



TECHNICKÁ UNIVERZITA V LIBERCI
Fakulta přírodovědně-humanitní
a pedagogická



Sborník animačních aktivit s využitím v mimoškolní tělesné výchově

Bakalářská práce

Studijní program: B7401 – Tělesná výchova a sport

Studijní obor: 7401R003 – Rekreatologie

Autor práce: **Matěj Berka**

Vedoucí práce: Mgr. Jan Charousek



ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Matěj Berka**
Osobní číslo: **P13000024**
Studijní program: **B7401 Tělesná výchova a sport**
Studijní obor: **Rekreologie**
Název tématu: **Sborník animačních aktivit s využitím v mimoškolní tělesné výchově**
Zadávající katedra: **Katedra tělesné výchovy**

Z á s a d y p r o v y p r a c o v á n í :

1. Všeobecné informace o historii a vývoji animátorství (domácí i zahraniční).
2. Přehled firem, které poskytují animátorské služby.
3. Průzkum (formou ankety) mimoškolních aktivit u dětí.
4. Cílem práce je zpracování sborníku animačních aktivit s využitím v mimoškolní tělesné výchově.



Rozsah grafických prací:

Rozsah pracovní zprávy:

Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/elektronická**

Seznam odborné literatury:

HERZIG, Sabine a Anke LANGE-WANDLING. 111 nápadů pro celý školní rok: nápadník aktivit, her a rad od prvního školního dne až po předání vysvědčení. 1. vyd. Brno: Edika, 2014, 191 s. ISBN 978-80-266-0500-3.

JAKUBÍKOVÁ, Dagmar. Marketing v cestovním ruchu: jak uspět v domácí i světové konkurenci. 2. aktualiz. a rozš. vyd. Praha: Grada, 2012, 313 s. ISBN 978-80-247-4209-0.

SEIFERTO VÁ, Věra. Průvodcovské činnosti. 1. vyd. Praha: Grada, 2013, 207 s. ISBN 978-80-247-4807-8.

THOROVÁ, Kateřina. Vývojová psychologie: proměny lidské psychiky od početí po smrt. 1. vyd. Praha: Portál, 2015, 575 s. ISBN 978-80-262-0714-6.

Vedoucí bakalářské práce:

Mgr. Jan Charousek


Katedra tělesné výchovy

Datum zadání bakalářské práce:


15. prosince 2016

Termín odevzdání bakalářské práce:

28. dubna 2017


prof. RNDr. Jan Písek, CSc.
děkan




doc. PaedDr. Aleš Suchomel, Ph.D.
pověřen vedením katedry

V Liberci dne 15. prosince 2016

Anotace

Téma této bakalářské práce je Sborník animačních aktivit s využitím v mimoškolní tělesné výchově. Hlavní část této práce je samotný sborník, který slouží jako příručka organizování zábavy pro děti. Součástí je historie a vývoj animací, jak v českých zemích, tak i v zahraničí. Další část tvoří seznam českých cestovních kanceláří, které nabízejí animační služby. Popsán je ontogenetický vývoj mladšího a staršího školního věku. V neposlední řadě je zde i anketa o trávení volného času.

Klíčová slova: animace, animátor, hry, děti, cestovní kancelář.

Anotation

Theme of this bachelor theses is Proceedings of animation activities with the use of non-school physical education. The main part of this work are proceedings, which helps with organizing fun for children. Next part of it is about history and development of animation in Czech Republic and abroad. There is also list of czech travel agencies provideing animation services. You will find here ontogenetic evolution of younger and older school age. Not least is the questionnaire about spending free time.

Key words: animation, animator, games, children, travel agency.

Poděkování

Rád bych touto cestou poděkoval panu Mgr. Janu Charouskovi, za odborné vedení mé bakalářské práce, za jeho cenné rady a především vstřícný přístup. Rovněž bych chtěl poděkovat všem animátorům, kteří přispěli svými zkušenostmi a názory k mé bakalářské práci. V neposlední řadě patří mé poděkování CK Alexandria za nezapomenutelné zkušenosti a zážitky.

Prohlášení

Byl jsem seznámen s tím, že na mou bakalářskou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb., o právu autorském, zejména § 60 – školní dílo.

Beru na vědomí, že Technická univerzita v Liberci (TUL) nezasahuje do mých autorských práv užitím mé bakalářské práce pro vnitřní potřebu TUL.

Užiji-li bakalářskou práci nebo poskytnu-li licenci k jejímu využití, jsem si vědom povinnosti informovat o této skutečnosti TUL; v tomto případě má TUL právo ode mne požadovat úhradu nákladů, které vynaložila na vytvoření díla, až do jejich skutečné výše.

Bakalářskou práci jsem vypracoval samostatně s použitím uvedené literatury a na základě konzultací s vedoucím mé bakalářské práce a konzultantem.

Současně čestně prohlašuji, že tištěná verze práce se shoduje s elektronickou verzí, vloženou do IS STAG.

Datum:

Podpis:

Obsah

Úvod.....	9
1 Cíl práce	10
2 Historie animací	11
2.1 Historie animace ve světě	11
2.2 Historie animace v Českých zemích.....	13
2.3 Animace v současnosti	14
3 Animace v cestovním ruchu	15
3.1 Animátor cestovního ruchu	15
3.1.1 Rozdělení animátorů	16
3.1.2 Cíle animace.....	17
3.2 Firmy v České republice zabývající se animačními službami.....	19
4 Ontogenetický vývoj dětí školního věku	27
5 Anketní šetření	29
6 Sborník animačních aktivit s využitím v mimoškolní tělesné výchově	38
7 Závěr.....	52
8 Seznam použitých zdrojů	53
9 Přílohy	56

Seznam ilustrací

Graf č. 1: Počet hotelů CK Alexandria s animačními službami

Graf č. 2: Počet klubových hotelů CK Blue Style

Graf č. 3: Počet klubových hotelů CK Čedok

Graf č. 4: Počet animačních hotelů CK Exim tours

Graf č. 5: Počet klubových hotelů CK Firo Tour

Graf č. 6: Počet hotelů CK Fisher s animačními službami

Graf č. 7: Rozdělení respondentů podle pohlaví

Graf č. 8: Odpovědi respondentů na otázku č.2

Graf č. 9: Odpovědi respondentů na otázku č.3

Graf č. 10: Odpovědi respondentů na otázku č.4

Graf č. 11: Odpovědi respondentů na otázku č.5

Graf č. 12: Odpovědi respondentů na otázku č.6

Graf č. 13: Odpovědi respondentů na otázku č.7

Graf č. 14: Odpovědi respondentů na otázku č.8

Graf č. 15: Odpovědi respondentů na otázku č.9

Graf č. 16: Odpovědi respondentů na otázku č.10

Graf č. 17: Odpovědi chlapců na otázku č.11

Graf č. 18: Odpovědi děvčat na otázku č. 11

Graf č. 19: Odpovědi respondentů na otázku č.12

Graf č. 20: Odpovědi respondentů na otázku č.13

Úvod

Tématem mé bakalářské práce je sborník animačních aktivit s využitím v mimoškolní tělesné výchově. Při výběru mě nejvíce ovlivnila má dlouholetá zkušenost na pozici animátora v několika hotelích po celé Evropě. A snaha ukázat, že animovat neznamená pouze vytvářet pohyblivé obrázky, ale v tomto případě to znamená organizovat volný čas pro hosty s bohatým sportovním a kulturním programem pro celou rodinu.

Dalším důvodem je neustálý rozmach této profese, jímž je animátor volného času. Během několika posledních let se toto povolání stalo velice důležitým kritériem, které ovlivňuje mnoho turistů, především ty s dětmi, při výběru hotelu, kde budou trávit svou rodinnou dovolenou.

V neposlední řadě mě ovlivnil při tomto výběru úpadek pohybové aktivity dnešních dětí. V současnosti mládež tráví více času u počítače nebo jiné konzole, na které hrají různé hry místo toho, aby trávila čas venku, jako se to dělo dříve v době bez těchto technických vymožeností. Proto se pokusím vytvořit soubor aktivit, které by pomohly přimět děti opět do aktivního trávení volného času.

1 Cíl práce

Hlavní cíl práce je sestavení sborníku animačních aktivit s využitím v mimoškolní tělesné výchově.

Dílčí cíle:

1. Všeobecné informace o historii a vývoji animátorství (domácí i zahraniční)
2. Přehled českých firem, které poskytují animátorské služby
3. Ontogenetický vývoj v mladším a starším školním věku
4. Průzkum (formou ankety) mimoškolních aktivit dětí

2 Historie animací

Animace v dnešní podobě má kořeny hluboko v historii, ovšem formy animací se dosti odlišují v průběhu historických období. Tento fakt poukazuje na lidskou potřebu zábavy, která tu je patrná. Jedním z ukázek toho mohou být třeba rytířská klání nebo římské hry. I tyto události se dají považovat za prapůvod animací, se kterými se setkáváme v létě či v zimě na dovolené, kde nabízejí pestrý a různorodý program pro všechny věkové kategorie.

2.1 Historie animace ve světě

Lidstvo se snažilo a snaží stále objevovat nové věci, tuto vlastnost lze pojmenovat jako lidskou zvědavost. Jeho touhu poznávat podporuje mnoho dalších potřeb, které se projevují nejen u člověka. Mezi takové potřeby lze zařadit touhu po lepších životních podmínkách ať už přírodních či později materiálních. Toto objevování ovšem není jednoduché pro lidi bez zkušeností, a tak vznikají první průvodci, kteří pomáhají lidem organizovat jejich volný čas v podobě udávání rad, kam se vydat a kudy se tam dostat. V této činnosti organizace lze vidět náznaky, které postupem času vedly k vytvoření úplně nové profese nazývané animátor volného času nebo také animátor cestovního ruchu později.

Starověk

V této době se o animaci jako takové nedá v podstatě mluvit, ale už zde se projevují náznaky toho, že cestování je snazší s lidmi, kteří se v dané oblasti vyznají a dokáží tak zpříjemnit čas strávený mimo domov. Ve starověku se začínaly vyvíjet hlavně činnosti podobné průvodcovským službám. Podle Seifertové s kolektivem (2013, s. 16) jsou s touto budoucí profesí spjati hlavně Řekové, kteří při cestování využívali organizátory cest, kterými bylo místní obyvatelstvo. To jim pomáhalo nejen jako průvodci, ale také jako překladatelé.

Ve starověku se ještě nerozlišovala pracovní doba a volný čas, protože většina lidí se živila sama z toho, co si vypěstovali nebo vyrobili. Proto ve svém volném čase pracovali a tyto, dnes rozlišované, části života v podstatě splývaly v jednu. Tento fakt přetrval až do novověku, kdy se začal čas dělit na plnění povinností a volný čas využívaný k plnění vlastních potřeb (Seifertová, 2013).

Středověk

Středověká doba nabízela větší prostor pro rozvoj průvodcovských činností, protože se o cestování začalo zajímat stále více lidí. Především se jednalo o mladé zástupce nejvyšších vrstev evropské šlechty, respektive o potomky bohatých šlechticů. Ti se pomocí poznávání jiných kultur připravovali na budoucí diplomatickou kariéru.

Církev byla ve středověku velice populární, není tedy divu, že jako průvodci působili také kněží a mniši, kteří provázeli stoupence církve po poutních místech (Seifertová, 2013).

Novověk

Novověk byl opět dobou, kdy cestovali pouze lidé z nejvyšší vrstvy. Nyní už ovšem cestovali na delší dobu, kde jim po celou cestu asistovala velká skupina lidí, kteří znali okolní kraje, takže měli mnoho zkušeností poznatků a v neposlední řadě znali cizí jazyk. Tuto skupinu lidí tvořili hlavně studenti, kteří tak využili možností prohloubit znalosti o jiných kulturách (Seifertová, 2013), (Vážanský, 2001).

Postupem času si lidé začali uvědomovat, že k plnění jejich materiálních potřeb, na které vydělávali stále delší dobou strávenou v práci, potřebují vykompenzovat jinak, a to formou volného času a dovolené (Smith, 1999).

Na základě toho začaly vznikat cestovní kanceláře, které poskytovaly tyto služby běžným lidem. Lidé, tak mohli okusit služby první cestovní agentury na světě, kterou založil Thomas Cook již v roce 1841. Jeho první realizovaná cesta proběhla „pouze“ z Leicesteru do Loughboroughu (Thomas Cook History, 2017).

Od první cestovní kanceláře až k prvním animačním službám ještě uplynulo mnoho let. Podle Orišky (1999, s. 162) se zárodek datuje do 30. let 19. století ve Francii, kde vznikaly spolky mladých lidí, kteří projevovali snahu podílet se na organizaci volnočasových aktivit společnosti. Jejich činnost ze začátku spočívala hlavně v udílení rad ohledně výletů, vhodného vybavení na ně a potom také sdílení zážitků, jak jejich vlastních, tak zážitků návštěvníků. Dále se pak podíleli na organizaci zábavy pro hosty, kde se mimo jiné i samotnou účastí v nich sblížovali s klienty, kterých v počátku nebylo příliš mnoho, a tak se s nimi velice lehce sblížili a mohli jim pomoci ve všech směrech.

Jak klientů přibývalo a s narůstajícím počtem narůstaly i nároky na rady, tipy a pomoc s aktivní formou trávení volného času na dovolené. Tato poptávka vyústila ve vznik nové služby v cestovním ruchu jimž byla animace (Orieška, 1999).

Za historicky první oficiální průkopníky animace se dá považovat Gérard Blitz, který založil spolek jménem Club Mediterranée, jehož hlavní myšlenkou bylo vést lidi k aktivní formě života ve sportovní podobě. Svůj první projekt realizoval v roce 1950 na pláži v Mallorce, kde vytvořil stanové městečko pro pár stovek lidí.

O několik let později v roce 1956 přenesl tuto myšlenku Francouz Jean-Pierre Bécrot i do Alp, kde vytvořil Club Med. Jeho produktem byly výhodné zájezdy, kde si klienti v celkové ceně pokryli kompletní náklady. Tato forma zájezdů měla takový úspěch, že v dalším roce byla ve Švýcarsku otevřena hned 3 další střediska fungující na stejném principu. V roce 1957 vznikl symbol, který přetrval do dnes v Clubu Med, a to korálky působící jako vlastní platidlo, které lze používat pouze v klubu. Tento symbol přetrval až do dnešních dnů, a tak si můžete v resortech Club Med za toto smyšlené platidlo nakoupit např. nápoje u barů (Historie Club Med, 2017).

