

Technická univerzita v Liberci  
**FAKULTA PEDAGOGICKÁ**

---

**Katedra:** Katedra tělesné výchovy  
**Studijní program:** Učitelství pro 1. stupeň základní školy  
**Kombinace:**

**CELOTÁBOROVÉ HRY PRO DĚTI OD 7 DO 9 LET**  
**THE CAMP WIDE GAMES FOR CHILDREN FROM 7**  
**TO 9 YEARS**

**Autor:**  
Žížalová Petra

**Podpis:**

---

**Adresa:**  
Mládí 21  
466 04, Jablonec nad Nisou 4

**Vedoucí práce:** PaedDr. Lada Čuříková

**Konzultant:**

**Počet**

stran	slov	obrázků	tabulek	pramenů	příloh
81	13 769	0	0	14	4

V Liberci dne: 12.12. 2006



Resume:

Diplomová práce „Celotáborové hry“ si v teoretické části klade za cíl upozornit čtenáře a budoucí tvůrce her na kroky, které je nutné podniknout při přípravě celotáborové hry pro děti věkové kategorie od 6 do 9 let. Snaží se pomoci autorovi, aby jeho hra byla pro děti lákavou, zábavnou, ale i bezpečnou a poučnou. Představuje všechny potřebné prvky, které pomáhají úspěšné realizaci. Nabízí ingredience k přípravě kvalitní hry, ale už je jen na tvůrci, v jaké míře a kvalitě kterou přidá.

Praktická část obsahuje ukázky celotáborových her, které byly realizovány a dětmi přijaty kladně a prožity s nadšením. Poslední hra obsahuje fotodokumentaci a některé další náležitosti.

**Klíčová slova:** celotáborové hry, dítě, ukázky

**Summary:**

My thesis “ The Camp wide Games “ in its theoretical part aims to attract the reader and the future creators of such games. It shows the steps that are necessary to do when preparing the camp wide games for children at the age from six to nine. My work tries to help the author to create tempting, amusing but also safe and educative game. It shows all the necessary components for successful actualization. It offers ingredients for preparing fruitful game but it depends on an originator how to complete the activities.

The practical part of my thesis contains examples of the camp wide games, which have been implemented. The children have accepted it with enthusiasm and have fancied it. The last game contains photographic materials and some other complements.

**Key words:** camp wide games, child, examples

**Annotation:**

Der theoretische Teil der Diplomarbeit lenkt die Aufmerksamkeit des Lesers und künftigen Gestalters auf die einzelnen Schritte im Rahmen der Vorbereitung von Spielen in einem Jugendlager für Kinder dieser Altersgruppe, und zwar in dem Bestreben, dem Veranstalter hilfreiche Hinweise zu geben, das ausgewählte Spiel für die Kinder ansprechend, unterhaltsam und zugleich sicher und lehrreich zu gestalten. Es ist dies ein Versuch einer Präsentation derjenigen Elemente, die zu einer erfolgreichen Realisierung führen. Dem Veranstalter werden zur Vorbereitung eines hochwertigen Spieles die massgeblichen Kriterien angeboten, unter denen er Wahl treffen mag.

Der praktische Teil dieser Diplomarbeit spiegelt das Meinungsbild über einige Spiele, die von den Kindern positiv aufgenommen und mit Begeisterung erlebt wurden, aus der konkreten Praxis. Das zuletzt behandelte Spiel ist bebildert und um einige Zugaben bereichert.

**Schlüsselwörter:** Spielen in einem Jugendlager, Kind, spiegelt die Spielen

## Prohlášení

Byl(a) jsem seznámen(a) s tím, že na mou diplomovou 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 diplomové práce pro vnitřní potřebu TUL.

Užiji-li diplomovou 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.

Diplomovou práci jsem vypracoval(a) samostatně s použitím uvedené literatury a na základě konzultací s vedoucím diplomové práce a konzultantem.

V Liberci dne: 12.12 2006

Petra Žížalová

---

## **Poděkování:**

Chtěla bych touto cestou poděkovat paní PaedDr. Ladě Čuříkové, mé vedoucí práce, za trpělivost a železné nervy které semnou měla v průběhu tvoření této diplomové práce. Můj velký dík patří i mému příteli, který mi byl po celou dobu oporou stejně jako i moje rodina.

<b>Obsah</b>	
<b>Úvod</b> .....	<b>8</b>
<b>1 Cíle a úkoly diplomové práce</b> .....	<b>9</b>
<b>2 Charakteristika her v přírodě</b> .....	<b>10</b>
2.1 Definice hry .....	10
2.2 Význam her .....	11
2.3 Cíle a úkoly her v přírodě .....	12
2.4 Myšlenky o hře .....	17
2.4 Způsoby řízení her .....	18
<b>3 Věkové zvláštnosti dětí mladšího školního věku</b> .....	<b>19</b>
<b>4 Celotáborové hry</b> .....	<b>22</b>
4.1 Typy táborů .....	22
4.2 Dělení her .....	23
<b>5 Tvoření celotáborových her</b> .....	<b>25</b>
5.1 Námět .....	26
5.2 Náležitosti .....	27
5.3 Náročnost her .....	29
5.4 Dramaturgie .....	36
5.5 Hodnocení a odměňování .....	37
5.6 Chyby .....	40
<b>6 Ukázky celotáborových her</b> .....	<b>42</b>
6.1 NA DIVOKÉM ZÁPADĚ.....	42
6.2 S PETREM PANEM ZA PIRÁTSKÝM POKLADEM .....	52
6.3 STRAŠIDELNÝ TUŽÍN.....	62
<b>Závěr</b> .....	<b>70</b>
<b>Literatura</b> .....	<b>71</b>
<b>Přílohy</b> .....	<b>72</b>

## Úvod

Již několik let jezdím na tábory jako vedoucí oddílu a vím co pro děti znamená tábor a celotáborová hra. Co se týče Celotáborové hry, všechny děti v období mladšího školního věku je prožívají. Pokud je hra dobrá, žijí ji děti po celou dobu naplno a mnohdy díky ní můžeme pomoci dětem překonat krizové situace. Bylo by tedy škoda, aby celý pobyt hráli nevhodnou, nepřipravenou, nezábavnou a nic neříkající hrou.

Jelikož se v tomto prostředí pohybuji, vím, že spousta celotáborových her vzniká od lidí, kteří v této oblasti nemají žádné zkušenosti a nevědí do čeho jdou. Já sama jsem toho příkladem, když jsem se dostala k volbě jestli zůstat u dětí nebo se raději pokusit zajistit celotáborovou hru. Vyhrála celotáborová hra, protože mi bylo líto dětí, které se těší na nová dobrodružství a vím jak by byli zklamané, kdyby se žádné hry nedočkaly. A od té doby jsem u tvorby celotáborových her zůstala.

Tím jsem se dostala do role tápajícího nováčka, který má pouze plány, ale žádné zkušenosti a teoretický základ. Postupně jsem se probírala dostupnou literaturou a snažila se vybrat to podstatné. Přišlo mi tedy velmi užitečné všechny své poznatky seskupit do přehledné formy, aby mohly být nápomocné i ostatním.



# 1 Cíle a úkoly diplomové práce

## Cíle diplomové práce

Diplomová práce „Celotáborové hry pro děti od 7 do 9 let“ si klade dva základní cíle.

Prvním cílem je vytvoření metodiky pro začínající autory celotáborových her. Teoretická část se zaměřuje hlavně na představení všech kroků, které by měl tvůrce podniknout k vytvoření celotáborové hry. Snaží se také poukázat na doplňující věci, které k celotáborovým hrám patří a nemělo by se na ně při tvorbě zapomínat, jako například hodnocení, způsob znázorňování a odměňování. V některých kapitolách se snaží nabídnout možností hned několik, aby si autor sám mohl zvolit pro svoji hru tu nejvhodnější.

Druhým cílem je vytvoření zásobníku celotáborových her. V praktické části jsou tedy zařazeny hotové celotáborové hry, které byly již realizovány a jejich znění bylo upraveno podle toho, jak probíhaly ve skutečnosti. Tato část předvádí autorovy, k jakým výsledkům se dojde po splnění všech bodů přípravy celotáborové hry.

## Úkoly diplomové práce

- Orientace v odborné literatuře
- Vytřídění důležitých informací a jejich použití v metodické části
- Vytvoření a realizace celotáborových her
- Upravení her podle skutečného použití

## 2 Charakteristika her v přírodě

Co je hra, ví každý. Problém však nastane, chceme-li po někom, aby nám to vysvětlil. Co je vlastně hra, je pro děti v něčem prospěšná, jak dlouho vlastně existuje?

### 2.1 Definice hry

Kdybychom se snažili najít jedinou definici hry, neuspěli bychom. Pokoušelo se o ni mnoho lidí z různých oblastí působnosti. Nikdy však nebyla zcela výstižná, aby pojala celý význam tohoto slova. Pokrývá totiž tak širokou oblast a skrývá velké množství lidských aktivit, že se ani nedají přesně vymezit její hranice.

Jaký je rozdíl mezi dětským hraním a hrou, mezi hrou a zábavou. Hrou a závodem, hrou a soutěží? Na tyto otázky se hledá odpověď dost nesnadno. Porovnejme několik různých pokusů o definici hry a pochopíme, že stojíme před nesmírně složitou problematikou.

„Hrou nazýváme druh společenské praxe, který existuje v aktivním napodobování libovolného životního jevu v celku nebo v jeho části, mimo reálnou praktickou situaci; sociální význam hry spočívá v její výcvikové úloze na raných stupních vývoje člověka v úloze kolektivizující.“

V. Vsevolodskij-Gerngros

„Hra u člověka je takové zobrazení lidské činnosti, při kterém se z ní odděluje její sociální, skutečně lidská podstata – její úlohy a normy vztahů mezi lidmi“.

D. B. El'konin

„Hra- Organizovaná zábavná činnost bez přímého praktického účelu (na rozdíl od práce), symbolizující zpravidla soupeření a boj dvou stran, a to podle určených herních pravidel“

I antropologové se snažili hru definovat a charakterizovali ji jako „rekreační aktivitu, která je charakterizována: 1.organizovaným hraním, 2.soutěživostí, 3.dvěma nebo více stranami, 4.kritérii, která určují vítěze, 5.dohodnutými pravidly.“

J.M.Roberts, M.J.Arth a R.R.Busch

Definice pojmu hra jsou desítky a je zřejmé, že vymezení pojmu se u každého liší. A jako se liší definice pojmu, liší se i názory na samotný původ hry. Někteří badatelé jsou zastánci názoru, že „Hra je dítětem práce, která ji časově nutně předcházela.“ Jiní tvrdí, že hra není typickou pouze pro lidi a tudíž nemůže být od práce odvozována.

„Hra je starší než kultura, ať je totiž pojem kultury vymezen sebenepřesněji, přece jen v každém případě předpokládá lidskou společnost, a zvířata nečekala, až je lidé naučí, jak si mají hrát. Můžeme dokonce klidně říct, že lidská civilizace nepřipojila k obecnému pojmu hry žádný podstatný znak. Zvířata si hrají právě tak jako lidé. Všechny základní rysy hry se uplatnily už ve hře zvířat. Stačí pozorovat štěňata, a v jejich veselém skotačení všechny tyto rysy zjistíme.“

J. Huizinga

V oblasti teorie her je více nejasností, než by kdokoli čekal. Nejen, že nemáme přesnou definici pojmu hry, že máme spoustu teorií původu her, ale ani vlastní členění hry nemá jednotnou definici. Kolik autorů se pokoušelo rozčlenit hry, tolik členění existuje. Nejsou totiž ani vymezena kritéria, podle kterých by se mohly hry třídit.

Jak je vidět, teorie her není prozatím zcela prozkoumána a chybí ještě dost poznání, ujasnění a pojmenování. Přesto, že je spousta věcí neprozkoumaných, tak každý kdo se hře věnuje nějakou dobu, tak zní získává potřebné informace a vědomosti, a nemusí je ani umět pojmenovat. Přesto je studium teorie užitečné pro každého, kdo se jí chce věnovat a i pro nejzkušenějšího praktika je důležité a podnětné (ZAPLETAL, M.: 1995).

## **2.2 Význam her**

Člověk má mnoho vlastností. Jednou z příznačných vlastností pro člověka je právě hravost. Vyskytuje se u všech živočichů, ale u člověka se vyskytuje v takových rozměrech, že musí být považována za člověku charakteristickou. Hravost a hra se u člověka neobjevila jen tak najednou a bez důvodu. Vědci došli k závěru, že hra je stará jako lidstvo samo. Důkazem toho jsou mnohé vykopávky

a studie nynějších primitivních kmenů. Tvrdí, že hra má významné místo v životě každého člověka, bez ohledu na vývojový stupeň, kterým právě prochází.

Hra je velmi důležitou nejen pro děti, ale je velmi prospěšná pro dospívající mládež. V dnešní době však spíše vysedávají před televizí a počítačem, které je nenutí rozvíjet jejich myšlení a kreativitu. Místo, aby se šly proběhnout, zahrát nějakou hru, sedí raději před obrazovkou. Nic je nenutí přemýšlet a jejich vnímání je jednostranné.

Hra je vždy proces aktivní, dynamický, zaměstnává v menší či větší míře duševní i tělesné schopnosti a současně je cvičí a rozvíjí (ZAPLETAL, M.: 1986).

### **2.3 Cíle a úkoly her v přírodě**

Cílů a úkolů je nepřeberné množství. Vždy je potřeba si nejprve uvědomit co je naším cílem, čeho chceme dosáhnout a pak můžeme zvolit vhodné úkoly a prostředky, kterými výsledku co nejlépe dosáhneme. Samozřejmě s přihlédnutím na typy dětí, jejich schopnosti, dovednosti a možnosti.

#### **Cíle her v přírodě**

Cíle by se daly rozdělit na tři základní skupiny, které můžeme heslovitě nazvat jako zábava, rozvoj a výchova.

##### **Zábava**

Dobrá hra je především zábavná. I kdyby člověku nepřinášela nic víc než trochu radosti a uvolnění, měla by své oprávnění (ZAPLETAL, M.: 1986).

Díky hrám se plní klukovské sny, ve kterých se stávají kovboji, polárníky, kosmonauty a podobně. Pomáhají překlenout období, ve kterém se chceme stát někým jiným, podle předloh knih filmů či her. Ti co neměli tu možnost, aby se takto v mládí vybili, si tuto touhu přenášejí do dospělosti a stále se jí zabývají, i ve chvílích, kdy už by se měli zabývat něčím jiným. Dobrodružné hry v přírodě, sehrané v pravý čas, nejen pomáhají naplnit klukovské sny a uvolnit překypující energii, ale navíc zanechávají v člověku pocit, že prožil krásně a příjemně svá

dětská léta. Psycholog a psychiatr by nejspíš srovnali dobrodružné hry v přírodě s psychodramatem, kterého užívají jako osvědčeného léčebného prostředku.

V předchozích odstavcích byla řeč o chlapeckých zájmech a klukovských snech. Hry v přírodě dovedou stejně zaujmout a pobavit i děvčata (ZAPLETAL,M.: 1995).

Hra nejvíce působí na děti školního věku. Některé oblasti hra rozvíjí automaticky, bez jakéhokoliv působení vedoucího hry. Vezmeme-li příklad v pohybových hrách, rozvíjejí například svalstvo, sílu, vytrvalost, rychlost, obratnost. Není to však vše, co může hra rozvíjet. Jiné oblasti se však nejeví tak nápadné, že bychom je ve hře ani nehledali. Ty musí být využity záměrně cílevědomým úsilím vedoucího hry. Mezi tyto oblasti patří hlavně hodnoty morální.

## Rozvoj

### Rozvíjení psychických vlastností

Při hře se dítě učí ovládat sebe sama. Překonávat hořkost porážky, tlumit v sobě divokou radost vítězství. Čestně vedená hra vytváří v dítěti správnou představu o tom, jak se má chovat i v životě. Soutěžit s ostatními vždy podle obecně uznávaných pravidel. Neobcházet je, nešvindlovat, dohrát partii až do konce (ZAPLETAL,M.: 1986).

