

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI
PEDAGOGICKÁ FAKULTA

Ústav pedagogiky a sociálních studií

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE
Program letního tábora pro děti mladšího školního věku

Jana Klečková

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracovala samostatně a že jsem použila jen uvedené prameny a literatury.

V Olomouci dne: 15. 4. 2024

Jana Klečková

Poděkování

Děkuji Mgr. Pavle Vyhnákové, Ph.D. za její podněty a rady, které mi jako vedoucí mé bakalářské práce poskytovala při jejím zpracování.

Anotace

Jméno a příjmení:	Jana Klečková
Katedra:	Pedagogiky a sociálních studií
Vedoucí práce:	Mgr. Pavla Vyhnálková, Ph.D.
Rok obhajoby:	2024

Název práce:	Program letního tábora pro děti mladšího školního věku
Název v angličtině:	Summer Camp Program for Children of Younger School Age
Zvolený typ práce:	Aplikační
Anotace práce:	Bakalářská práce se zabývá problematikou tvorby programu na pobytový tábor pro děti mladšího školního věku. Práce obsahuje část teoretickou a část praktickou. V teoretické části jsou definovány pojmy jako volný čas, výchova volným časem a funkce volného času. Teoretická část se též zabývá rozdělením táborů na různé druhy a okrajově legislativou, která souvisí s organizováním tábora pro děti. Je popsán pojem mladší školní věk z vývojového hlediska, zážitková pedagogika a k ní navazující pojem hra a dramaturgie akce. V praktické části je popsán program tábora včetně metodiky a jeho následné zhodnocení po realizaci tábora.
Klíčová slova:	Dramaturgie akce, hra, mladší školní věk, táborový program, volný čas, výchova volným časem, zážitková pedagogika
Anotace v angličtině:	This bachelor thesis is concerned with the creation of a summer camp program for children of younger school age. The thesis is divided in two parts: theoretical and practical. Leisure time, leisure education and functions of leisure time are defined and different types of summer camps are described. This thesis also marginally deals with the legislation related to organizing a summer camp for children. The concept of younger school age is analysed from a developmental point of view and also experience pedagogy and the related concept of game and event dramaturgy are considered. The practical part describes the summer camp program including methodology and its evaluation both before and after the realization of the program.
Klíčová slova v angličtině:	Event dramaturgy, game, younger school age, summer camp program, leisure time, leisure education, experience pedagogy
Přílohy vázané v práci:	Kvízy, tajenka, fotodokumentace, zákony, vyhlášky, písničky
Rozsah práce:	70,55 NS
Jazyk práce:	Český

OBSAH

ÚVOD.....	8
1 LETNÍ TÁBOR PRO DĚTI	10
1.1 Legislativa	11
1.2 Druhy táborů.....	11
2 VOLNÝ ČAS A VÝCHOVA VOLNÝM ČASEM.....	13
2.1 Funkce volného času	14
2.2 Výchova ve volném čase	16
3 MLADŠÍ ŠKOLNÍ VĚK	18
3.1 Tělesný a motorický vývoj	18
3.2 Kognitivní vývoj.....	19
3.3 Emocionální a sociální vývoj	20
4 ZÁŽITKOVÁ PEDAGOGIKA A HRA	23
4.1 Základní principy zážitkové pedagogiky.....	24
4.2 Hra	26
4.3 Didaktické aspekty aktivit na táboře	28
5 DRAMATURGIE AKCE.....	30
5.1 Dramaturgická pravidla	31
5.2 Skupinová dynamika	33
6 PROGRAM LETNÍHO TÁBORA	35
6.1 Rozvrh dne.....	36
6.2 Rozvrh tábora	37
7 PRVNÍ DEN – SOBOTA.....	39
7.1 Odpolední blok	39
7.2 Večerní blok	40
8 DRUHÝ DEN – NEDĚLE.....	42

8.1	Dopolední blok	42
8.2	Odpolední blok	45
8.3	Večerní blok	47
9	TŘETÍ DEN – PONDĚLÍ	49
9.1	Dopolední blok	49
9.2	Odpolední blok	49
9.3	Večerní blok	51
10	ČTVRTÝ DEN – ÚTERÝ	53
10.1	Dopolední a odpolední blok	53
10.2	Večerní blok	53
11	PÁTÝ DEN – STŘEDA.....	55
11.1	Dopolední blok	55
11.2	Odpolední blok	57
11.3	Večerní blok	57
12	ŠESTÝ DEN – ČTVRTEK.....	59
12.1	Dopolední blok	59
12.2	Odpolední blok	60
12.3	Večerní blok	61
13	SEDMÝ DEN – PÁTEK.....	62
13.1	Dopolední blok	62
13.2	Odpolední blok	62
13.3	Večerní blok	65
14	OSMÝ DEN – SOBOTA	66
15	ZHODNOCENÍ.....	67
15.1	Plán hodnocení	67
15.2	Zhodnocení programu po realizaci projektu.....	68

ZÁVĚR	72
ZDROJE	74
SEZNAM PŘÍLOH.....	76

ÚVOD

Dětské letní tábory mě vždy přitahovaly. Líbila se mi jejich atmosféra, nabízené aktivity, soutěže, i možnost poznat nové kamarády. Spaní v chatce, být bez rodičů a mít mnohem volnější režim než doma. Večerní hry a posezení u ohně s kytarou měly své zvláštní kouzlo. Během mého dětství jsem bohužel kvůli nepříznivé rodinné ekonomické situaci neměla možnost se pravidelně účastnit letních táborů. Svou touhu zúčastnit se táborů jsem si začala plnit až jako dospělá, kdy jsem je absolvovala jako účastník rodinných táborů nebo jako pomocník vedoucích, zdravotníka a zároveň jako doprovod mé mladší dcery.

Postupně jsem dospěla k tomu, že bych ráda vedla účastníky táborů jako jejich vedoucí a podílela se na organizaci a přípravě programů. Dcera už je větší a já mám nyní možnost jet na tábor jako vedoucí. I díky studiu na vysoké škole jsem měla příležitost vymyslet, napsat a zrealizovat program tábora. Chtěla jsem nabídnout účastníkům své nápady, zkušenosti, vymyslet nové hry a nabídnout i hry odzkoušené časem a také přenést na účastníky svůj elán a nadšení. Při plánování programu jsem myslela na to, aby každý účastník měl možnost zažít úspěch, měl dobrý pocit ze sebe i z týmu a odnesl si domů vlastnoručně vyrobený předmět, který by mu připomínal příjemně strávený čas na táboře. Věřím, že každý účastník dospěl k zamyšlení, v čem je dobrý, co ho baví a uvědomil si své hodnoty pro sebe i pro společnost.

Kromě zkušeností s dětmi jako rodič mám nyní i pedagogické zkušenosti. Pracovala jsem jako asistentka pedagoga a jako vychovatelka školní družiny v kombinovaném úvazku. Později jsem začala pracovat jako vedoucí vychovatelka školní družiny. Práci ve školním zařízení vykonávám teprve šestý rok, ale i za tuto dobu jsem měla možnost zjistit, že vedení volnočasových aktivit a práce s dětmi je sice náročná, ale velmi mě baví a naplňuje.

Vymyslet, napsat a zrealizovat program na letním táboře byla pro mne výzva, dokonce výstup z komfortní zóny. Jelikož na táboře pracovní doba nikdy nekončí, bylo mi jasné, že to bude záběr nejenom fyzický, ale i psychický. I tak jsem si tábor jako neoficiální vedoucí užila a řízení aktivit mě bavilo. Díky mému řízení činností, pozorování dění a zhodnocování tábora dětmi jsem měla možnost zažít pocit úspěchu a zdaru. Uvědomila jsem si, jak program a řízení aktivit do budoucna vylepšit. V budoucnu bych ráda v létě pracovala jako vedoucí na táboře pro děti nebo pro seniory. Až získám více zkušeností a praxi, chtěla bych být i hlavní vedoucí alespoň na příměstském táboře. Táborů

se koná každé léto mnoho. Mají různé zaměření, odlišné věkové zařazení účastníků, konají se na různých místech. Činnosti v mém programu se dají přizpůsobit a měnit i pro jiná táborová témata. Při psaní programu jsem musela respektovat předem domluvené akce hlavní vedoucí, jako jsou například ježdění na koni, přednášku o drahých kamenech, hraní na tibetské gongy a cvičení jógy. Jelikož se tábory většinou konají pravidelně, bude možná můj program jednou někoho inspirovat.

Hlavním cílem této bakalářské práce je vytvořit pro účastníky mladšího školního věku prožitkový výchovně vzdělávací program na letní pobytový tábor v délce sedm dní, tento tábor zrealizovat, zhodnotit jeho program a průběh.

Dílčím cílem této práce je aplikovat poznatky pedagogiky volného času a zážitkové pedagogiky na tvorbu a realizaci táborového programu. Práce by mohla v budoucnu inspirovat při tvorbě programů i s jinou tematikou. Aktivity v mém programu lze totiž jednoduše přizpůsobit mnoha dalším tématům.

V teoretické části se budu zabírat pojmy, které s volnočasovým vzděláváním úzce souvisí. Vzhledem k tomu, že budu tvořit program tábora, zaměřila jsem se na druhy táborů, zákony a vyhlášky, které činnost táborů upravují, dále volný čas a výchovu volným časem. Porovnáám funkce volného času podle různých autorů. Budu se též věnovat problematice zážitkové pedagogiky, s ní související hře a dramaturgii akce a v neposlední řadě charakteristice dětí mladšího školního věku z vývojového hlediska. V praktické části navážu na teoretickou část, předložím rámcový program tábora, činnosti vhodně propojím a vyberu konkrétní aktivity, které didakticky rozepíšu. Činnosti i tábor zhodnotím ze svého pohledu a následně se zaměřím na hodnocení dětmi.

1 LETNÍ TÁBOR PRO DĚTI

Letní tábory pro děti jsou oblíbeným místem trávení volného času. V nabídce je nepřeberné množství různých druhů a typů táborů, a to dle jejich zaměření, typu ubytování, délky trvání, prostředí, ve kterém probíhají a věku účastníků. Rodiče i děti mohou vybírat z táborů s různým tematickým zaměřením. Mezi oblíbené patří například Harry Potter, mimoni, pohádky nebo piráti. Podle oblíbených činností a zájmů účastníků jsou v nabídce tábory s koňmi, taneční a modelingové, střelecké Airsoft, všeobecně sportovní nebo zaměřené na jeden konkrétní sport, cizojazyčné, detektivní, zpěvácké, počítačové Minecraft, Roblox a řada dalších. Oblíbené jsou i univerzální tábory, které nabízejí mix různých zájmových činností bez konkrétního zaměření. Všechny tyto tábory by měly být důmyslně připravené a naplánované. Činnosti musí být zorganizované tak, aby se zabránilo možným adaptačním problémům, a to nejenom u mladších účastníků. Dále tak, aby činnosti byly pro účastníky zajímavé a motivovaly je k dalším aktivitám, poskytovaly prostor k vytváření zážitků, pozitivních sociálních vazeb, poznání, výchově, dobrodružství a zábavě. Pomocí vhodně zvolených her a aktivit by měl účastníkům být vytvořen pozitivní a nezapomenutelný zážitek tak, aby účastníci měli nevšední, příjemné vzpomínky na tábor a chtěli se vracet i příští roky.

Letní tábory jsou v Česku velmi oblíbené a mají dlouholetou tradici. Nemělo by jít jen o jakési prázdninové hlídání dětí, aby mohli rodiče chodit do práce. Táborový program má účastníkům zajistit bohatou nabídku činností, nevšední dobrodružství, navázání nových kamarádství, poznávání a zkušenosti. Celý tábor je nutné naplánovat a zorganizovat tak, aby naplnil tato očekávání. Proto je potřeba tábor začít plánovat s dostatečně velkým předstihem. Prvním z kroků je stanovit cíle a cílové skupiny účastníků a také o jaký typ tábora půjde. Dále je potřeba určit termín a délku trvání tábora a sestavit jeho rozpočet. S tím souvisí plánování programu tábora, výběr a organizace aktivit, které se na táboře budou konat a jaké pomůcky a vybavení budou k programu potřeba. Je nutné zajistit vhodné ubytování, stravování (s přihlédnutím na možné stravovací omezení účastníků), v případě zájmu rodičů je vhodné zařídit i dopravu účastníků na místo konání tábora. Dalším krokem je zajištění kvalifikovaného, nadšeného a zkušeného personálu, a to včetně vedoucích a instruktorů. Během plánování nesmíme zapomenout na bezpečnost účastníků a zajistit potřebná povolení a pojištění tábora. Nakonec je potřeba tábor včas, kvalitně propagovat a zajistit registraci účastníků.

1.1 Legislativa

Tábory jsou zotavovací akce a ty definuje Zákon č. 258/2000 Sb., o ochraně veřejného zdraví následovně: zotavovací akcí je organizovaný pobyt 30 a více dětí ve věku do 15 let na dobu delší než pět dnů, jehož účelem je posílit zdraví dětí, zvýšit jejich tělesnou zdatnost, popřípadě i získat specifické znalosti nebo dovednosti. Dále v hlavních bodech stanovuje odpovědnost osoby pořádající zotavovací akci za výchovné prostředí a způsob výchovy, zákonnou odpovědnost vůči orgánům ochrany veřejného zdraví, odpovědnost za oznámení organizování akce okresnímu hygienikovi v místě jejího konání. Stanovuje i to, že je potřeba respektovat závazný posudek, respektovat nařízení orgánů ochrany veřejného zdraví, zejména ve věci mimořádných opatření při epidemii a další.

Vyhláška č. 148/2004 Sb., která upravuje vyhlášku č. 106/2001 Sb. stanovuje v hlavních bodech např. zásobování vodou, stravování či režim dne. Stanovuje skupiny potravin, které nelze na zotavovacích akcích pro děti podávat ani je používat k přípravě pokrmů, stanovuje četnost jídel a nápojů. Dále stanovuje prostorové podmínky, ubytování, osvětlení, vybavení a úklid. Stanovuje také nakládání s odpady a se splaškovými vodami. Co se týká režimu dne, stanovuje mimo jiné dobu vymezenou na spánek či koupaní dětí v přírodě. Dále upravuje zátěžové preventivní opatření pro třetí den pobytu, dodržování osobní hygieny dětí aj.

Mezi další právní normy patří zákony a vyhlášky, kterými se řídí pořádání a organizace táborů pro děti. Seznam vybraných zákonů a vyhlášek se nachází v příloze č. 8.

1.2 Druhy táborů

Jelikož existuje více druhů a typů táborů, měli by předem rodiče promyslet, který typ a druh bude pro jejich dítě ten nejvhodnější. Jan Burda a Vladimíra Šlosarová (2008, s. 41) rozdělili druhy táborů následovně:

- **stálé tábory:** tábory jsou ve stálých tábořištích (zděné, chatové, stanové základny), celý pobyt na jednom místě,
- **putovní tábory:** během pobytu účastníci vystřídají několik tábořišť, většinou jde o tábory pěší, vodní nebo cykloturistické,

- **příměstské tábory:** specifická forma nabídky denního programu bez noclehu,
- **hvězdicové tábory:** tábor, při němž účastníci absolvují několikadenní výlety do okolí základny.

Z hlediska cílové skupiny účastníků rozdělil Burda (2008, s. 41) typy táborů následovně:

- **běžné:** účastníky jsou děti a mládež z běžné populace,
- **integrované:** děti jsou z rizikových skupin, dětských domovů, zdravotně postižené, přičemž alespoň 20 % účastníků je z takto postižené populace,
- **ozdravné:** určené pouze pro zdravotně postižené děti.

Můj program tábora je zaměřený na stálé tábory pro běžnou populaci. Jsem přesvědčena, že program lze do jisté míry využít v jakémkoli druhu tábora.

2 VOLNÝ ČAS A VÝCHOVA VOLNÝM ČASEM

Co je volný čas? Pod tímto pojmem si běžně představíme zájmovou činnost, rekreaci, zábavu. Zabývá se jím řada odborníků, definují ho v řadě publikací, např. „*je to čas, kdy člověk nevykonává činnosti pod tlakem závazků, jež vyplývají z jeho sociálních rolí. Někdy se vymezuje jako čas, který zbývá po splnění pracovních i nepracovních povinností*“ (Hofbauer, 2004, s. 13).

Přesněji je volný čas charakterizován „*jako čas nebo činnost, do které člověk vstoupí s očekáváním a činnosti se účastní dobrovolně a zároveň mu přináší příjemné pocity, zážitky a pocit uspokojení*“ (Hofbauer, 2004, s. 13).

Porovnala jsem několik definic volného času. Hájek (2011, s. 10) definuje volný čas takto: „*Volný čas je částí lidského života mimo pracovní čas (návštěva školy) a tzv. čas vázaný, který zahrnuje uspokojení biologických a fyziologických potřeb (spánek, jídlo), chod rodiny, provoz domácnosti, péči o děti. Volný čas je dobou, kterou má člověk k dispozici po splnění těchto potřeb a povinností pro činnosti sebeurčující, sebevytvářející.*“

Má definice volného času by zněla takto: je to čas, který mi zůstane, nebo si ho vyčlením mimo pracovní, rodinné, studijní, či jiné povinnosti, po splnění biologických potřeb. Je to čas, který patří jenom mně, a já se svobodně rozhodnu, s kým a jak ho chci trávit. Je to čas, který cíleně a pravidelně vyhledávám a slouží mi k regeneraci těla i mysli a přináší mi pocity štěstí a pohody.

Volný čas je pro každého člověka časem jedinečným a různorodým, má pro každého z nás jinou hodnotu. Pro někoho je to čas za odměnu, má volného času méně, než by potřeboval. U někoho může být volného času přebytek a neumí ho smysluplně využít k seberozvoji. Velký vliv na způsob trávení volného času má rodina, její zvyklosti a životní styl. Jestli je pro rodinu přirozené trávit volný čas aktivně, umí také děti trávit svůj volný čas aktivně a různorodě. Platí to samozřejmě i naopak. Myslím si, že plnohodnotné trávení volného času je spojeno s cílenou motivací. Rodiče i vychovatelé by měli děti k aktivitám vhodně motivovat a vést je k volnočasovým činnostem. Ale neměli by děti do činností nutit. Z uvedeného lze vyvodit, že pokud rodiče nebudou mít zájem vyplnit volný čas dětí, nebudou děti svůj volný čas smysluplně využívat a tím pádem se rozvíjet, zdokonalovat

své vědomosti a dovednosti, upevňovat své pozitivní postoje, ale navíc vzniká riziko, že vznikne nevhodné až patologické chování

Není vždy jednoduché od sebe jednoznačně oddělit plnění povinností a volný čas. Myslíme si, že záleží na úhlu pohledu a vnímání samotného jedince. Pro někoho může být práce na zahradě pouhá další povinnost, jinému člověku přinese tato práce pocit uvolnění, rekreaci, radost a má pozitivní pocity z hmotného výsledku. Proto se domníváme, že je velmi důležité respektovat dobrovolnost, kdy se jedinec sám, svobodně rozhodne o začátku činnosti, průběhu aktivity i jejím ukončení.

2.1 Funkce volného času

Rozdělení funkcí volného času se věnovala řada pedagogů i sociologů. Roger Sue, francouzský sociolog volného času uvádí tyto funkce volného času:

- **psychosociologickou:** to znamená uvolnění, zábava a rozvoj,
- **sociální:** zahrnuje socializaci a symbolickou příslušnost k některé sociální skupině,
- **terapeutickou:** zahrnuje zdravotní hledisko, smyslový rozvoj, prevenci chorob a zdravý životní styl. Lze vyvozovat, že příjemně strávený volný čas má velmi příznivý vliv na naši psychickou pohodu.
- **ekonomickou:** autor uvádí pozitivní vliv na uplatnění člověka v profesní činnosti, účastníci aktivit vynakládají výdaje na aktivity volného času. (Hofbauer, 2004, s. 14).

Komplexněji a podrobněji vymezil funkce a možnosti volného času německý pedagog volného času Horst W. Opaschowski, který jako základní uvádí těchto osm funkcí:

- **rekreaci:** zotavení a uvolnění se,
- **kompensaci:** odstraňuje zklamání a možnou frustraci,
- **výchovu a další vzdělávání:** sociální učení, učení ve svobodě a o svobodě (chápu to i jako dobrovolnost při volnočasových aktivitách),
- **kontemplaci:** hledání smyslu života a jeho duchovní výstavba,
- **komunikaci:** budování a upevňování sociálních kontaktů a partnerství,
- **participaci:** zahrnuje podílení se a účast na vývoji společnosti,

- **integraci:** napomáhá vrůstání do společnosti a stabilizaci života rodiny,
- **enkulturaci:** pomocí této funkce kulturně rozvíjíme sebe samé, tvořivě se vyjadřujeme prostřednictvím umění, sportu a technických činností (Hofbauer, 2004, s. 15).

Pávková (2002, s. 39) vymezila čtyři funkce volného času – výchovy mimo vyučování:

- **výchovně-vzdělávací funkce,**
- **zdravotní funkce,**
- **sociální funkce,**
- **preventivní a rozvojové zaměření výchovy.**

Výchovně-vzdělávací funkce je naplňována díky široké nabídce pestrých a zajímavých aktivit. Tyto aktivity děti motivují k smysluplnému a společensky žádoucímu využití volného času. Účastníci aktivit získávají nové vědomosti, dovednosti a zkušenosti, které mohou dál rozvíjet a které formují jejich postoje a upevňují návyky. A vedou účastníky k celoživotnímu vzdělávání. Díky zažitým úspěchům při těchto aktivitách dostává účastník příležitost zažít pocit uspokojení, naplnění, a to i opakovaně. Úspěch přináší příležitost k seberealizaci a k sebereflexi. „*Na základě těchto zkušeností si mladí lidé vytvářejí vlastní názor na život a na svět*“ (Pávková, 2002, s. 40).

