

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

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

**NÁVRH PROGRAMU NA LETNÍ TÁBOR SE
ZAMĚŘENÍM NA ROZVOJ SPOLUPRÁCE**

Vedoucí práce: Mgr. Richard Macků

Autor práce: Klára Bruknerová

Studijní obor: Pedagogika volného času

Forma studia: prezenční

2015

Prohlášení

Prohlašuji, že svoji bakalářskou práci jsem vypracovala samostatně pouze s použitím pramenů a literatury uvedených v seznamu citované literatury. Prohlašuji, že v souladu s § 47 zákona č. 111/1998 Sb. v platném znění souhlasím se zveřejněním své bakalářské práce, a to – v nezkrácené podobě (v úpravě vzniklé vypuštěním vyznačených částí archivovaných Teologickou fakultou) 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 o 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.

V Českých Budějovicích dne 30. 3. 2015

Klára Bruknerová

Na tomto místě bych ráda poděkovala panu Mgr. Richardu Macků, vedoucímu mé bakalářské práce, za jeho ochotný přístup, vstřícnost, odborné rady a cenné připomínky při zpracování této práce a také za čas, který mi věnoval.

Dále bych chtěla poděkovat lidem, kteří pořádají tábory a tím investují svůj volný čas a energii k tomu, aby byl tábor smysluplný a zanechal v dětech něco pozitivního. V neposlední řadě potom svým nejbližším a rodině, kteří mi byli a stále jsou oporou.

Obsah

Úvod	6
1 Teoretická část	7
1.1 Volný čas u dětí	7
1.1.1 Definice volného času.....	7
1.2 Letní tábor.....	8
1.2.1 Charakteristika letního tábora.....	8
1.2.2 Druhy a typy táborů	9
1.3 Definice dítěte.....	10
1.3.1 Mladší školní věk a hra	10
1.3.2 Starší školní věk a hra	11
1.4 Hra.....	12
1.4.1 Definice hry	12
1.4.2 Třídění her	13
1.4.3 Kritéria třídění her	14
1.4.4 Pravidla ke hrám	15
1.5 Celotáborová etapová hra.....	15
1.5.1 Vymezení pojmu celotáborová etapová hra	15
1.5.2 Příprava CTH.....	17
1.5.3 Výběr námětu CTH.....	17
1.5.4 Motivace.....	19
1.5.5 Materiálně technické zabezpečení	20
1.5.6 Vizuální projevy	20
1.5.7 Hodnocení.....	21
1.5.8 Odměňování	21
1.6 Týmová spolupráce dětí	21
2 Návrh programu celotáborové hry (CTH) – Království Geraldie	23
2.1 První den – Geraldie	27
2.2 Druhý den - Egypt	31
2.3 Třetí den – Amerika.....	35

2.4	Čtvrtý den - Řecko.....	35
2.5	Pátý den - Indie	35
2.6	Šestý den – Afrika.....	36
2.7	Sedmý den – Japonsko.....	36
2.8	Osmý den – Pravěk	36
2.9	Devátý den – Uzdravení královny.....	37
	Závěr	38
	Seznam použitých zdrojů	39
	Seznam obrázků	41
	Seznam tabulek	42
	Seznam příloh	44
	Abstrakt	85
	Abstract	86

Úvod

Teplá noc, praskání ohně, znějící zvuk kytary, který se rozléhá malebnou krajinou až do nedaleké vesnice a šťastné dětské tváře v nás vyvolají krásné vzpomínky na chvíle strávené na táboře. Na tyto nezapomenutelné zážitky se těžko zapomíná. Ale je tomu tak i nyní? Dostat některé děti v současné době na pár dní do lesa, kde přespávají v podsadách a hygienu provádějí u potoka, je velký problém. Děti si představují hrát v přírodě a nejráději svůj volný čas tráví u televizních obrazovek či počítačových monitorů. Když dětem položíme otázku, jak vypadá smrk nebo jaké květiny či živočichy najdeme na louce, budou některé matně vzpomínat, kdy na takovémto místě byly naposledy. Z toho důvodu je klíčovým úkolem pedagogů volného času, vedoucích letních táborů a jiných skupin zabývajících se činnostmi s dětmi, připravovat pro ně takové programy, které je zaujmou a vylákají do překrásné přírody, která je všude kolem nás.

Cílem bakalářské práce je poskytnout metodický materiál pro potřeby letního tábora v podobě celotáborové hry pro děti mladšího a staršího školního věku se zaměřením na rozvoj spolupráce.

K dosažení stanoveného cíle je využito nejen informací získaných z odborných publikací, zabývajících se touto problematikou, ale také zkušenostmi získanými při práci s dětmi na letních táborech jako hlavní vedoucí.

Bakalářská práce má dvě části. První část je teoretická a je rozdělena do šesti kapitol. V úvodní kapitole se dotkneme volného času u dětí a jeho definic. Druhá kapitola se zabývá letním táborem, kde je uvedena charakteristika tábora, a jeho druhy a typy. Třetí kapitola je věnována charakteristice dětí mladšího a staršího školního věku, a jeho vztahu k hrám. V následující čtvrté kapitole se věnujeme hře samotné, která se stává nedílnou součástí každého tábora. Dozvíme se, podle čeho se jednotlivé hry třídí, a zmíníme různé druhy třídění her. Pátá kapitola se zabývá celotáborovou hrou, kde dochází k vymezení samotného pojmu a jsou uvedeny další důležité postupy s ní spojené. V samotném závěru teoretické části se zaměříme na týmovou spolupráci u dětí, která patří v této práci mezi velmi důležité části.

V praktické části, jež má charakter projektu, se jedná o vlastní návrh celotáborové hry, kde jsou uvedeny a stručně charakterizovány jednotlivé etapy tábora. Kompletní rozvržení a zpracování etap/dní je uvedeno v přílohách.

Ke zpracování bakalářské práce je použita literatura od autorů, kteří se danou problematikou zabývají. Jedná se o tyto publikace: Vývojová psychologie od J. Langmeiera a D. Krejčířové, publikaci od významného odborníka O. Čačky s dílem Psychologie dítěte, opírám se i o knihu Zlatý fond her vydanou autory J. Hrkal a R. Hanuš, dále čerpám z knihy Příručka instruktora zážitkových akcí od R. Pelánka a z další literatury, která se zabývá letními tábory, celotáborovou hrou a týmovou spoluprací dětí.

1 Teoretická část

1.1 Volný čas u dětí

V této kapitole bude věnována pozornost pojmu volný čas. Život a výchova dětí a dospívající mládeže v dnešní době probíhá v různých prostředích. Začátek je v rodině, poté ve škole, v přípravě na profesi, ve volném čase a jeho zájmových či společensky prospěšných aktivitách, v prostředí, které je ovlivňováno médii, v obci a v dalších jiných prostředích. Volnočasové aktivity, které se uskutečňují v tomto prostředí, mají různý obsah a dosah a pomáhají utvářet jak jednotlivce, skupiny, tak celou společnost (srov. HOFBAUER 2004: 11).

1.1.1 Definice volného času

Volným časem se zabývá mnoho odborných publikací. Definice volného času se u jednotlivých autorů o něco málo liší. Například v Pedagogickém slovníku od autorů PRŮCHA, WALTEROVÁ a MAREŠ (2003: 274) je volný čas definován jako „Čas, se kterým člověk může nakládat podle svého uvážení a na základě svých zájmů. Volný čas je doba, která zůstane z 24 hodin běžného dne po odečtení času věnovaného práci (u dětí je to čas věnovaný škole a školním povinnostem), péči o rodinu a domácnost (u dětí jsou to domácí práce, které dítě učí k zodpovědnému a samostatnému přístupu), péči o vlastní fyzické potřeby včetně spánku.“

Volný čas lze definovat jako čas, kdy člověk nevykonává různé činnosti pod tlakem, jež je na člověka kladen. Často bývá vymezován také jako čas, který zbývá po splnění pracovních a nepracovních povinností. Nejvhodnější je však charakteristika volného času jako činností, do nichž člověk vstupuje s očekáváním. Této činnosti se účastní na základě své svobodné vůle a ta mu přináší příjemné zážitky (srov. HOFBAUER 2004: 11).

Volný čas můžeme chápat jako protiklad ke slovu povinnost. Ve volném čase si můžeme svobodně zvolit činnost podle toho, zda ji děláme rádi a přináší nám uvolnění a uspokojení. Mezi tyto činnosti lze zahrnout odpočinek, zájmovou činnost, zábavu, obecně prospěšné činnosti a dobrovolné vzdělávání. Volným časem u dětí je takový čas, kam nepatří činnosti, které dítě vykonává ve škole, či se školou související, sebeobsluha či povinnosti, jež jsou spojeny s provozem rodiny apod. (srov. PÁVKOVÁ 2002: 13).

Dítě se nejprve setkává se svým volným časem a časem druhých lidí v rodině, ve které se narodí, později ve škole, kterou povinně navštěvuje. Právě tady dochází k poznávání možností i úskalí volného času a získává zkušenosti. Dítě postupně vstupuje do dalšího prostředí, kde se mu za podpory dospělého nabízí možnost alternativní volby, kam může vnášet svá přání a ambice (srov. HOFBAUER 2004: 55).

Zvláště u dětí a mládeže je nutné ovlivňovat volný čas. Děti ve svém věku zatím nestihly získat dostatek zkušeností, nedokážou se orientovat ve všech oblastech zájmových činností, a proto je důležité, aby měly citlivé vedení. Zároveň je potřeba dát pozor, aby vedení dětí k tomu, jak mají využívat volný čas, bylo nenásilné. Je dobré jim nabízet činnosti, jež budou pro dítě pestré a přitažlivé, a oni se

jich budou účastnit dobrovolně. O tuto záležitost by se měla na prvním místě starat rodina, ale ne vždy je to výhodou. Ne každá rodina má na shánění volnočasových aktivit pro své dítě čas. Může chybět ale také potřebné materiální vybavení a odborná kvalifikace. Než nějakou činnost dítěti vybereme, je důležité si s ním promluvit a zjistit, co by ho zajímalo, či pro jaký letní tábor se rozhodne. Nemůžeme připustit, abychom dítěti činnost zvolili sami bez jeho vědomí (srov. PÁVKOVÁ 2002: 13–14).

1.2 Letní tábor

Tábory jsou pořádány primárně o letních prázdninách. V mnoha organizacích je letní tábor vrcholem celoroční práce. Během tábora se mohou utvářet různé vrstevnické skupiny, nová kamarádství, během kterého se u dětí rozvíjí komunikace a spolupráce. V této kapitole bude následně přiblížen termín letního tábora a uveden výčet možných typů.

1.2.1 Charakteristika letního tábora

BURDA a kol (2008: 5) definuje letní tábor následovně „*vyvrcholení celoroční činnosti každého správného oddílu nebo nabídka dobrodružství a nevšedních zážitků pro děti, které nejsou členy žádné organizace*“.

Letní tábor je v dnešní době již ustáleným pojmem a postupem času se stal běžným slovem v našem slovníku. Můžeme ho znát v různé podobě, a to jako tábor výcvikový či výukový. Vždy však představuje určitý soubor činností, které vykonávají právě děti a mládež a jsou pořádány v přírodním prostředí a konány o letních prázdninách. Jedná se o organizované tábory se zaměřením na tábornickou činnost, turistiku, kulturu, sport, techniku či pracovní činnosti (srov. NEJEDLÝ 1992: 10).

Tábory v naší zemi mají již dlouholetou tradici, čímž představují jistý fenomén. Nikde jinde nemá letní tábor takovou tradici a úroveň. I přesto ale ve spoustě jiných zemí tráví děti letní prázdniny právě na letním táboře (srov. BURDA 2008: 5).

Během doby strávené na táboře se děti a mládež účastní velkého množství předem připravených aktivit. Většina táborů je v současné době stylizována do různých témat, jedná se například o tábory s výtvarným, hudebním, sportovním, počítačovým zaměřením, tábory s koňmi či tábory uzpůsobené pro děti se zdravotním omezením a řada dalších. Proto si dnes pod pojmem letní tábor již nemůžeme představit pouze stanový tábor na louce uprostřed lesa spojený se zvukem kytary a hořícím ohněm. (srov. Dětské tábory, c2014).

Mimo školní prostředí právě tábor pomůže dítěti dostat se do nového kolektivu a žít spolu v prostředí, kde může uplatnit své zájmy a realizovat různé činnosti, které jsou rozmanité. Velmi charakteristickým prvkem letního tábora je právě styk s přírodou, volný pohyb a útěk od každodenních povinností. Letní tábor velkou dávkou přispívá k socializaci osobnosti. Dítě je vedeno k tomu, aby získalo pozitivní povahové rysy, nové znalosti, schopnosti, které může během života uplatnit. Letní tábor je veden organizacemi, které tuto činnost převzaly (srov. NEJEDLÝ 1992: 10).

Zjistit, jaký tábor je pro dítě vhodný a bezpečný, není vždy snadné. Ne vždy jsou k dispozici dostatečné informace týkající se zajištění tábora a dodržování veškerých opatření, jež by se měl tábor řídit. V souvislosti s tím vypracovalo občanské sdružení Pionýr tzv. „osmero dobrého tábora“, které by mělo rodičům pomoci ve výběru dobrého tábora (srov. Pionýr – opravdu dobrý tábor, c2012).

1. Má kvalifikované vedení.
2. Má zajímavý program.
3. Je bezpečný.
4. Je ve vhodných prostorách.
5. Je zdravotně zabezpečen.
6. Má dostatek informací pro všechny.
7. Rozvíjí osobnost účastníka.
8. Má důvěryhodného pořadatele.

1.2.2 Druhy a typy táborů

V současné době je nabídka letních táborů opravdu pestrá. Každé dítě si tak najde tábor podle svého přání. Nyní už není tak snadné nadchnout dítě tradičním táborem, kde děti spí ve stanech, pomáhají s přípravou pokrmů a koupají se v řece, která je jejich základně nejbližší. Děti si čím dál více zvykají na pohodlí. Klasický tábor by měl vést děti k narušení jejich všedního dne a přirozenému pobytu v přírodě. Jednotlivé druhy a typy táborů jsou uvedeny v následujících tabulkách č. 1 – 3.

Tab. 1 Druhy táborů

Stálé tábory	Tyto tábory se konají ve stálých tábořištích, můžou být zděné, chatové či stanové základny. Po celou dobu tábora se „táborníci“ nacházejí na jednom místě.
Putovní tábory	Při těchto táborech je typické, že během pobytu vystřídají „táborníci“ různá tábořiště. Putovní tábory se týkají převážně táborů pěších, vodních a cykloturistických.
Příměstské tábory	Příměstský tábor, jak už nám název napovídá, je moderní forma tábora, kdy rodiče děti ráno přivedou a odpoledne si je vyzvednou. Je to tedy denní program bez noclehu.
Hvězdicové tábory	Nejvíce se to týká táborů cyklistických či turistických, které se nachází po dobu tábora na jedné základně, ale podnikají různé výlety, můžou být i několikadenní do okolí základny.

(srov. BURDA a kol. 2008: 41)

Tab. 2 Tři typy táborů

Běžné tábory	Účastníky těchto táborů jsou děti a mládež z „běžné“ populace bez zdravotních problémů.
Integrované tábory	Tábor je určen pro děti, které jsou z rizikových skupin, dětských domovů nebo jsou zdravotně postižené.
Ozdravné tábory	Tyto tábory jsou určené pouze pro děti se zdravotním postižením.

(srov. BURDA a kol. 2008: 41)

Tab. 3 Tábory podle obsahového zaměření

Odborné tábory	Tábor se orientuje většinou na jednu konkrétní činnost (sportovní tábor, přírodovědný, výuka cizího jazyka, umělecký, technický).
Všeobecné tábory	Na tomto táboře se program orientuje na rozmanité aktivity, které nemají konkrétní zaměření.

(srov. NEJEDLÝ a kol. 1992: 10)

Dále se rozdělují tábory *podle ročního období* na *letní a zimní*, *podle délky na týdenní, dvoutýdenní, třítýdenní a delší* (srov. NEJEDLÝ a kol. 1992: 10).

1.3 Definice dítěte

V této kapitole je zmiňováno dítě mladšího a staršího školního věku, protože právě pro toto věkové období je následně sestavena projektová část.

1.3.1 Mladší školení věk a hra

Za dítě mladšího školního věku je označováno dítě ve věku 6 - 7 let, které vstupuje poprvé do školy a mezi nové spolužáky, až do věku 11-12 let, kdy se u dítěte začínají objevovat první znaky pohlavního dospívání i s psychickými projevy. Občas se mluví pouze o školním věku (srov. LANGMAIER, KREJČÍŘOVÁ 1998: 115).

Vstup do školy je pro dítě důležitým mezníkem v jeho životě. Toto je období velmi výrazných změn. Dítěti se mění postava, dochází ke zlepšení svalové koordinace jemné motoriky a v neposlední řadě můžeme vidět změny v prožívání a chování dítěte. Toto období není pro dítě jednoduché, škola na dítě po psychické stránce klade velké nároky. Dochází ke zvyšování požadavků, které se týkají kázně a pozornosti. Děti se musejí naučit sedět klidně ve své lavici a soustředit se na projevy paní učitelky. Přichází do kontaktu s novými vrstevníky, se kterými je třeba se seznámit. Dítě pociťuje odlišnou situaci i doma, kde rodiče vyžadují, aby mělo dítě napsané úkoly a bylo připravené na další den. Nemůžeme se tedy divit, že někdy se může cítit zmateně či unaveně (srov. ČAČKA 1994: 54).

Zajímavé je tvrzení, podle kterého dítě vnímá hru v předškolním zařízení jako práci, kdežto ve školním zařízení již dokáže odlišit hru od práce. V tomto období dítě prosedí velkou část dne v lavicích či při plnění domácích úkolů, a tím se snižují

pohybové činnosti. (srov. MAZAL 2007: 27). Jak bylo uvedeno výše, pro dítě v první třídě je velmi namáhavé se seznámit s novým prostředím, s dodržováním pravidel, proto jiný autor tvrdí, že je vhodné si pomoci různých pohybových aktivit, her, či říkadél tento přechod usnadnit a navodit pro dítě příjemnou atmosféru (srov. ČAČKA 1994: 54-55).

V publikaci Vývojová psychologie je uvedeno, že dítě, které již začíná poznávat práci, nezapomíná na hru. Hra je důležitá pro zdravý vývoj osobnosti a je vhodné se snažit vytvořit pro ni podmínky. Formy hry jsou velmi podobné jako v předškolním období, ale liší se projevy, které jsou diferencovanější a bohatší. Je tu snaha o dosažení úspěchu, která se nejvíce projevuje u společenských her. Dítě se zaměřuje na hru, která má složitější pravidla (srov. LANGMEIER, KREJČÍŘOVÁ 1998: 137-136).

V první třídě dítě zažívá změny, jež jsou neočekávané a je jich mnoho, proto je labilnější a zmatenější (srov. ČAČKA 1997: 120). Na konci druhé třídy je dítě již mnohem pilnější a hodnější. Požadavky, které jsou na něj kladeny, začíná vnímat jako samozřejmost (srov. ČAČKA 1994: 55). Je schopno překonávat větší zatížení, které je na něj kladeno. Je potřeba, aby se zařazovaly hry, které budou sloužit k pochopení vztahu mezi podřízeným a nadřízeným, k pochopení pravidel či spolupráci. Děti mají v oblibě hry, které jsou zaměřeny na kreativitu a kooperaci a kde ony samy si vymýšlejí nové náměty (srov. MAZAL 2007: 28). Ve třetí třídě se dítě neomezuje jen na pasivní přijímání hodnot, ale dochází k tomu, že se začíná samo hodnotit a hodnotí i okolí kolem sebe. Tyto děti chtějí více zasahovat do vlastních zájmů. Dochází k hádkám, kde si ujasňují pozici ve skupině. Ve čtvrté třídě se stává z dítěte takové dítě, jaké by si každý rodič přál mít. Je spolehlivé a rozumné. Na druhou stranu vyžaduje samostatnost. Nemá rádo, když za něj někdo rozhoduje (srov. ČAČKA 1994: 55).

Právě děti kolem osmi až desíti let jsou nejlepšími táborníky. Jsou neustále hravé a již dosti fyzicky zdatné. Mají velký smysl pro humor a jejich fantazie pracuje na plné obrátky.

1.3.2 Starší školní věk a hra

Za dítě staršího školního věku se považuje dítě od 11 (příp. 12) do 15 let. Starší školní věk tedy odpovídá době rané adolescence, neboli pubescence. Toto období můžeme nazvat jako první fáze dospívání, které se charakterizuje dozráváním reprodukčního systému. (srov. VÁGNEROVÁ 2008: 256).

Dochází ke zrychlenému tělesnému růstu, který je charakteristický převážně u dívek, i druhotným pohlavním znakům (srov. ČAČKA 1994: 57). U chlapců dochází k fyzickému vývoji zhruba o 1 až 2 roky později (srov. LANGMERIER, KREJČÍŘOVÁ 1998: 139).

V prepubertě a pubertě se objevují vedlejší znaky pohlavního dospívání. Psychika dítěte je zhoršená, dítě se cítí být zmateno, nechápe samo sebe, dochází ke zhoršení pozornosti a stává se více kritickým vůči sobě. Projevuje se podrážděnost a citlivost. Dítě se cítí méněcenné, toto se snaží zamaskovat suverenitou a může dojít k agresivnímu chování. Vyhledává skupiny, kde by pocítilo, že si ho někdo váží. V průběhu puberty dojde ke změně negativních projevů. Bude mít přátelštější vztahy k lidem, bude otevřenější a snaživé (srov. ČAČKA 1997: 131).