Citlivě řízené hry pěstují v člověku celý komplex vlastností spojených se správným poměrem jedince ke společnosti jako je smysl pro kolektiv, ochota ke spolupráci, skromnost, nezištnost, obětavost. A zase tu hodně záleží na vychovateli. Musí být stále ve střehu, sledovat jednání svých svěřenců, umět včas zasáhnout slovem i činem. Jinak se ve hře může utvrdit pravý opak žádoucích vlastností jako sobectví, domýšlivost, primadonské vystupování, neochota ke spolupráci. Mívají k nim sklony zejména zdatnější, zkušenější hráči, kteří vynikají nad ostatní tělesnou zdatností (ZAPLETAL,M.: 1995).

Je důležité na děti stále působit, aby pochopily důležitost vlastností, ke kterým je vedeme, aby pochopily, že k sobě musí být člověk tvrdý, ale k ostatním by měl být citlivý a ohleduplný. I v těchto oblastech působí hra i dalšími kladnými

aspekty. Například u bojových her si děti vybijí svou agresivitu, kterou pak nevyužijí v nežádoucích situacích.

Velmi cennou vlastností, kterou nám právě hry v přírodě pomáhají rozvíjet, je odvaha. I drobné dětské hry nám mohou napovědět mnoho o tom, jaký kdo je. Poznáme, kdo se do údajného nebezpečí ve hře vrhá bezhlavě, kdo má kuráž, ale neriskuje zbytečně moc, kdo se bojí a kdo je dokonce zbabělý. Hry, kde musíte vstoupit do nebezpečného území kvůli splnění úkolu, postupně dětem pomáhají odvahu rozvíjet. Velkým zdrojem her na rozvoj odvahy jsou hry v nočním lese.

Hry vedené zkušeným pedagogem jsou pro děti znamenitým cvičením sebeovládání. Učíme je přemáhat hněv, únavu, hlad, žízeň, držet na uzdě povídavý jazyk, jednat s rozvahou, snášet klidně i porážku (ZAPLETAL, M.: 1995).

Vlastností, na kterou by se nemělo zapomínat, je vytrvalost. Nejen vytrvalost fyzická je důležitá. I psychická vytrvalost je potřebná, aby člověk v životě obstál. Děti potřebují při hře vytrvalost v plnění různých složitějších úkolů a v životě se bez ní také neobejdou. Pokud vzdají vše hned v zárodku, bude jim to v životě přinášet potíže.

Budete-li pozorovat hráče při jakékoliv hře, můžete i z nejnepatrnějších náznaků chování vypožorovat, jaké povahové vlastnosti charakterizují jednotlivé hráče. A právě to vám pomůže při dalším působení na ně. Budete si vědomi, co který hráč potřebuje a vaše působení na ně bude mnohem účinnější.

To ale ještě nejsou všechny kladné vlivy na dětskou duši. Hra dává možnost rozletu tvůrčí fantazie, mění denní sny ve skutečnost. Umožňuje jedinci sociální kontakt a ve hře se stává plnoprávným členem i slabší, nesmělý člověk, který jindy stojí na okraji společnosti, padají hráze mezi lidmi, stírají se rozdíly, které jinak platí v obvyklé klukovské společnosti. Hry v přírodě dávají každému příležitost k sebeuplatnění. I ten nejmenší člen oddílu se zapojuje do hry se snahou přispět svému oddílu k vítězství. Cítí, že ve hře může vyniknout i nad starší a zdatnější kamarády, kteří ho jindy zastiňují. Pro dítě s komplexem méněcennosti je hra účinnou terapií (ZAPLETAL, M.: 1995).

## Rozvíjení mentálních a fyzických schopností

Hry v přírodě, někde v lesích, na loukách a u vody, mají hned několik rovin, ve kterých jsou nejen dětem prospěšné. Cvičí tělo i ducha, rozvíjejí rychlost, obratnost, sílu, vytrvalost a nervosvalovou koordinaci, zdokonalují postřeh, bystří smysly, obnovují fyzické i psychické síly, jsou jednou z nejučinnějších forem rekreace. U mladých lidí uvolňují přebytek nevyužitých energií, dovolují jim, aby si odreagovali skrytou agresivitu, vybili bojovný pud a destruktivní sklony, které jsou příznačné pro dorůstající mužské příslušníky lidského rodu (ZAPLETAL, M.: 1995).

## Výchova

Posledním cílem táborových her a hlavním cílem mimoškolní výchovy by měla být snaha vychovat z dětí především čestné, poctivé a příjemné mladé lidi. Je důležité před každou hrou nejen opakovat pravidla, ale i jaké chování vyžadujeme, jako fair-play, čistou a poctivou hru. Důležité je přestupky odsoudit. Nesmíme je nechat vyšumět. Pokud to je první přestupek, stačí pokárat ústně. Pokud se však přestupek opakuje, je nutné přistoupit i k trestu, jako je například vyloučení ze hry, buď na nějakou dobu, nebo na celou hru. Pokud se opakují, je dobré si promluvit mezi čtyřma očima, ale rozhodně nepřehlížet. Je potřebné dětem opakovat, že na výhře nezáleží, že je důležité hrát poctivě. Lépe čestně prohrát, než zvítězit podvodem nebo úskokem. Je také důležité chovat se tak, jak to vyžadujeme od dětí. Osobní vzor je totiž velmi důležitý. Velmi výchovné je zbytečně nevychvalovat vítěze a nehanit poražené, ale vyzdvihovat čestnou hru, rytířskou, dobrou snahu a obětavost. Opačný postup by totiž mohl vyvolat u dětí pocit, že nezáleží jak hrají a ani na hře samotné, ale na jejím výsledku a cíl dobré výchovy by byl zmařen. Nejen, že by si děti neužívaly hru pro velkou snahu za každou cenu zvítězit, ale mohlo by i dojít ke špatným vztahům mezi dětmi, protože ten či onen to pokazil a podobně (ZAPLETAL, M.: 1995).

Pro každého, kdo se dětem opravdu a rád věnuje, není hra jen možností odpočinout si od dětí, ale dalším z okamžiků působení na děti a jejich výchovu. Pokud vedoucí dětem pouze poskytne prostředky a dále se o ně nezajímá, ztrácí hra výchovné působení a může mít až negativní vliv. Pokud je totiž nikdo při hře

nekontroluje, ztrácejí v zápalu boje zábrany a jsou schopny použít jakýchkoli prostředků k vítězství. Nejsou-li přestupky rychle potrestány a odsouzeny, děti to pak považují za normální. Postupně se z nepoctivostí v nevinných dětských hrách stávají větší, zálužnější a vážnější přestupky.

Vlastností, na které můžeme pomocí hry působit, je několik. Mezi ty, co bychom na ně měli myslet hned v první řadě, patří například čestné jednání, smysl pro poctivou hru a pravdomluvnost. Naopak bychom se měli snažit potlačit nečestné jednání, švindlování, lhaní nebo vědomé a chytrácké porušování pravidel.

### **Úkoly her v přírodě**

Úkolů je nepřeborné množství. Než začneme přemýšlet jaký úkol vybereme, je nejprve důležité vytyčit si cíle, které chceme splnit. Dále je důležité zaměřit se na děti, se kterými budeme pracovat. Jejich věk, šikovnost, tělesná zdatnost, ale i to jak se znají, schopnost spolupráce. To vše je důležité pro efektivní splnění cílů.

#### Úkoly fyzické

Jsou to úkoly, které pomáhají rozvíjet rychlost, sílu a odolnost. Mohou zvyšovat kloubní pohyblivost a celkově vše co souvisí se svaly a fyzickou kondicí. Řadíme sem skoky různých typů, přenášení předmětů, překonávání překážek, klasické cviky nebo sportovní utkání.

#### Úkoly mentální

Tyto úkoly jsou zaměřeny na mozkovou činnost. Mohou to být různé rébusy, křížovky, hlavolamy, přesmyčky, hry s použitím paměti a představivosti, vymýšlení příběhů nebo doplňování. Úkolů v podobě nevinných her je nepřeborné množství.



## 2.4 Myšlenky o hře

Mnohé letmé myšlenky týkající se hry jsou více vypovídající než její složitě definice.

„Člověk neprokázal v ničem tolik fantazie jako v množství her které vymyslel“

G.W.Leibniz

„V zábavách a hrách národních jeví se charakter národa.“

Č. Závrt

„Ptát se člověka proč hraje hry, je něco podobného, jako když se ptáte zamilovaného člověka po motivech jeho zamilovanosti.“

J.A. Thompson

„Hra vám poskytuje prostor, kde můžete vyzkoušet odvahu, zdatnost a sebedůvěru, aniž byste za to zaplatili příliš mnoho. Můžete v ní osvědčit svůj charakter podle požadavků společnosti, aniž byste museli podstupovat zkoušky a dopouštět se chyb.“

E.Goffman

„Lidský duch vyzkouší každou hru, která se mu nabízí. Trvale se však prosadí jen ty hry, které zdraví lidský rozum uzná za účelné.“

R. Péterová

„Od starých předků našich nařízené byly hry a knihy, co řáčí dva, a to obzvláštní sloupové, potřební k zachování a zdržení života.“

Havlík z Varvažova

„Hry mají v životě dítěte stejný význam, jako má pro dospělé činnost, práce zaměstnání. Jak se chová dítě při hře, tak se bude chovat mnohdy i při práci, až vyroste.“

A. Makarenko

Toto je jen malý výběr z myšlenek, které ve svém děle použil pan Miloš Zapletal (ZAPLETAL,M.: 1986.).

## **2.4 Způsoby řízení her**

Řídit hru můžeme mnoha způsoby. Buď ji můžeme řídit zevnitř, nebo z venku. Jednou z možností je, že hru vysvětlíme a zároveň se jí zúčastníme jako hlavní postava. Druhou variantou je, že se hry po vysvětlení zúčastníme, ale pouze jako postava doprovodná, pomocná. Poslední možností je, že po vysvětlování ze hry vystoupíme a sledujeme a řídíme ji pouze jako nezúčastnění. Ve všech případech však musíme dávat pozor na bezpečnost, pravidla a jejich dodržování. Možnosti reakcí co se týče pravidel jsou pak dále rozebírány v kapitole pravidla.

### 3 Věkové zvláštnosti dětí mladšího školního věku

Pokud chce kdokoli připravovat hry pro děti, ať již v tělocvičně, na hřišti či v přírodě, na pár chvil, hodin či dní, měl by vědět, co děti potřebují, co si může vzhledem k jejich vývoji dovolit a co ne. Měl by vědět, co je pro daný věk nebo pohlaví normální, běžné a co je nepřijatelné. Ten, kdo chce s dětmi pracovat, by jim měl po stránce tělesné i duševní dát vše potřebné pro jejich vývoj.

Etap života je několik a samotné dětství se dá ještě více rozdělit. Pro nás je nejdůležitější období mladšího školního věku, které je od 6 (7) do (10) 11 let

V období mladšího školního věku se začínají vyvíjet sekundární pohlavní znaky. Zároveň je v tělesném vývoji zpomalen růst do výšky, kdežto objem těla vzrůstá.

V tomto období pokračuje rychlým tempem osifikace. Kosti a kloubní spojení jsou zatím velmi měkké a pružné. Zádové svalstvo je slabě vyvinuté. V důsledku jednostranného, nepřiměřeného zatížení případně nedostatkem fyzického zatěžování, neracionální výživou mohou vznikat poruchy držení těla, stavbě nohou, v nadměrných přírůstcích podkožního tuku. Svalstvo obsahuje méně hemoglobinu, tuků, bílkovin, anorganických látek, ale více vody, než svalstvo dospělých.

Postupně se svalstvo rozvíjí, intenzivněji svalstvo horních končetin. Chlapci dosahují vyšší hodnoty síly jednotlivých svalových skupin. Objem srdce dětí mladšího školního věku je relativně větší než u dospělého, což kladně působí na krevní oběh – okysličování a výživu tkání. Srdeční frekvence dosahuje po fyzickém nebo psychickém zatížení normální hodnoty velmi rychle.

Dýchací svalstvo však není zcela dostatečně vyvinuto. Kvůli tomu dýchají děti mělce a zvýšenou potřebu kyslíku kompenzují zrychleným dýcháním. Již v tomto věku je však možné adaptovat organismus na zvýšené zatížení.

Věkových zvláštností, které se týkají stavby a vývoje těla, je mnoho. Jsou zde však i takové věkové zvláštnosti, které mají co do činění spíše s psychikou, motorikou, myšlením a mnoha podobnými. I těchto je nepřeberné množství. Ne všechny jsou však podstatné pro organizátory her. Těm se hodí hlavně ty, které mají význam pro organizování a řízení táborových činností.

Monotónní, stereotypní činnost dítě ubíjí, neguje jeho přirozený vývojový rys – hravost, pohyblivost citovou i motorickou. Dítě ubíjí také nečinnost, která způsobuje mírná psychická traumata (VILÍMOVÁ, V.: 2002).

#### Potřeba pohybu

Jak již bylo výše řečeno, pro toto období je charakteristický rozvoj svalových skupin a to vyvolává zvýšenou potřebu pohybu. Děti potřebují a vyhledávají činnosti, které vyžadují běhání, skákání, šplhání a různé hraní.

#### Nevyhraněnost zájmů

Pro toto období je typické, že dětské zájmy nejsou stálé. Něco je upoutá, ale téměř se stejnou rychlostí o to ztratí zájem a jsou nadšeni z něčeho zcela jiného. Je tedy výhodné volit pro děti kratší různorodé činnosti, které jsou často obměňovány.

#### Emocionálnost

Při výběru a realizaci her si musíme uvědomit, že děti každou takovou činnost prožívají naplno, až často přehlédnou možná nebezpečí. Ať je to úpal, hlad, dehydratace, zlomená ruka a podobně. Je tedy důležité na tato možná negativa myslet za ně, promyslet vhodnost realizace vůči konkrétním dětem, terénu, počasí a ostatním okolnostem. Navíc mít jejich bezpečnost stále na paměti i v průběhu hry.

#### Nekritičnost.

Děti velmi věří ve své schopnosti a dovednosti a někdy až přehnaně věří ve svůj úspěch. O to hůře se pak srovnávají s porážkou. Je tedy velmi důležité nejen vyhlásit vítěze, ale pochválit všechny za účast. Přesto, že nevyhrály, vložily do toho stejné úsilí jako vítězové, možná i více.

#### Živelnost

Při činnosti, která se zdá dítěti nezábavnou, nudnou, se nechá unést, jakoukoli činností jinou, která ho právě zaujme a tím ruší ostatní. Dobré je těmto situacím

předcházet. Na živelnost dětí nejlépe platí střídání činností, pomůcek, prostředí, hravá forma, drobné soutěže.

### Rozvoj chápavosti

Dítě je schopno porozumět obtížnějším jevům a pochopit i složitější věci, pokud jsou podány prostě, s jednoduchou argumentací. Ke konci období začíná chápat příčinné vztahy a jednoduché abstraktní principy.

U 6 – 7 letých dětí můžeme pozorovat výrazné změny ve sféře pohybové, intelektuální a volní. Protože myšlení je velmi konkrétní, je třeba při vysvětlování poskytovat co nejvíce názorných příkladů.

Dítě v tomto věku začíná respektovat společenskou strukturu své skupiny. Uznává úlohu kapitána družstva, vytváří a chápe vztahy podřízenosti ve skupině.

U dětí 8 – 11 letých pokračuje zpevnění kostry, rozvoj svalstva, funkční kapacity plic, srdce a krevního oběhu. Koordinace pohybů se zjemňuje, zdokonaluje se nervová soustava. V myšlení dětí se již objevuje schopnost zevšeobecňovat, abstrahovat. Pozornost a vůle jsou značně rozvinuty. Na konci období se vyskytují první náznaky puberty (KOŘALNÍK, A.: 1977).

