

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI

FAKULTA PEDAGOGICKÁ
CENTRUM TĚLESNÉ VÝCHOVY A SPORTU

**Návrh souboru pohybových her, jejich realizace
a ověření v rámci dětského letního tábora**

DIPLOMOVÁ PRÁCE

Sandra Volaříková

Učitelství pro 1. stupeň základní školy

Vedoucí práce: Mgr. Kavalířová Gabriela, Ph.D.

Plzeň, 2019

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

V Plzni, 30. června 2019

.....
vlastnoruční podpis

Děkuji Mgr. Gabriele Kavalířové, Ph.D. za cenné rady, odborné konzultace a pomoc při zpracování této diplomové práce. Dále děkuji všem pracovníkům letního tábora TOM – družstvo, především třetímu turnusu, za pomoc při realizaci celého táborového programu.

ZDE SE NACHÁZÍ ORIGINÁL ZADÁNÍ KVALIFIKAČNÍ PRÁCE.

OBSAH

Úvod	3
1 CÍL A ÚKOLY PRÁCE.....	4
1.1 CÍL PRÁCE	4
1.2 ÚKOLY PRÁCE.....	4
2 METODIKA PRÁCE	5
3 TEORETICKÁ ČÁST	6
3.1 VÝZNAM HER	6
3.2 TŘÍDĚNÍ HER	7
3.3 HERNÍ DESATERO	9
3.4 CELOTÁBOROVÁ HRA	10
3.4.1 Před táborem.....	10
3.4.2 Na táboře.....	11
3.4.3 Po skončení tábora	12
3.4.4 Námět celotáborové hry.....	12
3.4.5 Masky a převleky	13
3.4.6 Rozdělení do skupin.....	13
3.4.7 Vyhodnocení celotáborové hry	14
3.5 ETAPOVÁ HRA	14
3.5.1 Pravidla hry.....	15
3.5.2 Hodnocení etapových her	16
3.6 ODDÍLOVÉ HRY	17
3.7 VŠEOBECNÁ DOPORUČENÍ K PŘÍPRAVÁM	17
3.8 BEZPEČNOST PŘI HRÁCH.....	18
3.9 PRACOVNÍCI TÁBORA	20
4 PRAKTICKÁ ČÁST	23
4.1 LETNÍ TÁBOR TOM	23
4.2 CELOTÁBOROVÝ PROGRAM.....	25
4.3 CELOTÁBOROVÁ HRA 2018	27
4.3.1 Rozdávání dopisů před táborem	28
4.3.2 Rozdělení do školních kolejí	30
4.3.3 Postavy celotáborové hry	31
4.3.4 Motivace k celotáborové hře.....	33
4.3.5 Rozdělení do skupinek.....	35
4.3.6 Pobertův pláněk	35
4.3.7 Názorná ukázka pohybů v Pobertově plánu	37
4.3.8 Vyhodnocení a bodování celotáborové hry	39
4.4 ETAPOVÉ HRY KOUZELNÉHO SVĚTA HARRYHO POTTERA	40
4.4.1 Etapová hra – Příčná ulice	41
4.4.2 Etapová hra – Ohnivý pohár	42
4.4.3 Etapová hra – Bajky Barda Beedleho.....	45
4.4.4 Etapová hra – Vrba mlátička.....	47
4.4.5 Etapová hra – Velký kolejní turnaj ve Famfrpálu.....	50
4.4.6 Etapová hra – Únik z koupelny Ufňukané Uršuly	53
4.4.7 Etapová hra – Smrtijedi	59
4.5 POHYBOVÉ HRY V ODDÍLOVÉM PROGRAMU	61
5 DISKUSE	66

6	ZÁVĚR.....	68
7	RESUMÉ.....	69
8	SEZNAM LITERATURY.....	71
9	PŘÍLOHY.....	I
9.1	POSUDEK LÉKAŘE O ZDRAVOTNÍ ZPŮSOBILOSTI PRO VEDOUCÍ A PRAKTIKANTY.....	I
9.2	NÁBOROVÝ LETÁK 2018.....	II

Úvod

Letní dětské tábory jsou jedny z nejvyhledávanějších aktivit, které napomáhají vhodně a smysluplně naplňovat program dětí a mládeže po dobu letních prázdnin. Stávají se přínosem nových zážitků, zábavy, ale také dalších zkušeností a napomáhají k vytváření někdy i dlouholetých přátelství.

Již třináct let se aktivně věnuji letním dětským táborům, ale svou dlouholetou praxi jsem získala především díky táboru TOM družstvo. Začínala jsem na pozici praktikantky, kdy jsem čerpala znalosti a dovednosti od starších výchovných pracovníků, dále jsem působila po mnoho let jako oddílová vedoucí a momentálně vykonávám tuto činnost jako programová vedoucí, kdy je mým nejhlavnějším úkolem postarat se o celotáborový program a etapové hry. Na základě těchto nasbíraných zkušeností jsem si vybrala téma mé diplomové práce.

V teoretické části bych se chtěla zaměřit na obecný význam her v životě člověka, který má především v dětském věku velký vliv na rozvoj mnoha důležitých aspektů při formování osobnosti a s tím spojené začleňování do společnosti. V tomto smyslu by bylo příhodné roztřídit hry tak, aby se v jejich nepřeberném množství čtenář lépe orientoval, a mohl si vybrat nejvhodnější formu hry, která bude mít nejpríhodnější uplatnění ke konkrétním účelům.

Nejdůležitější součástí k vytvoření dětského tábora je program, který je závislý na celotáborové hře, ze které se dále vytvářejí etapové hry. Tato náplň se musí důkladně promyslet a připravit mnoho měsíců dopředu. Proto se pokusím popsat všeobecná i bezpečnostní doporučení, která by měla být nápomocná k realizaci kvalitního táborového programu.

Praktická část bude obsahovat realizaci tábora TOM družstvo z roku 2018, kde charakterizují celotáborovou hru, její příběh a hodnocení. Podrobně také popíši etapové a oddílové hry, které se v daném roce odehrály a osvědčily, a mohou se stát inspirací pro další táborové vedoucí. Vycházela jsem nejen ze svých zkušeností, ale i z odborné literatury, která mi pomohla vytvořit či upravit pohybové hry pro děti.

1 CÍL A ÚKOLY PRÁCE

1.1 CÍL PRÁCE

Cílem této diplomové práce je připravit, zrealizovat a následně charakterizovat soubor pohybových her na letním dětském táboře Tom-družstvo.

1.2 ÚKOLY PRÁCE

Zaměřuji se především na celotáborovou hru a etapové hry, které jsou její nedílnou součástí. Dále se věnuji oddílovým hrám, které jsou samostatným, ale neméně důležitým celkem souboru aktivit na táboře.

Základní úkoly diplomové práce jsou:

- vysvětlení pojmů celotáborová hra, etapové a oddílové hry,
- vypsání všeobecných doporučení k přípravám před zahájením tábora,
- sepsání bezpečnosti při hrách,
- realizace a popis celotáborové hry a etapových her,
- důkladný popis metodiky her v oddílovém programu,
- sepsání doporučení pro praxi.

2 METODIKA PRÁCE

Ve své metodické diplomové práci jsem se zaměřila na letní táborovou činnost na dětském táboře TOM družstvo, který se uskutečnil v roce 2018. Účastnilo se ho 139 dětí ve věku od 6 do 16 let a probíhal 15 dní na přelomu měsíců července a srpna. Výchovný personál se skládal z hlavního vedoucího, zástupce hlavního vedoucího, programového vedoucího, deseti oddílových vedoucích a sedmi praktikantů, kteří se na této akci podíleli a pomáhali mi tak v její realizaci.

Při tvorbě zásobníku pohybových her, etapových her a celotáborové hry jsem vycházela nejen z analýzy odborné literatury a dostupných materiálů z internetu, týkajících se především pohybových her pro děti a mládež, ale z velké části jsem se také inspirovala množstvím her, které jsem již v praxi vyzkoušela a jež se osvědčily. Na jejich tvorbě jsem se aktivně podílela po dobu několika let. Z oddílových pohybových her jsem do zásobníku diplomové práce vybrala nejoblíbenější hry podle názorů dětí, které se do těchto aktivit zapojily.

Na začátku mé práce jsem oslovila hlavního vedoucího a zástupce hlavního vedoucího třetího turnusu letního dětského tábora TOM družstvo, se kterými jsem konzultovala svůj návrh jednotlivých her a požádala je o spolupráci. Zároveň byli informováni všichni vedoucí a praktikanti, kteří se tábora zúčastnili. Mohu říci, že díky výborným vztahům na tomto táboře mi všichni ve všem vyšli vstříc, proto jsem se mohla aktivně zapojovat do táborového programu, děti při pohybových hrách pozorovat a zapisovat si všechny informace týkající se úspěšné/neúspěšné realizace, oblíbenosti/neoblíbenosti her apod. Součástí také byla fotodokumentace všech těchto pohybových her. Následně jsem podobným způsobem zapsala informace, které se týkaly vyhodnocení etapových her a vyhodnocení celotáborové hry v roce 2018, která se nazývala Kouzelný svět Harryho Pottera.

3 TEORETICKÁ ČÁST

3.1 VÝZNAM HER

Již od devatenáctého století se o hru začali hlouběji zajímat antropologové a národopisci. Později dostala tato činnost zaslouženou pozornost i od jiných důležitých vědních oborů, jako je například psychologie, sociologie, psychiatrie či v pedagogice.

Psychologové rozpoznali ve hře důležitý vývojový faktor. Sociologové zjistili, že hra má významnou funkci na integraci jedince do společnosti. Psychiatrii využívají hru jako jeden z účinných terapeutických prostředků. Pedagogové pochopili, že různé typy her se dají všestranně využít ve výchovném a vzdělávacím procesu (Zapletal, 1995).

Během celého života se setkáváme s různými herními činnostmi, které se odlišují formou, náplní a zaměřením s ohledem na věkovou kategorii.

Nejmenší děti prostřednictvím her rozvíjí své schopnosti a dovednosti, myšlení, řeč, psychiku, motoriku a orientaci v okolním světě, který během svého života poznávají. V dospělém věku je hra vyhledávanou odpočinkovou či zábavnou aktivitou a také jedním z efektivních výchovných prostředků při formování dětské osobnosti (Doležalová, 2004).

Hra má všestranný utvářející vliv, především na děti a dospívající mládež. Některé hodnoty jsou zřejmé a hra je přináší sama bez přispění dospělého jedince. Při pohybových hrách je to například rozvoj svalstva, síly, vytrvalosti, rychlosti a obratnosti. Jiné hodnoty jsou ve hře skryté a mohou být využity pouze cílevědomým úsilím dospělého, který hru pro děti vede. K těm patří především hodnoty morálního charakteru.

Na prvním místě se řadí především čestné jednání, smysl pro poctivou hru a pravdomlupnost. Tato oblast se považuje za nejdůležitější, protože z dětí chceme vychovat čestné a poctivé členy společnosti. Mělo by se neustále opakovat, že od všech se očekává čestný boj, fair play, čistá, poctivá hra. Toto pravidlo by mělo platit nejen na hřišti, ale i v životě. Nesmí se však zapomínat na to, že nebudeme příliš vyzdvihovat vítěze na úkor poražených. Při hodnocení her by se mělo spíše poukazovat na to, že je oceňována především dobrá snaha, účast a obětavost než konečný výsledek (Zapletal, 1995).

Zapletal (1998) ve své další publikaci tvrdí, že jestliže jsou tradiční hry skutečně tak staré, musí mít nějaké mimořádné významy, zvláštní atraktivnost a kouzlo. Dále také říká, že hry dávají dětem příležitost k dynamickému pohybu. Dostatečně se při nich vyběhají, vyskáčou, dle libosti si mohou házet, chytat, zápasit, soutěžit, měřit své síly i schopnosti s ostatními. Uvolní tak v sobě nahromaděnou energii, kterou nemohly ze sebe dostat během vyučování či doma u televizoru. Děti rozhodně potřebují pohyb k životu.

„Tradiční hry pomáhají dítěti uspokojit touhu po lidské společnosti. Vyvádějí ho z osamělosti, umožňují mu komunikaci s jinými. Ve hře nachází dítě kamarády i protivníky, s nimiž může spolupracovat i soutěžit. Hry přinášejí dětem vzrušující a radostné zážitky. Prožívají při nich napětí boje i blažené chvíle vítězství. Znamenají vybočení z každodenní všednosti, únik z šedivé reality.“ (Zapletal, 1998, s. 13).

Čím je hra pro dítě, není tak těžké pochopit, ale čím je pro dospělého? Hravost má své pevné a nezastupitelné místo i pro toho, kdo již dávno opustil školní lavice. Pokud si dospělý člověk zahraje hru spolu s dětmi, sleduje nejen velký výchovný cíl, ale je rovněž schopen vyklouznout na chvíli z role dospělého nebo rodiče s jeho povinnostmi, starostmi a předsudky. Přináší to pro něj potřebnou změnu, očistu duše, radost a potěšení (Chour, 2000).

3.2 TRÍDĚNÍ HER

Jelikož vznikla celá řada modifikací her, je tedy logické, že by bylo zcela příhodné hry roztřídit do několika kategorií. Je potom jednodušší se v tomto ohromném množství aktivit lépe orientovat a tím také vhodněji vybírat příhodnou formu hry, která bude mít nejlepší uplatnění.

Nejčastějším kritériem pro rozdělení her bývá věk, pohlaví a počet účastníků, dále také schopnosti a dovednosti.

Jirásek (2008) ve své knize rozdělil hry na:

- pohybové,
- intelektové,
- psychologické,

- kombinované.

Opie a Opie (2013) ve své publikaci rozdělili hry do jedenácti kategorií, podle vnitřního obsahu her:

- honičky,
- chytačky,
- hledačky,
- lovecké hry,
- závodivé hry,
- soubojové hry,
- hry, v nichž se především uplatní síla,
- hry odvahy,
- hádačské hry,
- hry divadelního typu (s tradičním dialogem),
- hry rolové (na někoho, na něco).

Tetour (1989) rozčlenil hry do více kategorií:

- z hlediska doby konání – letní, zimní nebo jarní,
- podle věku dětí – nejmenší do 9 let, děti středního věku 9-12 let a nejstarší děti od 12 let,
- podle herní jednotky – jednotlivci (každý hráč je sám za sebe), družina (5-10 dětí), oddíl (10 a více dětí).

Zapletal (1998) rozdělil hry, shodně tak nazval i své čtyři publikace, podle prostředí:

- hry v přírodě,
- hry v klubovně,
- hry na hřišti a v tělocvičně,
- hry ve městě a vsi.

