

Diplomová práce

2010

Ivana Balatá

Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích

Teologická fakulta

katedra pedagogiky

Diplomová práce

Rozvoj kreativity pomocí zážitku u dětí na letním táboře – projekt na motivy Sedmá věž

Vedoucí práce: Mgr. Irena Kovářová

Autor práce: Ivana Balatá

Studijné obor: Pedagogika volného času

Ročník: 7.

2010

Prohlašuji, že svoji diplomovou práci jsem vypracovala samostatně pouze s použitím pramenů a literatury uvedených v seznamu citované literatury.

Prohlašuji, že v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb. v platném znění souhlasím se zveřejněním své diplomové práce, a to v nezkrácené podobě elektronickou cestou ve veřejně přístupné části databáze STAG provozované Jihočeskou univerzitou v Českých Budějovicích na jejích internetových stránkách.

31. března 2010

Děkuji vedoucí diplomové práce Mgr. Ireně Kovářové za vhodné rady, připomínky a metodické vedení práce. Dále děkuji občanskému sdružení Ferien za umožnění realizace mého projektu v praxi a stejně tak i ochotě týmu táborových vedoucí přijmout mnou navržené téma celotáborové hry.

Obsah

Úvod.....	9
1. Teoretická část.....	11
1.1 Mladší školní věk.....	12
1.1.2 Definice pojmu mladší školní věk.....	12
1.1.3 Pojetí hry v kontextu mladšího školního věku.....	13
1.1.4 Střední školní věk.....	13
1.1.5 Hra v kontextu středního školního věku.....	14
1.1.6 Starší školní věk.....	15
1.1.7 Pojetí hry v kontextu staršího školního věku.....	17
1.2 Kreativita.....	17
1.2.1 Definice pojmu kreativita.....	18
1.3 Motivace.....	19
1.3.1 Definice pojmu motivace.....	20
1.4 Hra.....	20
1.4.1 Definice pojmu hra.....	21
1.5 Pedagogika zážitku.....	22
1.6 Letní dětský tábor.....	25
1.6.1 Specifika dětského letního tábora Ferien.....	25
1.6.2 Výhody dětského letního tábora obecně.....	25
1.6.3 Nevýhody dětského letního tábora.....	26
2. Praktická část.....	26
2.1 Realizace projektu Sedmá věž.....	28
2.2 Etapa první: vstup mezi Vyvolené.....	28

2.2.1 Úvodní motivace.....	29
2.2.2 Popis aktivity.....	29
2.2.3 Motivační scénka.....	29
2.2.4 Metodické poznámky.....	32
2.2.5 Metodická tabulka k Etapě I.....	33
2.3 Etapa druhá: draft.....	34
2.3.1 Motivace.....	34
2.3.2 Popis aktivity.....	34
2.3.3 Rozdělení účastníků draftu.....	36
2.3.4 Jednotlivá stanoviště.....	37
2.3.5 Metodická tabulka k Etapě II.....	39
2.4 Etapa třetí: tvořivost Rodin.....	40
2.4.1 Motivace.....	40
2.4.2 Reremova báseň.....	41
2.4.3 Popis aktivity.....	42
2.4.4 Požadované úkoly.....	42
2.4.5 Bodování.....	43
2.4.6 Metodická poznámka.....	44
2.4.7 Metodická tabulka.....	44
2.5 Etapa čtvrtá: audience u Císařovny.....	45
2.5.1 Motivační scénka.....	45
2.5.2 Popis aktivity.....	46
2.5.3 Metodická poznámka.....	50
2.5.4 Metodická tabulka.....	50
2.6 Etapa pátá: Den Činů.....	51
2.6.1 Motivační scénka.....	51

2.6.2 Popis aktivity.....	52
2.6.3 Jednotlivé Činy.....	52
2.6.4 Metodická poznámka.....	55
2.6.5 Metodická tabulka.....	56
2.7 Etapa šestá: pád z Červené věže.....	57
2.7.1 Motivační scénka.....	57
2.7.2 Metodická tabulka.....	58
2.8 Etapa sedmá: setkání s Ledovany.....	59
2.8.1 Motivační divadlo.....	59
2.8.2 Popis aktivity.....	60
2.8.3 Metodická poznámka.....	62
2.8.4 Metodická tabulka.....	63
2.9 Etapa osmá: ledovanská oslava.....	63
2.9.1 Popis aktivity.....	64
2.9.2 Jednotlivé hry Casina.....	65
2.9.3 Metodická poznámka.....	67
2.9.4 Metodická tabulka.....	68
2.10 Etapa devátá: získání mapy.....	68
2.10.1 Motivační scénka.....	68
2.10.2 Popis aktivity.....	69
2.10.3 Část I.....	69
2.10.4 Metodická poznámka k I. části.....	70
2.10.5 Část II.....	71
2.10.6 Metodická tabulka.....	72
2.11 Etapa desátá: cesta do Hradu.....	73
2.11.1 Motivační scénka.....	73

2.11.2 Popis aktivity.....	74
2.11.3 Jednotlivá stanoviště.....	75
2.11.4 Hádanky.....	80
2.11.5 Metodická poznámka.....	82
2.11.6 Metodická tabulka.....	82
2.12 Etapa jedenáctá: získání prvotního slunokamu.....	83
2.12.1 Motivační scénka.....	83
2.12.2 Dopis od tajného přítele.....	84
2.12.3 Popis aktivity.....	85
2.12.4 Metodická poznámka.....	88
2.12.5 Metodická tabulka.....	88
2.13 Etapa dvanáctá: Aenir.....	89
2.13.1 Popis aktivity.....	89
2.13.2 Část I: vstup do Aeniru.....	89
2.13.3 Část II: Zákoník a Duchostíny.....	90
2.13.4 Duchostíny.....	92
2.13.5 Bodování.....	93
2.13.6 Metodické poznámky.....	93
2.13.7 Metodická tabulka.....	95
2.14 Etapa třináctá: Osvobození Rerema.....	95
2.14.1 Motivační scénka.....	96
2.14.2 Popis aktivity.....	96
2.14.3 Bodování.....	98
2.14.4 Metodická poznámka.....	98
2.14.5 Metodická tabulka.....	98
2.15 Etapa čtrnáctá: boj se Sushinem.....	99

2.15.1 Popis aktivity.....	99
2.15.2 Bodování.....	100
2.15.3 Metodické poznámky.....	100
2.15.4 Metodická tabulka.....	101
2.16 Etapa patnáctá: dar od Císařovny.....	101
2.16.1 Popis aktivity.....	101
2.16.2 Metodické poznámky.....	102
2.16.3 Metodická tabulka.....	102
Závěr.....	103
Seznam literatury.....	105
Seznam příloh.....	108
Přílohy.....	109
Abstrakt.....	125
Abstract.....	126

Úvod

„Fantazie, to není představovat si, co věci nejsou, ale udělat něco, co by mohly být.“

(Karel Čapek)

Kreativita a fantazie jdou spolu ruku v ruce. Jedna druhou podmiňuje. V práci pedagoga volného času jsou obě konstanty nepostradatelné. Je ovšem otázkou, jak člověk dokáže se svojí schopností tvořivosti a fantazie zacházet? Umíme tyto schopnosti také ale předat dál? Myslím si, že největším uměním je disponovat svojí fantazií, jež podtrhuje tvořivost, dokázat vnímat tento pestrý svět, využívat ho, ale přitom zůstat nohama pevně na zemi, aby pro nás bylo srozumitelné, jaké má naše jednání následky. Myslím, že výše zmíněný citát Karla Čapka krásně vystihuje problematiku uchopení fantazie – aby byla srozumitelná, přinesla výsledky a ne, abychom se díky ní „pouze“ ztratili ve svém světě a stali se pro ostatní nečitelnými podivíny.

Neustále slyšíme, jak je dnešní doba uspěchaná a jak se dokážou prosadit pouze lidé mimořádně „draví“. Je pravda, že konkurence je dnes obrovská a stále roste. Lidstvo nastřádalo ohromné množství poznatků, se kterými se nyní učí zacházet. A právě potřeba umět se zorientovat v záplavě informací, umět s nimi správně naložit a využít, je úzce spojena s otázkou míry schopnosti jedinci kreativity. Kdosi jako první řekl: všechno souvisí se vším. Já, jakožto pedagog volného času, pravděpodobně nevyřeším zásadní otázky lidstva, ani neřeknu svým svěřencům, na který okruh informací se mají zaměřit. Ale skrze ukázkou a nabídku různých úhlů pohledu praktikujících formou hry a zážitku, jim mohu přeneseně předat poselství kompetence, že člověk má vždy na výběr, jak se rozhodne, a taky, že je v jeho moci podívat se na problém z více stránek. Pak může soudit a rozhodovat. Kreativita se dá rozvíjet mnoha způsoby – skrze umělecký projev (ať již výtvarný, hudební, taneční, literární...) nebo skrze tvořivé myšlení potřebné k řešení simulačních situací vytvořených prostřednictvím her. Právě

v této oblasti se dají velmi dobře využít principy zážitkové pedagogiky, o které se blíže zmíním v teoretické části projektu.

Musím přiznat, že svojí povahou a zaměřením, jsem spíše praktik, nežli teoretik. Tato má vlastnost také výrazně ovlivnila výběr tématu mojí diplomové práce. Mojí snahou zde bylo vytvořit projekt, který by mohl posloužit v praxi i dalším pedagogům volného času a lidem zabývajícím se prací s dětmi a mládeží.

Hlavním cílem mé diplomové práce je rozvoj kreativity u dětí mladšího až staršího školního věku skrze zážitek. Jedná se tedy o snahu sestavit program projektu tak, aby se dětská tvořivost (a nejen jejich) mohla rozvíjet skrze pestrou škálu podnětů. Zároveň by program měl být pro děti přitažlivý a zajímavý, aby v příběhu dokázaly uplatnit svoji fantazii a nechat ji volně plynout.

Druhotným cílem, ale rozhodně ne méně důležitým, je využití principu zážitku a zážitkové pedagogiky v motivaci ke kreativě. Tento cíl bezprostředně navazuje na výše zmíněný cíl hlavní. Dá se říci, že zážitek by se v projektu měl stát jakýmsi prostředkem k rozvoji kreativity u dětí.

Dalším cílem diplomové práce je vymyšlení a sepsání jedenáctidenního projektu na motivy „fantasy“ románu Gartha Nixe *Sedmá věž* a jeho následná realizace na čtrnáctidenním letním dětském táboře.

Na tento cíl navazuje požadavek na konkrétní výstupy z této praxe. Práce s návody na nová řešení či možné obměny. Problematika plánování a uskutečňování jednotlivých částí projektu a následné zhodnocení rozdílů mezi idejemi a realitou.

Posledním cílem v řadě, ale rozhodně ne posledním v důležitosti, je idea, aby tato diplomová práce sloužila jako metodická pomůcka i budoucím pedagogům volného času a lidem pracujícím s dětmi a mládeží. I z tohoto důvodu jsou do textu umístěny metodické poznámky týkající se realizace a její variability.

Práce je rozdělena na dvě části – teoretickou a praktickou. V teoretické části se věnuji definicím důležitých pojmů a vytvoření základny na vědecké bázi pro realizaci praktické části. Snažím se poukázat na jednotlivé věkové zvláštnosti a potřeby cílové skupiny dětí, stručně představit principy zážitkové pedagogiky a rozdíly mezi ní a „klasickou“ pedagogikou volného času. Také se věnuji fenoménu „hry“, jež je základním prostředkem k realizaci celého projektu. A v neposlední řadě definici a problematice kreativity a motivace a jak jejich zdrojů využít.

Praktická část se týká již samotné realizace projektu v praxi. V první fázi je třeba „vytáhnout“ z obsáhlého románu to důležité a využitelné pro celotáborovou hru. Dále se jedná o rozčlenění příběhu do etap a zároveň i přizpůsobení jejich počtu množství dní vyhrazených pro projekt. Realizace projektu je zaměřena na, pokud možno, co největší pestrost podnětů k rozvoji kreativity dětí, na vyváženost programu dle zásad zážitkové pedagogiky. Celkově praktická část staví na teoretických poznatcích z první části diplomové práce.

V samotném závěru práce se zabývám zhodnocením teoretické i praktické stránky a schopností projektu užití v praxi. Také se věnuji možným obměnám některých částí projektu.

1. Teoretická část

Dříve, než se začneme věnovat samotné tvorbě projektu, je třeba si vymezit důležité pojmy, se kterými budeme nadále pracovat, jako např. vymezení mladšího a staršího školního věku, jeho zvláštnosti, kreativita, motivace, zážitková pedagogika. Na teoretickou základnu poté můžeme začít stavět i praktickou stránku projektu.

1.1 Mladší školní věk

Nejprve bychom se měli zaměřit na definici „mladšího školního věku“, jelikož právě tato věková skupina se řadí mezi ty, na které je projekt „Sedmá věž“ primárně zaměřen.

1.1.2 Definice pojmu: mladší školní věk

Podle Vágnerové můžeme říci, že mladší (raný) školní věk „trvá od nástupu do školy, tj. přibližně od 6-7 let do 8 až 9 let. Je charakteristický změnou životní situace a různými vývojovými změnami, které se projevují především ve vztahu ke škole“¹. Zmiňme se ještě o náhledu Piagetovi vývojové teorie na tuto etapu lidského života. Ten ji nazývá „fázi konkrétních logických operací“ a charakterizuje ji: „a) respektováním základních zákonů logiky; b) respektováním konkrétní reality“². Podle Piagetovi teorie, jak píše Vágnerová, můžeme říci, že: „myšlení na této úrovni vždycky nějakým způsobem operuje se skutečností, popřípadě s představami nebo se symboly, které mají jednoznačný, konkrétní obsah. Děti přitom vycházejí ze zkušenosti s vlastní činností, se zacházením s různými věcmi, z kontaktu s různými lidmi atd. Konkrétní zkušenost zahrnuje svět živých a neživých objektů, jejich vlastností a vztahů.“³ Z toho tedy vyplývá, že dítě tohoto věku se nejlépe učí jakékoli aktivitě pomocí názorných pomůcek a ukázek a pomocí praktických příkladů. Znalost a uvědomování si této skutečnosti nám může hodně pomoci při plánování a následném vysvětlování a realizaci námi vytvořeného projektu.

¹ VÁGNEROVÁ, M. *Vývojová psychologie*. Str. 148. Praha: Portál, 2000. ISBN 80-7178-308-0.

² Tamtéž.

³ VÁGNEROVÁ, M. *Vývojová psychologie*. Str. 148-149. Praha: Portál, 2000. ISBN 80-7178-308-0.

1.1.3 Pojetí hry v kontextu mladšího školního věku

Nástupem do školy přichází pro děti období velkých změn. Najednou si již nemohou hrát, kdykoli se jim zachtělo, ale jejich čas začíná být více striktně členěný na hodiny, přestávky, volný čas. Mazal říká, že: *„nástupem do školy končí první období růstu tvořivosti...V předškolním zařízení je hra prací, ve škole jsou práce a hra něco podstatně jiného.“*⁴ Dá se říci, že v období mladšího školního věku jsou hry spíše spontánního charakteru, nicméně pravidla jsou jasná a striktní – neporušují se. Vkládají do nich svoji fantazii a již v období 2. třídy jsou děti schopny přetvářet si hry do úplně nových podob.

Právě tato sdělení nám mohou velmi pomoci při vytváření typů her pro naši cílovou věkovou skupinu. Při přípravě programu je třeba brát zřetel na věkové zvláštnosti dětí, jejich schopnosti a potřeby.

1.1.4 Střední školní věk

Naší prostřední, ale nejvíce zastoupenou cílovou skupinu, jsou právě děti řadící se do definice středního školního věku – pokud používáme řazení dle Vágnerové. Např. u Langmeira bychom našli řazení pouze na školní věk mladší a starší. Nicméně, podle Vágnerové můžeme říci, že se jedná o věk, jenž: *„trvá od 8-9 let do 11-12 let, tj. do doby, kdy dítě přechází na 2. stupeň základní školy a začíná dospívat. V průběhu této fáze dochází k mnoha změnám, které jsou podmíněny nejen sociálně, ale i biologicky. Lze je považovat za přípravu na dobu dospívání.“*⁵ Dále o dítěti středního školního věku můžeme říci, že je realistou: *„jeho způsob uvažování jednoznačně potvrzuje vazbu na skutečnost. Je extravertované, obrácené ke světu a reálné podněty ovlivňují také jeho prožívání. Je to období, kdy má dítě tendenci mít ve všem jasno, nejlépe*

⁴ MAZAL, F. *Hry a hraní pohledem ŠVP*. Str. 27. Olomouc: Hanex, 2007. ISBN 978-80-85783-77-3.

⁵ VÁGNEROVÁ, M. *Vývojová psychologie*. Str. 148. Praha: Portál, 2000. ISBN 80-7178-308-0.

na základě jednoznačných a konkrétních důkazů. Takovým způsobem získává jistotu o vlastnostech tohoto světa, s nímž se chce seznámit a prozkoumat jej. Dítě středního školního věku je i optimista, má sklon interpretovat veškeré dění spíše pozitivním způsobem.“⁶ Dá se říci, že pro vypracování projektu v kontextu dětského letního tábora, je tato skupina nejvýraznější, tzv. „střední cesta“ k přizpůsobení her a motivací celé věkové škále odpovídající naší cílové skupině.

1.1.5 Hra v kontextu středního školního věku

V tomto věkovém období je u dětí již kladen větší důraz na soutěživost se zdůrazněním práva i odpovědnosti. Již je zde vyšší schopnost soustředěnosti na aktivitu, a také větší možnosti využívání – a tím i „hraní si“ – s pravidly her. Také je „vnímání a cítění žáků zaměřenější, nalézáme konkrétní pokusy děti odstranit příčiny chyb ve hrách...V tomto období se děti začínají komplexně měnit. Jejich snaha vydělit se ze společnosti aniž by odešly z týmu je mnohem zřetelnější. Začínají si uvědomovat to, co jim ve škole i v životě stále častěji budeme zdůrazňovat. Skutečnost, že umí, znají, vědí, mají, že začínají být kompetentní, být na své úrovni osobnostmi...Správně vybranou hrou socializujeme mnohem optimálněji a působivěji.“⁷

Pokud máme tedy připravit kvalitní program, do něhož se budou moci zapojit všechny cílové skupiny, je potřeba přihlédnout k potřebám, nárokům a očekáváním od her jednotlivých věkových kategorií.

⁶ VÁGNEROVÁ, M. *Vývojová psychologie*. Str. 188. Praha: Portál, 2000. ISBN 80-7178-308-0.

⁷ MAZAL, F. *Hry a hraní pohledem ŠVP*. Str. 28-29. Olomouc: Hanex, 2007. ISBN 978-80-85783-77-3.

1.1.6 Starší školní věk

Poslední ve výčtu, ale rozhodně ne v řadě, je kategorie dětí spadající do tzv. staršího školního věku. Jedná se o velmi dynamický věk, co se týče z hlediska vývojové psychologie. Tento věk sebou přináší určité problémy, ale zároveň také možnost práce a komunikace. Vágnerová starší školní věk popisuje takto: „*navazuje na období středního školního věku a trvá do ukončení základní školy, to znamená přibližně do 15 let. Toto období bývá označováno jako pubescence.*“⁸ Jak již bylo řečeno, jedná se o složité období plné změn, o kterých je potřeba být obeznámen i při promyšlení nabídky programu k trávení volného času pubescentů. Podle Vágnerové v něm: „*dochází ke komplexní přeměně všech složek osobnosti dospívajícího. Nejnápadnější je tělesné dospívání, spojené s pohlavním dozríváním a stává se podnětem ke korekci sebepojetí. V rámci celkového vývoje dochází i ke změně způsobu myšlení, dospívající je schopen uvažovat abstraktně, např. o různých alternativách, které zatím reálně nenastaly. Pubescent se začíná osamostatňovat z návaznosti na rodiče, značný význam pro něho mají vrstevníci, s nimiž se ve větší míře než dříve ztotožňuje. Zakoňuje povinnou školní docházku a volí si svoje budoucí povolání, které bude spoluurčovat i jeho sociální postavení. Získává první zkušenosti s počátky partnerských vztahů, dospívání je dobou prvních lásek. Mnohé změny jsou primárně podmíněné biologicky, ale významně je ovlivňují i psychické a sociální faktory, které jsou ve vzájemné interakci.*“⁹

Langmeier se ke staršímu školnímu věku vyjadřuje následovně: „*Mnohé děti, které dosud nevykazují žádné změny pohlavního zrání, začínají myslet již vyspělým abstraktním způsobem a začínají proto být kritické vůči druhým i vůči sobě, jak je to charakteristické pro dospívající. Naopak jiní jedinci, u nichž už zřetelně začalo pohlavní dospívání, jsou stále ještě emočně, intelektuálně*

⁸ VÁGNEROVÁ, M. *Vývojová psychologie*. Str. 148. Praha: Portál, 2000. ISBN 80-7178-308-0.

⁹ VÁGNEROVÁ, M. *Vývojová psychologie*. Str. 209. Praha: Portál, 2000. ISBN 80-7178-308-0.

*a sociálně dětinští.*¹⁰ Je důležité uvědomit si limity dětí tohoto věku. Často máme tendenci při kontaktu s mladšími dětmi od nich požadovat podobný přístup, jako od „dospělých“. Ale ne vždy tomu tak je a může dojít i k přetížení a přecenění dané věkové kategorie. Což může vést k oboustranným konfliktům a nepříjemným situacím. Právě u pubescentů musíme, podle Langmeiera, počítat s: *„emoční instabilita, časté a nápadné změny nálad, zejména směrem k negativním rozladám, impulzivita jednání, nestálost a nepředvídatelnost reakcí a postojů skutečně často dospívání doprovázejí. Obtíže při koncentraci pozornosti spojené s emoční nestálostí ztěžují často soustavné učení a nezřídka dochází k výkyvům ve školním prospěchu, na který je ale právě nyní kladen zvýšený důraz. Navíc k tomu přistupuje zvýšená unavitelnost, střídání ochablosti a apatičnosti s krátkými fázemi vystupňované aktivity. Rovněž drobné neurovegetativní poruchy, zhoršení spánku nebo poruchy chuti k jídlu mohou stav doprovázet. Mnozí dospívající jakoby sami nerozuměli těmto projevům – úzkostlivě pozorují své niterné stavy a stále více přemýšlejí o svých vnitřních konfliktech, utíkají se do svého soukromého citového světa nebo do vystupňovaného denního snění, které je odvádí ještě dále od reality“.*¹¹

Období pubescence je velmi citlivou epochou. V této době si děti zkouší „testovat“ hranice, které si nastavují v kontaktu s „dospělými“. Často nás jejich projevy mohou „vytočit“ do afektu, ale musíme si uvědomit a brát zřetel, že se v naší kultuře jedná o období hledání se a období boje mezi vymezením se vůči autoritám a zároveň touhy po jejich uznání.

¹⁰ LANGMEIER, J., KRAJČÍŘOVÁ, D. *Vývojová psychologie*. Str. 139. Praha: Grada Publishing, 1998. ISBN 80-7169-195-X.

¹¹ LANGMEIER, J., KRAJČÍŘOVÁ, D. *Vývojová psychologie*. Str. 140. Praha: Grada Publishing, 1998. ISBN 80-7168-195-X.

1.1.7 Pojetí hry v kontextu staršího školního věku

Jak jsme již uvedli výše, ve věku pubescence dochází k rozvoji abstraktního myšlení, což souvisí i s pojetím hry. Mazal o dětech staršího školního věku a jejich přístupu ke hře píše: „*preferují kratší výklad před hrou, jasné herní úkoly i cíl a jednoduchou, ale náročnější herní situaci.*“¹² Také v této době začíná hrát velkou roli autorita zadávající aktivitu. V neposlední řadě je třeba zdůraznit, že se více rozvíjí zájem o hry se složitějším řešením problému, komunikační hry, sociálně a týmově zaměřené aktivity.

1.2 Kreativita

Každý člověk má určité schopnosti kreativity. U někoho se díky různým podpurným vlivům rozvíjí tato schopnost spontánně, druzí potřebují více či méně nasměrovat. Každopádně pojem tvořivosti se netýká pouze schopnosti vytvořit umělecké dílo, ale také přijít na novou myšlenku, vynalézt nový produkt nebo dokázat řešit problém jiným způsobem, než který je nám prvoplánově nabídnut. Právě toto se dá nejlépe vystihnout v následujícím příběhu: kdysi dávno žila jedna hezká židovská dívka, jejíž rodina byla velmi chudá a dlužila mnoho peněz starému, nepříliš laskavému boháči. Starci se dívka velmi líbila a zatoužil ji mít pro sebe. Vymáhal od rodiny dluhy, a když nemohli zaplatit, nabídl jim jako protihodnotu, že si vezme dívku za manželku. Ta nesouhlasila, ale neměla mnoho na výběr. Boháč, aby vše nebylo tak okaté, jí nabídl sázku. Dá do váčku dva kameny – bílý a černý. Pokud si dívka vytáhne bílý kámen, odpustí rodině dluhy a ona bude volná. Pokud si ale vytáhne černý kámen, stane se jeho ženou. Kupec ale dal nepozorovaně do váčku dva kameny černé. Dívka si toho všimla a honem přemýšlela, jak se má zachovat. Pokud by přijala řešení, která se jí v této situaci nabízejí jako první, buď by se podřídila situaci, smířila se svým osudem a vytáhla

¹² MAZAL, F. *Hry a hraní pohledem ŠVP*. Str. 29. Olomouc: Hanex, 2007. ISBN 978-80-85783-77-3.

černý kámen. Nebo by boháče obvinila z podvodu, což by do budoucna přineslo ještě mnohem větší problémy. Dívka dostala strach. Tu ji něco napadlo. Předstírala před kupce obrovskou nervozitu a třesoucí se rukou sáhla do váčku. Vytáhla kámen schovaný v dlani a najednou ho upustila na zem, mezi jiné kameny. Omluvila se kupci, ale řekla, že nic není ztraceno. Podívají se do váčku a uvidí, jaký kámen zbyl. Stařec vytáhl chtě nechtě černý kámen a musel tak přiznat svoji porážku. Dívka se tímto jednoduchým způsobem zachránila...¹³

1.2.1 Definice pojmu kreativita

Slovo kreativita používáme v každodenním životě jako zcela běžný pojem. Často označujeme některé lidi kolem nás za kreativní a tvořivostí schopné. Nebo co takhle kreativní myšlení? Co to ale ve skutečnosti znamená? Kdo nebo co určuje míru kreativity a to, zda vůbec něco kreativního je? Lidově bychom řekli, že kreativita je něco tvořivého. Něco, co nás posouvá dál v daleké cestě za rozvojem a pokrokem našim vlastním, ale i v mezinárodním měřítku. Vlastně *„lze říci, že v dosavadní historii lidstva byla naší nejcennější schopností inteligence – schopnost učit se a využívat stávajících vědomostí. V nadcházejícím tisíciletí tomu tak již nebude. Největší cenu pro nás bude mít tvořivost, schopnost vytvářet vědomosti nové.“*¹⁴

Podle encyklopedického slovníku lze pojem kreativity definovat následovně: *„Tvořivost je psychická dispozice pro nové, původní zpracování problému; základem je tvořivé myšlení či představivost, schopnost nalézat nejen správná, ale zároveň původní, originální řešení.“*¹⁵

Z Ochseho studií vyplývá, že s několika výjimkami pocházeli v minulosti i současnosti lidé, kteří prokázali výjimečné tvůrčí schopnosti, z intelektuálního

¹³ Příběh pochází z přednášky z psychologie od Dr. Franclové. Jeho původ je tedy blíže neurčen.