Po roce 1970 se začínají různé formy animačních programů rozšiřovat nejen po celé Evropě, ale expandují ve všech směrech do celého světa. Takové společnosti fungovaly převážně u moře, případně na horách. Mezi společnostmi, které nabízejí služby animátorů ve svých nabídkách jsou: Robinson, Valtur, Calimera nebo Jaboree. Setkáme se ovšem i s působením na lodích. Tento neustálý rozkvět podporoval rozvoj animátorství ve všech směrech až do takové míry, že se začaly objevovat první kritiky. Jednou z věcí, která byla často vytýkána, je odklon od původního smyslu turistiky, kterým je objevování nových kultur, pamětihodností a způsobů života (Ulbrich, 2012).

2.2 Historie animace v Českých zemích

V historii naší země se začal projevovat nárůst fondu volného času zhruba v půlce 19. století a důkazem toho je vznik různých vlasteneckých a kulturních spolků jako je například: Hlahol, Umělecká beseda nebo dodnes známý Sokol. Jako zakladatel Sokola je považován Miroslav Tyrš společně s Jindřichem Fügnerem. Nelze o tomto hnutí mluvit jako o animaci v dnešním slova smyslu, ale už tu jsou cítit náznaky toho, že lidé si rádi nechají organizovat svůj volný čas (Založení sokola, 2017).

Za počátek opravdové animace lze považovat odborové rekreace ROH (Revoluční odborové hnutí) v 60. – 70. letech 20. století. Tyto pobyty byly nejčastěji ve znárodněných hotelích v perspektivních lokalitách. V těchto resortech se o animaci starali kulturní a sportovní referenti, kteří plnili stejnou funkci jako dnešní animátoři, což znamenalo vytvořit pro rekreanty aktivní formy odpočinku, které napomáhaly jak fyzické, tak psychické regeneraci. Už tehdy byly tyto služby využívány především ne však výhradně dětmi, a tak tomu bývá velice často i dnes.

2.3 Animace v současnosti

V současné době už je animační tým nepostradatelnou součástí každého lepšího hotelu v nejoblíbenějších destinacích jako je Řecko, Španělsko, Chorvatsko, Bulharsko či Itálie. V těchto hotelech najdete většinou mezinárodní tým, ve kterém jsou zástupci mluvící většinou mezinárodních jazyků, mezi které patří bez pochyby angličtina s němčinou, dále pak francouzština, španělština, ruština a velmi často i polština. Některé hotely mají dokonce více animačních týmů. To je způsobeno exkluzivitou určité skupiny turistů, například, když má v daném hotelu předplaceno několik pokojů na celou sezónu česká cestovní kancelář, najdete zde i český animační tým. Češi ještě stále bohužel velmi často neovládají jiný jazyk než češtinu a z toho důvodu je tento postup žádoucí. Na trhu je již několik českých společností, které nabízejí vlastní animační služby. Jako příklad lze uvést CK Alexandria, Čedok nebo Blue styl.

3 Animace v cestovním ruchu

Pojem animace má zavádějící význam, jelikož toto slovo má dva úplně odlišné významy. Jeden význam je označení pro člověka, který tvoří počítačovou grafiku nebo také animovaný film. Ten druhý význam je pro člověka, který je součástí cestovního ruchu, kde organizuje volný čas návštěvníku hotelových resortů (Ulbrich, 2012).

V této práci je používám pojem animace ve spojení se zábavou. Přesnou definici slova animace uvádí ve své publikaci Výkladového slovníku cestovního ruchu Pásková a Zelenka (2000, s. 20) jako „*organizování a stimulaci zábavy návštěvníků, klientů hotelu, rekreačního centra apod. nebo cestujících (např. během okružní plavby)*.“ (Pásková, Zelenka, 2000).

Samotné slovo vychází z latinského anime, což znamená duše. V současnosti je tento pojem spojen spíše s aktivním trávením volného času. Téměř vždy se nám s tímto slovem vybaví dovolená. Animace vede jednotlivce ke společné činnosti, která je převážně aktivního charakteru ve formě různých sportů. Toto má za výsledek obohacení sebe sama, zlepšení celkového dojmu z dovolené, rozšíření kontaktů a samozřejmě také zábavu a požitek (Orieška, 1999).

3.1 Animátor cestovního ruchu

Osoba animátora má za úkol organizovat sociálně-kulturní a sportovní aktivity pro návštěvníky resortu či místa jeho působení. Dále má za úkol motivovat a nenásilně povzbudit jednotlivce do připravených aktivit. Animátora lze považovat za koordinátora, jehož činnost spočívá v plánování volného času aktivní formou a v neposlední řadě také kontrole nad respektováním společenských norem všemi účastníky využívajícími jeho služby (Ulbrich, 2012).

K vykonávání animátorské práce je často potřeba zažádat o živnostenský list. V tomto případě se jedná o živnost ohlašovací volnou a spadá pod předmět podnikání 71 což je: Provozování cestovní agentury a průvodcovská činnost v oblasti cestovního ruchu (Zákon č. 455/1991 Sb., 2017).

Rozdělení animátorů

Nejčastěji se setkáme s celým animačním týmem než s animátorem, který působí sám. A to má obvykle za následek rozdělení rolí animátorů. Jak je zvykem, ne každý dokáže všechno nejlépe, a proto se pozice dělí na:

Šéf animátor

Tato pozice je nejkomplexnější, a jak už to s šéfováním bývá, nejsložitější. Šéf často označovaný také jako team leader má za úkol připravit celý program pro celou cílovou skupinu (nejčastěji residenty jednoho hotelu či komplexu), rozdělit úkoly ostatním členům týmu a samozřejmě dohlížet na plnění všech povinností. Člověk plnící tuto úlohu v týmu musí být velice schopný organizátor, měl by znát nejnovější trendy, musí být dobrý vůdce a zároveň motivátor (Černák, 2009).

Sportovní animátor

Další velice důležitý článek týmu je sportovní animátor. Jak už napovídá jeho název má za úkol připravit, organizovat a hlídat dodržování pravidel při sportovních aktivitách. Předpokladem pro spolehlivé plnění těchto úkolů je znalost pravidel a technik všech obecně známých sportů. Musí také poznat, jak moc si může dovolit zatížit začátečníka, když sportuje v mnohastupňovém vedru na slunci, musí také umět poskytnout první pomoc. Je velice důležité umět se zachovat správně za každé situace. Nikdy se nesmí nechat unést hrou samotnou a měl by umět prohrávat a být spravedlivý za každé situace. Když se však účastní klání i děti, není na škodu umět záměrně, avšak nenápadně, prohrát, protože animace tu jsou především pro pobavení hostů a nikdo se moc nebaví, když prohrává.

Dětský animátor

Neméně důležitou součástí týmu je dětský animátor. Jeho hlavní náplní je zábava pro nejmenší účastníky dovolené. Samozřejmě nejde jen o to umět připravit zábavný program pro děti ať už výtvarnou, sportovní či jinak soutěžní činností, ale také být zodpovědný a dokázat děti správně motivovat do připravených aktivit. Tato úloha bývá znesnadněna věkovou různorodostí zúčastněných dětí. Do dětského klubu nejčastěji chodí děti od 3 do 15 let. Proto je důležité mít připravený program jak pro nejmladší,

kterým často stačí papír a pastelky, tak pro ty, kteří se už potýkají s pubertou a nevydrží dlouho u ničeho, co je opravdu nenadchne.

Choreograf

Podstatná součást animace jsou taneční představení a večerní show. Aby tato vystoupení měla úspěch, je tady choreograf. Jeho práce spočívá ve vytváření tanečních či hereckých sestav, které pak ostatní animátoři předvádějí hostům k pobavení. Choreograf musí mít bohaté zkušenosti jak s tancem a všemi jeho podobami, tak i s tvorbou koncepce a kompozice celého představení. Tento člen týmu má nejvíce práce na začátku sezóny, kdy musí se všemi ostatními nacvičit a sehrát všechna představení. V průběhu sezóny pak pilují detaily během generálních zkoušek před každou show. Dále pak doučuje nově příchozí animátory během sezóny. Jeho práce není vůbec jednoduchá, protože na nacvičování není vymezen žádný extra čas a animace běží po celý den, takže to musí probíhat ve volném čase animátorů, a to může být velice složité z hlediska motivace.

Hostess

Hlavní náplní na této pozici je hlavně propagace animačních programů a služeb. Část svého pracovního dne stráví na recepci, kde podává hostům informace o animačním programu. Kromě informačních služeb zde také zapůjčuje sportovní náčiní pro hosty, kteří si chtějí zasportovat ve svém volném čase mimo organizované turnaje. V průběhu dne pak doprovází hosty na výletech, kde se jim snaží být maximálně nápomocný. V době večere stojí před vchodem a zve hosty na večerní show, na které se sám aktivně podílí.

Dále se tu může vyskytovat mnoho dalších pozic, které už nejsou tolik časté u českých animačních týmů, ale spíše v početnějších zahraničních týmech jako např. animátor bavič, allaround animátor, animátor psycholog či taneční animátor (Fišerová, 2008).

Cíle animace

Podle autora Orišky (1999, s. 177) lze rozdělit pět základních motivů pro trávení času na dovolené. Je to odpočinek, zážitky, zdraví, rodina a zábava. Animační programy

pomáhají realizovat v podstatě všechny tyto motivy. Nabízí aktivní formu odpočinku pro celou rodinu zábavnou formou, při které lze aktivním přístupem vylepšit i zdravotní kondici jednotlivců. A tohle vše dohromady vytváří příjemné zážitky z dovolené, na které rádi vzpomínají. Animace se dá rozdělit na několik dalších složek, které jen potvrzují tuto teorii. Jedná se sportovní aktivity, sociálně zábavní činnosti (večerní show), tvořivé aktivity (dětský klub), vzdělávací (vědomostní hry), objevovací činnosti (seznamování), dobrodružné (celodenní programy s dějem) a meditativní (jóga).

Všechny aktivity však nelze vždy přesně specifikovat a rozdělit do jednotlivých skupin. Převážně se aktivity prolínají do více skupin najednou. Jediné co se dá s přesností určit je účast na aktivitě. Tu dělíme na aktivní a pasivní. Aktivní znamená fyzicky se účastnit jednotlivých činností a užívat si ji plnými doušky. Pasivní znamená účastnit se aktivit jako divák a povzbuzovat své rodinné příslušníky nebo třeba i nově získané kamarády v aktivní účasti (Orieška, 1999).

Jako další cíl animace je zabavit co největší množství hostů v širokém věkovém rozpětí během dne. Podle toho i vypadá denní program. Jako příklad zde uvedu jeden konkrétní program, který jsme měli u CK Alexandria pod agenturou Český animační team s.r.o.

Příklad denního programu:

10:00 – Ranní znělka – animační tanec s danou choreografií, který se opakuje každý den. Během znělky se vyhlašuje program na celý den.

10:15 – Ranní rozvíčka – ranní protažení formou strečinku nebo jógy

10:30 – Beach volejbalový turnaj

11:00 – Plavání s kosátkou – závody na nafukovací kosatce pro děti i dospělé

11:30 – Aqua aerobic

15:00 – Šipky – turnaj v šípkách pro děti i dospělé

15:30 – Fotbal

16:00 – Zumba

16:30 – Petanque

17:00 – Tenis

20:30 – Mini Disco

21:30 – Večerní show

Během dne probíhá simultánně dětský klub dopoledne od 9:00 do 12:00 a odpoledne od 14:00 do 18:00. V tomto klubu probíhá výtvarná činnost. Každý den probíhá v jiném kontextu. Jeden den to je malování na trička, další vytváření masek, jindy zase kreslení na hrnečky.

3.2 Firmy v České republice zabývající se animačními službami

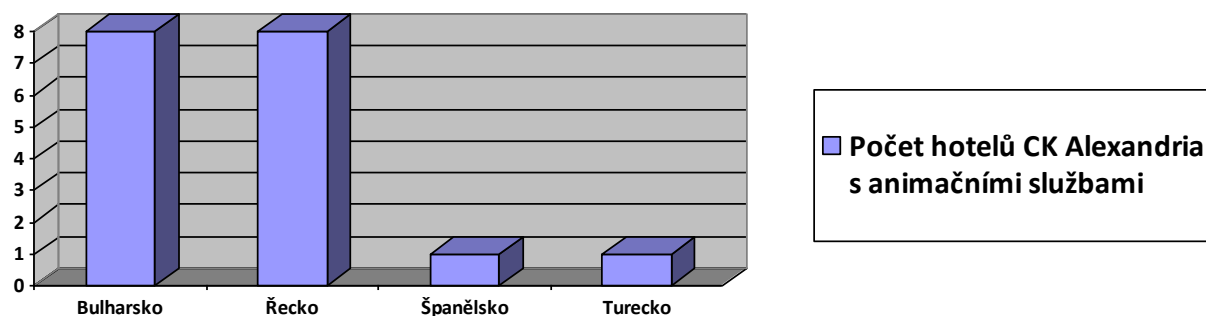
V České republice je díky zvyšujícímu se zájmu o animační služby stále více firem poskytujících tento servis.

CK Alexandria

Tato cestovní kancelář je na trhu od roku 1993 a její hlavní specializací je Bulharsko. Hlavní přednost je cenová dostupnost pro českou klientelu. Animace zde probíhají 6 dní v týdnu.

Jejich animační program se skrývá pod názvem Alexandria Club. Jeho hlavní podstatou nejsou pouze dětské animace, ale animace pro celou rodinu včetně široké nabídky denních animací ve spojení s večerními představeními, to vše v českém jazyce. V nabídce lze najít 18 hotelů pro rok 2017, které nabízejí český animační tým ve 4 přímořských státech. Mezi nejoblíbenější destinace patří již zmíněné Bulharsko a dále se jedná o Řecko, Turecko a Španělsko.