Choura (2000) dělí hry dle délky konání:

- dlouhodobé hry,
- krátkodobé hry,
- hry na pokračování,
- etapové hry,
- celotáborové hry,
- herní cykly.

3.3 HERNÍ DESATERO

Doležalová (2004) sepsala herní desatero, které by mělo být pravidlem pro každého dospělého jedince, který chce organizovat hru pro děti.

- 1) Zajištění bezpečnosti při hrách.
- 2) Dobré promyšlení organizace hry.
- 3) Srozumitelné vysvětlení pravidel, při nejasnostech okamžitá reakce na dotazy.
- 4) Zapojení co nejvíce dětí vhodnou motivací.
- 5) Sestavení družstev přibližně stejně zdatných.
- 6) Kromě naplánovaného času mít vždy rezervu pro případ nečekané změny.
- 7) Zapojení dětí do přípravy hry i úklidu po skončení hry.
- 8) vést děti ke sportovnímu chování podle zásady fair play.

- 9) Pochvala úspěšných hráčů, povzbuzení méně úspěšných.
- 10) Respektování věkových odlišností dětí. Zapojování dětí s handicapem v hodným způsobem.

3.4 CELOTÁBOROVÁ HRA

Celotáborovou hrou rozumíme hru, organizovanou na letním dětském táboře, určenou obvykle pro všechny účastníky. Probíhá po celou dobu konání tábora v několika částech – etapách.

Celotáborová etapová hra (CETE H) je charakterizována především hlavním námětem či příběhem, který udává logiku a souvislost obsahu hry – jejím úkolům, soutěžím a hrám (Zitová, 1985).

K tomu, abychom dokázali vytvořit novou celotáborovou hru, musíme leccos znát a umět. Většinu nenahraditelných zkušeností získáváme praxí, v tomto případě to znamená vedením dětského oddílu. Další důležitou součástí jsou znalosti a vědomosti z oborů jako psychologie, sociologie a pedagogiky. Čerpáme je také postupně, prostřednictvím literatury (Chour, 2000).

Bylo by velmi mylné si myslet, že jedině celotáborová hra naplňuje táborový program. Vytváří sice zaměření činností na táboře a poskytuje mu určitý rámec, ale doporučuje se, aby bylo této hře věnováno jen asi 2–4 hodiny denně podle její náročnosti. Hra by tedy měla mít denně pouze jednu akci (hru, soutěž, část), která by se stala vyvrcholením příslušného dne. Zbytek času by pak měla vyplňovat ostatní táborová zaměstnání (Burda, 2008).

Příprava celotáborové hry se obvykle rozděluje do tří oblastí – před táborem, na táboře a po skončení tábora.

3.4.1 PŘED TÁBOREM

Foglová (2008), ve svém všeobecném popisu doporučení k přípravě celotáborové hry, klade veliký důraz na přípravu doma, protože na táboře nebývá zpravidla dostatek času na kvalitní přípravu, není k dispozici dostatek materiálu k výrobě pomůcek, což by se

mohlo negativně odrazit na průběhu a vyznění hry. Improvizace je samozřejmě možná, do jisté míry i vítaná, ale nesmí se přehánět.

Burda (2008) píše o tom, že před táborem se hra rodí. Je velice důležité si pečlivě promyslet začátek a konec hry, protože vhodné zvolení je podmínkou úspěchu. Musíme se zamyslet i nad tím, na co hru zaměříme, čím bude motivována, jaký bude hráčský útvar. Zda se bude připravovat pro jednotlivce, malou skupinu dětí či celý oddíl. Důležitý je také obsah hry, který by měl být nejlépe naučný i zábavný.

Dále píše o tom, že je důležité si rozvrhnout stavbu hry – počet akcí, soutěží, jejich řazení, gradaci (postupuje se od nejjednoduššího ke složitějšímu). Protože je celotáborová hra zahrnuta do období celého tábora, pravidelně bychom měli zařazovat věci, které zachovají, nebo znovu probudí zájem dětí.

„Stanovíme pravidla hry, kritéria hodnocení, bodování a vnější formy. Pravidla musejí být stručná, jasná, jednoduchá, přiměřená věku hrajících dětí. Musíme je uvést na počátku a podle potřeby opakovat. Hodnocení musíme vymysleme vždy snadné, rychle proveditelné a pro děti pochopitelné. Zvolenému způsobu hodnocení musí odpovídat způsob bodování (např. udělování hodností, přívěsků, korálků apod.). Pamatujme, že i při bodování platí jednoduchost, přehlednost a snadná orientace.“ (Burda, 2008, s. 43).

3.4.2 NA TÁBOŘE

Pokud budeme mluvit o realizaci celotáborové hry na táboře, nejprve si upřesníme prostor, ve kterém budeme (můžeme) hrát. Důležité je, aby děti věděly, kam mohou a kam už naopak nemohou jít. Je dobré první den tábora si prostory projít a prohlédnout.

Další důležitou součástí v průběhu tábora je atmosféra a motivace dětí. V průběhu hry je dobré vyhodnocovat soutěže či hry ihned po jejich ukončení nebo alespoň v den jejich provádění. Výsledky se zaznamenávají do přehledu, který je dobře viditelný, dostatečně veliký a přístupný všem účastníkům. Pro děti je velmi důležité vidět, jak na tom jsou.

Na konci tábora by mělo přijít vyhodnocení celotáborové hry, které je spojené s odměňováním všech účastníků, kteří se celotáborové hry zapojili. Při volbě odměny bychom měli vycházet především z finančních možností a ze schopností a zkušeností

vedoucích a tvůrců odměn. Je vhodné spojit nakupované odměny a předměty typické pro hru a tábor (Burda, 2008).

3.4.3 PO SKONČENÍ TÁBORA

Ještě před tím, než v nás utichnou zážitky z proběhlého tábora a s ním spojená celotáborová hra, měli bychom jako poslední část zakončení této činnosti nějakým způsobem archivovat dokumentaci ze hry. Důležité je hlavně zaznamenat chyby a poučení z nich. Poslouží to při přípravě v dalším roce, ale může to být i jako inspirace pro jiné pořádající osoby (Burda, 2008).

3.4.4 NÁMĚT CELOTÁBOROVÉ HRY

Volba námětu pro celotáborovou hru je velice důležitým prvkem. Je to jedna z nejpodstatnějších věcí, které jsou potřebné pro přípravu tábora. Dobře zvolené téma může být jedním z důvodů, proč si rodič nebo dítě vybere daný tábor jako smysluplné trávení času o letních prázdninách. Dětských táborů je v současné době opravdu mnoho, proto není dobré opírat se o to, že pokud se jednou dítě konkrétního tábora zúčastní, tak na něj bude jezdit pravidelně každý další rok. Dalším faktem je, že vhodně zvolený motiv může děti lépe namotivovat, zmanipulovat či nadchnout.

Celotáborová hra je charakteristická obzvláště svým hlavním motivem, pod kterým si můžeme představit příběh, který nás doprovází po celou dobu hry. Přináší logickou souvislost, má poutavý a srozumitelný děj a dodává pozitivní atmosféru. Kde jinde než na táboře si děti i vedoucí mohou upustit uzdu své fantazie a na nějakou dobu si představovat a prožívat, že jsou na zcela jiném místě, planetě, v jiné době nebo že se převtělili do jiných postav.

Ideálním pramenem inspirace jsou knihy, divadelní hry, filmové zdroje nebo stolní či počítačové hry, vhodné pro děti a mládež. Velice příhodnými motivy jsou pohádky, fantasy příběhy, historické předlohy a dobrodružné povídky. Fantazii se zde meze nekladou, proto může vzniknout i zcela nový a vlastní nápad na celotáborovou hru.

3.4.5 MASKY A PŘEVLEKY

Pro atmosféru celotáborové hry a upevnění fantazie dětí jsou velmi vhodné tematické kostýmy. Je to forma vizuálního projevu, kterým je hra zpestřena a často tím přidává na věrohodnosti. Vedoucí a praktikanti se tak převtělí do jiných postav, které pak doprovází etapové hry po dobu tábora. Čarodějové tak mohou nosit kouzelné hůlky a kouzelnické pláště, trosečníci se mohou převléknout do přírodních materiálů, ve středověku se zas mohou aktéři obléknout do dobových kostýmů princezen, princů, králů a královen.

Masky a převleky by měly být zvoleny a připraveny před touto letní akcí. Dají se využít do krátkých divadelních představení, v rámci karnevalu, při představování celotáborové hry či do etapových her. Každou postavu si pak děti mohou vybrat jako hlavního představitele a rádce při celotáborové hře.

Tyto převleky mohou mít i děti. Buď musí být s touto skutečností informované před odjezdem na tábor, tudíž budou mít kostýmy připravené, nebo v rámci možností si je mohou vyrobit na táboře za pomoci vedoucích, kteří dodají k tomuto účelu potřebné pomůcky a vhodný materiál.

3.4.6 ROZDĚLENÍ DO SKUPIN

Velice náročnou činností je rozřídění dětí do jednotlivých skupin, které se mají celotáborové hry účastnit jako týmy. V takovém rozdělení pak zůstávají po celou dobu tábora a musí navzájem spolupracovat. Na táboře jsou obvykle děti rozděleny do oddílů, které jsou dány věkovou hranicí. U rozdělování do skupin to není tak jednoduché, protože se tvoří podobně početné a hlavně smíšené skupiny od prvního do posledního oddílu, tedy děti ve věku přibližně od 6 do 16 let.

Jestliže se jedná o tábor, kterého se účastní děti, které se schází i mimo letní tábor, například celoročně jako skautský oddíl, můžeme rozdělit děti podle sociometrie.

Farana (1994) rozepisuje ve své knize tuto metodu. Říká, že sociometrie je metoda sociální psychologie, která zkoumá strukturu malých skupin. Týká se především vzájemných vazeb jednotlivých členů uzavřené komunity, jako jsou sympatie, vzájemná náklonnost, ale na druhé straně i antipatie a odpudivost. Pomocí těchto faktorů pak

můžeme sestavit týmy podle skutečných vztahů a při rozdělení odstranit co nejvíce konfliktů.

Pokud se však jedná o tábor, který se skládá z více než 40 členů a je pořádán pouze v rámci letního turnusu, musíme toto rozdělení ponechat až na dobu konání tábora, nejlépe na první den. Do seznamovacích her, které se provádí po příjezdu do tábora, se začleňují aktivity takového typu, aby děti prověřily po psychické a fyzické stránce. Každý oddílový vedoucí by potom měl ohodnotit jednotlivce. Vhodná metoda je formou známkování jako ve škole, tedy na stupnici od 1 do 5. Toto vyhodnocení se nakonec předá vedoucímu, který je pověřen tímto rozdělením, a ten sestaví smíšené skupiny nejen dle věku, ale i schopností dětí tak, aby skupiny byly shodně silné.

3.4.7 VYHODNOCENÍ CELOTÁBOROVÉ HRY

Každá celotáborová hra by měla být nejen dobře zahájena, ale i atraktivně zakončena. Součástí vyhodnocení je tedy odměna za dobře odehranou hru. Určujícím faktorem jsou samozřejmě výsledky, které skupinky dosáhly při etapových hrách, ale s ohledem na to, kolik námahy děti za celý tábor vynaložily, odměníme všechny účastníky. Lepší odměny však získávají ti, kteří se umístí na vyšších pozicích.

Ceny mohou být zakoupeny nebo vyrobeny. Vhodný je alespoň tematicky vytvořený diplom, který dostane každý člen skupinky. Forma odměn může být různorodá. Nejvíce děti preferují sladkosti, hračky, přívěsky, táborová trička nebo další hmotné dary jako je menší elektronika nebo sportovní předměty. K tomuto účelu je dobré před táborem oslovit nějaké sponzory, kteří darují třeba i firemní materiály vhodné pro děti.

3.5 ETAPOVÁ HRA

Celotáborovou hru tvoří soubor činností, který v rámci této hry pro děti připravujeme. Každou takovou velkou hru bychom měli nějakým způsobem rozdělit na menší celky. V praxi se nejlépe osvědčil způsob členění hry na etapy.

Etapou se tedy rozumí částečný úsek hry, který je svým obsahem součástí programu a logicky navazuje s dalšími etapami, které mají společné hodnocení. Počet etap není nijak omezen, může být libovolný, ale velice často odpovídá počtu dnů

strávených na táboře. Reálně se tedy hraje jedna etapa každý den, s výjimkou prvního a posledního dne (Tetour, 1989).

Zřídka kdy proběhne etapová hra i ve dnech, kdy se koná putovní den s přenocováním mimo tábor, ale není to nemyslitelné. Může se to zakomponovat tak, že děti během pochodu musí splnit různé připravené úkoly, které plní na vhodném místě a po určitém časovém rozpětí.

Jakákoliv etapová hra je samostatná a svým způsobem i charakteristická hra, která by měla splňovat podmínku, že od zahájení by se měla stupňovat náročnost a poutavost tak, aby na konci vrcholily. Nad každou takovou hrou se snažíme zamyslet nad tím, aby byla zábavná, dobře promyšlená a originální. Na začátku každé etapy by se měla vysvětlit pravidla hry přesnými a jasnými pokyny a postupně se může náročnost zvyšovat. Musíme samozřejmě počítat i s časem na odpočinek, protože během hry se mohou unavit nejen děti, ale i vedoucí (Tetour, 1989).

3.5.1 PRAVIDLA HRY

Každá etapa je složena z jednoho nebo více úkolů, proto pro její úspěšné zakončení by každý hráč měl splnit všechny její části, ze kterých je sestavena. Podmínkou proto je, aby byly jasně a srozumitelně vysvětleny všechny její úseky. Při rozhodování o jejich přiměřenosti a náročnosti klademe důraz obzvláště k věkovým zvláštěstím dětí (Tetour, 1989).

„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 by jinak mohl být ohrožen. Velmi podrobně rozpracované podmínky hry vylučují příliš mnoho možností k řešení.“ (Chour, 2000, s. 32).

U etapových her se k pravidlům dostáváme před začátkem každé hry. Domluveným signálem se svolají děti na nástup, nejlépe na předem určeném a neměnném místě, například uprostřed tábora. Zástupce hlavního vedoucího nebo programový vedoucí průběh hry vysvětlí. Může se také zakomponovat do vyprávění nebo

krátkého divadelního vystoupení pro pobavení dětí, u kterého se hráči dozvědí přímo od herců, v tomto případě oddílových vedoucích či praktikantů, co bude jejich úlohou.