¹⁴ DACEY, J. S. *Kreativita*. Str. 11. Praha: Grada Publishing, 2000. ISBN 80-7169-903-9.

¹⁵ *Velký naučný slovník, m/ž*. Str. 1531.

prostředí. Z těchto studií můžeme tedy usoudit, že pro rozvoj tvořivosti hraje podstatnou roli i vliv sociálního prostředí.

Simonton ve své psychohistorické studii výjimečných lidí vypracoval seznam faktorů přispívajících k jejich tvořivému potenciálu:

- *„psychobiologické faktory, jako je původ a etnická příslušnost,*
- *učení a poznávání,*
- *strategie při řešení problémů,*
- *motivace,*
- *rané zkušenosti a vliv stárnutí,*
- *inteligence,*
- *osobnostní rysy,*
- *psychopatologie,*
- *osobní zkušenosti s násilím a traumaty,*
- *veřejné mínění,*
- *postoje a přesvědčení,*
- *imitace, začlenění, skupinové dynamické dovednosti, vůdcovství.*“¹⁶

1.3 Motivace

O motivaci se mnoho mluví, denně slyšíme, že někdo něco neudělal, protože neměl dostatečnou motivaci k práci, přemýšlení, k životu... Nebo naopak slyšíme o lidech, kteří dokázali nemožné. Kde se v nich ale bere ta síla překonávat

¹⁶ DACEY, J. S. *Kreativita*. Str. 13. Praha: Grada Publishing, 2000. ISBN 80-7169-903-9.

překážky včetně té největší – sebe sama? Částečně si můžeme odpovědět jedním slovem: motivace. Co to ale ta motivace je?

1.3.1 Definice pojmu motivace

„*Motivaci můžeme definovat jako vnitřní stav, který podněcuje jedince k aktivitě směřující k určitému cíli.*“¹⁷ Pojem motivace můžeme zkoumat z hlediska psychologie poměrně dlouhou dobu. Existuje mnoho psychologických teorií o vzniku motivace a jejích druzích. Pro náš projekt je podstatná definice motivace, ze které je patrné, že pokud je jedinec motivovaný, dokáže vyvinout aktivitu za dosažením konkrétního cíle – např. získání odměny. Pokud se nám podaří účastníky našeho projektu správně namotivovat, je pro nás snadnější dosáhnout úspěchu a zainteresování do hry.

Pokud budeme konkrétní a budeme se věnovat problematice motivování účastníků do her, můžeme vycházet ze slov Jiřího Waldera z Prázdňinové školy Lipnice: „*Motivace je soubor vnitřních podnětů, se kterými hráč vstupuje do hry. Na motivaci často záleží, zda se hra rozeběhne patřičným tempem. U hráčů se snažíme nejen navodit chuť zapojit se do hry, ale vyšším cílem může být poznání, že hra rozvíjí některé jejich dovednosti, které pak mohou uplatnit v běžném životě.*“¹⁸ Motivace ke hře může mít mnoho různých podob: přečtení motivační legendy, divadelní scénka, hudba... V projektu Sedmá věž se obzvláště využívá typu motivačních scének.

1.4 Hra

Při vytváření projektu Sedmá věž se hra stala hlavním prostředkem k rozvoji kreativity u dětí cílové věkové skupiny. Není tedy od věci, abychom se podívali na fenomén hry více zblízka.

¹⁷ KASSIN, S. *Psychologie*. Str. 407. Brno: Computer Press, 2007. ISBN 978-80-251-1716-3.

¹⁸ ZOUNKOVÁ, D., ed. *Zlatý fond her III*. Str. 14. Praha: Portál, 2007. ISBN 978-80-7367-198-3.

Rosemarie Portmannová se ve své knize vyjadřuje k souvislosti rozvoje kreativity a hry následovně: „*Vynikajícím prostředníkem k tomu, jak se naučit řešit různé situace a úkoly, jsou hry a jiná cvičení podporující kreativitu. Hrát si není jen pouhá zábava. Mnohokrát byl prokázán vliv her na učení a na využívání myšlenkových schopností. Hra umožňuje učení, jehož ústředním bodem je poznávání, objevování, zkoumání. Učení podle pravidel se při hře spojuje s učením plným fantazie. Při hře získáváme nové životní zkušenosti bez obav ze selhání a ze (špatného) hodnocení. Kdo se cítí jistý, odváží se také nově myslet. Zábrany v učení a v myšlení mohou být odbourány a vytvářejí se nové návyky.*“¹⁹

1.4.1 Definice pojmu hra

Pokud se někoho zeptáme, zda by nám mohl říct, co to vlastně je hra, pravděpodobně dostaneme různorodou odpověď od aktivity, prožitku až po učení a příjemné ukrácení chvíle. Podle Ferdinanda Mazala hra: „*prostupuje životem člověka od začátku do jeho konce. Je to skutečná, reálná činnost, aktivita, která má určité charakteristiky. Jak v dětství a dospívání je hra tou kategorií, kterou měníme nejen sebe, ale své okolí významněji, než si mnohokrát uvědomujeme. Hrou řešíme konflikty, socializace probíhá ve hře v úrovni silné prožitkovosti a mění osobnost jedince tak nenápadně a současně důsledně i důkladně, že si to ani neuvědomujeme.*“²⁰ Zakladatelem hry a přístupu ke hře se považuje Fridrich Schiller, jenž říká: „*...člověk je jen tam cele člověkem, kde si hraje. Hraje si s krásou a pro prožitek.*“²¹ Můžeme tedy směle tvrdit, že hra je nedílnou součástí života a provází nás od raného dětství až po nejpozdější stáří.

Ivo Jirásek ve *Zlatém fondu her II* o hře píše: „*Zkusme se vrátit ještě jednou zpět do hry. Ne pouze vzpomenout si na ni, ale znovu ji prožít. Při hraní totiž prožíváme něco zcela odlišného od každodenního shonu. Ve hře nevnímáme*

¹⁹ PORTMANNOVÁ, R. *Hry pro tvořivé myšlení*. Str. 10. Praha: Portál, 2004. ISBN 80-7178-876-7.

²⁰ MAZAL, F. *Hry a hraní pohledem ŠVP*. Str. 10. Olomouc: Hanex, 2007. ISBN 978-80-85783-77-3.

²¹ Tamtéž.

*takové starosti, jako je nákup večere nebo oprava vodovodního kohoutku. Hra nás od všedních problémů odvádí do zcela jiných světů, v nichž se sice vyskytují některé shodné prvky jako ve světě námi denně prožívaném, ale ty zároveň mají zcela odlišné vlastnosti... Ve světě hry, máme-li jej vzít jako opravdový (a jenom v takovém můžeme hru prožívat a ne jenom ji pozorovat, vyprávět si o ní nebo číst), se setkáme se skutečnostmi, které obvykle považujeme za nemožné. Podle tzv. selského rozumu se budeme chovat nelogicky. Ale jenom tak si můžeme hrát – přeneseme-li běžné každodenní vidění do hry, zákonitě ji rušíme a ničíme.*²²

Jednou z nejvýznamnějších, a stále ještě platnou publikací k tomuto tématu, se stala kniha *Homo ludens. O původu kultury ve hře*, jejímž autorem je Johan Huizinga. Ten hru definuje následovně:

- *„hra je především svobodným jednáním (nikdo mě nemůže nutit, abych si hrál), a tím sférou nefalšované svobody;*
- *vystoupení z „obyčejného“ nebo „vlastního“ života do dočasné sféry aktivity s vlastní tendencí (tedy mimo proces uspokojování nezbytných potřeb);*
- *uzavřenost a ohraničenost (prostorová i časová);*
- *možnost opakování (a to hry jako celku, tak i jednotlivých složek její výstavby: refrén);*
- *specifický a bezpodmínečný řád, pravidla;*
- *rytmus a harmonie (střídání, kontrast, variace);*
- *napětí (nejistota, naděje).*²³

²² HANUŠ, R., HRKAL, J., ed. *Zlatý fond her II*. Str. 15-16. Praha: Portál, 2002. ISBN 80-7178-660-8.

²³ HUIZINGA, J. *Homo ludens. O původu kultury ve hře*. Praha: Mladá fronta, 1971.

1.5 Pedagogika zážitku

Smyslem našeho projektu není jen účastníky pobavit, ale snažit se spojit zážitky společně s aktivním učením. To, že zařadíme některou z aktivit přesně v ten daný moment, by mělo mít smysl a svůj cíl. Aktivity by na sebe měly navazovat a „zapadat“ do sebe jako kolečka do přesně fungujícího strojeku. Měli bychom předem vědět, proč zrovna teď a tady uvádíme právě tuto aktivitu, nebo proč zrovna teď je pauza, proč tvořivou aktivitu střídá hra odpočinkovější. Právě tahle myšlenka je podstatou zážitkové pedagogiky.

Dá se říci, že rozdíly pedagogických prostředků zážitkové pedagogiky oproti „normální“ pedagogice volného času, se, podle Vážanského, většinou shrnují do tohoto desatera:

- *„pedagogika zážitku umožňuje v prostředí, chudém na podněty, získávat bezprostřední zkušenosti, které jsou celistvé a obsahují racionální i emocionální prvky, ale současně prezentují i volnost v jednání;*
- *získané zkušenosti nejsou odtržené od životní reality, naopak mají konkrétní všední vztah;*
- *prožitá zkušenost, navazující na dřívější zážitky, je zachycena nejen zevně a objektivně, nýbrž dochází k jejímu zvnitřnění a prohloubení jedincem, což vytváří předpoklad trvalého vlivu zážitků;*
- *nové zkušenosti mají „charakter vážnosti“, protože požadavky na člověka jsou skutečné a situace vyžadují okamžité rozhodnutí i rychlé jednání a neposkytují prostor pro zmaření vlivu okolností;*
- *formy pedagogiky zážitku vytvářejí příznivé předpoklady učení se sociálnímu chování tím, že eventuelní skupinové konflikty jsou ihned patrné, ale také se mohou včas rozpoznat, pochopit a bezprostředně překonat;*
- *pedagogika zážitku přispívá k rozšíření individuálního obzoru získáním kontrastních zkušeností daleko od všedního dne (avšak ve všedním vztahu)*

srovnáním sebe sama se členy kolektivu, podobně jako se dříve nabytými zkušenostmi a osvojenými modely řešení konfliktů;

- zážitkově pedagogické činnosti podporují osobní rozvoj získáním limitních zkušeností. K tomu náleží střetnutí s vlastním organismem, reflexe obvyklých vzorců rolí a schémat chování, stejně jako forma vypořádání se s méně známými životními situacemi;

- ke klíčovým momentům pedagogiky zážitku patří akcent na jednání a přímou empirii proti „pouhému mluvení“, na aktivizaci lidských potřeb i pomoc při jejich uspokojování, na úsilí při vytváření zcela jiných vztahů mezi účastníky a „vedoucími“;

- pedagogika zážitku se jednoznačně odlišuje od nabídky ryzích extrémních dobrodružství (s vrcholem v survivalu) následujícími zásadami: demokratická spolupráce zúčastněných místo principu rozkaz – poslušnost; učení se na důsledcích vlastního jednání místo postoupení odpovědnosti hierarchickým strukturám; zřeknutí se předstíraných obrazů světa ve prospěch budování vlastních společných i individuálních názorových soustav; hromadné zdolávání úkolů místo konkurence a principů soutěživosti; společné mínění, pocit spravedlnosti, schopnost organizace, osvědčení se v nečekaných situacích;

- pedagogika zážitku se hodí a uspokojuje především nároky mladých lidí: obsahuje vysokou atraktivitu činností a událostí.²⁴

Zážitková pedagogika je stále ještě poměrně „mladý“ obor a o jeho přesné definici se vedou v odborných kruzích spory.²⁵ Nicméně dá se říci, že učení zážitkem se stává „moderním“ pojmem – nejen u nás, ale i v zahraničí, což může svědčit o jisté potřebě společnosti.

²⁴ VÁŽANSKÝ, M. *Základy pedagogiky volného času*. Str. 135-136. Brno: Print-Typia, 2001. ISBN 80-86384-00-4.

²⁵ Srov. časopisy *Gymnasion* vydávané Prázdninovou školou Lipnice. Ve všech dílech se vede navazující debata na toto téma.

1.6 Letní dětský tábor

Realizace projektu Sedmá věž je plánována právě do prostředí letního dětského tábora. V tomto konkrétním případě se jedná o tábor pořádající občanské sdružení Ferien. Má svá specifika, své výhody i nevýhody.

1.6.1 Specifika dětského letního tábora Ferien

Co je pro náš projekt podstatné a týká se zvláštností tábora, je hlavně časová dotace na celotáborovou hru, specifika cílové skupiny, personální možnosti a prostory.

Co se týče časové dotace – jedná se o tábor trvající 14 dní. Ovšem z toho pouze po dobu 11 dnů (z různých organizačních důvodů) je možné projekt realizovat.

Cílová skupina dětí je věková hranice odpovídající povinné školní docházce od 1. po 9. třídu, tedy věk (v našem případě) 7-15 let.

Počet dětí je 40.

Počet vedoucích je 9 a 1 zdravotnice, která se může účastnit programu.

1.6.2 Výhody dětského letního tábora obecně

Jednou z výhod, oproti jiným volnočasovým aktivitám, je délka trvání. Za 14 dní můžeme děti blíže poznat a je větší možnost vybudování si důvěrného vztahu a „vycvičení“ si skupiny. Díky tomu si můžeme dovolit již po několika dnech zařadit i týmově náročnější aktivity. Také můžeme postupně lépe a lépe přizpůsobovat program přesně na míru účastníkům.

S tímto souvisí i hloubka intenzity práce s dětmi. Máme možnost je zde, ve „sterilním“ prostředí mnohem více ovlivnit.

Děti se na táboře potkávají jak se svými vrstevníky, tak i s dětmi dalších věkových kategorií. Jelikož herní skupiny jsou věkově rovnoměrně namíchány, dochází k neustálé vzájemné interakci, což výrazně ovlivňuje dynamiku skupiny.

1.6.3 Nevýhody dětského letního tábora

Opět začneme zmínkou o délce trvání tábora – ta může působit i negativně, obzvláště na menší děti, které jsou poprvé odděleny od rodičů a 14 dnů je pro ně příliš dlouho. Takové dítě je potom velice těžké motivovat, vyžaduje neustálou pozornost dospělých i ostatních dětí.

S tímto souvisí i intenzita vztahů. Pokud dojde k negativní odezvě, může být trvání tábora subjektivně pocíťováno jako mnohem delší čas, než je stanovená doba. Nehledě na to, že jakékoli negativní vymezení ve vztazích, ať již mezi dětmi samotnými, vedoucími nebo dítě versus dospělý ovlivňuje celkovou atmosféru tábora.

Někdy může být na škodu právě i zmiňovaný věkový rozdíl účastníků. Je sice pravda, že se od sebe navzájem mohou „učit“, ale někdy přílišné věkové rozmezí brzdí efektivitu programu a dynamiku her. Problém pak vzniká v sestavování programu, kdy většinou není možné zavděčit se všem dětem stejně.

2. Praktická část

Dříve, než přistoupíme k vlastní tvorbě jednotlivých etap programu, je třeba si příběh uzpůsobit našim potřebám, aby byl pro děti srozumitelný a my s ním mohli pracovat dle našich možností, schopností a potřeb. Jedná se tedy o projekt zakládající se na motivu románu *Sedmá věž* od Gartha Nixe.

Garth Nix je australský spisovatel zabývající se hlavně fantasy žánrem. Román *Sedmá věž* vyšel v šesti dílech. Jedná se o dobrodružství téměř čtrnáctiletého

chlapce Tala žijícího v Hradě Vyvolených – jak se nazývá jeho národ. Hrad se nachází v temném světě pod Závojem, který jej chrání před slunečními paprsky. Důvodem tohoto opatření jsou svobodné stíny žijící ve vlastním světě Aeniru, kde ke svému životu mají dostatek slunečního svitu. Vyvolení jsou poměrně povrchním národem, jeho členové se starají hlavně o své záliby a vymýšlejí možnosti svého postupu ve společenské hierarchii. O vše ostatní se jim stará Podnárod – lidé sloužící Vyvoleným a nemající žádnou vlastní svobodu ani vůli. V podstatě otroci.

Vše se zamotá onemocněním Talovi matky a posléze ztracením se jeho otce i s jejich rodinným slunokamem. Slunokam je kámen ovládající světlo a pomocí něhož se dá tvořit světelná magie. Celý příběh si hraje s barevným spektrem a jeho magií. Světlo a barvy jsou pro Vyvolené nejpodstatnější. Jsou zdrojem světla, síly, moci, umění...

Tal se tedy vydá získat nový rodinný slunokam. Nepodaří se mu to, díky mocnému nepříteli Sushinovi, který se snaží jeho počínání překazit. I když Tal prozatím nechápe proč. Nezbude mu nic jiného, než se pokusit vyšplhat na Červenou (nejnižší) věž Hradu a slunokam ukrást. Cestou ho ale napadne svobodný stín a shodí Tala dolů. Před smrtí ho zachrání jeho strážný stín – pomocník, kterého mají všechny děti místo „normálního“ stínu. Strážný stín pak ve věku třinácti a třičtvrtě let mění za Duchostín, který získávají pomocí své světelné magie v Aeniru. Ten jim poté slouží.

Po pádu z věže, kdy vítr zanesl Tala daleko od Hradu, se hrdina ocitá na ledové zemi. I zde je vše ve tmě, pod Závojem. A vše je zmrzlé a ledové. Vyvolení nikdy neopouštějí Hrad, myslí si, že mimo něj nic neexistuje. Proto Tal na takovéto podmínky nebyl připravený. Na poslední chvíli ho našli Ledované – svobodný národ žijící na ledu. I oni potřebují slunokam – pro svoji loď, aby jim osvětloval cestu. Tal je nucen spojit své síly se stejně starou ledovanskou dívkou Millou, která mu za pomoc při shánění slunokamu pomůže najít cestu do Hradu. Tímto vlastně začíná jejich velké dobrodružství, kdy musí uzdravit Talovu matku,

najít jeho otce, zachránit svět před spiknutím tvorů z Aeniru, pomoci Mille získat slunokam...

Na motivy tohoto příběhu je vytvořen i následující projekt mající podobu celotáborové hry.

2.1 Realizace projektu Sedmá věž

Před samotnou realizací projektu je potřeba si vše rozdělit do jednotlivých etap. Připravit si orientační přehled jednotlivých dnů - potřebný materiál, personální obsazení, časovou dotaci. Toto velmi usnadní a zpřehlední konečný průběh celého projektu.

Také je důležité připravit si způsob bodování jednotlivých etap. K tomuto účelu nám mohou dobře posloužit dvě věci: první z nich je velká malovaná maketa Hradu, na které zvýrazníme postup jednotlivých týmů pomocí barevných puntíků.²⁶ Druhým způsobem, jak znázornit bodový stav jednotlivých týmů, je škála. Hezky vzhledově vypadají odměrné válce v počtu týmů, kam sypeme barevný písek podle počtu získaných bodů. Dejme tomu, že za každou etapu vítězný tým získá 8 bodů (týmy budou 4 – bude se nám to takto dobře počítat). Tým na druhém místě získá 6 bodů, za třetí místo jsou 4 body a za poslední 2 body. Potřebujeme tedy velké odměrné válce a několik odstínů barevného písku. Ten budeme přisypávat dle umístění se jednotlivých týmů. Etapy je třeba od sebe barevně odlišit.

2.2 Etapa první: vstup mezi Vyvolené

V této etapě se pomocí úvodní motivace dozvíme více o světě, ve kterém se budeme po dobu trvání tábora nacházet. Slouží k uvedení do herní reality.

²⁶ Viz. Příloha č. I.

2.2.1 Úvodní motivace

Před začátkem samotného projektu, celotáborové hry, je nejprve potřeba uvést účastníky do situace, přiblížit jim prostředí, svět, ve kterém se budou v následujících dvanácti dnech pohybovat. K tomu dobře slouží právě úvodní motivace. Může mít mnoho různých forem²⁷. V tomto případě bylo zvoleno divadlo, tedy dramatická forma motivace.

2.2.2 Popis aktivity

Jak již bylo řečeno, jde o úvodní motivační scénu, kdy při večerním rituálu děti budou přijaty mezi Vyvolené. Instruktoři převlečení do hábitů Vyvolených a označení barvami řádů budou nově příchozí zasvěcovat do tajemství života na Hradě a vysvětlovat jim, jak vše vlastně probíhá a jak jsou jednotlivé věci organizovány.

2.2.3 Motivační scéna

Pro děti přijde jejich průvodce, zároveň i hlavní hrdina – Tal z řádu Oranžových. Dovede je na předem připravené místo v lese, které bude nasvícené pochodněmi, popřípadě svíčkami. Již tam budou čekat převlečení instruktoři v barvách všech řádů, aby se dětem představili. Pevně dané postavy budou prozatím hlavně Tal, Rerem a Sushin. Ostatní mohou být „bezvýznamnější“, vedlejší postavy, běžní členové řádu. Postupně se dětem představí. Vysvětlí jim, že žijí na Hradě, patří k národu Vyvolených a ony mají teď možnost slavnostní přísahou být mezi ně přijaty. Řeknou několik slov o svém řádu – jak jdou postupně za sebou, který je nejnižší, který nejvyšší. Nejnižší řád je Červený, následuje Oranžový, Žlutý, Modrý, Zelený, Indigový, Fialový. Císařovna, vládkyně Hradu, sídlí v nejvyšší, Fialové, věži. Děti se nyní stávají příslušníky

²⁷ Viz Teoretická část – Motivace (str. 20).

nejnižšího, Oranžového, řádu a mají možnost dostat se přes různé úspěchy až do Fialové věže. De facto se jedná o princip hierarchie. Členové Vyvolených také nikdy neopouštějí Hrad (tj. tábor a jeho nejbližší okolí). Vše, co potřebují, mají uvnitř. Venku je to nebezpečné a neznámé. Všem, co budou k životu na Hradě potřebovat, se naučí v nejbližších dnech. Pro začátek je potřeba, aby se naučili slavnostní pozdrav Vyvolených (pozdravení Slunokamem) a po jednom si přijdou pro slavnostní předání vlastního slunokamu²⁸ – znaku národa Vyvolených. Celý obřad končí zprávou, že druhého dne budou děti rozděleny do čtyř „Rodin“ (klanů), ve kterých se budou snažit dosáhnout co nejvyšší úrovně v Hradě Vyvolených. Výcvik začne též následujícího dne.²⁹

Představení života Vyvolených může proběhnout následujícím Reremovým proslovem:

„Hrad tvoří sedm barevných věží, kdy nejnižšího řádu je Červená, následuje Oranžová, Žlutá, Modrá, Zelená, Indigová a nejvyšší, kde žije i vládkyně Hradu Císařovna, Fialová. V každé věži žijí rodiny Vyvolených, příslušníci řádů. Kdysi dávno žili Vyvolení pod Sluncem v míru se světem stínů. Jenže tyto stíny, nazývané v našem světě Duchostíny, chtěly ovládnout svět živých. Předci Vyvolených svedli velký boj, Duchostíny dokázali porazit a uzavřít do jejich světa, Aeniru. Aby slavní bojovníci zabránili znovuzískání moci stínů, utkali nad Hradem mocným kouzlem Závoj, který brání vniknutí slunečních paprsků na zemi. Tím se i zabránilo svobodnému životu stínů na Hradě, protože aby mohl existovat stín, musí být i světlo. K zajištění tepla, světla, ale i k moci kouzlit a ovládat stíny slouží kameny, nazývající se Slunokamy zrající na Slunci nad Závojem. Pocházejí právě ze světa stínů Aeniru a při zrání do sebe vstřebávají sluneční paprsky, které si dlouho uchovávají. Existují menší, běžné

²⁸ Slunokam = kamínek, korálek – nejlépe připomínající křišťál; je dobré mít jich v zásobě více druhů: pro děti stejné (osvědčily se korálky na pružné gumičce, které se dají dát kolem krku), pak různobarevné a různě veliké v barvách řádů.

²⁹ Pozn. aut.: Z vlastní zkušenosti doporučuji zjistit si dopředu, kdo je majitelem lesa v okolí tábořiště a upozornit ho předem na bezpečnou manipulaci s ohněm (i když to jsou „pouze“ svíčky ve sklenicích). Toto opatření je dobré i pro některé z následujících aktivit tábora a předejde se tak nepříjemnému střetnutí s rozezleným hajným či majitelem lesa.

Slunokamy, které má každý z Vyvolených. Díky nim jim slouží i jejich stíny. Vyvolení mají nejprve svůj strážný stín, což je malý stín s menšími schopnostmi a mocí. Nicméně když jsou připraveni, mohou se vypravit do Aeniru a vybrat si a pokusit se zkrotit mocnější stín, který si vyberou – Duchostín. Ty jim potom slouží a pomáhají dostat se na co nejvyšší úroveň Hradu, na co nejvyšší pozici. Pokud se ale Vyvolený chce do Aeniru dostat, musí mít jiný Slunokam, tzv. Prvotní. Ten je větší a je v něm ukryta i mnohem větší síla, než v těch základních. Prvotní Slunokam stačí jeden pro celou Rodinu, aby se dostala do Aeniru.

Vyvolení nikdy neopouštějí Hrad. Mimo něj je jen tma a led a vše, co potřebují, mají v Hradě. Jediný, kdo se dostane mimo Hrad, jsou příslušníci tzv. Podnároda, tedy sluhů. Mimo Hrad shánějí jídlo pro Vyvolené, kteří se díky tomu mohou věnovat pouze svým koníčkům, vzdělávání a cestě na vyšší úrovně Hradu.

