

**Západočeská univerzita v Plzni**

**Fakulta pedagogická**

**Bakalářská práce**

**ETAPOVÁ DLOUHODOBÁ HRA JAKO  
MOTIVAČNÍ PROSTŘEDEK V PROGRAMU  
ŠKOLY V PŘÍRODĚ**

**Tolarová Eliška**

**Plzeň 2012**

## **PODĚKOVÁNÍ:**

Ráda bych touto cestou poděkovala své vedoucí práce Mgr. Iloně Kolovské za její cenné rady, připomínky, ochotu a trpělivost.

Dále bych chtěla poděkovat ŠvP Sklárna, s.r.o. za možnost realizace tématu mé bakalářské práce.

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracovala samostatně s použitím uvedené literatury a zdrojů informací.

Plzeň, 23. 6. 2012

---

vlastnoruční podpis

## OBSAH

1	ÚVOD.....	6
2	CÍL A ÚKOLY .....	7
3	TEORETICKÁ VÝCHODISKA.....	7
3.1	FAKTORY ETAPOVÉ HRY .....	7
3.1.1	PEDAGOGIKA VOLNÉHO ČASU .....	7
3.1.2	ZÁŽITKOVÁ PEDAGOGIKA .....	7
3.1.3	MOTIVACE .....	8
3.1.4	DLOUHODOBÉ A ETAPOVÉ HRY .....	8
3.2	PŘÍPRAVA ETAPOVÉ DLOUHODOBÉ HRY.....	9
3.2.1	UVEDENÍ POHYBOVÉ HRY .....	9
3.2.2	REALIZACE POHYBOVÉ HRY .....	10
3.2.3	PERSONÁLNÍ ZÁZEMÍ .....	11
3.2.4	ČASOVÁ PŘÍPRAVA .....	12
3.2.5	MATERIÁLNÍ ZÁZEMÍ .....	12
3.2.6	ZDROJE.....	12
4	PRAKTICKÁ ČÁST .....	14
4.1	ŠKOLA V PŘÍRODĚ SKLÁRNA, S.R.O.....	14
4.1.1	POPIS ZAŘÍZENÍ .....	14
4.1.2	VOLNOČASOVÉ AKTIVITY .....	15
4.1.3	PRINCIP ŠKOLY V PŘÍRODĚ.....	18
4.2	REALIZACE DLOUHODOBÉ HRY .....	20
4.2.1	LIBRETO.....	20
4.2.2	POPIS HRY .....	20
4.2.3	JEDNOTLIVÉ ETAPY .....	21
	SKLÁRNA.....	21
	FRANCIE, ŠPANĚLSKO .....	21

IZRAEL .....	22
EGYPT.....	24
JAPONSKO, ČÍNA .....	25
OCEÁNIE.....	26
ANTARKTIDA .....	27
STŘEDNÍ AMERIKA.....	29
ATLANTIK .....	30
4.2.4 ZÁVĚR HRY.....	31
5 DISKUSE.....	31
PERSONÁLNÍ ZÁZEMÍ .....	32
MATERIÁLNÍ ZÁZEMÍ .....	33
NÁROČNOST .....	33
6 ZÁVĚR.....	34
7 RESUMÉ .....	35
8 SEZNAM LITERATURY .....	36
9 SEZNAM OBRÁZKŮ A TABULEK .....	37
10 PŘÍLOHY .....	I

# 1 ÚVOD

Mé téma bakalářské práce jsem si vybrala, protože se v oblasti volnočasové pedagogiky se pohybuji již 7 let. Od útlého dětství jezdím na tábory. V 15 letech jsem absolvovala instruktorský kurz, v roce 2011 kurz hlavního vedoucího pod záštitou MŠMT (Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy), a v poslední době kurz zdravotníka zotavovacích akcí pod ČČK (Český červený kříž). Každý rok jezdím na minimálně 2 tábory a školu v přírodě, jelikož mě práce s dětmi velmi baví.

Ze zkušeností, které jsem zatím nasbírala, si troufám tvrdit, že děti mladších generací jsou více pasivní, zejména co se týče pohybové aktivity v přírodě, jezdí méně dětí na tábory i na školu v přírodě. Položme si otázku, proč to tak vůbec je? Je to špatnou nebo žádnou motivací? Je to dnešní dobou počítačů, či finančním zázemím rodičů?

V první řadě bych zdůraznila faktor dnešní doby, a to počítače. Děti přijdou domů ze školy a sednou si k počítači, místo aby šli s kamarády ven, nebo si hráli jinak. Tento problém také postihuje i nejmladší generace, cca 7 let. Důvodem, který je mi znám, je ten, že oba rodiče neustále pracují a na dítě nemají tolik času. Dítě se doma nudí a neumí se zabavit jinak, než že si sedne k počítači. Tam stráví celé odpoledne, nemá žádnou pohybovou aktivitu. Navíc u takového dítěte mohou vzniknout svalové dysbalance. Proto považuji počítač za velkou konkurenci pro tábory a školy v přírodě.

Druhým hlediskem pak může být finanční stránka. Dnes je finanční krize - málo peněz pro pracující, stoupající ceny zboží, služeb ... Tábory a školy v přírodě jsou o trochu dražší než bývaly a rodiče tento výdaj pak nezaplatí, zvláště, když mají více dětí. Přesto si myslím, že příslušné peníze jsou minimum v porovnání s programovou nabídkou dnešních táborů či škol v přírodě.

Takový program je velmi náročné připravit, zvláště pak, jestli je dlouhý 14 dní a více. Parta lidí, která motivační program připravuje, se musí scházet během celého roku a vymýšlet a domýšlet věci, bez kterých by nemohla tato akce existovat. Chce to velkou píli a dobrou myšlenku na přípravu skvělé dlouhodobé etapové hry tak, aby bavila všechny věkové kategorie, ale i rozdílné typy dětí po celou dobu pobytu.

## 2 CÍL A ÚKOLY

Cílem této práce je navrhnout a realizovat dlouhodobou etapovou hru a podnítit tak děti k větší aktivitě a lepší spolupráci na škole v přírodě.

### Úkoly:

- Návrh dlouhodobé etapové hry a libreta
- Zjištění věkové hranice pro hru
- Konzultace s ostatními vychovateli
- Sestavení jednotlivých etap a jejich podrobné vypracování
- Materiální zajištění
- Realizace na ŠvP Sklárna, s. r. o.
- Závěrečné zhodnocení a zpětná vazba

## 3 TEORETICKÁ VÝCHODISKA

### 3.1 FAKTORY ETAPOVÉ HRY

#### 3.1.1 PEDAGOGIKA VOLNÉHO ČASU

Důležité jsou pro děti volnočasové aktivity, podle Pávkové a kol. (2002) mají děti relativně hodně volného času. Společnost by měla mít zájem na tom, jak děti svůj volný čas tráví. Je samozřejmé, že na prvním místě je to záležitost rodiny. Názor, že výchovu dětí ve volném čase plně zabezpečí rodina, je však mylný. Pro tuto funkci má nejen nedostatek času, ale chybí jí i potřebné materiální vybavení a odborná kvalifikace. Rodina též nemůže uspokojit potřebu dětí, a zejména dospívajících, sdružovat se ve skupinách vrstevníků. Některé tendence k omezování či rušení institucí pro výchovu mimo vyučování jsou nedomyšlené a škodlivé. Historické zkušenosti i zkušenosti ze zahraničí potvrzují, že prevence je ve výchově účinnější a také podstatně levnější než náprava chyb a převýchova. A právě kvalitní výchova dětí ve volném čase má výrazný preventivní význam.

#### 3.1.2 ZÁŽITKOVÁ PEDAGOGIKA

Pomocí zážitkové akce výchovně působíme na účastníky (Pelánek, 2008). Základem zážitkové pedagogiky je vlastní aktivita, prostřednictvím které vychováváný

člověk získává zážitky. Čím víc vlastní energie musí člověk vynaložit, tím je zážitek intenzivnější, zapamatovatelnější a využitelnější pro výuku. Komerční zábava sice rozptýlí, ale nezanechává žádné stopy, protože nás nestojí žádnou energii.

### 3.1.3 MOTIVACE

Podle Pelánka (2008) má motivace různé formy, jako navození atmosféry – scénka, vyprávění příběhu atd.; odměna – funguje hlavně u dětí, většinou materiální typ nebo privilegium; aktivita účastníků; čisté nadšení apod. Tyto formy můžeme zkombinovat i se zpestřením – čím hra působí reálněji, tím je větší motivace. Nenápadně můžeme účastníkům motivaci sdělit předem, aniž by bylo jasné, že jde o motivaci. S motivací můžeme začít mnohem dřív než těsně před hrou – očekávání jen zvyšuje motivaci.

