

**Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích
Teologická fakulta
Katedra pedagogiky**

Diplomová práce

VÝCHOVA PUBESCENTŮ VE VOLNÉM ČASE POMOCÍ HRY

Vedoucí práce: PhDr. Ludmila Muchová, Ph.D

Autor práce: Hana Křivánková

Studijní obor: Pedagog volného času

Ročník: Pátý

2007

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracovala samostatně s využitím uvedených pramenů a literatury.

Hana Křivánková

Souhlasím, dle zákona č. 111/1998 Sb., §47b o zveřejňování závěrečných bakalářských, diplomových, rigorózních a disertačních prací, se zveřejněním elektronické podoby mojí závěrečné diplomové práce na webových stránkách Jihočeské univerzity v prostředí databáze STAG.

Hana Křivánková

Děkuji mé vedoucí diplomové práce PhDr. Ludmile Muchové, Ph.D., a konzultantce Mgr. Ivě Čejkové za cenné rady, připomínky a metodické vedení práce, paní Mgr. Lence Jakoušové a Mgr. Markétě Krouzové za překlady anglického textu, mým sestrám Dis. Zuzaně a Bc. ppor. Ivaně Křivánkové za podporu při psaní této diplomové práce a velký dík patří především mým rodičům Anně a Antonínu Křivánkovým za podporu po dobu mých studií.

Obsah

Obsah	5
1.0 Úvod.....	6
2.0 Hra	9
2.1 Definice hry	10
2.1.1 Přehled definic hry v literatuře	10
2.2 Teorie a význam hry.....	18
2.2.1 Teorie hry	18
2.2.2 Význam hry	26
2.3 Rozdíly her ve vývojových stádiích dítěte.....	38
2.4 Klasifikace her.....	41
2.4.1 Herní desatero organizátora	41
2.4.2 Třídění a typy her.....	42
2.4.3 Sportovní aktivity v přírodě.....	42
2.5 Tvorba her	45
2.6 Hra jako investice lásky.....	50
3.0 Účastníci procesu hry.....	52
3.1 Jedinec – pubescent	52
3.2 Skupina	56
3.2.2 Sociální dimenze	56
3.2.3 Sociální komunikace	57
3.2.4 Řešení konfliktů.....	57
3.2.5 Komunikace ve skupině	58
3.3 Role vedoucího ve hře	59
3.3.1 Styl práce vedoucího her.....	59
3.3.2 Obsah činnosti vedoucího	59
3.3.3 Růst vedoucího a jeho schopností	60
3.3.4 Deset zásad dobrého organizátora her	61
3.4 Postoj dospělého k dětské hře	61
4.0 Výchova ve volném čase	64
4.1 Pojem volného času	64
4.2 Funkce volného času.....	66
4.3 Formy práce ve volném čase	67
4.4 Organizace a zařízení pracující s dětmi a mládeží v jejich volném čase.....	70
5.0 Tábor jako prostor k výchově pomocí hry ve volném čase	72
6.0 Závěr	95
7.0 Literatura.....	97
8.0 Abstrakt.....	101

1.0 Úvod

„Hrát si, abychom se uvolnili,
zvyšuje radost
být dítětem,
být klidný,
být milován!!“

Michael Garant, básník

Existuje přísloví, které praví: „Člověk si nepřestává hrát, protože stárne, ale stárne, protože si přestal hrát.“ Hraní samo o sobě nemůže obelstít smrt. To však ještě neznamená, že by herní činnost u dětí tak přirozená, nemohla být výrazným faktorem zdraví a duševní rovnováhy i u dospělého. Hra je pro člověka významným projevem, který jej provází po celý život. Pro dítě je hlavní a potřebnou činností a v jeho rozvoji je nezastupitelná. Dítě si hraje dobrovolně, pro vnitřní uspokojení. Hra je pro něj přirozeně zvladatelná, poskytuje mu bezprostřední uspokojení, radost, uvolňuje napětí, přináší pocit svobody, dítě může jednat iniciativně, ovlivňuje pojetí sebe samého.

Hra napomáhá navazovat kontakt s dospělými i s vrstevníky, vede ke spolupráci, přispívá k utváření rolí, pomáhá ovládat a rozlišovat vlastní city, dítě při ní musí něco řešit, vykonat, zpřesňuje vědomosti.

U předškolního dítěte rozvíjí hra všechny jeho schopnosti. Hrou se dítě učí a získává nové zkušenosti. Prostřednictvím pravidel při hře se dítě učí zodpovědnosti. Učitelka je dohodne spolu s dětmi a všichni, i ona je dodržují. Pomáhají dětem i k určité stálosti, řádu a smyslu. Mezi taková pravidla může patřit i uklízení věcí na své místo. Povzbuzuje to u dětí sebevědomí, že to dokážou a současně se učí pomáhat s úklidem ostatním a hlavně najdou věci tam, kde mají být. Pořádek děti uklidňuje a přispívá k pocitu bezpečí.

Víme, že děti milují pohyb, rády si hrají, potřebují se na chvíli uklidnit, odpočinout si, uvolnit se,... také potřebují cítit blízkost rodiče, vychovatele,

pedagoga, instruktora... Prostřednictvím hry se s nimi mohou děti setkat v různých situacích. Při hře poznáváme dítě, získáváme navzájem důvěru, dáváme si lásku, vedeme dítě správným směrem a hlavně můžeme být ve stálém kontaktu, sledovat jej, podporovat jej, přicházet na různé věci.

Téma své diplomové práce jsem si vybrala na základě osobních zkušeností s výchovou pubescentů. Volba tématu byla tedy jednoduchá. Téma hry je mi stále blízké a stále mě zajímá.

Celá práce bude věnována tématu **hra a výchova hrou**. Je rozdělena do čtyř větších tematických celků v nichž bude definován pojem pubescenta a dalších účastníků výchovy hrou, jako je např. organizátor her a skupina, která se hry účastní.

První kapitola práce nás seznámí s definicí hry jak v české tak zahraniční literatuře, s teorií a významem hry, dále pak s druhy her, diferenciací her v různém stupni vývoje dítěte, klasifikací her, možnostmi tvorby her, jejich typy a s přínosem.

Druhá část bude věnována různým aktérům hry – pubescentům, vedoucímu či organizátorovi hry a skupině jejich účastníků.

Třetí kapitola pojednává o výchově ve volném čase. Hlavní otázky se týkají tématu, jaké jsou formy a funkce výchovy, co je volný čas, jaká jsou zařízení a sdružení zabývající se volným časem dětí a mládeže.

Obraz zapadajícího slunce, utichajícího hlasu ptáků v křoví a zaznívaní chvějivého zvuku kytary s tichým zpěvem snad nenechá netečnou mysl žádného dnešního člověka, bez ohledu na to, zda vyvolává příjemné vzpomínky na chvíle prožité v přírodě nebo touhou vůbec něco takového prožít poprvé. Táboření – to jsou jedny z prostředků k prožití volných chvil plně a opravdově, účinná možnost přiblížit se k tajuplnosti života v přírodě, ale i k lidem a sobě samému, jedno z posledních velkých dobrodružství dneška – je tématem poslední kapitoly nazvané Tábor jako prostor k výchově pomocí hry ve volném čase.

Co se týče použité literatury, její úplný výčet je uveden na konci práce. Nejvýstižnější výraz pro ni bude termín velmi variabilní. Velice přínosné byly pro mne především práce Millarové, Černého, Pávkové, Zapletala, Wagnerové a mnoha dalších autorů detailně uvedených v seznamu literatury na konci práce.

2.0 Hra

Hra není zadaným úkolem ani není spojena s odpovědností. Hra musí její účastníky bavit. Hra na rozkaz ztrácí své kouzlo a většinu zúčastněných nebaví, dochází jen k její reprodukci. Hra v sobě skrývá vztah ke skutečnosti, na druhé straně se od ní, díky výrazům „jako, jakoby“, oddaluje. Má svůj řád. Dítě si hraje v určitém čase na vymezeném prostoru, respektuje daná pravidla nebo vymýšlí nová, se kterými pak hrají i ostatní účastníci jeho hry. Každá hra přináší prvky napětí a uvolnění. Umožňuje dítěti projevit svůj důvtip, odvahu, fantazii, jeho tvůrčí i jiné schopnosti. Děti bývají při hře veselé a šťastné. Hrou se obohacují, oživují a mění svůj každodenní život. V zápalu hry často zapominají na skutečný svět kolem sebe, hrají si samy i s ostatními dětmi a pokud se jim podaří přesvědčit dospělého bývají nadšeny. Hra dětí a rodičů také upevňuje vztahy v rodině.

Podle Miloše Zapletala má hra kouzelnou moc. Podmaňuje si jedince tak silně, že člověk náhle zapomíná na ostatní svět. A jak je ponořen do herní činnosti, odkládá masku, která mu jindy zakrývá tvář. Jeho já se ukazuje bez přetvářky a odhaluje svoji realitu.¹

Hra má vliv na vývoj každého člověka od jeho narození. Uskutečňuje se ze svobodného rozhodnutí, je tedy spontánní a dobrovolná. Předpokládá také plné nasazení každého hráče. Hra má rysy dobrodružnosti, které jsou založeny na objevování a překonávání sebe samého, na momentech překvapení a napětí, neboť jednotlivé fáze hry nejsou beze zbytku předpověditelné. Hra je hrána tak dlouho, dokud přináší zážitky a potěšení.

¹ ZAPLETAL, M. *Hry v přírodě*. 1. vyd. Praha: Olympia, 1987. s.50.

2.1 Definice hry

Mnoha lidem by zřejmě nečinilo velké potíže vysvětlit pojem hra. Jde o slovo, se kterým se člověk setkává dnes a denně a to od svého dětství. Malé děti si hrají téměř neustále. Dobrý pedagog zpestřuje svou výuku vhodnými hrami. Na hřištích např. pobíhají hráči, hráče jiného druhu můžeme potkat v zábavných hernách, herci hrají divadlo, děti si hrají s hračkou, duha hraje všemi barvami, soused si hraje na důležitého, jeho dcera hraje na klavír, důchodce v parku si hraje se svým pejskem,... atd. Takto bychom mohli dále pokračovat. Stačí se ale jen podívat na právě vyjmenovaná slovní spojení, ve kterých se slovo hra a jiná pojmy mající jej za svůj kořen nacházejí, a je nám jasné, že definic hry by bylo možno najít velmi mnoho.

Je samozřejmé, že v některých výrazech je výraz hra použit v přeneseném významu (např. „hrát si na důležitého“) a jiná použití pojmu hra se bezprostředně netýkají našeho tématu (hrát divadlo, hrát na hudební nástroj, atd.).

2.1.1 Přehled definic hry v literatuře

Stejně jako existuje nespočet laických spojení se slovem hra, tak i v odborné literatuře je u každého autora možno nalézt velice různé definice toho, co vlastně hra je. Tato otázka se může zdát velmi jednoduchá, ale odpověď není tak snadná, aby se dala stručně shrnout pouze několika větami. Her je poměrně mnoho a jsou tak variabilní, že samotný tento pojem ztrácí jasné okraje, jimiž bychom mohli hraní striktně definovat. Otázku, co je hra, si kladlo již mnoho odborníků na poli psychologie, filozofie, pedagogiky, didaktiky a ostatních humanitních věd. Nikomu se však dosud nepodařilo podat přesnou a vyčerpávající definici tohoto pojmu. Hodně podobných odpovědí lze dostat od pedagogů, výchovných pracovníků nebo přímo účastníků hry, přesnou informaci nelze ovšem nikdy získat.

A) Definice zahraničních autorů

Pro potřeby této práce se přidržuji anglického slovníku *Dictionary of Concepts in Recreation and Leisure Studies*² od Stephena L. J. Smitha. V něm lze nalézt dvě definice charakterizované anglickými výrazy „game“ a „play“. Z obou hesel se zdá být pro účely této diplomové práce výstižnější heslo „play“.

Pod pojmem hra = play se nachází následující definice Stephena L. J. Smitha: „A pleasurable, intrinsically motivated, voluntary, and repetitive or patterned activity that is separate in time from other activities, and is governed by either implicit or explicit rules.“ Její volný překlad zní tak, že play = hra je zábavná, podstatně motivovaná, dobrovolná a opakovaná či modelová činnost, která je oddělená v čase od ostatních činností a je řízena buď implicitními či explicitními pravidly.³ Podaná definice se snaží být stručná, ale nedá se považovat za zcela vyčerpávající. Je zde možno vidět, že zdaleka nebylo o hře řečeno vše, což ani při vší snaze nelze.

F. Schiller, který jako jeden z prvních poukázal na spojitost mezi uměním a hrou, považuje hru za činnost nezávislou na tělesných potřebách, kterou člověk provádí pro požitek z ní samé. Použitím výrazu „bezzájmové zalíbení“ chce Schiller říci, že se ve hře nepřistupuje k věcem jako k předmětům, které uspokojují tělesné potřeby, nýbrž že hráče zajímají jejich jiné vlastnosti, které z nich činí lákavé předměty poznávání nebo manipulování (např. dítě dostane sklenici s limonádou, místo aby se napilo, začne si s ní hrát).⁴ Dále Schiller charakterizuje hru dvěma následujícími znaky:

- 1) „Jako ideální formu svobodné lidské činnosti, k níž jsou přirovnány i činnosti umělecké. V tomto smyslu představuje u něho pojem hry důležitou součást jeho koncepce člověka a lidského jednání.“

² Může být přeloženo jako Slovník pojmů v rekreaci a studiích volného času

³ SMITH, L. J. S. *Dictionary of Concepts in Recreation and Leisure Studies*. 1. vyd. New York : Raymond G. McInnis, 1990. s. 238.

⁴ MIŠURCOVÁ, V. a SEVEROVÁ, M. *Děti, hry a umění*. 1. vyd. Praha : SPN, 1980. s. 38.

2) Jako činnost, která je protikladem vážných životních činností. Zatímco vážné životní činnosti jsou motivovány nedostatkem něčeho nebo ohrožením jedince, hra je považována za projev nadbytku životních sil.“⁵

Jeden z nejvýznamnějších znalců hry v Rusku V. Vsevolodkij-Gerngros se ve svém díle *Igry narodov* vyjádřil ke hře takto: „Hrou nazýváme druh společenské praxe, který existuje v aktivním napodobování libovolného životního jevu v celku nebo v jeho části, mimo reálnou praktickou situaci; sociální význam hry spočívá v její výcvikové úloze na raných stupních vývoje člověka a v úloze kolektivizující.“⁶

Američtí antropologové J. M. Roberts, M. J. Arth a R. R. Bush ve stati s názvem *Game in Culture in American Anthropologist* pojímají hru jako „rekreační aktivitu, která je charakterizována:

- 1) organizovaným hraním
- 2) soutěživostí
- 3) dvěma nebo více stranami
- 4) kritérii, která určují vítěze
- 5) dohodnutými pravidly.“⁷

Holandský filosof Johan Huizinga ve své knize *Homo ludens – O původu kultury ve hře* vyčleňuje několik následujících formálních znaků hry:

- hra je především svobodným a dobrovolným jednáním nebo zaměstnáním, a tím sférou nefalšované svobody. Hra není úkol. Člověk si hraje, když má „volno“. Její po potřebu pocítují lidé jen tehdy, když vychází z potěšení, které sama působí. Je jí možno kdykoliv přerušit či jí zanechat úplně.
- vystoupení z „obyčejného“ nebo „vlastního“ života do dočasné sféry aktivity, vědomí „jiného bytí“.
- jednání, jež má svůj cíl samo v sobě, probíhá samo v sobě a je vykonáváno pro uspokojení, které spočívá ve vykonávání samotném, a je doprovázeno pocitem radosti.

⁵ MIŠURCOVÁ, V. a SEVEROVÁ, M. *Děti, hry a umění*. 1. vyd. Praha : SPN, 1980. s. 39.

⁶ ZAPLETAL. M. *Hry v přírodě*. 2. vyd. Praha : Nakladatelství Loprez, 1995. s. 16.

⁷ ZAPLETAL. M. *Hry v přírodě*. 2. vyd. Praha : Nakladatelství Loprez, 1995. s. 17.

- možnost jejího opakování je předávána tradicí.
- dobrovolně přijatý specifický a bezpodmínečný řád a její závazná pravidla.
- rytmus a harmonie
- napětí podrobuje zkoušce hráčovy schopnosti⁸

B) Definice českých autorů

Při hledání definice hry v českém prostředí nelze nezmínit významného českého pedagoga Jana Amose Komenského. Ten heslo „hrát si“ zařadil do Věcného pansofického slovníku. Hrát si – „ludere“ – znamená konat něco pro zábavu, nejčastěji tak, že se více jednotlivců utkává o nějakou cenu, stanovenou buď pro zisk, nebo pro čest. Je k tomu zapotřebí:

1. činnosti čili tělesného nebo duševního pohybu,
2. tato činnost je zavedena pro zábavu (dobrovolně),
3. soutěžení s nadějí na cenu.“⁹

Z českých encyklopedických řad lze vybrat Encyklopedii tělesné kultury, která hru definuje jako organizovanou zábavnou činnost bez přímého praktického účelu symbolizující zpravidla soupeření a boj dvou stran podle určených herních pravidel.¹⁰

Dále v českém prostředí jeden z nejvíce uznávaných sběratelů a autorů her, Miloš Zapletal, ve svých knihách píše, že hra je vždy aktivní, dynamický proces, který zaměstnává v menší či větší míře duševní i tělesné schopnosti a současně je procvičuje a rozvíjí.¹¹

Allan Gintel, jeden z přispěvatelů knihy Zlatý fond her 1., charakterizuje hru takto: „Hra je zdrojem neopakovatelné radosti. Uplatňují se v ní všechny složky duševního života: rozum, city, fantazie. Myšlení se tu mísí s obrazotvorností a reálnými fakty, takže často vznikají překrásné modelové skutečnosti, originály, z nichž nelze dělat kopie. Hra rozvíjí princip

⁸ HUIZINGA, J. *Homo ludens*. 1. vyd. Praha : Mladá fronta, 1971. s. 14 – 18. Na základě těchto znaků dokazuje hře její estetický obsah a význam.

⁹ KOMENSKÝ, J. A. *Věcný pansofický slovník, in Vybrané spisy Jana Amose Komenského, svatek IV.*, 1. vyd. Praha : SPN, 1966. s. 538.

¹⁰ ZAPLETAL. M. *Hry v přírodě*. 2. vyd. Praha : Nakladatelství Loprez, 1995. s. 17.

¹¹ ZAPLETAL. M. *Hry v klubovně*. 2. vyd. Praha : Nakladatelství Loprez, 1996. s. 12.

volby. Tím, že při ní můžeme volit a rozhodovat, rozvíjí se naše lidská osobnost. Ve hře si můžeme zopakovat všechno ztracené, zapomenuté, právě tak prožít to, co teprve může přijít. Hrajeme nejrozmanitější role, sníme nejbarevnější sny, hra přináší radost z absolutního vítězství i smutek z absolutní porážky, poznáváme při ní sebe sama a objevujeme druhé.“¹²

Je zjevné, že tato definice hry je zakotvena v dlouholeté praxi a vlastní zkušenosti autora. Jeho definice se vztahuje především k lidem používajícím již plně svůj rozum, tedy k dospělým jedincům, nemá však daleko ani ke hře dětské

Dalším českým odborníkem v oblasti zejména dobrodružných her hledajícím odpověď na otázku, co je hra, je Jan Neuman. Ve své literatuře podává několik částečných definic. Odcituji je zde v pořadí a v plném znění tak, jak je sám autor uvádí:

1. Hra je forma chování s jednoduchou strukturou **cílů** a **časovou perspektivou**. Správná hra obvykle obsahuje útok, únik, sledování, srovnávání, napodobování, změnu, důvěru a náhodu.
2. Hra má rysy **dobrodružnosti** obsažené v každém novém objevování i překonávání. Prvkem dobrodružství je také zisk, proto jsou přitažlivé hazard i riskování. Dobrodružnost se projevuje i v překonávání soupeře.
3. Ve hře nacházíme momenty **překvapení**.
4. Hra se nám jeví ve dvou rolích – jednou jako prostředek, podruhé jako prostor k získávání **prožitků** a **zkušeností**. Lze říci, že hra je sama o sobě učitelem, neboť vyžaduje od hráčů vysokou míru osobního nasazení a při zvládání problémových situací i vysokou úroveň sociálních vztahů.“¹³

Podle J. Neumana lidstvo na cestě světem hry věrně doprovázejí především prožitky a dobrodružství.¹⁴

Petr Hora se v „malé instruktorské čítance“ pod názvem Prázdniny se šlehačkou vyjadřuje názor, že hra člověka vychází z nastřádaných zásob

¹² ZAPLETAL, M. *Zlatý fond her*. 1. vyd. Praha : Mladá fronta, 1990. s. 5.

¹³ NEUMAN, J. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*. 1. vyd. Praha : Portál, 1998. s. 18 – 19.

¹⁴ Srov. NEUMAN, J. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*. 1. vyd. Praha : Portál, 1998. s. 17.

energie. Je jakýmsi přepychem a potěšením. Člověk si ve hře vytváří sféru existence, jež mu plně náleží a pro kterou se svobodně rozhoduje. Ve hře si člověk buduje vlastní svět v reálném světě. Jeho hra je svébytná, pravidly vnitřně strukturovaná, má svůj řád, prostor i plynutí času. Změří jeho ctižádost, důvtip, fantazii. Ve hře si lze získat zpět ztracenou možnost být přechodně vším, co si člověk přeje, nechat se unést za horizont všedního světa dospělosti. Taková hra působí člověka nezměrnou radost, je zdrojem mnoha emocí i nadějí.¹⁵

Neposledními z řady odborníků na hry jsou J. Hrkal a R. Hanuš, autoři dalšího sborníku her s názvem Zlatý fond her II.

- Pro O. Holce je hra velmi silným fenoménem, který svou existenci ubrání vlastními prostředky a najde si své hráče nezávisle na jejich věku. Podmínkou při tom je, že vychází z přitažlivého námětu, nabízí hráčům přiměřeně náročný individuální nebo týmový úkol ve formě osobní výzvy. Je postavena na jasném principu a vhodné motivaci s použitím role prostředí a atmosféry.¹⁶

Dalším spoluautorem Zlatého fondu her II. je Ivo Jiránek. Podle něho člověk prožívá něco zcela odlišného od každodenního shonu. Ve hře nevnímá každodenní starosti. Od všedních problémů jej hra dovádí do jiných a nových světů, podobně jako v definici J. Huizinga. V těchto světech se sice vyskytují některé prvky shodné se světem reálným (např. předměty), ale ty zároveň obsahují nové a odlišné vlastnosti.¹⁷

Kdo si hraje, nejedná pouze náhodně, ale zcela opravdově. Tento druh opravdovosti umožňuje realizovat svět hry. Pokud hráč není ochoten přijmout herní svět, může se hry zúčastnit jako externí pozorovatel, nemůže ji však do důsledku prožít a plně pochopit.¹⁸ Hra je totiž specifický svět, do kterého může člověk vstoupit pouze vlastní herní aktivitou. Prostor světa her však není prostorem prázdňým.

¹⁵ HORA, P. a kol. *Prázdniny se šlehačkou*. 1. vyd. Praha : Mladá fronta, 1984. s. 168.

¹⁶ HRKAL, J., a HANUŠ, R. *Zlatý fond her II*. 1. vyd. Praha : Portál, 1998. s. 13.

¹⁷ HRKAL, J., a HANUŠ, R. *Zlatý fond her II*. 1. vyd. Praha : Portál, 1998. s. 15.

¹⁸ HRKAL, J., a HANUŠ, R. *Zlatý fond her II*. 1. vyd. Praha : Portál, 1998. s. 16.

Pro úplnost je třeba zde ještě uvést definici Jiřího Černého, který pod vlivem filosofa Buytendijka píše: „Člověk se ve hře s někým a s něčím setkává a přitom se svobodně rozhoduje a jedná. Hra je pro člověka proto svobodným výkonem, po formální stránce velmi podobným výkonu uměleckému či vědeckému. Hra je tedy svobodnou spolutvorbou vlastní situace, která má své analogon v tvůrčím uměleckém procesu.“¹⁹

V mnoha definicích je důležitým faktorem charakteristiky hry čas. Čas vlastně může z určitého pohledu také hru definovat. Pomáhá rozlišovat délku hry, měří úroveň, které chce ve hře dosáhnout a určuje intenzitu a zážitek, který v člověku po hře zůstává. Hra nabývá své pravé hodnoty, když její účastníci ztratí přehled o čase, přestanou vnímat okolní svět.