Graf č. 1 – Počet hotelů CK Alexandria s animačními službami



Zdroj: Vlastní zpracování

V těchto hotelech se můžete těšit na bohatý animační program, který se skládá z různých tradičních i netradičních sportovních aktivit, her, tanců a různých soutěží. Nejdůležitější faktor této formy animace je, že vše, včetně večerních programů, probíhá v českém jazyce. Každý den zde probíhá také dětská diskotéka, která je složena z vlastních písniček s danou choreografií. Po dětské zábavě nastupuje zábava pro dospělé např. taneční a divadelní vystoupení na témata Pomády či Diskopříběhu, nebo soutěže a kvízy pro všechny hotelové hosty (CK Alexandria. České animační programy nejen v klubových hotelech, 2017).

CK Blue Style

CK Blue Style působí v cestovním ruchu od roku 1997. I tato kancelář má svůj vlastní animační týmy. V tomto případě se jedná o Croco club, který je určen spíše pro děti a Blue club určen pro každého účastníka dovolené v každém věku.

Croco club

Funguje ve formě dětského klubu pro děti od 4-12 let. Pro sezónu 2017 mají v nabídce 30 hotelů v 6 státech a to v Egyptě, Tunisku, Turecku, Řecko, Bulharsko a Španělsko.

Koncepce tohoto dětského klubu, jak už název napovídá, je zaměřena na krokodýly. Již po příletu do cílové destinace děti dostanou Croco tričko. V hotelu pak během svého pobytu hledají poztrácené krokodýly, které si potom mohou v Croco shopu

vyměnit za různé dárky. Program nabízí široké možnosti, kdy si děti hrají na indiány, piráty, strašidla a mnoho dalších.

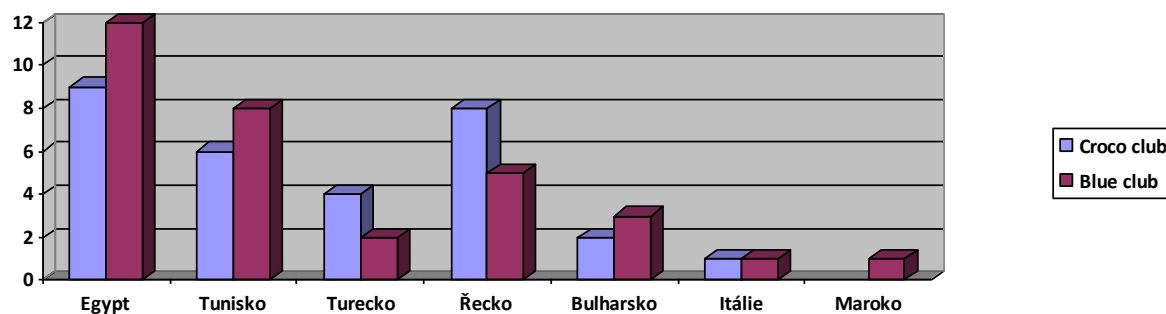
Blue club

Tento klub je zaměřen, jak na sportovní, tak na relaxační a zábavné programy pro celou rodinu od 0 do 99 let. Blue club se nachází ve 32 hotelech, rozprostřených ve stejných 6 státech jako Croco club, a navíc mají jeden hotel v Maroku.

V cílových hotelech v programu naleznete sportovní turnaje ve všech různých sportech např. fotbal, nohejbal, volejbal, šipky atd. Další možnosti jsou fitness, výuka tanců, naučí vás i základy místních jazyků, turnaje v deskových hrách, karetní hry a samozřejmě také večerní programy včetně vědomostních her a kvízů.

V rámci Blue clubu můžete vyrazit na adrenalinové výlety v doprovodu jejich animátorů. Výlety ovšem zahrnují šnorchlování, čtyřkolky nebo prohlídky měst. Tyto výlety ovšem nejsou v ceně a lidé si musí doplatit dle aktuálních ceníků v jednotlivých hotelech (CK Blue Style. Klubové hotely, 2017).

Graf č. 2: Počet klubových hotelů CK Blue Style



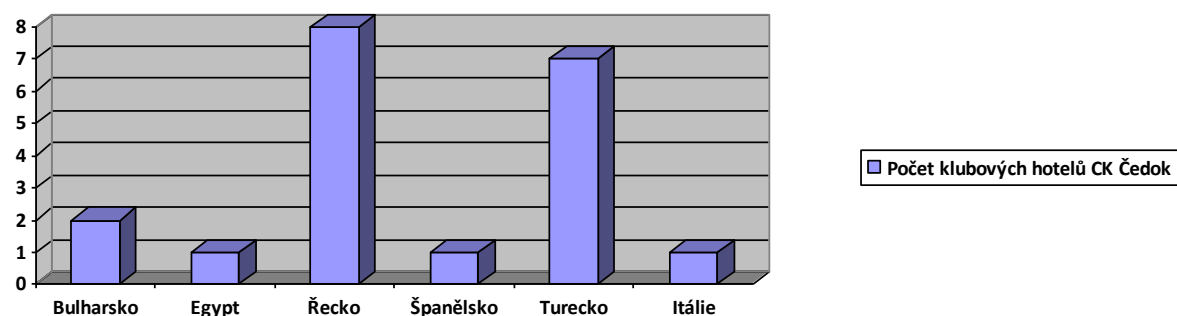
Zdroj: Vlastní zpracování

CK Čedok

Cestovní kancelář Čedok je na našem trhu již od roku 1920 a je tak nejstarší poskytovatelem zájezdů v České republice. Přes svoji velikost neměl ve své nabídce tolik animačních hotelů jako předchozí cestovní kanceláře, to se změnilo letos rozšířením služeb a nabídky do více hotelů. Jedná se o 20 hotelů rozprostřených v 6 zemích.

Čedok má své nabídky dětský klub Scooby Doo. Tento club na rozdíl od ostatních funguje 7 dní v týdnu. Program tohoto klubu nabízí široké možnosti od malování přes modelování až po sportovní soutěže, a to je jen zlomek nabízených služeb. Navíc to jsou hotely, které mají ve svém areálu dětská hřiště se skluzavkami a vodními tobogány (Čedok a.s. *DĚTSKÝ KLUB ČEDOK SCOOPY-DOO*, 2017).

Graf č. 3: Počet klubových hotelů CK Čedok



Zdroj: vlastní zpracování

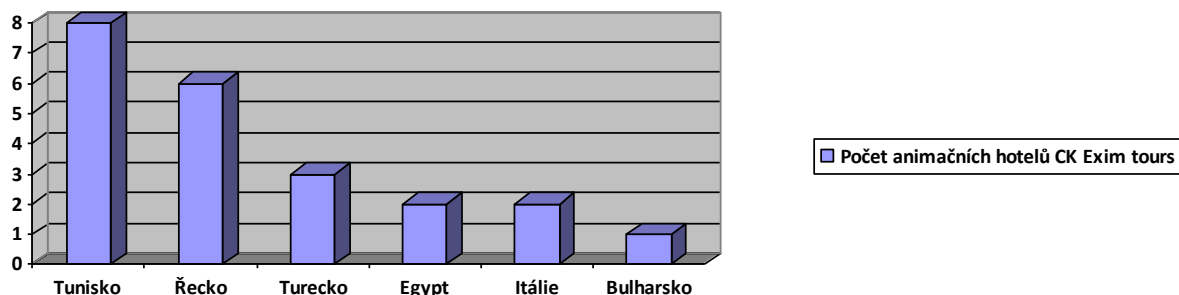
CK Exim tours

Letní sezóna 1993 byla první pro firmu Exim tour. Pro své klienty má připravený Mango club, který je určen nejen pro děti od 4 do 15 let, ale pokud by chtěli, mohou se připojit i rodiče a užít si tak připravený program společně se svými ratolestmi.

V roce 2017 naleznete v nabídce cestovní kanceláře 22 hotelů s Mango clubem v 6 destinacích. Nejvíce se zaměřují na Tunisko, kde je 8 hotelů s doprovodným programem pro hosty v češtině.

Mango club nabízí bohatý program obsahující aktivní pohybové činnosti jako dětský aerobic, dětskou jógu, plážový fotbal, hry v bazénu, stolní tenis a další. Na to navazuje výtvarná činnost v podobě výroby loutek, malování na tělo, vystřihování a výroba karnevalových masek. Velký úspěch mají také konceptuální programy v podobě honby za pokladem nebo indiánské či pirátské odpoledne (EXIMtours. Mango club, 2017).

Graf č. 4: Počet animačních hotelů CK Exim tours



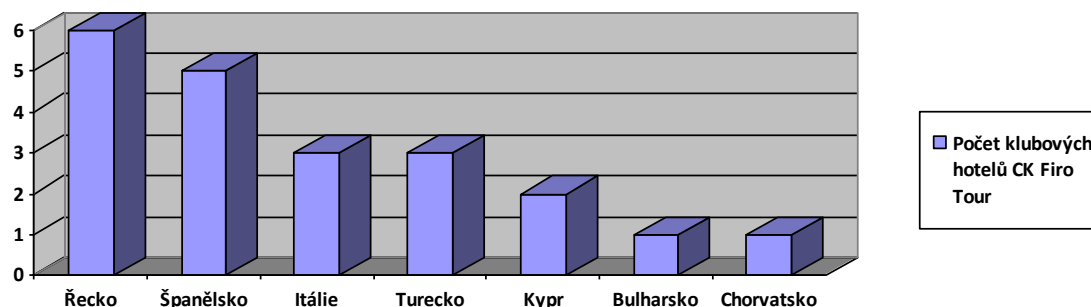
Zdroj: vlastní zpracování

CK Firo Tour

Tato cestovní kancelář je na našem trhu od roku 1990 a je to jedna z největších kanceláří působící v České republice. Jejich animační klub se jmenuje Firáček a působí v hlavní sezóně, tedy v červenci a srpnu. Hotely nabízející Firáček se rozkládají v sedmi různých státech a jejich celkový počet pro rok 2017 je 21.

Dětský klub je určen pro děti od 4 do 12 let. Tento rozsah je velice široký, a proto ho zkušení animátoři rozdělují na dvě skupiny. Jedna je složena z dětí od 4 do 7 let a druhá od 8 do 12 let. Pak pro každou skupinu vytvoří vlastní program vhodný dle stupně vývoje. Tento program je vždy jasně rozdělen. Ráno je vyplněno tvořivými činnostmi jako je kreslení, modelování, výroba lampiónů, malování na trička, výroba šperků z korálek a další. Odpoledne potom patří různorodým hrám a soutěžím. Jedná se konkrétně o fotbal, šipky, vodní pólo, frisbee, stolní a karetní hry nebo si děti mohou vyzkoušet upéct vlastní pizzu a sušenky, které mohou chutnat po dokončení se svými rodiči. Každý večer je pro děti vždy připravena mini diskotéka a pro rodiče jsou potom připraveny tematické kulturní večery. Pro děti jsou připraveny výlety (Firáček. Program Firáčku, 2017).

Graf č. 5: Počet klubových hotelů CK Firo Tour



Zdroj: vlastní zpracování

CK Fisher

Cestovní kancelář Fisher je na našem trhu od roku 1990 a za léta svého působení si vypracovala velice komplexní program animačních programů. Samotná animace je rozdělena do několika kategorií podle zaměření, náplně programů a v neposlední řadě podle věku. Tyto kluby jsou Funtazie kluby, které někde nabízejí doplňkové služby a rozšíření nesoucí názvy: Baby Funtazie klub, Funtazie Teenz klub, Sportovní akademie klubu Funtazie a Fun & Active. Celkový počet hotelů s animačními programy je nejvyšší na českém trhu a je to 45 hotelů v 10 různých, nejen evropských státech (např. ve Spojených arabských emirátech).

Funtazie klub

Jedná se o klub, který poskytuje pro děti zábavu a pro dospělé tím pádem odpočinek. Samotný název vznikl spojením anglického slova fun znamenajícím zábava a slovem fantazie, které znamená schopnost představivosti. To tvoří ideální kombinaci pro dětský svět.

O program tohoto klubu se starají česky nebo případně slovensky hovořící animátoři, kteří mají připravený program na celý den. Program je dále rozdělen podle věku zúčastněných, aby aktivity byly vhodné pro věk participujících dětí. Jednou ze zajímavostí v programu jsou snídaně a večere spojené s animátory bez rodičů. Zároveň se jedná o jediný dětský klub, který má určen maximální počet dětí, a to 25, což může značně zkomplikovat letní radovánky v hlavní sezóně, kdy jsou hotely přeplněné dětmi, které se chtějí zúčastnit (CK Fisher. Dětský klub Funtazie léto 2017, 2017).

Baby Funtazie klub

Tento druh dětského klubu letos najdete pouze v jednom hotelu ve Španělsku, ale je to velice propracovaný program pro děti od 6 měsíců do 4 let. V tomto klubu se vaše děti naučí hravou a citlivou formou plavat, potom ratolesti můžou navštívit mini školičku, kde je animátoři provedou výtvarnými činnostmi. K večeru je na programu večerníček doprovázený různými pohádky a ukolébavkami a pro starší 1 roku je připravena ještě mini diskotéka, kde si za pomoci animátorů zatancují animační tanečky (CK Fisher. Baby Funtazie klub, 2017).

Funtazie TEENZ klub

Tuto koncepci naleznete v roce 2017 ve dvou hotelech v Řecku a ve Španělsku. Jak napovídá název, tak klub je určen pro děti od 12 let. Děti zde můžou zažít sportovní animace, kreativní workshopy, večerní programy a nejrůznější soutěže. Nejoblíbenější část programu jsou soutěže Funtazie TEENZ hledá talent, kvízy a polštářová bitva. Program Funtazie TEENZ klubu probíhá na rozdíl od ostatních konceptů 4 dny v týdnu. Denní harmonogram začíná od 11:30 do 23:00 s přestávkami na oběd a večeři (CK Fisher. Funtazie TEENZ klub, 2017).