Nyní se vám představíme: já jsem Rerem, Pán jasného světla z řádu Oranžových. Zde je můj syn Tal, toho jste již poznali a bude vám dělat průvodce i nadále na vaší pouti za úspěchem Hradu. Vaším cílem je dostat se do co nejvyššího řádu, pokud možno až do řádu Fialových. Jelikož jste právě byli přijati mezi Vyvolené, všichni začínáte na stejné úrovni, v nejnižším řádu Červených. Pokud budete mít nějaké dotazy, nebojte se zeptat mě nebo Tala.

Dále vám mohu představit³⁰ Ebbita, mého bratra, Talova strýce. Býval kdysi mocným Pánem Stínů v řádu Indigových, což je druhá nejvýše postavená věž Hradu. Ale jak vidíte, něco se pokazilo. Nyní je na pozici Matného, v nejnižší úrovni řádu Červených. Dále je zde Greil, Jasná z řádu Zelených. Pak Lellem, Hvězdonoška z řádu Modrých. Kail, Zářící z řádu Žlutých. A nakonec je zde ještě Pán Stínů Sushin, z řádu Fialových.³¹

³⁰ Postavy, které zde budou představovány, jsou prozatím jen orientační – mimo Rerema, Tala, Ebbita a Sushina. Kolik jich bude, jména nebo řády ostatních záleží na kreativitě a personálních možnostech vedoucích.

³¹ Sushin by měl mít ošklivý, nesympatický výraz v obličejí již od pohledu. Je to největší záporná postava v celé hře.

*A nyní, připravte se! Rozhodli jsme se vybrat vás a umožnit vám vstoupit mezi Vyvolené. Přistupujte tedy po jednom k nám. Předáme vám váš první Slunokam. Je to znak Vyvolených. Tedy ho chraňte a noste neustále u sebe!*³²

Zdravíme vás, Vyvolení. Přejeme vám dobrou noc a úspěšný postup v jednotlivých úrovních Hradu. Všichni máte stejnou šanci a naději...“

Poté Vyvolení-vedoucí ukážou dětem pozdrav pomocí svého Slunokamu a Tal zase skupinku odvádí zpět do tábora.

Motivace by měla být tajemná, na nějakém příjemném místě, uzavřené mýtince nedaleko tábora. Na doladění atmosféry je vhodné použít svíčky v různobarevných sklenicích, pochodně, popř. pestré batiky.

2.2.4 Metodické poznámky

Jelikož příběh je, alespoň zpočátku, obtížný na pochopení a poměrně zamotaný a různě propletený, je potřeba si dát na vysvětlování skutečně záležet, aby vše bylo jasně a srozumitelně řečeno, ale zároveň aby předané informace v dětech „pracovaly“ a dokázaly v nich vzbudit zvědavost, co se bude dít dále.

Také by to podle první motivace mělo vypadat, že půjde o klasický motiv celotáborové hry, kdy je potřeba dostat se díky plnění různých úkolů co nejdříve a s co nejvíce body do cíle. Zpočátku by vůbec nemělo být zřejmé, že v průběhu dojde k nějakému zásadnímu zvratu a že nakonec vlastně vůbec nepůjde o to, dostat se až do Fialové věže, nýbrž o záchranu Císařovny a tím vlastně i celého světa.

Co se týče oblečení Vyvolených-vedoucích, mělo by být jednoduché a nechat se snadno obléknout. Je to z praktického důvodu, jelikož bude v průběhu tábora ještě hojně využíváno. Například jednoduchý bílý hábit s výrazným páskem

³² Děti budou po těchto slovech přistupovat jednotlivě k Vyvoleným a ti jim dají na krk připravené Slunokamy (viz poznámka pod čarou č. 28).

v barvě daného řádu.³³ K tomu větší Slunokam, známka toho, že mají na Hradě již vyšší postavení.

2.2.5 Metodická tabulka k Etapě I

Pro zjednodušený přehled náročnosti aktivity je dobré připravit si na každou etapu tabulku, jako je např. následující, ve které přehledně znázorníme materiální, časové, personální a jiné potřeby. Při plánování a realizaci aktivity toto velmi zpřehlední a usnadní orientaci v situaci, stejně jako i při předávání informací spolupracovníkům. Je dobré připravit si podobnou tabulku pro každou etapu zvlášť.

Možností pro znázornění přehledu jednotlivých aktivit existuje více. Lze využít různých grafů, časových os nebo tabulek. Zvolme si pro zjednodušení následující tabulku, která bude našim účelům plně vyhovovat a ve zkratce nám ukáže, co je třeba si na následující etapu připravit, či jaké personální obsazení budeme potřebovat.

Tabulka k Etapě I

ČAS NA PŘÍPRAVU	60 minut
DENNÍ DOBA	Noc, 22.00
DOBA TRVÁNÍ	30-40 minut
MATERIÁL	Pochodně; svíčky; sklenice na svíčky; sirky; Slunokamy (pro děti i Vyvolené); obleky pro Vyvolené, které budou představovat vedoucí; popř. batiky či jiné textilie a doplňky na dotvoření atmosféry místa
MÍSTO KONÁNÍ	Pěkné ohraničené místo v lese nebo malý palouček, mýtinka (nedaleko

³³ Za pásky mohou posloužit barevné široké stuhy, které se nám dobře osvědčily.

	tábora)
ÚČINKUJÍCÍ POSTAVY	Tal, Rerem, Sushin, Ebbit další členové řádů (dle personálních možností vedoucích)

2.3 Etapa druhá: draft

Druhá etapa, nazvaná „draft“, se týká získávání bodů dětmi v různorodých disciplínách a, díky tomu, jejich následné rozdělení do jednotlivých týmů – Rodin.

2.3.1 Motivace

K této etapě se neváže divadelní motivace, ale pouze ústní. Před zahájením draftu dětem oznámíme, že dnes odpoledne mají možnost získat své strážné stíny, aby se mohli stát plnohodnotnými Vyvolenými. Proto jsou pro ně připraveny úkoly, ve kterých budou muset obstát každý sám za sebe. Za každý splněný úkol získají body. Čím více bodů na konci budou mít, tím mohou získat strážný stín s pro ně cennějšími vlastnostmi a navíc budou mít větší šanci dostat se do týmu kapitána, kterého si zvolí.

2.3.2 Popis aktivity

Dříve, než odstartujeme druhou etapu, vybereme mezi dětmi kapitány týmů, Rodin.³⁴ Kapitáni – hlavy rodin – jsou vybíráni z nejstarších dětí. Přihlíží se na jejich vůdčí schopnosti, spolehlivost, autoritu, spolupráci, komunikační schopnosti. Oslovíme je nejlépe hned na začátku dne s otázkou, zda jsou ochotni a cítí se na to ujmout se své funkce. Pokud souhlasí, dostanou první úkol:

³⁴ Počet kapitánů závisí na počtu dětí a tedy i počtu plánovaných týmů. Ideální je počet okolo 7-10 dětí do skupinky.

připravit si zajímavou prezentaci, jak by k sobě chtěli nalákat budoucí členy svého týmu. Ta se uskuteční odpoledne, před zahájením draftu. Podle toho, jak budou působit, si budou účastníci vybírat, ke komu by se chtěli přidat.³⁵

Samotný draft, jehož se účastní i kapitáni, vypadá následovně: v oblasti tábora a blízkého okolí jsou rozmístěny stanoviště s různě náročnými a variabilně zaměřenými aktivitami. U každého stanoviště je jeden vedoucí, instruktor. Děti před startem obdrží potřebné informace (viz výše zmíněná Motivace). Je důležité všem sdělit, že celý draft je časově omezen. Doporučená doba trvání jsou 2 hodiny, i když záleží na náročnosti a vzdálenosti jednotlivých aktivit. Je to jediná etapa, ve které hraje každý sám za sebe a každý sám za sebe získává body.

Jeden vedoucí je vyhrazen pro odstartování celé etapy. Zároveň hlídá čas, draft domluveným znamením ukončuje a během celé aktivity funguje jako koordinátor pro případné dotazy dětí a řeší jiné nečekané události.

Před zahájením hry je na viditelném místě vyvěšena mapa tábora a okolí, kde jsou jednotlivá stanoviště vyznačena. Slouží k lepší orientaci dětí a také k podpoře jejich samostatnosti. Startující vedoucí vydá každému dítěti závodní kartičku, do které vedoucí budou zaznamenávat získané body z jejich stanovišť. Ty se na konci sečtou. Kromě čísel stanovišť a prostoru pro jejich obodování je na kartičce uvedeno i jméno dítě, věková kategorie, do které spadá (viz níže) a prázdné kolonky, do kterých napíše preferované kapitány podle pořadí oblíbenosti, ke kterým by se chtělo připojit do „Rodiny“ (prvně napsaný je nejpreferovanější, poslední nejméně žádaný). Je třeba zdůraznit opatrnost při zacházení s kartičkou. Po signálu značícím ukončení aktivity se kartičky znovu

³⁵ Pozn. aut.: Pokud na tábor jezdí děti, se kterými pracujete po celý rok, je výběr kapitánů mnohem snazší. Pokud tomu tak ale není, je dobré seznámit ostatní vedoucí, instruktory již na začátku akce, že se bude konat tato volba. Ať si všimají během seznamovacích aktivit, které bývají naplánovány na první den, jak se které dítě chová a zkusí si pro sebe dát dohromady typy na vhodné kandidáty. Večer na poradách se o tomto tématu může zavést diskuze, aby na druhý den byla známá jména kandidátů, popř. jejich náhradníků (kdyby s funkcí z nějakého důvodu nesouhlasili). Jediné riziko tohoto řešení spočívá ve špatném odhadu dítěte během tak krátké doby. Nicméně, za několikaletou praxi se mi přihodilo jen jednou, že nebyla volba kapitána zrovna nejšťastnější a řešili jsme to schopným zástupcem, individuální domluvou a poradami.

vyberou a kdo ji neodevzdá, nebudou se mu moct počítat body. Po splnění všech úkolů mají děti možnost, pokud budou mít dostatek času, se na jednotlivá stanoviště vrátit a pokusit se získat více bodů. Vždy je možná jen jedna oprava a podmínkou je splnění všech ostatních aktivit. Pokud dítě začne plnit nebo přijde na stanoviště v době signálu označujícího konec, má ještě možnost úkol splnit. Poté se musí urychleně vrátit do tábora, nahlásit svůj příchod a předat kartičku koordinátorovi.

Stanovišť bude méně, než je dětí, je tedy třeba počítat s čekací dobou a musíme vybrat i vhodné aktivity, které nejsou časově příliš náročné, nebo je může splňovat více dětí najednou. Po vysvětlení pravidel a rozdání kartiček startují všechny děti najednou. V rámci bezpečnosti se z menších dětí vytvoří dvojice, ve kterých se budou pohybovat po celou dobu hry. Všechna stanoviště jsou na dohled od tábora.

2.3.3 Rozdělení účastníků draftu

Počet aktivit je, samozřejmě, závislý na personálních možnostech tábora. Platí ale pravidlo, že čím více, tím lépe. Je třeba vymyslet takové aktivity, které nejsou na splnění časově příliš náročné nebo kde může úkol plnit více dětí najednou. Každé stanoviště má své číslo a vedoucí podle tohoto zapisuje body do kartičky hráče. Každý vedoucí hodnotí od 1 do 10 bodů.

Aby bodování bylo spravedlivé, rozdělíme účastníky alespoň do tří věkových kategorií a podle pohlaví. Záleží na věkovém rozmezí účastníků. Zde pracujeme s dětmi od 7 do 15 let. Kategorie tedy mohou být:

M1, Ž1 = 7-9 let

M2, Ž2 = 10-12 let

M3, Ž3 = 13-15 let

příčemž M = muži, Ž = ženy

2.3.4 Jednotlivá stanoviště

1. *Hlavalam „Hanojská věž“* – jedná se o klasický hlavalam skládající se ze tří vedle sebe zapíchaných kolíků. Na jednom z nich se nachází kotouče různých velikostí, seřazených do pyramidy od největšího po nejmenší. Úkolem hráče je co nejrychleji přeskládat kolečka na některý z dalších kolíků, přičemž platí dvě pravidla: nesmí v jednom tahu přendat více jak jedno kolečko a nesmí dát větší kolečko na menší. Přičemž pro kategorii M1, Ž1 by stačila 3 kolečka, pro M2, Ž2 4 kolečka a pro M3, Ž3 5 koleček. Předem máme nastavený limitní čas, který znamená plný počet bodů. Ten je u všech kategorií shodný – 2 minuty. To, co je pod ním, odečítáme. Např. limitní čas pro M1, Ž1 je 2min. To znamená, že když to dítě stihne do tohoto limitu, má plný počet bodů. Pak za každých 10 s navíc se strhává z maximálního počtu 1 bod dolů.

2. *Chození po provázku* – v lese mezi stromy je provázkem³⁶ vyznačena trasa, kterou dítě musí projít s očima zavázanými šátkem. Aktivita je opět na čas, bodové hodnocení je založeno na stejném principu jako u Hanojské věže. Časový limit záleží na náročnosti terénu a délce trasy.³⁷ U této aktivity je třeba dbát na zvýšenou bezpečnost. Nebezpečí hrozí hlavně od ostrých větviček trčících ze stromu ve výši hlavy dítěte.

3. *Překážková dráha* – jedná se o úsek trati, kde je potřeba překonat překážky. Hráč přitom celou trasu nese na ping-pongové pálce ping-pongový míček, který mu nesmí spadnout. Dítě se nesmí míčku dotýkat rukou či ho jinak na pálce přidržovat. Vše je opět na čas, stejný princip bodování jako u předchozích aktivit. Za pád míčku na zem či jeho zachycení rukou jsou trestné vteřiny. Tuto aktivitu lze uzpůsobit i pro více hráčů najednou.

4. *Jízda s pneumatikou* – jedná se o slalomovou dráhu, kterou je třeba překonat co nejrychleji. Celou cestu hráč před sebou tlačí pneumatiku. Opět stejný princip bodování. I tuto aktivitu může plnit více hráčů najednou.

³⁶ Pozn. aut.: Nejvhodnější je použít prádelní šňůru nebo přízový provázek. Rozhodně ne nit – je moc tenká a snadno se trhá. Nedoporučuji ani lano – je až příliš silné a aktivita ztrácí nádech dobrodružství.

³⁷ Pozn. aut.: U každé aktivity, jejíž bodové hodnocení se odvíjí od časového limitu, doporučuji vedoucímu odpovědnému za průběh projít si před zahájením celou trasu či pokusit se daný úkol splnit a podle svého výkonu, samozřejmě s přihlédnutím ke své zručnosti, určit časové hranice.

5. *Skládání puzzle* – je potřeba co nejrychleji poskládat jednotlivé dílky puzzle do obrázku. Máme k dispozici tři rozdílné úrovně složitosti skládanky, dle věkové kategorie. Aktivita je na čas a jedná se o, nám již známý, princip bodování.

6. *Hod šipek do terče* – každé dítě má k dispozici 10 šipek a snaží se naházet co nejvíce bodů strefením se do malého terče. Zde je třeba rozlišit tři různé vzdálenosti od terče, dle věkové kategorie. Bodování je jednoduché, co správně umístěná šipka, to bod. Při této aktivitě je třeba opět dbát na zvýšenou bezpečnost, aby se některé z dětí nepřipletlo do cesty šipce.

7. *Nošení vody* – lžící je třeba nanosit vodu z kýble na startu do nádoby v cíli trasy. Vše je na čas, princip bodování je stejný jako u předchozích aktivit. Je zde potřeba mít tři nádoby různých velikostí – nejmenší pro kategorii M1, Ž1, největší pro M3, Ž3. Trasa by neměla být příliš dlouhá.

Aktivita, které jsou zde uvedeny, slouží pouze orientačně jaký typ her je možné (a také vhodné) pro draft použít. Nicméně je potřeba brát ohledy na individuální potřeby a schopnosti vedoucích. Ne každý se cítí dobře ve všech aktivitách, a pokud by se měl do něčeho nutit, děti to velice dobře poznají a atmosféra hry není tak uvolněná, jak bychom si přáli.

Také je třeba při volbě aktivit myslet na vyváženost her zaměřených na pohyb, na kreativitu či na přemýšlení. Každé dítě má individuální schopnosti a smyslem této etapy není jen získání bodů, ale také ukázat přednosti dítěte. Pokud selže ve sportovně zaměřených aktivitách, mělo by mít dostatek možností předvést se v hrách směřujících ke kreativě či intelektově zaměřených. A naopak. Ve všech uvedených aktivitách děti mohou prokázat svoji schopnost nalézání kreativního řešení úkolů a situací.

2.3.5 Metodická tabulka k Etapě II

Jelikož je tato etapa zaměřena na více stanovišť, více aktivit najednou, je potřeba mnohem větší přípravy materiálu. Opět nám v tomto může pomoci tabulka:

Metodická tabulka k Etapě II

ČAS NA PŘÍPRAVU	60 minut
DENNÍ DOBA	Odpoledne
DOBA TRVÁNÍ	2 hod 30 min
MATERIÁL	Mapa tábora a okolí; píšťalka (pro signál startu a konce); kartičky na draft dle počtu dětí (k tomu tak 10 navíc, pro jistotu); přenosné lékárníčky pro každého vedoucího; 1. Hanojská věž – tři kolíky, kladivo na zatlučení do země, 5 různě velikých kotoučů, stopky, fix (na zapisování bodů); 2. Chůze po provázku – provázek, šátky, stopky, fix; 3. Překážková dráha – sada na ping-pong (pálky, míčky), věci vhodné jako překážky, mety k označení startu a cíle, stopky, fix; 4. Jízda s pneumatikou – pneumatiky, kužele, mety na start a cíl, stopky, fix; 5. Skládání puzzle – troje různě složité skládanky puzzle, stůl, stopky, fix; 6. Házení šipek – šipky, terč, páska či mety k vyznačení házecí čáry, fix; 7. Nošení vody – tři různě veliké

	nádoby, kýbl s vodou, lžíce, něco na vyznačení stratu a cíle, stopky, fix
MÍSTO KONÁNÍ	Tábor a blízké okolí
ÚČINKUJÍCÍ POSTAVY	Bez motivační scénky

2.4 *Etapa třetí: tvořivost Rodin*

Z předchozího dne nám vznikly čtyři nově vytvořené týmy, tzv. rodiny. Je tedy potřeba jednotlivým členům co nejdříve dodat pocit sounáležitosti a vědomí jejich vlastního týmu. K tomu je vyčleněn čas třetí etapy zaměřené na prokázání tvořivosti nových týmů.

2.4.1 *Motivace*

Motivace k této etapě je opět formou divadelní scénky sehrané vedoucími³⁸. Jde o výřez ze života Vyvolených, ve kterém se ukazuje, jakou důležitost přikládají svému estetickému cítění. V obraze se vedoucí-Vyvolení budou věnovat každý nějaké umělecké tvorbě, činnosti. Je dobré, aby zde vystupovaly postavy, které děti viděly při úvodní motivační scénce. Alespoň si je tímto připomenou, lépe zapamatují a budou jim bližší.

Jak celá motivace probíhá? Nejde o souvislou divadelní scénku, ale spíše o výřez, živý obraz. Tal se věnuje malbě na plátno – děti mu mohou sloužit modelem. Může si je různě nastavovat. Tím vznikne vtipný prvek obrazu a pro děti bude přitažlivější. Po chvíli této hry se zpoza rohu vynoří Ebbit, parodující operní zpěv. Představitelky Greil a Lellem se snaží ladně tančit na Ebbitův zpěv. Ten po chvíli utichne a Rerem přednese báseň, kterou právě složil. Báseň by se měla týkat právě života Vyvolených. Tímto se scénka končí

³⁸ Pozn. aut.: Motivace ve formě divadelní scénky bude, ostatně, nejčastěji využívaným typem v celém tomto projektu.

(celá by neměla trvat déle, jak 5 minut – kvůli udržení pozornosti a napětí dětí) a přistupuje vedoucí v „civilu“ mající na starosti celotáborovou hru a vysvětluje účastníkům pravidla odpolední etapy.

2.4.2 Reremova báseň

„Chceš-li pravým Vyvoleným býti,

Štětec vzít do ruky musíš zvládnouti.

Píseň ať Ti tryská ze rtů,

Jako báseň plná žertů.

Proto neváhej a předved' svůj um!

Máš na to z celého dne jen půl.

Vymysli pokřik, znak svůj namaluj,

Však na písni správný rytmus pamatuj!

Která z rodin dokáže výzvě čelit,

Tu Vyvolení neváhají odměnit.

Jako cenu prvotní Slunokam můžeš získat,

Tak ať se daří, ať si večer můžeš pískat!³⁹“

³⁹ Pozn. aut.: báseň je pouhou ukázkou, jak může vypadat. Pokud budete projekt používat, záleží na vaší kreativitě a také úspěšnosti účastníků.

2.4.3 Popis aktivity

Po odeznění básně a odchodu Vyvolených ze scény, přistoupí instruktor mající na starosti celotáborovou hru⁴⁰. Vysvětlí dětem, co je dnes čeká. Úkolů bude více a je vhodné mít dopředu napsaný seznam na velkém papíře, který je možno po zadání aktivity vyvěsit na viditelném a snadno přístupném místě.

Jak mohly děti vidět v motivační scéně, Vyvolení si velmi potrpí na svoje kreativní a umělecké schopnosti. Nyní je tedy na nich, aby nově vzniklé Rodiny prokázaly svoji zdatnost. Pokud se jim povede uspět a předčít před uměleckou porotou svým výkonem ostatní Rodiny, mohou získat cenný prvotní Slunokam, který zajistí celé rodině vstup do Aeniru, světa Stínů k získání mocných Duchostínů. Navíc mohou postoupit ve svém putování vzhůru do Fialové věže.

Před zahájením etapy si kapitáni přijdou k programovému vedoucímu vylosovat každý znak své rodiny – v podobě runy či jiného znaku, který by měl být jednoduchý, snadný namalovat a zapamatovatelný, přitom ale vypadat tajemně, ne jako znak z běžného života.

2.4.4 Požadované úkoly

1. Vymyslet jméno své rodiny.
2. Vymyslet a přidělit hodnotu, funkci každému členu rodiny (např. Světloňoš, Pán stínů, Leštic slunokamů, Matnoš...).
3. Namalovat rodinný prapor, zástavu, kde použijí i svůj rodinný znak (který si losovali kapitáni před zahájením aktivity).

⁴⁰ Pozn. aut.: Doporučuji, aby byl vyhrazen jeden člověk čistě na plánování a realizaci celého projektu. Tento člověk by se také neměl příliš zapojovat do motivačních scének, maximálně v okrajových rolích. Je to z toho důvodu, že vysvětlování pravidel jednotlivých etap by měl mít na starosti on a to by mělo probíhat v „civilním“ vystupování i oblečení. Pokud totiž nedojde ke správnému pochopení pravidel, je ohrožen výsledek celé hry včetně spokojenosti účastníků a pořadatelů. Vysvětlování pravidel „v roli“ značně omezuje tím, že vysvětlující v ní musí zůstat po celou dobu. Není dobré přecházet z role do civilního vystupování, pokud toto nemá svůj, předem daný, význam.

4. Vymyslet rodinný pokřik či píseň.

5. Připravit si scénku, kde si mohou vybrat téma: výjev ze života Vyvolených nebo pohádku. Podmínkou je, že ve scénce se musí objevit všichni členové rodiny.

6. Každý jednotlivý člen si vytvoří svůj strážný stín podle svých představ. Jeho strážný stín bude mít takové vlastnosti, jaké si vybral předchozího dne večer podle získaných bodů v draftu. Jako materiál mají děti k dispozici modelínu, hlínu, přírodní materiály, papíry, barvy všeho druhu. Fantazii se meze nekladou.

Příčemž o prvotní slunokamy se budou moci ucházet při plnění úkolů 3, 4, 5 a 6. Na plnění úkolů je vymezen čas po celé odpoledne a večer se bude konat předvedení výsledků. Vše budou hodnotit porotci z řad Vyvolených, kteří účinkovali v motivační scénce. Jeden z Vyvolených bude celý večer moderovat, hlasitě sčítat body a komentovat výkony jednotlivých rodin.

2.4.5 Bodování

Porotci ohodnotí výkony jednotlivých účinkujících pomocí barevných paprsků. Je proto potřeba, aby se vše odehrávalo v zatemněné místnosti, kde lze pracovat se světly i tmou. Každý porotce potřebuje svítilnu a barevná skla na překrytí, či alespoň průsvitný barevný papír, který paprsek zabarví do požadovaného odstínu⁴¹. Bodová hodnota barevných paprsků je rovná úrovním věží Hradu. To znamená, že červený paprsek má hodnotu jednoho bodu, oranžový dvou, žlutý tří, modrý čtyř, zelený pěti, indigový (popř. černý) šesti a fialový sedmi bodů. Hodnocení proběhne bezprostředně po předvedení splnění úkolu. Na konci se sečtou jednotlivým rodinám všechny body dohromady a podle dosaženého úspěchu se posunou na velké mapě Hradu směrem k Fialové věži. Mapa Hradu

⁴¹ Pozn. aut.: Pokud by nebylo možné z nějakých důvodů hrát si se světlem, můžeme využít místo svítilen proužků barevného krepového papíru. Je pravda, že v tomto případě již nezbývá tolik prostoru pro práci s barevnými světelnými efekty, ale tato možnost svůj účel v bodování splní stejně dobře.

bude vyvěšena na ústředním setkávacím místě, ochráněna před vlivy počasí. Dále se jednotlivě hodnotí zmíněné disciplíny 3 až 6, kde rodiny dle zásluh získávají své prvotní slunokamy.

Je potřeba, aby v této etapě získaly prvotní slunokam všechny rodiny⁴². Po ukončení programu je důležité upozornit kapitány jednotlivých týmů, že mají určit místo před svým obydlím, kde ještě před spaním uloží prvotní slunokam – nový znak jejich rodu. Před předáním jsou slunokamy označeny symbolem týmů⁴³.

2.4.6 Metodická poznámka

Je velmi důležité, aby kapitáni své nově získané slunokamy skutečně nechali venku před svým obydlím. Právě dnešní noc dojde ke zvratu, kdy slunokamy budou vedoucími odcizeny, aniž by je kdokoli přistihl. Tento čin bude počáteční zápletkou celého příběhu.

2.4.7 Metodická tabulka

Pro zjednodušení a zpřehlednění celé etapy opět využíváme metodické tabulky.