Na tomto místě je třeba zdůraznit skutečnost, že hru specifikuje řada podstatných znaků, např. soutěživost, řízenost pravidly, vážnost, zábava, radost, potěšení, dobrovolnost, vnitřní nekonečnost, zdánlivost, uzavřenost, dramatičnost. Důležité je při hře také napětí, nové šance, pocity radosti, vědomí „jiného bytí“, svoboda jednání a rozhodování, tvůrčí zaujetí atd.

C) Definice dětské hry

Předchozí část byla zaměřena na definici hry jako takové. Hry, která se člověka dotýká a je mu vlastní od počátku jeho života až do jeho konce. Nejvíce je přitom tento fakt pozorovatelný zejména v předškolním a školním věku jedince.

Český Pedagogický slovník věnuje dětské hře necelé dvě strany, s uspokojivou definicí se v něm ovšem nesetkáme. Spíše než o definici hry jde o definici její funkce. Dětská hra je hlavní činnost dítěte před vstupem do školy. Dítě ji provádí bez výzvy dospělého a projevuje se při ní po všech stránkách naprosto bezprostředně. Tím umožňuje vychovateli pozorovat dobře osobnost dítěte a záměrně dítě ovlivňovat. Tím se hra stává nejdůležitějším výchovným prostředkem.“²⁰

¹⁹ ČERNÝ, J. *Fotbal je hra*. 1. vyd. Praha : Československý spisovatel, 1968. s. 20.

²⁰ KUJAL, B. a kol. *Pedagogický slovník 1. díl*. 1. vyd. Praha : SPN, 1965. s. 142.

Autorky studie *Děti, hry a umění* V. Mišurcová a M. Severová poukazují na skutečnost, že hra je dominantní činností dětí předškolního i školního věku, která pro ně představuje přirozený způsob seznamování a pronikání různých oblastí života dospělých.²¹ „Hrou se u dětí může stát činnost, která je zaměřena na jakýkoli druh objektů; dítě si může hrát nejen s hračkami, ale i s nejrůznějšími věcmi, které kolem sebe nalézá, se zvířaty, s rostlinami, s jinými dětmi, se svým tělem, s řečí apod.“²² Na tuto skutečnost upozorňují také další autoři, např. Piaget, Millerová aj. Rozmanitost objektů dětských her může být považována za jejich specifický znak. Pestrost obsahové náplně dětských her souvisí pravděpodobně s tím, že se většina normálních zdravých dětí v průběhu svých her nejen baví, ale že jim působí radost učit se a poznávat něco nového.²³ Prostřednictvím her si děti osvojují různé dovednosti a získávají nové poznatky o svém okolí.

J. Mlejnek, autor knihy *Dětská tvořivá hra*, definuje dětskou hru v souvislosti s tvořivostí jako svébytnou činnost, při které není důležitý její výsledek – podstatný je vlastní průběh herní aktivity. Dítě naráží při volné hře na rozpor svých nedokonalých možností mentálních i materiálních. Lidé i věci, vše je při hře určeno symbolem. Skutečný předmět je nahrazen znakem, ale manipulace s ním je reálná. Dítě se hře oddává celé, věří svým citům, přáním; uplatňuje svou fantazii, ale jeho jednání je pravdivé. O ničem nerozhodují reálné podmínky, ale děti samy.²⁴

V Psychologii pro učitele je dětská hra chápána jako činnost silně stimulující motivaci.²⁵ V případě, že je dítě vhodně motivováno, hraje si samo a tímto způsobem vstupuje do tzv. volné hry.

Definicí volné hry se zabývají především autorky knihy *Volná hra, zkušenosti a náměty* M. Caiatiová, S. Delačová a A. Millerová. Poukazují zde na fakt, že při teoretickém objasňování se často „hra“ staví do protikladu k „práci“. Ve skutečnosti však existují formy hry, jimž v důsledku právě tak

²¹ MIŠURCOVÁ, V. a kol. *Hra a hračka v životě dítěte*. 1. vyd. Praha _ SPN, 1997. s. 42.

²² MIŠURCOVÁ, V. a kol. *Hra a hračka v životě dítěte*. 1. vyd. Praha _ SPN, 1997. s. 42.

²³ MIŠURCOVÁ, V. a kol. *Hra a hračka v životě dítěte*. 1. vyd. Praha _ SPN, 1997. s. 42.

²⁴ MLEJNEK, J. *Dětská tvořivá hra*. 1. vyd. Praha : IPOS, 1997. s. 11.

²⁵ MAREŠ, J. a ČÁP, J. *Psychologie pro učitele*. 1. vyd. Praha : Portál, 2001. s. 284.

náleží označení „práce“. V praxi dále pokračuje srovnání hry a „pořádného zaměstnání“ (práce dětí ve školkách a školách) tím, že se staví do protikladu činnost opravdová x bez hlubšího záměru; účelná x bezúčelná až zbytečná; být vyučován x hrát si. Toto oddělování práce a hry, vyučování a volné hry považují za špatný důsledek nesprávného porovnávání. Dětská činnost je podle jejich představy v nepřetržité kontinuitě mezi póly užitečnost – požadavky – produkt na straně jedné a radost – prožitek – proces na straně druhé. Právě tak vidí kontinuálně plynulý přechod vztahu mezi poznáním a volnou hrou

Určující jsou již termíny „volnost“ a „hra“. Volná hra totiž neznamena volbu mezi učením a hrou. Nejedná se o žádný zbytkový čas, kdy se čeká na počátek skutečné práce vedoucí k rozvoji jedince. Také není časem nápravy.²⁶

Z výše uvedeného tedy vyplývá, že existuje mnoho variant uchopení daného pojmu. Nejvýstižněji však tuto aktivitu podle mého názoru definuje holandský filosof Johan Huizinga.

2.2 Teorie a význam hry

Teorie her je velmi rozsáhlá a věnuje se jí mnoho disciplín. Hry mají obrovský význam v životě člověka a jsou nepostradatelným prostředkem jeho výchovy.

2.2.1 Teorie hry

V této kapitole bude učiněn exkurz do několika základních teorií hry. Původně byla hra chápána jako projev přebytku energie; jako nácvik, sebeutváření, příprava pro produktivní činnost dospělého jedince; jako projev vrozených motivačních tendencí člověka; jako prostředek odbourání napětí (např. v konfliktních, frustrujících situacích), popřípadě jako náhradní

²⁶ Srov. CAITIOVÁ, M. a DELAČOVÁ, S. a MÜLLEROVÁ, A. *Volná hra*. 1. vyd. Praha : Portál, 1994. s. 15 – 16.

uspokojení a katarze.²⁷ Teorie hry si pokládají otázku, proč si lidé hrají, co je podstatou hry, k čemu slouží, jaké má hra místo v životě člověka, jaký je její smysl. I když každá teorie vystihuje jen určitý dílčí aspekt hry, může přispět k lepšímu pochopení vlastní hry pubescentů a k přijetí její důležitosti v jejich životě.

Jak již bylo v úvodu řečeno, hra je součástí lidského života již od dob jeho počátku. Je stará tisíce a snad i miliony let. Začíná kdesi ve světě zvířat. Hra totiž není záležitostí pouze lidskou, ale je rozšířena i mezi zvířaty. Hra zvířat je vědecky dokázána a v jistých ohledech má spojitost s hrou lidskou. Tuto podobnost nacházíme především u mláďat obou druhů.²⁸ Hrou zvířat se však zde zabývat nebudeme, neboť není tématem této diplomové práce.

Ve vývoji lidstva se hra začíná vynořovat z táborů a jeskyní pračlověka, zároveň s uměním, umělecká díla a písemné záznamy zaniklých kultur staré pětitisící let svědčí o tom, že i v Číně, Indii a Egyptě byla hra důležitou součástí života dětí i dospělých.²⁹ Blížíme-li se více k současnosti, na časové přímce můžeme zaznamenat velký význam her ve starověkém Římě a Řecku. Šlo o hry mírové – olympijské hry. Hry byly to, co lid požadovat od státu a heslo „Panem et circenses“ – „chléb a hry“ – bylo nepříliš vhodné motto politického programu již ve starém Římě. Dokonce ani antičtí filosofové jako Aristoteles či Platón ve svých úvahách hru neopomíjeli, ba naopak, již zde se dá hovořit o počátcích teorie hry v pravém slova smyslu.

Například Platón mluvil o hře zcela vážně ve svém návrhu ideálního společenského uspořádání. V přísném střežení světa her převedených do neměnné kultické podoby viděl klid společnosti. Proto také doporučoval hrát

²⁷ MAREŠ, J. a ČÁP, J. *Psychologie pro učitele*. 1. vyd, Praha : Portál, 2001. s. 284.

²⁸ „Hra je dítětem práce, která ji časově nutně předcházela“ (PLECHOV, G. V. *Dopisy bez adresy*. Praha : Ohře, 1973, s.60). Autor této teorie se domnívá, že hra je výlučně záležitostí lidskou, jiní badatelé zastávají stanovisko, že hra nemůže být odvozována od práce, protože není věcí pouze lidskou. Např. holandský filosof J. Huizinga k tomu míní: „Hra je starší než kultura, ať je totiž pojem kultury vymezen sebenepřesněji, přece jen v každém případě předpokládá lidskou společnost, a zvířata nečekala, až je lidé naučí, jak si mají hrát. Můžeme dokonce klidně říci, že lidská civilizace nepřipojila k obecnému pojmu hry žádný podstatný znak. Zvířata si hrají právě tak jako lidé. Všechny základní rysy hry se uplatnili už ve hře zvířat.“ (HUIZINGA, J. *Homo ludens*. 1. vyd. Praha : Mladá fronta, 1971. s. 9.)

²⁹ Srov. ZAPLETAL. M. *Hry v přírodě*. 2. vyd. Praha : Nakladatelství Lopeř, 1995. s. 8.

stále stejné hry, za stejných podmínek a stejným způsobem.³⁰ K tomu lze říci, že hrát stejné hry se dříve či později omrzí, jak tomu nasvědčuje neustálá tvorba nových her. Aristoteles doporučoval, aby děti ve svých hrách napodobovaly činnost dospělých.³¹

V českém prostředí se počátkem novověku tématu hry věnoval Jan Amos Komenský. V *Orbis Pictus* shromáždil a popsal ukázky dětských her, závodů a zábav. Také sám hledal nejvýstižnější teoretické vyjádření hry a její podstaty. O pojmu „ludere“ v jeho *Pansofickém slovníku* jsme se zmínili v kapitole Definice hry.

Přesto, že první formulace teorií hry vznikly až ve druhé polovině 19. století pod vlivem evoluční teorie, již ve století 18. zdůraznil např. Fröbel důležitost hry v procesu učení. Miloval děti a jako učitel si uvědomil, že oblíbených her a hraček je možno využít k připoutání jejich pozornosti a tak k rozvoji jejich schopnosti a znalostí.³²

V 17. století se objevila myšlenka, že funkcí hry je zotavit tělo po práci. Tato teorie je velmi často spojována se dvěma německými mysliteli 19. století – Schallerem a Lazarem. Podle Schallera hra obnovuje téměř vyčerpané síly. Lazarus dával do protikladu hru, práci a nečinnost. Lazarus se domníval, že hra jako aktivní odpočinek může působit relaxačně, ale toto srovnání rozhodně není uplatnitelné u dětí nebo mláďat. Hře malého dítěte nemusí přece předcházet namáhavá práce.³³

a) Estetické teorie

Za osvětlující základ krásy považuje hru filosof Friedrich Schiller. Podle něhož je hra ve svých zákonitých pravidlech zároveň svobodným výkonem. Je spojením okamžiku a věčnosti, náhody i pravidla. Člověk si podle jeho názoru má hrát s krásou, ale jen s krásou. Říká: „Člověk si hraje pouze tam, kde je člověkem v plném významu slova,“³⁴

³⁰ Srov. HRKAL, J., a HANUŠ, R. *Zlatý fond her II*. 1. vyd. Praha : Portál, 1998. s. 18.

³¹ Srov. MILLAROVÁ, S. *Psychologie hry*. 1. vyd. Praha : Panorama, 1978. s. 13.

³² Srov. MILLAROVÁ, S. *Psychologie hry*. 1. vyd. Praha : Panorama, 1978. s. 14.

³³ Srov. MILLAROVÁ, S. *Psychologie hry*. 1. vyd. Praha : Panorama, 1978. s. 14.

³⁴ SCHILLER, F. von, *Estetická výchova*, Praha, 1942, s. 79.

b) Rekapitulační teorie

U zrodu této teorie stála bezesporu evoluční teorie 19. století, která dala podnět též pro do té doby chybějící studium dítěte. Začala se rozvíjet dětská psychologie. Jedním z jejích „otců“ byl např. G. S. Hall. Hall je také původcem rekapitulační teorie, která pokládá děti za články evolučního řetězce od zvířete k člověku a předkládá myšlenku, že v embryonálním stavu procházejí děti všemi stádii od prvoka až po lidskou bytost. Dále rozšířil myšlenku rekapitulace na celé dětství. Dítě znovu prožívá vývoj lidstva, podobně jako embryo prožívá svůj vývoj subhumáních předků. Zkušenosti předků jsou předávány prostřednictvím dědičnosti a dítě ve hře znovu oživuje jejich zájmy, životní zvyky a činnosti. Nové výzkumy v oblasti genetiky tento názor rozhodně nepotvrzují.³⁵

c) Teorie nacvičování dovedností

Jedná se o teorii rozvinutou Karlem Grossem, profesorem filozofie, který se zajímal o hru jako o možnou základnu pro oblast estetiky. Jeho teorie se zakládá na principech přirozeného výběru, kdy naživu zůstanou ti, kteří se nejlépe vyrovnají s převládajícími podmínkami a jejichž potomstvo se dovede nejlépe adaptovat na změněné podmínky. Hra je obecným impulsem k procvičování instinktů a nácvikem pudového chování³⁶ a je úzce spojena s napodobováním, kterým se získávají praktické dovednosti. Mláďata si prakticky hrát musí, neboť hra je vlastně instinktem pro nacvičování instinktů používaných v dospělosti.³⁷

d) Hra jako postoj

James Sully říká, že smích je příznakem hry, která může být i užitečná. Ke hře patří i legrace a smích je velmi důležitý pro sociální aktivitu, jíž se účastní více partnerů. Sully mluví o hravé náladě nebo hravém postoji, který je nutně doprovázen smíchem, uvolněním a radostí. Při pozorování dětí však nenacházíme jednoznačnou souvislost mezi zjevnou spokojeností a hrou. Dítě dokáže být při hře velmi vážné. Nicméně,

³⁵ Srov. MILLAROVÁ, S. *Psychologie hry*. 1. vyd. Praha : Panorama, 1978. s. 18.

³⁶ Srov. ČERNÝ, J. *Fotbal je hra*. 1. vyd. Praha : Československý spisovatel, 1968. s. 112.

³⁷ Srov. MILLAROVÁ, S. *Psychologie hry*. 1. vyd. Praha : Panorama, 1978. s. 19 - 21. Příkladem pro tuto teorii může být hrové zápasení. Vzájemné pokoušení a strkání se mláďat všech druhů lze vysvětlit jako procvičování instinktů s ohledem na budoucí použití.

jak říkáve své knize *Psychologie hry* S. Millarová, určitý stupeň libovůle a odpoutání se od běžných způsobů zacházení s předměty, látkami a myšlenkami jsou v pojmu hry přirozeně obsaženy. Spojuje ji to s uměním a jinými formami tvořivosti.“³⁸

e) Psychologické teorie

Vídeňský psycholog Karl Bühler stanovuje tři stupně účelové a smysluplné činnosti lidí – instinkt, drezúru a intelekt. Každému z nich odpovídá v jeho funkci i určitý stupeň radosti či rozkoše z jeho naplnění. Hra, spočívající v opakování a v ostatních tvořivých momentech nacvičené činnosti, je právě výrazem rozkoše z funkce u drezúry, která vzniká jako přebytek energie při drezúře různých orgánů.³⁹ Teleologické pojetí hry je uplatňováno v individuální psychologii Alfreda Adlera. Podle jeho názoru všechny psychické projevy jedince, tedy i hru, ovládá úsilí po moci a sebeuplatnění. Hra je důležitým projevem tohoto úsilí, a velkou roli v životě dítěte hraje proto, že dítě silně cítí svou malost, slabost a podřízenost dospělým. Ve hře však může být dítě tím, čím být chce.⁴⁰ Komplexní psychologie C. G. Junga se domnívá, že hra pramení z kolektivního nevědomí a přisuzuje jí terapeutický účinek.⁴¹

f) Psychoanalytické vysvětlení

Psychoanalýza byla rozpracována Freudem jako metoda léčení duševních nemocí a hra je zde zcela využívána náhodně jako prostředek přizpůsobení této techniky duševně narušeným dětem. Vzhledem k tomu, že psychoanalýza vychází z předpokladu, že žádné chování není bez příčiny a že většina chování má motiv, je zde prezentován názor, že ani u dětské hry nejde o náhodné jevy, nýbrž o jevy determinované pocity a emocemi jednotlivce. Těch si dítě může, ale nemusí být vědomo. Dítě si pomocí objektů a situací převzatých z reálného světa vytváří svět vlastní, v němž může znovu prožívat

³⁸ Srov. MILLAROVÁ, S. *Psychologie hry*. 1. vyd. Praha : Panorama, 1978. s. 23.

³⁹ Srov. ČERNÝ, J. *Fotbal je hra*. 1. vyd. Praha : Československý spisovatel, 1968. s. 113.

⁴⁰ Srov. ČERNÝ, J. *Fotbal je hra*. 1. vyd. Praha : Československý spisovatel, 1968. s. 114.

⁴¹ Srov. ČERNÝ, J. *Fotbal je hra*. 1. vyd. Praha : Československý spisovatel, 1968. s. 114.

příjemné zážitky nebo měnit události tak, jak mu to přináší největší potěšení.⁴² Přitom však stále odlišuje hru od reality.

Tato teorie také předpokládá, že značná část her je projekcí zklamání a konfliktů, potlačených rušivých pocitů a přání.⁴³ Nepřístupná nutkání se dají nahradit také tím, že skutečný předmět nenávisti nahradí dítě jiným předmětem. Dítě může ve hře vyjádřit naprosto otevřeně své city, a tak se v dětské hře přímo či v symbolických činnostech odrážejí přání a konflikty každého vývojového stádia. Podle S. Millarové se vzrušující události, tj. nepříjemná napětí a konflikty, znovu objeví ve fantazii nebo ve hře z toho důvodu, že opakování redukuje rozrušení, které tyto události vyvolaly. Hra umožňuje dítěti zvládnout rušivou událost či situaci tím, že ji aktivně zreprodukuje, místo aby bylo jen pasivním a bezmocným divákem.⁴⁴ Podnětem ke hře je tedy snaha vyrovnat se s nějakou událostí, hra je projekcí přání, reprodukce konfliktů a nepříjemných událostí proto, aby je bylo možné zvládnout.⁴⁵

g) Teorie fenomenologické psychologie

Tato staví zejména na práci holandského psychologa F. J. J. Buytendijka. Podstata hry podle jeho názoru vychází z podstaty mladistvého jedince a jen tak se jí dá porozumět. Uvádí vlastnosti mladistvého, kterými jsou především nezařazenost ke smyslu a k cíli, neustálé nutkání k pohybu, zvláštní vztah ke světu spočívající v citové jednotě s věcmi, které se jej dotýkají, jsou jím dotýkány, vzbuzují v něm fantazii a představivost. Kruhový pohyb v mnoha hrách, jejich bezcílný rytmus, rytmus narůstání a uvolňování napětí lze odvodit z faktu, že hra má cíl sama v sobě. Každá hra má element překvapení, začíná napětím, přináší uvolnění tohoto napětí a vede k napětí novému. Tento kruhový pohyb je pohybem typické herní situace.⁴⁶

⁴² Dítě například touží být a jednat jako dospělé. Ve hře je to možné. Později však tento názor Freuda zcela neuspokojoval, poněvadž v dětských hrách sledoval i stále ožívování nepříjemných zážitků.

⁴³ Ne holčička, ale panenka se chová zlomyslně. Jsou to ti druzí, kdo jsou nehodní a navádějí dítě ke zlému.

⁴⁴ Srov. MILLAROVÁ, S. *Psychologie hry*. 1. vyd. Praha : Panorama, 1978. s. 31.

⁴⁵ Srov. MILLAROVÁ, S. *Psychologie hry*. 1. vyd. Praha : Panorama, 1978. s. 25 - 32.

⁴⁶ Srov. ČERNÝ, J. *Fotbal je hra*. 1. vyd. Praha : Československý spisovatel, 1968. s. 116 - 117.

h) Teorie hry Jeana Piageta

Problémy ve výchově a chování dětí, které se u psychologů dožadovaly praktických rad, vedly k výzkumům možností využití hry jako pomůcky pro výchovné a terapeutické metody. Piagetova teorie hry souvisí s jeho chápáním růstu inteligence. „Hra je čistá asimilace, která modifikuje přicházející informace tak, aby odpovídaly přáním individua.“⁴⁷ Piaget tedy vykládá hru jako asimilaci, jako přizpůsobování lidského intelektu stále náročnějším úkolům v průběhu dětství a dospívání. Hra podle něj slouží vývoji inteligence. Ve hře se skutečnost přizpůsobuje potřebám dítěte.⁴⁸

Piaget rozlišuje čtyři základní období intelektuálního vývoje:

- senzomotorické období (do 2 let) – rozvoj pohybových dovedností a fyzických aktivit, hra procvičovací
- období symbolické reprezentace (2 – 7 let) – symbolická hra
- reprezentační období (7 – 11 let) – hry s pravidly
- dospělé poznání (od 11 let) – kreativní a fantazijní hry.⁴⁹

Zároveň potvrdil, že hra se začíná objevovat již v senzomotorickém období, přičemž za předstupeň hry považuje opakování dřívější činnosti, kterou nemluvně již dobře ovládá „samo pro sebe“.⁵⁰ Podle Piaget není ke hře třeba zvláštního impulsu, protože ji považuje za aspekt opakování již zvládnutého výkonu, který slouží k jeho upevnění a dokonalejšímu začlenění (asimilaci). U nemluvněte je opakování činnosti zdrojem radosti a uspokojení nad tím, že je něčeho příčinou. Později se hra stává opakováním s obměnami. Pro období symbolické reprezentace je typická symbolická hra a předstírání hry. Jde o to, že ve hře je činnost náležející k jednomu předmětu přenesena na předmět náhradní. Funkcí symbolické hry je také simulace a upevnění dětské emoční zkušenosti. Ve hře si děti opakují vše důležité, co zažily.

⁴⁷ MILLAROVÁ, S. *Psychologie hry*. 1. vyd. Praha : Panorama, 1978. s. 60.

⁴⁸ Srov. ČERNÝ, J. *Fotbal je hra*. 1. vyd. Praha : Československý spisovatel, 1968. s. 112.

⁴⁹ Srov. STEPHEN, L. J. S. *Dictionary of Concepts in Recreation and Leisure Studies*. 1. vyd. New York : Raymond G. McInnis, 1990. s. 242.

⁵⁰ Srov. MILLAROVÁ, S. *Psychologie hry*. 1. vyd. Praha : Panorama, 1978. s. 58 – 62.

