



TECHNICKÁ UNIVERZITA V LIBERCI
Fakulta přírodovědně-humanitní
a pedagogická



Táborové programy Domu dětí a mládeže Vikýř

Bakalářská práce

Studijní program: B7505 – Vychovatelství
Studijní obor: 7505R004 – Pedagogika volného času
Autor práce: **Ondřej Petrák**
Vedoucí práce: Mgr. Andrea Rozkovcová, Ph.D.



TECHNICKÁ UNIVERZITA V LIBERCI
Fakulta přírodovědně-humanitní a pedagogická
Akademický rok: 2014/2015

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Ondřej Petrák**
Osobní číslo: **P13000371**
Studijní program: **B7505 Vychovatelství**
Studijní obor: **Pedagogika volného času**
Název tématu: **Táborové programy Domu dětí a mládeže Vikýř**
Zadávající katedra: **Katedra pedagogiky a psychologie**

Z á s a d y p r o v y p r a c o v á n í :

Cíl :

Provést analýzu a evaluaci stávajících táborových programů pro DDM Vikýř a navrhnout jeden vzorový pedagogicky vhodně uspořádaný táborový program.

Požadavky:

Vymezení teoretických poznatků dle odborné literatury.

Popis a analýza aktuálního stavu táborových programů v DDM Vikýř.

Vytvoření uceleného táborového programu s metodickými popisy cílů, podmínek a prostředků.

Metody:

Analýza dokumentů, evaluace, interpretace, rozhovor

Rozsah grafických prací:

Rozsah pracovní zprávy:

Forma zpracování bakalářské práce: tištěná

Seznam odborné literatury:

BEROUŠEK, P., 2005. Rádce pořadatelům a vedoucím dětských táborů jako zotavovacích akcí pro děti. Praha: Soudy. ISBN 80-86846-05-9.

BURDA, J., ŠLOSAROVÁ, V., 2008. Tábory a další zotavovací akce. Praha: NIDM. ISBN 978-80-86784-59-5.

HÁJEK, B., HOFBAUER, B., PÁVKOVÁ, J., 2008. Pedagogické ovlivňování volného času: Současné trendy. Praha: Portál. ISBN 978-80-7367-473-1.

HENDL, J., 2008. Kvalitativní výzkum: základní teorie, metody a aplikace. Praha: Portál. ISBN 978-80-7367-485-4.

HOFBAUER, B., 2004. Děti, mládež a volný čas. Praha: Portál. ISBN 80-7178-927-5.

PRŮCHA, J., 1996. Pedagogická evaluace: hodnocení vzdělávacích programů, procesů a výsledků. Brno: Masarykova univerzita. ISBN 80-210-1333-8.

TROJAN, V., 2014. Pedagogický proces a jeho řízení. Praha: Wolters Kluwer. ISBN 978-807-4785-399.

Vedoucí bakalářské práce:

Mgr. Andrea Rozkovcová, Ph.D.

Katedra pedagogiky a psychologie

Datum zadání bakalářské práce:

4. května 2015

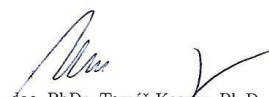
Termín odevzdání bakalářské práce:

4. května 2016



doc. RNDr. Miroslav Brzezina, CSc.
děkan

L.S.



doc. PhDr. Tomáš Kasper, Ph.D.
vedoucí katedry

V Liberci dne 22. června 2015

Prohlášení

Byl jsem seznámen s tím, že na mou bakalářskou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb., o právu autorském, zejména § 60 – školní dílo.

Beru na vědomí, že Technická univerzita v Liberci (TUL) nezasahuje do mých autorských práv užitím mé bakalářské práce pro vnitřní potřebu TUL.

Užiji-li bakalářskou práci nebo poskytnu-li licenci k jejímu využití, jsem si vědom povinnosti informovat o této skutečnosti TUL; v tomto případě má TUL právo ode mne požadovat úhradu nákladů, které vynaložila na vytvoření díla, až do jejich skutečné výše.

Bakalářskou práci jsem vypracoval samostatně s použitím uvedené literatury a na základě konzultací s vedoucím mé bakalářské práce a konzultantem.

Současně čestně prohlašuji, že tištěná verze práce se shoduje s elektronickou verzí, vloženou do IS STAG.

Datum:

Podpis:

PODĚKOVÁNÍ

Rád bych touto cestou poděkoval vedoucí své bakalářské práce, Mgr. Andree Rozkovcové, Ph.D., za trpělivost, pochopení, podnětné připomínky a cenné rady, které mi při zpracovávání práce poskytla.

ANOTACE

Tato práce je zaměřena na táborové programy Střediska volného času Dům dětí a mládeže Vikýř, Jablonec nad Nisou, Podhorská 49, příspěvková organizace. Cílem této práce bylo zanalyzovat vybrané táborové programy a vytvořit návrh jednoho pedagogicky vhodně uspořádaného táborového programu, který je navržen na konkrétní pobytový tábor DDM Vikýř v roce 2016. Model tohoto programu je možné využít pro další programové vedoucí pracující v DDM Vikýř či v jiných organizacích věnujících se volnému času dětí a mládeže.

Klíčová slova: volný čas, středisko volného času, DDM Vikýř, pobytový tábor, hra, táborový program.

SUMMARY

This dissertation is focussed on children's summer camp programmes of the institution Leisure Centre House for Children and Youth Vikýř (DDM Vikýř), Jablonec nad Nisou, Podhorská 49. The main objective of this dissertation was to analyse selected summer camp programmes and to create both an educationally correct and a well arranged summer camp programme to be used during a real summer camp of DDM Vikýř in 2016. Structure of this programme would be then at disposal for other programme supervisors working at DDM Vikýř or at other institutions engaged in children's leisure activities.

Key words: leisure, leisure centre house, DDM Vikýř, summer camp, game, summer camp programme.

OBSAH

Úvod.....	9
1. Volný čas	11
2. Instituce pečující o volný čas mládeže	14
2.1 Základní přehled institucí	14
2.2 Střediska volného času	14
2.3 DDM Vikýř.....	15
3. Tábory.....	18
3.1 Právní rámec táborů.....	18
3.2 Druhy a typy táborů	18
3.3 Pojmy z organizace tábora.....	20
4. Pedagogický rozměr tábora	22
4.1 Výchovně vzdělávací cíle tábora	22
4.2 Vybrané podmínky výchovy	27
4.3 Prostředky výchovy na táboře	31
4.3.1 Hry	31
4.3.2 Skupinové a kooperativní vyučování	32
4.3.3 Motivace.....	34
4.3.4 Reflexe	36
4.3.5 Dramaturgická vlna.....	37
4.4 Evaluace.....	39
5. Analýza vybraných táborových programů	42
5.1 Španělsko rodinný tábor, 19. – 28. 6. 2016, Costa Brava – Blanes.....	42
5.2 Tábor Zapomenuté údolí – Robinson Crusoe, 12. - 25. 7. 2015, Dr. u Š.	45
5.3 Tábor SIJESTA, 19. - 29. 7. 2015, Rokytnice.....	49
5.4 Diskuse k analýzám.....	52
6. Samostatné vytvoření celotáborové hry jako součásti tábora.....	55
6.1 Den 1 (vypravení posádek).....	58
6.2 Den 2 (život plavčíka)	62
6.3 Den 3 (přístaviště)	63
6.4 Den 4 (moře).....	68
6.5 Den 5 (moře).....	70
6.6 Den 6 (piráti)	72
6.7 Den 7 (dárek od Obelixe)	74
6.8 Den 8 (Hispanie).....	76
6.9 Den 9 (moře v mlze).....	77
6.10 Den 10 (Mezopotámie).....	79
6.11 Den 11 (cesta do Egypta).....	81
6.12 Den 12 (zpátky v Egyptě).....	81
6.13 Diskuse k návrhu celotáborové hry	83
Závěr.....	86

SEZNAM OBRÁZKŮ, TABULEK A GRAFŮ

Obrázky

Obr. 1 – Dramaturgická vlna.....	37
Obr. 2 – Emocionální křivka.....	38
Obr. 3 – Motivační obrázek pro aktivitu Příjímací komise.....	59
Obr. 4 – Motivační obrázek pro aktivitu Nakládání nákladu1.....	66
Obr. 5 – Motivační obrázek pro aktivitu Nakládání nákladu2.....	67
Obr. 6 – Motivační obrázek pro aktivitu Řecká olympiáda.....	69
Obr. 7 – Motivační obrázek pro aktivitu Námořní bitva.....	72
Obr. 8 – Motivační obrázek pro aktivitu Karneval.....	74
Obr. 9 – Motivační obrázek pro aktivitu Přeprava menhirů na lodích.....	75

Tabulky

Tab. 1 – Seznam pobytových táborů DDM Vikýř v roce 2015.....	19
Tab. 2 – Programová náplň tábora Španělsko rodinný tábor.....	44
Tab. 3 – Programová náplň tábora Zapomenuté údolí – Robinson Crusoe.....	46
Tab. 4 – Programová náplň tábora SIJESTA.....	51
Tab. 5 – Srovnání základních charakteristik jednotlivých táborů	54
Tab. 6 – Programová náplň tábora Asterix a mise Kleopatry.....	84

Grafy

Graf 1 – Podíl aktivit na programové náplni u tábora Španělsko rodinný tábor.....	43
Graf 2 – Podíl aktivit na programové náplni u tábora Zapomenuté údolí	45
Graf 3 – Podíl aktivit na programové náplni u tábora SIJESTA.....	49
Graf 4 – Podíl aktivit na programové náplni u tábora Asterix a mise Kleopatry.....	85

SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK

CTH	Celotáborová hra
DDM	Dům dětí a mládeže
EH	Etapová hra
MŠMT	Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy
SVČ	Střediska pro volný čas dětí a mládeže
WHO	World Health Organization
ZŠ	Základní škola
apod.	a podobně
atd.	a tak dále
cca.	cirka
cm	centimetr
č.	číslo
kap.	kapitola
m	metr
např.	například
s.	strana
tab.	tabulka
tzv.	tak zvaný
vs.	versus

ÚVOD

Pro práci na téma Táborové programy Domu dětí a mládeže Vikýř jsem se rozhodl z několika důvodů. Každým rokem se účastním pobytových dětských táborů jako oddílový vedoucí a podílím se částečně i na tvorbě celotáborových her (dále jen „CTH“). Prvním důvodem proto byla touha vyzkoušet si, co všechno obnáší tvorba celotáborového programu. Chtěl jsem také zjistit, jakými principy se musí každý programový vedoucí řídit při jeho tvoření. Oslovil jsem proto paní ředitelku z Domova dětí a mládeže Vikýř, Jablonec nad Nisou, Podhorská 49, příspěvková organizace (dále jen „DDM Vikýř“), zda bych pro její organizaci nemohl vytvořit CTH, kterou bych si zároveň mohl ověřit i v praxi během letních prázdnin. Paní ředitelce se tento nápad líbil, a proto souhlasila. Druhým důvodem, proč jsem si zvolil toto téma, je mé povolání. Pracuji v Armádě České republiky (dále jen „AČR“) s týmem mladých lidí, který musím vést a kterému organizuji pracovní život od teoretické složky až po složku praktickou. Tito lidé musí vědět jak dosáhnout nejlepších výsledků tak, aby se stali profesionály, kteří vědí při jakékoliv činnosti, co mají dělat. Při každém programu, ať už se jedná o táborové programy nebo o programy pro vojáky, je vždy cílem posunutí člověka o kus dopředu. Posledním důvodem, proč jsem se pro toto téma rozhodl, je moje budoucnost. Až skončím s armádní kariérou, chtěl bych se věnovat volnočasovým aktivitám, které bych mohl dělat jak pro mé dva syny, tak i pro různé instituce a firmy zabývající se touto tematikou. Už teď spolupracuji s firmou Free Time Activities, která organizuje dětské pobytové a příměstské tábory a podílí se na tvorbě dalších volnočasových aktivit.

Celá práce by se dala rozdělit do tří částí. V první části, která zahrnuje kapitoly 1 až 4, se zaměřuji na pojem volný čas, střediska volného času, domovy dětí a mládeže, představím DDM Vikýř a jeho táborové programy, které proběhly v roce 2015. Součástí bude také popis jednotlivých pojmů, které jsou spojeny s pobytovými tábory.

V další části obsahující kapitolu 5 se věnuji obecným zásadám tvorby táborového programu, které mi následně poslouží jako vyhodnocovací kritéria pro analýzu CTH. Důraz přitom kladu hlavně na strukturu a obsah konkrétních pobytových táborových programů, které proběhly v DDM Vikýř v roce 2015. Po jejich zhodnocení navrhuji možné změny a vylepšení, a to i v návaznosti na teoretické poznatky uvedené v popisné části. Závěrečná třetí část tvořená kapitolou 6 obsahuje na základě předchozí analýzy a evaluace návrh CTH, která bude použita na letním pobytovém táboře, kterou pořádá DDM Vikýř v letošním roce 2016.

Hlavním cílem této práce bude analýza třech táborových programů, které proběhly v roce 2015 v DDM Vikýř, s cílem vytvořit návrh CTH pro rok 2016. Za použití teoretických poznatků sestavím vzorový pedagogicky vhodně uspořádaný táborový program v délce trvání 12 dní. Tato práce by měla posloužit nejen mně pro úspěšnou realizaci navrženého programu, ale i dalším programovým vedoucím, kteří pracují v DDM Vikýř, nebo jiným osobám a subjektům, které se zabývají touto tematikou.

1. Volný čas

Hofbauer v knize uvádí, že volný čas je čas, kdy člověk nevykonává činnosti pod tlakem závazků vyplývajících z jeho sociálních rolí, zvláště z dělby práce a nutnosti zachovat a rozvíjet svůj život. Také tento autor uvádí k volnému času to, že jeho hlavní funkce jsou odpočinek (regenerace pracovní síly), zábava (regenerace duševní síly) a rozvoj osobnosti (spoluúčast na vytváření kultury). (Hofbauer, 2004, s. 13)

Podle Pávkové je volný čas doba, kdy si své činnosti můžeme svobodně vybrat, děláme je rádi a dobrovolně. Pod pojem volný čas se zahrnuje odpočinek, rekreace, zábava, zájmové činnosti, zájmové vzdělávání, dobrovolná společensky prospěšná činnost i časové ztráty s těmito činnostmi spojené. Z hlediska dětí a mládeže do volného času nepatří vyučování a činnosti s ním související (Pávková, 2008, s. 13).

Volný čas je úzce spjatý s potřebami člověka, které jsou popsány v knize Vážanský, Smekal, kteří vycházeli z práce H. W. Opaschowského, který uvádí osm stěžejních potřeb sebraných a analyzovaných z moderního výzkumu volného času, dovolené a zdraví, kterým vystihl aktuální požadavky společnosti. Všechny osm níže popsaných potřeb se vzájemně prolíná a doplňuje (Vážanský, Smekal, 1995, s. 30-31).

- Potřeba zotavení, osvěžení, zdraví a dobrého pocitu – rekreace: shromažďování sil („natankování“), zotavení zdůrazňující zdraví, zbavení se zátěže všedního dne a psychické uvolnění, pocit osvobození se od chybějících a přemrštěných požadavků, odpočinek, spánek, dobrý zdravotní stav.
- Potřeba vyrovnání, rozptýlení, uvolnění, zřeknutí se pravidel, lenošení a potěšení – kompenzace. Vyrovnání nedostatku, odstranění námahy, zřeknutí se nařízení, pravidel, předpisů a vazeb, uvolnění se od sledovaných cílů a účelů, přání přirozenosti, nezátíženosti, bezstarosti a velkorysosti, vědomé užívání života.
- Potřeba poznání a učebního podněcování a dalšího učení – edukace: úsilí poznat a užít nové, stimulující orientace a touha po zážitku, zvědavost v chování a jednání se zkouškami, výměna rolí a učení se jednat v rolích, potřeba zachování a potvrzení sebe sama, umění rozvíjet silné Já a změna osobnosti, potřeba učení aktivizace vlastních možností jednání a kooperativní život.

- Potřeba klidu, pohody, rozjímání a sebevědomí – kontemplace: mít a umět získat čas pro sebe samého, uvědomění si sebe sama, učení se znát a porozumět sobě samému, přání získat odstup od sebe samého, touha po přiměřené vzdálenosti (prostorové a vnitřní), osvobození sebe sama od stresu, shonu a nervového vypětí a pocit vlastní individuality.
- Potřeba sdělení, kontaktu, družnosti, empatie, něžnosti a lásky – komunikace: sdělovací potřeba, touha nebýt sám, přání rozmanitých sociálních vztahů, intenzifikace zážitků společného trávení volného času pro jiného, zvýšení vnímání pocitů a úmyslů, empatie a lásky.
- Potřeba společnosti, kolektivního vztahu a tvoření skupin – integrace: potřeba podpory skupinové atmosféry, hledání emocionální jistoty, sociálního bezpečí a stability, pocit spojení sebe sama s ostatními a vzájemné působení, práce a hry s ostatními, společné prožívání, uznání, společenské vědomí, vztahy v rodině, skupinový pocit, pozitivní sociální závazek, sociální učení ve skupině a se skupinou.
- Potřeba účastenství, angažovanosti, spolurozhodování a sociálního sebepojetí – participace: možnosti pro vlastní iniciativu a sebepojetí, účast spolupůsobení na dění, úsilí o společné cíle a realizaci společných záměrů, spolurozhodování, spoluúčast, spoluodpovědnost, připravenost ke kooperaci a solidaritě, utváření okolního prostředí sociálními akcemi.
- Potřeba kreativního rozvoje, produktivního uplatnění, fantazie, spontaneity a účasti na kulturním životě – enkultrance: potřeba nezávislého růstu osobních schopností a nadání, prosazování vlastních myšlenek a různých řešení problémů, přání vlastního tvůrčího uplatnění, schopnost vyjádření, fantazie, rozvíjení a rozšiřování estetického pocitu a hojnost nápadů, vlastní motivovaný a sebou samým určený zážitek výkonu, produktivita hry, kulturní činnosti a iniciativy, aktivní účast a podíl.

Výše uvedení autoři se shodují na tom, že volný čas by měl obsahovat **odpočinek**, který je pro děti i dospělé v jejich životě velmi důležitý. Fyzický odpočinek má velký význam pro normální tělesný i duševní vývoj jedince, jeho zdravotní stav, udržení svěžesti a práce schopnosti. U odpočinku by měl člověk nabrat energii pro další jeho činnosti, které běžně vykonává, a tím by měl odolávat únavě. Odolnost člověka je individuální, každý jedinec má své hranice, přes které by neměl dlouhodobě přecházet. Proto je třeba se učit zásadám odpočinku, které by měly únavu zpomalit. Dále se autoři shodují na významu rekreace.

Rekreace je z mého pohledu pojmenovaný čas, kdy se lidé věnují aktivním či pasivním činnostem, při kterých by měli nabrat nové fyzické a duševní síly. Během rekreace se člověk může věnovat svým zálibám či jiným aktivitám, které ho naplňují a uspokojují. Může se jednat o kulturně-umělecké, intelektuální, sociální, zájmové či pohybové aktivity, které vedou k uspokojování potřeb jedince.

V neposlední řadě autoři zmiňují pojem **zábava**, což je pro mě taková forma činnosti, do které se člověk nemusí nutit a to z toho důvodu, že mu přináší radost a zároveň i odpočinek. Používá se převážně s pojmem volný čas, ale můžeme se s ním setkat také v pracovním životě. Jeho smyslem je hlavně regenerace duševních sil. Všechny tyto činnosti jsou spjaty s osobními **zájmy**, které souvisí se zaměřením osobnosti. Zájmové orientace lidí jsou různorodé a záleží na společnosti, která určuje pomocí zákonů, zda jsou pro jedince žádoucí nebo nežádoucí. **Zájmové činnosti** jsou cílevědomé aktivity zaměřující se na uspokojování a rozvíjení individuálních potřeb, zájmů a schopností majících velký vliv na rozvoj osobnosti. Zájmové činnosti by měly být dobrovolné, pestré a přitažlivé. Každopádně by výše uvedené pojmy měly vyrovnat naše potřeby, které nám chybí. Vycházím tak z mé zkušenosti, když v zaměstnání vykonávám mentální činnost, tak pak musím dělat něco fyzicky náročného tak, abych si „odpočinul“ a nabral síly.

Z hlediska dětí je to obdobné a záleží jen na nás dospělých, jaké návyky si od nás děti odnesou. Proto je velmi důležité dětem naslouchat a všímat si, jak děti reagují na různé podněty, které přijímají a naučit je, jak s těmito zkušenostmi mají zacházet tak, aby se o ně mohly v budoucnu opřít popřípadě na nich stavět. Dále by dospělí měli vést děti k určitým hodnotám a rozvíjet jejich zájmy. K tomu jim napomáhají různé instituce, které se věnují volnému času dětí a mládeže po celý rok. Volný čas o prázdninách, kdy děti nechodí do škol a nemají žádné kroužky, mohou uvedené organizace vyplnit nabídnutím různých typů táborů, kterých můžou rodiče pro své děti využít a mít tak nějakou jistotu, že jejich děti tráví čas smysluplně a pod kontrolou.

2. Instituce pečující o volný čas mládeže

2.1 Základní přehled institucí

Neocenitelnými pomocníky při výchově mladého člověka ve volném čase jsou různé organizace a zařízení, jejichž cílem je nabídnout mladým lidem hodnotnou a smysluplnou náplň volného času, která je ovlivněna vývojem celé společnosti a regionálními zvyklostmi. Nejrozšířenější zařízení v této oblasti jsou školní družiny, školní kluby a střediska volného času. Existence těchto zařízení je dána školským zákonem (předpis č. 561/2004 Sb.) a řídí se vyhláškou Ministerstva školství mládeže a tělovýchovy České republiky (dále jen „MŠMT“) o zájmovém vzdělávání (předpis č. 74/2005 Sb.). Tento právní předpis výše uvedené formy definuje v § 3 jako školská zařízení pro zájmové vzdělávání.

Pávková uvádí tato nejvýznamnější školská i neškolská zařízení pro výchovu mimo vyučování:

- Školní družiny, které se zaměřují na práci s dětmi prvního stupně základní školy (dále jen „ZŠ“).
- Školní kluby pracující s dětmi středního školního věku.
- Střediska pro volný čas dětí a mládeže (dále jen „SVČ“) zahrnující DDM a stanice zájmových činností.
- Základní umělecké školy se svými hudebními, hudebně-pohybovými, výtvarnými a literárně-dramatickými obory.
- Domovy mládeže.
- Dětské domovy, diagnostické ústavy, výchovné ústavy.
- Další subjekty, například jazykové školy, provozovatelé dětských koutků či letních táborů, tělovýchovné a sportovní organizace, kulturní zařízení, obecně prospěšné společnosti, účelová zařízení a církve.

(Pávková, 2008, s. 43).

2.2 Střediska volného času

Vzhledem k zaměření mé práce se nyní blíže zaměřím na SVČ, protože DDM je jednou z jeho forem. SVČ jsou školskými zařízeními, jejichž posláním je motivovat, podporovat a vést děti, žáky, studenty, mládež, ale i dospělé k rozvoji osobnosti, k získávání a rozvoji klíčových a odborných kompetencí, zejména ke smysluplnému využívání volného času, a to širokou nabídkou činností v bezpečném prostředí, s profesionálním týmem pedagogů. Činnost SVČ se uskutečňuje ve více oblastech zájmového vzdělávání nebo se zaměřuje na konkrétní

oblast zájmového vzdělávání. SVČ poskytují metodickou, odbornou, popřípadě materiální pomoc účastníkům zájmového vzdělávání, případně školám a školským zařízením. Zpravidla vykonávají činnost po celý školní rok, a to i ve dnech, kdy neprobíhá školní vyučování.

SVČ nabízejí aktivní využití volného času všem věkovým skupinám dětí a mládeže a organizují činnosti i pro dospělé či seniory. Organizují pravidelné zájmové útvary pro stálou skupinu účastníků (tzv. kroužky), podílejí se na organizaci soutěží a přehlídek pro děti a žáky a dále organizují otevřené dlouhodobé i jednorázové aktivity, kurzy a jiné vzdělávací akce, tábory, spontánní aktivity, otevřené kluby, výukové programy pro školy navazující na průřezová témata školních vzdělávacích programů, adaptační programy v rámci prevence sociálně patologických jevů a řadu dalších činností.

Věnují se často i komunitnímu plánování, participaci, prevenci, vzdělávání pedagogů atd. Většina SVČ se stala přirozeným centrem společenského života v obci. Zapojují se do různých regionálních, krajských, republikových i evropských projektů, organizují výměnné a zahraniční pobyty, a rovněž stáží pracovníků.

Podle statistik MŠMT ve školním roce 2015/16 existuje v České republice 312 SVČ. Tato zařízení navštěvovalo 272 744 účastníků, z nichž největší podíl tvořili žáci (74,1 %) a děti (13,5 %). Počet účastníků každoročně roste, během posledních pěti let se zvýšil o 7,7 % (MŠMT, 2013).

Podle výše uvedené statistiky SVČ mají čím dál tím větší oblibu a jejich služeb využívá široká veřejnost v místních regionech. Je to dáno programovou nabídkou jednotlivých SVČ a přístupem ke klientům. Dalším faktorem, ve kterém pozitivně spatřuji oblíbenost těchto SVČ, je větší propagace jejich aktivit na veřejnosti. Ať už se jedná o jednorázové akce nebo činnosti dlouhodobého charakteru. Nejlepší reklama je pro ně spokojený „klient“, který využívá daných služeb a navíc je doporučuje ostatním lidem.

2.3 DDM Vikýř

Mezi SVČ patří i DDM, které mají působnost v každém větším městě. *„Po roce 1989 dostala síť DDM nové poslání, které mělo zabezpečit širokou škálu nabídky alternativních výchovně-vzdělávacích aktivit. V současné době se u nás počet těchto zařízení pohybuje kolem tří set. Domy dětí a mládeže byly od svého začátku ustanovovány jako státní zařízení na ovlivňování organizované zájmové činnosti dětí a mládeže v kroužcích. Mají snahu obsáhnout všechny zájmové oblasti, které byly rozděleny do skupin na společenskovední, esteticko-výchovné, tělovýchovné a sportovní, turistické, technické přírodovědné. Zřizovateli DDM*

mohou být školský úřad, obec, církev soukromý nebo jiný subjekt“. (Pávková, 2008, s. 121-122).