## 4 Celotáborové hry

Když už má člověk přehled o nezbytnostech, jako co to celotáborová hra vlastně je, jaké má cíle a jaké používá úkoly, co potřebují děti, kterým jsou tyto hry určeny, pak se může pustit do samotného rozboru jak takovou hru vytvořit.

Celotáborové hry můžeme zařadit do dlouhodobých etapových her. Jsou to déletrvající soubory her, které mají společné téma – libreto a táhnou se od počátku tábora do konce, kdy je děj uzavřen. To jaké zvolit téma, které hry budou vhodné, pomůcky a co vše si můžeme dovolit připravit, se odvíjí od typu tábora.

### 4.1 Typy táborů

Stejně jako můžeme dělit šaty podle obvyklého období kdy se nosí, auta podle značek, můžeme dělit i druhy táborů.

Podle formy tábora

- Z hlediska doby konání
  - ▶ jarní
  - ▶ lení
  - ▶ podzimní
  - ▶ zimní
  
- Z hlediska zaměření
  - ▶ sportovní
  - ▶ technické
  - ▶ přírodovědecké
  
- Z hlediska využití základny
  - ▶ stálé
  - ▶ putovní
  - ▶ v místě bydliště
  - ▶ kombinované

- Z hlediska umístění
  - ▶ tuzemské
  - ▶ zahraniční
  
- Podle velikosti tábora
  - ▶ Velké - účastní se jich více než 60 dětí většinou mají více etapových her
    - ▶ Malé, velké
    - ▶ Malé, střední, velké
  - ▶ Malé – účastní se jich méně než 60 dětí a celý tábor hraje jen jednu táborovou hru
  
- Podle věku dětí
  - ▶ Pro nejmenší- do 9 let
  - ▶ Pro střední věk – 9 – 12 let
  - ▶ Pro nejstarší – od 12 let

Každé kritérium ovlivňuje výběr tématu, pomůcek a dává nám různé možnosti akcí v průběhu tábora (TETOUR, V., KRÁČMERA, J., MACHATÝ, B.: 1989).

## 4.2 Dělení her

- Podle délky trvání hry
  - ▶ Hraje se po určitou dobu tábora – například příprava na expedici
  - ▶ Hraje se během převážné části tábora
  - ▶ Celotáborová hra
  - ▶ Celoroční hra s vyvrcholením na konci tábora
  
- Podle herní jednotky
  - ▶ Jednotlivci – každý hraje sám za sebe
    - nutný časový prostor pro vystřídání všech hráčů při jednotlivých úkolech
    - stává se, že slabší hráče, kteří stále zůstávají pozadu, přestane hra bavit

- ▶ Hlídka – 2 – 4 děti
  
- ▶ Družiny – 5-10 dětí
  - buď je v rámci oddílu, nebo kombinací z oddílů různých
  - mohou být stejnorodé nebo různorodé ať již podle věku nebo pohlaví
  - projevují se přirozené autority
  
- ▶ Oddíly – 10 a více dětí, je vhodné nepřesáhnout počet 20 dětí
  - děti se vzájemně motivují, hlídají a podporují
  - nebezpečím se stává, že někteří vedoucí a instruktoři spolu začnou soutěžit prostřednictvím oddílů
  - je-li mnoho dětí, mohou někteří zapadnout a „vézt se“
  
- Podle uspořádání her
  - ▶ Bezprostřední navázání
    - aby mohla začít hra jedna, musí být odehrána hra předchozí
    - nedá se vynechat, ani přehodit
  
  - ▶ Bezprostřední navázání nemusí být dodrženo
    - hry mají dlouhodobější charakter a jedna není podmíněna druhou
    - patří sem i hodnocení služby a úklidu
  
  - ▶ Není návaznost her
    - hry na sebe vůbec nenavazují, můžeme vynechávat, přehazovat
    - všechny jsou motivovány základním příběhem

Toto dělení her využívají autoři v knize dobrodružné prázdniny, aneb než se rozhodneme (TETOUR,V., KRÁČMERA,J.,MACHATÝ,B.:1989).



## 5 Tvoření celotáborových her

Při jejich tvorbě je vždy důležité přihlédnout k délce tábora a věku dětí. Hra pro ně musí být lákavá, přitažlivá a nikoli nudná a nezábavná. Vymyslet hru pro děti různých zájmů a dovedností je složité a proto je dobré se držet několika bodů, které tvorbu celotáborových her ulehčí.

Důležité je s přípravami celotáborové hry začít včas, abychom měli dostatek času zajistit jak obsahovou, tak materiální stránku. Příprava celotáborové hry by měla mít tři fáze:

- Příprava hry – to co se děje před táborem – vymyšlení tématu, pomůcek, her
- Hra samotná
- Zhodnocení – co se líbilo, nelíbilo, problémy, úspěchy, pády, co vylepšit, co nechat

Než začneme hru připravovat, měli bychom si zjistit pár údajů, které nám v přípravě pomohou.

- Podmínky
  - ▶ délka a termín tábora – důležité pro délku hry, který den tábor začíná, jak se prolínají, státní svátky;
  - ▶ roční období;
  - ▶ forma zaměření tábora;
  - ▶ kapacita tábora;
  - ▶ místo konání – nové či známé;
  - ▶ prostředí – lesy, rybník, hrad, zřícenina, vlastní či pronajatý pozemek, rozloha.
- Možnosti
  - ▶ personál – nový, zkušený, sehraný;
  - ▶ složení dětí – věkové složení a jedná-li se o smíšený, dívčí či chlapecký tábor.

Musíme počítat s tím, že některé děti jedou na tábor prvně a jiné jsou zase ostřílenými táborníky. Pro celé toto široké spektrum musí být hra vhodná (TETOUR,V., KRÁČMERA,J.,MACHATÝ,B.:1989).

## 5.1 Námět

Volba námětu je pro etapovou hru věcí tak důležitou, že si zaslouží více prostoru. Ideálním zdrojem inspirace je dobře napsaná kniha. Je nejčastějším zdrojem inspirace pro celotáborové hry. Téma, děj, postavy a zápletka jsou vymyšleny a stačí je už jen zasadit do etap a skloubit se soutěžemi. Může to být ale stejně dobře i film, příběh ze života a mnoho dalších.

V první řadě musí provokovat a vzrušovat nás, autora hry. Ovšem stejným dechem je potřeba dodat, že vybraný námět musí stejně spolehlivě chytit děti a instruktory.

Pokud se nenajde celistvý příběh, je nutné, aby autor sáhl po širokozáběrovém tématu a to pak musí sám rozpracovat. Mohou to být například pohádkové motivy, pradávné civilizace, mimozemšťané, téma společenských her a podobně. Důležitou věcí, která výběr tématu ovlivňuje je věk dětí.

V diplomové práci se zabýváme celotáborovými hrami pro děti mladšího školního věku a tudíž nás bude zajímat volba námětu pouze pro tuto věkovou skupinu.

U dětí mladšího školního věku najisto uspějeme s pohádkovými motivy. Bez obav můžeme servírovat draky, skřítky, čerty a pidižvíky všech sort a velikostí. V podvědomí dosud dřímají obrazy mnoha zhlédnutých a přečtených pohádek. Svět nadpřirozených sil je pro naši potřebu nadmíru příhodný. Vybere si každý. Pohádkový útvar nemá problémy s překlenutím ošemetných míst. Stát se může cokoli. Nějaké kouzlo nebo trik – a legenda je přesně tam, kde jsme ji chtěli mít. Při konstrukci dějů nemusíme omezovat fantazii, ale určité zákonitosti platí i zde. Postavy musí být jednoznačné. Každý musí vědět, jaká postava je. Jestli je hodná, záludná, zlá, jaké má vlastnosti. Další věcí je, že dobro musí zvítězit a zlo musí být odhaleno a potrestáno.

Prostředí je druhým nejčastějším dolem nápadů. Inspirací může být zajímavý strom, dům, zámek, skála, zatopený lom, kopec, rozhledna, ostrůvek. To vše může

nastartovat naši fantazii pro vytvoření celotáborové hry. Je-li předmět dostatečně sugestivní, není pak problém vymyslet k němu příběh.

Když se člověk rozhlédne kolem sebe ve světě her, zjistí, že je spousta důvtipných, poutavých a zábavných her. Většina jich je však vymyšlena jako hry stolní. Co se však stane, vyjme-li hru z klidného, nenáročného prostředí pokoje a vložíme ji ve zvětšené podobě do prostředí tábora a přírody? Z naprosto nenáročných hry pro malé, může vzniknout docela fyzicky náročná disciplína. Popřípadě se dá ztížit různými přírodními překážkami či poupravěním pravidel.

I mateřský jazyk může stát za hrou. Zvukomalebnot, různorodost a bohatost českého jazyka může mít za následek vznik hry. Vždyť stačí maličko pozměnit pravidla a je na světě cizí řeč. Také u obřadů a rituálů záleží na nápaditosti textů, kterými jsou doprovázeny (CHOROUT, J.:2000).

## **5.2 Náležitosti**

Hra, která má dostatečně splnit požadavky na ni kladené a mít úspěch, nesmí postrádat podstatné prvky, které ji dělají tajuplnou, lákavou a líbivou. S jejich pomocí budou děti bez problémů vtaženy do děje a dychtivě budou očekávat příští okamžiky.

### **Překvapení a tajnosti**

Velmi důležitou věcí, podílející se na úspěchu hry, je neokoukanost, překvapení z nových, neznámých her. Děti si všimnou, že hru hrají již třetím rokem, ale nejprve jako mimozemšťané, pak staročeši a nyní jako kovbojové. Neznamená to, že se nesmí hrát staré oblíbené hry, ale je dobré je nějakým způsobem obměnit, aby výsledek byl nový, překvapivý. A rozhodně by neměly chybět ani hry nové. Co se týče rekvizit a kostýmů, je důležité načasovat si kdy, kde a co děti uvidí. Pokud všechny kostýmy a rekvizity uvidí hned od počátku tábora, nemá je pak co překvapit. Ale zjeví-li se v pravý čas a na pravém místě, tak překvapí a posílí dojmy z celé hry.

## Malebnost ve všem

Malebností rozumíme soubor snah, jejichž výsledek bude lahodit všem smyslům, zraku a sluchu zejména. Upřednostňujeme vše, co dokáže zapůsobit na emoce účastníka i náhodného diváka.

Velmi důležitý je úvod do děje. Na jeho provedení závisí počáteční zapálení do hry. Má za úkol pospojovat nitkou jednotlivé hry a dny, aby se z nich nestaly zajímavé, ale osamocené, nesouvisející části. Přesouvá účastníky ze všední, obyčejné reality, do úplně jiného světa, kde je vše možné, kde platí i jiná pravidla, kde se stávají i někým jiným.

Obřady a rituály provází lidstvo od počátků až do dnešních dnů. Jsou důležitou součástí života a přinášejí nám řád, pravidla, jistoty ale i zadostiučinění, radost a pobavení. A proto jsou důležitou součástí celotáborových her. Patří mezi ně například již zmíněná úvodní legenda, čtení pohádek na dobrou noc. Výraznějším obřadem je vyhlásování výsledků, kde se bez obav ze zničení mohou využít připravené kostýmy. Nalezneme v nich všechny divadelní prvky, na které si jen vzpomeneme. Patří sem různé recitované texty, písničky, které si účastníci pamatují ještě hodně dlouho. Mezi další obřady patří různé nástupy a jiné ceremonie.

Nedílnou součástí jsou i masky a převleky ať už vedoucích či dětí. Masky podtrhují námět hry a více nás do ní ponořují. Na masky dětí jsou kladeny požadavky nenáročnosti výroby a nízké finanční nároky. Buď je děti mají vytvořené doma, nebo si na tábor vezou pouhé polotovary, ze kterých si sami za pomoci vedoucího vytvoří kostým. Je dobré, pokud se na výrobě kostýmu, ať již doma nebo na táboře a následně i na výrobě věcí jako mečíky, hůlky a podobně děti podílí. Vlastnoručně vyrobené věci se totiž dětem mnohem méně ztrácí a méně si je ničí. Vědí totiž, kolik práce jim dala jejich výroba a tak si na ně dávají větší pozor.

I rekvizity pomohou při úspěšné realizaci. Náročnost na ně a jejich množství je různá. Je vhodnější při jejich výrobě využít přírodních materiálů, které v prostorách tábora a okolní přírody vypadají mnohem lépe a působivěji, než například ty samé předměty, ale z plastu.

Kostýmy, dekorace, rekvizity, to vše podporuje úspěšnost hry. Důležité je také místo a načasování. Pokud dokonalou hru umístíme ve chvíli, kdy jsou všichni unavení, nebo hrajeme-li všechny hry a příhody na stejném místě, postrádají pak své kouzlo. Aby hry děti nezačaly nudit a nepřipravily je o nadšení, je dobré, pro důležité hry mít specifická místa. Například je nevhodné závěrečný poklad ukrýt na místě, kde se každý den odehrávaly hry. Účinek všeho je totiž založen na překvapení, obnovení a oživení (CHOUR, J.:2000).

### **5.3 Náročnost her**

Máme-li vymyšlen název a téma hry, je důležité také vymyslet co se bude jednotlivé dny odehrávat, jaké hry budou zařazeny do programu, co děti čeká.

Při výběru hry je velmi důležité držet se několika bodů, které by měla splňovat. Měla by dávat stejné šance všem hráčům. Někdy stačí u hry jen malinko změnit pravidla a splňuje většinu požadavků. Je důležité ji také zasadit do správného prostředí a pokud je vnitřně svázaná s hrou jinou, není dobré tento řetězec porušovat.

#### Náročnost her

Obecně platí, že čím zkušenější hráči, tím náročnější hry si může autor dovolit. Jsou-li děti poprvé samy na táboře, je pro ně samotný pobyt dobrodružstvím. Čím víc však prostředí táborů znají, tím více pozornosti věnují hře. Všimnou si pokud hru již hrály nebo naopak ocení dobře a důmyslně propracovanou hru. Něco podobného platí i pro tvůrce hry. Při přípravě první hry málo kdo domýšlí všechny důsledky her, přípravu všech materiálů a náročnost her. Všechny tyto věci se zlepšují časem. Většinou to, co při první hře bylo podle vás úžasné a dokonalé, se po několika dalších hrách jeví jako obyčejné, nevýrazné, nebezpečné či přímo nemyslitelné. Důležité je přizpůsobit hry dětem. Nikoho nebaví překonávat překážky, když ví, že cíl je naprosto nedosažitelný.

#### Bezpečnost při hrách

Stejně jako v životě i při hrách se setkáváme s riziky, která nemůžeme nikdy vyloučit. A právě bezpečnost je nejdůležitější limitující hledisko při výběru hry.

Nepočítají se drobné odřeniny a škrábance, ale vážnější zranění. Mezi nebezpečné aktivity můžeme například zařadit lezení po skalách bez jištění, prolézání neznámých, nezajištěných prostor, práce s pyrotechnikou a podobně. Fyzická bezpečnost však není jediná. Musíme dohlédnout i na psychiku, aby dítě odcházelo ze hry radostné, klidné, očištěné, nikoli nešťastné či traumatizované. Důležité je také, aby vše bylo dobrovolné. Například zkouška pevné vůle, která je plněna z donucení, se májí účinkem a podporuje negativní postoj hráče.

Hry nám naopak pomáhají naučit se rizika zvládat. Je však důležité zabezpečit, že k žádným závažným zraněním nedojde. Hráčům se riziko může jevit jako veliké, ale vedoucí by měl mít vše připravené tak, aby to bylo pouze riziko zdánlivé pro hráče, ale se vším potřebným zajištěným. Před hrou je důležité zkontrolovat místo konání a vyloučit všechny nebezpečné vlivy, ale i pomůcky a materiál. Součástí bezpečnosti je i vybavení a oblečení hráčů. Hry musí být uzpůsobeny počasí. Účastníky musíme informovat o potenciálním riziku, upozorňujeme na okolnosti, které je třeba mít na zřeteli, abychom se vyhnuli kolizím a úrazům.