U zdravotní funkce se domníváme, že pohybové, tělovýchovné a sportovní činnosti ve volném čase vyvažují dlouhé sezení při i po vyučování a pro zdraví dětí jsou nenahraditelné a nezbytné. Z uvedeného lze vyvozovat, že je žádoucí vhodně uspořádat den podle věku, individuálních zvláštností, typu zařízení a střídání aktivit různého charakteru tak, aby odpovídalo biorytmům dětí. Nelze totiž plnit vyšší potřeby, pokud nejsou uspokojeny ty základní, jako například hlad, únava apod. Zároveň lze uvažovat tak, že je nutné vytvořit estetické, příjemné, a především bezpečné prostředí, jak uvádí Pávková (2002, s. 40): „*Velký zdravotní význam má záměrný pobyt v příjemném, pohodovém prostředí, s oblíbenými lidmi. Díky tomu vzniká možnost prožívat radost a uspokojení z aktivit, které děti naplňují a baví.*“ Nesmíme zapomenout na dodržování správné životosprávy a upevňování základních hygienických návyků. Důležité je i vhodně volené, hygienicky nezávadné prostředí, materiál potřebný k činnostem a bezpečný prostor k aktivitám.

Sociální funkce je neméně důležitá. Pomocí sociální funkce jsou vyrovnávány rozdíly mezi účastníky, kteří mohou pocházet z méně podnětného nebo nepodnětného

prostředí, z horších ekonomických podmínek, z konfliktního rodinného prostředí, či celkově ze znevýhodněného prostředí. Při činnostech mají účastníci možnost využít stejných podmínek, pomůcek a pozornosti, jako všichni ostatní. Mají možnost navazovat, zlepšovat své sociální vztahy, nacházet nové kamarády, kteří mají stejné zájmy nejenom ve volnočasové oblasti. Je vhodné zamyslet se nad tím, že pomocí sociální funkce se zvyšuje rozvoj komunikativních dovedností a společensky žádoucí nácvik a rozvoj společenského chování a emoční inteligence.

Ukázalo se, že preventivní a rozvojové zaměření výchovy je úzce provázané se všemi předchozími funkcemi. Vhodně vyplněný volný čas účastníků programu, s pestrou, vyváženou a zajímavou nabídkou činností, s kvalitní motivací, s respektováním individuálních zvláštností jedince, pomáhá do určité míry předcházet vzniku nežádoucích situací a patologických jevů mezi lidmi.

Preventivní funkce se rozděluje do tří rovin. První rovinou je primární prevence, která je zaměřená na celou populaci, na osoby bez zvláštního narušení či kriminální minulosti. Druhou rovinou je sekundární prevence, která je zaměřena na rizikové jedince či skupiny, u kterých je zvýšená náchylnost k nežádoucímu chování nebo na jedince (skupinu), u kterých je vyšší pravděpodobnost, že se stanou oběťmi. Třetí rovinou je terciární prevence. Ta usiluje o léčení, případně zabránění recidivy u těch, kteří jsou již negativními jevy zasaženi.

Při plánování a plnění mého táborového programu půjde zejména o prevenci primární.

Propojení volného času a výchovy je spojení příjemného s užitečným. Je žádoucí plánovat a realizovat řízené aktivity tak, aby účastníka motivovaly k činnosti, aby dosáhl svého nejlepšího výsledku a měl z aktivity pocit radosti a sebenaplnění. Účastník si ani nemusí všimnout, že je ve volném čase vychováván.

2.2 Výchova ve volném čase

Výchova bývá chápána jako pozitivní, záměrné, cílevědomé a dlouhodobé, nikdy nekončící působení vychovávajícího na vychovávaného. Výchovu ve volném čase lze definovat stejně. Jejimi hlavními znaky jsou záměrnost a cílevědomost. Je specifická svými cíli a probíhá za specifických podmínek (Hájek, 2011, s. 67). Lze ji vnímat jako veškeré působení v čase, který není určen k plnění základních biologických potřeb,

školních a pracovních povinností (Hofbauer, 2004, s. 18). Na dětském táboře probíhá výchova ve volném čase za určitých podmínek, ve specifickém prostředí a má své cíle. Termín výchova volným časem zmiňuje Hájek (2011, s. 68.) a uvádí, že „*tato výchova označuje aktivity ve volném čase, příslušné instituce, použité metody a formy jako prostředky výchovy. Využívání volného času je cílem, podmínkou i prostředkem současně.*“

Jako nejdůležitější znak výchovy ve volném čase (VVČ) uvádí Vyhnálková (2013, s. 42) dobrovolnost. Dítě se volnočasové aktivity účastní na základě svého svobodného rozhodnutí, i když tento výběr může být podnícen rodiči. Důležitá je též i motivace. Úkolem pedagoga je vzbudit v dítěti zájem o aktivitu přirozeně, podstatná je hlavně vnitřní motivace dětí. Za důležitý aspekt lze považovat autonomní charakter výchovy. Pedagog přihlíží k individuálním zájmům, potřebám a schopnostem dětí, které jsou zároveň spoluvůrci programu a participují se na něm. Mezi další specifika VVČ patří aktivita, samostatnost a tvořivost. Činnosti by měly být pestré, rozmanité a přitažlivé.

Lze uvažovat, že účastí na dětském táboře můžeme spojit všechny zmiňované pojmy ohledně výchovy ve volném čase. Výchovu pro volný čas (k volnému času) může účast na táboře podpořit tím, že se dítě na táboře bude cítit bezpečně, příjemně, prožije pozitivní zážitky a najde si nové kamarády. V budoucnu se bude chtít tábora opět dobrovolně účastnit, a to je přáním nejenom volnočasových pedagogů, ale i rodičů. Výchova ve volném čase je s táborem propojena formou konkrétních aktivit rozvíjejících osobnost, dovednosti, znalosti za použití vhodných metod a forem výchovy. Účastník se činností účastní se zájmem, opakovaně prožívá pozitivní emoce, rozvíjí své schopnosti, dovednosti, charakterové vlastnosti a osobnost účastníka je kultivována.

Výchova ve volném čase není limitována věkem. Determinuje a je využívána k výchově a vzdělávání lidí různého věku.

3 MLADŠÍ ŠKOLNÍ VĚK

Mladší školní věk je vývojovým obdobím, které začíná kolem šestého (sedmého) roku života a trvá přibližně do desátého (jedenáctého) roku. Za počátek tohoto období je považován začátek povinné školní docházky, tedy nástup do základní školy. Období končí ve chvíli, kdy se u jedince objeví první známky pohlavního dospívání (Šimíčková-Čížková a kol., 2008, s. 93).

Langmeier (2006, s. 118) označuje toto období jako věk střízlivého realismu. Školák už není ovlivněn svým okamžitým přáním a fantazií, ale chce pochopit okolní svět takový, jaký doopravdy je. Realismus školáka je zpravidla zprvu závislý na tom, co mu autority (rodiče, učitel, knihy) povědí. Tento realismus je naivní, až později se dítě stává kritičtější, a i jeho přístup k světu je kriticky realistický.

Z vlastní zkušenosti lze vyvodit, že prvňáci přebírají postoje a názory od učitelů, vychovatelů. Starší žáci prvního stupně už učitele hodnotí, přemýšlí nad tím, co jim sdělují a vytváří si na situaci vlastní názor.

Vágnerová (2012, s. 267) uvádí, že myšlení mladšího školáka je vázáno na realitu. Uvažuje o určité věci, kterou sám zná, i kdyby objekt jeho přemýšlení nebyl přítomen. Stačí mu dřívější zkušenost, aby si objekt mohl alespoň představit. Dítě chce vědět, jaký svět doopravdy je, podle jakých pravidel funguje a zaměřuje se na poznání skutečného světa. Ve svých úvahách vychází nejráději z vlastní zkušenosti.

Při běžném pohledu na tuto životní etapu můžeme nabýt dojmu, že je toto období nezajímavé a že se osobnost dítěte příliš nemění. Psychoanalýza označila tento věk jako období latence. Je to etapa, kdy končí jedna část psychosexuálního vývoje. Základní pudová a emoční složka osobnosti dřímá až do začátku pubescence. Vývojové psychologické studie ale ukazují, že v tomto období vývoj trvale a plynule pokračuje a dítě dosahuje ve všech směrech výrazných pokroků (Langmeier, 2006, s. 118).

3.1 Tělesný a motorický vývoj

Na začátku vývojového období pořád dochází ke zrychlenému růstu. Ke zpomalování růstu a příbytku na váze dochází až kolem osmého roku života (Šimíčková-Čížková a kol. 2010, s. 94). Mizí dětská baculatost, hlava se k tělu zmenšuje, mění se proporcionalita těla. Většina dětí má štíhlou atletickou postavu. Můžeme pozorovat odlišnosti mezi postavou

chlapců a dívek. Chlapci mají širší ramena a hrudník, dívky mají širší pánev. V důsledku vývoje nervové soustavy může u dětí docházet ke zvýšené unavitelnosti a ke kolísání pozornosti. Dochází ke zpevnování kostry a k nárůstu svalové hmoty. Zvyšuje se výkonnost a fyzická odolnost. Rovněž se zvyšuje i odolnost vůči nemocím (Thorová, 2015, s. 410).

Při porovnání několika autorů lze vyvodit, že jejich tvrzení se neliší. Hájek (2011, s. 88) zmiňuje, že z biologického hlediska je nápadný růst do výšky a vývoj kostry není dokončen. Pokračuje formování páteře a kosterní soustavu tvoří hodně chrupavčité tkáně, proto je nutné dbát na správné držení těla, abychom předešli vadnému držení. Toto vývojové období je charakteristické i vývojem trvalého chrupu. Je nutné dbát na zvýšenou tělesnou hygienu. Dítě mladšího školního věku potřebuje hodně pohybu a v souvislosti se zdokonalováním činnosti svalstva a s vývojem kostry se zdokonaluje hrubá motorika. S tím souvisí vyšší zájem o pohybové hry a sportovní výkony vyžadující obratnost, vytrvalost a sílu. Z toho vyplývá, že motorické dovednosti nejsou podmíněny jen věkem. Zaleží i na podnětnosti prostředí, ve kterém dítě vyrůstá. Zda je dítě podporováno ze strany rodičů, učitelů a vychovatelů a jaká je jeho motivace k pohybovým aktivitám. Tělesně slabší děti, nebo děti nepodporované rodiči k pohybovým aktivitám podávají nižší výkony, dostávají negativní zpětnou vazbu od spoluhráčů, a proto mohou ztrácet motivaci účastnit se pohybových aktivit. Proto je vhodné zařazovat pohybové hry a činnosti, při kterých může zažít úspěch i méně fyzicky zdatné dítě.

Říčan (2006, s. 146) uvádí, že *„výkonnost dětského organismu je obdivuhodná, uvážíme-li, jak jsou děti neustále v pohybu při svém typickém řádění. Dítě sice špatně hospodář se silami, snadno se vyčerpá, ale dokáže – ve srovnání s dospělým – neobyčejně rychle nabrat nové síly.“*

Do osmého roku se dítě však ještě tolik nezaměřuje na výkon, potřebuje spíše spontánní a pravidelný pohyb. Zdokonaluje se i jemná motorika. Na táborech pro děti je vhodné pravidelně zařazovat aktivity podporující zdokonalování jemné motoriky.

3.2 Kognitivní vývoj

V mladším školním věku dochází k vývoji všech poznávacích procesů, které jsou stále výrazně ovlivněny city (Šimíčková-Čížková a kol., 2010, s. 94). Rozumový vývoj je silně ovlivňován prostředím, ve kterém dítě žije, ovlivňuje ho i vyučování, příprava na

vyučování i způsob trávení volného času. Pro vnímání v tomto věku je charakteristické, že dítě vnímá lépe to, co je názorné, živé a co v něm vzbuzuje bezprostřední emocionální reakci (Hájek, 2011, s. 88). Na základě tohoto tvrzení lze uvažovat, že např. použití převleků, vhodné hudby a rekvizit je v táborovém programu velice aktivizační a motivuje k nabízeným činnostem. V této domněnce utvrzuje i další myšlenka Hájka (2011, s. 89), že *„pozornost se zlepšuje, přesto se dítě ještě snadno rozptyluje vedlejšími podněty, a proto je pedagogicky správné vyvolávat pozornost vhodnou motivací, vzbuzením zájmu, pestrou, vyváženou a zajímavou činností.“*

Školákovi nevyhovuje pasivní přijímání informací, všeho se chce sám zúčastnit, pochopit souvislosti, zjistit vlastnosti předmětů a jevů. V tomto ohledu je pozorný, vytrvalý, zvědavý a soustavný. Vnímání je cílevědomý akt, přestává mít ráz náhodnosti. Svět se rozšiřuje v prostoru i v čase. Představivost dosahuje vrcholu. Fantazie je do jisté míry potlačena realitou, rozvíjí se úmyslná, záměrná představivost. Na počátku období převládá neúmyslná, mechanická paměť, bezprostředně spojená s vnímáním. Paměť se rychle zdokonaluje. Pozornost má prvořadý význam. Rozhoduje o kvalitě ostatních poznávacích procesů a o úspěšnosti v oblasti učení. Vývoj myšlení je výrazně ovlivňován školní činností a osobností učitele. Rozvoj myšlení přináší schopnost zacházet se symboly a znaky a zpřesňuje se chápání času (Šimíčková-Čížková a kol., 2010, s. 106).

3.3 Emocionální a sociální vývoj

Pro toto období je typický ústup lability a impulzivity, egocentrismus slábne a narůstá schopnost seberegulace (Šimíčková-Čížková a kol. 2010, s. 109).

Lze se domnívat, že na zdravém vývoji v oblasti citů se podílí emočnost prostředí, ve kterém dítě vyrůstá ve svém raném věku. Emočně vřelé prostředí pozitivně ovlivňuje další emocionální vývoj, naopak emočně chladné prostředí ovlivňuje vývoj negativně. V emočně vřelém prostředí dochází k zrcadlení emocí dítěte rodiči, o emocích se mluví, rodiče zajímá emoční rozpoložení dítěte. V emočně chladném prostředí jsou rodiče vůči dítěti a jeho emocím lhostejní, nedochází k zrcadlení emocí a o emocích se nemluví.

Vágnerová (2012, s. 305) uvádí, že *„zrání dětského organismu, především CNS (centrální nervový systém) se projevuje zvýšením emoční stability a odolnosti vůči zátěži.“*

Začínají se rozvíjet vyšší city (etické, estetické, sociální a intelektové). V oblasti sebepojetí je podstatné kladné sebehodnocení, které je velmi významné pro duševní

výkonnost a celkové zdraví dítěte. Důležitá je přirozená akceptace dítěte v rodině a jeho celková podpora. Významnou roli hraje míra úspěšnosti začlenění do kolektivu vrstevníků. Trvalejší neúspěch je nebezpečný ve smyslu ohrožení hodnoty sebepojetí.

U dítěte se rozvíjí schopnost vyznat se v pocitech svých i v emocích jiných lidí, rozpoznávat a chápat emoce lidí, a zároveň schopnost s nimi účelně zacházet. Dochází k propojování emočního hodnocení a racionálního uvažování. Díky tomu se lépe orientují i ve svých pocitech a chápou jejich smysl (Vágnerová, 2012, s. 305–306).

Důležitá součást sebepojetí je zpětná vazba, které se nám při interakci s jinými lidmi dostává. C. H. Cooley popisuje sebepojetí jako zrcadlové já. Vysvětluje, že to, jak nás vidí jiní lidé a co si o nás myslí, je základním kamenem mínění o vlastní osobě. Na tvorbě mínění se podílí tři složky:

- jak si myslíme, že se druhým jevíme,
- jak si myslíme, že nás druzí posuzují,
- pocit, který v nás vyvolá zhodnocení předchozích dvou představ (Hayesová 2003, s. 21).

Mezi základní sociální potřeby lidí patří dostávat pozitivní zpětnou vazbu od ostatních. Důležité jsou i další faktory, jako například temperament, rodinné zázemí, postoj k výkonům dítěte a přisuzování příčin neúspěchu. Dítě může lehce propadnout pocitům méněcennosti, bezmocnosti a úzkosti. Pocit úspěšného či neúspěšného žáka se formuje právě v období mladšího školního věku.

Toto období je možné označit i jako období extroverze, kolektivního života, vztahů. Sociální role žáka přináší nové postavení, dítě rozšiřuje své sociální zkušenosti, odpoutává se od rodiny. Rodinné vztahy ale nadále zůstávají základem citové jistoty dítěte. Dítě se učí kooperaci a soutěžení, kdy se v počátku období zaměřuje na svůj vlastní úspěch, později ale bere ohled na kolektiv, objevuje se vědomí sounáležitosti a společné odpovědnosti (Šimíčková-Čížková a kol., 2010, s. 110).

V mladším školním věku se objevují počátky zájmů, které ale mívají spíše přechodný charakter. Dítě se teprve orientuje v možnostech různých aktivit i ve svých schopnostech. Jde však o oblast velmi důležitou. Úspěšná seberealizace v zájmové činnosti dítě nejenom rozvíjí a obohacuje jeho osobnost, ale je i vhodnou kompenzací možných výkonových nebo sociálních neúspěchů. Možnost seberealizace patří po celý život

k nejsilnějším lidským potřebám (Šimíčková-Čížková a kol., 2010, s. 113), proto lze vyvodit, že nabídka činností na táborech musí být rozmanitá a musí být koncipována tak, aby každé dítě mělo možnost zažít úspěch a prvenství jako jednatel, nebo ve skupině.

Při tvorbě a přípravě činností na letním táboře je nutné myslet na vývojové zákonitosti věku, brát v potaz připravenost dětí daného vývojového období a program vhodně poskládat do celku.

Vyhnáková (2013, s. 15) uvádí, že mladší školní věk v sobě nese polaritu, co se týká povinností a volného času. Tato polarita poté provází člověka po celý jeho život. Děti v tomto věku potřebují zejména podporu, aby se uměly orientovat v široké nabídce zájmových činností, aby dokázaly poznat a rozvinout svá nadání a talenty. Využití volného času může být charakterizováno širokým zájmem dětí, povrchností a přelétavostí, co se týče volnočasových zájmů. Rodiče, učitelé a vychovatelé by měli děti citlivě vést k pravidelné účasti v zájmových činnostech, neměli by je však přetěžovat. Dětem by naopak měli dopřát přiměřený dostatek času na spontánní, neorganizovaný volný čas, aby si mohly odpočinout od školní zátěže.

4 ZÁŽITKOVÁ PEDAGOGIKA A HRA

Pod termínem zážitková pedagogika si můžeme představit přístup, který se opírá o prožitek, zážitek a zkušenost. Je to přístup ke vzdělání založený na vyšší schopnosti lidské paměti vstřebávat informace, jejichž vnímání je provázeno silnými emocemi. Jedná se o učení z důsledků svého jednání, nacházení netradičních řešení, ale také o překonávání úkolů, výzev. Zážitek je využíván jako prostředek výchovy a vzdělávání. Zážitek vzniká při činnosti jako zkušenost, která je dobře uchovaná v paměti, protože při prožívání jsou ke zpracování vjemů zapojeny téměř všechny smysly. Následně se při sebereflexi zkušenost z prožívání uloží v paměti a později je využívána při dalších situacích. Předností vzdělávání zážitkem je rozvoj tvůrčích postupů řešení, aktivního jednání, kvalitnější vytváření neformálních vztahů, ale především intenzivní učení z prožitků namísto pouhého shromažďování informací (Jirásek, 2004, č. 1, s. 15).

Termín pedagogika zážitku je původní název pro zážitkovou pedagogiku a je převzat z Německa, odkud pochází Kurt Hahn, zakladatel organizace s názvem *Outward Bound*. Hahn zformuloval pro své kolegy a režim školy na zámku Salem tyto principy, které oslovily i mě při tvorbě programu a zároveň i při mé pedagogické praxi:

- „dejte dětem příležitost objevit sebe sama,
- dbejte na to, aby žáci prožili jak úspěch, tak i prohru,
- umožněte, aby děti kvůli společné věci přestaly myslet jen na sebe,
- vytvořte čas pro klid a mlčení,
- cvičte představivost, schopnost plánovat a dívat se do budoucnosti,
- berte vážně hry a sport, ale nedovolte, aby převládly,
- spaste děti bohatých a mocných rodičů od pocitu privilegovanosti“ (Haková 2021, s. 30).

Česká zážitková pedagogika klade důraz na prožitek, zážitek a zkušenost. Ty jsou následně vyvolávány v dramaturgickém procesu, v plánovaných situacích, kde se jako prostředek využívají různé podoby hry. Proces je po celou dobu pečlivě evaluován se snahou dosáhnout co největšího rozvoje jedince.

Hanuš (2009, s. 12) tvrdí, že „*cílem tohoto pojetí byl vždy rozvoj jedince, rozvoj osobnosti v nejrůznějších dimenzích a aspektech. Více než na vědomosti a dovednosti se tento přístup orientoval směrem k rozvoji osobnosti.*“

4.1 Základní principy zážitkové pedagogiky

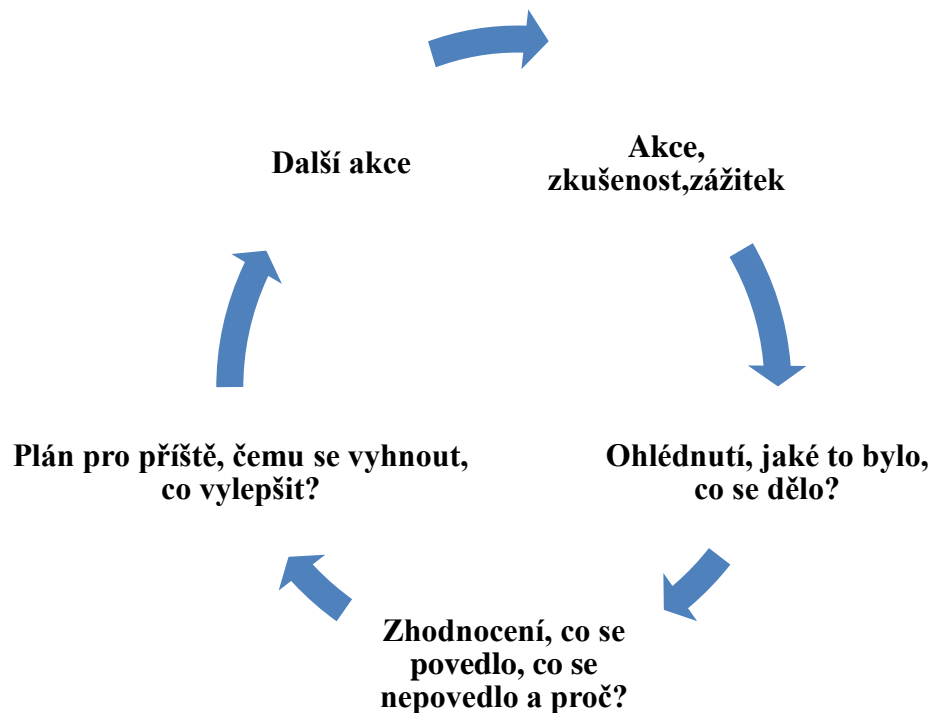
Hlavním principem zážitkové pedagogiky je využití zážitku ze hry nebo neherní zážitkové aktivity, k předem stanoveným pedagogickým cílům. Spojení těchto dvou zdánlivě protichůdných aspektů hry (hraní si) a výchovy (cíleného rozvoje a vzdělávání) je podstatou metody zážitkové pedagogiky.