Činnost DDM je určena především pro děti a mládež školního věku, podle místních podmínek a charakteru činnosti se však nabízených aktivit může zúčastnit každý občan, který o to projeví zájem, tedy i děti předškolního věku a dospělí účastníci. Podmínky účasti s ohledem na možnosti střediska stanoví ředitel DDM. Pro přihlášení do činnosti není rozhodující místo bydliště, příslušnost ke škole, členství ve spolcích, ani žádné jiné omezení. Činnost DDM se dělí do čtyř základních skupin, a to pravidelná činnost, příležitostná činnost, spontánní činnost a táborová činnost. Tyto čtyři základní skupiny jsou samostatně sledovány. Mě bude v této práci nejvíce zajímat táborová činnost.

DDM Vikýř u táborové činnosti uvádí, že dětem a jejich rodičům jsou nabízeny pobytové a příměstské tábory, které se těší čím dál tím větší oblibě. V posledních letech počet pobytových táborů výrazně klesá, a to především z důvodu nárůstu cen. Ceny příměstských táborů rostou pomaleji, poptávka po nich se výrazně zvyšuje. Vycházím ze statistiky DDM Vikýř, která je vedená touto organizací od roku 1989.

DDM Vikýř je SVČ, jehož zřizovatelem je Statutární město Jablonec nad Nisou. DDM Vikýř je zařazen v síti škol a školských zařízení jako školské zařízení pro zájmové a další vzdělávání, zajišťuje výchovné, vzdělávací, spontánní, zájmové nebo tematické rekreační akce a osvětovou činnost. Mimo to pořádá příměstské i pobytové tábory a pobytové akce v České republice i v zahraničí. Jde o samostatný právní subjekt, právnickou osobu zřízenou k plnění úkolů ve veřejném zájmu, neziskovou organizaci. Činnost z hlediska školské legislativy kontrolují Česká školní inspekce, odbor školství zřizovatele a dále odbor školství příslušného krajského úřadu, tedy Libereckého kraje.

Dle zřizovací listiny poskytuje DDM Vikýř zájmové vzdělávání směřující k účelnému naplňování volného času dětí, mládeže, jejich rodičů a dalších dospělých zájemců. Cílem činnosti DDM Vikýř je zdravý vývoj a rovnoprávné postavení mladé generace v souladu s Úmluvou o právech dítěte a Listinou základních práv a svobod. Předmětem hlavní činnosti je zejména naplnění volného času zájmovou činností se zaměřením na různé oblasti v zájmovém vzdělávání v souladu s příslušnými ustanoveními školského zákona (předpis č. 561/2004 Sb.) a v souladu s vyhláškou MŠMT o zájmovém vzdělávání (předpis č. 74/2005 Sb.) a poskytování ubytovacích a stravovacích služeb v rámci předmětu činnosti. (Zřizovací listina DDM Vikýř). DDM Vikýř má také od roku 2013 provozovnu mimo své sídlo, a to Informační

centrum mládeže, které je umístěno v centru města Jablonce nad Nisou, v ulici Jiráskova, v budově Eurocentra.

Ve školním roce 2014/2015 se v rámci činnosti DDM Vikýř pravidelně vzdělávalo 186 dětí do 6 let, 471 žáků, 47 studentů a 65 dospělých. Tyto počty zahrnují pouze aktivní členy kroužků, v celkovém součtu tedy dojde k drobnému navýšení z důvodů ukončení vzdělávání v pololetí, nebo naopak nástupu vzdělávání od druhého pololetí. V posledním uzavřeném školním roce, tedy 2014/2015, se celkem vzdělávalo 769 klientů s obdobnou skladbou jako v letošním roce. Dalších 820 klientů se účastnilo táborů či pobytových akcí. Celkem DDM Vikýř připravil 8 pobytových táborů, 21 příměstských táborů a 17 pobytových akcí v průběhu celého školního roku a letních prázdnin. Mimo to pořádá příležitostné činnosti a různé akce, v roce 2014/2015 to bylo na 194 akcí, kterých se účastnilo 11 579 aktivních účastníků a 6 805 diváků. DDM Vikýř úzce spolupracuje se zřizovatelem, tedy se zástupci Statutárního města Jablonec nad Nisou, a dalšími kulturními, sportovními i vzdělávacími organizacemi v našem městě, provozuje Informační centrum mládeže a pro žáky a studenty organizuje spontánní činnosti mimo dobu vyučování. V době vyučování pak nabízí výukové programy se zaměřením na ekologii, enviromentalistiku a chov zvířat (DDM Vikýř, 2015).

3. Táboř

3.1 Právní rámec táborů

Právní rámec pobytového tábora v České republice se řídí kromě obecných právních předpisů, jako jsou Ústava České republiky či Listina základních práv a svobod, a kromě školského zákona a zákona o pedagogických pracovnících, především právními předpisy, které se týkají sociálně-právní ochrany dětí, hygienických požadavků a ochrany zdraví.

Tábory jsou označeny podle zákona o ochraně veřejného zdraví v § 8 jako zotavovací akce, což je organizovaný pobyt 30 a více dětí ve věku do 15 let na dobu delší než 5 dnů, jehož účelem je posílit zdraví dětí, zvýšit jejich tělesnou zdatnost, popř. i získat specifické znalosti nebo dovednosti (předpis č. 258/2000 Sb.). Dále je v celé vyhlášce ministerstva zdravotnictví o hygienických požadavcích na zotavovací akce pro děti popisován tábor jako zotavovací akce, která musí splňovat zákonné normy, kterými se pořadatelé táborů musí řídit (předpis č. 106/2001 Sb.). Zákon o sociálně-právní ochraně dětí vymezuje táborový pobyt takto: „...jedná se o pobyt v délce trvání více jak 5 dní. Hlavním smyslem tábora je, aby děti zdokonalily své dovednosti ve sportu a upevnily své znalosti z různých oborů“. (Předpis č. 359/1999 Sb.).

3.2 Druhy a typy táborů

Podle Burdy a Šlosarové, kteří uvedli, že táboření patřilo vždy k vrcholům činnosti dětských organizací a letní tábory byly vždy fenoménem naší republiky, nikde jinde na světě nemají letní tábory takovou tradici a úroveň jako u nás. Tábor nebo jakákoli jiná zotavovací akce by neměla být jen prostým „odkladištěm dětí“, aby si rodiče doma odpočinuli a užili si dovolenou. Tábor by měl být místem dobrodružství, poznání, ale i místem výchovného působení dospělých (Burda, Šlosarová, 2008, s. 5).

Harmacha tábory rozděluje podle mnoha hledisek, např. podle ročního období nebo podle délky trvání. Základní druhy a typy táborů podle obsahového zaměření jsou následující:

Druhy táborů:

- stálé tábory – celý pobyt se uskutečňuje na jednom místě;
- pobytové tábory – tábory ve stálých tábořištích (zděné, chatové, stanové základny), celý pobyt na jednom místě;
- putovní tábory – není zde stabilní táborová základna, účastníci se přesunují po určité trase a táboří na různých místech; příkladem mohou být tábory cykloturistické;

- příměstské tábory – denní program bez noclehu;
- hvězdíkové tábory – stálé tábořiště, ze kterého jsou pořádány několikadenní výlety do okolí.

Typy táborů:

- běžné – účastní se ho děti a mládež „běžné populace“;
- integrované – aspoň 20% účastníků jsou děti z rizikových skupin, se speciálními potřebami či z dětských domovů;
- ozdravné – pouze pro oslabené nebo zdravotně postižené děti.

Obsahové zaměření táborů dělí do dvou kategorií:

- všeobecné – tábor je zaměřen na rozličné aktivity bez konkrétní specializace;
- odborné – program je orientován na jedno konkrétní odvětví, např. sportovní disciplínu (jezdecký tábor, fotbalový tábor, taneční tábor, tábor věnovaný bojovým uměním), výuku cizího jazyka či dovednosti z oblastí technických (modelářský tábor), přírodovědných (tábor mladých botaniků, tábor s koňmi) nebo uměleckých (výtvarný tábor, dramatický tábor, keramický tábor).

(Harmacha, 2004, s. 42).

DDM Vikýř nabízel v roce 2015 pouze dva druhy táborů. První druhem byly příměstské tábory, kterých bylo na dvacet, a to s různým obsahovým zaměřením. Druhý typ táborů, které DDM Vikýř organizoval, byly pobytové tábory, které se konaly nejen v České republice, ale také v zahraničí, a to v Chorvatsku a ve Španělsku. Jednalo se o tábory běžného i ozdravného typu s všeobecným, ale i s odborným obsahem. Jejich seznam je uveden v tabulce 1 a tučně jsou vyznačeny pobytové tábory, které budou předmětem programové analýzy v druhé části této práce.

<i>Tábor</i>	<i>Datum konání</i>	<i>Místo konání</i>
Španělsko rodinný tábor	19. - 28. 6. 2015	Costa Brava – Blanes
Španělsko tábor	26.6. - 5. 7. 2015	Costa Brava – Blanes
Léto tančí	30. 6. - 6. 7. 2015	Eurocentrum Jablonec
Zapomenuté údolí – Robinson Crusoe	12. - 25. 7. 2015	Drahňovice u Šternberka
SIJESTA	19. - 29. 7. 2015	Rokytnice
Rodinný tábor Chorvatsko	23. 7. - 2. 8. 2015	Sv. Filip i Jakov
Hudební pobytový tábor	9. - 16. 8. 2015	Rokytnice

Tabulka 1 – Seznam pobytových táborů DDM Vikýř v roce 2015

3.3 Pojmy z organizace tábora

V této subkapitole uvedu všechny pojmy, které spojují celý průběh tábora s celotáborovým programem, a to včetně personálu, který se stará o chod a splnění daných cílů tábora.

Pojmy:

- **Táborový řád** je seznam pravidel závazných pro účastníky tábora.
- **Denní rozvrh** je časové rozvržení dne s určením doby budičky, jídel, programových částí dne.
- **Oddíly** jsou skupiny dětí o různé velikosti a složení náležící k jednomu oddílovému vedoucímu.
- **Služební oddíl** je oddíl zodpovědný během určené doby např. za službu v kuchyni, úklid tábora, noční hlídky apod.
- **Vedoucí dne** je vedoucí služebního oddílu zodpovědný plněním úkolů služebním oddílem.
- **Táborový nástup** je čas pro shromáždění celého tábora, zhodnocení uplynulého dne a sdělení programu na další den.
- **Programový blok** (táborové zaměstnání) je část dne zpravidla mezi jednotlivými jídly obsahující programovou náplň.
- **Táborové činnosti** jsou konkrétní náplň programových bloků.
- **Polední klid** je různě dlouhá doba po obědě určená k odpočinku a relaxaci.

Personální obsazení tábora:

- **Hlavní vedoucí** nese plnou odpovědnost za vše, co je spojené s chodem tábora. Jedná se o osobu starší 18 let. Musí být náležitě proškolen provozovatelem a institucí zabývající se školením hlavního vedoucího tábora, od které také obdrží náležité osvědčení.
- **Programový vedoucí** je osoba zodpovědná za větší část programové náplně na táboře.
- **Oddílový vedoucí** je osoba starší 18 let pověřená vedením skupiny dětí.
- **Praktikanti** jsou zpravidla bývalí táborníci starší 15 let získávající zkušenosti při vedení dětí pod dohledem oddílových vedoucích.
- **Hospodář** musí mít organizační schopnosti pro provoz, znát vedení administrativy a finanční hospodaření zotavovacích akcí. Musí být starší 18 let.

- **Kuchař** musí znát hygienické předpisy týkající se přípravy stravy ve společném stravování a mít platný zdravotní průkaz.
- **Zdravotník** může být lékař, střední zdravotnický pracovník oboru všeobecná sestra, dětská sestra, porodní asistentka, student lékařské fakulty, který ukončil třetí ročník a fyzická osoba, která předloží doklad o absolvování kurzu první pomoci se zaměřením na zdravotnickou činnost při zotavovacích akcích.
- **Děti** jsou účastníci tábora, o které se personál stará, většinou ve věku od 6 do 15 let.

4. Pedagogický rozměr tábora

4.1 Výchovně vzdělávací cíle tábora

Stanovení cílů tábora patří k základním úkonům před jeho samotnou realizací. Slouží i pro sestavování CTH, kdy zařazujeme jednotlivé aktivity tak, aby naplňovaly vytyčené cíle. Každý cíl by měl napomáhat při hodnocení úspěšnosti aktivit, kdy můžeme zhodnotit naplnění jednotlivých cílů. Samotné vytyčení cílů je základem pro sestavování programů i vlastní realizaci tábora (Hanuš, Chytilová, 2009, s. 135).

Já vycházím z toho, že tábor nebo jiná zotavovací akce by měly poskytnout pro děti zajímavý způsob trávení volného času. Měly by děti vytrhnout ze stereotypů všedních dnů, měly by rozvíjet jejich osobnost a přinášet jim kromě zážitků z programu také možnost rozvoje znalostí, dovedností a získání nových zkušeností popřípadě nových přátelství. Tábor je velká akce, která vyžaduje plánování a týmovou spolupráci, zároveň jde o pedagogické působení na děti a mládež, proto je vhodné mít stanovené cíle, kterých chceme v průběhu tábora dosáhnout. Mery Hentonová rozlišuje tři roviny možných cílů.

- Cíl individuální, který můžeme chápat jako určité očekávání účastníků či organizátorů akce. Individuálním cílem může být přání seznámit se, rozvinout své speciální dovednosti, užít si relax či řešit určitý vlastní problém. Individuální cíle jsou přítomny v každém výchovném projektu.
- Skupinové cíle můžeme chápat jako potřebu skupiny integrovat se do funkčního celku. Skupinové cíle je možné vyjádřit následujícími způsoby: - společné úsilí skupiny zvládnout určitý úkol či téma, posílení schopností skupiny samostatně fungovat jako tým, postup skupiny do další fáze skupinové dynamiky, zážitek jedinečnosti ze sdílení cílů a času s blízkými lidmi.
- Kurikulární cíle, které jsou vyjádření toho, jakým způsobem a obsahem chce organizátor akce své studenty či účastníky ovlivnit. Můžeme mít několik rovin kurikulárních cílů:
 - i. Znalosti, porozumění – zde může jít jak o předání dílčích dat, tak o obecnější ovlivnění porozumění a vzhledu do určitého problému, situace. Jako učitelé zde ovlivňujeme způsob, jakým studenti danému tématu rozumí.
 - ii. Postoje hodnoty – ovlivnění toho, jakým způsobem studenti v rámci tématu hodnotí, co považují za dobré, krásné, atd.
 - iii. Dovednosti, jednání – ovlivnění jak konkrétní osobnostních kompetencí, tak způsobu jednání a chování studentů (Hentonova in Činčera, 2007, s. 29.-30).

Přestože poměr mezi mírou zastoupení jednotlivých rovin cílů může být různý, dobrý projekt by měl do určité míry pracovat se všemi.

Nyní pro ilustraci uvedu příklady, jak mohou být v praxi cíle vymezeny.

- Cíle tábora DDM: „*naučit děti znalostem a dovednostem v zaměření jednotlivých táborů, podpořit rozvoj smyslu pro zodpovědnost, vést k samostatnosti, dát možnost k rozvoji fair play, vést k rozvoji tvořivého myšlení, posilovat pozitivní vztah k okolí (společnost, příroda, kulturní dědictví, ekologie), upevňovat pracovní návyky, rozvíjet schopnost komunikace, rozvíjet individuální schopnosti, umožnit rozvoj týmové práce, rozvíjet pohybové a sportovní schopnosti, vést ke schopnosti přijmout vlastní chybu a poučit se z ní, vést k trpělivosti a vytrvalosti, dodržovat obecné zásady bezpečnosti a hygieny při práci, posilovat pohyb, uvolnění, relaxaci, naplňovat smysluplně volný čas*“ (ŠVP Uh. Hradiště, 2010).
- Cíle junáckého tábora: „*posláním Junáka je podporovat rozvoj osobnosti mladých lidí, jejich duchovních, mravních, intelektuálních, sociálních a tělesných schopností tak, aby byli po celý život připraveni plnit povinnosti k sobě samým, bližním, vlasti, přírodě a celému lidskému společenství v souladu s principy a metodami, stanovenými zakladatelem skautského hnutí, lordem R. Baden-Powellem a zakladatelem českého skautingu, prof. A. B. Svojsíkem*“ (Stanovy Junáka, 2001).
- Cíle pionýrského tábora: „*u členů i ostatních účastníků svých akcí se snažíme o plné zapojení do činnosti kolektivu, které odpovídá schopnostem a možnostem každého jednotlivce. Prostřednictvím her přinášíme dítěti a mladému člověku vše, co může v dospělosti využít ve vztahu nejen k sobě samému, ale i ke svému blízkému i vzdálenému okolí. Přispíváme k výchově člověka čestného, svobodného, samostatného, spravedlivého, aktivního a solidárního. Touto svojí činností, vlastním příkladem a jednáním přispíváme k rozvoji osobnosti dítěte a mladého člověka, chceme být přínosem pro společnost, přispíváme k prevenci kriminality a sociálně patologických jevů*“ (Program Pionýra, 2010).

Výše uvedené příklady si kladou za cíl vychovávat jedince pro sebe samé i pro společnost, ve které žijí. Pro sestavování CTH pro DDM Vikýř na rok 2016 jsme se s paní ředitelkou DDM Vikýř dohodli na následujících 4 skupinách cílů, na které bych se měl zaměřit při sestavování CTH ve třetí části této práce. Proto jsem se rozhodl prozkoumat je z pohledu teoretických poznatků detailněji a formulovat závěry, které mi pomůžou zvolit při tvorbě CTH správné aktivity pro naplnění těchto cílů.

a) Vzájemné poznání

Poznávací proces je soubor procesů, jimiž člověk poznává sebe sama a okolní svět. Poznávací procesy zkoumá kognitivní psychologie i obecnější, interdisciplinární kognitivní věda, řadí se k nim zejména vnímání, zapamatování, vybavování, představivost, myšlení, zpracování verbální a neverbální informace aj. Z pedagogického hlediska jsou důležité, protože tvoří podstatu učení, jsou součástí intelektuálního vývoje (Průcha, Walterová, Mareš, 2008, s. 173).

Čáp a Mareš ve své knize uvádějí, že mnozí filozofové a vědci od starověku zdůrazňovali, že všechno poznání světa se zakládá na smyslovém vnímání. I J. A. Komenský naléhavě požadoval, aby se učitelé neomezovali na slovní sdělování učiva, ale aby žáci měli především příležitost k názornému poznání věci, k jejich vnímání, pokud možno všemi smysly. (Čáp, Mareš, 2007, s. 75).

Moje závěry pro vzájemné poznání: umožňuje zachycovat různé podněty prostřednictvím smyslových orgánů a na základě jejich zpracování a vyhodnocení pak jednat.

b) Týmová spolupráce

Existuje mnoho definic týmové spolupráce, rád bych zde ovšem zmínil definici týmů dle pánů Katzenbacha a Smitha, na kterou se ve svém díle odkazuje Kolajová: „Tým je malou skupinou lidí, jejichž dovednosti se vzájemně doplňují a kteří jsou oddáni společné vizi a intenzivní společnou práci na dosažení jasných cílů k jejímu naplnění směřují.“ (Katzenbach, Smith in Kolajová, 2007, s. 29-30).

Pojetí týmové spolupráce podle Kolajové: „Jedním z nejsilněji vnímaných a prožívaných aspektů života každého člověka je jeho sounáležitost s určitou skupinou, ať jí rozumíme rodinu, spolupracovníky, kamarády nebo třeba rybáře či jiné zájmové skupiny. Vazby, postavení, uznání, které člověk získává, konflikty s ostatními členy skupiny i opora, které se mu dostává, jsou výraznými impulsy při utváření charakteru jedince a jeho schopnosti přizpůsobit se životu ve společnosti. Míru vlivu skupiny na jednotlivce ukázaly studie, které odhalily význam skupinové motivace na úkor motivace individuální.“ (Kolajová, 2006, s. 12).

Moje závěry pro týmovou spolupráci: jde o spolupráci jedinců s různými znalostmi, vlastnostmi a schopnostmi, která přináší nové pohledy a možnosti při řešení složitějších úkolů, které by jednotlivec sám nezvládl.

c) Kreativita

Český ekvivalent tvořivost definují Průcha, Walterová a Mareš jako *duševní schopnosti vycházející z poznávacích i motivačních procesů, v nichž ovšem hrají důležitou roli též inspirace, fantazie, intuice. Projevuje se nalezením takových řešení, která jsou nejen správná, ale současně nová, nezvyklá, nečekaná. Proces tvořivosti mívá několik etap, mj. přípravu, dozrávání nápadu, kontrolu, opracování. Tvořivost podporuje: vysoká inteligence, otevřenost novým zkušenostem, iniciativa ve vytváření řádu, pružnost v usuzování, potřeba seberealizace. Tvořivost tlumí: direktivní řízení, stereotypy, tendence ke konformitě* (Průcha, Walterová, Mareš, 2008, s. 253).

Podle Smitha by kreativita „měla být definována novostí produktu, nikoliv jejich užitečností, hodnotou, přínosností, krásou a podobně. Co není užitečné nyní, může být užitečné ve vzdálené budoucnosti. Dokonce, i když jde o něco, co lidstvu nikdy ku prospěchu nebude, ve svém principu to za kreativní považovat nemůžeme, jelikož to vzniklo v dialogu s určitou koncepcí reality, která tím měla být nahrazena“ (Smith, 2005, s. 294).

Moje závěry pro kreativitu: jde o činnost člověka, která přináší nové myšlení jedince, ku prospěchu sebe i ostatních; přináší něco nového a užitečného.

d) Rozvíjení pohybových schopností

Pohyb je podle Machové jedním ze základních projevů existence živočichů, člověka nevyjímaje. Pohybem si živé organismy zajišťují neoptimálnější polohu v prostoru pro vyhledávání potravy, ukrytí před nebezpečím, vyhledávání druhého pohlaví apod. Z fylogenetického hlediska měl pohyb zásadní vliv na vývoj všech živých organismů. Jeho prostřednictvím došlo k rozvoji nejen samotné pohybové soustavy, ale i soustav regulačních (nervová, humorální) a smyslových schopností. V průběhu vývoje lidského druhu došlo také ke změně ve významu pohybu, který člověku nesloužil pouze k zajišťování základních fyziologických potřeb, ale začal nést i význam společenský a estetický (sportovní a umělecké činnosti). (Machová, 2009, s. 39).

Rozvíjení schopností je cílevědomý, dlouhodobý, systematický organizovaný a citlivě řízený pedagogický postup. Vychází z úvahy, že schopnosti jsou pouze uloženy v člověku jako potenciality, které se mohou, ale nemusí uplatnit. Je tedy nutné navodit takové pedagogické situace, v nichž by se mohly „probudit“ (aktualizovat), uplatnit se zprvu v nedokonalé, ale při citlivém řízení stále výrazněji v bohatší, přesvědčivější a dokonalejší podobě. Od určitého okamžiku může vnější řízení ustoupit, neboť žák (vhodně nasměrován, vnitřně motivován

vlastním pokrokem) začne přebírat iniciativu a pokračuje ve zdokonalování svých schopností (Průcha, Walterová, Mareš, 2008, s. 204).

Shrnu-li stručně teoretické poznatky u jednotlivých skupin cílů, u poznání mi říkají, že člověk je tvor společenský, který je od malička zvědavý a pomocí svých smyslových orgánů zachycuje různé informace o sobě a o okolí, které následně zpracovává a vyhodnocuje, což následně u jedince vyústí v jeho chování. Vymezení skupinové spolupráce mi ukazuje, že od malička se dítě pohybuje v interakci různých skupin lidí, ať už je to rodina nebo školní skupina, se kterou musí určitým způsobem vycházet. U kreativity se dá říci, že každý člověk může tvořit v různých činnostech a na různé úrovni. Tvořivost je funkčně spojená s aktivitou a samostatností člověka. Poslední vymezení rozvíjení pohybových schopností nám z historického hlediska ukazuje, že pohyb nás doprovází od samého počátku našeho bytí, které by se mělo dále rozvíjet a zdokonalovat, tak jako i ostatní cíle které jsme si určili.

Co z toho plyne pro táborové cíle? Při sestavování CTH se budu snažit především o to, aby se děti naučily identifikovat „problém“, který jim bude v podobě motivační scénky vymezen. Budu chtít alespoň po těch starších dětech, aby se naučily tyto problémové situace u plnění táborových úkolů analyzovat a nacházely na tyto úkoly správná řešení, která si můžou ověřit při plnění zadaných aktivit. Během táborových aktivit budu pomocí různě zaměřených her u dětí podněcovat jejich týmovou spolupráci a kreativitu jednotlivých členů oddílů. Posledních pár desetiletí se mi zdá, že týmová spolupráce mezi lidmi nefunguje tak, jak by měla. Je to možná dáno tím, že děti jsou od malička v některých rodinách vedeny pouze k individualismu a práci v kolektivu znají pouze ze školních lavic. Celotáborovým úkolem bude propojení jejich individuálních schopností s týmovou spoluprací. Kreativita byla zvolena jako cíl z toho důvodu, že jedinec (individualista) může podněcovat a vkládat nové pohledy do řešení vykonávaných aktivit, a tím povzbudit k lepší spolupráci ostatní členy týmu. Jako poslední cíl bylo zvoleno rozvíjení pohybových schopností. Důvodem je, že pohyb patří podle mého názoru na každou zážitkovou akci, tedy i na tábory. Vycházím z vlastní zkušenosti i z vývojové psychologie, kde různí autoři popisují pohyb jako nedílnou součást vývoje člověka. Na táboře ale budou hry přizpůsobeny dětem ve věku od 6 do 15 let, a nebudou tedy tak náročné jako u zážitkových akcí pořádaných prázdninovou školou Lipnice. Po ukončení aktivity vždy vedoucí provedou zpětnou reflexi v oddíle, aby si každý účastník uměl pro sebe zpracovat událost, kterou právě pomocí zážitku a zkušenosti prožil, a aby následně z těchto informací čerpal. Vedoucí získá touto reflexí cenné informace, jak dále s touto skupinou pracovat pro dosažení stanovených cílů, např. zda byly děti do oddílů rozděleny správně,

v jaké fázi se v rámci skupinové dynamiky skupina právě nachází, či zda není plnění cílů něčím brzděno.

4.2 Vybrané podmínky výchovy

Podmínky výchovy jsou soubor činitelů, které ovlivňují průběh a výsledky vyučovací činnosti učitele. Rozlišují se na podmínky vnitřní a vnější (PF MU, 2016). Vnější podmínky jsou lépe představitelné, jedná se o veškeré přírodní a sociální okolnosti, za nichž výchova probíhá, např. čas, zařízení a jeho vybavení, pomůcky, ale i vyučující, skupina vyučovaných či hromadné sdělovací prostředky. Vnitřní podmínky jsou ovlivněny vlohami a dispozicemi jedinců, ale sledují se i na úrovni skupiny. Jde vlastně o jakousi komplexně pojatou dosaženou úroveň vychovávaných jedinců či skupin.