V tomto období je vhodné odlišit zatížení při pohybových hrách, a to podle pohlaví dětí, ale i fyzické dovednosti. Jedinec velmi rychle získá dovednosti, které vyžadují značnou sílu a jemnou pohybovou koordinaci. Z tohoto plyne jejich zájem o sport (srov. LANGMAIER, KREJČÍŘOVÁ 1998: 144).

Je nutné pečovat o to, aby právě v tomto období byly vybírány hry, které jsou různorodé, a aby dospívající dítě mělo možnost prožít úspěch. Někteří jedinci jsou chytří, druzí vynikají ve sportu či jiných dovednostech (srov. MAZAL 2007: 28).

Hra pomůže jedinci toto období snadněji přijmout a překonat tím, že může zažít uspokojení či pocit úspěchu ze hry. Nejoblíbenější jsou hry, které mají jasný cíl (srov. MAZAL 2007: 29).

1.4 Hra

Hru zná každý člověk. Můžeme ji brát jako nenahraditelný prostředek vhodný pro výchovu. Celotáborová hra je složena z jednotlivých dílčích her. Zvolit hru není vůbec jednoduché. Při vymýšlení hry je třeba myslet na to, aby děti zaujala a vtáhla do děje, který na táboře probíhá. Při plánování jednotlivých her se často přihlíží ke zkušenostem táborových vedoucích.

1.4.1 Definice hry

Jednotná definice neexistuje. Každý autor si pod pojmem hra představí něco jiného. V odborných publikacích můžeme spatřit mnoho definic hry, proto budou nyní uvedeny některé z nich.

Jednotlivé hry představují činnosti, které napomáhají navazovat kontakty jak s vrstevníky, tak s dospělými a přispívají k utváření rolí, vedou ke spolupráci, pomáhají uvolňovat a vyrovnávat napětí, které může být pocíteno. (srov. OPRAVILOVÁ, GEBHARTOVÁ 1998: 11)

ZAPLETAL (1995: 7) popisuje všeobecný smysl hry následovně:

„Hra je stará jako kultura a civilizace, ba mnohem starší. Po dlouhá tisíciletí patřila k tak všedním a samozřejmým věcem, že jí nikdo nevěnoval zvláštní pozornost. Psychologové v ní rozeznali důležitý vývojový činitel. Sociologové zjistili, že hra má významný podíl na integraci jedince do společnosti. Psychiatři objevili hru jako účinný terapeutický prostředek. Pedagogové pochopili, že mohou hry, závody a soutěže všestranně využít ve výchovném a vzdělávacím procesu.“

Hra plní velmi významnou socializační funkci. Dítě si hraje buď ve skupinách, či dvojicích. Při samotné hře se zapojí do skupiny a osvojí si pravidla společného soužití. Snaží se naučit podřídit pravidlům hry, kterou vykonává, a je často doprovázeno pocity, které dítěti přinášejí vzrušení a radost (srov. PÁVKOVÁ a kol. 2002: 89). Pokud však má hra vyvolávat příjemný zážitek, musí být jak pro jedince tak skupinu splnitelná. Hra, která je správná, má přinášet intenzivní zaujetí, při kterém se nebudeme ohlížet na čas, únavu a ani se nebudeme bát selhání (srov. NEUMAN 1998: 23).

Z definic, které byly uvedeny, vyplývá, že hra tu byla a bude s námi. Nedá se na ni zapomenout. Patří k životu a je pro nás obohacující. Pro děti může být dobře připravená a uvedená hra nezapomenutelný zážitek. Pomocí her se mohou nejen seznámit s novými kamarády, ale také se něco dozvědět. Autoři popisují hru různými slovy. Všichni ale zastávají názor, že hra se pro dítě stává přirozenou činností a přináší dítěti pocit potěšení z průběhu celé hry a dítěti nezáleží pouze na výsledku.

1.4.2 Třídění her

V odborných literaturách najdeme velkou škálu třídění her. Jak na hru, tak i na její dělení nahlíží každý autor z odlišných hledisek. Dělení her je důležité pro každého, kdo chce najít vhodnou hru, tak i pro táborové vedoucí, kteří vymýšlejí celotáborové hry.

Nejprve bude věnována pozornost třídění her, ke kterému bude přihlédnuto při tvorbě celotáborové etapové hry, a to především třídění podle výchovných cílů rozvíjejících celou osobnost nebo její část.

Tab. 4 Třídění her podle výchovných cílů

Hry na rozvoj intelektu	zaměřují se na rozvoj paměti, pozornosti, logického myšlení, smyslové vnímání, strategii a kombinační schopnosti.
Hry na rozvoj tvořivosti	zaměřují se na rozvoj představivosti, fantazie a jsou podpůrné pro originální a netradiční postupy.
Hry na rozvoj motoriky a pohybových dovedností	zaměřují se na rozvoj rychlosti, síly, vytrvalosti a obratnosti.
Hry na rozvoj sociálních dovedností	zaměřují se na rozvoj komunikace, improvizace, kooperace, týmové spolupráce, zodpovědnosti, altruismu, empatií a zaujímání rolí.
Hry na rozvoj vůle	zaměřují se na rozvoj trpělivosti, sebeovládání, psychické vytrvalosti a odvahy.
Hry na rozvoj sebepojetí	zaměřují se na rozvoj poznání sebe sama, překonání sebe sama, sebedůvěry, samostatnosti a bourají předsudky a psychické bariéry.
Hry kombinované	zde se může uplatnit a projevit celá osobnost.
Speciální hry	zde nejde o rozvoj, ale jsou používány k jiným účelům. Jsou zaměřeny na rozehtání, pobavení, uvolnění či navození atmosféry.

(srov. HRKAL, HANUŠ 1998 : 31)

Jiné třídění je uvedeno v publikaci Velká encyklopedie her, které se dělí podle prostředí, v němž se hra odehrává na:

- hry v přírodě,
- hry v klubovně,
- hry na hřišti a v tělocvičně,
- hry ve městě a na vesnici (srov. ZAPLETAL 1995).

Další autor uvádí jinou klasifikaci, která je uvedená v následující tabulce č. 5.

Tab. 5 Klasifikace her

Hry tvořivé	<i>Předmětové</i>	dítě používá předměty, které rozvíjí smysly a představivost.
	<i>Úlohové</i>	dítě na sebe bere sociální roli dospělého a snaží se napodobit činnost dospělého.
	<i>Dramatizační</i>	dítě si ve své představě vymýšlí a vytváří děje a postavy.
	<i>Konstruktivní</i>	dítě si hraje s různorodým materiálem, díky němuž rozvíjí smysly.
Hry s pravidly	<i>Pohybové</i>	míčové hry, vodní sporty, hry se zpěvem a další.
	<i>Intelektuální (didaktické)</i>	rozvíjejí rozumové schopnosti, patří mezi ně různé skládky, puzzle či stolní hry.

(srov. SPOUSTA a kol. 1996: 24)

1.4.3 Kritéria třídění her

Kritéria pro třídění her jsou v převážné většině upravována či určována právě autory her. Jedním z autorů, který se zabýval kritérii třídění her, byl Miloš Zapletal. Jeho kritéria si následně doplnili a upřesnili podle svých potřeb například autoři Prázdninové školy Lipnice.

- *Název hry* - někdy už samotný název nám může o hře hodně prozradit.
- *Autor nebo pramen* - jméno autora, který hru vymyslel, dále se můžeme inspirovat například z filmu.
- *Fyzická zátěž* - zmiňuje, jaká je zde intenzita fyzického nasazení účastníků.
- *Psychická zátěž* - zmiňuje, jaká je zde intenzita psychického nasazení účastníků.
- *Čas na přípravu* - určuje čas, který je potřeba k přípravě hry na místě konání.
- *Počet instruktorů na přípravu* - uvádí počet organizátorů nutný k dodržení času na přípravu.
- *Čas na hru* - doba, která je potřebná pro vlastní realizaci hry.
- *Počet instruktorů na hru* - uvádí počet organizátorů při samotné hře.

- *Počet hráčů* – doporučuje, pro kolik hráčů je hra vhodná.
- *Věková kategorie* – doporučuje, pro jakou věkovou skupinu je hra vhodná.
- *Prostředí* - doporučuje vhodné místo pro realizaci dané hry.
- *Denní doba* - vhodná část dne na uskutečnění hry.
- *Roční období* – doporučuje, v jakém ročním období má být hra uvedena.
- *Charakteristika* - stručný souhrn, popisující hru z hlediska rozpracovanosti a závaznosti pravidel.
- *Popis hry* - skládá se z libreta, motivace, realizace hry a metodických poznámek. (srov. HRKAL, HANUŠ 1998: 23)

1.4.4 Pravidla ke hrám

Dnes můžeme nalézt pravidla téměř u každé hry. Pravidla jsou daná a někdo se domnívá, že není dobré s nimi manipulovat. Avšak každý zkušený vedoucí by měl vědět, že je dobré se nad nimi alespoň zamyslet a doplňovat je podle potřeby či situace tak, aby byl zajištěn hladký průběh hry. Pravidla by měla být promyšlená a u složitějších her napsaná. Důležité je, aby byla pravidla stručná a jasná, každý kdo hru uvádí, by jim měl rozumět (srov. NEUMAN 1998: 34). Jiné tvrzení říká, že by neměl pravidlům rozumět pouze organizátor, ale i ostatní spoluorganizátoři, kteří při hře vypomáhají (srov. HRKAL, HANUŠ 1998: 26).

Nejprve se vždy začíná s výkladem hlavních pravidel, která obsahují cíle a základní principy, na kterých se hra zakládá. Pokud budeme mít hru, kde jsou pravidla složitější, můžeme použít pomůcky, které nám při vysvětlování můžou pomoci:

- *náčrt, nákres* (herní plochy, důležitých stanovišť, důležitých bodů),
- *scénka* (i na samotné scénce můžeme vysvětlit pravidla, kde ukážeme, jak se správně držet za ruce, či jak běhat),
- *pravidla na viditelném místě* (pravidla, můžeme vytisknout a dát na viditelné místo nebo do každé skupiny).

Po vysvětlení pravidel je vhodné nechat prostor na nutné dotazy. Může totiž dojít k tomu, že nějaké dítě něco nepochopí a bude mít otázky. Po zodpovězení dotazů je dobré se dětí zeptat na pár otázek, abychom zjistili, zda pravidlům rozumí. Pravidla není vhodné během hry měnit, aby nedocházelo ke zmatkům. Pokud se na táboře některé děti nemůžou určitých her účastnit, je dobré je pověřit úkoly jako časoměřič, pozorovatel, zapisovatel apod. (srov. PELÁNEK 2008: 98-99).

1.5 Celotáborová etapová hra

V této kapitole bude vymezen pojem celotáborové hry a následně popsán průběh její přípravy a chyby, které se mohou v průběhu táborového programu vyskytnout.

1.5.1 Vymezení pojmu celotáborová etapová hra

Dlouhodobé hry, hry na pokračování, celotáborové hry, etapové hry, tak můžeme nazvat složitější vícedílné seriály rozmanitých her, které jsou spojovány jednotlivým prvkem – libretem (srov. CHMURA 2006).

O celotáborové hře se hovoří jako o vynálezu, který vznikl v ČR a stává se častým programovým doplňkem tábora. Celotáborová hra není zcela přesný název, ale dosud nebyl jinak specifikován. Z nejobecnějšího hlediska by bylo vhodnější použít termín etapová hra. Problémem je, že etapových her v dnešní době existuje celá řada a je možné etapovou hru hrát kdykoliv, a to od jara do zimy. K tomu, abychom odlišili, že se jedná pouze o etapovou hru, která probíhá pouze na táboře, je nevhodnější použít termín „celotáborová hra“, pro kterou je používána zkratka CETEH. (srov. Pionýr, c2012). Další zkratkou, která se často uvádí je CTH, která bude v té to práci dále využita (srov. PELÁNEK 2008).

Tab. 6 Rozdělení etapových her

Podle délky jejich trvání	<i>celoroční etapová hra</i>	Hra, která doprovází činnost oddílu celé měsíce.
	<i>celotáborová hra s předehtou</i>	Hra, která se tváří jako etapová hra, začíná během roku a její vyvrcholení a pokračování začíná až na samotném táboře.
	<i>celotáborová etapová hra</i>	Hra, která začíná i končí na letním táboře.
Podle herní jednotky	<i>jednotlivci</i>	Každé dítě hraje samo za sebe, je zde potřeba počítat s větším časovým prostorem.
	<i>hlídka</i>	Je složená za 2 - 4 dětí.
	<i>družina</i>	Je složena z 5 - 10 dětí, může být v rámci oddílu nebo kombinací z různých oddílů, družiny jsou stejnorodé či různorodé - dělené podle věku, pohlaví.
	<i>oddíly</i>	Jsou složeny z 10 a více dětí. Počet by neměl přesáhnout 20 dětí. Ve větším počtu mohou být některé děti utiskovány silnějšími jedinci. V oddílech se děti často navzájem motivují, podporují a hlídají. Na druhé straně může dojít k nebezpečí, že mezi sebou začnou soutěžit vedoucí a instruktoři prostřednictvím svých oddílů.
Podle uspořádání her	<i>bezprostřední navázání</i>	K tomu, aby mohla hra začít, musí být odehrána hra předchozí.
	<i>bezprostřední navázání nemusí být dodrženo</i>	Tyto hry mají dlouhodobější charakter a neplatí zde, že jedna hra není podmíněna druhou.
	<i>není návaznost her</i>	Hry na sebe zásadně nenavazují, může dojít k vynechání či přehození hry, jelikož všechny jsou motivovány základním příběhem.

(srov. TETOUR, KRÁČMERA, MACHATÝ 1989: 12; CHMURA 2006).

Hlavním cílem CTH je vyvolat u dítěte nezapomenutelné zážitky. Samotná CTH nemusí směřovat přímo k výchovnému cíli. Pokud je však úspěšná, potom tím napomáhá akci jako celku, a tudíž dochází i k naplnění výchovných cílů. Důležité je, aby byla originální a překvapivá (srov. PELÁNEK 2008: 77).

1.5.2 Příprava CTH

Než začneme připravovat CTH, musíme vzít nejdříve na vědomí určité její zvláštnosti. Je nutné si uvědomit, jak dlouho bude hra trvat a čím jednotlivé dny chceme provázat. Důležité je CTH dobře namotivovat, protože pokud se takto neuskuteční, nemusí tábor splnit očekávání. V první řadě je důležité vybrat vhodný námět CTH, viz následující kapitola 1.5.3.

Příprava CTH se skládá z více částí:

- *před táborem*

Právě před samotným táborem se hra jako taková rodí. Nejdříve je třeba se zamyslet, jak bude hra zaměřena, čím bude motivována, zda bude určena pro jednotlivce, oddíl či skupinu a jestli bude mít naučný či zábavný obsah. Poté budou sestavena, kritéria hodnocení, bodování apod. Důležité je zvolit vhodný začátek a konec hry, neboť dobře zvolený začátek a konec je podmínkou úspěchu.

- *na táboře*

Přímo v tábořišti se upřesní prostory, kde budou jednotlivé hry probíhat. Důležité je vždy před každou hrou navodit vhodnou atmosféru a vyhodnotit soutěže hned po ukončení, nebo alespoň v ten konaný den. Je vhodné vyrobit tabuli či arch pro zaznamenávání bodů jednotlivých oddílů.

- *po táboře*

Během celého roku, ale i na konci tábora je třeba archivovat dokumentaci k hrám doplněnou o poznámky a zjištěné chyby, což může posloužit jako podnět do dalších let (srov. BURDA 2008: 43-44).

V souvislosti s CTH bývají často kladeny různé otázky, mezi které patří například, zda je námi vybraná hra vhodná pro daný věk, zda zvládnou tuto hru děti z hlediska fyzické a psychické zdatnosti, jestli se neopakují v etapách činnosti, které mají podobnou formu. Dále třeba si položit otázku týkající se volby místa a doby trvání hry, zda jsou srozumitelně vysvětlena pravidla, byl vymezen dostatečný čas pro odehrání zvolené hry apod. (srov. CHMURA 2006).

1.5.3 Výběr námětu CTH

Aby došlo ke vzniku celku nikoli „slepence“, je třeba jednotlivé hry provázat dohromady. K tomu nám pomůže výběr vhodného námětu CTH. To, jaký námět vybereme, záleží na nás. Můžeme si vybrat, zda se inspirujeme knihou, filmem či jinými předlohami, nebo zapojíme vlastní fantazii. Důležité je vybírat námět podle věku dětí (srov. PELÁNEK 2008: 65).

Mentální i skutečný věk dítěte může přímo ovlivnit okruh libret. Je dobré se nad tím zamyslet a přesně odhadnout, jaký příběh je pro danou věkovou skupinu nevhodnější a nejpříjemnější. Pro lepší orientaci budou zmíněny okruhy námětů vhodných pro jednotlivé věkové kategorie: (srov. CHOUR 2000: 19)

- U dětí 8 - 11 let uspěje námět s pohádkovými motivy (skřítky, draci, čerti apod.). Dítě v tomto věku má ve svém podvědomí neustále obrazy z různých pohádek či knih. V CTH se může stát opravdu cokoli, avšak postavy, které zvolíme, musí mít předem určený charakter. Můžou být zlé či hodné, chytré či hloupé. Tak, jak je to ve většině pohádek, i tady by mělo zvítězit dobro nad zlem (srov. CHOUR 2000: 19).
- U dětí 11 - 14 let uspějeme s příběhy zaměřenými na dobrodružství. Zde se objevuje mírný přechod od pohádkového světa do světa s reálnějším dějem. U dobrodružných etapových her se můžeme nechat inspirovat v publikacích od Jaroslava Foglara a Miloše Zapletala. Záleží na naší úvaze, zda vybereme příběhy indiánských bojovníků nebo plavbu do neznámých kontinentů. Můžeme se vrátit i do minulosti a nechat se inspirovat řeckými bájemi, či egyptskou kulturou. Hlavní hrdina by měl být sympatický a dávat dětem kladný vzor. I zde by mělo dobro zvítězit nad zlem (srov. CHOUR 2000: 20).
- U mládeže ve věku 14 až 18 let, kdy nastupuje puberta, si zaslouží výběr CTH zvláštní přístup. Je pravděpodobné, že někteří by dobrodružným žánrem nepohrdli, pokaždé by se však našel alespoň jeden, který by ji považoval za stupidní a neodpustil by si uštěpačné poznámky. CTH by měly být náročnější a zaměřeny na sebepoznání psychických i fyzických vlastností. Důraz je zde kladen na rozvoj osobnosti (srov. CHMURA 2006).

Dalším důležitým bodem je vybrat vhodný námět, který zaujme jak děti, tak i vedoucí. Téma CTH lze zvolit dvěma způsoby:

- vlastním nápadem,
- inspirací z knihy, filmu atd.

Inspiraci lze najít v oblasti:

- historie (Egypt, Johanka z Arku, Pravěk, Vikingové, Lovci mamutů),
- fantasy (Harry Potter, Nekonečný příběh, Hobit),
- pohádky (Křemílek a Vochomůrka, Večerníčky),
- dobrodružství (Indiáni, Sherlock Holmes),
- cestování (Cesta kolem světa, Dobytí severního pólu),
- literární předlohy (Válka s Mloky, Alenka v říši divů, Kytice)
(srov. PELÁNEK 2008: 67; Pionýr c2012)

1.5.4 Motivace

Aby byla hra pro děti přitažlivá, musí být vhodně motivovány. Motivace je definována jako mobilizace sil jedince, která je charakterizována napětím, neklidem a zvýšenou aktivitou. Motivaci je důležité uvést jak na začátku celého tábora v podobě legendy, tak i před každou hrou v rámci jednotlivých etap. Jako motivace k hrám může sloužit krátký úryvek z knih, vyprávění, scénky atd. (srov. TETOUR a spol 1989: 19).

Pojem motivace

Také pojem motivace sčítá mnoho definic, na které je nahlíženo z psychologického či pedagogického hlediska. Výstižně popisují motivaci autoři v publikaci Zlatý fond her. Motivace je popisována jako soubor vnitřních podnětů, pomocí kterých vstupuje dítě do hry. Velmi záleží na tom, zda se motivace rozběhne patřičným tempem a jestli se podaří u hráčů navodit stav, pomocí kterého se do hry zapojí. Dalším cílem může být rozvíjení určité dovednosti, již lze uplatnit v běžném životě. Nejčastěji používanou metodou je legenda, která je přednesena hráčům a váže se ke hře. Tato slova vyzdvihují, jak je motivace důležitá při CTH (srov. HRKAL, HANUŠ 1998: 22).