Sportovní akademie klubu Funtazie

V tomto případě se jedná o sportovní akademii zaměřenou na 4 sporty (fotbal, jóga, tenis a plavání). Výuka probíhá 5 dní v týdnu ve dvou šedesátiminutových blocích ráno a odpoledne. Hlavním pozitivem je, že celý program je zdarma. Každý sport má různé věkové hranice a svého profesionálního trenéra, který se postará o dítě na jakékoli úrovni zdatnosti (CK Fisher. Sportovní akademie klubu Funtazie, 2017).

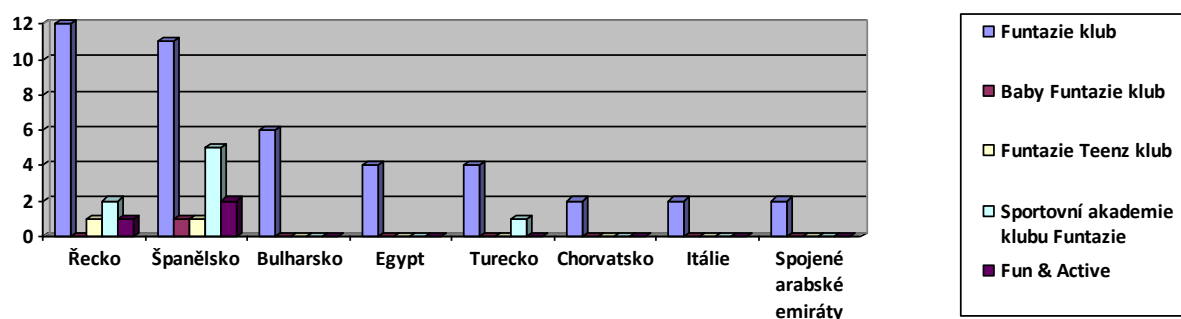
Fun & Active

Koncept Fun & Active je sestaven pro lidi, kteří chtějí trávit dovolenou aktivní formou. O všechny aktivity se starají vždy česky mluvící animátoři. Zábava je přichystána 5 nebo 6 dní v týdnu podle destinace.

V programu na hosty čeká klasický beach volejbal, fotbal, petanque či netradiční adrenalinové aktivity jako je jízda na banánu nebo paragliding (tyto aktivity si ovšem musí návštěvníci připlatit extra). Samozřejmě v programu najdete i aqua aerobic, pilates či posilování. V podvečer vás čekají taneční představení či kvízy a vědomostní hry. Od ostatních poskytovatelů se liší tím, že mají vlastní kasínové hry s žetony.

Programem vás provází proškolení animátoři, kteří jsou proškolení jako instruktoři. Ti na hosty čekají už při příjezdu na recepci, kde pomáhají při check-inu a případně poskytnou informace o animačním programu na informační schůzce s delegátem.

Graf. Č. 6: Počet hotelů CK Fisher s animačními službami



Zdroj: vlastní zpracování

Další 2 hotely s klubem Funtazie se nachází na Kypru a v Tunisku. (CK Fisher. Fun & Active, 2017).

Po celkovém průzkumu trhu lze konstatovat, že nejrozsáhlejší nabídku animačních služeb má bez pochyby CK Fisher, která poskytuje hned čtyři odlišné koncepce těchto služeb. Každá cestovní kancelář se zaměřuje na některé destinace více a na některé méně. Nejčastější destinací, ve které můžete najít animační služby, je s velkou převahou Řecko, kde naleznete největší počet animačních týmů v různých hotelech.

Hlavní rozdíl v těchto službách je cílová skupina, na kterou jsou programy zaměřeny. Část cestovních kanceláří se zaměřuje pouze na dětskou animaci a druhá část na celé spektrum klientely. Alexandria, Blue Style, a Fisher tvoří své programy pro všechny věkové skupiny naopak Čedok, Exim tours a Firo tour se zaměřují pouze na dětské klienty.

4 Ontogenetický vývoj dětí školního věku

Jednou z velkých událostí v životě dítěte je nástup do školy. Tento nástup je ovlivněn vývojovým stupněm. Vývojový stupeň je charakterizován v první řadě věkem, důležité faktory jsou pak tělesná výška a hmotnost, vyspělost hrubé a jemné motoriky, koordinace pohybů, vyzrálost CNS a celkový zdravotní stav jedince (Šimíčková-Čížková 2003).

Věkové zvláštnosti dětí školního věku

Věk, kdy děti nastupují do školy a kdy ji opouští, je dán zákonem. Tento věk je v rozmezí 6-7 let pro nástup a 14-15 pro dokončení základního vzdělání. Základem těchto čísel je samozřejmě vývojový stupeň člověka v daném období. Tento vývoj se nazývá ontogeneze. Vývoj v samotném školním věku není tak markantní jako v tom předškolním, naopak se zde vývoj zpomaluje a osobnost dítěte se výrazně nemění (Říčan 2004).

Období školního věku se dále dělí na mladší školní věk a starší školní věk. Děti v tomto období jsou nejčastějšími účastníky animačních aktivit. Proto je důležité znát jejich věkové zvláštnosti a podle toho přizpůsobit program a náplň dne pro každého, aby nedocházelo k narušení jejich zdravého vývoje a rozvoje.

Mladší školní věk

Mladší školní věk uvádí Dovalil (2002) jako období mezi 6. a 11. rokem života. Toto období je specifické rozvojem a růstem vnitřních orgánů, např. se zvětšuje hmotnost mozku a zvětšují se plíce. Dětské tělo roste rovnoměrně do výšky i do hmotnosti. Děti mají velice slabou vůli a jsou charakteristické impulzivním jednáním bez delšího přemýšlení. Častá je i neschopnost dlouhodobého soustředění. Děvčata se vyvíjejí o něco rychleji než chlapci. Děti jsou schopny poslouchat autoritu, ale zatím neumí rozeznat, co je podle společnosti správné. Řídí se spíše formou odměny a trestu za své činy. Díky dozrávající centrální nervové soustavě vzniká prostor pro vznik nových podmíněných reflexů, díky kterým se dobře rozvíjejí v pohyblivosti a rychlosti, naopak není dobré snažit se rozvinout silové schopnosti.

Doporučení: Děti mají zájem o hry, ve kterých někoho nebo něco napodobují (zvířata, povolání a jiné). V tomto období není vhodné děti dlouhodobě zatěžovat. Děti už vnímají socializaci ve větší míře, a proto je důležité vyhnout se zesměšňování jednotlivce ve skupině, děti dokáží být velice zlomyslné v tomto směru. Ke konci mladšího školního věku se dětem začínají líbit hry, ve kterých hraje každý sám za sebe a může tak ukázat svoje schopnosti (Vágnerová 2005).

Starší školní věk

Těž označován jako pubertální věk se pohybuje v rozmezí 11.-12. a 15.-16. roku života. Tyto rozdíly jsou dány různým věkem, ve kterém dozrávají děvčata a chlapci po duševní a fyziologické stránce. Začátek je určen prvním dozráváním biologických pohlavních znaků, které se objevuje u chlapců zhruba o rok později. Od tohoto věku se začínají zvětšovat rozdíly mezi oběma pohlavími. Tělesné a duševní dospívání se liší podle pohlaví, u děvčat je tento rok udáván v 17 a u chlapců o rok později, tedy v 18 letech.

V tomto období lze pozorovat zvětšený růst zejména končetin a to může vézt ke zhoršené koordinaci pohybů. Hlavně chlapci mohou působit neohrabaně s jejich novými proporcemi. Dalším znakem vývoje je zvětšující se kapacita mozku, plic a srdce. Díky hormonálnímu dozrávání se začínají projevovat i sekundární pohlavní znaky. To se může projevovat vnitřní nestabilitou a emoční nejistota. V tomto věku se již projevuje souboj s autoritou způsobený osamostatňováním od rodiny a příklonu spíše k vrstevníkům a snaha zalíbit se nové sociální skupině (Vágnerová 2005), (Hofbauer 2004).

Doporučení: Díky svým věkovým zvláštnost je nutné být na děti přísnější ve směru dodržování pravidel. V důsledku rozvoje fantazie mají často tendenci k unikání do vlastního světa a potom o všem spekulovat i v tom reálném, a to se projevuje odmítáním řídit se normami. Pokud chcete jedince naučit nějaký pohyb, je nejjednodušší postup opakování daného pohybu, dokud si ho sám neosvojí. S velmi velkou oblibou se setkávají hry, kde jde o taktické přemýšlení. Dále se děti začínají specializovat na vlastní okruh zájmů a je proto složitější zabavit větší skupinu najednou (Říčan 2004).

5 Anketní šetření

Součástí mé práce je anketní šetření formou anketního dotazování. Anketu tvoří 14 otázek, díky kterým byl zjišťován přístup školáků ke svému času mimo povinnou školní docházku. V první polovině, jak tráví dnešní děti svůj volný čas, a druhá polovina, byla zaměřena na zkušenosti s animačními programy v jejich dosavadním životě.

Dotazník byl určen pro děti staršího školního věku z důvodu jejich vyšší vyspělosti. Od starších respondentů byly očekávány více validní odpovědi, ze kterých se dají vyvozovat přesnější závěry. Dotazy byly pokládány formou uzavřených otázek, kde u dvou otázek byla možnost k vlastnímu rozepsání. Uzavřené otázky byly zvoleny z důvodu vyhodnocování, touto formou lze získat přesné počty daných odpovědí, které je možné zobrazit pro lepší názornost na grafu. Názornost šetření je zajištěna dvěma identifikačními otázkami na začátku pro získání bližší představ o jednotlivých účastnících šetření. Identifikační otázky byly ohledně pohlaví a věku, kdy jde především o pohlaví, kdy podle věku byla odhadnuta relevantnost odpovědí.

Anketu vyplnilo 38 žáků ze Základní školy v Hejnicích s adresou Lázeňská 406, 463 62 Hejnice. Při šetření byly osloveny 6., 7. a 8. třídy, které se skládaly z dvaceti děvčat a ze sedmnácti chlapců. Jedna anketa musela být vyřazena, protože v celém archu byla vždy zakroužkována možnost B, což reálně není možné, a proto nemohla být započítána jako relevantní zdroj informací. Po vyplnění mé ankety proběhla vždy s žáky krátká debata o vyplňované anketě, kde bylo zjišťováno mimo jiné, zda porozuměli všem otázkám a dále případné doplňující informace k odpovědím, což značně usnadnilo závěrečné vyhodnocování. Povolení provést tento výzkum dal ředitel školy, který si zde nepřeje být jmenován.

Před vlastním šetřením a na začátku práce byl uveden úpadek aktivního trávení volného času dnešních dětí, to se bohužel částečně potvrdilo. Ovšem jsou zde viditelné i stále se udržující aktivní děti, které netráví veškerý čas používáním elektronických hraček. Konkrétní hodnoty jsou uvedeny v další části.

V následujícím textu je vždy zobrazena konkrétní otázka, ve stejném znění jako byla položena, z ankety a u ní je vždy graf s uvedenými počty zvolených odpovědí.

Samotná anketa je na konci vložena jako příloha. Forma je totožná s originálem, který vyplňovali dotazovaní jedinci na základní škole v Hejnicích.

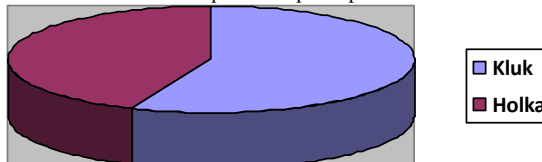
Věkové rozmezí bylo 11 až 14 let. Jelikož se jedná o věk, kdy s dospívajícími dětmi manipuluje pubertální dozrávání, musel být jeden odpovědní list vyřazen. Celkem anketu tedy vyplnilo 38 žáků, ale pro výzkumné účely bylo použito jen 37. Jeden odpovědní arch obsahoval pouze odpovědi možnosti B, což se navzájem vylučuje, a z toho důvodu byl tento list vyřazen ze závěrečného hodnocení.

Výsledky anketního šetření

1. Pohlaví

- A) Holka 20
- B) Kluk 17

Graf č. 7: Rozdělení respondentů podle pohlaví



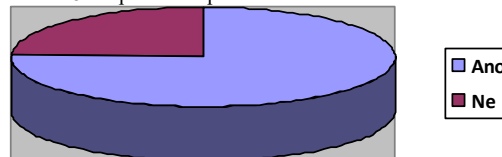
Zdroj: Vlastní zpracování dle výsledků anketního šetření

Tato úvodní otázka slouží jen pro orientaci v následujících odpovědích. Samotný dotaz by neměl bez zbytku ankety v podstatě žádné uplatnění. Jediný fakt, který lze vyčíst, je mírná převaha dívek nad chlapci v dotazované skupině.

2. Máš rád sportovní a pohybové aktivity?

- A) Ano 28
- B) Ne 9

Graf č. 8: Odpovědi respondentů na otázku č.2



Zdroj: Vlastní zpracování dle výsledků anketního šetření

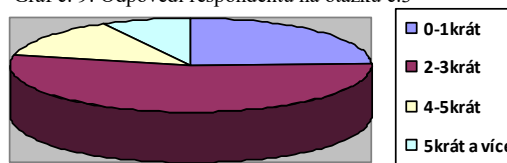
V otázce číslo 2 se ukazuje, jestli děti obecně rády tráví čas aktivně a nebo spíše pasivně. Pozitivním faktem je, že více než tři čtvrtě odpovědí bylo kladných, což znamená, že většina dětí má rádo sportovní a pohybové aktivity. V ideálním světě by toto číslo mohlo být ještě větší, ale na poměry dnešní doby je tento výsledek více než uspokojivý.

Tento poměr odpovědí je zajisté ovlivněn i lokalitou, kde probíhal výzkum. Bylo to v Hejnicích, které jsou položeny v údolí Jizerských hor. Díky této lokalitě je zde mnoho příležitosti pro vyžití v přírodě, ať už se jedná o pěší či cyklovýlety nebo o sportovní kluby, které se zaměřují na fotbal anebo házenou. Za raritu tohoto města považují skateboardový kroužek pro děti školního věku.

