

Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích
Teologická fakulta
Katedra pedagogiky

Bakalářská práce

METODY DRAMATICKÉ VÝCHOVY V MOTIVACI
CELOTÁBOROVÝCH HER

Vedoucí práce: Mgr. Jiří Pokorný
Autor práce: Helena Eiblová
Studijní obor: Pedagogika volného času
Ročník: 3.

2012

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

Prohlašuji, že, v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb. v platném znění, souhlasím se zveřejněním své bakalářské práce, a to v nezkrácené podobě elektronickou cestou ve veřejně přístupné části databáze STAG provozované Jihočeskou univerzitou v Českých Budějovicích na jejích internetových stránkách, a to se zachováním mého autorského práva k odevzdanému textu této kvalifikační práce. Souhlasím dále s tím, aby toutéž elektronickou cestou byly v souladu s uvedeným ustanovením zákona č. 111/1998 Sb. zveřejněny posudky školitele a oponentů práce i záznam o průběhu a výsledku obhajoby kvalifikační práce. Rovněž souhlasím s porovnáním textu mé kvalifikační práce s databází kvalifikačních prací Theses.cz provozovanou Národním registrem vysokoškolských kvalifikačních prací a systémem na odhalování plagiátů.

Datum,

Helena Eiblová

Děkuji vedoucímu bakalářské práce Mgr. Jiřímu Pokornému za cenné rady, připomínky a metodické vedení práce.

Obsah:

1	Úvod	5
2	Volný čas a zájmové činnosti ve volném čase	7
2.1	Vymezení pojmu volný čas	7
2.2	Zájmová činnost ve volném čase	9
2.3	Pedagog volného času	11
3	Motivace	13
3.1	Motiv	13
3.2	Potřeby	13
3.3	Motivace	16
4	Metody dramatické výchovy	18
4.1	Dramatická výchova	18
4.2	Metody dramatické výchovy	19
4.2.1	Metoda plné (úplné) hry	19
4.2.2	Metody pantomimicko-pohybové	20
4.2.3	Metody verbálně zvukové	21
4.2.4	Metody graficko-písemné	22
4.2.5	Metody materiállově-věcné	22
5	Hry	24
5.1	Hra	24
5.2	Struktura hry	25
5.3	Druhy her	27
5.4	Celotáborová hra	28
6	Využití metod dramatické výchovy v motivaci her	30
6.1	Metoda plné hry	30
6.2	Metody pantomimicko-pohybové	30
6.3	Metody verbálně zvukové	31
6.4	Metody graficko-písemné	32
6.5	Metody materiállově věcné	32
7	Závěr	35
	Seznam použitých zdrojů	36
	Seznam příloh	38
	Příloha	38
	Abstrakt	50
	Abstract	51

1 Úvod

Práce je zaměřena na problematiku tvorby motivace celotáborových her. Tábor je specifická volnočasová aktivita. Naším cílem je hodnotné vyplnění volného času dětí tak, abychom příznivě ovlivnili jejich výchovu, naučili je novým věcem a napomohli rozvoji jejich osobnosti. V jednotlivé části práce jsou utvářeny z poznatků psychologie, které pomáhají pedagogům v jejich činnosti, z poznatků z pedagogiky a praxe, poslední část tvoří poznatky z dramatické výchovy.

Pedagogika volného času je vědní disciplína zaměřená na výchovné a vzdělávací prostředky. Vychází z poznatků pedagogiky a uplatňuje je ve volnočasových aktivitách lidí. Jejím úkolem je naučit jedince využít jeho volný čas autonomně a smysluplně.

Psychologie je vědní disciplína o člověku, jejíž poznatky nám umožňují pochopit chování a prožívání člověka. Dále nám umožňuje poznat fungování motivace lidského jednání nebo stanovování jejich cílů.

Tábor je specifická činnost, na které se podílejí nejen pedagogové volného času, ale také dobrovolníci bez pedagogického vzdělání. Vymezení volného času v první kapitole slouží k pochopení současného významu volného času v životě člověka. Nedílnou součástí našich činností je i motivace. Využití toho, co lidi motivuje k různému jednání, nám může pomoci při přípravě a realizaci volnočasových aktivit.

Tato práce je rozdělena do šesti kapitol. Druhá kapitola obsahuje vymezení pojmu volného času. Další části této kapitoly popisují význam zájmové činnosti, jako možnost hodnotného využití volného času, vymezení činnosti pedagoga volného času, který působí na jedince při volnočasových aktivitách. Třetí kapitola se zaměřuje na motivaci, její rozdělení a definice tohoto pojmu, se kterým dále pracuji. Cílem je objasnit funkci a vliv motivace na člověka, i jako nástroje pro motivování dětí pro určitou činnost. Nejčastěji využívanými metodami při tvorbě her bývají metody dramatické výchovy, které jsou dále popsány v další kapitole čtvrté. Přehled metod dramatické výchovy poskytuje náhled na možnosti, které nám dramatická výchova nabízí. Další kapitola se

zabývá hrou, její definicí, členěním a strukturou. Poslední část této kapitoly se zaměřuje na celo-táborovou hru, její definici a specifikami.

Cílem této práce je popsat možnosti využití metod dramatické výchovy v motivaci celotáborové hry. Představení jednotlivých metod by mělo pomoci rozšířit možnosti, jak motivovat celo-táborovou hru.

Tato práce je tvořena na základě poznatků z odborných publikací z oboru psychologie a pedagogiky. Další poznatky jsem získávala z postřehů od lidí a publikací, které se zabývají praktickým využitím a návody pro celotáborové hry. Velmi mě ovlivnily publikace M. Nakonečného, J. Pávkové, J. Valenty a praktické poznatky R. Pelánka, které považuji za hlavní zdroje, z nichž jsem při psaní této práce vycházela.

2 Volný čas a zájmové činnosti ve volném čase

Tato kapitola je zaměřena na pochopení volného času, jeho významu a vymezení. Volným časem rozumíme čas, který využíváme pro rozvoj osobnosti. K jeho rozvoji přispívá zájmová činnost, kterou provozujeme ve volném čase, která je zde popisována. Využívání volného času jedince ovlivňuje v určité míře i pedagog volného času, svým působením na jedince tím, že u nich rozvíjí trvalý zájem o určitou činnost a z tohoto důvodu je zahrnut v této kapitole.

2.1 Vymezení pojmu volný čas

Mnoho publikací se zaměřuje na volný čas. Můžeme ho definovat jako: čas, se kterým, člověk může nakládat podle svého uvážení a na základě svých zájmů. Volný čas je doba, která zůstane z 24 hodin po odečtení času věnovaného práci, péči o rodinu a domácnost, péči o vlastní fyzické potřeby (včetně spánku).¹ Počítáme, že volný čas je dobou dobrovolného uspokojování potřeb člověka. Činnosti vykonávané ve volném čase mají jedinci přinášet radost a uvolnění. Pod pojem volný čas se běžně zahrnují odpočinek, rekreace, zábava, zájmové činnosti, dobrovolné vzdělávání, dobrovolná společensky prospěšná činnost i časové ztráty s těmito činnostmi spojené.²

Za volný čas dětí a mládeže je považován čas, kdy neprobíhá vyučování, neprovádějí se činnosti s vyučováním spojené, sebeobslužné, hygienické, domácí povinnosti, čas strávený v dalších výchovných zařízeních, ani čas strávený cestou do školy či kroužku. U dospělých stejně jako u dětí se do volného času nezařazují činnosti zabezpečující existenci člověka jako je jídlo, spánek, práce a další sebeobslužné činnosti.

V dnešní době si lidé více uvědomují, že je potřeba svůj volný čas trávit „efektivněji“. S nárůstem volného času, jeho různorodosti a částečném osamostatněním,

¹ PRŮCHA, J. WALTEROVÁ, E. MAREŠ, J. *Pedagogický slovník* 1. vyd. Praha: PORTÁL, 1995. s. 255. ISBN 80-7178-029-4.

² PÁVKOVÁ, J. et al. *Pedagogika volného času. Teorie, praxe a perspektivy mimoškolní výchovy a zařízení volného času*. 2. vyd. Praha: Portál, 2001 s. 15. ISBN 80-7178-569-5.

vzrůstá i jeho význam v chápání dnešní společnosti i jako prostor pro rozvoj osobnosti člověka a uspokojování jeho potřeb.

Problematika spojená s využitím volného času může být chápána z různých pohledů. Ekonomické hledisko se zaměřuje na vynaložené finanční prostředky za volnočasová zařízení a jejich návratnost. Volný čas může být využit pro výchovu a vzdělávání, ale také pro komerční účely. *Průmysl volného času je v tržních ekonomikách samostatným a většinou dobře prosperujícím odvětvím, který však často rezignuje na vzdělávací cíle a kultivaci osobnosti.*³

Sociologické a sociálně psychologické hledisko zvažuje, jak volný čas působí na utváření mezilidských vztahů a socializace jedince. Zabývá se i do jaké míry lze nahradit výchovnou funkci u jedinců z rodin, které dobře tuto funkci neplní dostatečně, výchovnými zařízeními. Dále se zabývá působením vlivu hromadných sdělovacích prostředků, které je nutné zvážit z hlediska toho, že děti a mládež tráví svůj volný čas sledováním televize a prací s počítačem a z toho důvodu je nutné eliminovat trávení volného času u nevhodných pořadů a navštěvování nežádoucích webových stránek, které má negativní vliv na jejich vývoj.

Hledisko politické se zabývá tím, do jaké míry bude stát zasahovat do volného času občanů. Státní zainteresovanost o volný čas dětí a mládeže spočívá především:

- v zakládání a ovlivňování zařízení pro volný čas dětí a mládeže;
- v pomoci organizací, sdružení a spolkům pracujícím s dětmi a mládeží;
- ve vytváření podmínek pro uspokojování spontánních aktivit dětí a mládeže mimo organizovanou činnost;
- ve vytváření kladných postojů dospělých členů společnosti k dětským aktivitám ve volném čase;

³ PÁVKOVÁ, J. et al. *Pedagogika volného času. Teorie, praxe a perspektivy mimoškolní výchovy a zařízení volného času*. 2. vyd. Praha: Portál, 2001 s. 17. ISBN 80-7178-569-5.

- v konstituování pedagogiky volného času a přípravy profesionálních i dobrovolných pedagogů pro tuto činnost.⁴

Hledisko zdravotně-hygienického se zajímá o to, jak lze podpořit zdravý tělesný a duševní vývoj člověka správným využíváním volného času.

Z hlediska pedagogického a psychologického se zajímáme o to, jak lze pedagogickým ovlivňováním přispět k rozvoji osobnosti ve všech jeho vlastnostech (duševní, tělesné i sociální vztahy). Tento pohled se zaměřuje na to, jakou činností a do jaké míry přispíváme k uspokojení lidských potřeb.

2.2 Zájmová činnost ve volném čase

Zájmové činnosti chápeme jako cílevědomé aktivity zaměřené na uspokojování a rozvíjení individuálních potřeb, zájmů a sklonu. Mají silný vliv na rozvoj osobnosti i na správnou společenskou orientaci⁵. Do zájmové činnosti dospělého člověka můžeme zařadit studium i práci, u dětí však zpravidla řadíme do této činnosti převážně hry. Úrovně činnosti můžeme rozdělit na dvě kategorie aktivní a receptivní. V kategorii aktivní vyvíjíme činnosti, či se vyprodukuje nějaká hodnota. Receptivní činnost je spíše pasivní, kdy je předmět zájmu pouze sledován. Zájmovou činnost můžeme rozlišovat dle intenzity zájmu, časového trvání, stupně koncentrace, obsahu či dle společenských norem. Zájmová činnost ve volném čase se dále dělí na spontánní, příležitostnou a pravidelnou.

Motivy jednání se mohou vzájemně zastupovat. Tento jev je označován jako substituce motivů – např. spontánní zájmová činnost se odehrává bez přímého řízení a většinou vzniká samovolně dle podnětů účastníků, nemusí mít předem daný cíl. Její účastníci ji spoluvytváří. Podílejí se na utváření pravidel a není nijak ohraničená. Vzájemně se mohou motivovat k dané činnosti.

⁴ PÁVKOVÁ, J. et al. *Pedagogika volného času. Teorie, praxe a perspektivy mimoškolní výchovy a zařízení volného času*. 2. vyd. Praha: Portál, 2001 s. 18. ISBN 80-7178-569-5.

⁵ HÁJEK, B. *Nástin metodiky vedení zájmové činnosti*, Univerzita Karlova v Praze, Pedagogická fakulta, 2007, s. 15. ISBN 978-80-7290-265-1.