V reprezentačním období se hra stává postupně propracovanější a organizovanější. Zahrnuje stále více senzomotorické a intelektuální dovednosti, přizpůsobuje se realitě. Dítě přechází k přesné reprezentaci skutečnosti, takže ta nakonec přestává být hrou. Hry s pravidly nahrazují individuální symbolické „hry na něco“, opírají se o kolektivní disciplínu a morální zásady. Forma, při které je hra „čistou“ asimilací, zaniká koncem období symbolické reprezentace zároveň s překonáním egocentrismu.⁵¹ Má-li Piaget ve svých teoriích pravdu, pak všechny faktory, které determinují intelektuální vývoj, určují také vývoj hry.⁵²

ch) Sociologická teorie

Tato teorie sice pochází od německého filosofa Marxe a proto v nás může vyvolávat negativní asociace s jeho socialistickými názory. Podle mého názoru má však právo být zde uvedena spolu s ostatními teoriemi. Hra podle Marxe je zvláštním způsobem lidské existence a je nejen činností individua, ale také záležitostí jeho individuálního vývoje. Jedná se vždy i o záležitost sociální, společenskou. Člověk si prakticky nikdy nehraje sám, ale vždy s někým. Hra je setkání člověka s člověkem, a to i tam, kde si člověk zdánlivě dokáže hrát chvíli s něčím sám, neboť i zde je latentně přítomen ochranný vztah společnosti, díky němuž je hra vůbec umožněna.⁵³

Američan Max Kaplan se na hru dívá z poměrně jiného úhlu pohledu a definuje ji takto: „Hra je situací, v níž jedna nebo více osob vycházejí z uspořádaných sérií dějů buď jako vítěz nebo jako poražený. Jde mu o přenášení morálky hry od neherního světa, herní fair-play se dá aplikovat jako vzor. Ve hře dostává každá zúčastněná osoba zcela novou úlohu.“⁵⁴

i) Kulturně – filosofické teorie

V této teorii je hra pochopena především jako element „kulturotvorný“, jako imanentní součást lidské kultury a jejího vývoje, a nikoli jako jistý způsob lidské existence. Představitelem této teorie je filosof Johan Huizinga, s jehož definicí hry jsem se setkali již v kapitole Definice hry. Huizinga hru

⁵¹ MILLAROVÁ, S. *Psychologie hry*. 1. vyd. Praha : Panorama, 1978. s. 68.

⁵² Srov. MILLAROVÁ, S. *Psychologie hry*. 1. vyd. Praha : Panorama, 1978. s. 62 – 68.

⁵³ Srov. ČERNÝ, J. *Fotbal je hra*. 1. vyd. Praha : Československý spisovatel, 1968. s. 126.

⁵⁴ Srov. ČERNÝ, J. *Fotbal je hra*. 1. vyd. Praha : Československý spisovatel, 1968. s. 130.

pojímá ne jako biologickou funkci, ale jako kulturní jev, jako životní kategorii poznatelnou pro každého člověka, bezpodmínečně primární, jako celost. Každá hra pro něho něco znamená, má svůj smysl, ve hře „hraje“ něco, co přesahuje bezprostřední snahu po životním sebepotvrzení a co vkládá do sebeuplatnění svůj smysl. Základní Huizingovou tezí je skutečnost, že kultura vzniká ve formě hry, jako hra sama. Odmítá stavět přísně proti sobě vážný život jako oblast neherní a život nevážný jako pouhý život hry. Při čtení Huizingovy práce vzniká dokonce dojem, že všechno je vlastně hra, že ze hry není úniku (hrou je i oblast práva, hrůzy, války aj.).⁵⁵

Podle názoru Rogera Cailloise nelze hrou beze zbytku vysvětlit kulturu, ale zároveň nelze hru od kultury oddělit. Pravidla hry jsou tím, co z ní činí plodný a důležitý nástroj kultury. Hra však spočívá původně na potřebě svobody, uvolnění, na zábavě a fantazii. Originální jsou Cailloisovy úvahy o korupci her, o jejich pokleslých formách a také o úloze masky.⁵⁶

2.2.2 Význam hry

Dalším úkolem této práce je podívat se na konkrétní význam a funkci hry v životě dítěte, respektive na význam hry pro děti školního věku. Některé významy byly již zmíněny v části věnované teorii her, proto je možné, že se s podobnými myšlenkami setkáme i v této kapitole.

Dobrá hra je především hra zábavná. I kdyby člověku nepřinášela nic víc, než trochu radosti a uvolnění, měla by své oprávnění. Většina her však navíc rozvíjí některou stránku lidské osobnosti, cvičí jisté vlastnosti, dovednosti nebo prohlubuje znalosti a vědomosti. V tom tkví jejich hlavní smysl.

Při hře se učíme ovládat svou vlastní osobnost, překonávat hořkost porážky, tlumit v sobě divokou radost z vítězství. Čestně vedená hra vytváří

⁵⁵ Viz. HUIZINGA, J. *Homo ludens*. 1. vyd. Praha : Mladá fronta, 1971.

⁵⁶ Více ČERNÝ, J. *Fotbal je hra*. 1. vyd. Praha : Československý spisovatel, 1968. s. 142 – 144.

správnou představu o tom, jak je třeba se chovat v životě, soutěžit s ostatními vždy podle obecně uznávaných pravidel, tj. neobcházet je, nepodvádět, dohrát partii až do konce.

Zejména pro pubescenty jsou důležité hry v přírodě, které cvičí tělo i ducha, rozvíjejí rychlost, obratnost, sílu a vytrvalost, zdokonalují postřeh, bystří smysly. Obnovují fyzické i psychické síly a jsou jednou z nejučinnějších forem rekreace. U dospívajících mladých lidí uvolňují přebytek energie, dovolují uvolnit skrytou agresivitu, vybit bojovný pud a destruktivní sklony, které jsou příznačné především pro chlapce v pubertálním období. Dávají možnost rozletu tvůrčí fantazie, mění denní sny ve skutečnost. Hry v přírodě dávají příležitost k sebeuplatnění pubescentů. I nejmenší dítě se zapojuje do hry se snahou přispět svému družstvu k vítězství, cítí, že ve hře může vyniknout i nad staršími a zdatnějšími kamarády. Pro dítě s komplexem méněcennosti je hra účinnou psychoterapií.

Vedoucím, kteří hru organizují, se naskýtají mimořádně příznivé podmínky k výchovnému působení, především ke zdokonalení charakteru. Zajímavé a úspěšné hry upevňují kolektiv v soudržný celek. Zvyšují zájem o ostatní činnosti. Hravou formou lze vykonat i mnoho zdánlivě fádních úkolů. Také z hlediska výcvikového je hra v přírodě výborným prostředkem k procvičení mnoha dovedností a získání nových vědomostí.⁵⁷

Všechny týmové hry pěstují v mladých lidech smysl pro kolektiv, ochotu ke spolupráci, obětavost, nezištnost, skromnost. Tyto žádoucí vlastnosti se však rozvíjejí jen tehdy, když hra probíhá v čestném duchu a je správně řízena jejími organizátory. Někdy stačí jen jejich pohled nebo gesto, jindy musí zasáhnout slovy, připomenout pravidla, pochválit, pokárat.

Žádná hra by rovněž neměla být inscenována mechanicky, bez fantazie a myšlenky, bez příhodné atmosféry a bez nezbytné motivace hráčů. Děti, jimž hru nabízíme, by měly být určitým způsobem naladěny a motivovány, připraveny vnímat, prožívat, dotvářet hru, spoluúčinkovat. Na

⁵⁷ HRKAL, J., HANUŠ, R. *Zlatý fond her II*, 2.vyd. Praha: Nakl. Portál 2000. s.168.

všechny tyto faktory je třeba myslet a při práci s dětmi s nimi počítat. Neměli bychom na to nikdy zapomenout a považovat hru pouze za svůj odpočinkový čas, ztratila by na své účinnosti.

a) Význam hry v životě dítěte

Nejprve je třeba zaměřit svoji pozornost na významy, které ve hře viděl nejvýznamnější z našich pedagogů, Jan Amos Komenský. Podle jeho názoru slouží hra jednak k pobavení, jednak k obohacení znalostí a rozvoji smyslů a myšlení. Od spontánní hravé činnosti mají být děti posupně přiváděny k záměrné, účelné práci. U větších dětí je hra prospěšná pro jejich tělesné zdraví a duševní činnost. Jsou pro ně doporučovány pohybové hry a hry intelektuální. Radost typická pro hru by měla najít své místo i ve škole, aby se tak také učení stalo příjemné a zábavné.⁵⁸

Pro srovnání zde uvedu příklady toho, jaký význam má hra v jiných světových kulturách. U jihoamerických Indiánů se dítě učí při hře žít. Indiánské děti se učí vážným životním úkonům hrou. Také v Africe je hra nutným úvodem do života, což je patrné na tamější výchově dětí.⁵⁹

Všeobecně jsou hry chápány jako činnosti velmi důležité pro přítomný okamžik i další vývoj dítěte (jako kompenzace jednostranné práce a výlučného plnění povinností); hra je činnost silně motivovaná, uspokojuje potřeby činnosti (funkční libost, tedy radost z činnosti samé bez ohledu na užitečnost jeho produktu), potřebu sociálního styku, výkonovou motivaci aj.; hra rozvíjí nejrůznější aspekty osobnosti, a tím připravuje dítě pro učební, pracovní a jiné činnosti pro celý další život.⁶⁰

Při hře lze také vysledovat její další významy. Je těžké seřadit je do přesné stupnice podle jejich důležitosti, proto zde budou uváděny v nahodilém sledu, aniž by některý význam byl pokládán za méně důležitý než jiný.

⁵⁸ Srov. MIŠURCOVÁ, V. a kol. *Hra a hračka v životě dítěte*. 1. vyd. Praha _ SPN, 1997. s. 10.

⁵⁹ Srov. MIŠURCOVÁ, V. a kol. *Hra a hračka v životě dítěte*. 1. vyd. Praha _ SPN, 1997. s. 23.

⁶⁰ Srov. MAREŠ, J. a ČÁP, J. *Psychologie pro učitele*. 1. vyd. Praha : Portál, 2001. s. 284.

b) Význam hry ve vývoji osobnosti

Hra vyvěrá z biologické a psychologické podstaty dítěte a je jeho základní životní potřebou. Její uspokojení je nezbytné pro celkový zdravý vývoj jedince po stránce tělesné i duševní. Ve vývoji osobnosti dítěte hraje hra významnou roli při konfrontaci subjektu s fyzikálním a sociálním prostředím, tedy při utváření sebepojetí jako jádra osobnosti, při regulaci a diferenciaci emocí, při uvolňování či vhodném vyrovnávání napětí a přetížení.⁶¹ Hra je tedy jedním z nástrojů, jak usměrňovat duševní vývoj dítěte. Hra v klidu a v pohodě, při níž necháme dítě, aby naplnilo svá předsevzetí, vhodné hračky, které podnítky jeho mysl i ruce k tvůrčí aktivitě, to jsou významní činitelé v péči o duševní zdraví mladé generace.⁶²

Hra přispívá k udržování pocitu osobnosti tím, že fiktivně uspokojuje nesplnitelná přání jedince.⁶³ Rozvíjí nejrůznější aspekty osobnosti a tím připravuje dítě pro učební, pracovní a jiné činnosti, pro celý další život.⁶⁴ Dále rozvíjí, cvičí a prověřuje vůli, zdatnost, sebeovládání, napomáhá k vývoji smyslů a rozumových schopností i k vývoji citovému a společenskému. Velký význam má uplatnění psychické složky osobnosti, především vůle a intelektu. Hry přinášení překvapivé poznatky někdy se značným vlivem na další vývoj osobnosti a jsou často objevitelskou cestou do hlubin vlastního nitra. Hry jsou často zrcadlem, v němž děti samy sebe staví do různých pozic a my je sotva poznáváme. Mají totiž tak silný emotivní účinek a staví hráče do tak nezvyklých situací, že se při nich odkrývají i ty stránky osobnosti, které pořádně neznáme nebo o nich ani nevíme.⁶⁵ Dítě ve víru hry odkládá masku, za níž se jindy schovává. Také tím, že ve hře někoho nebo něco představuje a přijímá tak určitou roli, proniká hlouběji do skutečnosti, poznává lépe své okolí i sám sebe a obohacuje svou vlastní osobnost.⁶⁶

Hry dávají každému dítěti příležitost k sebeuplatnění, protože může ve hrách rozhodovat samo za sebe. Např. pro dítě s komplexem méněcennosti je

⁶¹ Srov. MILLAROVÁ, S. *Psychologie hry*. 1. vyd. Praha : Panorama, 1978. s. 7.

⁶² MIŠURCOVÁ, V. a kol. *Hra a hračka v životě dítěte*. 1. vyd. Praha _ SPN, 1997. s. 35.

⁶³ Srov. HUIZINGA, J. *Homo ludens*. 1. vyd. Praha : Mladá fronta, 1971. s. 10.

⁶⁴ Srov. MAREŠ, J. a ČÁP, J. *Psychologie pro učitele*. 1. vyd. Praha : Portál, 2001. s. 284.

⁶⁵ Srov. ZAPLETAL, M. *Zlatý fond her*. 1. vyd. Praha : Mladá fronta, 1990. s. 7 – 8.

⁶⁶ Srov. MIŠURCOVÁ, V. a kol. *Hra a hračka v životě dítěte*. 1. vyd. Praha _ SPN, 1997. s. 30.

hra účinnou psychoterapií.⁶⁷ Poskytuje dítěti pocit svobody jednání a rozhodování. Pomáhá dětem, aby si uvědomovaly, že mají svou hodnotu pro to, čím jsou, aby objevovaly své silné stránky a naučily se je používat ve prospěch všech.⁶⁸ Hry umožňují účastníkům, aby získali mnohostranné zážitky sami se sebou i s druhými. Mohou do herní situace vnášet své pocity a potřeby, sami mohou projevit aktivitu a beze strachu prožívat důsledky svého jednání.⁶⁹

Dítě si prostřednictvím svých her postupně osvojí různé dovednosti a získá nové poznatky o svém okolí, čímž mimo jiné uspokojí svou potřebu něco umět. Děti hrou např. zdokonalují v běhání, skákání, stále dovedněji modelují, kreslí, atd.⁷⁰ Z hlediska didaktického je hra výborným prostředkem k osvojení, projevení, rozvíjení a prověřování nových vědomostí, dovedností, schopností a pro život potřebných vlastností. Významnou funkci hry jako přípravy na budoucí činný život dospělého člověka vystihl již J. Á. Komenský ve svém Informatoriu školy mateřské.⁷¹ Při využívání didaktické funkce hry bychom neměli zapomínat, že hra má nejen poučovat, ale především poskytovat zábavu.

Vnímání a senzomotorická koordinace je vyžadována v pohybových a konstrukčních hrách. Paměť se cvičí např. v říkadlech, básních, písních. Myšlení je rozvíjeno např. při řešení hádanek a v různých stolních hrách, jako je domino a dáma, kdy se uplatňuje analýza a syntéza, srovnání a předvídání tahů protivníka apod. Zároveň si dítě při hrách osvojuje mnoho vědomostí, poznatků o světě a o životě při námětových hrách.⁷²

c) Význam hry v sociálním styku dětí

Děti potřebují partu kamarádů, společnou zábavu a hra uspokojuje tuto potřebu sociálního styku, touhu po lidské společnosti. V socializaci dítěte slouží hra podle úrovně vývoje k navazování kontaktu s dospělými a později

⁶⁷ Srov. ZAPLETAL, M. *Hry v přírodě*. 2. vyd. Praha : Nakladatelství Loprez, 1995. s. 14.

⁶⁸ Srov. CANFIELD, J. a SICCONI, F. *Hry pro výchovu k odpovědnosti a sebedůvěře*. 1. vyd. Praha : Portál, 1998. s. 11.

⁶⁹ Srov. PORTMANNOVÁ, R. *Hry pro posílení psychické odolnosti*. 2. vyd. Praha : Portál, 2001. s. 11.

⁷⁰ Srov. MIŠURCOVÁ, V. a SEVEROVÁ, M. *Děti, hry a umění*. 1. vyd. Praha : SPN, 1980. s. 42.

⁷¹ Srov. KUJAL, B. a kol. *Pedagogický slovník 1. díl*. 1. vyd. Praha : SPN, 1965. s. 142.

⁷² Srov. MAREŠ, J. a ČÁP, J. *Psychologie pro učitele*. 1. vyd. Praha : Portál, 2001. s. 284.

s vrstevníky i s dětmi mladšími, ke kooperaci a soutěžení, k modelování reálných sociálních situací, k utváření rolí, zvnitřňování sociálních norem při podřizování se obecným pravidlům hry, apod.⁷³ Hry pomáhají dětem začlenit se do kolektivu, prověřují sociální zralost, učí se respektovat odlišnost, přijímat názory druhých, navzájem si pomáhat, dělit se a spojovat svůj úspěch s ostatními, laskavě se k sobě chovat. Nabízí nepřeborné množství příležitostí k ventilaci konfliktů i k jejich řešení, k projevení individuality a současně pevně poutají ke kolektivu.⁷⁴ Společné hry vyvádějí dítě z osamělosti, umožňují mu sociální komunikaci s jinými. Ve hře dítě nachází kamarády i protivníky, s nimiž může spolupracovat i soutěžit. Např. v sociálně-psychologických hrách si děti mohou navzájem projevovat své city i pocity, mohou si spolu povídat, vyjednávat mezi sebou, získávat vztah k druhým.⁷⁵ Kolektivní duch a spolupráce nutí k neuvěřitelným výkonům, význam má také kolektivní způsob soutěžení, úspěšné hry spojují skupinu (družinu, třídu, oddíl, kroužek) v soudržný celek.⁷⁶

d) Hra uspokojuje potřebu pohybu a činnosti

Děti ke svému zdravému rozvoji potřebují také dostatek pohybu.⁷⁷ V uspokojování této potřeby spočívá jeden z největších významů hry. Děti potřebují skákat, běhat, dovádět. To všechno jim hra umožňuje a navíc tím také upevňuje a prověřuje jejich tělesnou zdatnost. Pohybové hry dávají podnět k všestrannému intenzivnímu pohybu a zábavnou formou dokáží procvičit nejrůznější partie těla dítěte.⁷⁸ Tyto hry cvičí tělo i ducha, procvičují jemnou motoriku, rozvíjejí rychlost, obratnost, sílu, vytrvalost a nervosvalovou koordinaci, zdokonalují postřeh, bystří smysly, testují pružnost, schopnost udržovat rovnováhu.⁷⁹ Hra může dítěti nabídnout

⁷³ Srov. MILLAROVÁ, S. *Psychologie hry*. 1. vyd. Praha : Panorama, 1978. s. 7.

⁷⁴ Srov. ZAPLETAL, M. *Zlatý fond her*. 1. vyd. Praha : Mladá fronta, 1990. s. 5.

⁷⁵ Srov. HERMOCHOVÁ, S. *Hry pro život I*. 1. vyd. Praha : Portál, 1994. s. 7.

⁷⁶ „Společnost hráčů má obecný sklon existovat dále i potom, kdy hra skončila. Pocit být spolu v jakémsi výjimečném postavení, společně se odlišovat od jiných a vymanit se z obecných norem si uchovává své kouzlo i po skončení jednotlivé hry.“ HUIZINGA, J. *Homo ludens*. 1. vyd. Praha : Mladá fronta, 1971. s. 19.

⁷⁷ Význam pohybu pro vývoj jedince tkví především v tom, že podporuje celkovou aktivitu člověka: pracující svaly nabíjejí totiž mozkové buňky energií a ty pak působí jako akumulátor. Tak se pohybová aktivita a hrová činnost dítěte stávají významným činitelem jeho zdravého vývoje. Srov. MIŠURCOVÁ, V. a kol. *Hra a hračka v životě dítěte*. 1. vyd. Praha _ SPN, 1997. s. 34.

⁷⁸ Srov. ZAPLETAL, M. *Hry na hřišti a v tělocvičně*. 2. vyd. Praha : Nakladatelství Loprez, 1997. s. 12.

⁷⁹ Srov. ZAPLETAL, M. *Hry v přírodě*. 2. vyd. Praha : Nakladatelství Loprez, 1995. s. 14.

prostředí, ve kterém si samo i před ostatními může dokázat, kam až je ochotno si ve svých silách sáhnout a čeho všeho je schopno dosáhnout.⁸⁰

S potřebou pohybu také souvisí potřeba vybití energie. Ve hře dítě uvolňuje přebytek nevyužitě energie, protože neustále pociťuje potřebu činnosti. Hra sama o sobě je výrazem vrozené dětské touhy po činnosti, potřebu činnosti uspokojuje, přináší dítěti radost z činnosti samé bez ohledu na užitečnost jejího produktu.⁸¹ Hra není činností užitečnou v tom smyslu, že by uspokojovala materiální zájem. Její význam tkví v ní samé, v tom, co poskytuje hráči, v tom, že dává člověku možnost vyjádřit se a projevit sílu a důvtip, odvahu, fantazii, veselost atd. „Hra je činnost, která obohacuje a zkrášluje každodenní život.“⁸² Mladým lidem dovoluje, aby se zbavili své skryté agresivity, bojového pudu a destruktivních sklonů.⁸³ Hry také zvyšují zájem o ostatní činnosti.

Hra je dokonalým lékem proti nudě. Pohotová drobná hra podaná ve správnou chvíli dokáže nudu rychle zahnat.⁸⁴

e) Výchovný význam hry

Hra má svůj význam též v morální výchově. Výchovný význam hry pramení z faktu, že aktivita je činitelem, který nejmocněji utváří člověka.⁸⁵ Protože se ve hře rozvíjí všechny stránky dětské osobnosti, je hra významným pedagogickým prostředkem. Je nezbytná pro všestrannou a harmonickou výchovu. Uplatňuje se ve výchově rodinné i institucionální, ve škole i v ostatních výchovných zařízeních.

Hra má všestranný formativní vliv zejména na děti a dospívající mládež. Některé hodnoty jsou zřejmé a hra je přináší sama bez vychovateleova přispění. Jindy zásah vychovatele do hry usměrňuje dětské chování, formuje morálku; když děti při boji ztrácejí sebekontrolu, když jsou ochotny užít

⁸⁰ Srov. HORA, P. a kol. *Prázdniny se šlehačkou*. 1. vyd. Praha : Mladá fronta, 1984. s. 172.

⁸¹ Srov. MAREŠ, J. a ČÁP, J. *Psychologie pro učitele*. 1. vyd. Praha : Portál, 2001. s. 284.

⁸² MIŠURCOVÁ, V. a kol. *Hra a hračka v životě dítěte*. 1. vyd. Praha _ SPN, 1997. s. 30.

⁸³ Srov. ZAPLETAL, M. *Hry v přírodě*. 2. vyd. Praha : Nakladatelství Loprez, 1995. s. 14

⁸⁴ Srov. HORA, P. a kol. *Prázdniny se šlehačkou*. 1. vyd. Praha : Mladá fronta, 1984. s. 188.

⁸⁵ Srov. MIŠURCOVÁ, V. a kol. *Hra a hračka v životě dítěte*. 1. vyd. Praha _ SPN, 1997. s. 7. Lidská bytost se totiž formuje působením toho, co její vrozeno, vlivem prostředí výchovy a svou vlastní činností (MIŠURCOVÁ, V. a kol. *Hra a hračka v životě dítěte*. 1. vyd. Praha _ SPN, 1997. s. 30.)

nepoctivých prostředků jen proto, aby zvítězili.⁸⁶ Citlivě vedené hry pěstuje v dětech a mládeži celou řadu vlastností spojených se správným poměrem jedince ke společnosti, jako jsou např. smysl pro kolektiv, ochota ke spolupráci, skromnost, nezištnost, obětavost. Zde opět hodně záleží na vychovateli, který musí být neustále ve střehu, sleduje jednání svých svěřenců a umí včas zasáhnout. Ve hře se projevují různé povahové vlastnosti a mohou být hrou modifikovány. Jsou to např. čestné jednání, smysl pro poctivou hru, pravdomluvnost.

Jednou z nejcennějších vlastností, kterou hra prověřuje, vyžaduje a dodává, je odvaha. Např. hry v přírodě nám skoro na každém kroku dávají příležitost k jejímu cílevědomému rozvíjení. Hry vedené zkušeným pedagogem jsou pro děti také výborným cvičením sebeovládání. Učíme je v nich přemáhat hněv, únavu, hlad, žízeň, umění mlčet, jednat s rozvahou, snášet porážku, tlumit přílišnou radost z vítězství. Neopomenutelnou morální vlastností, kterou hry dále podporují, je vytrvalost. To je nejen vlastnost motorická, ale především psychická. Jedná se především o vytrvalost v překonávání překážek a o úsilí o co nejlepší výkon.⁸⁷

Čestně vedené hry vytvářejí v dítěti správnou představu o tom, jak se má chovat i v životě – soutěžit s ostatními vždy podle obecně uznávaných pravidel (konkrétně pro hru platí, že pravidla je třeba dodržovat, ovšem existence pravidel by se pro nás neměla stát břemenem), neobcházet nepodvádět, dohrát partii až do konce.⁸⁸

Realizace herního námětu vyžaduje překonávání překážek (drobných neúspěchů, nedostatku materiálu, rušivých zásahů okolí, vlastní únavy aj.), rozvíjí vytrvalost a sebeovládání. Ve společných hrách se rozvíjí také iniciativa, rozhodnost a další volní vlastnosti.⁸⁹

⁸⁶ Tam, kde je kladen velký důraz na výsledek hry a přehnaně je oslavován vítěz, se zájem o průběh hry přenáší na její formální výsledek a hráči pak nedokážou plně vychutnat kouzlo hry.