Chour (2000) ve své publikaci k tomuto tématu upozorňuje na to, že je dobré nechat po výkladu prostor pro dotazy a ujistit se, že všichni porozuměli pravidlům hry. Při složitějších hrách je vhodné mít připravenou pomůcku, například ve formě papírové nápovědy, ve které budou stručné poznámky. Mohou se také týkat potřebných pomůcek nebo rozmístění stanovišť, které má skupina projít.

3.5.2 HODNOCENÍ ETAPOVÝCH HER

Hodnocení etapových her by mělo proběhnout nejlépe v den konání této aktivity nebo nejpozději druhý den. Vyhodnocení by mělo být jednoduché, srozumitelné a snadně zaznamenatele dohodnutým a jednotným způsobem. Pro lepší prožitek dětí je dobré využít vizuálních prostředků, to znamená zaznamenat výsledek do herního plánu.

Díky tomuto hodnocení může skupina sledovat své postavení a porovnávat s ostatními jejich umístění v průběhu celotáborové hry. Mohou tak spekulovat o tom, jak by se měly v další etapě zasažit, aby porazily tým, který je na vyšším žebříčku hodnocení. V dětech to vyvolá zdravou soutěživost a ctižádostivost.

Podle Tetoura (1989) je dobré si uvědomit, že před vymyšlením způsobů hodnocení etapových her jsou nutná předem určená a neměnná pravidla. Jelikož se her účastní všechny děti na táboře, je dobré odměnit všechny hráče. Pokud například děti rozdělíme do deseti skupin, stanovíme si, že jednotlivé týmy budeme hodnotit podle splnění úkolů nebo časového výkonu body 1–10. Podle náročnosti jednotlivých etap můžeme hodnotit i dvojnásobkem bodů, ale na tuto skutečnost upozorníme před začátkem takové etapové hry.

Různorodosti hodnocení se meze nekladou. Hráči obdrží za svůj výkon body, které mohou mít různou podobu. Využívají se táborové peníze, korálky, barevný písek, nálepky, razítka, vybarvují se předem domluvenou barvou daného týmu různá území nebo se mohou přibližovat svou figurkou k nějakému cíli.

3.6 ODDÍLOVÉ HRY

Součástí táborevého programu jsou oddílové hry, které se hrají v rámci oddílového programu. Je to čas, který děti tráví se svým vedoucím, praktikantem a mezi svými vrstevníky. Tyto činnosti nejsou řazeny do celotáborevé hry, ani se nijak netýkají etapových aktivit.

Každý oddílový vedoucí nebo praktikant by měl mít pro tuto činnost v zásobě velké množství her. K tomuto účelu je dobré vytvořit si sešit, ve kterém jsou zapsané hry, jejich pravidla a potřebné pomůcky, popřípadě i počet hráčů či přibližná doba trvání. Potom se stačí jen podívat a během několika minut je každý schopen sestavit si oddílový program. Vhodná je i výměna zkušeností osvědčených her s ostatními účastníky tábora, protože tím si můžeme rozšiřovat své obzory a také více zaplnit svůj osobní sešit her.

Červinka (2017) se zmiňuje právě o tom, že je příhodné mít v zásobě dostatek jednorázových her, které se dají vybírat z mnoha zdrojů. Využít se dá především nepřeberné množství knih, časopisů a samozřejmě také internet. Hry bývají rozdělené podle různých vlastností, nejběžněji se řadí podle toho, co se v nich konkrétně procvičuje – paměť, rychlost nebo strategie. Dále se rozdělují podle prostředí, ve kterém se hra odehrává – na louce, v lese, u vody, v místnosti, nebo podle věku hráčů či počtu účastníků.

3.7 VŠEOBECNÁ DOPORUČENÍ K PŘÍPRAVÁM

Jak již bylo v této práci jednou zmíněno, pro zpracování celotáborevé hry a etapových i oddílových her je velice podstatná příprava především před táborem, tedy doma. Ta by se rozhodně neměla podceňovat, protože na táboře pro ni není dostatek času, místa ani pomůcek. To by se potom mohlo záporně odrazit na kvalitě těchto aktivit.

Každá etapová hra by měla být důkladně připravena před konáním tábora. S tím souvisí děj a průběh hry, pomůcky, případně malá scénka k motivaci dětí a vyhodnocení. Je dobré, když se na jejím zpracování podílí více členů. Ideální jsou dva výchovní pracovníci, kteří se na přípravě jedné etapové hry aktivně podílejí a dále ji pak probírají s vedoucím, který má na starost táborevý program. Nová etapa se následně přednese ostatním členům pro seznámení s hrou a pro případné připomínky či vysvětlivky.

Foglová (2006) upozorňuje na to, že každý oddílový vedoucí i praktikant by měl být důkladně obeznámen a dostatečně zapojen do celotáborové hry i do jednotlivých etapových her. Je to důležité nejen pro motivaci dětí, ale i pro aktivní začlenění do těchto her. Neméně podstatným faktem je i to, že musí být schopen děti správně nasměrovat nebo jim umět poradit. K tomuto účelu je příhodné, aby výchovní pracovníci měli zkušenosti v táborových dovednostech a základní vědomosti o přírodě, historii, zeměpisu, nebo měli k dispozici podklady, do kterých mohou nahlédnout.

Před konáním akce by se měla vymyslet legenda celotáborové hry, její postup, herní plán a vyhodnocení. Herní plán by měl být jednoduchý, barevný, srozumitelný a dostatečně veliký a dobře umístěný, aby byl dobře viditelný a přístupný pro všechny účastníky tábora. Každý den by měl být vidět nějaký posun. Takových zázornění se dá vymyslet spousta, například zabarvení dobytého území, posun skupinové vlajky na herním poli blíže k cíli nebo doplnění bodů v hodnotícím sloupci.

Vhodné je připravit diplomy nebo pamětní listy, které budou vzhledově tematické s celotáborovou hrou. Doporučuje se spíše tisk na kreslicí karton než klasický papír, protože je potom větší pravděpodobnost, že dítě si přiveze domů tuto památku bez většího poškození.

Dalším důležitým faktorem je nákup nebo výroba pomůcek a odměn pro děti. Zůžtkovat se dá téměř cokoliv. Využijí se především papírenské potřeby, hračky, sladkosti i sportovní náčiní. Dají se sehnat a využít různí sponzoři, kteří tábor pro děti tímto způsobem podpoří.

3.8 BEZPEČNOST PŘI HRÁCH

Jedním z nejdůležitějších stanovisek při výběru hry je hledisko bezpečnosti. Při volbě her musíme mít také na mysli, zda riziko s ní spojené je přijatelné. Mluvíme totiž o skutečném ohrožení zdraví či dokonce života dítěte. Občasné škrábance či odřeninny do těchto úvah v podstatné míře nezařazujeme.

Musíme brát v potaz také to, že zranění nemusí být pouze fyzické, ale že existují i úrazy duševní. Na první pohled nemusí být patrné, na koho a jak zapůsobí prožitá hra, jakožto určitá stresová situace. Není jednoduché rozeznat, zda prožitek ze hry je čistý, jak

bylo původně v plánu, nebo zda zanechal nežádoucí následek, například v podobě traumatu (Chour, 2000).

Burda (2008, s. 48) popisuje bezpečnost při hrách v několika zásadních bodech:

- *„Před každou hrou zkontrolovat stav materiálu, sportovního vybavení a prostor, kde bude hra probíhat.*
- *Dbát na vhodné oblečení a obutí dětí.*
- *Před každou činností poučit účastníky o možných rizicích, a to s přihlédnutím k jejich věku a zkušenostem.*
- *V uzavřených prostorech, na hřištích nebo ve sportovních zařízeních dbát pokynů a provozních řádů jednotlivých zařízení.*
- *Při terénních hrách si vymezit prostor, místo srazu, svolávací signál, stanovit délku trvání, poučit děti o možných nebezpečích.*
- *Noční hry je nutné provádět pouze v bezpečném prostoru, který děti dobře znají. Prostor musí být dobře zabezpečen a je třeba zajistit zvýšený dozor, eliminovat možnost zabloudění.“*

Zapletal (1995, s. 21-22) píše o tom, že organizátor hry by měl provést všechna opatření, aby vyloučil nebo alespoň snížil na nejmenší míru všechna nebezpečí úrazu. Tyto zásady rozšiřuje o další důležité poznámky:

- *„Zaveďte ve svém oddílu pravidla a důsledně trvejte na jejich dodržování.*
- *Než začnete hrát hru v neznámém prostoru, prohlédněte si jej a odstraňte z něj všechny nebezpečné věci – střepy, dráty, plechovky, na louce i ostré kameny a trnité větve.*
- *Nikdy nehrajte terénní hru tam, kde jezdí auta nebo vlaky.*
- *Bojové hry pořádejte výlučně na měkké louce, v plavkách nebo trenýrkách a tričku. Hráči musí být bosí, nesmějí mít prstýnky, hodinky ani řetízky na krku.*
- *Zvolání předem domluveného signálu při zápasivých hrách znamená, že se hráč dostal do nebezpečné situace. Soupeř, který ho drží, musí okamžitě uvolnit sevření.*

Pokud ohrožený hráč nemůže mluvit, je dobré domluvit neverbální signál (plácnutí dvakrát rychle za sebou dlaní soupeře nebo do země).

- *Terénní hry nepořádejte tam, kde jsou nebezpečné skalní stěny. Hráčům výslovně zakažte lézt na skály.*
- *Šiškové či podobné bitvy nejsou zásadně povoleny. Jako střelivo je vhodné používat hadrové nebo papírové koule.*
- *Hry ve vodě smí řídit jen zkušený plavec, který umí zachraňovat tonoucího. Rozdělte při nich hráče vždy do dvojic, v nichž se jeden drží stále v blízkosti druhého.*
- *Noste s sebou vždy malou lékárníčku, ve které by neměly chybět obvazy a desinfekce.“*

Nejedlý (1993) se ve své publikaci zaměřuje na bezpečnost her a soutěží v terénu. Upozorňuje mimo jiné na to, že by se děti měly seznámit se základními pravidly chování v situaci, kdyby se ztratily. Hlavní podstatou je, aby neměnily místo. Dítě by mělo být přesvědčeno o tom, že v momentě, kdy vedení zjistí, že jim někdo chybí, okamžitě vynaloží veškeré úsilí na jeho nalezení. Pokud zůstane na místě, nejlépe na nějaké cestě či křižovatce cest, je velice pravděpodobné, že ho rychle najdou. Jestliže by čekání mělo trvat delší dobu, je dobré děti poučit, aby se zbytečně nevyčerpávaly (pláčem či během), ale za chladného počasí by bylo příhodně, aby se na místě procházely.

3.9 PRACOVNÍCI TÁBORA

Jakákoliv podoba letního dětského tábora vyžaduje zajištění výchovných a provozních pracovníků, kteří jsou nezbytní pro chod akce tohoto typu.

Aby mohla být prováděna řídicí činnost, musí být vytvořena určitá organizační táborová struktura, což je zvláštní druh lidského konání, které umožňuje účelově sdružovat a řídit lidi, uvádět do souladu jejich úsilí vzhledem ke stanovenému cíli a kontrolovat výsledky jejich práce. Tato struktura odpovídá námětu, charakteru a velikosti tábora (Nejedlý, 1993).

Většina dnešních táborů má tuto organizační strukturu: provozovatel tábora, pořádající osoba, hlavní vedoucí, zástupce hlavního vedoucího, oddíloví vedoucí, praktikanti, oddíly složené z dětí. Dále má také zaměstnance v kuchyni, hospodáře, zdravotníka, údržbáře a uklízečku.

Provozovatel je člověk či skupina lidí, kteří jsou majitelé tábora. Provozovatel může být zároveň pořádající osoba.

Burda (2008) popisuje ve své knize povinnosti, které musí provozovatel zajistit. Jedná se především o hygienicky nezávadný stav objektu pro táborovou akci dle platného zákona o ochraně veřejného zdraví. K tomu patří i rozbor vody v případě vlastní studny a nakládání s odpady. Dále musí zajistit provozní řád budovy i tábořiště, evakuační plán, požární a poplachové směrnice a vše vyvěsit na viditelném místě. Těmito normami musí seznámit pořádající osobu.

Pořádající osobou může být sdružení lidí nebo jednotlivec, který se stará o přípravu a realizaci letního tábora. Musí se ujistit, že provozovatel splnil všechny potřebné předpoklady pro konání akce.

Beroušek (1999) ve své knize uvádí další povinnosti pořádající osoby. Patří k nim úkol vybrat hlavního vedoucího tábora a hospodáře, které seznámí se všemi potřebnými informacemi o táboře, popřípadě je nechá proškolit. Nezbytnou úlohou jeho práce je také to, aby stanovil termín začátku a konce tábora, jeho kapacitu a věkovou hranici dětí a mládeže. Rovněž musí stanovit všechny potřebné pracovní funkce a jejich pracovní náplň. Nakonec je povinen připravit a uzavřít se všemi těmito osobami pracovní smlouvu.

Hlavní vedoucí má na starost veškerou organizaci a fungování tábora. Provozovateli je zodpovědný za výběr pracovníků výchovných i provozních a rodičům se zodpovídá za bezpečnost dětí a mládeže. Stará se o proškolení personálu, zpracovává plán tábora, ukládá si všechny potřebné písemnosti, má na starosti finanční stránku tábora. Dbá o bezpečnost všech účastníků na táboře, popřípadě se stará o to, aby byla poskytnuta patřičná pomoc.

Zástupce hlavního vedoucího má na starosti celkovou podobu celotáborové hry a kontroluje oddílové vedoucí při tvorbě etapových her. V momentě potřeby přebírá do jisté míry úlohu hlavního vedoucího a úkoly s tím spojené.

Oddílový vedoucí je táborový výchovný pracovník, který má na starosti přidělenou skupinu dětí, za kterou nese zodpovědnost. Řídí také přiděleného praktikanta. Stará se o oddílový program a veškerou táborovou činnost s tím spojenou. Bývá výhodou, pokud má alespoň základní teoretické či praktické znalosti v tomto oboru.

Praktikant je nezletilý asistent oddílového vedoucího, který je nápomocen při práci s dětmi a při přípravě her.

Všichni táboroví pracovníci jsou zásadně starší 18 let. Výjimku tvoří praktikanti, kteří jsou starší 15 let, dále pomocnice v kuchyni a pomocnice pro úklid, které mohou být starší 15 let (Hvězdová, 1992).

„Výchovní pracovníci musí být duševně, tělesně a zdravotně způsobilí, psychicky vyspělí a připravení pro výkon funkce. K tomu účelu musí před odjezdem do tábora dodat posudek lékaře o zdravotní způsobilosti neboli v tomto případě nástupní list do tábora TOM družstvo (viz Příloha 1), že jsou této činnosti na dětském letním táboře schopni – toto potvrzení nemusí mít pedagogičtí pracovníci a zdravotníci.“ (Volaříková, 2017, s. 7).