Motivace je soubor vnitřních podnětů, se kterými hráč vstupuje do hry. Na motivaci často záleží, zda se hra rozeběhne patřičným tempem. U hráčů se snažíme nejen navodit stav, aby se do hry zapojili, ale vyšším cílem může být jejich poznání, že hra rozvíjí některé jejich dovednosti, které pak mohou uplatnit v běžném životě. Nejběžněji používanou metodou je předčítání legendy, která se ke hře váže, nebo sehrání krátké scénky, která navodí buď napětí před náročnou hrou v terénu, nebo uvolnění nutné pro hru psychologickou. Důležitý je i atraktivní název hry, způsob vysvětlování pravidel, promítnutí videa či filmu. Největší rezervy v motivaci vyplývají z osobnosti instruktora, který hru uvádí. I ze hry s poměrně plytkou legendou je schopen charismatický instruktor udělat šlágr kursu, a bohužel to platí i naopak. (HRKAL, HANUŠ 1998)

### 3.1.4 DLOUHODOBÉ A ETAPOVÉ HRY

Od čtyřicátých let dvacátého století u nás staly nesmírně oblíbené dlouhodobé hry, složené z řady úseků či etap spojených společným libretem. Zásahu na tom mají tři romány spisovatele Jaroslava Foglara – Hoši od Bobří řeky, Devadesátka pokračuje a Poklad Černého delfína. Právě v těchto knížkách je hlavním dějovým pohonem vždy velká hra na pokračování. Nemluvě o dobrodružném putování Alvareze za zlatem Aztéků, které se stalo modelem pro desítky táborových her. (CHOUR, FOGLAR, ZAPLETAL, 1997)



Dobrá etapová hra není samoúčelná. I když víme, že hra určená jen k pobavení, ukrácení dlouhé chvíle, má také smysl, přece jen klademe na dlouhodobé hry větší nároky a přísnější měřítko. Právě proto, že velká hra podložená romantickým příběhem probouzí v dětech zájem, a často je dokáže silně motivovat, využíváme toho pro své výchovné cíle. Některá etapová hra může mít obsah převážně naučný - učíme se při ní například nové tábornické praktiky nebo poznáváme přírodu v okolí tábora. Jiná má vést ke zvýšení všestranné tělesné zdatnosti - systematicky rozvíjí u chlapců a děvčat rychlost, sílu, obratnost a vytrvalost. Právě tak hravou formou upevňujeme a zlepšujeme charakterové vlastnosti, což je na dlouhodobých hrách asi nejcennější! Tento výchovný záměr je v nich skrytý, pro děti je to především báječná hra a vzrušující závod. (CHOUR, FOGLAR, ZAPLETAL 1997)

Podle Choura (2000) je z hlediska dětí však nejpodstatnější, že hry jsou zábavné, podněcují fantazii a touhu po dobrodružství, rozdávají radost, na míle daleko odhánějí nudu. Dlouhodobé hry, hry na pokračování, etapové hry, celotáborové hry, herní cykly, etapovky jsou souhrnně nazývány složitějšími, vícedílnými seriály her spojené jednotícím prvky – libretem. Díky nitce doprovodného příběhu jsou etapové hry zařazovány ke skupině zážitků zvaných mimikry. Česky řečeno – předstírám, že jsme někým jiným, zpravidla také na jiném místě a v jiné době.

Podle Neumana (2009) ve hře nacházíme momenty překvapení. Každá hra totiž začíná pohybem, jehož jednotlivé fáze či důsledky nejsou beze zbytku předpověditelné, a to přináší prvek překvapení. Ve hře je něco, co si hraje i s hráčem, a to dělá hru zajímavou a dobrodružnou. Hra poskytuje pocit, že něco objevujeme, přenáší nás do nové reality, a tím v nás vyvolává zážitek „plynutí“, plného soustředění na činnost, ve které jsou vyrovnány naše dovednosti s předkládanými nároky.

## **3.2 PŘÍPRAVA ETAPOVÉ DLOUHODOBÉ HRY**

### **3.2.1 UVEDENÍ POHYBOVÉ HRY**

Na základě našich dlouhodobých sledování, jakož i experimentálních výzkumů v nejrůznějších možných herních prostředích (výuka TV na různých stupních škol, sportovní oddíly, prázdninové tábory a soustředění), jsme dospěli k následujícímu obecnému modelu uvedení hry:

- název
- průběh
- vítězství
- pravidla
- role hráčů.

Je pochopitelné, že existuje rozdíl mezi premiérových uvedení hry a již mnohokrát opakovanou reprízou oblíbené herní činnosti. Oč bude stručnější výše uvedený základní model, přesněji uváděná schémata podle libosti čtenáře, o to můžeme prohlubovat některé aspekty v závislosti na pedagogickém záměru vedoucího hry.

Velmi stručně nezbytné předpoklady uvedení hry, tedy funkční instrukce. Všichni musí dobře vidět a slyšet, uvědomělá kázeň je žádoucím ideálem. Z pohledu kontaktu s vedoucím hry se nabízí co nejtěsnější seskupení účastníků (nikolivěk nástupový útvar). Ze zkušenosti doporučujeme sice kompaktnější shluk, ale již zorganizovaných herních družstev, volně stojící či sedící kolem zadavatele PH (pravděpodobnost vnitřních, komunikativně herně potřebných vazeb, včetně přirozené diferenciací rolí jednotlivých členů = sledujte, kdo a jak se ptá či odpovídá v souvislosti s bodem 5). (RUBÁŠ 1997)

### 3.2.2 REALIZACE POHYBOVÉ HRY

Kvalitní provedení herních forem je závislé, jak již bylo naznačeno, na celé řadě různých činitelů, přičemž ale jejich rozhodující většinu můžeme kvalitní a promyšlenou přípravou využít ve prospěch hry samotné. Podobně i vlastní realizaci ovlivňuje několik okolností, o kterých bude ve stručnosti dále pojednáno.

- **HERNÍ PROSTOR** jako samozřejmá podmínka každé pohybové aktivity by měl splňovat určitá kritéria (bezpečnost, velikost herního prostoru, přehlednost, povrch herního prostoru).
- **POMŮCKY** chápeme nejen jako klasický herní inventář, ale poněkud šířeji z hlediska co nejlepšího provádění herních forem. Orientačně je možné dělení (herní vybavení, provozní zabezpečení).
- **DRUŽSTVA V POHYBOVÉ HŘE** představují jednu ze základních organizačních forem těchto pohybových aktivit. Za významně metodická je

možno považovat následující charakteristiky družstva v pohybových hrách – četnost skupin, počet členů, výběr hráčů, odlišení družstev.

- **PROVEDENÍ HRY** jako vlastní realizaci pohybové hra je možno rozdělit do několika fází hry: zahájení, průběh, doba trvání hry, ukončení.
- **ŘÍZENÍ A ROZHODOVÁNÍ HRY** je v běžné praxi vyhrazeno vedoucímu hry, tedy pedagogovi, trenérovi, případně jiné kompetentní a podle předpokladů i kvalifikované osobě. Vrcholové optimum řízení hry pak představuje taková herní uvědomělost kolektivu, kdy jsou spontánně respektována pravidla všemi účastníky = hry probíhají bez rozhodčích a případné sporné situace řeší jmenování či volení kapitáni jednotlivých družstev.
- **ROZBOR A HODNOCENÍ HRY** je sice závěrečnou, avšak rozhodně ne významově poslední etapou kvalitní realizace herních forem. Představuje totiž jednak potřebný motivační prvek hodnotící úrovně a dále zpětnovazebnou informaci pro všechny účastníky, a to jak pro hráče samotné, tak i organizátory pohybové aktivity. Proto bychom tomuto opomíjenému kroku realizace pohybové měli věnovat patřičnou pozornost, v přiměřeně soustředěné atmosféře ještě doznívajících herních forem. Za významné části analýzy hry považujeme:
  - kdo zvítězil
  - proč dosáhl vítězství
  - byla dodržena pravidla
  - negativní postřehy
  - kladné poznatky. (RUBÁŠ 1997)

### 3.2.3 PERSONÁLNÍ ZÁZEMÍ

Personální zázemí je velmi důležité. Pokud spolu nevychází organizátoři, tvůrci hry i dohled, jsou velmi malé šance na úspěch. Proto je dobré, aby mezi těmito lidmi byl kladný vztah, jen tak se dá utvořit výborný program pro děti.

Vedoucí (vychovatel) nemůže být každý. Tito lidé musí být schopni nejen vést skupinu, mít autoritu a respekt, kreativitu, zodpovědnost, musí jít příkladem pro děti a mít kladný vztah k dětem i k přírodě, ale i mít trochu herecké a improvizáční schopnosti.

U jednodušších her si vystačíme s přípravami sami, u složitějších je nutné do příprav zapojit více lidí a domluvit se s nimi na již dříve popsané schůzce týmu. Pod přípravou hry na táboře či kursu si můžeme představit vše, co nelze připravit doma – např. vyznačení trasy a umístění kontrol u hry v terénu, úprava místnosti pro sehrání motivační scénky, příprava oblečení pro inscenační hru. U několika málo her je třeba i více krátkých schůzek v průběhu denního programu, kdy jeden člen týmu vede program pro všechny účastníky a ostatní domlouvají přesné postupy pro uvedení další hry náročné na spolupráci organizátorů. (HRKAL, HANUŠ 1998)

### **3.2.4 ČASOVÁ PŘÍPRAVA**

Pro kvalitní program je potřeba mít dostatek času na přípravu. Pořádně si rozmyslet, jak hry budou zaměřeny, aby nepřevládaly jen hry logické, ale aby měli děti i dostatek pohybu, zábavy a kultury.

Nejčastější chybou při přípravě hry na samotné akci bývá nedocení časových nároků na přípravu. Všechno nelze samozřejmě připravit doma, ale například není únosné začít stavět desítky kontrol v lese nebo natahovat lanové překážky půl hodiny před vlastním závodem. Místo radost ze zorganizování skvělé hry pak bývá výsledkem nervozita celého týmu a nezdárka i ostuda před účastníky z neustálých časových skluzů. (HRKAL, HANUŠ 1998)

### **3.2.5 MATERIÁLNÍ ZÁZEMÍ**

Materiál a pomůcky také souvisí s časovou přípravou, jelikož některé věci si musíme připravit s dostatečným časovým odstupem. Řádně domyslet veškeré maličkosti, které se nám po dobu etapové hry budou hodit. Nedílnou součástí jsou kostýmy, na kterých se člověk může vyřádit. Fantazii se meze nekladou, a pokud máme dlouhodobou etapovou hru, která není zfilmována, tolik známá nebo lidově řečeno „profláklá“, můžeme si vymyslet takřka, co chceme.