Metodická tabulka k Etapě IIII

ČAS NA PŘÍPRAVU	60 minut (20 minut motivační scénka + 40 minut příprava místností na večerní prezentování úkolů)
-----------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------

⁴² Pozn. aut.: Možností je, například, ohodnotit kladně více rodin za divadelní scénku. Dle mých zkušeností málokdy se stane, že by na ní děti usilovně nepracovaly. V ideálním případě bude každá výherkyně jedné disciplíny. Tento druh hodnocení je pro začátek hodně motivační, že ani jedna skupina není ve výsledku ta prohrávající.

⁴³ Pozn. aut.: Pokud se použijí velké korálky (dají se využít i různě ozdobné knoflíky), je snadné na ně znak namalovat lihovým fixem.

DENNÍ DOBA	Odpoledne + část večera
DOBA TRVÁNÍ	Cca 5 hodin (4 hodiny přípravy + 1 hodina prezentace)
MATERIÁL	Bílé plátno či stará prostěradla (na rodinné prapory), barvy na textil, papíry všeho druhu, fixy, tužky, pastelky, modelína, tempery, lihové fixy, keramická hlína, přírodní materiály, nůžky; svítilny, barevný filtry, popř. barevné papíry; naše kostýmy
MÍSTO KONÁNÍ	Prostory tábora (odpoledne), místnost s možností zatemnění (večer)
ÚČINKUJÍCÍ POSTAVY	Tal, Rerem, Greil, Lellem, Ebbit

2.5 *Etapa čtvrtá: audience u Císařovny*

Po nočním zmizení prvotních Slunokamů dochází k zásadnímu zvratu v celém příběhu o Talovi, Hradu a Vyvolených. Etapa má název „Audience u Císařovny“.

2.5.1 *Motivační scénka*

Ústřední postavy motivačního divadla ke čtvrté etapě jsou Tal a Sushin. Sushin přišel Talovi říct, s potěšením a zlým úšklebkem, že jeho otec Rerem se ztratil. I s jejich rodinným prvotním slunokamem. To je velký problém, protože se blíží čas, kdy se Tal má dostat do Aeniru, aby si vybral svůj nový, mocnější Duchostín.

A to bez prvotního slunokamu není možné. Navíc Sushin Talovi oznámil, že jeho matka náhle vážně onemocněla. A lék pro ni je možné získat také snad jen v Aeniru. Tal tedy musí někde rychle získat nový slunokam. Zkouší poprosit Sushina o zapůjčení jednoho z jeho prvotních slunokamů. Ten si ale jen pohrává s několika velkými kameny, ale samolibě mu odmítne jakýkoli dát, protože jich sám má málo. Sushin s vítězoslavným úšklebkem odchází a Tal zůstává sám. Přemýšlí nahlas o své situaci. Kde má hledat otce, jak se má dostat do Aeniru a jak má bez prvotního slunokamu najít lék pro svoji nemocnou matku? Nakonec se rozhodne požádat o pomoc Císařovnu. Běží požádat o audienci k ní, do Fialové věže. Cestou ho ale zastaví její osobní stráž a nechce mu audienci povolit. Nakonec se Tal a strážce vsadí, že si spolu zahrají hru se slovíčky, kterou když vyhraje, bude mu povolen vstup... Tímto končí úvodní divadelní scénka k etapě a opět přichází programový vedoucí s vysvětlením pravidel následující aktivity.

2.5.2 Popis aktivity

Pro jistotu je dobré dětem ve zkratce zopakovat podstatné informace z motivační scénky. Je důležité, aby všichni pochopili, že došlo k nějakému zvratu, změně. Nejdůležitější v této chvíli pro Tala je sehnat nový prvotní slunokam. Jako jediná možná pomoc se jeví Císařovna. Aby se k ní Tal ale dostal, musí nad strážci vyhrát hru se slovy. A tady již se pustíme do vysvětlování pravidel etapy. Dá se říci, že etapa je outdoorovou⁴⁴ verzí stolní hry Scrabble. Hráči na herním plánu tvoří slova z písmen přinesených z kontrol umístěných v terénu.

Hra spočívá ve vytváření vzájemně do sebe zapadajících slov, která se seskupují podobně jako v křížovce. K sestavování slov na hracím plánu se používá jednotlivých kartiček s písmenky, přičemž každé písmeno má jinou bodovou hodnotu. Týmy (rodiny) soutěží o dosažení nejvyššího skóre tím, že sestavují svá písmena do takových kombinací a umísťují je na taková místa

⁴⁴ Outdoorová verze = hra upravená k využití v terénu.

hracího plánu, která jim získávají nejvyšší možný počet bodů. Kartičky s písmenky přinášejí děti průběžně během hry.

K lepší orientaci se v pravidlech vyvěsíme mapu⁴⁵ tábora a okolí, kde jsou vyznačeny jednotlivé kontroly, celkem 8 stanovišť. Žádná kontrola by neměla být vzdálenější, jak 0,8 km od mapy. A to z důvodu bezpečnosti, ale také náročnosti hry. Na každé kontrole se nachází váček s kartičkami, na kterých jsou vyznačena písmenka, přičemž platí, že jedna kartička rovná se jedno písmenko. Seznam písmen na stanovištích bude pověšen vedle mapy. Písmen k použití je celkem 100 ks. Jejich seznam vypadá následovně:

Umístění písmen na kontrolách

1.	A ₁	Á ₂	D ₂	E ₁	H ₃	Í ₂	K ₁	M ₂	O ₁	P ₁	Ř ₄	Š ₃	U ₂	Y ₁	JOKER
2.	A ₁	B ₂	D ₂	Ě ₅	CH ₄	Í ₂	L ₁	N ₁	O ₁	P ₁	S ₁	T ₁	Ů ₅	Y ₁	JOKER
3.	A ₁	B ₂	Ď ₈	Ě ₅	CH ₄	J ₂	L ₁	N ₁	O ₁	R ₁	S ₁	T ₁	Ů ₆	Ý ₅	
4.	A ₁	C ₃	E ₁	Ě ₅	I ₁	J ₂	L ₁	N ₁	O ₁	R ₁	S ₁	T ₁	V ₁	Z ₃	
5.	A ₁	C ₃	E ₁	F ₈	I ₁	K ₁	L ₁	Ň ₆	O ₁	R ₁	S ₁	Ť ₆	V ₁	Z ₃	
6.	A ₁	Č ₄	E ₁	G ₈	I ₁	K ₁	M ₂	O ₁	Ó ₁₀	R ₁	S ₁	U ₂	V ₁	Ž ₄	
7.	Á ₂	Č ₄	E ₁	H ₃	I ₁	K ₁	M ₂	O ₁	P ₁	Ř ₄	Š ₃	U ₂	Y ₁	Ž ₄	
8.	A ₁	D ₂	Ě ₅	F ₈	CH ₄	I ₁	L ₁	M ₂	O ₁	Ř ₄	T ₁	V ₁	Y ₁	Ž ₄	JOKER

Přičemž kontrola č. 8 je slepá, tzn., že na výběhovém plánu jsou uvedena písmena, ve skutečnosti je ale na kontrole pouze upozornění, že zde hráči žádná písmena nenajdou⁴⁶. Je zajímavé následně pozorovat, jak účastníci se získanou informací naloží. Jestli si ji nechali pro sebe, předali ji ostatním členům týmu nebo zda ji rozšířili i mezi ostatní skupiny.

⁴⁵ Viz. Příloha č. XII.

⁴⁶ Pozn. aut.: je dobré připsat vzkaz ve stylu: někdy, i když moc chceme něčeho dosáhnout, nám hvězdy nepřejí. Život je holt těžký. Kontrola je prázdná, písmenka zde nenajdeš.

Jak lze získat písmena z kontrol? Po vysvětlení všech pravidel a zodpovězení případných otázek je hra odpískána. Nejprve budou mít týmy čas na domluvení si taktiky – cca 5 minut. Poté bude možné vybíhat na stanoviště pro písmena. Před vyběhnutím je ale potřeba nahlásit u vedoucího kontrolující výběhový plán (viz. tabulka s umístěním písmen na kontrolách), na kterou kontrolu a pro které písmeno hráč běží. Na kontrolu lze vyběhnout pouze ve dvojici (z bezpečnostních důvodů). S každým vyběhnutím lze přinést pouze jedno písmenko! Po návratu se dvojice opět nahlásí, že se z kontroly vrátila. Vedoucí nahlášená písmenka, pro která jsou hráči na cestě, škrtně jednou a po jejich ohlášení se, že jsou zpět, je škrtně podruhé. Tento systém umožňuje přehled toho, která písmenka na kterých stanovištích jsou ještě k dispozici.

Pokud některý z týmů (pořadí není určeno) má písmenka skládající slovo, může přistoupit k hracímu plánu a vyložit je na něj. Jedno z písmen prvního slova musí být položeno na středové pole hracího plánu. Vyložené slovo musí být čitelné buď vodorovně (zleva doprava), nebo svisle (shora dolů). Další týmy mohou přidávat na hrací plán písmena tak, aby vznikla nová slova. Písmena vyložená při tahu musí být uspořádána do vodorovné, nebo svislé řady, popř. do obou. Musí vytvořit jedno slovo; je-li v cestě již jiné písmeno, pak písmeno v místě překřížení musí být shodné pro obě slova, podobně jako v křížovce. Tým dostane plný počet bodů za všechna slova, která nově vytvoří či dotvoří při svém tahu (počítají se mu tedy i hodnoty písmen již dříve vyložených, pokud jsou částí nově vytvořeného slova). Vedoucí mající na starosti hrací plán spočítá a zapíše body dané skupině⁴⁷.

Nová slova lze tvořit následujícími způsoby: přidáním jednoho nebo více písmen ke slovům nebo písmenům již vyloženým, přistavením slova do pravého úhlu ke slovu již vyloženému na hrací ploše – přičemž nové slovo musí obsahovat jedno z písmen slova již vyloženého a vyložením nového slova těsně ke slovu již vyloženému tak, že přilehlá písmena obou také tvoří další slovo.

⁴⁷ Pozn. aut.: Pro přehlednost a zajímavost, kterou lze použít pro zpestření vyhlásování výsledků, lze zapisovat nejen body, ale i slova, za která tým body utržil. Na konci se může zhodnotit, který tým vytvořil nejvíce slov, který tým vymyslel slovo s nejvyšší bodovou hodnotou, atd.

Při jednom tahu lze přímo vyložit jen jedno slovo, ostatní mohou vzniknout pouze jako vedlejší produkt. Nelze tedy vyložit jedno slovo a současně na jiném místě hrací plochy slovo jiné. Písmena jednou vyložená už na hracím plánu nelze přemísťovat.

Kartička označená „JOKER“ může být použita jako náhrada za libovolné písmeno i s jeho počtem bodů. Během hry pak již nelze jeho význam měnit.

Je možné tvořit následující druhy slov, uvedených v běžném slovníku jazyka českého: podstatná a přídavná jména, zájmena, číslovky, slovesa, příslovce, předložky, spojky, přičemž u skloňovatelných lze tvořit pouze první pády jednotného a množného čísla, u sloves pouze infinitivy, a to s –i i bez –i. Není přípustné používat citoslovce, slova vulgární, nespisovná, nesprávná. Dále nejsou přípustná vlastní jména, názvy psané s velkým písmenem, zeměpisné názvy, chemické značky, vzorce, zkratky a zejména slova cizí. V jedné hře se nesmí vyskytnout dvakrát stejné slovo. V případě pochybnosti rozhoduje o přípustnosti či nepřípustnosti daného tahu rozhodčí u hracího plánu.

Hra končí vypršením časového limitu, který zde znamená 60 minut s možností až 20 minut nastavení.

Nyní bychom se měli vrátit k hernímu plánu a jeho podobě. Herní plán je tvořen sítí 225 polí uspořádaných do čtverce 15x15. Některá pole jsou odlišena od ostatních tímto způsobem:

- středové pole (označené piktogramem) – na toto pole musí být položeno jedno z písmen prvního vyloženého slova;
- dvojnásobně prémiové políčko písmene (označené 2P) – zdvojnásobuje bodovou hodnotu písmene, které je na něj položeno;
- trojnásobně prémiové políčko písmene (označené 3P) – ztrojnásobuje bodovou hodnotu písmene, které je na něj položeno;
- dvojnásobně prémiové políčko slova (označené 2S) – zdvojnásobuje bodovou hodnotu slova, jehož jedno z písmen je na něm položeno;

- trojnásobně prémiové políčko slova (označené 3S) – ztrojnásobuje bodovou hodnotu slova, jehož jedno z písmen je na něm položeno;

Příčemž zde platí, že každé prémiové políčko se smí čerpat pouze jednou, a to přim prvním použití.

Po ukončení hry se týmu celkové skóre zmenší o bodovou hodnotu písmen, která zůstala nevyložena. Po celkovém součtu se tedy dozvíme pořadí jednotlivých týmů v této etapě a počet získaných bodů.

Poté, co programový vedoucí vyhlásí výsledky s tím, že nad strážci se jim podařilo zvítězit, opět přijdou na scénu vedoucí-Vyvolení a dohrají před dětmi motivační scénku: Tal zvítězil a strážce se jej chystají vpustit k Císařovně, když se u nich náhle objeví Pán Stínů Sushin se zlým výrazem. Talovi oznámí, že bez povolení, které nemá, se k Císařovně nedostane. Na strážcích je vidět, že se Sushina bojí. Tal se pokouší protestovat, ale Sushin mu pohrozí vězením. Nezbyvá mu tedy nic jiného, než odejít a pokusit se vymyslet jiný způsob získání prvotního slunokamu... Vše tedy končí, i když vítězstvím, tak přeci jen nezdarem.

2.5.3 Metodická poznámka

Na kontrolách nejsou umístění vedoucí, zkusíme počítat s poctivostí dětí – dát jim pocit důvěry. Což je ale potřeba i zdůraznit při vysvětlování pravidel. Nicméně z bezpečnostních důvodů je dobré, aby alespoň dva, tři vedoucí procházeli pravidelně herní území, zda je vše v pořádku nebo zda někdo z účastníků nezabloudil.

2.5.4 Metodická tabulka

Metodická tabulka k Etapě IV

ČAS NA PŘÍPRAVU	60 minut
-----------------	----------

DENNÍ DOBA	Odpoledne
DOBA TRVÁNÍ	2 hodiny
MATERIÁL	Písmenka na stanoviště, herní plán, seznam písmen na kontrolách, plán okolí s vyznačenými stanovišti, papír, tužky, barevné fixy (na odškrtávání písmen z kontrol); kostýmy pro vedoucí na motivační scénku
MÍSTO KONÁNÍ	Tábor a blízké okolí
ÚČINKUJÍCÍ POSTAVY	Tal, Sushin, strážci

2.6 *Etapa pátá: Den Činů*

V této etapě Tal, společně s dětmi, dostává další možnost, jak získat prvotní slunokam. Po nezdařené audienci u Císařovny se přihlásil do soutěže Vyvolených – Dne Činů. Pátá etapa je tedy nazvána Den Činů.

2.6.1 *Motivační scénka*

V divadelní scénce uvádějící pátou etapu, jde Tal za svým strýcem Ebbitem. Ten zrovna cvičí. Má na sobě vtipný sportovní oblek⁴⁸ a rozcvičuje se. Jen co vidí Tala, začne se s ním honit. Tal je z toho překvapený a ptá se svého strýce, o kterém si myslí, že je napůl blázen, co to provádí? Ebbit mu odpovídá, že je přeci dnes Den Činů, kdy se každý Vyvolený může ukázat, co umí. Sám se přihlásil na Čin těla a nyní trénuje. Pokud chce získat prvotní slunokam, měl by se také přihlásit. V každém Činu, ve kterém zvítězí, získá jeden malý

⁴⁸ Pozn. aut.: např. pruhované pánské plavky ve stylu počátku 20. století, které se dají občas sehnat v second-handu.

slunokam. Pokud bude mít tři takové, může je vyměnit za jeden prvotní... Tal nechá Ebbita dál poskakovat a jde se přihlásit do soutěže...

Motivační scénka by neměla být nijak dlouhá, ale měla by být laděna do humorného tónu, aby alespoň částečně vyvážila závažnost situace, kdy děti stále ještě nemohou získat prvotní slunokam.

2.6.2 Popis aktivity

Celá etapa je zamýšlena ve stylu netradiční olympiády, jejíž jednotlivé úkoly – Činy – budou děti plnit ve svých týmech. Činů je celkem šest a na splnění každého z nich je časový limit 30 minut, do kterého je započítán i čas na přesunutí se týmu z jednoho stanoviště na druhé. Princip celé etapy spočívá v tzv. systému kolečka. Týmy se budou na stanovištích v předem daném čase posouvat po směru hodinových ručiček podle čísel stanovišť. Bodování většiny Činů budou mít na starosti vedoucí přímo na místě. Na konci celé aktivity se bude konat hromadné vyhlášení a předání slunokamů.

2.6.3 Jednotlivé Činy

1. *Čin těla* – jedná se o fyzicky náročnou aktivitu, ve formě překážkové dráhy, kterou musí celý tým překonat formou štafety. Dráha by měla obsahovat: prostor pro běh, podlézání, válení sudů, překážku k přeskoku, popř. přezení, prostor pro skákání na jedné noze, skákání ve stylu „žabáků“, plazení se. Vedoucí připraví dráhu s vyznačeným startem a cílem (dráha může být uspořádána do kruhu, kdy start bude zároveň i cíl). Průměrný čas překonání dráhy pro jednoho hráče by neměl překročit 2 minuty při počtu deseti členů v týmu. Tento limit je důležitý z důvodu časové dotace 30 minut pro tým na jeden Čin, do které je započítána i rezerva počítající s přesunem skupiny k dalšímu stanovišti (vzdálenému do 5 -ti minut chůze).

Vyběhnutím prvního člena týmu kontrolující vedoucí začíná počítat čas, který stopuje doběhnutím posledního člena do cíle. Jedná se o štafetové střídání se hráčů na dráze, tzn., že v cíli si účastníci plácnutím rukou předávají štafetu (jeden doběhne do cíle, předá plácnutím štafetu a vybíhá další hráč). Vedoucí si zapíše celkový čas skupiny a po odběhnutí všech skupin vyhodnotí nejlepší. V případě nerovných počtů členů v Rodinách se vypočítává průměrný čas na hráče a hodnotí se podle toho, který je nejnižší.

2. *Čin hudby* – jedná se o kreativní aktivitu, vyvažující fyzickou náročnost předchozího Činu. Vedoucí tohoto Činu má připravené lístečky se zadáním motivů, z kterých si tým nejprve jeden vylosuje a poté bude mít za úkol ho ztvárnit pomocí netradičních, jím vyrobených nástrojů. K dispozici mají pet-lahve s vodou, poklice, přírodní materiály, různé hrnce a hrnečky... Během času vyhrazeného na tento Čin si děti vše připraví a natrénují. Ovšem závěrečné vystoupení a zároveň hodnocení se bude konat na konci etapy, před ostatními skupinami (společně s Činem tance). Podmínkou pro splnění Činu je ztvárnit daný motiv pomocí jimi vymyšlených a vyrobených nástrojů.

Motivy mohou být: *Děšť přecházející v bouři; Demolice starého domu; Bzučení čmeláka na louce u potoka; Dopravní zácpa; Šum lesa ve větru; Bučení dobytka na pastvě.*

Hodnotit výkony týmů bude porota, která se sejde po uplynutí času vyhrazeného pro splnění či nácvik Činů.

3. *Čin boje* – úkolem dětí v této disciplíně, je porazit instruktora v boji. Boj probíhá pomocí cca 1,5m dlouhé tyče, jejíž oba konce jsou obaleny dekou či molitanem, aby nebyly ostré, ale naopak bezpečné a dalo se jimi zápasit. Zápasí se na lavičce bez opěradla, postavené na travnatém, měkkém povrchu. Úkolem zápasících je shodit jeden druhého z lavičky na zemi pouze pomocí šťouchání do sebe obalenými konci tyče. Zápasí vždy jedno dítě proti instruktorovi a boduje se počet shoení instruktora z lavičky na zemi. Každé dítě má možnost jít bojovat

jednou či víckrát (podle rychlosti jakou se bojuje a zbývajících času do konce stanoveného limitu).

V této disciplíně je třeba dbát na zvýšenou bezpečnost účastníků. Každý bojovník musí mít před výstupem na lavičku na hlavě helmu a chrániče na lokty a kolena.

4. *Čin malby* – děti zde mají za úkol vybrat ze svého středu dva lidi, ze kterých vytvoří živý obraz. K dispozici mají tělové barvy různých odstínů a líčidla. Vedoucí hodnotí jak výtvarný výkon, tak ale schopnost spolupráce dětí a ochotu zapojit se do společného díla. Hodnocení tohoto Činu je tedy subjektivního rázu a je možné, že slunokam získá více týmů.

U této aktivity je třeba dbát na to, abychom měli připravený nějaký mastný krém, např. indulonu, který děti použijí jako podklad pod líčidla. Také ne každému dítěti je příjemné, když je ušpiněné. Je tedy třeba nechat volbu skutečně na dobrovolnosti a nikoho do aktivity nenutit. Blízko místa realizace úkolu by měla být k dispozici voda a mýdlo na umytí barev z obličeje a těla po ukončení aktivity.

5. *Čin léčení* – jedná se o prověření schopnosti týmu ošetřit a přesunout raněného. Na určeném místě již čeká jeden z vedoucích předstírající zranění – otevřenou zlomeninu nohy. Pro větší reálnost figurantovo zranění namaskujeme kečupem připomínajícím krev a dáme mu nějaké roztrhané kalhoty. Děti mají za úkol předvést, jak by zraněného ošetřovali a jak by se ho snažily přemístit k lékaři (přenesení na vzdálenost zhruba 100m). K dispozici mají polní lékárníčku. Vedoucí boduje jejich obratnost při ošetřování a vynalézavost při přepravě.

6. *Čin tance* – posledním Činem je předvedení taneční kreativity týmu. V předem daném časovém limitu (30 minut i s přesunem) má Rodina čas na nacvičení tanečního vystoupení. K tomuto je potřeba mít připravenou aparaturu na přehrávání hudby a vhodný repertoár skladeb. Vedoucí přítomný u Činu tance bude muset, alespoň zpočátku, lehce korigovat výběr skladby, na kterou Rodina

bude chtít předvést své taneční vystoupení. Jinak se může stát, že větší část času vyhrazeného pro nácvik tanečního vystoupení děti stráví vybíráním písňů.

Výkon týmu se bude hodnotit po ukončení času vyhrazeného na plnění Činů, společně s Činem hudby.

Vedoucí, dohlížející na průběh každého z Činů, má na sobě svůj oblek Vyvoleného, což pomáhá dotvořit atmosféru příběhu. Po předvedení posledních dvou Činů – tance a hudby – před komisí, přijde na řadu vyhlášení celkového pořadí a předávání malých slunokamů. Bohužel, ani v této etapě se žádné z Rodin nepodaří získat prvotní slunokam a Tal se odhodlá k zoufalému činu, jak bude ukázáno v následující etapě - divadelní scéně uvedené ještě tohoto večera.

Po součtu bodů získaných v jednotlivých disciplínách se týmy posunou na své cestě Hradem a získají barevný písek do své bodové zkumavky.

2.6.4 Metodické poznámky

Jednotlivé Činy jsou postaveny na způsob aktivit podporujících týmové ducha a spolupráci, která je potřeba stále ještě rozvíjet a podporovat u poměrně nedávno vzniklých skupin. Proto, pokud se vedoucí cítí k tomu být kompetentní, je vhodné po vykonané aktivitě provést s dětmi alespoň jednoduchou reflexi zaměřenou právě na spokojenost s komunikací v týmu a vnímání úrovně jejich spolupráce. Vhodné otázky mohou být: *Jak jste spokojeni s výsledkem aktivity? Jak jste spokojeni s průběhem? Je něco, co byste udělali jinak? Kdo si myslíte, že celou práci vedl? A kdo vymyslel ten nápad, který vás přivedl k úspěchu? Měl ještě někdo jiný nápady? Slyšeli jste je? Řekli jste je nahlas? Atd.*

Jednotlivá stanoviště páté etapy jsou postavena do kruhu tak, aby se střídaly aktivity fyzicky náročnější s kreativně zaměřenými. Účelem tohoto postavení je nechat dětem čas na vydechnutí a zároveň zapojení obou hemisfér mozku.

Před zahájením etapy je třeba si určit na kterém stanovišti, který tým bude začínat. Jednotlivé Činy by měly být označeny jak názvem, tak i čísly. Stanoviště jsou opět zakreslena v mapě tábora a jeho okolí. Mapa je k dispozici k volnému nahlédnutí po celou dobu hry. U mapy by měl stát jeden vedoucí – koordinátor pro případ vysvětlení některých nejasností vzniklých v průběhu hry nebo kdyby bylo potřeba jeho zásahu ať již ze zdravotních či jiných důvodů.

2.6.5 Metodická tabulka

Do tabulky si opět přehledně vepíšeme materiálové i personální zajištění celé etapy.

Metodická tabulka k Etapě V

ČAS NA PŘÍPRAVU	60 minut
DENNÍ DOBA	Odpoledne
DOBA TRVÁNÍ	3,5 hodiny
MATERIÁL	Čísla stanovišť, plán okolí s vyznačenými stanovišti; papír, tužky pro vedoucí; Čin těla - předměty vhodné k vytvoření překážek, mety k označení startu a cíle, stopky; Čin hudby - pet-lahve, hrnce, pokličky, lžičky, voda, lístečky s motivy; Čin boje – lavička bez opěradla, chrániče, helmy, zbraně; Čin malby – líčidla, barvy na obličej a tělo, mýdlo, voda, fotoaparát; Čin léčení – namaskovaný figurant, polní lékárnička obsahující hlavně obvazy, náplasti; Čin tance – hudební aparatura, repertoár skladeb,

	elektrika; kostýmy pro vedoucí na motivační scénku a k Činům
MÍSTO KONÁNÍ	Tábor a blízké okolí
ÚČINKUJÍCÍ POSTAVY	Tal, Ebbit

2.7 *Etapa šestá: pád z Červené věže*

Šestou etapu nepředstavuje žádný z úkolů ani disciplín. Tvoří ji pouze divadelní scénka, ve které dochází k dalšímu zásadnímu obratu v příběhu. Je důležité, aby divadlo bylo přesně načasované, na okamžik mezi umýváním se dětí a večeří. Abychom nechali správně vyznít efekt, který má motivace přinést je potřeba, aby děti po odehrání divadla již nic nerušilo a šly rovnou spát. Divadlo se odehrává ten samý večer, kdy končí pátá etapa.