4 PRAKTICKÁ ČÁST

4.1 LETNÍ TÁBOR TOM

TOM družstvo nabízí letní dětský tábor již 28 let. Tábořiště (viz Obrázek 1), ve kterém se tato činnost každý rok realizuje, se nachází v okrese Náchod, v blízkosti obce zvané Hoříčky, v krásném lesnatém prostředí Královéhradeckého kraje. Je ideálním a hojně využívaným místem pro realizaci tábora v období letních prázdnin, ale také školních výletů a sportovních soustředění v jarních a podzimních měsících.



Obrázek 1 Tábor TOM

Objekt je vybudován uprostřed chatové oblasti, kterou obklopují pole a lesy. Tento areál lemují čtyřicet dva dřevěných chatek, do kterých se může ubytovat až 160 účastníků. Každá chatička je vybavena palandami, šatními skříňkami a je do nich zavedena elektřina pro účely svícení.

V dolní části tábora se nachází bývalý mlýn, který byl přestaven a nyní slouží jako kuchyň, jídelna a sklady, ale jeho prostory se také upravily pro účely společenské místnosti a sociálního zařízení. Na pozemku tábora byla také vybudována zdravotnická ošetřovna v podobě dřevěného srubu, jejíž součástí je i izolace.

Areál nabízí velkou možnost sportovních aktivit. Využívat se může fotbalové, volejbalové i víceúčelové hřiště, na kterém se dá hrát basketbal, florbal či vybíjená. Nechybí ani pingpongové stoly a bazén. Pro tyto aktivity jsou na táboře zakoupeny a uskladněny sportovní potřeby a vybavení.

Každý rok se letní tábor pořádá přibližně od začátku července do konce srpna. Je rozdělen na čtyři turnusy (běhy), vždy na patnáct dní. V roce 2018 byly termíny rozděleny tak, aby se odjíždělo a přijíždělo v sobotu (viz Tabulka 1), protože se tento den osvědčil jako jeden z nejideálnějších pro pracující rodiče s dětmi.

I. turnus	Odjezd: 30. 6. 2018 Příjezd: 14. 7. 2018
II. turnus	Odjezd: 14. 7. 2018 Příjezd: 28. 7. 2018
III. turnus	Odjezd: 28. 7. 2018 Příjezd: 11. 8. 2018
IV. turnus	Odjezd: 11. 8. 2018 Příjezd: 25. 8. 2018

Tabulka 1 Termíny turnusů 2018

Každý turnus si musí zajistit svůj vlastní provozní i výchovný personál. Hlavním aspektem je počet přihlášených dětí, který se u každého běhu liší. V roce 2018 se tábora zúčastnilo na prvním běhu 142 dětí, na druhém běhu celkem 82 dětí, na třetím běhu bylo 139 dětí a na čtvrtém běhu 41 dětí, a to pokaždé ve věku od 6 do 16 let.

Počet přihlášených dětí je velmi pohyblivý a rok co rok se odlišuje. Velice důležitá je propagace tábora, kdy se na každou sezónu vytvářejí nové náborové letáky (viz Příloha 2) či různá videa, která lákají na celotáborovou hru. K těmto účelům byly založeny webové stránky a sociální sítě jako je Facebook a Instagram. Záleží samozřejmě také na výchovném personálu a připraveném programu během tábora, aby byl pro děti zábavný, lákavý a hravý, protože díky těmto všem faktorům se může mnoho z dětí rozhodnout, že se chce na tábor v dalších letech vracet.

4.2 CELOTÁBOROVÝ PROGRAM

Celotáborový program vytváří hlavní vedoucí tábora za pomoci jeho zástupce a programového vedoucího. Při jeho tvorbě se vychází z táborového řádu a denního režimu. Sestavuje se z různých aktivit a osvědčených činností se stejnoměrným rozložením fyzických a psychických disciplín. Nedílnou součástí jsou etapové hry, které vycházejí z celotáborové hry, a oddílový program, o který se starají především vedoucí a praktikanti. Součástí jsou i diskotéky a noční bojové hry. S tímto programem se dopředu seznámí všichni pracovníci tábora, ale pro děti je pro udržení překvapení utajen, protože by nebylo příhodné, aby věděly o všem, co se pro ně chystá.

Je rozdělen do několika bloků – dopolední, odpolední a večerní. Dopolední část je přibližně tříhodinová, odpolední blok je nejdelší, přibližně čtyřhodinový, a večerní programový úsek je nejkratší, zhruba dvouhodinový.

V rámci možností je dobré tento rozpis brát jako určité rozvržení celých patnácti dnů na táboře, které by se mělo dodržovat. Je však třeba počítat i s tím, že je celkem otevřený všem improvizacím, protože se během tábora může měnit v závislosti na neočekávaných okolnostech, jako jsou například počasí nebo zdravotní stav dětí či personálu.

Pro názornou ukázkou je zde vytvořena tabulka celotáborového programu, která se stala osnovou pro oddílové vedoucí a praktikanty v roce 2018 a stala se tak základním kamenem k táborové činnosti.

	DOPOLEDNE	ODPOLEDNE	VEČER	
28. 7. Sobota		Příjezd, rozdělení do chatek, zdravotnický filtr, poznávání okolí, seznamovací hry	Slavnostní rozdělení dětí do kolejí	
29. 7. Neděle	Oddílový program	Oddílový program	Rozdělení do skupin + návštěva z ministerstva	Seznamovací diskotéka

30. 7. Pondělí	CETEH – Příčná ulice (Pobertův pláněk, znak, jméno, vlajka)		Oddílový program + pláněk	
31. 7. Úterý	CETEH – Ohnivý pohár	Oddílový program	Oddílový program + pláněk	
1. 8. Středa	Oddílový program	CETEH – Bajky Barda Beedleho	Oddílový program + pláněk	Diskotéka
2. 8. Čtvrtek	Celodenní výlet			
3. 8. Pátek	Oddílový program + seznámení s bajkami Barda Beedleho	CETEH – Vrba mlátička	Oddílový program + pláněk	
4. 8. Sobota	Oddílový program	CETEH – Velký kolejní turnaj ve Famfrpálu		Noční bojová hra
5. 8. Neděle	Oddílový program	Famfrpál proti vedoucím	Oddílový program + pláněk	
6. 8. Pondělí	Příprava na putovní výlet	Putovní výlet		
7. 8. Úterý	Příchod z putovního výletu, úklid	CETEH – Únik z koupelny Ufňukané Uršuly		Velká valentýnská diskotéka

8. 8. Středa	Oddílový program	CETEH – Smrtijedi	Oddílový program + plánek	
9. 8. Čtvrtek	Zkouška náležité kouzelnické úrovně	Oddílový program	Oddílový program + plánek	
10. 8. Pátek	Oddílový program	Táborová pouť	Vyhodnocení tábora, úklid, balení, sklady	Závěrečná diskotéka
11. 8. Sobota	Úklid, příprava na odjezd, rozloučení	Odjezd do Prahy		

4.3 CELOTÁBOROVÁ HRA 2018

Jedním z nejdůležitějších faktorů tábora a celotáborové hry je námět. Tím se všichni výchovní pracovníci začínají zabývat v co nejbližším možném termínu. V září 2017 proběhlo post praktikum, na kterém se sešli hlavní vedoucí, oddíloví vedoucí a praktikanti všech čtyř turnusů z důvodu úklidu, uzavření a zazimování tábora. Již na této akci se mimo jiné rozhodlo i o tématu pro následující rok.

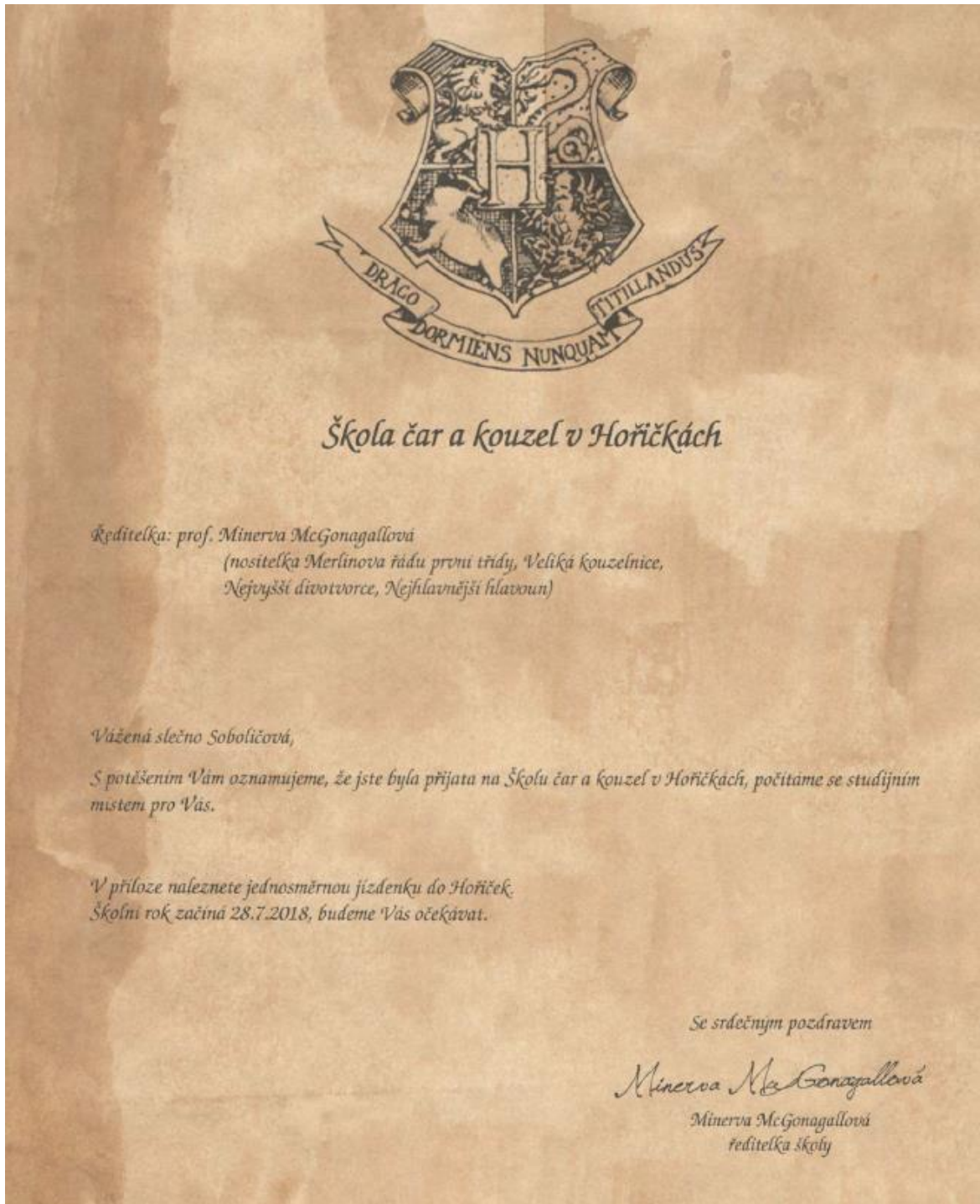
Výběr celotáborové hry probíhá tak, že každý hlavní vedoucí probírá různé nápady se svým během a poté vybere tři hlavní témata, která by mohla být pro děti zajímavá. Nakonec se sejdou hlavní vedoucí a zástupci hlavních vedoucích všech čtyř turnusů, kde všechny své návrhy odprezentují, konzultují o nich a na závěr hlasují o jednom, které jim přijde nejlepší. Pro celotáborovou hru 2018 se vybralo téma: Kouzelný svět Harryho Pottera.

4.3.1 ROZDÁVÁNÍ DOPISŮ PŘED TÁBOREM

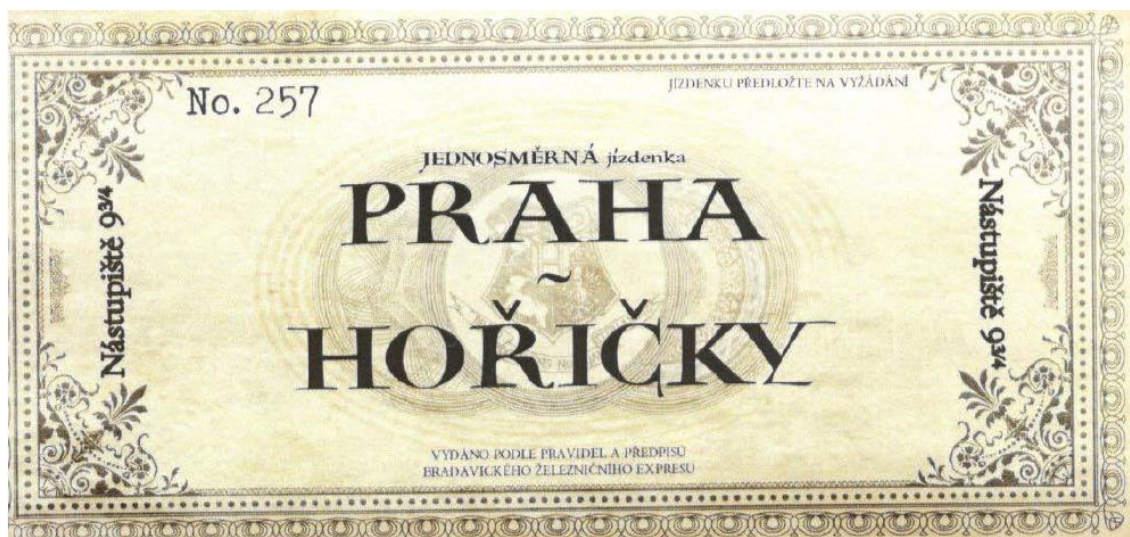
Prvním krokem pro motivaci dětí a uvedení do příběhu celotáborové hry bylo rozdávání speciálních bradavických dopisů před táborem (viz Obrázek 2). Zároveň tento nápad posloužil rodičům jako potvrzení o přijetí dítěte na letní tábor TOM.

Pro tento účel se vytvořila tabulka všech adres účastníků tábora, na které bylo dopisy nutno doručit. V rámci hlavního města Prahy a blízkého okolí se tohoto úkolu chopili výchovní pracovníci tábora, kteří si rozdělili různá území a osobně tuto korespondenci roznášeli. Na ostatní adresy, které byly mimo doručovací schopnosti vedoucích, se dopisy poslaly poštou.