Já jsem si pro účely této práce zvolil **4 vybrané podmínky výchovy**, které jsou pro mě z pohledu tvorby CTH nejvíce relevantní. Jde o **věk, skupinovou dynamiku, táborovou organizaci, prostředí tábora a jeho vybavení**. První dvě vybrané podmínky jsou obecnějšího rázu, druhé dvě se již váží specificky k táborům organizovaným DDM Vikýř. Z pohledu zařazení mezi podmínky vnitřní a vnější jsou skupinová dynamika, táborová organizace a prostředí tábora a jeho vybavení podmínkami vnějšími, věk je spíše podmínkou vnitřní, protože má bezprostřední vazbu na fyzické i psychické předpoklady jedince, jeho dosavadní utváření i výsledky výchovy a vzdělávání.

a) Rozdělení dětí dle věkových kategorií

Nejprve se budu věnovat vybrané podmínce výchovy, jíž je věk dětí. Děti můžeme rozdělit do oddílů dvěma způsoby, a to na heterogenní nebo homogenní skupinu.

S **heterogenní skupinou** se můžeme například setkat ve školní třídě nebo v různých oddílech, které pracují společně přes celý rok. Vymezení pojmu, jak uvádí Průcha, Walterová a Mareš - jedná se o „*třídu, která je složená ze žáků stejného věku bez ohledu na jejich schopnosti a učební předpoklady, tedy nediferencovaná*“ (Průcha, Walterová, Mareš, 2003, s. 73).

Na táborech pořádaných DDM Vikýř se jedná převážně o **homogenní skupiny**. Podle Průchy, Walterové a Mareše se jedná o skupiny věkově smíšené, dělené podle různých faktorů. „*Třída, do níž jsou žáci zařazováni na základě určitého společného kritéria výběru, zpravidla podle schopností, inteligenční úrovně, učebního tempa nebo učebních výsledků (prospěchu)*“ (Průcha, Walterová, Mareš, 2003, s. 75).

Ať je skupina homogenní nebo heterogenní, je důležité si neustále uvědomovat rozdíly vycházející z psychologického vývoje člověka. U dětí účastnících se táborů DDM Vikýř jde přitom o celý školní věk.

Školní věk:

- od nástupu do povinné školní docházky do jejího ukončení (6 až 15 let), ukončení spojujeme začátkem dospívání, které je individuální;
- od 6 let do 11 let (mladší školní věk);
- od 11 do 15 let (starší školní věk – puberta).

Základní charakteristika vývoje dítěte ve školním období

Počátek školního období souvisí se školní docházkou, kdy obvykle děti nastupují do školy v šesti letech. Mění se jejich prostředí i harmonogram dne. Ve školním zařízení se hra mění v učení a adaptace na nové podmínky je pro dítě často náročná jak po stránce fyzické, tak psychické. Velký vliv na utváření jeho postojů ke školním povinnostem má postoj rodičů a školní kolektiv.

V knize Vývojová psychologie od Langmeiera a Krejčířové se dočteme, že školní období je rozděleno na:

- **Mladší školní věk (6 až 11 let)**, dítě se adaptuje, získává první školní návyky, znalosti a dovednosti. Učí se systematické práci a odpovědnosti za ni. Denní harmonogram dítěte je nutno upravit tak, aby dítě mělo dostatek volného času určeného na aktivní odpočinek a na nabytí fyzických sil. Důležitá v tomto období je spolupráce rodičů dítěte a školy, zejména při eliminaci negativních vlivů kolektivního zařízení. Preventivním opatřením je každodenní komunikace dítě – rodič. Dítě se v tomto období osamostatňuje, rádo spolupracuje se skupinou svých vrstevníků. V tomto období jsou důležité pro děti různé sportovní aktivity, které rozvíjí koordinační cviky celého těla.
- **Starší školní věk (12 až 15 let)**, charakterizuje je období velkého rozvoje duševních pochodů. Zdokonaluje se proces učení a uchovávání získaných poznatků v paměti. Rozvíjí se analyticko-syntetický způsob myšlení a aplikace získaných poznatků v modifikovaných situacích. V tomto období procházejí děti velkými hormonálními změnami, které se **na počátku puberty** projevují růstem končetin, trupu a výšky. Puberta nastupuje dříve u děvčat nežli u chlapců. Puberta u děvčat končí mezi 16 až 17 rokem, u chlapců mezi 18 až 19 rokem. Základní potřebou je získávání vědomostí a dovedností.

b) Skupinová dynamika

Skupinová dynamika je druhou vybranou podmínkou výchovy, které se budu věnovat a kterou v rámci tvorby CTH budu sledovat. Pojem skupinová dynamika poprvé použil Kurt Lewin, který je považován za zakladatele skupinové dynamiky jako vědního oboru. Společně s Carlem Rogersem rozpracovali význam skupiny pro osobnostní rozvoj a učení jednotlivců. Z jejich práce čerpají mnozí autoři věnující se skupinové dynamice. Termín skupinová dynamika pochází z psychoterapie. Jde však o koncept s obecnou platností a obzvlášť na zážitkových akcích je užitečný. Podobně jako vývoj jednotlivce má své fáze vývoj skupiny. Tomuto vývoji říkáme skupinová dynamika. Znalost fází využijeme při dramaturgii, pomůže nám totiž rozhodnout se, kdy které hry zařadit. Rychlost, jakou skupina vývojovými fázemi prochází, se velmi liší. Záleží jak na skupině, tak na podmínkách, v jakých funguje. Za běžných okolností může posun z jedné fáze do druhé trvat velmi dlouho. Zážitkové akce však poskytují dobré prostředí pro vývoj skupiny a ten většinou probíhá rychle (Pelánek, 2013 s. 33). Proto při zážitkové pedagogice musíme mít stále na paměti, že ve skupinách, které před nás předstupují (ať jsou to skupiny nové, nebo se jejich členové znají mnoho let), neustále pobíhají dynamické procesy, které se vyvíjejí.

O vývojových fázích skupinové dynamiky píše mnoho autorů, já jsem pro účely této bakalářské práce zvolil následujících čtyři fáze podle Pelánka (2013, s. 34).

- **První fáze – orientační.** Dochází ke vzniku skupiny. Formují se vztahy, lidé se poznávají. Panuje nejistota. Skupina je tvořena jednotlivci, skupinové role zatím nejsou rozděleny. Jednotlivci hledají svoji roli ve skupině. Konflikty jsou umlčovány v zárodcích, panují pěkné vztahy a trochu nucený humor. Vztah k instruktorům je kladný, instruktor je autorita, má pozitivní roli. V této fázi vytváříme vstřícnou atmosféru a usnadňujeme poznávání.
- **Druhá fáze – krizová.** Dochází k ventilaci nespokojenosti, ke konfliktům, ke střetům různých názorů. Skupinové role jsou jedním z hlavních témat skupiny. Dochází k přijímání a opouštění rolí. Skupina je rozdělena na malé podskupiny, vnitřní struktura je dynamická. Instruktor je vnímán negativně, dochází k proti-závislosti, závislosti na někom, proti komu se bouříme, ale jsme na něm závislí. V této fázi uvádíme hry zahrnující reflexi, při níž si skupina může vyříkat problémy. Nesmí docházet k jejich odkládání, přehlížení nebo nedořešení.

- **Třetí fáze – stabilizační.** Skupina se stabilizuje. Dochází k přijímání rolí, hlavní role jsou již vyjasněny. Utrvuje se skupinová kultura. Spolupráce v rámci skupiny se zintenzivňuje. Podskupiny se rozpouštějí, vzniká jedna velká skupina bez jasného vnitřního dělení. Instruktor je vnímán jako partner, a ne už jako autorita, dochází ke vzájemné závislosti. Vhodné aktivity v této fázi jsou složité úkoly pro celou skupinu, které si vynucují zapojení všech členů a ve kterých se využívají různé role. Dál uvádíme hry, jež poskytují volnost, například malostrukturované hry a volné zadané tvořivé aktivity.
- **Čtvrtá fáze – produktivní.** Skupina tvoří pevný celek se společným cílem. Role jednotlivců a skupinové procesy jsou jasné. Dochází k maximálnímu využití silných stránek jednotlivců. Komunikace je otevřená. Konflikty existují, nejsou však vnímány negativně, ale jako příležitost k rozvoji. Instruktor ustupuje do pozadí, stává se členem skupiny. Skupina přebírá odpovědnost sama za sebe, instruktor může být až přebytný. Skupině předkládáme velmi složité a náročné úkoly, ve kterých se může plně projevit.

Činčera (2007, s. 33) uvádí, že porozumění skupinové dynamice umožňuje i pochopit, jak účastníci akci prožívají v jejich jednotlivých fázích. Podle toho volíme adekvátní aktivity tak, aby dynamický proces nenásilně posunovali kupředu.

c) **Táborová organizace a prostředí tábora a jeho vybavení**

Táborová organizace pobytových táborů DDM Vikýř, tak jak je stručně popsána v subkapitole 3.3, stejně jako různorodé prostředí, ve kterém jsou tyto tábory pořádány (seznam za rok 2015 viz Tabulka 1 v subkapitole 3.2), jsou dalšími nezanedbatelnými podmínkami výchovy na táboře. Každý účastník tábora má v organizační struktuře své přesné místo a s ním spojenou odpovědnost a pravomoci, nesmí se však zapomínat na to, že svou důležitou roli zde může sehrát CTH, která může role jednotlivých účastníků ještě dále specifikovat.

Podobně platí, že každý účastník tábora se musí sžít s přechodným životním prostředím, v němž se tábor koná. Toto prostředí však může být v případě táborů DDM Vikýř velmi odlišné, od španělského pobřeží přes středočeský venkov až po horské zákoutí. Proto si musí táboroví vedoucí i praktikanti specifika daného prostředí uvědomovat a volit takové prostředky výchovy, které mu vyhovují.

4.3 Prostředky výchovy na táboře

Tábor z pohledu výchovy používá běžné a obvyklé výchovné prostředky. Mezi ně můžeme zařadit např. hru, práci, učení a denní program. Dalo by se říct, že veškerá činnost na táboře má výchovné poslání. Právě na táboře máme výbornou příležitost alespoň trochu ovlivnit hodnotový systém dětí. Mravní výchova se uplatňuje při hrách, dodržování pravidel vede k vlastnostem jako je čestnost, přátelství, spolehlivost, odpovědnost a odvaha. Děti se učí překonávat překážky, stávají se houževnatějšími a vytrvalejšími. Prostředky výchovy tedy slouží k tomu, abychom dosáhli stanovených cílů. Níže uvedu pouze ty prostředky a metody, které využiji při tvorbě programu pro DDM Vikýř v závěrečné kapitole této práce.

4.3.1 Hry

- **Hra** je charakterizovaná jako časově ohraničená svobodná činnost skupiny nebo jednotlivce. Pro dítě je hra nejpřirozenější aktivitou, která všestranně rozvíjí jeho osobnost již od jeho narození. Hra je spontánní a dobrovolná činnost, protože se uskutečňuje ze svobodného rozhodnutí jedince. Je důležitým činitelem vývoje, učí dítě překonávat překážky, rozvíjí iniciativu a rozhodnost. Psychologický slovník definuje hru jako jednu ze základních lidských činností, k nimž dále patří učení a práce; u dítěte je smyslová činnost motivována především prožitky, u dospělých má hra závazná pravidla, cíl nikoli pragmatický, ale ve hře samé (Hartl, Hartlová, 2000, s. 195).
- **Etapová hra (EH)** je dlouhodobý program, který se skládá z dílčích etap a který má společný symbolický rámec. Pelánek uvádí, že etapy by měly být výrazně odděleny od ostatního programu, například pomocí speciálních obleků určených jen na CTH. Etapy na sobě tedy často závisí, a tím pádem je možnost jejich přesunu omezená. Jednotlivé etapy mohou být komplikovanější než celkový příběh, ale měly by mít jasný výstup. To může být například předmět či informace k použití v dalším průběhu tábora. (Pelánek, 2013, s. 78)
- **Celotáborová hra (CTH)** označuje etapovou hru, která je podpořena vedle etap i dalšími prvky prostředí (červenou nití – viz další odrážka), které jsou v souladu s tématem etapové hry. Celotáborová hra je pro děti mnohem zajímavější po prožitkové stránce, rozvíjíme tak jejich fantazii, děti se pak dovedou lépe ponořit a nadchnout do hry a při dobrém uchopení se nám podaří dětem lépe předat naše výchovné cíle v postojové rovině. Na druhou stranu je v tomto případě potřeba dát dětem možnost vystoupit z role (časově a prostorově) a od týmu instruktorů tento přístup vyžaduje větší

nasazení. V CTH nemusí být pestrost a rovnováha různých dramaturgických vln tak klíčová, pokud je vyvážená ostatním programem. Hlavně by ale u CTH neměla chybět originalita a překvapivost, která vnese pozitivní atmosféru do pobytu na táboře.

- **Červená nit** označuje volnější propojení dílčích aktivit. Podle Pelánka se pojem červená nit používá pro pravidelně se opakující činnosti, které se prolínají celým pobytem, dotváří atmosféru akce a pomáhají vytvářet soudržnou skupinu. U červených nití obzvláště platí, že je důležitá kvalita, nikoliv kvantita. (Pelánek, 2013, s. 75)

4.3.2 Skupinové a kooperativní vyučování

Protože je organizace tábora postavena na rozdělení dětí do skupin (oddílů), není možné stanovené cíle plnit, aniž by do her byly zařazeny základní aspekty kooperativní výuky. Při plnění jednotlivých úkolů ve skupině by měl mít každý účastník právo se k dané tématice vyjádřit. Měl by brát odpovědnost za sebe sama i převzít odpovědnost za skupinu, s kterou spolupracuje.

Pojem kooperace není jednoznačně chápán. V pedagogických souvislostech se vyskytuje podle Kasíkové několik vymezení tohoto pojmu:

- „Kooperaci můžeme chápat jako cílovou strukturu vyučování. Kooperační struktura existuje tehdy, když děti chápou, že mohou dosáhnout svého cíle tehdy, když i ostatní žáci, s kterými jsou ve spojení v úkolové situaci, dosáhnou také svého cíle“ (Johnson, Johnson in Kasíková, 2010, s. 29).
- „Kooperaci můžeme pojímat také jako povahový, osobnostní rys žáka (tedy přesněji kooperativnost). Tento rys je podstatný v reakci dítěte na přijetí kooperativní cílové struktury“ (Kasíková, 2010, s. 29).

Typy kooperace podle Kasíkové:

- **Kooperace jako nápomoc** je založena na asistenci jedné osoby druhé. Důraz je kladen na spojení mezi jedinci, na přitažlivost cíle pro všechny účastníky a na spolupodílnictví v práci na dosahování cíle (Kasíková, 2010, s. 30). To děti využívají i na táborech, kdy vedoucí nebo vrstevníci pomáhají jeden druhému v řešení úkolu.
- **Kooperace jako vzájemnost** spočívá v tom, že cíl i kroky směřující ke skupinovým cílům jsou sdíleny všemi účastníky. Od začátku zadání úkolu jsou aktéři spojeni odpovědností za práci s informacemi, orientací na řešení problémů i hodnocení (Kasíková, 2010, s. 31).

Kooperativní uspořádání v různých herních situacích je založeno na principu spolupráce při dosahování skupinových cílů. Výsledkem jedince jsou podporovány činnosti celé skupiny a celá skupina má prospěch z činnosti jednotlivce. Základní pojmy kooperativní výuky jsou tedy **sdílení, spolupráce a podpora**.

Úkolem vedoucího při kooperaci spočívá v tom, že dětem jejich chybné představy pozmění a správné představy rozšíří. Na učení vedoucí musí nahlížet jako na proces předávání vědomostí a dovedností, ale také jako na proces rozšiřování, měnění a propracování již existujících schémat. Vedoucí musí dětem předávat informace takovým způsobem, že děti začlenění do procesu poznávání pomocí řešení problémů, zkoumáním a pozorováním tak, aby tyto informace pochopily. Protože děti, které jsou aktivně včleněny do poznávání, jsou hlouběji spojeny s informacemi, které se pokoušejí naučit, a osvojují si i způsoby, které jsou nejvíce prospěšné učení současnému i budoucímu.

Klady skupinové práce podle Kasíkové:

- Zvýší se aktivita při učení.
- Do práce se zapojí více dětí, včetně pomalejších.
- Dítě před kamarády snadněji přizná, co neví.
- Vyjadřování je přirozenější.
- Děti přebírají odpovědnost za učení včetně chyb.
- Děti mají větší zájem o úkoly.
- Ve skupině se přirozeně porovnávají postupy při řešení.
- Děti se učí komunikativním dovednostem.
- Děti se učí organizaci práce.
- Zvyšuje se sebevědomí dětí.
- Zvyšuje se frekvence úspěšné činnosti.
- Zvyšuje se samostatnost dětí.
- Děti ztrácejí zábrany.

Zápory skupinové práce podle Kasíkové:

- Žáci nepracují ve skupině rovnoměrně.
- Ve skupinové práci se nedá počítat se systematičností.
- Děti si nedovedou organizovat práci.
- Skupiny jsou příliš hlučné.

- Odbíhání od zadaného úkolu.
- Ti talentovanější se trumfují a přestávají se starat o zbytek skupiny.
- Je to způsob práce, který vyžaduje náročnou přípravu.

(Kasíková, 2010, s. 19-20).

Skupinová a kooperativní organizace práce dává vedoucímu na dětském táboře možnost věnovat zvýšenou pozornost vzájemné komunikaci a kooperaci dětí, rozvíjí jejich aktivitu a samostatnost. Práce ve skupině zlepšuje průběh učení a děti tak mohou dosáhnout lepších výsledků. Tento styl předávání informací je vhodný jak pro homogenní, tak i heterogenní skupinu.

4.3.3 Motivace

Motivace je souhrn vnitřních podnětů, s kterými vstupuje každý účastník do hry či tábora a které by žádný programový vedoucí neměl podcenit. Každý, kdo plánuje CTH, by měl zjistit, jak motivovat děti.

Podle Průchy, Walterové a Mareše je motivace souhrn vnitřních i vnějších faktorů, které:

- a) vzbuzují, aktivují, dodávají energii lidskému jednání a prožívání;
- b) zaměřují toto jednání a prožívání určitým směrem;
- c) řídí jeho průběh, způsob dosahování výsledků;
- d) ovlivňují též způsob reagování jedince na jeho jednání a prožívání, jeho vztahy k ostatním lidem a ke světu.

(Průcha, Walterová, Mareš, 2008, s. 127).

Vnitřní faktory motivace jsou zejména potřeba kontaktu s druhými lidmi, vlastní rozhodování, motiv výkonu, touha po moci či seberealizaci. V tomto případě je smysl práce sám o sobě zdrojem uspokojení. **Vnějšími faktory** jsou pak hlavně potřeba uplatnění, potřeba jistoty nebo potvrzení vlastní důležitosti. Práce je zde prostředkem uspokojování jiných potřeb.

Nakonečný motivaci popisuje jako *pocit nedostatku, který vede člověka k chování, které má odstranit rozpor mezi skutečností a žádoucím stavem, a dospět tak ke stavu vnitřní rovnováhy* (Nakonečný, 2005, s. 65). Podle Bedrnové takto motivace ovlivňuje tři roviny chování:

- jeho směr (zaměření aktivity a tím i její obsah, průběh určitého chování);
- jeho intenzitu (míru úsilí vynaloženého na dosažení vytyčeného cíle);

- jeho stálost (obvykle se ukončuje uspokojením potřeby, která činnost vyvolala).

(Bedrnová, 2007, s. 363).

Nakonečný při zmínkách o překážkách uvádí, že *motivované chování nevychází jen z vnitřní potřeby, ale je podmíněno i situací*. Reakcí na situaci se přitom vytvářejí vzorce chování, jež pak máme k dispozici pro tytéž situace v budoucnu. V případě, že vnější podněty vyvolávají v lidech příjemné pocity, vznikají jiné vzorce chování (tzv. apetence), než pokud je podnět odpuzuje (tzv. averze). Z preferovaných vzorců chování lze vyvodit i obecný princip motivace: zaměření chování „spočívá ve vyhledávání odměn a vyhýbání se trestům a to na základě zkušenosti“ (Nakonečný, 2004, s. 277-478).

Všichni vedoucí na táboře vědí, že každé dítě potřebuje pochválit a povzbudit, prožít úspěch a ocenění od kamarádů i dospělých lidí. Úspěch silně motivuje dítě k další činnosti a je pro něj výzvou pracovat na sobě, zlepšit se v určitých oblastech. Úloha vedoucího na dětském táboře je důležitá proto, že výběrem hry může záměrně ovlivnit vývoj dítěte, jeho rozumové, citové, sociální a tělesné schopnosti.

V publikacích, které se zabývají tímto tématem, je motivace popisována jako proces, na jehož počátku stojí nějaká vnitřní potřeba, což je vlastně reakce na určitý nedostatek čehokoli, co nám chybí. Už Abraham Harold Maslow a jeho pyramida potřeb nám ukazuje, o jaké potřeby se jedná (fyziologickou potřebu, potřebu bezpečí a jistoty, potřebu lásky, potřebu uznání a potřebu seberealizace). K dosažení těchto potřeb potřebujeme motivaci. Všechny tyto potřeby vedou ke stanovení cíle, jímž je uspokojení potřeby a odstranění nedostatku. Protože je motivace vnitřním procesem, je na místě uvažovat o ní vždy jen ve vztahu ke konkrétnímu jedinci a jeho osobnosti. Člověk má totiž celou řadu motivů, které jsou uspořádány do určité hierarchie, ale tato hierarchie se může lišit od jedince k jedinci a navíc se sama v různých obdobích a situacích může měnit. Je-li motivace součástí osobnosti, funguje u různých lidí rozdílně. Každého tak může motivovat něco jiného a na stejný podnět mohou lidé reagovat odlišně.

Obecně lze říci, že osobnost jedince má určitou strukturu složenou z několika dílčích složek, z nichž jednou je motivace. Motivace přitom odpovídá na dynamickou otázku, co jedinec chce a kam směřuje, zatímco ostatní složky osobnosti – schopnosti, temperament a charakter – vypovídají jen staticky o tom, co umí a jaký je.

Na táborech vedoucí používají tzv. **symbolický rámec**, který motivuje děti k činnosti, která by je „normálně“ nelákala. Symbolický rámec je chápán jako prvek motivace, který napomáhá plnění výchovných cílů, a funguje také jako spojující prvek programu. Pojem

symbolický rámec tedy zahrnuje motivační legendu jedné aktivity, ale i etapovou hru na táboře.

4.3.4 Reflexe

Rozdíl mezi rekreačním a výchovným užitím her je v reflexi. Díky ní programový vedoucí i účastníci získávají důležité informace o kolektivu, hrách i jich samotných. Reflexe je zpracování různých informací a údajů, které už proběhly. Jedná se o řízený proces hodnocení hry či programu, která ukazuje v širších souvislostech spojení mezi skupinou a jednotlivci v oddíle. Při reflexi skupina napomáhá jedincům vidět jejich jednání v širším měřítku tak, aby si z ní vzali co nejvíce. Dobře provedená reflexe patří mezi nejobtížnější dovednosti na táboře.

Reflexi můžeme dělit do několika úrovní:

- Dynamika skupiny, dění v celé skupině – společné sdílení a sdělování prožitku, společné hledání toho, co jsme se od sebe navzájem naučili.
- Dynamika mezilidských vztahů jednotlivých členů skupiny – diskuse o projevených emocích ve skupině i mimo ni.
- Osobní (intimní) rovina pocitu jednotlivců – diskuse o emocích z osobní roviny.

Nástroj, který může být pro reflexi zvolen, vychází z Kolbova cyklu učení. Vedoucí po skončení aktivity budou klást cílené otázky, které děti společně s vedoucím rozeberou. V následujících bodech jsou uvedena témata jednotlivých fází.

1. fáze: OHLÉDNUTÍ (recall): připomenout si, jak aktivita proběhla, jak se postupovalo, vyjmenovat jednotlivé kroky.
2. fáze: HODNOCENÍ (evaluation): co se nám povedlo, co by se mělo příště zlepšit – analýza situace.
3. fáze: PLÁN ZMĚN (apply, plan): jaké změny zavést, co doporučujeme příště vyzkoušet.
4. fáze: AKTIVITA (activity, do): opět vstupujeme do činnosti, ideálně postupujeme na spirále učení a výš a v nové aktivitě využijeme a soustředíme se na plán změn určený z reflexe předchozí aktivity.

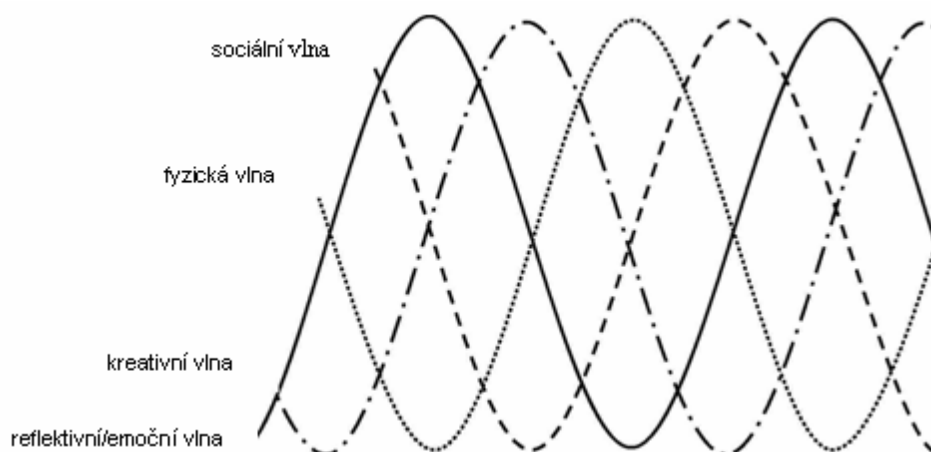
Dají se použít i jiné reflexe, záleží na daném vedoucím, jakou si zvolí.

4.3.5 Dramaturgická vlna

Při organizování pobytových akcí by programoví vedoucí měli brát v potaz také fungování dramaturgické vlny. Tvrdím, že zážitkové akce musí mít určitou dramaturgii, protože správnou dramaturgií můžeme znásobit účinnost jednotlivých činností a špatnou dramaturgií můžeme aktivity pokazit a s tím vše naše snažení.