3. Kolikrát týdně sportuješ?

A) 0-1 krát	9
B) 2-3 krát	20
C) 4-5 krát	5
D) 5 krát a více	3

Graf č. 9: Odpovědi respondentů na otázku č.3



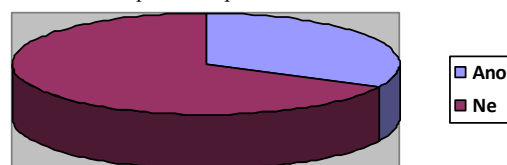
Zdroj: Vlastní zpracování dle výsledků anketního šetření

Nejčastější odpovědí byla možnost B, která značí 2-3krát týdně sportovní aktivitu. Z vlastní zkušenosti vím, že místní kroužky(tréninky) probíhají převážně dvakrát až třikrát týdně. Další nejčastější odpověď byla A, z tohoto výsledku vyplývá můj předpoklad, že v dnešní době jsou děti spíše doma u virtuálních her, než aby se věnovaly nějakému sportu. Samozřejmě všechny případy nejsou pouze děti trávící svůj čas v počítačovém světě, část z nich tvoří jedinci, kteří se věnují nesportovním aktivitám jako například výtvarné či vědomostní kroužky.

4. Navštěvuješ sportovní kroužky od školy?

A) Ano	12
B) Ne	25

Graf č. 10: Odpovědi respondentů na otázku č. 4



Zdroj: Vlastní zpracování dle výsledků anketního šetření

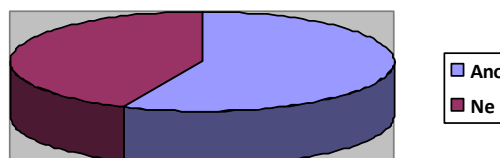
Čtvrtá otázka je zaměřená na využití sportovních kroužků od školy. Tento výsledek může být způsoben i tím, že Hejnice nepatří mezi největší města, a proto zde nabídka těchto kroužků není tak široká jako ve větších městech. Dalším faktorem ovlivňujícím tento poměr odpovědí je i neznalost původu navštěvovaných kroužků. Několik dětí se během vyplňování ptalo na organizátora jejich aktivit.

Nicméně 12 odpovědí, potvrzujících návštěvu školních projektů neznámá nic špatného, protože, jak jsem zjistil, tak škola samotná nenabízí tolik příležitosti jako jiné nezávislé spolky.

5. Sportuješ se svými rodiči? (výlety, vyjížďky na kolech, tanec a podobně)

- A) Ano 21
- B) Ne 16

Graf č. 11 Odpovědi respondentů na otázku č.5



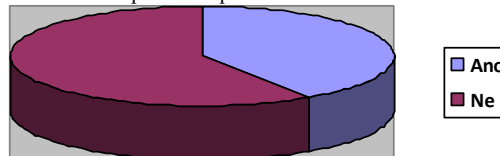
Zdroj: Vlastní zpracování dle výsledků anketního šetření

Převaha kladných odpovědí potvrzuje již zmíněný fakt, že Hejnice jsou situovány ve velice hezké přírodní oblasti, která nabízí bohaté příležitosti na různé výlety pro celou rodinu. Velký vliv na tyto odpovědi má také fakt, že mnoho rodičů patří mezi organizátory ostatních zájmových kroužků a to děti považovaly za sportování se svými rodiči. Tuto zprávu jsem se dozvěděl až při závěrečné besedě s jednou skupinou dotazovaných.

6. Chodíš do nějakého sportovního oddílu?

- A) Ano 15
- B) Ne 22

Graf č. 12: Odpovědi respondentů na otázku č.6



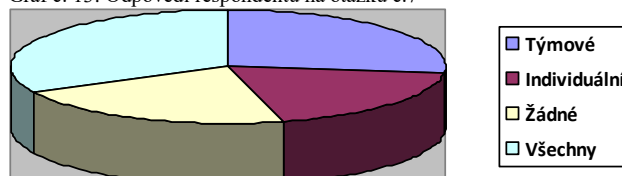
Zdroj: Vlastní zpracování dle výsledků anketního šetření

Tyto odpovědi jsou ovlivněny tím, co bylo zmíněno u předešlé otázky, a tedy fakt, že několik rodičů od mých respondentů vede sportovní kroužky pod nezávislým sportovním oddílem, a proto se odpovědi z této a z předešlé otázky (otázka č. 5) prolínají. Nicméně zde převažují negativní odpovědi jako u otázky č. 4, z čehož tedy vyplývá, že nejčastěji dětské aktivity probíhají s rodiči ať už formou společných výletů, s rodiči v roli trenéra a nebo i jinou formou.

7. Jaké sporty/aktivity máš nejraději?

A) Týmové (fotbal, florbal,...)	10
B) Individuální (tenis, atletika,...)	7
C) Žádné	8
D) Všechny	12

Graf č. 13: Odpovědi respondentů na otázku č.7



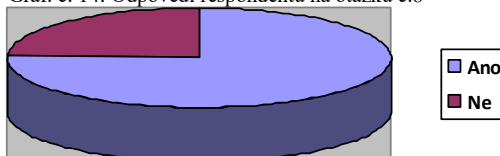
Zdroj: Vlastní zpracování dle výsledků anketního šetření

„Všechny“ sportovní aktivity byla nejčastější odpověď v této otázce. V tomto věku si děti začínají vybírat konkrétní směr, kterým se vydají. Důkazem toho je, že možnost D vybralo nejvíce dětí ve věku 11-12 let (celkem to bylo 10 z 12 odpovědí a pouze 2 starší 12 let). Týmové sporty jsou hned na pomyslné druhé příčce a to díky tomu, že v Hejnicích je fotbalový klub s velkou tradicí, a pro to je holky aerobic. Bohužel 8 respondentů zvolilo možnost C, tedy „Žádné“ sporty/aktivity. To koresponduje s otázkou č. 2) a 3), kde téměř stejný počet uvedl, že pohybové a sportovní aktivity nemá rád a sportuje 0-1krát týdně.

8. Setkal ses někde s animačním programem: (pokud ne přeskoč na otázku č. 14)

A) Ano	28
B) Ne (jdi k otázce č. 14)	9

Graf č. 14: Odpovědi respondentů na otázku č.8



Zdroj: Vlastní zpracování dle výsledků anketního šetření

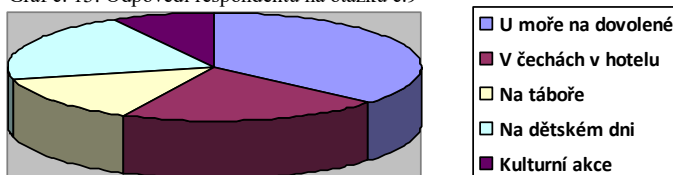
Zhruba tři čtvrtiny dotazovaných se již setkali s animacemi, díky čemuž měla tato anketa mnohem větší smysl, protože mi pomohla určit, co děti nejvíce ocení na animačních programech.

V následujících otázkách jsem tedy pracoval s 28 respondenty, kteří odpověděli kladně na osmou otázku. Ostatních 9 se přesunulo k poslední otázce č. 14, která je otevřená a dává jim možnost popsat, co je baví a co možná nenašli v uzavřených odpovědích, které jsem jim nabídl.

9. Kde?

A) U moře na dovolené	18
B) V Čechách v hotelu	10
C) Na táboře	7
D) Na dětském dnu	10
E) Kulturní akce	4
F) Jinde: kde? _____	

Graf č. 15: Odpovědi respondentů na otázku č.9



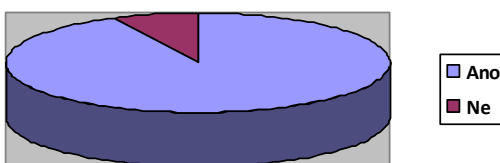
Zdroj: Vlastní zpracování dle výsledků anketního šetření

V této odpovědi se nejčastěji hodila možnost A. To potvrzuje, že animace mají největší úspěch v zahraničních hotelových rezortech. V českých zemích se toto povolání zatím stále nedostalo mezi tolik žádané služby, ale přesto, z vlastní zkušenosti vím, že se toto odvětví stále rozrůstá (ve společnosti, kde pracuji, přibývají nové hotely téměř každý rok). Ostatní varianty mají podobné počty až na kulturní akce, které nasbíraly 4 body. Variantu F vyplnili jen 4 respondenti, ale ve všech případech se jednalo v podstatě pouze o druh kulturní akce.

10. Chodil/a jsi na jejich program? (pokud ne přeskoč na otázku č. 14)

A) Ano	26
B) Ne (jdi k otázce č. 14)	2

Graf č. 16: Odpovědi respondentů na otázku č.10



Zdroj: Vlastní zpracování dle výsledků anketního šetření

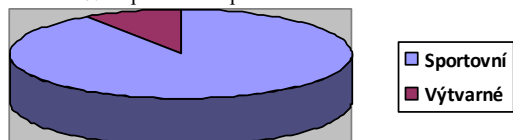
Zde se ukázalo, že věk dotazované skupiny je v podstatě ideálním věkem pro návštěvu animačních programů. Bez 2 respondentů všichni ostatní, kteří se setkali s animacemi, chodili na jejich připravené aktivity.

11. Jaké aktivity tě bavily víc?

- | | |
|--------------|----|
| A) Sportovní | 15 |
| B) Výtvarné | 11 |

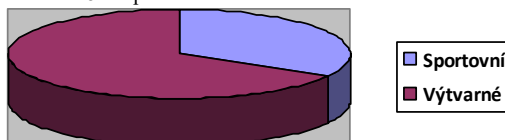
Celou anketu jsem doposud nerozděloval na chlapce a děvčata, ale u této otázky je vhodné toto rozdělení zohlednit.

Graf č. 17: Odpovědi chlapců na otázku č.11



Zdroj: Vlastní zpracování dle výsledků anketního šetření

Graf č. 18: Odpovědi děvčat na otázku č. 11



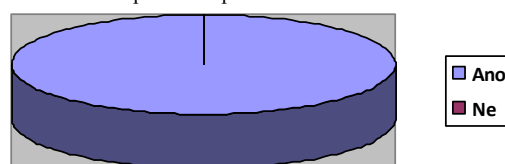
Zdroj: Vlastní zpracování dle výsledků anketního šetření

Před rozdělením podle pohlaví otázka číslo 11 vypadá na téměř vyvážené počty odpovědí. Při rozdělení na děvčata a chlapce je zřejmé, že drtivá většina chlapců preferuje sportovní aktivity před výtvarnými. U děvčat je to naopak, ale jak se ukázalo ve výsledcích, ne všechna děvčata si přejí se věnovat v první řadě tvořivé činnosti, jak by se od nich dalo očekávat.

12. Bavily tě tyto aktivity?

- | | |
|--------|----|
| A) Ano | 26 |
| B) Ne | 0 |

Graf č. 19: Odpovědi respondentů na otázku č. 12



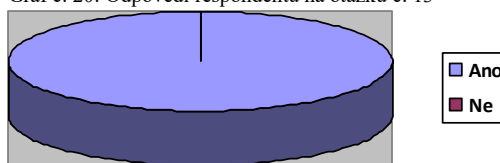
Zdroj: Vlastní zpracování dle výsledků anketního šetření

V tomto případě ani není třeba vytvářet graf pro vizualizaci výsledků. Absolutní souhlas s užíváním animačních aktivit jen potvrzuje oblíbenost a propracovanost těchto programů. Tento výsledek jsem očekával, proč by někdo chodil na aktivity, které ho nebaví. Jednalo se tedy spíše o kontrolní otázku.

13. Bavily by tě podobné aktivity v Hejnicích?

- A) Ano 26
B) Ne 0

Graf č. 20: Odpovědi respondentů na otázku č. 13



Zdroj: Vlastní zpracování dle výsledků anketního šetření

V otázce číslo 13 bylo opět dosaženo absolutního souhlasu bez výjimky. To jen potvrzuje oblíbenost těchto aktivit a touhu po něčem podobném v dosahu.

14. Co nejraději děláš ve volném čase?

Poslední otázka byla otevřená, protože nebylo reálně možné pokrýt všechny možnosti, které by se mohly hodit. Přesto bylo nakonec možné seskupit většinu odpovědí do několika kategorií.

Nejčastější odpovědí bylo, že nejraději tráví svůj čas se svými kamarády. Tato odpověď se vyskytla hned 20 krát. Další nejčastější odpověď by se dala nazvat jako virtuální svět. Do virtuálního světa jsem zařadil trávení času u počítače, tabletů, sledování televize a další podobné aktivity. Tuto odpověď uvedlo celkem 13 žáků. Na pomyslnou třetí příčku se řadí sport

Po shlédnutí celkových výsledků jsem došel k závěru, že dnešní děti nejsou proti sportování a pohybu, jen jim chybí motivace a příležitosti. Proto tráví svůj čas hraním např. sportovních her, než aby samy raději sportovaly. Je jednodušší hrát svůj oblíbený sport virtuálně, kde je dostupný. Nemusí se jednat jen o sport, ale o jakoukoli roli, do které se díky hrám může kdokoli dostat. Díky této anketě jsem si uvědomil jádro problému, ale bohužel se mi nepodařilo vyřešit daný problém.

Je velice složité, obzvláště v malých městech, poskytnout, tak širokou nabídku, aby uspokojila každého jedince a ten mohl dělat to, co ho opravdu baví. Jedním důvodem je nedostatek vedoucích či trenérů pro pokrytí tak širokého spektra a druhým důvod je nedostatek účastníků těchto aktivit. Mnohdy se totiž jedná o kolektivní sporty, pro které je nedostatek uchazečů v okolí fatálním, a tak se centrum přesouvá do větších měst a tím

se stává nedostupným pro potenciální účastníky z menších měst, kteří se nemají jak dopravit do cílového místa konání.

Konečné řešení tedy není úplně jasné a obávám se, že ani ideální řešení neexistuje.

6 Sborník animačních aktivit s využitím v mimoškolní tělesné výchově

V tomto sborníku naleznete aktivity pro děti školního věku. Tyto aktivity pomůžou všem animátorům, táborovým vedoucím či jiným vychovatelům při plánování programu pro děti, který je dostatečně zabaví po celý den. U každé hry naleznete doporučení pro věkové rozmezí, časovou náročnost a přesný popis každé hry.