U příležitostné zájmové činnosti je určen cíl, účastníci si jí vybírají na základě vlastního zájmu. Organizátor by již měl účastníky motivovat k účasti. Patří sem např. výlety či besedy a jiné činnosti, které se pořádají nepravidelně nebo v dlouhých časových intervalech např. letní tábor.

Pro pedagogy volného času bývá hlavní náplní volného času pravidelná zájmová činnost. Tato činnost se pravidelně opakuje v různých časových intervalech např. jednou za týden, za 14 dní, za měsíc. Tuto činnost lze rozdělit na individuální kam, lze zařadit např. výuku hry na hudební nástroj, kdy jedinec vykonává činnost pod vedením zpravidla pedagogického pracovníka. Dále se v zájmových útvarech objevuje skupinová činnost, kde se činnost odehrává v rámci malých skupin.

Zájmy se vyvíjejí v průběhu celého života. Předškolní věk je specifický v zájmu dítěte o činnost samotnou. Mladší školní věk je obdobím impulzivního jednání a nižší úrovní koncentrace činnosti. Prostředí i činnosti by se tedy měly měnit častěji. *V mladším školním věku využíváme dychtivosti dětí po všem novém, chuti a nadšení, které jsou pro tento věk typické.*⁶ Je vhodné toto období využít k prozkoumání širokého spektra činností v jednotlivých okruzích, které si bude moci v pozdějším věku prohlubovat. S přibývajícím věkem je možné prohlubovat znalosti v zájmové činnosti, kterou si daný jedinec vybral. Ve středním školním věku se již projevuje větší sebeovládání, uvědomělost, rozhodnost a vytrvalost v překonávání překážek. Ve starším školním věku je již jednatel schopen cílevědomého výběru aktivit s vyššími motivy. Důležité pro toto období jsou také vrstevnické skupiny, které mohou mít negativní i pozitivní vliv na jedince. Pro věk je důležité *kromě zajištění trvalosti zájmů a jejich návaznosti je nutné soustavné podněcování, rozvíjení a usměrňování vytvářejících se zájmů rozmanitými prostředky tak, aby jejich zaměření odpovídalo společenským i individuálním potřebám.*⁷

V každém věku by se však mělo dbát na hodnotnou zájmovou činnost dětí, která by měla vyplňovat jejich volný čas trvale, aby mohlo docházet k jejich plnohodnotnému

⁶ PÁVKOVÁ, J. et al. *Pedagogika volného času. Teorie, praxe a perspektivy mimoškolní výchovy a zařízení volného času*. 2. vyd. Praha: Portál, 2001 s. 102. ISBN 80-7178-569-5.

⁷ Tamtéž, s. 102.

rozvoji. Důležitým faktorem, který ovlivňuje pohled jedince na zájmovou činnost, ale i samotný přínos ze zájmové činnosti, je i jaký pedagogický pracovník, zájmovou činnost vede.

2.3 Pedagog volného času

Pedagog volného času je pedagogický pracovník, který pomáhá dětem, mládeži i dospělým k tomu, aby mohli využít potenciál svého volného času k rozvoji své osobnosti k vytváření a prohlubování sociálních vazeb i k dobru celé společnosti.⁸ Působí přímo na děti, mládež i dospělé celou svojí osobností, nejen předávanými informacemi, zkušenostmi, ale také svým jednáním a postoji. Jako vedoucí plní dvě funkce. Prvotní funkce: vykonavatel, plánovač, tvůrce politiky, odborník, představitel skupiny, upravovatel vnitřních vztahů, udělovatel odměn a trestů, soudce a zprostředkovatel. Druhotné (přídavné) funkce: jako vzor, vnější symbol skupiny, zástupce individuální zodpovědnosti, ideolog, otcovská postava, obětní beránek při neúspěchu⁹. Každý pedagog by měl dbát nejen na rozvoj osob, na které při své činnosti působí, ale také na rozvoj vlastní. Rozšiřování vědomostí by mělo být obohaceno i praktickým cvičením.

Účast na volnočasových aktivitách by měla být především dobrovolná, aktivní a měla by vést k seberealizaci účastníků, proto je velmi důležitá i správné zvolení formy vedení činnosti. Rozdělujeme tři základní typy vedení: Autoritativní, kdy vedoucí dodržuje sebou navržený plán a nepřipouští námitky účastníků, tento typ je často užíván ve výkonnostním sportu. Skupiny, které jsou takto vedeny, se většinou vyznačují nízkou soudržností a v členech může vyvolávat agresivní chování. Pravým opakem tohoto způsobu vedení je styl Liberální, který se vyznačuje vysokou mírou benevolence. Na členy skupiny jsou kladeny velmi nízké nároky. Zvolení tohoto stylu vede k podávání nízkých výkonů u většiny účastníků. Skupina je málo soudržná a nebývá v ní jasné, kdo ji vede. U Demokratického typu je vysoký podíl participace účastníků na programu a

⁸ KAPLÁNEK, M. *Metodika zájmových činností 1*, České Budějovice: Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích s. 26. Dostupné na <www.tf.jcu.cz/getfile/5460bfa74edfaa01>

⁹ HÁJEK, B. *Nástin metodiky vedení zájmové činnosti*, Univerzita Karlova v Praze, Pedagogická fakulta, 2007, s. 15. ISBN 978-80-7290-265-1.

řízení. Pedagog se snaží vytvořit podněcující a tvořivé prostředí, které vede k přátelské atmosféře a soudržnosti skupiny. Vedení skupiny je závislé na zaměření a také na stanovených cílech. Pro každou činnost by měl být uplatňovaný typ vedení pečlivě zvážen. Nedílnou součástí výběru, jak vést zájmovou činnost, je i typ osobnosti pedagoga, který svým vedením skupinu ovlivňuje.

Každá osobnost má své silné i slabé stránky, které vykreslují její temperament. Je potřeba je brát v úvahu a dále na nich pracovat. Různé typy temperamentu vyžadují od jedinců, odlišnou práci na sobě samém. Každý by se měl snažit potlačit nebo změnit své slabé stránky osobnosti a dobré stránky se snažit využít co nejlépe.

Jako nevhodný typ pro práci s mládeží se jeví melancholik, přestože má smysl pro povinnost, důkladnost a hluboké a stále city. Má mnoho záporných vlastností nevhodných pro vykonávání tohoto povolání. Je plachý, opatrný, pesimistický a má nevýrazný projev.

Flegmatik je neprůbojný, nerozhodný, pasivní a lenivý. Jeho kladnými stránkami však jsou trpělivost, vyrovnanost, snášenlivost, přizpůsobivost, sebeovládání a disciplína.

Cholerik bývá výbušný, vzteklý a často jedná rychleji, než myslí. Jeho kladné stránky však jsou energičnost, iniciativa, zásadovost a samostatnost.

Sangvinik je méně náročný k sobě i ostatním, nekritický i snadno ovlivnitelný. Na druhou stranu je veselý, všímavý, přizpůsobivý, podnikavý, nekonfliktní a společenský.

Důležitými vlastnostmi vedoucího jsou také organizační schopnosti, přirozená autorita a umění hrát si. Při práci s dětmi by každý vedoucí měl mít na paměti, *že ke každé činnosti je nutno využívat vhodné motivace, že do jisté míry nahrazuje dětem rodiče, je jejich rádcem, pomocníkem, důvěrníkem a především příkladem.*¹⁰

¹⁰ BURDA, J. ŠLOSAROVÁ, V. et. al. *Tábory a další zotavovací akce*, s. 16. Praha: NIDM MŠMT, 2008. ISBN neuvedeno.

3 Motivace

V této kapitole se zaměřím na samotnou motivaci a pojmy s ní souvisejícími. Motivace lidského chování je složitý proces, který je těžké rozkódovat. Poznatky z této oblasti by měli pomoci objasnit motivaci lidského chování. Cílem této kapitoly je objasnit, proč jsou lidé ochotni vykonávat různé činnosti a proč směřují k cíli, ke kterému právě směřují.

3.1 Motiv

Motivy můžeme chápat, jako prvky ze kterých vzniká proces motivace. *Motivy jsou vždy intrapsychické povahy, což znamená, že to jsou psychické stavy.*¹¹ Motivy se často sdružují a ovlivňují lidské jednání. Stejné motivy však mohou vést k různému jednání dvou osob. Motivy mohou být protichůdné, což může vést k výkyvům v chování lidí. Čím více jsou motivy protichůdné, tím snáze člověk jedná nevyrovnaně v závislosti na intenzitě a míře motivů. Jsou-li, motivy v souladu, mohou vést k vyrovnanějšímu chování jedince. Motivy se také mohou navzájem zastupovat, což je označováno substituce motivů např. – nadměrné jedení nemusí být motivováno hladem, ale nízkým sebevědomím či úzkostí. *Motivy bývají často zaměňovány s potřebami.*¹² Nejdůležitějším druhem motivů jsou právě potřeby.

3.2 Potřeby

*Výchozí motivační stav lze pak označit slovem potřeba a chápat ho jako stav nějakého nedostatku, který má být odstraněn, redukován*¹³. Potřeba nás vede k určitému chování za dosažením cíle. Jako splnění cíle bereme uspokojení potřeby. Téměř každé uspokojení potřeby vede zpravidla ke vzniku potřeby nové.

¹¹ NAKONEČNÝ, M. *Encyklopedie obecné psychologie*. 2. rozšíř. vyd. Praha, Academia 1997, s. 108. ISBN 80-200-0625-7.

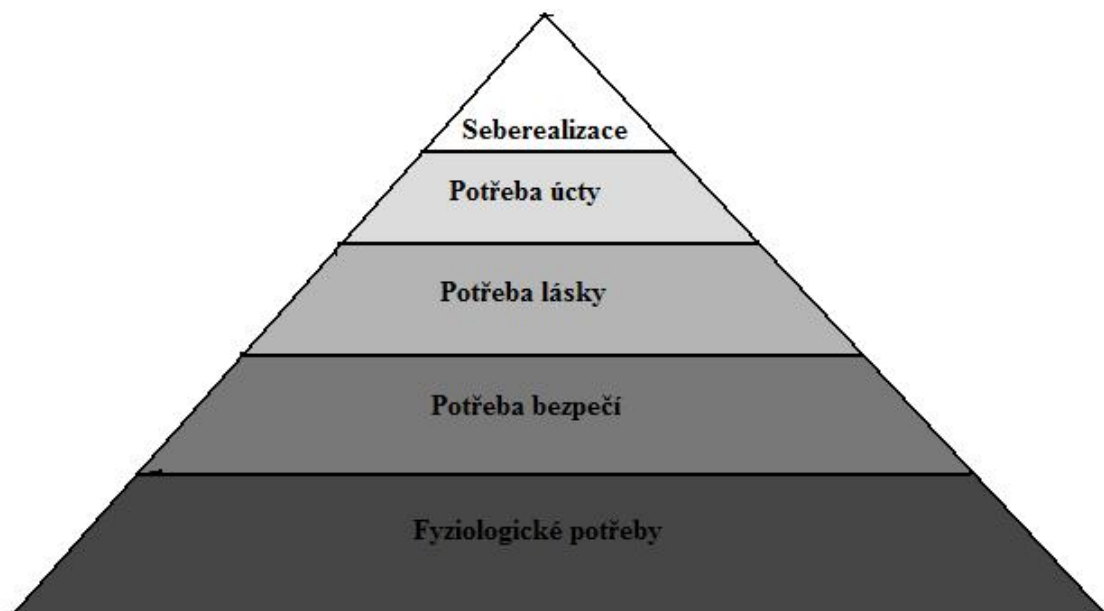
¹² Srov. NAKONEČNÝ, M. *Encyklopedie obecné psychologie*. 2. rozšíř. vyd. Praha, Academia 1997, s. 101. ISBN 80-200-0625-7.

¹³ NAKONEČNÝ, M. *Obecná psychologie (Sylabus přednášek)*, Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích 2006, s. 85. ISBN 80-7040-922-3.

Pokud nejsou potřeby uspokojovány nebo dochází k zabránění uspokojení, dochází ke stavu, který je nazýván frustrace nebo deprivace. Frustrace vede k určitým automatickým způsobům reagování jedince, tak aby si zachoval psychickou stabilitu. *Dlouhodobá frustrace potřeb má téměř vždy nepříznivé důsledky pro duševní rovnováhu a u dětí i pro jejich duševní vývoj.*¹⁴ Projevem takového způsobu je např. agresivita nebo racionalizace vlastního jednání, jenž povede ke snazšímu překonání překážky.