⁸⁷ Srov. ZAPLETAL, M. *Hry v přírodě*. 2. vyd. Praha : Nakladatelství Loprez, 1995. s. 49.

⁸⁸ Srov. ZAPLETAL, M. *Hry v klubovně*. 2. vyd. Praha : Nakladatelství Loprez, 1996. s. 15.

⁸⁹ Srov. MAREŠ, J. a ČÁP, J. *Psychologie pro učitele*. 1. vyd. Praha : Portál, 2001. s. 284.

Důležité je nezapomínat, že při hře se osobnost dítěte nejen formuje, ale i projevuje. Dítě je ve hře aktivní a v následné reflexi dostává okamžitou zpětnou vazbu od ostatních spoluhráčů. To mu dává prostor pro registraci vlastních myšlenek, citů a tělesných pocitů. Chování dítěte při hře je příležitostí, kdy jej můžeme hlouběji poznat, protože ve hře jsou obsaženy dojmy a zážitky ze života a z prostředí, v němž dítě vyrůstá. Na tomto základě je možné dítě lépe vychovávat.⁹⁰

f) Pocit radosti a uspokojení

Jak již bylo uvedeno výše, hra je činností pro radost. „Dobrá hra je především zábavná.“⁹¹ Hra přináší dětem především radost a uvolnění, pocit uspokojení, silně emotivní zážitky, humor, veselost a smích. Děti se smějí velmi rády a podnět ke smích nacházejí prakticky ve všem. Mnoho her pomáhá dětem odhalit jejich skutečnou míru smyslu pro humor a spontaneitu. Radost, která je neodlučitelně se hrou spjata, se proměňuje nejen v napětí, nýbrž i v hluboký prožitek. V radosti, nevázanosti a zaujetí hrou se projevuje skutečná atmosféra hry.⁹²

g) Hra jako nutný doplněk jednostranné činnosti

Hra, která je sehrána ve správném čase, je vhodná pro uspokojení potřeby, uvolnění, zotavení a relaxaci. Hlavním účelem hry je odpočinek, při němž se dostavuje pocit tělesného i duševního osvěžení.⁹³ Je také výborným prostředkem proti stresu, přepracovanosti a starostem.⁹⁴ Protože hry přispívají k obnově psychických i fyzických sil, jsou jednou z nejúčinnějších a nejrozšířenějších forem rekreace.

Protože hry dětí znamenají často vybočení z každodenní všední reality, únik životního shonu do „jiného světa“, mají svůj velký význam také jako nutné doplňky jednostranné činnosti.⁹⁵ Při provádění dlouhotrvajících opakujících se aktivit se dostavují symptomy únavy, těkavosti a podráždění

⁹⁰ MIŠURCOVÁ, V. a kol. *Hra a hračka v životě dítěte*. 1. vyd. Praha _ SPN, 1997. s. 7.

⁹¹ ZAPLETAL. M. *Hry v klubovně*. 2. vyd. Praha : Nakladatelství Loprez, 1996. s. 14.

⁹² Srov. HUIZINGA, J. *Homo ludens*. 1. vyd. Praha : Mladá fronta, 1971. s. 26.

⁹³ Srov. HORA. P. a kol. *Prázdniny se šlehačkou*. 1. vyd. Praha : Mladá fronta, 1984. s. 214.

⁹⁴ Srov. ČERNÝ, J. *Fotbal je hra*. 1. vyd. Praha : Československý spisovatel, 1968. s. 149.

⁹⁵ Srov. ZAPLETAL. M. *Hry ve městě a na vsi*. 2. vyd. Praha : Nakladatelství Loprez, 1998. s. 13.

spolu se ztrátou výkonnosti. Z tohoto důvodu je vložení hry do jednostranné činnosti, např. do vyučování, vhodným a velmi přínosným oživením.⁹⁶

h) Hra v psychoterapii

Ve hře dostávají děti příležitost zopakovat si znovu ztracené možnosti a dokonce dospět daleko za ně do netradičního způsobu existence. Mohou v ní též na nějakou dobu zapomenout na vlastní životní historie a zvolit si, čím chtějí být. Avšak nikdy to nemohou učinit zcela reálně.⁹⁷

Mnozí psychologové považují hru za účinnou psychoterapii. Také někteří Freudovi následovníci začali při léčení dětí užívat vedle volné slovní asociace volnou hru. Podle Freuda jsou fantazie a hry projekcí přání a reprodukcí konfliktů a nepříjemných událostí z toho důvodu, aby je bylo možno zvládnout. Z toho vyplynula řada metod vyšetřování osobnosti založených na předpokladu, že hra a fantazie prozrazují něco o vnitřním životě a motivaci jednotlivce. Imaginární hra s panenkami nebo vymyšlení příhod o inkoustových skvrnách a další projektivní metody byly používány pro klinickou diagnózu a výzkum. Největší vliv měly Freudovy názory týkající se hry na různé formy terapie narušených dětí. Tyto názory vycházely z psychoanalýzy. Většina terapeutických metod využívá spontánní hry, a to buď jako náhrady za metodu volné slovní asociace, nebo jako určitý druh katarze, jako pomůcku pro usnadnění komunikace s dětmi či prostě jen jako příležitost k pozorování jejich chování. Jedná se např. o hraní divadla, při kterém mohou děti řečí i pohybem vyjádřit své zážitky, přání i úzkosti.⁹⁸

i) Význam hry nemocného dítěte

Hra umožňuje zmírnit dětskou úzkost tím, že dítě převede vnitřní konflikt z reálného světa do vlastní představivosti. V průběhu hry pak dítě svůj konflikt prožije v představě, čímž se od něho osvobodí. Hra tak přispívá k vyrovnanosti duševního stavu dítěte, a proto je pro nemocného nezastupitelná. Hra zpřijemňuje situaci nemocného tím, že mu poskytuje příjemnou zábavu a přináší radost, která podporuje pokroky v uzdravování.

⁹⁶ Srov. HORA, P. a kol. *Prázdniny se šlehačkou*. 1. vyd. Praha : Mladá fronta, 1984. s. 214.

⁹⁷ Srov. ČERNÝ, J. *Fotbal je hra*. 1. vyd. Praha : Československý spisovatel, 1968. s. 150.

⁹⁸ Srov. MILLAROVÁ, S. *Psychologie hry*. 1. vyd. Praha : Panorama, 1978. s. 33.

Hra může být tedy vnímána také jako léčebný prostředek, který směřuje k odstranění nebo zmírnění defektu.⁹⁹

Existují také hry, které pomáhají s problémy duševními. Tyto hry nenásilnou formou podporují a rozvíjejí takové návyky, znalosti a dovednosti dítěte, které mu pomohou překonat jeho potíže (např. uzavřenost dítěte, vzdorovitost, úzkost, plachost, pasivitu, projevy autismu atd.). Velká uzdravující síla her působí spíše spontánně. Těchto her využíváme hlavně jako prevence. Při hře můžeme dokonce poznat, že dítě, které jsme až dosud vnímali jako „ne úplně v pořádku“, je vlastně docela zdravé a energické a naopak.¹⁰⁰

j) Význam hry ve vztahu dítě – dospělý

V neposlední řadě je také důležité se zmínit o jednom významu či funkci hry, která bezprostředně nespadá do období pubescence člověka. Je to význam důležitý pro nás samotné, následně však také pro děti a mládež. Stojí na výzvě, abychom si hráli s dětmi. Je to šance, jak uvolnit spontánní dětskou potenci v sobě a zároveň se přiblížit jazyku a vidění světa dětskýma očima. Přizvou-li nás děti ke své hře, měli bychom se do ní zapojit i na úkor vlastního pohodlí a snažit se co nejlépe splnit úlohu, kterou nám dítě přisoudí a neodpírat pomoc a radu, o níž při hře dítě požádá. Naše společná hra a pěkná chvílka porozumění, k němuž při hře dochází, není ztrátou času; ale naopak je užitečná, neboť zlepšuje naše vzájemné vztahy, prohlubuje důvěru a přináší radost a pohodu.¹⁰¹ Při společné hře si můžeme uvědomit, kolik úcty si od nás děti zaslouží. Význam hry tkví tedy také v příležitosti pro nás – učitele, vychovatele, rodiče – setkat se znovu s dítětem v sobě a jeho prostřednictvím více porozumět skutečným dětem nám svěřeným.¹⁰²

Tato kapitola chtěla poukázat na to, jak velký význam hraje hra v životě dítěte. Zcela jasně napomáhá k rozvoji všech složek lidské osobnosti, k její výchově, k jejímu rozvoji. Samozřejmě je ale i skutečnost, že hře nelze

⁹⁹ Srov. MIŠURCOVÁ, V. a kol. *Hra a hračka v životě dítěte*. 1. vyd. Praha : SPN, 1997. s. 131.

¹⁰⁰ Srov. ŠIMANOVSKÝ, Z. a MERTIN, V. *Hry pomáhají s problémy*. 1. vyd. Praha : Portál, 1996. s. 7.

¹⁰¹ Srov. MIŠURCOVÁ, V. a kol. *Hra a hračka v životě dítěte*. 1. vyd. Praha : SPN, 1997. s. 123.

¹⁰² Srov. ŠIMANOVSKÝ, Z. a MERTIN, V. *Hry pomáhají s problémy*. 1. vyd. Praha : Portál, 1996. s. 6.

přisoudit absolutní moc. Hra může vývoji pouze napomáhat. Rozhodující úlohu mají skutečné vztahy mezi dětmi navzájem i mezi dětmi a dospělými. A ještě jeden důležitý fakt nelze opomenout: dítě o smyslu her takto neuvažuje. Hraje si proto, že ho to baví a naplňuje.

k) Význam her ve volném čase

Pro rodiče, učitele a vychovatele je hra tím nejlepším naplněním volného času dětí. „Hra a volný čas vůbec jsou vlastně naplněním lidské osobnosti, obsahují v sobě možnost svobody ve volbě činnosti, poskytují možnost fyzického i duševního zotavení a znovuoživení sil, jsou svobodou člověka v jeho činech, v jeho konání i v jeho fantazii.“¹⁰³ Tam, kde děti tráví volný čas, hrají odedávna své tradiční hry – na chodníku před domem, na nezastavěném prostranství mezi budovami, v parku, na louce, na vycházkách a výletech s rodiči či při pobytu na chalupě. Ve volném čase dětí tráveném doma v harmonii rodinného života se může hra jako účinný prostředek výchovy uplatnit v plné míře.¹⁰⁴ Svůj význam mají hry také v programech družinových schůzek a zájmových kroužků. Ten, kdo může při hrách a soutěžích uplatnit svoje schopnosti, přijde příště znovu. V kroužcích můžeme první hru zařadit na začátek programu. Děti se naučí chodit včas, vědí, že se pozdním příchodem připraví o zábavu. Úvodní hra navodí hned na začátku společného setkání příznivou atmosféru. Druhá hra vložená doprostřed schůzky může být hra didaktická, která procvičuje znalosti a dovednosti související s naší činností. Hrou lze setkání v kroužku také ukončit. Děti se pak rozcházejí s pocitem, že to „dnes bylo příjemné“, a tenhle příjemný pocit je přivede i na další schůzku.¹⁰⁵ Oprávněné místo patří hrám také např. při výletech do přírody, při trénincích, na táborech (zejména etapové hry), v internátech, dětských domovech, zdravotních a ústavních zařízeních.

Hry ve volném čase pomohou nejen ukrátit čas, ale mají také psychoterapeutický vliv, kdy dítě může pomocí hry relaxovat po splnění

¹⁰³ ČERNÝ, J. *Fotbal je hra*. 1. vyd. Praha : Československý spisovatel, 1968. s. 127.

¹⁰⁴ Srov. MIŠURCOVÁ, V. a kol. *Hra a hračka v životě dítěte*. 1. vyd. Praha _ SPN, 1997. s. 135.

¹⁰⁵ Srov. ZAPLETAL, M. *Hry v klubovně*. 2. vyd. Praha : Nakladatelství Loprez, 199. s. 16 – 17.

školní povinnosti (denně 2,5 – 3 hodiny).¹⁰⁶ Při organizovaných rekreačních činnostech se často uplatňují pohybové hry, tedy hry s pravidly, většinou kolektivní. Jako rekreační činnosti mohou dobře sloužit: drobné pohybové hry na hřišti, v zahradě, v parku, ve volné přírodě, závodivé hry, pohybové hry v místnosti s náčiním i bez náčiní, hry námětové a dramatizující, sezónní hry a zábavy (hry na sněhu a se sněhem,

ve vodě), rekreační provozování sportovních her, hry se zpěvem či hudbou atd.¹⁰⁷

2.3 Rozdíly her ve vývojových stádiích dítěte

a) Hry dětí mladšího školního věku

V tomto období se vlivem školy a učení podstatně mění dětská osobnost po stránce duševní, tělesné i sociální. Hra přestává být hlavní činností dítěte a od základu se proměňuje. Stále však hry zaujímají důležité místo vedle nových učebních činností. Tuto změnu lze v podstatě vyjádřit slovy, že dítě si hraje s tím a na to, co má smysl. Jeho hra je složitější, náročnější, plánovitá, pečlivě promyšlená, do podrobností rozpracovaná a na místo fantastičnosti se v ní uplatňuje kombinační smysl a věcnost. Ke slovu přichází hry se složitějšími pravidly.

V této době si školák rád hraje „pro sebe“, jeho hra je zaměřena individuálně, má své oblíbené hry u kterých setrvává měsíce i léta. Jestliže hra probíhá ve skupině, tato je značně proměnlivá a volně organizovaná. Ve 4. až 5. třídě se projevují tendence ke kreativní hře s pomůckami, které si pro hru pořizuje dítě samo. Tvořivá práce ruky je dána pokračujícím vývojem jemné motoriky. V tomto období je patrný i jistý rozdíl ve výběru her mezi chlapci a dívkami. U chlapců převládají pohybové hry s prvky dobrodružnosti, bojovnosti a romantiky. U dívek jsou to především pohybové rytmické hry, ruční práce, hry s výraznými pečovatelskými prvky. Oblíbené jsou hry dramatické. Děti představují osoby inspirované svým okolím i literární postavy, mění kostýmy, hrají též divadlo. V oblibě jsou hračky

¹⁰⁶ Srov. ZAPLETAL, M. *Hry v přírodě*. 2. vyd. Praha : Nakladatelství Loprez, 1995. s. 9.

¹⁰⁷ Srov. PÁVKOVÁ, J. a kol. *Pedagogika volného času*. 1. vyd. Praha : Portál, 1999. s. 91.

klasické – panenky, autíčka, stavebnice, míče.¹⁰⁸ Přibližně ve věku od 8 do 13 let se u dívek i u chlapců projevuje pečovatelské chování k malým dětem – zájem o ně, hra s nimi. Totéž platí pro hry se zvířaty.

b) Hry dětí staršího školního věku

V tomto období získává hra nové rysy, pramenící ze skutečnosti, že v pubertě dochází k plnému odlišení hry a práce. V 11. a 12. roce přetrvávají ještě některé hry z minulého období, ale po roce 13. se kvalita herní činnosti mění a po 16. roce nabývá postupně charakteru her dospělých. V období prepubertálním a pubertálním mizí rozlišování mezi hrami chlapců a děvčat.

V mladých lidech se probouzí smysl pro kolektiv, který nabývá nejnápadnějších rysů ve věku od 9 do 14 let. Děti v tomto období vyhledávají ke hře společníky a pěstují s oblibou velké kolektivní hry, dochází k vytváření part. Jsou-li sami, trpívají dlouhou chvílí. Nedovedou si hrát bez druhých tak, jako dříve.¹⁰⁹ Soutěžení a soupeření s ostatními, ať již jde o jednotlivce nebo skupiny, je v tomto věku důležitou pobídkou.¹¹⁰

V oblibě jsou bojové hry, kdy skupiny mezi sebou válčí, podávají riskantní výkony, hry nesou rysy dobrodružství, odhalování tajemství, hledání pokladů, své kouzlo mají večerní a noční hry v přírodě. Konstruktivní hry jsou ve věku od 11. let rozmanitější, bohatší a složitější. Hrají se hry společenské a stolní, které rozvíjejí obratnost, postřeh i intelektuální schopnosti. Organizované hry s jednoduchými pravidly jsou později nahrazovány složitějšími hrami a sporty. Ve sportovních hrách dochází k výborným tělesným výkonům, ale také k přepínání sil a nezdravé soutěživosti. V pubertě se silně projevuje snaha vyniknout a měřítkem úspěchu je mínění kamarádů.¹¹¹ Hračky se stávají méně důležité než nástroje a skutečné nářadí.

Dříve nebo později začínají mladiství chápat hru jako něco překonaného, spojeného s dětstvím, nad které se cítí již povzneseni.

¹⁰⁸ Srov. MIŠURCOVÁ, V. a kol. *Hra a hračka v životě dítěte*. 1. vyd. Praha _ SPN, 1997. s. 94.

¹⁰⁹ Srov. ZAPLETAL, M. *Hry v přírodě*. 2. vyd. Praha : Nakladatelství Loprez, 1995. s. 9.

¹¹⁰ Srov. MILLAROVÁ, S. *Psychologie hry*. 1. vyd. Praha : Panorama, 1978. s. 225.

¹¹¹ Srov. MIŠURCOVÁ, V. a kol. *Hra a hračka v životě dítěte*. 1. vyd. Praha _ SPN, 1997. s. 111.

Neznamená to konec hry ve vývoji jedince, ale spíše přechod od dětské hry k jiným hrám, případně jiným činnostem s herními aspekty.¹¹²

c) Vývojové rozdíly ve hrách chlapců a dívek

Cca do sedmi až osmi let věku si chlapci hrají společně s dívkami bez jakýchkoli zábran. Později se začínají obě pohlaví oddělovat z několika různých důvodů. Chlapci se dostávají do vývojového období, kdy je baví především hry bojového charakteru, které však děvčata příliš nelákají. Jak děti tělesně dospívají, začínají se zvětšovat anatomické rozdíly mezi chlapeckou a dívčí postavou. Chlapci dorůstají do věku, kdy vytvářejí party, do nichž děvčata nemají přístup. Dalším faktorem spontánní segregace je i rychlejší duševní vývoj děvčat.

Mezi 9. až 15. rokem chlapci potřebují „drsné“ hry, bojové, namáhavé, s romantickým libretem.¹¹³ Také soutěživé hry jsou populárnější u chlapců než u děvčat, zvláště hry náročné na tělesné dovednosti, sílu a obratnost. Přibližně kolem desátého roku děti upouštějí od jednoduchých her a dávají přednost hrám se složitější organizací. Chlapci si po dosažení deseti let již obvykle nehrají na schovávanou, na honěnou ani neprovozují hry spojené se zpěvem apod.¹¹⁴

Děvčata jim obvykle fyzicky nestačí a jejich zájmy bývají značně odlišné. Méně se účastní organizovaných her nebo her, v nichž by se musela podrobit dohodnutým pravidlům. Ve věku mezi 8. až 15. rokem jsou u děvčat populárnější vzájemné návštěvy, čtení, slovní hádanky a jiné hry vyžadující znalost jazyka.¹¹⁵ Na tato fakta by měl brát ohled každý dobrý organizátor her.

¹¹² MAREŠ, J. a ČÁP, J. *Psychologie pro učitele*. 1. vyd. Praha : Portál, 2001. s. 286.

¹¹³ Srov. ZAPLETAL, M. *Hry v přírodě*. 2. vyd. Praha : Nakladatelství Loprez, 1995. s. 20.

¹¹⁴ Srov. MILLAROVÁ, S. *Psychologie hry*. 1. vyd. Praha : Panorama, 1978. s. 228.

¹¹⁵ MILLAROVÁ, S. *Psychologie hry*. 1. vyd. Praha : Panorama, 1978. s. 239.

2.4 Klasifikace her

Když si dítě hraje, jedná se o vážnou věc, je to způsob tréninku a učení; způsob pochopení světa, který vidí vlastníma očima a vyjadřuje vlastními slovy. Spoustu věcí ve svém životě děláme za určitým účelem, nemusí však mít nutně smysl. Hra je pravým opakem. Dává životu smysl, ačkoliv nemá žádný praktický význam.

Pomocí hry spojuje dítě v jeden celek svou přítomnost a budoucnost a odděluje smyšleně věci od skutečných. Hra utvrzuje charakter a ukazuje chuť k životu.

Není důvod, proč by tato geneticko-funkční definice hry, kterou uznávají světoví psychologové, měla být odmítána. Nejdůležitější je vědět, jakou hru člověk hraje, jak ji má hrát a v jakém věku. Princip zůstává vždy stejný. Hra je činnost, při které je nutno zapojit svou představivost. Předpokládá místo a role, pravidla a asociace.¹¹⁶

2.4.1 Herní desatero organizátora

1. Zajistěte při hrách bezpečnost.
2. Promyslete dobře organizaci hry.
3. Vysvětlete srozumitelně pravidla, při nejasnostech ihned reagujte na dotazy.
4. Zapojte do hry co nejvíce dětí vhodnou motivací.
5. Sestavte družstva přibližně stejně zdatná.
6. Kromě plánovaného času mějte vždy časovou rezervu pro případ nečekané změny.
7. Zapojte děti do přípravy hry i úklidu po skončení hry.
8. Ved'te děti ke sportovnímu chování podle zásady fair-play.
9. Pochvalte úspěšné hráče, povzbud'te méně úspěšné.

¹¹⁶ NAGY, L. *250 miliónů skautů*. 1. vyd. Praha: Junák 1999.

10. Respektujte věkové odlišnosti dětí. Vhodným způsobem zapojte do her také děti s handicapem.

2.4.2 Třídění a typy her

Existuje mnoho aspektů, podle kterých lze hry klasifikovat. Z pedagogického hlediska se hry dělí na dvě základní skupiny:

1) hry tvořivé

- předmětové
- úlohové
- dramatizační
- konstruktivní

2) hry s pravidly

- pohybové – míčové, vodní sporty atd.
- intelektuální – didaktické

Na táborech většinou se hry většinou dělí do následujících základních skupin:

- Hry na hřišti
- Hry v lese
- Hry na louce
- Hry v místnosti
- Hry ve vodě

2.4.3 Sportovní aktivity v přírodě

Hra má mnoho společných rysů se sportem a aktivitami v přírodě. Na významu nabývá zvláště tehdy, když je správně začleněna do programu a kvalitně zhodnocena.

Sportovní aktivity jsou velmi oblíbenou součástí táborového programu, proto bývají zařazovány téměř denně. Nejčastěji jsou prováděny formou her a soutěží a pod různými zábavnými názvy tvoří značnou část programu.

Stručný přehled sportovních aktivit, které lze snadno realizovat v přírodním prostředí:

a) Kolektivní sporty

Hry na fotbalovém hřišti (tj. louka s dvěma brankami): fotbal, ragby, házená, lacros.

Hry na volejbalovém hřišti: volejbal, přehazovaná, ringo, nohejbal, badminton, vybíjená,...

Hry na jiném hřišti: softbal, vodní pólo,...

b) Vytrvalostní sporty

Do této skupiny je zařazen běh, jízda na kole, jízda na lodích, plavání, triatlon, orientační běh. Tento druh sportů je provozován nejčastěji v rámci jiných her a programů.

c) Atletika

Příroda je výbornou atletickou tělocvičnou a poskytuje tak příležitosti pro mnohé disciplíny. Provozují se nejčastěji formou olympiády:

- běh terénní, slalomový, překážkový, sprint
- překážkové dráhy
- skoky do dálky, do výšky, trojskoky a víceskoky, přeskok potoka o tyči
- hody granátem, diskem, šiškou, tenisákem, kladivem, kládou
- šplh na laně, po stromech
- vis, shyby na větvi, vzpírání (kamenů)
- chůdy, švihadlo
- zdolávání mostů, podlézání.

d) Cvičení

Do této skupiny patří gymnastika, strečink, jóga, tai-či, judo, karate, aerobic, tanec, skupinová cvičení, sestavy.