Dramaturgie programu (Činčera, 2007, s. 35) je chápána jako „metoda, jak vybírat jednotlivé programy a sestavovat je do vyšších tematických celků (programových bloků) s cílem dosáhnout ve vymezeném čase kurzu či akce co největšího účinku a efektu.“

Dramaturgická vlna nepracuje pouze s metaforou fyzické vlny, ale s několika různými vlnami (sociální, fyzickou, kreativní a psychologickou), jež se proplétají a vytvářejí vrcholy a propady. (Franc, Zounková, Martin, 2007, s. 36). Vzájemné propletení těchto vln by měla zaručit rovnováhu celého kurzu.



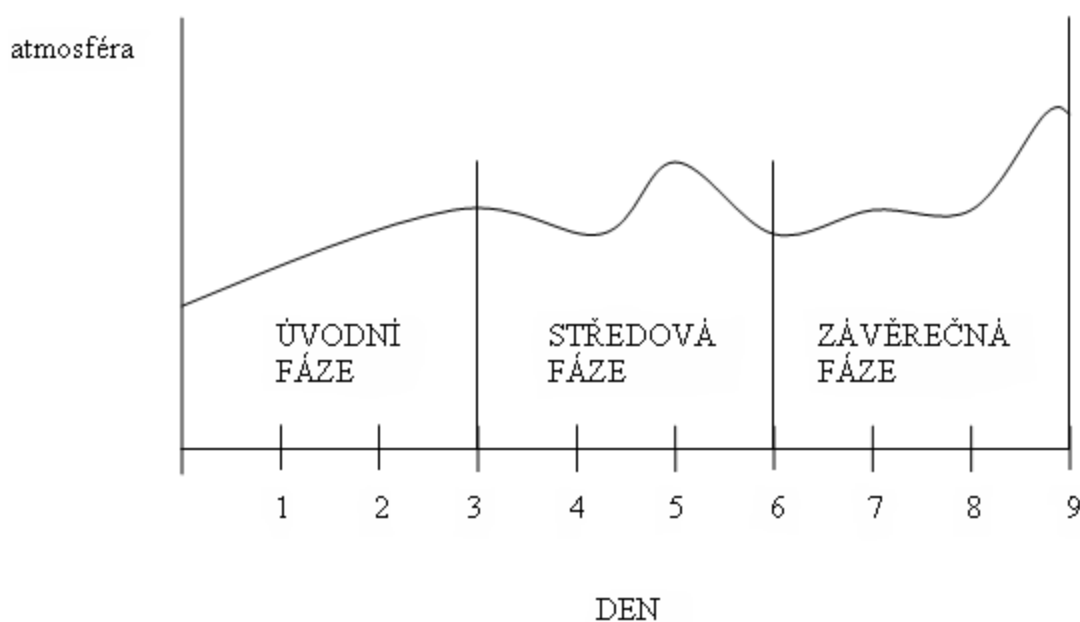
Obr. 1 – Dramaturgická vlna (Martin, 2007, s. 36)

- **Sociální vrchol** je dramaturgická, málo strukturovaná hra s hudbou a tancem, která je zaměřená na společnou interakci dětí a také dětí a vedoucích. Tyto hry by měly vést děti k vzájemnému respektu a pozitivním mezilidským vztahům. Tento typ aktivit můžeme zařazovat do různých fází táborového pobytu.
- **Fyzický vrchol** jsou pohybové soutěže družstev. Tyto aktivity tvoří nedílnou součást všech táborových programů. Fyzické aktivity by měly být z mého pohledu zařazovány v CTH nejvíce. Měly by kompenzovat v mnoha případech nedostatečnou pohybovou činnost během školního roku i během prázdninových dní. Při zařazování těchto her musí vedoucí zohlednit aktuální zdravotní stav dětí a jejich fyzickou kondici.
- **Kreativní vrchol** představuje tvorba velkého díla (např. obraz pomocí nanášení barev na malířské plátno). Do této vlny zařazujeme kreativní činnosti, které mají kompenzovat

zvýšenou fyzickou zátěž na táborech. Dávají prostor dětské fantazii a představivosti. U tohoto typu aktivit je menší svázanost pravidly nežli při fyzických hrách, což má pozitivní vliv na vypracování zadaného úkolu jak u dětí, tak u vedoucích.

- **Psychologický vrchol** je inscenační hra zaměřená na jedince a jeho volby. Jedná se o reflektivní či emoční aktivity, které vedou jedince k ohlédnutí se za nedávno splněnými úkoly, odehranými hrami, apod. Tato zpětná vazba nám, ale i dětem, může poskytnout hodnotné informace využitelné v dalším průběhu tábora, nebo při přípravě programu na ten další.

Brát v potaz musíme krom výše uvedených faktorů také pestrost a vyváženost činností, jejich návaznost a rytmus uvádění těchto aktivit v denní době. Musíme také vědět, kdy a kam danou aktivitu zařadíme. Pro názornost jsem použil tzv. emocionální křivku kurzu se 3 pojmenovanými fázemi (Hanuš, Chytilová, 2009, s. 154) – viz obr. 2.



Obr. 2 – Emocionální křivka kurzu (Hanuš, Chytilová, 2009, s. 154).

- **Úvodní fáze** je počáteční fáze kurzu, kdy jsou všichni účastníci plni představ, co vše je čeká. Pokud se nám podaří naplnit jejich očekávání, bude stoupat jejich pozitivní naladění. Toto se děje během prvních tří dnů. V této fázi proto vložíme do programu takové aktivity, v nichž se účastníci postupně budou seznamovat nejen s táborem, ale také mezi sebou.
- **Středová fáze** začíná třetím dnem kurzu. Tento den se nazývá kritickým z toho důvodu, že všichni účastníci jedou v zaběhnutém režimu kurzu a jsou méně opatrní, čímž vzniká

i větší riziko úrazu. Ve středové fázi budeme vkládat aktivity, které povedou k naplnění hlavního cíle. V této středové fázi se může stát, že programy účastníkům zevšední, proto pátým dnem zařadíme večer první emocionální aktivitu vedoucí k uvědomění si, co již účastníci od začátku prožili.

- **Závěrečná fáze** nastává po šestém dni. Akce se pomalu blíží k závěru. Program by měl stimulovat upevnění si získaných znalostí a dovedností. Program by měl gradovat do závěrečného vrcholu. Účastníci by neměli mít čas na přemýšlení o tom, že se blíží konec (Hanuš, Chytilová, 2009, s. 155).

Zlatý řez dramaturgickými křivkami (podobně jako ve výtvarném umění) se pojí s pojmem zlatý střed, který doporučuje hlavní vrchol tábora umístit za polovinu tábora – spíše až ke druhé třetině tábora. Po tomto výrazném vrcholu by mělo dojít i ke změně tempa tábora, nebo jiné výraznější změně v organizaci kurzu. (Franc, Zounková, & Martin, 2007, s. 36).

4.4 Evaluace

Evaluace je systematicky naplánovaný a řízený proces popisu a hodnocení kvality práce organizace, její součásti nebo jednotlivých pracovníků. Jedná se o zásadní a nezastupitelný proces kombinující jednotlivé manažerské funkce s reflexí dosavadního průběhu, porovnávající aktuální stav s naplánovanou podobou. Výsledky získané evaluací pomáhají organizaci jednak směřovat své plánování k efektivnímu rozvoji, jednak slouží jako zpětná vazba ke korelaci vlastní činnosti a jako východisko pro další práci. Jde o systematické hodnocení dosažených cílů podle předem stanovených kritérií. (Trojan, 2014, s. 65).

Podle Průchy je evaluace vzdělávacích programů analytická a hodnotící činnost směřující obvykle k vyhodnocení jednotlivého kurzu ve školském zařízení. Dále popisuje evaluaci kurikula, jež je analytická a hodnotící činnost komplexnější povahy a širšího rozsahu než evaluace vzdělávacích programů, kde vychází z koncepce E. Walterové, podle níž má kurikulum několik různých dimenzí, které lze vyjádřit určitými otázkami. (Průcha, 1996, s. 43-44).

- PROČ vzdělávat? Vzdělání napomáhá již od útlého věku k uskutečňování našich potřeb. Vzdělávání nás připravuje na řešení různých situací, které mohou v budoucnu nastat. Pomáhá nám prohlubovat již získané vědomosti. V kontextu tábora jde především o vzdělávání v těch oblastech, které nejsou dostatečně podchyceny tradičními formami vzdělávání.

- KOHO vzdělávat? Můžeme vzdělávat jakéhokoli vzdělatelného jedince, který má o vzdělání zájem. V případě táborů DDM Vikýř se jedná o děti ve věku 6 až 15 let, které jsou školou povinné.
- CO vyučovat? Záleží na cílech, které si stanovíme a kterých chceme vyučováním dosáhnout. V případě táborů jde o výchovně vzdělávací cíle, např. o rozvoj různých schopností a dovedností dětí a mládeže, formování žádoucích postojů a morálních vlastností.
- KDY vzdělávat? Čas vzdělávání se v případě táborů řídí denním režimem tábora. Jedná se převážně o 2 až 3 programové bloky, a to dopolední (od 9.00 až do 12.00 hod.), odpolední (od 14.00 hod. do 18.00 hod.), někdy i večerní (od 19.00 hod. až do 20.30 hod.).
- JAK vzdělávat? Vzdělávat můžeme různými metodami a prostředky. Na táborech se většinou vzdělává pomocí zážitkové pedagogiky v závislosti na cílech, prostředí a skupině. Zážitková pedagogika používá jako prostředky k výuce různé typy her.
- Za jakých PODMÍNEK? Organizace vzdělávání je široký pojem. Na táborech je určen především personálem a prostředím a vybavením tábora. Podmínky vzdělávání by ale měly být takové, aby bylo možné dosáhnout stanovených cílů a použít vhodných prostředků a metod pro jejich dosažení.
- S jakými EFEKTY? Kontrola vzdělávání na táboře probíhá pomocí zpětné vazby na absolvované aktivity. Nejčastěji se používá reflexe a reviewing. Zpětná vazba dá dětem příležitost, aby se mohly vyjádřit k programu a životu na táboře, což jsou cenné informace pro vedoucí. Ti pak můžou na základě zpětné vazby pomoci dětem správně uchopit jejich zážitky z celého dne.

Z výše uvedeného vyplývá, že evaluace se zabývá identifikací, popisem, analýzou a vyhodnocováním vzdělávacích potřeb. Evaluace mi např. z mého pohledu může pomoci získat bližší informace k táborům, které DDM Vikýř v roce 2015 realizovalo, přičemž hlavním nástrojem mohou být různé metody dotazování, kam spadají i různé formy rozhovorů a písemných dotazníků, včetně např. rozhovorů s hlavními vedoucími, kteří prováděli zpětnou vazbu během tábora i po táboře tak, aby získali informace o tom, zda měli dobře stanovený obsah, cíle a prostředky pobytového tábora, a kteří popřípadě dostali nové náměty na zlepšení jednotlivých složek, které dělají tábor dobrým táborem (jednotliví vedoucí přitom používají různé nástroje, jak tyto informace získat).

V souvislosti s tábory DDM Vikýř konanými v roce 2015 by ale pravděpodobně bylo správnější použití termínu hodnocení než evaluace. Termín evaluace totiž vyjadřuje souhrnně teorii, metodologii a praxi veškerého hodnocení (Průcha, 1996, s. 11), což v případě táborů DDM Vikýř ve většině splněno není. Předem stanovené exaktní cíle, metodologie i záznamy o praktickém vyhodnocování během tábora i po něm chybí a dostupné hodnocení je pak jen velmi obecné. V následující kapitole věnované analýze vybraných tří programů DDM Vikýř z roku 2015 bude proto nutné si vzhledem k dostupným informacím dobře uvědomit, že spíše než o hodnocení (evaluaci) akce jako takové půjde hlavně o hodnocení programu akce, protože ten budu mít k dispozici pro všechny analyzované tábory.

5. Analýza vybraných táborových programů

V předchozích kapitolách jsem popsal vše důležité, co je potřeba k sestavení celotáborového programu. V této kapitole vyhodnotím práci několika konkrétních osob zodpovědných za táborové programy, které proběhly v DDM Vikýř v roce 2015. K dispozici pro provedení analýzy budu mít grafické schéma 3 programů (viz Tabulka 2, 3 a 4) a evaluaci ze strany hlavních vedoucích.

Hlavním cílem analýzy je zhodnotit programovou náplň. Za tímto účelem konkrétní táborové aktivity z příložených programů rozdělím do skupin podle dramaturgických vln na činnosti sociální, fyzické, kreativní a psychologické. U každého programu statisticky vyjádřím podíl těchto činností na celkovém počtu aktivit, přičemž zahrnu všechny táborové aktivity, jak úkoly v rámci CTH, tak celotáborové i oddílové činnosti.

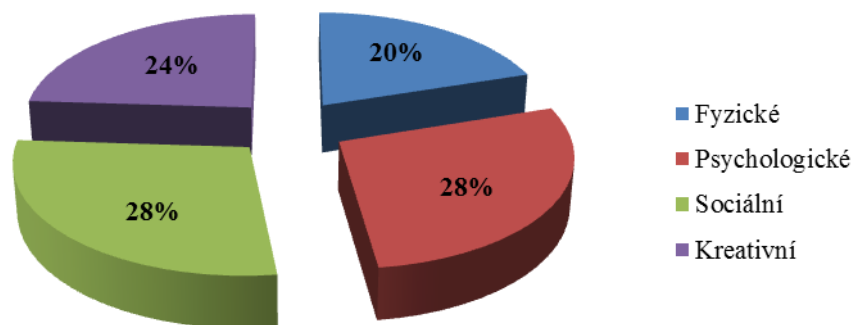
Výchozími dokumenty pro analýzu zastoupení jednotlivých aktivit na programové náplni podle dramaturgických vln budou již zmíněné táborové programy. Jsou zde v podobě, ve které mi je dali k dispozici jednotliví hlavní vedoucí, dále pro účely mého rozboru barevně zpracované podle zařazení jednotlivých obsažených činností do skupin podle jejich charakteru. Modře jsou vyznačeny aktivity fyzické, červeně psychologické, zeleně sociální a fialově kreativní.

V rámci analýzy dále provedu i srovnání základních charakteristik jednotlivých sledovaných programů – od počtu a věku účastníků, včetně jejich zkušeností s tábory DDM Vikýř v minulosti, přes počet oddílů, délku akce, počet etap a téma CTH, počet her, až po stanovené cíle.

Výstupem analýzy bude zhodnocení jednotlivých programů formou krátké diskuze, kde budu postupně porovnávat jednotlivé tábory z pohledu kurikulárních komponent uvedených v subkapitole 4.4.

5.1 Španělsko rodinný tábor, 19. – 28. 6. 2016, Costa Brava – Blanes

Tento tábor byl vedený Bc. Martinou Šípkovou. CTH měla 4 etapy, které byly provázané motivačními scénkami. Celkový počet her na tomto táboře byl 25. Tyto hry byly celkem rovnoměrně rozložené do celého pobytu. Hlavní vedoucí rozdělila tyto hry tak, že z větší části byly zaměřeny na sociální a psychologické hry (oboje podíl 28 %). Kreativní aktivity měly podíl 24 % a fyzické aktivity 20%.



Graf 1 – Podíl aktivit na programové náplni u tábora Španělsko rodinný tábor

Program tábora (viz. Tabulka 2) byl významně ovlivněn místem a časem jeho konání. Na rozdíl od možností skýtaných v klimatických podmínkách České republiky bylo třeba plánovat program na konci června na španělském pobřeží i vzhledem k místním kulturním zvyklostem do dopoledních a pak až večerních hodin. Odpoledne je totiž natolik horké, že by byla jakákoliv aktivita náročná pro dospělého, natož pro děti. Proto byl každý den čas mezi 12 a 15 hod. pravidelně vymezen pro individuální volno. Z důvodu odlišného klimatu byla i struktura programu naplánována tak, že fyzické aktivity byly zařazeny spíše do druhé části pobytu, kdy již byli účastníci tábora adaptováni na místní podmínky. Zároveň tyto aktivity zaujímaly celkově nejmenší podíl.

První den byl naplánován jako seznamovací – s prostředím i mezi jednotlivými účastníky – čemuž odpovídaly i zařazené aktivity (seznamky, sestavování dohody). Druhý den plynule navázal, zařazena byla již i první kreativní aktivita (výtvarná dílnička). Třetí až pátý den byl naplánován ve znamení střídání sociálních, psychologických a kreativních aktivit. Celkem byly zařazeny 3 sociální aktivity (zooming, kopírka a balónkový Frantík), 4 psychologické aktivity (pirátské dovednosti, námořnické písně, překlad z cizího jazyka – kódování, rozšíření a připomenutí dohody) a 4 kreativní aktivity (všechny odpoledne). Čtvrtý den večer se navíc konal výlet do Barcelony.

Šestý a sedmý den se děti dočkaly i většího fyzického záprahu, kdy byly naplánovány na dopolední a večerní hodiny fyzické aktivity (přestřelka mezi piráty, překážková dráha, závody v lanoví, soutěž). Ty byly doplněny vždy po jedné kreativní a jedné psychologické aktivitě, šestý den navíc i výletem do Tossa de Mar. Poslední den bylo na programu již jen nalezení pokladu.

	Dopoledne (10-12)	Odpoledne (12-15)	Odpoledne (15-19)	Večer (19-21)
1	Seznámení s kempem a okolím Rozdělení do skupin Seznamky	Koupání – volný prostor pro vzájemné seznámení	Sestavování dohody	Individuální volno
2	Rozcevička Seznamky	Individuální volno	Výtvarná dílnička, Důvěrovky + koupání	Setonovo pozorování
3	Pirátské dovednosti	Individuální volno	Ubrousková technika Stavba lodi	Zooming
4	Kopírka	Individuální volno	Šperkařská dílna Námořnické písně - souboj	Večerní výlet do Barcelony
5	Překlad z cizího jazyka - kódování	Individuální volno	Rámečky na fotky Balónkový Frantík	Rozšíření a připomenutí dohody
6	Přestřelka mezi piráty Kimovky	Individuální volno	Zvířátka ze sádry Výlet do Tossa de Mar	Překážková dráha – slepá cesta
7	Závody v lanoví	Individuální volno	Koláž – písek, mušle, dokreslování, Zdravověda – Mumie	Soutěž
8	Nalezení pokladu			

Tabulka 2 – Programová náplň tábora Španělsko rodinný tábor

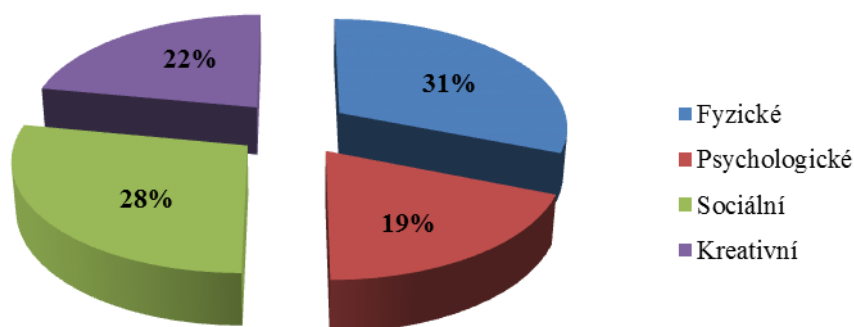
Vedoucí tábora si zvolila následující 4 cíle tábora, k nimž po jeho skončení provedla i evaluaci. Evaluace cílů provedená paní Šípkovou byla následující:

- C1: Žádný účastník nehodnotí na konci pobytu vztahy ve skupině jako špatné. Nejméně 70 procent účastníků je hodnotí jako nadprůměrné. Dosažení tohoto cíle bylo splněno. Až na tři účastníky z pobytu ve Španělsku hodnotili všichni vztahy jako nadprůměrné anebo vysoce nadprůměrné.
- C2: Během pobytu účastníci získají nové zkušenosti, pobaví se a osobnostně se pozitivně rozvinou (ověření splnění cíle proběhne na základě vlastního subjektivního posouzení samotnými účastníky). Velmi pěkné byly odezvy od účastníků - některé zde uvedu pro příklad. Reflexe byla rozeslána na emaily všech účastníků po skončení tábora ve formě otevřeného dotazníku vytvořeného v aplikaci Google Apps:
 - Neměnili bychom nic, byli jsme spokojeni! Děkujeme!
 - Vše bylo fajn, jen bych u pobytového tábora u moře příště přidala 1/2 denní výlet - organizovaný, někam do okolí.
 - Dcera byla na táboře ve Španělsku velice spokojená a tímto děkuji všem vedoucím.

- Za nás velká spokojenost a mohli bychom to zopakovat. Ubytování ve stanech bylo hlavně pro děti super, už proto, že jsme mohli být všichni stále pohromadě.
 - Co se týče pobyt. tábora ve Španělsku, byl super! Hodnotíme pouze kladně :).
 - Mladá byla unešená – děkujeme.
- C3: Nejméně 50 procent účastníků provede v průběhu reflexí alespoň jedno netriviální zamyšlení a uvědomí si nové souvislosti. Tento cíl jsem vyhodnotila pouze na základě pozorování v průběhu tábora. Na pobytu ve Španělsku se domnívám, že cíl byl splněn. Šlo o jakousi roztržičnost a reflexe byly velmi povrchní. Ani když jsem se snažila na toto zaměřit, tak se bohužel zacílit na tento cíl nepodařilo.
 - C4: Nejméně třetina účastníků se v příštím roce zapojí do víkendového pobytu nebo letního pobytu DDM Víkyně na základě dobré zkušenosti. Musím s radostí konstatovat, že tento cíl byl také splněn. V roce 2015 a 2016 proběhlo několik víkendových pobytů a jich se účastnilo již přes 20 účastníků tohoto tábora. Je tedy vidět, že trend je nastaven správným směrem a dosažení tohoto cíle není nereálné.

5.2 Tábor Zapomenuté údolí – Robinson Crusoe, 12. - 25. 7. 2015, Drahňovice u Šternberka

Tento tábor byl vedený Bc. Andreou Tauchmanovou. Tento tábor měl v CTH celkem 26 etap. Celý tábor byl motivačně provázán nejen scénkami, ale také jednotlivými úkoly, které děti musely v průběhu pobytu plnit. Celkový počet aktivit na tomto táboře byl 54. Největší podíl měly fyzické hry (31%), následovány sociálními aktivitami (28%), kreativními aktivitami (22%), nejméně zastoupeny byly psychologické aktivity (19%).



Graf 2 – Podíl aktivit na programové náplni u tábora Zapomenuté údolí – Robinson Crusoe

Téměř dvoutýdenní tábor byl jedním celodenním výletem rozdělen do 2 bloků, kdy první trval 7 a druhý 4 dny. Fyzické aktivity dominovaly hned úvodní části tábora, naopak sociální druhé části tábora (tyto dva druhy aktivit měly největší podíl). Do jisté míry to bylo určeno

tématem CTH, kdy se její autoři snažili postupovat podle knižní předlohy tak, aby vše postupně plynule navazovalo podle jejích jednotlivých kapitol. Každý den byl rozplánován až do 5 časových bloků vyhrazených pro různé aktivity, tedy 2 aktivity dopoledne, 2 aktivity odpoledne a 1 aktivita večer. Žádný den přitom nebyly naplánovány méně než 4 aktivity, s výjimkou úvodního dne a již zmíněného dne, kdy se konal celodenní výlet, který nebyl součástí CTH.

Příjezdový den byl ve znamení uvedení do tématu CTH a rozdělení dětí do skupin. Další den byl tematicky věnován části příběhu před ztroskotáním a dominovaly mu fyzické aktivity. Po ranním ztroskotání další den dopoledne se pak naplno rozběhly aktivity „na ostrově“ – nejprve tvorba mapy, pak hledání věcí z lodi a nakonec stavba přístřešku. Prostřídaly se tak aktivity fyzické, kreativní i psychologické. Podobně to bylo i v dalších dnech před celodenním výletem, přibýly však navíc již i sociální aktivity (např. nemoc, pečení chleba, stopovaná za psem).

Tematicky skončil první blok tábora ještě před tím, než Robinson poznal Pátka, což je i důvodem, proč právě následujícímu druhému bloku dominovaly sociální aktivity. Z celkem 18 aktivit jich bylo hned 8 takto zaměřených, zatímco kreativně a psychologicky zaměřené byly jen 4 aktivity, fyzické dokonce již jen 3. Příběh skončil cestou do Anglie a celý tábor byl následně zakončen večerním vyhodnocením.