Dělení potřeb není zcela jednotné. Touto problematikou se zabýval např. Murray, Freud či Maslow a dosud neexistuje výklad, který by byl jednotně přijímaný. Jako základní potřeby bývají označovány potřeby důležité pro sebezáchovu a přežití. Po uspokojení těchto základních lidských potřeb, dochází ke vzniku dalších tzv. vyšších potřeb. Za neznámější bychom mohli označit dělení dle A. Maslowa a jeho „hierarchii lidských potřeb“. *Hierarchii se zde rozumí jakési pořadí v prožívané naléhavosti potřeb.*¹⁵ Maslow kromě této hierarchie rozlišoval potřeby nižší a vyšší dle potřeby pro další vývoj jedince. Mezi základní řadí fyziologické potřeby a potřebu bezpečí. Do kategorie vyšší tedy potřebné pro růst a rozvoj osobnosti pak řadí potřebu lásky, potřebu úcty a seberealizaci.

Obr. 1. Hierarchie potřeb dle A. Maslowa



¹⁴ KOHOUTEK, R. *Základy psychologie osobnosti*. Brno: CERM, 2002, s. 123. ISBN 80-7204-156-8.

¹⁵ NAKONEČNÝ, M. *Motivace lidského jednání*. Praha: Academia, 1996, s. 146. ISBN 80-200-0592-7.

Dle obrázku je vidět, že dle Maslowa by základní potřeby svou nutností uspokojit je měli být pro nás prvotní a až po uspokojení těchto potřeb bychom měli uspokojovat psychické neboli vyšší potřeby.

Dělení potřeb dle Maslowa:

1. Fyziologické potřeby: potřeby nutné pro fungování organismu člověka jako je spánek, hlad, žízeň, rozmnožování. Tyto potřeby jsou nejnižší kategorií potřeb, které bývají pudové.
2. Potřeba bezpečí: do této kategorie nespadá pouze potřeba fyzického bezpečí jako ochrana před agresí a násilím, ale také pocit psychického bezpečí a jistoty, jako je jistota zaměstnání, rodinná jistota či jistota zdraví.
3. Potřeba lásky: sociální potřeby vyplývající z citových potřeb lásky, přijetí a sounáležitost nebo založení rodiny.
4. Potřeba úcty: do této kategorie spadá nejen pocit sebeúcty, ale také respekt k sobě samému, k mé osobě, ale i k mé práci. Do této kategorie se řadí i pocit užitečnosti.
5. Seberealizace: je v této hierarchii na vrcholu. Nejedná se o potřebu, která by byla doprovázena vnitřním napětím. V důsledku neuspokojení této potřeby dochází k frustraci, ale tato potřeba je jakýmsi hnacím motorem a přetrvává tak dlouho, dokud člověk nečiní to, co ho naplňuje.

Existují kritické námitky proti tomuto členění, jeho výzkum má určitou systematickosti a logičnost. Vyskytují se i výjimky, které do tohoto řazení nezapadají. Dochází k odchylkám, kdy si jedinec na základě svých specifických zkušeností změnil hierarchii potřeb odlišnou od většiny lidí. *Proto je také Maslowova teorie jen určitou schematizací nejtypičtějších lidských potřeb.*¹⁶

¹⁶ NAKONEČNÝ, M. *Motivace lidského jednání*. Praha: Academia, 1996, s. 147. ISBN 80-200-0592-7.

3.3 Motivace

Pojem motivace vyjadřuje proces utváření psychologických příčin chování (slovo motivace pochází z latin. „moveo“, hýbám – v daném kontextu jde tedy o to, co „hýbá“ člověkem, co ho přivádí k tomu, že něco činí).¹⁷ Motivace je i jakýsi souhrn motivů a potřeb, jež ovlivňují způsob chování jedince, ale také prožívání a vztahy k ostatním lidem a všemu okolo nás. Dále lze motivaci charakterizovat jako proces, ve kterém se determinuje zaměření, energitizace a setrvání chování.¹⁸ Tento proces bývá dělen na vnitřní a vnější motivaci. Vnitřní motivace vzniká uvnitř našeho já. Jedná se o činy, které si sami vyvoláváme a spouštíme. Tato motivace bývá silnější a účinnější než vnější motivace, která je dána podněty a činy zvenčí.

Motivaci můžeme též rozdělit na vědomou a nevědomou. Vědomě můžeme jít za uspokojením potřeby, kterou jsme si uvědomili, či stanovili. Můžeme ovlivnit to, proč a jak se chováme. Nevědomá motivace vychází z nevědomých motivů, či impulzů, kdy jedinec jde za jejich dosažením, aniž by znal důvod. Impulzy vedoucí k nevědomému jednání mohou vycházet z toho, že motiv je pro jedince nežádoucí a nechce si ho vpustit do vědomí nebo může vycházet z návykového chování. To se může projevat tím, že člověk dělá věci, kterým nerozumí nebo by je vědomě nechtěl dělat. Mezi nevědomou motivací můžeme zařadit i motivaci, jež si jedinec chybně vysvětluje či zaměňuje. Např. rodič nutící sportovat své dítě si myslí, že to jeho potomka baví. Ve skutečnosti je motivem rodiče sebeprojekce svého nesplněného snu. Dítě se sport nechce zajímat.

Motivace je součástí chování, ale i jednání vedoucí k uspokojení. Pokud se jedinec domnívá, že danou činností dosáhne cíle, dochází k realizaci procesu. Jedinci si stanovují cíle, které pro ně mají nějakou hodnotu nebo příznivý důsledek. Očekávání dosažení cíle zvyšuje prožitek. Pokud je cíle dosaženo jedná se o prožitek z úspěchu a naopak není-li ho dosaženo, prožívá jedinec neúspěch. Tyto zážitky pak ovlivňují motivaci výkonu. *Podle teorie výkonové motivace jsou lidé děleni na ty, kteří jsou motivováni úspěchem, a na ty, kteří jsou motivováni vyhnutím se neúspěchu.¹⁹ Toto*

¹⁷ NAKONEČNÝ, M. Obecná psychologie (Sylabus přednášek). Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích 2006, s. 84. ISBN 80-7040-922-3.

¹⁸ NAKONEČNÝ, M. *Základy psychologie*. Praha: Academia, 1998, s. 455. ISBN 80-200-0689-3.

¹⁹ Tamtéž, s. 459-460.

chování je ovlivňováno vnitřními pohnutkami stejně jako vnějšími. Může se zde projevit také touha po moci. Pro správný vývoj jedince je vhodné, aby měl zážitky z dosažení cíle úspěšného i neúspěšného. *Děti by měli být ve výchově motivovány k překonávání překážek, protože pak jsou schopnější pracovat samostatněji a zodpovědněji.*²⁰ V současné době se společnost zaměřuje na výkon. Je tedy nutné umět vyrovnat se i neúspěchem a být schopen znovu se motivovat k dalšímu cíli.

Chování jedince může být motivováno touhou po moci, která bývá spojena s pocity nadvlády, moci, či vyvoláváním obdivu, důležitým faktorem je i postavení ve skupině. Tento motiv provází lidstvo od prvopočátku.

Obě tyto pohnutky lze využít v motivaci dětí. Je důležité mít na paměti, že dosažení těchto cílů může u jedince vyvolat i negativní pocity a prožitky vyplývající ze strachu ztráty postavení, či nedosažení cíle. Správně zvolenou motivací můžeme dosáhnout uspokojení ze hry samotné i v případě, že nedošlo k dosažení určeného cíle.

²⁰ ZELINA, M; ZELINOVÁ, M. *Rozvoj tvořivosti dětí a mládeže*. Bratislava: Slovenské pedagogické nakladatelstvo, 1990, s. 52 – 53. ISBN 80-08-00442-8.

4 Metody dramatické výchovy

V této kapitole se zaměřím na význam a cíle dramatické výchovy a metody dramatické výchovy. V další části uvedu druhy metod dramatické výchovy a jednotlivé příklady konkrétních metod využívaných v dramatice.

4.1 Dramatická výchova

„Dramatická výchova může být zájmovou činností, vedoucí většinou k veřejné produkci (divadelní, loutkářské, přednesové) nebo samostatným školním předmětem s esteticko-výchovným a uměleckým akcentem. Může však také být metodou výuky různých předmětů, metodou rozvíjení osobnosti dětí a mladých lidí a osvojování obecně lidských (komunikačních, kontaktních) dovedností. Může fungovat v profesionální přípravě na ta povolání, která jsou založena na kontaktu s druhými (učitelé, lékaři, politici, manažeři, prodavači aj.). Může být i socioterapií, eventuálně se může uplatnit v psychoterapii. Některé z těchto forem dramatické výchovy jsou u nás už značně rozvinuty, jiné se rozvíjejí, u dalších jsou spíše jen náznaky možností jejich využití.“
Dramatická výchova je systém řízeného, aktivního sociálně uměleckého učení dětí či dospělých založený na využití základních principů a postupů dramatu a divadla, limitovaných primárně výchovnými či formativními a sekundárně specificky uměleckými požadavky na straně jedné a individuálními i společnými možnostmi dalšího rozvoje zúčastněných osobností na straně druhé.²¹ Dramatickou výchovu lze využít nejen jako samostatnou činnost, ale lze ji zahrnout do mnoha zájmových činností i do výuky. Skládá se ze dvou hlavních částí.

Pomocí dramatické výchovy lze dosáhnout rozvoje osobnosti dítěte i dospělého jedince. Dramatická výchova je postavena na bezprostředním prožitku. Na základě vlastní zkušenosti mohou zdokonalovat své sociální dovednosti (verbální i nonverbální komunikace), ale také tvořivý přístup k životu. Hlavními cíly dramatické výchovy dle Evy Machkové jsou dramatické schopnosti, sociální a osobnostní rozvoj.

²¹ MACHKOVÁ, E. *Zásobník dramatických her a improvizací*. 10. vyd. Praha: Sdružení pro tvořivou dramaturgii, 2005. s. 9. ISBN 80-901660-6-7.

Metody dramatické výchovy jsou zaměřeny kromě dramatických cílů také na rozvoj sociální a osobnostní. V oblasti sociálního rozvoje se jedná o schopnost empatie - naslouchání druhému, spolupráce v týmu, kooperace a tolerance. Cíl dramatické výchovy je zaměřený na osobnostní rozvoj. To znamená, že dramatická výchova se snaží jedince naučit řešit problémy, rozvíjet a uplatňovat jeho nápady, které se daný jedinec snaží prostřednictvím vlastní fantazie a tvořivosti vyjádřit v umění. Cíle jsou zaměřeny tak, aby docházelo k všestrannému rozvoji osobnosti jedince.

4.2 Metody dramatické výchovy

Metody dramatické výchovy lze definovat mnohými způsoby. *Lze tímto pojmem označit celý systém dramatické výchovy. Souhrnně vzato je celý systém skutečně soukolím, jehož pohyb či postup má různé výchovné potenciály, a tudíž je možno takové tvrzení přijímat.*²² Valenta J. dále popisuje metody jako základní koncepční princip, či soubor nebo skupinu dílčích postupů. Pro naše účely je však nejužitečnější definice, kdy *pojmem metoda označujeme konkrétní postup, z něž vyplývá v praxi konkrétní činnost učitele a žáka.*²³ Jedná se tedy o postupy „výchovy“ s využitím metod dramatu a divadla.

4.2.1 Metoda plné (úplné) hry

Tato metoda je založena na využití komunikačních dovedností (verbálních i nonverbálních), nebo-li *sdělovací aktivitě při níž se „zjevně“ uplatní vše dále řečené, totiž pohyby těla a jeho postoje (doslova od hlavy k patě), pozice v prostoru a vztahování se k objektům a osobám v tomto prostoru a dotyky, dále rozmanité zvuky (od kašlání přes udivené hvízdnutí, broukání apod. až po ťukání tužkou), hlasová modulace slov, sama slova a konečně věci, jimiž se člověk obklopuje, jejich užití a organizace, tedy pro takový způsob komunikace se užívá pojmu „úplná komunikace“.*²⁴ V rámci

²² VALENTA, J. *Metody a techniky dramatické výchovy*. Praha: STROM, 1997, s. 31. ISBN 80-901954-1-5.

²³ Tamtéž, s. 31.

²⁴ Tamtéž, s. 80.

této metody si mohou účastníci hrát v rolích. Zobrazuje se nějaká skutečnost. Může se jednat o celý příběh na základě předlohy, či improvizace nebo jen o jednotlivé části. Tato metoda spojuje jednotlivé prvky komunikace a tvoří tak jeden celek zahrnující verbální i neverbální komunikaci vsazenou do prostoru a času.

