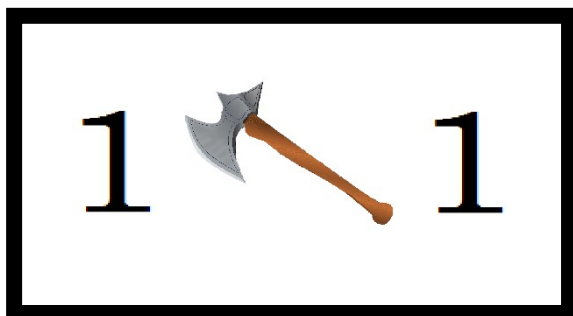
18) Byl jsi na táboře Železničář už někdy předtím? Pokud ano, zkus zhodnotit, jak ti letošní tábor přišel ve srovnání s ostatními – zakroužkuj jednu z možností. (Pokud jsi na táboře Železničář poprvé, nevyplňuj tu nic.)

Letošní tábor byl      LEPŠÍ      SROVNATELNĚ DOBRÝ      HORŠÍ      než minulý

Důvod, proč tomu tak bylo: .....

19) Jak hodnotíš celý tábor?

Příloha č. 2







# DEKRET

## Panoše

### pro





**DEKRET**

**Rytíře**

**pro**