Úvod

Tato sbírka slouží jako pomůcka jak pro začínající animátory, tak stávající. Může jí však využít kdokoli z řad učitelů, táborových vedoucích či kdokoli jiný, komu by se mohla hodit při plánování programu pro děti, který by je dostatečně zabavil po celý den.

Nenaleznete zde však klasické hry, jako např. „Na babu“ nebo „Na schovávanou“, ale spíše netradiční a ne tolik rozšířené aktivity, které plní svoji činnost na maximum. Úvodem lze vytknout například hru, která se skrývá pod jménem „Famfrpál“ nebo internetem otřásající hra pod názvem „Zem je láva“.

Naleznete zde hry na přemýšlení a paměť, hry vhodné i pro mladší děti, hry zaměřené na šikovnost a koordinaci, pohybové hry, postřehové hry, seznamovací hry a slovní hry. U každé položky pak navíc naleznete pro jaký počet hráčů je, časovou náročnost, místo určení, pomůcky, věk hráčů a přesný popis pravidel.

Seznam her

Živé pexeso

Šipky naruby

Střevní potíže

Bang

Na opuštěný ostrov...

Vodní balónek

Velikán Džudže

Kola, Fanta, Sprite

Zem je láva

Magnety

Famfrpál

Živé pexeso

Druh: Hry na přemýšlení a paměť, Seznamovací

Počet hráčů: minimálně 12

Časová náročnost: 10 minut více

Místo určení: kdekoli

Pomůcky: žádné

Doporučení: vhodné jako seznamovací hra, procvičení jmen, rozvoj kreativity

Věk hráčů: od 6 let

Popis: Na začátku se určí dva hráči pexesa, kteří odejdou někam stranou tak, aby neviděli a neslyšeli ostatní. Mezitím, co jsou pryč, rozdělíte děti do náhodných dvojic a ty dvojice si potom vymyslí své poznávací znamení, může to být pohyb, gesto nebo cokoli jiného, co si děti vymyslí. Po vytvoření dvojic a nacvičení domluvených signálů se kartičky pexesa zamíchají a rozestaví jako klasické pexeso do sloupců a řádků (pokud to počet dětí nedovolí může být rozestavení jiné). Pak už jen zavoláte dva hráče, kteří na začátku odešli stranou a ti si vybírají své kartičky (pokud to hraje v novém kolektivu je dobré stanovit pravidlo oslovení jménem, aby si děti a samozřejmě i vy zapamatovali jednotlivé děti). Kdo má více kartiček vyhrává a poslední dva „neotočení“ odchází a hra pokračuje znova s novými dvojicemi.

Tip:

- Při utváření dvojic nenechte dobré kamarády, aby tvořily jednu dvojici, je to pak snazší pro hádající
- Jako poznávací znamení může být i zvuk

Šipky naruby

Druh: Hry vhodné i pro mladší děti, Hry zaměřené na šikovnost a koordinaci

Počet hráčů: minimálně 2

Časová náročnost: 5 minut a více

Místo určení: kdekoli

Pomůcky: Papír, tužka (fix), provázek

Doporučení: vhodné na rozvoj koordinace předškolní a mladší školní věk

Věk hráčů: od 4 let

Popis: Pro přípravu této hry postačí papír, tužka (fix) a provázek. Začněte tím, že na papír nakreslíte několik různě rozmístěných koleček o různých velikostech. Do každého kolečka napíšete příslušný počet bodů (nebo čísla od 1 do X), nejlépe podle velikosti. Pak už se jen na provázek přiváže tužka (fix), kterou se děti snaží trefit jednotlivá kolečka, kdy nesmí držet tužku, ale jen provázek. Potom necháte děti postupně vystřídat a buď počítáte body, nebo v druhém případě s čísly od 1 do X je nejlepší měřit čas. Na konci vyhlásíte vítěze a pogratulujete a pochválíte všechny zúčastněné.

Tip:

- Při zapojení starších hráčů můžete vymýšlet nové formy, například hra se zavázanýma očima, před trefováním pětkrát zatočit dokola, udělat 10 dřepů před trefováním nebo naopak, když se netrefí do správného kolečka dávat tresty ve formě dřepování.

Střevní potíže

Druh: Pohybové hry, Hry vhodné i pro mladší děti

Počet hráčů: minimálně 10 +3 animátoři/vedoucí/dozor

Časová náročnost: minimálně 20 minut

Místo určení: Plocha minimálně 10x10 metrů

Pomůcky: toaletní papír, lepicí papírky,

Doporučení:

Věk hráčů: od 6 let

Popis: Jedná se o fyzicky velice náročnou hru. Nejen pro děti, ale i pro organizátory. Na začátku vyznačíte hrací plochu a rozdělíte děti do dvou skupin (podle počtu možno i více skupin). Na druhou stranu hřiště (opačná než stojí hrající týmy) umístíte „hajzlbábu“ (buď animátor nebo někoho z dětí, kdo například z nějakého důvodu nemůže běhat) a ten dostane toaletní papír, který bude, po jednotlivých útržcích, dávat těm, kteří proběhnou hřištěm. Před začátkem hry dostane každé dítě tři životy (vhodné použít lepicí papírky, šátky nebo něco podobného, aby se nedalo podvádět). Po hřišti se ovšem pohybují střevní potíže (pro větší zábavu je vhodné střevní potíže konkrétně pojmenovat – zácpa, průjem a podobně), které chytají probíhající děti a když je chytí seberou jim jeden život, kdo nemá žádný život vypadává a už nemůže ovlivnit hru. Po hřišti se smí vždy pohybovat pouze 2 až tři hráči z každého týmu, aby v tom nebyl úplný zmatek. Na konci samozřejmě vyhraje tým s větším počtem toaletních útržků.

Tip:

- Hru lze doplnit o doktora, který se pohybuje po hřišti a když ho děti chytí, dostanou od něj život navíc (je dobré určit maximální počet životů v jeden okamžik)

Bang

Druh: Postřehové hry, Seznamovací hry, Slovní hry

Počet hráčů: minimálně 10

Časová náročnost: 15 minut a více

Místo určení: kdekoli

Pomůcky: žádné

Doporučení: Vhodné pro seznamování a zapamatování jmen

Věk hráčů: od 6 let

Popis: Před úplným začátkem je dobré představit mezi sebou všechny děti. Rozestavte děti do kroužku a doprostřed postavte jednoho animátora (později to může být jedno z dětí). Prostřední je pistolník, ten se otáčí dokola a ruce má do tvaru pistole, když se zastaví a ukáže na jednoho hráče a ten se musí co nejrychleji skrčit. Nejbližší dva kolem skrčeného se na sebe musí co nejrychleji otočit s rukama ve tvaru pistole a vystřelit na toho druhého tak, že řekne jeho jméno. Kdo byl pomalejší vypadává. Až zůstanou pouze dva hráči postaví se zády k sobě. Pak se říkají různá čísla, když se jedná o násobek 3 každý udělá jeden krok vpřed. Jakmile se řekne jiné číslo než násobek 3 co nejrychleji se hráči otáčí a vystřelí na druhého opět jeho jménem.

Tip

- Na konci se nemusí říkat násobky, ale jména dětí, která hrála celou hru a signál pro střelbu bude vymyšlené jméno či jakékoli jiné slovo
- Při menším počtu nemusí být nikdo uprostřed, ale na začátku se vybere jeden střelec z kruhu a další střelec bude ten co se v předchozím kole skrčil

Na opuštěný ostrov...

Druh: Hry na přemýšlení a paměť, Slovní hry

Počet hráčů: 2 a více

Časová náročnost: 5 minut

Místo určení: kdekoli

Pomůcky: žádné

Doporučení: vhodné na vyplnění času na cestách

Věk hráčů: 6 let a více

Popis: Na začátku je důležité, aby všichni znali svá celá jména. Potom začne organizátor bez jakéhokoli úvodu a řekne: „na opuštěný ostrov si vezmu meloun a baterku“. V tomto případě bude autor považován za organizátora, a proto si s sebou na ostrov vzít meloun a baterku, protože tato slova začínají na stejná písmenka jako jeho křestní jméno a příjmení. Stejně tak by si s sebou mohl vzít magnet a brousek nebo mobil a brambory. Potom děti říkají co si vezmou na opuštěný ostrov a organizátor jim vždy řekne, jestli si dané dvě věci mohou nebo nemohou vzít. Hra se hraje, tak dlouho dokud děti neuhádnou proč si některé věci mohou vzít a některé ne.

Vodní balónek

Druh: Hry vhodné i pro mladší děti, Hry zaměřené na šikovnost a koordinaci, Postřehové hry

Počet hráčů: minimálně 2

Časová náročnost: 5 minut

Místo určení: kdekoli

Pomůcky: balónky s vodou

Doporučení: vhodné pro zabavení a mnohdy i osvěžení v horkých letních dnech

Věk hráčů: 6 a více

Popis: Hráči se postaví proti sobě na vzdálenost jednoho kroku. Poté si přehodí balónek, po přehození udělá hráč, který házel krok vzad. Takhle se pokračuje dokud balónek nepraskne. Při větším počtu se děti postaví do kroužku a na začátku si vodní balónek pouze předávají, když se vystřídají všechny děti udělají všichni krok vzad. Komu se předání nepodaří vypadává.

Tip

- Místo balónku s vodou lze použít vajíčko

Velikán Džudže

Druh: Hry vhodné i pro menší děti, postřehové hry

Počet hráčů: minimálně 5

Časová náročnost: 5 minut

Místo určení: kdekoli

Pomůcky: žádné

Doporučení: vhodné jako hra pro vyplnění prázdného času

Věk hráčů: od 4 let

Popis: Velice jednoduchá hra pro organizaci stačí jeden organizátor. Hráče rozestavíte tak, abyste na ně viděli a pak už jen říkáte náhodná slova. Když řeknete Džudže děti si musí dřepnout když řeknete velikán děti se zase postaví. Kdo to polete vypadává až zůstane jeden vítěz. Během hry je dobré říkat slova podobná jako například džus, jukebox nebo velbloud, velvyslanec a podobně.

Kola, Fanta, Sprite

Druh: Hry vhodné i pro mladší děti, postřehové

Počet hráčů: 5 a více

Časová náročnost: 10 minut

Místo určení: rovná plocha dostatečně velká pro počet hráčů

Pomůcky: provaz

Doporučení: vhodné pro vyplnění času při čekání

Věk hráčů: od 4 let

Popis: Na zem natáhnete lano a postavíte všechny hráče tak aby měli lano mezi nohama. Organizátor se postaví před hráče, tak aby na ně viděl. Potom vysvětlí co znamenají pokyny kola, fanta a sprite. Kola znamená, že všechny děti musí skočit na levou stranu provazu, fanta znamená, že musí skočit na pravou stranu provazu a sprite znamená, že musí skočit, tak aby měli lano opět mezi nohama. Při stupňování tempa začnou hráči plést své pohyby a tím vypadávat. Hra končí, když zůstane pouze jeden hráč, který se nesplet.

Tip

- Při udávání pokynu lze říkat i jiná slova a sledovat, jestli někdo zareaguje a poplete se

Zem je láva

Druh: Hry vhodné i pro mladší děti, postřehové

Počet hráčů: 1 a více

Časová náročnost: více v popisu

Místo určení: kdekoli

Pomůcky: žádné

Doporučení: vhodné pro zasmání

Věk hráčů: 4 a více

Popis: Tato hra je velice jednoduchá a přesto velice populární. Stačí, kdykoli v průběhu dne říct „zem je láva!“ a hráči mají 5 vteřin na to, aby vylezli na nějaké vyvýšené místo a nedotýkali se země. 5 vteřin odpočítává vždy ten, kdo zahlásil „zem je láva!“. Hra se vyhlásí pro určitou skupinu, kterou máte například na starost, ale samotné heslo může vykřiknout a jakýkoli hráč a ostatní musí rychle zareagovat. Podle věku účastníků se dá vymyslet trest pro ty, kteří se nestihli schovat před lávou.

Magnety

Druh: Pohybové hry, Seznamovací hry

Počet hráčů: minimálně 10

Časová náročnost: 10 minut a více

Místo určení: hřiště, rovná plocha

Pomůcky: žádné

Doporučení: vhodné pro zahřátí před náročnějšími hrami

Věk hráčů: 8 let a více

Popis: Hráči se volně pohybují po hrací ploše. Organizátor hry zahlásí počet magnetů, které se mají spojit a kdo se nestihne spojit do správného počtu, vypadává.

Tip

- Pro zpestření je možné určit část těla, kterou se mají děti spojit (například hlavou, nohou, břichem, nosy...)

Seznam přání

Druh: Hry vhodné i pro mladší děti, Pohybové hry

Počet hráčů: 5 a více

Časová náročnost: 10 minut a více

Místo určení: kdekoli

Pomůcky: něco na označení míst pro hráče (židličky, kuželky, kameny)

Doporučení: vhodné pro všechny věkové kategorie na zabavení a pohyb

Věk hráčů: od 4 let

Popis: Nejprve si organizátor musí připravit svůj seznam přání, na který si napíše předměty, které se dají v dané oblasti najít. Pokud jste například v lese může to být šiška, kámen, houba a podobně. Potom připraví podle počtu pro děti židličky (nebo co bude k dispozici). Vysvětlíte hráčům, že máte svůj seznam přání a jejich úkolem je ta přání plnit. Vyberete si jeden předmět z vašeho seznamu a odstartujete hráče, aby ho vyrazili hledat. Mezitím, co hledají daný předmět, odstraníte jednu židličku. Kdo se vrátí jako poslední vypadává. Hra pokračuje dokud nezůstane pouze jeden vítěz. Je vhodné seřadit si předměty od jednoduše naležitelného po složitější.