Zážitek, který účastník získá, se odvíjí od nasazení, které do hry vloží. Z toho vyplývá, že čím více je při činnosti účastník otevřený, tím je prožitek kvalitnější a intenzivnější. Účastník zapojený do aktivit, nejčastěji her, získává zážitky. Ve hře se setká s různými situacemi, které běžně zažívá i ve skutečném životě. Výhodou je, že situace ve hře je relativně bezpečná oproti situacím v běžném životě a činnosti je možné kdykoli ukončit. Účastník má nejenom možnost ze situace vystoupit, ale také má možnost zaujmout k ní vlastní postoj, danou výzvu přijmout a postavit se jí. Přichází do konfrontace nejenom se sebou samým, ale i ostatními členy týmu či skupiny. Ti poskytují potřebnou bohatou zpětnou vazbu, která souvisí s důležitou fází, která je součástí zážitkových programů, tzv. *review*, což je zpětný pohled na hru, její zhodnocení (*Co je zážitková pedagogika?* [online], 2024).

Účastníci rozebírají řešení problémů, jak je mohli řešit jinak, proč je řešili právě tak, jak řešili, a jak se v dané situaci cítili. Mají zároveň možnost soustředit se na své prožívání v náročných situacích a nahlédnout více do svého já. Účastníci pomocí her rozvíjí svoji odolnost, posouvají své hranice bezpečí a tím získávají zdravé sebevědomí. Rozvíjí kreativitu, spolupráci v týmu, komunikativní dovednosti, sociální citění a další vlastnosti potřebné v každodenním životě.

Mít jenom zážitek však nestačí k tomu, aby se člověk něco naučil. Mezi rekreačním zážitkem a pedagogickým zážitkem je rozdíl a ten spočívá v reflexi. K samotnému učení dochází při zkoumání a zpracování zkušeností, které zážitek vyvolal. Schéma k tomuto přístupu nabízí Kolbův cyklus zkušenostního učení (obrázek č. 1), (Hanuš, 2009, s. 43). Zkušenostní učení není to, co zažijeme, ale to, co uděláme s tím, co jsme zažili. Kolbova teorie odpovídá na následující otázky. Jakým nejčastějším způsobem člověk získává

znalosti? Jakým způsobem člověk zpracovává informace? Jak se člověk učí? Cyklus se netočí v kruhu, ale pohybuje po pomyslné spirále. Aplikace nese novou zkušenost, která je reflektována, hodnocena. A tyto akce se opakují. Spirálový cyklus lze přirovnat k interakční spirále, dítě reaguje na pedagoga, pedagog reaguje na dítě, dítě reaguje na reakci pedagoga atd. (Pelánek, 2013, s. 21).



Obrázek 1: Kolbův cyklus (Hanuš, 2009, s. 43)

Nevrlý (Hanuš, 2009, s. 9) prohlásil: „*Blaženější je dávat než brát! Ale nejdůležitější je probudit touhu. Otevřít oči. Nadchnout. To je nejtěžší úkol. Ostatní už záleží jen na tobě.*“

Tento citát lze pokládat za základ zážitkové pedagogiky. Je to počátek každé činnosti, která se pojí se zážitkem. Nestačí však jen nadchnout. Aby bylo učení efektivní, naplňovalo cíle vzdělávání, je potřeba dodržet celý cyklus zkušenostního učení.

Při využití zážitkové pedagogiky nesmíme zapomínat ani na správnost jednotlivých kroků. Nejprve je potřeba analyzovat potřeby, poté si stanovit cíle, vybrat aktivity pro naplnění cílů, realizovat tyto aktivity a provést reflexi aktivit.

Pro fungování cyklu je nutné splnit podmínku rozšiřování komfortní zóny. Komfortní zóna je pomyslná bublina, kterou má kolem sebe každý z nás. V této zóně se cítíme příjemně, bezpečně, činnosti v ní pro nás neznamení stres, ale nikam se neposouváme a neučíme se nic nového. Pokud účastník díky hře, reálné situaci či simulaci

vystoupí z komfortní zóny, přechází do zóny učení. Je nutné odhadnout správnou míru náročnosti, aby účastník mohl ve výzvě uspět a rozšířit svou komfortní zónu. Pokud ve výzvě neuspěje, vstoupí do zóny ohrožení, která následně může komfortní zónu zúžit a tím způsobit snížení sebedůvěry (Pelánek, 2013, s. 22).

4.2 Hra

V zážitkové pedagogice patří mezi základní metody hra, reálná výzva a modelová situace, přičemž nejpoužívanější metodou je hra. Ta má podle Činčery (2007, s. 10) několik důležitých rysů, např.:

- **Hra jako znak:** ve hře nastává situace, která je *jako*, co není zcela doopravdy.
- **Emocionální angažovanost:** ve hře se vyskytuje vzrušení, které souvisí s nejistotou a neurčeností hry. Soutěž, zkouška vlastních vědomostí, schopností a dovedností ve hře obstát, podněcuje toto vzrušení.
- **Pravidla:** každá hra má svá pravidla, které je nutné respektovat a za jejichž porušení následuje sankce.
- **Cíl:** cílem hráče je vyhrát. Cílem pedagoga uvádějícího hru může být přivedení účastníků k porozumění, postojům, znalostem a dovednostem.
- **Soutěž:** ve hře se téměř vždy vyskytuje. Není vždy nutné soutěžit proti někomu. Můžeme soutěžit proti času, základnímu nastavení hry atd.

Aby hra nebyla pouze vyplněním volného času, musí si pedagog předem vytyčit cíl aktivity. Čeho chce hrou dosáhnout? K čemu účastníky díky hře povede? Zařadí aktivitu z důvodu individuálních, skupinových nebo kurikulárních cílů? Zařazením hry z hlediska individuálních cílů pedagog směřuje k něčemu, o co usiluje alespoň jeden člen skupiny. Jde o formy osobnostního rozvoje, prezentování, řízení a uvádění her, zbavení se strachu z něčeho. Aktivita zařazená na podporu skupinových cílů předchází analýze fáze vývoje skupiny. Cílem této činnosti je odbourání napětí, skupinový úkol, společný prožitek, dobrodružství. Zařazením aktivity z hlediska kurikulárních cílů pedagog sleduje rozvoj znalostí, dovedností a postojů účastníků. Předpokladem je jasná formulace těchto cílů, ale také ochota účastníků je přijmout (Činčera, 2007, s. 67).

Abychom mohli zvolit či vymyslet hru, která povede k všestrannému rozvoji osobnosti, měli bychom se držet následujících pravidel. Je potřeba jasně a srozumitelně určit cíle (někdy je méně více), formulovat úlohy, které povedou ke splnění cílů. Dále je potřeba určit obsah, metody a formy aktivity, zvolit vhodnou didaktickou techniku, pomůcky a materiál. A nesmíme zapomenout stanovit časovou dotaci určenou k přípravě hry, jejímu průběhu a reflexi činnosti. Zároveň je třeba definovat pracovní podmínky (před, v průběhu i po činnosti) a vybrat vhodné prostředí k realizaci hry. A neméně důležitá je správná motivace ke hře. V neposlední řadě nesmíme zapomenout na možné komplikace, které mohou při realizaci hry nastat. Musíme znát charakteristiky vývojové psychologie a celkové možnosti účastníků. A nesmíme zapomenout na to, jak budeme hodnotit výsledky účastníků.

Hanuš (2009, s. 121) uvádí tato kritéria výběru her. Hra by měla mít zajímavý název, který je poutavý a sám osobě motivuje účastníky ke hře. Měli bychom znát autora, zdroj námětu hry. Velmi důležitá je znalost míry fyzického nasazení, na stupnici jedna –pět (přičemž jedna je žádná zátěž a pět je vysilující zátěž). Stejně tak je důležité znát míru psychické zátěže (stejná stupnice). Měli bychom rovněž vědět, kolik času je potřeba na přípravu hry (nepočítá se shánění materiálu, vymyšlení hry) a kolik instruktorů je potřeba k přípravě a realizaci hry. Dále bychom měli vědět, kolik času je potřeba na realizaci hry, jaký je minimální a maximální počet hráčů, do jaké věkové kategorie patří a zda je skupina hráčů homogenní nebo heterogenní. Při plánování hry bychom měli zvážit, jaké je vhodné místo k realizaci hry (místnost, les, louka, jezero, hřiště), jaká je jeho charakteristika (místnost tmavá, velká, hluboký les nebo jeho okraj), která denní doba je ke hře nejvhodnější a v jaké ročním období lze hru hrát, aniž by ztratila na své kvalitě. V neposlední řadě je třeba vědět, jaký materiál je ke hře potřeba.

Při zavádění hry do programu uvádí Dražanská (2020, s. 108) následující časovou strukturu uvedení hry:

- příprava hry (pomůcek, prostředí atd.),
- motivace účastníků ke hře,
- rozdělení účastníků do skupin,
- zadání pravidel hry,
- start hry,
- průběh hry,

- ukončení hry,
- vyhlášení výsledků.

Měli bychom počítat i s časem, který zahrnuje reflexi a zhodnocení činnosti.

4.3 Didaktické aspekty aktivit na táboře

Při efektivní výchovně-vzdělávací práci je třeba pracovat s dimenzí kognitivního prostoru a držet se těchto zásad Bloomovy taxonomie. Účastník musí znát potřebná data, porozumět jim, být schopný je interpretovat a poté je v konkrétních situacích aplikovat. Problému musí porozumět, analyzovat ho a hledat cesty k jeho řešení. Při syntéze tvořivě využít znalosti k novým řešením a postupům a v neposlední řadě být schopný kriticky hodnotit, posuzovat (Obst, 2017, s. 49).

Pracujeme i s taxonomií afektivních cílů. Ta je budována na postupném zvnitřňování hodnot. A probíhá následovně. Nejprve je subjekt ochoten přijímat a vnímat podněty nebo se jim alespoň nevyhýbat. Při reakci na podněty dochází ke zvýšené aktivitě jedince, který hodnotu oceňuje. A následně ji integruje do svého charakteru. Hodnota tak získává pevné místo v jeho hodnotovém žebříčku.

Neměli bychom zapomínat ani na taxonomii psychomotorických cílů. Patří mezi ně následující cíle, imitace neboli pozorování a následné napodobování činnosti, manipulace, což je praktické cvičení podle návodu a projevování obratnosti. Dále mezi ně patří zpřesňování, to znamená vykonání úkolu s větší přesností, také koordinace několika činností za sebou, jejich harmonie a soulad a v neposlední řadě automatizace neboli maximální účinnost při minimálním vynaložení sil (*Proč a k čemu taxonomie...?* [online], 2011).

Pelánek (2013, s. 64) uvádí tři důležité body, které je při stanovování cílů potřeba zohlednit. Je potřeba stanovit specifické (co nekonkrétnější) cíle, které budou akceptované všemi (všichni instruktoři je přijmou za své) a tyto cíle je potřeba stanovit realisticky, aby jejich splnění bylo reálné. Podle směřování cílů zážitkové akce je rozdělil následovně na cíle orientované na:

- **účastníky:** osobní rozvoj, rozvoj konkrétních dovedností, sebepoznání, rozvoj fyzické kondice aj.,
- **kolektiv a vztahy:** stmelování a posílení kolektivu a vztahů,

- **instruktory:** trénink organizátorských schopností, výchova budoucí instruktorské generace,
- **okolí:** ochrana přírody, památek, charita,
- **univerzální:** zajímavé a pestré využití volného času.

Pedagogika nabízí množství výchovně vzdělávacích cest. Záleží na každém pedagogovi, kterou cestou se vydá. Ve spojení s vysokou emoční inteligencí a respektujícím přístupem si myslím, že právě zážitková pedagogika otevírá dveře k probuzení touhy poznávat, k otevírání očí a ke vzbuzení zájmu. Jako volnočasoví pedagogové víme, jak je někdy složité děti zaujmout, použít vhodnou motivaci, udržet jejich pozornost a zájem o aktivitu až do jejího konce a přivést je k reflexi a k zamyšlení se. Snažíme se, aby nabízená činnost děti bavila, naplňovala stanovené pedagogické cíle, aby při ní prožívaly pozitivní emoce, aby při ní zároveň mohly poznávat samy sebe pomocí prožitků a aby se zdokonalovaly jejich znalosti i dovednosti. Myslím si, že celostní učení, je ta pravá cesta k dosažení výše zmíněných záměrů.

5 DRAMATURGIE AKCE

Součástí programu tábora může být řada různých her a aktivit. Nelze je však vybírat nahodile a bez rozmyslu. K tomu, abychom mohli dosáhnout naplnění cílů, musí být program ustálený, zajímavý a přínosný. Abychom z potenciálu výchovy vytěžili maximum, musí mít program správnou dramaturgii. Dramaturgie je plánování cesty, celého projektu a cesta je dlážděna konkrétními programy a hrami, díky kterým se dostáváme ke splnění cílů projektu. Pelánek (2013, s. 63) tvrdí, že *„je nutné poskládat hry do správné posloupnosti, aby do sebe zapadaly, vhodně na sebe navazovaly, a přitom se vzájemně doplňovaly. Akce má mít rytmus, spád a gradaci, má to být vyleštěný krystal, ne slepenec.“*

Na co musíme při tvorbě zážitkového programu myslet? Dražanská (2020, s.26-33) ve své knize shrnula tyto body, na které bychom při přípravě kurzu neměli zapomenout:

- Jaký bude počet účastníků, jak velké skupiny budeme tvořit?
- Charakteristika skupiny, znají se? Typologie, věk, pohlaví jsou důležité pojmy, které bychom měli předem vědět.
- Téma: určení konkrétní specifikace.
- Cíle: stanovení reálných cílů je klíčové.
- Délka tábora: myslet na reálné stanovení časové dotace jednotlivých činností, nezapomenout na reflexi.
- Termín tábora: roční období a s tím související specifika (stmívání, teplota aj.).
- Interiéry, exteriéry: velikost místností, vybavení, krása přírody, bezpečnost místa jsou důležité prvky při plánování.
- Zdroje: materiální a lidské. Co a koho budu mít k dispozici?

Podle Paulusové (2004, s. 85) je dramaturgie chápána, jako *„metoda, jak vybírat jednotlivé programy a sestavovat je do vyšších tematických celků (programových bloků) s cílem dosáhnout ve vymezeném čase kurzu či akce co největšího účinku a efektu.“*

Dramaturgie zasahuje do přípravy. Ovlivňuje nejen průběh programu, ale projevuje se i na samotné atmosféře jednotlivých činností a akcí. Vychází z výchovných cílů, časových a prostorových možností akcí, prostředí, finančních možností, ale také z kvalit organizátorů a věkových zvláštností účastníků. Dramaturgie je kombinací nejrůznějších

postupů, pravidel (manažerských, pedagogických, psychologických aj.) s reflektováním konkrétních daností, které nakonec vedou k volbě a výběru optimálních prostředků (Hanuš, 2009, s. 152).

Dramaturgie hry má své fáze. Podle Paulusové má dvě základní větve. V teoretické části je definován obsah kurzu a jeho témata a v praktické části se vytváří vlastní forma kurzu (Paulusová, 2004, č. 1, s. 85).

5.1 Dramaturgická pravidla

Aby byl program poskládán důmyslně a vedl k naplnění cílů, musíme při jeho tvorbě myslet na pravidla dramaturgie. Činčera (2007, s. 37) uvádí tyto zásady:

- **posloupnost:** aktivity jsou na sebe navázány,
- **gradace:** rovnoměrný růst fyzické a psychické zátěže,
- **pestrost a rozmanitost programu:** činnosti a formy by se neměly opakovat,
- **stříhy (kontrasty):** střídání aktivit pomáhá oživení programu i motivaci účastníků,
- **vyváženost a přiměřenost:** nezapomenout na odpočinek a na chvíle samoty,
- **pozitivní bilance:** každý účastník by měl zažívat pocit spokojenosti bez ohledu na jeho fyzické a intelektuální dispozice.

Hanuš (2009, s. 158) popisuje zásady následovně. Není důležité, jaké činnosti do programu akce zařadíme, ale jaké cíle díky nim dokážeme naplnit. Každý program, který je zařazený do scénáře je stavebním prvkem podílejícím se na konečném efektu. Před zařazením činnosti do programu musíme pečlivě vybírat a zvažovat, v jakém vztahu je tento program či hra k aktivitám, které jsou již součástí scénáře a jakou asi navodí atmosféru a náladu. Musíme též zvažovat, k čemu program slouží, jak dlouho potrvá a do jakého prostředí bude nejlepší program zařadit. Žádný program totiž není natolik dobrý, aby mohl být uveden kdykoliv a kdekoliv. Účastníci projektu si program totiž neužijí ihned po obědě, v tom největším teplu bez stínu, nebo pokud budou unaveni po předchozím náročném programu. Program by podle Hanuše (2009, s. 158) měl být poetický, dění by mělo přesahovat meze

všednosti a zážitky by měly být mimořádné, aby se účastníci chtěli činnosti zúčastnit. Je podle něj důležité, aby akce měla rytmus, spád a gradaci. Program se nemusí za každou cenu líbit, ale měl by podle něj podněcovat, dojímat, ale zároveň nutit k přemýšlení, k vlastní aktivitě. Mezi akcemi by měly být různě dlouhé pauzy nenaplněné řízenou činností, během nichž dochází k sebereflexi a uvědomění. A neměli bychom zapomínat na motivaci, která je podle něj klíčová a měli bychom přímo i nepřímo motivovat účastníky včetně organizátorů.

Haková (2021, s. 114) popsala dramaturgické principy jako nástroje při tvorbě scénáře kurzu. Zařadila mezi ně například dynamiku kurzu, kterou vnímá jako vnější (střídání činností) a vnitřní (hloubka prožívání, sebereflexe). Dále uvádí princip gradace, což je zvyšování intenzity zatížení a prožitku. Gradace postupuje od jednoduššího (úkolů) ke složitějšímu, hlubšímu a svátečnímu. Zmiňuje vrchol kurzu, což chápu jako zlatý hřeb programu, který by měl v programu zasáhnout účastníka velkou intenzitou prožitku. Princip červených nití má za úkol propojit jednotlivé části programu. Spojky mezi programy, které napomáhají spojovat jednotlivé programy k sobě, nazvala dramatickými oblouky. Kontrast v programu, zastavení, nebo prudké zrychlení programu popsala jako dramaturgický střih. Slouží např. k vyvážení psychosomatické rovnováhy a k navození kontrastních zážitků. Zmiňuje zlatý řez, kdy účastník intenzivněji vnímá část celku. Díky principu přesah kurzu dochází k dopadu patrnému v reálném životě po skončení kurzu. Princip přechod souvisí se situací na začátku kurzu a stavem na konci kurzu. Zatímco princip bezpečné nejistoty přináší pocit bezpečí a důvěry. Díky důvěře přichází pocit otevřenosti všemu, co má přijít, účastníci se neobávají dalšího programu.

Při tvorbě táborového programu bychom neměli zapomínat na to, že je potřeba postupovat od jednoduchého ke složitějšímu, od konkrétního k abstraktnějšímu. Na začátek akce bychom měli zařadit soutěživé hry s jasnými pravidly a vysokým tempem. Ke konci akce bychom měli zařazovat komplikovanější hry, upřednostnit spolupráci před soutěžením a zvolnit tempo. Na začátek akce by měly být zařazeny adaptační, kolektivní hry, u kterých se vytvoří skupina, uprostřed akce bychom měli zařadit soutěživé hry pro týmy a ke konci akce zařadit hry zaměřené na jednotlivce. Na úplný závěr bychom měli zařadit kolektivní hry. Psychologicky náročné hry by neměly být zařazeny úplně na konec akce (Pelánek, 2013, s. 71).

Účastníci přicházejí na akci s řadou představ a očekávání. Když se podaří na začátku akce naplnit jejich očekávání, jejich pozitivní naladění bude pomalu stoupat. Může

se tak dít během prvních tří dnů akce. Účastníci se seznamují s kurzem, mezi sebou, také s organizátory. Proto bychom na začátek měli do programu zařazovat činnosti, díky kterým se účastníci seznámí mezi sebou i společně s organizátory. Třetí den tábora bývá kritický. Účastníci i organizátoři jsou už v zaběhnutém režimu a jsou méně opatrní. Existuje zvýšené riziko úrazů.

Dle Pelánka (2013, s. 72) by skladba programu v rámci dne měla vypadat následovně: ráno a dopoledne by měl být zařazen pohyb a běhání. Odpoledne je vhodné zařadit aktivity zaměřené na myšlení, diskuze, nebo tvoření. Večer naplánovat hry s tajemnem, příjemnou atmosférou, příp. promyšleně zařadit akční hry v terénu. Noc vyhradit pouze na spánek. Výjimečně by měly být zařazeny noční hry, které slouží k oživení programu. Po jídle je třeba nechat čas potřebný k trávení, v tu dobu můžeme zařadit nenáročný program, manuální tvoření nebo vysvětlit pravidla hry.

5.2 Skupinová dynamika

Svůj význam má podle Koří (2013, s. 61) i sledování skupinové dynamiky. Skupinová dynamika je proces, který probíhá v již vytvořené sociální skupině, nemá stálý charakter a neustále se mění. Do těchto situací lze zasahovat. Ve skupině bereme v úvahu otázku sociální percepce dění, skupinovou konformitu, vytváření norem, cílů, řízení činností a jejich vliv na klima skupiny.

Abychom mohli dění ve skupině usměrňovat a se skupinou vhodně pracovat, měli bychom znát strukturu sociální skupiny neboli uspořádání vztahů ve skupině mezi jejími členy. Struktura skupiny bývá většinou stabilní, může však docházet k vytváření nových struktur ve specifických situacích (např. řešení problému).