4.2.2 Metody pantomimicko-pohybové

Tato metoda využívá pohybů svalů celého těla bez zvuků a slov. Pantomimou můžeme vyjádřit takřka vše od objektů, až po pocity. Jde zde o souhru všech svalů. V těchto metodách je také využíván „nepohyb“, kdy něco sdělujeme i tím že se nehýbeme a v „nepohybu“ zůstaneme, který vytvoří výraz. V pantomimě se objevují jen tzv. doprovodné zvuky např. dech, zvuk, či chůze. V těchto metodách lze využít i zvukově-slovní akce, které však nesmí nahradit, či vyvážit pohyb. Lze je využít jen jako podpůrný prostředek. Následovně uvedu příklady samotných metod:

Částečná pantomima – pantomima, kdy pohybujeme pouze určitou částí těla, zbytek je strnulý bez pohybu. Tato metoda se často používá jako trénink jednotlivých částí pohybů.

Dotyková hra, dotyková pantomima – tato metoda je založena na haptice - tedy doteku. Komunikace probíhá přijímáním a vysíláním signálů, dotykem, či hmatem. Je možné ji použít s otevřenými očima, ale většího prožitku a snazšího vnímání dotyku lze dosáhnout se zavřenými očima.

Mechanická pantomima – celkový pohyb, kdy pohyby jsou odděleny krátkou a viditelnou pomlčkou (kdy se tělo nehýbá) a vytváří tak dojem stroje.

Narativní pantomima – pantomima probíhá souběžně s vyprávěním příběhu. Při této metodě by měli být použity příběhy, které mají určitý pohyb.

Ozvučená pantomima – mim může napodobovat určitý zvuk nebo svůj pohyb doprovázet podpůrně zvuky, které sám vyrobí.

Pantomimický překlad – mluvené slovo je „překládáno“ do pohybů. Velmi se podobá překladu do znakové řeči.

Pantomimizace prostoru, prostředí a věci – pohybem je vykreslován prostor, prostředí nebo věc, například vyobrazení pokoje na louce, či znázornění skříně, to vše bez rekvizit.

Parafrázování pohybem – určitý pohyb je vyjádřen někým jiným dle něho jiného. Jedná se o přeložení si slova z pantomimy a jeho předvedením vlastním. Je možné dané slovo vyjádřit i rozšířením, např. úlek vyjádřený mimikou obličeje jedním mimem a druhým rozšířený o pohyb celého těla.

Plná (úplná) pantomima – ucelená pantomima zahrnující všechny části těla. Často bývá používána pro pantomimizaci osob.

4.2.3 Metody verbálně zvukové

Jsou soustředěny na zvuky a slova. Na rozdíl od předchozích pantomimických metod, v těchto metodách nelze oddělit zvuky a slova od pohybů. Ty jsou zapotřebí, abychom mohli nějaký zvuk vydat. Příklady verbálně zvukových metod:

Alej – při této činnosti hráči udělají jakousi „uličku“, která bude zapadat do děje, středem projde hlavní postava a v době, kdy jí prochází, účastníci tvořící uličku vydávají zvuky nebo slova, která jsou předem daná a zapadají do děje.

Mluvicí předměty – kdy účastník propůjčí svůj hlas nějakému předmětu či loutce.

Neviditelné hlasy – zde není předmětem účastník, ale pouze jeho práce s hlasem. Hráč není při projevu viděn.

Porada – připomíná schůzi nebo poradou, kde má každý hráč svou roli a řeší zadané téma nebo problém v daném časovém intervalu. Předmětem nemusí být vyřešení.

Zástupná řeč – jde o vytvoření jakéhosi nového jazyka. Může se jednat o nesmyslnou a naší řeči nepodobné zvuky a souzvuky.

4.2.4 Metody graficko-písenné

Jsou spíše podpůrné metody, ale neměly by se opomínat. Jejím cílem je prohloubení rolového hraní podpořené grafickým nebo písemným projevem, který si hráč sám utváří, viz níže uvedené příklady metod.

Inventáře a seznamy – tvorba seznamů a inventářů, které budou zaznamenávat, co pro danou roli, či příběh potřebujeme. Např. seznam potřebných věcí na loveckou výpravu.

Líčení – je práce s líčidly, kdy si hráči vyrábí masky, či obrazy na těle k dotvoření atmosféry.

Mapy – plány – kdy si účastníci pro dotvoření atmosféry nebo rekvizit vyrobí mapu nebo plán cesty dle znalostí regionu či místa.

Životopisy – účastníci si píšou vlastní životopisy nebo životopisy svých postav.

4.2.5 Metody materiálově-věcné

V těchto metodách nevyužíváme ke hře lidské tělo, nýbrž materiál, ze kterého tvoříme nebo přímo určité věci. V těchto metodách bývá často vyroben trojrozměrný produkt. Tyto metody lze využít také jako přípravné pro prostředí, kde se bude samotná hra odehrávat. Ukázky jednotlivých metod:

Práce s kostýmem – hráč si pro svou roli vybere kostým nebo určitý doplněk, kterým podpoří svou postavu. Změnou kostýmu může přejít do jiné role.

Práce s maskou – lze použít vyrobenou masku, která bude charakteristická pro danou postavu nebo jako skrytí se.

Práce s prostorem – prostor se buduje před hrou pro samotnou hru, ale i během hry a dotváří tak děj. Může být používán reálně, stejně tak i imaginárně

Práce se světlem a stínem – pro nedivadelní účely lze používat světlo a tmou pro dokreslení atmosféry. Dalším využitím světla a stínu lze použít pro stínohru, kdy se za pomoci světla a stínu hraje projekce například na stěnu.²⁵

²⁵ Srov. VALENTA, J. *Metody a techniky dramatické výchovy*, Praha: STROM, 1997, s. 80 – 156. ISBN 80-901954-1-5.

5 Hry

V této kapitole budu pracovat s definicí hry. Pro tvorbu her je potřeba popsat strukturu hry a možnosti členění her. Existuje mnoho definicí a pohledů. Výběr členění her je ovlivněno poslední částí této kapitoly, která je zaměřena na specifika celotáborové hry.

5.1 Hra

Pod pojmem hra si každý představuje něco jiného. Pro někoho je to způsob, jak se baví děti ve volném čase, pro jiného to znamená možnost něco prožít. Každý vnímá hru jinak. Hra je činnost, kterou děláme dobrovolně, baví nás a může nás něco naučit, nebo nám pomoci něco zažít. Hráč si může ve hře dovolit většinou více, než v běžném životě. Vyzkoušet si různé role či aktivity. Členění her je velmi rozmanité. J.Huizinga definuje hru takto: *Podle formy tedy můžeme hrou souhrnně nazvat svobodné jednání, které je míněno „jen tak“ a stojí mimo obyčejný život, ale které přesto může hráče plně zaujmout, k němuž se dále nepřipíná žádný materiální zájem a jímž se nedosahuje žádného užitku, které se uskutečňuje ve zvlášť určeném čase a ve zvlášť určeném prostoru, které probíhá řádně podle určitých pravidel a vyvolává v život společenské skupiny, které se rády obklopují tajemstvím nebo které se vymaňují z obyčejného světa tím, že se přestrojují za jiné.*²⁶

R. Caillois definici hry doplnil a specifikoval do šesti bodů, které by měla hra obsahovat. Uvádí že, každá hra by mě být dobrovolná, aby nepřišla o svou přitažlivost a mohla být zábavou. Je vydělena z běžného života a má své předem dané meze času i prostoru. Součástí je nejistý průběh a výsledek hry, nelze ho naplánovat, protože každý hráč přináší jisté invence a svou iniciativou ho spoluvytváří. Hra není produktivní, tzn nevytváří hodnoty ani majetek. Dalším prvkem jsou pravidla, která mohou být odlišná od reálného světa a jsou platná plně pro hru po dobu jejího trvání. Posledním prvkem hry je fantazie, kdy si hráči mohou dovolit věci, které nemusí být v reálném životě dosažitelné s vědomím, že se nejedná o realitu.

²⁶ HUIZINGA, J. *Homo ludens: O původu kultury ve hře*. Praha: Mladá fronta, 1971, s. 20. ISBN neuvedeno.

Existují rozdíly, které jsou dány tím, zda je hra samovolná, či připravovaná. Samovolná hra vzniká především iniciativou samotných hráčů. Její cíl, průběh a pravidla se utvářejí na základě samotného průběhu, či na domluvě účastníků. Pro pedagogy volného času jsou jednotlivé prvky hry důležité, jelikož hra bývá připravována předem.

5.2 Struktura hry

Každá hra se skládá z jednotlivých částí, které na sebe navazují a tvoří tak celek. Těmito prvky jsou cíle, motivace, pravidla, samotná hra, závěr (reflexe). Je důležité, jak moc je hra připravována, nebo zda jde o improvizaci. Pokud je hra připravována, pod pojmem cíl si můžeme představit účel hry. To, jestli má rozvíjet nějaké dovednosti hráčů nebo má sloužit například k odpočinku. Udává, jak se hra bude hrát a o čem bude.

Motivace je důležitá část každé hry. Pomáhá hráčům dostat se do děje a aktivizuje u nich potřebu hrát. Dobrá motivace může z úplně obyčejné a jednoduché hry udělat zajímavou a naopak špatná motivace může i dobrou hru velmi pokazit. Začíná už při vyslovení názvu, který by měl být zajímavý a trochu tajemný, pro splnění motivačního účelu je potřeba ho zveřejnit dostatečně dopředu před samotnou hrou. Součástí motivace je i prostředí, ve kterém se hra bude odehrávat. Výzdoba, hudba i kostýmy podporují atmosféru hry. Pokud se děti sami podílejí na výrobě např. vlastních kostýmů, rozvíjí to jejich fantazii a pomáhá jim to snáze se „dostat“ do děje. R. Pelánek popsal formy motivace, jakými lze děti motivovat.

Navození atmosféry: používá se nejčastěji a jedná se o navození atmosféry a uvedení příběhu formou scénky, čtením, vyprávěním nebo promítáním filmů.

Odměna: může být materiální, bodového hodnocení (užíváno převážně při dlouhodobější hře) nebo lze použít určité privilegium.

Výzva, zkušenost: tuto motivaci lze využít pro aktivitu, která je sama o sobě atraktivní. Lze ji použít i u aktivit, které budou děti moci využít i v jiných činnostech.

Vhození do hry: tento typ je založen na momentu překvapení, kdy hráčům nedáme čas na přemýšlení „vhodíme ho do hry“ a hráč je nucen reagovat, nelze ji využívat často spíše jako zpestření.

Aktivita účastníků: účastníci se sami podílejí na výrobě rekvizit, kostýmů nebo herních pomůcek, stanou se tak součástí celku a tím pádem jsou i více motivováni zúčastnit se hry samotné.

Prestiž: lze použít u závodů, soutěživých her, případně u tradiční hry, kdy vítězství znamená prestiž. Tato motivace je postavena na soutěživosti lidí.²⁷

Pravidla jsou dalším prvkem, který dávají hře řád. Je potřeba je před samotnou hrou řádně promyslet, aby byla snadno pochopitelná a jasná. Pokud si hra nebo situace nevyžádá změnu pravidel, neměla by se měnit v průběhu hraní. Pochopením pravidel hry se vyhneme případným pozdějším nedorozuměním, které by mohly průběh hry negativně ovlivnit. Měla by být sdělena v klidu, srozumitelně, nahlas a směrem k posluchačům. Důležité je udržení pozornosti a dodržování připravené struktury. Nemělo by dojít k prozrazení věci, ke které mají hráči dojít při hře sami. Pokud je to možné udržet si co nejvíce prvků z motivace. Důležité informace je vhodné zopakovat a zkontrolovat si, zda si je hráči zapamatovali a rozumí jim. Případným nedorozuměním v chápání pravidel lze předejít i tím, že hráčům sdělíme jeden z principů „Co není povoleno je zakázáno“ nebo „Co není zakázáno je povoleno“. To nám může ušetřit případné konflikty mezi hráči, které nepatří do hry.

Průběh hry je dán konkrétní hrou. V průběhu hry by se stále měla udržovat motivace nejen hráčů, ale také vedoucích. Ti by měli dbát na dodržování pravidel a bezpečnosti. Sledováním hry se udržuje přehled o hře, tempu a času. Řádné sledování hry nám poskytne podklady pro pozdější reflexy. Povolují-li to okolnosti, je žádoucí se do hry zapojit. Není vhodné do hry nějak vstupovat, nevyžádá-li si to sama situace.