2.7.1 *Motivační scénka*

S přípravou divadla je třeba si „pohrát“. Celá scénka by měla být zrealizována pomocí stínového divadla, za využití světelných efektů. Je tedy potřeba sehnat velké bílé plátno, kdy nám může posloužit i staré prostěradlo, popř. dvě pevně sešpendlená k sobě. Vše se odehrává ve velké místnosti, kde jsou připravená místa na sezení – na zemi na dekách, několik židlí v pozadí. V zadní části místnosti, která je oddělena prostěradly či plátnem, se odehrává děj stínového divadla. Je třeba, aby scéna byla nasvícena silným reflektorem tak, aby diváci viděli pouze obrysy herců. Vše je potřeba před představením nazkoušet.

Tal, po neúspěchu ve Dni Činů, se rozhodl pro zoufalou možnost, jak získat prvotní slunokam – ukrást ho ze sítě, ve které slunokamy dozrávají na slunci. Síť jsou umístěny vně každé věže nad Závojem a Tal se k nim musí vyšplhat po zdi věže tak, aby ho nikdo nespátl. Rozhodne se pro Červenou věž, tedy nejnižší

ze sedmi věží Hradu. Tyto informace Tal dětem předá sám. Vejde mezi ně a poví jim o svém rozhodnutí. Pak zajde za nasvícené plátno a šplhá po připraveném žebříku nahoru – vše musí být připravené tak, aby to vypadalo, že se Tal šplhá po věži. Když kousek povyleze a vykřikne, že už vidí slunokamy, najednou se nad ním objeví duchostín. Duchostín představuje ve stínové hře další člověk držící obalenou tyč nebo jinak zamaskovaný. Aby z druhé strany vypadal jako stín obrovského hada nebo draka. Také, když promluví, měla by jeho řeč být pronesena změněným hlasem, syčivě. Ptá se Tala, co tam hledá a jestli zná správná slova k přístupu ke slunolamům. Tal zkouší různá, která ho napadnou, ale žádné není to správné. Duchostín se po něm rozpřáhne, že ho kousne. Tal křičí, že to nesmí. Duchostín nesmí ublížit žádnému Vyvolenému! Ten se mu ale jen vysměje a zaútočí na něj. Tal se snaží bojovat, pustí se a padá z věže dolů. V tu chvíli se zhasne a do tmy zní jen Talův výkřik, jak padá...

Pádem z věže také končí motivační scénka. Nikdo nic nevysvětluje, jde se spát. Zkusíme pracovat s fantazií dětí a nechat je v napětí, co se bude dít dalšího dne⁴⁹.

2.7.2 Metodická tabulka

I když se jedná o etapu, ve které děti nemají žádný úkol a „pouze“ shlédnou divadelní scénku, je velice důležité pro další děj, aby vše bylo zrealizováno přesně podle návrhu. Podstatné je, aby děti všechno správně pochopily. Proto si opět připravíme zjednodušenou verzi etapy, o kterou se kdykoli můžeme opřít, abychom na nic nezapomněli.

Metodická tabulka k Etapě VI

ČAS NA PŘÍPRAVU	60 minut
DENNÍ DOBA	Večer

⁴⁹ Pozn. aut.: při této scénce se může stát, že menší děti dostanou strach, co se bude dít dál. Potom je potřeba, aby je vedoucí utišili, že Tal se určitě zachrání a jejich dobrodružství teprve doopravdy začíná.

DOBA TRVÁNÍ	10 minut
MATERIÁL	Silný reflektor, plátno nebo dvě k sobě sešitá prostěradla, žebřík či štafle, deky a židle na sezení; kostým pro Tala, Duchostín
MÍSTO KONÁNÍ	Předělená místnost
ÚČINKUJÍCÍ POSTAVY	Tal, Duchostín

2.8 *Etapa sedmá: setkání s Ledovany*

Po pádu z Červené věže, který se odehrál předešlého večera, je Tal zachráněn svým strážným stínem a ocitá se na ledových pláních mimo Hrad. V této etapě se setkává se zcela neznámým světem a neznámými lidmi – Ledovany, o kterých nikdo z Vyvolených nemá ani tušení.

2.8.1 *Motivační divadlo*

Tal leží na zemi, třese se zimou a je vidět, že je unavený. Děkuje svému strážnému stínu, že ho zachránil. Najednou k němu přicházejí postavy v zimním oblečení. Nejdříve jsou opatrné a nedůvěřivé, pak se ale rozhodnou Talovi pomoci. Přikryjí ho kožešinou (nebo alespoň dekou) a naloží na sánky. Prozradí mu, že jsou klanem Dálných jezdců z národa Ledovanů. Ještě nevědí, zda Talovi pomohou nebo ho nechají na ledě vlastnímu osudu. Takováto rozhodnutí pronášejí pouze Babizny, vůdkyně a nejmoudřejší ženy klanu. Jsou ale daleko od své ledovanské lodi a musí se k ní nejprve dopravit – pomocí saní, bruslí anebo lyží... Ledované i s Talem naloženým na saních odjedou k imaginární lodi.

Vedoucí představující Ledovany jsou oděni do zimního oblečení, včetně čepic, šál, kožichů, rukavic... Právě takovéto drobné detaily pomohou doladit atmosféru

zimy, i když se právě nacházíme uprostřed léta. Ledované by měli být alespoň tři, aby dokázali utáhnout saně i s Talem.

2.8.2 Popis aktivity

Po úvodním divadle k sedmé etapě opět přistoupí programový vedoucí a vysvětluje účastníkům pravidla aktivity. Abychom měli jistotu, že děti všemu rozumějí, vedoucí stručně zrekapituje to, co se v posledních dvou etapách odehrálo. Pak týmům vysvětlí, co bude jejich úkolem pro dnešní den.

Z divadelní scénky je patrné, že se Ledované potřebují dostat na loď Dálných jezdců kvůli Babizninu rozhodnutí o dalším Talově osudu. Cesta přes led je ale velmi namáhavá a je proto potřeba vyrobit si pro svůj tým dopravní prostředek – lyže. Poté, co si je Rodiny vyrobí, musí se také naučit lyže ovládat, zvládnout na nich pohyb a společně ujet jistou trasu. Na konci cesty objeví loď Ledovanů a Babiznu.

K výrobě lyží mají k dispozici na tým: 2x prkno, každé dlouhé 2m, 2x prádelní šňůru bavlněnou dlouho 25m, nůžky. Mají čas 40 minut na zhotovení lyží z tohoto materiálu a nácvik jízdy na nich.

Z tábora budou startovat všechny týmy najednou. V našem počtu 10 lidí na tým mají možnost ze tří členů udělat své nosiče batohů a koordinátory, kteří je budou doprovázet vedle lyží. Cesta k lodi je vyznačena barevnými fáborky. S každou Rodinou jde jeden vedoucí jako doprovod.

Zhruba po pěti stech metrech lyže již nebudou potřeba, blížíme se k lodi. Děti z nich mohou slézt a mají chvíli čas na odpočinek. Poté si mezi sebou určí jednoho vidícího, který celou skupinu povede. Zbylým členům skupiny se zaváží oči šátky, které na daném místě již musí být připravené (popř. je doprovodný vedoucí nese ve svém batohu). Děti se napojují za sebe způsobem položením rukou na ramena, ne chycením se za ruce. Takovýto způsob napojení členů skupiny za sebou je mnohem stabilnější a bezpečnější. Vidící Vyvolený musí být

vybrán pečlivě, s ohledem na jeho míru zodpovědnosti. Doprovodný vedoucí dbá na bezpečnost. Snaží se vidícímu nepomáhat, ale dohlíží. Cesta vede přes variabilně členitý terén – lesem, loukou, i bahnem, pokud máme k dispozici. Doba trvání cesty by neměla přesáhnout jednu hodinu, aby byla pro všechny účastníky únosná. Optimální doba trvání je 40 minut. Cestou účastníci nemusí prožívat naprostý komfort, ale měli by se cítit bezpečně, a že je o ně postaráno. Tímto způsobem Rodiny dorazí až do Ledovanské lodi, kde je již bude čekat příjemná hudba a hrnek s teplým čajem. Po celou cestu se zavázanýma očima účastníci nesmí promluvit. Boduje se pořadí, ve kterém týmy dorazí do cíle.

Na lodi je již očekává Babizna, která jim podává čaj a vítá je. Tal přichází s jednou ze skupin. Poté, co dorazí poslední tým, jim vysvětlí, kdo to vlastně Ledované jsou. Jedná se o národ žijící na ledě. Vyvolení o nich nikdy neslyšeli, protože nikdy neopouštějí Hrad. Babizny ale vědí, kde Hrad leží – na Hoře světla. Ledované pomohou Talovi najít cestu zpět domů pod jednou podmínkou. Jelikož i oni žijí v temném světě pod Závojem, potřebují na ledě pro své přežití světlo. Mají jeden prastarý slunokam, který ale již ztrácí svoji sílu a pomalu vyhasíná. Pomohou mu tedy, pokud jim pomůže získat nový slunokam, tolik potřebný k přežití na ledě.

Babizna čte Talovi z rukou. Vidí, že nelže. Skutečně přichází z Hradu. Také tam vidí, že jim může pomoci i se získáním nového slunokamu. Rozhodne tedy, že Tala neoponechají ledu, ale pomohou mu zpět, domů. Rozhodne, že mu přidělí společníci – Millu, která ho také zachránila na ledě. Je asi tak stejně stará, jako Tal, ale umí se pohybovat na ledě a ví, kde je jaké nebezpečí. Milla pod vedením Babizny přísahá, že pomůže Talovi dostat se zpět do Hradu a Tal zase, že pomůže Dálným jezdcům opatřit nový slunokam.

Na závěr obřadu pozve Babizna všechny na večerní pravou ledovanskou oslavu k příležitosti uvítání Tala jako hosta, slavnostní přísaze a vidině získání nového slunokamu pro loď. Prosí všechny, aby se náležitě, ledovansky, ustrojili.

Tímto odpolední etapa končí a všichni se vydáváme zpět do tábora.

2.8.3 Metodické poznámky

Babiznino vystupování by mělo být důstojné, trochu tajemné. Má na sobě jednoduché jednobarevné splývavé šaty – kontrast oproti zimnímu oblečení ostatních Ledovanů. Obřad přísahy by měl vypadat vážně. Tak, že oba skutečně zavazuje k dodržení slibu.

Místo vybrané pro ledovanskou loď, by mělo být příjemné, uklidňující. Nejlépe nějaký lesní palouček či uzavřená mýtinka, tak 2-3km od tábora. Děti by ji ještě neměly znát z předchozích aktivit. Ještě před příchodem dětí musíme připravit čaj ve várnících, který musíme dopravit až na místo, společně s hrnečky nebo alespoň umělohmotnými kelímky. Stejně tak vítání Babiznou je třeba připravit, aby vše vypadalo náležitě efektivně. Jeden z Ledovanů by zde mohl zabezpečovat hudbu pomocí bonga či jiného zvukového nástroje. Podle tohoto zvuku budou děti posledních několik metrů přicházet jednotlivě – po jednom – k Babizně. Jejich úkolem bude jít za hudbou. Vedoucí, samozřejmě, musí dbát na jejich bezpečnostech, i když by děti měly mít pocit, že jdou skutečně samotné. I ostatní vedoucí okolo Babizny jsou oblečeni po Ledovanském způsobu.

Při chůzi lesem se zavázanýma očima je třeba, aby doprovodný vedoucí dbal na zvýšenou bezpečnost dětí a měl u sebe cestovní lékárníčku a mobilní telefon pro všechny případy.

V této etapě musíme dětem dát pocit, že se konečně zase všechno v dobré obrací, k čemuž slouží i večerní slavnost. Jinak by mohlo hrozit demotivování a negativní naladění vůči dalším částem hry.

K úseku překonávanému dětmi na společných lyžích je třeba počítat s tím, že tato aktivita, i když se zdá velmi jednoduchá, je jednou z náročnějších týmových aktivit. Není snadné zkoordinovat celý tým, aby dokázal udělat krok. Může se tedy stát, že cestou narazíme na hádky. Je tedy vhodné po této aktivitě zařadit i krátkou reflexi, aby na tým nezapůsobila, místo stmelovacím efektem, zcela opačně.

2.8.4 Metodická tabulka

Spíše než samotná aktivita jsou pro tuto etapu náročnější doprovodné motivace a efekty. Proto si musíme vše pečlivě dopředu rozvrhnout a plánovat, obzvláště počítat s časovou náročností jednotlivých úseků cesty.

Metodická tabulka k Etapě VII

ČAS NA PŘÍPRAVU	60 minut
DENNÍ DOBA	Odpoledne
DOBA TRVÁNÍ	2,5 hodiny
MATERIÁL	8 silných prken po 2,5m; 8x šňůra na prádlo bavlněná po 25m; 4x nůžky; šátky v počtu účastníků; fáborky; bongo; várnice s čajem, hrnečky (popř. kelímky); obleky pro Ledovany, šaty pro Babiznu, sáně; cestovní lékárničky pro doprovodné vedoucí
MÍSTO KONÁNÍ	Les a terén v okolí tábora
ÚČINKUJÍCÍ POSTAVY	Tal, Ledované, Milla, Babizna

2.9 Etapa osmá: ledovanská oslava

Po odpolední slavnostní přísaze a záchraně Tala nás večer čeká pravá, ledovanská oslava. Je potřeba se na ni náležitě obléknout a připravit!

Tato etapa je již bez další přímé motivační scénky, navazuje na odpolední Babiznino pozvání.

2.9.1 Popis aktivity

Potřebujeme připravit velkou místnost, do které umístíme několik stolků představujících hrací místa. Slavnost bude na způsob jakési ledovanské obdoby Casina. Vedoucí se pro tento večer stávají Ledovany a zároveň i část z nich krupiéry obsluhující herní stoly.

Před vstupem do herny, aby každý měl možnost získat „peníze“ do hry, se účastník upisuje bance. Úpisky znějí na nějaký úkol, který dotyčný nabízí, že splní ve vymezeném čase – odpovídajícím dnům zbývajícím do konce pobytu na táboře. Pro začátek každý za svůj úpis získává 250 ledovanských zlatáků. V průběhu večera se každý může přijít znovu libovolně upisovat. Potom je na bankéři, jakou částkou jeho nabídku ohodnotí. Úpis si účastník může během večera kdykoli vykoupit za stejnou částku, kterou původně obdržel jako protihodnotu. Banka je otevřená tedy celý večer.

Po obdržení vstupní částky se již mohou účastníci bez problému zapojit do hry. Je zde připraveno šest stolů představující „pravé hazardní hry“ – např. karetní hra Oko bere, ruleta, hra v kostky... Je potřeba, aby hry byly krátké, což umožňuje rychlé prostřídávání se hráčů. Pár vedoucích – žena a muž - celou hernu řídí svými komentáři, pozvánkami k baru, který je celý večer též k dispozici nebo prokládáním programu mezihrami, kde si účastníci mohou v různých drobných soutěžích vydělat navíc peníze do další hry. Mezihry mají podobu: soutěž v mužské páce, ženské páce, „sosání“ peněz dlouhým brčkem bez použití rukou. Vkládání meziher záleží na citu řídicího páru – majitelů ledovanského Casina. Ale měla by být zařazena zhruba po 20 minutách hry nebo v případě, že zájem účastníků o sázení začíná upadat.

K čemu ale budou peníze získané sázením v různých hrách? Na konci večera (cca po 90 minutách) banka vyhlásí dražbu zbylých, nevykoupených směnek, které si majitelé nestihli nebo nemohli vykoupit. Účastníci si tak mohou směnky klasickým způsobem vydražit. Směnky mohou být na způsob znění: *„Uklidím celou chatku.; Nabatikuji jedno tričko.; Složím na majitele písničku.; Budu celý*

den obsluhovat u jídla...“ Záleží na kreativitě upisovatelů. Platí, že bankéř hodnotí originalitu směnek – čím originálnější, tím vyšší cenové ohodnocení. Majitel směnky si pak může kdykoli její obsah „vybrat“⁵⁰.

2.9.2 Jednotlivé hry Casina

1. *Ruleta* – sázení do rulety dle klasických pravidel, která ovšem obsluhující vedoucí-krupiér musí dobře ovládat. Obzvláště poměry vyplácených hodnot.

2. *Karetní hra „Oko bere“* – hráčům umístěným kolem stolku se po jedné rozdají karty. Pak krupiér uzavře sázky a dává hráčům postupně další karty, dokud neřeknou dost. Poté buď drží karty dále v rukou, nebo pokládají na stůl. Jejich úkolem je získat co možná nejpřesnější počet bodů 21 – tedy Oko. Pokud přesáhnou tento počet, jsou passé, tedy končí a pokládají karty na stůl. Pokud mají méně bodů, čekají na závěrečné porovnání s ostatními hráči. Výjimku tvoří tzv. Královské oko, tedy dvě esa. Hraje se s mariášovými kartami a bodová hodnota karet je následující: Spodek, svršek = 1 bod

Král = 2 body

Eso = 11 bodů

Číselné karty (7,8,9,10) – stejný počet bodů jako jejich číslo

Hráči hrají proti sobě, krupiér se hry může a nemusí účastnit.

3. *Hra v kostky „Sudá-lichá“* – bankéř hází jednou až dvěma kostkami a hráči před hodem sází, zda padne sudá či lichá hodnota čísel. Bankéř vyplácí výhercům dvojnásobek jejich vsazené částky.

4. *Hra v kostky „Miř přesně“* – každý hráč má k dispozici jednu kostku, krupiér dvě. První se pokládají sázky. Poté bankéř hodí kostkami. Úkolem hráčů je, hodit svojí jedinou kostkou číselnou hodnotu odpovídající číslům nacházejícím se mezi krupiérovými hraničními hodnotami – např. pokud krupiérovi padnou čísla 2 a 5, tak hráč k vítězství potřebuje číslo 3 nebo 4. Pokud mu padnou jiná

⁵⁰ Pozn. aut.: pro lepší motivaci dětí k sázení je dobré, když i vedoucí přidají do hry, jako bonus, sami za sebe směny. Pozor ale, aby příliš svojí hodnotou nepřebily směny dětí – mohlo by být na druhou stranu kontraproduktivní.

čísla, propadá jeho sázka krupiérovi. V opačném případě získává dvojnásobek svého vkladu. Krupiér musí házet znovu v případě, že by mu padla dvě sousedící čísla.

5. *Házení šipek do terče* – hráči zde hrají proti sobě či v nízkém počtu proti krupiérovi obsluhujícímu šipky. Každý hráč má k dispozici tři šipky a jeho úkolem je na terči naházet co nejvyšší bodovou hodnotu v součtu všech jeho šipek. Takový hráč potom vyhrává sázky ostatních.

6. *Karetní hra „Vykládaná“* – k ní jsou potřeba dva identické balíčky karet. Jeden balíček je celý vyložený na stole – ve čtyřech řadách. V každé řadě je v pořadí hodnot karet od nejnižší po nejvyšší vyložena vždy jedna „barva“ (srdcová, kulová, žaludová nebo listová). Krupiér drží v ruce stejný balíček. Hráči sází peníze na karty – podle svého odhadu, kterou z nich krupiér otočí svrchu po zamíchání balíčku. Pokud některý z hráčů správně uhádne, získává trojnásobek vkladu. Dále je zde možnost sázet na „barvy“ položením peněz vedle vybrané řady. To potom vítěz získává dvojnásobek vkladu.

Souběžně s herními stoly je po celý večer, jak jsme již zmínili, otevřena i banka a bar. Vedoucí obsluhující banku má za úkol vypisovat dětem „směnky“, které dají do hry výměnou za zlatáky. Zlatáky mají podobu buďto žetonů nebo falešných papírových peněz s obrázky dle různých hodnot. Vhodné je mít alespoň troje různé hodnoty žetonů – 50, 100 a 500 zlatých. Je potřeba tedy mít dopředu zajištěný dostatek peněz pro každého účastníka, ale i do banku a k herním stolům⁵¹. Také je dobré, když má bankéř v záloze případné možnosti, co nabídnout jako směnku. Často se stává, že děti nemají představu o tom, co by mohly nabídnout a jsou z toho pak zbytečně stresované a bojí se do banky přijít.

Bar je potřeba také dopředu připravit a zásobit – různými tyčinkami, křupkami, brambůrkami, sušenkami, ale také různobarevně namíchanými koktejly z džusů a šťáv mající exotická jména ve stylu „*Nápoj Uršuly Silnoruky; Zmrazovač*

⁵¹ Pozn. aut.: podle mých zkušeností to vychází zhruba na celkovou hodnotu 20000 při 40 účastnících. Největší množství je potřeba 50 -ti bodových žetonů.

dechu; Ledoborec, atd.“. Každá pochutina a nápoj mají svoji cenu ve zlat'ácích a děti si je mohou za vyhrané peníze nakupovat dle libosti po celý večer. Barman také, dle jeho kreativity, může vyhlášovat během večera různé „akce“ – podle toho, jestli účastníci mají či nemají zájem o vystavené zboží.

Celý večer je podbarven příhodnou keltskou hudbou. Dle nálady mohou vzniknout i prostory pro tanec.

2.9.3 Metodické poznámky

Místnost, kde se bude ledovanská slavnost odehrávat, bychom měli vyzdobit a přeměnit pokud možno k nepoznání. Aby vypadala jinak, než při jejím dosavadním užívání. Máme zde prostor, abychom si pohráli s její výzdobou – pomocí batik, různobarevných ubrusů na herních stolech, baru a také našeho oblečení, u kterého se, v tomto případě, fantazii meze nekladou.

Potřebujeme také zásobu oblečení pro děti, aby si z ní mohly vybrat a náležitě se na večer ustrojít. Znamená to tedy počítat s tímto požadavkem dopředu a vzít s sebou bedny starého, nepoužívaného a hlavně co nejvíc různorodého oblečení, které se při takovémto projektu vždy hodí, nejen na ledovanské slavnosti.

2.9.4 Metodická tabulka

Tato etapa sice není příliš náročná na jednotlivé aktivity, ale je poměrně náročná na přípravu místnosti a celého večera. Každý krupiór si připravuje nejen svoje herní místo, ale také celkový obraz místnosti a svůj kostým. Vše je tedy potřeba mít dopředu přesně naplánované, času po odpolední etapě nebude nazbyt.

Metodická tabulka k Etapě VIII

ČAS NA PŘÍPRAVU	90 minut
DENNÍ DOBA	Večer

DOBA TRVÁNÍ	2 hodiny
MATERIÁL	Hudební aparatura, keltská hudba; batiky na vyzdobení místnosti; 6x ubrusy; žetony (peníze), směnky, propisovací tužka; kostky 2x; balíček karet 3x; šipky + terč; vybavení baru – různobarevné džusy, šťávy, voda, skleničky (či kelímky), brčka, sušenky, křupky, tyčinky, brambůrky, oříšky, talířky, mističky (plastové, papírové); světla, popř. mikrofon (pro moderátory); dlouhá brčka (mezihra); oblečení pro krupiéry i děti
MÍSTO KONÁNÍ	Zatměná místnost
ÚČINKUJÍCÍ POSTAVY	Krupiéři, Ledované

2.10 *Etapa devátá: získání mapy*

Po slavnostní přísaze a její následné oslavě, se Milla s Talem chystají na cestu do Hradu. Aby ale našli správnou cestu, musí získat mapu...

2.10.1 *Motivační scénka*

Sněm Babizen Talovi a Mille prozradí, že Hrad je mezi nimi znám již dlouhou dobu. A dokonce existuje mapa se zakreslenou cestou. V rámci bezpečnosti ale byla mapa před několika mnoha staletími rozdělena na 12 dílů, kdy každý klan stráží dva z nich. Jejich nejbližším úkolem tedy bude sehnat všechny díly mapy a později je také rozluštit. Pozor! Klany Ledovanů si tuto vzácnost střeží jako oko

v hlavě! Většina z nich jsou navzájem znepřátelenými skupinami. A navíc – nesnáší zloděje! Proto se budou muset snažit být co nejvíc opatrní...

2.10.2 Popis aktivity

Devátá etapa sestává ze dvou částí: první spočívá v získávání mapy a druhá v jejím rozluštění.

2.10.3 Část I.

Ve vymezené části lesa, která představuje herní území, se nachází 6 ledovanských lodí – kruhů o průměru 5m, vyznačených barevnými fáborky (co loď, to jedna barva – pro přehlednost). Čtyři kruhy obsadí „Rodiny“ dětí, zbylé dva jsou pro vedoucí, kteří v tomto případě představují další ledovanské klany. V každém kruhu se nachází 8 částí mapy, vždy čtyři a čtyři stejného rázu. Každá z Rodin má za úkol získat od každého z dvanácti dílků jeden, aby mohli sestavit celou mapu. Jelikož dva z dílků již mají ve svém kruhu, je potřeba získat dalších deset.

Každý z hráčů musí mít viditelně označený život – ocásek z fáborku v barvě jeho lodi. Ten musí být vidět a musí být uchopitelný protivníkem – tedy musí být vidět alespoň na délku dlaně. Kdokoli z nepřátel (tzn. z ostatních klanů Ledovanů) může zaútočit a zneškodnit protivníka odebráním jeho ocásku představujícího život. Žádný z hráčů si svůj život nesmí bránit dotykem ruky. Pokud se stane, že některý z účastníků přijde o svůj život, ať již ztrátou nebo prohraným bojem, jeho jedinou záchranou se v tuto chvíli stává neutrální loď Babizen, umístěná ve středu herního území. Tam získá nový život. Hráč bez života nesmí být napaden, ale také nesmí napadat nepřátele či lovit díly mapy. Pokud je někomu odebrán život a dotyčný má u sebe část mapy, musí ji jeho přemožiteli odevzdat.

Nepřátelé na sebe mohou útočit po celém herním území, mimo vyznačené kruhy – lodě. Hlídač nesmí vstoupit do svého vlastního kruhu! Může hlídkovat u jeho hranic, ale ty nesmí překročit. A naopak – pokud se stane, že některý člen nepřátelských klanů pronikne až do kruhu k dílkům mapy, je zde chráněn a může zde zůstat, jak dlouho uzná za vhodné. Nicméně okamžikem jeho opuštění kruhu na něj ostatní opět mohou útočit. Je velmi důležité, aby byly jasně vyznačeny hranice lodí, jinak by mohlo dojít k hádkám a nesrovnalostem.

Pokud tým získá cizí kousek mapy, musí ho neprodleně přinést do svého kruhu. Tam zůstane uložen, a pokud pronikne nepřítel do kruhu, může si vybrat část mapy, kterou chce (tedy ne pouze původní). Při takovémto množství dílků jsou jednotlivé části mapy pro lepší přehlednost ze zadní strany očíslovány 1-12. Hráč, který dobyl loď, si smí odnést pouze jeden dílek mapy a ten přepravit do vlastní lodi. Pak se teprve smí vrátit.