Tuckmanova koncepce fází skupinové dynamiky vychází z předpokladu, že každá skupina prochází několika téměř stejnými stádii, která jsou charakteristická svými rysy. Tuckman v roce 1965 zformuloval čtyři fáze vývoje skupiny, které později doplnil. Jejich základ tvoří prolnutí dvou oblastí činností členů skupiny. První sociálně emoční sféra je utvořená na základě vzájemného chování členů skupiny vůči sobě a prochází vývojovými fázemi jako jsou např. testování a závislost, vnitroskupinový konflikt, vývoj skupinové soudržnosti a utváření funkční role vztahů. Úkolově orientovaná činnost se zaměřuje na interakci mezi členy skupiny a probíhá při řešení společných úkolů. Mezi vývojové fáze autor zařadil orientaci a testování, emocionální reakce, diskuzi a objevení řešení. Obě fáze

probíhají souběžně. Výsledné fáze odstupňoval Tuckman následovně: formování (závislost a orientace) – účastníci se seznamují společně a zároveň se seznamují i s úkolem. Hrozí, že nastane úzkost a nejistota z hlediska spolupráce členů skupiny. Další fáze bouření (konflikt, emocionalita) nastává, když se členové skupiny snaží prosadit a chtějí docílit toho, aby skupina směřovala k uspokojení jejich osobních potřeb. Fáze normování (soudržnost a výměna) je charakteristická tím, že členové skupiny se snaží překonat konflikty a domlouvají se na srozumitelnějších pravidlech. Členové vědí s kým, proč, jak a kdy pracují. Dochází k vytváření společných sdílených postojů a hodnot. Následuje fáze optimálního výkonu (produktivní řešení problémů), kdy členové skupiny spolupracují na dosažení společných cílů. Poslední fáze se nazývá ukončení. Nastává rozchod, členové skupiny se uvolňují z vazeb. Po splnění daného úkolu dochází k rozpuštění skupiny (Kot'a, 2013, s. 66)

6 PROGRAM LETNÍHO TÁBORA

Letní tábor, na nějž je zaměřena tato bakalářská práce, se ponese v tématu: „Po stopách pirátů“. Toto téma je u dětí velmi oblíbené, skrývá v sobě totiž napětí, tajemství, adrenalin i vzrušení ze „zakázaného“. A zároveň nabízí široké spektrum činností ke spolupráci, tvoření, soutěžení, dobrodružství, k navození tajemna a atmosféry za pomoci různých převleků, hudby aj. Inspirací pro mne byl Pelánek (2013, s. 31). Podle věku účastníků vypsala přehled, co účastníci akce hledají, co mají a nemají rádi, jaké jsou vhodné náměty na téma, zda rádi soutěží a jak je to s únavou a regenerací. Na základě tohoto doporučení jsem se snažila vhodně a zajímavě naplánovat náplň tábora.

Program respektuje dramaturgická pravidla a principy, které jsem popsala výše. Vytvořím ho tak, aby byl pro děti co nejlepší a co nejzajímavější. Při začleňování aktivit budu dbát na to, aby si děti odnesly domů plno zážitků a příjemných vzpomínek či upomínkových předmětů a aby se v budoucnu s nadšením účastnily dalších táborů. Chtěla bych, aby smysluplně trávily svůj volný čas a komplexně rozvíjely svou osobnost. Přála bych si, aby se děti nebály projevit a vyjádřit své nadšení, nadání, emoce nebo případné obavy a strachy. Zaměřím se na reflexi dětí. Mezi techniky, které použiji ke sběru dat, bude: pozorování, skupinový i individuální rozhovor, diskuse a vyhodnocení na základě nasbíraných známek v záznamovém archu.

Jak bylo uvedeno již výše, hlavním cílem této bakalářské práce je vytvořit pro účastníky mladšího školního věku prožitkový výchovně vzdělávací program na letní pobytový tábor v délce trvání sedm dní, zrealizovat tento tábor a zhodnotit program a průběh tábora.

Dílčím cílem této práce je aplikovat poznatky pedagogiky volného času a zážitkové pedagogiky na tvorbu a realizaci táborového programu. Tato práce by mohla inspirovat i při tvorbě programů s jinou tematikou. Aktivity v mém programu lze totiž jednoduše přizpůsobit mnoha dalším tématům.

Očekávám, že vzhledem k tematice tábora, která je pro děti zajímavá, a nabízeným aktivitám, se cíle mé práce podaří naplnit. Naplnění cílů však může ohrozit nízké nadšení ze strany vedoucích, jejich přístup k dětem a nedostatečné znalosti vývojového stadia dětí, případně nedodržováním dramaturgických zásad a principů.

Tento projekt má své silné i slabé stránky. Jsou v něm totiž ve velké míře zahrnuty pohybové aktivity. Děti mladšího školního věku mají zvýšenou potřebu pohybu. V dnešní době však tráví svůj volný čas hraním počítačových her a na sociálních sítích, tudíž mají slabší fyzickou kondici. Zařazení většího počtu pohybových aktivit proto může být silnou i slabou stránkou projektu zároveň. Záleží na tom, v jaké fyzické kondici budou účastníci tábora. Děti obvykle mívají zájem o příběhy a jejich dramatisaci. Tábor bude realizován s bohatým výběrem kostýmů a rekvizit, a proto předpokládám, že si děti dramatické činnosti náležitě užijí. Děti mladšího školního věku bývají velmi soutěživé a je potřeba u nich podpořit spolupráci. Silnou stránkou projektu je řada různých soutěží mezi týmy, ale i jednotlivci, a především jeho téma. Tábory s pirátskou tematikou jsou totiž mezi dětmi dlouhodobě oblíbené a svědčí o tom i zcela naplněná kapacita tábora, ve kterém budu tento projekt realizovat. Slabou stránkou tohoto projektu může být zařazení velkého počtu aktivit a činností. Znam potřebu dětí mladšího školního věku z vývojového hlediska, ale je pro mě těžké odhadnout, kdy už je řízených aktivit přemíra a kdy se děti mohou vzhledem k únavě a potřebě volné hry začít nudit.

Program letního tábora je naplánovaný v délce jednoho týdne, od soboty do soboty. Nástup na tábor je v sobotu v 10 hodin a odjezd je v sobotu v 11 hodin. Tábora se účastní 32 dětí, čtyři vedoucí, jeden hlavní vedoucí (též v roli zdravotníka) a dva pomocní vedoucí.

6.1 Rozvrh dne

V tabulce č. 1 představuji program tábora, který se bude odehrávat každý den.

Snídaně, odpočinek, svačina	8:00–10:00 hod.	V průběhu snídaně informace k dopolednímu bloku
Dopolední blok	10:00–12:00 hod.	Aktivity včetně reflexí
Oběd, odpočinek, svačina	12:30–15:15 hod.	V průběhu oběda informace k odpolednímu bloku
Odpolední blok	15:15–17:30 hod.	Aktivity včetně reflexí
Večeře, odpočinek	18:00–19:30 hod.	V průběhu večeře informace k večernímu bloku
Večerní blok (noční hra)	19:30–22:00 (23:00) hod.	Aktivity včetně reflexí

Tabulka 1: Program tábora

Tábor se bude konat v horském prostředí a účastníci budou ubytováni v chatkách a v hlavní budově areálu. Budeme využívat prostory hlavní a vedlejší budovy, hřiště

s umělou trávou, bazén a okolní přírodu. Účastníci budou mít k dispozici po celou dobu pobytu sportovní náčiní, deskové hry a hračky, hudební nástroje a výtvarné potřeby.

Hlavní budova bude zvenku i uvnitř tematicky nazdobena pomocí pirátských vlajek a praporků. Na nástěnce bude pověšena velká namalovaná mapa, na které budou zobrazené jednotlivé pozice týmů v průběhu celotáborové hry. Bude na ní i pirátský kodex neboli hesla upravující chování a systém pirátské lodi. Kapitánem bude hlavní vedoucí, ostatní vedoucí budou důstojníky a účastníci tábora budou piráty. Na nástěnce bude vyvěšen i denní rozkaz, který bude obsahovat informace o průběhu dne.

Každý pirát přiveze na tábor malý dárek do tomboly (uvedeno v přihlášce).

Před každou aktivitou budou děti svolány písní *Wellerman* od Protheus (*Sea Shanty – námořnická píseň*, příloha č. 1) za pomoci Bluetooth reproduktoru a mobilního telefonu s písničkou. Vedoucí obejde chatky a budovu, kde budou děti ubytovány a pustí svolávací píseň. Děti se shromáždí na předem určeném místě ve vhodném oblečení. Vedoucí budou oblečení v pirátských kostýmech vždy, kdy to situace dovolí.

6.2 Rozvrh tábora

Cílem tohoto tábora je smysluplné využití volného času dětí, navázání přátelství, spolupráce a komplexní rozvoj osobnosti dětí. Děti budou pravidelně zažívat pozitivní emoce, jako je radost, pocity štěstí, veselosti, smysluplnosti a důležitosti. Budou rozvíjet své komunikační a jiné sociální dovednosti. Pravidelné pohybové aktivity podpoří u dětí koordinaci těla, zvýší jejich zdatnost i obratnost. Pomocí kreativní činnosti si děti rozvinou představivost, fantazii, jemnou motoriku a vizuomotoriku. Posílí i myšlení, paměť, postřeh, vnímání či rozhodování.

Dosáhneme toho díky náplni tábora, která bude různorodá. V tabulce č. 2 je představen program pro jednotlivé dny.

Den	Dopolední blok	Odpolední blok	Večerní blok	Noční blok
1. Sobota	Příjezd, ubytování, poučení	Vycházka s hrou, volná hra	Rozdělení do týmů, adaptační hry, táborové tance, diskotéka	
2. Neděle	První část olympiády	Druhá část olympiády	Dramatizace vedoucích, psychomotorické hry, táborové	

			tance, diskotéka	
3. Pondělí	Stavba lodě, název a pokřik týmu	Kreativ, beseda	Dramatizace dětí, soutěživé hry, táborové tance, diskotéka	
4. Úterý	Koně, zábavní park, minizoo, pašerácká stezka		Dramatizace dětí, kvíz – poznej píseň, táborové tance	
5. Středa	Kreativ	Soutěže ve skládání ruliček, sportovní, kreativ	Dramatizace dětí, soutěže – slova	Stezka odvahy
6. Čtvrtek	Jóga, řízená relaxace	Soutěživé hry	Dramatizace dětí, talentmanie, táborové tance	
7. Pátek	Souboj v koulích, hry s padákem, soutěživá hra	Hledání pokladu, opékání, zpěv	Karneval, tombola, hry, tanec	
8. Sobota	Vyhodnocení olympiády, celotáborové hry, tábora, ukončení tábora			

Tabulka 2: Program tábora

Vzhledem k tomu, že čtvrtý den bude fyzicky o něco náročnější, děti čeká pátý den (ve středu) večerní stezka odvahy, rozhodla jsem se dopoledne vložit méně náročný program, kreativ.

7 PRVNÍ DEN – SOBOTA

První den proběhne příjezd dětí a vyřízení potřebných náležitostí. Rodiče předají děti hlavní vedoucí spolu s případnými léky, podepsanou bezinfekčností a prohlášením GDPR. Děti se ubytují a ve 13:00 dostanou oběd. Po obědě budou všichni poučeni o chování a bezpečnosti, o tom, jak se mají chovat v okolním prostředí, u bazénu, jak mají manipulovat se sportovními potřebami a nářadím. Seznámí se též se systémem reflexe a pravidly chování.

Sobota se ponese ve znamení adaptace, seznámení se s ostatními a na závěr dne proběhne rozdělení do týmů. Pomocí převleků, hudby a různých rekvizit navodíme atmosféru tábora. Budeme se snažit, aby se děti co nejvíce uvolnily, nasmály a navázaly mezi sebou pozitivní vazby.

7.1 Odpolední blok

Po poobědovém odpočinku se děti seznámí s okolním prostředím a prostory, ve kterých se bude konat program. Proběhne **procházka** po okolí s možností sbírání borůvek (vzhledem k prostředí, ve kterém tábor bude probíhat, povede trasa procházky kolem zařízení, ve kterém jsou děti ubytovány, částečně lesem, lesní cestou, v blízkosti jezera, délka procházky bude přibližně 1,5 kilometru). V průběhu procházky budou děti hrát hru „kolíčkováná“. Její cíle a forma jsou popsány v tabulce č. 3.

Cíle	
Cíl hry:	Navázání komunikace a seznámení se s ostatními účastníky
Kognitivní:	Bude umět nadvázat konverzaci s ostatními účastníky, bude pozorný ke změnám (kolíček na sobě) a bude umět vyjmenovat deset slov k tématu tábora.
Psychomotorický:	Bude vhodně manipulovat s kolíčkem a pohybovat se bezpečně v prostředí.
Afektivní:	Bude umět zdánlivě negativní situaci přijmout, změnit ji, bude umět provést reflexi činnosti a zamyslet se nad ní.
Úlohy na cíle	
Kognitivní:	Navazuj konverzaci. Všiměj si, kde se nachází kolíček. V případě potřeby vyjmenuj deset slov souvisejících s piráty.
Psychomotorické:	Upevni kolíček tak, ať si toho nevšimne tvůj kamarád. Buď pozorný v terénu, předcházej pádům apod.

Afektivní:	Nebud' smutný, pokud se kolíček ocitne u tebe, pokus se kolíček upevnit na někoho dalšího. Proveď reflexi a zamysli se, díky čemu si byl úspěšný, neúspěšný.
Organizace hry	
Organizační forma:	Hromadná
Metoda:	Participativní – situační
Pomůcky:	Kolíčky (2–3 ks)
Časová dotace:	90 minut
Na co si dát pozor:	Účastník si delší dobu nemusí všimnout, že má na sobě kolíček, kvůli dynamice hry je vhodné na tuto skutečnost upozornit.

Tabulka 3: Hra kolíčková v průběhu procházky

Popis hry: v průběhu procházky upevní vedoucí dřevěný kolíček (mohou být dva, tři...) na oblečení dětí, aniž by si toho děti všimly. Jejich úkolem je všimnout si kolíčku na sobě a kolíček nepozorovaně upevnit na oblečení jiného dítěte, případně vedoucího. Po návratu z procházky má dítě nebo vedoucí, který má na sobě kolíček, za úkol říct deset slov, které souvisí s tématem piráti. Reflexe.

7.2 Večerní blok

Večer proběhne **rozdělení účastníků tábora do čtyř posádek (týmů)**. Vedoucí i děti budou převlečeni do pirátských kostýmů (k dispozici bude kostymérna, případně vlastní kostým). Při nástupu je puštěna píseň *Pirates Montage*, soundtrack z filmu Piráti z Karibiku (příloha č. 2). Vedoucí, důstojníci, stojí vedle sebe a budou mezi sebou bojovat o každého člena posádky. Hlavní vedoucí, kapitán, drží pirátskou zástavu a čte postupně jména dětí. Důstojník, který bitvu o dítě vyhraje, si dítě odvádí cestou lemovanou stříbrnými kameny k moři (k bazénu), dítě poklekne a důstojník pomocí meče pasuje dítě na piráta. Pirát složí přísahu, že bude dodržovat pirátský kodex a je odveden ke své posádce. Rozdělení do týmů je předem určeno tak, aby byly skupiny podle věku i pohlaví heterogenní. Týmy jsou kvůli lepší přehlednosti označeny pomocí barev. Pomocní vedoucí dohlíží na to, aby se zejména mladší děti cítily bezpečně a aby na ně boj mezi důstojníky nepůsobil negativně. Případně je vhodně ubezpečí, že boj neprobíhá doopravdy a je pouze hraný.

Po rozdělení do týmů se všechny posádky odeberou do místnosti na **seznamovací kruh s pytle m srandy**. Všichni piráti tancují v kruhu na hudbu a kolují mezi nimi dva pirátské klobouky. Ten, kdo má klobouk zrovna na hlavě nebo v ruce, řekne, když se

zastaví hudba, své jméno, co má nejraději, co nemá rád a jde si vybrat do pytle předmět. Vytáhne ten, na který jako první sáhne a nasadí si ho na sebe. V pytli se nacházejí různé paruky, žertovné brýle, zástěry, plenka, podprsenka a různé jiné žertovné předměty. Hru hrajeme do té doby, než se všichni představí a nasadí si žertovný předmět. **Pomůcky:** klobouky, pytel, různé žertovné předměty, reproduktor s hudbou.

Po seznámení účastníci tancují táborové tance na známé dětské písničky (na vlastní choreografii vedoucích). Poté proběhne reflexe v kruhu, kterou následuje volná diskotéka. Program dne končí večerkou.

8 DRUHÝ DEN – NEDĚLE

Cílem tohoto dne bude dopoledne a odpoledne navodit slavnostní a soutěžní atmosféru, pohyb, společné sbírání bodů do týmů a spolupráci. Večer se zaměříme na soustředění, ale také na zábavu, proběhne dramatizace příběhu a tancování.

8.1 Dopolnední blok

Dopoledne proběhne první část **pirátské olympiády**. Zástupce z každého týmu předem namaluje na plátno (vlajku) kruh v barvě své posádky do tvaru olympijských kruhů. Důstojníci, kapitán i pomocní důstojníci mají přes ramena prohozenou vlajku (jakoukoliv), v pozadí hraje píseň *We Are The Champions* od skupiny Queen (příloha č. 3), a pronesou společný slib ve znění: *„Slavnostně slibuji, že budu hodnotit výkony všech pirátů čestně, spravedlivě, nebudu nikomu nadržovat a že nebudu brát žádné úplatky. Tak slibujeme, tak slibujeme, tak slibujeme!“* Za účastníky her pronese slib nejstarší pirát: *„Za všechny piráty slibuji, že budeme také čestní, nebudeme předbíhat a posmívat se, bít se, ani škrábat či tahat za vlasy a ani se nebudeme snažit uplácat.“* (Všichni): *„Tak slibujeme, tak slibujeme, tak slibujeme!“*

Důstojníci rozdají všem pirátům kartičky, na kterých je napsané jejich jméno a čísla stanovišť. Na kartičky se zapisují body, které pirát během olympiády získá, a ty se následně sečtou za jednotlivé posádky. Vítězové budou tři za jednotlivce (první, druhé, a třetí místo) a bude také vyhlášena jedna vítězná posádka (tým). Každý důstojník obsluhuje dvě stanoviště. Stanoviště jsou připravená na hřišti a kolem něj. Důstojníci potřebují fixy na zapsání bodů.

Olympiáda se skládá ze dvou částí. Během její první části absolvují účastníci jedenáct stanovišť, která mohou plnit průběžně, ideálně podle toho, kolik zrovna čeká v řadě pirátů.

1. stanoviště – motivace: *„Správný pirát musí umět se dobře střílovat na cíl.“* Předved', jak to jde tobě. Z označené vzdálenosti házíš na velký terč, položený na zemi, polštářky naplněné pískem. Máš tři pokusy. Sečtou se všechny body, které trefíš. Střed je za tři body, okolí středu je za dva body a okraj terče je za jeden bod. **Pomůcky:** velký látkový terč, tři polštářky s pískem, lano na označení vzdálenosti (na označení můžeme použít cokoliv jiného).

2. stanoviště – motivace: „*Piráť občas hází i lano a potřebuje mít dobrou mušku.*“ Ukaž, jak dokážeš hodit lanový kruh na kolík. Za každý kolík zasažený lanem je jeden bod. Za prostřední kolík zasažený lanem jsou dva body. Máš pět pokusů. **Pomůcky:** pět pletených provazových kroužků, dřevěný kříž s tyčkami, lano na označení vzdálenosti (na označení můžeme použít cokoliv jiného).

3. stanoviště – motivace: „*Když je pirát v ohrožení, hází vše, co mu přijde pod ruku. A nejlepší je trefit se hned napoprvé.*“ Ty budeš mít tři pokusy a pokusíš se shodit všechny plechovky pomocí polštářku s pískem. Pokud je shodíš všechny, získáš tři body. Pokud ti zůstane stát jedna nebo dvě plechovky, získáš dva body. Pokud zůstanou stát tři plechovky, získáš jeden bod. A pokud zůstanou stát více než tři plechovky, nezískáš žádný bod. Tak pojď to zkusit a dobře miř! **Pomůcky:** alespoň deset plechovek, tři polštářky s pískem, lano na označení vzdálenosti (na označení můžeme použít cokoliv jiného).

4. stanoviště – motivace: „*Není pochyb o tom, že pirát musí umět střílet!*“ Teď budeš střílet z pistole na terč. Máš k dispozici tři plastové, pěnové střely. Za zasažený střed terče získáš tři body. Za zasažení okolí středu získáš dva body, za zasažený okraj terče získáš jeden bod. Miř jen na terč, a ne na ostatní piráty. Tak se ukaž, piráte, jak to umíš s pistolí! **Pomůcky:** plastová pistol např. značka Nerf, vhodné plastové, pěnové náboje, terč, lano na označení vzdálenosti (na označení můžeme použít cokoliv jiného).

5. stanoviště – motivace: „*Někdy pirát musí házet i těžší předměty, například drahé kameny či diamanty do bedny. Důležité je přesně se trefit.*“ Ty budeš házet koulí a musíš se trefit do vyznačených kruhů. Jsou tři. Pokud ti koule zůstane po hodu v kruhu, který je nejdál od tebe, získáš tři body. Když se trefíš do kruhu uprostřed, získáš dva body. A když se trefíš do kruhu nejbliže u tebe, tak získáš jeden bod. Pokud ti koule nezůstane v žádném kruhu, máš smůlu a nezískáš žádný bod. Tak házej, ať vidím, jaký máš odhad a sílu! **Pomůcky:** tři plastové kruhy, tři koule na pétanque, lano na označení vzdálenosti (na označení můžeme použít cokoliv jiného).

6. stanoviště – motivace: „*Když jde do tuhého boje, pirát musí umět nejenom střílet, ale i utíkat. A při útěku musí často lézt i malou dírou, aby se zachránil.*“ Ty teď co nejrychleji prolezeš dlouhým tunelem, je do mírného kopce a zpátky polezeš z mírného kopce. Po splnění ti zapíšu dva body. (V případě rovného terénu, lezou piráti na rovině se zavřenýma očima). **Pomůcky:** látkový tunel v délce alespoň 5 metrů.

7. stanoviště – motivace: „*Když piráti nic neukořistí a mají málo jídla, musí chytat ryby, aby měli co jíst.*“ Ukaž, zda by tvá posádka neumřela hladu a nachytej za 90 sekund co nejvíce ryb. Kolik ryb ulovíš, tolik bodů ti zapíšu. Připraven? Spouštím časomíru. **Pomůcky:** stopky, prut s háčkem, mísa s vodou, plastové rybičky s očkem na zachycení.