Každý dopis, který měl obdržet budoucí žák bradavické školy (letního tábora), respektive každý pergamen uložený v obálce se školní pečetí, byl originálem, protože v úvodu oslovoval konkrétní dítě. Například slečno Sobolovičová nebo pane Chvojko. Tento pergamen informoval o přijetí studenta na Školu čar a kouzel v Hoříčkách. Další příloha, kterou dopis obsahoval, byla vlaková jízdenka na bradavický expres, která se musela předložit u odjezdu (viz Obrázek 3).



Obrázek 2 Bradavický dopis



Obrázek 3 Jízdenka na bradavický expres

4.3.2 ROZDĚLENÍ DO ŠKOLNÍCH KOLEJÍ

První večer tábora bylo připravené vyhodnocení všech dětí, které bylo potřebné k rozdělení do školních kolejí. Bradavická univerzita byla rozdělena do čtyř kolejí, které nesly názvy Havraspár, Mrzimor, Nebelvír a Zmijozel. Noví studenti byli jednotlivě slavnostně usazováni na speciální stoličku, na které na ně čekal moudrý klobouk. Po nasazení na hlavu klobouk promluvil a určil, do které koleje bude žák chodit.

Moudrý klobouk (viz Obrázek 4) byl speciálně vyroben a navržen tak, aby se s ním za pomoci vlasců dalo pohybovat. Jeden z vedoucích byl ukryt za prostěradlem a tahal za vlasce jako u loutky. Ve skutečnosti to doopravdy vypadalo, že se klobouk hýbe a mluví. Dále za prostěradlem byl schovaný druhý vedoucí, který mluvil do mikrofonu a tím rozděloval děti do kolejí. Každá kolej nakonec měla okolo 35 studentů a mísily se v nich všechny ročníky, tedy různě věkově odlišné děti.



Obrázek 4 Moudrý klobouk

4.3.3 POSTAVY CELOTÁBOROVÉ HRY

Vzhledem ke slavnostním účelům zahájení nového školního roku v Bradavicích se první večer také představil celý kouzelnický profesorský sbor (oddíloví vedoucí a praktikanti), který je bude následně učit a doprovázet celým rokem, v tomto případě celotáborovým programem (viz Obrázek 5).

Každá kolej měla svého ředitele a kolejního ducha, kteří zastupovali svou část univerzity. Pro další účely celotáborové hry se navíc přidaly čtyři osoby, které měly představovat vyslance z ministerstva kouzel a zbytek výchovného personálu reprezentoval další představitele kouzelnické školy v Bradavicích, jako například ředitelku školy Minervu McGonagallovou, zástupce ředitelky školy Horácia Křiklana nebo klíčníka a šafáře Rubeuse Hagrida.

Všechny tyto postavy byly dopředu rozděleny a každý vedoucí si musel připravit či vyrobit kostým před odjezdem na tábor.

Havraspár

- ředitel – Filius Kratiknot
- kolejní duch – Šedá dáma

Mrzimor

- ředitelka – Pomona Prýtová
- kolejní duch – Tlustý mnich

Nebelvír

- ředitel – Neville Longbottom
- kolejní duch – Sir Nicholas de Mimsy – Porpington

Zmijozel

- ředitele Draco Malfoy
- kolejní duch Krvavý baron

Vyslanci z ministerstva kouzel

- Harry Potter, Hermiona Grangerová, Lenka Láskorádová a Ron Weasley.



Obrázek 5 Kouzelnický profesorský sbor

4.3.4 MOTIVACE K CELOTÁBOROVÉ HŘE

Bylo mnoho způsobů, jak pojmout téma celotáborové hry. Knižních i filmových inspirací je dostatek, ale našemu třetímu běhu po různých poradách přišlo nejprůhodnější, že si vymyslíme volné pokračování příběhu o Harrym Potterovi. Brali jsme v potaz to, že je jeden z neznámějších a nejčtenějších příběhů, ale i kdyby byl někdo, kdo neslyšel o Harrym Potterovi, nemělo to žádný vliv na hru.

Legendě a příběhu se věnovali především zástupkyně hlavního vedoucího Lucie Kohutová a programový vedoucí Vojtěch Šťastný. Sepsali příběh, který sloužil jako motivace a úvod do celotáborové hry. Tím se započala celotáborová hra v roce 2018.

Bradavice po bitvě

„Po velké bitvě o Bradavice, při níž byl zabit lord Voldemort a většina jeho přívrženců se vzdala, nebo přešla na stranu dobra, byl bradavický hrad v katastrofálním stavu. Navíc během obrovské bitvy samozřejmě došlo k mnoha problémům s utajením před mudly. Po největší akci odboru pro utajení kouzelnického světa muselo být použito silné paměťové kouzlo na stovky v okolí žijících mudlů. Přesto se mezi lidmi stále proslýchaly různé báchorky a tajemné historky. Místní mudlové se báli a byli ostražití ke všemu podezřelému.

Přemístění hradu

Škola čar a kouzel musela být přemístěna na bezpečné místo a kompletně opravena. Jednalo se o sérii velmi náročných kouzel, na kterých se podíleli nejen všichni bradavičtí učitelé v čele s ředitelkou McGonagallovou, ale také mnoho dalších mocných kouzelníků pověřených přímo ministerstvem kouzel.

Trosky hradu se podařilo přemístit i s jeho nejbližším okolím, ve kterém se drželo mnoho kouzelných tvorů a nebylo možné je na místě nechat. Hrad byl opraven a v jeho okolí můžete jako kdysi najít Zapovězený les, který je chráněnou rezervací pro stovky kouzelných zvířat, i Černé jezero s jezerním lidem. Bradavická škola čar a kouzel se tedy nyní nachází na severovýchodě Česka, v Hořičkách. Hrad je zabezpečen spoustou ochranných a zastíracích kouzel, díky kterým si mudlové myslí, že se jedná o chatkový dětský tábor a bez zájmu ho míjejí.

Profesorka McGonagallová

Profesorka McGonagallová, která vedla celou akci přemístění školy i s jejím okolím, prováděla velmi mocná kouzla, a tak silná magie ji příliš vyčerpala. Snažila se do poslední chvíle vést školu, ale před pár týdny se úplně zhroutila a byla v bezvědomí převezena do kouzelnické nemocnice u svatého Munga. Neprobírá se a její stav se nelepší. Občas jako ze sna vyjmenovává názvy třech relikvií smrti a slovo hrad. Všichni doufají, že právě tyto mocné předměty by mohly profesorce dodat její ztracenou sílu.

Na post ředitele školy je dočasně dosazen profesor Horacius Křiklan a na bezpečný a bezproblémový průběh školního roku dohlížíjí dva zaměstnanci ministerstva kouzel. Vedoucí odboru pro spolupráci kouzelnických škol Emílie Pergamenová a školní inspektor Adalbert Dochvilný.

Relikvie smrti

Relikvie smrti jsou tři nesmírně mocné magické předměty. Jedná se o bezovou hůlku, neviditelný plášť a kámen vzkříšení.

Byl sestaven tým zaměřený na pátrání po relikviích, ale po předmětech není nikde ani památka. Nakonec byl kvůli jejich hledání osloven i slavný Harry Potter. Když se dozvěděl o vážném stavu profesorky McGonagallové, prozradil, že profesorce světil neviditelný plášť (jednu z relikvií smrti), protože se spolu shodli, že nejbezpečnější místo pro uschování všech relikvií je nově zrekonstruovaný bradavický hrad. Dá se tedy očekávat, že profesorka vyhledala všechny tři relikvie a ukryla je na hradě.

Hledání na hradě

Z ministerstva přijeli čtyři vyslanci, kteří bradavický hrad velmi dobře znají a věří, že by nalezené relikvie opravdu mohly přivést ředitelku zpět na hrad.

Je třeba jednat rychle a dát se do pátrání hned. Relikvie budou na hradě jistě velmi dobře ukryty, aby je nemohl najít každý. Hrad skrývá mnohá tajemná zákoutí, tajné chodby a komnaty, které se nedají nalézt tak snadno jako například učebna lektvarů. Dá se očekávat, že právě v takových tajemných a skrytých místech by mohly být relikvie schovány.“ (Kohutová, 2018).

4.3.5 ROZDĚLENÍ DO SKUPINEK

K účelům absolvování celotáborové hry bylo potřeba rozdělit všechny děti do 12 věkově smíšených skupin. Pro tento účel se první den na táboře hrají v rámci oddílového programu nejen seznamovací hry, ale také aktivity, které jsou nezbytné k posouzení dětí po psychické i fyzické stránce.

Oddíloví vedoucí za pomoci praktikantů oznámují děti z jejich oddílů jako ve škole, tedy stupnicí 1 až 5. Toto vyhodnocení se dále předá zástupci hlavního vedoucího, který v co nejkratším možném čase musí vytvořit zhruba podobně silné skupinky. Po mnohaletých zkušenostech se osvědčilo, že roztrídění dětí z různých oddílů je jedna z nejlepších variant rozdělení do cetehevých skupinek, protože starší děti pomáhají mladším a všeobecně se tvoří nová kamarádství.

Po úvodní motivaci k celotáborové hře byl ke každé koleji přidělen jeden z ministerských úředníků, jeden z profesorů a jeden kolejní duch. Každá z nich byla dále rozdělena do 3 malých pátracích skupinek, které se skládaly ze studentů školy a příslušné koleje, u kterých bylo stěžejní dohodnout se na vzájemné spolupráci, bez které by těžko celotáborovou hru vyhráli. Je dopředu také sděleno, že pokud by se náhodou nějaké koleji podařilo jednu z relikvií najít, bude přidáno 100 bodů.

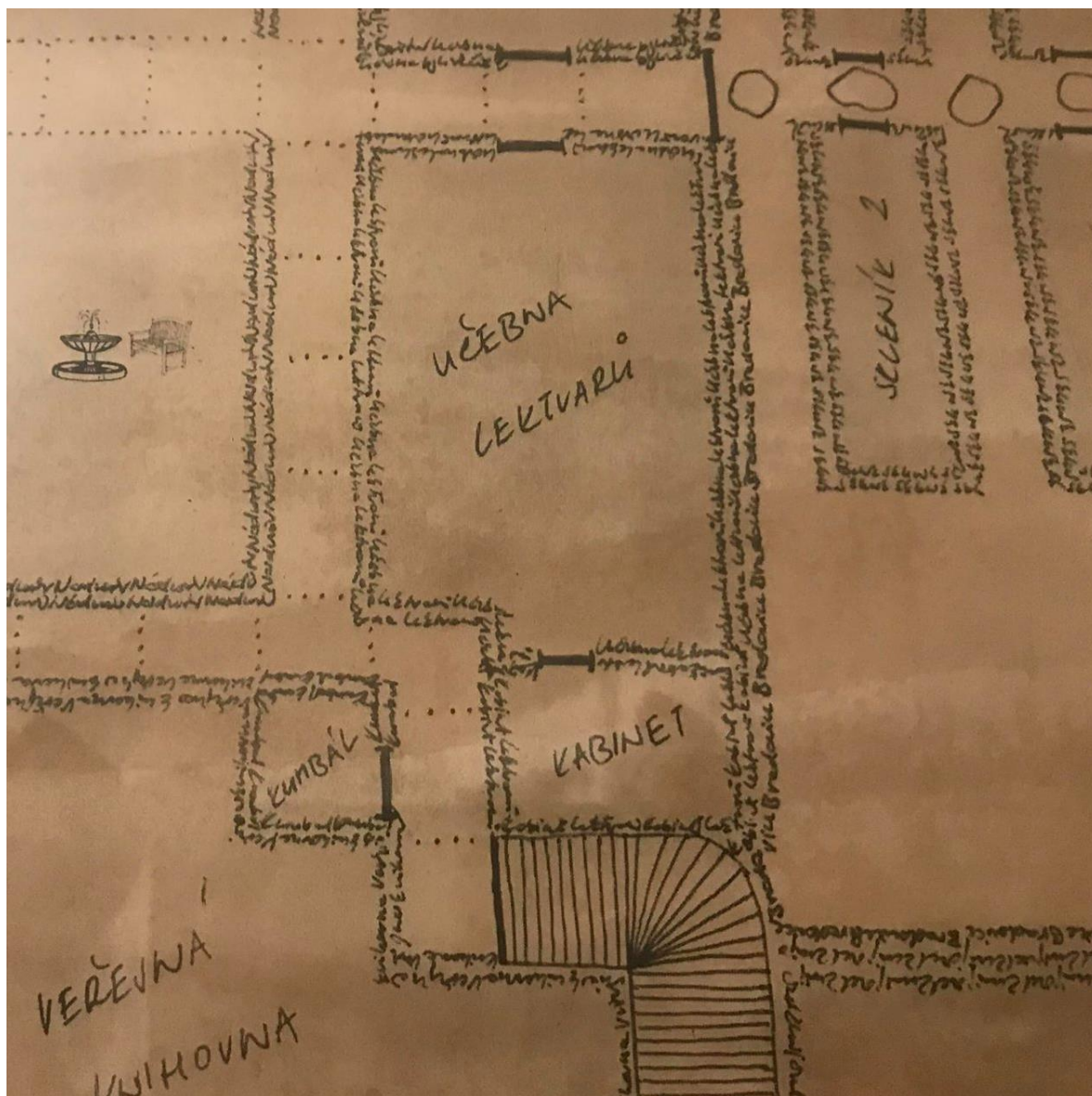
Rozdělení do celotáborových skupinek tedy skončilo tak, že byly 4 koleje, které proti sobě bojovaly. Každá kolej byla složena ze 3 oddílů, které si navzájem pomáhaly a získávaly body do svého kolejního počítadla. Celkově to tedy vyšlo na 12 plánovaných skupinek složených ze studentů (dětí), kdy ke každé byla vybrána jedna postava z kouzelnického sboru (oddílový vedoucí či praktikant) jako lídr a pomocník skupinky.

Pro děti byla kooperativní hra novinkou, mohly si pomáhat i při etapách, takže pravé soupeře budeme mít na táboře jen čtyři v podobě čtyř kolejí.

4.3.6 POBERTŮV PLÁNEK

Pobertův plánec byla zjednodušená mapa nynější podoby hradu (viz Obrázek 6). Byly v něm místnosti, do kterých se dalo vstoupit dveřmi, schodištěm či chodbou, které byly rozděleny na čtvercová pole. Každá skupinka, která byla pod vedením přiděleného

vedoucího (ředitele koleje, ducha, profesora nebo ministerského úředníka), dostala svůj plánek a notýsek na zapisování poznámek, obojí bylo uloženo v ochranném pouzdře.