Pokud je potřeba, aby děti dávaly při hře dopomoc, řádně jim předvedeme dopomoc názorně, budeme vyžadovat naprosté soustředění a pozornost. Nebezpečnější situace by měl zajišťovat odborník. Záchrané pomůcky a lékárnička by měly být vždy dostupné a měla by být přítomna osoba, která je schopna poskytnout pomoc. Již před samotnou akcí (táborem, výletem), je nutné zkontrolovat zdravotní stav dětí a musíme mít přehled o jejich alergiích, potřebných lécích, fóbiích a jiných problémech (NEUMAN,J.: 1998).

### Stavební prvky

Stavebními prvky hry jsou myšleny některé opakující se činnosti. Tyto stavební prvky jsou obsaženy v každé hře a jejich různými kombinacemi a záměnami vzniká pro hráče pocit novosti. Tyto prvky jsou jak z oblasti fyzického pohybu jako například běh, chůze, šplhání, lezení, házení a podobně, tak sem můžeme zařadit i složitější úkony, jako například signalizace, schovávání se, pátrání, luštění šifer a podobně.

V táborových hrách se využívají i smysly. Nejvíce vytíženými jsou zrak, sluch a hmat. Je dobré zapojit i ostatní smysly, jako chuť a čich, na které existuje celá řada her, které se dají využít (CHOUR, J.:2000).

#### Správné načasování her v programu

Aby hry měly ten správný dopad a děti je prožívaly tak intenzivně jak si zaslouží, je důležité je dobře načasovat. Střídat fyzicky náročné hry s hrami klidnějšího charakteru. Obecně platí, že třetí den je krizový a měl by být méně náročný, po noční hře by neměl následovat celodenní výlet ani dvě noční akce hned za sebou. Z toho vyplývá, že je potřeba si vytvořit určitý scénář, který nám pomůže se těmto dalším problémům vyhnout.

#### Důležité kroky kolem hry

Vše co musí každý vedoucí a tvůrce etapových her udělat, než děti začnou hru hrát a vše co následuje, by se dalo shrnout do pěti bodů.

- Nejprve musíme zjistit jaké jsou cíle a zaměření dané hry, proč vybíráme právě tuto hru, jestli je vhodná. Pokud hra projde tímto sítím můžeme pokračovat dál.
- Nutné je, abychom si naplánovali, jakými prostředky chceme splnit záměr hry. Jaké potřebujeme pomůcky, jestli musíme upravit pravidla,...
- Dalším bodem je vše co následuje těsně před hrou. Kontrola místa, pomůcek, vysvětlení pravidel, alternativy.
- Čtvrtým bodem je vlastní hra. Již při hře sledujeme co mělo být jinak, co upraveno, zdokonaleno či vypuštěno.
- Posledním bodem je zhodnocení hry, pokud v něčem nevyhovovala, tak přepracování pro příští použití.

Vymýšlení programu akce je velmi složitým úkolem. Je zde důležitá zkušenost, intuice, cit pro přípravu hry a nejen to. Klíčovou záležitostí je pořadí a posloupnost všech činností. Neexistuje však jediná šablona, podle které by se dal takový pořadník sestavit.

Základem je stále učení se, praxe a poučování z předchozích kroků (NEUMAN, J.: 1998).

## Pravidla úspěšné realizace

Rozdělení hráčů do týmů je důležitým faktorem působícím na celkovou úspěšnost hry. Je mnoho způsobů, jak hráče rozdělit. Můžeme je náhodně rozlosovat, rozdělit podle data narození, výšky, počátečního písmene, či jiných náhodných znaků. Můžeme také určit kapitány, kteří si budou do svých družstev vybírat dle vlastní volby. Můžeme také děti zcela záměrně rozdělit sami, abychom například vytvořili vyrovnané skupiny či promíchali děti, aby se naučily pracovat i jiných skupinách, nebo předešli pocitu, že je někdo ve skupině nechtěný.

První hra bývá často motivační. Volíme hru pro všechny hráče, která nevyřadí hned na počátku většinu hráčů. Musíme mít dobře připravené prostředí a pomůcky. Nesmí to být ale neaktivnější hra a ta nejlepší. Celá etapa by měla postupně gradovat.

Při výkladu hry je podstatné i místo výkladu. Nestojíme ve středu, ale na okraji, vždy čelem ke slunci. Využíváme pohled do očí a tudíž není dobré mít sluneční brýle. Je dobré vytvořit atmosféru, ve které budou hráči napjatě poslouchat výklad hry. To můžeme umocnit prostředím, kostýmy a efekty. I název hry je v tomto okamžiku důležitý. Pokud zaujme už název, děti jdou do hry s nadšením již od začátku. Je vhodné uvést ji nějakým příběhem, představením. V úvodu musíme také popsat území, ve kterém se bude hra odehrávat, jestli budou hráči sami, ve dvojicích či družstvech, jak budou družstva označena, jak bude hra započata a ukončena, jak hodnocena. Rozdáme pomůcky, které budou při hře potřeba. Můžeme i zařadit malou ukázkou hry. Musíme také nechat čas na dotazy a upřesnění.

Pravidla jsou důležitou součástí každé hry. Musejí být promyšlená, u některých her dokonce napsaná. Jejich výklad má být stručný a jasný. Po jejich zavedení necháme prostor pro různé dotazy. Pravidla během hry neměníme (NEUMAN, J.: 1998). Určí nám čas, území, podmínky vítězství, rozlišení protihráčů, povolené pomůcky a podobně. Složitost pravidel ovlivňuje věk a zkušenosti dětí. Příliš podrobná pravidla nedovolují mnoho možností řešení. Obsahují-li podstatné a důležité, mohou ponechat dostatek prostoru pro fantazii hráče. Jelikož co není zakázáno, je vlastně povoleno. Na správném vysvětlení



závisí i úspěch hry. Viníkem neúspěchu je vždy autor, dramaturg, režisér, nikoli hráč (CHOURE, J.:2000).

Důležité je dodržování pravidel hlídat a máme několik možností, jak na porušování reagovat.

- Tvrdě vyžadujeme dodržování pravidel a postihujeme jejich nedodržení
- Při porušení pravidel upozorníme skupinu, ať sama rozhodne o postihu
- Pozorujeme porušování pravidel, na které však neupozorníme a reakci si ponecháme pro závěrečné hodnocení hry
- Pružně modifikujeme pravidla, zvláště, pokud se jednalo o nepochopení
- Ignorujeme pravidla

Každá z těchto variant má své pro a proti a je nutné je zvážit. Důležité však je přistupovat ke všem stejně. Pokud si ani vedoucí není jistý správnou formulací při sporu, je někdy lepší výsledek anulovat. Je dobré zajistit všem stejné podmínky. Soutěží-li dvě družstva proti sobě, musíme hru rozdělit na dvě kola s výměnou pozic. Někdy pravidla hry nevyhovují a tak přistoupíme k jejich změně. Většinou to bývá v těchto situacích:

- je příliš náročná
- nevyhovující časové a prostorové podmínky
- podstatná změna počasí
- neuspokojuje potřeby hráčů
- je nudná (NEUMAN, J.: 1998)

Pravidla by neměla svazovat naší ani hráčovu fantazii a tvořivost. Hru můžeme dle našich potřeb upravovat a většinou to realizujeme v těchto oblastech:

- změnou pravidel
- výběrem pomůcek a vybavení
- volbou jiného způsobu přesunu
- jiným ohraničením hrací plochy
- změnou rolí
- změnou cílů

## Vlastní průběh hry

Každý, kdo realizuje nějakou hru, se musí obrnit velkou dávkou trpělivosti a musí mít na paměti, že hru může svým jednáním ovlivnit jak k lepšímu, tak i horšímu. Časový průběh hry se nám lépe povede, když si určíme pevné časové vymezení. Je důležité sledovat hru, ale zasahovat do průběhu co nejméně. Neradíme skupinám, jak by měly docílit výsledku co nejlépe, jak hrát, či přelstít soupeře. Je dobré pružně reagovat na potřeby dětí. Nastane-li zmatek ve hře, hrozí nebezpečí nebo nějaký jiný pádný důvod, hru ukončíme. Každá hra nemusí skončit splněním úkolu. I nesplněný úkol je pro skupinu přínosný. Po skončení hry je dobré zveřejnit výsledky co nejdříve, dokud je hra v živé paměti. Hra může podporovat několik věcí, například spolupráci, soutěživost, individualitu.

Podporuje-li spolupráci, neznamená to, že zavrhuje soutěž a závodivost. Velký rozdíl v pojetí hry a následně i v jejím provedení je v tom, jakou cenu přikládáme vítězství. Jestli dáme větší váhu vítězství, nebo účasti a zábavě. Je dobré mít v zásobě vždy několik náhradních her. Při vysvětlování hry je dobré řídit se 5 P (NEUMAN, J.: 1998)

- Popiš – nejprve dětem hru vysvětlíme
- Předved' – ukázka pomůže dětem lépe pochopit a ujasnit některá pravidla
- Ptej se – po každém vysvětlení pravidel je důležité dát prostor na otázky
- Prováděj – následujícím krokem je vlastní realizace hry
- Přizpůsobuj – nevyhovovala-li pravidla, pomůcky či jiné části hry, je dobré ji příště přizpůsobit (NEUMAN, J.: 1998).

Pro každého vedoucího je velmi užitečné vést si kartotéku her které využívá, psát si k nim různé obměny, doplnění reakcí, ohlasu, u jak starých dětí se osvědčila a podobně. Pro rychlou orientaci je dobré si různé typy her označit různou barvou. Může se tak mnoha problémům vyhnout díky předchozím poznatkům.

## Ochrana přírody

Je důležité chovat se k přírodě šetrně a učit tomuto přístupu i děti. Neznečišťujeme přírodu, neděláme zbytečný hluk, neničíme ji. Pokud vstupujeme

na cizí pozemky, řádně se domluvíme s majitelem. Vstupujeme-li na chráněná území či do rezervace, respektujeme jejich pravidla. Při hrách se snažíme, abychom dětem ukazovali nový pohled na přírodu.

#### Reflexe – zpětná vazba

Jeden z hlavních rozdílů mezi rekreačním a výchovným užitím her a aktivit v přírodě tkví v reflexi. Reflexe je řízený proces hodnocení aktivity nebo hry, který využívá zpětnovazebních informací k hledání širších souvislostí a významů. Učí nás vidět naše jednání a jeho působení prostřednictvím jednotlivých prožitků a zkušeností. Vede nás k tomu, abychom se z nich naučili co nejvíce. Reflexe je příležitostí, jak si v uvolněné herní atmosféře vyměnit názory s lidmi, kteří mají stejné zkušenosti a prožitky jako my.

Reflexi můžeme rozdělit do dvou částí.

- První se zabývá tím co se událo, hledá souvislosti mezi výsledkem a činností jednotlivých členů i celé skupiny, zlepšuje a objasňuje jejich význam.
- Druhá část se zabývá tím, jak se dají zkušenosti právě nabyté využít v dalších situacích, jak se dají využít v běžném životě. Reflexe je důležitou součástí všech akcí s výchovným charakterem. Pro vedoucího je obtížné je dobře zvládnout, ale je dobré sledovat reflexi u jiných a využívat ji.

Reflexi bychom mohli rozložit do tří rovin, podle toho, kde se odehrává. Jestli v celé skupině, ve dvojici nebo v jednotlivci samotném.

- Dění v celé skupině. Dobrodružné programy předpokládají sdělování zkušeností a prožitků. Proto se snažíme, aby hráči společně hledali, co se od sebe vzájemně naučili. Nastolují se otázky důvěry, podpory, rušivého chování, tlaku skupiny i utváření různých klik.
- Dynamika meziosobních vztahů členů. Často se v názorech projevují emoce. Diskutuje se o vzájemném uznávání, důvěře, bezpečnosti, negativismu i strachu z hodnocení. Často to vyžaduje přechod od diskusí k jiným technikám reflexe.

- Intrapersonální rovina – pocity, které prožívali jednotlivci. Častým tématem je strach, obava o bezpečnost, důvěra v ostatní, vzájemné uznání.

O některých problémech nemusíme ani tušit a neočekávaně se vynoří. Díky tomu o nich víme a můžeme počítat, že se objeví i v jiných hrách.

Pro zdárný průběh reflexe jsou důležité podmínky, za kterých je prováděna, ať už to jsou podmínky časové, prostorové nebo organizační.

Nejlepší čas pro reflexi je ihned po skončení hry, kdy mají hráči vše v živé paměti. Délka reflexe je individuální. Závisí na věku hráčů a jejich herní a reflexní zkušenosti, na významu aktivity, jejím průběhu a cílech, které byly stanoveny.

Aby hráči bez obav vyprávěli i o strachu a nepříjemných zážitcích, mělo by tomu odpovídat místo. Mělo by být klidné, bezpečné a příjemné. Co se týče posazení hráčů je ideální kruh. Tento útvar vyjadřuje, že jsou všichni na stejné úrovni, všichni na sebe vidí a vyřčené věci zůstávají uvnitř (NEUMAN, J.: 1998).

#### **5.4 Dramaturgie**

Ten, kdo si myslel, že je naprosto jedno, jak bude spřádat a předvádět příběh celotáborové hry, bude zklamán. Sebelepší námět který je uchopen a zpracován nevhodným způsobem, nás ve výsledku zklame. Existuje mnoho způsobů, jak lze téma zinscenovat. Dva nejvyhraněnější typy by se daly nazvat románový příběh a systém dominových kostek.

##### **Románový příběh**

Tento typ interpretace se dá přirovnat ke knize či divadelní hře. Má pevnou dějovou linii, kterou je třeba dodržovat, protože změny by přinesly zmatek a vše by ztratilo původní smysl a logiku. Je založen na textu, jeho podmanivosti a působivosti, který nás vtahuje do děje. Většinou jde o čtení slovo od slova. Pokud je dobře text napsán, zatáhne děti do děje a ti se vciťují do postav, soucítí s nimi. Jsou schopny poslouchat i dlouhý text. Velkou nevýhodou je minimální prostor pro improvizaci. Což je nevýhodou při rozmarech počasí, které se bohužel naplánovat nedají. Další nevýhodou je, pokud text a děj děti nezaujme. Přetváření děje a jeho linie na kolena po večerech je velmi složité.

## Systém dominových kostek

Tento typ je velmi vhodný. Zásadní je pouze první a poslední den. Jinak na pořadí vůbec nezáleží. Není problém zařazovat jednotlivé etapy podle počasí, rozmarů přírody. Lehce se reaguje na zdravotní potíže, vyčerpání, či naopak přebytek energie. Děj těmito záměnami vůbec nestrádá (CHOUR, J.:2000).

### 5.5 Hodnocení a odměňování

Pokud záleží na výsledku, je hodnocení velmi důležité. Je-li špatně provedeno, nebo není provedeno vůbec, může dětem pokazit dojmy, přesvědčit je o zbytečnosti jejich snažení. Je důležité dodržovat některé zásady hodnocení.

#### Hodnocení etap

Nejlepší je, pokud hru hodnotí někdo nezávislý, komu nezáleží na výsledku. Často dochází k nevyrovnaným výsledkům her. Jedno družstvo má stále navrch. Zřetelně nadržovat jednomu družstvu je nepřijatelné, ale pro stále prohrávající družstvo je občas složité najít motivaci. Dobré je chválit všechny dle hesla: „Není důležité vyhrát, ale zúčastnit se“! Máme tři možnosti reakce na nevyrovnané skóre. Buď se s výsledky smíříme a necháme hru běžet dál, nebo vymyslíme a vložíme hru, kterou částečně povzbudíme prohrávající družstvo a jejich výsledky je přiblíží k vítězům, čímž donutíme k lepším výkonům i vyhrávající družstvo, jelikož jim najednou někdo šlape na paty. Třetí variantou, která by se však neměla nikdy povolit, je přimhouření očí při porušování pravidel při hře. To zcela ruší výchovné působení her na vývoj dítěte. Navíc jim bere jistoty férovosti. To je může demotivovat při dalších hrách. Není však důležité pouze hodnocení dětí. I hra sama by měla být každý den zhodnocena

Každodenní zpětná vazba by měla být pravidlem. Co se povedlo co nikoli, jak reagovaly děti, kdo švindloval, na co si dát příště pozor, co vynechat, co naopak dodělat. Jak se které dítě chová, kdo je samotář a podobně. To vše pomáhá k úspěchu celé hry. Všechna tato poznání nám pomáhají působit na děti tak, jak potřebují a tím jim i pomoci nejen na táboře, ale i do všedních dnů (CHOUR, J.:2000).