8. stanoviště – motivace: „*Piráta pluje často na moři, a když zuří bouře, s lodí to hází na všechny strany.*“ Aby sis zkusil, jaké to je, budeš teď utíkat ve velikých holínkách mezi překážkami. Na konci překážek se nachází lano. Posádka ho nutně potřebuje. Nasad si holínky a běž pro lano. Na splnění úkolu máš 60 vteřin. Pokud to stihneš, zapíšu ti jeden bod. **Pomůcky:** osm kuželů (rozmístit přibližně metr od sebe), lano, holínky, pro menší děti velikost cca 40, pro větší děti velikost cca 44, stopky.

9. stanoviště – motivace: „*I piráti mají své sny a přání. Když narazí na studánku či na jezírko, hází do něj zlatou minci a vysloví své přání. Když se trefí, jejich přání mohou být vyslyšena.*“ Máš také nějaké přání? Možná se ti splní, pokud se trefíš mincí do studánky. Máš tři zlaté mince. Pokud se trefíš se do této studánky (kbelík s vodou) nejenom, že se ti splní tvá přání, ale zapíšu ti tolik bodů, kolik mincí skončí ve studánce. Pojd' to zkusit a přej si něco. **Pomůcky:** tři mince zlaté barvy, kbelík s vodou, lano na označení vzdálenosti (na označení můžeme použít cokoli jiného).

10. stanoviště – motivace: „*Někdy se stane, že piráta zajmou a svážou lanem. Pokud se mu podaří utéct, je zachráněný.*“ Tvým úkolem bude přenést míč mezi překážky. Budeš vypadat, jako bys byl svázaný lanem. Míč budeš držet nohama. Další míčky budeš držet pod bradou a pod oběma pažemi. Ani jeden ti nesmí vypadnout. Musíš je přenést na konec dráhy i zpátky. Jedině tak se zachrániš ze zajetí. Pokud se ti to podaří, budeš nejenom volný, ale získáš dva body. **Pomůcky:** šest kuželů přibližně metr od sebe, jeden měkký míč střední velikosti, tři tenisové míčky.

11. stanoviště – motivace: „*Když je na moři bouře a piráti plují na lodi, může se stát, že se uvolní plachta. Piráti ji musí zpátky upevnit. Přitom hledají pod plachtou různé nářadí, které budou potřebovat k opravě.*“ Pod velkým látkovým padákem je ukryto různé nářadí a pirátské zbraně. Tvým úkolem je vlézt pod padák a posbírat všechno nářadí (kladivo, kleště, metr, šroubovák, hřebík (vše je plastové), lano, pistol (plastová), meč (dřevěný). Celkem osm věcí. Pozor! Ukryl jsem tam i jiné věci (vařečka, šátek, míček, mycí houbu, plastový talířek). Ty sbírat nesmíš! Pokud stihneš za jednu minutu posbírat alespoň šest správných věcí, získáš bod. **Pomůcky:** látkový padák, stopky, kladivo, kleště,

metr, šroubovák, hřebík (vše je plastové), lano, pistol (plastová), meč (dřevěný), vařečka, šátek, míček, mycí houba, plastový talířek, klobouk, ponožka, bota... (ukrýt můžeme cokoli, co máme po ruce).

Po splnění všech úkolů proběhne reflexe ve skupinách.

8.2 Odpolední blok

Odpoledne proběhne **druhá část olympiády**. Účastníci absolvují šest stanovišť, přičemž dvě se nachází v bazénu. Proběhne důsledné poučení o bezpečnosti.

1. stanoviště – motivace: „*Piráta má dobrou mušku a potřebuje ji trénovat.*“ Budeme střílet z opravdové vzduchovky, a ty budeš mít dvě rány ze vzduchovky. Pokusíš se trefit na kovové cíle. Můžeš střílet vestoje, nebo si můžeš lehnout na podložku a podepřít si vzduchovku o podložku. Máš k dispozici čtyři střely. Získáš tolik bodů, kolikrát zasáhneš cíl.

Cíle	
Cíl hry:	Soustředění, strefení se na cíl
Kognitivní:	Bude znát postup při zaměřování a použití vzduchovky.
Psychomotorický:	Bude vhodně manipulovat se vzduchovkou, mířit a bude umět vystřelit.
Afektivní:	Bude dbát na bezpečnost při zacházení se vzduchovkou, umět se vyrovnat s neúspěchem, při úspěchu bude umět projevit pozitivní emoce, bude umět provést reflexi činnosti.
Úlohy na cíle	
Kognitivní:	Zaměř pozornost při poučení o bezpečnosti a při manipulaci.
Psychomotorické:	Správně zacházej se vzduchovkou a snaž se zasáhnout cíl.
Afektivní:	Uvědom si nutnost dodržování bezpečnostních zásad, zkus přijmout neúspěch, snaž se dosáhnout úspěchu, projevuj emoce a reflektuj činnost.
Organizace hry	
Organizační forma	Individuální, skupinová
Metoda	Instruktaž
Pomůcky	Vzduchovka, náboje do vzduchovky, podložka na ležení a podložení vzduchovky, kovový terč
Pracovní podmínky	Ideální je rovný venkovní terén.
Časová dotace	Pro jednoho účastníka: 5 minut

Časová náročnost domácí přípravy	10 minut – odzkoušení přesnosti střely, doladění přesnosti
Na co si dát pozor	Důsledné poučení o bezpečnosti, dodržování bezpečnosti

Tabulka 4: Střelba ze vzduchovky

2. stanoviště – motivace: *„Piráti si krátí dlouhé chvíle trénováním přesnosti. A často hrají hru v házení šipek na terč.“* Ty budeš mít tři šipky a pokusíš se trefit střed terče. Za střed získáš tři body, za okraje jeden bod. Tak to zkus! **Pomůcky:** tři šipky, terč na šipky, lano na označení vzdálenosti (na označení můžeme použít cokoliv jiného).

3. stanoviště – motivace: *„Když pirát nemá po ruce svoji pistol, střílí z toho, co má po ruce. Může to být i luk.“* Tvým úkolem bude zasáhnout střed terče. Pokud se ti to podaří, získáš tři body. Za zásah do terče mimo střed získáš jeden bod. Máš tři pokusy, tak se ukaž! **Pomůcky:** sportovní luk, šipy s přísavkou, terč na šipy, lano na označení vzdálenosti (na označení můžeme použít cokoliv jiného).

4. stanoviště – motivace: *„Stává se, že pirát nemá po ruce svoji pistol, střílí z toho, co má po ruce. Tentokrát mu přišla pod ruku foukačka.“* Máš dva pokusy, abys trefil terč. Za střed terče získáš tři body, za okraje jeden bod. Pořádně se nadechni a foukej! Je potřeba dbát na zvýšenou hygienu. Po každém použití je nutné foukačky vyčistit a použít vhodnou dezinfekci. **Pomůcky:** foukačka, šipky, terč, lano na označení vzdálenosti (na označení můžeme použít cokoliv jiného), papírové nebo dezinfekční ubrousky, dezinfekce.

Po splnění všech stanovišť piráti odevzdají kartičky svým důstojníkům a převléknou se do plavek a jdou k bazénu. Ověříme si, zda jsou všechny děti plavci, a zda nemají strach z vody. Piráti se rozdělí do svých posádek. Pokud se některé dítě nebude chtít vodních aktivit účastnit, respektujeme to a počet dětí v každé posádce přizpůsobíme tak, aby byl počet v posádkách stejný. Pokud počet dětí v posádce není stejný, posádka, která má menší počet členů činnost opakuje. Účastníky je třeba důsledně poučit o bezpečnosti a vedoucí musí na vše bedlivě dohlížet.

1. týmová soutěž v bazénu – motivace: *„Piráti jsou výborní plavci a umí krotit divou zvěř!“* Předved'te, jak si s tím poradíte vy! Piráti, utvořte dvojice. Jeden z vás vyleze na krokodýla, druhý plave a krokodýla i s pirátem tlačí před sebou. Musí svého piráta dopravit k značce a zase zpátky. Poté se dvojice vymění. Vystřídáte se všichni. Je vás v týmu osm, každý tým poplave čtyřikrát. První tým vítězí a získává čtyři body. Ostatní získají body podle pořadí, ve kterém soutěž ukončí (druzí získají tři body, ti na třetím místě

dva body a poslední tým získá jeden bod). **Pomůcky:** čtyři nafukovací krokodýli (nebo jiné zvíře), dle velikosti bazénu oddělovací lano na označení délky plavání, plavací kolečka pro méně zkušené plavce.

2. týmová soutěž v bazénu – motivace: „*Piráti ztroskotali a jejich poklad plave na hladině.*“ Vaším úkolem je ten poklad posbírat a doplatit s ním na okraj pláže (bazénu). Na pláži bude nasbíraný poklad vaše posádka ukládat do bedny. Z jedné posádky mohou být ve vodě maximálně čtyři piráti. Ostatní piráti hlídají nasbíraný poklad a v případě potřeby se střídají se svými piráty ve sbírání pokladu. Vyhrává ta posádka, která nasbírá větší množství předmětů z pokladu. Do vody nasypeme plastové míčky. Úkolem dětí je míčky postupně posbírat a nanosít na okraj bazénu do připravených nádob. Mohou sbírat najednou více kusů míčků a mohou je házet svým kamarádům na břehu, ale nesmí je brát z rukou ostatním dětem. Hra končí vysbíráním všech míčků. Vyhrává tým, který má nejvíce míčků v nádobě. **Pomůcky:** cca sto kusů plastových míčků, čtyři nádoby na míčky (vědro).

Po ukončení olympiády poděkujeme všem za nasazení, vytrvalost a fair play. Poté následuje reflexe. Vyhlášení výsledků olympiády proběhne v sobotu.

8.3 Večerní blok

Kapitán a důstojníci zahrají **pirátský příběh** za použití všech dostupných rekvizit a kostýmů. Děj se odehrává na moři, na ostrově apod. Piráti hledají mapu k pokladu. Potkávají se s divou zvěří, lidojedy, mořskou pannou aj., dokud nenaleznou mapu. Je jí ale jen malý kousek. Duch kapitána jim prozradí, jak získají další kousky mapy k pokladu. Každá posádka pirátů pomocí dramatizace naváže na jejich příběh svým volným pokračováním příběhu. Piráti se domluví, případně losují, v jakém pořadí budou jednotlivé posádky na příběh navazovat. Po dramatizaci příběhu proběhnou **psychomotorické hry pro jednotlivce**.

Jako první si piráti zahrají **hru „ukousnutý prst“**. Piráti jsou se svými posádkami a z každé posádky postupně soutěží jeden pirát. Každý pirát má svého žraloka (plastová hračka), postupně na signál kapitána žraloku zatlačuje jeden zub. Komu se tlama žraloka zavře, ten vypadává. Poslední pirát s otevřenou tlamou žraloka získává bod pro svou posádku. Hra se třikrát opakuje, pokaždé s jiným členem posádky týmu.

Cíle	
Cíl hry:	Soustředění, napětí, postřeh
Kognitivní:	Bude se umět se plně soustředit se na aktivitu, chápat pravidla hry.
Psychomotorický:	Použije přiměřenou sílu při zatlačování zubů žraloka.
Afektivní:	Pokusí se přijmout neúspěch při hře (s náhodou), bude umět provést reflexi činnosti.
Úlohy na cíle	
Kognitivní:	Soustřeď se na pravidla hry.
Psychomotorické:	Zacházej vhodně s předmětem hry.
Afektivní:	Přijmi úspěch i neúspěch, reflektuj činnost.
Organizace hry	
Organizační forma	Skupinová
Metoda	Instruktaž
Pomůcky	Čtyři žraloci se zavírací tlamou
Časová dotace	15 minut

Tabulka 5: Hra „ukousnutý prst“

Druhá psychomotorická hra, kterou si piráti zahrají je **hra „chytání ryb“**. Zástupce z každé posádky má za úkol ulovit co nejvíce ryb na prut s háčkem. Hra probíhá na stole nebo na zemi. Bod vyhrává pirát, který uloví co nejvíce ryb (celkem jich je deset). Hra se třikrát opakuje, pokaždé s jiným členem posádky. **Pomůcky:** čtyři pruty s háčkem, deset ryb s očkem na zachycení.

A jako poslední hru si piráti zahrají **hmatovou hru „ulov rybu rukama“**. Piráti musí v pytlíku s různými předměty nalézt rybu, a to pouze hmatem. V pytlíku se nachází různé předměty a jedna ryba. Úkolem piráta je co nejrychleji rybu hmatem najít a vytáhnout. První pirát, který najde rybu, získá bod pro svou posádku. Hra se dvakrát opakuje, pokaždé s jiným členem posádky. **Pomůcky:** látkový pytlík, různé předměty, plastová ryba.

Po psychomotorických hrách následují táborové tance. Poté reflexe uplynulého dne v kruhu a volná diskotéka. Program dne je zakončen večerkou. Hlavní vedoucí rozmístí pořadí posádek pomocí postav jednotlivých posádek na mapě za pokladem a zapíše body jednotlivých posádek.

9 TŘETÍ DEN – PONDĚLÍ

Záměrem třetího dne bude spolupracovat, dodržovat zadání a rozvíjet kreativitu. Proběhne dramatizace v režii dětí a hry na soustředění i uvolnění.

9.1 Dopolnední blok

Dopolnedne se piráti pustí do **stavby pirátské lodě**. Motivace: „*Všichni piráti mají svou pirátskou loď!*“ Půjdeme do lesa a každá posádka si postaví svou loď. Piráti musí splnit následující podmínky:

- Použijte pouze přírodniny, které naleznete v lese.
- Loď musí být dostatečně velká, abyste se dovnitř vešli všichni.
- Loď musí mít kormidlo.
- Musíte vyrobit i vlajku v barvě své posádky. Použijete u toho jehlu s nití, knoflík, přinesené zbytky látek, lepicí pásku.
- Určíte si svého kapitána, a ten bude mít na sobě kostým. Na kostým použijete cokoli v přírodního z lesa nebo z přinesených materiálů (zbytky látky).
- Vymyslíte si název a pokřik své posádky.
- Kapitán posádky nám představí vaši loď a společně řeknete váš pirátský pokřik.

Pomůcky: přírodniny dostupné z okolí, jehly, nitě, kusy látek, nůžky, lepicí páska (papírová). Hodnotíme originalitu, nevšednost a splnění zadání. Hlavní vedoucí za doprovodu všech pirátů postupně obejde všechny pirátské lodě a ohodnotí je dle svého uvážení. Doporučuji, při dodržení podmínek, hodnotit všechny lodě pouze pozitivně. Následuje reflexe.

9.2 Odpolední blok

Odpoledne proběhne **kreativní dílna** a piráti si vyrobí pirátská táborová trička. Motivace: „*Každý pirát má své vlastnoručně vyrobené pirátské tričko. Takové, jaké nemá nikdo jiný!*“

Každé tričko bude originál, protože teď si navrhnete a vyrobíte tričko podle své fantazie. Máte k dispozici textilní barvy, fixy na textil, foukací fixy, šablony k foukacím fixům. Proběhne poučení o bezpečnosti a hygieně při práci s nabízeným materiálem, zejména s foukacími fixy (foukací fixy mezi sebou nepůjčovat, na začátku si vybrat požadované odstíny, nutná dostatečná zásoba těchto fixů). Dovnitř trička vložte kus kartonu, aby se barva neobtiskla z druhé strany. Malujete své vlastní obrázky, případně použijete šablonu k foukacím fixům, následně dotvoříte dle své fantazie. Na závěr proběhne reflexe.

Cíle	
Cíl hry:	Tematické pomalování trička
Kognitivní:	Bude znát postup práce při malování s textilními barvami.
Psychomotorický:	Bude umět používat a manipulovat s nabízenými výtvarnými potřebami a výtvarně znázorní vlastní obrázek.
Afektivní:	Bude dbát na hygienu a bude umět provést reflexi.
Úlohy na cíle	
Kognitivní:	Používej materiál a výtvarné potřeby dle instrukcí.
Psychomotorické:	Vhodně manipuluj s pomůckami a potřebami.
Afektivní:	Dbej na hygienu při používání výtvarných potřeb a proved' reflexi činnosti.
Organizace hry	
Organizační forma	Individuální, hromadná
Metoda	Instruktaž
Pomůcky	Tričko světlé barvy, karton, textilní barvy, fixy na textil, foukací textilní barvy, štětce, kelímek s vodou, ubrus na stůl a šablony k foukacím fixům
Pracovní podmínky	Stůl a židle
Časová dotace	60 minut
Na co si dát pozor	Poučení o bezpečnosti a hygieně při práci s výtvarným materiálem

Tabulka 6: Výroba pirátského trička

Po kreativní dílně proběhne **povídání o drahých kamenech** spojené s prodejem. Tato krátká beseda s prodejcem a znalcem těchto kamenů je předem domluvená. Motivace: „*Piráti mají rádi drahé kameny.*“ Určitě se chcete o nich dozvědět více. Například z jakých zemí pochází, jaké mají vlastnosti a možná dokonce i pomáhají! Pán, který k nám na povídání přijel, vám ukáže různé druhy drahých kamenů a výrobků z nich. Pozorně poslouchejte, a když se budete chtít na něco zeptat, ptejte se. Po diskuzi si budete moci některý kamínek i zakoupit.

9.3 Večerní blok

Večer proběhne v režii důstojníka a pirátů. Jedna z posádek odehraje část příběhu k získání dalšího dílu mapy.

Po dramatizaci příběhu budou piráti hrát následující **soutěživé hry**. Nejprve budou všichni piráti v kruhu tancovat na hudbu a budou si předávat dva meče. Pirát, který má meč u sebe, si ho vloží mezi kolena, udělá otočku kolem své vlastní osy a podává meč dalšímu pirátovi. Ten, u koho se nachází meč po zastavení hudby, vypadává. Posledních pět pirátů získává bod pro svou posádku. **Pomůcky:** dva meče (dřevěný, plastový), reproduktor s hudbou.

Jako druhá bude následovat **hra „předávání míče nohama“**. Piráti si ve svých týmech sednou do kruhu se zvednutýma nohama. Míč si předávají pouze pomocí nohou a vyhrává tým, který jako první přenesení míč oběma směry (tam i zpátky). Pokud míč v průběhu hry vypadne, účastník hry míč nasadí mezi nohy zpátky a ve hře pokračuje (Hirling, 2023, s. 53).

Cíle	
Cíl hry:	Co nejrychlejší předání míče
Kognitivní:	Bude chápat pravidla hry.
Psychomotorické:	Bude umět správně manipulovat s míčem.
Afektivní:	Bude dodržovat pravidla hry, bude se umět vypořádat s neúspěchem a bude umět provést reflexi.
Úlohy na cíle	
Kognitivní:	Poslouchej a pochop pravidla hry.
Psychomotorické:	Manipuluj správně s míčem.
Afektivní:	Dodržuj pravidla hry, vypořádej se s možným neúspěchem (individuálním, skupinovým) a proved' reflexi.
Organizace hry	
Organizační forma	Individuální, skupinová
Metoda	Instruktáž
Pomůcky	Čtyři míče stejné tvrdosti i velikosti
Pracovní podmínky	V případě hraní hry venku možná potřeba podložek
Časová dotace	5 minut
Časová náročnost domácí přípravy	Žádná

Na co si dát pozor	Dodržování pravidel
--------------------	---------------------

Tabulka 7: Hra předávání míče

A jako poslední si piráti v týmech zahrají hru, při které budou mít týmy za úkol ve **štafetě obléknout větší plyšovou hračku**. Hračka musí mít v běžném pořadí (ne kalhotky na tepláky apod.) oblečené následující části oděvu: kalhotky (trenky), tepláky, ponožky, tričko, mikinu, bundu, čepici. Všechny kusy oblečení se nacházejí na jedné hromadě. Dítě z týmu vybíhá, vybírá oblečení, obléká hračku. Po nasazení daného kusu oděvu, vybíhá pro další kus oblečení druhé dítě v pořadí do té doby, než je plyšová hračka oblečená dle pravidel. Vyhrává tým, který jako první správně obleče svou hračku. Tým získá jeden bod. **Pomůcky:** čtyři větší plyšové hračky, oblečení odpovídající velikosti (spodní prádlo, tepláky, ponožky, tričko, mikina, bunda, čepice – všechno čtyřikrát).

Po týmových hrách proběhne v kruhu reflexe uplynulého dne, kterou následují táborové tance a volná diskotéka. Program dne je zakončen večerkou. Hlavní vedoucí rozmístí pořadí posádek pomocí postav jednotlivých posádek na mapě za pokladem a zapíše body jednotlivých posádek.

10 ČTVRTÝ DEN – ÚTERÝ

Program na čtvrtý den jsem dle doporučených dramaturgických zásad volila zaměřený více na rekreační činnosti. Večer proběhne dramatizace příběhu v režii dětí, později činnost zaměřená na soustředění, přemýšlení, spolupráci a soutěžení mezi týmy.

10.1 Dopolední a odpolední blok

Dopoledne i odpoledne stráví piráti mimo areál tábora. Dopoledne prožijí na farmě, kde si vyzkouší **jízdu na koni**. Motivace: „*Může se stát, že se pirát ocitne na souši. Přece nebude chodit pěšky, když může jezdit na koni.*“ Jako správní piráti teď půjdeme na farmu, kde si užijeme projížďku na koni a prohlédneme si farmu. Piráti budou poučeni o bezpečnosti a důležitosti použití přilby. Po projížďce na koních se děti podívají, jak o koně pečují a prohlédnou si farmu.

Při dodržení hygienických zásad si převezmou obědové balíčky a autobusem se přesunou do **dětského zábavního parku na Bílé**, kde budou poučeni o chování a bezpečnosti. Na piráty dohlédnou důstojníci a kapitán. V dětském zábavním parku piráti využijí různé prolézačky, trampolíny, tubingové dráhy, aquazorbing, skákací hrad a mnoho dalších atrakcí. Zapojí se též do organizovaných animačních programů parku.