Obrázek 6 Ukázka Pobertova plánu

Pobertův plánek sloužil jak k orientaci po hradu, tak k samotnému hledání relikvií smrti. Skupinky získávaly za účast v etapách nejen body do kolejních počítadel, ale i příslušný počet pohybů do plánu. Ve večerním programu (po nástupu, na kterém byly kolejím přiděleny body za denní etapu), o poledním klidu nebo i v jiný mimořádně vyhrazený čas, mohly skupinky přicházet k ministerským úředníkům a procházet s nimi jednotlivé hradní prostory.

Probíhalo to tedy tak, že skupinka přišla k jednomu z úředníků, rozbalil se jejich plánek a děti s ohledem na počet pohybů, které měly k dispozici, určovaly, jakou část mapy nebo jakou místnost chtěly jít prozkoumat. Razítkem stopy jim byla vyznačena cesta na jejich plánu.

Nebylo proveditelné, aby sama jedna skupinka dokázala s přiděleným počtem pohybů efektivně prohledat hrad a relikvie najít. Bylo opravdu nutné, aby se skupinky jednotlivých kolejí scházely a předávaly si důležité informace, případně si rozdělovaly úkoly (kdo kam půjde, co zjistí, na co se někde zeptá a tak podobně). Bylo tedy celkem taktické (pokud skupinka nevěděla, kam jít) vypotřebovat si třeba jen několik pohybů na dojití na místo, na kterém má skupinka něco konkrétního zjistit, a potom s čerpáním ostatních pohybů počkat až na další domluvu s ostatními.

4.3.7 NÁZORNÁ UKÁZKA POHYBŮ V POBERTOVĚ PLÁNKU

Pro dodržení autorských práv k Pobertovu plánu, který vymysleli a sestavili Lucie Kohutová s Vojtěchem Šťastným (vedoucí na letním táboře TOM), nebudu přikládat celý popis všech místností hradu, ale uvedu pouze příklad jedné z nich, konkrétně učebnu lektvarů, která mi byla poskytnuta.

Příklad hry

Jedna ze skupinek přichází k úředníkovi a má k dispozici 12 pohybů. Chce vkročit do učebny lektvarů. Ke dveřím musí ujít 6 políček (- 6 pohybů), vejde do místnosti (- 1 pohyb) a následně jim je přečteno, co skupinka vidí, když vstoupí.

Učebna lektvarů – nahlédnutí do místnosti

„Vešli jste do velké učebny, která má zdi úplně holé bez obrazů či gobelínů. Jsou zde jen policové regály plné různých lahviček, misek a krabiček s různými přísadami. V posledních letech je zde však jedna nová příjemná věc – gramofon. Z toho vám profesor Malfoy pouští tichou hudbu při hodinách, kdy všichni dlouhé hodiny jen potichu loupou a krájí přísady a míchají je v kotlíku.

Vedle učitelské katedry je tabule, na které z poslední hodiny zůstal napsaný návod na přípravu Slunečního lektvaru. Stejný lektvar je zjevně slity do malých lahviček stojících

na malém stolku v rohu. Lahviček je tolik, že stolek úplně pokrývají a dohromady září tak, že musíte mhouřit oči, když tím směrem koukáte.

Byli jste září z lahviček tak oslněni, že jste si nejdříve ani nevšimli, že je v místnosti také Protiva. Ten vaší nepozornosti ihned využil a hodil po vás několik balonků naplněných vodou. Pak se s chechtáním otočil zpět ke své původní činnosti – přelepování názvů přísad na lahvičkách.“

Bližší prozkoumání místnosti

Skupinka chce místnost pořádně prozkoumat, jestli se v ní neschovává například nějaká nápověda nebo předmět, který by mohli sebrat (- 1 pohyb).

„Vydali jste se na obhlídku místnosti. Nic nového zajímavého jste ale neobjevili. Jak byste také mohli – vždyť v této místnosti jste téměř denně.“

Konkrétní akce

Konkrétními akcemi bylo myšleno, na co by skupinka měla přijít, aby jim byla místnost k užítku. Každá vymyšlená aktivita byla za mínus jeden pohyb.

- Přečíst návod na přípravu: Sluneční Lektvar
- Příklady: vylisované srdce Bludníčka, dračí sliny, vysušené lístky Svítivky Ovívivé
- Příprava: V dračích slinách necháme vylouhovat srdce Bludníčka a lístky Svítivky. Postavíme na oheň a uvedeme do varu. Vaříme 30 minut, odstavíme z ohně a aplikujeme na tekutinu kouzlo Lumos. Po vychladnutí bude lektvar vydávat intenzivní světlo.
- Efekt: Vydává silné světelné záření po dobu jednoho týdnu. Skvělá náplň do lamp.
- Vzít Lahvičku se Slunečním lektvarem: rozhlédli jste se pořádně kolem, jestli vás nikdo nevidí, protože si uvědomujete, že ty lahvičky tu asi nestojí proto, aby si je mohl kdokoliv vzít. Jste tu však (kromě Protivy) sami, takže jste si jednu lahvičku nenápadně nacpali do brašny.
- Pustit gramofon: z gramofonu se začne ozývat tichý příjemný jazz, který vám obvykle zpřijemňuje hodiny.

- Okříknout Protivu – tato část byla specifická v tom, že Protivu jste v této místnosti mohli potkat pouze v předem určené dny, o kterých děti nevěděly a musely se prostě trefit.

4.3.8 VYHODNOCENÍ A BODOVÁNÍ CELOTÁBOROVÉ HRY

Základním pravidlem pro bodování a vyhodnocení celotáborové hry bylo nejen vyhrát a nasbírat během školního roku co nejvíce bodů do svého kolejního počítadla (viz Obrázek 7), ale zároveň také získávat příslušný počet pohybů do Pobertova plánu.



Obrázek 7 Kolejní počítadlo

Studentům přibývaly body hlavně za úspěchy v etapách, ale i za další mimořádné výsledky, které byly individuálně vyhodnocovány. Stejně tak mohli studenti v krajních případech také svou kolej o body připravit, pokud se prokazatelně závažně provinili proti školnímu řádu – opět bylo individuálně řešeno.

Cílem putování po plánu i celé celotáborové hry bylo najít všechny tři relikvie a pomoci tak profesorce Minervě McGonagallové. Různé indicie se skrývaly v celém hradu a bylo opravdu třeba procházet místnosti důkladně a vše zajímavé si poznamenávat do notýsku k tomu určenému. Notýsek i plánek si skupinka uschovávala u vedoucích.

Za etapové hry získávali studenti body podle umístění. První místo získalo 24 bodů a 12 pohybů, druhé místo dostalo 22 bodů a 11 pohybů, třetí místo obdrželo 20 bodů a 10 pohybů, a tak to dále sestupně pokračovalo až ke dvanáctému místu, které si vybojovalo alespoň 2 body a 1 pohyb po Pobertově plánu. Každá nalezená relikvie smrti znamenala 100 bodů do kolejního počítadla.

Celotáborovou hru 2018 nakonec za pomoci všech studentských skupinek vyhrála Zmijozelská kolej. Na druhém místě se umístil Havraspár, třetí místo obsadil Nebelvír a čestné čtvrté místo získal Mrzimir.

4.4 ETAPOVÉ HRY KOUZELNÉHO SVĚTA HARRYHO POTTERA

K celotáborové hře zcela neodmyslitelně patří etapové hry, které jsou její nedílnou součástí. Za splnění etapové hry získávala každá skupinka náležité body a pohyby dle konkrétního umístění ve hře.

Před začátkem tábora se oddíloví vedoucí a praktikanti rozdělili do dvojic, které měly za úkol vymyslet a připravit jednu etapovou hru. Po zpracování celé etapy se musela následně konzultovat se zástupcem hlavního vedoucího a s programovým vedoucím.

Každou etapovou hru je nutno mít podrobně vymyšlenou před odjezdem na tábor a všechny potřebné pomůcky k ní musely být vyrobeny nebo připraveny, pokud se nejednalo o věci, které se nacházely na táboře. Po mnohaletých zkušenostech je jasné, že v průběhu tábora není čas ani prostor na přípravu takto náročného programu, jako jsou etapy.

4.4.1 ETAPOVÁ HRA – PŘÍČNÁ ULICE

První etapová hra byla nazvaná Příčná ulice. Bylo to z toho důvodu, že v této ulici si všichni studenti kouzelnických škol nakupovali a vyráběli potřebné pomůcky a učebnice.

Každá skupinka musela postupně přijít do místnosti vedle jídelny, kde se nachází krb. V krbu byl rozdělán oheň, do kterého studenti museli vhodit mouku, aby se přenesli pomocí letaxové sítě do Příčné ulice. Poté dostali seznam povinných věcí, které si museli vyrobit či nakoupit a nepovinné věci, kterými si mohli zpříjemnit nakupování. Jak ale sehnat peníze? Nejprve museli dojít do Gringottovy banky, která se nacházela v lese na příjezdové cestě. Zde měli za úkol na čas splnit záludné sudoku. Podle toho, za jak dlouho sudoku vyřešili, získávali určitý obnos peněz (falešné táborové papírové peníze).

Dále se mohli libovolně pohybovat po táboře a okolí, kde byla připravena různá stanoviště očíslovaná 1-12. Některá museli navštívit povinně a některá jen z vlastního rozhodnutí. Mezi nedobrovolné úkoly každé skupinky patřila výroba kouzelnických hůlek na stanovišti číslo 3 (viz Obrázek 8), nákup učebnic na stanovišti číslo 5, vymyslet si název skupinky a nechat ho zapsat kronikářem na stanovišti číslo 6, výtvarně ztvárnit erb své koleje na stanovišti číslo 10 (viz Obrázek 9).



Obrázek 8 Výroba kouzelnických hůlek



Obrázek 9 Výroba erbů

Všechny potřebné předměty k tomu určené si musela skupinka nejdříve nakoupit. Museli tedy utrácet své peníze s rozmyslem. Bylo tedy rozumné, začít u povinných míst a teprve poté si zajít utratit zbytek peněz na další připravená stanoviště. Takovými zábavnými místy byla například návštěva hospůdky v Prasinkách, kde si mohli koupit a vypít máslový ležák (jablečný džus se skořicí) nebo si mohli zahrát hru na schovávanou se skřítkem Dobym.

4.4.2 ETAPOVÁ HRA – OHNIVÝ POHÁR

Předlohou pro tuto etapovou hru byl čtvrtý díl knižní podoby Harryho Pottera s názvem Ohnivý pohár. V tomto dílu šlo především o souboj mezi kouzelnickými školami, kdy reprezentanti z každé školy plnili různé úkoly a bojovali proti sobě o cenu Ohnivého poháru. Bohužel při poslední soutěži zasáhl lord Voldemort, a tím se tato soutěž stala nebezpečná, pro někoho dokonce až smrtelná. Proto pro naši etapovou hru ministerstvo kouzel rozhodlo, že pro bezpečnost všech se tento turnaj bude hrát pouze v rámci bradavické školy s tím, že se ho zúčastní všichni studenti.

Opět se soutěžilo po skupinkách, kdy cílem každé z nich bylo plnit různé úkoly, u kterých bylo možné taktizovat tak, aby si kolejší skupinky mohly navzájem pomáhat a zároveň škodit protihráčům z jiných kolejí.

Principem hry bylo vybírat libovolné úkoly z osmi seznamů A–H, které visely na nástěnce, a po jejich splnění nasbírat co nejvíce bodů. Čím dříve, tím lépe. Programový vedoucí v této hře zastával roli zapisovatele, ke kterému musela skupinka vždy doběhnout, nahlásit písmeno a číslo úkolu, který si vybrala, a následně jí byl zapsán do její hrací karty. Tyto hrací karty byly viditelné i pro ostatní hráče, tím pádem mohli proti sobě útočit.

Napadení jiné kolejší skupinky probíhalo tak, že se takticky vybral nějaký úkol pro protihráče, který se nahlásil zapisovateli. Ten jej zaznamenal do karty daného protivníka. Vybíral se buď jednoduchý, aby se protihráči zdrželi a získali málo bodů, nebo se vybral takový, aby jej naopak nesplnili, a tím přišli o svůj drahocenný čas.

Každá mise byla totiž odlišně náročná, proto byla časově i bodově rozdělena: 1. (5 minut – 1 bod), 2. (10 minut – 2 body), 3. (15 minut – 3 body), 4. (20 minut – 4 body) a 5. (25 minut – 5 bodů). Pokud se skupince podařilo úkol splnit do časového limitu, běžela opět k zapisovateli, který jí připsal získané body, a buď si opět mohla vybrat další úkol, nebo ho tam již měla zadaný od jiné skupinky a musela ho přednostně splnit.

Seznamy úkolů pro etapovou hru Ohnivý pohár, ze kterých si vybírali účastníci soutěže:

A

1. U kolejnice vyslovte 10 kouzelnických formulí.
2. Celá skupinka musí udržet 2 minuty ruce nad hlavou.
3. Dojděte pozadu k trafu.
4. Všichni musí oběhnout 2x tábor za chatičkami.
5. Přineste 6 kelímků s vodou od lávky směrem na Brzice.

B

1. Všichni udělejte 15 dřepů na volejbalovém hřišti.
2. Najděte 10 věcí od písmene P.
3. Od fotbalového hřiště skákejte žabáky až ke kolejnici.
4. V lese si jeden člen zahraje hru na mývala (musí vydržet 2 minuty).
5. Běžte k příjezdové cestě, najděte čarodějně heslo na stromě a zapamatujte si ho.

C

1. Nasbírejte 15 kamínků u potoka.
2. Na volejbalovém hřišti každý namaluje do písku nohou znak relikvie smrti.
3. Najděte v lese houbu.
4. Provázkem si všichni propleťte trička.
5. Doházejte si tenisovým míčkem až ke krmelci.

D

1. U chatky číslo 18 zazpívejte písničku Prší, prší.
2. Jděte si všichni navzájem vyčistit zuby.
3. Z kluků udělejte holky a z holek kluky a takto splňte další úkol.
4. Celá skupinka udělá 50 kroků, co krok to slovo na O.
5. U všech chatek v táboře zatancujte Ymcu.

E

1. Jako skupinka vypijte 3 litry vody.
2. Zahrajte si Řachavého Petra (klasická hra prší, dokud někdo nevyhraje)
3. Svrchní oblečení si dejte naruby.
4. U každé chatky vyjmenuj postavu z Harryho Pottera.
5. Doběhněte k tulákovi a vyřešte šifru.

F

1. Namalujte si na obličej jizvu a brýle Harryho Pottera.
2. Slož rozstříhaný Pobertův plánek.
3. Sněžte celá skupinka 1 cibuli.
4. U kolejnice pomocí kelímků v puse naplňte kýbl vodou z umýváren.
5. Doběhněte k hydrantu a zahrajte si jedno kolo tiché pošty.