Tento druh sportu může být náročný na motivaci. Účastníci, zvláště v pubertě, se mohou stydět, mít strach, že se strapní před ostatními. Cvičení je proto vhodné motivovat jedním ze dvou extrémů – buď jako naprostou recesi (týká se zejména aerobiku a různých „spartakiádních“ sestav) nebo naprosto vážně. V druhém případě může být zajímavé pozvat hosta, který se v dané oblasti opravdu vyzná. Cvičení je vhodné ráno, zejména ve formě rozcvičky.

e) Akrobacie

- Žonglování – míčky, kužele, talíř s tyčí, diablo, šátky.
- Balancování – míč, lano, kláda, kolo.
- Lasování.

Tyto aktivity se vyznačují atraktivitou, snadno účastníky strhnou. Představují šanci naučit se poměrně rychle něco nového a efektního. Osobní zkušenost s danou činností a jistá míra dovedností je nezbytná.

f) Lezení a lanové překážky

- Lezení po skalách, bouldering, slaňování.
- Nízké a vysoké lanové překážky.

Lezení a lanové překážky jsou velice oblíbenou oblastí aktivit v přírodě.

g) Sporty na přesnost

- Petanque, kromet, golf, kuličky, šipky.
- Střelba: vzduchovka, luk.

Tyto sporty se provozují v menších skupinkách. V případě většího kolektivu je vhodné zorganizovat několik stanovišť, mezi kterými účastníci pendlují. U střelby je třeba dbát zvýšené pozornosti na bezpečnost.

h) Drobné hry

- Honěná a její variace.
- Vybíjená a její variace.

- Úpolové hry – souboje, vytlačování, přetahování.
- Různé štafet.

2.5 Tvorba her

a) Cíl akce

O účinku dopadu, přínosu akce má význam hovořit až tehdy, pokud jsme si vědomi cíle našeho usilování a můžeme-li výsledek s tímto cílem poměřovat.

Cíl bývá u jednotlivých projektů, kurzů, akcí, seminářů, táborů, expedic různý:

- Rekreační – obnova tvořivých sil člověka....
- Zdravotní – preventivní, relaxační, rekondiční, kompenzační
- Vzdělávací – výukový, tréninkový...
- Výchovný – rozvoj osobnosti
- Sportovní – sportovní výkon, příprava na něj...
- Kombinovaný – nejčastější, spojuje dva či více uvedených cílů.

Cíl specifikujeme v **rovině obecné** (např. parta, výchova, vzdělávání, rekreace) a upřesňujeme v **rovině konkrétní** (např. parta: vytvoření semknuté a vzájemně se podporující skupiny, připravené na „civilní“ tlaky a úkoly).

Výchova: osobnostní změna → bourání psychických bariér → růst sebedůvěry, rozvoj sociálních dovedností → komunikace, kooperace a rozvoj tvořivosti.

Vzdělávání: sociální dovednosti, personální management, zdravý životní styl, ekologické myšlení, věci veřejného zájmu.

Rekreace: legrace, zábava, pohoda.

b) Dramaturgie

Dramaturgie je metodou, jak vybírat a poté zařazovat jednotlivé programy a další děje do času, který má akce k dispozici, s cílem dosáhnout

co nejvyššího účinku. Je prostředkem, nástrojem plánování dějů a souhrnem doporučených postupů, rad, návodů a pouček pokoušejících se o zobecnění předcházejících zkušeností.

Dramaturgie je charakteristikou určité konkrétní akce – vypovídá o jeho časovém režimu a programové koncepci, proporci a zastoupení (preferencích) jednotlivých programových oblastí a o výběru konkrétních programů. Každá akce má svou dramaturgii.¹¹⁷

Dobrá dramaturgie je výsledkem mnohahodinových úvah, kladení otázek, hledání odpovědí, zvažování různých možností a kombinací, střetů i zraní myšlenek jednotlivých členů týmu – a to již dlouho před zahájením. Výstupem je plánovaný scénář akce – obsahuje ideální variantu plánů budoucích dějů.

Skutečné děje (reálný scénář) se velmi často od plánovaných liší. Konečná podoba dramaturgie akce dozrává a vzniká až interakcí mezi našimi původními představami a skutečností. Dobrou akci, kde jsou účastníci nejdůležitější, nelze do detailu promyslet, propočítat, zkonstruovat! (Jednáme s živými osobami...)

Napětí mezi plánem a realitou mobilizuje energii a tvořivost týmu ke vzniku optimální a zpravidla vyšší kvality scénáře.

Existují trojí dramaturgická umění:

- umění namíchat z rozmanitých zdrojů takový nápoj, který bude chutnat všem – takovou směs, která respektuje předem stanovené cíle a navíc vyhovuje mentalitě a zájmům účastníků
- umění vybrat nejvhodnější a nejúčinnější aktivity – pro danou akci a konkrétní účastníky
- improvizace

¹¹⁷ NEUMAN, J. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*. 3. vyd. Praha : Portál, 2000. s. 328

c) Plánování akcí

Na fázi tvorby cíle a záměru navazují úvahy o dramaturgii akce a o konkrétních programech, které jsou nejúčinnějším prostředkem pro naplnění záměru. Každý program, každá hra ve své rozmanitosti v sobě ukrývá obrovský potenciál (sociální, výchovný, vzdělávací, emocionální, relaxační). Je dobré jej nejen znát, ale i s tímto potenciálem vědomě po celou dobu dramaturgických úvah pracovat.

Poté, co je stanoven cíl kurzu a jeho koncepce (záměr), čeká dramaturgii akce další náročný úkol při hledání a výběru programů (nebo při tvorbě premiér, programů nových) „šitých na míru“ potřebám akce. Každý jednotlivý program a výsledná programová kolekce by měly korespondovat s cílem akce. Pomocníkem při hledání odpovědi na oprávněnost výběru každého programu jsou: cíl, koncepce akce a všudypřítomná otázka *proč?*

Osvědčeným způsobem je nejprve vytvořit kolekci (seznam) programů z nabídek členů týmu a pak tuto kolekci použít ke konkrétnímu vkládání do plánovaného scénáře. Bude tak zároveň vytvořena programová rezerva pro optimální konečný reálný scénář průběhu akce.¹¹⁸

Poslední úkol je vlastní programování ve smyslu nalezení toho správného času pro uvedení každého z vybraných programů. Podobně jako výběr programů, tak ani jejich časové řazení nemůže být a není náhodné. U každého programu je třeba se ptát: v jaké relaci je k ostatním programům? V jakém vztahu nejen k času dne, ale i k času celého kursu bude optimální jej uvést? Tady již neexistuje přesná nápověda, nějaký obecně platný scénář pro každý tábor. Vše je třeba koncipovat takřka od samého počátku – zvolit správnou hodinu, najít nejvhodnější den, nejpříjemnější kombinaci. Výsledným produktem dramaturgických úvah v této fázi příprav je plánovaný scénář akce.

¹¹⁸ NEUMAN, J. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*, 3.vyd. Praha : Portál 2000.

d) Dramaturgické zásady a rady k tvorbě scénáře.

Při tvorbě scénáře musíme zvážit několik proměnných:

- Intenzita – jde o míru využívání časového fondu, který má akce k dispozici. Tím se mimo jiné stanovuje režim akce.
- Tempo – jde o volbu základního tempa, intenzity a spádu, stanovuje se režim akce.
- Rytmus – cit pro změnu rytmu a střídání vnitřní dynamiky jednotlivých programů. Střídání tempa a změna rytmu umožňuje vhodně dávkovat fyzickou zátěž i emoce.
- Pestrost – při „programování“ neopomíjet žádnou z programových oblastí (i když jejich zastoupení může být rozdílné):
 - hry - vzdělávací, tvořivé, umělecké, sportovní,
 - relaxace,
 - pobyt v přírodě,
 - práce pro druhé...

Nabízí se i pestrost forem a motivace.

- Vyváženost – namíchání přiměřeného koktejlu programových oblastí – poměr mezi programy oslovujícími ducha i zatěžující tělo účastníků v proporcích odpovídajících záměru akce a specifikům účastníků. Proporce činností jako celku i v rámci dne. Všeho s mírou, ničeho příliš.
- Fyzická zátěž – u každého programu lze charakterizovat míru jeho fyzické náročnosti, je třeba zamezit přetěžování účastníků např. střídáním programových oblastí a využít všechny dostupné prostředky relaxace a odpočinku.
- Emoce – emoční bilance – je třeba pracovat u každého programu s unikátními emocemi kladnými i zápornými, s nejrůznějšími prožitky, být obezřetnější při jejich dávkování zejména u emočně silných programů, kde je často třeba času na doznění. Opět zde platí všeho s mírou a ničeho příliš. Krátkodobě může být bilance emocí i záporná, ale v dlouhodobém účtu musí být celková emoční bilance akce kladná!
- Kontrast – moment překvapení – může mít různé podoby: nečekaný zvrát v dynamice dějů (klid - tempo...), setkání s neobvyklými činnostmi, myšlenkami, obzory, prostředím, sebou samým.
- Stop-Time – oddechový čas, přestávka, prodleva – nejde jen o čas na odpočinek po fyzicky náročném programu, ale i o čas k rozjímání,

sebereflexi, uspořádání myšlenek, pocitů, zážitků... hledání odpovědí. Potřeba je tím větší, čím větší je intenzita (a délka) akce.

- Návaznost – kontinuita programových bloků. Zásada od jednoduchého ke složitějšímu.

Začátek – jde o přivítání, seznámení. Nasazovat tempo a laťku – usilovat, aby už první hodiny akce nabídly nevšední zážitek. Zavádět normy (tabu) do skupinového soužití. Pracovat s prvním dojmem – zůstává v paměti mimořádně dlouho. Osvědčilo se u pobytových akcí zahájení po příjezdu, ubytování a večeři účastníků. Tvorba „začátku a konce“ akce bývá myšlenkově velmi náročná.

Vrcholy – ve scénáři by mělo být (vedle úvodního večera a závěrečného finále) několik dalších programových dominant (1-2 na 7denní pobytovou akci).

Gradace – finále, vyvrcholení, závěr – poslední den, poslední večer. Často se vracíme k začátku, uzavíráme dramaturgicky i ideově akci.

Vždy stále a znovu je třeba hledat odpovědi na následující otázky:

- Jaký bude cíl akce? (Oč na akci půjde?)
- Kdo na akci pojede?
- V jakém prostředí bude akce probíhat?
- Jak bude vypadat začátek akce?
- Jak bude míra fyzické zátěže?
- Jaká intelektuální náročnost?
- Jaké budou dominanty programu?
- Jaký bude závěr akce?
- Jaké jsou alternativy pro případ špatného počasí?

e) Ochrana přírody

Při hrách a cvičení v přírodě je třeba dbát ve zvýšené míře na ochranu přírody a respektovat pravidla chráněných území a rezervací. Je dobré vést účastníky ke klidnému pobytu v přírodě. Nezanechávat po sobě žádné stopy a odnášet zpět všechno, co jsme do přírody přinesli.

Je vhodné ověřit si možnost vstupu na pozemky a do lesů, jednat s majiteli, případně uzavíráme dohody.

Do každé akce v přírodním prostředí je nutno zařazovat aktivity, které otevírají nové pohledy na přírodní svět, i aktivity, které směřují k ochraně přírody.¹¹⁹

2.6 Hra jako investice lásky

Hra malých dětí neobsahuje účel, je čistá, je jako „tabula rasa“ (John Locke). Děti si hrají naplno, mají radost ze hry samotné, aniž by hledaly nějaké výsledky. Dospělí to již neumí. Stále kontrolují, aby se před svým okolím neznemožnili. Děti jsou nevinné, vše je pro ně přirozené, ve hře dávají najevo své pocity, nic neskrývají,... Spontánní hra dětí je „světem pro ně samé“. Zpočátku jim nezáleží na tom, zda dosahují výsledků, není jim vlastní soutěživost. Děti si neumějí hrát „proto, aby“, jak jsme zvyklí ze světa dospělých. Hra je pro děti středem Vesmíru. Neumějí si hrát jinak, než zcela zaujatě, nedokáží zájem předstírat.

Již batolata si hrají - „na schovávanou“. Matka na chvíli schová tvář a zase se ukáže úsměvem na tváři. Děti velice rychle pochopí princip této hry a velmi nadšeně reagují. Jejich smích je krásný, čistý, přirozený, dávají najevo svoji účast, je to také první forma komunikace.

Vezměme si příklad z našich dětí a hledejme životní harmonii. Zpočátku to asi nepůjde snadno, nejsme připraveni odložit všechny problémy teď hned, najednou ale snažme se o to. Nechme na sebe působit regenerující sílu hry. Hra má značnou moc, která nám pomůže vrátit vlastní přirozenost. V nitru pocítíme hřejivý pocit vnitřní harmonie. Spolu s dětmi můžeme při hře objevovat radost z maličkostí, nalézat smysl života.

Ochraňujme dětskou hru stejně jako dětskou naivitu. Děti jsou naši „baterií“, „baterií“ nadšení, ne falešnosti, projevy sounáležitosti a důvěry. Je na nás děti povzbuzovat a projevovat jim nezištnou lásku, abychom v klidu pokračovali dál ve svém životě.

¹¹⁹ NEUMAN, J. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*, 1. vyd. Praha : Portál 1998.

Být rodičem, vychovatelem, instruktorem, pedagogem je jedinečná příležitost, kdy se můžeme od dětí naučit znovu tomu, co v nás bylo v dětství, dospívání a dospělosti potlačeno. Hra má osvobozující hodnotu v tom, že její smysl najdeme pouze v ní samé, pokud do hry vstoupíme. Nestáčí kalkulovat, rozum je na hru krátký. Hru musíme prožít. Jedině autentický prožitek hry nám může vrátit duchovní svobodu, dovést nás zpět až k pramenům vlastní přirozenosti a harmonie.

3.0 Účastníci procesu hry

Tak jako v zaměstnání, komunikaci, dialogu, i ve hře se nacházejí účastníci. Jsou to buď hráči nebo organizátoři. Obojí se může prolínat. Tato kapitola nás seznámí s pubescentem, skupinou, do které většinou patří, a s osobou organizátora her. Pubescent může vystupovat zároveň jako účastník i organizátor.

3.1 Jedinec – pubescent

Období pubescence je nejdramatičtější a nejzajímavější období života člověka. Tělesná proměna, jejíž nejdůležitější součástí je pohlavní dospívání, by již sama o sobě stačila vychýlit psychickou rovnováhu a vynutit si novou integraci osobnosti, novou syntézu.

Dospívající jedinec dělá zároveň velké pokroky v rozumovém vývoji, které mění jeho způsob nazírání na svět i na vlastní život. Zároveň mění i své vztahy k vrstevníkům, k rodičům a dalším autoritám.

Pubes znamená latinsky chmýří, vousy, přeneseně ohanbí, vnější pohlavní orgány. Kolem jedenáctého roku života dochází k prvnímu (platonickému) zamilování. V patnácti letech dostává pubescent občanský průkaz, jde o počátek jeho právní zodpovědnosti za vlastní činy.

V tomto období existuje rozdílnost mezi vývojem chlapců a dívek po tělesné i v duševní stránce. Ještě větší jsou individuální rozdíly v psychosociálním a citovém vývoji, které se projevují zejména ve způsobu trávení volného času. Zde se můžeme setkat s prostými smyslovými hříčkami i s vážnými zájmy na úrovni náročných koníčků dospělých. Totéž platí pro vývoj vztahů k druhému pohlaví. Záleží na době první menstruace a první poluce i na mužnosti či ženskosti vzhledu, ale i bez ohledu na tyto faktory najdeme vedle sebe úplnou nedotčenost i předčasnou vyspělost s koitální zkušeností. Podobně je tomu s vývojem mravním, estetickým i světonázorovým.

Mezi jedenáctým a dvanáctým rokem života mladého člověka vrcholí dívčí spurt, tzn. dočasné prudké zrychlení růstu, u chlapců o dva roky později. Průměrná dívka vyroste za rok, v němž vyvrcholí její růstový spurt, asi o 9 cm a přibude o 5 kg, chlapec vyroste o 10 až 12 cm a přibere kolem 6 kg. Růstový skok má jeden prostý, ale psychologicky významný důsledek: patnáctiletý už nevzhlíží k dospělému, je s ním téměř na stejné úrovni. Chlapcům se rozšiřují ramena a dívkám boky. U obou pohlaví se objevuje na bocích a na nohou vrstva podkožního tuku, která u chlapců mizí, u dívek zůstává. Paže a nohy nasazují, spolu s krkem, k růstovému spurtu o rok dříve než trup a zpočátku rostou také ruce rychleji než paže, koncové části nohou (číslo boty) rychleji než celé nohy. U chlapců dochází k mutaci (roste hrtan a hlasivky). U dívek začíná kolem 10. nebo 11. roku růst ňader. U chlapců i dívek se zvolna vyvíjí typicky dospělé ochlupení, zvětšují se i vnější pohlavní orgány. Zároveň rostou a zrají vnitřní pohlavní orgány, především vaječníky u dívek a varlata u chlapců. Na povel hypofýzy zvýší vaječníky produkci ženského hormonu estrogenu, u chlapců varlata zvýší produkci testosteronu. Pod vlivem těchto hormonů začnou vaječníky produkovat zralá vajíčka a varlata zralé spermie. K tomu dojde kolem patnáctého roku.¹²⁰

Zajímavým jevem, jehož poznání může pomoci porozumět vztahu mezi generacemi, je sekulární akcelerace biologického zrání. Mladý muž je v průměru asi o dva centimetry vyšší a o čtyři kilogramy těžší než jeho otec. Vyroste rychleji a jeho růst končí dříve. Také první poluce je časnější. Dívka je v průměru o dva centimetry vyšší a o kilogram těžší než její matka a první menstruaci má o několik měsíců dříve. Toto urychlování vývoje trvá už řadu desetiletí, teprve v poslední době se zastavuje.

Patnáctiletý je schopen vědecky myslet. Základem je schopnost myšlení o myšlení. Pubescent uvažuje nejen o skutečnosti, ale i o svých úsudcích. Je schopen se zamyslet a říci si: „Ano, já myslím.“ Myšlení o myšlení otevírá cestu k formálním operacím. Myslet formálně znamená myslet nezávisle na obsahu. Formálně logická operace také umožňuje myslet o neskutečném, neexistujícím. Byl-li vychován nábožensky, pochybuje o Bohu, bude však

¹²⁰ Srov. WÁGNEROVÁ, M. *Vývojová psychologie*, 1. vyd. Praha : Portál 2000. str. 211 – 214.

pochybovat o jakémkoli světovém názoru. Mění se celá jeho mentalita. Langmeier říká výstižně: „Takový způsob myšlení je základem organizace moderní společnosti. Dovoluje totiž kritický přístup k vlastnímu myšlení, vyžaduje důkazy a nespokojuje se jen poukázáním na to, co vidíme a slyšíme. Rozlišuje domněnku od prokázaného faktu a je ochoten vzdát se jí, když nevyhovuje, a nahradit ji lepší.“¹²¹

Objevuje se také schopnost psychologického myšlení, zájem o to, jak se lidé povahově liší, jaké jsou pohnutky jejich jednání.

Zaměstnání pubescentů ve volném čase odpovídá jejich větší rozumové i celkové vyspělosti a má vedle školy stále rostoucí význam pro vývoj všech složek osobnosti.

Pro vývoj osobnosti jsou významné bojové sporty ještě více než v mladším věku. Pubescenti mají rádi tajemství a hru na tajemství. Dochází k rozvoji uměleckého zájmu a k rozvoji erotického citění.

Pubescence se někdy označuje jako období „vulkanismu“, kdy každá tendence má vyšší teplotu než v dětství i v následujících obdobích¹²² (Příhoda). Lze mluvit o hormonálních „bouřích“, které rozvíří poměrně klidnou citovou hladinu předchozího období. Ať už pubescent navenek ovládá své city nebo ať je nepokrytě projevuje, musíme počítat s větším „citovým rozkolem“. Nálady dospívajícího bývají labilní, nápadně často se mění, převládají však záporné emoce: rozmrzelost, nepokoj, neklid, horečná aktivita, pak zase apatie hraničící s depresí. I přes nápadnou citovou labilitu oproti předchozímu období stoupá sebekontrola a ubývá citové bezprostřednosti. Je to přirozený důsledek reflexe, pozornosti obrácené k vlastnímu jednání a prožívání.

Velice obtížným, ale nevyhnutelným úkolem dospívajícího je přijmout sám sebe takového, jaký jsem. Jak se s tím vyrovná, záleží jak si sám sebe cení, váží, jaké sebevědomí získal v předcházejícím období. Dítě má být jako

¹²¹

¹²²

kojenec a na počátku batolecího období považováno za nejkrásnější na světě, má získat neotřesitelnou jistotu, že si jej rodiče cení, že jej obdivují. Tato jistota je základní výbavou období pubescence. Pohled na sebe sama a přijetí sebe sama začíná u pubescenta pohledem na zevnějšek. Pubescent se také musí vyrovnat s tím, jaký je „uvnitř“.¹²³

Pubescence je dalším krokem k osamostatnění se a samostatnosti mladého člověka. Vztahy k rodičům, a to nejen existenční závislost, ale i citové vazby, jsou však stále na prvním místě. Pubescent své rodiče velice potřebuje, ale současně se stává kritickým a vzpurným. Lze mluvit o pubescentním negativismu, jde o útok na autority. Týká se i dalších autorit – zejména učitelů a dalších osob vyššího věku. Každý, komu je přes čtyřicet, je už pro pubescenta – nezíská-li nějak jeho sympatie – starý, zkostnatělý, zaostalý.

Pubescentní vzpoura je normální stadium a má svůj vývojový smysl. Usnadňuje vymanění se z dětské citové závislosti. (a pozdější vytvoření nového, zralejšího citového vztahu), je zkouškou vlastních sil. Kde byly dosavadní vztahy mezi dítětem a rodiči silné, vřelé a bezpečné, málo konfliktní, má i bouřlivá puberta dobrou prognózu.

Pro pubescenta je vysokou hodnotou svoboda. Pubescent má svá tajemství. Je nebezpečné ptát se na ně.

Jednou z hybných sil pubescentního vývoje je vztah k vrstevníkům. Pubescent touží po věrném příteli, se kterým by si rozuměl (dívka po kamarádce). První zamilování je platonické, jakmile přeskochí jiskra, přestává být dítětem ve skutečném smyslu.¹²⁴

Pubescent udělá několik významných a cenných zkušeností, kterými začíná cesta od dětství k dospělosti. První je radikální rozšíření obzoru dané rozvojem intelektuální abstrakce. Druhou zkušeností pubescence je rozpor

¹²³ Srov. WÁGNEROVÁ, M. *Vývojová psychologie*, 1. vyd. Praha : Portál 2000. str. 222 – 228.

¹²⁴ Srov. WÁGNEROVÁ, M. *Vývojová psychologie*. 1. vyd. Praha : Portál 2000. str. 243 – 251.

mezi platonickou erotikou první lásky a sexualitou, která se dnes dotýká již i mladších dětí.

3.2 Skupina

Skupina přitahuje, drží své členy pohromadě tím, že motivuje a stimuluje jejich aktivitu. To, co děláme dobře, děláme zpravidla v přítomnosti druhých ještě lépe, druzí to hodnotí a naše sebevědomí roste.

Skupina bere část odpovědnosti za jednání členů na sebe a za jejich věrnost je odměňuje. Skupina zpravidla nebývá opatrnější než jednotlivec – posouvá riziko do extrémnější polohy, protože nikdo nechce být považován za „zbabělce“, ti, kdo riskují, jsou v kolektivu obdivováni, jedinec má k bláznovství blíž jako člen skupiny. Skupina jedná riskantněji, nezodpovědněji, extrémněji než jednotliví členové sami za sebe (sugestivní vliv party).