Formy motivace

Před samotným startem hry je třeba si rozmyslet, jakou forma motivace bude využita. Záleží na osobním uvážení vedoucího hry. Formy by měly být různorodé, aby nedocházelo k jejich častému opakování, což by mohlo vést k jednotvárnosti a děti by nemuselo zaujmout. V praktické části budou „motivačky“ u her zpracovány v největší míře do podoby příběhu s tím, jejichž formu si může každý vedoucí zvolit, případně upravit podle svých požadavků. Mezi *formy motivace* patří:

- *Navození správné atmosféry*
Nejklasičtější formou motivace je vyvolání vhodné atmosféry a uvedení dětí do příběhu. K tomu může posloužit scénka, převyprávění nebo přečtení příběhu, promítnutí části filmu či fotografií, ukázka výrobku. Nejvíce se uplatňují hrané scénky, které jsou účinné a mnohdy velmi komické.
- *Odměna*
Dalším důležitým faktorem může být příslib odměny. U dětí s tímto způsobem určitě uspějeme. Může se jednat o materiální odměnu, body nebo příslib privilegia. V některých případech se tato motivace však nedoporučuje, neboť se děti „ženou“ pouze za odměnou a smysl her jim uniká.
- *Prestiž*
Při hrách, které mají soutěživý charakter, je motivačním faktorem prestiž, jež plyne z vítězství. Každý člověk má v sobě určitou dávku soutěživosti, někdo je soutěživý méně, jiný více. Je tedy vhodné dát řízeným způsobem průchod k jejímu uvolnění. Tuto motivaci není dobré využívat příliš často, může začít škodit kolektivu a vztahům.

- *Vhození do hry*
Toto je opak příjemně přicházející motivace. Vhozením do hry myslíme drsný šokový začátek typu „honem běž, utíká ti čas“. V tuto chvíli nedáme dětem možnost přemýšlet, zda se jim chce, či nechce hrát, jsou vhozeny do děje a musí reagovat. Tento druh motivace se doporučuje využít pouze výjimečně, nejvíce dvakrát za tábor.
- *Zkušenost, výzva*
Při některých aktivitách se stává motivačním momentem pouze atraktivita, popřípadě přínos pro náš život. Příznačným příkladem jsou lanové překážky, kdy jako motivace postačí výzva či zkušenost, jež dětem aktivita přináší.
- *Aktivita účastníků*
Ve chvíli, kdy se děti aktivně podílejí na přípravě jakékoli hry od výroby kostýmů po herní pomůcky, se stávají osobně zainteresovanými na samotném průběhu hry. Hra se pro ně stává zajímavější a dávají si více záležet.
- *Čisté nadšení*
V průběhu tábora může nastat nálada, ve které je i největší nesmysl přijat s velkým nadšením. Je zde vhodné využít recese a bláznivých nápadů. Jako příklad může být uveden: Po pár slunečných dnech na táboře běžíme do nejbližší vesnice zjistit, zda u nich je také slunečno. Tuto motivaci nejde plánovat, můžeme ji využít pouze tehdy, když poznáme, že na ni přišla vhodná chvíle (srov. PELÁNEK 2008: 96).

1.5.5 Materiálně technické zabezpečení

Podobně, jako potřebujeme k dobrému táboru zajistit stany, spací pytle, suroviny na vaření a mnoho dalších věcí, tak i k zabezpečení hladkého průběhu CTH potřebujeme nejrůznější potřeby, pomůcky a rekvizity. Je třeba s nimi počítat již při samotném sestavování a plánování her, kdy dochází k jejich plánování a postupnému připravování, čímž je zabráněno tomu, aby bylo něco opomenuto (srov. TETOUR, KRÁČMERA 1989: 55).

1.5.6 Vizuální projevy

Většina her, které budou dále zmíněny v praktické části, jsou provázeny vizuálními projevy, jež hru zpestřují, přispívají k věrohodnosti a děti více motivují. Téma CTH je dobré určitou dobu před odjezdem na tábor sdělit dětem a jejich rodičům, aby měli dostatek času na zajištění tematického kostýmu k CTH. U některých CTH však zůstává téma před táborem neodhaleno, případně nelze úplně specifikovat jeden kostým (srov. TETOUR, KRÁČMERA 1989: 54).

Tuto přípravu by neměli podceňovat ani vedoucí. Kostýmy k táboru patří a jsou důležité pro navození atmosféry. Mnohdy postačí pouze nějaká proprieta, např. klobouk, hůl, sukně, vousy apod. Ve chvíli, kdy má vedoucí kostým, není již vnímán pouze jako vedoucí, ale stává se z něho postava z děje. S oblekem dochází k přizpůsobení chování, ale také řeči. Kostým se pro vedoucího stává velkým pomocníkem při samotném uvádění her, motivuje děti a vzbuzuje v nich tajemno. (srov. PELÁNEK 2008: 83).

1.5.7 Hodnocení

Hodnocení jednotlivých her, či vyhodnocení celkové CTH vyvolává v dětech zdravou soutěživost a ctižádostivost. Velmi často se body stávají hnacím motorem v různých hrách. Prostřednictvím hodnocení jednotlivých etap může každé dítě, družina či oddíl porovnat své postavení s ostatními v průběhu celého tábora. Na počátku tábora je důležité si stanovit, jakým způsobem budeme hry hodnotit. Zda budou body přidělovány jednotlivcům či skupině. Hodnocení zpravidla probíhá po každé hře, či na konci jednotlivé etapy. Mělo by probíhat za přítomnosti všech účastníků tábora (srov. TETOUR, KRÁČMERA 1989: 22–24; srov. HRKAL, HANUŠ 1998: 27-28).

Samotné vyhlášení CTH by mělo být vyhlášeno slavnostněji než jednotlivé etapy, neboť jde o vyvrcholení celého tábora. Dětem nejsou zpravidla zmiňovány pouze body, ale také celkové hodnocení a zpětná vazba za jednotlivé dny. Pro znázornění počtu přidělených bodů lze využít několika forem, např. nástěnku, kde budeme jednotlivé body zapisovat, či lepit jednotlivé dílky. Dále mohou být použity korálky, které si děti navlékají či odměrný válec, do kterého se sype barevný písek apod. Princip však zůstává vždy stejný. Dbá se na to, aby se z CTH nestala honba za body. Některé hry není důležité bodovat, a proto nemusí být touto formou vyhodnoceny (srov. TETOUR, KRÁČMERA 1989: 22-24).

1.5.8 Odměňování

Vyvršení CTH je neméně důležité jako její začátek. Součástí vyhodnocení a celkového zakončení je i odměna za umístění oddílů v rámci CTH. Odměny mohou mít formu různých sladkostí, hraček, knížek či bižuterie apod., které jsou nakoupeny. Protože se jedná o věci běžně dostupné v obchodech, nejsou pro děti tak atraktivní, jako např. odměny, které byly vyrobeny jejich táborovými vedoucími a které mají souvislost s tematikou CTH. Jedná se o diplomy, táborové deníky, kalendáře, zápisníky, amulety, fotografie, trička, šátky aj. (srov. TETOUR, KRÁČMERA 1989: 29).

1.6 Týmová spolupráce dětí

Týmová spolupráce představuje určitý soubor hodnot, které povzbuzují jisté způsoby chování. Jedná se např. o naslouchání druhým, odezvu na názory ostatních, vyjadřování pochybností ve vztahu k ostatním, ale také k plnění úkolů. Může být spojeno s pomocí potřebným členům skupiny a uznání úspěchu ostatních skupin.

Týmy jsou utvářeny s účelem toho, aby byly správně plněny významné a náročné úkoly. Přestože některé tábory jsou stavěné na jednotlivcích, kdy každé dítě „hraje samo za sebe“, upřednostňuje se dát děti do týmů, ve kterých podávají větší výkony. Správně zvolený tým je přiměřeně k intenzivnějším výkonům. Každé dítě má určité poznatky, vyniká v různých dovednostech, má specifický smysl myšlení a vidění světa (srov. KOLAJOVÁ 2006: 15-16) Optimální velikost týmu, který má aktivně komunikovat a spolupracovat je osm členů. Lze však pracovat

i s většími týmy a to zhruba 12-15 dětí. Vícepočetnější týmy se pak daleko hůře ovládají a stávají se nezvladatelnými. (srov. HOUŠKA: 1991: 59)

Ve skupině dochází bez pochyby také k rozvíjení komunikace, kdežto u individuálních her je komunikace značně omezena. Společné hledání řešení napomáhá dětem při rozvoji kreativity, netradičních nápadů a při podněcování k vyšším výkonům. Sestavení dobrého týmu je velmi důležité. Pokud děti dopředu známe a víme, jak se chovají a reagují na určité situace, je to pro nás velkou výhodou. Sestavujeme-li tým z neznámých dětí, jsou naše možnosti omezené. V tuto chvíli nezbyvá nic jiného než doufat, že jsme děti rozdělili do skupin správně a jednotlivé týmy budou vyrovnané (srov. KOLAJOVÁ 2006: 17)

Cílem her na rozvoj spolupráce je urychlení vývojové skupiny. Každé dítě si najde nejen své místo ve skupině, ale také ve vztahu k ostatním dětem. Hry na rozvoj spolupráce mohou být uvedeny na začátku tábora, tak i v pokročilejších fázích, vždy však budou mít jiný nádech. Na samotném začátku tábora usnadňují formování skupiny a ukazují povahové rysy dětí. V pozdější fázi tyto hry ukazují, jak se skupina zvládla sehrát a jakou roli každý z členů získal. Tyto hry by měly být do programu zařazeny v přiměřeném měřítku. Při vyhodnocování těchto her je důležité dbát na slovní ohodnocení výkonů, nezaměřovat se na kvantitu, ale především na kvalitu (srov. PELÁNEK 2008: 113-114).

2 Návrh programu celotáborové hry (CTH) – Království Geraldie

V této části práce bude popsán návrh CTH, který je zásadním bodem programu celého tábora. Téma CTH nese název *Království Geraldie*. CTH je situována na devítidenní letní tábor a rozčleněna na jednotlivé dny/etapy. Pomocí stroje času se děti dostávají do různých koutů světa, s cílem zachránit život nemocné královny. Vybrané téma spojuje historii se současností, a v dětech probouzí fantazii. Děti se v průběhu tábora ocitají v Egyptě, Řecku a v mnoha dalších zemích. Každá CTH, jež se odehrává na dětských táborech, by měla mít určitý směr. CTH by měla být přínosem jak pro děti, tak i pro vedoucí. Měla by děti něčemu novému naučit, a přispět k rozvíjení jejich osobnosti. Dětem by tato hra měla přinést i to, že skupina dětí dosáhne mnohdy lepšího výsledku než jednotlivci. Další z přínosů hry spočívá v tom, že děti pochopí, že ne vše se dělá za cílem něco získat, ale že i oni samy se mohou dostat do situací, kdy budou muset někomu pomoci.

Věková kategorie

Program je určen pro děti od 6 do 15 let. Děti z první třídy se učí, jak to na takovém táboře chodí, kdežto děti starší, jsou zkušenější a mohou mladším dětem předat získané poznatky. Dochází k větší spolupráci a zlepšují se v komunikaci.

Cíle CTH:

Hlavní cíl

- Děti dokážou spolupracovat a komunikovat ve skupině, chápou potřebu vzájemné spolupráce a pomoci.
- Cílem celotáborové hry je rozvíjení osobnosti po stránce *sociální*, kam můžeme zařadit spolupráci dětí v týmu, rozvíjení sociálních dovedností a seznámení s novými přáteli. Přispívá také k tomu, aby si osvojily znalosti z oblasti zeměpisu, zdravotvědy, přírodovědy, matematiky a jiných okruhů. Dále po stránce *psychické*, kde dochází k rozvoji psychické odolnosti, kreativity, ale také k rozvoji logického myšlení. V neposlední řadě přispívá CTH k *fyzickému* rozvoji dítěte, do které patří rozvoj pohybových dovedností a fyzické kondice.

Dílčí cíle CTH

- Děti podstoupí různé úkoly pro záchranu královny.
- Děti získají nové informace o zemích, které navštíví.
- Děti si zkusí spolupráci v menších i větších skupinách.

Hlavní postavy CTH a jejich charakteristika

- *Král Gerald I.*

Vznešený, hodný a spravedlivý král, který je oblíbený všemi lidmi v království. Každý ho pozná podle jeho dlouhého plnovousu a barevného prstenu, který nosí. Záleží mu na jeho poddaných a nikdy by nedopustil, aby se někomu něco zlého přivodilo. Vždy dokáže poradit a pomoci.
- *Královna Evženie*

Veselá a empatická žena, která má krásné dlouhé vlasy. Velice ráda chodí s králem na procházky. Vždy ji potěší šašek, který dokáže královnu rozveselit až do chvíle, než onemocní.
- *Alchymista – Merlin*

Merlin přezdívaný čaroděj, je mohutný muž, který dokáže mnoho věcí. Je vynálezcem několika strojů v celém království. Jednou dokonce vyrobil stroj času. Ne vždy mívá dobrou náladu, ale když ano, je to veselý muž, který nezkaží žádnou legraci.
- *Léčitel – Artis*

Starý pán, který po mnoho let léčil lid v celém království. Po celý rok chodí do přírody a sbírá byliny, ze kterých vyrábí různé lektvary pro nemocné. Artis není moc výřečný, protože již mnoho let žije sám.
- *Šašek*

Neupovídanější člověk v celém království, je ho slyšet prakticky všude. Šašek je ochotný, vtipný, zábavný, ale někdy dokáže být i trošku arogantní. Nemá rád, když se někdo nesměje jeho vtipným historkám, či jeho představení.
- *Kuchařka Filomena*

Jedna z velmi důležitých postav v celém království. Bez této osoby by lidé zemřeli hladem. Filomena umí takové dobroty, že se k ní sjíždějí lidé z okolních království. Je velmi přátelská, ale nesnese, když někdo pohrdá jejím jídlem.
- *Dvorní dámy*

Dvě mladé dámy, které tráví většinu svého času po boku své královny. Když mají čas, běží za šaškem a spolu vyvádějí lumpárny.
- *Královský posel*

Osoba, která má na starost veškerou korespondenci, roznáší či doručuje dopisy a vzkazy, je to králova pravá ruka.

Hodnocení CTH

Děti jsou hodnoceny v rámci jednotlivých her, kde soutěží oddíly mezi sebou. Body jsou zaznamenávány na bodovací arch, který je i s dětmi přenášen do jednotlivých etap. Hry jsou dětem uzpůsobeny tak, aby každé dítě mělo šanci v něčem uspět. Každý večer dochází k vyhodnocení celého dne.

Hodnocení jednotlivých her od nejlepšího pořadí:

- 1 místo: 5b
- 2 místo: 4b
- 3 místo: 3b
- 4 místo: 2b
- 5 místo: 1b

Závěrečné vyhodnocení CTH proběhne poslední den v království, kde král sečte body za všechny etapy a vyhlásí pořadí od pátého do prvního místa. Každý den získávají děti společně jednu bylinu ze země, kde se právě nacházejí. Za každý uplynulý den dostanou děti jednu hliněnou destičku, kterou si budou postupně navlékat na kůži a nosit na krku jako památku na jednotlivé země, jež navštívily. Příklad hliněných destiček je znázorněn na obrázku č. 1.



Obr. 1 Hliněné destičky (vlastní zdroj)

V následující tabulce č. 7 jsou popsány jednotlivé etapy podle toho, jak jsou za sebou, a k nim doplněny hry, které daný den následují.

Tab. 7 Rozpis jednotlivých etap

DEN	DOPOLEDNÍ PROGRAM I.	DOPOLEDNÍ PROGRAM II.	ODPOLEDNÍ PROGRAM I.	ODPOLEDNÍ PROGRAM II.	VEČERNÍ PROGRAM	NOČNÍ PROGRAM
Geraldie	x	x	příjezd dětí	přivítání dětí a vtažení do děje	seznamovací hry	x
Egypt	naučná chvilka + malování pohledů	egyptské pózy	výroba ručního papíru	stavba vzácných pyramid + přečti zprávu	hodnocení pyramid	x
Amerika	výroba čelenky a vymyšlení názvu kmene + výroba totemu	rýžování zlata + únos	stavba teepee	příprava scének k táborovému ohni	indiánský oheň	x
Řecko	olympijské hry		olympijské hry 2. část	Héraklův portrét	informace o Héraklovi	x
Indie	ošetření zraněných	chůze po slepu	Ganga (koupání)	mandaly	netradiční způsob	x
Afrika	nošení věcí na hlavě	africké masky 1	těžba diamantů	jedem do Afriky	africké masky 2	zvuky zvířat
Japonsko	sumo	stavba japonské zahrady	japonské zvyky	závody dračích lodí	gejša	x
Pravěk	výroba obuvi	nemáme vodu + úkryt na lov mamuta	stopujeme zraněnou zvěř	uvař si sám + hon na mamuta	vyvrcholení lovu	x
Záchrana královny	ztracená součástka	slavnostní přivítání + předání bylin + slavnostní vyhodnocení CTH		Odjezd dětí		

Libreto

V jedné daleké zemi se nachází malinké království nesoucí název Geraldie. V tomto království vládne moudrý, spravedlivý a poddanými milovaný král Gerald I. se svojí milovanou ženou, královnou Evženií. Lidé v tomto království žijí v lásce a míru již mnoho let. Každý rok je na počest královniných narozenin pořádána veliká slavnost, kam se sjíždějí lidé z celé země.

Jednoho dne, kdy měla být uspořádána tato slavnost, královna vážně onemocněla. Král veškeré přípravy odvolal a slavnost zrušil. Byl z toho nešťastný a v ten

den zavládl v království smutek. Nikdo se tu neveselil. Do Geraldie se sjížděli lékaři z celého okolí, ale nikdo nedokázal královně pomoci. Až druhého dne si král Gerald vzpomněl na starého a uznávaného léčitele Artise, pro kterého nechal poslat. Když Artis uviděl královnu, dal se do pláče. Pouhým pohledem poznal, jaká nemoc královnu tíží. Věděl o léku, který dokáže královnu uzdravit. Tento lék nebyl jen tak obyčejný, skládal ze z osmi léčivých surovin, které Artis pro výrobu léku potřeboval. Problémem bylo, že každá surovina je z jiné doby a jiné země, a on nevěděl, jak by se do těchto zemí přemístil. To nakonec nebyl takový problém, protože alchymista se přiznal, že kdysi dávno vyrobil stroj času, který přenese člověka kamkoli do jiné doby. Vše se tedy zdálo být na dobré cestě, jediné, co scházelo, bylo sehnat statečnou družinu, která by byla ochotna nasadit svůj život pro záchranu královny.

2.1 První den – Geraldie

Vtáhnutí do děje

Na začátku celého tábora je důležité CTH řádně zahájit. Musí být jasně a zřetelně sdělen cíl, ke kterému mají děti během jednotlivých dnů dojít. Dále vysvětlíme pravidla a rozdělíme děti do menších týmů. Skupiny bychom měli rozdělit tak, aby byly vyvážené. V každé skupině by měl být někdo nejmladší, nejstarší, někdo kdo zvládne vést skupinu, přemýšlet a tvořit. Děti musejí získat pocit rovnosti a povzbuzení k tomu, že každá skupina má možnost zvítězit.

Po příjezdu se děti setkají s královským poslem.

- **Posel:**

„Milé děti, Vítám vás v našem království. Naše království bylo vždy veselé. Nyní je však zahaleno smutkem, protože naše milovaná královna vážně onemocněla. Já již kolik dní chodím zemí a hledám statečnou družinu, která by bylo ochotna královnin život zachránit. Jsem rád, že jsem vás potkal. Byly byste ochotny podstoupit dlouhou a náročnou cestu pro záchranu naší královny?“

Posel přivede děti do království, kde se seznámí s královským dvorem. Král je přivítá a sdělí jim podrobnosti k záchraně královny.

- **Král:**

„Drazí přátelé, jistě už víte, co svírá naše království. Je to pro nás všechny těžké období. Našel se však způsob, jak královnu vyléčit. Náš nejmoudřejší léčitel Artis našel lék, který královnu uzdraví. Není to jen tak obyčejný lék. Pro jeho přípravu potřebuje Artis sedm léčivých bylin, z nichž každá pochází z jiné země a jiné doby. Máme však způsob, jak se k těmto surovinám dostat. Královský alchymista před dávnými časy vytvořil stroj času.“

Tab. 8 Seznam bylin

SEZNAM BYLIN	
Egypt	SPORÝŠ
Amerika	PASUCHACA
Řecko	PÍSKAVICE
Indie	NIMBA
Afrika	SUTHERLANDIA
Japonsko	JIAOGULAN
Pravěk	KANNA

- **Alchymista:**

„Pomocí tohoto stroje času se lze přesunout do jiného období. Má to však dva háčky. První je to, že funguje pouze na jedno zaříkadlo, a druhý háček je v tom, že doposud nikdo tento stroj nevyzkoušel.“

- **Král:**

„Posel již dlouho chodil po zemi a hledal statečné odvážlivce. Dnes mi sdělil, že potkal vás a že jste ochotni tuto cestu podstoupit. Velice si toho vážím a přeji vám mnoho štěstí a úspěchu. Na vaší cestě vás bude doprovázet alchymista Merlin, který bude ovládat stroj času. Nejdříve budete rozděleni do menších družin, ve kterých se vám bude na dlouhé cestě lépe pracovat. Poté jste zváni na hostinu, bude potřeba se před dlouhou cestou posílit.“

ODPOLEDNÍ PROGRAM II. + VEČERNÍ PROGRAM

Seznámení

V této seznamovací části, proběhnout hry, které přispívají k tomu, aby se děti lépe poznaly a zařadily se do kolektivu. Není důležité všechny seznamovací hry navodit pomocí motivace, protože motivací je samotný šašek, který je tímto blokem provází. Vypustíme i hodnocení, protože zde není co hodnotit.

Cíl: Děti se seznámí s ostatními členy skupiny a vedoucími.