Poté, co si piráti užijí atrakce v zábavním parku, se vydáme na prohlídku **mini zoo** a napojíme se na místní **pašeráckou stezku v lese** (na stezku se lze dostat i pomocí čtyř sedačkové lanovky, při plánování tábora lanovka nebyla v provozu). Stezka je nenáročná, dlouhá cca 2 kilometry a piráti po stezce projdou lesem přes visuté lanové mosty, zdolají překážky na hřišti, prochází lanovým bludištěm či vystoupí na vyhlídku, kde zkontrolují, zda se v okolí nenachází nepřítel či nějaký poklad. A autobusem se vrátí na základnu.

10.2 Večerní blok

Večer proběhne v režii důstojníka a pirátu dramatizace příběhu, aby posádky získaly další díl mapy k získání pokladu.

Poté budou posádky soutěžit v **týmové hře „poznejš píseň“**. Posádky sedí u stolu. Cílem hry je co nejrychleji uhodnout název, případně i interpreta písně (interpret je

povinný pouze u označených písní). Člen posádky, který pozná píseň, se přihlásí. Za správnou odpověď získá posádka bod a dál vybírá z typů písní. Pokud však neodpoví správně, smí znovu odpovědět pouze v případě, že už žádná posádka odpovídat nechce. Na konci kvízu sečteme body a určíme vítěze, který získá čtyři body. Ostatní posádky získají body dle pořadí ve hře. Pouštíme předem připravené písně, začátek písně, případně refrén písně (příloha č. 4).

Cíle	
Cíl hry:	Postřeh, spolupráce
Kognitivní:	Bude přemýšlet nad interpretem písně a bude hledat správné řešení.
Psychomotorický:	Dokáže se včas přihlásit s odpovědí.
Afektivní:	Bude dodržovat pravidla hry, bude umět spolupracovat ve skupině, bude se umět vypořádat s neúspěchem a bude umět provést reflexi.
Úlohy na cíle	
Kognitivní:	Poslouchej, přemýšlej nad interpretem a odpověz na zadání.
Psychomotorické:	Pokud znáš odpověď, co nejrychleji se přihlas.
Afektivní:	Dodržuj pravidla hry, komunikuj s ostatními v týmu, vypořádej se s možným neúspěchem (individuálním, skupinovým) a proved' reflexi.
Organizace hry	
Organizační forma	Skupinová, hromadná
Metoda	Situační
Pomůcky	Tabule, nebo velký kartón s připravenou tabulkou, fix, play list s hudbou a reproduktor
Pracovní podmínky	Dobrá slyšitelnost hudby pro všechny
Časová dotace	90 minut
Časová náročnost domácí přípravy	30 minut příprava play listu a tabulky na kartón
Na co si dát pozor	Mít přehled o hudbě, kterou by děti mohly znát.

Tabulka 8: Hra „poznej píseň“

Po skončení týmové hry proběhne reflexe uplynulého dne v kruhu. Program dne zakončí táborevé tance a večerka. Hlavní vedoucí zapíše body a pořadí posádek na nástěnku.

11 PÁTÝ DEN – STŘEDA

Program pátého dne se ponese dopoledne ve sportovním duchu, odpoledne dojde na rozvoj kreativity. Večer proběhne dramatizace příběhu v režii dětí a soutěž zaměřená na soustředění a přemýšlení. Dobrodružství a napětí čeká na účastníky díky noční stezce odvahy

11.1 Dopolodní blok

Dopoledne budou posádky soutěžit ve **sportovních hrách na hřišti**. V první hře předvedou piráti svou rychlost, hbitost a obratnost. Každá posádka má před sebou lanový žebřík, na který navazují čtyři kužele s upevněnými překážkami. Pirát doběhne k žebříku, přeskáče ho pomocí jedné nohy, poté snožmo přeskočí obě překážky, z pravé strany běží ke své posádce a předává štafetu dalšímu pirátovi. Posádka, která jako první splní řádně úkol, získává bod pro svůj tým. **Pomůcky:** čtyři lanové žebříky, šestnáct kuželů, osm překážek na kužel, čtyři štafety.

Ve druhé hře jsou před každou posádkou pravidelně za sebou rozmístěné čtyři plastové kruhy, na které navazují dva kužele. Pirát má za úkol přeskákat snožmo všechny kruhy, v každém udělat jeden dřep, proběhnout mezi kužely a běžet k dalšímu pirátovi ze své posádky, kterému předá štafetu. Posádka, která jako první řádně splní úkol, získává bod pro svůj tým. **Pomůcky:** šestnáct plastových kruhů, osm kuželů, čtyři štafety.

Při další hře hrozí napadení lodě a piráti musí rychle přenášet bomby do děla. Postaví se do řady, první pirát se předkloní a mezi svými nohama rychle podává bombu dalšímu pirátovi, ten dalšímu a postupně až na konec řady. Poslední pirát s bombou vybíhá dopředu a postup se opakuje, dokud není jako první původní první pirát. Nejrychlejší posádka získává čtyři body. Další posádky dle pořadí získají tři, dva a jeden bod. **Pomůcky:** čtyři míče.

Jelikož k obraně nestačí jen bomby, rozhodl kapitán o přesunu citlivých nábojů. V této hře mají piráti za úkol ve své posádce přinést stejným způsobem slepičí vejce. Pokud se vejce rozbije, posádka ze hry vypadává. První posádka získá dva body, všechny ostatní posádky, které bezpečně dopraví náboj na místo, získají jeden bod. **Pomůcky:** čtyři slepičí vejce.

Po sportovních hrách budou piráti soutěžit ve **hrách s ruličkami**. A budou mít za úkol splnit následující tři zadání. Nejprve si důstojníci se svými posádkami mezi sebou rozdělí sto kusů tenkých papírových ruliček. Úkolem posádky je postupně postavit stavbu ve tvaru lodě, věže nebo pyramidy. Základna se musí skládat z patnácti ruliček a ruličky na základně mohou směřovat pouze jedním směrem. Posádka se pokusí uložit co nejvíce ruliček na sebe, v časovém limitu 2 minuty. Hodnotí se počet použitých ruliček a počet vytvořených pater z ruliček. Vítězové získají bod pro svou posádku.

Druhým úkolem posádky je postavit opět výše zmíněné tvary. Základna se musí skládat z deseti ruliček a ruličky mohou směřovat jakýmkoliv směrem. Posádka se pokusí uložit co nejvíce ruliček na sebe, v časovém limitu 1,5 minuty. Hodnotí se počet použitých ruliček a počet vytvořených pater z ruliček. Vítězové získají bod pro svou posádku.

Třetím úkolem posádky je postavit výše zmíněných tvarů. Základna se musí skládat z osmi ruliček a ruličky mohou směřovat jakýmkoliv směrem. Posádka musí postavit co nejvíce pater. Hodnotí se počet pater ruliček a množství použitých ruliček. Vítězové získají bod pro svou posádku.

Cíle	
Cíl hry:	Soustředění, spolupráce
Kognitivní:	Bude chápat princip hry a pravidla hry.
Psychomotorický:	Dokáže správně manipulovat s pomůckami a skládat je dle zadání.
Afektivní:	Bude dodržovat pravidla hry, bude umět spolupracovat ve skupině, bude se umět vypořádat s neúspěchem a bude umět provést reflexi.
Úlohy na cíle	
Kognitivní:	Poslouchej pravidla a pochop princip hry.
Psychomotorické:	Vhodně skládej pomůcky dle zadání.
Afektivní:	Dodržuj pravidla hry, spolupracuj s ostatními ve skupině, vypořádej se s možným neúspěchem (individuálním nebo skupinovým) a proved' reflexi.
Organizace hry	
Organizační forma	Skupinová
Metoda	Situační
Pomůcky	Stopky, 400 ks tenkých papírových ruliček
Pracovní podmínky	Rovná podlaha
Časová dotace	60 minut
Na co si dát pozor	Dodržování pravidel

Tabulka 9: Hry s ruličkami

11.2 Odpolední blok

Odpoledne si piráti během **kreativní dílny** vyrobí dřevěné truhlice na poklad, dřevěné podnosy a krabičky, rámečky na fotky. Budou poučeni o hygieně a bezpečnosti při práci s nůžkami, lepidlem a barvami. Motivace: „*Každý pirát má svoji truhlu na poklady.*“ Abys měl památku na tábor a měl si kde uchovávat své pirátské poklady, vyrobíš si truhličku, nebo některý další z nabízených předmětů. Můžeš použít akrylové barvy. Nejdříve pomocí štětce naneseš barvu. Necháš ji zaschnout. Vybereš si ubrousek z nabízených motivů, vystříhneš ho a sundáš z ubrousku všechny vrstvy, kromě té vrchní. Povrch, na který budeš ubrousek přikládat, natřeš zlehka lepidlem, obrázek na něj přiložíš a zlehka ho přetřeš lepidlem, směrem od středu ven. Necháš zaschnout. Na dozdobení můžeš použít nálepky, kamínky, třpytky, fixy. Vše je na tvé fantazii. Už víš, na co svůj výrobek využiješ?

Piráti si budou během kreativní dílny vyrábět i skleněné lahvičky s písekem. Před začátkem aktivity budou poučeni o bezpečnosti. Motivace: „*Piráti při plavbě za pokladem narazili na ostrov. Na něm našli drahocenný písek, korálky, práškové zlato a stříbro, drahé kameny.*“ Z drahých kamenů a korálků si vyrobte šperky a písek si uchovejte ve skleněných lahvičkách. Piráti! Uchovejte si poklady nalezené na ostrově! Vyberte si barvy písku, které se vám líbí, a nasýpejte ho do skleněných lahviček. Poté lahvičku uzavřete a obvažte koženým provázkem. Písek vás bude chránit při plavbě na moři. Piráti se mohou ozdobit vlastnoručně vyrobenými šperky. Použijte elastický provázek, na něj navlečte korálky z drahých kamenů nebo si vyrobte náušnice. Vše potřebné k výrobě jsme ukořistili na ostrově. **Pomůcky:** malé skleněné lahvičky s uzávěrem, písek různých barev, korálky, elastický provázek, kožené provázky, komponenty k výrobě náušnic. Důstojníci případně pomohou mladším pirátům při výrobě náušnic.

11.3 Večerní blok

Navazující příběh posádky k získání čtvrtého dílu mapy. V režii důstojníka a pirátů proběhne večer dramatizace dalšího dílu příběhu, aby piráti získali čtvrtý díl mapy potřebný k nalezení pokladu.

Po dramatizaci příběhu si piráti zahrají **týmovou hru** a poskládají slova. Piráti se rozdělí do svých posádek. Na hromádce budou mít přichystané obaly od Kinder vajíček. V některých se nachází písmena. Každý člen vybíhá ze své řady a otevírá jeden obal

z Kinder vajíčka. Pokud najde uvnitř písmeno, vezme ho a běží ke své posádce. Pokud písmeno nenajde, neotevřít další vajíčko. Vybíhá další pirát. Posádka se mezitím pokouší z přinesených písmen poskládat dvě slova „stezka odvahy“. První posádka, která správně složí slova, získává bod a právo vyjít na stezku odvahy podle svého výběru, jako první nebo poslední aj. **Pomůcky:** minimálně šedesát kusů obalů z Kinder vajíček, písmena.

Na projití **stezky odvahy** piráti budou potřebovat vhodné oblečení a čelní svítilnu. Všichni piráti budou poučeni o bezpečnosti. Piráti budou moci absolvovat stezku odvahy, pouze pokud vedoucí ujistí, že se chtějí stezky odvahy účastnit, případně budou rozděleni do dvojic či trojic nebo projdou stezku se svými vedoucími. Motivace: „*Piráť nemá strach, a dokáže to přechodem v temném lese, kde na něj budou číhat děsivé příšery.*“ I kdyby pirát měl strach, nedá to najevo! Kdyby měl už veliký strach, zasvítí svítilna, řve jako o život a vezme nohy na ramena! Jeden důstojník odvede piráty lesem na určené místo, cesta je vyznačená pomocí světýlek na baterky. Kolem stezky budou pověšené svítící balonky se strašidelným motivem. Ostatní důstojníci a kapitán se převlečou do kostýmů a postaví se kolem stezky, po které půjdou piráti zpátky. Procházející piráty příšery straší empaticky, přiměřeně jejich věku a okolnostem. Použijeme i zvukové efekty (vytí vlků, výkřik) pomocí Bluetooth reproduktoru.

Na závěr dne proběhne reflexe uplynulého dne v kruhu. Program dne bude ukončen večerkou a hlavní vedoucí zapíše body a pořadí posádek na nástěnku.

12 ŠESTÝDEN – ČTVRTEK

Šestý den dopoledne jsem se zaměřila na pohyb, přemýšlení a pozornost, odpoledne jsem naplánovala relaxaci a večer je v programu zařazena dramatizace v režii dětí a předvedení svého nadání.

12.1 Dopolnední blok

Dopoledne si piráti při několika hrách procvičí svou pozornost a přemýšlení. Motivace: „*Piráta musí znát heslo všech pirátů. I kdyby ho v noci vzbudili ze spánku, umí ho říct bez zaváhání.*“ Jaké heslo by to mohlo být? To zjistíme u následující hry. Piráti budou rozděleni a poučeni o pravidlech a bezpečnosti. V ohraničeném bezpečném venkovním prostředí jsou ukryté plastové obálky v barvách jednotlivých posádek, pro každou posádku čtyři obálky. V obálkách se nachází písmena, ze kterých složíte slovo (celkem čtyři slova: „*Zákon piráta je kodex.*“). Hledejte fáborky vaší barvy. Obálka se nachází do 10 metrů od fáborku. Obálky ostatních posádek nesbírejte. Posádka, která jako první složí větu z těchto písmen, získá čtyři body. Ostatní posádky získají body dle pořadí. **Pomůcky:** šestnáct plastových obálek čtyř barev, heslo rozstříhané na písmena, fáborky čtyř barev.

Další hra se odehrává v travnatém porostu v rovinném terénu na větší ploše (20 x 20 m). Motivace: „*V tomto prostoru ztratil pirátský kapitán na útěku před jiným pirátským kapitánem velké množství svých pokladů.*“ Ztratil nůž (plastový), šavli (dřevěnou), šátek, klíče, pistol (plastovou), náboje (plastové), drahé kameny, šperky, vzácné ryby, pásku na oko, umělé oko, praporek, a dokonce i příbor, kterým jí, a svého oblíbeného papouška. Piráti pomůžou svému kapitánovi najít tyto ztracené poklady. Posádka, která nalezne nejvíce předmětů, získá pochvalu svého kapitána a čtyři body. Ostatní posádky získají body dle pořadí podle nasbíraného množství. **Pomůcky:** výše zmíněné předměty.

Při další hře si piráti protrenují svoji hbitost. Motivace: „*Aby se piráti udrželi v dobré kondici, často běhají.*“ Z každé posádky vybíhá jeden pirát, zvedne jeden obrázek položený na zemi a běží ke své posádce. Poté vybíhá další pirát pro obrázek. Sbírají obrázky, na kterých jsou vyobrazené drahokam, mince, pistol, loď a jsou různě na zemi promíchané a položené obrázkem k zemi. Drahokam, mince a pistol jsou za jeden bod, loď je za tři body. Po sebrání všech obrázků sečteme body a určíme vítěznou posádku. Ta získá

čtyři body. Ostatní posádky získají body dle pořadí. **Pomůcky:** papírové obrázky. Po skončení her proběhne reflexe.

12.2 Odpolední blok

Odpoledne proběhne **jóga pro děti** (s předem domluvenou lektorkou), řízená relaxace a piráti si vyzkouší hru na tibetské gongy (předem domluvená lektorka). Motivace: „*Piráti mají za sebou náročné dny, a proto se potřebují protáhnout a odpočinout si.*“ Vezměte si podložky, zkusíme to spolu. Krátká řízená relaxace s doprovodem klidné hudby, následně jednoduchá sestava jógových cviků. Poslech hry na tibetské gongy vleže. Po aktivitě možnost vyzkoušet si hry na gongy pirátů s použitím ostatních dostupných hudebních nástrojů (ozvučná dřívka, rolničky, bubínky, xylofony, triangly a zvonkohry).

Při **relaxaci** zajistíme dostatečný prostor, ve kterém děti můžou rozpažit, aniž by se dotýkaly sousedů. V pozadí hraje klidná, relaxační hudba. Po vysvětlení činnosti si děti lehnou na záda, s každým pomalým nádechem rozpaží ruce (Jako při nafukování velkého míče) a s výdechem ruce pomalu připaží k tělu. Nádech i výdech je pomocí úst a probíhá co nejpomaleji. Po několika opakování si děti mohou položit ruce na břicho a vnímat svůj dech uvnitř těla. (Nadeau, 2003, s. 27). Po cvičení proběhne reflexe.

Cíle	
Cíle:	Navození stavu uvolnění prostřednictvím dechu
Kognitivní:	Bude si uvědomovat potřebu uvolnění a relaxace.
Psychomotorický:	Umí podle pokynů používat svůj dech a dokáže uvolnit své tělo i mysl.
Afektivní:	Dokáže ocenit přínos relaxace a dokáže provést reflexi.
Úlohy na cíle	
Kognitivní:	Soustředí se na slova a snaží se uvědomit si potřebu uvolnění.
Psychomotorický:	Uvolňuje své tělo pomocí svého dechu.
Afektivní:	Zamyslí se nad stavem uvolnění a provede reflexi.
Organizace	
Organizační forma	Hromadná
Metoda	Instruktaž
Pomůcky	Podložky na ležení
Pracovní podmínky	Dostatek tepla v místnosti, zabezpečení klidného prostředí

Časová dotace	20 minut
Na co si dát pozor	Mluvit klidným, tlumeným hlasem.

Tabulka 10: Řízená relaxace

12.3 Večerní blok

Večer proběhne v režii důstojníka a pirátů dramatisace příběhu na pokračování k získání posledního dílu mapy.

Po dramatisaci příběhu se odehraje **Talentmanie**. Motivace: „*Není pochyb o tom, že piráti jsou nadaní!*“ Předved', co v tobě je! Použij kostýmy, rekvizity, karaoke, hudební nástroje nebo hudbu. Porotu budou tvořit nejznámější piráti světa a také předvedou, co umí. Za každého soutěžícího získá posádka bod, soutěžit může i celá posádka najednou (bod navíc). Doporučuji každého vystupujícího hodnotit stejným počtem bodů. Na závěr proběhne vyhodnocení a všechny děti dostanou drobné odměny. Na závěr proběhne reflexe. **Pomůcky:** dle výběru účastníků, rekvizity, kostýmy, reproduktor, mikrofon aj.

Program dne je zakončen táborovými tanci a večerkou. Hlavní vedoucí zapíše body a pořadí posádek na nástěnku.

13 SEDMÝ DEN – PÁTEK

Poslední den tábora jsou dopoledne na programu nenáročné pohybové hry, zatímco odpoledne proběhne zlatý hřeb tábora, hledání pokladu. Ten je zaměřený na přemýšlení, soustředění, ale i na kreativitu. Večer je na programu zábava a uvolnění.

13.1 Dopolnední blok

Dopoledne se uskuteční **pirátské souboje v koulích**. Motivace: „*Piráta umí bojovat a utíkat v každé situaci!*“ Čekají vás přátelské souboje ve velkých nafukovacích koulích na hřišti. Piráti budou poučeni o bezpečnosti a důstojníci se zvýšenou opatrností dohlíží na souboje pirátů. Soupeří spolu dvojice s přibližně stejnou tělesnou váhou.

K další hře využijí piráti **speciální padák** s otvorem uprostřed a s otvory po okrajích v každé barevné části. Do každého otvoru po krajích se vejdou členové z každé posádky ve stejném počtu a jsou v podřepu. Uprostřed padáku stojí důstojník a drží nafukovací kyj. Jiný důstojník říká střídavě barvy týmů. Pirát, kterého barvu týmu řekl, má za úkol se na chvíli v otvoru padáku postavit. Důstojník se snaží tyto piráty zasáhnout kyjem. Piráti uvnitř padáku se postupně střídají se svými kamarády, důstojník uprostřed padáku se prostrídá s jiným důstojníkem dle své kondice.

Na závěr čeká piráty **týmová hra „odčerpej vodu“**. Piráti se rozdělí do posádek. Motivace: „*Do pirátské lodě se dostala voda a je potřeba ji rychle odčerpat, aby loď nešla ke dnu.*“ Každá posádka má před sebou kbelík se stejným množstvím vody a plastový kelímek. Pirát z každé posádky vybíhá, nabírá vodu do kelímku a běží na označené místo vodu z kelímku vylít. Poté běží ke své posádce a vybíhá další pirát. Které posádce se jako první podaří vodu z lodě odčerpat? První získá čtyři body, další posádky získají body dle pořadí. **Pomůcky:** čtyři kbelíky s vodou, čtyři plastové kelímky.

13.2 Odpolední blok

Piráti už mají k dispozici všechny části mapy a čeká je **hledání pokladu**. Cesta k pokladu vede lesem a je vyznačena fáborky. Aby se pirátské posádky k pokladu dostaly, musí cestou zdolávat různé překážky. U některých překážek je čekají důstojníci a u několika překážek si piráti musí poradit sami. Jednotlivé posádky vychází ze základny s odstupem

20 minut a je jim stopován čas, za který se k pokladu dostanou. Piráti jsou poučeni o pravidlech a bezpečnosti. **Pomůcky** pro posádky: papír a propiska.

Na **prvním stanovišti** piráti sledují rybičky a mají za úkol napsat název mořského živočicha. Na papíře jsou zobrazeny ryby, uvnitř kterých se nachází jedno písmeno, (c-h-o-b-o-t-n-i-c-e), písmena jsou rozložena na ploše papíru nepravidelně. Piráti písmena poskládají do slova a název živočicha řeknou důstojníkovi. Pokud je název správný, mohou dál pokračovat v hledání pokladu.

Cíle	
Cíle hry:	Spolupráce, komunikace, vyluštění kvízu
Kognitivní:	Budou umět přijít na správné řešení kvízu a budou umět vhodně poskládat písmena do slova.
Psychomotorický:	Budou umět zaznamenat v správném pořadí písmena a správně vyslovit slovo.
Afektivní:	Budou umět pochopit zadání, budou ochotni spolupracovat a dokážu provést reflexi činnosti.
Úlohy na cíle	
Kognitivní:	Pochop zadání, přijď na správné řešení a slož z písmen slovo.
Psychomotorické:	Zaznamenej ve správném pořadí písmena.
Afektivní:	Zamysli se nad průběhem činnosti, buď ochoten pracovat se skupinou, zamysli se a proved' reflexi činnosti.
Organizace hry	
Organizační forma	Skupinová
Metoda	Didaktická hra
Pomůcky	Papír, na kterém jsou nakreslené ryby. Papír a tužka na zapisování písmen.
Pracovní podmínky	Umístnění zadání ve vhodné výšce
Časová dotace	5 minut + nalezení stanoviště
Na co si dát pozor	Skupina funguje jako celek, bere ohled na všechny své členy. Pomalejší členové skupiny se nesmí oddělit od své skupiny. Je potřeba vybrat vhodný a bezpečný terén v přírodě.