### **3.2.6 ZDROJE**

Jedna z možností jak konstruovat hru je opsat ji z nějakého portálu, webové stránky či knížky. K této možnosti sahám jen u drobných her, kterými potřebuji vyplnit několik volných minut s dětmi. Nejčastější moje varianta je, vymyslet si všechno sama, zmodifikovat již oblíbené hry nebo jen použít jejich princip. Hry pak nejsou stejné a okoukané.

Dnes již existuje mnoho zpracovaných tematicky zaměřených dlouhodobých her, jak na internetu, tak v knižní podobě. Takže pokud už je nouze, lze nahlédnout do některých těchto publikací, kde jsou podrobně popsány etapy, pomůcky i náročnost her.

Zdroje nápadů podle Choura (2000) může spočívat v prostředí, materiálech, zvětšování, českém jazyce, v technice, stavebních prvcích nebo v pravidlech hry.

**Prostředí** je po inspiraci literaturou druhým nejčastějším dolem nápadů a důvěrně známá krajina dovede i na dálku sugestivně navodit příslib budoucího dobrodružství.

Jakmile vám někdo řekne: „Nechcete pro oddíl ...?“ a pokračuje čímkoli, zbystřete sluch. Je-li něčeho značné množství a k tomu zadarmo, to by v tom byl čert, aby se nedala vymyslet nějaká etapa, v níž by onen **materiál** hrál hlavní roli. Když vás hned nenapadne nic přiměřeně epochálního a odmítnete, později budete určitě hořce litovat.

Je spousta důvtipných her, které jsou velmi poutavé, zábavné, jsou však vymyšleny jako stolní hry. Co však, když princip použijeme **venku ve velkém**?

Může se to zdát podivné, ale i **mateřská řeč** může být u zrodu etap. Zvukomalebnost navozuje různé představy. Zapřáhneme slova do služeb etapové hry. Také obřady a rituály jsou velice závislé na tom, jak nápadité texty se podaří vykresat z osvícených hlav.

Vzdalujeme se přírodě? Je řada příkladů toho, že jedině použitím **technického prvku** mohl vzniknout velmi romantický příběh. Jindy zajímavým způsobem zpestří obvyklou zásobnici nápadů (červená blikátka z kol), nebo usnadňují organizaci hry, chod tábora. Záleží na nás, zda dokážeme takové věcičky použít nenásilným způsobem, nebo zůstanou nefunkčními zbytečnostmi.

**Stavebními prvky** rozumíme některé opakující se činnosti. Jsou obsaženy v každé hře, jejich různou obměnou vzniká dojem novosti. Může jít o fyzický pohyb, jako je chůze, běh, šplh, plížení, házení apod., nebo o některé složitější činnosti – schovávání se, pátrání, signalizace, luštění šifer, náznakový boj. Přidáním pravidel a nečekanou kombinací několika prvků docílíme dojmu, že se jedná o světovou premiéru něčeho, co tu ještě nebylo.

**Pravidla hry** určují počet a úkoly hráčů, signály, způsoby vedení boje, hranice herního území, rozlišení bojujících stran, časové údaje, podmínky vítězství a porážky i

další potřebné údaje. Základními požadavky jsou promyšlenost, jasný a jednoduchý výklad. Nesmíme vynechat žádnou část pravidel, výsledek hry by byl ohrožen. Herní zkušenost rozhoduje o tom, jak obtížná a složitá pravidla si můžeme dovolit použít. Velmi podrobně rozpracované podmínky hry vylučují příliš mnoho možností řešení. V otevřeném systému jsou naopak záměrně v pravidlech ponechány mezery a je na hráčích, zda je vůbec postřehnou, v případě jak je překlenou. Co není zakázáno, je dovoleno.

Není na škodu, když úplnost našeho výkladu kontroluje další spoluvůrce, doplní to, co se mu nezdá zcela zřejmé. Pečlivost je na místě. Na rozdíl od běžných her, které bude možné častěji opakovat, je jakákoli naše chyba fatální a může etapu nenapravitelně znehodnotit. **Viníkem neúspěchu je vždy autor, dramaturg, režisér, nikoli hráči.**

## 4 PRAKTICKÁ ČÁST

### 4.1 ŠKOLA V PŘÍRODĚ SKLÁRNA, S.R.O.

#### 4.1.1 POPIS ZAŘÍZENÍ

Škola v přírodě Sklárna (ŠvP) se nachází blízko městečka Žihle, severně od Plzně, uprostřed nádherných lesů, které jsou přímo stvořeny k pořádání škol v přírodě, soustředění, ubytování pro kolektivy, tábory či uskutečnění jakéhokoliv pobytu. Škola v přírodě nabízí velkou ubytovací kapacitu, prostornou jídelnu, tělocvičnu, hřiště a klubovny. Pro výuku je sklárna vybavena školou se 14 třídami.

Toto rekreační zařízení se specializuje na poskytování kompletních služeb pro školy, které sem jezdí na školu v přírodě. Škola v přírodě Sklárna nabízí pobyty nejen pro školy v přírodě již od roku 1981, kdy sem přišli první návštěvníci.



Obrázek 1 Sklárna - hlavní vstup

#### 4.1.2 VOLNOČASOVÉ AKTIVITY

Vedle areálu je vybudované lanové centrum, kde žáci mohou strávit úžasný čas. Další netradiční zážitek lze prožít v laser game centru, kde se vyřádí žáci od těch nejmenších až po ty největší. Nejen prvňáčci si mohou zaskákat na trampolíně, ale také ostatní jistě ocení kouzlo této zábavy. V případě špatného počasí není problém využít tělocvičnu a zahrát si basketbal, volejbal, fotbal, na babu nebo postavit si opičí dráhu.



Obrázek 2 Lanové centrum



**Obrázek 3 Laser game**

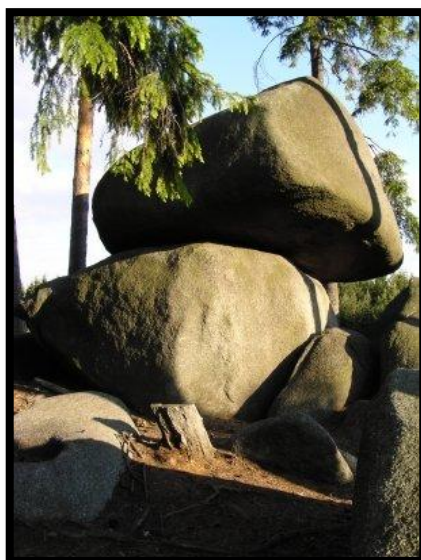
Sklárna je vhodná pro pořádání soustředění a táborů, kde každý ocení klubovnu, tělocvičnu, hřiště a případně i učebny. Místní lesy a kopce jsou přímo ideální pro náročnou fyzickou přípravu. V okolí jistě všechny potěší turistické trasy, včetně naučné stezky kolem ŠvP Sklárna.

Zdejší cesty mohou návštěvníky zavést na zajímavá krásná místa, a to, co by kamenem dohodil. Asi 1.5 km od Sklárný se nachází Petrův rybníček a do 3 km je to Lidčina skála, Kouzelné křesílko, Viklan a v neposlední řadě obrovské kameny Bába s Dědkem. Každý z těchto přírodních úkazů se může pyšnit i svou zajímavou legendou. V nedalekém okolí je možno navštívit městečko Žihle, či vesničky Nové Dvory a Tis u Blatna.



**Obrázek 4 Petrův rybník**





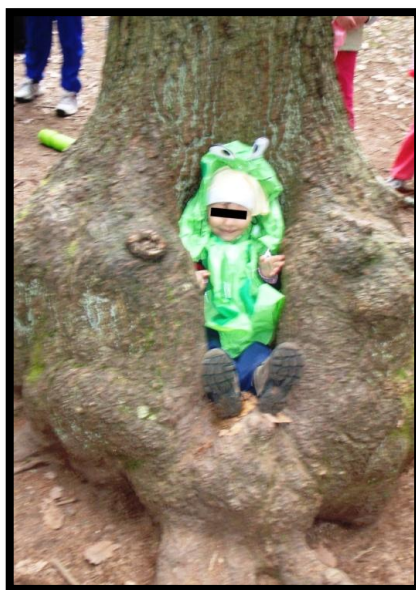
Obrázek 5 Viklan



Obrázek 6 Nové Dvory



Obrázek 7 Žihle



Obrázek 8 Kouzelné křesílko



Obrázek 9 Bába

### 4.1.3 PRINCIP ŠKOLY V PŘÍRODĚ

Samotnému turnusu předchází objednávka školou, která chce v některém z daných termínů přijet, nebo v krajním případě si určí termín vlastní. Každá škola si vybírá, pokud chce turnus krátký (7 dní) nebo dlouhý (10 dní) a s vychovatelem nebo bez vychovatele.

Pokud si škola vybírá turnus s vychovatelem, musí čekat jisté odlišnosti od turnusu bez vychovatele. Již při příjezdu (v dopoledních hodinách) si vychovatel děti převezme a zavede je na příslušnou budovu a patro. Tam dětem sdělí rozdělení do pokojů, které je už připraveno (většinou napsáno od pí. učitelek příslušné školy) a následuje organizace kufrů a povlečení postelí. Vychovatel poskytne dětem čas na vybalení kufrů a povlečení postelí, popř. dle věku dětem pomáhá. Podle příslušné směny zavede děti na oběd,

vezme jim svačiny a odvede zpátky na patro. Nadchází čas poledního klidu, který trvá tak dlouho, jak si určí vychovatel a tak, aby byl dodržen povinný odpočinek dětí. Odpolední program už nejčastěji probíhá ve stylu nějaké motivační etapové hry. Před zahájením však nesmíme opomenout sdělit dětem nezbytná pravidla bezpečnosti a celého turnusu.

Po celý turnus se o děti starají vychovatelé a pí. učitelky dané školy. Režim dne a odpovědná osoba v příslušném časovém intervalu jsou popsány v tabulce č. 1.