Motivace: Děti si vezmou na starost šašek a dvorní dámy, kteří dětem sdělí: „Určitě se všichni dobře neznáte, a aby ve vaší skupině byla lepší spolupráce a soudržnost, tak si pro Vás náš šašek připravil hry, po kterých se určitě již dokážete alespoň pojmenovat.“

Tab. 9 Hra – seznam se

<i>Hra – seznam se</i>	
Cíl	děti se seznámí s ostatními členy skupiny a vedoucími.
Prostředí	do místnosti, na louku
Motivace	„Ještě než začneme s hrami, vezměte si prosím toaletní papír a odmotejte si tolik čtverečků, kolik budete potřebovat. Je to totiž naše poslední zásoba. Nové zboží bude dovezeno až v ranních hodinách. Dejte prosím pozor, ať zbude i pro ostatní.“
Materiál	toaletní papír
Postup	Celá skupina se posadí do kroužku. Dáme ji ruličku toaletního papíru se slovy, aby si každý vzal tolik čtverečků, kolik potřebuje, ale měly by dát pozor na to, aby zbylo na ostatní. Když každý bude mít útržek toaletního papíru, oznámíme jim, aby o sobě každý řekl tolik informací kolik má čtverečků toaletního papíru.
Hodnocení	nehodnotíme

Dále uvádím další typy seznamovacích her, které je možné si vybrat podle svého uvážení. Děti se již nacházejí v království a vědí, že nyní následují hry na seznámení.

Tab. 10 Hra – poznej mě

<i>Hra – poznej mě</i>	
Cíl	Děti jsou schopny každého pojmenovat.
Prostředí	nezávislé na prostředí
Materiál	papír, tužka
Postup	Všechny děti rozdělíme do dvou skupinek. Dále určíme dva vyšší vedoucí, kteří se postarají o napnutou deku, aby nikdo nebyl vidět. Skupiny si sednou naproti sobě a uprostřed nich bude deka, přes kterou na sebe nesmějí vidět. Každá skupina si vždy vybere jednoho člena, ovšem v naprosté tichosti. Vybraní členové si dřepnou těsně u deky, naproti sobě. Až budou oba členové připraveni, vedoucí spustí dolu deku a hráč musí říct jméno druhého hráče. Kdo tak dříve jméno řekne, získává bod. A může se začít znovu, tentokrát s jinými hráči.
Hodnocení	nehodnotíme

Tab. 11 Hra – chyt' vejce

<i>Hra – chyt' vejce</i>	
Cíl	Děti se dostanou do situace, kdy budou muset jeden druhému důvěřovat.
Prostředí	do místnosti, na louku
Materiál	vejce (v přírodě může být syrové, ale v místnosti doporučuji vejce uvařit)
Postup	Děti srazíme do těsného kroužku, tak aby se dotýkaly sousedů. Poté si po kroužku budou podávat vejce. Když vejce „obejde“ celé kolo, každý hráč ustoupí o krok dozadu a opět se postup opakuje. Po pár minutách budou mezi hráči tak veliké mezery a nezbude nic jiného než si vejce házet. Hru ukončíme ve chvíli, kdy vejce spadne na zem.
Hodnocení	nehodnotíme

Tab. 12 Hra - žalářník

<i>Hra – žalářník</i>	
Cíl	Děti se seznámí s ostatními členy skupiny a vedoucími.
Prostředí	do místnosti, na louku
Motivace	„Děti, když se dnes budete pohybovat v našem království, dejte si pozor na našeho žalářníka, Jeho pohled je nebezpečný. Když se na vás podívá, budete si myslet, že by Vás chtěla nejraději zavřít. Aby, jste se na něho připravily, připravil jsem pro vás hru, která Vám může pomoci ve chvíli, když se s ním setkáte.“
Materiál	žádný
Postup	Postavíme děti do kruhu. Každý znovu řekne svoje jméno či přezdívkou. Poté až se všichni představí, můžeme začít hru. Určíme jednoho hráče a nejlépe uděláme, když půjde první někdo z vedoucích. Z něho se stane žalářník, který bude stát uprostřed kruhu. Žalářník se upřeným pohledem zaměří na jedno dítě v kruhu To, až uvidí, že k němu jde, vypoulí své oči na další dítě v kruhu. To velmi rychle musí zareagovat a říci jeho jméno. Když tak učiní, je oběť zachráněna a žalářník se může soustředit na někoho dalšího. Neřekne však jeho jméno, je žalářníkem oběť lapena a stává se z ní žalářník.
Hodnocení	nehodnotíme

Tab. 13 Hra – Máš něco společného?

<i>Hra – Máš něco společného?</i>	
Cíl	Děti se dozvědí, bližší informace o druhých dětech.
Prostředí	nezávislé na prostředí
Motivace	„Protože se vydáte na dlouhou cestu, je důležité aby jste se dobře navzájem znaly.“
Materiál	papír, tužka
Postup	Děti utvoří pětičky, či jiné –tice. Poté si každá skupina vezme papír a tužku a napíše seznam toho, co mají členové skupiny společného. Př. Každý z nás má rád zmrzlinu, každý z nás rád plave. Dáme jim na to určitý časový limit. Vítězí ta skupina, která toho má nejvíce.
Hodnocení	nehodnotíme

Zdůvodnění:

Na začátku tábora, je nutné zařadit seznamovací hry, které děti připraví do dalších dnů. Seznamovací hry jim umožní dostat se do pohybu a zároveň se poznat. Pro další průběh tábora je důležité, aby se děti i vedoucí znali křestními jmény, protože to má velký vliv na budoucí atmosféru. Při těchto hrách, které jsou uvedeny, musejí děti překonávat strach z vystoupení před větším počtem málo známých osob. Např. hra „seznam se“ vtahuje postupně všechny hráče do děje, takže se nestane, že by byl někdo vynechán. Při těchto hrách začíná docházet k uvolňování napětí a účastníci se zbavují počátečního ostychu. Seznamovací hry jsou první krátkou a dynamickou fází zahájení celého tábora. Není důležité zdůrazňovat pravidla, protože jsou jednoduchá. Pro vedoucího mají tu přednost, že se v tuto chvíli stává jedním z hráčů, což napomáhá k úspěšnému průběhu celého tábora.

2.2 Druhý den - Egypt

DOPOLEDNÍ PROGRAM I.

Tento den se děti ocitají již v Egyptě. Celou noc cestovaly a celou ji prospaly. Po snídani potkávají egyptského učence, který se jich vyptává, odkud jsou, co tu hledají a proč jsou tak odlišní. Velmi se diví, protože již dlouho tu neviděl žádné cizince. Ty, co viděl naposledy, se tu zrovna dlouho nezdrželi. Učenec dětem sděluje, že mají veliké štěstí, že přicestovali v zimě, protože v létě je tu velmi horko. Děti společně s alchymistou učenci povědí, proč jsou v Egyptě, a že potřebují najít léčivou rostlinu, která pomůže jejich královně k vyléčení.

Učenec jim oznámí, že to nebude tak lehká cesta: „Děti, aby byla pro vás šance na přežití, budete se muset o Egyptě něco dozvědět. Máte veliké štěstí. Narazit právě na mě, to se někomu jen tak často nestává. Jmenuji se Šabake a jsem nejuctívanější učenec v Egyptě. Pojd'te tedy se mnou, koukám, že nemáte času nazbyt. Vezmu vás do svého domu a můžeme začít“.

Tab. 14 Hra - naučná chvílka

<i>Hra - naučná chvílka</i>	
Cíl	Děti se dozvědí důležité informace o Egyptě.
Prostředí	nezávislé na prostředí
Motivace	„Lidé v naší zemi jsou na ni velmi hrdí, a proto i vy se musíte naučit pár důležitých informací o Egyptě“.
Materiál	informace o Egyptě (viz příloha VIII.), egyptské obrázky na ukázkou
Postup	Sdělíme dětem to nejdůležitější, co se týká Egypta, aby si udělaly přehled o této zemi.
Hodnocení	nehodnotíme

Tab. 15 Hra - malování pohledů

<i>Hra - malování pohledů</i>	
Cíl	Děti umí vyplnit pohled a znají způsob odesílání.
Prostředí	v místnosti
Motivace	„Na tuto dlouhou cestu jste odjely velmi na rychlo, a proto by bylo dobré dát o sobě vědět své rodině a kamarádům. Sdílet jim, co na svých cestách zažíváte“.
Materiál	prázdné pohledy, známky, pastelky, fixy, tempery, voskovky, obrázky egyptských maleb, pyramid, faraonů
Postup	Každé dítě dostane dva prázdné pohledy, které si nakreslí. Poté společně napíšeme adresy, na které se mají pohledy zaslat.
Hodnocení	nehodnotíme

DOPOLEDNÍ PROGRAM II.

Tab. 16 Hra - egyptské pózy

<i>Hra - egyptské pózy</i>	
Cíl	Děti si zlepší komunikační schopnosti s dalšími dětmi.
Prostředí	na ven
Motivace	„Velice rád bych měl vaše portréty na památku, klidně i několik fotografií. Jste velice příjemní a bude mi líto, až odejdete. Poznejte tedy náš lid! Vyjděte do ulic a vyfotografujte se s každým, kterého potkáte. Kdo bude mít nejvíce fotografií, získá odměnu.“
Materiál	fotoaparát, pití na cestu
Postup	Děti do skupinky dostanou digitální zařízení s fotoaparátem a budou mít za úkol vyrazit do egyptských ulic a pořídit fotografie s egyptskými vesničany po vzoru egyptských maleb (viz příloha IX.). Na fotce musí být vždy celá skupina. Jako bonus bude vedoucí, který se bude po Egyptě pohybovat, a s ním mohou pořídit také fotografii.
Hodnocení	Každá fotografie s občanem 2b, fotografie s vedoucím 1b.

Zdůvodnění dopoledního bloku:

Na začátku nového dne jsou zvoleny aktivity klidnějšího charakteru, děti jsou na táboře druhý den a není vhodné zařazovat hry fyzické či psychické. První je zvolena aktivita, která vyžaduje pozornost. Děti si během ní udělají představu o starověkém Egyptě a rozvinou si smyslové vnímání. Poté následuje hra „malování pohledů“ kde si zkusí pomocí předloh a naučné chvílce ztvárnit Egypt. Dochází k rozvoji představivosti a fantazie. Po klidnější části je zvolena pohybová aktivita „egyptské pózy“, která dává dopolednímu bloku dynamiku. Děti v této hře projeví komunikační schopnosti, musejí se orientovat v neznámém prostředí a spolupracovat s ostatními členy v oddíle.

ODPOLEDNÍ PROGRAM I.

Tab. 17 Hra - výroba ručního papíru

<i>Hra - výroba ručního papíru</i>	
Cíl	Děti umí vyrobit ruční papír.
Prostředí	v místnosti
Motivace	„Určitě všichni víte, že právě Egypt je znám vynálezem papyrusu. Ten sloužil k zápisu textů, jelikož ale výroba tohoto vzácného papíru je velmi obtížná, zkusíte si vyrobit ruční papír“.
Materiál	novinový papír, husté pletivo, dřevěný či plastový váleček, rovnou podložku, misku s vodou, utěrku, pokud budeme moci, tak mixer a žehličku, lisované rostliny, třpytky, bavlnky
Postup	Připravíme si misku s vodou a do ní natrháme kousky papíru, ty necháme rozmočit a poté je rozmělníme na kaši pomocí mixeru (když mixer nemáme, necháme papír namočený o něco déle a rozmělníme prsty). Poté hmotu vyždímáme, dáme na pletivo a položíme na podložku, kterou vyložíme utěrkou. Hmotu prsty rozmačkáme na co nejtenčí vrstvu a pomůžeme si válečkem. Můžeme do papíru zaválet různé materiály (květiny, třpytky, bavlnku). Nakonec pletivo s papírem převrátíme, sundáme utěrku a odstraníme pletivo. Papír dosušíme na vzduchu. Nakonec ho můžeme přejet žehličkou.
Hodnocení	nehodnotíme

ODPOLEDNÍ PROGRAM II.

Tab. 18 Hra - stavba vzácných pyramid

<i>Hra - stavba vzácných pyramid</i>	
Cíl	Děti dokážou spolupracovat a odhadnout 1m.
Prostředí	v lese, na cestě
Motivace	„Doufám, že jste se o Egyptě něco dozvěděli, nyní nás čeká poslední úkol před tím, než vás dovedu před Faraona, který Vám s vaším posláním jistě pomůže. V Egyptě jsou pyramidy nejznámější a nejstarší z pyramidových staveb. Pyramidy se skládají s velkých kamenných bloků či cihel. Tyto pyramidy sloužily jako hroby králů a jejich manželek. Stavba pyramidy nebyla vůbec jednoduchá. Pyramida má obvykle tři nebo čtyři strany. Nyní si i vy zkusíte postavit ve vašich družinách pyramidu, která bude mít tvar čtverce s délkou jednoho metru. Nebude to tak jednoduché, k dispozici nebudete mít metr, vaším úkolem bude 1 m odhadnout. Na stavbu budete mít jednu hodinu. Sám faraon při večerní procházce zhodnotí vaše stavby“.
Materiál	metr, který bude mít faraon na ohodnocení
Postup	Každá družina má za úkol z přírodních materiálů postavit pyramidu o straně s délkou 1 metr, bez použití jakéhokoliv měřítka. Záleží na dětech, jakým stylem si s ní pohrají. Jediné co musí dodržet, je časový limit a čtvercovou pyramidu o straně s délkou 1 metru.
Hodnocení	hodnotíme v následující hře

VEČERNÍ PROGRAM

Tab. 19 Hra – hodnocení pyramid

<i>Hra – hodnocení pyramid</i>	
Cíl	Děti dokážou ocenit stavby ostatních.
Prostředí	Na místě, kde se stavěly pyramidy
Motivace	„Dobrý den, cizinci, náš nejuctívanější egyptský učenec mi sdělil, co tu hledáte. Dobře, souhlasím s tím, že vám dám bylinu z naší země. Jen ji musíte strážet jako oko v hlavě, už tu skoro nerostou a toto je jedna z posledních, kterou jsem našel. Ještě předtím se pojdme podívat na pyramidy, které jste stavěly. Uděláme si prohlídku vašich pyramid, kde mi každá vaše družina sdělí něco o vaší stavbě“.
Materiál	nic

Postup	Každá skupina nejdříve představí svoji stavbu a poté jsou odměněni faraonem.
Hodnocení	Nejvíce bodů získává skupina, která se nejvíce přiblížila 1 m a poté se bodová hranice snižuje.

Zdůvodnění odpoledního a večerního bloku:

Po obědě, čeká na děti výroba ručního papíru, kde si vyzkouší originální a netradiční postup jeho výroby. Poznají, že v dávných dobách taková výroba papíru nebyla vůbec jednoduchá. Vyzkouší si stavbu pyramidy, kde bude jejich úkolem vyvinout spolupráci k tomu, aby se společně domluvily. Dále následuje hra „přečti zprávu“, která je na rozvoj jak sociálních dovedností, kde předvedou spolupráci v týmu a budou čelit rozdělení rolí. Po fyzické aktivitě, proběhne „hodnocení pyramid“ kde se u dětí rozvinou jak komunikační schopnosti tak si vyzkouší i samotný projev před celou skupinou.

2.3 Třetí den – Amerika

Tento den se děti ocitají v zemi, která nese Amerika, na začátku dne, se po menším nedorozumění spřátelí se severoamerickými indiány, kteří jsou první obyvatelé amerického kontinentu. Po ranním nedorozumění se setkávají s náčelníkem, který je přivítá v jejich vesnici. Nejdříve se seznámí s životem indiánů, děti si vyrobí indiánskou čelenku pro jejich kmen a poté vyřežou totem, který bude představovat jejich odvahu. V odpoledním programu děti čeká, lapálie v podobě nepřátelského kmenu a večer se mohou těšit na táborový oheň, kde budou předváděny indiánské tradice spojené s tanci.

Hry pro tento den jsou umístěny v Příloze č. I.

2.4 Čtvrtý den - Řecko

Děti se tento den ocitají v Řecku, kde mají začít olympijské hry (zkr. OH). Na své cestě, při které hledají rostlinu pro královnu, se setkávají s Héraklem. Hérakles však nemá mnoho času, jelikož spěchá na OH. Ty mají každou chvíli začít, a on jako jejich zakladatel nesmí chybět. Jelikož je zdvořilý, děti vyslechne a slíbí jim, že až budou OH hry ukončené, tak se jim bude věnovat. Nyní je však vyzývá k tomu, aby ho na jeho cestě doprovázely a OH se zúčastnily. Hérakles dovede děti na místo, kde se zapisují jednotlivé skupiny a zařídí jim jejich účast.

Hry pro tento den jsou umístěny v Příloze č. II.

2.5 Pátý den - Indie

Pomocí stroje času se děti společně s Merlinem nachází v Indii, kde hledají další vzácnou bylinu. V Indii ve městě Kalkatě, což je nejchudší město, se setkávají s katolickou řeholnicí a misionářkou Matkou Terezou. Ta se jim nejdříve představí,

sdělí jim jaké je její poslání a poté dětem představí, nejubožejší a nejchudší části celé Indie. Matka Tereza zavede děti do jedné z nemocnic, kde pečuje o chudé a nemocné osoby a požádá děti o pomoc. Děti se za pomoci Matky Terezy učí zásady první pomoci a vciťují se do role nevidomého člověka. Odpoledne, potkávají indickou rodinu, která je vezme k řece, na pravidelnou koupel a poté mají možnost si vytvořit mandaly, které společně ohodnotí. Následovně na to si vyzkouší netradiční způsob cestování, který je pro Indii typický.

Hry pro tento den jsou umístěny v Příloze č. III.

2.6 Šestý den – Afrika

Šestý den se děti dostávají do země kde, nalezneme pouště, a je to Afrika. I v této zemi čeká děti mnoho úkolů, k tomu, aby získaly další potřebnou bylinu. Na své cestě u jedné africké chýše se setkávají s nejstarším domorodcem Afriky Ibeamaku. Ten je velmi překvapený, kde se tu vzalo tolik dětí a zajímá ho, co tu hledají. Děti mu sdělují své poslání a ten jim nabízí pohostinství a společně se svoji ženou jim představují africkou kulturu.

Hry pro tento den jsou umístěny v Příloze č. IV.

2.7 Sedmý den – Japonsko

Děti se ocitají uprostřed Japonska. Potkávají japonského mistra, který se věnuje bojovému umění sumo. Poté se dostávají do rukou místního umělce, který navrhuje japonské zahrady. Po obědě děti poznávají některé japonské zvyky. V pozdějších hodinách, se přesouvají na závod dračích lodí, který se tu koná každý rok a je to velmi navštěvovaná událost. Ve večerních hodinách, kdy děti přestávají věřit, že bylinu naleznou, se setkávají s gejšou. Ta bylinu zná a ví kde ji mohou děti získat. Děti jsou pozvány do jejího domu, kde si zkoušejí, jaké to je být gejšou.

Hry pro tento den jsou umístěny v Příloze č. V.

2.8 Osmý den – Pravěk

Děti se spolu s alchymistou Merlinem přenášejí do pravěku. Právě tady je rostlina, ze všech rostlin nejvzácnější. Život v pravěku, není vůbec jednoduchý a o tom se samy děti během dne přesvědčí. K tomu aby získaly tuto vzácnou rostlinu, kterou si musejí zasloužit, jsou vyzvány k tomu, aby lidem pomohly s lovem mamuta, který se dnešní den chystá. Úkoly, které během dne podstupují, je na samotný lov připraví.

Hry pro tento den jsou umístěny v Příloze č. VI.

2.9 Devátý den – Uzdravení královny

Devátý den je posledním dnem celotáborové hry. Děti již získaly veškeré léčivé byliny, pro záchranu královnina života a mohou se vrátit nazpátek do království Geraldie. Návrat nebude však jednoduchý. Nepřátelský kmen ukradl ze stroje času tlačítko, pomocí, kterého cestují děti časem. Musejí podstoupit náročný úkol a tlačítko vypátrat. Po podařeném nalezení se děti vrací do království Geradie, kde je čeká, slavnostní přivítání. Dochází k uzdravení královny a vyhlášení výsledků za snahu dětí nasadit svoje životy pro záchranu jiné osoby. Po zhodnocení celotáborové hry se děti chystají na odjezd domů. Podrobněji je tento den popsán v Příloze č. VII.

Závěr

Existuje mnoho způsobů, jak nadchnout dítě, ale nerozšířenější a nepřírozenější variantou je hra. Výchova hrou je nejideálnější prostředek k tomu, jak nenápadně ovlivnit dítě a přimět jej, aby se něco nového naučilo. A právě takové nenápadné působení probíhá na letních táborech, za pomoci různých her, které připravují vedoucí tábora. Na táboře tráví děti čas v klidné přírodě s příjemnými lidmi, kteří s dětmi rádi spolupracují a svůj čas věnují právě jim. Většina vedoucích, kteří jezdí na letní tábory, nebývají za svoji práci dostatečně ohodnoceni. Obětují svůj volný čas i bez jakéhokoliv nároku na finanční odměnu. Odměnou pro ně bývá to, když vidí spokojené děti, které se na tábor rok co rok vracejí. Pořádání letních táborů je pro vedoucí příležitost jak vykonávat činnost, která bude ostatním prospěšná a kde se mohou seberealizovat.