G

1. Na basketbalovém hřišti si povězte jednu bajku Barda Beedleho.
2. Celá skupinka podleze všechny stoly v jídelně.
3. Vyneste jednu popelnici do kontejneru.
4. Všichni si vezmou spacáky a dají si 15minutový odpočinek u chatky číslo 38.
5. Celá skupinka se držte za ruce a udělejte slalom mezi chatičkami 1–42.

H

1. Přineste klacek, který je dlouhý jako nejmenší člen skupinky.
2. Spočítejte, kolik světelných lamp se nachází v táboře.
3. Na dupárně postavte Chroptící chýši (stan).
4. Utvořte dvojice, udělejte trakař a překonejte tak celé fotbalové hřiště.
5. U šéfárny pomocí kouzla Incendio a pouze jednou rukou zapalte svíčku.



Obrázek 10 Plnění úkolu F1

4.4.3 ETAPOVÁ HRA – BAJKY BARDA BEEDLEHO

Během dopoledního oddílového programu měli vedoucí mimo jiné za úkol seznámit studenty bradavické školy s pěti bajkami od Barda Beedleho. Konkrétně se jednalo o tyto příběhy: Čaroděj a skákající hrnec, Fontána příznivé sudby, Mágovo chlupaté srdce, Králice Alice a chechtavý pařež a Příběh tří bratří. Bylo to z toho důvodu, že následující odpoledne tyto vědomosti mohli využít při další etapové hře.

Na začátku hry se svolaly všechny děti, ke kterým předstoupil a promluvil sám slavný Harry Potter. Vyprávěl o tom, že každý kouzelník by měl znát bajky Barda Beedleho. Ovšem málokdo věděl, že před smrtí Barda Beedleho vznikla ještě jedna povídka, která měla popisovat situaci, která se odehraje v brzké budoucnosti.

V Hermionině verzi knihy, kterou obdržela od profesora Brumbála, když byla v sedmém ročníku bradavické školy, se tato bajka nacházela, nicméně byla pouhému oku skryta. Hermiona na ni ovšem díky své zvědavosti a přemýšlivosti přišla a s Harrym si ji přečetli. Z jejího textu a předpovědi, kterou obsahovala, byli ovšem tak šokováni a zděšeni, že kvůli obavě z toho, že by se dostala do nepovolaných rukou, ukryli její části po kouzelnickém světě a postarali se o to, aby bylo velmi těžké všechny části najít a dát je

zpátky dohromady. Sami sobě upravili paměť, aby ani oni nebyli schopni pod tlakem různých okolností vyradit, kde se jednotlivé části nachází.

Nicméně poslední dobou se kolem této ztracené bajky vyrojila spousta spekulací a podivných lidí, až se nakonec rozhodli dát ji opět dohromady a skoncovat s její hrozbou jednou provždy. Proto požádali studenty všech kolejí o pomoc tyto části ztracené bajky nalézt, poskládat a zničit.

Etapová hra byla založena na šesti stanovištích, na kterých se vystřídaly všechny skupinky, jež zde musely plnit všemožné úkoly. Po skončení proslovu Harry Potter rozdál každé skupince mapu tábora. Na každé byla vyznačena všechna stanoviště, která byla zároveň očíslovaná podle toho, jak by měla skupina postupovat.

Promyšlené a připravené to bylo tak, aby se na jednom stanovišti potkaly vždy jen dvě skupiny, protože na tomto místě byli připraveni dva vedoucí. Jeden vedoucí si tedy vzal pouze jednu skupinku, se kterou plnil úkol pro toto místo určený. Pokud se dětem podařilo stanoviště splnit, získaly část ztracené bajky.

Úkoly na stanovištích

1. U bazénu: Skupinka měla za úkol naplnit vyprahlou fontánu příznivé sudby (plastový lavor) vodou. Toto stanoviště se dalo zvládnout pouze tak, že si děti musely namočit své oblečení v bazénu a poté vyždímat do fontány.
2. U krmelce: Na tomto stanovišti měla skupinka za úkol co nejrychleji složit rozstříhanou bajku Tří bratří.
3. Na příjezdové cestě: V okolí bylo schované plyšové srdce, které představovalo mágovo chlupaté srdce, které musela skupinka v co nejkratší možné době najít.
4. U kolejnice: U tohoto místa byla králice Alice, která byla smutná, že se jí neustále posmívá chechtavý pařez. Ten se dal oněmět pouze tím, že kterýkoliv člen ze skupinky se trefil kamínkem do kolejnice. Tento zvuk byl jediný, který umlčel pařez.
5. Na fotbalovém hřišti: Zde si skupinky zahrály na skákající hrnec. Všichni účastníci si postupně zaskákali v pytli. Jelikož byl k dispozici pouze jeden, po

doskákání do cíle si musel hráč tento vak co nejrychleji sundat a utíkat zpět na startovní čáru k dalšímu členovi a pytel mu předat. Opět se hrálo na čas.

6. Na volejbalovém hřišti: Na tomto stanovišti se hrála pantomima. Jeden člen ze skupinky musel pantomimicky předvádět 5 různých slov (kouzelná hůlka, lord Voldemort, sova, skřítek Doby, klobouk) a ostatní hráči měli za úkol všechna slova na čas uhádnout.
7. U ohničků: Na tomto stanovišti se vždy končilo. Děti měly za úkol složit všechny získané části ztracené bajky, slepit je a pomocí 3 sirek rozdělat oheň u připraveného ohniště a povídku spálit, aby už nikdy nespátřila světlo světa. Tím byla věštba zlomena a nikdy se nemohla vyplnit.

Celá hra byla vyhodnocena tak, že každé skupince se měřila doba plnění na všech stanovištích. Tento čas se nakonec sečetl dohromady a obodoval. Čím rychlejší skupinka byla, tím více bodů z etapové hry získala.

4.4.4 ETAPOVÁ HRA – VRBA MLÁTIČKA

Inspirací pro tuto etapovou hru se stala vrba mlátička, což byl strom, který chránil vchod do Chroptící chýše. Pokud se někdo k této vrbě přiblížil, spustil se její obranný systém a její větve začaly okolo sebe nekontrolovatelně máchat. Dalším důležitým faktorem byly skleněné koule, kterým se říkalo věštby. Ty v sobě ukrývaly mnohá tajemství budoucnosti i minulosti.

Úvodní motivací k této hře byla legenda o tom, že po bitvě o Bradavice se Harry Potter rozhodl, že nechá vysázet v okolí hradu několik vrb mlátiček, protože se osvědčily jako dobrá obrana hradu. Pod každou z nich schoval věštby (v našem případě tenisové míčky), které v sobě ukrývaly informace o relikviích smrti. Nechtěl, aby se dostaly do nesprávných rukou.

Úkolem skupinek tedy bylo najít vrby mlátičky (každou vrbu mlátičku představoval jeden z vedoucích) a získat od nich co nejvíce tenisových míčků – věšteg, protože tím na konci hry získávaly pohyby pro prozkoumávání místností Pobertova plánu, tím pádem se mohly více přiblížit k nalezení relikvií smrti. Jedna získaná věštba znamenala 2 pohyby po

plánku. Umístění a bodové vyhodnocení do kolejního počítadla se v této hře určovalo podle počtu nasbíraných tenisových míčků.

Pomůcky

- tenisové míčky – věštby
- tepelná izolace pro vodovodní trubky – větve vrby mlátičky

Pravidla hry

Na začátku hry dostal každý hráč jeden život, který představovala táborová mince. Pokud někdo tento život ztratil, musel se vrátit zpátky do tábora k chatičce číslo 37, kde mu byla vydána další mince jako nový život. S tím však bylo spojené i to, že se zdržel a chvíli nemohl v etapové hře pokračovat.

Prvním úkolem členů skupinky bylo rozluštit šifru, kterou získali. Po vyřešení tohoto úkolu se hráči dozvěděli nejen místa, kde se nacházely vrby mlátičky, ale také zjistili konkrétní časy, kdy tyto stromy ožívaly. Získat věštby se dalo pouze tehdy, když se větve těchto stromů hýbaly a uprostřed si jeden z vedoucích házel s tenisovým míčkem (viz Obrázek 11). Na stanovištích to tedy vypadalo tak, že v kruhu byli rozmístění vedoucí, kteří představovali vrby mlátičky a v rukou drželi tepelné izolace, které napodobovaly pohyblivé větve. Uprostřed stál jeden vedoucí, který měl u sebe sadu tenisových míčků, jenž si v určitý čas s jedním z nich začal házet.



Obrázek 11 Vrby mlátičky s věštbou uprostřed

Pokud tedy děti uviděly, že stanoviště ožívá, byla to výzva k tomu, aby se pokusily získat věštbu. Stačilo se dotknout vedoucího uprostřed kruhu, hra se na chvíli ukončila a tomuto hráči byl předán tenisový míček. Tyto věštbly byly na každém stanovišti celkem čtyři. Tato činnost nebyla jednoduchá právě v tom, že okolní vrby mlátičky se pohybovaly a tím bránily vedoucího uvnitř kruhu. Jestliže se vrba svou větví někoho z dětí dotkla, musel hráč předat svůj život v podobě mince a doběhnout si pro nový k předem určené chatičce v táboře. Po skončení určeného času, tedy po dvaceti minutách, stanoviště znehybnělo, a tím se ukončila hra na tomto místě.

Záleželo tedy pouze na skupinkách, jakou taktiku si zvolí. Buď mohly přecházet z místa na místo, nebo si mohly počkat, než opět stanoviště po nějaké době ožije.

Ke konci hry se všichni vedoucí ve stejný čas přemístili na fotbalové hřiště, kde se odehrál poslední velký souboj o věštbly. Na tomto místě se vytvořil velký kruh, ve kterém

si házelo s míčkem pět vedoucích a kruh tvořilo přibližně dvacet vrb mlátiček. Zde se bojovalo o 15 tenisových míčků, což bylo pro děti velkou výzvou.

4.4.5 ETAPOVÁ HRA – VELKÝ KOLEJNÍ TURNAJ VE FAMFRPÁLU

Velký kolejný turnaj ve Famfrpálu byla vymyšlená obdoba stejnojmenné hry z filmů o Harrym Potterovi. Famfrpál byla sportovní soutěž, která se hrála ve vzduchu na kouzelných košťatech za pomoci kouzelných míčů. V našem případě se hrála jako fotbal na fotbalovém hřišti bez košťat, zato s velice podobnými pravidly.

Z každé koleje se sestavilo jedno družstvo, které potom bojovalo s dalšími soupeři z ostatních kolejí. Ze zbytku studentů se stali fanoušci (viz Obrázek 12). Proběhlo tedy několik zápasů, aby se prostřídali všichni se všemi. Nakonec vyhrála kolej ze Zmijozelu.



Obrázek 12 Fanoušci Famfrpálu

Pomůcky

- zlatonka (zlatá kulička),
- camrál (míč na rugby),

- 2–4 potlouky podle úrovně hráčů (volejbalové míče dvou typů),
- 2 branky a 8 kuželů, případně i lana na vytyčení plochy hřiště.

Hřiště

Hrálo se ve zmenšeném prostoru fotbalového hřiště (viz Obrázek 13). Plocha byla vytyčena pomocí kuželů a lan. Na protilehlých koncích stály středně velké branky. Čtyři kužely označovaly vnější rohy hřiště, další čtyři (2 a 2) pak ohraničovaly vnitřní stranu obou brankovišť. Středovou čáru nebylo z žádného důvodu potřeba vytyčovat.



Obrázek 13 Ukázka hřiště na zápas ve Famfrpálu

Hráči a jejich role

- chytač – jeho úkolem bylo pouze najít v trávě zlatonku,
- brankář – pohyboval se v brankovišti a bránil vstřelení gólu,
- 2 odražeči – stáli po stranách hřiště a snažili se zasáhnout míčem soupeřovy střelce,
- střelci – snažili se trefit camrálem do branky a vyhýbat se přitom potloukům.

Tyto počty platily pro klasické sedmičlenné famfrpálové družstvo. V takových sestavách byl pořádán turnaj mezi kolejiemi.

Pravidla hry

Před začátkem hry ukryl rozhodčí v prostoru hřiště (mimo brankoviště) do trávy zlatonku. Umístil camrál doprostřed hřiště. Střelci i odražeči stáli před začátkem hry na bočních stranách hřiště na svých polovinách.

Na signál vběhli střelci do hřiště a snažili se získat pro své družstvo camrál. S camrálem se střelci nesměli pohybovat, mohli jen přihrávat nebo střílet. Pokud se camrál dostal mimo hřiště, vhodil někdo z protivníků out jako při fotbale.

Odražeči se snažili potlouky vybití protivníkovy střelce. Každé z družstev mělo své potlouky barevně odlišené. Pokud byl střelec vybitý soupeřovým potloukem, musel si doběhnout na ošetřovnu pro kouzelný lektvar. Ošetřovna bylo místo (označené stanoviště vzdálené asi 50 m), kam musel hráč prokazatelně doběhnout, tím se uzdravil a mohl se vrátit zpět do hry. Pokud potlouk zůstal ležet v hřišti, nesměl si pro něj odražeč sám, ale musel poprosit někoho ze střelců, aby mu ho podal.

Bylo přísně zakázáno sahat na hráče, který měl míč – mohlo se dotýkat pouze míče. Dále se zakázalo úmyslně se dotýkat rukou soupeřových potlouků nebo do nich kopat. Pokud to rozhodčí zpozoroval, hráč byl vybitý a musel na ošetřovnu.

Ke konci hry mohl rozhodčí chytačům napovědět, ve které části (polovině) herního území se skrývala zlatonka.

Bodování

- 1 gól = 10 bodů
- nalezená zlatonka = 50 bodů

Konec hry

Hra mohla mít dva typy konců – buď nalezením zlatonky, nebo po 10 minutách hry.