Tuto část etapy vyhrává ten tým, jemuž se jako prvnímu podaří získat všechny díly mapy. V tu chvíli se hra stopuje a ostatní Rodiny se dělí o pořadí podle počtu získaných dílků mapy.

Je ale potřeba, aby všechny týmy získaly mapu celou. Ty Rodiny, jimž se to nepodařilo ve stanoveném limitu, dostanou možnost si scházející dílky „koupit“ – za slunokamy, které získaly při Dni činů (popř. jiným, alternativním řešením – např. ubráním bodů z celkového hodnocení).

2.10.4 Metodické poznámky k I. části

Les, ve kterém se boj o části mapy odehrává, by měl být poměrně veliký, o průměru alespoň 1km. Nicméně s jasně vymezenými hranicemi – ať již se jedná o výrazné lesní cesty, školku, pole na okraji lesa... Toto opatření zamezí zabloudění účastníků. O hranicích dětem musíme říct před startem a hodně je zdůraznit.

První část deváté etapy je zaměřena hodně na taktické myšlení týmu. Záleží čistě na účastnících, jestli budou o díly bojovat nebo dojde k domluvě. Či jestli se některé skupiny spojí proti ostatním a uzavřou příměří o vzájemném neškození si.

Vedoucí chránící své kruhy by měli hrát s nasazením, aby pro děti bylo zajímavější a dobrodružnější vyhrát nad nimi, ale přitom by jejich lodě neměly být nedobytné.

Při této hře je třeba dbát i zvýšené bezpečnosti při pohybu v lese. Proto je potřeba vybrat část lesa, která se dá nazvat „čistou“ – tzn. bez stromů se suchými ostrými větvkami stojícími blízko u sebe.

Před vypuštěním dětí do lesa je ještě poučíme o chování v případě, že by se ztratily. V takovém případě je potřeba, aby si sedly na místo a začaly křičet, že se ztratily. Hlavně musí zůstat na místě, jinak by se mohlo stát, že zajdou ještě hlouběji a pátrání by mohlo trvat mnohem delší dobu.⁵²

2.10.5 Část II.

Po získání a sestavení všech částí mapy se děti dostávají do druhé části etapy – potřebují najít klíč k rozluštění šifry, která je použita k napsání textu na mapě.

Přemístíme se do jiné části lesa, kterou jsme v první etapě nevyužívali. Zde, na mnohem menším, opět ohraničeném herním území jsou rozmístěny znaky použité k zašifrování textu mapy – runy. Znaky budou rozmístěny po jednom na kartičce, společně s písmenkem námi užívané abecedy, které představují.⁵³ Herní území má průměr zhruba 100m (např. může mít podobu čtverce o stranách cca 100m). Hranice jsou opět jasně vyznačené. K tomuto můžeme opět použít barevné fáborky.

⁵² Pozn. aut.: ostatně, toto doporučení platí při každé hře, kdy mají děti možnost volně se pohybovat po vyznačeném území a hrozí tedy nebezpečí jejich ztráty.

⁵³ Seznam znaků a jejich převedení do latinky – viz příloha č. XIV.

Všechny týmy stojí na cestě, značící jednu z hranic území. Tato cesta zároveň představuje start a útočiště. Každý tým si zvolí jednoho zapisovatele, který dostane papír a tužku. Zbylí členové Rodiny nesmí používat po celou dobu závěrečné části etapy žádný způsob zapisování. Zapisovatel se po celou dobu trvání druhé části hry nesmí vzdálit z již výše popsané cesty.

Po zaznění signálu značícího začátek této aktivity, děti vyběhnou do vymezeného prostoru a ve 20 –ti minutách, které mají pro tuto aktivitu vymezené, se snaží zapamatovat si znaky a předat jejich význam svému zapisovateli. Opět je výsledek této aktivity značně závislý na týmové spolupráci, taktice a schopnosti kreativního řešení dané situace. Jak již bylo řečeno, v poli děti nesmějí používat žádné zapisovací prostředky, znaky si mohou pouze zapamatovat, spolu s jejich významem a pak je popsat zapisovateli, který po celou dobu hry nesmí dát tužku z ruky.

Po vypršení času a ukončení aktivity dětem programový vedoucí oznámí, že mají čas do zítřejšího odpoledne, kdy vypukne další etapa, aby rozluštily mapu a připravily se tak na cestu do Hradu.

To, zda si budou navzájem, mezi Rodinami pomáhat při luštění mapy, závisí čistě na jejich rozhodnutí a přístupu.

2.10.6 Metodická tabulka

Tentokrát musíme před zahájením etapy připravit obě její části, protože pravděpodobně nebudeme moci během první části aktivity postrádat ani jednoho vedoucího. Proto je potřeba opět vše dobře naplánovat a obeznámit v dostatečném předstihu ostatní vedoucí s plánem programu.

Metodická tabulka k Etapě IX

ČAS NA PŘÍPRAVU	60 minut
DENNÍ DOBA	Odpoledne

DOBA TRVÁNÍ	3 hodiny (obě části + popis pravidel)
MATERIÁL	I. část: 4x mapa identicky rozstříhaná na 12 stejných dílků, 7 barev krepového papíru, nůžky; II. část: kartičky s runami, připínáčky, krepový papír, papíry, tužky; hodinky, oblečení Ledovanů na scénku
MÍSTO KONÁNÍ	Dvě různé části lesa
ÚČINKUJÍCÍ POSTAVY	Babizny, Milla, Tal

2.11 Etapa desátá: cesta do Hradu

Desátá etapa svým tématem a aktivitami bezprostředně navazuje na etapu předchozí. Tala, Millu a Rodiny čeká náročná cesta do Hradu, kam by se měli dostat pomocí mapy získané předchozího dne. Úkoly této etapy nejsou z nejjednodušších a k jejich splnění Rodiny budou potřebovat zapojit co největšího týmového ducha.

2.11.1 Motivační scénka

V divadelní scénce Tal s Millou vyprávějí Babizně před rozloučením sen, který se jim oběma tu noc zdál: jak stojí před zavřenými dveřmi vedoucími do Hradu. Snaží se je otevřít, ale nejde to. Tal si vzpomněl, že asi budou kouzelné a jediné, co je otevře, je nějaké Slovo, znamenající heslo. Oba tedy zkoušejí na dveře křičet různá slova a zaklínadla, ale žádné není to správné a dveře zůstávají zavřené. Jak je tedy mají otevřít? Babizna jim sen vyloží. Potřebují získat přístupové heslo. Tal se zadívá do mapy a tu si všimne, že jsou na ní vyznačeny křížky s popisky napsané v runách (které měly děti po předešlé etapě vyluštit). Jemu i Mille dojde,

že na označených místech mohou získat přístupové heslo – to správné Slovo nebo Slova. Vydají se tedy na cestu podle mapy!

2.11.2 Popis aktivity

Etapa má podobu okruhu dlouhého zhruba 2-3 km, který děti obcházejí podle mapy. Na cestě je čeká sedm stanovišť zahrnující týmové úkoly. Po jejich splnění obdrží část (písmeno) důležitého Slova, které otevírá vstupní dveře do Hradu Vyvolených.

Jednotlivá stanoviště jsou po cestě rovnoměrně rozdělena tak, aby z jednoho na druhé nebylo vidět ani slyšet. Cesta tvoří okruh v okolí tábora. Nejlépe někde, kde děti ještě nebyly, kde to zatím neznají. Na každém stanovišti po jeho splnění získají jedno písmenko z hesla. Pokud se jim nepovede stanoviště splnit a neuhodnou správně heslo, budou mít děti možnost získat si další písmenka vyřešením hádanky. Naším cílem je, aby heslo nakonec získali všichni, ale na druhou stranu aby vše nebylo okatě jednoduché.

O možnosti vyřešení hádanek se ale dozví až na konci okruhu, který je zavede k oněm zamčeným dveřím. Hádanku jim řekne hlas zpoza dveří. Pokud ji vyřeší, získají chybějící písmenko. Mohou dostat postupně tolik hádanek, kolik jim bude chybět písmenek. Může se stát, že děti nebudou moci nalézt jejich řešení. Dostanou tedy jinou možnost, chybějící písmenka vyměnit za zbývající Slunokamy – pokud ještě nějaké mají. Pokud ani toto řešení nepovede k úspěchu, dostanou týmový úkol, po jehož splnění se konečně doberou ke zbývajícím částem vstupního Slova.

Poté, co správně vysloví vstupní heslo, dveře se otevřou. Za nimi již bude čekat Ebbit, který jim prozradí, že na Hradě se zatím dějí podivné věci, Sushin po nich po všech pátrá a jedinou jejich možností, kde se schovat a také najít odpovědi na otázky, je dostat se do světa tvorů, ze kterých se na Hradě stávají

Duchostíny, Aeniru. K tomu ale potřebují konečně co nejrychleji získat prvotní Slunokam!

Bodování desáté etapy se bude odvíjet od výsledků z jednotlivých stanovišť. Je tedy potřeba, aby vedoucí zadávající úkoly na stanovištích, si zapisovali výsledky a dle předem dohodnutého klíče určovali pořadí. U některých disciplín bude záležet čistě na subjektivním dojmu instruktora, kdy bude hodnotit spíše schopnost spolupráce a komunikace v týmu, než dosažených výsledků.

2.11.3 Jednotlivá stanoviště

1. *Provlékání obručí* – celý tým si stoupne do kruhu a chytí se za ruce. Vedoucí mající na starosti zadávání tohoto úkolu má již připravenou gymnastickou obruč, kterou dá mezi jím vybrané dva členy týmu stojící vedle sebe. Jedinci mohou být vybraní náhodně. Až řekne teď, začíná měřit čas a úkolem týmu je, aby se všichni členové protáhli obručí bez použití prstů na ruku. Čas se stopuje v tu chvíli, kdy obruč opíše celý okruh a vrátí se zpět na původní místo. Písmenko tým získá, jestliže se jim všem podaří obručí projít do limitu 45 vteřin při počtu deseti lidí v týmu (při rozdílných počtech lidí v týmu se přičítá nebo odečítá 5 vteřin). Tým má jeden pokus na natrénování a pak celkem tři pokusy na dosažení žádaného výsledku. Vedoucí si zapisuje nejlepší časy dosažené týmy a podle nich oboduje jejich pořadí.

Popisek označující provlékání obručí na mapě: *„Ať jsi štíhlý nebo sud,*

ted' se prohni jako luk!“

2. *Monstra* – úkolem v této disciplíně je dokázat se v týmu poskládat tak, aby jednotliví členové dohromady dokázali vytvořit monstrum, jenž má sedm nohou a sedm rukou při počtu deseti lidí na Rodinu. Všechny části monstra (tedy všichni členové skupiny) se musí navzájem nějakým způsobem dotýkat. Výsledná příšera se musí dokázat pohybovat a přemístit se po úseku tří metrů. Skupina

má na splnění úkolu 10 minut. U této aktivity vedoucí hodnotí výsledek splnění v časovém limitu a schopnost spolupráce a komunikace v týmu.

Popisek označující monstrem na mapě: „*Obluda je příšerná,*

sedm nohou prý to má!

sedm rukou, hlavu žádnou,

dokáže jít cestou snadnou?“

3. *Klávesnice* – vedoucí uvádějící klávesnici si vyznačí start na cestě ve směru, kudy k němu přichází skupina dětí. Tam je také zastaví. O kousek dál, aby nebyl od startu vidět, je na zemi vytvořen kruh z lana o průměru 5m. V něm jsou, bez jakéhokoli systému, umístěny karty s číslicemi od jedné do třiceti⁵⁴. Úkolem dětí je dotknout se všech čísel v pořadí od jedničky do třicítky. Podmínkou je, že země v kruhu se nesmí dotýkat více, jak jedna noha a dvě ruce najednou. Děti mají celkově tři pokusy, aby zvládly úkol splnit do požadovaného limitu – tj. 60 vteřin při vzdálenosti kruhu od startu 20m. Při prvním pokusu nevědí, co je čeká. Jen si vyslechnou zadání, domlouvají si taktiku a pak již plní úkol. Proto mají k dispozici další dva pokusy, aby popřípadě opravily nebo změnily zvolenou taktiku. Instruktor hodnotí opět nejrychlejší dosažený čas a podle něho určuje závěrečné pořadí týmů.

Popisek označující klávesnici na mapě: „*Klávesnice Vyvolených*

jednoduchá není.

Označit ji musíš rychle,

jinak se Ti změní.“

4. *Pavouk* - zde na děti čeká připravená krátká, ale variabilní trasa, kterou je třeba překonat speciálním způsobem. Instruktor zadávající „pavouka“ má připravený malý gumový kroužek (např. kroužek na posilování svalů na ruku),

⁵⁴ Ukázky číslic viz příloha č. XV a č. XVI.

na který je kolem dokola rovnoměrně navázáno deset provázků, dlouhých cca 1,5m. Kroužek je umístěn s nataženými provázky na zemi, na něm je položen tenisový míček. Právě svým vzhledem zařízení připomíná pavouka, podle něhož tato aktivita dostala svůj název. Každý člen týmu uchopí jeden provázek na jeho konci. Poté se snaží „pavouka“ zvednout, aniž by tenisový míček upadl na zem. S „pavoukem“ absolvují celou trasu, včetně různých nenáročných překážek (prolézt pod kládou, projít úzkou škvírou mezi stromy, přejít přes příkop u cesty...). Pravidlem je, že provázek se smí držet jen jednou rukou, tenisový míček nesmí být ničím přidržován, nesmí spadnout na zem (v takovém případě má skupina trestných 5 vteřin, které se přičtou k výslednému času) a provázky musí zůstat napnuté po celou dobu plnění aktivity. Opět se boduje a porovnává výsledný čas. Trasa pro „pavouka“ by neměla být delší, jak 100m. Plnění aktivity je časově limitováno hranicí 20 minut.

Popisek označující pavouka na mapě: *„Chceš-li heslo získati,*

musíš provaz chytiti!“

5. *Pavučina* – mezi dvěma stromy tak 3-4m od sebe vzdálenými, je z provazů natažena „pavučina“⁵⁵. Aby skupina mohla pokračovat dále v cestě a navíc získat potřebnou část hesla, musí se dostat na druhou stranu skrze ni. Podmínkou je, že se musí dostat na druhou stranu celá skupina, každé oko smí být použito pouze jednou a nikdo se nesmí dotknout žádné části „pavučiny“, včetně stromů, mezi které je uvázána. Pokud účastníci poruší pravidla, jedinec, který se právě pokoušel překonat překážku, se vrací zpátky a musí jít znovu. Aktivita je časově omezena na dobu maximálního trvání 20 minut na tým. Vedoucí hodnotí rychlost skupiny a schopnost spolupráce.

U této aktivity je třeba dbát na zvýšenou bezpečnost dětí – vybrat vhodné dva stromy, jejichž bezprostřední okolí je „čisté“ od výrazně vyčnívajících kořenů, pařezů, kamenů, aby nedošlo ke zranění.

⁵⁵ Viz příloha č. IX.

Popisek označující pavučinu na mapě: „*Pavouk přede strašné síť,*

avšak velká oka má!

Můžeš prolézt skrze nitě,

však nedotkni se rukama!“

6. *Minové pole* – na zemi je umístěna síť o rozměrech 11x10 políček⁵⁶. Políčko má velikost, aby se do něho vešla lidská noha. Úkolem týmu je přejít z jedné strany minového pole na druhou – skrze delší stranu. Problém spočívá v tom, že uvnitř pole jsou ukryty miny, jejichž umístění zná pouze instruktor zadávající aktivitu. Ten má v ruce plán minového pole a podle něho říká hráčům, zda je políčko „čisté“ nebo zaminované. V poli se smí pohybovat vždy jen jeden hráč a to doslova krok za krokem. Po každém posunu nohy čeká na odpověď vedoucího, zda může pokračovat nebo jestli došlápl na minu. Možný pohyb uprostřed pole je: svisle, vodorovně, na úhlopříčku. Vždy ale jen po jednom políčku (hráč nesmí např. překročit dvě políčka najednou). Pokud se stane, že hráč při své cestě na protilehlou stranu pole narazí na minu, má možnost vrátit se zpět na start „čistou“ cestou. Pokud se mu to podaří, je zachráněn a může zkoušet znovu své štěstí, až na něho opět přijde řada. Je ale možné, že cestou zpátky jedinec opět narazí na minu. V takovém případě se již neúčastní přechodu na druhou stranu a je počítán za oběť. Nicméně, může svému týmu alespoň radit. Účastníci po celou dobu plnění aktivity nesmí používat papír, tužku ani žádný jiný způsob zaznamenávání si či značení cesty. Jediné, co mohou používat, je jejich vlastní paměť. Před sítí je vyznačena „startovní čára“ a na druhém konci také „cílová čára“. Nikdo, krom hráče zkoušejícího své štěstí uvnitř minového pole, se během hry nenachází za těmito čarami. Boduje se počet přeživších jedinců –

⁵⁶ Pozn. aut.: síť, pokud máme prostor, může být na zemi namalována křídou. Pokud tu možnost nemáme, vyznačíme síť pomocí napnutých kolíčků s provázky. Tato možnost je, nicméně, mnohem pracnější a časově náročnější. Pokud nemáme síť již dopředu hotovou a v případě potřeby ji pouze rozbalíme a přikolíkujeme k zemi.

tedy těch, kteří se dokázali dostat na druhou stranu – a čas. Aktivita je opět omezena časovým limitem 20 minut.⁵⁷

Popisek označující minové pole na mapě: *„Kdo chce kam,*

šlápne tam!

Avšak pozor! Výbuch hrozí!

Kde je cesta ven z nesnázi?“

7. *Pramen divů* – na zemi je z lana vytvořen kruh o průměru 10-15m. Uprostřed něho se nachází průhledný válec (popř. váza) s maximálním objemem 1,5 l. Z každé strany válce, cca 30cm daleko, se nachází jedna pet-lahev. V první vidíme modrou tekutinu, v té druhé žlutou⁵⁸. Vše je v kruhu umístěno tak, aby se ani na jeden předmět nedalo dosáhnout rukou od okraje kruhu. Kruh je položen nedaleko stabilního stromu, který může být využit při řešení úkolu. Úkolem dětí je vytvořit pramen divů, který bude mít zelenou barvu a bude se nacházet v průhledném válci uprostřed kruhu. Podmínkou je, že se nic nesmí dotknout země v kruhu (ani noha, ani nic jiného), kruh se nesmí přemístit a skleněný válec musí zůstat na svém místě, aniž by se jakkoli pohnul. Jediné, co mají děti při řešení k dispozici, jsou dvě dlouhá lana (minimálně dvakrát delší, jak průměr kruhu) a popř. nějaké další provazy různých délek. Opět se boduje rychlost a schopnost spolupráce v týmu.⁵⁹

Popisek označující pramen divů na mapě: *„Chceš-li pramen divů získat,*

spektrum barev musíš znát.

Lano neumí jen jiné lískat

⁵⁷ Pozn. aut.: pokud máme síť nataženou na travnatém porostu, velice často se stává, že skupiny přicházející na aktivitu již jako několikáté v pořadí, se orientují ne stylem pokus-omyl, ale podle vyšlapané trávy. Proto je dobré mít buďto připraveno více plánek srovnatelné náročnosti nebo jednoduše původní plánek střídavě otáčet „vzhůru nohama“.

⁵⁸ Pozn. aut.: barevnou tekutinu získáme snadno přidáním potravinářského barviva do vody.

⁵⁹ Pozn. aut.: pramen divů je z uvedených aktivit té nejtěžší úrovně. Proto je umístěn až jako poslední z úkolů, kdy si skupiny prošly již nějakou zátěží a „výcvikem“.

a strom k opoře je možné brát.“

2.11.4 Hádanky

1. *„Kořeny má skryté v zemi,
vypíná se nad jedlemi,
stoupá pořád výš a výš,
ale růst ji nevidíš.“⁶⁰*

(HORA)

2. *„Třicet běloušů na rudé liše,
napřed žvýkají,
potom dupají
a pak stojí tiše.“⁶¹*

(ZUBY)

3. *„Bez hlasu pláče,
bez nehtů štípá,
bez nohou skáče,
bez pysků pípá.“⁶²*

(VÍTR)

4. *„K oku v tváři blankytné se točí
v tváři zelené zas jiné oči.
První oko na to vece:
,Ty mi podobné jsou přece,
jenže jsou to oči nižší*

⁶⁰ Tolkien, J. R. R. *Hobit aneb Cesta tam a zase zpátky*. Str. 68. Praha: Mladá fronta, 1997. ISBN 80-204-0506-2.

⁶¹ Tolkien, J. R. R. *Hobit aneb Cesta tam a zase zpátky*. Str. 68. Praha: Mladá fronta, 1997. ISBN 80-204-0506-2.

⁶² Tolkien, J. R. R. *Hobit aneb Cesta tam a zase zpátky*. Str. 69. Praha: Mladá fronta, 1997. ISBN 80-204-0506-2.

než já – oko v téhle výši. ⁶³

(SLUNCE A PAMPELIŠKY)

5. *„Není ji vidět, není ji cítit,
není ji slyšet, nejde ji chytit.
Je za hvězdami a pod horami
a vyplňuje prázdné jámy.
Byla tu předtím a přijde pak
a nakonec ti vytře zrak.* ⁶⁴

(TMA)

6. *„Bez klíče a víka schránka pokladní,
a přece je zlatý poklad v ní.* ⁶⁵

(VAJÍČKO)

7. *„Nemá plíce, přece dýchá,
studená a věčně tichá,
věčně pije na své zdraví
v brnění, co nerezaví.* ⁶⁶

(RYBA)

8. *„Všechno žere, všechno se v něm ztrácí,
stromy, květy, zvířata i ptáci;
hryže kov i pláty z ocele,
tvrdý kámen na prach semele;
města rozvalí a krále skolí,
vysokánské hory svrhne do údolí.* ⁶⁷

(ČAS)

⁶³ Tolkien, J. R. R. *Hobit aneb Cesta tam a zase zpátky*. Str. 69. Praha: Mladá fronta, 1997. ISBN 80-204-0506-2.

⁶⁴ Tolkien, J. R. R. *Hobit aneb Cesta tam a zase zpátky*. Str. 69. Praha: Mladá fronta, 1997. ISBN 80-204-0506-2.

⁶⁵ Tolkien, J. R. R. *Hobit aneb Cesta tam a zase zpátky*. Str. 70. Praha: Mladá fronta, 1997. ISBN 80-204-0506-2.

⁶⁶ Tolkien, J. R. R. *Hobit aneb Cesta tam a zase zpátky*. Str. 70. Praha: Mladá fronta, 1997. ISBN 80-204-0506-2.

⁶⁷ Tolkien, J. R. R. *Hobit aneb Cesta tam a zase zpátky*. Str. 71. Mladá fronta. Praha: 1997. ISBN 80-204-0506-2.

2.11.5 Metodické poznámky

Všechny aktivity použité v desáté etapě patří do tzv. týmových her. Slouží hlavně k rozvoji a podpoře spolupráce, komunikace a důvěry v týmu. Při nesprávném použití zde ale hrozí nebezpečí jejich kontraproduktivnosti. Proto je potřeba po každé aktivitě zařadit krátkou reflexi proběhnutého. Zaměřit se obzvláště na neúspěšné řešení situací a na to, co z toho skupině plyne za poučení do další práce nebo jak se na vzniklý konflikt dívat pozitivně. Nicméně, musíme si dát pozor, abychom dětem nekladli na všech stanovištích stejné reflexivní otázky. Takovýto přístup by mohl snadno snížit hodnotu celé aktivity.

Přístupové heslo do Hradu děti obdrží po písmenkách na stanovištích po jejich splnění. Pořadí písmen odpovídá pořadí jednotlivých úkolů. Heslo představuje dosud neznámé jméno Císařovny: ELEANOR.

2.11.6 Metodická tabulka

V desáté etapě si, v podstatě, každý vedoucí zodpovídá za funkční provoz svého stanoviště. Nicméně i tak by zde měl existovat jeden člověk mající funkci koordinátora celé etapy (pravděpodobně programový vedoucí). Tabulka nám opět pomůže zpřehlednit potřebný materiál a personální obsazení celé etapy.

Metodická tabulka k Etapě X

ČAS NA PŘÍPRAVU	60 minut
DENNÍ DOBA	Odpoledne
DOBA TRVÁNÍ	3 hodiny
MATERIÁL	Zamčené dveře, heslo, papír+tužka na každé stanoviště; provlékání obručí: obruč, stopky; monstra: stopky, mety na vyznačení startu a cíle;

	<p>klávesnice: klávesy, lano, stopky, meta na vyznačení startu; pavouk: gumový kroužek, provazy, páska či fáborky na vyznačení trasy, stopky, tenisový míček (+ 1 náhradní);</p> <p>pavučina: provazy (bavlněná prádelní šňůra, barevné provazy), stopky; minové pole: křída nebo kolíky s provázky, plán pole, stopky;</p> <p>pramen divů: potravinářské barvy (modrá, žlutá), 8x pet-lahev, průhledný válec nebo váza, lana, stopky</p>
MÍSTO KONÁNÍ	Lesní cesta, les, louka
ÚČINKUJÍCÍ POSTAVY	Babizna, Milla, Tal; Ebbit

2.12 *Etapa jedenáctá: získání prvotního slunokamu*

Jedenáctá etapa se odehrává ten samý večer po předchozí etapě. Má podobu noční hry a jejím účelem je, aby Rodiny získaly prvotní slunokamy a mohly se vypravit do Aeniru hledat odpovědi na otázku, jak porazit Sushina, najít Rerema a vyléčit Talovu matku.

2.12.1 *Motivační scénka*

Po příchodu z večere do tábora děti objeví dopis od tajného přítele, který jim nabízí pomoc při získání prvotního slunokamu. V noci se musí vydat na cestu, opatrně, protože mohou být kdykoli sledováni. Podmínkou pomoci je připravit

dar, který dají strážci jejich přívržence, aby je k němu pustil. Zhotovený dar vezmou s sebou na cestu.

2.12.2 Dopis od tajného přítele

„Vyvolení,

již od začátku sleduji Vaši cestu a vím, že jste museli překonat mnoho překážek a projít nejedním nebezpečenstvím. A cením si Vaší odvahy, kterou jste museli prokázat při zpáteční cestě na Hrad. Nyní jste se ale dostali do situace, kdy je nejvyšší čas vstoupit do Aeniru a vrátit se s odpověďmi, které pomohou odhalit nejedno tajemství. Potřebujete tedy prvotní slunokam, který se Vám přes všechnu snahu stále ještě nepovedlo znovu získat. Pomohu Vám. Pokud Vaše odvaha trvá, vydejte se dnes v noci po záblescích světla, která Vás dovedou až ke mně. Bohužel, cesta je strážena Pánem stínů Sushinem a jeho přívrženci, který se také vždy postaral o Váš neúspěch při získávání slunokamu. Je tedy nutná nejvyšší možná opatrnost! Z tohoto důvodu se každá Rodina vydáte z jiného místa, abyste odlákali Sushinovi slídili. Více informací se dozvíte po setmění, kdy pro Vás přijdou mí věrní přátelé, aby Vám pomohli odejít nepozorovaně z místa Vašeho pobytu...