Výjimkou může být situace, kdy děti jedou na výlet, jdou na laser game nebo na lanové centrum. Záleží na domluvě s vyučujícím, zda dá vychovateli volno (aby si vybral, pokud chce jet či ne) nebo aby je např. do lanového centra odvedl. Většinou záleží na rozhodnutí vychovatele, alespoň co se týče výletů.

V oblasti personálního zázemí má jeden vychovatel na starosti cca 25 dětí, tzn. jednu výchovnou skupinu<sup>1</sup>.

Každá škola přijede s nejednou třídou, třeba i s oběma stupni. Ty jsou ubytovány v jedné budově a patra se volí podle tříd a výchovných skupin.

Na motivační hry mají vychovatelé dostatečné materiální zajištění, jak v podobě kreповých papírů, provázků, nůžek tak i v podobě diplomů, ocenění za úklid pokojů a skoro kdykoli je potřeba, je k dispozici kopírka.

ČAS	ČINNOST	ODPOVĚDNÁ OSOBA
<b>7:30</b>	Budíček	Vychovatel
<b>7:35 – 7:55</b>	Ranní hygiena	Vychovatel
<b>8:00</b>	Snídaně	Vychovatel
<b>9:00 – 11:55</b>	Vyučování ve škole	Učitel
<b>12:00</b>	Oběd	Učitel
<b>12:30 – 14:15</b>	Odpolední klid	Učitel/ vychovatel
<b>14:30 – 17:45</b>	Odpolední program	Vychovatel
<b>18:00 – 18:30</b>	Večeře	Vychovatel
<b>19:00 – 20:00</b>	Příprava ve škole	Učitel
<b>20:10 – 21:20</b>	Večerní program	Vychovatel
<b>21:20 – 22:00</b>	Večerní hygiena	Vychovatel
<b>22:00</b>	Večerka	Vychovatel

Tabulka 1 Režim dne

<sup>1</sup> Výchovná skupina = každý vychovatel má jednu výchovnou skupinu, může do ní patřit např. 1., 2. i 3. třída, je to skupina dětí, kterou má vychovatel na starost po celý turnus

## 4.2 REALIZACE DLOUHODOBÉ HRY

Dlouhodobá etapová hra nese jméno Cesta kolem světa za 10 dní. Jak již název napovídá, hra probíhala 10 dní (5. 9. – 14. 9. 2011) a byla realizována pro děti ve věku 8-14 let. Děti přijely ze základní školy z Horního Jiřetína.

### 4.2.1 LIBRETO

Přijměte výzvu na putování s Billy Frogem napříč všemi kontinenty. Tento gentleman se vsadil se zástupci největších velmocí celého světa, že tuto cestu uskuteční za pouhých 10 dnů.

Přijďte a pomozte mu vyšplhat se na Eiffelovku, přeplavat Amazonku plnou krokodýlů, vykoupat se na plážích ostrova Křováků, dosáhnout Jižního pólu, protančit noc na karnevalu v Rio de Janeiru a mnoho dalšího...

### 4.2.2 POPIS HRY

V každém státě děti dostanou za umístění v části etapové hry určitý obnos peněz, v měně dotyčného státu. Základní měnou jsou FROGY<sup>2</sup>.

Pro cestování do dalšího státu každý oddíl potřebuje dopravní prostředky, které jsou vždy před večerním nástupem vyvěšeny na další den. Tyto dopravní prostředky lze získat tak, že si za určitou částku ve frogách koupí kartičky, ve kterých může být ukryt vlak, loď, létající balon, slon, ale i věci, které týmům mohou pomoci či uškodit.

Při snídani děti dostávají razítko do svých pasů a večer artefakt, jako důkaz o navštívení země. Týmy musí nasbírat do posledního dne všechny artefakty, nebo nebudou připuštěny k poslední etapě motivační hry.

Každý den si děti do svých pasů vypisují zahraniční hry, jak z motivační hry, tak i mimo ní. Tyto hry ohodnotí jednou až pěti hvězdičkami podle jejich oblíbenosti (jedna hvězdička – nejmíň, pět hvězdiček – nejvíc).

Na nástěnce je také vyvěšen kurz směny z jednotlivých měn. Téměř každý den se kurz mění, tudíž děti musí pravidelně kontrolovat nástěnku, aby nepropásly nejpříjemnější kurz.

---

<sup>2</sup> 1 FROG = 100 ŽABIČEK

Pro přehlednost a motivaci máme vyrobenou velkou mapu celé země. Každý den na ní zobrazujeme příslušnými barevnými provázky cestování všech týmů.

Na konci etapové hry vyhrává tým s největším obnosem frogů.

Děti jsou rozděleny do barevných týmů, které jsou namixovány jak věkově, tak podle pohlaví.

### 4.2.3 JEDNOTLIVÉ ETAPY

#### SKLÁRNA

Vedoucí si připraví divadelní scénku s názvem „Kterak se slavný pan Billy Frog vsadil s lordy o cestu kolem světa.“ Billy Frog pak prosí děti, aby mu pomohly na jeho dlouhé a strastiplné cestě. Děti dostanou od Billyho Froga lístek na vlak do první země, ale i pas, do kterého budou dostávat razítka jednotlivých zemí.

Tato etapa slouží pouze k seznámení s hrou a vtažení do děje. Proto si děti vyplní svůj pas, nalepí si první lístek na vlak do Francie.

*Artefakt: jízdenka Sklárenským speciálem*

#### FRANCIE, ŠPANĚLSKO

##### LATRÍNA

Ve vymezeném území je skrytá „latrína“, která vydává lístečky WC. Na kraji území se nachází „latringirl“, která lístečky potvrzuje. Úkolem hráčů je najít latrínu, vzít si jeden lístek, dojít k latringirl, nechat si lísteček potvrdit a tento proces může hráč znova opakovat. Pro ztížení hry po lese běhají „průjmy“ (na zádech mají napsaná jména – řídký, nezastavitelný...), ti chytají děti. Děti na začátku hry dostanou 3 ústřížky toaletního papíru jako životy. Pokud děti chytne průjem, jeden ústřížek jim bere. Pokud dítě už nemá žádný ústřížek, jde ven z hracího území. V lese také běhá „zácpa“, tak se před dětmi schovává a utíká, protože pokud je chycena, dává dětem jeden ústřížek - jeden život. Vítězí ten, kdo má na konci hry nejvíce potvrzených lístečků. Hra trvá cca 1,5 hodiny.

**DOBYVATEL.** Hra probíhá ve 2 kolech.

**První kolo:** na stěně je pověšena mapa území rozdělená cca na 20 částí. Děti z každého týmu vybíhají štafetovým způsobem k vedoucímu, který jim pokládá otázky. Pokud odpoví správně, dostanou lísteček své barvy, který nalepí na jednu z částí území. Takto děti běhají, dokud celá mapa a všechny území nejsou zcela zabrány.

**Druhé kolo:** BOJ O ÚZEMÍ – týmy střídavě dostávají otázky a mají tak možnost získat pole protihráče. Tým si vždy vybere pole, které vlastní soupeř, a které chtějí získat. Pokud odpoví správně na otázku, pole se stává jejich. Pokud do určité doby jeden z týmů nezíská všechny části území, je výhercem ten tým, který má více částí území. Hra trvá cca 2 hodiny.

*Artefakt: malá Eiffelova věž.*

## IZRAEL

### BOMBA

Každý tým musí deaktivovat bombu ve vymezeném území (cca průměr 5m). Bombu symbolizuje obal od kindervajíčka v 5l sklenici od okurek. Děti mají za úkol dostat kindevajíčko ven z území, aniž by se území kolem sklenice cokoli dotklo. K dispozici děti dostanou provázek, lepenku, 4 lahve po 1,5 litru vody a nůžky. Na deaktivaci mají hodinu. Při deaktivaci pak luští vzkaz v morseovce ukrytý v kindervajíčku. Ti, kteří jsou neúspěšní, musejí se u velitele Jákoba vykoupit, aby mohli na další hru (froggy/úkol pro celý tým)

*Vzkaz: Shalom, bombu jste sice úspěšně zneškodnili, avšak nyní je potřeba ubránit Suezský průplav před útokem Egyptské armády. Více informací se dozvíte u velitele Jákoba.*





Obrázek 10 Bomba

### **TANKOVÁ BITVA**

Členové každého týmu si rozdělí kartičky s funkcemi: 1x štáb, rez, mina, tank, dělo, samopal, protichemka, pěšák (ostatní funkce kromě štábu mohou být vícekrát). Na začátku hry jde každý tým do území schovat svůj štáb. Každé dítě má kartičku, kde je psáno co je, koho ničí a kým je zabit. Navíc rohy kartičky symbolizují jeho životy (platí pouze, pokud je podepsaný štábem). Po začátku hry se hráči pohybují po území a pouští se do soubojů. Když se potkají 2 hráči (jeden se dotkne druhého) – ukážou si kartičky, pokud jeden ničí druhého, utrhne mu roh (život) a pokračují ve hře. Pokud se neničí, rozejdou se bez ztráty životů. Pokud hráč ztratí život, jde si ke svému štábu pro podpis na další roh. Nemá již žádný roh k dispozici, jde si sednout na kraj území. Cílem hry je zničit štáb protihráčů (najít ho a dotknout se ho).