Cílem bakalářské práce bylo navrhnout program na devítidenní tábor se zaměřením na rozvoj spolupráce, a to pro děti mladšího a staršího školního věku. Tento cíl byl splněn, a podrobně byl rozepsán v přílohách bakalářské práce. V teoretické části jsme se věnovali volnému času, kde bylo nejvíce čerpáno z knih autorů Pávkové a Hofbauera. Dále byla zaměřena pozornost na letní tábory, o kterých tato práce pojednává. Nedílnou součástí se stala vývojová psychologie, jejíž znalost byla při vytváření her pro děti mladšího a staršího školního věku velmi důležitá. Podstatná část teoretické práce byla věnována hře, na což navazuje kapitola, kde jsme se zabývali celotáborovou hrou. Do této problematiky nás zavedli autoři Pelánek a Chour. Poslední kapitola byla věnována týmové spolupráci, která byla další potřebnou součástí k vytvoření celotáborové hry.

Po seznámení se s nezbytnými teoretickými informacemi a zapojení vlastních zkušeností, byla vypracována praktická část této bakalářské práce. V praktické části a v přílohách se nachází vytvořený podrobný program devítidenního letního tábora. Celotáborová hra nesoucí název „Království Geraldie“ byla vypracována, jak již bylo zmiňováno, pro děti mladšího a staršího školního věku. Mladší děti přijímají, dle zkušeností, jakoukoliv hru bez větších problémů, u školního věku je to obtížnější. Bývají často kritičtí a není vždy snadné se jim zavděčit. Přesto bychom si bez nich tábory neuměli představit. Mají chvíle, kdy nechtějí s nikým spolupracovat, ale chtějí být sami. Proto byl do programu každý den zařazen program, který vyžaduje humor a vyvolává potřebu spolupráce a pomoci dětem mladším. Naopak do programu nebyly zařazeny takové aktivity, kde by mohlo dojít k nezdravému zesměšnění či urážce. Hlavním cílem her po celý průběh tábora bylo prohloubit u dětí smysl pro spolupráci a fungování v týmu, neboť spolupráce je důležitým předpokladem pro život ve společnosti. Cílem letních táborů, ale i veškerých činností, které jsou s dětmi prováděny, by nemělo být pouze pobavení či zabavení dětí, ale právě vybavení dětí kompetencemi pro budoucí život.

Na závěr je třeba zmínit, že děti jsou velice vnímavé a všímají si atmosféry v realizačním týmu, toto klima na ně působí. Každý, kdo připravuje tábory, ví, že to není jen práce, je to poslání dělat něco pro děti. Proto je důležité jít do toho naplno a se vší energií. S dobrou atmosférou se vše dělá snáz.

Seznam použitých zdrojů

Tištěné

- BURDA, J. a kol. *Tábory a další zotavovací akce*. Aktualiz. vyd. Praha: NIDM, 2008. 144 s. ISBN 978-80-86784-59-5.
- ČAČKA, O. *Psychologie dítěte*. Vyd. 3. Tišnov: SURSUM, 1997. 156 s. ISBN 80-85799-03-0.
- ČAČKA, O. *Psychologie dítěte*. Vyd. 1. Tišnov: SURSUM, 1994. 112 s. ISBN 80-85799-30-0
- HOFBAUER, B. *Děti, mládež a volný čas*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2004, 176 s. ISBN 80-7178927-5.
- HOUŠKA, T. *Škola je hra*. Vyd. 2. Praha:1993. 259 s. ISBN 80-900704-9-3.
- HRKAL, J., HANUŠ, R. *Zlatý fond her II: Výběr her a programů připravených pro kursy Prázdninové školy Lipnice*. Vyd. 1. Praha: Portál 1998. 168 s. ISBN 80-7178-153-3.
- CHOUR, J. *Receptář her: náměty a návody pro vedoucí dětí a mládeže*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2000. 167 s. ISBN 80-7178-388-9.
- KOLAJOVÁ, L. *Týmová spolupráce- Jak efektivně vést tým pro dosažení nejlepších výsledků*. Vyd. 1. Praha: Grada Publishing, 2006. 112 s. ISBN: 80-247-1764-6.
- LANGMEIER, J., KREJČÍŘOVÁ, D. *Vývojová psychologie*. 3. přeprac. a dopl. vyd. Praha: Grada, 1998, 343 s., obr. ISBN 80-716-9195-X.
- MAZAL, F. *Hry a hraní pohledem ŠVP*. Olomouc: Hanex, 2007. 394 s. ISBN 978-80-85783-77-3.
- NEJEDLÝ, P. a kol. *Připravujeme tábor*. Vyd. 1. Praha: Práce, 1992. 119 s. Prázdninové tábory; 1. Příručky Práce. ISBN 80-208-0085-9.
- NEUMAN, J. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*. Vyd. 1. Praha: Portál, s.r.o., 1998. 328 s. ISBN 80-7178-213-1.

OPRAVILOVÁ, E., GEBHARTOVÁ, V. *Zima v mateřské škole*. Praha: Portál, 1998. 128 s. ISBN 80-7178-268-8.

PÁVKOVÁ, J. *Pedagogika volného času: Teorie, praxe a perspektivy výchovy mimo vyučování a zařízení volného času*. Vyd. 3. Praha: Portál, 2002, 231 s. ISBN 8071787116.

PELÁNEK, R. *Příručka instruktora zážitkových akcí*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2008, 205 s. ISBN 978-80-7367-353-6.

PRŮCHA, J., WALTEROVÁ, E., MAREŠ, J. *Pedagogický slovník*. 4., aktualiz. vyd. Praha: Portál, 2003, 322 s. ISBN 8071787728.

SPOUSTA, V. a kol. *Kapitoly z pedagogiky volného času*. Vyd. 1. Brno: Masarykova univerzita v Brně, c1996, 37 s. ISBN 80-210-1274-9.

TETOUR, V., MACHATÝ, B., KRÁČMERA, J. *Dobrodružné prázdniny*. Praha: Mladá fronta, 1989. 134 s. ISBN 80-204-0027-3.

VÁGNEROVÁ, M. *Vývojová psychologie: dětství a dospívání*. 2., rozšířené a přepracované vyd. Praha: Karolinum, 2012. 531 s. ISBN 978-80-246-2153-1.

Zapletal M. *Velká encyklopedie her, Hry v přírodě*, Praha, Leprez 1995, 623 s. ISBN 80-901826-6-6.

Internetové zdroje

Dětské tábory: Dětské letní tábory nové generace [online]. c2014 [cit. 2015-03-01]. Dostupné z: <http://www.tabory-stan.cz/>.

Pionýr - opravdu dobrý tábor [online]. c2012 [cit. 2015-03-01]. Dostupné z: <http://www.pionyr.cz/rodice/dobry-tabor>

CHMURA. ZÁSADY PŘÍPRAVY CELOTÁBOROVÝCH HER: Obecné rozpracování zásad, které by při přípravě a následné organizaci a realizaci měly být dodržovány. In: *Diplomy, fonty a hry zdarma ke stažení* [online]. 2006 [cit. 2015-03-04]. Dostupné z: http://diplomy.artega.cz/index.php?dip=cth_zasady_pripravy_celotaborovy_ch_her

Seznam obrázků

Obr. 1	Hliněné destičky	25
Obr. 2	Čelenka	47
Obr. 3	Zlato	48
Obr. 4	Olympijský deník I.	54
Obr. 5	Olympijský deník II.	54
Obr. 6	Informace o Héraklovi	58
Obr. 7	Zranění	60
Obr. 8	Rikša	63
Obr. 9	Africká maska	66
Obr. 10	Nunchaka	71
Obr. 11	Dekret	81
Obr. 12	Egyptské pózy	83

Seznam tabulek

Tab. 1	Druhy táborů	9
Tab. 2	Tři typy táborů	10
Tab. 3	Tábory podle obsahového zaměření	10
Tab. 4	Třídění her podle výchovných cílů	13
Tab. 5	Klasifikace her	14
Tab. 6	Rozdělení etapových her	16
Tab. 7	Rozpis jednotlivých etap	26
Tab. 8	Seznam bylin	28
Tab. 9	Hra – seznam se	29
Tab. 10	Hra – poznej mě	29
Tab. 11	Hra – chyt' vejce	30
Tab. 12	Hra - žalárník	30
Tab. 13	Hra – Máš něco společného?	31
Tab. 14	Hra - naučná chvilka	32
Tab. 15	Hra - malování pohledů	32
Tab. 16	Hra - egyptské pózy	32
Tab. 17	Hra - výroba ručního papíru	33
Tab. 18	Hra - stavba vzácných pyramid	34
Tab. 19	Hra – hodnocení pyramid	34
Tab. 20	Hra – výroba čelenky a vymyšlení názvu kmene	46
Tab. 21	Hra – výroba totemu	47
Tab. 22	Hra – rýžování zlata	48
Tab. 23	Hra - únos	49
Tab. 24	Hra – stavba teepee	50
Tab. 25	Hra – příprava scének k táborovému ohni	51
Tab. 26	Hra – Indiánský oheň	52
Tab. 27	Hra – olympijské hry – první část	53
Tab. 28	Hra – olympijské hry – druhá část	55
Tab. 29	Héraklův portrét	56

Tab. 30	Informace o Héraklovi	57
Tab. 31	Hra – ošetření zraněných	59
Tab. 32	Hra – chůze po slepu	60
Tab. 33	Hra – Ganga (koupel)	61
Tab. 34	Hra - mandaly	61
Tab. 35	Hra- netradiční způsob cestování	62
Tab. 36	Hra – nošení věcí na hlavě	64
Tab. 37	Hra – africké masky	65
Tab. 38	Hra – těžba diamantů	66
Tab. 39	Hra – píseň Jedem do Afriky	67
Tab. 40	Hra – masky 2	67
Tab. 41	Hra – zvuky zvířat z Afriky	68
Tab. 42	Hra - sumo	69
Tab. 43	Hra – stavba japonské zahrady	69
Tab. 44	Hra – japonské zvyky	70
Tab. 45	Hra – závody dračích lodí	71
Tab. 46	Hra - gejša	72
Tab. 47	Hra – výroba obuvi	73
Tab. 48	Hra – Nemáme vodu	73
Tab. 49	Hra – úkryt na lov mamuta	74
Tab. 50	Hra – stopujeme ztracenou zvěř	75
Tab. 51	Hra – uvař si sám	76
Tab. 52	Hra – hon na mamuta	77
Tab. 53	Hra – vyvrcholení lovu	77
Tab. 54	Hra – ztracená součástka	79

Seznam příloh

- Příloha I. Program pro třetí táborový den - Amerika
- Příloha II. Program pro čtvrtý táborový den – Řecko
- Příloha III. Program pro pátý táborový den – Indie
- Příloha IV. Program pro šestý táborový den – Afrika
- Příloha V. Program pro sedmý táborový den – Japonsko
- Příloha VI. Program pro osmý táborový den – Pravěk
- Příloha VII. Program pro devátý táborový den –Uzdravení královny
- Příloha VIII. Informace o Egyptě
- Příloha IX. Egyptské pózy
- Příloha X. Píseň – Jedem do Afriky

Přílohy

Příloha I. Program pro třetí táborový den - Amerika

DOPOLEDNÍ PROGRAM I.

Děti se po ranní procházce ocitnou v indiánské vesnici a stanou se zajatci, kteří jsou předvedeny před Velkého náčelníka jménem Kootenay. Toho zajímá, jak se zde ocitly. Děti vše vysvětlí a Velký náčelník jim odpustí. Po delší odmlce se rozhodne cestovatele pustit a přivítat je na jejich území pod podmínkou, že s nimi stráví den a naučí se žít ve světě indiánů. Rozdělí je do kmenů, podle skupin.

Tab. 20 Hra – výroba čelenky a vymyšlení názvu kmene

<i>Hra - výroba čelenky a vymyšlení názvu kmene</i>	
Cíl	Děti dokážou zapojit vlastní fantazii.
Prostředí	na hřišti, v lese, v místnosti
Motivace	„Zvykem v naší vesnici je, že každý indián nosí na hlavě čelenku z peří. Péra na čelenkách vyjadřují indiánovu statečnost. Každé pero je symbolikou nějakého hrdinského činu, zároveň se čelenka nosí na znamení přátelství o udělení per, rozhoduje náčelník Kootenay a rada starých indiánů. Každý indiánský kmen má základ čelenky jiný z důvodu odlišení. Prosím tedy i vás, abyste toto pravidlo vzali na vědomí a čelenky si vytvořili. Jelikož nejste pravými indiány, mám tu pár pírek, které tu nacházím z ptáků, kteří létají nad naší osadou. A jako každý správný indián nosí čelenku, tak je také v kmenu, který se pyšní svým jedinečným názvem. Tedy i vy si ve skupinách, ve kterých jste, vymyslete název vašeho kmene.“
Materiál	kartony z vlnek, peří z jakéhokoliv opeřence, gumičku a síle cca půl cm (provázek), sešívačku, pastelky, fixy, nůžky
Postup	Z kartonu vystříháme libovolný tvar čelenky (příkladem může být např. obrázek č. 2), který si barevně dotvoříme. Poté do kartonu (do vlnek) budeme vpichovat jednotlivé peří. Když máme peří na čelence připevněné, ustříháme si gumičku a sešívačkou sešijeme k čelence z jedné i z druhé strany. Tímto je čelenka připravena. Poté si každá skupina vymyslí název svého kmene.
Hodnocení	nehodnotíme



Obr. 2 Čelenka (vlastní zdoj)

Tab. 21 Hra – výroba totemu

<i>Hra – výroba totemu</i>	
Cíl	Děti zapojí svoji představivost a dokáží se dohodnout.
Prostředí	v lese
Motivace	„Totemy představují náboženskou a lidovou víru indiánů. Byly vyřezávány do kmene stromu, a to zejména do cedrového dřeva. Nástroje, pomocí nichž totemy vyřezávaly, byly prosté. Byly barveny černě, červeně, zeleně, žlutě i modře a zobrazovaly podoby uctívaných zvířat či duchů. Do totemů se zaznamenává historie kmenů, ale i jednotlivců. Tyto totemy nám slouží také k ochraně před zlými duchy. Každý indián z kmene se musel na výrobě totemu podílet.“
Materiál	do skupiny jedno poleno, tempery či jiné barvy, nůžky, příborový nůž, obrázky totemů
Postup	Děti ve skupinách vytvářejí totem. Jakým způsobem ho budou dělat, záleží na jejich představivosti.
Hodnocení	Porota pěti vedoucích (indiánů) obchází skupiny a hodnotí provedení a vzhled. Každý vedoucí má bodovou hranici 1 – 5 b.

DOPOLEDNÍ PROGRAM II.

Tab. 22 Hra – rýžování zlata

<i>Hra – rýžování zlata</i>	
Cíl	Děti jsou schopny nasadit fyzické síly na záchranu spravedlnosti.
Prostředí	louka + potok
Motivace	„Kmenům bude Velkým náčelníkem sdělena zpráva o tom, že rudé tváře se chystají ukrást zlato, které se v jejich řece nachází. Náčelník je tedy požádá, zda by mu s rýžováním zlata nemohli pomoci, je to jejich zlato, které se střeží mnoho let.“
Materiál	malé a větší zlaté kamínky (viz obrázek č. 3), potok, 3 vedoucí
Postup	Vyhledáme vhodný potok, do kterého vysypeme zlato. Od potoka určíme vzdálenost cca 50 m. Děti sbírají zlato ve skupinách, ale vždy může být v poli pouze jeden člen z každé skupiny. Vždy, jak jeden ze skupiny přiběhne, vybíhá další. Tři Rudé tváře (vedoucí) jsou nepřátelé. Pokud se vedoucí na cestě ke zlatu dotkne dítěte, musí se dítě vrátit zpátky a vybíhá znovu. Každé dítě může donést vždy pouze jeden zlatý kámen. Hra končí ve chvíli, kdy se v potoce nenachází žádný kámen.
Hodnocení	Vyhrává skupina s největším počtem zlatých kamenů a poté se bodová hranice snižuje.



Obr. 3 Zlato (vlastní zdroj)

Tab. 23 Hra - únos

<i>Hra - únos</i>	
Cíl	Děti jsou schopny přinést jakékoliv oběti.
Prostředí	na louce, v lese
Motivace	„Velký náčelník Kootenay se dozvěděl, že mu rudé tváře unesly jeho ženu Moqui. Z této zprávy je zcela zdrcen, padá do kolena. Je mu hned jasné, kdo má toto na svědomí. V tu chvíli přibíhá jeden z kmenu rudá tvář. Tyto dva rody se již od pradávna nemají v lásce a vždy když se setkají, dochází k boji. Tento posel donáší Velkému náčelníku zprávu od jejich náčelníka. Velký náčelník zprávu přečte a dozví se, že únosce je ochotný manželku vrátit, ale požaduje za to výkupné. Jaké výkupné tam však napsané není.“
Materiál	lano (na svázání)
Postup	Děti se společně s ostatními indiány rozhodnou náčelníkovi pomoci. Jelikož nikdo neví, co nepřátelský kmen požaduje, mají děti dohromady vymyslet a vzít něco, co si myslí, že by mohlo jako výkupné stačit. Všichni se společně vydají za poslem a nenápadně ho sledují. Na konci cesty Velký náčelník Kootenay rozhodne, že by bylo lepší, kdyby z každého týmu šli pouze dva indiáni. Ostatní tedy čekají na místě a z dálky sledují, co se bude dít. Velký náčelník si všimne své ženy uvázané k velkému stromu. Nenápadně se svými indiány blíží až do chvíle, než jsou obklíčeni. Velký náčelník vysvětlí, co tu dělají a že si jde pro Moqui. Přejde druhý náčelník kmene Rudá tvář a požaduje výkupné. Děti mu výkupné předají, nejdříve se rozčiluje, přemýšlí, jestli toto výkupné stačí, ale nakonec ženu Velkého náčelníka pustí.
Hodnocení	nehodnotíme

Zdůvodnění dopoledního programu: Dopolední program je z větší části kreativní. U dětí dochází k rozvoji tvořivosti a spolupráce. Při hře kde mají vyřezat totem, se musejí v oddíle domluvit, jak vůbec bude vypadat a jaké barvy zde použijí. V dopoledním programu II kde nejdříve následuje hra „rýžování zlata“ musejí vyvinout fyzickou sílu ale i odhodit všechny obavy a pustit se do hry na plno. Druhá hra „únos“ vybízí děti k velikému kroku. Jsou postaveny před problém, který musí společně vyřešit. Musí se domluvit, zda osvobodí náčelníkovu ženu, či ji nechají nepřátelům. V dětech by tato hra měla vyvolat otázky typu: Pomůžeme jí? Co když se s námi něco stane? Také musejí čelit rozhodnutí, jaké dva členy ze skupiny vyberou.

ODPOLEDNÍ PROGRAM I.

Kmeny se naučily, jak se v takové indiánské vesnici žije. Poznali jejich život a nyní se vydávají rozhlédnout po okolí, dostanou se opět na území nepřátelských kmenů.

Tab. 24 Hra – stavba teepee

<i>Hra - stavba teepee</i>	
Cíl	Děti si procvičí tělesnou zdatnost.
Prostředí	na hřišti, na louce
Motivace	„Ha! Co tu děláte! Zlato je vaše, tak co tu ještě chcete? Nu dobrá, když jste tak drzí a zase jsme se potkali, využijeme vaše síly na stavbu našich přístřeší. A běda, jak bude někdo naříkat, že už nemůže. Okamžitě přivalíme kůl a uvážeme ho, aby věděl, že na cizí území se nemá lézt!“
Materiál	nastříhané čtverečky látky (2x2cm), nastříhané provázky (cca 8 cm), nalámané klacíky, papírové koule, napsané body za jednotlivá teepee
Postup	<p>Na louce či v lese, najdeme nejlépe přístupné místo, kam umístíme všechny provázky, kamínky a klacíky. Tento prostor ohraničíme lanem. Od tohoto místa připravíme tolik stanovišť, kolik je skupin. Každá skupina musí mít od místa s materiálem stejnou vzdálenost. Děti mají za úkol běhat pro materiál, ze kterého ostatní ve skupině skládají teepee. Ze skupiny vybíhají pouze dva hráči. Do svého stanoviště mohou nést vždy jednu věc. Ostatní ve skupině stavějí teepee a poté ho prodají vedoucímu (který je ke skupině přidělen) a ten zapíše skupině body. Tento materiál nemohou znovu použít. Každá skupina musí postavit všechny teepee a poté to záleží na nich. Ke ztížení je dobré určit alespoň jednoho z každé skupiny, který bude přenášení materiálu ostatním skupinám stěžovat. Pro každého záškodníka připravíme 2 papírové koule. Když se ostatních hráčů koule dotkne, musí mu materiál odevzdat. Tento materiál se nepřičítá ke skupině, ale odevzdává se znovu na místo s materiálem. Hra končí ve chvíli, kdy materiál v kruhu dojde.</p> <p>přístřešek (1 klacík) 2 body malé teepee (1 provázek + 1 klacík) 3 body větší teepee (2 provázky + 1 látka) 6 bodů kuchyňské teepee (3 látky + 1 klacík) 8 bodů obřadní teepee (3 provázky + 1 klacík + 1 látka) 10 bodů náčelníkovy teepee (3 látky + 3 klacíky + 3 provázky) 13 bodů</p>
Hodnocení	Vedoucí sečte každé skupině počet bodů za jednotlivé teepee. Počítají se ta, která byla vedoucímu do ukončení hry prodána. Nejvíce bodů dostává skupina s nejvyšším počtem získaných bodů.