	9:00-10:30	11:00-12:30		14:30-16:00	16:30-18:00	19:00-20:30	potřeby
NE					Rozdělení do skupin	Skládání příběhu „zooming“	Šátky, kartičky s příběhem
					Boj o šátky		
PO	Hra „Karavana“	Výroba vlajky		Uzle a plachty	Otroci a otrokáři (běhačka)	Útěk z otroctví (krádež vlajky)	4x plátna na vlajky 4x prostěradla
	Překážková dráha						
	Obchodování						
ÚT	Ztroskotání lodi - výdrž pod vodou	Mapa okolí – plátno, pastelky, fixy projít si okolí tábora, najít označená místa a zaznamenat si je na mapu (Banánová zátoka, Ohňová hora, želví zátoka, malý, velký potok, malá a velká zátoka, Kuželovité hory)		Mapa okolí – tvoření	Hledání věcí z lodi (věci jsou obodovány a ne všechny jsou na počet skupin) Běhačka po lese a hledání užitečných věcí z lodi ráhno, trámy, plachty, provazy, lana, pušky, náboje, střelný prach, sekyru, kladivo, hřebíky, rum (soudek), dalekohled, lodní deník, psací potřeby, bible	Boj o stromy (na stavbu přístřešku) 1. místo – Kladivo, hřebíky, šňůra, plachta 2. místo- hřebíky, šňůra, plachta 3. místo- šňůra, plachta 4. místo- plachta	4 plachty, kladivo, hřebíky, šňůry Plátno na mapu Fixy Pastelky

ST	Tvorba luku a šipu	Dovednostní soutěž s kozou - solení - lovení - dojení - udění	Výprava za banánovou zátoku na lov želvy - je potřeba zhotovit si brašnu, klobouk, boty - s sebou si vzít kartičky s puškou, nožem, náboji, sekyrkou, maso, vejce, atd. – kdo nemá, musí si odkoupit z dosavadních získaných bodů - skupina musí sehnat želví vejce (kinder vejce) a těsně u tábora bude trasa, kdy se musí hráči rozestoupit a doházet ho až do tábora		Orchideje v pralese Běhačka, kdy hledáme barevné lístečky, které jsou bodově ohodnoceny podle vzácnosti (RC str. 24)	Staré oblečení Silonová nit Hromada barevných papírů	
ČT	Období dešťů (samota) Hledání deníků podle azimutu		Práce s hlínou x sádra - výroba misek	Rajské údolí - papoušek Andu (RC str.26)	Vánoce - každá skupina vyrobí ozdoby - každý si vylosuje dvojici, komu bude dávat dárek - zdobení stromečku	Buzoly, Hlína Deníky 4x	
	Práce s buzolou	Hledání deníku AZIMUT					
PÁ	Požár pralesa - vodní hry	Nemoc Hledání bylin dle seznamu a vaření odvaru	Pečení chleba Získání mouky, vajíček ve vsi - každá skupina jiná vesnice. Věci můžou sehnat pouze za práci		Noční hra + táborák Ztroskotání lodi 3 výstřely z děla, náraz, děcka budou chodit po skupinách podle blikajícího signálu S-O-S - musí najít člověka (jeden z týmu, který bude předem určen), kterého musí ošetřit a dopravit do tábora		
	Celý den oheň						
SO	Zkáza přinese hodně dobrého (RC str. 37) - děti běhají k lodi pro věci, vybírají podle počtu bodů, ale vždy musí ještě v táboře splnit nějaký úkol, aby body získali	Trénink šifer	Štěkáni psa	Stopovaná za psem Stopovaná za zvukem psa. Na místě člověk v obleku psa a vedle něho	Ohniště a lidské stopy Najít ohniště, zde nalézt stopu člověka, přenést jí do tábora a zde odlít sádrou	Opičí zátoka – hra Překážková dráha, kterou děti musí překonat se stopou v ruce.	Sádra

				mrtvola (navlečené obleky), u něj cedulka, že mají hledat ohniště, stopy lidí				
NE	Celodenní výlet							
PO	Cesta kolem ostrova – stopovaná	Výroba kapitána a výroba člunu – provaz		Soutěž na vyrobených člunech		Objevení lidojedů – osvobození Pátka (skalní golf)	Provaz, hromada barevných papírů a látek	
ÚT	Naučení Pátka – dovednostem Robinsona (praktikanti se převlečou za Pátka)	Vzkaz od předků – který děti musí najít a rozluštit (nakreslení pomocí jednoduchých symbolů příběh – složený z 15 obrázků)		Bůh ohně – olympiáda		Obětování bohu – slavnost		
ST	Osvobození dalších zajatců – Španěl a otec dvě skupiny - vybíjená	Výroba oblečení - batikování		Ohňová hora – topografie	Stavění přístřešku	Nocování v přístřešku	Co dá les, lana	
ČT	Piráti – děti běhají po lese a hledají popisu pirátu	Fregata – klasické loď, ale na větším papíře		Poslední návštěva rajského údoly - koupání	Cesta do Anglie – výroba izolepových člunu	Vyhodnocení – magické místo rozloučení s táborem	Hodně izolepy, kartičky pirátů, připínáčky	
PÁ	Odjezd							

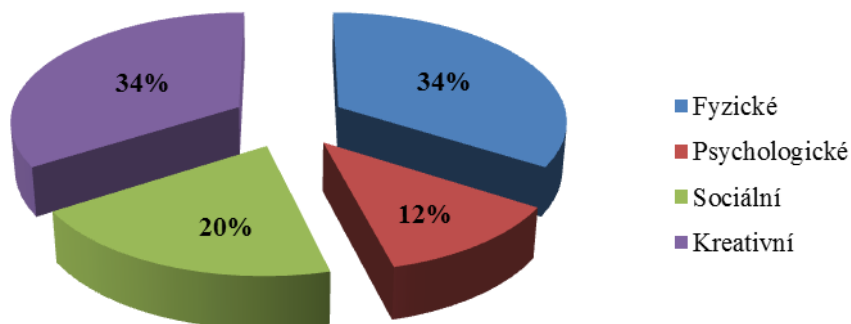
Tabulka 3 – Programová náplň tábora Zapomenuté údolí – Robinson Crusoe

Vedoucí tábora, paní Tauchmanová, zhodnotila splnění stanovených cílů tábora následovně:

Naším hlavním cílem byla spolupráce, komunikace a rozvíjení týmového ducha u dětí. Proto jsme zvolili jako hlavní téma CTH Robinsona Crusoe. Myslím, že cíle byly naplněny bez větších nedostatků. Výběr her jsme v druhém týdnu doplňovali průběžně, jak dovolilo počasí. Děti se na tomto táboře naučily číst z mapy a používat buzolu, kterou některé viděly poprvé v životě. Naučily se tolerovat jeden druhého. Zkoušeli jsme je naučit zodpovídat se za své činy a rozhodnutí, které udělaly a které ovlivnily jak je samotné, tak i ostatní děti v oddíle. Ale musím konstatovat, že to se nám u pár jedinců opravdu nepovedlo.

5.3 Tábor SIJESTA, 19. - 29. 7. 2015, Rokytnice

Tento tábor byl vedený Bc. Stanislavou Příhonskou. CTH měla 8 etap, které byly provázané motivačními scénkami. Celkový počet aktivit na tomto táboře byl 44. Největší podíl měly fyzické a kreativní hry (oba 34%), podíl sociálních aktivit byl 20%, výrazně nejméně zastoupené byly na táboře psychologické hry (12%).



Graf 3 – Podíl aktivit na programové náplni u tábora SIJESTA

Tématem tábora byla cesta kolem světa za 80 dní. Inspirováno příběhem Willyho Foga bylo připraveno více než 40 aktivit a k tomu každý večer pravidelně tematické scénky. Každý z 8 celých dnů tábora byl totiž věnován jedné ze zemí, kterou Willy Fog navštívil, a to napříč všemi kontinenty. Účastníci proto byli rozděleni právě podle příslušnosti k jednomu z kontinentů (Evropané, Australané, Afričané, Asiaté). Téma tábora do jisté míry ovlivnilo i strukturu aktivit. Aby děti na vlastní kůži vyzkoušely, o čem neznámé a vzdálené kultury jsou, výrazně dominantní podíl připadl na aktivity kreativní a fyzické, naopak psychologické byly zastoupeny výrazně nejméně.

První den pobytu byl tematicky věnován zemi, odkud Willy Fog vycestoval a kam se následně i vracel, tedy Anglii, resp. Velké Británii. Nechybělo tak např. téma Lochnessu či čaje o páté. V tomto dni byly zastoupeny všechny čtyři typy her i hry týkající se všech národů žijících ve Velké Británii. Druhý den se děti přemístily tematicky do Francie a čekal je tak např. balet, body art nebo útěk z Bastily. Jednalo se převážně o fyzické aktivity doplněné sociálními a kreativními hrami. Tento den se děti seznámily s historií Francie. Nejen s nejslavnějším vězením té doby, ale i například s jedním uměleckým velikánem, který se jmenoval Pablo Ruiz Picasso. V tomto dni nastal fyzický vrchol dramaturgické vlny.

Dále cesta postupovala východním směrem – třetí den proběhl přesun z Evropy do Asie přes Turecko, kde na děti čekala sociální hra s názvem Velký bazar. Během ní děti mohly

navštívit různé pouliční krámky, kde si mohly něco vyrobit a následně v nějakém krámku prodat a koupit si někde něco jiného. Odpoledne měly děti na programu fyzickou aktivitu, která je seznámila s historií dobytí Troje, na kterou navázala sociální hra test o Turecku, kde oddíly dostaly novinový článek o Turecku, který si musely pečlivě přečíst a pak článek odevzdat. Posléze následoval kvíz.

Dalším navštíveným místem byl Egypt. Oddíly se dozvěděly nejen o vzniku pyramid, ale i jak pohřbívali mrtvé a jaké měli rituály. Mohli si vyzkoušet například luštit egyptské písmo nebo mumifikování člena oddílu. V tento den byly zastoupeny fyzické, kreativní a sociální aktivity a bylo dosaženo vrcholu sociálních aktivit.

Dále se tábor přesunul do Indie, kde se děti seznámily s tím, co je to mandala a jaký má význam v buddhismu. Při této aktivitě si děti mohly vybarvit svojí mandalu a po přečtení v knize se dočíst o významu barev, které použily. Další aktivita byla po stopách Buddhy, kde děti vyráběly lotosové květy, kterými následně musely projít. Dále následovaly aktivity zaměřené na fyzické hry. V tomto dni byl podle aktivit kreativní vrchol podle dramaturgické vlny.

Sedmý den děti navštívily Japonsko, kde byly zastoupeny sociální, kreativní a fyzické aktivity. Děti se seznámily opět s historií, ale i se zajímavostmi dané země. Mohly si například vyzkoušet skládání origami nebo soutěž dračí lodí. Dále děti navštívily Austrálii, kde byly zastoupeny všechny aktivity z dramaturgické vlny a kde si děti mohly například vyzkoušet různé dovednosti, které normálně v životě dělají, ale hlavou dolů. Předposledním navštíveným státem byly USA, kde opět byly zastoupeny všechny čtyři složky dramaturgické vlny. V tomto dni si děti například mohly vyzkoušet stavbu železnice, různé americké sporty a rýžování zlata. Tento den bylo dosaženo druhého fyzického vrcholu.

Poslední den byl věnován cestě zpět do Anglie. Tento den bylo dosaženo druhého vrcholu sociálních aktivit a to hrou plavba přes Atlantik, kde si děti mohly vyzkoušet postavit plavidlo (vor), s jehož pomocí se měly dostat na druhý břeh. Na konci dne proběhlo vyhodnocení a večerní diskotéka.

	9:00-10:30	11:00-12:30	14:30-16:00	16:30-18:00	19:00-20:30
NE				Rozdělení do oddílů Evropané, Američané, Australané, Afričané, Asiaté Seznamky – v oddílech	Úvod - scénka
PO Anglie	Hledání pokladu sv. Patrika	Chytání Lochnesské příšery	Pub – Yard - Dumg	Výcvik námořnictva Čaj o páte	Skotský večer Scénka
ÚT Francie	Trikolora – štafety	Baletní škola	Body art	Slepý Picasso Soutěž ve vítání	Útěk z Bastily Scénka
ST Turecko	Velký bazar		Dobytí troje	Test o Turecku	Scénka Divadlo, břišní tance
ČT Egypt	Hierogl yfy	Štafe ty	Pohřební masky	Pyramidy	Mumie Scénka Pohřební průvod
PA Indie	Vytváření mandal	Po stopách Buddhy	Field hockey	Indická Hymna	Scénka
SO Japonsko	Sumo	Origami	Závod dračích lodí	Gejša	Katakata Scénka
NE Austrálie	Státy Austrálie	Protinožci	Souhvězdí	Australská zvířata Rybičky	Ruce Scénka
PO USA	Casíno	Union Pacific Railroud	Americké sporty: Baseball, Softball, T-ball, Lakros, Americký fotbal		Rýžování zlata Scénka
ÚT	Plavba přes Antlantik		Závod s časem	Londýn – Vyhodnocení	Discotéka

Tabulka 4 – Programová náplň tábora SIJESTA

Pokud jde o cíle tábora, provedla jejich zhodnocení paní Příhonská níže uvedenými větami:

Cíle u tohoto pobytového tábora byly rozvinutí spolupráce a kooperace. Tyto cíle byly naplněny ve všech směrech. Na tomto táboře jsem pracovala převážně s dětmi, které navštěvovaly a navštěvují DDM Vikýř v různých kroužkách. Tudiž jsou zvyklé na styl mojí práce i mých kolegů, kteří vedou jiné kroužky v DDM. Jedná se o děti ve věku 6-13 let, které mají rády pohyb a kreativní vyrábění. Letos jsme poprvé uvedli hru Cesta za 80 dní s ústřední postavou W. Foga. Tímto námětem jsme se nechali inspirovat dětmi z předchozího ročníku. Myslím si, že si tento pobytový tábor v Krkonoších užily děti podle jejich kladných reakcí jako my.

5.4 Diskuse k analýze

Předmětem analýzy byla v první řadě programová náplň tří vybraných táborů pořádaných DDM Vikýř v roce 2015. Důvodem byla neexistence evaluačních materiálů pro provedení důkladnější analýzy celé proběhlé akce. Z pohledu jednotlivých komponent kurikula (viz subkapitola 4.4) lze vysledovat relativní jednotnost u cílů, když se všechny tábory zaměřují na fungování dětí v rámci skupiny (cíle kooperace, týmového ducha, komunikace, kladných vztahů ve skupině). Tábor Španělsko si navíc stanovuje i další cíle (rozvoj, reflexe naučeného, účast v budoucnosti). Shodné znaky vykazují všechny 3 tábory i v případě subjektů vzdělávání. Ve všech případech jde o děti školou povinné v rámci základního vzdělávání, u dvou táborů od 6 do 15 let, u jednoho od 6 do 13 let. Rozdíl byl pouze v počtu dětí na jednotlivých táborech.

Pokud jde o obsah vzdělávání, i zde lze konstatovat relativní podobnost u všech táborů. Jsou zaměřeny na aktivity fyzické, psychologické, kreativní i sociální, i když například u táboru SIJESTA v méně vyváženém poměru než u zbylých dvou táborů. Je to dáno především volbou tématu CTH, které samo o sobě ovlivňuje nejen již zmíněný obsah vzdělávání, ale i použité prostředky a organizaci vzdělávání. Právě volba tématu CTH je podle mě společně s prostředím tábora hlavním faktorem přispívajícím k odlišnostem mezi tábory.

Téma CTH tábora Španělsko je z mého pohledu voleno více obecné a tím flexibilnější, protože se váže na různými možnými způsoby uchopitelné téma piráti, zatímco oba české tábory mají téma CTH navázané na určitý příběh, což skladbu programu CTH a tím i obsah vzdělávání, jeho prostředky a organizaci do jisté míry určují a omezují. Podobně je u tábora Španělsko oproti oběma českým táborům výrazným faktorem prostředí, kdy horké počasí i kulturní zvyklosti země vyžadují program uzpůsobit, a čas i organizace vzdělávání v rámci denního režimu tábora jsou tak omezeny na 3 bloky denně na rozdíl od 4 až 5 u českých táborů.

Pokud jde o kontrolu a hodnocení vzdělávání, zde již byla odlišnost do jisté míry zmíněna v souvislosti s neexistencí evaluačních materiálů. Tábor Španělsko je v tomto ohledu jediným, kde byly cíle předem jasně metodologicky definovány a následně vyhodnoceny.

Z pohledu jednotlivých táborů považuji z metodologického hlediska za nejzdařilejší program tábora Španělsko. Díky relativně volněji zvolenému tématu CTH dokáže řadit aktivity podle potřeb a umožňuje i jejich případnou flexibilitu podle vývoje samotného tábora, a to z pedagogického úhlu pohledu (vývoj skupin, reakce na reflexe) i z pohledu vývoje počasí. Oproti tomu tábor SIJESTA má jasné téma, jasnou předlohu a málo času a možností,

jak toto téma v 10 dnech obsáhnout. Dochází tak na výběr zemí, u zemí na výběr jen některých kulturně-geografických prvků a u těchto prvků jen k časově omezené možnosti proniknout hlouběji do souvislostí. To přináší riziko, že dané aktivity sice plní daný cíl z pohledu dramaturgických vln, ale z pohledu zasazení do prostředí dané země jsou spíše vytržené z kontextu a není mezi nimi tedy ani žádná tematická návaznost. Každý den je stereotypně rozdělen do několika aktivit týkajících se jedné země a druhý den je vše dle stejného scénáře. Červená nit tak u této hry existuje více na úrovni příběhu než na úrovni návaznosti z pohledu učení se.

Cíle, které si jednotliví vedoucí zadali, byly sice stanoveny podobně zaměřené, zároveň ale byly formulovány evidentně s jiným úmyslem. Zatímco paní Šípková si na začátku pobytové akce stanovila jasné 4 cíle a plnění tří z nich prostřednictvím průběžné reflexe ověřovala již během tábora (poslední pak po jeho skončení), formulace cílů u zbylých 2 táborů odpovídá spíše stanovení zaměření naplně daného tábora než konkrétním vytyčeným cílům. Tábor paní Tauchmanové si stanovuje za cíl rozvoj spolupráce, komunikace a týmového ducha, tábor, který vedla paní Příhonská, pak de facto jeden cíl, a to spolupráci (kooperace a spolupráce mohou být podle mého názoru považovány za synonyma).

Podle celkového přehledu aktivit lze sice usoudit, že těchto cílů bylo zřejmě dosaženo (většinu her znám a vím, že jsou zaměřené na spolupráci či komunikaci ve skupině), ale zároveň není zcela jasné, zda bylo splnění takto stanovených cílů skutečně ověřováno a vyhodnoceno. U obou těchto táborů měly být proto stanoveny cíle konkrétnější včetně evaluačních metod, které k jejich ověření povedou.

S ohledem na následnou tvorbu návrhu CTH mi z provedené analýzy vyplývají 2 základní body, které nelze opomenout. Prvním bodem je důkladné zvážení vhodnosti tématu CTH ve smyslu volnější téma vs. příběh. První varianta má výhodu větší flexibility při volbě a uchopení jednotlivých aktivit zařazovaných do programu tábora, druhá naopak větší vtažení dětí do děje CTH, tedy větší motivaci a tím vyšší očekávaný efekt učení. Dobře a precizně naplánovaná CTH na úzké téma vázané příběhem tedy může být podle mě nakonec z pedagogického hlediska i lepší volbou, a proto se o ní pokusím.

Druhým bodem, který před realizací CTH nesmí chybět v rámci jejích příprav, je stanovení cílů a metodika evaluace. Společně s ředitelkou DDM Vikýř již byly sice stanoveny 4 oblasti cílů, tyto by ale měly být ještě před samotným táborem více upřesněny a společně by měla být stanovena i metodika evaluace po táboře. Tu v průběhu tábora již zahrnu do mého návrhu, použiji přitom především reflexe a pozorování.

Na závěr diskuse uvádím souhrnné srovnání základních charakteristik všech tří vybraných analyzovaných táborů (viz Tabulka 5).

Název	Španělsko rodinný tábor	Zapomenuté údolí – Robinson Crusoe	SIJESTA
Datum konání	19. - 28. 6. 2015	12. - 25. 7. 2015	19. - 29. 7. 2015
Délka tábora	7 dnů	13 dnů	10 dnů
Místo konání	Costa Brava – Blanes	Drahňovice u Šternberka	Rokytnice
Počet účastníků	51 dětí 8 vedoucích a praktikantů	64 dětí 10 vedoucích a praktikantů	30 dětí 6 vedoucích a praktikantů
Věk dětí	6 až 15 let	6 až 15 let	6 až 13 let
Počet oddílů	4	5	3
Předchozí zkušenosti dětí s tímto táborem	Přibližně polovina dětí byla na tomto táboře minimálně 2x v předchozích letech	Přibližně polovina dětí byla na tomto táboře minimálně 2x v předchozích letech	Přibližně polovina dětí byla na tomto táboře minimálně 3x v předchozích letech
Téma CTH	Piráti – cesta za pokladem	Zapomenuté údolí – Robinson Crusoe	Cesta za 80 dní
Počet etap CTH	4	26	8
Počet her	25	54	43
Cíle	C1: Žádný účastník nehodnotí na konci pobytu vztahy ve skupině jako špatné. Nejméně 70 procent účastníků hodnotí vztahy ve skupině jako nadprůměrné. C2: Během pobytu účastníci získají nové zkušenosti, pobaví se a osobnostně se <i>pozitivně</i> rozvinou (ověření splnění cíle proběhne na základě vlastního subjektivního posouzení samotnými účastníky). C3: Nejméně 50 procent účastníků provede v průběhu reflexí alespoň jedno netriviální zamyšlení a uvědomí si nové souvislosti. C4: Nejméně třetina účastníků se v příštím roce zapojí do víkendového pobytu nebo letního pobytu DDM Vikýř na základě dobré zkušenosti.	Rozvoj spolupráce, komunikace a týmového ducha	Rozvinout u účastníků tábora spolupráci a kooperaci

Tabulka 5 – Srovnání základních charakteristik jednotlivých táborů

6. Samostatné vytvoření celotáborové hry jako součásti tábora

Předchozí dvě části této práce mi ukázaly, na co bych se měl zaměřit při vytváření CTH. Jaké cíle chci během tábora dosáhnout, např. v čem chci posunout jednotlivé složky osobnosti jedince, co nového děti naučit, co by si měly děti osvojit. Od toho se odvíjí obsah, který určí vlastní náplň činnosti sloužící k dosažení výchovných a vzdělávacích cílů.

Analýza programů DDM Vikýř z roku 2015 poskytla inspiraci, jakých prostředků použít k uskutečnění obsahu, jehož pomocí dosáhnou cíle. Jejich výběr a stanovení je součástí vlastní přípravy programu. Nesmím zapomenout na organizační formy a metody zajištění obsahu. A v neposlední řadě kromě stanovených výchovných a vzdělávacích cílů a způsobů jejich dosažení je nutno zajistit i složku relaxační, je vhodné činnost prostrídat, nezůstat pouze u dominantního obsahu.

a) Název tábora

Asterix a mise Kleopatry

b) Program tábora

Pro tento druh tábora použijeme 3 typy programu:

• Oddílový program

V tomto čase si budou moci děti se svým vedoucím samy určit program. Budou hrát hry, koupat se a učit se různým dovednostem, které budou v průběhu tábora potřebovat (uzle, morseovku, ohniště, atd.). Oddíly se na tuto část dne můžou rozdělit například podle věku.

Aby děti měly více motivace a chuti do méně populárních činností, jako je třeba učení se uzlům, vyvěsíme na nástěnce soupis činností na oddílový program, např.:

- Zdravověda 15 bodů;
- Mapa a buzola 15 bodů;
- Stavba stanu 15 bodů;
- Ohně 10 bodů;
- Uzlování 10 bodů;
- Jízda na lodi 10 bodů.

Pokud oddílový vedoucí usoudí, že jeho děti některou z těchto činností zvládly, přidělí jim v průběhu tábora do hodnocení oddílu předem daný počet bodů.

• Sportovní program

Tento typ programu se bude realizovat převážně v podvečerních hodinách. Každý bude mít možnost si vybrat sport, který ho alespoň trochu baví (fotbal, frisbee, koupání, apod.).

Zařazen je tento program proto, aby měly děti za celý den dostatek různorodých pohybových aktivit a odreagovaly se i mentálně na chvíli od CTH. Vycházím přitom z prohlášení Světové zdravotnické organizace (WHO – World Health Organization), která již v roce 1948 definovala zdraví jako „stav úplné tělesné, duševní a společenské pohody“ (WHO definition of health). Podle WHO by měly děti školního věku denně vykonávat 60 minut nebo více středně až vysoce intenzivní pohybové aktivity ve formě, která je vývojově vhodná, přináší jim radost a zahrnuje rozmanité činnosti (Pokyny EU pro pohybovou aktivitu, s. 7).

Zařazení sportovního programu zároveň přispěje k naplnění jednoho z cílů tábora, a to rozvíjení základních pohybových schopností.

- **Celotáborové hra**

- i. Motivace táborové hry**

Výpravu vede s pověřením Kleopatry nejlepší egyptský architekt Numerobis. Děti představují námořníky a stavitele, kteří se nechají najmout do služby Kleopatry a pod vedením kapitánů plují z Alexandrie do Galie. Cestou plní různé úkoly, zažívají nebezpečí i nástrahy různých nepřátel. Každý oddíl (v našem případě 5) tvoří posádku jedné lodi. Děti si samy vymyslí názvy a znaky a vytvoří vlajku svých posádek. Jednotlivé posádky spolu budou soupeřit o to, která bude při službě u Numerobise v jednotlivých etapách úspěšná a zaslouží si tím větší odměnu od samotné Kleopatry. Občas bude zapotřebí, aby tyto posádky spojily své síly a společně čelily nebezpečí, které je na cestě potká.

Cílem CTH je dojet do oblasti Galie a získat pro Numerobise služby ctihodného vesnického druida Panoramixe.

- ii. Táborový slovníček**

- | | |
|----------------------|----------------------|
| - Hlavní vedoucí | Kleopatra |
| - Programový vedoucí | Numerobis |
| - Oddíloví vedoucí | Kapitáni |
| - Instruktoři | Navigátoři |
| - Hospodář | Zásobovací důstojník |
| - Zdravotník | Lodní felčar |
| - Kuchaři | Lodní kuchtíci |
| - Děti | Plavčíci |
| - Stany | Kajuty |
| - Náměstíčko | Paluba |

iii. Kostýmy

Pro vedoucí použijeme krátké a úzké suknice. Jedná se o jednoduchý kus látky obdélníkového tvaru, který se obváže kolem beder a který bude sahat nad kolena. V pase se suknice přidrží pomocí látkového nebo koženého pásku. Suknice budou mít většinou bílou, přírodní nebo béžovou barvu. V kostýmech budou přicházet vedoucí při důležitějších momentech, při čtení motivace, odměňování apod. Děti na začátku tábora dostanou barevný šátek (podle oddílů) a bílé tričko.

iv. Bodování

Za práci na lodi a další plněné úkoly dostanou účastníci výpravy (jednotlivci i oddíly) od svých kapitánů odměnu – rubíny. Budeme hodnotit oddíly i jednotlivce (ty podle věku).

Oddílové bodování:

- 1. místo 15 bodů;
- 2. místo 12 bodů;
- 3. místo 10 bodů;
- 4. místo 9 bodů;
- 5. místo 8 bodů.

Bodování jednotlivců (hry, v nichž budou soutěžit jednotlivci dle věkových kategorií):

- 1. místo 15 bodů;
- 2. místo 12 bodů;
- 3. místo 10 bodů;
- 4. místo 9 bodů;
- 5. místo 8 bodů;
- 12. místo 2 body.

(Bodování jednotlivců si upravíme podle počtu dětí tak, aby i poslední získal alespoň dva body. Oddíl pak z takovéto hry do hodnocení získá součet bodů svých členů.)

v. Lodní deník

Každý den bude mít služební oddíl za úkol vést lodní deník, který dostane vždy při ranním nástupu od Numerobise. Večer zase tento deník děti musí vrátit. Oddíl bude mít za úkol napsat minimálně jednu stranu textu a nakreslit jeden obrázek. Každý den v deníku začne předtištěnou stránkou se základními údaji:

- Datum, zeměpisná poloha lodi (informace z mapy).
- Služební posádka a velící kapitán (vedoucí dne).

- Jídelníček za celý den.
- Počasí.
- Zvláštní a mimořádné události dne.