²⁷ PELÁNEK, R. *Rukověť instruktora*. Publikováno 2003, Dostupné na:
<http://www.slunovrat.info/files/organizatori/rukovet/rukovet_instruktora.pdf>

Závěr ohraničuje hru, proto by měl být zřetelný a jasný. Úklid po hře, je-li zapotřebí, má dvě funkce - důkaz, že hra opravdu skončila, ale zároveň má i výchovný efekt. Má-li být hra hodnocena, mělo by dojít k vyhodnocení výsledků, co nejdříve po hře.

Reflexe je důležitá pro organizátory i pro účastníky hry. Mělo by k ní dojít po každé hře. Organizátorům pomáhá v další práci s účastníky a účastníkům naopak může přinést náhled na hru. Od dětí můžeme získat zpětnou vazbu na hru po hře samotné. Reflexe s účastníky může proběhnout v rámci vyhodnocení etapy. Měli bychom si na ni vyhradit čas po každé hře, pokud nám to program dovolí. Díky reflexi pak můžeme další etapy částečně přizpůsobit rozpoložení a náladě účastníků.

5.3 Druhy her

Existuje mnoho kritérií, dle kterých lze hry dělit. Můžeme je dělit např. podle délky trvání, účelu, prostředí nebo času, kdy se odehrává. Dělením her se zabývalo mnoho autorů a každý je pojímá z různého hlediska. Není v našich silách pojmout veškeré členění her. Každá publikace o hrách zaujímá jiné stanovisko a využívá jiná kritéria pro členění. Pro rozvoj osobnosti jsou důležité tři oblasti, a proto využijeme členění her dle zaměření na sociální hry, fyzické hry, kreativní hry.

Sociální hry jsou zaměřené na rozvoj osobnosti v rámci skupiny, komunikační schopnosti, schopnost empatie. Patří sem hry nejen týmové hry ale také seznamovací. Pomáhají poznávat nové lidi, rozvíjet komunikační dovednosti, zlepšovat týmovou spolupráci a kooperaci. Hry tohoto mají široké spektrum využití nejen ve volnočasových aktivitách. Často jsou využívány pro rozvoj pracovních týmů a k utváření dobré atmosféry.

Seznamovací hry bývají hojně využívány k seznámení jednotlivců v jakékoliv sociální skupině. Další hojně využívané hry jsou tzv. Icebreakery neboli ledolamky, které mají za úkol uvolnit atmosféru a snížit napětí ve skupině lidí, kteří se navzájem neznají. Jejich cílem je také naladění účastníků na další činnost. Další hry, které spadají do tohoto členění, jsou hry na rozvoj komunikačních dovedností. Tyto hry se snaží o

zlepšení komunikace, naslouchání a porozumění ostatním. Využitím metod dramatické výchovy v těchto hrách můžeme pomoci i empatickému citění.

Fyzické hry nejsou zaměřeny jen na fyzickou sílu a zdatnost. Jejich cílem je rozvíjet obratnost, mrštnost, hrubou i jemnou motoriku. Tyto hry nejsou jen o soutěživosti. Jejich záměrem může být fyzické vybití pro vyrovnání psychické zátěže. Slouží také ke snížení napětí a mohou pomoci zmírnit agresivitu jedinců. V případě kolektivní fyzické hry může dojít i k utužení kolektivu.

Kreativní hry jsou určeny pro rozvoj tvořivé fantazie. Může se jednat o výtvarné, hudební, literární i dramatické hry. Podporují kreativitu a rozvíjí estetické citění. Pokud chceme jedince podpořit v další tvorbě je vhodnější tyto hry neukončovat hodnocením ve stylu dobré a špatné. Takové hodnocení by mohlo vést ke sporům mezi jednotlivci i skupinami.²⁸

Tyto hry lze kombinovat a jejich zaměření se může vzájemně prolínat. Jejich využití jsou různá a je potřeba mít na zřeteli, pro koho hru připravujeme. Jiné hry budeme vybírat pro děti a jiné pro seniory. Důležitou roli hraje i prostor kde se hry odehrávají a čas který je na hru vymezen.

5.4 Celotáborová hra

Pod tímto pojmem si lze představit jednu hru, která probíhá po celou dobu tábora. Jedná se však o soubor jednotlivých her, které jsou provázány hlavním tématem. Tyto hry nazýváme etapovými a jsou doplněny o hry a činnosti, které s tématem nemusí souviset. Tím, že nemusíme dbát na to, aby všechny hry byly spjaty s tématem, není zapotřebí, abychom měli etapové hry pestré a vyvážené po fyzické a psychické stránce. Pro zjednodušení budeme pro celotáborovou hru užívat běžně známou zkratku CTH.

Tvoříme-li CTH, můžeme použít pro námět knižní předlohu, film nebo jen slovo. Hra by měla mít jasný název. Téma CTH by mělo být pro všechny účastníky přitažlivé

²⁸FRANC, D. ZOUNKOVÁ, D. MARTIN, A. *Učení zážitkem a hrou, praktická příručka instruktora*, s. 99. Brno: Computer Press, 2007. ISBN neuvedeno.

a zajímavé. Pro spád aktivit je dobré, aby se ve hře objevil jasný nepřítel, proti kterému mohou účastníci bojovat. Nepřítele může zastoupit i záporná postava.

Pro výběr CTH je zapotřebí, abychom věděli, pro koho je určena, v jakém prostředí se bude odvíjet. Žádné dítě by nemělo jet na tábor aby „zabilo“ čas. *Tábor by (nebo jiná zotavovací akce) by měl rozvíjet jeho osobnost a přinášet mu kromě zážitků z programu také možnost rozvoje znalostí a zkušeností.*²⁹ Pokud si stanovíme dílčí cíle, snáze se nám budou vybírat hry doplňující etapové hry. Co se děti naučí mezi jednotlivými etapami, pak můžeme využít při hrách v průběhu celého tábora. Např. naučíme-li děti morseovku, snáze ji pak využijeme v etapové hře pro zašifrování zprávy.

Po výběru tématu CTH bychom si měli sestavit celý příběh. Dějová linie příběhu by měla být čitelná a jasná, aby ji účastníci mohli v průběhu sledovat a neztratili se v něm. Pokud děti ztratí hlavní děj, mohou ztratit i motivaci pro samotné hry. Vzhledem k tomu, že jednotlivé etapové hry na sebe přímo nenavazují, je důležité je odlišit od ostatní her např. kostýmy. Etapy na sebe musí navazovat a sledovat linii příběhu. Tím se nám značně omezuje přesun etap např. kvůli špatnému počasí. U CTH lze pozměnit původní hru či ji přesunout do jiného prostředí. U takovéto změny, ale musíme mít na paměti dodržení linie příběhu.³⁰

²⁹ BURDA, J. ŠLOSAROVÁ, V. et. al. *Tábory a další zotavovací akce*. Praha: NIDM MŠMT, 2008. s. 16. ISBN neuvedeno.

³⁰ Pelánek, R. *Rukověť instruktora*. Publikováno 2003, s. 19. Dostupné na: <http://www.slunovrat.info/files/organizatori/rukovet/rukovet_instruktora.pdf>

6 Využití metod dramatické výchovy v motivaci her

V této kapitole se budu zabývat jednotlivými metodami a možností jejich využití v rámci CTH. Pro přiblížení do přílohy uvedu dějovou linii jedné hry, která pomůže pochopit využití jednotlivých metod.

6.1 Metoda plné hry

Tato metoda bývá často využívána při motivaci CTH. Většinou probíhá tak, že vedoucí si secvičí scénku, kterou zahrají dětem před hrou. Je možné tuto metodu využít pro jednotlivé etapy CTH. Pro lepší zapojení dětí můžeme uvést motivační scénku.

Význam motivačních scének je nejenom v tom, že pomáhají motivovat účastníky, ale i v pozitivním příkladu, který organizátoři – ukazují, že i oni jsou připraveni vstoupit do hry a odhodit konvenční chování všedního dne.³¹

Různé slavnosti a podobné součásti etapové hry se dají uvést metodou plné hry velmi snadno. Průběh může být volný a na závěr můžeme opět sehrát scénku. Tuto metodu můžeme využít jako pojítka mezi jednotlivými etapami. V CTH uvedené v příloze 3. ji takto použijeme jako úvod do zábavy a funkci motivace bude mít v závěru, kdy bude sehraná krátká scénka.

Tato metoda bývá často součástí samotné hry, kdy vedoucí mají stanovené cíle hry. Způsob provedení a celkový výsledek však závisí na aktivitě účastníků. Takto to lze využít např. 7. den CTH, kdy Meddéd hraje svou roli a ví, jak se hra má odvíjet. Výsledný konec však závisí na dětech. V tomto případě je však nutné, aby vedoucí byl schopen improvizovat a dobře zahrát svou roli.

6.2 Metody pantomimicko-pohybové

Těmito metodami můžeme oživit běžně používanou plnou hru. Vedoucí mohou zahrát scénku beze slov. *Je nutno počítat s faktem, že jen v omezené míře nevyjadřovat*

³¹ ČINČERA, J. *Práce s hrou. Pro profesionály*, s. 72. Praha: Grada Publishing 2007. ISBN 978-80-247-1974-0.

*myšlenky postav.*³² Pro lepší pochopení děje můžeme podpořit tuto metodu tišším mluveným slovem, které bude mít funkci nápovědy pro diváky.

Další metodu, kterou lze využít je pantomimický překlad. *Jádro postupu spočívá v tom, že se hráči pokoušejí o převod řečového kódu, slova – slov, pojmů apod. do kódu pohybového.*³³ Touto metodou můžeme podpořit navození tišší atmosféry. Například pokud chceme, aby se následující hra odehrála beze slov. Tuto metodu můžeme použít např. 10. den CTH, kdy děti jsou uvězněny. Vedoucí uvěznění s nimi navrhnou zpestření pobytu ve vězení překladem z mluveného slova do pantomimy. Jeden vedoucí přečte úryvek z knižní předlohy a děti budou mít za úkol převést je do pantomimy.

6.3 Metody verbálně zvukové

*Metody verbálně zvukové jsou (samozřejmě) založeny na slově či zvuku, jehož tvoření je tu rozhodujícím principem a úkolem.*³⁴ Tyto metody lze využít spolu s dalšími metodami.

Metoda čtení může být využita vedoucími například v případech, kdy chtějí použít úryvek z literární předlohy. Číst mohou také děti vedoucím. Tento způsob můžeme využít v případě, že děti píšou v průběhu tábora kroniku, kterou přečtou v určeném čase. Tato metoda pomáhá účastníkům připomenout si to, co se již odehrálo. Čtení kronik můžeme provést i metodou reportáže, která poukáže na informaci hodnou veřejné pozornosti.³⁵

Pokud se v CTH objeví rituály, můžeme je započínat třeba pokřikem. Ten si mohou děti sami vymyslet a tím si navodit bojovnou náladu např. před závěrečným bojem odehrávajícím se 14. den CTH.

Některé etapy CTH můžeme ozvláštnit metodou zástupné řeči. Tedy pomocí *umělého jazyka, který má vlastní slova, avšak nepodobná našim běžným. Užit můžeme*

³² VALENTA, J. *Metody a techniky dramatické výchovy*. Praha: STROM, 1997, s. 94. ISBN 80-901954-1-5.

³³ Tamtéž s. 94.

³⁴ Tamtéž s. 113.

³⁵ Tamtéž s. 131.

*zástupnou řeč např. tak, kde se dostáváme do styku s neznámou civilizací.*³⁶ Pokud se v CTH nevyskytne jiná civilizace, při které by vedoucí sami využily tuto metodu, je možné ji zahrnout jako přípravu na hru. Lze ji použít třeba 5. den CTH, kdy se děti budou pohybovat na území Glumova jezera. Dětem sdělíme, že Glum rozumí jejich řeči, proto aby se mu vyhnuli, se musí dorozumívat jinak než běžnou řečí. Jejich úkolem tedy bude vymyslet si vlastní řeč. Tuto řeč budou poté využívat během hry.

6.4 Metody graficko-písenné

Tyto metody podporují a doplňují základní metody dramatické výchovy. *Dramatika by se bez nich – obecně vzato – obešla. Není však současně důvodu, aby se bez nich „obcházela“, neboť jejich použitím zesiluje svůj vlastní – v rolové hře tkvící ůpotencionál.*³⁷ V CTH nám může pomoci spojení této metody s ostatními výše uvedenými metodami. Výsledkem využití této metody může být například mapa. Účastníci ji mohou dostat jako pomůcku ke hře. V uvedené CTH je tento postup využit 3. den, kdy děti získají již vyrobené mapy. Do tvorby v tomto případě map, však můžeme zapojit samotné děti. Ty mohou na základě hry, která již proběhla vytvořit vlastní mapu, znázorňující jejich cestu, kterou prošli např. 4. den tábora dle CTH.