<u>JÁ (NIČÍM)</u>	<u>JÁ</u>	<u>MĚ (NIČÍ)</u>
	<b>ŠTÁB</b>	Pěšák
Dělo, samopal, pěšák, protichemka	<b>TANK</b>	Rez, mina
Pěšák, rez	<b>PROTICHEMKA</b>	Mina, tank, dělo, samopal
Mina, tank, dělo, samopal	<b>REZ</b>	Protichemka
Samopal, pěšák, protichemka	<b>DĚLO</b>	Rez, mina, tank
Tank, dělo, samopal, pěšák, protichemka	<b>MINA</b>	Rez
Štáb	<b>PĚŠÁK</b>	Mina, tank, dělo, samopal, protichemka
Pěšák, protichemka	<b>SAMOPAL</b>	Rez, mina, tank, dělo

Tabulka 2 Tanková bitva

## PODPISY

Každé dítě dostane kartičku se svým jménem a s nadepsanými čísly (většinou od jedné do deseti). Vedoucí představují čísla, která děti potřebují. Úkolem dětí je sehnat podpisy ke každému číslu, obchází vedoucí, a ptají se jich, zda jsou číslo, které potřebují – pokud ano, podepíší se jim. Podpisy smí sbírat pouze postupně, od jedničky. Vedoucí mají napsanu sérii čísel, kde má zobrazeno, které číslo zrovna je. Po cca 5 minutách se píská (písknutí znamená změnu čísla vedoucího, tzn. pokud jeden vedoucí byl číslo 5, nyní může mít třeba číslo 1). Který hráč získá jako první všechny podpisy, vyhrává.

### *Artefakt: sůl*

## EGYPT

### KOSTIČKY

„Ukradli faraonovy kosti!“ Po území v lese jsou rozmístěny očíslované kosti (klacek s přilepeným lístečkem v barvě družstva s číslem 1-30). Tyto kosti chodí děti štafetovým způsobem hledat. Aby to nebylo tak jednoduché, musí hledat kosti postupně, tzn. od 1. Které družstvo má všechny kosti posbírané, pokusí se z nich na kraji území sestavit kostru faraona (2D – na zemi). Počítá se čas sbírání (popř. počet kostí po skončení časového limitu), ale také estetika postavených faraonů.



## STAVBA MĚSTA

Na určitém území jsou ukryté 3 zdroje – KÁMEN, DŘEVO, JÍL (3 sklenice nebo ešusy se 3 barvami lístečků). Úkolem hráčů je zvolit si architekta, který rozhoduje, co budou stavět a dělníky, kteří běhají pro suroviny ke zdrojům. Na kraji území jsou nejen týmy, ale i banka, která má vyvěšeno, která budova kolik stojí (např. hradby – 10 kamenů, 8 jílů, 4 dřeva). Pokud má architekt dostatečný počet lístečků, může jít koupit stavbu. Tu si pak nalepí do čtvercové sítě, kterou dostanou na začátku spolu s lepidlem a fixou. Děti si mohou stavbu i dokreslit, popsat, či jinak doplnit. Jaké družstvo po skončení limitu má nejvíce staveb a zároveň má nejlépe vyprojektované město, vyhrává. Pro ztížení hry vedoucí občas zdroje přemísťují.

### *Artefakt: papírová pyramida*

STAVBA	KÁMEN	DŘEVO	JÍL	CELKEM
4x hradba	8	4	6	18
Dům	3	3	3	9
Kostel	3	6	4	13
Studna	6	2	4	12
Škola	2	5	3	10
Palác	5	7	7	19
Stáje	4	4	4	12
Vlastní výběr	1	1	1	3

Tabulka 3 Stavba města

## JAPONSKO, ČÍNA

### VÝCHODNÍ UNIVERZITA

Týmy postupně navštěvují všechny stanoviště.

- *Origami* – každý si postaví alespoň jedno origami s pomocí velmistra
- *Čínské hůlky* – výroba vlastních hůlek, budou s nimi muset jíst večeři (domluvena čína s rýží předem v kuchyni)
- *Kaligrafie* – kresba tuší - kaligrafické znaky
- *Mandaly* – kresba a vyhodnocení mandal
- *Horoskopy* – čtení a zasazení se do svého horoskopu

## JAPONSKÉ ZAHRADY

Každý tým má za úkol v lese postavit japonskou zahradu, která má určité parametry:

- *Min. 2x2 metry*
- *Žádná cesta není rovná*
- *Musí být živý tvor, voda, most, obydlí, kopec, červená barva*
- *Popis japonské zahrady jako od průvodce*

Po určité době (cca 1,5 hod) jdou vedoucí a hodnotí zahrady (estetika, zadané podmínky, popis, ...)

*Artefakt: čínské hůlky*

## OCEÁNIE

### HAVAJSKÁ TANEČNICE

Po území jsou rozházené barevné kytičky (barvy podle týmů). Děti vybíhají štafetově (vždy 2) s brčkem a musí přinést kytičku tak, že ji nasají na konec brčka a donesou do mističky na startu. Takto se střídají, dokud nebudou mít všechny kytky nasbírané. Poté si každý tým zvolí jednoho statečného a vyzdobí ho jako havajskou tanečnici. Nejstarší z týmů dostanou jehlu a nit a mezitím navlečou nasbírané kytičky na nit jako květinový věnec. Ten pak pověsí tanečnici na krk. Vyhrává tým s nejlepším časem, ale hodnotí se také estetika havajských tanečnic.



Obrázek 11 Havajská tanečnice

## MNOHO JAZYKŮ OCEÁNIE

Na počátku hry dostane každý tým 8 zašifrovaných hádanek (viz příloha 1). Aby hádanky rozluštili, mohou ze svého stanoviště členové týmu vysílat vždy 2 hráče, kteří hledají po tábořišti (území v lese) klíče k těmto šifrám – snaží se zapamatovat co nejvíce a vrací se zpět na stanoviště. Na stanovišti se luští, a pouze tam mají k dispozici papíry a tužky. Vyhrává družstvo, které jako první vyluští a správně odpoví na všechny hádanky.

*Artefakt: květinový náramek*

## ANTARKTIDA

### ZIMNÍ OLYMPIJSKÉ HRY

Děti po svých týmech navštěvují jednotlivá stanoviště.

- **Slalom** – děti si nasadí klasické lyže i s hůlkami a „jedou“ z kopce slalom až do cíle
- **Biatlon** – děti urazí na lyžích určitou vzdálenost, na konci vzdálenosti střílí ze vzduchovky
- **Boby** – mezi dvě pneumatiky umístíme kládu – sportovec stojí na kládě, jeden mu dělá dopomoc a dva další lidi točí pneumatikami ve směru jízdy
- **Maxi lyže** – dvě prkna s páskami pro 4 sportovce – těžké na spolupráci a koordinaci – tým musí urazit na maxi lyžích určitou vzdálenost
- **Skok do sněhu** – skok do dálky, do písku
- **Curling** – vymezená úzká trať, děti tlačí klackem po dráze naplněnou pet lahev, ostatní z týmu mohou uhlazovat trávu a drny, aby se láhev snadněji posouvala k cíli



Obrázek 12 Vybavení na ZOH

### MÁŠ MINUTU

Děti chodí po stanovištích libovolně, kde na sebe vsázejí – vyhrávají / prohrávají. Na začátku hry mají všichni stejný bank, na konci vyhrává družstvo s největší částkou.

- **Puzzle** – postavit nejméně 30 dílků
- **Víčka** – vylovit pusou víčka z latoru, cca 15 víček
- **Punčochy** – do punčochy vložíme puk a jejím rozhoupáním musíme shodit 5 do půlky naplněných lahví vodou
- **Shazování kelímků gumičkami** – sestřelit gumičkami prázdné kelímky vzdálené cca 1,5 m od střelce
- **Matičky** – postavit 7 maticek kolmo na sebe
- **Balónky** – udržet ve vzduchu 3 nafouklé balónky

**Artefakt: sněhová vločka**



Obrázek 13 Máš minutu

## STŘEDNÍ AMERIKA

### OSTROVY

Před začátkem hry si děti musí vyrobit „lod“ (z klacků a provázku) tak, aby se do ní vešla půlka každého barevného týmu. Ostrovy tvoří vedoucí, kteří prodávají a nakupují zboží v daném směnném kurzu, který mají vyvěšený u sebe. Každé půl týmy dostanou na začátku „kreditní kartu“ (viz příloha 3), kde bude zapsán veškerý pohyb zboží. Zapisují pouze vedoucí na svých ostrovech. Principem hry je nakupovat a prodávat zboží tak, aby na konci hry měl každý tým co největší zisk. Lod' však uveze pouze 5 kusů zboží.

S každým písknutím se mění směnný kurz zboží (viz příloha 2) na všech ostrovech.

Kromě zboží lze kupovat i bojovou sílu, která stojí po celou dobu hry stejně. Mezi loděmi může dojít i k souboji – dvě lodě se setkají, zavolají si námořní policii (pohybuje se mezi ostrovy, kontroluje legální i nelegální zboží), která musí být u každého souboje. Kapitáni lodí si stříhnout (kámen – nůžky – papír). Pokud vyhraje tým s větší bojovou silou, může si z karty prohraného družstvo vzít co chce (pokud nějaké zboží vezou) a policista zboží přepíše do jejich karty. Pokud ve stříhání vyhraje tým s menší bojovou silou, je osvobozen a může plout dál.



Lodě mohou nakupovat i nelegální zboží, které není napsané mezi ostatními. Proto se vedoucích musí tajně ptát, zda nelegální zboží prodávají nebo nakupují. Každé kolo je to většinou jiný vedoucí. Pokud nelegální zboží dovezou tam, kam mají, dostanou za něj dvojnásobnou odměnu. Nicméně si musí dávat pozor na policistu, který je může namátkově zkontrolovat a popřípadě nelegální zboží odebrat.



Obrázek 14 Ostrovy - výroba lodí

## **PO STOPÁCH KAPITÁNA MORGANA**

Každému týmu byl unesen nejmladší člen. Děti by to měly zjistit z velkého vzkazu pověšeného u jídelny nebo na viditelném místě. Budou tam mít připraveny i první indicie, které jim řeknou, kam mají vyrazit hledat svého člena. Takhle po cestě potkají dalších 6 indicií. Předposlední indicie je nasměruje za kapitánem Morganem. Za všechny indicie a splněné úkoly je pošle na místo, kde se nacházejí jejich členové. Do každého kindervajíčka vložíme indicii, směr další cesty, úkol. Vyhrává družstvo, které první osvobodí svého nejmladšího člena.