3.2.2 Sociální dimenze

Lidé projevují v různé míře sklon buď spíše podléhat, podřizovat se, nebo spíše vystupovat do popředí, vést, řídit. Ne vždy existují jen následující vyhraněné typy obou skupin (dobrý tým je tvořen většinou z dominantnějších osob schopných spolu komunikovat).

Poznat charakter, povahu člověka, to jaký opravdu je a nezmýlit se při tom, je velmi obtížné, zejména v dnešní uzavřené společnosti nejasných slov, zdvořilých úsměvů a ne vždy jednoznačných skutků. Bleskové urychlené závěry se nevyplácejí. Vycházet z momentálního chování a okamžitých projevů není spolehlivé.¹²⁵

¹²⁵ TOVÁREK, F. *Prázdniny na táboře*. 1. vyd. Praha : Olympia 1977. s. 166

3.2.3 Sociální komunikace

Učme se mluvit v krátkých větách – stavíme je logicky za sebe. Nebojíme se dělat mezi větami přestávky. V rozhovoru citlivě přebíráme slovo. Při rozhovoru ve skupině funguje přímá úměra – čím více lidí je přítomno, tím déle drží slovo ten, kdo se k němu dostal. Pro dobrou atmosféru se vyhýbáme neurčitým slovům: kolega,..., ale dáváme přednost kamarádské prostotě: „Dobře jsi to řekl, Petře!“ Nic člověk neslyší raději, než své nezkomolené jméno!

Nezapomínáme na úsměv – je výrazem přátelství. Zůstáváme otevření, přímí a přátelští. Důvěru je možné ztratit jen jednou, podruhé už příležitost dostat nemusíme.

3.2.4 Řešení konfliktů

Konflikty vznikají v každém kolektivu, který o něco usiluje na různých úrovních – mezi dvojicemi, podskupinami, vedoucím a skupinou, dvěma skupinami.

Konflikty konstruktivní podporují vývoj a pokrok skupiny (přeme se o to, jak něco udělat lépe), bývají vítané, konflikt zpravidla skupinu posílí. Destruktivní záporné konflikty nemobilizují a znechucují členy skupiny. Lidé si vytýkají maličkosti, na nichž zpravidla nezáleží.

Při konfliktu je důležité se zaměřit na věcnou stránku problému, než hned volat k odpovědnosti. Zásadně se má vytýkat konkrétní chyba a neútočit na člověka. Je třeba zachovat důstojnost druhého i v případě, že jsme na něho právem rozzlobeni. Je vynikající, podaří-li se převést konflikt ve vtip a humor – nesmíme se ale nikoho dotknout. Zralý člověk si umí dělat legraci sám ze sebe, nezralý si ji dělá z druhých.

3.2.5 Komunikace ve skupině

Mezi lidmi i v nich samých neustále dochází k interakcím. Vždy, když na nějakou dobu společenství opustíme, po příchodu zpět tam mnohé bude vypadat jinak. Nalezneme jinou atmosféru a jako by i lidé byli „trochu jiní“. Je důležité s touto proměnnou počítat, rychle a citlivě ji zaregistrovat.

Někteří lidé tento neustálý jemný pohyb neumějí zaregistrovat. Nevytuší, co se děje mezi lidmi. Nejsou na to vnímaví. Intenzivním děním na akci se vše zrychluje. Vše se více posunuje – vztahy, pocity, postoje. A když do této plynoucí řeky vstoupí nevnímavý člověk a stále dělá stejné chyby jako včera, vyzývá k týmž aktivitám, přidržuje se stejné šablony, pak se svým stereotypem narazí. Chybí mu schopnost empatie do dynamiky skupiny...¹²⁶

Vedle těchto chybuujících se vyskytují osoby o něco pružnější, zpravidla spíše nejisté – hned zaregistrují, že je všechno trochu jinak, ale v té chvíli přijdou o dobré nápady, o sebejistotu, nejsou schopni se na tuto proměnu rychle adaptovat. Takové jedince bychom neměli odrazovat, ale můžeme je trénovat. Někteří se časem zbaví svých zábran a bývají pak nejen vnímaví, ale i značně odolní.

Na závaěr jsou tu ti, kteří si změny ve skupině nejen všimnou, ale těší se z ní, považují ji za výzvu. Lidé tohoto typu jsou pro tým těmi nejlepšími. Takový jedinec je schopen skupinu pozvednout i udržet na vysoké úrovni, ale stejně tak i ochromit.

Dobře vedená a fungující skupina jedince v jeho rozvoji neutlumuje a neušlapuje. Způsobí, že se stává svobodnějším a podnikavějším. Je pak ochoten vidět nejen vlastní zájmy, ale i zájmy toho druhého. Uvolňuje ze sebe energii. Dostává se mu příležitosti, aby se v tomto společenství potkal se sebou samým a zároveň sám sebe vnímal v širších souvislostech, v jednotě s ostatními. Skupina ho učí citlivosti pro společný zájem

¹²⁶ TOVÁREK, F. *Prázdniny na táboře*. 1. vyd. Praha : Olympia 1977.

3.3 Role vedoucího ve hře

Vedoucí hry vystupuje vždy v několika rolích. Nejčastěji je v roli oficiálního vedoucího. Většinou je také rozhodčím. Zároveň je instruktorem a někdy se stává i hráčem, neboť je prospěšné, aby poznal dobře hry, které uvádí. Takže je v pozici hráče u her, které jeho přítomnost v různých rolích přímo vyžadují. Často je animátorem, vede hráče z druhé pozice. Provádí řídicí činnost trenéra a často se proměňuje i v poradce.

V průběhu akce se mění jeho role. Na počátku stojí zřetelně v čele. Později dává stále větší autonomii hráčům a jeho role se mění na podpůrnou a podněcující. Konkrétně to závisí na úrovni a věku skupiny, délce programu, způsobu aktivity atd..

3.3.1 Styl práce vedoucího her

Dobrý vedoucí umí stanovit cíle hry a vypracovat postup k jejich dosažení, musí vzbuzovat důvěru, projevovat energii, kterou přenáší na své svěřence. Dovede vysvětlit hráčům význam hry a její začlenění do programu akce. Přebírá svůj díl odpovědnosti za rozvoj skupiny, ale i za individuální rozvoj jednotlivců. Musí mít sebedůvěru spojenou s neformální kompetencí. Dobrého vedoucího charakterizuje také spontánnost. Tvořivost mu pomáhá udržet novost a atraktivnost předváděných her.

Důležitou kvalitou je smysl pro humor a umění udržovat dobrou atmosféru. Fantazie a představivost jsou vlastnosti, které fungují jako katalyzátory dobrodružných situací.

3.3.2 Obsah činnosti vedoucího

Zaměření a obsah práce vedoucího odpovídají průběhu zkušeností učení.

V první etapě určuje cíle a zaměření hry. Odpovídá si na otázku, proč volí právě tuto hru.

V druhé etapě plánuje, jakými prostředky splní zvolené cíle hry – dotváří či upravuje pravidla hry.

Třetí etapa je přípravná. Jsou to činnosti před zahájením hry. Kontroluje místo akce, pomůcky, domlouvá se v týmu, připravuje alternativy.

Čtvrtou etapou je vedení hry. Vytváří vhodné prostředí pro učení a zohledňuje výchovné aspekty. Sleduje hru a rozhoduje o případných úpravách jejího průběhu.

Pátá etapa zakončuje okruh zkušenostního učení. Provádí se hodnocení a reflexe událostí. Nejlepším výsledkem je, když vedoucí cítí, že hra byla přínosná nejen pro hráče, ale i pro něho osobně.¹²⁷

3.3.3 Růst vedoucího a jeho schopností

Každý má šanci zlepšovat své schopnosti pro vedení her. Důležitá je pravidelná příprava, stálé vzdělávání se na akcích, získávání informací pozorováním práce zkušených vedoucích.

Rozsáhlé znalosti nejsou plně využity bez praxe, ve které probíhá integrace didaktické dovednosti s teoretickými znalostmi. Podstatou vedení her v dobrodružných programech je podpora, povzbuzení a zpětná vazba. Dobrého vedoucího charakterizují získané zkušenosti, které stále podrobuje analýze. Jeho snahy by měly směřovat k dosažení mistrovství, dovedení jeho schopností k vrcholu. To však znamená stále vyhledávat nové znalosti, seznamovat se s novými technikami a získávat nové praktické zkušenosti.¹²⁸

¹²⁷ NEUMAN, J. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*, 1.vyd. Praha: Nakl. Portál 1998.

¹²⁸ NEUMAN, J. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*, 1.vyd. Praha: Nakl. Portál 1998.

3.3.4 Deset zásad dobrého organizátora her

1. Mějte stále po ruce zásobu her pro každou příležitost.
2. Vyberte správnou hru pro správný čas a vhodné prostředí.
3. Vyložte jasně a srozumitelně pravidla.
4. Rozdělte úkoly tak, aby každý znal své povinnosti a možnosti.
5. Obě soutěžící strany mají mít stejnou naději na vítězství.
6. Zajistěte spravedlivé rozhodování u her, které vyžadují rozhodčího.
7. Ukončete hru v nejlepším.
8. Po hře proveďte její zhodnocení.
9. Nedejte se odradit neúspěchem.
10. Nebojte se opakovat osvědčené hry.¹²⁹

3.4 Postoj dospělého k dětské hře

a) Přijetí dítěte, akceptování jeho zvláštností

Základním postojem dospělého je vytvořit pro dítě bezpečné prostředí, ve kterém se dítě cítí akceptováno, přijímáno se svými nápady, projevy, zvláštnostmi. Pak je možné důvěřovat jeho schopnostem k seberozvíjení, věřit, že si najde dostatek podnětů a využije je pro sebe optimálním způsobem.

Prakticky to znamená, že dítěti nijak neurčujeme, jak si má s kterou hračkou hrát, akceptujeme jeho způsob, pokud nás ovšem samo nepožádá o vysvětlení pravidel nebo o pomoc.

b) Empatie = vcítění

Hlavním postojem, kterým dospělý vyjadřuje porozumění a zájem o dětskou hru, je postoj empatie, dospělý se snaží vcítit do prožívání dítěte, a pokud o to dítě stojí, vhodným způsobem mu toto porozumění sděluje, komunikuje. Používá slovník, kterému dítě rozumí (vyjadřování

¹²⁹ ZAPLETAL. M. *Hry v přírodě*. 2. vyd. Praha : Nakladatelství Loprez, 1995. ISBN 80-901826-6-6

nejjednodušších pocitů u malých dětí až po složitější výrazy u starších dětí). Děti se učí nejen své emoce rozeznat, ale i pojmenovat je.

Empatický člověk má plné pochopení pro projevované pocitové obsahy a významy. Rozumí druhému a vidí ho tak, jak se druhý vidí sám, je mu blízko, vidí svět jeho očima.

Napřed se pokusíme porozumět pocitům dítěte a pak je reflektujeme, slovně vyjádříme. Musíme se snažit zůstat na vyjadřovací rovině dítěte, používat jeho slovník, pohybovat se na hranici mezi opakováním jeho slov a interpretací, hledáním vysvětlení.

Na opačné straně této škály je nedostatek empatie. Ten je popisován jako nepochopení druhého, nevšímavost k jeho pocitům.

Často i posuzování a hodnocení podle předem daných hledisek nedovoluje věnovat pozornost a zájem tomu, co dítě vyjadřuje. Někdy máme v hlavě vlastní hypotézy o tom, co druhý prožívá. To nám brání odpoutat se od vlastního hlediska.

Vcítění je lepší cestou k porozumění dítěte než vyptávání se: Dítě se spíše otevře a vpustí nás do svého světa, když uvidí, že máme trpělivost ho krok za krokem sledovat a provázet.

c) Stanovení hranic

To, že jsme dítěti citově na blízku, neznamená, že mu dovolíme vše, že ve hře nejsou žádné hranice. Naopak, to, že i zde stanovujeme určité hranice, znamená, že hra je reálná, že se dítě učí respektovat druhé, že se učí chovat se zodpovědně k sobě i světu okolo sebe. I ve hře platí základní hranice, které jsou podmínkou ohleduplných mezilidských vztahů. Jsou to především tato základní omezení:

1. Děti nesmějí ublížit sobě – děti si nesmějí ublížit navzájem – je možné sem zařadit i slovní agresi.
2. Děti nesmějí ublížit dospělým – nesmějí použít fyzickou agresi ani nadávky. Akceptujeme však pocit hněvu.

3. Děti nesmějí ničit věci, hračky a zařízení

Poslední nutně vyžadovanou hranicí je hranice časová. Každá činnost má určitý časový prostor a děti se musí naučit ho dodržovat.

Nedirektivní přístup navrhuje odlišné zacházení s hranicemi než běžný zákaz. Dospělý se má umět vžít do situace dítěte, které se právě chystá hranici překročit, a projevit empatii, vcítit se do jeho situace. Teprve pak může přijít zákaz.

Uvědomme si, jak často zakazujeme nebo nařizujeme. Často vyjádřením pocitů dítěte docílíme změny naladění a pak nemusíme zákaz ani vyřknout. Někdy je nutná trpělivost, někdy však skutečně musíme na vymezení hranic trvat, aby dítě pochopilo, že sice vnímáme jeho pocity, ale v tu chvíli je důležitější něco vnějšího, dodržení pravidel. Přenesení se do pocitů dítěte, naladění na jeho vnitřní citovou rovinu vnímá dítě jako pochopení ze strany dospělého a omezení pak lépe snáší.

Každý máme jinou toleranci, každý jsme citlivější na překračování hranic v jiné oblasti. Některý dospělý velmi volně zachází s časovou hranicí, někdo je citlivý na „rvačky“. Vyjadřujeme tak, že i my dospělí máme své pocity, a učíme děti brát ohled i na nás.

Pokud pedagog přistupuje k dětské hře tímto přijímacím, empatickým způsobem a klade hranice, jen pokud jsou nutné, není již třeba prakticky žádného direktivního zasahování do her. Děti nepotřebují pokyny, jak si mají hrát, jak hru rozvíjet, jak se hrou učit. Výjimka nastává, pokud děti dospělého samy požádají o radu nebo spoluúčast. Čím je dospělý citlivější k dětským potřebám, tím častěji ho děti budou vtahovat do svých her a dovolí mu podílet se na jejich světě.

4.0 Výchova ve volném čase

Vymezení výchovy ve volném čase vychází z obecně platných pedagogických a psychologických poznatků. Oblast výchovy ve volném čase má však své specifické zvláštnosti. Při výchově ve volném čase má pedagog značnou volnost a tím i velkou odpovědnost. Výchova volnočasovými aktivitami směřuje k vytváření smysluplných návyků na využívání volného času – tj. výchova k volnému času.

Na následujících stránkách budou uvedeny informace o volném čase, jeho formě a funkci.

4.1 Pojem volného času

Objasňováním pojmu volný čas se zabývá mnoho odborných publikací. Definice volného času nejsou jednotné. Jejich značnou variabilitu dokládá literatura.

Fenomén volného času se od vzniku civilizace různě vyvíjel. Například ve středověku byl volný čas spojován s obdobím míru. V období reformace byl považován za zbývající časový úsek. V době osvícenství bylo kladeno za cíl realizovat ve volném čase úplnou a opravdovou svobodu člověka. Za protestantismu se odehrával volný čas v připravenou dobu atd.

Kolem roku 1950 byla rozhodující morální oporou společnosti práce. Přibližně v této době však začala práce ztrácet svou ústřední pozici. Začala být chápána jako zaměstnání, které je nezbytné k zabezpečení živobytí. Ztráta důležitosti práce vedla ke změně hodnot a k optimálnějšímu trávení volného času.

J. Pávková chápe volný čas jako „opak nutné práce a povinností, dobu, kdy si své činnosti můžeme svobodně vybrat, děláme je svobodně a rádi, přinášejí nám pocit uspokojení a uvolnění.“¹³⁰ Pod pojmem volný čas se běžně

¹³⁰ PÁVKOVÁ, J., a kol. *Pedagogika volného času*. 2. vyd. Praha: Portál, s.r.o., 2001. s. 15.

zahrnují odpočinek, rekreace, zábava, zájmové činnosti, dobrovolné vzdělávání, dobrovolná společensky prospěšná činnost i časové ztráty s těmito činnostmi spojené.

Volný čas je nesmírná hodnota a má veliký význam. Člověk má možnost vrátit se k sobě samému, k svému autentickému plnému životu a přemýšlet o hodnotách. Na volný čas je možné nazírat z několika pohledů. Z ekonomického hlediska je důležité, kolik prostředků společnost investuje do zařízení pro volný čas, zda a jakým způsobem se alespoň část nákladů vrátí. Z hlediska sociologického a sociálně-psychologického je ve volném čase významné utváření a kultivace mezilidských vztahů. Z politického hlediska je nutno uvážit, jak a do jaké míry bude stát svými orgány zasahovat do volného času obyvatelstva, jaká bude školská politika, zda bude věnována patřičná pozornost i zařízením pro ovlivňování volného času. Stát by měl zakládat i ovlivňovat zařízení pro volný čas dětí a mládeže, pomáhat organizacím, sdružením a spolkům pracujícím s dětmi a mládeží. Zdravotně hygienický pohled především sleduje, jak lze podporovat zdravý tělesný a duševní vývoj člověka.

Z pochopení celistvosti člověka vyplývá pojetí práce a volného času jako dvou rovnocenných životních hodnot z hlediska individua a společnosti. Práce neznamena pouze nutnost, mohu přece pracovat ze svobodného rozhodnutí, se zájmem a láskou. Volný čas není identický se svobodou.¹³¹ Životní hodnota práce a životní hodnota volného času by však mohly v budoucnu ztratit svou rozpornost.

Volný čas dětí a mládeže má svá specifika. Děti nemají dostatek zkušeností a neorientují se v nabídce zájmových činností, je proto důležité děti motivovat. Nikoho nelze nutit, účast na činnostech musí být dobrovolná. Činnosti jsou vybírány tak, aby byly pro děti lákavé a něčím zajímavé. Míra ovlivňování volného času dětí závisí na jejich věku, mentální a sociální vyspělosti i na charakteru rodinné výchovy.

¹³¹ SPOUSTA, V. , et al. *Teoretické základy výchovy ve volném čase*. 1. vyd. Brno : Masarykova univerzita, 1994. s.18.

Z hlediska dětí a mládeže nepatří do volného času vyučování a činnosti s ním související, sebeobsluha, základní péče o zevnějšek a osobní věci, povinnosti spojené s provozem rodiny atd. Součástí volného času nejsou ani činnosti zabezpečující biologickou existenci.

4.2 Funkce volného času

Při vysvětlování pojmu volný čas je třeba se zaměřit i na jeho funkce. Volný čas je dle J. Čápa vymezován následujícími funkcemi:

1. odpočinkem
2. zábavou
3. rozvojem¹³²

J. Pávková rozlišuje tři základní funkce:

1. výchovně-vzdělávací
2. zdravotní
3. sociální

Obzvláště důležitá je výchovně-vzdělávací funkce. Podílejí se na ní jednotlivé instituce pro výchovu mimo vyučování (např. domy dětí a mládeže, střediska volného času, domovy mládeže a jiné), které motivují děti k společensky žádoucímu užívání volného času, k získávání nových vědomostí, dovedností i návyků. Zároveň směřují k celoživotnímu vzdělávání.

K plnění zdravotní funkce napomáhá usměrňování režimu dne. Je důležité střídat činnosti různého charakteru – duševní a tělesné činnosti, práci a odpočinek, činnosti organizované a spontánní. Velmi důležitý je pohyb na čerstvém vzduchu. Pohyb kompenzuje dlouhé sezení při vyučování. Další důležitou činností, kterou mají instituce u dětí podněcovat, je správná životospráva a dodržování hygienických návyků.

¹³² Srov. ČÁP, J. *Psychologie výchovy a vyučování*. 1. vyd. Praha : Univerzita Karlova, 1993.

Sociální funkce je zvláště důležitá pro utváření bohatých a žádoucích sociálních vztahů. Instituce pro výchovu mimo vyučování mohou kompenzovat rozdíly mezi nestejnými materiálními i psychologickými podmínkami v rodinách. Součástí sociální funkce je i nácvik komunikativních dovedností a seznámení s pravidly společenského chování.¹³³

R. J. Havighurst se domníval, že volný čas se musí starat o účast na sociálním životě, dbát na pravidelné rutinní utváření životních činností jedince a současně být zdrojem úcty k sobě samému i respektování ostatních. M. Kaplan tvrdil, že volný čas má přispívat k pocitu „nějak k něčemu patřit“, rozvíjet vědomí vlastní individuality, být společnosti i jedinci prospěšný.

Kaplanovy a Havighurstovy úvahy doplnily obecně známé funkce volného času:

- odpočinek a rekreace
- kompenzace jednostranných zátěží
- informace a orientace (vzdělání)¹³⁴

4.3 Formy práce ve volném čase

V této kapitole jsou konkretizovány činnosti v době mimo vyučování se zaměřením jak na činnosti tvořící součást volného času (činnosti odpočinkové, rekreační, zájmové, veřejně prospěšné), tak i na činnosti, které vyplývají z povinností dětí (sebeobslužné činnosti, příprava na vyučování). Všechny tyto aktivity jsou důležité a navzájem se prolínají.

a) Odpočinkové a rekreační činnosti

Způsob odpočinku a rekreace má vliv na utváření způsobu života jedince, jeho hodnotovou orientaci a v dospělosti i na pracovní výkon. Naučit děti a mládež racionálně odpočívat je proto jedním z nejvýznamnějších úkolů výchovy.¹³⁵

¹³³ Srov. PÁVKOVÁ, J., a kol. *Pedagogika volného času*. 2. vyd. Praha: Portál, s.r.o., 2001. s. 42.

¹³⁴ VAŽANSKÝ, M. *Základy pedagogiky volného času*. 1. vyd. Brno: Paido, 1995. s. 26.

¹³⁵ PÁVKOVÁ, J., a kol. *Pedagogika volného času*. 2. vyd. Praha: Portál, 2001. s. 87.

Odpočinek a rekreace jsou odlišné pojmy. Mají jiný charakter i účel. Odpočinkové činnosti jsou velmi klidné, pohybově i psychicky nenáročné. Rekreční činnosti mají naopak charakter vydatné pohybové aktivity, nejlépe na zdravém vzduchu. Odpočinkové a rekreační činnosti pomáhají odstraňovat únavu z vyučování a kompenzují jednostranné zatížení žáků ve škole.

K odpočinku může sloužit klid na lůžku, v křesle, stolní společenské hry, klidné hry, četba knih a časopisů, poslech hudby, televize, vyprávění zážitků... Pod pojmem rekreační činnosti mohou být zařazeny tělovýchovné chvílky, vyrovnávací cvičení, uvolňovací cviky, pohybové a míčové hry, sezónní hry (např. hry na sněhu, koupání, vycházky), činnosti hudebně-pohybové – aerobic, cvičení s míčem atd.

b) Zájmové činnosti jako součást výchovy mimo vyučování

Zájmové činnosti chápeme jako cílevědomé aktivity zaměřené na uspokojování a rozvíjení individuálních potřeb, zájmů a schopností. Mají silný vliv na rozvoj osobnosti i na správnou společenskou orientaci.¹³⁶

Tradiční dělení zájmů je dle obsahu zájmové činnosti. Rozlišujeme tyto činnosti:

- společenskovední
- pracovně-technické
- přírodovědné
- esteticko-výchovné
- tělovýchovné, sportovní a turistické.

Společenskovední zájmové činnosti vedou jak k poznání aktuálního společenského dění, tak i některých historických souvislostí. Základní oblasti společenskovedního zaměření jsou výchova k vlastenectví, k partnerství a k rodičovství a společenská výchova, sběratelství a jazykověda.

¹³⁶ PÁVKOVÁ, J., a kol. *Pedagogika volného času*. 2. vyd. Praha: Portál, s.r.o., 2001. s. 96.

Zájmové činnosti pracovní-technické napomáhají ke zdokonalování manuálních dovedností, obohacování vědomostí o technické poznatky. Prohlubuje se zájem žáků o tvořivou práci.

Zájmové činnosti přírodovědné vedou k prohlubování vědomostí o dění v přírodě, pěstují vztah k její ochraně. Rozvíjejí zájem o pěstitelství a chovatelství.