Zdůvodnění: Po méně náročném programu po stránce fyzické, je zařazena pohybová aktivita „stavba teepee“. Tato hra je určena na rozvoj vytrvalosti a síly. Zároveň si děti musí rozmyslet strategii, jak budou jednotlivé obydlí skládat, tak aby došly k nejlepšímu výsledku.

ODPOLEDNÍ PROGRAM II.

Tab. 25 Hra – příprava scének k táborovému ohni

<i>Hra - příprava scének k táborovému ohni</i>	
Cíl	Děti dokážou mezi sebou spolupracovat a vymyslet zábavný program k ohni.
Prostředí	nezávislé na prostředí
Motivace	„Jak jistě víte, tak večer nás čeká posezení u ohně. A já se doslechl od pana Merlina, že hrajete velmi rádi divadlo a jiné zábavné scénky. Proto mě napadlo, že byste nám mohli večer zahrát scénky z života indiánů. Máte tedy nějaký čas na to odpočinout a scénky si vymyslet. Až nastane čas k zapálení ohně, budete přivoláni.“
Materiál	pomůcky pro scénky, rekvizity
Postup	Děti vymýšlejí a připravují scénky na slavnostní večer.
Hodnocení	nehodnotíme

VEČERNÍ PROGRAM

Tab. 26 Hra – Indiánský oheň

<i>Hra – Indiánský oheň</i>	
Cíl	Děti dokážou prezentovat svoji připravenou práci před jinými lidmi a vnímají pozitivní atmosféru
Prostředí	u ohně
Motivace	„Přátelé drazí, jsme velmi potěšeni vaší návštěvou, velice si vážíme, co jste pro nás dnešní den udělali. Naším zvykem je, každý měsíc udělat velký oheň, který je symbolem zachování míru, úcty, lásky a porozumění a je věnován matičce zemi. Tento oheň vždy spadá na den se stejným číslem. Jelikož tento den vychází na zítra a pan Merlin mi sdělil, že ráno cestujete dále, rozhodli jsme se, že uděláme výjimku. Přátelé, zaujměte svá místa a pojd'te mezi nás.“
Materiál	všichni mají čelenky a vedoucí oděv indiánů, zápalky, kytara, rekvizity k scénkám
Postup	Děti se společně s vedoucími usadí kolem ohně a náčelník sdělí dětem, jak byl každý kmen tento den úspěšný. Poté následuje příběh Velkého náčelníka. Po přečtení příběhu vyzve náčelník kmen po kmenech, aby předvedli scénku, kterou si připravily. Po předvedení scének následuje opékání špekáčků a zpěv u ohně. Indiánský oheň je zakončen táborem rituálem
Hodnocení	Indiánský oheň není hodnotitelný. Je důležitý k tomu, aby byla vytvořena příjemná atmosféra a plně prožit společný večer na táboře.

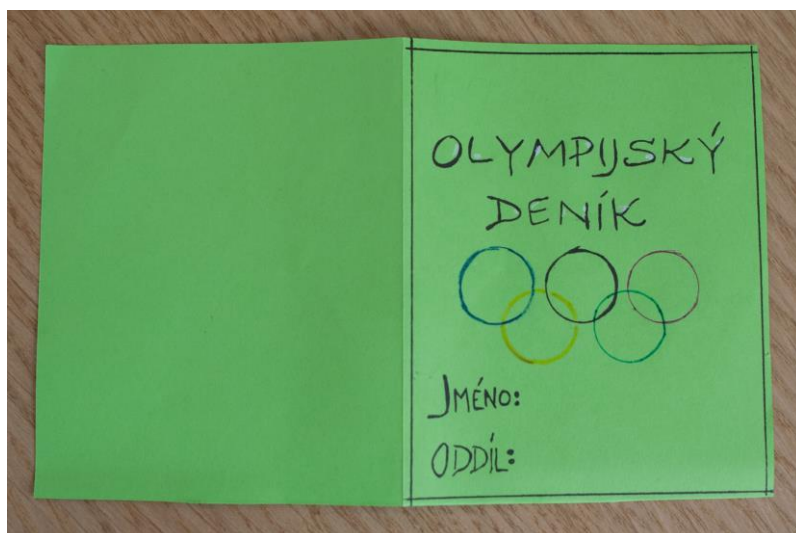
Zdůvodnění: Po náročném programu, jsou zařazeny aktivity odpočinkového charakteru. Děti mají během druhého odpoledního programu vymyslet vhodné scénky k táboráku. Vymýšlení scének má v dětech vyvolat pocit zodpovědnosti, kdy bude muset každý člen oddílu, zaujmou roli v určitém příběhu. Vyzkouší si improvizaci v případě, že někdo zapomene připravený text a v neposlední řadě, musí dojít ke spolupráci, bez které by žádná scénka nemohla vzejít. Večerní indiánský oheň je vyvrcholením celého dne a stává se nezapomenutelným zážitkem. Je zařazen z toho důvodu, aby vyvolal v dětech pocit spokojenosti a poděkování za to jak se celý den snažily.

Příloha II. Program pro čtvrtý táborový den - Řecko

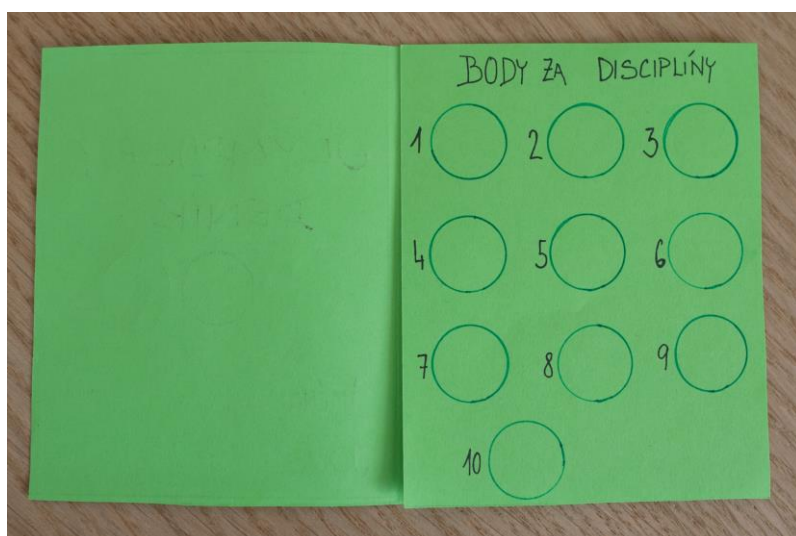
DOPOLEDNÍ PROGRAM I. + II.

Tab. 27 Hra – olympijské hry – první část

<i>Hra - olympijské hry- první část</i>	
Cíl	Děti si vyzkouší nové sportovní disciplíny.
Prostředí	na louce
Motivace	„Na začátku proběhne slavnostní zahájení, kde je zapálen oheň a představeny družiny, které se her účastní. Hérakles promlouvá k hráčům a pobízí je ke spravedlivé hře, bez všelijakých podvodů či urážek. Než budou hry zahájeny, je vztyčena vlajka a zapálen olympijský oheň.“
Materiál	1 disciplína: pytel, barevné praporky 2 disciplína: luk, šípy, terč 3 disciplína: barevné praporky, pásmo 4 disciplína: disk, pásmo 5 disciplína: stopky 6 disciplína: dvě prázdné nádoby, vodu v lavoru, odměrka všechny disciplíny: tužky, papíry,
Postup	<p>Soutěžní disciplíny (soutěží vždy jedna skupina a ostatní povzbuzují), každá skupina dostane olympijský deník, do kterého jí budou zapisovány body za jednotlivé disciplíny (viz obrázek č. 4 a 5).</p> <p>1. disciplína: skok v pytli – určíme dostatečnou vzdálenost vhodnou na skákání, tu vyznačíme barevnými praporky (na čas)</p> <p>2 disciplína: střelba lukem - každé dítě má dva šípy a má za úkol se strefit do terče, který je bodově rozdělen. Pokud mine, získává 0 bodů.</p> <p>3 disciplína: trojskok z místa - opět vhodná vzdálenost vyznačená barevnými praporky (na čas)</p> <p>4 disciplína: hod diskem - natáhneme pásmo, připravíme startovní čáru a házíme, vedoucí si zapisuje, kolik kdo hodil</p> <p>5 disciplína: běžecká disciplína (sprint) - vymezíme vhodnou a rovnou plochu pro sprint, děti běhají po dvojicích (na čas)</p> <p>6 disciplína: přenášení vody ústy - Připravíme dvě nádoby. Jednu prázdnou a jednu s vodou. Skupina má za úkol přenést v ústech vodu do druhé nádoby, která je prázdná. Každá skupina má časový limit 5 minut. Vždy vybíhá jeden člen skupiny a až doběhne, běží další. Přenesenou vodu nalijeme do odměrky a změříme.</p>
Hodnocení	hodnocení probíhá na konci OH



Obr. 4 Olympijský deník I. (vlastní zdroj)



Obr. 5 Olympijský deník II. (vlastní zdroj)

ODPOLEDNÍ PROGRAM I.

Tab. 28 Hra – olympijské hry – druhá část

<i>Hra - olympijské hry- druhá část</i>	
Cíl	Děti dokáží spolupracovat a povzbuzovat ostatní.
Prostředí	na louce, na hřišti, v místnosti
Motivace	“Hle, jedna část OH je za námi a starým dobrým zvykem je v odpolední části pobavit publikum. Smích je pro Řecko jako spása. Je krásné vidět děti smát se na ulicích, vidět šťastné ženy a muže, kteří se drží za ruce. Ovšem, žije tu pár lidí, kteří nemají moc veselý život a právě pro ně je tato zábavná část určena. Cílem odpoledních OH je společně se pobavit a užít si pěkné odpoledne. Pojďme se tedy připravit a hry můžou započít.“
Materiál	7 disciplína: jehly, nitě, prostěradlo s dírkami 8 disciplína: jablka 9 disciplína: toaletní papír (na každou skupinu 2 kusy) 10 disciplína: nápoj, sklenička, brčka všechny disciplíny: stopky, tužky, papíry
Postup	Soutěžní disciplíny (soutěží vždy jedna skupina a ostatní povzbuzují), každá skupina dostane olympijský deník, do kterého jim budou zapisovány body za jednotlivé disciplíny. Disciplíny: 1 disciplína: zašívání děr - každá skupina dostane prostěradlo, ve kterém bude tolik děr, kolik je ve skupině dětí. Děti musejí díry zašít. (na čas) 2 disciplína: sníst půlku jablka - každý člen skupiny dostane půlku jablka a tu musí na čas sníst (na čas) 3 disciplína: omotání toaletním papírem - skupina si vybere jednoho člena ze své skupiny. Toho bude mít za úkol zbytek skupiny omotat dvěma toaletními papíry. 4 disciplína skupina si vybere dva členy ze skupiny, kteří budou muset na čas vypít nápoj
Hodnocení	Po ukončení všech disciplín sečteme skupinám jednotlivé body. Poté dojde k vyhodnocení, kde budou vedoucí v kostýmech, bude hrát hudba a dojde ke zhasnutí olympijského ohně.

Zdůvodnění: Netradiční olympijské hry jsou zařazeny z důvodu toho, aby si děti vyzkoušeli nové sportovní disciplíny a dokázaly spolupracovat na nových úkolech, které dosud třeba neznaly. Většina dopoledních aktivit je pohybově zaměřených. Ostatní aktivity jsou do programu zařazeny z důvodu odreagování a pobavení se. Jednotlivé hry provádí každá skupina postupně a to proto, aby se z těchto her nestal pouze hon za vítězstvím, ale aby docházelo ke vzájemné kolegalitě a aby se ostatní skupiny navzájem povzbuzovali.

ODPOLEDNÍ PROGRAM II.

Tab. 29 Héraklův portrét

<i>Hra - Héraklův portrét</i>	
Cíl	Děti si na vlastní kůži vyzkouší, jak se dá výtvarně ztvárnit portrét určitými částmi těla.
Prostředí	na hřišti u nějaké budovy
Motivace	„Přátelé! Díky vám, že jste se zúčastnili OH. Byla to pro mě čest. Doufám, že i vy jste si tento den užili. Ještě však není konec toho dne. Při hrách mě tak nepadlo, že jsem se vám nepředstavil, a přemýšlím, jakým způsobem to udělám. Nejdříve asi začneme tím, že si mě zkusíte namalovat. Nebude to však obyčejné malování. Nebudete moci používat žádné štětce či jiné pomůcky. Jediné, čím budete malovat, je vaše tělo. Rozdíl je v tom, že tyto malby nemají velké množství detailů, jelikož nejsme zvyklí těmito částmi malovat. Budete mě malovat z profilu. Jak vidíte, tak tamhle na té boudě jsou upevněné kartony, na které budete můj portrét ztvárňovat. Každá skupina má jeden. U kartonu může být vždy jeden člen skupiny a poté se vystřídáte. Čím budete malovat, určím vždy já. Střídání členů proběhne ve chvíli, kdy skončí hudba. Nejpovedenější portrét bude náležitě oceněn.“
Materiál	tempery, štětce, palety, kelímky s vodou, starý oděv, igelity nebo novinový papír; kreslicí kartony, přístup k vodě, temperové barvy, vedoucí převlečen za Hérakla (model)
Postup	Každá skupina obdrží karton, který pověsíme na nějakou budovu pro lepší malování. Dále obdrží paletu s temperovými barvami a igelity. Hra může začít ve chvíli, kdy jsou všichni připraveni. Hérakles určuje, jakou částí těla budou děti malovat. Můžeme nebo nemusíme stanovit čas. Děti malují (nosem, čelem, loktem, prsty, kolenem, uchem, břichem,...)
Hodnocení	Ohodnotíme každou skupinu stejně, za jejich snahu a ochotu vůbec se do tohoto úkolu pustit.

VEČERNÍ PROGRAM

Tab. 30 Informace o Héraklovi

<i>Hra - informace o Héraklovi</i>	
Cíl	Děti získají nové informace o muži, který byl zakladatelem OH.
Prostředí	na cestě
Motivace	„Obrazy byly vskutku překrásné, domnívám se, že se na jejich prohlídku dostaví alespoň půlka řeckých obyvatel. Nyní se ještě něco dozvíte o mém zajímavém životě, Až takto učiníte, nezbyde mi nic jiného než dovést vás za naším bylinkářem, aby, vám dal to, co jsem slíbil. Nyní bude vaším úkolem zapamatovat si informace z mého života.“
Materiál	tužky, papíry, text pro každou skupinu (viz obrázek č. 6 na následující straně), stopky
Postup	Najdeme rovnou plochu cca 60 m, klidně to může být i v místnosti. Každá skupina má svůj text, který je umístěn 60 m od startu a zhruba dva metry od sebe. Jeden člen ze skupiny bude zapisovat text, který mu druzí členové nadiktují. Vždy běží jeden ze skupiny k textu a zkusí si zapamatovat část textu a běží ho nadiktovat písáři. Až další člen uslyší, co si ten před ním zapamatoval, vybíhá a snaží se zapamatovat si další část. Tak je to pořád dokola, dokud skupiny nebudou mít celý text.
Hodnocení	Hodnotíme skupiny podle toho, které měly text přepsaný nejrychleji, za každou chybu v textu – 5 sekund.

Zdůvodnění: Po olympijských hrách následuje Héraklův portrét, který má charakter převážně terapeutický. V této aktivitě nejde vůbec o body, ale o to aby si každé dítě zažilo mít pocit toho, že malovat můžeme opravdu čímkoliv. Děti zde budou muset čelit spolupráci, kde se musí domluvit, kdo si nechá jakou část těla nabarvit. Na večerní program jsem zvolila opět pohybovou aktivitu, protože pátý den bude klidnější. Děti zde budou rozvíjet smyslové vnímání, paměť a důležitá bude i komunikace, kde si budou muset sdělovat, kdo si jakou část zapamatoval.

Jmenuji se Hérakles a jsem syn Diův. Mám nadlidskou sílu, odvahu a jsem vzorem pro muže. Jako malý kluk jsem se učil šermovat, střílet lukem a rád jsem zpíval a poslouchal hudbu. V pozdějších letech jsem se stal otcem tří synů. Byl jsem spokojený a šťastný. Nevydrželo to však dlouho. Bohyně Héra, na mě poslala šílenství, ve kterém jsem své děti zabil. Byl jsem z toho nešťastný a chtěl jsem tento zločin odčinit. Odešel jsem tedy do Delf, kde jsem se dozvěděl, že mám splnit deset úkolů. Musel jsem zabít Nemejského lva, zabít Hydru, chytit Kerynejskou laň, přehnat dobytek a mnoho dalšího. Tyto úkoly mi trvaly osm let a jeden měsíc. Vykonal jsem i další hrdinské činy. Založil jsem město Théby na počest mého rodného města. Za svůj život jsem se stal nesmrtelným hrdinou, za utrpení které jsem musel snášet. Založil jsem olympijské hry, které jsou na počest vítězství.

Obr. 6 Informace o Héraklovi (vlastní zdroj)

Příloha III. Program pro pátý táborový den - Indie

DOPOLEDNÍ PROGRAM I.

Tab. 31 Hra – ošetření zraněných

<i>Hra - ošetření zraněných</i>	
Cíl	Děti dokážou ošetřit určité druhy zranění.
Prostředí	na hřišti či v místnosti
Motivace	„Děti Vítám vás v Indii, v nejlidnatější zemi na světě. Indie je země dvou tváří. Pro okolní svět představuje zemi plnou bohatství, ale přitom zde žije mnoho lidí v naprosté bídě. Jednoho dne, když jsem touto zemí procházela a viděla tyto nebohé lidi, napadlo mne, že by bylo potřeba jim pomoci. Na nic jsem tedy nečekala a pustila se do toho, brzy se ke mně přidaly další dívky a společně s nimi se nám podařilo založit nemocnice, kde pečujeme o nemocné. Každým dnem máme větší množství práce, a proto bych Vás chtěla poprosit, zda byste byly ochotni, nám pomoci?“
Materiál	na krev: červené potravinářské barvivo, škrob, vodu na zranění: barevné oční stíny, větvičky (trčící kost)
Postup	Matka Tereza seznámí děti se zásadami první pomoci. Mezitím se připraví tolik vedoucích s různým typem zranění kolik je družin. Vedoucí si připraví umělou krev z červeného barviva a škrobu a poté ji na sebe naaranžují (viz obrázek č. 7 na následující straně). Po naučné chvílce jsou děti po svých družinách odváděny k jednomu zraněnému. Děti mají za úkol slovně říci postup ošetření zraněného podle toho, co se v naučné chvílce dozvěděly, či už věděly. Poté se skupiny vždy vymění, aby vystřídaly všechny zraněné.
Hodnocení	Každý vedoucí u každé družiny hodnotí správný postup ošetření, který si k sobě zapisuje. Za každý špatně řečený úkon se strhává družině – 1b.



Obr. 7 Zranění (vlastní zdroj)

DOPOLEDNÍ PROGRAM II.

Tab. 32 Hra – chůze po slepu

<i>Hra – chůze po slepu</i>	
Cíl	Děti se vcítí do role nevidomého člověka.
Prostředí	na hřišti, v klubovně, na louce
Motivace	„Před malou chvilkou jste nám pomohly ošetřit naše zraněné a velmi vám za to děkujeme. Nyní vás zavedu k mému příteli Lakšimu, který je od narození slepý. Jeho, ale i život ostatních nevidomých je obtížný. Některé věci nezvládnou bez pomoci druhých. My máme však docela zdravý zrak. To, že někdo z Vás nosí brýle, není žádná katastrofa. Ale abychom věděli, jak se takoví lidé cítí, zkusíme se vcítit do role nevidomého člověka“.
Materiál	do každé družiny jeden šátek, fáborky
Postup	Před samotným začátkem hry najdeme vhodný a rovný prostor, který vyznačíme fáborky. Do každé družiny dáme jeden šátek. Každý člen si zkusí, jaké to je pohybovat se se zavázanýma očima. Vždy půjde jeden z družiny, který bude mít zavázané oči a jeden, který ho bude na jeho cestě doprovázet.
Hodnocení	nehodnotíme

Zdůvodnění: V dopoledním programu se děti naučí ošetřit určité druhy zranění, kde dojde k rozdělení určitých rolí a týmové spolupráci, aby zranění zvládly ošetřit. Poté se vžijí do role nevidomého člověka. Tato aktivita je vytvořena s cílem rozvoje zodpovědnosti a citu o druhou osobu. Z tohoto důvodu, je velmi nevhodné hru hodnotit. Tyto zvolené hry budou mít u dětí i vliv na psychiku, protože ne každé dítě je schopno si zavázat oči.

ODPOLEDNÍ PROGRAM I.

Děti opouští Matku Terezu a vydávají se za novým dobrodružstvím. Po cestě potkávají indickou rodinu.

Tab. 33 Hra – Ganga (koupel)

<i>Hra – Ganga (koupel)</i>	
Cíl	Děti se seznámí s jedním zvykem indické kultury.
Prostředí	ve vodě
Motivace	„Děti, stůjte! Co Vy tu tak samy? Slyšely jste někdy o posvátné řece jménem Ganga? Že ne? To vůbec nevádí, právě naopak, držte se nás a pojd'te s námi. Ganga je pro nás velmi posvátná řeka. Přání každého Inda je koupel právě v této řece, protože stále věří, že se z něj stane zdravý a silný člověk. Nyní máte tuto možnost zakusit i Vy. Nenechte se odradit tím, že je poněkud špinavější, protože tyto léčivé účinky za ni stojí.“
Materiál	plavky, ručníky
Postup	koupel v rybníku (lze zahrát vodní hry)
Hodnocení	nehodnotíme

ODPOLEDNÍ PROGRAM II.