Famfrpál

Druh: Hry zaměřené na šikovnost a koordinaci, Pohybové hry, Postřehové hry

Počet hráčů: 14 a více hráčů

Časová náročnost: 40 minut a více

Místo určení: hřiště podobných rozměrů jako je hokejové kluziště

Pomůcky: 3 volejbalové míče (1 musí být odlišný od ostatních 2), 6 krabic (nebo čehokoli z čeho lze udělat branky), 1 tenisový míček

Doporučení: vhodné jako celo odpolední aktivita pro větší skupinu

Věk hráčů: od 10 let

Popis: Toto je nejsložitější hra v této sbírce. Ovšem také nejzábavnější. Hru hrají dva týmy proti sobě. Každý tým se skládá ze 7 hráčů - 3 střelci, 2 odrážeci, 1 brankář a 1 chytač. Hra je velice podobná hře z celosvětově známé knížky o kouzelnickém světě. Ve hře jsou celkem 4 míče - 1 camrál (volejbalový míč, který je červený nebo jinak odlišený), 2 potlouky (tmavé volejbalové míče) a jedna zlatonka (tenisový míček). Úkolem střelců je dostat camrál do branky soupeře, s camrálem lze udělat pouze 3 kroky jinak si střelci musí nahrávat. Odrážeci mají za úkol trefovat protihráče potloukem, když je hráč zasažen musí doběhnout k vlastní brance a dotknout se jí, aby se mohl vrátit zpět do hry. Zlatonku si přehazují dva z organizátorů, kteří stojí mimo hřiště. Při přehazování se musí zlatonka alespoň jednou dotknout země na hrací ploše. Zlatonky se nesmí dotknout nikdo jiný než chytač, po chycení zlatonky končí hra. Body se počítají za vstřelení branky, vhodné upravit podle velikosti branek. Za chycení zlatonky se přidává 50 bodů.

Tip

- Pro větší zábavu můžete nechat děti si před hrou vyrobit vlastní košťata, se kterými pak běhají

7 Závěr

Hlavní cíl této práce byl Sborník animačních aktivit s využitím v mimoškolní tělesné výchově. K dosažení tohoto cíle bylo potřeba podívat se do historie a vývoje vzniku animací jak u nás, tak v zahraničí. Z historie je patrné, že tato služba má velice hluboké kořeny již ve starověku. Jen se v průběhu let měnila její podoba až do takové, jakou známe dnes.

Další součástí této práce byl přehled firem, které se zabývají animačními službami pro českou klientelu. Po průzkumu trhu bylo zjištěno, že tuzemský trh poskytuje širokou nabídku v přímořských státech, kde naleznete animace pro děti, ale i animace pro dospělé. Do budoucna se očekává neustálé rozrůstání této nabídky.

Popis ontogenetického vývoje ovlivnil konečné hry, které jsou k nalezení ve výsledném sborníku. Díky tomu jsou ve sborníku vhodné aktivity pro dané období vývoje. A proto je finální výsledek vhodnou pomůckou pro všechny, kteří chtějí zabavit děti správným a veselým způsobem.

Anketa, která proběhla na ZŠ Hejnice byla velkým přínosem pro celkovou práci. Díky anketě bylo zjištěno, jak dnešní děti tráví svůj volný čas. Také jejich zkušenosti a pohled na animační služby. Z výsledků je zřejmé, že kdo se setkal s animátory u moře, ten si s nimi užil zábavu a využíval by podobné služby i doma.

Práce animátora není vůbec jednoduchá, jak si mnoho lidí myslí, protože animátory vidí vždy se jen usmívat a užívat si léta. Ale za každým úsměvem je velký kus práce, kterou každý člen animačního týmu musí odvést. Sborník, který je součástí práce, pomůže částečně ulehčit jejich práci, alespoň v oblasti dětských programů.

8 Seznam použitých zdrojů

CK Alexandria. *České animační programy nejen v klubových hotelech* [online]. 2017 [cit. 2017-06-26]. Dostupné z: <http://www.alexandria.cz/ceske-animacni-programy>

CK Blue Style. *Klubové hotely* [online]. 2017 [cit. 2017-06-26]. Dostupné z: <http://www.blue-style.cz/slevy-a-vyhody/klubove-hotely/>

CK Fisher. *Baby Funtazie klub* [online]. 2017 [cit. 2017-06-26]. Dostupné z: <https://www.fischer.cz/dovolena-animacni-kluby/baby-funtazie-klub>

CK Fisher. *Dětský klub Funtazie léto 2017* [online]. 2017 [cit. 2017-06-26]. Dostupné z: <https://www.fischer.cz/dovolena-animacni-kluby/detsky-klub-funtazie>

CK Fisher. *Fun & Active* [online]. 2017 [cit. 2017-06-26]. Dostupné z: <https://www.fischer.cz/dovolena-animacni-kluby/fun-active>

CK Fisher. *Funtazie TEENZ klub* [online]. 2017 [cit. 2017-06-26]. Dostupné z: <https://www.fischer.cz/dovolena-animacni-kluby/funtazie-teenz-klub>

CK Fisher. *Sportovní akademie klubu Funtazie* [online]. 2017 [cit. 2017-06-26]. Dostupné z: <https://www.fischer.cz/dovolena-animacni-kluby/sportovni-akademie-klubu-funtazie>

Club Med. *Historie Club Med* [online]. [cit. 2017-06-23]. Dostupné z: <http://www.club-med.cz/historie/>

Čedok a.s. *DĚTSKÝ KLUB ČEDOK SCOOPY-DOO* [online]. 2017 [cit. 2017-06-26]. Dostupné z: <https://ws.cedok.cz/detsky-klub>

ČERNÁK R. *Animátor volného času - Průručka pro začínajících animátorov.* 1. vyd. Bratislava: Agentúra Pro - Staff, 2009.

Česká obec sokolská. *Založení sokola* [online]. [cit. 2017-06-23]. Dostupné z: <http://www.sokol.eu>

- DOVALIL, Josef. Výkon a trénink ve sportu. Praha: Olympia, 2002. ISBN 8070337605.
- EXIMtours. *Mango club* [online]. 2017 [cit. 2017-06-26]. Dostupné z: <https://www.eximtours.cz/mango-club>
- Firáček. *Program Firáčku* [online]. 2017 [cit. 2017-06-26]. Dostupné z: <http://www.firacek.cz/program-firacku.php>
- FIŠEROVÁ, Věra. Volný čas a jeho animace v cestovním ruchu. Praha: Vysoká škola hotelová v Praze 8, 2008. ISBN 978-80-86578-87-3.
- HERZIG, Sabine a Anke LANGE-WANDLING. 111 nápadů pro celý školní rok: nápadník aktivit, her a rad od prvního školního dne až po předání vysvědčení. 1. vyd. Brno: Edika, 2014, 191 s. ISBN 978-80-266-0500-3.
- HOFBAUER, Břetislav. Děti, mládež a volný čas. Praha: Portál, 2004. ISBN 80-7178-927-5.
- Neposedná tužka. *Modrý koník* [online]. [cit. 2017-08-29]. Dostupné z: <https://www.modrykonik.cz/neposedna-tuzka/>
- ORIEŠKA, Ján. Technika služeb cestovního ruchu. Praha: Idea servis, 1999. ISBN 80-859-7027-9.
- OTČENÁŠEK, Jan. Mladík z povolání. 2. vyd. [i.e. 3., limitované vyd.]. V Brumovicích: Carpe diem, 2006. ISBN 80-86384-00-4.
- PÁSKOVÁ, [Martina a Josef ZELENKA]. Výkladový slovník cestovního ruchu. Praha: Ministerstvo pro místní rozvoj, 2002. ISBN 8023901524.
- ŘÍČAN, Pavel. Cesta životem. Praha: Portál, 2004. ISBN 80-7178-829-5.
- Sbírka nejen skautských her. *Hranostaj* [online]. [cit. 2017-08-29]. Dostupné z: <https://www.hranostaj.cz/>
- SEIFERTO VÁ, Věra. Průvodcovské činnosti. Praha: Grada, 2013. ISBN 978-80-247-4807-8.

SMITH, E. R. Affective and cognitive implications of group membership becoming part of the self. Oxford: Blackwell Publisher. 1999.

ŠIMÍČKOVÁ-ČÍŽKOVÁ, Jitka. Přehled vývojové psychologie. 2. nezm. vyd. Olomouc: Univerzita Palackého, 2003. ISBN 80-244-0629-2.

Táborové hry. *Táboření* [online]. [cit. 2017-08-29]. Dostupné z: <http://www.taboreni.cz/hra/>

Thomas Cook. *Thomas Cook History* [online]. [cit. 2017-06-23]. Dostupné z: <https://www.thomascook.com>

ULBRICH, Tomáš. Animace v hotelnictví a cestovním ruchu. Brno: Vysoká škola obchodní a hotelová, 2012. ISBN 978-80-87300-20-6.

VÁGNEROVÁ, Marie. Vývojová psychologie I.: dětství a dospívání. Praha: Karolinum, 2005. ISBN 80-246-0956-8.

Zákony pro lidi.cz. *Zákon č. 455/1991 Sb.* [online]. [cit. 2017-06-23]. Dostupné z: <https://www.zakonyprolidi.cz/cs/1991-455#cast2>

9 Přílohy

Příloha 1 **Anketa ohledně trávení volného času**

Příloha 2 **Sborník animačních aktivit s využitím v mimoškolní tělesné výchově (vlastní publikace)**

Příloha 1 Anketa ohledně trávení volného času

Anketa ohledně trávení volného času

Ahoj tato anketa mi pomůže při vypracování mé bakalářské práce při Technické Univerzitě v Liberci. Studuji obor rekreologie. Tématem mojí závěrečné práce je Sborník animačních aktivit s využitím v mimoškolní tělesné výchově. Odpovědi mi pomůžou při zjištění současné úrovně pohybové aktivity dnešní mládeže.

Věk:

1. Pohlaví

- A) Holka
- B) Kluk

2. Máš rád/a pohybové a sportovní aktivity?

- A) Ano
- B) Ne

3. Kolikrát týdně sportuješ? (nepočítá se hodina tělesné výchovy)

- A) 0-1krát
- B) 2-3krát
- C) 4-5krát
- D) 5krát a více

4. Navštěvuješ sportovní kroužky od školy?

- A) Ano
- B) Ne

5. Sportuješ se svými rodiči? (výlety, vyjížděky na kolech, tanec a podobně)

- A) Ano
- B) Ne

6. Chodíš do nějakého sportovního oddílu?

- A) Ano
- B) Ne

7. Jaké sporty/aktivity máš nejraději?

- A) Týmové (fotbal, florbal,...)
- B) Individuální (tenis, atletika)
- C) Žádné
- D) Všechny

8. Setkal ses někde s animačním programem? (pokud ne přeskoč na otázku č. 14)

- A) Ano
- B) Ne (jdi k otázce č. 14)

9. Kde? (možno více odpovědí)

- A) U moře na dovolené
- B) V Čechách v hotelu
- C) Na táboře
- D) Na dětském dnu
- E) Kulturní akce
- F) Jinde: kde? _____

10. Chodil/a jsi na jejich program? (pokud ne přeskoč na otázku č. 14)

- A) Ano
- B) Ne (jdi k otázce č. 14)

11. Jaké aktivity tě bavily víc?

- A) Sportovní
- B) Výtvarné

12. Bavily tě tyto aktivity?

A) Ano

B) Ne

13. Bavily by tě podobné aktivity v Hejnicích?

A) Ano

B) Ne

14. Co nejraději děláš ve volném čase?

**Příloha 2 Sborník animačních aktivit s využitím v mimoškolní tělesné výchově
(vlastní publikace)**



**Sborník animačních aktivit s využitím v mimoškolní
tělesné výchově**

Matěj Berka

Liberec 2017

Úvod

Tato sbírka slouží jako pomůcka, jak pro začínající animátory, tak stávající. Může jí však využít kdokoli z řad učitelů, táborových vedoucích či kdokoli jiný, komu by se mohla hodit při plánování programu pro děti, který by je dostatečně zabavil po celý den.

Nenaleznete zde však klasické hry, jako např. „Na babu“ nebo „Na schovávanou“, ale spíše netradiční a ne tolik rozšířené aktivity, které plní svoji činnost na maximum. Úvodem lze vytknout například hru, která se skrývá pod jménem „Famfrpál“ nebo internetem otřásající hra pod názvem „Zem je láva“.

Naleznete zde hry na přemýšlení a paměť, hry vhodné i pro mladší děti, hry zaměřené na šikovnost a koordinaci, pohybové hry, postřehové hry, seznamovací hry a slovní hry. U každé položky pak navíc naleznete pro jaký počet hráčů je, časovou náročnost, místo určení, pomůcky, věk hráčů a přesný popis pravidel.

Seznam her

Živé pexeso	4
Šipky naruby.....	5
Střevní potíže	6
Bang.....	7
Na opuštěný ostrov... ..	8
Vodní balónek.....	9
Velikán Džudže.....	10
Kola, Fanta, Sprite	11
Zem je láva.....	12
Magnety.....	13
Seznam přání	14
Famfrpál.....	15

Živé pexeso

Druh: Hry na přemýšlení a paměť, Seznamovací

Počet hráčů: minimálně 12

Časová náročnost: 10 minut více

Místo určení: kdekoli

Pomůcky: žádné

Doporučení: vhodné jako seznamovací hra, procvičení jmen, rozvoj kreativity

Věk hráčů: od 6 let

Popis: Na začátku se určí dva hráči pexesa, kteří odejdou někam stranou, tak, aby neviděli a neslyšeli ostatní. Mezitím co jsou pryč rozdělíte děti do náhodných dvojic a ty dvojice si potom vymyslí své poznávací znamení, může to být pohyb, gesto nebo cokoli jiného, co si děti vymyslí. Po vytvoření dvojic a nacvičení domluvených signálů se kartičky pexesa zamíchají a rozestaví jako klasické pexeso do sloupců a řádků (pokud to počet dětí nedovolí může být rozestavení jiné). Pak už jen zavoláte dva hráče, kteří na začátku odešli stranou a ti si vybírají své kartičky (pokud to hrajte v novém kolektivu je dobré stanovit pravidlo oslovování jménem, aby si děti a samozřejmě i vy zapamatovali jednotlivé děti). Kdo má více kartiček vyhrává a poslední dva „neotočení“ odchází a hra pokračuje znova s novými dvojicemi.