Tabulka 11: Luštění kvízu

Na **druhém stanovišti** se na papíře se nachází níže uvedené obrázky. Pojmenuj obrázek a řid' se počty. Výsledek „ponorka“ sdělí piráti důstojníkovi a mohou jít za pokladem dál (příloha č. 5a, b). **Pomůcky:** papír s uvedenými obrázky, u kterých jsou zaznačená písmena, čísla, znaky, je třeba v prostoru vhodně upevnit.

Na **třetím stanovišti** hledejte obálku v barvě vaší posádky. Je ukrytá v okolí do 15 metrů od zadání. Uvnitř jsou slova, nastříhaná na dvě až tři písmena. Poskládejte je a zjistíte, co musíte udělat (*zakřičet pirátský pokřik*). Piráti zakřičí svůj pokřik a mohou jít dál. **Pomůcky:** obálky v barvách týmu, nastříhaná slova, zadání úkolu, je třeba vhodně upevnit.

Na **čtvrtém stanovišti** leží u stromu dřevěná truhlička a hlídá ji cizí kapitán. Je zamčená a v zámku není klíč. Co musíte udělat, abyste truhlici odemkli? Najít klíč. Správně, tak hledejte. Nachází se v okruhu 15 metrů (visí pověšený na stromě, ve výšce cca 40 cm nad zemí). Po nalezení klíče piráti zakřičí svůj pokřik a kapitán jim dovolí odemknout truhlici. Odemkněte truhlici a každý pirát si vezme jednu zlatou minci. Dobře ji uschovejte, ještě ji budete potřebovat. Můžete jít dál. **Pomůcky:** zadání, vhodné upevnění v prostoru, dřevěná truhlice, zámek, klíč, mince třicet dva kusů.

Na **pátém stanovišti** se piráti ozdobí. Motivace: „*Piráti přišli hledat poklad bez svých šperků.*“ Aby byli krásnější, každý pirát si vyrobí náhrdelník. K dispozici jsou dřevěné korálky, provázek a nůžky. Prohledejte okolí, vše potřebné je ukryto do 10 metrů od zadání. Vytvořte náhrdelníky a můžete jít dál. Nůžky a provázek vraťte zpátky na místo, kde jste je našli (korálky jsou velké a jsou rozsypané na zemi). **Pomůcky:** nůžky, provázek, korálky s větším otvorem, zadání, které je třeba vhodně upevnit.

Na **šestém stanovišti** piráti vyluští tajenku a zjistí, kterým směrem se vydat k pokladu. Na začátku tábora jsme pluli kolem něj (jezero, které jsme společně nazvali „*Karibik*“). Všechna slova v tajence souvisí s piráty. Výsledek tajenky zapište na papír a můžete jít dál směrem, který vám ukázala tajenka (příloha č. 6). **Pomůcky:** Papír s tajenkou, vhodně upevněné zadání, psací potřeba.

Sedmé stanoviště je u jezera „*Karibik*“. Je zde jeden z důstojníků, který se ptá, zda piráti mají zlaté mince. Ukažte je! Pak vám ukážu směr, kterým se vydáte hledat poklad. Pořádně se rozhlédněte, kde by mohl být poklad ukrytý. Až ho zahlédnete, popřemýšlejte, jak se k němu bezpečně dostanete.

Poklad se ukrývá uvnitř plastového sudu, plave na jezeře a je uvázaný na provazu. Provaz i sud jsou na dohled ze břehu. Piráti mají za úkol zout si boty (nemusí všichni), jít do vody, zatáhnout za provaz a poklad si přitáhnout. Poklad tvoří balíček pro každého piráta např. skleněný diamant, čokoládové dukáty, sladkosti, táborové tričko, společná fotografie aj. Důstojník stopne celkový čas, za který se pirátům podařilo dostat k pokladu.

První posádka získá čtyři body, ostatní posádky získají body dle pořadí. **Pomůcky:** stopky, plastový uzavíratelný sud, lano na upevnění, poklad pro každého piráta.

Místo večeře si piráti opečou buřty a zazpívají s doprovodem kytary u ohně písničky.

13.3 Večerní blok

Večer proběhne karneval a piráti se mohou převléct za pirátské kapitány, nebo do kostýmů dle své fantazie. Bude promenáda v maskách, tanec v kruhu a postupně se předvedou všechny masky. Doprostřed kruhu jsou děti vyvolávány dle druhu kostýmu, např. zatancují všichni piráti, zvířata, princezny, mytické postavy atd. Následují táborové tance, a děti si užijí oblíbené dětské písničky, případně písně na přání.

Piráti v maskách si zahrají i několik her. Jako první je čeká **hra „praskni balónek“**. Dvěma zástupcům z každé posádky upevníme pomocí provázku nafouklý balónek kolem pasu tak, aby byl balónek na zadní straně těla piráta. Pirát stojí na židli. Na signál má pirát za úkol co nejrychleji balónek prasknout, ale nesmí na něj sahat rukama, prasknout ho musí pouze pomocí své zadní části těla a židle. Nejrychlejší pirát získává bod za svou posádku.

Poté si zahrají obměnu výše zmíněné hry. Dvojice ze stejné posádky má za úkol prasknout balónek upevněný o přední část těla. Oba piráti jsou postaveni čelem k sobě a tlakem se snaží balónek prasknout. Nejrychlejší piráti získají bod pro svou posádku. **Pomůcky:** balónky, židle, provázek.

A na konec si **zatančí v kruhu**, a přitom koluje klobouk. Když se zastaví hudba, pirát, u kterého se klobouk nachází, předvede jednoduchý taneček a ostatní ho napodobí. Klobouk koluje dál. Hra trvá dle nálady pirátů.

Dalším bodem večerního programu bude **tombola**. Motivace: *„Piráti mají dárky rádi.“* Každý pirát si vezme lístek s číslem a budeme losovat tombolu. Dárky jsou očíslované.

Po tombole proběhne reflexe uplynulého dne a sebereflexe. Večer zakončí volná diskotéka, kterou bude následovat večerka. Hlavní vedoucí zapíše body a pořadí posádek na nástěnku.

14 OSMÝ DEN – SOBOTA

Po snídani proběhne vyhodnocení olympiády, vyhlášení nejúspěšnější posádky pirátů a všech soutěží a aktivit. Odevzdání diplomů a malých dárků. Dbáme na to, aby každý účastník dostal diplom (za nejlepší kostým, nejoriginálnější příběh, za nejkrásnější zpěv, tanec, v talentmanii, za nebojácnost na stezce odvahy nebo nejlepší střelec).

Na závěr proběhne reflexe celého tábora. Poděkujeme všem za účast a nasazení. Rozloučíme se a odevzdáme děti rodičům.

15 ZHODNOCENÍ

Tato kapitola je zaměřená na plánované hodnocení programu před jeho realizací, také na hodnocení dětmi v průběhu tábora. Níže charakterizují představu, jak budou děti hodnotit jednotlivé činnosti, program celého dne, své úspěchy či možné neúspěchy.

15.1 Plán hodnocení

Z pracovní zkušenosti vím, že mladší děti sice rádi vyplňují dotazníky, ale jejich odpovědi jsou stručné. Myslím si, že forma dotazníku není pro děti mladšího školního věku vhodná. Abych vytvořila správný dotazník, musí splňovat daná specifika, jako jsou například jednoduché otázky na začátku, otevřené i uzavřené otázky a otázky do hloubky. Myslím si, že by mi mladší děti nebyly schopné dotazník vyplnit tak, aby mně i dětem poskytl vhodnou zpětnou vazbu. Proto jsem zvolila jednodušší způsob jejich reflexe. Po každé aktivitě proběhne rychlé zhodnocení aktivity pomocí zvednutého palce, nebo naopak palce směrem dolů. Dále se zaměřím na otázky typu, jak se děti při aktivitách cítily, co bylo pro ně těžší zvládnout, co bylo úplně jednoduché, nebo dokonce nudné. Proč si myslí, že vyhrály, nevyhrály a jak by to udělaly příště? Děti si takto projdou zkušenostním učením. K dalším aktivitám by byly motivované nejenom díky získaným bodům, ale i díky tomu, že mají potřebu soutěžit, zažívat nová dobrodružství a být spolu se svými kamarády. Večerního hodnocení se budou účastnit všichni vedoucí. Společně s dětmi budou sedět v kruhu a budou si podávat kapitánův pirátský klobouk. Ten, kdo bude mít na sobě klobouk, může říct, co se mu v daném dnu líbilo nejvíce, nejméně, co byla úplná nuda a co by příště udělal jinak a proč. Kruh využijeme i k poděkování nebo k případné omluvě. Vyjádření bude zcela dobrovolné, vedoucí budou děti podporovat k odpovědím, ale nebudou je nutit. Ráda povedu děti k zamyšlení a také k tomu, že mohou opravdu vyjádřit, jak se v daný den cítily a proč tomu tak bylo. Pokud by se vyskytly negativní emoce, snažila bych se jim poskytnout jiný pohled na příčinu těchto emocí a dát jim tak možnost tyto emoce pochopit a přijmout, případně se jim příště vyhnout.

Další část zhodnocení proběhne v předposlední den tábora. Děti budou hodnotit jednotlivé činnosti i dění v táboře, prostředí, ubytování, stravování, vedoucí, doprovodný program pomocí záznamového archu, na který do kolonky zapíšou číslo, známku od jedné do pěti. Jedna bude nejlepší hodnocení a pět bude to nejhorší hodnocení. Pokud budou děti

chtít, budou moct napsat i krátký vzkaz pro vedoucího. Starší děti by mohly napsat i rozšířené hodnocení k uděleným známkám. Hodnocení bude anonymní, ale pokud by se někdo chtěl podepsat, může se podepsat. I tato nasbíraná data by mohla dát dětem prostor k zamyšlení nad jednotlivými částmi programu a vedoucím poskytne prostor k zamyšlení při tvorbě programu na další tábory. Získáme tak přehled o oblíbených, činnostech, které jsou pro děti zajímavé, ale i o těch, které jim připadají jako nezajímavé a nudné. Myslím si, že nadšení či nezájmu dětí si všimneme i přímo při jednotlivých činnostech.

15.2 Zhodnocení programu po realizaci projektu

Tábor se konal v Horní Bečvě, v rekreačním zařízení Vítkovice. Táboru se účastnilo 32 dětí mladšího školního věku, většina ve věku 8–10 let. O hladký průběh a pohodu zúčastněných se starala hlavní vedoucí, která byla zároveň zdravotníkem, čtyři vedoucí, jeden pomocný vedoucí, kuchař, uklízečka a noční hlídač.

Děti hodnotily tábor s nadšením a pozitivně, domů odjížděly spokojené. Během tábora nedošlo k žádnému úrazu. Níže rozepíši hodnocení jednotlivých dnů.

První den zhodnotily děti všechny aktivity kromě vycházky pozitivně. Vycházka, i když krátká, některé děti nebavila. A hra s kolíčky bavila pouze mladší děti. Rozdělování do týmů všechny děti zaktivizovalo. Dle večerního hodnocení i mého pozorování bylo velmi poutavé. Děti s nadšením hodnotily kostýmy, rekvizity i souboje mezi důstojníky. Svolávání pomocí písňe bylo velice účinné, děti s očekáváním doprovázely vedoucího při obchůzce areálu a rychle se sešly na domluveném místě. Při hře pytel randy se některé děti styděly a odmítaly si předměty na sebe nasadit, nakonec se uvolnily a zábavu si užily. Táborové tance zhodnotily všechny děti s nadšením. Já jsem se dnem a jeho programem spokojená, vycházka byla žádoucí s návazností na další aktivitu, příště bych ale během vycházky zařadila jinou (zábavnější) činnost.

Druhý den, v neděli, proběhla olympiáda. Děti ohodnotily všechny části kladně, dařilo se jim. Při plnění jednotlivých stanovišť došlo k úpravě pravidel. Vypozorovali jsme, že pro starší děti je plnění úkolů poměrně jednoduché, a proto jsme pro ně zvětšili vzdálenost od jednotlivých překážek. Druhou část olympiády i aktivity v bazénu hodnotily všechny zúčastněné děti pozitivně. Do vodních her se nezapojily dvě děti. I když jsem pozorovala na dětech únavu, večerní hry i tance hodnotily všechny děti s úsměvem

a kladně. Příště bych vzhledem k času a únavě dětí z večerního programu snížila opakování jednotlivých her na polovinu.

Aktivity v lese, které proběhly třetí den v pondělí, ohodnotil celý jeden tým dětí negativně. Díky mému pozorování i následné reflexi dětmi samotnými jsem zjistila, že se v týmu sešlo najednou více vůdčích osobností. Problém jsme se pokusili vyřešit jednoduše. Když se v týmu nebudou umět domluvit, budou hlasovat, případně si zahrají kámen, nůžky, papír. Tento způsob domluvy se mi osvědčil už i při práci s dětmi ve školní družině a děti ho hodnotí jako spravedlivý. Kreativní tvoření ohodnotily přínosně všechny děti. Všechny děti využily i možnost nazdobit si látkový pytlík na poklady (byl k dispozici pro zájemce navíc). Příště bych vzhledem k obtížnému dohledu nad hygienou zařadila jiné podmínky použití foukacích fixů. Přednášku o kamenech hodnotily děti nerozhodně. Podle mě mohla být více přizpůsobena věku dětí. S nadšením si kamínky kupovaly. Dramatizaci příběhu hodnotily zúčastněné i pozorující děti s velkým nadšením. Večerní hry hodnotily všechny starší děti negativně a účastnily se jich jen kvůli bodům. A za pozitivní považovali pouze získané body. Příště bych rozdělila děti na dvě skupiny podle věku a hry bych přizpůsobila jejich přáním a návrhům. Případně bych je úplně vyřadila z programu a nechala dětem větší prostor pro volnou hru.

Čtvrtý den, v úterý proběhla jízda na koních. Vyzkoušely si ji všechny děti a všechny ji hodnotily jako velmi zajímavou a zábavnou. Výlet do zábavního parku hodnotily všechny děti před i po výletu s velkým nadšením. Starší děti se však nechtěly účastnit animačních programů, místo nich strávily čas na atrakcích. Minizoo a pašeráckou stezku hodnotily jako zábavné pouze mladší děti. Starší děti ohodnotily lanové překážky, které cestou zdolávaly, známkou dvě, což označily jako zábavné, zajímavé. Večerní dramatizaci příběhu ohodnotily všechny děti pozitivně. Kvíz byl koncipován pro mladší i starší děti a všechny děti ho hodnotily kladně. Některá jména interpretů však dělala dětem potíže. Vzhledem k únavě dětí bych příště kvíz zařadila v jiné části dne než večer, případně v jiný den. Diskotéka a táborové tance v tento den vzhledem k únavě dětí neproběhly.

Pátý den, ve středu se při dopoledních sportovních činnostech projevila únava z předchozích dnů. V týmech, které byly na posledních příčkách, zavládla lehká nervozita a tlak na pomalejší členy skupiny. Poslední pohybovou aktivitu jsme z důvodu rozbití vajec hned na začátku aktivity opakovali. Odpolední kreativní dílna bavila všechny děti. S menší dopomocí vedoucích si všechny děti vyrobily své truhlice, podnosy a rámečky. Některé děti projevíly zájem i o vyrobení dvou kusů. Činnost hodnotily s nadšením.

Pokračování kreativní dílny hodnotily všechny děti velmi kladně, vyrobily si různé dárky pro sebe i pro rodiče. Hraní příběhu se dětem líbilo a motivovalo je získání dalšího kousku mapy. Vyluštit šifru nebylo pro děti snadné, a proto jsme jim po domluvě s hlavní vedoucí dali menší nápovědu. Reflexe uplynulého dne proběhla ještě před noční hrou. Noční hry, stezky odvahy, se účastnily všechny děti, a všechny ji ohodnotily v jejím průběhu i na konci nadšeně. Díky empatickému přístupu vedoucích i ostatních dětí si stezku užili i ti nejmladší, aniž by se báli. A prošli si ji mezi prvními.

Dopolední aktivity, které proběhly šestý den ve čtvrtek, zvládly děti s lehkostí. Příště bych šifru udělala o něco těžší, např. bych všechna písmena vložila do jedné obálky, a ne do čtyř. Cvičení jógy a relaxaci ohodnotily všechny děti spokojeně. Nejvíce se jim líbilo, když si mohly hudební nástroje vyzkoušet. Talentmanii ohodnotily všechny děti s vysokým entuziasmem, všechny během ní vystoupily a některé dokonce víckrát. Se svými vystoupeními byly děti spokojené.

Soubojů v koulích, které se odehrávaly sedmý den, se účastnili všichni chlapci a jen některá děvčata. Děvčata při reflexi řekla, že je taková hra nebaví, necítí se při ní bezpečně. Her s padákem se zúčastnily všechny děti, a všechny je hodnotily jako velmi zábavnou. Týmové hry se děti účastnily s nadšením a hodnotily ji se spokojeností. Hledání pokladu se děti účastnily zaníceně, ale kluci měli připomínku k navlékání korálek. Tato aktivita je totiž zdržovala a nebavila. Příště bych klukům nabídla navlékání umělých zubů, nebo bych k navlékání použila jiný chlapecký motiv. Při hledání pokladu jsme dětem nestopovali čas, jelikož se jednotlivé týmy u stanovišť navzájem dobíhaly a následně musely opodál čekat na uvolnění místa. Příště bych navrhla delší časové rozestupy mezi jednotlivými týmy. Děti hodnotily činnost nadmíru spokojeně. Opékání uzenin a zpěv u ohně děti bavil natolik, že se s menší nechtí přesouvaly na karneval. Příště bych na poslední táborový večer naplánovala posezení u ohně až do večerky. Karneval hodnotily kladně pouze mladší děti. Hry se líbily všem zúčastněným. A reflexi celého tábora jsme rozebrali u ohně. Děti byly s táborem spokojené, připomínky sdělované v jednotlivé dny již neopakovaly.

Osmý den, v sobotu, reflexe od dětí neprobíhala. Díky tomu, že každé dítě dostalo diplom za to, v čem bylo nejlepší, odjížděly všechny děti domů spokojené a nadšené. Vyhlásování vítězného týmu sledovaly s napětím, protože každý den se výsledky měnily. Týmy byly vyrovnané a do posledního dne nebylo jasné, který tým vyhraje. Myslím si, že

i díky tomu byly děti každý den motivované a snažily se, žádný tým to nevzdával předčasně.

Sbírání dat pro reflexi programu a celková denní reflexe byla poměrně náročná na čas, ale byla žádoucí a prospěšná. Do budoucna bych navíc mohla na nástěnku umístit papír, na který by se děti vyjádřily k činnostem a situacím v průběhu celého dne pomocí symbolů (šťastný/smutný emotikon, případně srdce/kříž, vykřičník), poskytlo by nám to zpětnou vazbu navíc.

Celý tábor se nesl v přátelské atmosféře, bez konfliktů mezi dětmi i mezi dospělými. Sešli se na něm skvělí vedoucí, profesionální hlavní vedoucí a úžasné děti.

ZÁVĚR

Program letního tábora, který jsem vypracovala, účastnila se jeho realizace a následně zhodnotila, jsem posuzovala v každé části jiným způsobem. Při jeho přípravě jsem se snažila myslet na vše podstatné, abych naplnila cíle tábora, dodržela doporučené postupy při jeho realizaci, a aby nás nic nepřekvapilo a nezaskočilo. Přihlížela jsem k požadavkům hlavní vedoucí a o možném programu jsme se předem domlouvali společně s ostatními vedoucími. Chtěla jsem naplánovat pro děti ten nejlepší možný program, díky němuž by měly z tábora zážitek, na který budou dlouho s úsměvem na tváři vzpomínat. Každé dítě je individuální a každé baví něco jiného. I tak jsem ale věřila, že program pro ně bude zajímavý a že si děti vše a naplno užijí.

Cíle práce i cíle tábora byly naplněny. Cílem tábora bylo smysluplné využití volného času dětí, zábava, navázání přátelství, rozvíjení spolupráce a komplexní růst osobnosti dětí. Děti zažívaly pozitivní emoce, jako je radost, pocity štěstí, veselosti, smysluplnosti a důležitosti. Rozvíjely své komunikační a jiné sociální dovednosti. Díky pohybovým aktivitám podpořily koordinaci těla, jejich zdatnost i obratnost byla posílena. Kreativní činnosti vedly k rozvoji představivosti, fantazie a děti si zdokonalily jemnou motoriku a vizuomotoriku. Posílily si myšlení, paměť, postřeh, vnímání, ale i rozhodování a řešení problémů.

Při realizaci tábora jsem zjistila, že program děti zaujal a bavil. Abych byla v budoucnu při přípravě dalšího programu ještě více úspěšná, budu v některých disciplínách koncipovat úkoly jinak pro mladší a jinak pro ty starší děti. Dám dětem radši dva různé úkoly pro jeden tým, než aby se mladší děti trápily s vyřešením úkolu a starší děti dosáhly výsledku bez námahy.

V průběhu sebereflexe se potvrdily mé obavy, zda řízené činnosti nebylo příliš moc. Myslím si, že někdy bylo řízených aktivit více a děti tak měly méně prostoru pro volnou hru. Jak jsem uvedla již výše, je těžké předem odhadnout, kde je hranice mezi přetěžováním a nudou. Kdyby bylo řízení tábora na mně, neudržela bych se striktně programu, ale přizpůsobila bych ho konkrétní situaci. Mohla bych přidat, ubrat nebo změnit činnost i v průběhu aktivit. Na táboře jsem samozřejmě respektovala přání

a požadavky hlavní vedoucí a ostatních vedoucích. Díky jejich bohatým zkušenostem, empatickému přístupu a spolupráci si myslím, že se tábor vydařil.