## Závěrečné hodnocení

Závěrečné hodnocení je tečkou za celou hrou. Nemělo by se nechávat na poslední chvíli do shonu a zmatku balení. Mělo by být dostatečně slavnostní a rozhodně by se nemělo šetřit chválou a nějaká ta drobnost, nebo cukrátko také vadit nebude. Je dobré a pěkné dodat tomuto slavnostnímu zakončení, hodnocení a vlastně i loučení s hrou patřičný lesk. Velmi užitečné je i závěrečné zhodnocení s vedoucími a instruktory. Po příjezdu z tábora pak autoři mohou dle svých poznámek předělat hru, aby se vyvarovali některých chyb a dala se použít pro jiný tábor.

## Typy hodnocení

Typů hodnocení etapových her je nepřehledné množství. Stačí jen některé vybrat či upravit tak, aby bylo vhodné pro námět hry, ale i pro věk dětí. Body obdržené při hrách mohou mít různou podobu, jako například: Táborových platidel (peněz, poukázek, šeků), kilometrů (jedeme rallye), kůže (lovci v tajze), stavebního materiálu (stavíme most), děti dostávají různá zvířátka (budují zoo), na mapce jim přičítají světelné roky (hrají na kosmonauty), mohou také dostávat různé omalovánky, samolepky, obrázky (TETOUR, V., KRÁČMERA, J., MACHATÝ, B.: 1989).

## Znázorňování výsledků

Valná část etapových her používá prvek soutěživosti. Závody se hodnotí a body se sčítají. Výsledky je tedy třeba vystavit, aby každý věděl na čem je, jak se musí snažit a navíc, aby vše bylo jasné a viditelné a nedocházelo ke spekulacím. Nejčastějším způsobem jsou klasické nástěnky, někdy střídané vypalováním trasy na desku, malbou na kůži či plátne. Jinými možnostmi je navlékání na nit, drát či tyč. Odkrývání mapy, kde je vidět, jakou měrou který oddíl přispěl. Netradičním způsobem je například tričko symbolizující barvou umístění.

## Příklady

- po mapě posunujeme auto, které jede mezinárodní automobilovou rallye Evropa, body jsou desítky kilometrů;
- po hvězdné obloze (po určité dráze) posunujeme malé raketky od jedné hvězdy k druhé – hrajeme si na kosmonauty;
- letíme balónem podle knihy J. Verna přes Afriku. Po mapě posunujeme malé balóny vyrobené z pingpongových míčků;
- stavíme most přes údolí. Velká fotografie je postupně doplňována jednotlivými díly mostu. Každá skupina staví svůj pilíř;
- malé děti jedou vláčkem do pohádky. Nakreslené panáčky posunujeme z posledního vagónu až do lokomotivy;
- budeme-li si hrát na horolezce, budujeme stanové tábory, posunujeme malé cepíny k vrcholu hory;

Velkou motivací je pro děti, když body, které získávají se vyznačují přímo na nich, nějakém doplňku,...

- nastříhávání různých hodnotí na triku
- při závodu aut nosí na krku pouzdro s řidičským průkazem, kam získávají kladné a záporné body
- přidělování vousů na hlavu trpaslíka, kterou mají zavěšenu na krku, přidělování paprsků sluníčku, kytiček (TETOUR,V., KRÁČMERA,J.,MACHATÝ,B.:1989).

## Odměňování

Odměnou může být cokoli. Můžeme nakoupit lízátko, bonbony, cukrovinky, nechat upéct dort, koupit tábornické potřeby a tak dále. Nejvíce atraktivními cenami však zůstávají věci, které si pak děti jinde pořídit nemohou, jako například moduritové přívěšky se znakem tábora, kalendář na příští školní rok, dopisní papíry, zpěvníky, diplomy, trička s motivem etapové hry (TETOUR,V., KRÁČMERA,J., MACHATÝ,B.:1989)

## 5.6 Chyby

Dělat chyby je lidské. Nikomu se nemůže podařit připravit naprosto bezchybnou celotáborovou hru. Důležité ale je, snažit se uvědomovat rizika a pokusit se chybám předcházet. Dobré je zapisovat si chyby a možná řešení a jak by se jim dalo předcházet.

Hlavní chyby:

- Téma – neodpovídající věku hráčů. Těžko nalákáte 15-ti leté pubescenty na pohádkové bytosti;
  - problém je i opakování témat. Důvodem nesmí být ani úspěch a snaha navázat na něj;
  - snaha o přesné okopírování předlohy také přináší spíše nesnáze, než ulehčení;
- Problémem je i opakování stále stejných her u kterých zaměníme jen legendu. Novost a překvapení je zničeno. Děti vědí co od her očekávat.
- Zakončení celé hry je také velmi důležité. Nedohraná a neukončená hra kazí dojem z tábora, přestože uskutečněná část byla dokonalá. Velkou chybou, která kazí dojem z hry a napětí s momenty překvapení je prozrazení pointy. Je důležité všechny informace pečlivě střežit a důvěrné informace sdělovat pouze těm nejnnutnějším.
- Dáváme-li přednost soutěživosti a snaze vyhrát za každou cenu před radostí a vzrušením ze hry, dopouštíme se další zásadní chyby a špatně působíme na hodnoty dětí a jejich výchovu.
- K pokažení dojmu ze hry může ale dojít i z nepochopení pravidel. To je následkem hned několika důvodů. Zmatený výklad, nedostatek času, nedomyšlená komunikace. Vysvětlení pravidel musí být vždy uzpůsobeno věku a chápání dětí a je dobré přesvědčit se, zda opravdu pravidlům rozumí.
- Extrémní rozdíl v síle skupin, který hned po pár hrách určí kdo je ve pozicích vítězů a kdo poražených, kazí nejen dojem, ale pro děti i prožitok ze hry a snižuje jejich snaživost.
- I v rozhodcích může být chyba. Pokud jsou zaujatí a nadržují některým hráčům nebo skupině, je celá hra a výchovné působení zničeno.



- Včasným přípravěm a kontrolou pomůcek předejdeme selhání, které může někdy zásadně ovlivnit hru.

Je dobré se chyb vyvarovat a být na vše připraveni. Za neúspěch můžeme my, nikoli děti či instruktoři (CHOUR, J.:2000).

## 6 Ukázky celotáborových her

Celotáborové hry, které jsou zde předloženy jako ukázky, byly použity na pionýrském táboře právě u dětí od 7 do 9 let. Vždy se setkaly s úspěchem u dětí a s kladným hodnocením jak od vedoucích a instruktorů, kteří je zažili v reálu, tak od vedení tábora, které je muselo schválit ještě před realizací.

### 6.1 NA DIVOKÉM ZÁPADĚ

#### Hrubý úvod:

Děti se ocitnou na divokém západě, kde se musí naučit různým věcem, aby přežily a mohly se pokusit najít poklad Divokého západu.

V průběhu tábora budou získávat zlatáky a stříbrňáky, ale budou jim i odebírány, pokud se nebudou chovat tak jak se sluší a patří. Získané mince uplatní při závěrečné cestě, pokud nesplní nějaké úkoly.

1 zlatý ..... 2 stříbrné

#### Bodování:

Úklid : ☉ = 1 zlatý    ☼ = 1 stříbrný    ☁ = -1 zlatý

Služba: vynikající = 5 zlatých    normální = 2 zlaté a 1 stříbrný    nic moc = 0  
strašná = -2 zlaté a 1 stříbrný    horší už to nemůže být = -5 zlatých

Hry: soutěže skupin: 1. místo = 5 zlatých

2. místo = 3 zlaté

3. místo = 1 zlatý

soutěže jednotlivců: 1. místo = 3 zlaté a 1 stříbrný

2. místo = 2 zlaté a 1 stříbrný

3. místo = 1 zlatý a 1 stříbrný

**Mimořádné body:** Záleží na tom, za co jsou rozdávány. Pouze za ocenitelné věci, které byly vykonány bez popudu kohokoli ( děti je vykonaly samy od sebe) a bez původního záměru za to získat body (nebudou samy chodit a hlásit, co vykonaly).

### Průběh tábora v kostce

Den	Dopoledne	I.odpol. program	II.odpol. program	Večerní program
1.	Příjezd, rozdělení do oddílů, ubytování, filtr, seznámení s táborem a jeho řádem	I. oficiální nástup a přivítání, výroba koní a jmenovek na koně, seznamování v oddíle	Sběr dřeva, příprava ohně, dodělávání koní a cedulek	Oheň, písničky, cesta pro truhlu
2.	Učení, sběr a zpracování dřeva	"slámová sklizeň" "kopírka divokého západu"	"Cesta divokého Bila Ochutnávače"	Hon na bizona
3.	Zlatokopecká výprava do Dřevěnic		"Divoká přestřelka na západě - o zlato drsnáka Kida"	Oheň, písničky
4.	Učení, střelba z luku	"Chytání nebezpečných lupičů"	"Prověrka pozornosti honáků stád"	"Divoká přestřelka na západě - o zlato drsnáka Kida" Finále
5.	Učení, sběr a zpracování dřeva	Cesta do městečka Bradlec za ukradeným nákladem		Oheň, písničky
6.	Učení, sběr a zpracování dřeva	Cesta honáků stád	"O nejdelší lano"	Odchyt divokých koní - trénink
7.	Opakování naučeného	„Závěrečná cesta za pokladem Divokého západu“		Závěrečný slavnostní oheň, předání cen, odměn a diplomů.
8.	Slavnostní nástup, sundání vlajky, rozloučení a odjezd.			

## 1. den

### Dopolední program:

- ♥ Příjezd
- ♥ rozdělení do oddílů
- ♥ ubytování
- ♥ filtr – prohlídka zdravotního stavu
- ♥ seznámení s táborem a jeho řádem

### I. odpolední program:

- ♥ I. oficiální nástup a přivítání
- ♥ výroba koní a jmenovek na koně

### II. odpolední program:

- ♥ Sběr dřeva, ,
- ♥ příprava ohně
- ♥ dodělávání koní a cedulek

### Večerní program:

- ♥ Oheň, písničky
- ♥ cesta pro truhlu

### Výroba koní a jmenovek na koně

**Pomůcky:** Obrisy hlavy koně v počtu dětí, cedulky ke koňům v počtu dětí

Každý správný kovboj má svého věrného koně, který mu na cestách nejen pomáhá, ale je mu i věrným společníkem. Tudíž ani my se bez koní neobejdeme. Každý dostane obrys koňské hlavy. Jejich úkolem je dokreslit hlavu, aby se dala připevnit na klacek. Pak si koně pojmenují a to napíší na koňskou jmenovku.

### Cesta pro truhlu

**Pomůcky:** svíčky, 3 různé truhly

Jelikož každý oddíl bude získávat za soutěže, činnosti a podobně mince, musí mít tedy něco, kam je budou ukládat. Večer po setmění, se budou postupně po oddílech děti odebírat od ohně. Děti budou odcházet samostatně a v závěru se sejde celý oddíl. Ten pak dostane truhlu, kterou si uloží v šerifárně a do které budou dostávat získané mince.

## 2. den

### Dopolední program:

- ♥ Učení
- ♥ sběr a zpracování dřeva

### I. odpolední program:

- ♥ "slámová sklizeň"
- ♥ "kopírka divokého západu"

### II. odpolední program:

- ♥ "Cesta divokého Bila  
Ochutnávače"

### Večerní program:

- ♥ Hon na bizona

### Učení

Aby byli schopni přežít na divokém západě, musí se naučit určité potřebné věci z několika oborů. Pohyb a bystrost se bude procvičovat v průběhu her a tak zbývá ještě:

Uzle a orientace na mapě a v přírodě a přežití v přírodě: aby se neztratily a pokud ano, aby se mohly vrátit

Zdravověda: pokud se stane něco jim, nebo bude zapotřebí, aby pomohly někomu jinému

Rostliny: aby věděly, co je v přírodě zdravé a co jedovaté, co na co použít

Zvířata: každý správný kovboj se musí v přírodě orientovat a pokud nějaké zvíře potká, musí vědět s čím má tu čest

### Slámová sklizeň

**Pomůcky:** "balíky slámy", hřiště se sítí

I na divokém západě je nutno sklízet slámu pro koně. Na každé straně hřiště je rozmístěn stejný počet "balíků slámy". Na každou stranu se postaví jedno družstvo. Po odpískání hry je úkolem družstev, se co nejrychleji zbavit balíků na jejich straně, přehozením přes síť na soupeřovu stranu. Po ukončení vítězí družstvo s menším počtem balíků na své straně.

### **Kopírka divokého západu**

**Pomůcky:** papír se čtvercovou sítí, v každém čtverci je jeden obrázek, tužky v počtu oddílů, čtvercové sítě bez obrázků ve stejném počtu jako je oddílů

Každé družstvo má čistou čtvercovou síť a tužku. Ve stejné vzdálenosti od všech družstev je umístěna čtvercová síť s obrázky. Po odstartování vždy jedno dítě vyběhne, doběhne k obrázkům, jeden si zapamatuje spolu s jeho umístěním. Pak se vrátí ke svému družstvu a snaží se obrázek přesně zakreslit. Při doběhnutí jednoho vyráží další. Vítězí družstvo, které bude rychleji a správně.

### **Cesta divokého Bila Ochutnávače**

**Potřeby:** několik skupinek čichově a chuťově odlišných a zřetelných potravin

Děti prochází určitou trasu na níž je několik živých kontrol. Na každé kontrole se jim zaváže oči a děti buď podle čichu nebo chuti musí poznat co to je. Za každou správnou odpověď získají bod.

### **Hon na bizona**

**Pomůcky:** lano nebo provaz, obrázek bizona na kartonu.

Mezi dva stromy se natáhne provaz s obrázkem bizona, ale tak, aby se s ním dalo pohybovat. V určité vzdálenosti od bizona je munice (šišky). Každý oddíl bude přistupovat jednotlivě. Každé dítě bude mít dva cvičné pokusy. Děti se budou postupně po jednom pokusu střídat. Kdo nestrefí bizona, vypadl. Až zbudou dva nejlepší z každého oddílu. Ti se pak utkají mezi sebou o nejlepší tři lovce bizonů a o body pro oddíl.

### 3. den

#### **Dopolední program a I. odpolední program:**

♥ Zlatokopecká výprava do Dřevěnic

#### **II. odpolední program:**

♥ "Divoká přestřelka na západě - o zlato drsňáka Kida"

#### **Večerní program:**

♥ Oheň, písničky

#### **Zlatokopecká výprava do Dřevěnic**

**Pomůcky:** 3 měšce se zlatáky a stříbrňáky, 3 sady pomůcek a potravin na přípravu oběda, dopis o zmizelé zlatokopecké výpravě

Oddíly se vydají po stopách zmizelé zlatokopecké výpravy. Vyfasují vše na přípravu oběda a podle pokynů v dopise se vydají na cestu. Tam si musí uvařit oběd a na svačinu se vrátí do tábora.

#### **Divoká přestřelka na západě - o zlato drsňáka Kida**

**Pomůcky:** volejbalové hřiště, míč  
vybíjená

### 4. den

#### **Dopolední program:**

♥ Učení, střelba z luku

#### **I. odpolední program:**

♥ "Chytání nebezpečných lupičů"

#### **II. odpolední program:**

♥ "Prověrka pozornosti honáků stád"

#### **Večerní program:**

♥ "Divoká přestřelka na západě - o zlato drsňáka Kida" Finále

## **Střelba z luku**

**Pomůcky:** luk, šípy, terč

Na Divokém západě je potřeba zacházet se všemi zbraněmi. Ne vždy je totiž možné použít pušky, ale musí se sáhnout k tišším zbraním. A tak se naučíme zacházet s lukem a šípy. Oddíly budou postupně chodit a učit se střílet.