Tip:

- Při utváření dvojic nenechte dobré kamarády, aby tvořily jednu dvojici, je to pak snazší pro hádající
- Jako poznávací znamení může být i zvuk

Šipky naruby

Druh: Hry vhodné i pro mladší děti, Hry zaměřené na šikovnost a koordinaci

Počet hráčů: minimálně 2

Časová náročnost: 5 minut a více

Místo určení: kdekoli

Pomůcky: Papír, tužka (fix), provázek

Doporučení: vhodné na rozvoj koordinace předškolní a mladší školní věk

Věk hráčů: od 4 let

Popis: Pro přípravu této hry postačí papír, tužka (fix) a provázek. Začněte tím, že na papír nakreslíte několik různě rozmístěných koleček o různých velikostech. Do každého kolečka napíšete příslušný počet bodů (nebo čísla od 1 do X), nejlépe podle velikosti. Pak už se jen na provázek přiváže tužka (fix), kterou se děti snaží trefit jednotlivá kolečka, kdy nesmí držet tužku ale jen provázek. Potom necháte děti postupně vystřídat a buď počítáte body (v druhém případě s čísly od 1 do X je nejlepší měřit čas). Na konci vyhlásíte vítěze a pogratulujete a pochválíte všechny zúčastněné.

Tip:

- Při zapojení starších hráčů můžete vymyslet nové formy například hra se zavázanýma očima, před trefováním pětkrát zatočit dokola, udělat 10 dřepů před trefováním nebo naopak, když se netrefí do správného kolečka dávat tresty ve formě dřepování.

Střevní potíže

Druh: Pohybové hry, Hry vhodné i pro mladší děti

Počet hráčů: minimálně 10 +3 animátoři/vedoucí/dozor

Časová náročnost: minimálně 20 minut

Místo určení: Plocha minimálně 10x10 metrů

Pomůcky: toaletní papír, lepicí papírky,

Doporučení: pohybová hra, do které lze zapojit různé věkové kategorie

Věk hráčů: od 6 let

Popis: Jedná se o fyzicky velice náročnou hru. Nejen pro děti, ale i pro organizátory. Na začátku vyznačíte hrací plochu a rozdělíte děti do dvou skupin (podle počtu možno i více skupin). Na druhou stranu hřiště (opačná než stojí hrající týmy) umístíte „hajzlbábu“ (buď animátor nebo někoho z dětí, kdo například z nějakého důvodu nemůže běhat) a ten dostane toaletní papír, který bude, po jednotlivých útržcích, dávat těm, kteří proběhnou hřištěm. Před začátkem hry dostane každé dítě tři životy (vhodné použít lepicí papírky, šátky nebo něco podobného, aby se nedalo podvádět). Po hřišti se ovšem pohybují střevní potíže (pro větší zábavu je vhodné střevní potíže konkrétně pojmenovat – zácpa, průjem a podobně), které chytají probíhající děti a když je chytí seberou jim jeden život, kdo nemá žádný život vypadává a už nemůže ovlivnit hru. Po hřišti se smí vždy pohybovat pouze 2 až tři hráči z každého týmu, aby v tom nebyl úplný zmatek. Na konci samozřejmě vyhraje tým s větším počtem toaletních útržků.

Tip:

- Hru lze doplnit o doktora, který se pohybuje po hřišti a když ho děti chytí dostanou od něj život navíc (je dobré určit maximální počet životů v jeden okamžik)

Bang

Druh: Postřehové hry, Seznamovací hry, Slovní hry

Počet hráčů: minimálně 10

Časová náročnost: 15 minut a více

Místo určení: kdekoli

Pomůcky: žádné

Doporučení: Vhodné pro seznamování a zapamatování jmen

Věk hráčů: od 6 let

Popis: Před úplným začátkem je dobré představit mezi sebou všechny děti. Rozestavte děti do kroužku a doprostřed postavte jednoho animátora (později to může být jedno z dětí). Prostřední je pistolník, ten se otáčí dokola a ruce má do tvaru pistole, když se zastaví a ukáže na jednoho hráče a ten se musí co nejrychleji skrčit. Nejbližší dva kolem skrčeného se na sebe musí co nejrychleji otočit s rukama ve tvaru pistole a vystřelit na toho druhého tak, že řekne jeho jméno. Kdo byl pomalejší vypadává. Až zůstanou pouze dva hráči postaví se zády k sobě. Pak se říkají různá čísla, když se jedná o násobek 3 každý udělá jeden krok vpřed. Jakmile se řekne jiné číslo než násobek 3 co nejrychleji se hráči otáčí a vystřelí na druhého opět jeho jménem.

Tip

- Na konci se nemusí říkat násobky, ale jména dětí, která hrála celou hru a signál pro střelbu bude vymyšlené jméno či jakékoli jiné slovo
- Při menším počtu nemusí být nikdo uprostřed, ale na začátku se vybere jeden střelec z kruhu a další střelec bude ten co se v předchozím kole skrčil

Na opuštěný ostrov...

Druh: Hry na přemýšlení a paměť, Slovní hry

Počet hráčů: 2 a více

Časová náročnost: 5 minut

Místo určení: kdekoli

Pomůcky: žádné

Doporučení: vhodné na vyplnění času na cestách

Věk hráčů: 6 let a více

Popis: Na začátku je důležité, aby všichni znali svá celá jména. Potom začne organizátor bez jakéhokoli úvodu a řekne: „na opuštěný ostrov si vezmu meloun a baterku“. V tomto případě bude autor považován za organizátora, a proto si s sebou na ostrov vzít meloun a baterku, protože tato slova začínají na stejná písmenka jako jeho křestní jméno a příjmení. Stejně tak by si s sebou mohl vzít magnet a brousek nebo mobil a brambory. Potom děti říkají co si vezmou na opuštěný ostrov a organizátor jim vždy řekne, jestli si dané dvě věci mohou nebo nemohou vzít. Hra se hraje, tak dlouho dokud děti neuhádnou proč si některé věci mohou vzít a některé ne.

Vodní balónek

Druh: Hry vhodné i pro mladší děti, Hry zaměřené na šikovnost a koordinaci, Postřehové hry

Počet hráčů: minimálně 2

Časová náročnost: 5 minut

Místo určení: kdekoli

Pomůcky: balónky s vodou

Doporučení: vhodné pro zabavení a mnohdy i osvěžení v horkých letních dnech

Věk hráčů: 6 a více

Popis: Hráči se postaví proti sobě na vzdálenost jednoho kroku. Poté si přehodí balónek, po přehození udělá hráč, který házel krok vzad. Takhle se pokračuje dokud balónek nepraskne. Při větším počtu se děti postaví do kroužku a na začátku si vodní balónek pouze předávají, když se vystřídají všechny děti udělají všichni krok vzad. Komu se předání nepodaří vypadává.

Tip

- Místo balónku s vodou lze použít vajíčko

Velikán Džudže

Druh: Hry vhodné i pro menší děti, postřehové hry

Počet hráčů: minimálně 5

Časová náročnost: 5 minut

Místo určení: kdekoli

Pomůcky: žádné

Doporučení: vhodné jako hra pro vyplnění prázdného času

Věk hráčů: od 4 let

Popis: Velice jednoduchá hra pro organizaci stačí jeden organizátor. Hráče rozestavíte tak, abyste na ně viděli a pak už jen říkáte náhodná slova. Když řeknete Džudže děti si musí dřepnout když řeknete velikán děti se zase postaví. Kdo to polete vypadává až zůstane jeden vítěz. Během hry je dobré říkat slova podobná jako například džus, jukebox nebo velbloud, velvyslanec a podobně.

Kola, Fanta, Sprite

Druh: Hry vhodné i pro mladší děti, postřehové

Počet hráčů: 5 a více

Časová náročnost: 10 minut

Místo určení: rovná plocha dostatečně velká pro počet hráčů

Pomůcky: provaz

Doporučení: vhodné pro vyplnění času při čekání

Věk hráčů: od 4 let

Popis: Na zem natáhnete lano a postavíte všechny hráče tak aby měli lano mezi nohama. Organizátor se postaví před hráče, tak aby na ně viděl. Potom vysvětlí co znamenají pokyny kola, fanta a sprite. Kola znamená, že všechny děti musí skočit na levou stranu provazu, fanta znamená, že musí skočit na pravou stranu provazu a sprite znamená, že musí skočit, tak aby měli lano opět mezi nohama. Při stupňování tempa začnou hráči plést své pohyby a tím vypadávat. Hra končí, když zůstane pouze jeden hráč, který se nesplet.

Tip

- Při udávání pokynu lze říkat i jiná slova a sledovat, jestli někdo zareaguje a poplete se

Zem je láva

Druh: Hry vhodné i pro mladší děti, postřehové

Počet hráčů: 1 a více

Časová náročnost: více v popisu

Místo určení: kdekoli

Pomůcky: žádné

Doporučení: vhodné pro zasmání

Věk hráčů: 4 a více

Popis: Tato hra je velice jednoduchá a přesto velice populární. Stačí, kdykoli v průběhu dne říct „zem je láva!“ a hráči mají 5 vteřin na to, aby vylezli na nějaké vyvýšené místo a nedotýkali se země. 5 vteřin odpočítává vždy ten, kdo zahlásil „zem je láva!“. Hra se vyhlásí pro určitou skupinu, kterou máte například na starost, ale samotné heslo může vykřiknout a jakýkoli hráč a ostatní musí rychle zareagovat. Podle věku účastníků se dá vymyslet trest pro ty, kteří se nestihli schovat před lávou.

Magnety

Druh: Pohybové hry, Seznamovací hry

Počet hráčů: minimálně 10

Časová náročnost: 10 minut a více

Místo určení: hřiště, rovná plocha

Pomůcky: žádné

Doporučení: vhodné pro zahřátí před náročnějšími hrami

Věk hráčů: 8 let a více

Popis: Hráči se volně pohybují po hrací ploše. Organizátor hry zahlásí počet magnetů, které se mají spojit a kdo se nestihne spojit do správného počtu, vypadává.

Tip

- Pro zpestření je možné určit část těla, kterou se mají děti spojit (například hlavou, nohou, břichem, nosy...)

Seznam přání

Druh: Hry vhodné i pro mladší děti, Pohybové hry

Počet hráčů: 5 a více

Časová náročnost: 10 minut a více

Místo určení: kdekoli

Pomůcky: něco na označení míst pro hráče (židličky, kuželky, kameny)

Doporučení: vhodné pro všechny věkové kategorie na zabavení a pohyb

Věk hráčů: od 4 let

Popis: Nejprve si organizátor musí připravit svůj seznam přání, na který si napíše předměty, které se dají v dané oblasti najít. Pokud jste například v lese může to být šiška, kámen, houba a podobně. Potom připraví podle počtu pro děti židličky (nebo co bude k dispozici). Vysvětlíte hráčům, že máte svůj seznam přání a jejich úkolem je ta přání plnit. Vyberete si jeden předmět z vašeho seznamu a odstartujete hráče, aby ho vyrazili hledat. Mezitím, co hledají daný předmět, odstraníte jednu židličku. Kdo se vrátí jako poslední vypadává. Hra pokračuje dokud nezůstane pouze jeden vítěz. Je vhodné seřadit si předměty od jednoduše naležitelného po složitější.

Famfrpál

Druh: Hry zaměřené na šikovnost a koordinaci, Pohybové hry, Postřehové hry

Počet hráčů: 14 a více hráčů

Časová náročnost: 40 minut a více

Místo určení: hřiště podobných rozměrů jako je hokejové kluziště

Pomůcky: 3 volejbalové míče (1 musí být odlišný od ostatních 2), 6 krabic (nebo čehokoli z čeho lze udělat branky), 1 tenisový míček

Doporučení: vhodné jako celo odpolední aktivita pro větší skupinu

Věk hráčů: od 10 let

Popis: Toto je nejsložitější hra v této sbírce. Ovšem také nejzábavnější. Hru hrají dva týmy proti sobě. Každý tým se skládá ze 7 hráčů - 3 střelci, 2 odrážeci, 1 brankář a 1 chytač. Hra je velice podobná hře z celosvětově známé knížky o kouzelnickém světě. Ve hře jsou celkem 4 míče - 1 camrál (volejbalový míč, který je červený nebo jinak odlišený), 2 potlouky (tmavé volejbalové míče) a jedna zlatonka (tenisový míček). Úkolem střelců je dostat camrál do branky soupeře, s camrálem lze udělat pouze 3 kroky jinak si střelci musí nahrávat. Odrážeci mají za úkol trefovat protihráče potloukem, když je hráč zasažen musí doběhnout k vlastní brance a dotknout se jí, aby se mohl vrátit zpět do hry. Zlatonku si přehazují dva z organizátorů, kteří stojí mimo hřiště. Při přehazování se musí zlatonka alespoň jednou dotknout země na hrací ploše. Zlatonky se nesmí dotknout nikdo jiný než chytač, po chycení zlatonky končí hra. Body se počítají za vstřelení branky, vhodné upravit podle velikosti branek. Za chycení zlatonky se přidává 50 bodů.

Tip

- Pro větší zábavu můžete nechat děti si před hrou vyrobit vlastní košťata, se kterými pak běhají

Sbírka byla vytvořena na základě vlatních zkušeností, které jsem získal během své dlouholeté praxe na pozici animátora pro cestovní kaclelář Alexandria. Během tvoření tohoto sborníku jsem čerpal částečně nápady z publikací uvedených níže, ale v první řadě od svých kolegů, se kterými jsem se setkal za svého působení jako animátor.

Použité zdroje:

HERZIG, Sabine a Anke LANGE-WANDLING. 111 nápadů pro celý školní rok: nápadník aktivit, her a rad od prvního školního dne až po předání vysvědčení. 1. vyd. Brno: Edika, 2014, 191 s. ISBN 978-80-266-0500-3.

Neposedná tužka. *Modrý koník* [online]. [cit. 2017-08-29]. Dostupné z: <https://www.modrykonik.cz/neposedna-tuzka/>

Sbírka nejen skautských her. *Hranostaj* [online]. [cit. 2017-08-29]. Dostupné z: <https://www.hranostaj.cz/>

Táborové hry. *Táboření* [online]. [cit. 2017-08-29]. Dostupné z: <http://www.taboreni.cz/hra/>

Sborník animačních se zaměřením na mimoškolní tělesnou výchovu

Matěj Berka

2017