*Artefakt: lahev od rumu*

## **ATLANTIK**

### **ZÁVĚREČNÁ ETAPA – VYUŽITÍ ARTEFAKTŮ**

Týmy se střídají na stanovištích, které jsou dál od sebe – místa, která během tábora navštívily. Na začátku dostanou mapku okolí a zaškrtnutá stanoviště. Musí si s sebou vzít získané artefakty.

- **EIFFELOVKA** – postavit věž z kostek, které si sami vyrobí
- **SŮL** – 5 zdrojů v lese – přenášet lžičkou do misky
- **PYRAMIDA** – hra „záchod“ s kartami proti vedoucímu (3-5 her)
- **ČÍNSKÉ HŮLKY** – přenášení těstovin na vyznačené trase – štafeta
- **KVĚTINOVÝ NÁRAMEK** – nakreslit tužkou na oči tetování na část obličeje
- **SNĚHOVÁ VLOČKA** – vystříhnout další 3 vločky
- **LAHEV OD RUMU** – naplnit lahev vodou z rybníka (nebo jiného vodního zdroje) použitím půlky kindervajíčka, stopuje se čas

#### 4.2.4 ZÁVĚR HRY

V poslední etapě je dobré vymyslet takovou hru, která nabízí napětí závěrečné etapy. V naší hře bylo možné získat tolik bodů, že i poslední družstvo v průběžném hodnocení mělo šanci na výhru. Tudiž je dlouhodobá hra zajímavá a napínavá až do posledního okamžiku.

Podle mého názoru se dlouhodobá etapová hra jako celek velmi podařila. Většinou ještě na konci turnusu rozdáme dětem menší dotazník, abychom věděli, jaká hra se jim nejvíce líbila a nelíbila, jaký mají největší zážitek, zda by chtěli jet znova nebo jak by hodnotili jednotlivé vedoucí (vychovatelé). S těmito informacemi poté dále pracujeme. Snažíme se dohnat nedostatky a každý rok připravujeme nové hry na principu, kterým se právě dětem líbil. Málokdy opakujeme hry, které již děti hrály. Výjimka přichází s přáním dětí o její zařazení do programu.

Letos jsme dotazníky na konci turnusu nedávali. Každé dítě totiž vlastnilo svůj pas, jak už bylo řečeno v kapitole *Popis hry*. Každé ráno při nalepení dalšího razítka země jsme mohli zkontrolovat, jestli se jim hry z minulého dne líbily či nikoliv.

## 5 DISKUSE

Každý den odpoledne se realizovaly dvě etapy. Večer se hrály doplňkové hry rozvíjející spolupráci, logické myšlení, kreativitu, ale hlavně to byly hry pro zábavu a pobavení.

Je jasné, že nelze připravit hru, která by bavila úplně všechny, ale můžeme se alespoň pokusit zavděčit se většině. Realizované hry měly nad očekávání úspěch, ačkoli se pár problémů vyskytlo. Podle našich zkušeností si už musíme dát pozor na vhodné

otázky ve hře Dobyvatel, adekvátní hrací dobu v Ostrovech či udělat hru Kostičky trochu zábavnější nebo ji modifikovat jinak.

Při každé hře si musíme dát pozor na hrací dobu. Neměli bychom ji hrát příliš dlouho, hra pak děti přestává bavit, vytrácí se motivace a může dojít k nějaké nekázní a dalším věcem, kterým bychom se chtěli raději vyvarovat, proto hra musí být nejen zábavná ale i přiměřeně dlouhá. Dále bych upozornila na pasivní děti. Nechtějí hrát hru většinou kvůli nějakému bloku – snad strachu, že by mu činnost nešla, ztrapnil by se apod. Tento problém jsme řešili nejednou, a to přidělením dítěti důležité funkce nebo úkolu. Avšak to platí člověk od člověka. Největší pozor bychom si měli dát na naši organizaci her. Musí být promyšlená do posledního puntíku – rizika, bezpečnost, co dělat, je-li hra pro děti nezábavná apod. Pokud máme skulinku v pravidlech, přípravě či samotné organizaci, můžeme svojí chybou nejen pokazit dětem program a zážitky, ale klesneme v jejich očích jako autorita.

Jak již bylo zmíněno, děti je třeba motivovat. Před začátkem etapové hry jsme dětem sehráli scénku o Billy Frogovi a jeho sázce s představiteli zemí. Tím jsme se snažili děti uvést do příběhu této dlouhodobé etapové hry. Tato scénka sloužila i k navození dobré a přátelské atmosféry, překonání strachu z nejistoty či ostychu. Před každou etapou děti vtáhneme do děje vhodným libretem nebo zajímavým příběhem. Zvýšit motivaci u dětí můžeme i tím, že se vedoucí (vychovatelé) taktéž zapojí do hry. Ač jako hodní či zlí. Toto ještě nikdy nezklamalo, po celá léta praxe. Nejzábavnější pro děti ještě je, když v libovolné hře musí děti chytat vychovatele. Z toho mají největší radost a vydávají ze sebe neuvěřitelné výkony. Mezi nejoblíbenější hry patřili: Tanková bitva, Máš minutu, ZOH, Latrína a Ostrovy. Na závěr nesmíme zapomenout etapovou hru řádně zakončit, ideálně také divadlem.

## PERSONÁLNÍ ZÁZEMÍ

V každé výchovné skupině (cca 25 dětí) byl vždy jeden vychovatel, tudíž organizace a dohled nad dětmi byl o to těžší. Podle toho, jak se domluví vychovatelé, se sdruží příslušné výchovné skupiny a namíchají se soutěžní týmy na dlouhodobou hru. Tak jsou vychovatelé schopni etapy uskutečnit. Je potřeba si dobře rozmyslet, kolik vedoucích musí být u každé hry, kvůli bezpečnosti dětí i průběhu hry. Není-li více vychovatelů nebo lidí k dispozici, je třeba hru modifikovat, neboť by se jinak nezvládla.



Nakonec se však vše povedlo, přestože byla občas nevyhnutelná výpomoc některých dalších vychovatelů.

## **MATERIÁLNÍ ZÁZEMÍ**

Skoro všechen potřebný materiál pro hry byla schopna ŠvP Sklárna zajistit a poskytnout. Hry jsou většinou konstruovány jako materiálně a finančně nenáročné. Mezi hlavní pomůcky patřily papíry, čtvrtky, tužky, fixy, propisky, krepový papír, provázek, nůžky, lepenka. Nadstavbou to jsou obaly od kindervajíček, vybavení na ZOH (lyže, hůlky, speciální lyže pro více osob, pásmo, vzduchovka), zavařovací sklenice, brčka, matičky, punčochy atd. Vše je finančně dostupné, ale některé tyto věci zahrnují přípravu dávno před začátkem turnusu (např. kindervajíčka nenasbíráte za jeden den) – sbírat kindervajíčka, vyrobit lyže, sehnat si kostýmy a v neposlední řadě vytisknout diplomy, hrací karty a jiné další potřebné věci, které se pak během turnusu nestihnou nebo nemůžou připravit.

## **NÁROČNOST**

Hry byly konstruovány s ohledem na věkovou skupinu 8-14 let. Myslím si, že byly odpovídající tomuto věku. Důležitou součástí je neopomenout nejmladší hráče. A tak vymyslet hry, které nejmladší zvládnou a na druhou stranu, aby bavily nejstarší hráče, je velmi obtížné. Pokud na začátku zabezpečíte spolupráci a kladné vztahy všech hráčů v týmu, měly by být schopni zahrát téměř cokoliv. Hlavně tímto manévrem učíme nejstarší děti umění vedení týmu a víme, že je o každý tým postaráno. Měli by pak fungovat jako jeden muž, což je nejdůležitější.

## 6 ZÁVĚR

Tématem mé bakalářské práce je Etapová dlouhodobá hra jako motivační prostředek v programu školy v přírodě, s konkrétním popisem již realizované dlouhodobé etapové hry. Teoretická část se skládá z kapitol, jejichž základ pochází z odborné literatury věnující se volnočasové pedagogice, zážitkové pedagogice a motivaci. Svou práci zahajuji uvedením informací o ŠvP Sklárna, s.r.o., poskytovaných službách, přírodě a v neposlední řadě o zaběhnutých turnusech školy v přírodě.

Stěžejní částí celé práce je kapitola věnovaná konkrétní dlouhodobé etapové hře Cesta kolem světa za 10 dní. Tato část je již součástí praktické části, neb informace pocházejí z vlastní praxe v ŠvP Sklárna. Na úvod je stručně popsán začátek hry, libreto a princip hry, a v dalších částech kapitoly jsou již konkrétně sepsány všechny etapy hry. Závěr kapitoly je věnován celkovému zhodnocení dlouhodobé hry.

Dle mého názoru se tato dlouhodobá etapová hra povedla. Bylo zjištěno jen několik negativ a převažovali spíše pozitiva, vše bylo shrnuto v závěru hry. Bakalářská práce bude také předána Sklárně, a v budoucnu bude moci sloužit jako podklad pro další školy v přírodě, tábory či další práce.

## **7 RESUMÉ**

My bachelor work is focused on problematics of children's motivation and creation of long-term games at School in nature. Game described in my bachelor work aims to children activity and teach them to spend full time both at Shool in nature (SiN) and outside of school. Realization was in September of 2011 at SiN Sklárna u Žihle. SiN Sklárna u Žihle is visited both primary school and seconday school not just from nearest surroundings but the whole Czech Rep. The long-term game "Around the world in ten days" was a 10 days long SiN with children of age from 8 to 14. The scenery for the game stayed in area of SiN for other usage.