## **Chytání nebezpečných lupičů**

**pomůcky:** 7 lupičů, 7 kartiček se jmény lupičů, 2 šerifové, 2 kartičky se jmény šerifů, 1 soudce, 1 kartička se jménem soudce, kartičky oboustranně očíslované od 1 do 10 v počtu dětí, plakáty 7 lupičů, hlídač.

Bude svolán nástup, na kterém se děti dozvědí, že z vězení uprchli lupiči a byli jsme požádáni o pomoc. Každé dítě dostane kartičku. Budou mít vymezené území, na kterém musí nejprve najít sedm uprchlých lupičů a získat jejich podpisy, ale v pevně stanoveném pořadí. Pořadové číslo budou mít lupiči napsané na jmenovce. Poté musí sehnat jména dvou lupičů. Opět ve správném pořadí a to vše pak musí nechat podepsat od soudce. Pokud mají takto vyplněnou první stranu kartičky, budou postupovat stejným způsobem. Po vyplnění druhé strany, musí odnést kartičku hlídači a tím pro ně hra končí. Hlídač bude kartičky schraňovat v odevzdaném pořadí. Podle toho se pak odmění jak jednotlivci, tak družstva.

## **Prověrka pozornosti honáků stád**

**pomůcky:** 2 sady o 8 předmětech, 2 živé kontroly, kartičky v počtu dětí.

Děti budou obcházet určitou trasu. V první části naleznou na cestě a v jejím okolí 8 předmětů, které tam nepatří. Ty pak řeknou na první kontrole. Ta jim zapíše body. Stejně proběhne i druhá část. Pak dojdou do cíle, kde předají kartičky s bodováním. Jeden bod získají za určení předmětu a druhý za správné pořadí. Mohou tedy získat 2 body za každý předmět.

## **Divoká přestřelka na západě - o zlato drsňáka Kida - Finále**

Finále vybíjené



## 5. den

### Dopolední program:

- ♥ učení
- ♥ sběr dřeva

### I. odpolední program a II. odpolední program:

- ♥ Cesta do městečka Bradlec za ukradeným nákladem

### Večerní program:

- ♥ oheň a zpěv

### Cesta do městečka Bradlec za ukradeným nákladem

**Pomůcky:** listina od šerifa z vedlejší osady, lupiči, zásilka, terče

Při mimořádném nástupu se dozvědí, že přišla zpráva od šerifa, že materiál a provazy, které nám poslal ukradli lupiči. Prosí nás tedy, abychom se pokusili ukradené věci získat zpět. Děti se tedy vydají na cestu. Když tam dojdou, lupiči se rozhodnou, že jim věci vydají, pokud budou úspěšnější ve střelbě na terč než oni. Poté jim poklad vydají a nakonec je pozvou na společnou svačinku. Pak se navrátí do osady.

## 6. den

### Dopolední program:

- ♥ Učení
- ♥ sběr a zpracování dřeva

### II. odpolední program:

- ♥ "O nejdelší lano"

### I. odpolední program:

- ♥ Cesta honáků stád

### Večerní program:

- ♥ Odchyt divokých koní – trénink

### **Cesta honáků stád**

**Pomůcky:** otázky na již probrané věci, kartičky na odpovědi, živé kontroly

Děti půjdou po dvojicích a do kartiček budou vyplňovat správné odpovědi. V otázkách budou i různé hádanky. U živých kontrol budou praktické úkoly. Uzly a zdravotěda.

### **O nejdelší lano**

**Potřeby:** kousky provázků

Děti se dozvědí, že lana, která přinesly, někdo přes noc rozstříhal. Na hřišti jsou poházeny kousky lan. Každý oddíl se bude snažit nasbírat a svázat co nejdelší lano. Na konci se měří nejdelší lano. Pokud ale některému oddílu zbudou nepřivázané provázky, odečtou se od konečného lana. Vítězí družstvo s nejdelším lanem.

### **Odchyt divokých koní**

**Pomůcky:** kroužky přivázané na provázek, hůlky s hlavami koní

Každé dítě si zkusí odchytit divokého koně. Má pět pokusů. Na louce jsou zapíchány klacky jako makety koní. Děti se snaží hodit kroužky tak, aby se trefily na hlavu koně a tím ho ulovily.

## **7. den**

### **Dopolední program:**

♥ Opakování naučeného

### **I. a II. odpolední program:**

♥ „Závěrečná cesta za pokladem Divokého západu“

### **Večerní program:**

♥ Závěrečný slavnostní oheň, předání cen, odměn a diplomů.

### **Opakování naučeného**

Dopoledne je věnováno všemu, co se naučily, aby byly připraveny na odpolední cestu

### **Závěrečná cesta za pokladem Divokého západu**

**Pomůcky:** živé kontroly, otázky u živých kontrol, poklad

Oddíly vyráží po 20 minutách. Cestou potkávají různé postavy, u kterých musí plnit úkoly, aby se dostali dál. Pokud úkol nesplní, musí se vykoupit mincemi. V cíly se všichni sejdou. Oddíl, kterému zbylo nejvíce mincí, se stává vítězem a získá první poklad. Pro každý oddíl je ale připraven jeden poklad.

### **Závěrečný slavnostní oheň, předání cen, odměn a diplomů**

**Pomůcky:** diplomy, medaile

Slavnostní rozloučení s uplynulým týdnem, s kamarády a s táborem. Písničky

## 6.2 S PETREM PANEM ZA PIRÁTSKÝM POKLADEM

### Hrubý úvod:

Děti prožijí tábor s Petrem Panem, se který je bude učit spoustu důležitých věcí, aby se v závěru mohly vydat na cestu za pirátským pokladem.

### Bodování:

**Úklid :** ☉ = 2 body ☼ = 1 bod ☽ = 0 bodů ☿ = -1 bod

**Služba:** vynikající = 5 bodů ,normální = 3 body, nic moc = 0 bodů  
strašná = -3 body horší už to nemůže být = -5 bodů

**Hry:** soutěže skupin: 1. místo = 5 bodů

2. místo = 3 bodů

3. místo = 1 bodů

soutěže jednotlivců: 1. místo = 3 body

2. místo = 2 body

3. místo = 1 bod

**Mimořádné body:** Záleží na tom, za co jsou rozdávány. Pouze za ocenitelné věci, které byly vykonány bez popudu kohokoli ( děti je vykonaly samy od sebe) a bez původního záměru za to získat body (nebudou samy chodit a hlásit, co vykonaly).

### Průběh tábora v kostce

	Dopolední program	I.odpol. program	II.odpol. program	Večerní program
1.	Příjezd, ubytování, ostrovní kontrola, prohlídka ostrova, ostrovní řád	Slavnostní nástup, seznámení s táborovou hrou, seznámení v oddíle	Příprava slavnostního uvítacího ohně, krokodýlí pila	Slavnostní oheň na přivítanou, pohádka na dobrou noc, noční cesta k pirátům
2.	Doděláná vlajky, názvu, učení rostlin	Maraton indiánského tance	Zkouška pirátů Nosála, Chmatáka a Kuchtíka, sběr bylin	Vaření indiánského čaje, pohádka na dobrou noc
3.	Sportovní turnaj ztracených chlapců, učení zvířat, opakování rostlin	Cesta skřítků pořádníčků	Kudrnáčova cesta	Dohrání sportovního turnaje, pohádka na dobrou noc
4.	Cesta do Jičína, města pirátů pro část mapy, Zdravěčina cesta		Bystřickovy hry	Hlásek víly Zvoněnky, pohádka na dobrou noc
5.	Prckova cvrnkaná	Učení morseovky, ohňů, přátelská sportovní utkání	Stavění domů v Zemi-Nezemi, Indiánská stezka	Dohrání Bystřickovy soutěže, pohádka na dobrou noc
6.	Panův sportovní souboj	Pouť ztraceného Trumpetky	Stezka Petra Pana	Pohádka na dobrou noc
7.	Cesta za pirátským pokladem		Balení, příprava slavnostního ohně	Slavnostní oheň na rozloučenou s mini ohňostrojem, medaile a diplomy, vyhlášení
8.	Slavnostní nástup, odjezd domů			

## 1. den

### **Dopolední program:**

- příjezd, rozdělení, ubytování
- ostrovní kontrola, zda mohou zůstat v Zemi Nezemi
- seznámení s oddílem, ostrovem a ostrovním řádem

### **I. odpolední program:**

- slavnostní nástup v kostýmech, oficiální přivítání a seznámení s táborovou hrou
- seznámení, vymýšlení názvu oddílu, vlajky

### **II. odpolední program:**

- sběr dřeva
- krokodýlí pila

### **Večerní program:**

- slavnostní přivítací oheň
- pohádka na dobrou noc
- noční cesta k pirátům

### **Krokodýlí pila**

Každé družstvo vybere jednoho hráče, který hází kostkou a ostatní utvoří dvojice. Všichni házející se postupně střídají v házení kostkou. Komu padne 6, dvojice z jeho družstva popadne pilu a začne řezat, dokud nepadne 6 protihráči. Své špalíky si počítají a vyhrává družstvo, které bude mít v závěru nejvíce špalíků  
pomůcky: Velká kostka, pila, diplomy

Osoby: dozor nad 18 let !!!Zdůraznit bezpečnost, děti na správné straně kozy!!!

### **Noční cesta k pirátům**

Po pohádce na dobrou noc přijde pirát Hook, který se zeptá, jestli chtějí najít své víly a ještě získat mapu k pokladu. Pak jim oznámí, že pokud projdou cestu pirátů až na konec, a najdou svoji vílu, dostanou jako odměnu mapu Země-Nezemě s cestou k pokladu. První oddíl se připraví na start, budou vycházet sami, maximálně po 2, vycházet budou po 1 minutě. Až dojde celý oddíl, dostanou mapu, vrátí se a půjdou spát. Po nich bude následovat druhý a třetí oddíl.

pomůcky: 3x mapa Země-Nezemě, ale bez závěrečné části, svíčky na označení cesty

Osoby: Kapitán Hook, 1 pirát, 3 víly(vedoucí oddílu)

## 2. den

### Dopolední program:

- nástup v kostýmech
- práce po oddílech
- učení rostlin v oddíle

### I.odpolední program:

- Maratón indiánského tance

### II.odpolední program:

- Zkouška pirátů Nosála, Chmatáka a Kuchtíka
- sběr bylin na večerní vaření čaje

### Večerní program:

- Vaření indiánského čaje
- pohádka na dobrou noc

### Maraton indiánského tance

V lese se vyznačí kruh, ve kterém bude soutěž probíhat. Děti si utvoří dvojice. Hraje hudba a děti musí tančit a mít nohy asi 10 cm nad zemí. Když hudba přestane, popadnou svoji dvojici a musí běhat kolem vyznačeného kruhu. Gong oznámí poslední kolo. Kdo doběhne předposlení má 1 trestný bod a kdo poslední, má 2. Kdo získá 3 trestné body, vypadává ze soutěže. První tři dvojice získají pro své družstvo 3, 2 a 1 bod

Pomůcky: lano, gong, hudbu, vhodné místo, diplomy

Osoby: Hlavní dozorcí

### Zkouška pirátů Nosála, Chmatáka a Kuchtíka

Je to zkouška čichu, hmatu a chuti. Děti budou přistupovat jednotlivě. Budou mít 10 nádobek, ke kterým si postupně budou čichat a říkat co v nich je. Za každou správnou odpověď získají jeden bod. Pak přejdou ke zkoušce hmatu a nakonec chuti. Pak nastoupí další dítě. Body ze všech třech se sčítají a později se sečtou body všech dětí v oddíle. Oddíl s největším počtem bodů získá tři body, druhý dva a poslední jeden.

Pomůcky: 10 neprůhledných lahviček, 10 látkových neprůhledných pytlíků, 3 šátky, kartičky na zaznamenávání, diplomy

Osoby: 3 piráti

## **Sběr bylin**

Každý oddíl musí v lese nasbírat 5 druhů léčivých bylin. Pokud to splní, získají pro oddíl 1 bod.

Pomůcky: 3 košíčky na byliny

Osoby: Hodnotící osoba

## **Vaření indiánského čaje**

Každý oddíl z nasbíraných bylin musí uvařit čaj, který dá do předem připravené nádoby, vymyslí mu název, etiketu a předá ho porotě, které řekne, proč právě jejich nápoj je nejlepší. Porota bude hodnotit název, obal, slogan, barvu a chuť. Za každé kladné hodnocení získají bod. Porota bude 3.členná a tudíž mohou získat pro svůj oddíl 15 bodů.

Pomůcky: nasbírané byliny, vroucí voda, 3 ešusy, 3 nádoby na hotový čaj, 3 papírky na etikety, 3 hodnotící tabulky

Osoby: porota

## **3. den**

### **Dopolední program:**

- Sportovní turnaj ztracených chlapců
- učení zvířat, opakování rostlin

### **II. odpolední program:**

- Kudrnáčova cesta

### **I. odpolední program:**

- Cesta skřítků pořádníčků

### **Večerní program:**

- Dohrání sportovního turnaje
- pohádka na dobrou noc

## **Sportovní turnaj ztracených chlapců**

Z každého oddílu se utvoří 2 družstva. Jedno na fotbal a druhé na vybíjenou. U obou soutěží bude hráno stylem každý s každým. V každé soutěži získá 1. družstvo 3 body, 2. družstvo 2 body a třetí družstvo 1 bod.

Pomůcky: hřiště na fotbal, hřiště na vybíjenou, tabulka výsledků, fotbalový a volejbalový míč, diplomy

Osoby: 2 rozhodčí



### **Cesta skřítků pořádníčků**

Děti budou vycházet jednotlivě. Projdou celou trasu a budou dávat pozor, co do lesa nepatří, ale i na to, co do něj patří, ale je to špatně. Pak se spočítá, kolika věcí si dohromady všiml celý oddíl. 1.družstvo 3 body, 2.družstvo 2 body a třetí družstvo 1 bod.

Pomůcky: 10 předmětů, které nepatří do lesa, 5 nesprávně umístěných předmětů do lesa patřících, tabulka na počítání,

Osoby: někdo na start a na cíl

### **Kudrnáčova cesta**

Je to cesta znalosti rostlin a živočichů, které se měli naučit, ale které sami také vědí

Pomůcky: 15 kartiček rostlin a 15 kartiček živočichů, kartičky na zapisování odpovědí

Osoby: 2 osoby na start, který je zároveň cílem

## **4. den**

### **Dopolední program:**

- Cesta do Jičína, města pirátů, pro část mapy
- Zdravěňčina cesta

### **II. odpolední program:**

- Bystříkovy hry

### **Večerní program:**

- Hlásek víly Zvoněnky
- pohádka na dobrou noc

### **Cesta do Jičína, města pirátů pro část mapy**

Děti půjdou do Jičína, protože zlý kapitán Hook jim sice dal mapu, ale chybí na ní hlavní kus s vyznačením pokladu. Pro tu si tedy musí dojít na nejvyšší místo pirátského města, kde na ně na věži bude čekat Hook. Když všichni vyjdou k němu, získají poslední část mapy.

Pomůcky: poslední část mapy,

Osoby: kapitán Hook

## **Zdravěčina cesta**

Cestou do Jičina děti potkají několik zraněných a musí jim pomoci, nebudou na to vůbec připraveni, musí sami zareagovat.