Je zde ale ještě jedna překážka, jak se ke mně dostat. Mám strážce, kterého mi Sushin přidělil. Naštěstí není zlý a za dar je ochoten i pomoci. Ovšem jen on se rozhodne, který dar přijme a který se mu znelíbí. Musíte tedy ještě předtím, než se vydáte na cestu, vytvořit dar pro mého strážce ten vzít s sebou. Má poslední rada zní: každá Rodina nechť vytvoří dar sama za sebe. Jinak by nemusela být ke mně vpuštěna.

Přeji Vám mnoho zdaru a odvahy. Vkládám do Vás svou naději, tak na to, prosím, nepoměňte...

Váš, zatím tajný, přítel“

2.12.3 Popis aktivity

Jak již bylo řečeno výše, po večeři se v táboře objeví dopis od tajného přítele vyzývající Vyvolené k jeho následování. Je potřeba zajistit, aby děti dopis objevily dostatečně brzy a stihly si připravit dar pro strážce. Také bychom dětem měly nechat prostor pro volbu, zda se na cestu vůbec vydají nebo ne. Zda mohou „tajnému příteli“ věřit. Jednak tím dosáhneme přijetí větší zodpovědnosti za své činy, pocit svobodného rozhodnutí a také větší dynamiku hry, kdy se najednou více pracuje s prvkem vzrušení a možných obav z cesty. Samozřejmě, riskujeme tím i možnost, že se Rodiny, nebo některé z nich, na cestu nevydají. Poté je potřeba pracovat s jejich rozhodnutím, proč tak učinili a zda je nezvratné. Pokud cítíme, že k tomu je vhodná atmosféra a prostor a pomohlo by to řešení situace, můžeme se snažit děti nenápadně „pošťouchnout“ kýženým směrem.

Po rozhodnutí mají děti do setmění čas připravit dar pro strážce. Po setmění přijde ke každé Rodině jeden přidělený vedoucí, který se jim představí jako jejich dočasný průvodce a posel od tajného přítele a požádá je, aby ho následovaly. Každá Rodina má svého průvodce a ten ji odvede do jiné části lesa, než se budou nacházet ostatní. Před odchodem z tábora průvodci Rodinám výrazně doporučí vzít si s sebou veškeré předměty či informace, které Vyvolení prozatím obdrželi, včetně tajného písma – run.

Je tedy potřeba mít v lese připraveny čtyři výchozí body, kruhy, uprostřed kterých je ukryt další vzkaz obsahující informace, kam se vydat dál. Kruhy by od sebe neměly být navzájem vidět. Vzkaz je ukryt uvnitř a je psaný v runách, které již děti používaly v mapě při cestě do Hradu. Musí ho nejprve vyluštit, pak teprve se vydat na cestu. S sebou mají povolenou jednu svítilnu⁶⁸. Ve vzkazu stojí napsáno: „*Vyvolení, dál se vydejte světelnou cestou, jež se Vám při správném nasvícení ukáže. První bod cesty najdete do 5 -ti metrů v okolí kruhu. Pospěšte*

⁶⁸ Pozn. aut.: je ale dobré, aby doprovodný vedoucí měl u sebe náhradní svítilnu, aby nedošlo ke kolizi nebo nebyl ohrožen výsledek hry.

a za žádnou cenu nescházejte z cesty dolů! Mohou Vás pronásledovat Sushinovi stíny. Dbejte tedy na tichý přesun. Dar vezměte s sebou... Mnoho štěstí, Vaše E.“

Po rozluštění dopisu děti potřebují najít první světelnou značku na stromě. Pak mohou odejít. Cestou se skupinou půjde doprovodný vedoucí, ale úplně vzadu, a pokud nebude skutečně potřeba, nebude zasahovat do dění v týmu. Jen je potřeba, aby děti upozornil na skutečně tichý přesun a bezpečnostní opatření – aby se celá skupina držela pohromadě, obzvláště aby hlídali své menší členy. Pokud by někdo zabloudil, platí pravidlo zůstat na místě a křičet „já jsem se ztratil“.

Ze všech kruhů vedou světelné cesty, které se po několika stech metrech spojují v jednu. Ta pokračuje dále, až k tajnému příteli. Cesta by měla vést místy náročnějším terénem, v lese, mezi stromy, z kopce a zase nahoru. Celá aktivita - od opuštění tábora až k získání slunokamu – by měla trvat maximálně 90 minut. Konečné místo by mělo být vybráno opravdu pečlivě, abychom mohli využít jeho efektu k navození tajemné atmosféry, kde bude Rodiny očekávat jejich tajný přítel se svým strážcem a prvotními slunokamy – Císařovna Eleanor⁶⁹. Ta by měla být oblečena do dlouhých světlých šatů, jednoduchých, splývavých, se zdobným výrazným páskem. Na krku by měla mít vidět jediný veliký slunokam. Císařovna by měla působit tajemně, ale klidně a moudře, být krásná.

U sebe má Císařovna připravenou truhličku nebo jinou schránku s velkými slunokamy. Ty jsou z čirého materiálu, vypadající jako větší kousky křišťálu. Na každém je namalován znak příslušné Rodiny⁷⁰. Vždy po příchodu Rodiny se nejprve bude konat předání daru. Kapitán týmu zvolí mluvčího, který podá dar strážci s určitým komentářem, proč zvolili právě tento druh. Ten si ho prohlédne

⁶⁹ Pozn. aut.: při realizaci této scény jsem využila polohy našeho tábora a místo setkání jsem připravila na kamenitém břehu Orlické přehrady, kdy Císařovna stála na vysokém pařezu v dlouhých bílých šatech. Za sebou měla přehradu a zepředu ji ozařoval ohýnek, u něhož seděl strážce. Místo bylo vybráno tak, že k němu děti přistupovaly ze stráně dolů, ale Císařovna stojící na pařezu byla vidět již z několika desítek metrů a vypadalo to, jako kdyby stála na hladině vody. Tato volba účinně podpořila atmosféru noci a tajemnosti.

⁷⁰ Pozn. aut.: velmi hezky vypadá znak namalovaný černým lihovým fixem na „křišťálovém“ oblázku. Ty se dají pořídit levně v květinářských obchodech.

a po určitém váhání ho přijme. Řekne dětem, aby se posadily a v tichosti vyčkávaly na příchod ostatních Rodin. Musí se chovat tiše, aby k sobě nepřilákali pozornost Sushinových Duchostínů. Císařovna stojí po celou dobu čekání a předávání darů nehybně a otočena zády k dění.

Po příchodu poslední Rodiny a přijetí posledního daru strážce oznámí, že byl přesvědčen o jejich vůli pomoci proti Sushinově nadvládě a nebude jim bránit v setkání s jejich tajným přítelem – samotnou Císařovnou Eleanor. Musí si ale pospíšet, Sushin může každou chvíli zjistit, co se děje.

Císařovna se na ta slova pomalu otočí a pozdraví Vyvolené. Poděkuje jim za jejich statečnost a vysvětlí jim svoji situaci. Že i ona je Sushinovým vězněm a je hlídána na každém kroku. I ona by potřebovala osvobodit a vkládá do nich svoji naději. Aby ale našli odpovědi na své otázky, musí se vypravit do Aeniru. Tam je totiž Sushinem ukryt ztracený Zákoník Vyvolených, který zná na všechno odpověď. Pokud se jim ho podaří najít, smí mu každá Rodina položit jednu otázku. K cestě do jiného světa potřebují, jak již vědí, prvotní slunokamy. Císařovna jim může prokázat svoji důvěru tak, že jim přenechá své čtyři hlavní slunokamy, do kterých vryla znaky jejich Rodin. Nyní přistoupí vůdci Rodin a slunokamy si z jejich rukou převezmou.

Po předání prvotních slunokamů se Císařovna s Vyvolenými rozloučí a znovu jim popřeje mnoho štěstí do závěrečné bitvy proti Sushinovy a jeho Duchostínům. Poté se Císařovna opět otočí zády a děti odcházejí pod velením doprovodných vedoucích zpět do tábora.

Noční setkání s Císařovnou je platná etapa, a tedy jako taková by měla být náležitě ohodnocena body. Rodiny ohodnotíme podle pořadí jejich příchodu k Císařovně.

2.12.4 Metodické poznámky

Světelnou cestu vyrobíme pomocí stříbrné reflexní pásky, kterou rozstříháme na malé kousky (postačí čtverečky 1,5x1,5 cm). Ty poté připevníme na stromy po cestách z kruhů až k Císařovně, přičemž je třeba dbát na to, aby vždy od jednoho čtverečku bylo vidět na další. Reflexní páska je v noci ve tmě velmi dobře vidět, stačí na ni lehce posvítit světlem ze svítilny.

Vzdálenost kruhů od bodu setkání všech čtyř cest, by měla být stejná a využívat stejně náročného terénu.

Pokud se stane, že děti již nemají svůj klíč k runám, je možné jim ho oproti splnění nějakého úkolu či zaplacení „ceny“ (malý slunokam, body) předat. Doprovodní vedoucí ho budou mít u sebe.

V rámci bezpečnosti by doprovodní vedoucí u sebe měli mít mobilní telefony a cestovní lékárničku.

2.12.5 Metodická tabulka

Metodická tabulka k Etapě XI

ČAS NA PŘÍPRAVU	90 minut
DENNÍ DOBA	Noc
DOBA TRVÁNÍ	90 minut
MATERIÁL	Stříbrná reflexní páska, připínáčky, 4x dopis psaný v runách, dopis od tajného přítele, bílý kreповý papír na vyznačení kruhů v lese, 8x svítilna, papír, tužka (do kruhu), prvotní slunokamy, cestovní lékárničky pro doprovodné vedoucí, oblek pro Císařovnu a strážce; sirky, noviny (na

	oheň)
MÍSTO KONÁNÍ	Les, mýtina
ÚČINKUJÍCÍ POSTAVY	Císařovna, strážce

2.13 Etapa dvanáctá: Aenir

V příběhu se pomalu blížíme k závěru a Vyvolení se začínají připravovat na závěrečnou bitvu proti Sushinovi. V noci se Rodinám konečně podařilo získat prvotní slunokamy a díky tomu je dnes čeká vstup do světa Aeniru, kde potřebují najít Zákoník Vyvolených a zeptat se ho na důležité otázky.

Tato etapa probíhá bez úvodní motivace, navážeme na noční dobrodružství. Je rozdělena do dvou částí – vstupu do Aeniru a cesty za Zákoníkem a získáváním Duchostínů.

2.13.1 Popis aktivity

Vysvětlíme dětem, že je dnes čeká vstup do Aeniru. Necht' se tedy připraví na cestu. Nejprve se ale potřebují do Aeniru přemístit, k čemuž slouží speciální místo. Vedoucí týmů necht' si s sebou vezmou veškeré slunokamy, které ještě mají k dispozici, hlavně prvotní.

2.13.2 Část I.: vstup do Aeniru

Z tábora vyrazíme všichni hromadně. Potřebujeme se přepravit k místu, kde se uskuteční vstup do Aeniru. Toto místo by nemělo být daleko, ale také by to mělo být místo, které jsme ještě nevyužívali k žádné hře. Předtím, než se dostaneme k vybrané lokalitě na dohled, zavážeme všem dětem oči. Vedoucí

je po malých skupinkách odvedou až k cíli. Děti mají pokyny, že si nesmějí sundat šátky a být naprosto potichu. Čeká je vstup do Aeniru.

Tato aktivita je poměrně riziková a vyžaduje maximální pozornost všech zúčastněných. Předem jsme si vybrali místo, kde je travnatý povrch s vyvýšeninou cca 1,5m vysokou⁷¹. Dá se říci, že se jedná o období pádu důvěry – s několika rozdíly. Děti čekají několik metrů stranou na místě, kde se mohou posadit. Jeden vedoucí dělá průvodce mezi čekající skupinou a vyvýšeninou. Po jednom přivádí děti k „přesunu“. Další vedoucí si přebírá dítě u vyvýšeniny, pomáhá mu nahoru a šeptem se ho zeptá, zda se odváží zkusit mu naprosto důvěřovat a ničeho se nebát. Až si stoupne, musí být naprosto zpevněný, celým tělem. Ruce nechá podél těla, nesmí jimi hýbat (z bezpečnostních důvodů, aby neublížil lidem kolem sebe).

Vedoucí dítěti opatrně pomůže vystoupit na vyvýšeninu, postaví ho zády k vedoucím chytajícím na zemi co nejbližší k okraji a stále ho přidržuje, dokud si není jist oboustrannou připraveností. Když se ujistí, že „chytači“ jsou soustředěni a dítě na vyvýšenině zpevněno a uklidněno, zlehka do něho zpředu strčí, aby po zádech spadlo do nastavených rukou. Chytající stojí v dvoustupu (uličce) těsně vedle sebe pod vyvýšeninou. Obě řady stojí čelem proti sobě, na vzdálenost natažené ruky. Ruce mají připraveny do tzv. zipu – tzn. natažené ruce dlaněmi nahoru, střídavě svoji ruku a ruku protějšku. Ruce jsou natažené vodorovně a děti do nich postupně padají. Je dobré, když stojí vedle sebe vždy alespoň čtyři lidi, ti „nejsilnější“ jako druhá a třetí dvojice – jelikož na tomto místě se rozkládá největší váha padajícího. Po bezpečném zachycení dítě chvíli pohoupáme a poté pomalu postavíme na zem. Další vedoucí ho odvede stranou. Šátky si stále ještě nechávají na očích, dokud neskočí poslední člověk.

⁷¹ Pozn. aut.: za takovou vyvýšeninu mi při realizaci posloužil mohutný pařez v ideální výšce, na který se bez problému postavili dva lidi. K němu jsem stabilně připevnila židli k usnadnění výstupu na pařez.

2.13.3 Část II.: Zákoník a Duchostíny

Po „přesunu“ do Aeniru a sundání šátků nás čeká cesta za Zákoníkem a snaha o získání co největšího počtu Duchostínů, mocných spojenců v bitvě proti Sushinovi. Tato část etapy bude zaměřena hodně na výkon dětí, ale také na taktiku a schopnost spolupráce nejen v týmu, ale i s ostatními Rodinami.

Na místě přesunu máme připravena 4 cyklistická kola, spíše starší, ani nemusí být pojízdná. Nicméně všechna by měla být ve srovnatelném technickém stavu. Zde se Rodiny dozví podmínky nalezení Zákoníku a možnosti získání Duchostínů. Se Zákoníkem se totiž nemůže setkat každý, ale pouze člověk speciálně k tomuto účelu připravený. Ten člověk se po celou cestu k Zákoníku nesmí dotknout země. Proto tedy nechť v každém týmu zvolí jednoho ze svých nejmladších členů, který bude po celou cestu vezen na kole. Ten bude také smět Zákoníku položit jednu jedinou otázku za celou Rodinu. V týmu se tedy budou muset dohodnout na znění otázky.

Cesta k Zákoníku je vyznačena červenými „fáborky“. Cestou ale budou mít možnost také získat Duchostíny, což ovšem znamená sejít z cesty po žlutých „fáborkách“ a riskovat tímto ztrátu času, který je ve hře. Jak mohou získat Duchostín? Stačí sejít z cesty po žlutých „fáborkách“ a přijít až ke kontrole – stanovišti s vedoucím. Na této kontrole čekají vždy dva Duchostíny. Tým, který dorazí na kontrolu první, si může vybrat jeden z nich. Pro druhý tam stále ještě jeden zůstává, avšak zbylé dva týmy by odcházely bez Duchostínu. Je tedy vždy na skupině, jak se rozhodne – jestli bude riskovat ztrátu času a možnost, že kontrola již bude „prázdná“. Přičemž na kontrolu vždy musí dorazit celá skupina včetně hráče vezoucího se na kole. Ten se pouze veze, skupině nijak nepomáhá v pohybu (=> „nešlape“). Po cestě je rozmístěno celkově 7 kontrol s možností získat Duchostín.

Po překonání cesty, se před skupinou objeví jasně vymezená hranice s nápisem, že odtud již delegát Rodiny musí pokračovat sám, přičemž se za hranicí může začít opět dotýkat země. Delegáti přistupují v pořadí, v jakém

dorazili k hranici a pokládají Zákoníku své otázky. Ten jim podává odpověď. Je tedy potřeba znát dopředu vývoj celotáborové hry až k samému závěru. Hlavně odpovědi na pravděpodobné otázky: jak uzdravit Talovi matku, kde najít Rerema, jak porazit Sushina. Se získanými informacemi necht' děti uznají samy za vhodné, jak s nimi naloží – zda si je nechají jen samy pro sebe nebo se podělím o odpovědi s ostatními Rodinami. Dá se říci, že tímto také dvanáctá etapa končí, pak nás čeká již jen návrat do tábora.

Zákoník představuje namaskovaný člověk – vedoucí. Má namalovanou tvář modrošedou tělovou barvou, k tomu náležité oblečení – šedý otrhaný hábit s kapucí, bez rukávů. Holé ruce má namalované stejnou barvou, jako obličej. V nich drží velikou knihu a čte si v ní. Zákoník je kniha i s člověkem dohromady. Odpovídá dětem strojovým hlasem bez emocí.

Duchostíny, které skupiny mají možnost získat cestou, mají podobu zalaminátované kartičky se zobrazením tvora představujícího Duchostín, jeho jménem a schopnostmi, kterými se vyznačuje. Kartičky jsou vyrobeny speciální technikou: smícháním vody s klovatinou a přidáním anylýnových a akvarelových barev, kterými malujeme Duchostíny. Po zaschnutí můžeme obrázky ještě upravit pomocí tuší. Výsledný obrázek působí více plasticky, duhově, leskle a nereálně.

2.13.4 Duchostíny

Každý Duchostín má jinou podobu a jiné vlastnosti, podle kterých si děti mohou vybírat, že by ho chtěly vlastnit.

- *Slujochřtán* – stvoření vyhlubující si díru ve skále, do které se pak pozpátku nasouká a otevře své obludné čelisti, takže vypadá jako zubatá jeskyně s krápníky. Přitom má neuvěřitelně rychlé vysouvací čelisti.
- *Jorbit* – velice rychlý, ale přihlouplý noční býložravec.

- *Rorarch* – podivná kamenná bytost tvořená ze samých oblázků, které sice vypadají velice pevně, nicméně jsou poměrně křehké.
- *Gorblag* – velká světélkující modrá ropucha, která má schopnost na dálku vrhat jedovaté sliny.
- *Blechoun* – hodně hbitý hmyz pohybující se tak rychle, že to lidské oko ani nedokáže postřehnout.
- *Klathu* – mírné pracovní zvíře, velmi silné.
- *Vengenarl* – šílený, zvrhlý, napadající vše živé, co překročilo jeho pachem vyznačené území, dokonce i vlastní druh. Velice bojovný tvor.
- *Hrugem* – druh plevele, který se nikdy nevzdává, roste všude a nikdo ho nedokáže vymýtít. Je tedy velmi vytrvalý.
- *Džarghúl* – kanibalský had škrtič z džungle. Obrovský a s ohromnou silou.
- *Pišťouřík* – létající brouk, poměrně chytrý.
- *Ledotes* – nikdy se nerozčílí ani neklesne na duchu nebo neprojeví žádné emoce. Jen chladně bojuje, jak nejlépe umí. Nenechá se rozptýlit nebezpečím, zraněním ani ničím jiným.
- *Dofyn* – výjimečně chytré mořské stvoření.
- *Nifraínská opice* – nikdy se nevzdává.
- *Blorem* – má velmi pružnou a silnou kůži velryby.

2.13.5 Bodování

V této etapě děti získávají body dvojím možným způsobem. První hodnocení se týká jejich rychlosti po cestě, a tedy se hodnotí pořadí příchodu Rodin k Zákoníku. Jako druhé se hodnotí počet získaných Duchostínů.

2.13.6 Metodické poznámky

Na cestu by si děti měly vzít s sebou dostatek pití do pet-lahví a pláštěnky – dle počasí.

Při pádu důvěry je třeba dítě dostatečně uklidnit a ujistit, že se mu nic nestane. Pokud bychom viděli, že na ně příliš tlačíme a aktivita je nad jeho reálné možnosti, musíme mu dát možnost uklidnit se. V takovém případě je dobré vyzkoušet sundat mu šátek z očí a nechat ho se chvíli dívat na jeho kolegy. Pak ho nechat svobodně se rozhodnout, zda to chce přeci jen zkusit nebo ne – samozřejmě s rozvázanými očima. V žádném případě ale nesmíme dítě nutit za každou cenu!

Při večerním nástupu, po ukončení celé etapy, je třeba všechny účastníky pochválit za projevení mimořádné odvahy a důvěry v jejich vedoucí. Určitě bychom jim měli zdůraznit, jak si tohoto vážíme a před jejich výkonem „smekáme“.

Je třeba počítat s tím, že aktivita trvá poměrně dlouho (cca 2 minuty na každého). Proto bychom měli čekajícím umožnit si sednout – jinak nám bude hrozit rušení povídáním si a „vzpoura“.

Předtím, než všechny Rodiny vyrazí na cestu, je potřeba vyhlásit i čas na taktiku – alespoň 15 minut. Je to pro skupiny možnost domluvit se na položených otázkách a také se rozhodnout, kdo bude komunikovat se Zákoníkem. Zároveň tímto opatřením vzniká čas pro vedoucí, aby se mohli přemístit na svá stanoviště.

Na místě setkání se Zákoníkem je dobré dětem nechat občerstvení.

Pro vstup do Aeniru i pro cestu k Zákoníku bychom opět měli zvolit prostory, které děti ještě neznají. Cesta za Zákoníkem by neměla být delší, jak 3 km.

Odpovědi na pravděpodobné otázky:

- „Kde je Rerem ukryt?“ -> „Jeho vězení se nachází v duhovém království.“
- „Jak vyléčit Talovu matku?“ -> „Její nemoc souvisí s uvězněním Rerema. Stačí ho osvobodit a i ona zdráva vyskočí.“
- „Jak porazit Sushina?“ -> „K boji poslednímu se schyluje a pouze síla a chytrost vyhraje. Také souhra soupeřících skupin tomu dominuje.“

2.13.7 Metodická tabulka

Metodická tabulka k Etapě XII

ČAS NA PŘÍPRAVU	60 minut
DENNÍ DOBA	Odpoledne
DOBA TRVÁNÍ	3 hodiny
MATERIÁL	Vstup do Aeniru: židle, vhodné místo s vyvýšeninou, šátky v počtu účastníků; Zákoník: 4x cyklistické kolo, kartičky s Duchostíny, červený a žlutý krepový papír, nůžky, občerstvení pro děti, oblečení pro Zákoník, modrá a šedá tělová barva, velká kniha, páska na vyznačení hranice, cedule s instrukcemi
MÍSTO KONÁNÍ	Les, mýtina, různorodý terén
ÚČINKUJÍCÍ POSTAVY	Zákoník

2.14 Etapa třináctá: osvobození Rerema

V předposlední etapě příběhu o Vyvolených nás čeká osvobození Rerema a příprava na závěrečnou bitvu se zlem, v tomto případě se Sushinem. Je potřeba Rerema nejprve nalézt a poté osvobodit. Opět nám zde pomůže již dobře známé písmo Vyvolených – runy. Tato etapa vyžaduje také značné přípravy a je tedy potřeba všechno dobře naplánovat.

2.14.1 Motivační scénka

Tal s Millou a Ebbitem si spolu povídají o možnostech, jak porazit Sushina. Ebbit do rozhovoru vstupuje svým svérázným způsobem, při kterém působí malinko bláznivě (čímž odlehčí vážnost Milly a Tala). Jako první se rozhodnou, že potřebují osvobodit Rerema. Jenže kde se nachází? Najednou zpoza rohu přiletí k Vyvoleným vlaštovka z papíru. Tal ji zachytí, otevře a přečte náповědu Zákoníku – mají se zkusit podívat pod nohy i nad hlavu, po celém Hradě. Tam mohou najít částčky své odpovědi. Všichni tři se tedy vydají hledat a mizí ze scény.

2.14.2 Popis aktivity

Předem zašifrujeme zprávu nám již známým způsobem – runami. Tuto zprávu vytvoříme ve čtyřech vyhotoveních, každé napsané na jinak barevném papíře. Tento krok nám bude sloužit k odlišení zpráv pro čtyři Rodiny. Dopis rozstříháme na 26 dílků ve stylu puzzle. Jde tedy o co nejpestřejší rozstříhání, aby děti vše zase mohly složit dle své kreativity. Pro usnadnění skládání mohou přes celý původní dopis vést různě barevné čáry a jednoduché tvary, podle kterých by bylo snadnější zorientovat se při skládání.

Dílký ukryjeme po celém území tábora. Některé mohou být snáze k objevení, některé obtížněji. Rozhodně by hledání nemělo být záležitostí 5 minut, ale minimálně 20 minut. Po složení zprávy děti ještě musí text vyluštit. Je v něm napsáno: „*Chceš-li Rerema najít, musíš Duhový dům objevit.*

Ale pozor! Klíč je třeba! A ten najdeš u jezera.

Tam, kam koupati se chodíš, nyní vydati se musíš.

Klíč je v hloubce ponořen, svým umem dostaň ho ven.

Hned, jak klíč se zableskne Ti, zpět cestou vzhůru se musíš vydati.

Pokračuj cestou dál a dál, až budeš mít tábor opodál.

Tam, kde Duhový dům má příroda v objetí, tam je Rerem držen v zajetí.

Čtyřmi zámky poután je, však jen k jednomu Ti klíč pasuje!

Pospěš si velice, ať jsi první zachránce.

*O čas se zde bojuje, avšak na konci souhra družstev vyhraje.*⁷²

Podle básně je tedy potřeba dojít na známé místo u vody. Tam musí Rodina získat klíč k Duhovému domu. Klíč je ukryt na dně některé ze tří lahví⁷³ se záhadným obsahem, který není vidět. Je to tak trochu zkouška odvahy pro toho, kdo dává ruku dovnitř. U klíčů je jeden vedoucí. Nechá tým vybrat ze svého středu tři jedince, kteří budou zkoušet štěstí při hledání klíče. Obsah lahví by neměl být příjemný, ale také nebezpečný!⁷⁴ Někde uvnitř lahví se nachází vždy jeden klíč pro Rodinu. Po odchodu Rodiny je potřeba, aby vedoucí ukryl další klíč. Samozřejmě, při celé aktivitě jde o čas, jak rychle se tým dokáže dostat k Reremovi i s klíčem.