## 8 SEZNAM LITERATURY

- 1) BRKLOVÁ, D., HERCIG, S. *Diplomová a závěrečná práce studujících TV a sport*. Plzeň: ZČU, 1998.
- 2) FOGLAR, J., CHOUR, J., ZAPLETAL, M. *Etapové hry*. Liberec: Skautské prameny, 1997
- 3) HRKAL, J., HANUŠ, R. *Zlatý fond her II*, . Praha: Portál, 1998.
- 4) CHOUR, J. *Receptář her*. 1.vyd. Praha: Portál, 2000.
- 5) MAZAL, F. *Pohybové hry a hraní*. Olomouc: Hanex, 2000.
- 6) NEUMANN, J. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*. 5.vyd. Praha: Portál, 2009.
- 7) PÁVKOVÁ, J. *Pedagogika volného času: teorie, praxe a perspektivy výchovy mimo vyučování a zařízení volného času*. 3.vyd. Praha: Portál, 2002.
- 8) PELÁNEK, R. *Průručka instruktora zážitkových akcí*. 1.vyd. Praha: Portál, 2008.
- 9) RUBÁŠ, K. *Pohybové hry*. Plzeň: ZČU, 1997.
- 10) ZAPLETAL, M. *Velká encyklopedie her*. Praha: Olympia, 1987.

### INTERNETOVÉ ZDROJE

- 1) *Dorostová unie* (online), (cit. 2011-12-25). Dostupný z WWW:  
<http://www.dorostovaunie.cz>
- 2) *Sklárna, nejen škola v přírodě* (online), (cit. 2012-05-14). Dostupný z WWW:  
<http://www.sklarna.eu/>

## 9 SEZNAM OBRÁZKŮ A TABULEK

Obrázek 1 Sklárna - hlavní vstup.....	15
Obrázek 2 Lanové centrum.....	15
Obrázek 3 Laser game .....	16
Obrázek 4 Petrův rybník .....	16
Obrázek 5 Viklan .....	17
Obrázek 6 Nové Dvory .....	17
Obrázek 7 Žihle .....	17
Obrázek 8 Kouzelné křesílko.....	18
Obrázek 9 Bába.....	18
Obrázek 10 Bomba .....	23
Obrázek 11 Havajská tanečnice .....	26
Obrázek 12 Vybavení na ZOH .....	28
Obrázek 13 Máš minutu.....	29
Obrázek 14 Ostrovy - výroba lodí .....	30
Tabulka 1 Režim dne .....	19
Tabulka 2 Tanková bitva .....	24
Tabulka 3 Stavba města .....	25

# 10 PŘÍLOHY

## PŘÍLOHA 1

### ŠIFRY

1.

MORSEOVKA :

DRACI KŘÍDLA  
TĚLO MYŠI.  
ŠPATNĚ VIDI'  
DOBŘE SLYŠÍ.  
VE DNE SPI' A  
V NOCI LÉTA'  
DO VLASŮ PRÝ'  
SE RA'D VPLÉTA'.  
(netopýr)

2.

MORSEOVKA :

JEDNOU DÍROU TAM,  
DVĚMA DÍRAMI VEN.  
A KDYŽ JE DVĚMA  
DÍRAMA VENKU,  
TAK JE TEPRVE TAM.  
(kalhoty)

3.

BRAILLOVO PÍŠMO :

MÁ TĚKNOU HLAVIČKU  
JEN JEDNU NOŽIČKU.  
A HOVÍ SI V LESIČKU.  
(housla)

4. ERHR GL Z MVER PWV  
YRQV GL Z MVER PLSL  
FPZAFQV GL Z MVER PZN  
KLXRGZ Z MVER PLORP

ATBASH :

VISI TO A NEVÍ KDE  
BIJE TO A NEVÍ KOHO  
UKAZUJE TO A NEVÍ KAM  
TOČÍ TA' A NEVÍ KOLIK.  
(hodiny)

5. QBKEIB MXK ZF PIBZEQFZ PKXA  
ABKKB OLWHIXAX PSRG PXQ  
OLWILWF EL, MLLQLZF  
KBPMLZXFQXP GBEL LZF.

CÉSAROVA ŠIFRA :

TENHLE PÁN ČI ŠLECHTIC SNAD  
DENNĚ ROEKLA DA' SVŮJ ŠAT  
ROZLOŽÍ HO, PODOČÍ  
NEŠPOČÍTAŠ JEHO OČÍ  
(páv)



6.

. . . . .  
 . . . . .  
 . . . . .  
 . . . . .  
 . . . . .  
 . . . . .  
 . . . . .

VELKÝ POLSKÝ KRÍŽ:

JEDNA PANÍ NĚMA'  
 V BYTĚ STÁNÍ NĚMA'.  
 JAK MILE VŠAK SVŮJ  
 BYT ZTRATÍ,  
 ŽIVOTEMTU  
 ZTRATU PLATÍ.  
 (ryba)

7.

- . . . | . . . . | . . . . | . . . . ||  
 - . . . | . . . . | . . . . | . . . . ||  
 - . . . | . . . . | . . . . | . . . . ||  
 - . . . | . . . . | . . . . | . . . . ||  
 - . . . | . . . . | . . . . | . . . . ||  
 - . . . | . . . . | . . . . | . . . . ||

MORSEOVKA:

ČERNÁ HLAVIČKA  
 BÍLÁ NOŽÍČKA  
 HLAVIČKA KDYŽ  
 ZČERVENÁ  
 KONEC NOŽÍ  
 ZNAMENÁ  
 (síra)

1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1  
 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1  
 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1  
 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1

SEMAFOR:

MÁ TO KLOBOUČEK  
 JEDNU NOŽÍČKU  
 PĚKNĚ SI SÍDÍ  
 V MECHU V LESÍČKU  
 (houba)

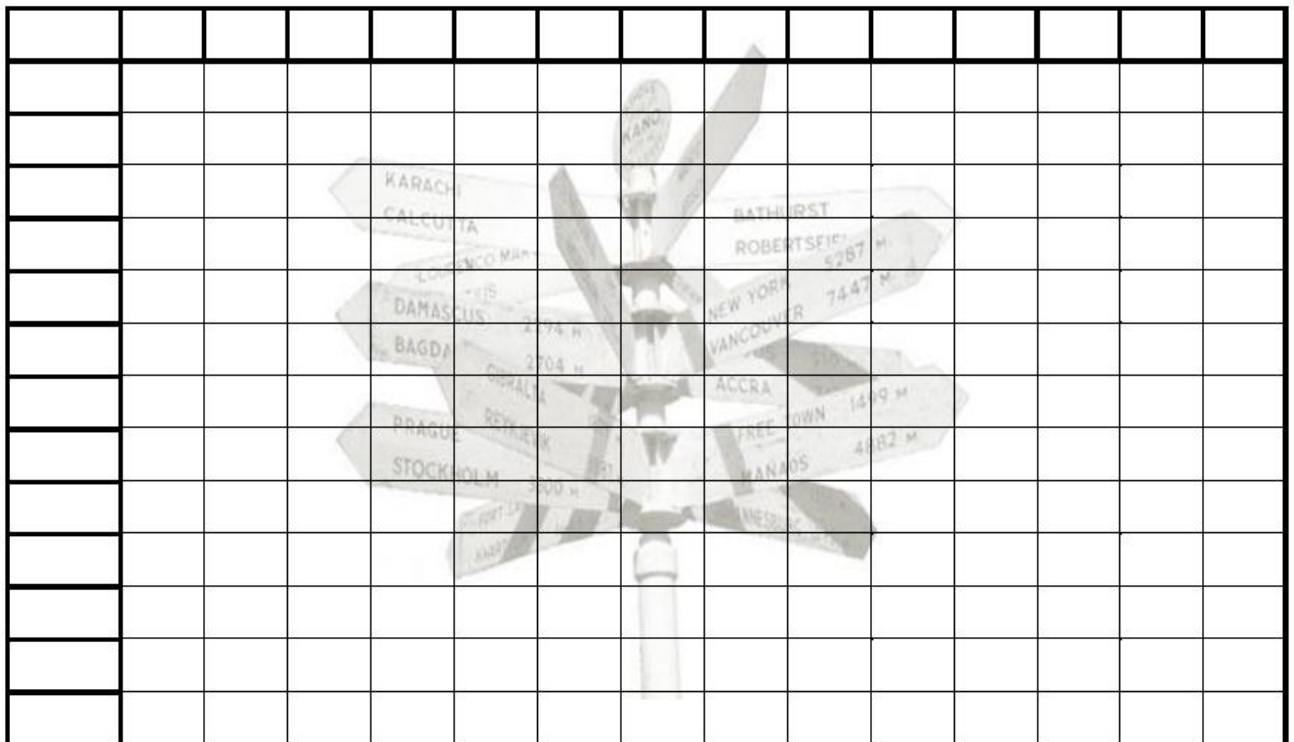
## PŘÍLOHA 2

<b>ovoce</b>	
<b>rum</b>	
<b>střelný prach</b>	
<b>tabák</b>	
<b>ocel</b>	
<b>látky</b>	
<b>provazy</b>	
<b>papoušci</b>	
<b>speciální zboží</b>	<b>???</b>
<b>dělo</b>	





# BODOVÁNÍ KAJUT



The table is a 15x15 grid. A semi-transparent image of a directional signpost is overlaid on the grid. The signpost has several signs pointing in different directions, each with a city name and an altitude in meters. The visible signs include:

- KARACHI
- CALCUTTA
- NEW YORK 7447 M
- DAMASCUS 2074 M
- BAGDAD 2704 M
- ACCRA
- FREE TOWN 1409 M
- STOCKHOLM
- PARIS
- ROBERTSFIELD 5267 M
- VANCOUVER
- MANAGAS