2. den CTH je využita další metoda logo, slogan, název. Jejím cílem je vytvoření názvu, symbolu případně loga jednotlivých oddílů, které by je měli charakterizovat. Tato metoda bývá často využívána na začátku CTH. Měla by pomoci stmelit oddíl a dát jednotlivcům pocit, že jsou součástí skupiny.

6.5 Metody materiálově věcné

*Metody materiálově-věcné odvozují svůj název od skutečnosti, že základem postupů je práce s jistou hmotou – materiálem, kterým není v tomto případě lidské tělo (to spíše sekundárně – jako „obráběče“ hmoty, kterou tu máme na mysli primárně).*³⁸ Jedná se o

³⁶ VALENTA, J. *Metody a techniky dramatické výchovy*. Praha: STROM, 1997, s. 141. ISBN 80-901954-1-5.

³⁷ Tamtéž s. 142.

³⁸ VALENTA, J. *Metody a techniky dramatické výchovy*. Praha: STROM, 1997, s. 152. ISBN 80-901954-1-5.

vedlejší metody, které mají napomáhat dotvářet děj a atmosféru. Do těchto metod patří například práce s objekty a stavbami. Ty nám pomáhají dotvářet prostředí, ve kterém se hry odehrávají. Na táborech využíváme těchto metod pro vytvoření atmosféry. Na přípravě prostředí se většinou podílejí organizátoři. Můžeme však dát dětem prostor, aby si sami vytvořili prostředí, ve kterém se hra bude odehrávat nebo si ho upravili dle svých potřeb a představ. U CTH uvedené v příloze je tato metoda využita spíše v závěru tábora, kdy si děti 14. den sami připravují bojiště pro závěrečnou hru.

Děti se většinou podílejí spíše výrobě vlastních kostýmů. U této metody jde nejen o výrobu kostýmu. Její součástí je také změna funkce části oděvu nebo zastoupení kostýmu např. papírovou čepicí.³⁹ Jako příklad využití zastoupení kostýmu můžeme uvést metodu, která je součástí 10. dne CTH, kdy si děti budou vyrábět společenské šaty pomocí papírů a dalších pomůcek. Nejčastěji bývá tato metoda využívána ve chvíli, kdy chceme, aby se hráči snáze dostali do „role“. To je případ 1. Dne kdy si děti sami vyrábí kostým na CTH, který budou používat při jednotlivých etapových hrách.

Na táborech si děti na začátku vyrábí i např. oddílové vlajky nebo jiný symbol, který má symbolizovat jejich tlupu. V uvedené CTH si děti vyrábí například totem, který bude symbolizovat jejich tlupu. Výroba proběhne 2. den dle přílohy. V této CTH totem bude součástí pravidelných rituálů např. při vyhodnocení her.

Další metoda, která nám pomůže umocnit atmosféru hry, je práce se světlem a stínem. Stínohrou můžeme vytvořit třeba tajemnou postavu. Za pomoci můžeme sehrát scénku pomocí prstů nebo celými postavami, která může nahradit metodu plné hry.

Tma jako součást těchto metod může nejen pomoci utvořit atmosféru, ale pomáhá nám v soustředění se na zadaný úkol. V případě užití tmy je potřeba abychom měli na paměti cíl činnosti. Pokud chceme, aby se děti soustředili na zadaný, úkol je vhodnější prostředí nějaká místnost. Ta nám může poskytnout i soukromí. Snaha využít tmu pro soustředění se na úkol v neznámém prostředí, či v přírodě může vyvolat opak. Tedy, že děti se budou bát a činnost bude narušena. Naopak chceme-li navodit zvláštní

³⁹Tamtéž, s. 153.

atmosféru, může nám využití tmy přírody pomoci. Hra konající se v noci je pro děti velkým zážitkem. Zvláště pokud nejsou zvyklí pohybovat se večer venku. Při použití tmy venku jako prostředku umocňujícího atmosféru je nutné mít na paměti zvýšené riziko úrazu. U dětí tma většinou vyvolává strach, který může vyvolat neočekávané reakce.

7 Závěr

Pro tuto práci jsem využila mnoho informací z různých zdrojů. Některé byly čerpány z odborných publikací. Jako další zdroj informací jsem využila informace z publikací, které jsou určeny pro praktické využití. Motivace dětí k činnosti je složitý proces, který je ovlivňován mnoha faktory, které je zapotřebí zohledňovat při samotné realizaci celotáborové hry.

Cílem této práce bylo popsat metody dramatické výchovy, které jsou využívány při tvorbě motivace celotáborové hry. Metody dramatické výchovy bývají často používané jako součást motivace her. Dle zjištěných informací jsou nejčastěji používané metody plné hry nebo materiálově věcné. Dramatická výchova však využívá i jiné metody, které mohou pomoci lidem, jež CTH připravují. Tyto metody je mohou inspirovat ke zkoušení nového způsobu motivace her.

Většina her je uváděna intuitivně. Metody dramatické výchovy jsou velmi pestré a zahrnují mnoho podnětů pro tvorbu nových námětů a motivací. Při zpracovávání této práce jsem si uvědomila, že velkou roli v motivaci hrají vedoucí. Ti svým ztvárněním a projevem během realizace velmi ovlivňují výsledný efekt. Důležitou roli hraje kreativita a fantazie všech vedoucích podílejících se na celotáborové hře.

Tato práce pro mne byla přínosem ve velkém množství nových informací o vlivu jednotlivých faktorů na motivaci. Dále mne obohatila o nové metody, které je možné využít v rámci motivace jednotlivých her.

Seznam použitých zdrojů

BURDA, J. ŠLOSAROVÁ, V. et. al. *Tábory a další zotavovací akce*. Praha: NIDM MŠMT, 2008.

ČINČERA, J. *Práce s hrou. Pro profesionály*, Praha: Grada Publishing 2007.

FRANC, D. ZOUNKOVÁ, D. MARTIN, A. *Učení zážitkem a hrou, praktická příručka instruktora*, Brno: Computer Press, 2007. ISBN neuvedeno.

HÁJEK, B. *Nástin metodiky vedení zájmové činnosti*, Univerzita Karlova v Praze, Pedagogická fakulta, 2007, ISBN 978-80-7290-265-1.

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

KAPLÁNEK, M. *Metodika zájmových činností 1*, České Budějovice: Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích. Dostupné na <www.tf.jcu.cz/getfile/5460bfa74edfaa01>

KOHOUTEK, R. *Základy psychologie osobnosti*. Brno. CERM, 2002, ISBN 80-7204-156-8.

MACHKOVÁ, E. *Zásobník dramatických her a improvizací*. 10. vyd. Praha: Sdružení pro tvořivou dramaturgii, 2005. ISBN 80-901660-6-7.

NAKONEČNÝ, M. *Encyklopedie obecné psychologie*. 2. rozšíř. vyd. Praha, Academia 1997. ISBN 80-200-0625-7.

NAKONEČNÝ, M. *Motivace lidského jednání*. Praha: Academia, 1996. ISBN 80-200-0592-7.

NAKONEČNÝ, M. *Obecná psychologie (Sylabus přednášek)*. Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích 2006. ISBN 80-7040-922-3.

NAKONEČNÝ, M. *Základy psychologie*. Praha: Academia, 1998. ISBN 80-200-0689-3.

PÁVKOVÁ, J. et al. *Pedagogika volného času. Teorie, praxe a perspektivy mimoškolní výchovy a zařízení volného času*. 2. vyd. Praha: Portál, 2001. ISBN 80-7178-569-5.

PELÁNEK, R. *Rukověť instruktora*. Publikováno 2003. Dostupné na: <http://www.slunovrat.info/files/organizatori/rukovet/rukovet_instruktora.pdf>

PRŮCHA, J. WALTEROVÁ, E. MAREŠ, J. *Pedagogický slovník* 1. vyd. Praha: PORTÁL, 1995. ISBN 80-7178-029-4.

VALENTA, J. *Metody a techniky dramatické výchovy*. Praha: STROM, 1997.
ISBN 80-901954-1-5.

ZELINA, M; ZELINOVÁ, M. *Rozvoj tvořivosti dětí a mládeže*. Bratislava: Slovenské pedagogické nakladatelstvo, 1990, s. 52 – 53. ISBN 80-08-00442-8.

Zdroj přílohy

ŠIMEK, L. a PTÁČKOVÁ, J. *Etapové hry: Hobit aneb cesta tam a zase zpátky*.
Dostupná ze zdroje: <<http://ceteh.pionyr.cz/template/prilohy/hobit.pdf>>

Seznam příloh

Příloha

Celotáborová hra HOBIT aneb cesta tam a zase zpátky.

Hry v této příloze nejsou popsány detailně se všemi náležitostmi důležitými pro realizaci. Příloha má sloužit jen jako námět a ukázka dějové linie jedné z mnoha možností motivace CTH. Tato hra byla zpracována pro pionýrský tábor.

Hra je připravena dle knižní předlohy J. R. R. Tolkiena „Hobit aneb cesta tam a zase zpátky“. Kniha je ideální předlohou pro tvorbu celotáborové hry. Dává mnoho námětů a je plná fantazie. Její děj nabízí dostatek napětí a námětů pro jednotlivé hry.

1. Den

Kopec

Přečtení úryvku z knihy, kde autor popisuje, jak trpaslíci a hobiti vypadají. (strana 4.)

Průběh:

děti si na základě popisu vyrábějí své kostýmy trpaslíků a hobitů z připraveného materiálu a za pomoci svých vedoucích si barví pláštíky dle oddílových barev.

Neočekávaný dýchánek

Do nory slovnatého pana Bilba Pytlíka jsou sezváni nejstatečnější hrdinové z řad trpaslíků a hobitů. Pozval je sám nejvyšší král všech trpaslíků Thorin Pavéza. Měl k tomu opravdu dobrý důvod, chce je totiž vyzvat k cestě za pokladem. Není to ledajaký poklad, jedná se o bohatství dávného trpasličího království pod Horou, které ovšem nyní drží v moci strašlivý drak Šmak. Ten kdysi království vyplnil, trpaslíky pobil, či vyhnal a veškeré poklady následně nahnul na velikou hromadu, na které spí. O Thorinově úmyslu získat poklad zpět se dozvěděl také mocný čaroděj Gandalf a přislíbil svoji pomoc. Thorin sezvával hrdiny, aby jim vše osvětlil, a vyčkával příchodu Gandalfa. Ten se trochu zpozdil, a proto si mezitím trpaslíci ukrátili čas zpěvem písně, která jim rozproudila krev v žilách a vyvolala touhu po dobrodružstvích. Gandalf nakonec dorazil a nadšení hrdinů nejprve trochu zchladil líčením nebezpečí, které číhá po cestě i na

samotném konci. Potom však zase vlil novou naději, když předal dobrodruhům tajnou mapu Hory, o níž ani Thorin nevěděl (Gandalf ji získal za pohnutých okolností od jeho otce) a klíč k tajným dveřím k pokladu. Na závěr ještě přidal trochu ohnivých kouzel pro pobavení a poslal hrdiny spát, protože druhý den musí vyrazit odpočatí na nebezpečnou cestu.

Průběh:

po vlastnoruční výrobě kostýmů děti dostanou pozvánku na dýchánek s pokyny, co mají dělat. Pozvánka bude napsána runami i latinkou. Více dětem nebude sděleno. Děti si po výrobě kostýmů zahrají seznamovací hry po tlupách. Klubovna se přetvoří na hobití noru hobita Bilba. Děti po seznamovacích hrách v podvečerních hodinách půjdou do jídelny ve svých kostýmech. Před jídelnou je uvítá Bilbo Pytlík a uvede je do nory. Děti, které nedorazí do jídelny včas, budou svolávány flétnou. Jako poslední dorazí trpaslík Thorin (hlavní trpaslík – vedoucí). Bilbo dětem bude nabízet občerstvení jako správný a pohostinný hobit. Poté bude Thorin dětem vyprávět poutavě o pokladu, který budou hledat.