Tab. 34 Hra - mandaly

<i>Hra - mandaly</i>	
Cíl	Děti si procvičí jemnou motoriku.
Prostředí	v místnosti či na louce
Motivace	„Muž z rodiny: „Byla to krásná koupel, pojd'te přátelé, nyní jste zváni k nám na občerstvení“. Po chvíli, když muži spadne na zem nějaká věc: „Dnes je, ale den. Vše mi od ráno padá z rukou a nic se mi nedaří. Je na čase se zklidnit. K tomu mi vždy napomáhá výroba mandal, které jsou symbolem jednoty a rovnováhy a vy si je můžete na vlastní kůži vyzkoušet. Právě jsem si vzpomněl, že večer se koná výstava vytvořených mandal. Byla by tedy škoda se této slavné události nezúčastnit. Každý kdo mandalu vystaví, má možnost hodnotit mandaly ostatních.“
Materiál	menší děti: vytištěné mandaly, větší děti: předloha mandaly, bílé čtvrtky, kružítko, tužky, pravítka
Postup	Menší děti si vykreslí předtištěné mandaly a větší děti si je podle předlohy nakreslí a poté vybarví. Až budou mandaly hotovy, připravíme jejich výstavu.
Hodnocení	Každé dítě dostane papír, na který napíše číslo tří mandal, které se mu nejvíce líbí. Tvůrci tří vítězných mandal dostanou body, které se přičtou jejich skupině. Ale i ostatní děti odměníme drobností.

Zdůvodnění: Po dopoledním bloku, který tentokrát nebyl náročný fyzicky, ale naopak psychicky jsou zařazeny aktivity na zklidnění a je zde vytvořen prostor, kde má dítě čas samo na sebe. Nejdříve navštíví Gangu, kde proběhne koupel, není dobré zde zařazovat nějaké bojové vodní bitvy či něco podobného, Když, ale hru zvolíme, tak by měla být příjemná pouze na zpestření. Po koupeli, kdy budou děti unaveny, následuje další odpočinková činnost, kde si každé děti vytvoří svoji mandalu, tudíž dojde k rozvoji fantazie a tvořivosti, protože záleží čistě na nich, jak ji ztvární. Nakonec čeká děti úkol, který bude opět zasahovat do psychiky, protože mandaly, které vytvořily, mají za úkol ohodnotit.

VEČERNÍ PROGRAM

Tab. 35 Hra- netradiční způsob cestování

<i>Hra - netradiční způsob cestování</i>	
Cíl	Děti dokážou spolupracovat a zdokonalí se v tělesné zdatnosti.
Prostředí	na hřišti, na louce
Motivace	Žena z rodiny: „Dozvěděla jsem se, že ve Vaší zemi má každá rodina automobil. V naší zemi se také automobily nacházejí, ale nemají je všichni. Většina z nás cestuje pomocí rikši což je druh dopravního prostředku, kdy je lidskou silou poháněn malý vozík, který může vypadat např. jako na obrázku č. 8. Tento člověk musí mít dobrou fyzickou kondici.“
Materiál	pomůcky na start a cíl, stopky
Postup	Zvolíme několik způsobu přenášení (trakař, na rukách, na zádech). Vždy ze skupiny vybíhají dva hráči v různé pozici a snaží se co nejrychleji dostat do cíle.
Hodnocení	Měříme na čas a nejrychlejší skupina získává nevyšší počet bodů, poté se hranice snižuje.

Zdůvodnění: Jako večerní program jsem zvolila hru „netradiční způsob cestování“ aby poznaly, že ne všude na světě se lidé mají dobře, tak jako my v naší republice. Proto zde musejí vyvinout svojí sílu a vytrvalost k tomu aby se jim podařilo přenést cestovatele přes nějakou určitou vzdálenost.



Obr. 8 Rikša (zdroj: <http://www.asmat.cz/img1328v.jpg>)

Příloha IV. Program pro šestý táborový den - Afrika

DOPOLEDNÍ PROGRAM I.

Tab. 36 Hra – nošení věcí na hlavě

<i>Hra- nošení věcí na hlavě</i>	
Cíl	Děti se naučí pracovat s rovnováhou těla.
Prostředí	na louce, na hřišti
Motivace	„V dřívějších dobách tu ženy nosily veškeré věci, jídlo či vodu na hlavě. Nyní však tato tradice upadá. Někdo sem dotáhl nějaké tašky a ženy začínají být čím dál shrbenější. Nošení věcí přispívalo k rovné páteři. Nekoukejte tak na mě a pojďte si tuto činnost zkusit. Třeba se Vám to zalíbí a budete takovéto věci praktikovat i u vás.“
Materiál	2 knihy, dva šátky, stopky, tužka, papír
Postup	Připravíme si start a cíl, který označíme šátkem. Start a cíl by měl být od sebe vzdálen alespoň 10 m. Děti chodí po dvojicích a dáváme pozor, aby byly podobně vyrovnané. Každá dvojice na startu dostane knihu, kterou si musí dát po zaznění startu na hlavu a jít s ní do cíle. V případě, že kniha dítěti spadne, se vrací na start a pokračuje znovu až do chvíle, dokud nebude v cíli. Vedoucí měří a zapisuje si časy jednotlivých hráčů.
Hodnocení	Vedoucí po skončení sečte čas jednotlivým dětem z jednotlivých skupin. Vyhlásíme skupiny od nejhoršího času po nejlepší. Na konci vyhlášení odměníme písni (na které se domluvíme) dítě, které bylo v nošení nejrychlejší.

Zdůvodnění: Po snídani, čeká děti lehce zahřívací aktivita v podobě nošení knihy na hlavě. Děti se při této aktivitě, naučí pracovat s rovnováhou svého těla. Také si zdokonalí koordinaci pohybu.

DOPOLEDNÍ PROGRAM II.

Tab. 37 Hra – africké masky

<i>Hra- africké masky (ukázka masky na obrázku č. 9)</i>	
Cíl	Děti zažijí atmosféru důvěry a spolupráce, verbální a neverbální komunikace.
Prostředí	na hřišti, v klubovně
Motivace	„Když jste tady tak by bylo pěkné, abyste měly na tuto krásnou zemi krásné vzpomínky. Víím, dostanete bylinu, ale ta bude přeci jenom pro královnu a já bych byl rád, kdybyste si odnesly něco i vy, proto jsem Vám na ukázkou donesl masku a byl bych rád, kdybyste si ji vyrobily i vy děti.“
Materiál	sádrový obvaz (dostupný v lékárně a je zhruba na 3-4 masky), mastný krém, papírové kapesníky, ručník, vhodná podložka pro ležícího, nůžky, nádoba s vodou, potravinářská fólie
Postup	Sádrové obvazy nastříháme na proužky, nejvhodnější je nastříhat proužky různé šířky a délky. Do misky si připravíme vlažnou vodu. Nebudeme dělat masky všem dětem naráz, ale postupně třeba po třech dětech, aby i ony samy mohly vytvářet masky s pomocí vedoucích Dětem, kterým budeme dělat odlitek jejich obličeje, na oči přiložíme papírový kapesník a celý obličej natřeme mastným krémem. Aby byla maska co největší, je vhodné zakrýt vlasy potravinářskou fólií. Na namazaný obličej začneme přikládat namočené proužky sádrového obvazu. (Ostatní děti se koukají, jiné si mažou obličej krémem a jiní pomáhají s přikládáním.) Při namáčení obvazu musíme pamatovat na to, že by neměl být namáčen dlouho. Pouze ho vodou „protáhneme“ a přebytečnou vodu odstraníme. Proužky obvazu přikládáme rovnoměrně na celý obličej kromě očí a nosních dírek. Děti by na sobě měly mít minimálně tři vrstvy obvazu. Hotovou masku můžeme po 5-8 minutách z obličeje sundat a popřípadě dotvořit a zahladit. A nechat je schnout na místě, kde je sucho. Při večerním programu bude maska dodělána.
Hodnocení	Není hodnotitelné, doporučuji si po této aktivitě sednout do kruhu a povyprávět si s dětmi, jak se cítily.

Pozn: Je vhodné vyrobit dopředu pár masek pro děti, které se této aktivitě nebudou chtít zúčastnit.



Obr. 9 Africká maska (vlastní zdroj)

ODPOLEDNÍ PROGRAM I.

Tab. 38 Hra – těžba diamantů

<i>Hra- těžba diamantů</i>	
Cíl	Děti si vyzkouší spolupráci v rámci své družiny.
Prostředí	zatemnělý hangár, zatemnělá místnost
Motivace	„Milé děti, nyní vám ukážu další část naší země, která však není vůbec pěkná. Zavedu Vás do dolů, kde se těží diamanty. Diamantové doly jsou velice hluboké a práce je tu velmi nebezpečná. Je důležité, abyste dávaly pozor, kam šlápnete, a pohybovaly se opatrně. Nejdříve musíme do dolů sfárat (slézt).“
Materiál	menší kamínky, pro každého kamínek se stříbrným kolečkem, žebřík, stopky
Postup	<p>1 část: Každá skupina musí sfárat do dolu a to tak, že žebřík položíme na zem a každý člen skupiny leze po žebříku až na druhý konec žebříku. Až všechny děti žebřík přelezou, posuneme začátek žebříku tam, kde končil. Takto postupujeme do chvíle, až doleze skupina do dolu. Ve chvíli, kdy se jedna skupina dostane do dolu, předáváme žebřík další skupině. Takto to pokračuje až do chvíle, než se v dole nenacházejí všechny děti.</p> <p>2 část. Do zatemnělého hangáru či budovy, připravíme pro každého jeden diamant (kamen označen stříbrným kolečkem). Ostatní kamínky tam jsou poházeny. Začíná první družina, která je vpuštěna do samotného dolu. Každý člen má za úkol najít jeden diamant. Ve chvíli, kdy každý ze skupiny vlastní jeden diamant, mohou opustit důl a nastupuje další skupina.</p>
Hodnocení	žebřík a těžbu diamantu hodnotíme na čas

Zdůvodnění: Aktivita těžba diamantů u dětí prověří, to jak děti spolupracují v rámci svého oddílu. Děti v druhé části pracují s pocitem strachu a nejistoty, protože netuší, co je v zatemnělém hangáru čeká.

ODPOLEDNÍ PROGRAM II.

Tab. 39 Hra – píseň Jedem do Afriky

<i>Hra- píseň Jedem do Afriky</i>	
Cíl	Děti si zkusí hru dostupné hudební nástroje a porozumí slyšenému slovu.
Prostředí	kdekoliv
Motivace	„Děti, a baví Vás zpívat? Že ano, výborně! Pojdme se naučit písničku. Každý si vezměte nějaké náčiní a jdeme na to!“
Materiál	hudební nástroje, text písně (viz příloha č. X), kytara
Postup	Společně s dětmi se naučíme píseň a děti ji doprovází hudebními nástroji.
Hodnocení	nehodnotitelné

VEČERNÍ PROGRAM

Tab. 40 Hra – masky 2

<i>Hra- masky 2</i>	
Cíl	Děti nechají pracovat svoji fantazii.
Prostředí	v klubovně, na hřišti
Motivace	„Dopoledne jste si vyráběly masky, které symbolizují vaše tváře. Nyní zbývá poslední krok k dokonalé africké masce.“
Materiál	temperové barvy (hnědé, červené, žluté, černé, zelené), voda, štětce, korálky, lepidlo, hotové masky
Postup	Dětem dáme k dispozici barvy, štětce a další materiál. Rozdáme jim masky, které si vytvořily a dáme jim možnost k tomu, aby nechaly pracovat svoji fantazii a masky si ozdobily.
Hodnocení	nehodnotíme

Zdůvodnění: Africké masky, je aktivita zvolena na sebepojetí. Děti jsou vedeny k tomu, aby překonaly samy sebe a svěřily se ostatním. Aktivita je tvořivá, ale zároveň působí na psychickou stránku dítěte, kde u některých může dojít ke zbourání psychické bariéry.

NOČNÍ PROGRAM

Tab. 41 Hra – zvuky zvířat z Afriky

<i>Hra- zvuky zvířat z Afriky</i>	
Cíl	Děti si procvičí sluch a orientaci ve tmě.
Prostředí	v lese (tma)
Motivace	„K Africe patří také zvířata. Jejich zvuk je krásný a nenahraditelný. Pojd'me do pralesa, kde zkusíte rozeznat zvuky zvířat.“
Materiál	telefony, walkman s reproduktory, zvuky zvířat, papíry, tužky
Postup	Děti ve skupinách procházejí místa, kde se nacházejí reproduktory zvířecích zvuků. Na papír si zapisují, kterému zvířeti daný zvuk patří. Poté papír odevzdávají vedoucímu.
Hodnocení	hodnotíme počet určených zvířecích zvuků

Zdůvodnění: Noční program je pro tento den zařazen z důvodu toho, že během celého dne nebylo tolik pohybových her a proto je vhodné se vydat na večerní procházku. Zde se děti při poznávání zvířecích zvuků za pomoci vedoucích utiší a vydají se zpátky do tábora.

Příloha V. Program pro sedmý táborový den – Japonsko

DOPOLEDNÍ PROGRAM I

Tab. 42 Hra - sumo

Hra- sumo	
Cíl	Děti si ověří svoji fyzickou zdatnost.
Prostředí	na louce, na hřišti
Motivace	„Vážení a milí, za chvíli se na ostrově Honšú konají zápasy v bojovém sportu sumo. Stále ještě máme volná místa. Neváhejte a pojd'te, je to nezapomenutelný zážitek“
Materiál	barevné pásky (na ohraničení hracího čtverce cca 4x4 metry)
Postup	Na rovné ploše ohraničíme čtverec, ve kterém budou zápasy probíhat. Na začátku se děti hromadně naučí bojovému pozdravu a základnímu postoji. Ve chvíli až budou umět děti pozdrav a základní postoj, shlédnou ukázkou zápasu (dva vedoucí) a při tom jim budou vysvětlena pravidla. Vždy bojují dva hráči z jiných týmů. Takto postupujeme do konce, než se vystřídají všichni hráči. Vyhrává ten, kdo nejdříve vytlačí protihráče ze čtverce, který je vyznačen páskou. Pozn. Snažíme se přidělit k sobě podobně vyrovnané hráče.
Hodnocení	Hráč, který vytlačil z kruhu protihráče, získává 1b. Na konci se body skupině sečtou a na prvním místě je ta skupina, která má bodů nejvíce.

DOPOLEDNÍ PROGRAM II.

Tab. 43 Hra – stavba japonské zahrady

Hra- stavba japonské zahrady	
Cíl	Děti dokážou spolupracovat a procvičí si svoji tělesnou zdatnost
Prostředí	nejbližší les u tábora
Motivace	„Vítám Vás v Japonsku. Jsem velmi poctěn, že vás poznávám. Jmenuji se Jachu Funabaši a jsem japonským architektem. Navrhuji a buduji japonské stavby, které jsou chloubou celého Japonska. Včera mi přišla naléhavá zpráva. Do zítřejšího dne mám dát návrhy několika staveb a z nich bude vybrána ta, která bude splňovat veškeré parametry. Bohužel však tento úkol nejspíše nezvládnou a o tuto zakázku přijdu. Teď mě však něco napadlo. Nepomohly byste mi? Slibuji, že pokud mi pomůžete, tak se vám řádně odměním. Čas nás však tlačí, proto se prosím rozmyšlejte rychle.“
Materiál	fotoaparát

Postup	Děti ve svých skupinách mají v časovém limitu (1h a 30 minut) posbírat v lese dřevo, které musejí přenést do tábora a z něho postavit japonskou stavbu. Stavba by měla mít minimálně 1 a půl metru a jedno zda na výšku či šířku. Po dokončení staveb budou děti u svých děl vyfoceny a fotografie budou zaslány na konkurz.
Hodnocení	Odměněny jsou všechny děti, za to, že byly ochotni pomoci a jsou pozváni na japonský čaj

Zhodnocení: Hra sumo je z určité části hra s bojovými prvky. Děti si během ní zdokonalí obratnost a postřeh. Zařazena je ráno proto, aby došlo k rozehrání organismu pro další aktivity. Při stavbě japonských zahrad si děti nejdříve zaběhají a poté nastává část klidnější, kde vyvinou svoji představivost.

ODPOLEDNÍ PROGRAM I

Tab. 44 Hra – japonské zvyky

Hra- Japonské zvyky	
Cíl	Děti jsou schopny spolupracovat a přijmout prohru.
Prostředí	V lese a na cestě
Motivace	Nalezení japonských novin, ve kterých jsou zmíněné japonské tradice.
Materiál	fáborky, pro každého vedoucího tužky, papíry 1 stanoviště: dva klacky, provaz, strom. 2 stanoviště: provázek (20m), stopky (viz obrázek č. 10) 3 stanoviště: 2 misky, rýži, čínské hůlky (na počet dětí ve skupině) 4 stanoviště: papíry, návody na origami
Postup	Děti jsou ve svých skupinách vyslány po časové odmlce 8 minut na cestu po fáborkách, kde absolvují připravené stanoviště s různými úkoly. Po splnění jednotlivého úkolu jsou vyslány, k dalšímu stanovišti. Vedoucí si na svých stanovištích zaznamenávají jednotlivé body skupin. 1 stanoviště: Házení nunchaku (2 klacky spojené provázkem viz obrázek č. 10) pokud se podaří hodit a obmotat strom= 4b., dotknutí se stromu= 2b, zcela vedle stromu =-1b každé dítě má 2 pokusy 2 stanoviště: Pavučina- vybereme vhodné stromy, kolem kterých zapleteme provázek tak aby vznikla pavučina. Každé dítě se na čas musí pavučinou protáhnout, tak aby se ji nedotknulo. Za každý dotek = - 5 sekund. 3 stanoviště: Čínské hůlky- pomocí čínských hůlek musí během 8 minut skupina přemístit zrníčka rýže z jedné misky do druhé. Přenášejí všichni naráz každý má své hůlky. 4 stanoviště: Origami- každý člen si zkusí poskládat jednoduché origami podle návodu. (nehodnotí se)

Hodnocení	Vedoucí sečtou skupinám body za jednotl. stanoviště, kromě origami.
------------------	---------------------------------------------------------------------



Obr. 10 Nunchaka (vlastní zdroj)

ODPOLEDNÍ PROGRAM II.

Tab. 45 Hra – závody dračích lodí

<i>Hra- závody dračích lodí</i>	
Cíl	Děti vybijí svoji případnou agresivitu ve vodním prostředí.
Prostředí	ve vodě
Motivace	„Dračí lodě pocházejí z Číny, ale i v Japonsku je tento sport velmi oblíbený. Podívejte se, jak takovéto závody vypadají.“(vedoucí předvedou). V tu chvíli začínají vedoucí bubnovat do bubnů a motivují děti k tomu, aby si takovéto závody vyzkoušely.“
Materiál	nafukovací lehátko pro každou skupinu, stopky, plavky
Postup	Každá skupina obdrží jedno nafukovací lehátko. Zvolí si jednoho ze skupiny, který bude po celou dobu závadu ležet na lehátku a ostatní ho musí převést do cíle. Po zaznění gongu vyplouvá každá skupina s jedním členem na lehátku. Ostatní se musejí po celou dobu lehátka držet.
Hodnocení	Nejvíce bodů získává ta skupina, která do startu dojela jako první.

VEČERNÍ PROGRAM

Tab. 46 Hra - gejša

<i>Hra- gejša</i>	
Cíl	Děti se dozvědí informace o tom kdo je gejša a společně si připraví pěkný večer.
Prostředí	u ohně
Motivace	„Již mnoho let já i moje přítelkyně bavíme lid z Japonska, Každý den trávíme na různých oslavách, kde se snažíme rozveselovat nešťastný a zamračený lid. Jsme z toho již unavené a sami bychom potřebovali, aby se s námi někdo veselil. Proto si vážím toho, že jsem vás potkala. Prosím pojd'te dále.“
Materiál	Převleky, hudba, magnetofon, jídlo, pití, prostěradla
Postup	Děti si společně s gejšami (vedoucími) udělají příjemný večer, Gejši naučí děti, jejich chůzi, líčení, oblékání a nakonec každá skupina z jednoho člena zkusí udělat gejšu a všichni společně si zkusí zatancovat japonský tanec.
Hodnocení	nehodnotíme

Zdůvodnění: Odpolední program I. je odpočinkový, po poněkud náročném dopoledni. Děti si zkusí hod japonským nástrojem, který je pomůckou při bojovém umění, musí zde dobře promyslet strategii, zda jim postačí více či méně bodů. U pavučiny si vyzkouší svoji mrštnost a obratnost. Při tvorbě origami dojde k rozvoji jemné motoriky a trpělivosti. Při závodech dračích lodí si děti vyzkouší spolupráci ve vodním prostředí, a zároveň se prověří jejich plavecké schopnosti. Je důležité nevybírat rybníky, kde je hloubka. Při večerním programu si vyzkouší, jaké je to být gejšou a zdokonalí své pohyby těla při japonském tanci.

Příloha VI. Program pro osmý táborový den – Pravěk

DOPOLEDNÍ PROGRAM I.