Zájmové činnosti esteticko-výchovné utvářejí a formují estetické vztahy dětí k přírodě, společnosti a jejím materiálním a kulturním hodnotám. Činnosti jsou zaměřeny na rozvíjení výtvarného, hudebního, literárního, dramatického a hudebně-pohybového projevu, na kulturu chování a výchovu vkusu, rozvoj tvořivosti.

Zájmové činnosti tělovýchovného, sportovního a turistického zaměření přispívají k fyzické zdatnosti a psychické odolnosti. Oblast tělovýchovy je pro děti přitažlivá a ze zdravotního hlediska potřebná. Pro všeobecný rozvoj pohybových schopností je nutná všestrannost. Důležitost se přikládá zejména činnostem, které je možné konat v přírodě.

Zájmová činnost je obsahem nabídky domů dětí a mládeže, středisek pro volný čas, center pro volný čas, ale i školních družin a dalších. Zájmová činnost je buď pravidelná nebo příležitostná. Pravidelná zájmová činnost se odvíjí v zájmových útvarech – kroužcích, souborech, klubech, oddílech. Příležitostnou zájmovou činností se zabývají účastníci na exkurzích, besedách, expedicích, soutěžích, olympiádách, táborech. Uvedené činnosti jsou nazývány formami volnočasových aktivit.

c) Sebeobslužné a veřejně prospěšné činnosti

Sebeobslužné činnosti se zaměřují na vedení žáků k samostatnosti v péči o vlastní osobu a osobní majetek. U dětí pěstujeme zejména hygienické návyky – pravidelné mytí, dodržování hygieny při jídle, chování při infekčním onemocnění a při styku s nemocným. U dětí rozvíjíme také návyky kulturního chování a jednání s lidmi – pozdrav, požádání, poděkování, omluva, vedení dialogu atd.

Podstatou veřejně prospěšných činností je vykonávání takových prací, které prospívají ostatním lidem. Jsou součástí volného času a platí pro ně princip dobrovolnosti.

Činnosti mohou být konány ve prospěch menší skupiny osob (které žáci dobře znají) – rodina, školní třída, zájmový útvar atd. Nebo jsou činnosti konány ve prospěch větších skupin osob (které žáci osobně neznají) – děti v mateřské školce, dětském domově, žáci školy, obyvatelé města apod.

d) Příprava na vyučování

Přípravou na vyučování se rozumí okruh činností spojených s plněním studijních úkolů, opakováním, upevňováním a prohlubováním vědomostí a dovedností. Pro přípravu na vyučování se doporučuje využívat spontánní i organizované zájmové činnosti, didaktické hry, četbu, sledování televize, rozhlasu apod.

4.4 Organizace a zařízení pracující s dětmi a mládeží v jejich volném čase

O volný čas dětí a mládeže pečují další organizace a zařízení, které si podle svého zaměření kladou různé cíle vzdělávacího, výchovného nebo rekreačního zaměření.

1) Sdružení dětí a mládeže

Po roce 1990, kdy se v našem státě rozpadla násilně sjednocená dětská organizace (Pionýrská organizace), vznikla řada nových dětských organizací a byla obnovena i činnost organizací, které navazovaly na svou činnost před rokem 1948 (nebo v roce 1968).

a) Junák

Sdružení vychází ze světového skautského hnutí, založeného ve Velké Británii lordem R. S. S. Badenem-Powelem. U nás hnutí založil A. Svojsík. Organizace prodělávala složitý vývoj ovlivňovaný politickými událostmi. Nový rozkvět prožívá po roce 1989. Posláním je působit a vést své

dětské i dospělé členy k povznesení duchovní, mravní a tělesné zdatnosti tak, aby byli připraveni plnit své povinnosti vůči bližním, společnosti, vlasti. Prostředkem je činnost zaměřená zejména na turistiku a pobyt v přírodě, která junáky – skauty vychovává k praktickým dovednostem, družnosti a sebekázní.

b) Česká tábornická unie

Organizace volně sdružuje na základě společného zájmu děti, mládež a dospělé. Navazuje na činnost svých předchůdců, z nichž za sobě nejbližší považuje historické tramské hnutí.

c) Duha

Hlavní důraz klade na vytváření a realizaci programů pro děti a mladé lidi. Sdružení pořádá společenské akce v přírodě, ve městě. Zaměřuje se na hry, psychologické hry a recesi.

d) Hnutí Brontosaurus

Nezávislé hnutí sdružující děti a mládež zaměřené na ochranu a tvorbu životního prostředí.

e) YMCA „Křesťanské sdružení mladých lidí“

Křesťansky orientované nepolitické a nevýdělečné sdružení, které usiluje o plnohodnotný život mladých lidí.

2) Občanská sdružení pracující s mládeží

S dětmi a mládeží pracují také další občanská sdružení různého zaměření.

a) Sportovní kluby

Velkou tradici mají zejména tělovýchovné organizace. Nejdelší tradici má SOKOL, založený z iniciativy Dr. Miroslava Tyrše v roce 1862. Usiloval o harmonický rozvoj tělesné, duševní i morální stránky osobnosti. Založil tradici Vsesokolských sletů. Současný Sokol organizuje tělovýchovnou činnost s dospělými, dětmi a mládeží.

b) Organizace církví a náboženských společností

O volný čas dětí pečují i různá charitativní a náboženská společenství. Jejich činnost má někdy charakter náboženské výuky zaměřené na děti z rodin věřících. Některá společenství organizují činnosti se silným sociálním zaměřením (např. pro rizikové skupiny dětí a mládeže).

c) Základní umělecké školy a jazykové školy

O vyplňování volného času pečují i školní subjekty – Základní umělecké školy, které sice patří do sítě škol, ale účast na výuce v nich je dobrovolná a uskutečňuje se v mimoškolní době. ZUŠ zřizují obory hudební, literárně-dramatický, taneční, výtvarný,...

Volný čas mohou děti využívat i k získávání vědomostí v zařízeních pro zájmové studium, což jsou zejména jazykové školy, které mohou fungovat samostatně nebo při základních či středních školách.

Z dalších organizací pracujících s dětmi připomeňme odborně zaměřené organizace (Hudební mládež, Sdružení hasičů v ČR, různé ekologické organizace, atd.).

5.0 Tábor jako prostor k výchově pomocí hry ve volném čase

a) Tábor 2003

1. den

17:30 – 18:00 – Příchod do tábora

18:00 – večeře

19:00 – nástup

Táborák - seznámení s táborem, s programem, s řádem, zdravotní prohlídka í

21:00 – hygiena

21:30 – večerka

2. den

7:00 – budíček

7:30 – **Mše svatá**

8:50 – snídaně

9:30 – nástup

celodenní hra – Špióni

Jsou určeni 4 špióni. Jejich úkolem je sbírat lístečky během dne na dvoře a na faře. Ostatní musí je přistihnout při sbírání. Pokud je špión přistižen a nemá u sebe lísteček končí, pokud má pokračuje dál. Ten co jej chytl musí si to nechat pro sebe. Vítězí špión co zůstane do nástupu druhého dne a vítězí ten, který má více najitých špiónů.

lístečky

10:00 – dopolední program

Gordický uzel

Vytvořit kruh tak, aby se účastníci dotýkali rameny. Zavřít oči, předpažit levou ruku a najít si nějakou druhou a chytit ji. To samé na pravou. Potom otevřít oči a rozplést se bez puštění. Vyhrává družstvo, které se dříve rozplete.

Uzlování

Družstvo uchopí lano tak, aby byli hráči asi 1 m od sebe a uprostřed byla asi 2 m mezera. Jejich úkolem je, aby udělali na provazu uzel, aniž by se ho kdokoli pustil.

lano 10 m

Obruče hýbejte se

Každé družstvo utvoří řadu a chytí se za ruce. Na povel začnou prolézat obručí. Vyhrává to které je dřív na druhé straně obruče. Nesmí se pustit. trestné sekundy.

2 obruče

12:00 – oběd

12:45 – odpolední klid

14:00 – odpolední program I.

Obludy

Obludy jsou převlečení vedoucí a ukrývají se v lese. Každá obluda vydává zvuk. hráči jsou na kraji lesa rozdělení do skupin. Po jednom vbíhají do lesa. Až se dotknou obludy dostanou peníz. Vráti se zpět na kraj lesa a vybíhá další. Vyhrává to družstvo, které má více peněz. Pokud obludu nedostanou do tří minut musí se po zaznění signálu vrátit.

peníze, pišťalka, hodinky

16:00 – svačina

Společné jídlo

Družstvům svážeme ruce dohromady, tak že mezery jsou jen 40 – 50 cm. Dáme každému jídlo a popřejeme dobrou chuť.

2 lana, svačina

16:30 – odpolední program II.

Bandiéra

Na středové čáře stojí vedoucí a drží šátek. Družstva jsou na každé straně jedno a na jsou rozpočítání 1, 2, ... Na zavolání dané číslo vybíhá a musí odnést šátek na svoji stranu pokud jej soupeř dohoní - má bod soupeř, pokud ne, tak družstvo, které má šátek.

Šátek

Vysoké břevno

Mezi dva stromy upevníme břevno do výšky asi 2,5 – 3 m. Úkolem skupiny je dostat se přes něj co nejrychleji. Nesmí se využívat lana, stromů, žádných předmětů, podlézat. Při přelézání nesmí být poloha nohou víc jak poloha hlavy. Z břevna se nesmí seskakovat. Pro ztížení je dobré přepravit přes břevno např. židli.

břevno

18:00 – večeře

18:45 – nástup

19:00 – večerní program

Diskotéka

21:00 – hygiena

21:30 – večerka

3. den

7:00 – budíček

7:15 – rozsvička

7:45 – hygiena

8:00 – snídaně

8:30 – nástup

8:45 – úklid

9:30 – dopolední program

Astronomická hra

Hra začíná na kraji lesa, kde je papír s 1. otázkou. Jsou nabídnuty odpovědi a u každé je azimut. Pouze jedna je správná. Podle azimutu najde buď další otázka nebo pokyn k návratu k otázce č. 1.

buzoly, otázky, tužky

12:00 – oběd

12:45 – odpolední klid

14:00 – odpolední program I.

Rallye

Každé družstvo dostane seznam úkolů, které musí splnit v časovém limitu 120 minut. Záleží na každém družstvu v jakém pořadí úkoly splní a kdo je splní. Každý úkol je bodově ohodnocen podle náročnosti. Při plnění úkolů nesmí využívat žádné dopravní prostředky. Rada od vedoucího stojí 1 trestný bod. Příklady:

- jak se jmenuje starosta v Zálesí
- jaká je provozní doba lékaře Bugnera
- kolik stojí doporučená zásilka do 20 g, do 50 g
- jaká je vzdálenost od fary (dveří) kolem rybníka k prvnímu stromu lesa (po cestě)
- kolik obyvatel má obec Ctidružice

seznam úkolů, tužky, papír, mapa okolí

16:00 – svačina

18:00 – večeře

18:45 – nástup

19:00 – večerní program

Únik z bludiště

Mezi stromy jsou nataženy křížem krážem. Východ je tam, kde provaz končí (někde uprostřed bludiště). Všem členům skupiny zavážeme oči a rozmístíme je po bludišti. Cílem je aby se všichni dostali ven. Mezi stromy nesmí měnit směr, jen u stromů můžou. Prvně se musí všichni najít a poté teprve společně vyjít ven.

lana a provazy, šátky

21:00 – hygiena

21:30 – večeřka

4. den

7:00 – budíček

7:15 – rozcvička

7:45 – hygiena

8:00 – snídaně

8:30 – nástup

Celodenní výlet na Bítov

pěšky po žluté, prohlídka hradu

18:00 – večeře

18:45 – nástup

19:00 – večerní program

Levácké závody

Leváci pravou, praváci levou rukou dělají různé úkoly. Např. podepsat se a napsat svoji adresu, přeložit list papíru na čtvrtinu, navázat uzel a rozvázat ho, driblovat míčem, ...

21:00 – hygiena

21:30 – večerka

5. den

7:00 – budíček

7:15 – rozcvička

7:45 – hygiena

8:00 – snídaně

8:30 – nástup

8:45 – úklid

9:30 – dopolední program

Vybudování totemu

Každý si vybuduje totem pro sebe. Bude to malý totemek, který bude sloužit jako poděkování za pomoc od druhé osoby. Vždy večer jej dáme osobě, která nám pomohla. Druhý večer dáme ten totem, který jsme dostali sami.

12:00 – oběd

12:45 – odpolední klid

14:00 – odpolední program I.

Přespolní běh s úkoly

Závod jednotlivců na čas na vyznačené cestě s úkoly. Vyhlášovatel se hodí také nej družstvo součet časů všech členů.

Úkoly:

1) Na pařezu rozmístíme předměty a zakryjeme šátkem. Každý závodník má 30 s na prohlídnutí poté se otočí a my přeskládáme předměty on musí určit změny. Správná odpověď = 1 bod.

2) Hráči se zavážou oči a dávají se čuchat či chutnat různé věci. Správná odpověď = 1 bod.

3) Do krabice se dvěma otvory dáme různé věci. Úkolem je určit věci.
1 věc = 1 bod

16:00 – svačina

18:00 – večeře

18:45 – nástup

19:00 – večerní program

Táborák

21:00 – hygiena

21:30 – večerka

6. dne

7:00 – budíček

7:15 – rozcvička

7:45 – hygiena

8:00 – snídaně

8:30 – nástup

8:45 – úklid

9:30 – dopolední program

Odsud tam

Skupina má za úkol dostat se pře vymezené území za pomoci dvou prken a šesti podložek bez doteku země. Má dva způsoby:

a) smí stát na deskách i podložkách

b) smí stá jen na deskách podložených podložkami a ty se též nesmí dotýkat země.

2 x dvě desky, 2 x šest podložek

Terénní závody

Hráči běží štafetově a musí překonávat různé překážky.

Kurýři

Závod družstev. Každé družstvo musí přenést všechny své členy přes vymezené území. Zpět se mohou vrátit pouze nosiči. Každý přenášený člen skupiny se nesmí dotknout země a navíc musí minimálně dvakrát změnit nosiče.

12:00 – oběd

12:45 – odpolední klid

14:00 – odpolední program I.

Hledání pohřešovaného

Jeden vedoucí odejde do lesa. Několik hodin před samotnou hrou. V táboře se zmíní kam má namířeno a že se za hodinu vrátí. (odchod po ranním nástupu řekne to na konci nástupu, aby to všichni slyšeli). Po dvou hodinách by mělo být všem jasné že už by měl být dávno zpět. Pokud si to neuvědomí, je dobré na to lehce upozornit. V průběhu hry motivují vedoucí hráče k intenzivnějšímu hledání. Vyhrává ten co najde vedoucího. Ztracený vedoucí by měl mít lepší cenu pro výherce a i pro ostatní nějakou blbost.

16:00 – svačina

16:30 – odpolední program II.

Štafety

Hráči plní na trati různé úkoly

Dráha

Skupina si stoupne do řady za startovní čáru. První má zavázané oči a za navigování svého družstva projde danou trať. Hra končí až se vystřídají všichni .

18:00 – večeře

18:45 – nástup

19:00 – večerní program

Totem

Každý hráč si stoupne jednou nohou na špalek a jednou rukou se dotýká totemu. Vyhrává ten kdo vydrží nejdéle.

21:00 – hygiena

21:30 – večerka

7. den

7:00 – budíček

7:15 – rozcvička

7:45 – hygiena

8:00 – snídaně

8:30 – nástup

8:45 – úklid

9:30 – dopolední program

Hraničáři

Družstvo hraničářů má za úkol na hranicích svého území zadržet pašeráky. Pašerák má za úkol ukrást cennosti na území hraničářů a propašovat je na své území. každé družstvo může vyslat jen 1 pašeráka, ale v průběhu hry se mohou měnit. Cennost je fáborek, jsou rozmístěny po celém území družstva asi 20 ks. Pokud je pašerák spatřen na cizím území a je vysloveno jeho jméno je zastřelen. Musí odevzdat kořist a vrátit se na své území a je 5 min mimo hru. Clem je ukrást co nejvíce cen a zastřelit co nejvíce pašeráků.

fáborky

12:00 – oběd

12:45 – odpolední klid

14:00 – odpolední program I.

Plavání

16:00 – svačina

18:00 – večeře

18:45 – nástup

19:00 – večerní program

Příprava divadla – připravit a vyvěsit plakáty a dát dohromady hru a domluvit program na večer. Rozdělit se do pracovních týmů. Je možno vyhlásit již odpoledne.

21:00 – hygiena

21:30 – večerka

8. den

7:00 – budíček

7:15 – rozcvička

7:45 – hygiena

8:00 – snídaně

8:30 – nástup

8:45 – úklid

9:30 – dopolední program

Žertovné disciplíny

- běh dvojic s míčem mezi sebou.
- běh dvojic se svázanýma nohama
- běh v zavázaných botách
- běh housenek

12:00 – oběd

12:45 – odpolední klid

14:00 – odpolední program I.

Indiáni

Jeden hráč (indián) postupuje terénem k pokladu a ostatní jej sledují. Indián se občas otočí a zastřelí toho koho uvidí vyslovením jeho jména. Cílem hry je sledovat indiána až k pokladu a zmocnit se ho.

16:00 – svačina

16:30 – odpolední program II.

Příprava divadla – připravit a vyvěsit plakáty a dát dohromady hru a domluvit program na večer. Rozdělit se do pracovních týmů. Je možno vyhlásit již odpoledne.

18:00 – večeře

18:45 – nástup

19:00 – večerní program

Divadlo a táborák na ukončenou

21:00 – hygiena

21:30 – večerka

9. den

7:00 – budíček

7:30 – **Mše svatá**

8:50 – snídaně

9:30 – nástup

10:00 – dopolední program

Úklid místa tábora a sbalení věcí a naložení auta

12:00 – oběd

12:45 – odpolední klid

14:00 – odpolední program I.

Dokončení úklidu

15:00 – **Naložení autobusu a odjezd domů**

Těšíme se za rok zase!

b) Tábor 2002

1 DEN

Vedoucí dne:

Kronika:

Příjezd:

Vedoucí chystá dráhu na noční hru

17:30 večeře

Večerní program:

V 19:30 hod. odchod z tábora na zříceninu, kde zahájíme tábor (účastníci se dozvědí v jakém budou družstvu a jak se jmenuje etapová hra).

Vedoucí vyráží na zřícenu dřív, aby zapálili oheň a rozvěsili louče, vezmou sebou také kanystr s vodou na uhašení ohně a klobouk plus papírky se jmény dětí a vedoucích, (lavor a dvě kola na děláání bublin). Vedoucí, kteří půjdou s dětmi, vezmou baterky pro zpáteční cestu. vedoucí se obleče na zřícenině jako otec Fura, přivítá účastníky a představí vedoucí a děti. Předpokládaný návrat do tábora je v 21 hod.

Louče, kanistr s vodou, klobouk, papírky se jmény, baterky, oděv na otce Fura

21:30 večerka

Noční hra:

2:00 První nástraha pevnosti BOYARD – úkolem je projít vyznačenou trasu provázkem bez baterek a soutěžící jsou svázáni za ruky. Děti se budí po družstvech. Jeden vedoucí je odvede k vyznačené trase, sváže jim ruce a sebere baterky. Než je pustí po provázku prozvoní vedoucího na konci

dráhy, aby zmáčkl stopky. Na konci dráhy dostanou děcka baterky a vracejí se jinou cestou do tábora za doprovodu vedoucího.

(1 klíč)

Provázek, stopky

Potřeby:

Louče, kanystr s vodou, klobouk, papírky se jmény, baterky, oděvy, provázek, stopky, klíč

2 DEN

Vedoucí dne:

Kronika:

Nákup:

7:30 budíček

7:45 rozcvička

8:00 snídaně

9:00 – 10:00 úklid fary

Otec Fura

Každý den při úklidu fary budou děti chodit za otcem Fura na půdu, aby se dozvěděli hádanku, na konci hry o klíče, dostane jeden klíč, družstvo za největší počet uhodnutých hádanek **(2 klíč)**

10:00 dopolední program

Mistr Postřeh

Budou 4 stanoviště, jedno na faře a ostatní po okolí tábora. Na faře zůstává vedoucí a vypouští děti po jednom po fáborkách. Děti si obejdou každé stanoviště dvakrát :

- lovení jablek z lavoru – v lavoru voda a v něm 19 jablek
- humus – 4 sklenice s různým obsahem
- držení klady
- mistr postřeh
- šipky
- bobrování
- přechod přes lano

obdoba noční hry **(3 klíč)**

lavor, jablka, 4x sklenice s různým obsahem, provázek, 2x šátek, 2x stopky, lano, sekyrka, kláda, špagát s kamínkem, papíry s nadepsanými disciplíny

12:00 oběd

do 14:00 polední klid

14:00 odpolední program

Schopnosti – každý vedoucí za své družstvo

Výroba vlajky, vymyšlení bojového pokřiku, výroba odznáčků, určení vedoucího skupinky, určení paklíče, určení mluvčího družstva

plátno, pastelky, vodovky, spínací špendlíky, sádra, sklenice, stará plastelína, sekyrka,

(4 klíč)

16:00 svačina

17:15 osobní volno

18:00 večeře

18:45 nástup

19:30 večerní program

Příprava

První oddíl připravuje na druhý den etapovou hru Elixír. **(5 klíč)**

Sportovní aktivity

Druhý a třetí oddíl sportuje.

21:30 večerka

Potřeby: lavor, 19 jablek, 4 sklenice s obsahem, provázek, 2 šátek, 2 stopky, lano, sekerka, kláda, provázek s kamenem, 19 průkazky, 4 propisky, plátno, vodovky, pastelky, spínací špendlík, sádra, sklenice, plastelína, papír, tužky, míče

3 DEN

Vedoucí dne:

Kronika:

Nákup:

7:15 budíček

7:30 Vzpoura v kuchyni, úklid a otec Fura

Vzpoura v kuchyni

Kuchařka si postavili hlavu a že nevaří. Děti si nejprve uvaří čaj v kotlíku na ohništi u fary a potom formou schovaného lístečku dostanou informace, kde mají hledat snídani.

3 x kotlík, 3x lísteček, 3x snídani

Otec Fura

Každý den při úklidu fary budou děti chodit za otcem Fura na půdu, aby se dozvěděli hádanku, na konci hry o klíče, dostane jeden klíč, družstvo za největší počet uhodnutých hádanek (**2 klíč**)

10:00 dopolední program

Úkolovka

Splnit co nejlépe dané úkoly

- donést dřevo z lesa
- nasbírat 1 hrnek lesních plodů
- odlít stopu lidské nohy
- nasbírat 6 léčivých bylin a pojmenovat je
- z přírodního materiálu spodobnit svého vedoucího
- najít a přinést z lesa 5 odpadků a vymyslet k nim příběh

tužky a pro každé družstvo papír s úkoly (6 klíč)

12:00 oběd

do 14:00 polední klid

14:00 Odpolední program

Elixír

V poledním klidu jde první oddíl chystat Elixír. Po poledním klidu druhý a třetí oddíl hrát hru. První oddíl má za úkol vysvětlit ostatním princip a ostatní budou hrát. Vaří se na ohništi u fary.

2xkotlík, voda, pudink, další potřeby o které si řeknou, zápalky

16:00 svačina

16:00 Toaletní běh

Každý oddíl dostane toaletní papír. Jeden zůstane v táboře a drží konec. Ostatní běží přes vesnici stejným směrem s rulou papíru. Postupně ji drží, aby se neroztrhl. Pokud se roztrhne musí jej navázat. Kdo doběhne nejdál.

3 x toaletní papír

17:15 osobní volno

18:00 nástup

18:30 táborák

19:15 první oddíl odchází na noc pod hvězdami

Děti musí být bez hodinek a musí odhadnout, kdy se mají vrátit do 8:30.

Ostatní oddíly mají táborák do 22:30 program si připraví děti.