# Denní plán cesty

- ŠPANEĽSKO - FRANCIE -

úpoledne



odpoledne

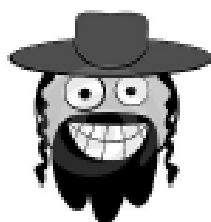


# Denní plán

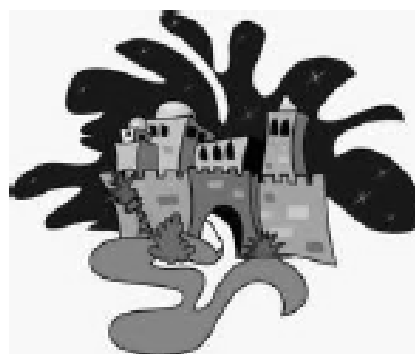
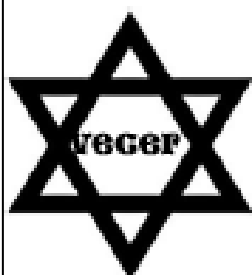
## cesty

- IZRAEL-JERUZALÉM -

dopoledne



odpoledne

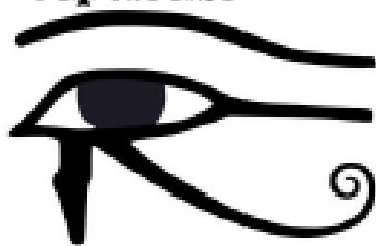


# Denní plán cesty - EGYPT -

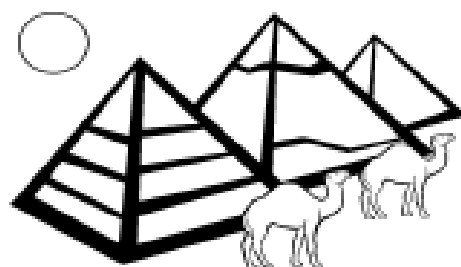
**dopoledne**



**odpoledne**



**večer**



# Denní plán cesty - JAPONSKO-GÍNA -

**dopoledne**



**odpoledne**

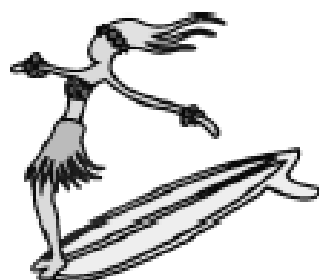


**večer**

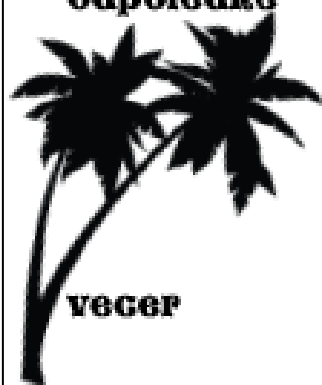


# Denní plán cesty - OCEÁNIE -

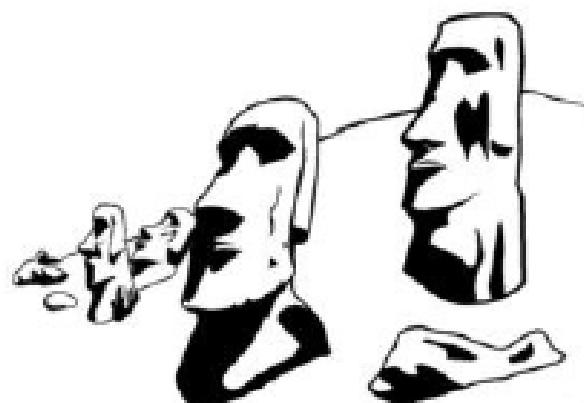
**dopoledne**



**odpoledne**



**večer**



# Denní plán

## cesty

- ANTARKTIDA -

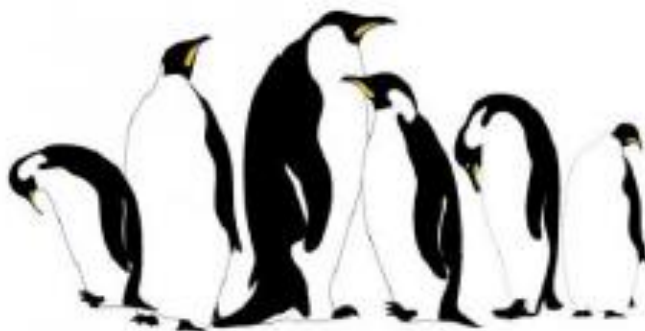
**dopoledne**



**odpoledne**



**večer**





# Denní plán cesty

- STŘEDNÍ AMERIKA -

**dopoledne**



**odpoledne**



**večer**



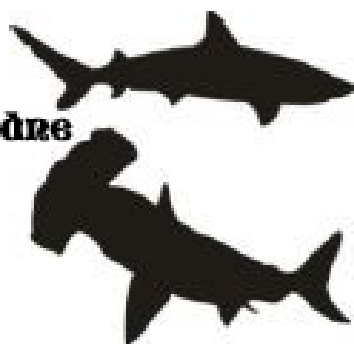
**Captain Morgan**

# Denní plán cesty - ATLANTIK -

**dopoledne**



**odpoledne**



**večer**



# REŽIM DNE



00:00	<b>ranní procitnutí</b>
00:00	<b>malé ošplouchnutí</b>
00:00	<b>ranní pochoutka</b>
00:00	<b>úklid kajut</b>
00:00	<b>oběd</b>
00:00	<b>velká pochoutka</b>
00:00	<b>povinný odpočinek</b>
00:00	<b>oběd</b>
00:00	<b>poslední pochoutka</b>
00:00	<b>večerní cesta</b>
00:00	<b>odchod do kajut</b>

# Pochoutka

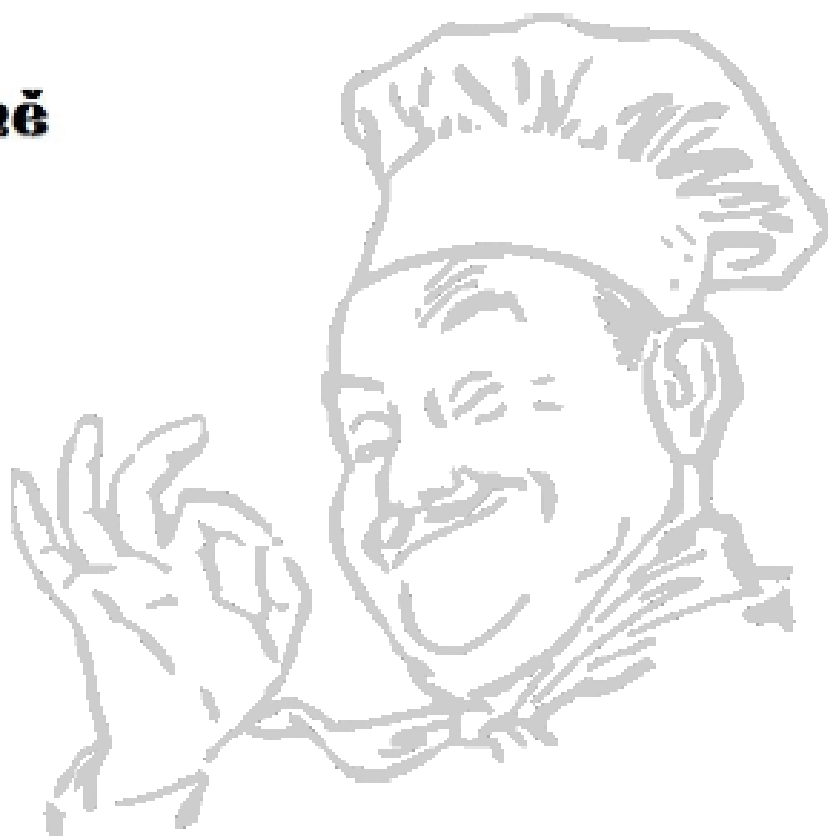


## à la

**Snídaně**

**Oběd**

**Večeře**





**Řáhoda  
Princezna**



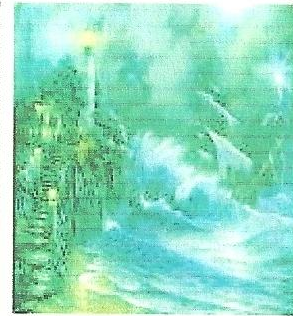
Ze záchranu princezny  
žibota získáváte  
120 frogů.

**Řáhoda  
Vězení**



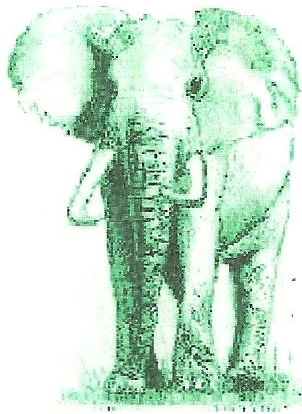
Bgli jste zatčeni. Jako  
kauci musíte složit  
100 frogů.

**Řáhoda  
Bouře**



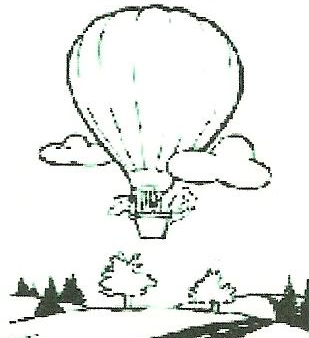
Žastihla vás bouře. Za  
opravu lodi zaplatíte  
50 frogů.

**Řáhoda  
Slon**



Do Indie pojedete na slonovi.  
Za cestu zaplatíte 10 frogů.

**Řáhoda  
Létající balón**



Do dalšího státu můžete  
použít létající balón.

N  
A  
H  
O  
A  
Y