Tyto informace budou během dne psány na papyrus a vkládány průběžně do desek z kůže. Lodní deník je v rámci CTH prostředkem k reflexi pro vedoucí, ale i pro děti samotné.

vi. Nástěnka

U jídelny vyvěsíme dvě velké nástěnky. Na první nástěnce bude plánek tábora se jmény u jednotlivých stanů, bodování čistoty v kajutách a pravidla pobytu na táboře. Na druhé nástěnce budou informace o bodování oddílů a jednotlivců, včetně bodování oddílových programů (viz oddílový program), hlavně ale mapa plánované cesty s místy zastávek. Po mapě budeme posouvat vlaječku do míst, kde se výprava právě nachází. Z mapy děti také budou odečítat zeměpisnou šířku a délku pro zápis do Lodního deníku.

vii. Řízení hry

Na ranním nástupu vždy architekt Numerobis seznámí posádky s programem daného dne. Numerobis také uvede a vysvětlí pravidla jednotlivých her, které spadají do CTH. Na závěr těchto her je vyhodnotí a udělí získané body.

6.1 Den 1 (vypravení posádek)

První den tábora, kdy jsou účastníci plni představ a očekávání, se děti nachází podle skupinové dynamiky v orientační fázi, kdy vznikají nové skupiny. Pro tuto část tábora jsme zvolili s hlavní vedoucí jako jeden z cílů vzájemné poznávání, a to již na samém začátku při vybírání tématu CTH. Vycházeli jsme z toho, že děti se mezi sebou z větší části neznají a některé jedou poprvé do nového prostředí bez rodičů. Proto jsem hned na začátek zařadil seznamovací hry, u kterých děti mají možnost se seznámit s vedoucími, instruktory i mezi sebou v oddíle.

Odpoledne si jednotlivé oddíly sestaví společnou dohodu s pravidly, která by měli všichni dodržovat po celou dobu tábora. Tato aktivita by měla pomoci dětem začlenit se do kolektivu a podílet se na dění ve skupině. Tato dohoda se během pobytu bude pravděpodobně upravovat a doplňovat, především při různých „vyhrocených“ situacích v oddíle.

Na večer prvního dne jsem navrhl hru „Cesta do přístavu“, kde děti v oddíle budou v malých skupinkách plnit jednoduché úkoly, a vzájemně se tak poznávat.

Přijímací komise (dopoledne – 1. část)

Motivace: Kleopatra společně s Numerobisem budou vítat „uchazeče“, kteří se dostavili do Alexandrie k přijímacímu řízení. Všichni vedoucí budou členy přijímací komise.

Provedení: Děti postupně, po jednom, budou obcházet stanoviště přijímací komise a plnit požadované úkoly. Na každém stanovišti jim vedoucí do předtištěné karty zapíše body. Jejich součet bude tvořit výsledné hodnocení. Tato hra je spíše na pobavení a prolomení ostychu u dětí. Při těchto aktivitách děti získají počáteční body.



Obr. 3 – Motivační obrázek pro aktivitu Přijímací komise

Stanoviště přijímací komise:

- Loďní felčar – dítě prohlédne (zuby, vlasy kvůli blechám a štěnicím), zapíše jeho jméno do karty, kterou pak dá dítěti s sebou.
- Tělesné míry – do karty se zapíše výška a délka nohy ve stopách a palcích (jedna stopa je 12 palců). Za každý palec je jeden bod.
- Práce s lanem – hodit smyčku na kůl ve vzdálenosti několika metrů. Každé dítě má 3 pokusy, za každý úspěšný pokus dostane 5 bodů, tedy celkem až 15 bodů.
- Rovnováha – přejít kládu tam a zpět bez šlápnutí na zem. Každé dítě má na začátku 30 bodů a za každé šlápnutí na zem se mu 5 bodů odečítá.
- Vázání uzlů – volná nebodovaná disciplína vázání uzlů. Kapitán ukáže plavčíkovi, jak se vážou 2 základní uzle. Plavčíkův úkol bude tyto uzle napodobit. Pokud plavčík uzle nebude znát, tak jej to kapitán naučí.

Aktivity mimo CTH (dopoledne – 2. část, odpoledne)

- Dopoledne – 2. část: ubytování, provozní pokyny, seznámení s kempem a okolím, seznamky.
- Odpoledne – 1. část: oddílová činnost, koupání – volný prostor pro vzájemné seznámení.
- Odpoledne – 2. část: oddílová činnost, sestavování dohody, příprava večerního slavnostního ohně.

Scénka: jak to vlastně začalo (večer)

Náš příběh začíná před dávnými časy v Alexandrii, či Iskandarii po arabském způsobu, právě tady v Egyptě. V paláci královny královen, legendární jemnocitné Kleopatry, té, o které se říkalo, že kdyby býval její nos kratší, byl by změnil tvář světa...

- K: „To, co říkáš, je hanebné, Césare.“
- C: „Je třeba pohledět pravdě do očí, má královno. Tvůj národ je v úpadku. Je tak akorát dobrý na to, aby žil v závislosti na Římu, v polovičním otroctví.“
- K: „Můj národ vybudoval pyramidy! Maják na ostrově Faru! Chrámy! Obelisky!“
- C: „To už je dávno! Teď jen čeká na Nilské záplavy...“
- K: „Dost! Dokážu Ti, Césare, že můj národ si uchoval veškerý svůj um. Do tří měsíců, přesně na den, ti nechám tady v Alexandrii postavit nádherný palác!“
- C: „Pokud se ti to podaří, královno, pak uznám, že jsem se mýlil a že Tvůj národ je stále velký!“
- C: *se otočí*. „Ale pochybuji o tom!“
- C: *odchází pryč*. „Je milá, ale snadno se rozčertí..., ale ten čertovský nos jí docela sluší!“
- K: *si zavolala Numerobise*.
- K: „Numerobisi, povolala jsem Tě, neboť jsi nejlepší architektem v Alexandrii... což není zas tak velká zásluha.“
- N: „Ach...“
- K: „Neprotestuj! Tvé stavby jsou jako z papyru, je slyšet všechno, co si sousedé povídají! A stropy se hroutí!“
- N: „To ten moderní materiál... a pak, já bych chtěl stavět pyramidy a ...“
- K: „Mlč! Máš tři měsíce na to, aby ses vykoupil. Vystavíš tady v Alexandrii pro Julia Césara nádherný palác!“
- N: „Tři měsíce?“

- K: „Když uspěješ, zahrnu Tě zlatem, když ne, dám Tě hodit krokodýlům! Běž!“
- N: *Odchází.* „Tři měsíce! Na takovou práci bych musel mít nadpřirozené schopnosti! Musel by mi pomáhat nějaký čaroděj nebo mág.“
- N: *Venku.* „Jsem zachráněn! Zním muže, který dokáže zázraky! Tento muž pochází z Galie. Potřebuji kapitány a jejich posádky.“
- N: „A proto teď jsme všichni tady. Teď představíme jednotlivé kapitány a jejich posádky.“ *Tito kapitáni rozdají dětem šátky jejich barvy. Pak se slavnostní řečí vystoupí Numerobis.*
- N: „Máte tu čest být přijati do služeb egyptské královny Kleopatry. Všichni jste prošli přijímacími prověrkami a kapitáni si vás vybrali do svých posádek. Naším hlavním úkolem je najít galského druida Panoramixe, který nám, doufám, pomůže a věnuje nám trochu kouzelného nápoje, s jehož pomocí postavíme velkolepý palác pro Césara. A mě tím uchrání před krokoušema. Upozorňuji, že na celou stavbu máme pouze tři měsíce. Během cesty, která bude velmi náročná a nebezpečná, si můžete vysloužit čest i slávu nás všech. Mimo jiné si můžete i něco málo přivydělat službou na Vaší lodi. Nemeškejme čas a pojďme se přesunout do přístavu. Vaši kapitáni vám rozdají pokyny, které budete nyní plnit. Některé dotazy?“

Cesta do přístavu (večer)

Motivace: Jak ve své řeči naznačil Numerobis, chce loď na cestu vypravit neprodleně, tedy ještě dnes večer.

Provedení: Každý oddíl (v našem případě dvanáctičlenný) se rozdělí na tři čtveřice (družiny). Družina bude mít za úkol projít v co nejkratším čase vyznačenou trasu po okolí tábora. Trasa představuje cestu námořníků z Alexandrie do přístavu. Začátek se bude odehrávat za tmy. Na trase se startem i cílem v tábořišti u ohně budou čtyři stanoviště: sklad, krčma, přístav a přístavní molo. Děti půjdou bez baterek a na každém stanovišti se vždy po splnění zadaného úkolu dozvědí polohu a vzdálenost dalšího místa. Vyhraje družina s nejkratším časem.

Stanoviště:

- Sklad: Sklad královny Kleopatry vybaví svoje námořníky oblečením na cestu. Děti musí potmě v lese (v kempu) hledat trička svojí barvy a navléknout je na sebe, aby mohly pokračovat dál.
- Krčma: Zde stráví námořníci poslední večer na souši před odjezdem z Alexandrie. Každé dítě musí vypít hrnek čaje a sníst sušenku.

- Přístav: Námořníci dojdou do přístavu, kde musí doveslovat ke své lodi. Družina se naloží na (nafukovací) loďku a na vodě objede svítící bójku.
- Molo: Skupina musí umět uvázat loď i potmě. Když děti úspěšně „uváží loď“, celá skupina se přesune co nejrychleji do cíle v tábořišti.

6.2 Den 2 (život plavčíka)

Druhý den by už mělo každé dítě znát jméno svého vedoucího, instruktora a z větší části jména ostatních dětí v jeho oddílu. Po ránu jsem zvolil fyzickou hru „Život plavčíka“, která se skládá z několika disciplín, které děti budou plnit samostatně. Tyto aktivity by měly pomoci dětem „ponořit“ se do CTH.

Do odpoledního programu jsem vložil fyzickou a první týmovou hru „Soutěž plavčků“, která bude na čas a do které by se měli všichni členové oddílu zapojit. U této aktivity předpokládám, že si děti budou pomaličku osvojovat své role ve skupině. Jedinec se dokonce může chovat v různých skupinách různým způsobem. Při této hře jsou děti v bezprostřední interakci a vzájemně na sebe působí. Celou skupinu charakterizuje vzájemné uvědomování si sebe jako součásti skupiny. Proto může dojít k rozporům ve skupině při řešení různých úkolů. Tato hra již proto bude podle skupinové dynamiky pravděpodobně spadat do druhé krizové fáze.

Služba plavčíka (dopoledne)

Motivace: Služba na lodi není jednoduchá a každý z posádky musí zastat spoustu práce. Proto si nyní vyzkoušíte, jak taková služba plavčíka vypadala.

Provedení: Stezka na čas pro jednotlivce se startem i cílem v táboře. Na trase bude šest stanovišť. Může se stát, že na některých stanovištích hráč bude muset zůstat tak dlouho, dokud úkol správně nesplní, na některých pro změnu dostane trestné body. Startovat se bude v časových intervalech, každý jedinec si nese s sebou kartu na zapsání trestných bodů nebo času případného čekání na některém stanovišti, pokud není možné ihned začít plnit. Hodnotíme jednotlivce podle věkových kategorií, oddíl získá součet bodů svých členů.

Úkoly pro jednotlivá stanoviště:

- složit velkou plachtu předepsaným způsobem;
- uříznout 2 kousky větve pro lodní kuchyni;
- přeběhnout ráhno bez pádu (kláda na zemi, trestné minuty za šlápnutí na zemi);
- ulovit rybu (udice s háčkem a na zemi papírové ryby s očkem z drátku);
- hod lanem na kůl (3 pokusy, trestné minuty za netrefení);

- vydrhnout palubu (z rybníka nabrat kýbl vody, vylít jej na molo a 20x přejet kartáčem).

Vyhodnocení: Počítá se nejrychlejší čas v jednotlivých věkových kategoriích.

Pomůcky: Plachta 3 x 3 m, pila, papírové rybky s očkem, provaz, lano 10 m, kartáč, kýbl.

Aktivity mimo CTH (odpoledne – 1. část)

- Oddílový program.

Soutěž plavčků (odpoledne – 2. část)

Motivace: Vaším úkolem bude pramicí obeplout všechny bójky, které jsou v rybníce umístěny, v co nejkratším čase.

Příprava: Na rybník umístíte 3 ks kuželek, které budou od sebe cca 30 metrů.

Provedení: Před startem bude celý oddíl stát na břehu. Až vedoucí pískne, mohou děti naskákat do lodi a začít pádlovat. Čas se zastaví tehdy, když celý oddíl objede všechny tři bójky a vystoupí na břehu.

Vyhodnocení: Oddíl, který bude nejrychlejší, dostane nejvíce bodů.

Pomůcky: 1 ks pramice, 12 ks záchranných vest + 12 ks přileb, 3 ks kuželek, provázek, 3 ks kamenů.

Aktivity mimo CTH (večer)

- Sportovní program.

6.3 Den 3 (přístaviště)

Třetím dnem už by se všichni účastníci v oddílu měli znát jménem. Počáteční ostych jedinců by měl být pryč. Dopoledne se zaměřím na kreativní aktivity, při kterých budou mít děti za úkol vymyslet si pro svou loď jméno, znak, navrhnout a vyrobit si vlajku, atd. Je to z toho důvodu, aby vedoucí zjistili, jak je kdo zaměřený, a podle toho mohli dále se skupinou pracovat.

V odpolední části jsem zařadil sociální hru s názvem „Obchodníci“, která je zaměřena na spolupráci ve skupině. Při této aktivitě má každý jedinec v oddílu svojí zodpovědnost za danou činnost, kterou by měl plnit a bez které by oddíl neměl šanci uspět. Při této hře budou jednotlivé oddíly v kontaktu s ostatními, a dojde tak k postupnému seznamování všech účastníků tábora. V druhé části odpoledne jsem naplánoval fyzickou hru s názvem „Nakládání nákladu“. U této hry všichni hráči hrají za svůj tým, který bude chtít získat co nejvíce bodů.

Na večer jsem navrhl krátkou hru „Signalizace“, kde by měl celý tým spolupracovat. Bude na vedoucích, jestli se tato hra uvede nebo ne. Protože jsme si vědomi, že během dne se

skupina bude nacházet v krizové fázi, pravděpodobně dojde ke střetům ve skupině. Je na oddílových vedoucích, aby v případě rozporů uvedli hru zahrnující reflexi, při níž si skupina může problém vyříkat.

Výbava lodi (dopoledne)

Motivace: Než posádky vyplují na dlouhou cestu, musí své lodi vybavit vším potřebným k plavbě. Od jména lodi, znaku a vlajky svého družstva.

Provedení: Děti vymyslí pro svou loď jméno a znak, vyrobí vlajku a znaky na trička.

Pomůcky: Trička, papírové šablony, spreje s barvami na textil, kus starého prostěradla.

Obchodníci (odpoledne – 1. část)

Motivace: Čeká vás dlouhá cesta, na kterou se musíte řádně připravit. Každá posádka (oddíl) má za úkol obstarat si vybavení na cestu a taky náklad, který poveze (zboží na prodej). Posádka má však jen omezené množství peněz, musí si tedy na nákupy vydělat. Cílem je nakoupit dané počty povinného vybavení, co nejvíce zboží (nákladu) a vydělat hotovost.

Povinné vybavení lodi (předměty budeme počítat pro jednoduchost v kusech):

- Mouka 20 ks;
- Ovoce 20 ks;
- Sýry 20 ks;
- Maso 20 ks;
- Lana 10 ks;
- Plachty 10 ks;
- Dřevo 10 ks;
- Děla 10 ks.

Zboží na prodej:

- Šperky, látky, kovové nástroje.

Lod' uveze maximálně celkem 200 ks zboží.

Všechny komodity se budou moci nakoupit a prodat v obchodech, ve kterých je vedoucí budou nabízet. Protože obchody mají odlišné ceny u jednotlivých druhů zboží, posádka vydělává tak, že v obchodě s nízkými cenami nakupuje a v obchodě s vyššími cenami prodává. V obchodech to ale není tak jednoduché. Tam, kde je např. levná mouka, je drahé maso apod. Obchodníci také průběžně mění ceny podle toho, kolik kterého zboží mají. Tam, kde mají některého zboží málo, ceny zvyšují, a naopak u zboží, kterého mají dost, ceny snižují. Situace v obchodech se tedy stále bude měnit.

Posádka na začátek dostane základní kapitál, zbytek na nákup si musí vydělat obchodováním.

Příprava: Každý „kus“ zboží nebo nákladu představuje kartička s nápisem MOUKA, DŘEVO, DĚLO, apod. U povinného vybavení lodi potřebný počet kartiček lehce vypočítáme: u mouky je povinnost 20 ks na posádku, krát počet posádek (v našem případě 5), tedy minimálně 100 kartiček na jednu komoditu. U zboží na prodej je to obdobné. Každá posádka může nakoupit maximálně 200 ks, tedy $5 \times 200 = 1000$. Kartičky o rozměrech asi 2 x 5 cm vytiskneme a nakopírujeme. Dále u této hry potřebujeme peníze. My použijeme nakopírované peníze z dostihů a sázek různých hodnot. Před hrou se zboží do obchodů rozdělí náhodně a pak každý obchodník podle počtu kusů zvolí své ceny. Jediné, co mají obchodníci předem stanoveno, je maximální cena u jednotlivých druhů zboží, kterou nesmí během hry překročit.

Provedení: Uprostřed tábořiště, na palubě, mají posádky stanoviště, kde sedí z každého oddílu 4 nejstarší děti a řídí nakupování, shromažďují peníze a materiál. V okruhu 500 metrů okolo tábora bude 7 až 9 obchodů. U obchodů se pohybují další 4 děti z každého oddílu (tzv. nákupčí). Zjišťují u obchodníků, jaké druhy zboží nabízejí a za jaké ceny. Zbývající 4 děti z oddílu tvoří spojky mezi stanovištěm a nákupčími, nosí vzkazy, peníze a nakoupený materiál. Spojka unese najednou pouze 10 ks nákladu! Vychází to tedy tak, že každý nákupčí má svoji spojku. Je však výhodné, aby počet obchodů byl vyšší, než počet nákupčích z jedné posádky. Prodáváci si před sebe rozloží zboží (kartičky) a na velký papír napíší aktuální ceny. Na tomto papíře pak ceny škrtaří a přepisují podle vývoje obchodování. Obchodníci mohou velmi ovlivnit průběh hry také svým chováním. Mohou smlouvat, mohou se vyptávat, kolik které zboží stojí u konkurence a pak přetahovat zákazníky, mohou vyhlásit přejímku zboží a chvíli neobchodovat, mohou pouze prodávat, když jim dojde hotovost apod.

Vyhodnocení: Za chybějící povinný materiál budeme počítat záporné body, za nakoupené zboží na prodej kladné body a za zbylou hotovost také kladné body. Chybějící povinný materiál má čtyřnásobnou hodnotu než peníze a zboží na prodej. Pokud tedy má někdo 200 kusů zboží na prodej, ale chybí mu např. 20 ks mouky, 20 ks ovoce a 10 ks plachet, jako by neměl nic.

Nakládání nákladu 1 (odpoledne – 2. část)

Motivace: Před cestou je potřeba loď rychle a správně naložit vším potřebným na cestu. Vaším úkolem je náklad přepravit do skladiště v co nejkratším čase.



Obr. 4 – Motivační obrázek pro aktivitu Nakládání nákladu 1

Příprava: Dle možností tábora.

Provedení: Jedná se o překážkovou dráhu, kterou budou probíhat dvojice s nákladem na čas. Překážky jsou libovolné dle možností v táboře a dle požadované obtížnosti závodu. My připravíme tři závody pro tři věkové kategorie dětí. V každém oddíle bude 12 dětí, 4 z každé věkové kategorie, každý oddíl bude mít tedy 2 dvojice v jedné věkové kategorii. Nejstarší děti poběží s velkou truhlou, prostřední musí po dráze koulet „sud vína“, tedy barel s vodou. Nejmladší děti nesou „cihly sýra“ a to tak, že dvojice drží dva klacky (jako nosítka, ale klacky nejsou nijak spojeny) a na nich budou položeny dvě cihly. Pokud některá cihla spadne, musí dvojice zastavit, naložit ji a pak pokračovat. Cíl překážkové dráhy bude vždy „na palubě“ lodi.

Vyhodnocení: Podle kategorií a následné sečtení bodu v oddílech.

Pomůcky: 2 ks staré dřevěné truhly, 2 ks barelů na 30 litrů vody, 4 ks cihel.

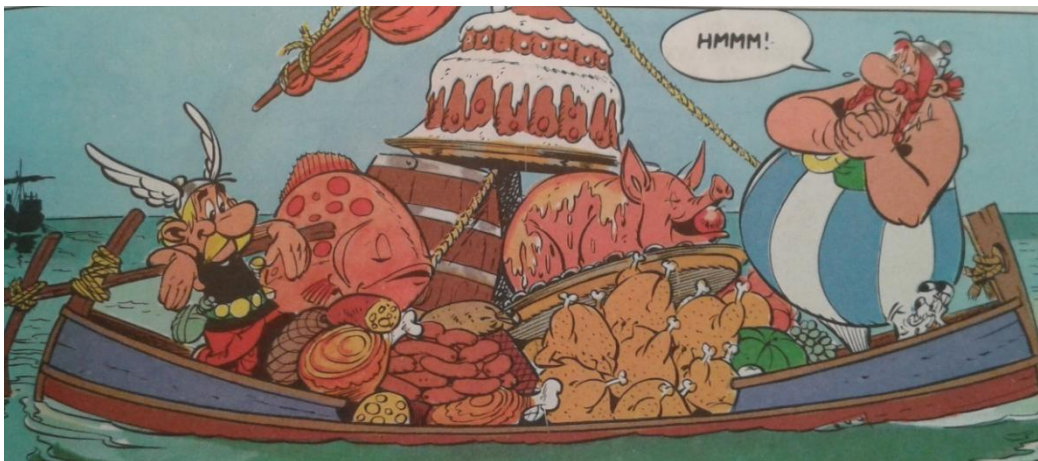
Po vyhodnocení dvojic budou jednotlivým oddílům připsány body a plynule se přejde do další fáze nakládání, tedy další krátké soutěže.

Nakládání nákladu 2 (odpoledne – 2. část)

Motivace: Náklad je třeba na loď co nejlépe naskládat, aby nezabíral moc místa.

Provedení: Každý oddíl bude muset tento úkol splnit tak, že si všichni členové oddílu musí stoupnout co nejtěsněji k sobě nebo na sebe tak, aby zabírali co nejmenší půdorys. V tomto chumlu musí vydržet nejméně jednu minutu. Měřit budeme obvod oddílu ve výšce 50 – 60 cm nad zemí.

Vyhodnocení: Oddílu, kterému naměříme nejmenší obvod, přidělíme nejvíce bodů.



Obr. 5 – Motivační obrázek pro aktivitu Nakládání nákladu 2

Signalizace (večer)

Motivace: Posádky lodí se mezi sebou dorozumívají pomocí vlajek. My si proto vyzkoušíme různé způsoby této komunikace. Pokud trochu poskočíme v čase a zapomeneme, že naše posádky plují v roce 50 před Kristem, můžeme použít třeba i morseovku.

Příprava hry: Každý oddíl si na předání zpráv vezme své vyrobené pomůcky, které bude používat.

Provedení: Soutěže oddílů v předávání zpráv. Boduje se rychlost a přesnost.

- 1. varianta – oddíl můžeme rozdělit na dvě skupinky, které si mezi sebou vysílají.
- 2. varianta – jednotlivé členy oddílu rozestavíme tak, aby každý viděl na hráče před a za sebou. Plavčík nejprve zprávu přijme, otočí se a tuto zprávu odvysílá dalšímu v řadě; takto štafetově se zpráva dostane až k poslednímu (při tomto způsobu je vhodné dávat krátké a jednoduché zprávy).

Pro předávání zpráv mohou děti použít vlajkový semafor, Morseovu abecedu nebo jiný způsob dorozumívání, který děti znají nebo si jej vymyslí.

Vyhodnocení: Oddíl, který bude nejrychlejší a nejpresnější, dostane nejvíce bodů.

6.4 Den 4 (moře)

Čtvrtý den by děti měly přejít z pohledu skupinové dynamiky do třetí stabilizační fáze. Ve skupině bude docházet k přijímání rolí a spolupráce v oddíle se zintenzivní. Také začíná druhá třetina tábora, kdy si již většina účastníků zvykla na určitý režim na táboře, který může vést k menší obezřetnosti při vykonávaných činnostech, a tím vyvstává větší riziko úrazu. Proto jsem dopoledne čtvrtého dne zařadil volnější psychologickou hru s názvem „Košová hlídka“, kde se jednotlivci budou muset spoléhat sami na sebe, ale zároveň budou zastupovat jednotlivé oddíly v CTH. Po této hře by vedoucí měli provést krátkou reflexi, jak to dětem šlo.

V rámci odpoledního programu bude první vyvrcholení fyzických aktivit – tzv. olympiáda. Děti budou závodit v různých disciplínách a budou si moci porovnat své pohybové dovednosti s ostatními účastníky tábora.

Košová hlídka (dopoledne)

Motivace: Dnes posádky slavnostně vyplouvají na cestu. Na nástupu tedy Numerobis se služebním oddílem poprvé vytáhne plachtu a plavba může začít. Námořníci se při plavbě střídají také v hlídce v koši vysoko na stěžni. V této hře si tedy vyzkoušíme, kdo je na tuto službu nejlepší a kdo je nejbystřejší pozorovatel.

Provedení: Soutěž jednotlivců ve věkových kategoriích. Hráč postupně projde tři stanoviště, na kterých bude plnit úkoly. Celkovým výsledkem bude součet umístění ze všech tří stanovišť:

- Zrak: Na stromě bude pověšen papír se čtvercovou sítí 7 x 7 polí. Pole (5 x 5 cm) budou bílá, jen pět náhodně vybraných vybarvíme černě. Všichni hráči odstartují ve vzdálenosti cca 20 až 30 m od stromu, kdy se pomalu budou blížit k papíru se sítí. Ten z hráčů, který si bude myslet, že vidí správně rozložení černých polí na síti, zvedne ruku. Rozhodčí přistoupí a hráč mu na papíře ukáže, kde jsou podle něj černá pole. Jestliže ukáže špatně, může postupovat blíže. Jestliže ukáže dobře, rozhodčí mu změří vzdálenost k papíru se sítí. Kdo viděl správně umístění černých polí v síti nejdále od stromu, vyhrál.
- Postřeh: Před hráče položíme papír formátu A4, na něm jsou náhodně rozmístěna čísla 1 až 20. Každé číslo je jinak velké, jinou barvou a jiným druhem písma. Hráč na čas ukazuje čísla od jedné do dvaceti. Vyhrává nejrychlejší.
- Odhad vzdálenosti: Vybereme v okolí tábora nebo přímo v táboře různé dobře viditelné body (brána, stožár, strom, kopec, apod.), úkolem hráčů bude odhad vzdálenosti k těmto

bodům. Předem si vzdálenost změříme u bližších a odhadneme u vzdálenějších bodů.