2. Den

Zlobří les

Po vydatném spánku čekalo na dobrodruhy ráno, v němž se mají vypravit na cestu. Všichni účastníci výpravy si proto rychle sbalili všechny potřebné věci a vyrazili. Teď už věděli, ke které tlupě patří a snažili se spolupracovat. Zpočátku na cestu vyrazil s dobrodruhy Gandalf a všechny tlupy se držely pohromadě, ale jako na potvoru zrovna na kraji nebezpečné oblasti zvané Obroviště se Gandalf vytratil. Zrovna tady, kde lze narazit na nebezpečné zlobry. K tomu všemu se dalo do deště a hrdinové pomalu začali litovat, že se na tuto výpravu nechali nalákat. Do kraje se snesl soumrak a promáčení dobrodruzi museli myslet na to, jak přečkat noc. Světýlko v lese jim dodalo trochu naděje, ale ta se hned zase vytratila, když zjistili, že oheň patří zlobrům. Ti je také již spatřili a rozběhli se k nim se zjevným úmyslem vylepšit si dnešní večeři o nějaké trpaslíky a hobity. Ještě, že jsou zlobří nemotorní chlapíci. S trochou šikovnosti a odvahy se podařilo hrdinům proklouznout a na větvi chvoji dokonce ukrást zlobří oheň. Honička se zlobry se trošku protáhla a trpaslíky s hobity značně unavila, nicméně se na

ně přece jen usmálo štěstí. Když už někteří hobiti a trpaslíci umdlévali a vypadalo to, že je zlobři přeci jen dostanou, přišel do Středozemě náhle úsvit. Zlobři, jak je známo, přímý sluneční svit špatně snáší a tak se stalo, že nebezpeční netvoři s příchodem slunce zkameněli. Hrdinové si oddychli a na ohni si udělali vydatnou snídani. Potom si jeden z nich všiml stop zlobřů vedoucích k jedné jeskyni. Zde hrdinové našli zlobří skrýš, kde netvoři pobývali během dne a v ní různé harampádí, pravděpodobně majetek předchozích obětí. Mezi spoustou nepotřebných předmětů našli dobrodruzi také tři vzácné meče. Každá tlupa si jeden vzala jako svůj talisman. Ostatně na draka se jim jistě bude ještě hodit.

Průběh:

Před budíčkem se dětem na stany rozvěsí runová značka v barvě oddílu. Při rozevícce se děti rozdělí do tlup (oddílů) pomocí lístečků, které budou sbírat po lese. Dopoledne se děti vypraví na sbírání materiálu na výrobu totemů. Odpoledne si každý oddíl vyrobí svůj totem a vymyslí vlastní pokřik. Večer proběhne etapová hra. Děti budou vyzvány, aby se co nejdříve sbalily a připravili na cestu (předem budou mít připraveno, co budou na cestu potřebovat) hodnotí se rychlost a správnost sbalení. Poté se vydají k ohni územím střeženým zlobrem. K ohni se musí dostat celý oddíl, poté si děti připálí třísku a na ní přenést oheň ke svému ohništi. Ohněm přepálí provázek, který jim dá klíč od lesa zlobřů, kde budou hledat jejich skrýše. V každé skrýši bude schovaná část skládačky, kterou když složí, získají meč.

3. Den

Roklinka

Po dobrodružství se zlobry, které mělo naštěstí dobrý konec, si hrdinové odpočali. Znovu se objevil Gandalf a vysvětlil důvod svého zmizení. Hledal totiž cestu do Roklinky, sídla slovutného Elronda. Cesta je utajená před zraky nevídaných návštěvníků, a přestože zde již mnohokrát Gandalf procházel, musel zapojit všechn svůj um, aby cestu skutečně našel. Ted' se vracel k hrdinům s dobrou zprávou. Elrondův dům není daleko a dnes večer již budou jeho hosty. Ted' jen neztratit runové značky udávající správný směr. Dobrodruhům se to pod Gandalfovým vedením podařilo a brzo spatřily krásy Roklinky. Elrond jim vyšel vstříc a vřele je uvítal, třebaže je elf a ti nemají

trpaslíky příliš v lásce. Elrond navíc náleží k prastarému rodu, který v minulosti měl nějaké spory s trpaslíky. Naštěstí účastníci výpravy náleželi k trpasličímu rodu, který s elfy vycházel poměrně dobře a také Elrond byl moudrý muž, který si uvědomoval, že k překonání zla v podobě draka Šmaka je nutné spojit síly a spolupracovat. Poskytl tedy hrdinům nejen bezpečný nocleh a stravu, ale protože se vyznal ve všech jazycích Středozemě, pomohl dobrodruhů vyluštit runy na tajné mapě od Gandalfa. Dokonce zjistil, že na mapě jsou ještě další runy, zatím skryté, které odhalí čarovný oheň. Návštěva roklinky tedy dodala mnoho sil a odhodlání do dalšího putování.

Průběh:

Dopoledne Gandalf dětem rozdá mapy a zavede je do Roklinky, kde poslední úsek cesty (přibližně 2km) bude označen dřevěnými kolíčky s runou T (šipka). Děti dostanou za úkol šipky sbírat a na konci bude vyhodnoceno, kdo jich má více. V Roklince se děti setkají s Elrodem, který jim prozradí, že část nápisů na mapě je zatím skrytá. Vydá skupinám svíčky a poradí, že pomocí plamene se jim písmo zobrazí. Poté je pošle k posedu do „knihovny v rokline“, kde se děti dozvědí, co která runa znamená a poté mohou nápisy na mapě vyluštit.

V podvečer proběhne u táborového ohně slavnost Elfů. V závěru slavnosti Elrond tlupám oznámí, že je jedinečná příležitost přejít bezpečně Mlžné hory a vyzve tlupy, aby se vydaly co nejdříve na cestu. (Děti se sbalí na „přežití“ dostanou jídlo a pití) Společně i s vedoucími odejdou z tábora na předem vytipované tábořiště, kde si připraví bivak a přenocují.

4. Den

Skřeti brána

Hrdinové nepobyli v Roklince moc dlouho, když za nimi přišel Elrond a vyzval je k další cestě. K přechodu Mlžných hor je právě příhodná doba. Na cestu vybavil Elrond hrdiny cennými radami, jak se dostat přes hory bezpečně a neskončit ve skřetím zajetí. Mlžné hory jsou totiž sídlem tohoto odporného plémě. Avšak někdy i nejlepší rady selžou. Skřeti vyhloubili nové nory a otevřeli nové vchody na stezkách, které ještě donedávna byly bezpečné. A tak byly skupiny jednoho dne za strašlivé bouře přepadeny skřety

v jedné jeskyni, která byla ve skutečnosti vstupem do podzemního třetího bludiště, a třebaže v následném boji útok skřetů odrazily, byli naši hrdinové zahráni do hloubi jeskyní a museli najít cestu zpět na denní světlo.

Průběh:

Tento den stráví děti mimo tábor a budou plnit klasické expediční úkoly (zjišťování informací o vesnici poblíž, sbírání předmětů apod.) a přiblíží se k táboru, kde si děti budou sami vyrábět přístřešek (tlupy budou poblíž sebe), které potom hlavní vedoucí vyhodnotí.

5. Den

Glumovo jezero

Hrdinové bloudili podzemním labyrintem hledající cestu ven. Už dávno netušili, kde se nachází jeskyně, kterou do podzemí vstoupili. Navíc měli stále v patách skřety a museli několikrát odrážet jejich útok. Cesta, kterou se ubírali, se stále svažovala, až je přivedla k podzemnímu jezeru. U něj si uvědomili, že již delší dobu za sebou neslyší pronásledovatele. Netušili, že jsou u jezera, k němuž se žádný ze skřetů neodváží. V jezeře totiž žije odporně nebezpečné stvoření Glum. Dobrodruzi se při úprku před skřety různě rozutíkali a poztráceli po chodbičkách kolem jezera. Nejprve se tedy museli vzájemně nalézt, aby se poradili co dále. Když se jim to podařilo a usedli k poradě co dál, objevil se náhle neslyšně Glum. Naštěstí pro hrdiny byl zrovna nasycený, a tak se rozhodl, že si s touto kořistí trochu pohraje. Vyzval dobrodruhy na hádankový souboj, když vyhraje Glum, tak poutníky sní a když vyhrají oni, tak jim ukáže cestu ven. Souboj se vyvíjel jako na houpačce, jednou měl problém s hádankou Glum a jindy zase hrdinové. Poslední hádanka nakonec Gluma tak rozčílila, neboť správnou odpověď nevěděl a byl to nesmírně podlý tvor, že na dobrodruhy zaútočil a ti se dali na útěk. Naštěstí tentokrát zvolili správnou chodbu a brzy se dostali do jeskyně, která je vyvede ven z labyrintu. Byli sice daleko od stezky, po níž měli putovat přes hory, ale naštěstí jeskyně ústila na opačné straně Mlžných hor než Roklinka. Podařilo se jim tedy hory překonat.

Průběh:

Dopoledne si děti vytvoří tři hádanky, které si napíší na papírek. Odpoledne se děti během koupání (případně hraní her) budou po jednotlivých tlupách odcházet do lesa na hru společně s hádankami. V lese budou připraveny pavučiny z provázků, které se budou uprostřed sbíhat. Dětem se zavážou oči a budou se snažit po provázku dojít společně k sobě. Během cesty se mohou dorozumívat pomocí předem domluvených signálů. Až budou děti pohromadě, vydají se společně za pomoci držení se lana na jeho konec, kde bude čekat Glum, který bude cosi žvatlat a pak je vyzve na hádankový souboj. Nejprve položí hádanku Glum a poté děti. Poslední hádanku Glum neuhodne a vyrazí proti dětem (jen je vyděsí, aby se rozutekli, ale nebude je pronásledovat).

6. Den

Paseka vrrků

Jen chvílku byli hrdinové venku z podzemního bludiště, když se objevilo další nebezpečí. Skřeti opět našli jejich stopu, což dokazoval černě opeřený šíp, který mezi dobrodruhy dopadl. Za denního světla sice skřeti neopustí svoje sluje (protože se slunečního svitu stejně jako zlobři bojí), ale jen co padne na krajinu soumrak, vyrazí po stopě dobrodruhů. A k pronásledování přizvou jistě i hrozné vrrky, kteří v těchto lesích žijí a se skřety se přátelí. Do tmy zbývá jen málo hodin a hrdinové mají tedy jen krátký náskok. Jak daleko se dostanou? Přestože dobrodruzi nasadili opravdu pekelné tempo, přišel soumrak velmi rychle a oni nebyli příliš daleko od hor. Podle vytyčených vrrků poznali, že jsou již obklíčeni a kruh se začíná stahovat. Rychle vylezli na stromy v naději, že je tam skřeti s vrrky nenajdou. Jejich doufání se však ukázalo jako plané. Naštěstí se objevili orli. Ti nemají skřety ani vrrky v lásce a velmi rádi jim překazí každou špatnost, kterou chystají. Pán orlů teď zpozoroval nebezpečí, v němž se dobrodruzi ocitli a povolal své poddané na pomoc. Společně pak slétli ke stromům a odnesli vyděšené hrdiny pryč ze skřetí pastí. Cesta vzduchem nebyla vůbec jednoduchá. Hrdinové tak vysoko nad zemí ještě nikdy dříve nebyli. Trpěli strašnou závratí a křečovitě se drželi svých zachránců, aby nepadli do té strašlivé hloubky. Vše ale nakonec dobře dopadlo a orli odnesli dobrodruhy zase kus cesty směrem k Osamělé hoře za velkou řeku Anduinu.

Průběh:

Na tuto etapu nastoupí tlupy jednotlivě tak, aby se v táboře nepotkali. Každá tlupa dojde na kraj lesa, kde bude značená cesta. V průběhu cesty je budou pronásledovat vrrci a skřetové až ke stromu kde bude připravena dvojitá lávka a kříž. Děti budou muset přejít lanové překážky. Hodnotit se bude čas, za který ujde celá tlupa etapu.

7. Den

Medděd

Hrdinové byli zachráněni ze spárů skřetů a vrrků a ocitli se v kraji, který žil podivuhodný muž Medděd. Byl to bručoun a samotář, který neměl rád návštěvy, nicméně ve skrytu duše to byl dobrák. Navíc měl velké znalosti o kraj, a to hrdinové rozhodně potřebovali. Proto je Gandalf vedl do jeho domu. Medděd nad příchodem dobrodruhů příliš nejásal a byl by je vyhnal jako pobudy, ale naštěstí mu hrdinové na radu Gandalfa přinesli nějaké dary a porozprávěli o svých příhodách. A protože napínavé příběhy měl Medděd rád a to, co tlupy doposud zažily, rozhodně napínavé bylo, nechal je nakonec ve svém domě přespat a druhý den je vybavil potřebnými věcmi i radami k překonání Temného hvozdu.