Potřeby: kotlík, lísteček, snídani, hádanku, tužky papír s úkoly, voda, pudink, další potřeby o které si řeknou, zápalky, rula papíru

4 DEN

Vedoucí dne:

Kronika:

Nákup:

8:30 budíček

9:00 snídaně

10:30 mše svatá

12:00 oběd

do 13:30 nebo 14:00 polední klid

13:30 nebo 14:00 odpolední program

Koupání

Pakobal

fotbal ve stylu kopání do míče jen patou. (Zlatý fond her II., str. 108)

16:00 Svačina

Rallye žebřík

V žebříku překonat určitou trať. (Zlatý fond her I., str. 109)

17:15 osobní volno

18:00 večeře

18:45 nástup

19:30 večerní program

Diskotéka – všichni

21:45 večerka

Potřeby: žebřík, míč, papírky, stopky,

5 DEN

Vedoucí dne:

Kronika:

Nákup:

7:15 budíček

Vyhlášení karantény

Po probuzení se dětem řekne, že nastala krizová situace ve zdejších kravíně. Zemědělci v této vesnici byli nakaženi nakažlivou nemocí. Ve vesnici je

vyhlášena karanténa a my musíme okamžitě odjet jelikož jsme se nesetkali s nikým z nich a ani nepohybovali ve zdejším kravině. Zabalte si vzorně a rychle, všichni nástup venku u auta. Tam vám řeknu co dál.

8:00 snídaně

9:00 – 10:00 Úklid fary a Otec Fura

Otec Fura

Každý den při úklidu fary budou děti chodit za otcem Fura na půdu, aby se dozvěděli hádanku, na konci hry o klíče, dostane jeden klíč, družstvo za největší počet uhodnutých hádanek (2 klíč)

10:00 dopolední program

Šifry

Bude napsáno devět zprav a připevněno na stráni na stromech. Děti musí vyběhnout na stráň, opsat zprávu, donést ji dolů svému luštiteli a rozluštit.

tužky, papíry, 9x zpráva

12:00 oběd

do 14:00 polední klid

14:00 odpolední program

Druhý oddíl připravuje papírově **Elixír**

První a třetí oddíl hraje **Latrínu**

Ve vymezeném území je skryta latrína (= ešus s cedulkou Latrína) s papírky označenými latrína či WC. Úkolem hráčů je najít latrínu a poté získat co nejvíce potvrzených lístečků - musí dojít na latrínu, vzít jeden lísteček, dojít za latringirl, která sedí někde na kraji území, nechat si lísteček potvrdit a mohou jít znova. Aby to nebylo tak jednoduché, pobíhají v území průjmy. Průjmů je asi sedm a mají svá jména (cedulky na zádech - např. řídký, nekonečný ...). Každý hráč má na počátku 3 toaletní papíry (= životy). Pokud hráče chytne průjem, sebere mu 1 toaletní papír. Pokud někoho chytne průjem a on nemá toal. papír, je vyřazen ze hry. Průjmy nesmí příliš blízko k latríně a k latringirl. Další postavou je zácpa - pokud hráč chytne zácpu, dostane 1 toal. papír. Hraje se po určitou dobu (cca 30-45 min.). Vítězí ten, kdo má nejvíce potvrzených papírků. Pokud má více lidí stejný počet papírků, vyhrává ten z nich, který si zapamatoval více jmen průjmů. Doporučená cena pro vítěze je role pravého toaletního papíru.

16:00 svačina

Vyhlášení divadla

Vyhlásit přípravu na divadlo a poté sundat pověst ze stěn. Děti ji budou až do večere připravovat.

18:00 večere

18:45 nástup

19:30 večerní program

Divadlo (7 klíč)

Děti budou předvádět připravené divadlo na danou pověst.

21:30 večerka

Potřeby: tužky, papíry, 9x zpráva, kotlík, cedulky s WC,

6 DEN

Vedoucí dne:

Kronika:

Nákup:

6:15 budíček

6:30 snídaně

Celodenní hra – Co je to štěstí

7:00 výlet

18:00 večere

18:45 nástup

19:30 večerní program

Třetí oddíl připravuje papírově **Elixír**

První a druhý oddíl mají volný večer

21:30 večerka

Noční hra: Zlaté šišky – děti se budou budit po družstvech od určité doby se jim bude stopovat čas (čas dráhy) a čas na sbírání šišek kdo posbírá nejvíce šišek vyhrává (**8klíč**)

Potřeby: šišky, stopky

7 DEN

Vedoucí dne:

Kronika:

Nákup:

7:15 budíček

7:35 rozcvička

8:00 snídaně

8:30 nástup

9:00 úklid a Otec Fura

Každý den při úklidu fary budou děti chodit za otcem Fura na půdu, aby se dozvěděli hádanku, na konci hry o klíče, dostane jeden klíč, družstvo za největší počet uhodnutých hádanek (**2 klíč**)

10:00 dopolední program

Kdo z koho

Na hoře na stráni stojí vedoucí v kruhu a nesmí z tohoto kruhu ven. Uprostřed nich stojí kyblík. Děti dole pod kopcem vezmou papírek, vyběhnou kopec a pokusí se papírek dostat do kýblu. Když se jim to podaří družstvo má bod a pokud je při tomto pokusu chytne vedoucí musí papírek odevzdat vedoucímu.

papírky, kýbl, vedoucí (9 klíč)

12:00 oběd

12:30 – 14:00 polední klid

14:00 odpolední program

Elixír

V poledním klidu jde druhý oddíl chystat Elixír. Po poledním klidu první a třetí oddíl hrát hru. Druhý oddíl má za úkol vysvětlit ostatním princip a ostatní budou hrát. Vaří se na ohništi u fary.

2xkotlík, voda, pudink, další potřeby o které si řeknou, zápalky

16:00 svačina

Železný muž a železná žena

- Běh na 100 m
- Držení polena
- Skok do dálky
- Hod přesnosti

měřicí pásmo, 2x stopky, tenisáky

18:00 nástup

18:30 táborák

19:15 druhý oddíl odchází na noc pod hvězdami – děti musí být bez hodinek a musí odhadnou, kdy se mají vrátit do 7:45.

Ostatní oddíly mají táborák do 22:30 program si připraví děti.

Potřeby: měřicí pásmo, 2x stopky, tenisáky, papírky, kýbl,

Martin chystá orient'ák!

8 DEN

Vedoucí dne:

Kronika:

Nákup:

7:15 budiček

7:35 rozcvička

8:00 snídaně

8:30 nástup

9:00 úklid a Otec Fura Otec Fura

Každý den při úklidu fary budou děti chodit za otcem Fura na půdu, aby se dozvěděli hádanku, na konci hry o klíče, dostane jeden klíč, družstvo za největší počet uhodnutých hádanek (**2 klíč**)

10:00 dopolední program

Bludiště

Děti budou mít vyznačenou cestu lesem pomocí fáborků. Půjdou po družstvech, navštíví čtyři stanovišť:

1. provázkové bludiště (Dobrodružné hry a cvičení v přírodě, str. 220) *šátky pro každého člena skupinky, provázek, stopuje se čas*

2. atomová bomba (Dobrodružné hry a cvičení v přírodě, str. 180) *kýbl, míč, 1x lano, 1x provázek, stopuje se čas*

3. pavoučí síť (Dobrodružné hry a cvičení v přírodě, str. 178) *2x šňůra na prádlo, klubko tenčího provázku, stopuje se čas*

4. vysoké břevno (Dobrodružné hry a cvičení v přírodě, str. 186) *kulaté břevno, dvě lana*

12:00 oběd

12:30 – 14:00 polední klid

14:00 odpolední program

Orient'ák

Děti běží podle mapy a azimutů. Na stanovištích plní úkoly.

3x buzola, ofocená mapa (10 klíč)

16:00 svačina

17:15 osobní volno

18:00 večeře

18:45 nástup

19:30 večerní program

Příprava programu na druhý den – **den na ruby**

Potřeby: 3x buzola, ofocená mapa, šátky pro každého člena skupinky, provázek, stopuje se čas, kýbl, míč, 1x lano, 1x provázek, stopuje se čas, kýbl, míč, 1x lano, 1x provázek, stopuje se čas, kulaté břevno, dvě lana

9 DEN

Vedoucí dne:

Kronika:

Nákup:

D E N N A R U B Y

Noční hra

Stezka odvahy – vedoucí se přestrojí za čarodějnice – během cesty si mohou děti přečíst dvě indicie jak otevřít bránu s pokladem

10 DEN

Vedoucí dne:

Kronika:

Nákup:

7:15 budíček

7:35 rozcvička

8:00 snídaně

8:30 nástup

9:00 úklid a Otec Fura Otec Fura

Každý den při úklidu fary budou děti chodit za otcem Fura na půdu, aby se dozvěděli hádanku, na konci hry o klíče, dostane jeden klíč, družstvo za největší počet uhodnutých hádanek (**2 klíč**)

10:00 dopolední program

Aréna (Zlatý fond her II, str. 37)

šátky různé barvy 4x (fáborky), hodinky

Brejlovo písmo – jeden z oddílů čte zadané jedno slovo Brejlovým písmem ostatní se snaží toto slovo vyluštit je na to určitý limit – zadané slovo je indicie pro otevření pokladnice.

12:00 oběd

12:30 – 14:00 polední klid

14:00 odpolední program

Elixír

V poledním klidu jde třetí oddíl chystat Elixír. Po poledním klidu první a druhý oddíl hrát hru. Třetí oddíl má za úkol vysvětlit ostatním princip a ostatní budou hrát. Vaří se na ohništi u fary.

2xkotlík, voda, pudink, další potřeby o které si řeknou, zápalky

16:00 svačina

Epidemie (Zlatý fond her I, str. 63)

Během hry Aréna zdravotnice nakazí dva členy z každého oddílu tím, že je označí fixkou.

Po odpoledním klidu se dětem vysvětlí pravidla hry s tím, že nakažené může vyléčit jen známá léčitelka, která žije poblíž našeho tábora někde v lese. Úkolem je najít tuto léčitelku a přivést k ní nemocné.

Aby děti léčitelku našli, musí najít zdravotnici, které se ukryla někde v lese. K ní ji dovedou jen určité zprávy. První zpráva je schovaná někde na faře. Děti jdou po oddílech.

18:00 nástup

18:30 táborák

19:15 třetí oddíl odchází na noc pod hvězdami – děti musí být bez hodinek a musí odhadnou, kdy se mají vrátit do 7:45.

ostatní oddíly mají táborák do 22:30 program si připraví děti

11 DEN

Vedoucí dne:

Kronika:

Nákup:

8:30 budíček

9:00 snídaně

10:30 mše svatá

12:00 oběd

do 13:30 nebo 14:00 polední klid

13:30 nebo 14:00 odpolední program

Koupání

Příběhy z depa – (Zlatý fond her II, str. 111.)

17:15 osobní volno

18:00 večeře

18:30 nástup

19:30 večerní program

Diskotéka a taneční soutěž

Z každého oddílu 1 – 2 páry budou soutěžit v tanci – polka, valčík, ploužák, moderna. Hodnotí diváci.

22:00 večerka

12 DEN

Vedoucí dne:

Kronika:

Nákup:

7:15 budíček

7:35 rozcvička

8:00 snídaně

8:30 nástup

9:00 úklid a Otec Fura Otec Fura

Každý den při úklidu fary budou děti chodit za otcem Fura na půdu, aby se dozvěděli hádanku, na konci hry o klíče, dostane jeden klíč, družstvo za největší počet uhodnutých hádanek (**2 klíč**)

10:00 dopolední program

Železný muž a železná žena

- Běh do kopce
- Skákání žab
- Srážení balónků kamenem
- Lovení prasat (vedoucí si vezme zrcátko a bude dělat prasata na stěnu kdo nejvíce uloví prasat)

stopky, nafukovací balónky, zrcátko

12:00 oběd

12:30 – 14:00 polední klid

14:00 odpolední program

Pokladnice

Družstva musí najít (každé družstvo) bránu pokladů, tím pádem i pokladnici. Bude vyznačena trasa pomocí fáborků (např. červených) a u každého fáborku modré barvy bude schováno jedno písmeno v brejlově písmu. Na lístku bude také napsáno číslo písmena pozice písmena ve zprávě. Děti budou mít za úkol poskládat z písmen zprávu kam. Jdou podle buzoly, kterou dostanou. Měřit musí od posledního fáborku. U posledního fáborku budou mít také zakódovanou zprávu s tím, že poblíž fáborku je ukryta jedna zápalka a jedno škrťátko. Potom odměří buzolou směr a najdou vedoucího u tohoto vedoucího budou muset rozdělat oheň a přepálit tlustý provázek. Splní-li tento úkol dostanou instrukce kde a jakým směrem mají jít, aby se dostali k otci Furovi, který jim řekne kde je ukryta pokladnice. Když pokladnici najdou vrátí se do tábora na večeři po večeři se musejí dostavit k pokladnici. Družstvu, které provaz na poprvé nepřepálí vedoucí ukáže směr na jiného vedoucího u kterého budou muset splnit úkol a po splnění tohoto úkolu jim dá novou sirku.

Na místě, kde bude pokladnice bude jen cedule s nápisem „ZDE JE POKLADNICE“ a čas, kdy se k ní soutěžící mají dostavit.

16:00 svačina

18:00 večeře a posezení u ohně

20:00 večerní program

Odchod k pokladnici

Vedoucí přichystají z provázků pavučinu do této pavučiny se zavěsí 10 zámků družstva si svoje klíče promění za klíče od těchto zámků. Potom mohou jít a otevřít zámky (každé družstvo si otevře tolik zámků kolik mělo klíčů.) Družstvo s největším počtem klíčů může také jít (má právo prvního) za hlídačem pokladnice a pošeptat mu heslo jestli si nejsou jisti svým heslem mohou někoho ze družstva obětovat za další indicii. Pokud jsou si heslem jisti pošeptají ho hlídači a ten podle toho jeli správné otevře pavučinu a může začít sběr penízků (bude určen časovým limitem) a družstvo smí sbírat penízky jen do rukou ne do triček ani do bot. Nebude-li heslo správné družstvo odchází od hlídače a tím pro něho hra končí. Na závěr až odehrají všichni hráči bude ohňostroj.

provázek, 10 zámků a klíčů, louče, masku hlídače pokladnice a provaz pro ty co chtějí získat narychlo indicii.

22:00 – 23:00 večerka

13 DEN

Vedoucí dne:

Kronika:

Nákup:

Celodenní výlet

18:00 nástup

18:30 táborák

Táborák a vyhodnocení tábora, udělení cen,... ukončení tábora
konec do 1:00

14 DEN

Vedoucí dne:

Kronika:

Nákup:

8:00 budíček

8:30 snídaně

9:00 Balení táborových věcí a úklid fary

12:00 oběd

13:00 Zabalení osobních věcí, umytí zemí, naložení auta a chvíle popovídání,
rozloučení s místem pobytu

15:00 příjezd autobusu

Naložení a odjezd domů

6.0 Závěr

Protože většina již byla řečena, je na každém z nás, jak se k tomuto tématu postaví. Při čtení této práce nesmíme zapomenout na to, že všichni jsme byli dětmi, všichni jsme měli svou oblíbenou hračku, uměli se hrát, být bezprostřední, užívat si života plnými doušky,...

Základní otázky této práce zní: „Jsou však hry a jejich způsob výchovy vůbec k něčemu, je možné považovat hru s dětmi či dospělými za práci?“

Jistý přednášející na UP tvrdí, že je to velmi zodpovědná a náročná řídicí a manažerská práce, což jsme si v této práci také ukázali. Tento způsob práce mnoho lidí příliš neovládá. Pohybová hra či její realizace nejsou pouze nadbytečné aktivity. Naprostá většina lidí dovede hodinu dobře zametat chodník, nedovede si však hodinu hrát s dvaceti a více dětmi nebo dospělými. Je umění vcítit se do hry, do té velmi vážné činnosti. Je velmi závažnou otázkou, jakou hru a proč vybrat právě pro tuto konkrétní skupinu lidí, co jim tato hra má přinést, jak je pro hru motivovat tak, aby si ji chtěli sami zahrát.

Hry by měly být stále přitažlivé a lákavé. Inspirací je mnoho, dokonce samy děti mohou hru obměňovat a upravovat podle svých schopností a znalostí. Hry dětem přinášejí významné prožitky, poskytují společenské zkušenosti, učí řešit nejrůznější situace, komunikovat s vrstevníky, vyrovnávat se s úspěchem i neúspěchem, dodržovat pravidla, samostatně se rozhodovat a přijímat rozličné role ve skupině. U náročnějších her by u dětí měla předcházet průpravná cvičení, řádné rozcvičení a seznámení s pravidly, zvláště u nejmenších. Věku a schopnostem musí být přizpůsobeny i rozměry hrací plochy a doba hry.

Vychovávat hrou by mělo být prioritou každého organizátora her. Měl by si uvědomovat, jak hra na svěřence působí a co mu přináší. Není nic hroššího než dlouze připravovaná hra, která byla odehrána během deseti minut

a ještě odmítnuta účastníky. Proto by si každý organizátor měl hru nejprve zkusit zahrát sám tak, aby do ní získal potřebný vhled her.

Důležité je mít na paměti riziko, které může hra přinést, ať již psychické či fyzické. Cílem a výsledkem naší výchovy hrou není přeměnit účastníky v ploužící se stíny s nepřítomným výrazem v obličeji, ale pozitivně člověka motivovat pro životní aktivitu, podnikavost, radost z bytí a dalšího seberozvíjení. S tímto ohledem tedy pečlivě volíme hry.

7.0 Literatura

CAITIOVÁ, M. a DELAČOVÁ, S. a MÜLLEROVÁ, A. *Volná hra*. 1. vyd. Praha : Portál, 1994. ISBN 80-7178-011-1

CANFIELD, J. a SICCONI, F. *Hry pro výchovu k odpovědnosti a sebedůvěře*. 1. vyd. Praha : Portál, 1998. ISBN 80-7178-194-0

ČÁP, J. *Psychologie výchovy a vyučování*. 1. vyd. Praha : Univerzita Karlova, 1993. ISBN 80-7066-534-3

ČERNÝ, J. *Fotbal je hra*. 1. vyd. Praha : Československý spisovatel, 1968. ISBN 22-040-68

HERMOCHOVÁ, S. *Hry pro život I*. 1. vyd. Praha : Portál, 1994. ISBN 80-85282-79-8

HORA, P. a kol. *Prázdniny se šlehačkou*. 1. vyd. Praha : Mladá fronta, 1984. ISBN 23-073-84

HRKAL, J., a HANUŠ, R. *Zlatý fond her II*. 1. vyd. Praha : Portál, 1998. ISBN 80-7178-153-3

HUIZINGA, J. *Homo ludens*. 1. vyd. Praha : Mladá fronta, 1971. ISBN 23-028-71

KOMENSKÝ, J. A. *Věcný pansofický slovník, in Vybrané spisy Jana Amose Komenského, svatek IV.*, 1. vyd. Praha : SPN, 1966. ISBN 14-030-66

KUJAL, B. a kol. *Pedagogický slovník I. díl*. 1. vyd. Praha : SPN, 1965. ISBN 14-026-65

MAREŠ, J. a ČÁP, J. *Psychologie pro učitele*. 1. vyd. Praha : Portál, 2001. ISBN 80-7178-463-X

MILLAROVÁ, S. *Psychologie hry*. 1. vyd. Praha : Panorama, 1978.
ISBN 11-039-78

MIŠURCOVÁ, V. a kol. *Hra a hračka v životě dítěte*. 1. vyd. Praha _
SPN, 1997. ISBN 80-85866-18-8

MIŠURCOVÁ, V. a SEVEROVÁ, M. *Děti, hry a umění*. 1. vyd. Praha :
SPN, 1980. ISBN 80-85866-18-8

MLEJNEK, J. *Dětská tvořivá hra*. 1. vyd. Praha : IPOS, 1997. ISBN 80-
7068-104-7

NAGY, L. *250 miliónů skautů*. 1. vyd. Praha : Junák 1999

NELEŠOVSKÁ, A. a SVOBODOVÁ, J. *Hry zaměřené na osobnostní a
sociální rozvoj žáků mladšího školního věku*. 1. vyd. Olomouc : UP
v Olomouci, 2000. ISBN 80-244-0151-7

NEUMAN, J. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*. 1. vyd, Praha :
Portál, 1998. ISBN 80-7178-295-5

NEUMAN, J. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*, 3. vyd. Praha :
Portál 2000. ISBN 80-7178-405-2

PÁVKOVÁ, J. a kol. *Pedagogika volného času*. 1. vyd. Praha : Portál,
1999. ISBN 80-7178-295-5

PÁVKOVÁ, J. , a kol. *Pedagogika volného času*. 2. vyd. Praha: Portál,
s.r.o. , 2001. ISBN 80-7178-569-5

PETTY, G. *Moderní vyučování*. 1. vyd. Praha : Portál, 1996. ISBN 80-
7178-070-7

PLECHOV, G. V. *Dopisy bez adresy*. Praha : Ohře, 1973.

PORTMANNOVÁ, R. *Hry pro posílení psychické odolnosti*. 2. vyd. Praha : Portál, 2001. ISBN 80-7178-607-1

SCHILLER, F. von, *Estetická výchova*, Praha, 1942,

SPOUSTA, V. , et al. *Teoretické základy výchovy ve volném čase*. 1. vyd. Brno : Masarykova univerzita, 1994. ISBN 80-210-1007-X

STEPHEN, L. J. Smith. *Dictionary of Concepts in Recreation and Leisure Studies*. 1. vyd. New York : Raymond G. McInnis, 1990. ISBN 0-313-25262-9

ŠIMANOVSKÝ, Z. a MERTIN, V. *Hry pomáhají s problémy*. 1. vyd. Praha : Portál, 1996. ISBN 80-85282-93-3

TOVÁREK, F. *Prázdniny na táboře*, 1.vyd. Praha : Olympia 1977.

VAŽANSKÝ, M. *Základy pedagogiky volného času*. 1. vyd. Brno : Paido, 1995. ISBN 80-901737-9-9

WÁGNEROVÁ, M. *Vývojová psychologie*, 1. vyd. Praha : Portál 2000. ISBN 80-7178-308-0

WERNER, K. a KIEKMEYER, U. *Trénink tvořivosti*. 1. vyd. Praha : Portál, 1998. ISBN 80-7178-227-0

ZAPLETAL, M. *Zlatý fond her*. 1. vyd. Praha : Mladá fronta, 1990. ISBN 80-204-0120-2

ZAPLETAL, M. *Hry v přírodě*. 1. vyd. Praha: Olympia, 1987.

ZAPLETAL. M. *Hry v přírodě*. 2. vyd. Praha : Nakladatelství Loprez, 1995. ISBN 80-901826-6-6

ZAPLETAL. M. *Hry v klubovně*. 2. vyd. Praha : Nakladatelství Loprez, 1996. ISBN 80-901826-9-0

ZAPLETAL , M. *Hry na hřišti a v tělocvičně*. 2. vyd. Praha : Nakladatelství Loprez, 1997. ISBN 80-86061-04-3

ZAPLETAL. M. *Hry ve městě a na vsi*. 2. vyd. Praha : Nakladatelství Loprez, 1998. ISBN 80-86061-13-2

8.0 Abstrakt

KŘIVÁNKOVÁ, H. *Výchova pubescentů pomocí hry ve volném čase*. České Budějovice 2007. Diplomová práce. Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích. Teologická fakulta. Katedra pedagogiky. Vedoucí práce PhDr. Ludmila Muchová, Ph.D.

Klíčové pojmy: definice hry, význam hry, teorie hry, typy her, pubescent, organizátor her, skupina, výchova, volný čas, volnočasová zařízení a organizace

Diplomová práce pojednává o hře a jejím významu pro výchovu pubescentů. Představuje jednotlivé teorie, významy a typy her a blíže pojednává o tom, co této skupině lidí vlastní hra konkrétně přináší.

Vysvětluje vztah mezi dospělým a pubescentem při hře. Popisuje práci organizátora i roli pubescenta či skupiny při jednotlivých herních aktivitách.

V závěru je pak uveden příklad výchovy pomocí hry na dvou letních táborech pro pubescenty.

Abstract

Education of the Pubescents in their Leisure Time.

Key terms: definition of the game, meaning of the game, theory of the game, types of games, pubescent, games organisator, group, education, leisure time, leisure time – institutions and organisations

This student thesis deals with the game and its meaning for the education of the pubescents. It introduces each theory, meanings and types of games and deals closer with the reality, what really the game brings to the young people concretely.

It explains the relationship between an adult and a pubescent. It describes the work of the organisator and the role of the pubescent or the group in all game-activities.

At the end there is an example of the education through the game in two summer-camps for the pubescents.