Tab. 47 Hra – výroba obuvi

<i>Hra – výroba obuvi</i>	
Cíl	Děti dokážou spolupracovat a prohloubí si vlastní fantazii.
Prostředí	v lese a u louky
Motivace	„Jak jste si určitě všimly, naše obuv je zcela jiná než ta vaše. Tyto pantoflíčky, co máte na nohách, nejsou zrovna ideální obuví do této země. V této přírodě se musíte vybavit pořádnou obuví. Nohy jsou pro nás velmi důležité, už jen z toho důvodu, že právě ony nás přenesou tam, kam potřebujeme. Každý den se honíme za zvěří či ptactvem. Utíkáme přes různé kameny či jiné překážky. Naše obuv není zrovna pohodlná a krásná, ale vážíme si toho, že jsme si ji sami vytvořili.“
Materiál	každé dítě dostane 2 metry silnějšího provazu
Postup	Najdeme vhodný les, kde si děti budou muset z přírodních materiálů vyrobit vhodnou obuv na bosé nohy. Každý ze skupiny musí mít vyrobenou obuv. Ve skupině si děti smějí pomáhat. S touto obuví poté přejdou určitou vzdálenost. Při této cestě se jim obuv na nohou nesmí rozpadnout.
Hodnocení	Chůze v obuvi se každému ze skupiny měří na čas. Na skupinu se počítá, kolik je úspěšných dětí.

DOPOLEDNÍ PROGRAM II.

Tab. 48 Hra – Nemáme vodu

<i>Hra – Nemáme vodu</i>	
Cíl	Děti dokážou vyřešit krizovou situaci.
Prostředí	na louce, na hřišti
Motivace	„Právě mi má žena oznámila, že jim v jeskyni dochází voda. Mají tam poslední zbytek vody, která jim nestačí ani na uvaření oběda. Potok je od naší jeskyně velmi vzdálený a ženy nosí vodu v dřevěné nádobě. Než nanosí dostatek vody, trvá jim to někdy i půl dne. Nyní jsou však ženy choré a jediná žena, která je zdravá, je moje ženuška. Prosím vás tedy, pomozte ji, ať se mi chuděrka celá neztrhává.“

Materiál	lžíce- tolik, kolik je dětí, plechovou konvičku 1,5 litru do každé skupiny
Postup	Každé dítě dostane lžíci a do skupiny plechovou konvičku. Jejich úkolem je, vydat se naráz k potoku a lžíci nosit vodu do konvičky, která je od potoka dostatečně vzdálená. Když nebudeme mít okolo tábořiště potok, můžeme použít velký lavor s vodou, do kterého vodu v případě potřeby doplníme.
Hodnocení	Vyhrává ta skupina, které konvička přetekla nejdříve, poté je to vždy – 1 bod.

Tab. 49 Hra – úkryt na lov mamuta

<i>Hra – úkryt na lov mamuta</i>	
Cíl	Děti dokáží pracovat s přírodním materiálem.
Prostředí	les
Motivace	„Lidi, honem sem!! Za pár hodin nás čeká to, na co čekáme již celý týden. Konečně přišla doba, kdy mamuti mají procházet přes naše území. Byl jsem před chvílí na cestě a dostala se ke mně zpráva, že mamuti se již blíží. Máme tedy posledních pár hodin na to, aby si každý kmen připravil úkryt, do kterého se schováme, aby nás mamut neviděl a nesešel z cesty. Vezměme si s sebou potřebné věci a jdeme stavět. Máme na to určitý čas, než nás ženy svolají k obědu, víte, že nemají rády, když chodíme pozdě. Kmen, který udělá nejlepší úkryt, který bude dostatečně velký pro celou družinu, bude dobře maskovaný, aby ji nebylo vidět, bude posléze odměněn. Nyní už dost řečí a jdeme, ať to stihneme. Přeci jenom ještě něco, když po cestě uvidíte něco, co by se vám do vašeho úkrytu mohlo hodit, klidně si to vezměte. Ale nezapomeňte, musí to být přírodnina, aby mamut neucítil lidský pach.“
Materiál	přírodní materiál (který děti naleznou)
Postup	Poté, co se každý kmen dostane do lesa, má za úkol postavit úkryt, který bude sloužit při číhání na mamuta. Kmeny musejí využívat pouze přírodních materiálů. Mají na to 45 minut.
Hodnocení	Kmen vedoucích projde vybudované úkryty a ohodnotí je od nejpraktičtější k méně praktické.

Zdůvodnění: Pravěk je předposlední dnem na táboře. Poslední noc, kterou tu děti stráví. Za tu dobu se stihly velmi dobře poznat, navázaly nová přátelství, a proto zde můžeme zařadit obtížnější hry, než na samotném začátku tábora, kde jsme pracovali na tom, aby se děti mezi sebou poznaly. V dopoledním bloku děti zažijí neobvyklý postup výroby obuvi. Kde dojde k zapojení jejich fantazie a tvořivosti, protože nemají nikde předepsáno, jak taková pravěká obuv vypadá. V další aktivitě jsou představeny před problém, při kterém záleží na dětech, jak se k němu postaví. Tato hra „nemáme vodu“ je zaměřena na rozvoj sociálních dovedností a zároveň

má pohybový charakter. Poslední dopolední aktivita tohoto dne je „Úkryt na lov mamuta“, tato hra byla do programu zařazena proto, aby si děti dokázaly představit, že v dřívějších dobách, lidé neměli takové vymoženosti, jako jsou v dnešní době. Musely využívat přírodní materiály, které jim byly dostupné a vše dokázaly určitým způsobem využít. V této hře, děti musí zapojit při stavbě logické uvažování k tomu, aby postavily dostatečně velký úkryt pro celou skupinu. Aktivita podporuje i týmovou spolupráci, protože jedinec by stavbu těžko zvládl.

ODPOLEDNÍ PROGRAM I.

Tab. 50 Hra – stopujeme ztracenou zvěř

<i>Hra - stopujeme ztracenou zvěř</i>	
Cíl	Děti si zdokonalí stopařské schopnosti, dokážou se pohybovat ve členitém terénu.
Prostředí	v lese
Motivace	„ Nyní zbývá poslední věc, na kterou se musíte připravit, pokud budete chtít jít s námi na lov. Někdy se stane, že zvěř mine jámu, či jiné pasti, které připravíme. V tuto chvíli je velmi důležité zvíře ranit aby nám značkovalo stopu a my věděli, kam uteklo. Pravěcí lidé to mají o něco jednodušší v tom, že mají rozvinutější čich a mnohdy jim při stopování zvěř pomůže právě on. Jelikož váš čich je poněkud zhýčkaný, musíte se spolehnout hlavně na Váš zrak. Pojdme tedy nějakou zvěř ranit a poté společně vystopovat! Nezapomeňte na to, že se musíte pohybovat nenápadně a hlavně potichu!“
Materiál	umělá krev (červené barvivo + krev+ voda)
Postup	Předem vyšleme vedoucího, který bude představovat raněnou zvěř. Ten udělá po cestě krvavé stopy v určité vzdálenosti. Na konci bude stopa slábnout, až nakonec zmizí a vedoucí se v okolí schová. Družiny vyjdou společně a na konci, kdy stopa zmizí, se vydá každá družina zvlášť hledat vedoucího.
Hodnocení	Pořadí se určí podle toho, kdy která družina raněnou zvěř našla.

ODPOLEDNÍ PROGRAM II.

Tab. 51 Hra – uvař si sám

<i>Hra – uvař si sám</i>	
Cíl	Děti jsou schopny spolupracovat a mají prožitek ze společné činnosti.
Prostředí	na hřišti, na louce
Motivace	„Na lov mamuta je vše připraveno. Nyní můžeme vyčkávat, než se trochu setmí. To čekání mě už nebaví. Mám tak velký hlad, že bych snědl všechno, na co přijdu. Vidím, že i vy a všichni lidé již začínají mít hlad. Bojím se, abychom nečekali zbytečně. Nikde není jisté, že se nám dnešní lov podaří, i když máme vše dokonale připravené. Pojdme si tedy udělat alespoň nějaký pokrm, ať hlad zaženeme a zkrátíme si čekání. Snažte se však využít veškeré získané potraviny, protože tolik jídla tu nemáme. Tak abychom nemuseli zbytečně nevyhazovat suroviny, které by se daly použít. Uděláme to tak, že každá skupina i my dostane stejné suroviny a poté uděláme ochutnávku. Nezapomeňte si však své pracovní místo po sobě zanechat v pořádku.“
Materiál	každá skupina (kotlík či pánev, ešus, lžíci, nůž, prkénko, vařič nebo připravíme každé skupině ohýnek, potraviny (záleží, co budeme chtít vařit), sirky
Postup	Družina si vezme potřebné věci k vaření a pokusí se udělat něco dobrého k jídlu. Když bude jídlo uvařené, uděláme ochutnávky.
Hodnocení	Nehodnotíme. Toto je dobré na utužování kolektivu.

Zdůvodnění: Již od rána jsou aktivity zaměřeny na závěrečné vyvrcholení večera i v odpoledním programu si děti vyzkouší stopovat raněnou zvěř, kde dojde u dětí k rozvoji stopařských schopností v náročném terénu, kde děti ukážou svoji obratnost a odhodlanost najít zraněné zvíře. V další aktivitě, dostanou děti jasný úkol, mají uvařit ze základních surovin něco k jídlu. Tato činnost má děti dovést k tomu, aby si vážily veškerých potravin a dokázaly z nich vše využít. Protože i děti se mohou v životě dostat do situace, kdy jim bude vzácný i kus chleba.

Tab. 52 Hra – hon na mamuta

<i>Hra – hon na mamuta</i>	
Cíl	Děti se dokážou orientovat a pohybovat v složitém terénu.
Prostředí	v lese
Motivace	„Lidé v pravěku znali oheň a mohli si uvařit to, co nasbírali či si ulovili. V této době bylo v lesích mnoho zvíře. Pravěký člověk se ovšem soustředil nejvíce jenom na jedno největší zvíře. Bylo to pro ně velmi důležité, neboť z velkého zvířete měli mnoho užitku. Zvíře, pro které vymýšleli různé pasti a nástrahy, byl mamut. Jeho lov nebyl vůbec jednoduchý, ale naopak velmi náročný a zdoluhavý. Lidé v pravěku museli být velmi obratní a museli umět hodně rychle běžat. Proto i vy si zkusíte, jaké to bylo ulovit tak velké zvíře.“
Materiál	barevné proužky na ohraničení, kartičky s životy, hodinky, tužka a papír, hnědá trika pro vedoucí
Postup	Při hře, kde děti budovaly své úkryty, byl vybrán prostor, který bude vhodný na schovávání, a ten označíme fáborky. Než hra začne, dáme vedoucím kartičky s životy, které jsou omezené na počet dětí. Vedoucí si oblečou hnědá trička, aby představovali mamuty, a schovají se do vyznačeného prostoru. Každé dítě může ulovit každého mamuta pouze jednou. Až jsou vedoucí schováni, můžeme hru zahájit. Hru je vhodné hrát 1hodinu.
Hodnocení	Nejdříve spočítáme všem dětem, kolik kdo ulovil mamutů a vyhodnotíme tři nejlepší lovce, kteří získali všechny životy. Poté vyhodnotíme všechny družiny podle toho, které se podařilo ulovit nejvíce mamutů.

VEČERNÍ PROGRAM

Tab. 53 Hra – vyvrcholení lovu

<i>Hra – vyvrcholení lovu</i>	
Cíl	Děti společně oslaví uloveného mamuta.
Prostředí	u ohně, na louce
Motivace	„ Velmi šikovní jste. Jako odměnu jsme pro vás připravili oslavu, na kterou všechny zvu. Někteří dnes byli statečnější jiní pečlivější. Každý z vás si zaslouží odměnu.“
Materiál	dřevěné kostky, stolní hry, kytara či jiné hudební nástroje
Postup	Přijde celkové zhodnocení dne, poděkování při účasti na lovu mamuta. Dojde k předání vzácné rostliny a poté následuje pozvání na večer plný zábavy, kde si děti budou moci vybrat z různých stolních her, či si zazpívat u ohně.
Hodnocení	nehodnotíme

Zdůvodnění: Během dne se děti připravily na samotný vrchol večera. Nyní může nastat „hon na mamuta“. Tato aktivita je zaměřena v největší míře na pohyb, rychlost a obratnost, kde děti projeví svoji soutěživost. Děti při této hře vybijí svůj elán a večer budou plnými doušky vnímat atmosféru, posledního večera na táboře.

Příloha VII. Program pro devátý táborový den –Uzdravení královny

DOPOLEDNÍ PROGRAM I+II.

Tab. 54 Hra – ztracená součástka

<i>Hra – ztracená součástka</i>	
Cíl	Děti musí čelit krizové situaci a spolupracovat.
Prostředí	na louce a na cestě
Motivace	Merlin: „To ne, to není možné, děti rychle sem. Stala se hrozná věc. Představte si, že nemůžeme zpátky za králem a královnou, protože tu chybí tlačítko, pomocí kterého nás stroj času dostává do jiné země. No co budeme dělat? Kde může být? Jestli se včera při těch velkých oslavách někomu nezalíbilo a nevzal si ho. Děti, podívejte, támhle je nějaký dopis!“ V dopise. „Ha, myslíte si, že se vám podaří jenom tak zmizet? Na to zapomeňte. Neměli jste nám včera zabít našeho mamuta, byl náš, my na něho čekaly. A, to že jste si s našimi nepřáteli udělali hostinu, to vám teda nezapomeneme. Pokud chcete své tlačítko zpět, musíte si ho najít, jinak se odsud nedostanete!“ Merlin: „Tak děti slyšely jste, teď záleží na vás, jak se dohodnete, jestli půjdete hledat součástku společně či jako oddíl.“
Materiál	kartičky z tvrdého papíru na text, fixy, kolíky z větví (tolik, kolik budeme mít kartiček), tužky, papíry, stopky
Postup	Nejdříve si připravíme malé kartičky, z tvrdého papíru, na které napíšeme po jednotlivých písmenech nějaký text, kde najdou ukradené tlačítko. Kartiček si připravíme tolik, aby nám vystačily na trasu dlouhou cca 2km. Kromě kartiček si připravíme kolíčky, které si nasekáme z větví silných zhruba jako prst a nahoře naštipnutých nožem. Z označeného místa začneme ještě s jedním vedoucím klást neobvyklou stopu, která bude vést po lesních cestách a loukách. Na začátku bodneme do měkka kolíček a do naštipnutého vrcholku vsuneme kartičku s prvním písmenem textu. Kolík nasměrujeme tak, aby horní okraj kartičky směřoval k místu, kde bude zapíchnut dalšíDůležité je, aby byl vidět od prvního kolíku. Takto to děláme se všemi písmeny. Dáváme pozor na to, aby se začalo od začátku po konec textu. Oddíly jsou vypuštěny ve stejnou dobu, a záleží na dětech, zda budou spolupracovat jako tým či pouze jako oddíl. Cílem je přinést Merlinovi vyluštěnou zprávu o tom, kde se nachází součástka. Po doručení zprávy jdou všichni společně nalézt ztracenou součástku ke stroji času.
Hodnocení	Nehodnotíme (Děti, necháme v tom, že ano.)

Zdůvodnění: Poslední den na táboře, se nemůže obejít bez nějaké zápletky. Zde nastane problém v podobě ztracené součástky, kde děti musí nejprve vyluštit zprávu o tom, kde se nachází a poté ji nalézt. Hra má prověřit, to jak se děti během tábora poznaly a jestli jsou schopni povznést se nad výhrou a dát přednost kolektivu a týmové spolupráci.

- **Král:**

„Milé děti, to jsem rád, že jste dorazily. Už jsem se obával, zda se Vám něco zlého nestalo. Královnin stav se poslední dobou velmi zhoršil a už nevím jak ji pomoci.“

- **Merlin:**

„Pane králi! Vždyť proto jsme se vrátili. Dětem se za ty dny, co jsme byly pryč, podařilo sehnat všech sedm léčivých bylin, které léčitel Artis potřeboval na přípravu nápoje pro královnu.“

- **Král:**

„Propánečku, Vám se to opravdu podařilo? Téeda pojd'te sem, musím Vás všechny pochválit, jak statečné a šikovné děti jste. Tak honem přineste byliny léčiteli a za chvíli se sejdeme na královské zahradě.“

Děti se v zahradě setkávají s králem, nemocnou královnou a všemi poddanými v, kde dojde k slavnostnímu vyhlášení celkové snahy za záchranu života královny a děti dostávají dekret (viz obrázek č. 11), (dojde k sečtení bodů, za jednotlivé dny). Král dětem poděkuje a v tu chvíli přichází léčitel, který nese lektvar, uvařený z bylin, které děti na své cestě získaly. Královna se bylinného lektvaru napije a dochází k uzdravení. V tomto okamžiku nastává slavnostní hostina, kde se tancuje, zpívá a takto to pokračuje až do oběda.

ODJEZD DĚTÍ

KRÁLOVSTVÍ GERALDIE

uděluje dekter
za projevenou odvahu a statečnost
pro záchranu královnina života



Obr. 11 Dekret (vlastní zdroj)

Příloha VIII. Informace o Egyptě

Egypt se nachází v severovýchodní Africe a leží na řece Nil. Hlavní město Egypta je Káhira. Lidé, kteří žijí v Egyptě, se nazývají Egyptané. Mluví se zde převážně arabsky. Ve starověkém Egyptě jsme stavěli pyramidy, které měly tvar jehlanu. Pyramidy sloužily jako hrobky králů, faraonů a později i hrobky jejich manželek. Předchůdkyně pyramid se nazývaly mastaby. Egyptané věří, že smrtí člověka život nekončí, ale teprve začíná. A i proto se lidé, kteří měli dostatek peněz, nechávali mumifikovat k tomu, aby zachovali co nejdéle tělo mrtvého nepoškozené. Za nejznámější pyramidy se považují pyramidy Chufuova, Rachefova a Menkaureova, které se nacházejí v Gíze. Již staří Egyptané psali na papyrus, kde zaznamenávali důležité texty. Písmo, které se používalo na psaní, byly hieroglyfy. Faraon je v Egyptě považován za vtělení boha. V chrámech a svatyních se uctívá mnoho bohů.

Příloha IX. Egyptské pózy



Obr. 12 Egyptské pózy (vlastní zdroj)

Příloha X. Píseň – Jedem do Afriky

Jedem do Afriky

F Dmi B C F Dmi B

C F

Jedem do Afriky

Dmi

Jedeme do Zimbabwe

B

Jedem na hostinu

C

Špatně to nedopadne

F

To co je před náma

Dmi

Lechtá nás u pupku

B

Mám strach, že skončím

C F

Něčemu v žaludku ó jé

Dmi B C F Dmi B C

Krokodýl zelený fláká se po pláži
Lehce se usmívá vo něčem přemejšlí
Krokodýl zelený fláká se po pláži
Co asi vymyslel, že na nás doráží

Jedem do Afriky jedeme do Zimbabwe
Jedem na hostinu špatně to nedopadne
To co je před náma lechtá nás u pupku
Mám strach, že skončím něčemu v žaludku

Zebry a žirafy nemaj co na práci
Honěj se se lvama, maj z toho legraci
K
dyž je lvi dohoněj tak je pak sežerou
Oni se nezloběj, souhlasej s přírodou

Jedem do Afriky jedeme do Zimbabwe
Jedem na hostinu špatně to nedopadne
To co je před náma lechtá nás u pupku
Mám strach, že skončím někomu v žaludku

Náčelník Bokassa chytne tě do lasa
Nacpe do lednice masa jak u rasa
President Francie tam taky večerel
Když slyšel, co tam je div z toho neumřel

Jedem do Afriky jedeme do Zimbabwe
Jedem na hostinu špatně to nedopadne
To co je před náma lechtá nás u pupku
Mám strach, že skončím někomu v žaludku

Jedem do Afriky jedem do Afriky
Jedem do Afriky jedem do Afriky
Jedem do Afriky jedem do Afriky
Jedem do Afriky jedem do Afriky

Abstrakt

BRUKNEROVÁ, K. *Návrh programu na letní tábor se zaměřením na rozvoj spolupráce*. České Budějovice 2015. Bakalářská práce. Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích. Teologická fakulta. Katedra pedagogiky. Vedoucí práce Mgr. Richard Macků.

Klíčová slova: volný čas, mladší školní věk, starší školní věk, letní tábor, celotáborová hra, spolupráce

Cílem této bakalářské práce, je návrh celotáborové hry, která může posloužit širší veřejnosti jako metodický materiál. Bakalářská práce je rozdělena na dvě části. Teoretická část se zaměřuje na volný čas, dítě mladšího a staršího školního věku a jeho vztahu ke hře. Uvádí definice her a jejich třídění. Dále obsahuje druhy a typy táborů. Největší kapitola v teoretické části je věnována celotáborové hře, jejímu popisu a dramaturgii a nakonec týmové spolupráci. V praktické části bylo hlavním cílem podrobně vypracovat program celotáborové hry pro děti mladšího a staršího školního věku se zaměřením na rozvoj spolupráce.

Abstract

Design of a programme for summer camp, with the focus on the development of cooperation

Key words: leisure time, children of school age, summer camp, camp game, cooperation

This bachelor's thesis deals with the design of a camp game, which could be used by the public as methodical material. The thesis is divided into two parts. The theoretical part focuses on leisure time of children of school age and their relationship to games. This thesis provides definitions and classifications of games. It also includes different types of summer camps. The largest chapter is the theoretical part and is devoted to the camp game, its description, dramaturgy and finally teamwork. The main objective of the practical part of the thesis was to elaborate a program of camp games for children of school age, with the focus on development of cooperation.