Po nalezení klíče se děti vydávají podle nápovědy na další cestu, najít Duhový dům. Ten je ukryt nedaleko tábora (do 1 km), na dohled od cesty, kterou děti putují. Uvnitř Domu leží řetězem spoutaný Rerem. Řetěz je zamčený čtyřmi zámky a ke každému má klíč jedna skupina. Rerema mohou osvobodit, až teprve budou všechny Rodiny pohromadě. Svobodný je Rerem ve chvíli, kdy bude odemčen poslední zámek a zbaví se pout. Při jeho osvobození by měli být přítomni i Tal, Milla a Ebbit.

⁷² Pozn. aut.: tato orientační báseň je psána přímo na prostředí, ve kterém jsem projekt Sedmé věže realizovala já. Pokud tedy bude využíván v jiném prostředí, bude potřeba vymyslet novou, aktuální, báseň.

⁷³ Pozn. aut.: lahvemi se zde myslí ty veliké na okurky, o objemu 5 litrů, se širokým hrdlem.

⁷⁴ Pozn. aut.: v této disciplíně se mi poměrně osvědčily zbytky jídla smíchané s vodou, hlínou... Nebo použít suchou trávu s vlhkým mechem.

2.14.3 Bodování

Aktivita je počítána na čas. Hodnocení týmů záleží na pořadí, v jakém se jim podařilo dostat se k Reremovi. Podle získaných bodů, jako obvykle, přisypeme barevný písek do zkumavek týmů a znázorníme jejich postup i na bodové přímce.

Jelikož nás druhý den čeká závěrečná etapa, vyhlásíme již dopředu, že ta bude bodována dvojnásobně a je tedy možné, že nastane nečekaný zvrat v koncovém pořadí týmů.

2.14.4 Metodická poznámka

Duhový dům uprostřed lesa zhotovíme z různobarevných batik a látek. Zároveň můžeme přimíchat pevný barevný igelit, který zevnitř prosvítíme svítilnou. I za denního světla bude dům vypadat skutečně duhově. Také tento dům musí být dostatečně veliký, aby se do něho vešel spoutaný Rerem.

2.14.5 Metodická tabulka

Metodická tabulka k Etapě XIII

ČAS NA PŘÍPRAVU	120 minut
DENNÍ DOBA	Odpoledne
DOBA TRVÁNÍ	90 minut
MATERIÁL	4x rozstříhaná zpráva (po 26 kouscích), 3x zavařovací lahev na okurky, náplň lahví („humus“), 4x klíč s odpovídajícími 4 zámky, řetěz, provazy, kolíky (na stavbu domu), barevné batiky, barevné igelity, svítilny; papíry, tužky (k luštění)

MÍSTO KONÁNÍ	Tábor, okolí, les
ÚČINKUJÍCÍ POSTAVY	Tall, Ebbit, Milla, Rerem

2.15 Etapa čtrnáctá: Boj se Sushinem

V závěrečné etapě se dostáváme ke konečnému boji se Sushinem a jeho armádou. Rerem je vysvobozen, díky tomu se uzdravila i Talova matka. Nyní je potřeba porazit s konečnou platností Sushina a osvobodit i Císařovnu.

Čtrnáctou etapu budeme uvádět bez použití motivační scénky. Pro Rodiny Vyvolených přijdou Tal, Ebbit, Rerem a Milla. Oznamí jim, že zjistili místo, kde se nachází Sushinova armáda. Shromážďují se k útoku a je tedy neprodleně potřeba se připravit k obraně. Rodiny ať si s sebou na cestu vezmou zásoby pití, své slunokamy i získané Duchostíny. V bitvě je budou potřebovat.

2.15.1 Popis aktivity

Nejprve je potřeba cestou získat zbraně – barevné balónky naplněné vodou. Týmy dostanou počet tří balónků na osobu a navíc 2 speciální obleky (pláštěnky), které fungují jako ochranný štít proti municí, výměnou za jeden Duchostín. Děti municí obdrží v podobě prázdných balónků a pet-lahví s vodou, aby si samy mohli vše dle návodu připravit. Zbrojírna je cestou na bojiště, jeden vedoucí hraje Vyvoleného vydávajícího municí. Děti si za zbývající slunokamy mohou dokoupit další municí a pláštěnky.

Poté pokračují v cestě, stále všichni pohromadě. Bojiště je na vzdálenějším místě od tábora, v další části lesa, která ještě nebyla při hrách používána. Přiblížením se na dohled Sushinovi pevnosti je potřeba vymyslet strategii bitvy. Základem je vytvořit si vlastní pevnosti, ze kterých by mohli na Sushinovu armádu Vyvolení útočit. Rodiny se tedy rozdělí a každá odchází s jedním

z průvodců – Talem, Millou, Reremem nebo Ebbitem, aby v lese, nedaleko Sushinovi pevnosti, postavily své pevnosti a pomocí barev na obličej a přírodních materiálů se dokázali zamaskovat. Čas na přípravy je jedna hodina. Poté vypukne bitva. Ta bude svedena pomocí balónek naplněných vodou. Koho balónek zasáhne do hrudi a nemá ochranou pláštěnku, je vyřazen z boje, stává se z něj „padlý bojovník“ a odchází do své pevnosti. Boj je veden do posledního padlého Sushinova přívržence. Poté je na dětech, zda Sushina zajmou nebo jestli ten padl v bitvě. Řízení celé akce je v rukou hlavně Tala, Milly, Ebbita a Rerema. Zbylí vedoucí, krom zbrojíře, hrají Sushinovu armádu. Vydají se na bitevní pole již předem. Staví svoji pevnost a též se maskují barevnými konturami na obličej do podob strašidelných Duchostínů. I jejich oblečení je tomuto přizpůsobeno, což významně doladí potřebnou atmosféru bitvy.

2.15.2 Bodování

V závěrečném bodování se hodnotí počet suchých dětí po bitvě – tzn. dětí nezasažených „vodní bombou“. Tato etapa je hodnocena dvojnásobným počtem bodů.

2.15.3 Metodické poznámky

Při výběru lesa je třeba dbát ohledu na možná zranění, proto se snažíme najít „čistý“ les, bez ostrých trčících větévček.

Pokud nebude počasí vhodné ke hře s vodou, můžeme místo „vodních bomb“ použít papírové koule.

Samotná bitva balónky by neměla trvat příliš dlouho, aby neztratila svůj dramatický charakter a dynamiku.

2.15.4 Metodická tabulka

Metodická tabulka k Etapě XIV

ČAS NA PŘÍPRAVU	60 minut
DENNÍ DOBA	Odpoledne
DOBA TRVÁNÍ	120 minut
MATERIÁL	Balónky (počet nejméně desetinásobek počtu účastníků), petlahve s vodou, barvy na obličej, pláštěnky, obleky pro Duchostíny
MÍSTO KONÁNÍ	Les
ÚČINKUJÍCÍ POSTAVY	Tall, Ebbit, Milla, Rerem, Sushin, Duchostíny

2.16 Etapa patnáctá: dar od Císařovny

Poslední etapa se již netýká žádné soutěže ani hry. Jedná se o poděkování dětem Císařovnou Eleanor a předání jim i důkazu své vděčnosti – věcného daru odstupňovaného dle získaných bodů v rozmezí celé hry. Tato etapa slavnostně ukončuje putování Vyvolených i Ledovanů za nečekaným společným cílem – porážkou zla v podobě Pána Stínů Sushina.

2.16.1 Popis aktivity

Za setmění se děti odeberou na místo svého prvního setkání s Císařovnou. Ta je na stejném místě a již Vyvolené očekává. Před ní hoří malý ohýnek. Poté, co se všichni posadí a utiší, Císařovna promluví.

Poděkuje jim za své osvobození a porážku Sushina a jeho Duchostínů. A jako projev své vděčnosti má pro děti dar – ohodnocen podle toho, jak si vedli po celou dobu trvání tábora. Pokyne Vyvolenému, kterého má vedle sebe jako pomocníka, a ten vyhlásí výsledky. Kapitáni týmů si k Císařovně chodí pro „poklad“ – tedy věcnou cenu pro celou skupinu. Jednotlivci si po zaznění svého jména přijdou pro diplom a jako osobní poděkování si mohou vybrat speciální malý slunokam na rozloučenou.

Po odměnění všech se Císařovna rozloučí a děti odcházejí. Celotáborová hra je tímto ukončena.

2.16.2 Metodická poznámka

Závěrečné vyhlásování by nemělo trvat příliš dlouho, jinak pro děti již začne být nudné. Je potřeba i při závěrečném loučení neustále držet dynamiku hry.

2.16.3 Metodická tabulka

Metodická tabulka k Etapě XV

ČAS NA PŘÍPRAVU	45 minut
DENNÍ DOBA	Noc
DOBA TRVÁNÍ	25 minut
MATERIÁL	Poklady pro všechny týmy, slunokamy pro všechny děti, diplomy pro všechny, sirky, staré noviny (na oheň), šaty pro Císařovnu a pomocníka; vyhodnocení a výsledky celotáborové hry

MÍSTO KONÁNÍ	Okolí tábora
ÚČINKUJÍCÍ POSTAVY	Císařovna, pomocný Vyvolený

Závěr

Projekt Sedmá věž je zaměřen na všestranný rozvoj kreativity u dětí, ale i u dospělých. Dá se říci, že při přípravě jednotlivých etap k tomuto docházelo „vedlejším produktem“. Závěrem bych chtěla nejprve zmínit své obavy z realizace projektu, jehož příběh je poměrně složitý. Bála jsem se toho, že účastníci nepochopí jeho podstatu. K tomu ale naštěstí nedošlo, a mohu říct, že obzvláště menší děti tímto příběhem skutečně „žily“ a byly zvědavé, co se bude dít dále.

Pokud bych měla zhodnotit nedostatky projektu a poukázat na momenty, které by, po zkušenostech z jejich realizace, bylo potřeba upravit, ráda bych poukázala na následující: prvním nedostatkem celého projektu je jeho nedostatečná flexibilita. Program je sestaven tak, aby tematicky „zapadal“ do příběhu. To ale znamená, že není možné z jakýchkoli důvodů přehazovat jednotlivé etapy – maximálně je upravovat časově nebo uzpůsobovat podle počasí na vnitřní a vnější podobu.

Také musím říct, že realizace programu je velmi náročná a je potřeba, aby co možná nejvíce věcí bylo připraveno již před jeho zahájením. Toto opatření hodně ušetří časové a energetické možnosti instruktorů. Po celém dni práce s dětmi je velmi náročné a dlouhodobě neudržitelné další tři hodiny večer připravovat program na další den.

Pokud se ohlédnu na jednotlivé etapy, zastavila bych se u té, jež nese název *Vstup do Aeniru*. Její realizace spočívala v období pádu důvěry, kdy děti padaly z výšky cca 1,5 m se zavázanýma očima do náruče vedoucích. Nejsem si jistá, zda bych ji znovu zařadila. Snad s obměnou, kdy by děti byly vidící. Aktivita sice z popisu a reakcí dětí měla své kouzlo, ale nyní, s odstupem času, se mi zdá až

příliš riskantní. Nicméně musím poznamenat, že bylo úžasné vidět u dětí tu obrovskou důvěru. A nutno říci, že jsme ji nezklamali, čímž se úroveň komunikace mezi námi a dětmi opět posunula o kousek „dále“.

Příběh Sedmé věže je poměrně hodně náročný na pochopení, zpracování a posléze přípravu, ale skýtá obrovskou možnost zapojení fantazie jak dětí, tak i dospělých, kteří vše připravují. Pohrávání si s myšlenkou, jak vlastně příběh bude pokračovat a jak vše skončí. Jak vypadají strážné stíny i mocné Duchostíny? A proč je vlastně Sushin tak zlý? Co se stalo Talově matce? A kde je Rerem? Jak se asi žije ve světě bez slunce? Na ledě? To jsou otázky, které nás napadají při kontaktu s příběhem. Některé odpovědi dostaneme, některé si domýšlíme a některé se můžeme pokusit ztvárnit pomocí vlastní kreativity.

Program je zaměřen na všestranný rozvoj kreativity – od umělecké po snahu o kritické a tvořivé myšlení při řešení úkolů týmů i jednotlivců. Snažila jsem se v něm pracovat s vyvážeností úkolů zaměřených na fyzickou i psychickou náročnost. Také s dynamikou tvořivě a výkonově laděných etap.

Doufám, že má práce poslouží i dalším pedagogům volného času nebo lidem pracujícím s dětmi a mládeží. Můj projekt byl situován do jedné konkrétní oblasti a již předem počítal s tamním terénem a možnostmi, které skýtá. Některé části jsou tedy potřeba přizpůsobovat danému prostředí.

Jinak dětmi byl příběh, i přes svoji složitost, přijímán kladně a bylo znát, že v nich povzbuzuje fantazii.

Seznam literatury

- BEAN, R. *Jak rozvíjet tvořivost dítěte*. Praha: Portál, 1995. ISBN 80-7178-035-9.
- BRAGDON, A. D., FELLOWS, L. *Trénink obou polovin mozku*. 2. vyd. Praha: Portál, 2000. ISBN 80-7178-511-3.
- CLEGG, B., BIRCH, P. *Taemwork*. 2. vyd. Brno: CP Books, 2005. ISBN 80-251-0546-6.
- DACEY, J. S., LENNON, K. H. *Kreativita*. Praha: Grada Publishing, 2000. ISBN 80-7169-903-9.
- DRVOTA, S. *Osobnost a tvorba*. Praha: Avicenum, 1973.
- EDMISTON, M. C., MANDELL, M. *Magická kniha hlavolamů*. Praha: Portál, 2004. ISBN 80-7178-860-0.
- ERKERT, A. *Hry pro usměrňování agresivity*. Praha: Portál, 2004. ISBN 80-7178-938-0.
- Gymnasion*. Č. 7. Praha: Prázdninová škola Lipnice-Outward Bound ČR, 2007.
- Gymnasion*. Č. 8. Praha: Prázdninová škola Lipnice-Outward Bound ČR, 2007.
- HANUŠ, R., HRKAL, J., ed. *Zlatý fond her II*. 3. vyd. Praha: Portál, 2002. ISBN 80-7178-660-8.
- HUIZINGA, J. *Homo ludens. O původu kultury ve hře*. Praha: Mladá fronta, 1971.
- CHALUPA, B. *Tvořivé myšlení: Tvořivost jako dobrodružství poznání*. Brno: Barrister & Principal, 2005. ISBN 80-7364-007-4.
- KASSIN, S. *Psychologie*. Brno: Computer Press, 2007. ISBN: 978-80-251-1716-3.
- KÖNIGOVÁ, M. *Tvořivost = kreativita*. 2. vyd. Praha: Univerzita Karlova, 1999. ISBN 80-85899-71-X.
- LANGMEIER, J., KREJČÍŘOVÁ, D. *Vývojová psychologie*. 3. přeprac. a dopl. vyd. Praha: Grada Publishing, 1998. ISBN 80-7169-195-X.
- MAZAL, F. *Hry a hraní pohledem ŠVP*. Olomouc: Hanex, 2007. ISBN 978-80-85783-77-3.
- MILLER, B. C. *Teambuilding – 50 krátkých aktivit*. Brno: Computer Press, 2007. ISBN 978-80-251-1618-0.

- NAKONEČNÝ, M. *Úvod do psychologie*. Praha: Academia, 2003. ISBN 80-200-0993-0.
- NĚMEC, J. *S hrou na cestě za tvořivostí: poznámky k rozvoji tvořivosti žáků*. Brno: Paido, 2004. ISBN 80-7315-014-X.
- NEUMAN, J. *Cvičení a testy obratnosti, vytrvalosti a síly*. Praha: Portál, 2003. ISBN 80-7178-730-2.
- NEUMAN, J. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*. Praha: Portál, 1998. ISBN 80-7178-218-1.
- NIX, G. *Sedmá věž: Aenir*. Praha: Egmont ČR, 2002. ISBN 80-7186-799-3.
- NIX, G. *Sedmá věž: Do boje*. Praha: Egmont ČR, 2003. ISBN 80-7186-935-X.
- NIX, G. *Sedmá věž: Fialový kámen*. Praha: Egmont ČR, 2003. ISBN 80-7186-897-3.
- NIX, G. *Sedmá věž: Hrad*. Praha: Egmont ČR, 2002. ISBN 80-7186-761-6.
- NIX, G. *Sedmá věž: Nad závojem*. Praha: Egmont ČR, 2003. ISBN 80-7186-799-818-3.
- NIX, G. *Sedmá věž: Pád*. Praha: Egmont ČR, 2002. ISBN 80-7186-740-3.
- PALMER, J. *Environmental education in the 21st century: theory, practice, progress and promise*. London, New York: Routledge Fater, 2003. ISBN 0-415-13196-0.
- PÁVKOVÁ, J. a kol. *Pedagogika volného času*. 3. vyd. Praha: Portál, 2002. ISBN 80-7178-711-6.
- PIAGET, J., INHELDEROVÁ, B. *Psychologie dítěte*. Vyd. 2. Praha: Portál, 1997. ISBN 80-7178-146-0.
- PORTMANNOVÁ, R. *Hry pro tvořivé myšlení*. Praha: Portál, 2004. ISBN 80-7178-876-7.
- Pražská skupina školní etnografie. *Psychický vývoj dítěte od 1. do 5. třídy*. Praha: Karolinum, 2005. ISBN 80-246-0924-X.
- PRŮCHA, J. *Moderní pedagogika*. 4. aktual. a dopl. vyd. Praha: Portál, 2009. ISBN 978-80-7367-503-5.

- TOLKIEN, J. R. R. *Hobit aneb Cesta tam a zase zpátky*. 3. vyd. Praha: Mladá fronta, 1997. ISBN 80-204-0506-2.
- VÁGNEROVÁ, M. *Vývojová psychologie*. Praha: Portál, 2000. ISBN: 80-7178-308-0.
- VÁŽANSKÝ, M. *Základy pedagogiky volného času*. Brno: Print-Typia, 2001. ISBN: 80-86384-00-4.
- Velká kniha her*. Bratislava: Slovart Junior, 1992. ISBN 80-7146-025-7.
- Velký naučný slovník m/ž*. Praha: Diderot, 1999. ISBN 80-7237-388-9.
- ZAPLETAL, M. *Hry na hřišti a v tělocvičně*. Praha: Olympia, 1987.
- ZAPLETAL, M., ed. *Zlatý fond her*. Praha: Mladá fronta, 1990. ISBN 80-204-0120-2.
- Zlatý fond her I*. Praha: Portál, 2002. ISBN 80-7178-636-5.
- ZOUNKOVÁ, D., ed. *Zlatý fond her III*. Praha: Portál, 2007. ISBN 978-80-7367-198-3.

Seznam příloh

Příloha č. I	Fotografie - Hrad
Příloha č. II	Fotografie - Čin malby I (projekt Den činů)
Příloha č. III	Fotografie - Čin malby II (projekt Den činů)
Příloha č. IV	Fotografie - Čin malby III (projekt Den činů)
Příloha č. V	Fotografie - Scrabble (projekt Audience u Císařovny)
Příloha č. VI	Fotografie - Lyže I (projekt Získání mapy)
Příloha č. VII	Fotografie - Lyže II (projekt Získání mapy)
Příloha č. VIII	Fotografie - Setkání s Císařovnou (projekt Získání rodinného slunokamu)
Příloha č. IX	Fotografie - Pavučina (projekt Cesta do Hradu)
Příloha č. X	Fotografie - Cesta do Aeniru (projekt Aenir)
Příloha č. XI	Fotografie - Maskování (projekt Boj se Sushinem)
Příloha č. XII	Fotografie - Mapa areálu tábora
Příloha č. XIII	Fotografie - Tal s mocným slunokamem na krku
Příloha č. XIV	Fotografie - Runové písmo
Příloha č. XV	Fotografie - Karta z klávesnice I
Příloha č. XVI	Fotografie - Karta z klávesnice II

Příloha č. 1

Fotografie – Hrad



Příloha č. II

Fotografie- Čin malby I (projekt Den činů)



Příloha č. III

Fotografie- Čin malby II (projekt Den činů)



Příloha č. IV

Fotografie- Čin malby III (projekt Den činů)



Příloha č. V

Fotografie- Scrabble (projekt Audience u Císařovny)



Příloha č. VI

Fotografie- Lyže I (projekt Získání mapy)



Příloha č. VII

Fotografie- Lyže II (projekt Získání mapy)



Příloha č. VIII

Fotografie- Setkání s Císařovnou (projekt Získání rodinného slunokamu)



Příloha č. IX

Fotografie- Pavučina (projekt Cesta do Hradu)



Příloha č. X

Fotografie- Cesta do Aeniru (projekt Aenir)



Příloha č. XI

Fotografie- Maskování (projekt Boj se Sushinem)



Příloha XII

Fotografie- Mapa areálu tábora



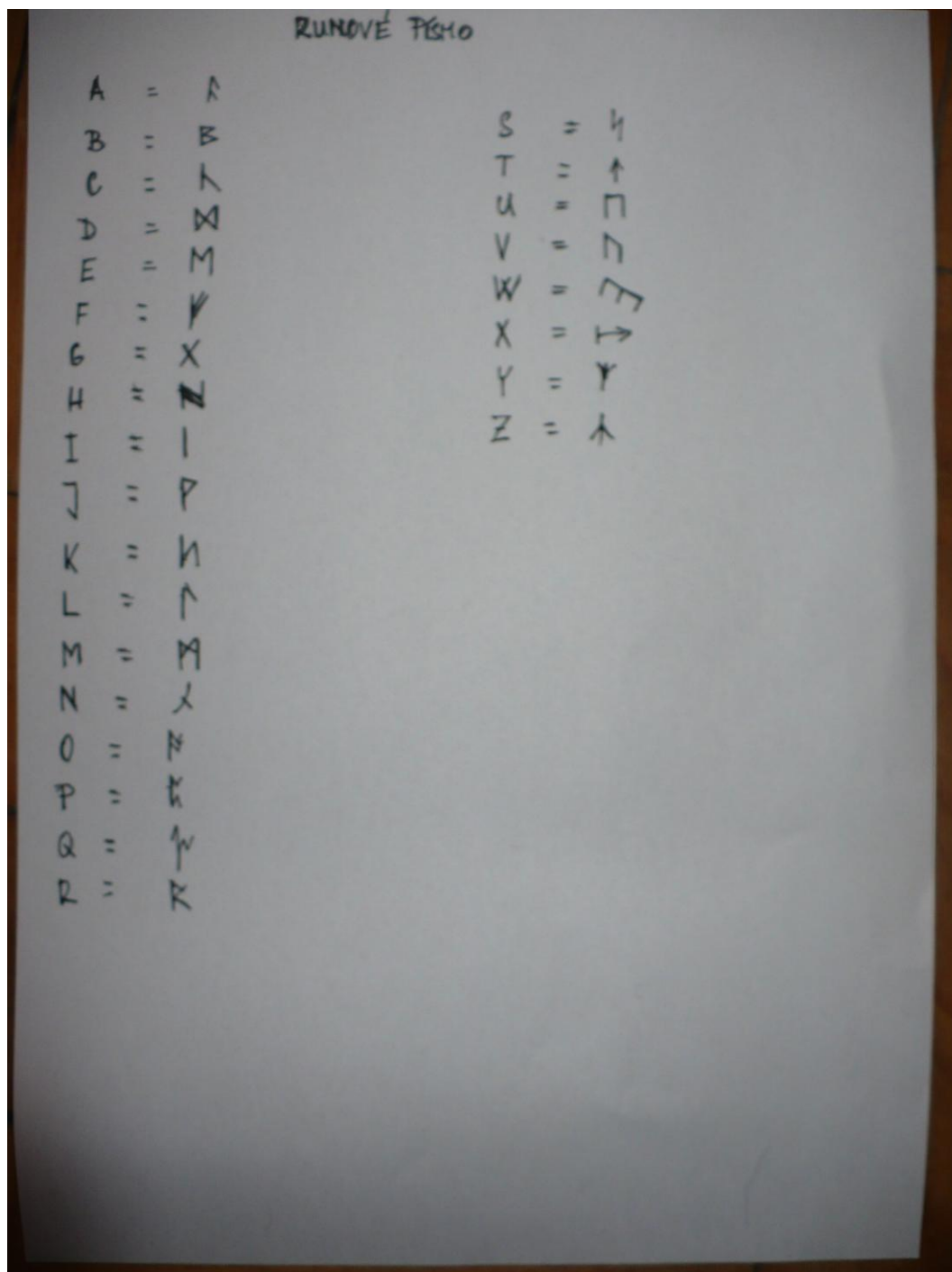
Příloha č. XIII

Fotografie- Tal s mocným slunokamem na krku



Příloha č. XIV

Fotografie- Runové písmo



Příloha č. XV

Fotografie- Karta z klávesnice I



Příloha č. XVI

Fotografie- Karta z klávesnice II



Abstrakt

BALATÁ, I. *Rozvoj kreativity pomocí zážitku u dětí na letním dětském táboře – projekt na motivy Sedmá věž*. České Budějovice 2010. Diplomová práce. Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích. Teologická fakulta. Katedra pedagogiky. Vedoucí práce I. Kovářová.

Klíčová slova: tvořivost, rozvoj tvořivosti, zážitek, zážitková pedagogika, mladší školní věk, střední školní věk, starší školní věk, letní dětský tábor

Práce je rozdělena na dvě části – teoretickou a praktickou. Teoretická část definuje a popisuje pojmy tvořivost, mladší, střední a starší školní věk, motivaci, fenomén hry, pedagogiku zážitku a specifika dětského letního tábora. Tato část práce tvoří vědeckou základnu pro praktickou část. Druhou část práce – praktickou – tvoří projekt představující celotáborovou hru. Příběh vychází z románu Gartha Nixe *Sedmá věž* a vytváří společně se zážitkovou pedagogikou ucelený komplex činností, jež se vzájemně prolínají.

Abstract

Development of Creativity through experiences at the Children in the summer camp – project on the base of *The Seventh Tower*.

Key words: creativity, development of creativity, experience, experiences education, children at the age of 7-15 years, summer camp

The work is divided into two parts – teoretical and practical part. Teoretical one defines and describes terms creativity, children at the age of 7-15 years, motivation, game, experiences education and specifics of the summer camp. This part makes the scient base for the practical part. Second part of work – practical one – is the project presents the game for whole summer camp. The story is based on the novel by Garth Nix *The Seventh Tower*. With The experiences education creates the complex of activities which is interconnected.