Uurčíme toleranci $\pm$ a počítáme počet správných odpovědí.

Poznámka: Na začátku aktivit každý oddíl obsadí jedno stanoviště, na splnění úkolu bude 25 minut a pak se oddíly na stanovištích vymění.

Vyhodnocení: Proveďte se podle kategorií a v každém oddíle a následně vedoucí určí tříčlennou košovou hlídku (nejlepšího v oddíle z nejmladších, prostředních a nejstarších dětí).

Pomůcky: Papír, tužka, pásmo.

Aktivity mimo CTH (odpoledne – 1. část)

- Oddílový program.

Řecká olympiáda (odpoledne – 2. část)

Motivace: Posádky na naší výpravě dorazily na řecké ostrovy. Tam se jednou za čtyři roky koná sportovní klání, které místní obyvatelé nazývají olympijské hry. Tyto hry jsou konané na počest řeckých bohů. Cílem této hry je získání kusu mapy, na které je znázorněna severozápadní část evropského kontinentu. Tento kus nám chybí. Řecká olympiáda se skládá z těchto disciplín: běh, plavání s čímkoli, jízda s dvojspřežím, hod oštěpem.



Obr. 6 – Motivační obrázek pro aktivitu Řecká olympiáda

Provedení: Závod čtyřčlenných hlídek na čas. Oddíly se rozdělily na tři čtveřice, jejichž složení bude vyvážené. Je výhodné dát menší děti k někomu staršímu, protože ve výsledku se pro oddíl sčítá čas všech tří čtveřic. Každá čtveřice musí projít všemi disciplínami (někomu vyhovuje běh, hod oštěpem, plavání, jízdy s dvojspřežením se účastní všichni).

Scénka předání mapy (večer)

Slavnostní vyhodnocení výsledků jednotlivých čtveřic a oddílů, kdy král Řeků Samagas předá společně s Numerobisem mapu vítěznému oddílu.

6.5 Den 5 (moře)

Pátý den by již spolupráce mezi jednotlivci v oddíle měla být dobrá. Děti by se již měly dobře orientovat v okolí tábora a pravděpodobně budou z větší části znát i své vrstevníky z ostatních oddílů. Proto jsem dopoledne na tento den zařadil fyzickou hru „Osvobození otroků“. Jedná se o aktivitu, kde se setkávají všichni účastníci tábora. Tato hra přispívá k plnění všech našich vytyčených cílů. Vedoucí v rámci reflexe zjistí, jak si děti všimaly svého okolí (nejen přírody, ale i ostatních dětí).

Odpoledne bude uvedena jedna krátká sociální hra „Lov perel“, při které děti musí soutěžit s ostatními. Tato aktivita bude rozvíjet vzájemné poznání mezi jednotlivci. V druhé půlce odpoledne jsem zařadil fyzickou hru nazvanou „Viadukt“ v níž budou soutěžit oddíly mezi sebou. Tato hra rozvíjí týmovou spolupráci a přináší i kolektivní zodpovědnost. Během tohoto dne by se skupina měla přesunout v rámci skupinové dynamiky do čtvrté produktivní fáze, kdy skupina tvoří celek se společným cílem.

Osvobozování otroků (dopoledne)

Motivace: Lodě naší výpravy se nacházejí u břehů rovníkové Afriky. Tedy v oblasti, kde hispánští a arabští nájezdníci loví černé otroky. Numerobis se rozhodl tento obchod otrokářům překazít a ochránit domorodé vesnice.

Příprava: Bude se hrát v rozlehlém členitém lese, kde se dají přirozeně vyznačit hranice herního území (od cesty po potok, od tábora k louce, apod.). Hrát se bude po předem určenou dobu, v našem případě 2 hodiny. Každý hráč, včetně vedoucích, bude mít na ruce mezi ramenem a loktem přivázaný fáborek. Na začátku hry si každý oddíl na kraji lesa vybuduje svoji výchozí základnu. Na tomto místě zůstane jeden z hráčů oddílu nebo instruktor, který se bude starat o vydávání fáborků. Otrokáři (vedoucí) si také vybudují své dvě území, označené jako „Vnitrozemí“ a „Přístav“, kde budou hlídat další vedoucí. Do těchto dvou malých území nesmí děti vstoupit. Po trase z „Vnitrozemí“ do „Přístavu“ vedoucí „vodí otroky“, tedy nesou žetony. V našem případě se po lese bude pohybovat 6 otrokářů.

Provedení: Děti prohledávají les, a když uvidí vedoucího, můžou s ním bojovat. Boj spočívá v tom, že se jeden druhému snaží strhnout fáborek. Když hráč otrokáři fáborek strhne, je otrokář poražen a předá hráči žeton, který nese. Někdy hráči můžou „lovit“ otrokáře ve smečkách a to dvou, tří i více účastníků z jednoho oddílu. Přesto však dostane žeton jen ten, kdo strhne fáborek, tedy jeden žeton, i když by otrokáře ulovil celý oddíl. Pokud otrokáře obstoupí více dětí a jsou z různých oddílů, může se stát, že v nastalém bojovém zmatku není jasné, kdo přesně fáborek strhl a který oddíl má získat žeton. Pro takové situace má otrokář u

sebe vždy tolik žetonů, kolik soutěží oddílů. Otrokář, který přišel o fáborek a rozdává žetony, si jde do „Vnitrozemí“ pro nový fáborek (život) a doplní si žetony.

Vyhodnocení: Vítězí oddíl, který bude mít nejvíce vybraných žetonů od otrokářů.

Pomůcky: Nastříhaný krepový papír, žetony (hry dáma), váčky pro otrokáře.

Lov perel (odpoledne – 1. část)

Motivace: Po osvobození otroků dostal Numerobis od místních obyvatel zprávu, že v zátocce, ve které kotví vaše loď, se pod hladinou nachází spousta perlorodek. Vaším úkolem bude vylovit co nejvíce perel, které budou potřeba na dokoupení dalších surovin.

Příprava: Na pláži rozházíme 200 ks skleněných perel do prostoru 10 x 10 m, některé můžou být i ve vodě. Hraje se po předem určenou dobu, v našem případě 10 minut.

Provedení: Plavčíci musí nasbírat co nejvíce perel. Která posádka jich nasbírá nejvíce, získá nejvíce bodů.

Vyhodnocení: Oddíl, který bude mít nejvíce perel, dostane nejvíce bodů.

Pomůcky: 200 ks skleněných perel.

Živý viadukt (odpoledne – 1. část)

Motivace: Po sesbírání perel se kapitáni dozvědí, že musí pomocí živého viaduktu přesunout tyto perly k překupníkům do místa vzdáleného asi 400 m v co nejrychlejším čase.

Provedení: Každá posádka dostane žlábků, v nichž se bude neustále koulet jedna obrovská perla (pingpongový míček). Perla nesmí spadnout. Pokud perla spadne, hráči musí začít znova. Vítězí ta posádka, která dopraví perlu na místo určení v co nejkratším čase.

Vyhodnocení: Oddíl, který bude nejrychlejší, dostane nejvíce bodů.

Pomůcky: 200 ks perel, stopky, pingpongové míčky, 12 ks žlábků.

Aktivity mimo CTH (odpoledne – 2. část, večer)

- Odpoledne (2. část): výlet.
- Večer: oddílová činnost.

6.6 Den 6 (piráti)

Všechny oddíly by se již měly nacházet v produktivní fázi, předpokládám, že šestý den již skupina bude mít své společné cíle a bude si více věřit. Do dopoledního bloku jsem vložil sociální hru „Námořní bitva“ (Lodě). Jedná se o jednoduchou hru, která rozvíjí logické myšlení. V této hře, kdy se oddíly budou utkávat mezi sebou, budou naplňovány cíle týmové spolupráce a vzájemného poznávání. U této aktivity vedoucí udělá krátkou reflexi z důvodu, aby zjistil, jak děti mezi sebou spolupracovaly.

V první odpolední části jsem zařadil psychologickou hru „Malba drujďů“, která podporuje tvořivost, kreativitu a týmovou spolupráci dětí. V druhé části odpoledne si v rámci motivace budou děti připravovat masky a doprovodný program na večer, kdy proběhne karneval, který by měl být z pohledu dramaturgie vrcholem sociální vlny.

Námořní bitva (dopoledne)

Motivace: Dnes po ránu oznámí Numerobis všem posádkám, že Středozemní moře okupují piráti a ten nejhorší z nich se nazývá kapitán Rudovous. Numerobis se chce přesvědčit, jak posádky ubrání loď a cenný náklad před krvežíznivými piráty, aby se dostali všichni do galské vesničky v pořádku. Každý kapitán musí mít při napadení piráty k dispozici přesné informace, kde se loď nachází. Proto kapitáni musí vědět směr kam plout, ale také musí znát, jak se pirátským lodím vyhnout. Ale občas dojde s piráty na souboj. Teď si vyzkoušíme, jaké máme instinkty potopit nepřátelské lodě



Obr. 7 – Motivační obrázek pro aktivitu Námořní bitva

Příprava: Námořní bitva je založená na principu známé hry „lodě“ na čtverečkováném papíru. Pro potřeby tábora zvětšíme hrací pole na nástěnku a každé družstvo obdrží zmenšený herní plán a 4 čtverečkové lodě (základna jednoho oddílu se skládá z 8 x 8 čtverečků označených vlajkou daného oddílu). Numerobis společně s kapitány vysvětlí pravidla a ukážou herní strategie.

Provedení: Při samotné hře budou lodě umisťovat kapitáni, kteří budou také kontrolovat případné zásahy, instruktoři budou pomáhat s vysvětlováním hry přímo dětem. Z každého družstva postupně jeden plavčík bude tipovat, na kterém políčku by mohla být loď (např. B3). Pokud se trefí, dostal bod zasahující oddíl a hádat bude druhá skupina. Pokud svým tipem zasáhne poslední políčko lodě, řekne družstvo zasažené lodi „potopená“. Sčítají se všechny body zasažených lodí a přidává se bod za každou celou potopenou loď.

Vyhodnocení: Vítězí oddíl, který zasáhne nejvíce lodí.

Pomůcky: 20 ks balicího papíru o velikost 1,5 x 2 metry, fixy.

Aktivity mimo CTH (dopoledne)

- Oddílová činnost.

Malby druidů (odpoledne – 1. část)

Motivace: Plavčíci konečně dorazí k břehům Galie. Jsou kousek od vesničky, kde žijí poklidným životem Galové, kteří odolávají římskému impériu. Když plavčíci vystoupí na břeh, spatří malby nakreslené na skalách a útesech. Ale malby jsou velmi staré a neúplné. Na břehu je uvítá sám velký Panoramix, který ale bohužel zapomněl recept na výrobu kouzelného nápoje a snaží se rozpomenout, jak se vlastně vyráběl. Vaším úkolem bude najít všechny obrazce, které pomohou Panoramixovi si opět vzpomenout, jak se vyrábí kouzelný nápoj.

Příprava: Nakreslíme si pomocí jednoduchých symbolů příběh – jakýsi komiks složený z 15 obrázků. Např: muž, slunce, srn, les, houby, listy a jiné různé plody, apod. V okolí tábora nakreslíme křídou celkem 15 obrázků na 15 kamenů v okruhu 500 až 800 metrů od tábora.

Provedení: Děti mají za úkol kameny najít, obrazce si zapamatovat a v táboře je přeskreslit na papír. Každý oddíl si v táboře určí místo s tužkou a papírem, odkud členové oddílu budou vybíhat do terénu a kam se také budou vracet a zakreslovat nalezené motivy. Na místě si mohou, ale nemusí, nechat zapisovatele. Kameny hledají všechny oddíly najednou, mají na tuto činnost omezený čas, a to pouze 1 hodinu. Po uplynutí času se musí členové oddílu shromáždit v tábořišti a mají dalších 30 minut na to, aby z nalezených obrázků sestavili příběh. Děti by neměly znát původní příběh a ani pořadí nalezených obrázků v příběhu. Po uplynutí doby na sestavení příběhu předají rozhodčímu příběhy napsané na papír a pak každý oddíl ve vylosovaném pořadí příběh zahraje jako divadelní představení.

Vyhodnocení: Vyhodnocovat se bude několik věcí:

- počet nalezených a správně zakreslených obrázků;
- přiblížení se původnímu příběhu;

- krátké divadelní představení.

Poté všem přečteme původní příběh a ukážeme originály obrázků.

Pomůcky: Barevné křídly, papír, pastelky.

Příprava na karneval (odpoledne – 2. část)

Motivace: Panoramix si nakonec vzpomněl, jak vyrobit kouzelný lektvar. Numerobis se s Panoramixem dohodl, že s ním pojede do Alexandrie společně s Asterixem a Obelixem. Poté Panoramix pozval všechny na karneval, který bude probíhat dnes večer.

Provedení: oddílová činnost – příprava masek na karneval.

Pomůcky: Čtvrtky formátu A3, nůžky, lepidlo, lepicí pásky, sešívačka, tempery nebo vodové barvy, krepové papíry, vše v dostatečném množství pro všechny oddíly.

Karneval (večer)

Slavnostní večer.



Obr. 8 – Motivační obrázek pro aktivitu Karneval

6.7 Den 7 (dárek od Obelixe)

Sedmý den už se budou všichni relativně dobře znát a bude neděle, proto jsem zařadil do dopoledního bloku lehkou hru zaměřenou na kreativitu a pobavení s názvem „Dárek od Obelixe“.

Odpoledne proběhne výlet do blízkého okolí a večer reflektivní aktivita „Magické místo“ v režii jednotlivých vedoucích oddílů. Magické místo by mělo být z pohledu dramaturgie

vrcholem psychologické vlny, která by měla děti zklidnit a připomenout jim, co všechno prožily od začátku tábora do této chvíle.

Přeprava menhirů na lodích (dopoledne)

Motivace: Vaším úkolem je vyrobit loď z kouzelné pásky, kterou nám poskytl Panoramix, a touto lodí pak musíte přepravit co nejvíce menhiru do cíle. Obelix po ránu obdařil každého kapitána několika menhiry. Numerobis si vzpomněl na jeden příběh jednoho cestovatele, který odvážel kamenné sochy a reliéfy z Mezopotámie do Alexandrie. Tomuto cestovateli se však všechny lodě pod tíhou naloženého materiálu potopily.



Obr. 9 – Motivační obrázek pro aktivitu Přeprava menhirů na lodích

Provedení: Úkolem je vyrobit loď, která unese daný předmět (krabička od zápalek) tak, aby ho bylo možné dopravit po vyznačené trase (cca 10 metrů) k bójce a zpět jen pomocí ručního ovládání (postrkáváním dlouhými klacky). V časovém limitu 20 minut se oddíly snaží na své lodi převézt ze startu do cíle co nejvíce suchých krabiček od zápalek.

Vyhodnocení: Vítězí posádka s největším počtem převezených suchých krabiček (pokud se krabička trochu namočí, ale nespadne z lodi, bude se počítat jen půl bodu místo jednoho).

Pomůcky: 5 ks lepicí pásky (izolepa), 20 ks krabiček od zápalek.

Aktivity mimo CTH (odpoledne, večer)

- Odpoledne: výlet.
- Večer: oddílová činnost.
 - Magické místo: Najděte si na pláži svoje místočko a pohodlně si sedněte, nehýbejte se a sledujte život kolem sebe. Budete-li dostatečně potichu, možná vám do svých příběhů nahlédnout tekoucí voda, živočichové, vítr či zapadající sluníčko... Naslouchejte zvukům kolem sebe. Nesnažte se je pojmenovat, jenom

naslouchejte. Můžete si zavřít nebo zavázat oči a prozkoumat své „magické místo“ ostatními smysly (sluchem či čichem, pokud totiž omezíme jeden smysl, zpravidla to zesílí jiný, aby jej nahradil).

6.8 Den 8 (Hispanie)

Dnešním dnem budou účastníci přecházet do závěrečné fáze tábora. Do dopoledního bloku jsem zařadil hru „Únos Pepého“, která podporuje socializaci ve skupině, a vedoucí tak dostávají zpětnou vazbu nejen o tom, jak se znají děti navzájem, ale i jak funguje spolupráce v týmu. Jedná se o netradiční stopovanou, kde děti kromě správně zodpovězených otázek budou muset hledat v mapě další cíle, které jim pomohou najít kamaráda. Při této hře si děti v reálu ověří dovednosti, které je provázely celým táborem.

Odpoledne jsem zařadil kolektivní hry, a to různé míčové hry i netradiční hry, jako je např. KUBB. Na závěr provedou vedoucí u svých oddílů reflexi celého dne, aby zjistili u dopolední aktivity, jaké mají děti mezi sebou vztahy, a u odpoledního bloku, které aktivity se dětem nejvíce líbily. Zároveň se vedoucí zamyslí nad tím, které hry do budoucna vynechat a které znovu zařadit.

Únos plavčíka (dopoledne)

Motivace: Dnes jsme dorazili do Hispanie. Před několika lety byl v tomto lese unesen Římany malý chlapec jménem Pepé. Tento nebojácný chlapec byl synem náčelníka místní vesnice, který se jmenoval Zmasabujon y kruton a který dělal Římanům ze života peklo. Proto se César rozhodl, že si Pepého vezme jako rukojmí, aby jeho otec už proti římským jednotkám nezasahoval a nechal je na pokoji. Podobný osud potkal i vás. Velký César, když se dozvěděl o tom, že máte kouzelný nápoj a chcete pomoci Kleopatře postavit palác, nařídil svým generálům, aby vám zabránili vrátit se do Alexandrie a dokončit svou misi. Váš cíl je proto najít vašeho kamaráda a ukázat Římanům, že se jich jen tak nezaleknete.

Příprava: Ráno po snídani každý vedoucí řekne vybranému jedinci, že se má dostavit k hlavní vedoucí Kleopatře. Hlavní vedoucí vybraným plavčíkům vysvětlí, co se bude dál dít. Pak tyto děti společně s praktikanty vyznačí cestu pomocí fáborků a uloží úkoly, které oddíly budou plnit.

Provedení: Po zjištění únosu se všechny posádky vydají po stopách zmizelého. Po cestě na ně budou čekat různé otázky směřující k unesené osobě – na věk, barvu očí, výšku, váhu, počet sourozenců apod. Posádky si průběžně budou odpovědi zapisovat do notesu a na konci

cesty za každou správnou odpověď získají nápovědu, která jim prozradí místo úkrytu uneseného plavčíka.

Vyhodnocení: Počítá se čas najetí plavčíka Pepého u každého oddílu.

Pomůcky: Tužka, papír, nastříhaný krepový papír, mapa.

Sportovní hry (odpoledne)

Po nalezení vašeho plavčíka se Numerobis rozhodl, že uspořádá hry na počest nalezeného „Pepého“, který miloval různé kolektivní hry.

Aktivita mimo CTH (večer)

- Vyhodnocení sportovních her, oddílová činnost.

6.9 Den 9 (moře v mlze)

Devátý den jsem hned po ránu zařadil sociální aktivitu „Práce pro košovou hlídku“, kdy většina tábora „přijde“ o jeden ze svých smyslů, a to zrak. Tato hra by měla rozvíjet spolupráci a empatii dětí. Dopoledne navážu na tuto aktivitu, kterou budu chtít u dětí více prohloubit, a to tím, že účastníci budou hrát další psychologické hry na rozvíjení ostatních smyslů, tentokrát už mimo zrak. Po této aktivitě provede každý vedoucí reflexi, aby zjistil, jak se děti cítily, když přišly o jeden ze svých smyslů, a zeptá se „košové hlídky“, jaké to bylo, starat se o více dětí, které přišly o zrak.

Odpoledne jsem se zaměřil na rozvoj pohybových schopností, a to hrou s názvem „Muž přes palubu“. Jedná se o fyzicky náročnou hru, která by měla být dalším vrcholem fyzické vlny.

Práce pro košové hlídky (ráno)

Motivace: Lodě dnes proplouvají oblastí, kde je hustá neproniknutelná mlha. Numerobis proto rozhoduje plout dál, ale jen s nejvyšší opatrností. Nastal čas pro ty nejlepší z košové hlídky, kteří se musí ujmout a pomoci celé posádce proplout mlhou. Vaším úkolem bude to, aby celá posádka překonala mlhu bez újmy a abyste všichni dopluli zdraví a bez vážných škod do Galie. Záleží na každé košové hlídce, jak si své tři námořníky zorganizuje a jaké si domluví dorozumívací prostředky.

Příprava: Po budíčku si celý oddíl kromě třech navigátorů zaváže oči šátkem. Tři nejlepší z každého oddílu a věkové kategorie se budou starat o ostatní, kteří mají oči zavázané šátkem.

Provedení: Tito tři vybraní se musí po určenou dobu starat o zbytek oddílu. Nejmladší z košové hlídky bude mít na starosti 3 nejstarší, nejstarší košová hlídka 3 nejmladší a z

prostřední věkové kategorie zbyly tři děti jeho věku. Po snídani a osobní hygieně se mlha trochu zvedla, takže bylo možné si šátky sundat a pokračovat dále v klidné plavbě.

Výcvik (dopoledne – 1. část)

Motivace: Numerobis, aby předešel dalšímu zpomalení, nařídil posádkám výcvik, který by námořníky mohl naučit pohybovat se i ve tmě.

Provedení: Děti po třech budou chodit postupně na různá stanoviště:

- Na čas poslepu roztrždit hromádku mincí dle hodnoty.
- Podle vůně a chuti poznat různé potraviny a koření (6 až 10 vzorků).
- Dojít poslepu k předem známému cíli. Na louce bez překážek vyznačíme start a cíl. Děti si budou moci vzdálenost projít a vyzkoušet, odkrokovat či jinak změřit a pak si zavážou oči a vyrazí ze startu. Když si hráč bude myslet, že je u cíle, zůstane stát. Vítězí ten, kdo poslepu dojde nejbližší k cílové značce.

Lodě v mlze (dopoledne – 2. část)

Provedení: Hráči se přesunou na velkou louku bez překážek. Všichni si zavážou oči a jeden vedoucí se postaví na libovolné místo na louce, kde bude představovat maják. Začne pískat na píšťalku v určeném intervalu a děti se snaží co nejrychleji se u majáku shromáždit. Ten oddíl, který bude mít nejlepší čas, zvítězí.

Posádka na palubu (dopoledne – 2. část)

Provedení: Hráči se opět rozmístí na této louce. Všichni hráči se zují a zavážou si oči. Pak vedoucí na libovolném místě louky rozloží deku nebo celtu a odstartuje hru. Všichni se pohybují po louce. První hráč, který pod nohama ucítí deku, přivolá zbytek oddílu. Ten oddíl, který bude mít nejlepší čas, zvítězí.

Vyhodnocení: Body ze všech stanovišť se dětem sečtou a následně se přičtou do celkového hodnocení (platí pro všechny dopolední aktivity).

Pomůcky: Mince různých hodnot, různé potraviny a koření, pásmo, píšťalka, deka (pro všechny dopolední aktivity).

Muž přes palubu (odpoledne – 1. část)

Motivace: Po moři už cesta ubíhala rychle. Ale najednou jsme slyšeli volání o pomoc. Někdo zavolal „muž přes palubu“. Vaším úkolem bude vylovit láhev představující „muže přes palubu“, a to láhev s co největší bodovou hodnotou.

Příprava: Ve vymezené části rybníka (10 x 7 m) umístíme 24 ks bójek (PET lahví), každá láhev bude mít jinou bodovou hodnotu.

Provedení: Hrát se bude ve štafetovém provedení, buď po oddílech, nebo dvě družstva současně. Každý z hráčů může vylovit jen jednu láhev. Při chladném počasí mohou být lahve loveny ze břehu pomocí smyčky na klacku.

Vyhodnocení: Vítězí družstvo, které nasbíralo lahve s největší bodovou hodnotou a v co nejkratším čase.

Pomůcky: 24 ks PET lahví, 4 ks umělohmotných kuželek.

Aktivity mimo CTH (odpoledne – 2. část, večer)

- Odpoledne – 2. část: oddílová činnost.
- Večer: táborák.

6.10 Den 10 (Mezopotámie)

Desátý den jsem do dopoledního bloku naplánoval fyzickou aktivitu s názvem „Skládání mapy“, která je zacílena na týmovou spolupráci, kreativitu i rozvoj pohybových schopností.

Odpoledne bude mít pro děti hlavní vedoucí připravený workshop zaměřený na kreativitu. Při tomto workshopu počítám, že bude minimálně pět stanovišť, kde děti si budou moci vyzkoušet různé ruční výrobní techniky a odnést si vše, co si vyrobí. Toto odpoledne by mělo být dramaturgickým vrcholem kreativní vlny. Po skončení těchto aktivity se vedoucí zeptá dětí, co se jim nejvíce u workshopu líbilo a co jim na něm naopak scházelo.

Skládání mapy (dopoledne)

Motivace: Večer jsme se dostali k pevnině neznámé oblasti. Pravděpodobně se jedná o Mezopotámii, která sousedí s Persií. Ale bohužel to nevíme jistě. Je potřeba, aby členové naší výpravy prozkoumali toto území a zmapovali jej. Bude to cesta nebezpečná, ale pro nás hodně důležitá. Cílem bude získat všechny části mapy, tedy projít celý ostrov, co nejrychleji.

Příprava: Nakreslíme obrázek smyšleného ostrova ve formátu A4, který představuje mapu zkoumaného území. Tento obrázek rozdělíme na 5 x 4 obdélníků a následně ho podle nich rozstříháme. Obdélníky očíslováme: A1 – A5, B1 – B5, C1 – C5, D1 – D5. Oddíly rozdělíme na dvě družiny podle věku na mladší a starší (lehká a těžká obtížnost). Každá družina dostane papír A4 s nakreslenou a očíslovanou sítí 5 x 4 pole. Na tento papír si budou hráči lepit získané části mapy.

Provedení: Každá z dvaceti kartiček znamená pro družinu jeden úkol. U vedoucího hry, který bude po celou dobu v táboře, si družiny budou volit kartičku, kterou právě potřebují.