Průběh:

Dopoledne si děti najdou přírodní materiály na výrobu darů pro Medděda a během odpoledne je pak budou vyrábět. Po výrobě darů je Gandalf zavede přímo za Meddědem, který převezme dary, vyslechne si zážitky, co zatím zažily. Ohodnotí je podle uměleckých výtvorů, které mu předají. On jim za to vydá potřebné věci (míčky) k překonání Temného hvozdu.

8. Den

Temný hvozd

Cesta od Medděda nejprve hrdinům ubíhala příjemně, ale po nějaké době došli dobrodruzi na kraj Temného hvozdu. Temný hvozd je strašlivý prastarý prales, kam nepronikne po celý rok sluneční svit. Navíc jej obývají zvláštní a nebezpeční tvorové. Jen stezka je v temném hvozdu alespoň trochu bezpečná, a proto dostali hrdinové od

Medděda radu, aby ji za žádnou cenu neopouštěli. Také byli vybaveni dostatkem zásob, protože další Meddědova rada byla, že v Temném hvozdu nesmí nic jíst ani pít kromě toho, co si sami přinesou. Po cestě prý také narazí na zvláštní říčku. Její vody jsou obzvláště nebezpečné a nesmí se jich ani dotknout. Říčka je totiž začarovaná a toho, kdo se její vody dotkne, uspí. Dobrodruzi po několika dnech k této říčce opravdu došli. Podle Medděda měla být u břehu loďka, ale břeh byl bohužel prázdný. V tom kdosi zjistil, že loďka kotví u druhého břehu. Hrdinové tedy nejprve museli trefit do loďky lano se skobou, loďku přitáhnout a přeplavit se na druhý břeh. Ač to nebylo vůbec jednoduché, nakonec se jim to podařilo a šťastně se dostali na druhou stranu.

Průběh:

Na kraji řeky bude uvázaná loď, do které se děti musí trefit míčky (každé dítě bud mít 3 pokusy). Hodnotit se bude počet míčků trefných do lodi vždy za celou tlupu. Poté musí celá tlupa sjet lodí kousek po proudu (loď bude na laně, aby bylo možné děti vytáhnout zpět za pomoci vedoucích) až k vedoucímu a vysednout. Do lodi se celá tlupa nevejde a tak pojedou vždy po dvou a ve chvíli, kdy vystoupí, dají signál zbývajícím z tlupy, aby vyrazili ostatní (dokud nedorazí poslední z tlupy) Hodnotit se bude celkový čas – za jak dlouho dorazí do cíle celá tlupa a nesmí se namočit.

9. Den

Lesní elfové

Po překonání začarované říčky čekali hrdinové, že Temný hvozd brzo skončí. Les ale stále neměl konce a zásoby se nebezpečně tenčily. Po několika dalších dnech, kdy už dobrodruzi neměli nic k jídlu ani k pití, se dostali do trochu světlejší části lesa. Nevěděli, že jsou již opravdu kousek od konce hvozdu a byli strašlivě unavení a hladoví, tak se odvážili opustit stezku, aby vyhledali něco k snědku. A to se jim málem nevyplatilo. Ve hvozdu totiž žijí obrovští pavouci a ti na hrdiny zaútočili. Dobrodruzi se museli proplést jejich sítěmi a uniknout jim samotným, aby se dostali ke světlu, které v dálce viděli. To světlo byla hostina elfů a jejich nejvybranějších lahůdek a vidina jídla hrdiny popoháněla kupředu. Nástrahami pavoučích sítí nakonec také šťastně pronikli, ale z hostiny se moc neradovali. Elfové jejich příchod pochopili jako útok a zajali je.

Průběh:

Za šera se děti dopraví na louku, kde budou vedoucí dělat pavouky. Děti se musí proplížit loukou tak, aby je pavouci nechytli. Když někoho chytnou, musí se vrátit zpět na začátek pro nový život. Na konci louky budou tři svíčky, u kterých budou papírky v oddílových barvách, které děti musí po jednom odnést zpět na startovní čáru. Hodnotit se bude počet ulovených papírků jednotlivých tlup.

10. Den

Esgaroth

Dobrodruzi se tedy ocitli v zajetí lesních elfů. Ti nebyli tak vznešeného původu jako Elrond a jeho lid a trpaslíky neměli vůbec v lásce. O cíli jejich cesty nechtěli nic slyšet. Proto se museli hrdinové opět spolehnout sami na sebe. Z elfího vězení se jim nakonec podařilo uprchnout propadem, kudy elfové posílají sudy na potraviny a víno do jezerního města Esgarothu. Sudy pak plavou po řece, než je lidé z jezerního města vyloví, naplní a pošlou tentokrát již po cestách zpátky. Hrdinové tedy putovali s těmito soudky k Esgarothu, kam se také nakonec dostali. Byli však po cestě zmáčení, špinaví a vůbec působili velice nevěrohodně. Než tedy vstoupili do města, čekal je nevídaný problém. Aby přesvědčili starostu města, že jsou opravdovými hrdiny a ne pobudy, museli se trochu hodit do gala, alespoň tak, jak jim to skromné podmínky dovolily. Až pak předstoupili před samotného starostu.

Průběh:

Děti se musí dostat z elfího vězení. Musí co nejrychleji proběhnout náročnější (hůře přístupnou) cestou vyznačenou fáborky. Nastupovat se bude po tlupách a hodnotit se bude čas. Po návratu každé tlupy dorazí do města, kde je uvítá starosta a sdělí jim, že je potřeba převléci se do společenských šatů. Vzhledem k tomu že je děti nebudou mít, budou si je muset sami vyrobit. Poté se udělá přehlídka, kde se vyhodnotí nejlepší a nejnápaditější šaty.

11. Den

Osamělá hora

Hrdinové předstoupili před starostu města a požádali jej o pomoc. Přestože se opravdu snažili svůj vzhled upravit, nejevil starosta žádnou ochotu jim pomoci. Navíc byli ve městě lesní elfové, kteří samozřejmě poznali zajatce a vyžadovali jejich vydání. Naštěstí pro dobrodruhy se prostí lidé rozpomenuli na dávné legendy a proroctví a uvítali hrdiny královsky, jako kdyby již nad drakem zvítězili. Od úst k ústům letěla ta zvěst a lidé začali zpívat staré písně. Starosta chtě - nechtě, musel dobrodruhům pomoci a elfové odešli s nepořízenou. Hrdinové na poslední úsek své cesty dostali nové zásoby a průvodce, kteří je doprovodí tak daleko, jak jen se odváží. Další den se tedy tlupy vydaly na poslední úsek své cesty. Procházely již spálenou krajinou zničenou dračím ohněm a rychle se blížily ke konci putování. Po několika dnech také konečně došly k hoře. Průvodci je dávno opustili, ale hrdinové měli mapu a podle ní rychle našli tajný vchod. Teď je čekalo opravdu nebezpečné dobrodružství. Museli se odvážit dovnitř do hory a tam u spícího draka najít tajné heslo k pokladu, aniž by Šmaka vyrušili. Odvážný plán se jim nakonec vydařil a drak si ničeho nevšiml. Alespoň si to hrdinové mysleli.

Průběh:

Etapová hra proběhne během zpáteční cesty z celodenního výletu na „placky“ Kde je najde Gandalf a cestou zpět je odvede k dračí sluji a následně kolem ní budou po jednom procházet a jejich úkolem bude zapamatovat si co nejvíce symbolů, které bude mít na svém těle. Za dračí slují se sejdou a složí si heslo k pokladu. Poté dojdou zpět do tábora.

12. Den

Zabití draka Šmaka

Hrdinové se domnívali, že draka při své návštěvě v jeho doupěti nevyrušili, ale Šmak měl nějaké divné sny. Zdálo se mu, že do jeho doupěte pronikli zloději, kteří mu chtějí ukrást jeho poklady. Probudil se tím strašným snem a zjistil podle pachu, že to nebyl sen. Rozlítil se a ve vzteku vyletěl ze svého doupěte. Dobrodruzi propadli zděšení. Sice

již měli připravené oštěpy na zabití draka, ale takovýto nenadálý útok nečekali. Rychle své oštěpy po drakovi hodili a upalovali pryč, jak nejrychleji dokázali. Některé rány se naštěstí ukázaly jako smrtelné. Drak svedl ve vzduchu svůj poslední zápas se smrtí a následně se zřítíl. Hrdinové z toho nakonec vyvázli jen s opálenými vousy. Poklad draka Šmaka byl teď jejich.

Průběh:

Během odpoledne si děti připraví oštěpy s kouskem látky na hrotu (tak aby šla namočit do barvy = jed na draka) na zabití draka a budou se trénovat v hodů oštěpem. Ve stanovený okamžik (v podvečer nejlépe za tmy) příběhne do tábora vyděšený vedoucí s tím, že ho pronásleduje drak. Děti se s Gandalfem vypraví za drakem. Ten je kousek od draka zastaví, dále budou vybíhat na draka po skupinkách s úkolem hodit po drakovi oštěp a pak se vrátit zpět ke Gandalfovi. Drak se nad dětmi mihne tak, aby byl nadostřel, ale ne příliš blízko.

13. Den

Trpasličí olympiáda

Průběh:

Tento den je vyhrazen pro olympiádu, která se koná každoročně. Disciplíny jsou uzpůsobené aktuálnímu počasí a tématu.

14. Den

Slavnosti

Drak je tedy mrtev a bohatství království pod Horou je opět v rukou trpaslíků. Bohužel to, ale neznamená konec všem útrapám, Gandalf totiž zjistil pomocí svých ptačích posílů, že se k hoře blíží velká armáda skřetů. Jistě nejdou hrdinům poblahopřát k zabití draka a získání pokladu zpět. Na přípravu před bitvou měli dobrodruzi velice málo času a tak zbudovali narychlo jen jednoduché opevnění. Skřeti se přihnali dokonce na strašlivých vrrcích. Bitva, která následně vzplanula, se do dějin zapsala jako Bitva pěti armád (na jedné straně tři rody trpaslíků a na druhé straně skřeti a vrrci) a skončila slavným

*vítězstvím trpaslíků. Toto dobrodružství již bylo opravdu posledním nebezpečím a Středozemě si zase na nějaký čas oddychla.*⁴⁰

Průběh:

Během dopoledne si každá tlupa připraví své opevnění na jedné straně a vedoucí s instruktory na druhé straně. Pak bude probíhat boj s hadrovými koulemi, který vyhrají děti. Poté musí být doděláno veškeré hodnocení tlup a jednotlivých etap.

Večer před slavnostním ohněm se všichni vydají pro poklad, doprovázet je bude Gandalf a Thorin. Jeskyně bude uzamčena čtyřmi zámky (za každou tlupu bude odemkat vedoucí jako nejstarší z rodu Thorin), to proto, aby se do jeskyně nedostal nikdo sám a poklad neodcizil. Podle výsledného pořadí budou přicházet jednotlivé tlupy a vkládat heslo do připravené krabičky s pomocí Gandalfa (ten ověří správnost hesla). Poté se jim otevře jeskyně, kam vstoupí a najdou si svou truhlu označenou jejich oddílovou barvou. Poté co si každá tlupa vynese svou truhlu, donesou si ji k ohni, kde si vyberou své ceny, památní listy a upomínkové předměty.

15. Den - Balení a odjezd.

⁴⁰ ŠIMEK, L. a PTÁČKOVÁ, J. *Etapové hry: Hobit aneb cesta tam a zase zpátky*. Dostupná ze zdroje: <<http://ceteh.pionyr.cz/template/prilohy/hobit.pdf>>

Abstrakt

EIBLOVÁ, H. Metody dramatické výchovy v motivaci celotáborových her. České Budějovice 2012. Bakalářská práce. Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích. Teologická fakulta. Vedoucí práce J. Pokorný.

Klíčová slova: volný čas, motivace, dramatická výchova, hra, celotáborová hra, metody dramatické výchovy.

Práce se zabývá metodami dramatické výchovy v motivaci celotáborové hry. Teoretická část charakterizuje volný čas, motivaci, hru a metody dramatické výchovy. Závěrečná část se zabývá uvedením možnostmi využití metod dramatické výchovy v rámci celotáborové hry.

Abstract

EIBLOVÁ, H. Methods of dramatic education in the motivation of camp-wide games. České Budějovice 2012. Bachelor thesis. University of South Bohemia in České Budějovice. Faculty of Theology. Thesis supervisor J. Pokorný.

Keywords: free time, motivation, dramatic education, game, camp-wide game, methods of dramatic education.

This work deals with methods of dramatic education in the motivation of a camp-wide game. The theoretical part outlines terms such as free time, motivation, game and methods of dramatic education. The final part deals with possibilities of applying methods of dramatic education within a camp-wide game.