Pomůcky: děti s sebou dostanou lékárníčku, ve které budou i prošlé věci které se dají použít na nácvik

Osoby: 1.osoba bude ležet v poli v bezvědomí, 2.osoba bude mít zlomenou ruku, 3.osoba si vyvrkla kotník, 4.osoba bude u hrádečku a bude zkoušet jestli umí telefonní čísla a ohlašování úrazů či požárů a volat na rychlou záchrannou pomoc

## **Bystříkovy hry**

Je to soutěž přemýšlečů, skládá se z křížovek, hádanek a skládaček. Každé dítě dostane pracovní list, který vyplní. Budou vyhodnoceni. Z každého oddílu postoupí 3, kteří se utkají druhý den večer.

Pomůcky: pracovní listy s hádankami a křížovkami, pexeso pro užší výběr

Osoby: zadávající a dozorce (klidně v jedné osobě)

## **Hlásek víly Zvoněnky**

Klasická pěvecká soutěž. Z každého oddílu se smí zúčastnit kdo chce. Soutěž však není zahrnuta do celotáborové soutěže.

Pomůcky: hodnotící kartičky, mikrofon, sčítací list, diplomy, ceny pro zúčastněné

Osoby: porota skládající se ze 3 členů (kapitán Hook, 2 piráti) moderátor, hosté pořadu

## **5. den**

### **Dopolední program:**

- Prckova cvrnkaná

### **II.dopolední program:**

- Stavění domů v Zemi-Nezemi
- Indiánská stezka

### **I.dopolední program:**

- učení morseovky, ohňů
- přátelské sportovní utkání

### **Večerní program:**

- Dohrání Bystříkovy soutěže
- pohádka na dobrou noc

### **Prckova cvrnkaná**

Všechny oddíly se vypraví na určené místo, tam si každý oddíl vytvoří své pořadí. Nejprve vyrazí první oddíl. 1.hráč odcvrkne kuličku a začnou se střídat. Úkolem je co nejrychleji docvrknat kuličku do tábora. Oddíly vyrazí v intervalu 2 minut. 1.družstvo 3 body, 2.družstvo 2 body a třetí družstvo 1 bod.

Pomůcky: 3 pinpongové míčky

Osoby: někdo na start a cíl

### **Stavění domů v Zemi-Nezemi**

Stejně jako si musí umět uvařit pití, aby přežili, musí si umět v Zemi-Nezemi postavit příbytek

Pomůcky: to co najdou v lese, 3 bodovací kartičky

Osoby: porota složená ze tří členů

### **Indiánská stezka**

V této stezce prokáží své znalosti morseovky a ohňů, ale i indiánské šikovnosti

Pomůcky: kartičky s písmeny a slovy morseovky (s,o,a, h, j,e, sos, ahoj, hej,), obrázky ohňů, stopky

Osoby: 2 osoby na start (zároveň i cíl), živá kontrola u které postaví oheň jaký si řekne a řeknou kde a jak se smí stavět oheň

### **Bystříkova soutěž**

Z každého oddílu postoupí 3, kteří budou skládat skládačku a počítá se čas nejrychlejšího. Vyhodnotí se to a oddíly podle úspěšnosti jejich vítěze získají 1.družstvo 3 body, 2.družstvo 2 body a třetí družstvo 1 bod.

Pomůcky: puzzle, diplomy

Osoby: dozorce

## 6. den

### Dopolední program:

- Panův sportovní souboj

### II. odpolední program:

- Stezka Petra Pana

### I. odpolední program:

- Pout' ztraceného Trumpetky

### Večerní program:

- pohádka na dobrou noc

### Panův sportovní souboj

Jedná se o dopolední olympiádu, ve které se jednotlivci utkají v různých sportovních soutěžích

Soutěže: • šplh

- hod do dálky
- hod na cíl
- běh
- skákání přes švihadlo

Pomůcky: lano, 3 granáty, pásmo, mety na označení vzdálenosti, míčky, terč, stopky, švihadla, diplomy

Osoby: 5 dozorců u disciplín

### Pout' ztraceného Trumpetky

- pout'

Pomůcky: pout'ové atrakce

Osoby: všichni

### Stezka Petra pana

Je stezkou, která prověří vše, co se děti zatím naučily

Pomůcky: pomůcky z předchozích soutěží, kartičky, diplomy

Osoby: 2 osoby na start (zároveň cíl), 2 živé kontroly

## 7. den

### **Dopolední a I. odpolední program:**

- Cesta za pirátským pokladem

### **II. odpolední program:**

- Balení, příprava slavnostního ohně

### **Večerní program:**

- Slavnostní oheň na rozloučenou s mini ohňostrojem, medaile a diplomy, vyhlášení

### **Cesta za pirátským pokladem**

Oddíly se postupně vydají na cestu. S sebou dostavou zlaté valounky stejného počtu pro všechny. Musí jít vyznačenou cestou a pokud potkají vílu, nebo piráta, musí splnit úkol. Za každý splněný úkol dostanou jeden valounek, pokud nesplní, musí odevzdat tolik valounků o kolik si řekne pirát nebo víla. Pod hradem na ně bude čekat Petr Pan, který jim zadá poslední úkol, za který jim prozradí heslo k pirátskému hlídači. Až dojdou k pirátovi, musí mu povědět heslo, aby je pustil dál. Když dojdou až ke kapitánu Hookovi, počkají až dorazí všechny oddíly. Spočítají si zlaté valounky. Oddíl, který jich má nejvíce, si dojde pro poklad jako první. Dojdou do místnosti, kde budou tři krabice. Jednu z nich si vyberou a odeberou se zpět. Pak následuje další oddíl a nakonec poslední.

Pomůcky: 3 „bedny s pokladem“, zlaté valounky

Osoby: víly a piráti s úkoly (úkoly se týkají celotáborové práce, nebo hádanky), Petr Pan, hlídač, kapitán Hook,

## 6.3 STRAŠIDELNÝ TUŽÍN

### Hrubý úvod:

Jednou za 200 let se tužínská strašidla mohou setkat s lidmi. A protože to jsou hravá strašidla, rozhodla se, že tentokrát svůj pobyt mezi lidmi prožijí s dětmi na táboře, aby všichni věděli, že to jsou hodná strašidla a také protože si ráda hrají.

### Bodování:

#### Úklid:

- + 3 body
  - ☉ + 1 bod
  - ☼ 0 bodů
  - ☽ - 1 bod
  - ☾ - 3 body
- } pokud mají jasno nebo polojasno, získají druhý den část  
} omalovánky se strašidly.  
} Pokud mají jasno, mohou získat omalovánku, kterou nezískaly minule, tudíž dostanou 2

#### Služba

- Dokonalá +5 bodů
- Průměrná 0 bodů
- Strašná - 5 bodů

Pokud někdo z vedení poukáže, že oddíl nebo jedinec vykonal něco, co si zaslouží odměnit, získá jedinec či oddíl dle rozsahu 1-5 bodů. Pokud sám nebude poukazovat na možnost odměny. To samé v záporném provedení.

### Průběh tábora v kostce

	Dopolední program	1.odpolední program	2.odpolední program	Večerní program
1.	Příjezd, seznámení s táborem, řádem, filtr	Seznamovací hry, dřevo	Sběr obrázků, dřevo	Táborový oheň, Cesta duchů
2.	Cesta zdatnosti lesního muže	Přístřešky	Učení, míčové hry	Cesta dovedností lesního muže
3.	Nohy Bílé paní	Informační hra Bílé paní	baseball	učení
4.	Vodníková stěhovaná	Cesta za vodníkem		Táborový oheň
5.	Opakování a příprava na závěrečnou cestu balení	Cesta na strašidelný hrad za pokladem strašidel balení		Táborový oheň
6.	odjezd			

## 1. den Bludný kořen a duch

### Dopolední program:

✧ příjezd

✧ seznámení s táborem, řádem, filtr

### I. odpolední program:

✧ Seznamovací hry

„hod' míč“

Potřeby: míč pro každý oddíl

V kruhu si hází míč. Vždy řeknou své jméno a jméno toho, komu hází. Při špatném určení jména udělají vždy dřep

„Stref ho“

Potřeby: míč pro každý oddíl

Děti stojí do kruhu a jeden je uvnitř kruhu. Vedoucí vždy řekne jedno jméno a dítě uprostřed mu musí hodit míč. Pokud mu ho hodí, mění se. Ten jehož jméno bylo vysloveno se může zachránit vyslovením jiného jména dítěte, které také stojí v kruhu.

„Ručníkovaná“

Potřeby: 2 šátky a 2 ručníky

Děti utvoří kruh a sednou si po obvodu kruhu do tureckého sedu. Dva jsou vybráni, zaváží se jim oči a stoupnou si do kruhu. Uvnitř kruhu se nacházejí také dva ručníky. Úkolem dětí je najít ručník a bouchnout s ním protihráče a to vše poslepu.

✧ dřevo



## **II. odpolední program**

### ✧ „Strašidelný sběr“

Potřeby: 8 různých druhů sad papírků s obrázkem ducha, nebo strašidla, bodovací kartičky typů papírků (o 2 více než oddílů) v obálce.

Každý oddíl si vylosuje jednu obálku s hodnocením, ale nesmí si to otevřít a přečíst. V lese je udáno území, ve kterém jsou rozházeny papírky se strašidly. Na kraji tohoto území se připraví oddíly. Jejich úkolem je vždy vypustit jednoho člena, který doběhne pro papírek, přinese jej a tím vypustí člena dalšího. Po dosbírání papírků rozdělají obálku, vloží do ní nasbírané papírky, podepíší a odevzdají.

### ✧ dřevo

## **Večerní program:**

### ✧ Táborový oheň + pohádka o lesním muži

### ✧ „Cesta duchů“

Potřeby: vrchní stránka omalovánek v počtu dětí, duchové ke svíčkám  
Děti chodí po dvojicích cestou duchů. Cesta je vyznačena svíčkami s vypodobením duchů. Na konci cesty si děti vezmou vrchní stránku z omalovánek.

## 2. den Lesní muž

### Dopolední program:

🌟 „Cesta zdatnosti lesního muže“

Potřeby: lana, provázek, poleno, kláda, značení slalomu, míčky a pytel, tabulky

Lesní muž si pro děti připravil stezku, kde si je vyzkouší z dovedností jeho běžného dne, jako je:

1. Cesta přes propast: přeručkování lana +1 bod  
přejít klády +1 bod
2. prodírání se mezi smrčky: podlézání a prolézání provázku +1 bod  
slalom +1 bod
3. zneškodnění škodné: hod polenem do dálky +1 - 3 body
4. záchrana ptáčat, návrat do hnízda: hod na cíl + 1 - 3 body
5. rychlý přesun: čas celé trasy ( 1-5 dítě = 3 body, 6 - 15 = 2 body,  
15 - ... = 1 bod)

### I. odpolední program:

🌟 „Přístřešky“

Takový pravý lesní muž žije v lese a tak musí být schopen zde vést plnohodnotný život. Co to ale znamená? To už je na dětech. Jejich úkolem je postavit za oddíl příbytek se vším vybavením pro lesního muže, ale ve skutečné velikosti se vším vybavením, které potřebuje. Každý oddíl bude mít jeden a hodnotit se provedení a originalita včetně doplňků.

### II. odpolední program

🌟 Učení

🌟 Pohybové hry

„ringo“

Potřeby: ringo, hřiště

„vybíjená“

### **Večerní program:**

🎨 „Cesta dovedností lesního muže“

Potřeby: 10 surovin na jídlo, 5 na očichání, 10 na ohmatání, šátek.

Správný lesní muž se musí v lese orientovat i za tmy, v mlze, no prostě když se nemůže zcela spolehnout na zrak. Potřebuje tedy i čich, chuť, hmat a sluch. Tato cesta je zaměřena na čich hmat a chuť. Děti budou přicházet jednotlivě. Každému se zaváže oči a on bude muset patřičnými smysly poznat o co se jedná. Každý dostane tolik bodů, kolik věcí uhodne.

🎨 pohádka

### **3. den Bílá paní**

#### **Dopolední program:**

🎨 „Nohy bílé paní“

Jelikož Bílá paní tráví spoustu času chozením po hradbách, musí mít vymakané nohy. A na nohy tu máme pár soutěží, které má Bílá paní opravdu ráda.

„Přibíraná“

Celý oddíl se shromáždí na určeném místě. V přiměřené vzdálenosti od oddílu je vyznačený bod. Děti se seřadí do řady a mohou začít. První vyběhne, oběhne bod a vrátí se. Tam nabere, chytne dalšího a běží dva. Vše pokračuje, dokud neběží všichni. Ve chvíli kdy dobíhají již všichni do cíle, se odpojí 1 a ostatní běží dále. Pak se odpojí druhý až doběhne poslední.

„Řád Bílé paní pro nejlepšího chytače“

Potřeby: řád

V určeném území se rozmístí celý oddíl, kromě jednoho, který je chytačem. Ten má za úkol chytit co nejvíce lidí v území. Má na to omezený časový limit. V roli chytače se vystřídá celý oddíl. Tři nejlepší chytači z každého oddílu se pak utkají mezi sebou o nejlepšího chytače. 1.chytač 5 bodů, 2.chytač 3 body, 3.chytač 1 bod

## **I. odpolední program:**

✧ „Informační hra Bílé paní“

Potřeby: svitky s úkoly v počtu oddílů

Po poledním klidu dostane každý oddíl svitek s úkoly, které má v okolí splnit

1. Je v okolí místo, ke kterému se vztahuje nějaká pověst? Zznamenej.
2. Narodil se v okolí, nebo zde žil někdo významný? Kdo.
3. Kdy a kým byla založena Radim?
4. Kdy byl postaven a jak je starý místní kostel?
5. Vymyslete pověst o vodníkovi ze zdejšího rybníka.

## **II. odpolední program**

✧ ringo a vybíjená

## **Večerní program:**

✧ učení

✧ pohádka

## **4. den Vodník**

### **Dopolední program:**

✧ „Vodníková stěhovaná“

Děti se změnily na lososy, kteří se stěhují ze sladkých vod do moře. Jsou odvedeni do lesa. Každý dostane jeden bod. Jejich úkolem je dostat se zpět do tábora. Po lese se však pohybují rybáři, kteří se je snaží ulovit. Kdo je uloven ztrácí bod. Kdo se dostane až do tábora, získal bod pro své družstvo.

### **I. odpolední program a II. odpolední program**

✧ „Po stopách vodníka Pepy“

Vydáme se po stopách vodníka Pepy. Jak víme, vodníci žijí v řekách, rybnících, potůčcích, prostě ve vodě. Ale vodník Pepa trpěl revmatizmem a od lékaře měl nakázanou teplou vodu a tak se nastěhoval do jičínského bazénu.

## 5. den Čarodějnice

### **Dopolední program:**

- ✧ Opakování a příprava na závěrečnou cestu
- ✧ balení

### **I. odpolední program a II. odpolední program**

- ✧ Cesta na strašidelný hrad za pokladem strašidel

Potřeby: Otázky, živé kontroly, poklad

Děti půjdou značenou trasou, po stopách strašidel, budou plnit úkoly na kartičkách, za které mohou získat další body. Na konci se dostanou na strašidelný hrad, kde získají poklad strašidel.

- ✧ Balení

### **Večerní program:**

- ✧ Slavnostní zakončení, vyhlášení

## 6. den všechna strašidla najednou

### **Dopolední program:**

- ✧ úklid
- ✧ odjezd

## **Závěr**

Sama jsem jako dítě jezdila na tábory a zažila spoustu her. I jako vedoucí jsem měla možnost být při realizaci táborových her v praxi. A díky tomu, že jsem se nakonec sama dostala k jejich tvorbě, vím, že je mnohem jednodušší kritizovat, než si dát práci s vymýšlením. Role autora nováčka je složitá. I mě trvalo několik let, než jsem si osvojila potřebné kroky při tvorbě a realizaci.

Vytvořit takovou hru, která bude splňovat jak přání rodičů, dětí, vedení tábora, požadavky bezpečnostní, pedagogické tak i hygienické není zrovna jednoduchým úkolem pro zkušeného tvořitele her, natož pro nováčka. Jen někteří si hned od počátku uvědomují všechna nebezpečí která by mohla nastat a spoustu lidí napadne až za běhu čím vším by se která část dala vylepšit.