Vedoucí jim řekne, o jaký úkol a na jakém stanovišti jde. V okolí tábora se bude nacházet 5 stanovišť. Na jednotlivých stanovištích se budou plnit 4 úkoly. Splnění úkolu vždy vedoucí na daném stanovišti potvrdí na papír, který si družina nese sebou. Následně se hráči vrátí k vedoucímu hry a ten na základě potvrzení vydá družině kartičku s částí mapy. Hráči si kartičku nalepí a rozhodnou se, kam půjdou na mapě dál. Řeknou si vedoucímu hry o další kartu a ten jim sdělí další úkol. Příklady úkolů na stanovištích:

- Přístav – na pramičce objedťte určenou trasu.
- Celé družstvo přejde lanovou lávkou.
- Najděte, přineste a správně pojmenujte listy 5 stromů a 5 květin.
- Postavte určený typ ohniště.
- Na mapě najděte značky zadaných objektů.
- Postavte a složte malý stan.
- Ošetřete zranění.
- Nařežte a naštípejte předepsaný počet polínek.
- Štafetou přeneste určené předměty.
- Vyšlete a přijměte zprávu.
- Nanoste vodu ze studánky ke kuchyni.
- Rozdělejte oheň.
- Uvažte předepsané uzle.
- Složte báseň na 4 řádky.
- Projděte kriketovou trať – v úderech se střídá celá družina.
- Každý ulovte jednu rybu – háčkem na udici chytťte drátěné oko na papírové rybě.

Konec hry: Ve chvíli, kdy některá skupinka získá všechny díly mapy, hra končí. Ostatní se hodnotí podle počtu získaných dílů mapy.

Pomůcky: Rozstříhané mapy, prázdné papíry pro zapisování splněných úkolů, prázdná síť A1 až D5 a lepidlo pro každou družinu, seznam úkolů pro vedoucího hry, pomůcky na stanovištích podle potřeby.

Workshop (odpoledne)

Jelikož jste zjistili, že se skutečně nacházíme v Mezopotámii, kousek od velkého města Tyros, kde žijí různí mistři, tak napadlo Numerobise, zda se nenaučit dovednostem tamních obyvatel, které by nám mohly pomoci při zkrášlování budoucího paláce pro Césara.

Aktivita mimo CTH (večer)

- Oddílový program.

6.11 Den 11 (cesta do Egypta)

Motivace: Po ránu, když šel Numerobis do přístavu, všiml si, že všechny lodě jsou pryč. A jelikož není čas shánět nové, tak se Numerobis rozhodl jít pěšky do Alexandrie.

Provedení: celodenní výlet.

(Večer případně oddílová činnost.)

6.12 Den 12 (zpátky v Egyptě)

Poslední dvanáctý den jsem se zaměřil dopoledne na týmovou spolupráci i kreativitu, a to hrou Turamosova muka. Jedná se o aktivitu, která by měla prokázat 100% spolupráci členů celého oddílu před „cizím“ vedoucím, který oddíl doprovází.

Odpoledne děti završí své konání dílem pro Césara, a to vytvořením paláce, který by měl zdobit okolí tábora. V druhé části odpoledne bude provedeno vyhodnocení a převzetí odměny od Kleopatry. Po vyhodnocení plynule naváže „trh“, kde děti mohou získané žetony utratit za různé předměty. Kdo by měl pocit, že jich bude mít „málo“, může další žetony získat v rámci připravených soutěží.

Večer proběhne oddílová činnost, kde vedoucí provede závěrečnou reflexi s dětmi a plynule se rozloučí s táborem.

Turamosova muka (dopoledne)

Motivace: Turamos byl král v Malé Asii. Za trest je uvězněn v Hádu (podsvětí) po ramena v křišťálové čisté vodě. Kdykoliv se shýbne, aby se napil, tak se voda před ním schová. Nad ním visí větev s ovocem. Dostane-li však na něj chuť a vztáhne po něm ruku, tak se větve zvednou. Tak musí pykat za své hříchy věčně hladový a žíznivý. Přitom má jídlo na dosah ruky a vodu – jen sklonit hlavu a napít se. Bohové se rozhodli, že mu můžete ulevit z jeho utrpení tím, že mu donesete vodu. Jelikož jsme se dostali na staveniště, tak se nám nedaří postavit základy pro Césarův palác. Je to tím, že nám duchové sloužící králi Turamosovi naši práci maří. Vaším úkolem bude donést králi vodu a jídlo, aby nás jeho duchové nechali na pokoji. A my tak mohli začít se stavbou paláce.

Provedení: Projít určenou trasu a donést v nádobách (ešusech) co nejvíce vody (kýbl = studna). Každá posádka obdrží 4 nadepsané obálky s určeným časem, ve kterém má obálku rozlepit a splnit úkol. Úkol musí splnit bez ohledu na to, na jakém místě se právě nachází.

Kontrolu dělá vedoucí z druhé soupeřící posádky. Všechny oddíly mají stejnou trasu. Trasa bude začínat i končit na stejném místě, jen úkoly jsou v jiném pořadí. Na počátku hry dostanou všechny oddíly stejný počet velikostně stejných nádob na vodu. Posádky si do nich nabерou tolik vody, kolik uznají za vhodné. S ešusy s vodou se mohou vydat pod velením „soupeřícího kapitána“ na trasu. Pravidla říkají, že ešusy je možné nést POUZE v rukou a nesmí se nikterak zakrývat. Není je dovoleno nosit v taškách či jakkoliv jinak. Při plnění úkolu je třeba ešusy s vodou hlídat. Mohl by zasáhnout osud a voda se vylít. Čas se začíná počítat v okamžiku odchodu z tábora. Úkoly pro posádky:

- uvařit vejce natvrdo a odnést ho zpět do tábora – pomůcky: ešus, lihový vaříč, pevný líh, zápalky, vejce, voda (tu si vezmou ze zásob, které nesou Turamosovi);
- všichni členové (kromě dvou starších) mají zavřené oči a jejich vidoucí spoluhráči je mají provést asi 50 metrů dlouhou trasou – pomůcky: šátek;
- vybrat 3 nejmenší členy družiny, vzít je na záda (každý musí držet v ruce minimálně 1 ešus s vodou) a projít s nimi trasu dlouhou cca 50 metrů a zdolat při tom nějakou menší překážku – POZOR na bezpečnost!;
- uvázat 4 základní uzle – pomůcky: několik provázků (4 x 1,5 m provázků pro každou družinu).

Vyhodnocení: Každý vedoucí hodnotí zvlášť jednotlivé úkoly, ale i chování dané skupiny, spolupráci, pomoc apod. Poté, co družina dorazí zpět do tábora, přelije zbylou vodu do nějaké měrné nádoby.

Konečné hodnocení: 1 bod za donesenou vodu, 1 až 4 body za plnění úkolu, 1 až 3 body za činnosti spojené s úkoly.

Společné dílo – tvoření staveb pro Césara (odpoledne – 1. část)

Motivace: Tak sláva už nám nic nestojí v cestě a můžeme se pustit do díla. Vaším úkolem bude postavit velký komplex pro Césara. Je to poslední část, která mě dělí od krokodýlů a vás od odměny za službu pro Kleopatru. Dejte si prosím záležet na té stavbě. Děkuji.

Provedení: Každý oddíl si najde svoje místo, ať už v lese, na louce nebo na pláži, kde z přírodního materiálu vytvoří ten nejhezčí palác pro Césara.

Vyhodnocení: Všichni vedoucí projdou všechny stavby a obodují je od 1 do 5.

Závěrečná scénka (odpoledne – 2. část)

Jednoho krásného večera...

- A: „A je to! Můžeme uvědomit Kleopatru.“
- N: „Ó, královno, palác je dokončen a my jsme dodrželi termín!“
- K: „Dodržel jsi svůj slib, Numerobisi. I já dodržím svůj, u Isidy!“
- K: „Zasypte jej zlatem!“
- K: „Zítra pozvu Césara na svou parádní galéru...“
- K: „Pojedeme dolů po posvátné řece až k paláci a tam podám Césarovi důkaz, že náš lid není v úpadku!“
- N: „Ó, královno, chtěl bych Tě požádat o malou laskavost. Mohla bys všem, co mi pomáhali s Césarpalasem, nějakým způsobem poděkovat a vyhodnotit jejich snažení?“
- K: „Jistě!“

Trh – bazar

Příprava soutěží, za které účastníci dostanou žetony, které mohou směnit za různé věci nebo pamlsky.

6.13 Diskuse k návrhu celotáborové hry

Pro CTH jsem použil téma příběhu Asterix a mise Kleopatry. Rozhodl jsem se tedy podobně jako oba analyzované české tábory v kapitole 5 pro téma CTH vázané na příběh. Výhodou této volby je, že jsem mohl využít již existujícího příběhu, a motivace pro děti tak bude o něco snadnější, protože lze předpokládat, že většina dětí bude minimálně postavy, ne-li příběh samotný, znát. Pokud tomu tak nebude, bude muset být program doplněn o další scénky, v současném návrhu totiž pracuji jen se dvěma – jednou v úvodu a druhou v závěru programu. Nevýhodou volby tohoto tématu může být naopak to, že aktivity musely být voleny s ohledem na příběh, a to z hlediska chronologie i samotného charakteru aktivit. Snažil jsem se však dosáhnout toho, aby zařazení aktivit bylo správné nejen z pohledu vývoje příběhu, ale i z pohledu vybraných podmínek výchovy a dramaturgie.

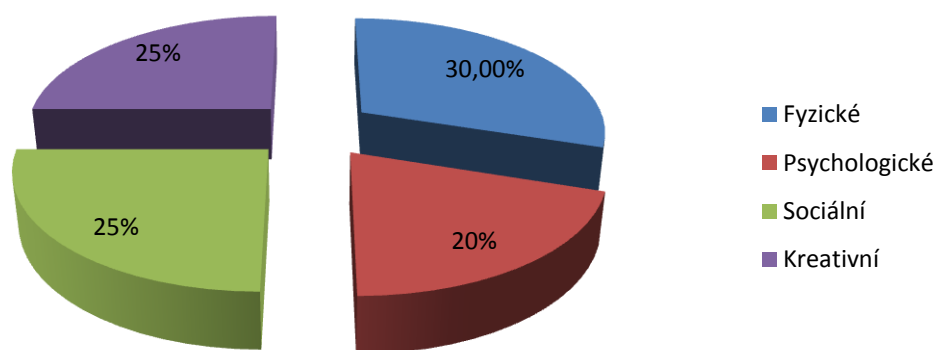
Snažil jsem se navrhnout program tak, aby se navzájem střídaly a doplňovaly aktivity zaměřené na fyzické schopnosti a dovednosti a aktivity zaměřené psychologicky, kreativně a sociálně. Toto dělení aktivit zároveň koresponduje se 4 oblastmi cílů, které jsme si stanovili s paní ředitelkou DDM Vikýř pro celý pobytový tábor (vzájemné poznání – psychologická vlna, týmová spolupráce – sociální vlna, kreativita – kreativní vlna, rozvoj pohybových

schopností – fyzická vlna), a i proto není CTH jediným druhem programové náplně tábora. Kromě CTH je součástí tábora i program oddílový a sportovní.

Z pohledu dramaturgie jsou jednotlivé aktivity řazeny relativně rovnoměrně (viz. tabulka 6), vrcholy jednotlivých dramaturgických vln by měly být u všech aktivit dvě (u fyzických 4. den olympiáda a 8. den míčové hry, u sociálních 3. den obchodníci a 6. den karneval, u kreativních 6. den výroba masek, písní a tanců a 12. den tvoření stavby pro Césara, u psychologických 4. den košová hlídka a 9. den loď v mlze). K překrytí dochází v 6. den, kdy jsou odpoledne dva vrcholy (kreativní a sociální), ty spolu ale úzce souvisí a jsou zároveň součástí plánovaného vyvrcholení první poloviny tábora (další den je odpoledne na programu výlet). Oproti analyzovaným táborům se poměr jednotlivých aktivit trochu liší a to tím, že jsem se snažil o vyrovnaný počet jednotlivých her. Nižší podíl psychologických aktivit je z toho důvodu, že jsou zahrnuté ve všech aktivitách z pohledu dramaturgie. Dominantní je naopak podíl aktivit fyzických, podobně jako u obou českých analyzovaných táborů, což je dáno nejen stanovenými oblastmi cílů, ale i prostředím a hlavně podnebím, které to umožňují. Sociální a kreativní aktivity jsou vyrovnané z důvodu dosažení stanovených cílů, které by měly být na tomto táboře docíleny.

	Dopoledne (9.00-12.30)	Odpoledne (14.30-16.00)	Odpoledne (16.30-18.00)	Večer (19-20.30)
1.	Příjezd – přijímací komise	Seznámení s kempem a okolím, seznamky	Sestavování dohody, příprava večerního slavnostního ohně.	Scénka, rozdělení do skupin, cesta do přístavu
2.	Život plavčíka	Oddílová činnost	Závod y na pramíčkách	Sportovní program
3.	Přístaviště, vymyslí pro svou loď: jméno, znak, vyrobí vlajku a znaky si pomocí šablony nastříkají na trička	Obchodníci	Nakládka nákladu	Signalizace
4.	Košová hlídka	Oddílová činnost	Olympiáda	Vyhodnocení
5.	Osvobození otroků	Lov perel	Viadukt na přesun perel	Oddílová činnost
6.	Piráti - námořní bitva	Gálie – Malba druidů	Oddílová činnost – výroba masek, písní a tanců	Karneval
7.	Dárek od Obelixe Přesun – menhirů (na vyrobených lodí)	Výlet		Oddílová činnost, Asterixovo pozorování
8.	Hispanie – Únos Pepého	Míčové hry		Vyhodnocení
9.	Moře v mlze – výcvik	Lodě v mlze + posádka na palubu	Muž přes palubu + oddílová činnost	Táborák
10.	Mezopotámie – skládání mapy	Workshop (barvení triček, ubrousková technika, různé druhy koláže, odlévání ze sádry, výtvarné techniky)		Oddílová činnost
11.	Cesta do Egypta – celodenní výlet			Oddílová činnost
12.	Turamosova muka – přesun vody	Tvoření stavby pro Césara,	Kleopatra vyhodnocení Trh – bazar	Oddílová činnost Táborák

Tabulka 6 – Programová náplň tábora Asterix a mise Kleopatry



Graf 4 – Podíl aktivit na programové náplni u tábora Asterix a mise Kleopatry

Dalším prostředkem, který jsem zvolil do této CTH, byla motivace. Motivace v mém navrženém táboře bude probíhat prostřednictvím programového vedoucího. Druh motivace, který jsem u této CTH použil, by měl ovlivnit všechny tři roviny chování dětí, které jsem uvedl v subkapitole 4.3.3. Ve většině případů jde o motivaci vnější, a to získávání bodů, které na konci CTH budou proměněny na odměnu.

Dalším prostředkem, pro nějž jsem inspiraci našel u tábora Španělsko vedeného paní Šípkovou, je reflexe. Tento prostředek jsem navrhl dělat ve dvou různých variantách – buď ihned po skončení aktivit, nebo na závěr dne. Reflexe by v našem případě měla pomoci nejen vedoucím při evaluaci proběhlého programu, ale i dětem, které by si měly zpětně uvědomit vykonané aktivity či činnosti a hlavně, co si z nich mohou odnést pro další použití ve svém životě.

V rámci konzultací a příprav na samotný tábor bude ještě ve spolupráci s paní ředitelkou DDM připraven návrh metodologie evaluace tábora, kde předpokládám stanovení cílů s ohledem na již určené 4 oblasti cílů a použití vyhodnocování prostřednictvím reflexe po každé aktivitě nebo alespoň na konci každého dne, prostřednictvím pozorování a po skončení tábora i prostřednictvím rozhovorů s účastníky, včetně vedoucích a praktikantů.

ZÁVĚR

Hlavním cílem této práce bylo zanalyzovat 3 vybrané táborové programy DDM Vikýř z roku 2015 a na základě takto provedené analýzy navrhnout program celotáborové hry pro rok 2016, a to pro tábor v délce trvání 12 dní, s cílem jeho úspěšné realizace. Vedlejším cílem práce bylo, aby posloužila dalším programovým vedoucím pracujícím v DDM Vikýř, nebo i dalším osobám či subjektům zajímajícím se o problematiku sestavování táborových programů.

Práce postupuje od obecného ke konkrétnímu, proto se první kapitola zabývá pojmem volný čas, druhá institucemi pečujícími o mládež, kde je stručně popsán i DDM Vikýř, a třetí táborům jako akcím se svým specifickým postavením i charakteristickými rysy. Čtvrtá kapitola je rozdělena do několika subkapitol a zaměřuje se na pedagogické aspekty, které jsou s pobytovými tábory svázány. Nejde přitom jen o výčet teoretických poznatků, ale i o posouzení těchto poznatků v kontextu následného zpracování návrhu celotáborové hry pro pobytový tábor DDM Vikýř. Postupně se věnuji cílům tábora včetně stanovení 4 oblastí pro můj návrh celotáborové hry, vybraným podmínkám výchovy, kterými jsou věk, skupinová dynamika, táborová organizace a prostředí a vybavení tábora, dále výchovným prostředkům jako jsou hry, skupinové a kooperativní vyučování, motivace, reflexe a dramaturgické vlny, a v neposlední řadě je součástí čtvrté kapitoly i evaluace, resp. hodnocení.

Pátá kapitola zahrnuje analýzu táborových programů DDM Vikýř z roku 2015 a zaměřuje se vzhledem k dostupným zdrojům na hodnocení programové náplně, méně již na hodnocení samotného průběhu těchto akcí. V rámci tohoto hodnocení jsem aktivity rozdělil v návaznosti na dramaturgii na fyzické, psychologické, kreativní a sociální a určil jejich podíl na celkovém programu. Součástí analýzy je i diskuse a srovnání základních charakteristik jednotlivých táborů.

Program celotáborové hry v závěrečné kapitole je navržen pod názvem Asterix a mise Kleopatry. Celotáborová hra je přitom jedním z 3 druhů programů dvanáctidenního tábora, vedle ní je naplánován ještě program oddílový a sportovní. Kromě jednoho dne jsou aktivity celotáborové hry naplánovány na každý den, přičemž denní režim je většinou dělený do dvou dopoledních, dvou odpoledních a jednoho večerního bloku. Ke každé navržené aktivitě celotáborové hry uvádím potřebné informace pro vedoucí a praktikanty, dle jejího charakteru motivaci, provedení, vyhodnocení a pomůcky, případně i přípravu. Na závěr je k návrhu připojena krátká diskuse.

Domnívám se, že stanovené cíle práce se mi podařilo naplnit, i když si zároveň uvědomuji, že před samotnou realizací navržené celotáborové hry bude ještě nutné doplnit metodologii evaluace po dohodě s ředitelkou DDM Vikýř a vedoucím tábora. Pro mě osobně bylo zpracování této práce velkým přínosem, protože jsem si mohl v praxi vyzkoušet použití teoretických poznatků při přípravě programu, který bude skutečně v roce 2016 realizován, a jež se doufám i osobně zúčastním.

Seznam zdrojů

- BEROUŠEK, P., 2005. *Rádce pořadatelům a vedoucím dětských táborů jako zotavovacích akcí pro děti*. Praha: Soudy. ISBN 80-86846-05-9.
- BURDA, J., ŠLOSAROVÁ, V., 2008. *Tábory a další zotavovací akce*. Praha: NIDM. ISBN 978-80-86784-59-5.
- ČÁP, J., MAREŠ, J., 2007. *Psychologie pro učitele*. Praha: Portál. ISBN 978-80-7367-273-7.
- ČINČERA, J., 2007. *Práce s hrou Pro profesionály*. Praha: Grada, ISBN 978-80-247-1974-0.
- DOLEŽALOVÁ, E., 2004. *Hry na dětské tábory*. Praha: Grada, Výchova a vzdělávání. ISBN 80-247-0702-0.
- GOSCINNY, R. 2004. *Asterix a Kleopatra*. Praha: Egmont. ISBN 80-252-0099-X.
- HÁJEK, B., HOFBAUER, B., PÁVKOVÁ, J., 2008. *Pedagogické ovlivňování volného času: Současné trendy*. Praha: Portál. ISBN 978-80-7367-473-1.
- HARMACH, J., 2004. *Tábory a jiné zotavovací akce: průvodce jejich přípravou*. Praha: IDM MŠMT. ISBN 80-86033-93-7.
- HARTL, P., HARTLOVÁ, H., 2000. *Psychologický slovník*. Praha: Portál, ISBN 80-7178-303-X.
- HENDL, J., 2008. *Kvalitativní výzkum: základní teorie, metody a aplikace*. Praha: Portál. ISBN 978-80-7367-485-4.
- HOFBAUER, B., 2004. *Děti, mládež a volný čas*. Praha: Portál. ISBN 80-7178-927-5.
- KASÍKOVÁ, H., 2010. *Kooperativní učení, kooperativní škola*. Praha: Portál. ISBN 978-80-7367-712-1.
- KOLAJOVÁ, L., 2006. *Týmová spolupráce: jak efektivně vést tým pro dosažení nejlepších výsledků*. Praha: Grada. ISBN 80-247-1764-6.
- KOŽNAR, J., 1992. *Skupinová dynamika*. Praha: Univerzita Karlova. ISBN 80-7066-632-3.
- LANGMEIER, J., KREJČÍŘOVÁ, D., 2006. *Vývojová psychologie*. Praha: Grada, Psyché (Grada). ISBN 80-247-1284-9.
- MACHOVÁ, J., KUBÁTOVÁ, D. 2009. *Výchova ke zdraví*. Grada. ISBN 978-80-247-2715-8.

- NAKONEČNÝ, M., 1996. *Motivace lidského chování*. Praha: Academia. ISBN 80-200-0592-7.
- PÁVKOVÁ, J., et al., 2008. *Pedagogika volného času: teorie, praxe a perspektivy mimo vyučování a zařízení volného času*. Praha: Portál. ISBN 978- 80-7367-423-6.
- PIAGET, J., 1997. *Psychologie dítěte*. Praha: Portál. ISBN 80-7178-146-0.
- PRŮCHA, J., 1996. *Pedagogická evaluace: hodnocení vzdělávacích programů, procesů a výsledků*. Brno: Masarykova univerzita. ISBN 80-210-1333-8.
- PRŮCHA, J., WALTEROVÁ, E., MAREŠ, J., 2008. *Pedagogický slovník*. Praha: Portál. ISBN 80-7178-772-8.
- PRŮCHA, J., WALTEROVÁ, E., MAREŠ, J., 2013. *Pedagogický slovník*. Praha: Portál. ISBN 978-80-262-0403-9.
- SKALKOVÁ, J. 1999. *Obecná didaktika*. Praha: ISV. ISBN 80-85866- 33-1.
- SMITH, G. J. W., 2005. How Should Creativity Be Defined? *Creativity Research Journal*., 17, No. 2 & 3.
- TROJAN, V., 2014. *Pedagogický proces a jeho řízení*. Praha: Wolters Kluwer. ISBN 978-807-4785-399.
- VÁŽANSKÝ, M., SMÉKAL, V., 1995. *Základy pedagogiky volného času*. Brno: Paido. ISBN 80-901737-9-9.
- VOKÁČ, P., 2015. *Školský zákon: zákon č. 561/2004 Sb., o předškolním, základním, středním, vyšším odborném a jiném vzdělávání*. Třinec: RESK, spol. s r.o. ISBN 978-80-87675-03-8.

Seznam použitých internetových zdrojů

Pokyny EU pro pohybovou aktivitu. EU [online]. [vid. 13. 6. 2016]. Dostupné z:
www.msmt.cz/file/20028/download/

Stanovy Junáka – svazu skautů a skautek ČR [online]. [vid. 11. 11. 2015]. Dostupné z:
http://www.axinit.skauting.cz/stanovy_junaka.pdf

Stanovy Pionýra a Program Pionýra [online]. [vid. 11. 11. 2016]. Dostupné z:
<http://www.pionyr.cz/o-pionyru/cinnost-v-kostce>

Školní vzdělávací program o zájmovém vzdělávání. Dům dětí a mládeže, Uherské Hradiště, Purkyňova 494, příspěvková organizace [online]. [vid. 2. 11. 2015]. Dostupné z:
<http://www.ddmsikula.cz/>

WHO definition of health. WHO [online]. [vid. 13. 6. 2016]. Dostupné z:
<http://www.who.int/about/definition/en/print.html>

Zpráva o plnění Implementačního plánu Strategie celoživotního učení za roky 2009–2012. In: msmt [online]. 21. 2. 2013 [vid. 10. 3. 2014]. Dostupné z:
<http://www.msmt.cz/file/27368/download/>

Základní pedagogické pojmy. PF MU Brno [online]. [vid. 6. 6. 2016]. Dostupné z:
http://is.muni.cz/elportal/estud/pedf/ps09/uvod_ped/web/pdf/Zakladni_pedagogicke_pojmy.pdf

Seznam použitých vnitřních dokumentů DDM Vikýř

Statistika činnosti DDM Vikýř. DDM Vikýř, Jablonec nad Nisou, Podhorská 49, příspěvková organizace, 2015. Interní dokument

Zřizovací listina. DDM Vikýř, Jablonec nad Nisou, Podhorská 49, příspěvková organizace, 2013. Interní dokument

Seznam citovaných zákonů

Vyhláška č. 74/2005 Sb., o zájmovém vzdělávání. In: Sbírka zákonů České republiky [online]. [vid. 13. 12. 2015]. Dostupné z: <http://portal.gov.cz/app/zakony/?path=/portal/obcan/>

Vyhláška Ministerstva zdravotnictví č. 106/2001 Sb. o hygienických požadavcích na zotavovací akce pro děti. In: Česká rada dětí a mládeže. 2015 [online]. [vid. 15. 1. 2016]. Dostupné z: <http://www.crdm.cz/download/predpisy/vyhlaska-MZ-106-2001.pdf>

Zákon č. 359/1999 Sb., o sociálně-právní ochraně dětí, v platném znění. In: Sbírka zákonů České republiky [online]. [vid. 13. 12. 2015]. Dostupné z: <http://portal.gov.cz/app/zakony/?path=/portal/obcan/>

Obrázky

GOSCINNY, R., 1997. *Asterix legionářem*. Praha: Egmont. ISBN 80-7186-211-8.

GOSCINNY, R., 2001. *Asterix a velká zámořská plavba*. Praha: Egmont. ISBN 80-7186-682-2.

GOSCINNY, R. 1999. *Asterixova dobrodružství*. Praha: Egmont. ISBN 80-7186-357-2.

UDERZO, A. 2006. *Asterixova odysea*. Praha: Egmont. ISBN 80-252-0293-3.