V budoucnu bych se ráda účastnila jako pedagog nejenom táborů pro děti, ale i táborů pro dospělé či seniory a příměstských táborů. Mám zájem pracovat ve volnočasovém odvětví a mohu najít uplatnění i během škol a školek v přírodě, adaptačních a lyžařských kurzů a různých soustředění.

ZDROJE

- BURDA, Jan a Vladimíra ŠLOSAROVÁ. *Tábory a další zotavovací akce*. Praha: NIDM, 2008. ISBN 978-80-86784-59-5.
- ČINČERA, Jan. *Práce s hrou: pro profesionály*. Praha: Grada, 2007. ISBN 978-80-247-1974-0.
- DRAHANSKÁ, Petra. *Učení prožitkem: jak postavit vaše rozvojové, výchovné a vzdělávací programy na prožitku*. Račice: Petra Drahanská, Gymnasion, 2020. ISBN 978-80-270-8093-9.
- HÁJEK, Bedřich, HOFBAUER, Břetislav a PÁVKOVÁ, Jiřina. *Pedagogické ovlivňování volného času: trendy pedagogiky volného času*. Praha: Portál, 2011. ISBN 978-80-262-0030-7.
- HAKOVÁ, Jana; HANUŠ, Milan; HANUŠ, Miroslav; HANUŠ, Radek; KLUSÁČEK, Martin et al. *Praktická učebnice zážitkové pedagogiky: instruktorský slabikář: metodická příručka pro všechny, kdo organizují kurzy zážitkové pedagogiky*. Praha: Nadace Pangea, Gymnasion, 2021. ISBN 978-80-270-9208-6.
- HANUŠ, Radek a CHYTILOVÁ, Lenka. *Zážitkově pedagogické učení*. Praha: Grada, 2009. ISBN 978-80-247-2816-2.
- HAYES, Nicky. *Základy sociální psychologie*. Praha: Portál, 2003. ISBN 80-7178-763-9.
- HIRLING, Hans. *333 her: pro malé i velké skupiny dětí ve věku 8-14 let*. Praha: Portál, 2023. ISBN 978-80-262-1991-0.
- HOFBAUER, Břetislav. *Děti, mládež a volný čas*. Praha: Portál, 2004. ISBN 80-7178-927-5.
- JIRÁSEK, Ivo. Vymezení pojmu ZÁŽITKOVÁ PEDAGOGIKA. *Gymnasion*. 2004, roč. 1, č. 1, s. 15. ISSN 1214-603X.
- KOŤA, Jaroslav, Dobromila TRPIŠOVSKÁ a Marie VACÍNOVÁ. *Sociální psychologie: vybrané kapitoly*. Praha: Univerzita Jana Amose Komenského, 2013. ISBN 978-80-745-2029-7.
- LANGMEIER, Josef a Dana KREJČÍŘOVÁ. *Vývojová psychologie*. Praha: Grada, 2006. ISBN 978-80-247-1284-0.
- NADEAU, Micheline. *Relaxační hry s dětmi*. Praha: Portál, 2003. ISBN 8071787124. 80-7178-712-4.
- OBST, Otto. *Obecná didaktika*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2017. ISBN 978-80-244-5141-1.
- PAULUSOVÁ, Zuzana, Smysl a význam dramaturgie při přípravě akcí zážitkové pedagogiky. *Gymnasion*, 2004, roč. 1, č. 1, s. 85. ISSN 1214-603X.
- PÁVKOVÁ, Jiřina. *Pedagogika volného času*. Praha: Portál, 2002. ISBN 80-7178-711-6.

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

ŘÍČAN, Pavel, *Cesta životem: vývojová psychologie*. Praha: Portál, 2006. ISBN 80-7367-124-7.

ŠIMÍČKOVÁ-ČÍŽKOVÁ, Jitka. *Přehled vývojové psychologie*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2008. ISBN 978-80-244-2141-4.

ŠIMÍČKOVÁ-ČÍŽKOVÁ, Jitka. *Přehled vývojové psychologie*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2010. ISBN 978-80-244-2433-0.

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

VÁGNEROVÁ, Marie. *Vývojová psychologie: dětství a dospívání*. Praha: Karolinum, 2012. ISBN 978-80-246-2153-1.

VÁVRA, Jaroslav Vávra. *Proč a k čemu taxonomie vzdělávacích cílů?* Online. Dostupné z: <https://clanky.rvp.cz/clanek/c/Z/11113/proc-a-k-cemu-taxonomie-vzdelavacich-cilu-.html>. [cit. 2024-03-13].

VYHNÁLKOVÁ, Pavla. *Základy pedagogiky volného času*. Věrovany: Agentura Gevak, 2013. ISBN 978-80-86768-73-1.

ZA OBZOR DDM KOPŘIVNICE. *Co je zážitková pedagogika?* Online. Dostupné z: <http://www.zaobzor.cz/cs/co-je-zazitkova-pedagogika.html>. [cit. 2024-03-10].

SEZNAM PŘÍLOH

- Příloha č. 1:** píseň Protheus – *Wellerman (Sea Shanty – námořnická píseň)*
- Příloha č. 2:** píseň z filmu Pirates of the Caribbean – Soundtrack – *Pirates Montage*
- Příloha č. 3:** píseň *We Are The Champions* od skupiny Queen
- Příloha č. 4a:** kvíz – poznej píseň, zadání
- Příloha č. 4b:** kvíz – poznej píseň, řešení
- Příloha č. 5a:** pojmenuj obrázek a řid' se počty, zadání
- Příloha č. 5b:** pojmenuj obrázek a řid' se počty, ukázka
- Příloha č. 6a:** tajenka, zadání,
- Příloha č. 6b:** tajenka, řešení
- Příloha č. 7:** fotodokumentace
- Příloha č. 8:** vybrané zákony a vyhlášky

PŘÍLOHY

Příloha č. 1: <https://www.youtube.com/watch?v=PonXffPqUFc>

Příloha č. 2: <https://www.youtube.com/watch?v=uQrYEEfGbG8>

Příloha č. 3: <https://www.youtube.com/watch?v=04854XqcfCY>

Příloha č. 4a: zadání

Pohádky				
Hitovky				
CZ/SK				
Táborovky				

Příloha č. 4b: řešení

Pohádky	Večerníček Karel Černoch	Zlatovláska (Lodka)	Znělka prasátko Peppa	Znělka včelka Mája
Hitovky	We Are The Champions Queen	Macarena	Shape of You Ed Sheeran	It's My Life Bon Jovi
CZ/SK	Hanna Montana Calin	Zakázané uvolnění Michal Hrůza	Žijeme len raz Ego a Robert Burian	Silný refrén Horkýže Slíže
Táborovky	Hlídač krav Jaromír Nohavica	Písnička Pokáč	Ruty šuty	Holky z naší školy Hložek a Kotvald

Příloha č. 5a: zadání

kompas: S - 2

kormidlo: D - 4

plachetnice: T + 1

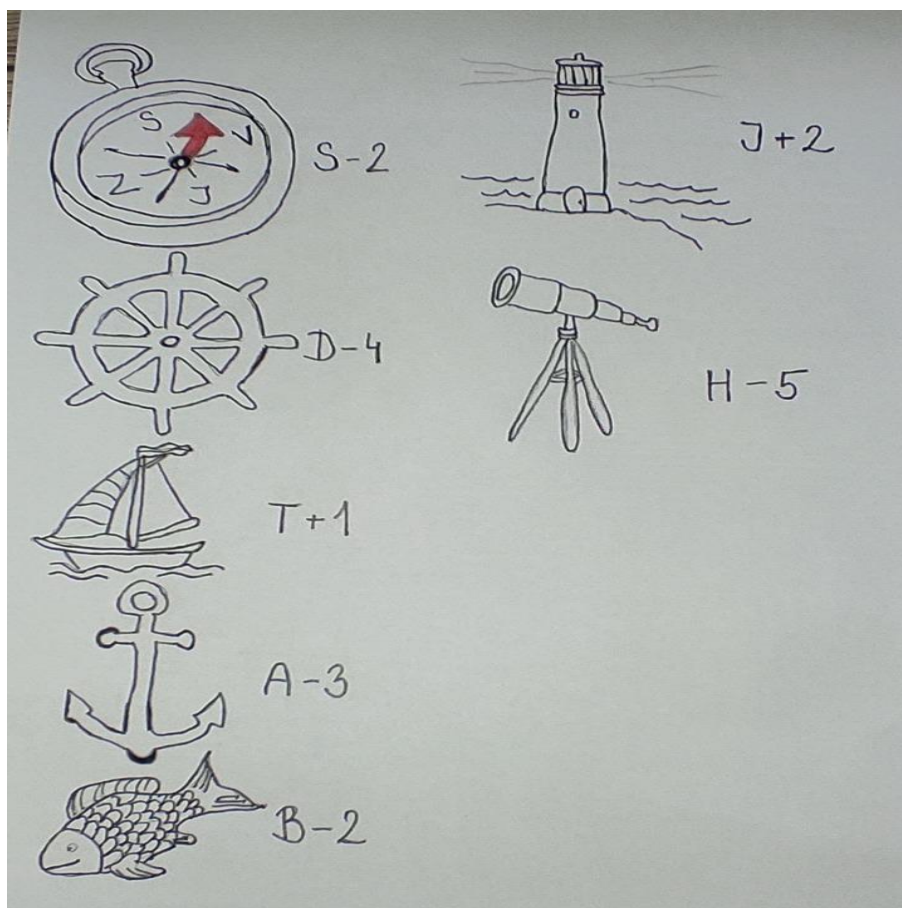
kotva: A - 3

ryba: B - 2

maják: J + 2

dalekohled: H - 5

Příloha č. 5b: ukázka (výsledek: PONORKA)



Příloha č. 6a: tajenka

		O		L		D	
	Z			T			
				U	M		
		P		S		O	
		L		K			
		A	P		T	Á	
V		A		K	A		

Příloha č. 6b: řešení

	P	O	K	L	A	D	
	Z	L	A	T	O		
			R	U	M		
		P	I	S	T	O	L
		L	E	B	K	A	
	K	A	P	I	T	Á	N
V	L	A	J	K	A		

Příloha č. 7: fotodokumentace



Navození atmosféry tábora



Navození atmosféry tábora



Tematické pomůcky



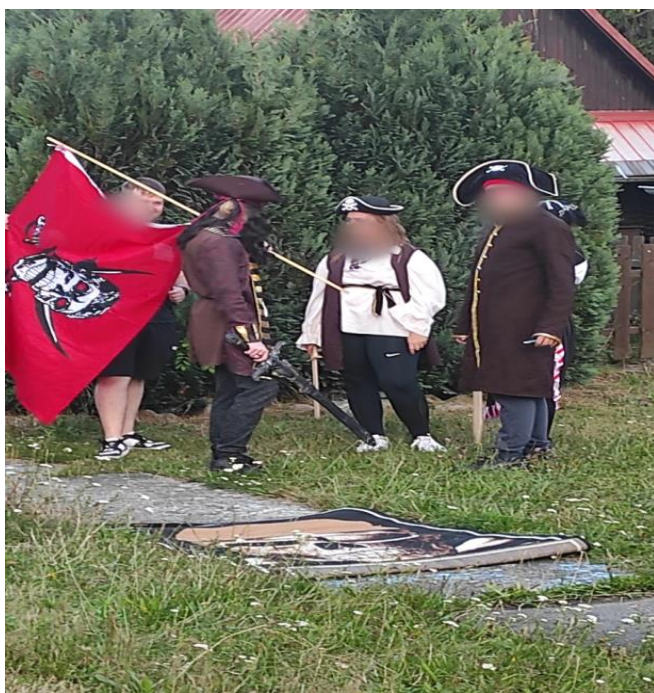
Mapa za pokladem, pořadí posádek



Pirátská loď



Svolávání dětí písničkou



Rozdělování do týmů



Rozdělování do týmů – souboj důstojníků



Rozdělování do týmů



Pytel srandy



Zahájení olympiády



Disciplína olympiády



Disciplína olympiády



Disciplína olympiády



Disciplína olympiády



Disciplína olympiády



Disciplína olympiády



Disciplína olympiády



Disciplína olympiády



Disciplína olympiády



Hraní příběhu k získání mapy



Hra – chytání kachen (ryb)



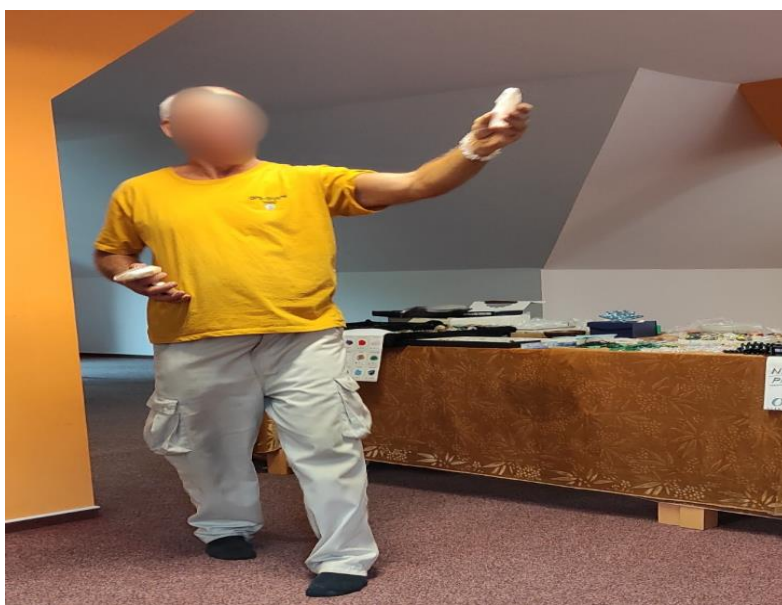
Stavba pirátské lodě



Tvorba pirátských triček



Tvorba pirátských triček



Přednáška o drahých kamenech



Návštěva farmy



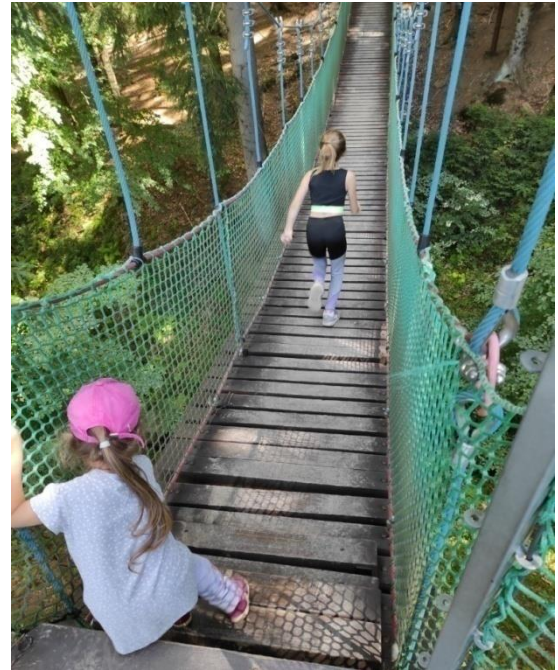
Vyjížd'ky na koních



Výlet do dětského parku



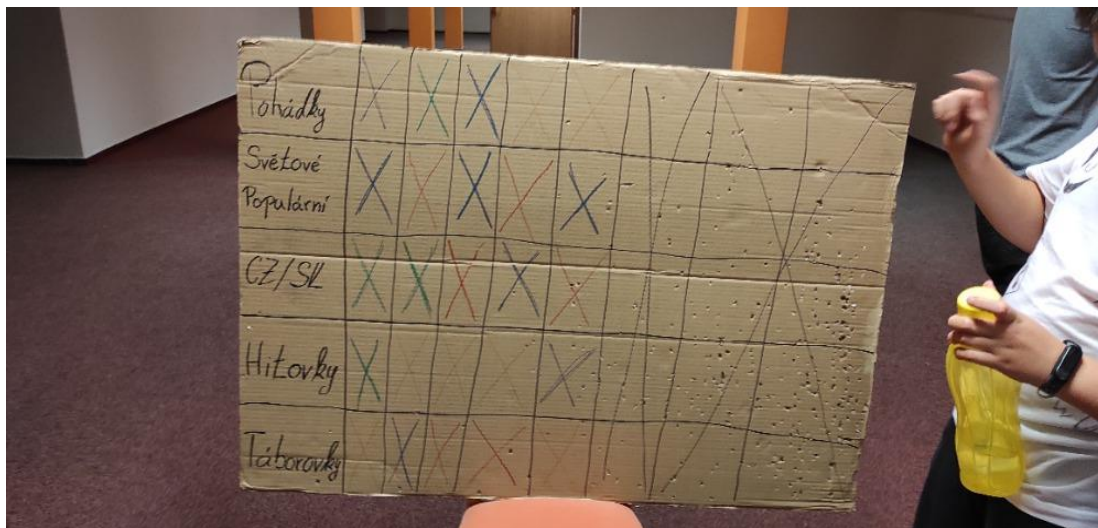
Výlet do dětského parku



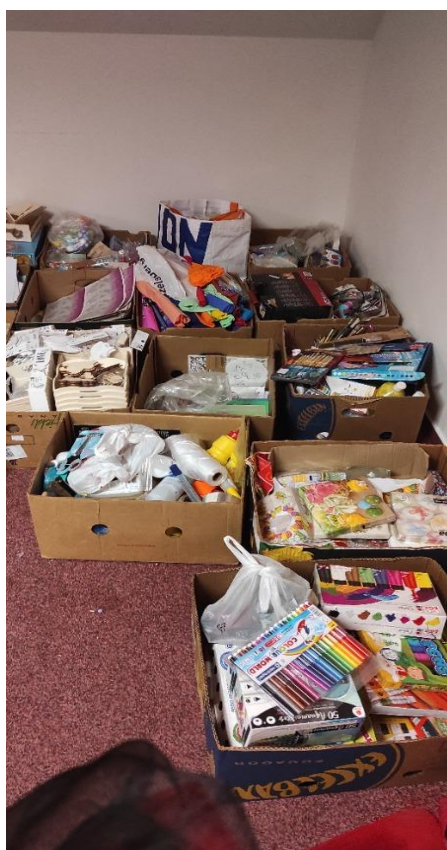
Pašerácká stezka



Pašerácká stezka



Kvíz – poznej píseň



Zdobení truhlic na poklad



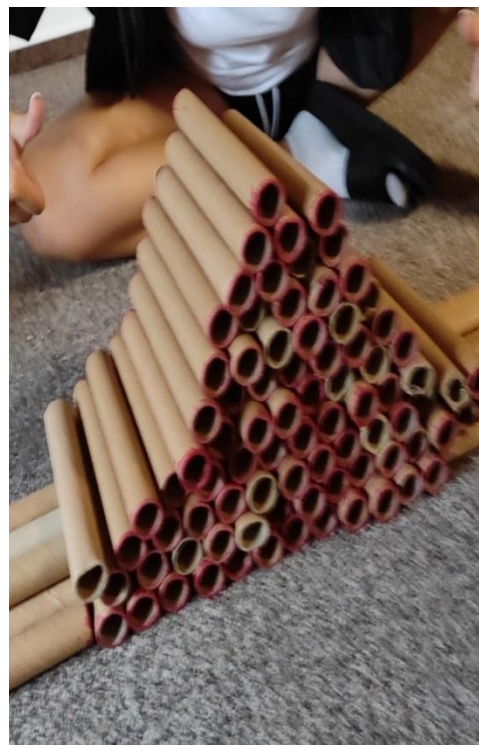
Ubrousky ke zdobení



Truhlá na poklady



Truhla na poklady



Soutěž ve skládání ruliček



Výroba šperků



Výroba šperků / Barevný písek, zdobení rybiček



Barevný písek, zdobení rybiček



Skládání slov



Stezka odvahy



Stezka odvahy



Relaxace s hrou na gongy



Hraju si pro radost



Šifra – skládání slov



Talentmanie



Talentmanie



Talentmanie



Hraní příběhu k získání mapy



Hraní příběhu k získání mapy



Souboje v koulích



Hry s padákem



Hledání pokladu



Nalezení pokladu



Svolávání dětí písničkou



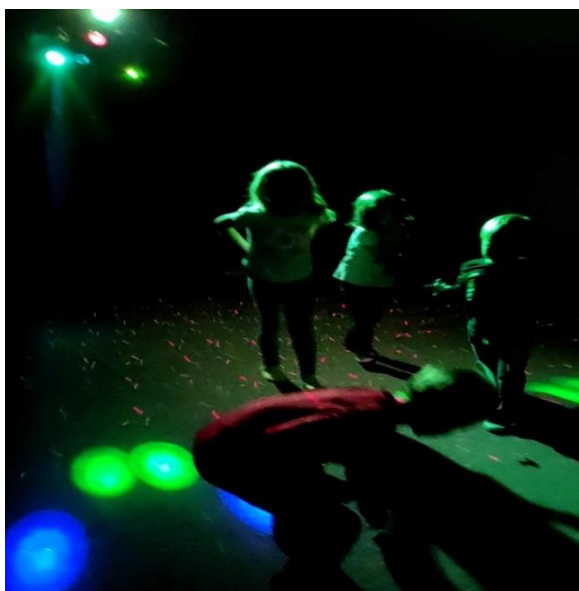
Táborové tance



Tombola



Karneval s tombolou



Jedna z diskoték



Vyhodnocení



Poslední foto před odjezdem domů

Příloha č. 8: vybrané zákony a vyhlášky

Zákon č. 89/2012 Sb. (Novelizace občanského zákoníku)

Zákon č.40/2010 Sb., trestní zákoník (TrZ) zákon č. 200/1990 Sb., o přestupcích (PZ)

Zákon č. 114/1992 Sb., o ochraně přírody a krajiny (OchrPZ)

Zákon č. 289/1995 Sb., o lesích (LZ)

Zákon č. 258/2000 Sb., o ochraně veřejného zdraví (OVZ)

Vyhláška ministerstva zdravotnictví č. 106/2001 Sb., o hygienických požadavcích na zotavovací akce pro děti (ZAV) - NOVELA 422/2013 Sb. (lékárnička a vzor posudku)

Vyhláška Ministerstva zdravotnictví č. 137/2004 Sb., o hygienických požadavcích na stravovací služby

Zákon č. 361/2000 Sb., o provozu na pozemních komunikacích

Zákon č. 455/1991 Sb., živnostenský zákon

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

Zákon č. 262/2006 Sb., zákoník práce

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

Zákon č. 372/2011 Sb., o zdravotních službách

Zákon č. 418/2011 Sb., o trestní odpovědnosti právnických osob a řízení proti nim