Málo kdo při tvorbě první hry sáhne po teoretických knihách a ne všichni mají alespoň pedagogické minimum, aby věděli co děti potřebují. Také já se k teoretickým knihám dostala až u druhé hry a vím, že ne vždy je jednoduché si z nich odnést to pravé. Snažila jsem se tedy dát dohromady všechny důležité poznatky abych tím pomohla autorům nováčkům, protože každý, kdo se chce starat o děti, ať již ve škole, družině, kroužcích, výletech či táborech, si zaslouží podat pomocnou ruku při svých začátcích. A třeba i ostřílený praktik může získat novou inspiraci nebo náhled. Pomůže-li jednou tato práce někomu při tvorbě celotáborových her, pak své cíle rozhodně splní.

## Literatura

1. Bartůněk,D., Hry v přírodě s malými dětmi, 1.vydání, Portál, 2001, 160s.  
ISBN 80-7178-539-3
2. Cornell,J.,Mit Freunde die Natur erleben:Der „klassische“  
Naturerlebnisfuhrer fur Eltern und Pedagogen, Mutheim IR: Verl  
an der Ruhr 1979
3. Duplinský,J., Hra a hračka z pohledu psychologa, Akademie věd ČR, 1993
4. Holý F. a M., Hry na přírodu a s přírodou :O hře trochu vážně, 1.vydání,  
Mladá fronta, 1986, 240 s., 23-015-86
5. Hora,P. a kol, Prázdniny se šlehačkou:Malá instruktorská čítanka,  
1.vydání,Praha Mladá fronta 1984, 23-073-84
6. Chorout J., Receptář her,1.vydání, Portál, Praha 2000, 167 s.,  
ISBN 80-7178-388-9
7. Kořalník, A., Sport na táboře, 2. Vydání, Praha, Olympia 1977, 108 s.,  
27-023-77
8. Kos,B., Zapletal,M., Cvičení v přírodě, 2. Vydání, Praha, Olympia, 1977,  
210 s., 505/21/862
9. Neuman J., Dobrodružné hry a cvičení v přírodě, 1.vydání, Portál, 1998,  
ISBN 80-7178-218-1
10. Tetour,V., Kráčmera,J.,Machatý,B. Dobrodružné prázdniny:než se  
rozhodneme, 1. vydání, Praha, Mladá fronta, 1989,134 s,  
ISBN 80-204-0027-3
11. Vilímová, V., Didaktika tělesné výchovy, 1. Vydání, Brno 2002, 103 s.,  
ISBN 80-7315-033-6
12. Zapletal,M.:Velká encyklopedie her: Hry v klubovně, 1.vydání Praha,  
Olympia,1986, 567 s., ISBN
13. Zapletal,M.:Velká encyklopedie her: Hry v přírodě, 2.vydání Praha:  
Nakladatelství Leprez, 1995. 621s. ISBN 80-901826-6-6
14. Zapletal,M. Organizátor her:Odznak odbornosti, výchovný význam her,  
1.vydání,Praha Mladá fronta, 1982, 192 s., 23-092-82

## **Přílohy**



1 NA DIVOKÉM ZÁPADĚ diplomy a logo

<p>Šerif městečka Tužín uděluje diplom</p> <p>Pro _____</p> <p>Za <b>1.</b> místo</p> <p><i>Ve slámové sklizni</i></p> 	<p>Šerif městečka Tužín uděluje diplom</p> <p>Pro _____</p> <p>Za <b>1.</b> místo</p> <p><i>V kopírce Divokého západu</i></p> 
<p>Scherif městečka Tužín se rozhodl udělit vyznamenání pro</p> <p>_____</p> <p>z _____ oddílu</p> <p>za <b>1.</b> Místo</p> <p><i>V odchytu divokých koní</i></p> 	<p>Šerif městečka Tužín uděluje diplom</p> <p>Pro _____</p> <p>Za <b>1.</b> místo</p> <p><i>V cestě Divokého Bila kuchtíka</i></p> 

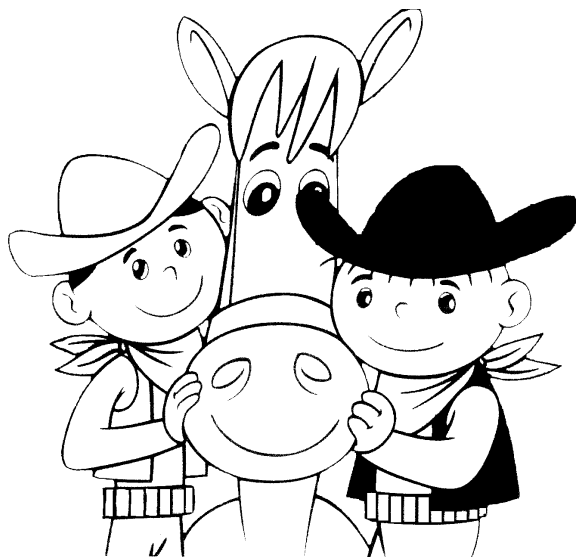
<p><b>Šerif městečka Tužín uděluje diplom</b></p> <p>Pro _____</p> <p>Za <b>1.</b> místo</p> <p>V chytání desperádů</p> 	<p><b>Šerif městečka Tužín uděluje diplom</b></p> <hr/> <p>za 1. místo</p> <p>v divoké přestřelce na západě</p>  <p>o zlato Drsňáka Kida</p>
---	---

Karta lovců desperádů	
Desperád 1:	Desperád 1:
Desperád 2:	Desperád 2:
Desperád 3:	Desperád 3:
Desperád 4:	Desperád 4:
Desperád 5:	Desperád 5:
Desperád 6:	Desperád 6:
Desperád 7:	Desperád 7:
Šerif 1:	Šerif 1:
Šerif 2:	Šerif 2:
Soudce:	Soudce:
	Pořadí odevzdání:

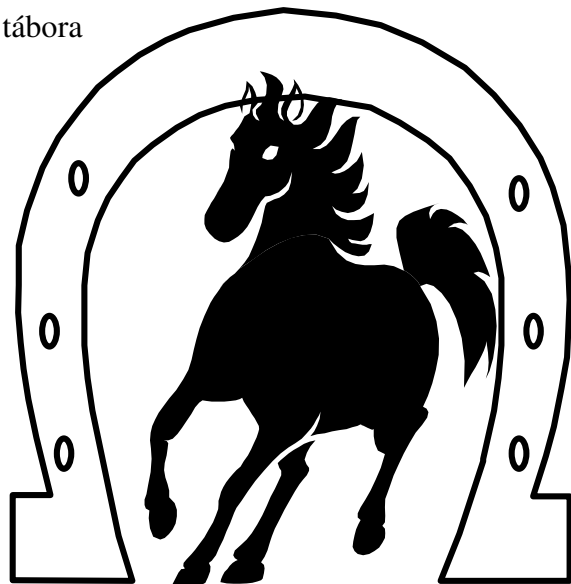
Pamětní diplom

pro \_\_\_\_\_

za \_\_\_\_\_



Logo celého tábora

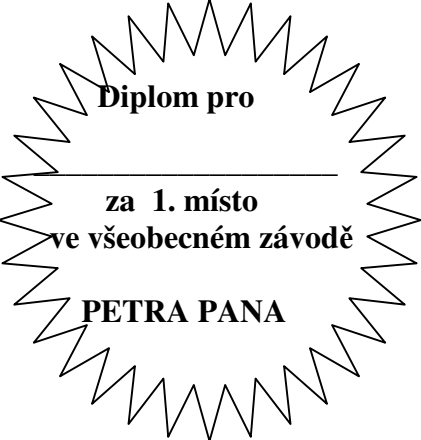


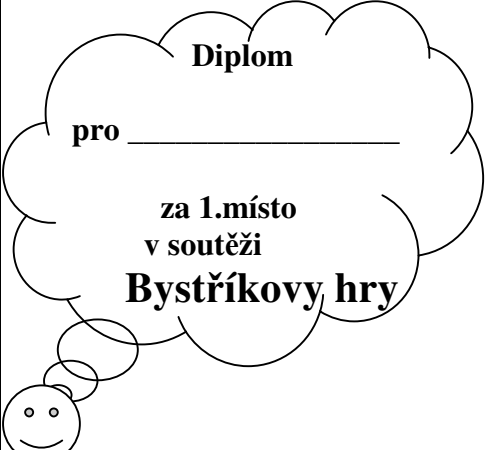

**Divoký západ**

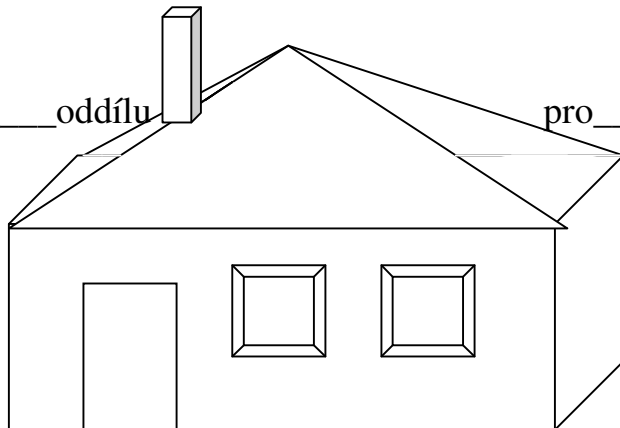
Indiánská rada se po usilovném přemýšlení rozhodla udělit  
\_\_\_\_\_ oddílu a tím i \_\_\_\_\_  
diplom za **1.místo** ve  
**vaření indiánského čaje**

Ztracený chlapec Prcek s velkou radostí uděluje diplom  
celému \_\_\_\_\_ oddílu  
a tím i \_\_\_\_\_ za **1.místo**  
v soutěži **Prckova cvrnkaná**

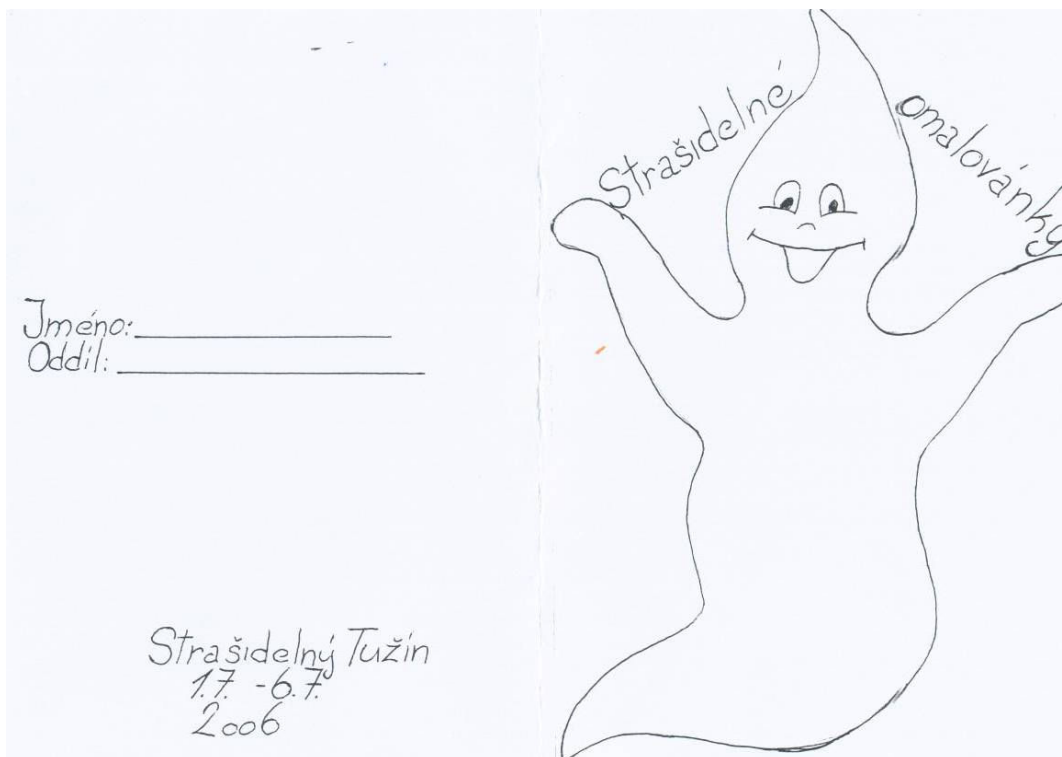
Svojí výdrží a tancem si \_\_\_\_\_  
vytančil **1.** místo  
v **Indiánském tanečním maratonu**

 <p><b>Diplom pro</b>          _____  <b>za 1. místo</b>  <b>ve všeobecném závodě</b>  <b>PETRA PANA</b></p>	<p>Diplom _____ za 1. _____ místo</p> <p>v pěvecké          soutěži  <b>Hlásek</b>  <b>víly Zvoněnky</b></p> <p>pro</p> <hr style="border-top: 1px dashed black;"/>
---	---

 <p><b>Diplom</b>          pro _____  <b>za 1.místo</b>  <b>v soutěži</b>  <b>Bystříkovy hry</b></p>	<p>PETR PAN uděluje</p>  <p>_____</p> <p>z _____ oddílu</p> <p>diplom za 1.místo          v kopané</p>
--	---

<p>Diplom od Petra Pana pro nejlepšího stavitele domků          v Zemi-Nezemi</p>	
<p>z _____ oddílu</p> 	<p>pro _____</p> <p>_____</p>

### 3 STRAŠIDELNÝ TUŽÍN omalovánky

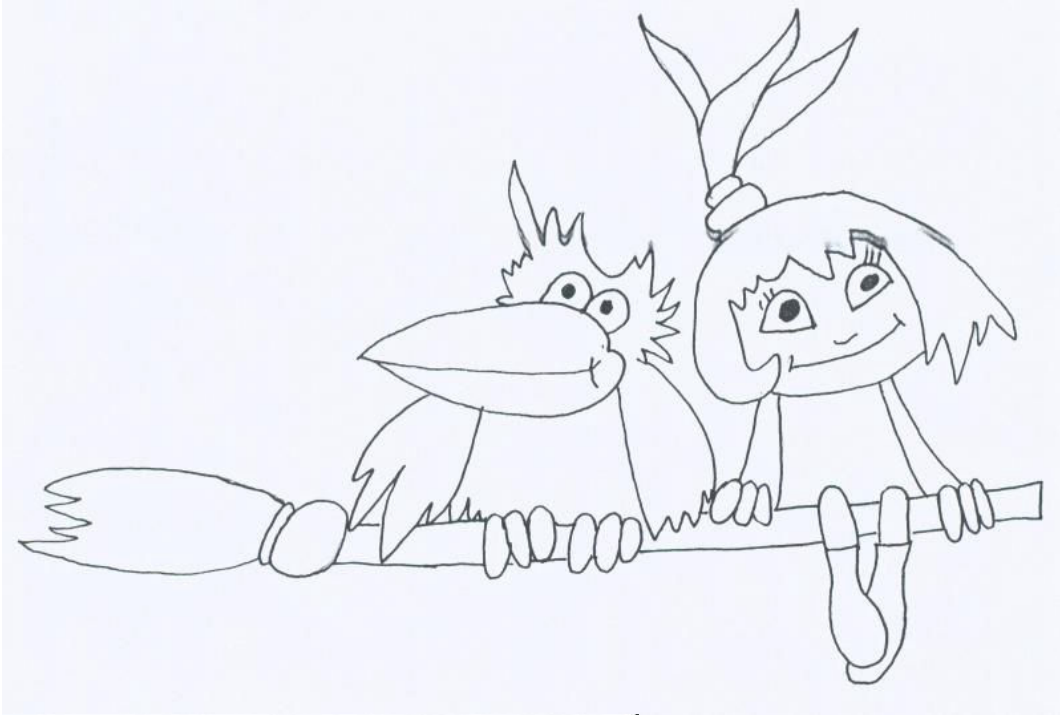


VODNÍK



ČARODĚJNICE







Logo tábora a zároveň pamětní duch



4 STRAŠIDELNÝ TUŽÍN fotografie triček pro vedení a děti