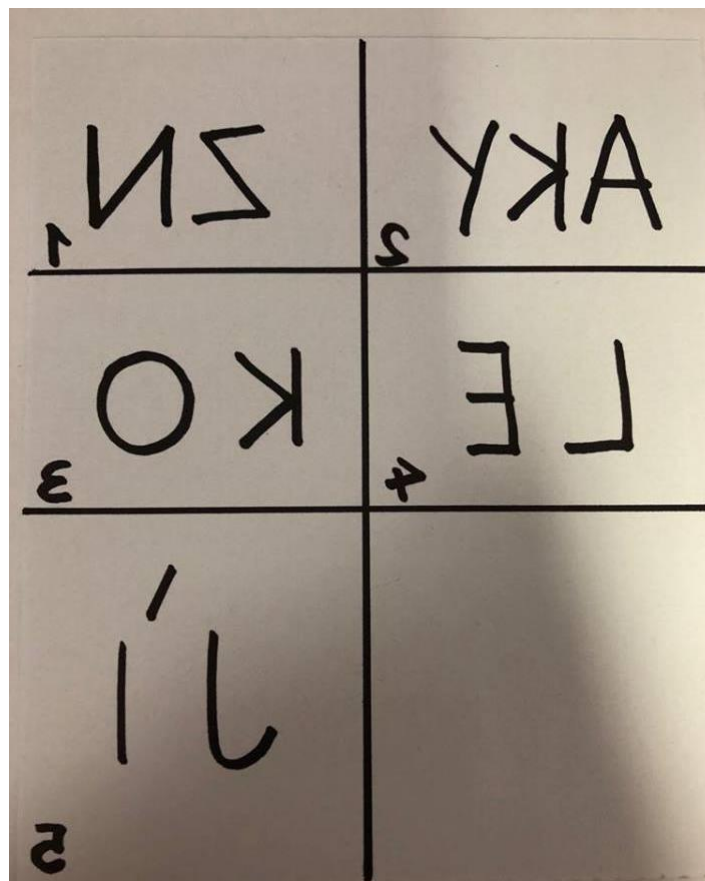


Obrázek 14 Velký turnaj ve Famfrpálu

4.4.6 ETAPOVÁ HRA – ÚNIK Z KOUPELNY U FŇUKANÉ URŠULY

Tato úniková hra byla vytvořena pro smíšené pětičlenné skupinky, u které byl vždy jeden člen z nejstaršího oddílu. Skupiny byly rozděleny podle školních kolejí Havraspáru, Mrzimoru, Nebelvíru a Zmijozelu. Úvodem byl dětem z nejstarších oddílů popsán princip celé únikové hry, vysvětlena pravidla a děti byly poučeny o bezpečnosti.

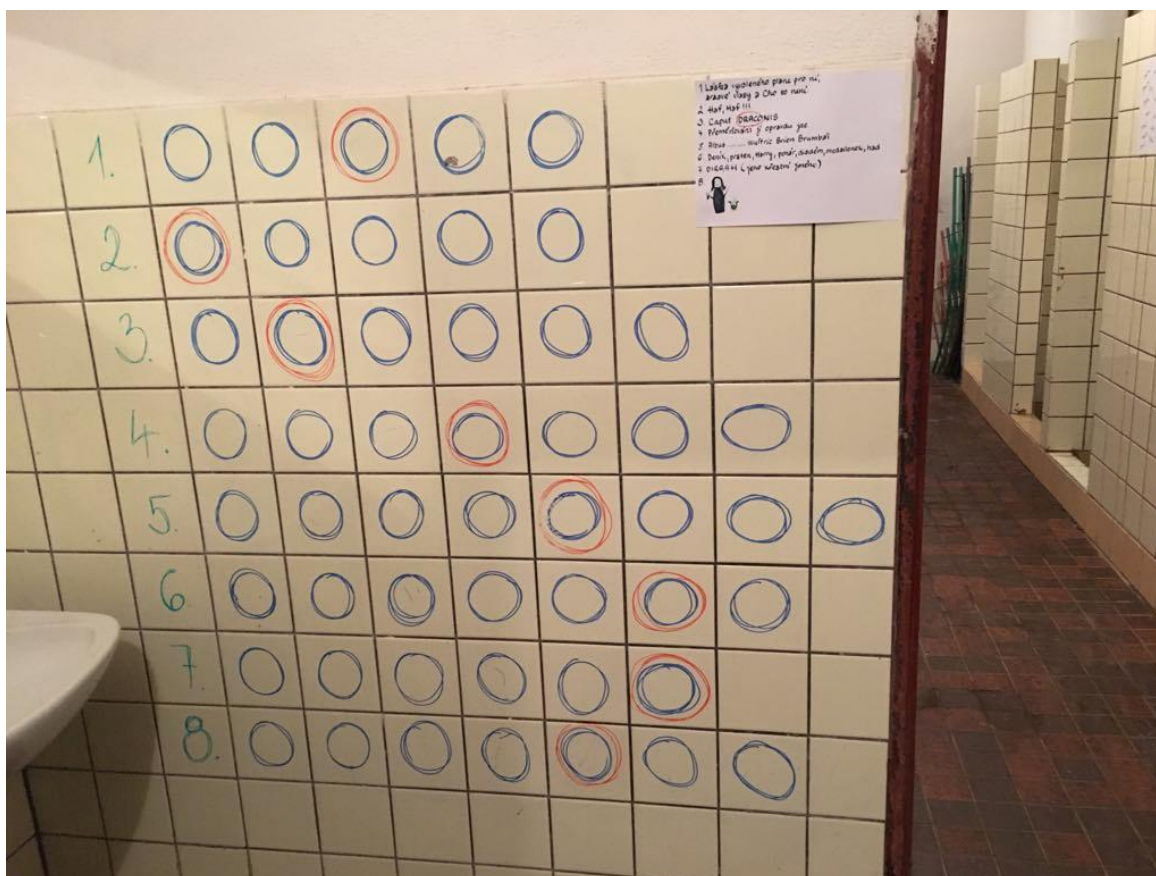
Na začátku etapové hry byla každému dítěti ze skupinky na čelo nalepena samolepka (viz Obrázek 15) a bylo dopředu vysvětleno, že nápovědu, která je na ní napsána využijí později v průběhu hry.



Obrázek 15 Samolepky s nápovědou

Skupinka dětí byla zamčena v dětských umývárkách, kde se nachází 3 místnosti, a hned na začátku byla dovedena do prostřední místnosti, kde se nachází 7 umyvadel, zrcadlo a jedna lavička. Na stěně naproti vstupu byla vytvořena křížovka, kterou děti musely pro další postup vyřešit (viz Obrázek 16). Křížovka vypadala následovně:

1. Srdce vyvoleného plane pro ni, zrzavé vlasy a Cho to není.
2. Haf, Haf!!!
3. Caput DRACONIS.
4. Přeměňování jí opravdu jde.
5. Albus Wulfrick Brian Brumbál.
6. Deník, prsten, Harry, had, pohár, diadém, medailonek.
7. DIRGAH (jeho křestní jméno).
8. Obrázek Severuse Snapa.



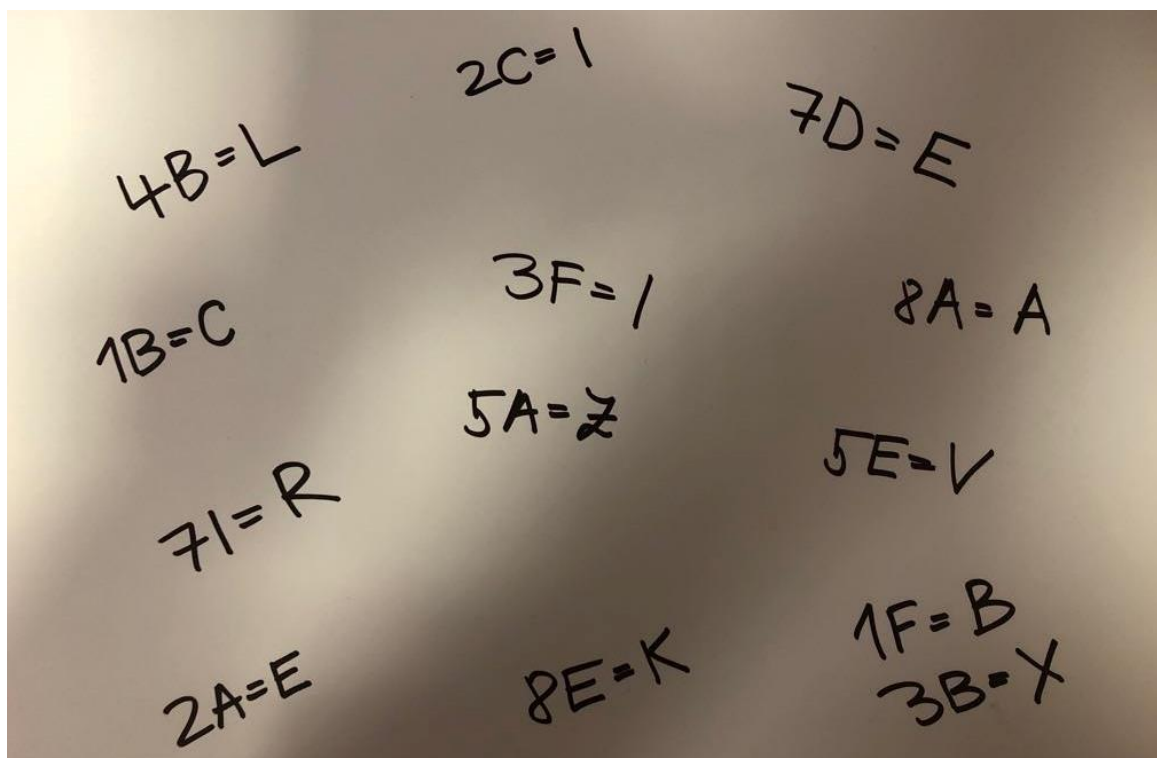
Obrázek 16 Křížovka v prostřední místnosti

Děti měly fixou doplnit pomocí svých znalostí o světě Harryho Pottera jednotlivá políčka a zaznamenat si vyznačená červená pole. Poté bylo na nich pokračovat v pátrání po celé únikové místnosti. Zde narazily na dlaždičky, které byly popsány změtí čísel, písmen a znaků (viz Obrázek 17).



Obrázek 17 Dlaždičky s čísly, písmeny a znaky

Jejich úkolem bylo přijít na klíč, kterým získají další nápovědu. Příslušné písmenko z první křížovky udávalo souřadnice. Příkladem z prvního řádku první křížovky je slovo Ginny, které měly děti doplnit. Zakroužkované je červeně písmeno N. V tabulce s písmeny, čísly a znaky si děti vyhledaly písmeno N. To udává souřadnice 7I. Takto pokračovaly dál u všech písmen, které jim vyšly v první křížovce. S těmito písmeny, se pak přesunuly k dalšímu logickému úkolu (viz Obrázek 18).



Obrázek 18 Logický úkol

Zde měly z předchozí mřížky a z rozluštěných souřadnic přijít na další heslo pro postup ve hře. Dle pořadí a souřadnic vždy našly příslušné písmeno. Zde jim vyšla tajenka RELIKVIE.

Symbol relikvií mohly najít v první místnosti. Z druhé strany papíru, na kterém byly relikvie nakresleny, bylo napsáno: „Tvé další kroky by měly vést do tajemné komnaty“. Tato věta měla dětem asociovat, kde se dle světa Harryho Pottera opravdu ukrýval vstup do Tajemné komnaty. Vstup byl přes jedno z umyvadel, na kterém byl přilepený symbol hada. Z druhé strany byla opět nápověda k dalšímu kroku v únikové hře: „Pohlédni svému strachu přímo do očí, velké zrcadlo všechno v mžiku otočí.“

Děti měly přistoupit k zrcadlu nad umyvadly a podle pořadí, které jim určovaly samolepky na čele, přečíst nápovědu. Zde stálo heslo: ZNAKY KOLEJÍ. Děti se tedy vydaly hledat znaky školních kolejí. Na jednom z nich bylo napsáno, že mají hledat Zlatonku. Zlatonka společně s klíčem od východu vysela celou dobu nad východem z únikové místnosti.

Po celou dobu hry byla přítomna vedoucí, která byla převlečená jako Ufňukaná Uršula (viz Obrázek 19). Bylo to z důvodu bezpečnosti, aby děti nebyly samy. Pokud si děti nevěděly rady, mohly využít přítomnosti Uršuly a poprosit ji o nápovědu. Vyhodnocení hry záviselo na počtu využitých nápověd a samozřejmě také na čase otevření místnosti.



Obrázek 19 Ufňukaná Uršula

4.4.7 ETAPOVÁ HRA – SMRTIJEDI

Smrtijedi byli stoupenci Lorda Voldemorta. Po bitvě o Bradavice mnoho z nich zahynulo, nebo se přidalo na stranu Harryho Pottera, tedy na stranu dobra. Nikdo si však nebyl jistý, zda se opravdu vzdali své černé magie. Roky plynuly a smrtijedi upadli v zapomnění. Bohužel pár takových jedinců pouze vyčkávalo na tu nejvhodnější chvíli, kdy opět vylezou ze svých úkrytů a napáchají nějakou škodu. Nemoc paní ředitelky McGonagallové však upoutala velkou pozornost nejen v okruhu jejích kolegů a přátel, ale také u těchto jmenovaných zloduchů. Mysleli si, že okolí Bradavické školy je momentálně oslabené, a proto se rozhodli rozdělit na části, kdy každá z nich měla jednoho hlavního zástupce, a zaútočit na celkem poklidnou vesnici Hoříčky s tím, že ukradnou vše, co můžou.

V této etapové hře bylo za úkol najít, poznat, a hlavně pochyťat co nejvíce smrtijedů dříve, než napadne tamější obyvatelstvo a zničí celou vesnici a její blízké okolí.

Pomůcky

- 12 identifikačních svitků (viz Obrázek 20),
- 45 vytištěných obličejů (viz Obrázek 21),
- 12 záznamových archů (viz Obrázek 22),
- správné řešení.

Popis hry

Na území jedné části lesa se nacházelo 45 smrtijedů. Byly to vytištěné obličejové formáty A4, které se rozmístily po celém území (na stromy, na keře, pod kameny a tak dále). Každý z nich měl jméno, tvář a patřil do určité skupiny. Úkolem studentů Bradavické školy bylo některého z nich najít, co nejlépe si zapamatovat jeho obličej a určit hlavní rysy tohoto padoucha podle papírů pro identifikaci (ten dostala každá skupinka na začátku hry). Jednalo se především o uši, oči, vlasy, vousy, tvar hlavy, pusy a nos. Všechny tyto údaje se dále musely zanést do záznamového archu. Pokud měla skupinka dostatek informací, dokázala určit hlavního zástupce celé skupiny. Poté se mohla celá tato část smrtijedů pochyťat a zavřít do kouzelnického vězení – do Azkabanu.

Před zahájením hry byla stanovena pravidla, že každý se mohl hýbat pouze s vlastním záznamovým archem. Všechny obličejové smrtijedů a identifikační papíry musely zůstat na svém místě a nepoškozené. Nesmělo se také navzájem opisovat. Poté byl popsán záznamový arch a vysvětlily se k tomu použité zkratky: K – kštice, nebo také vlasy, V – vousy, T – tvar hlavy, P – pusa, N – nos, O – oči a U – uši.

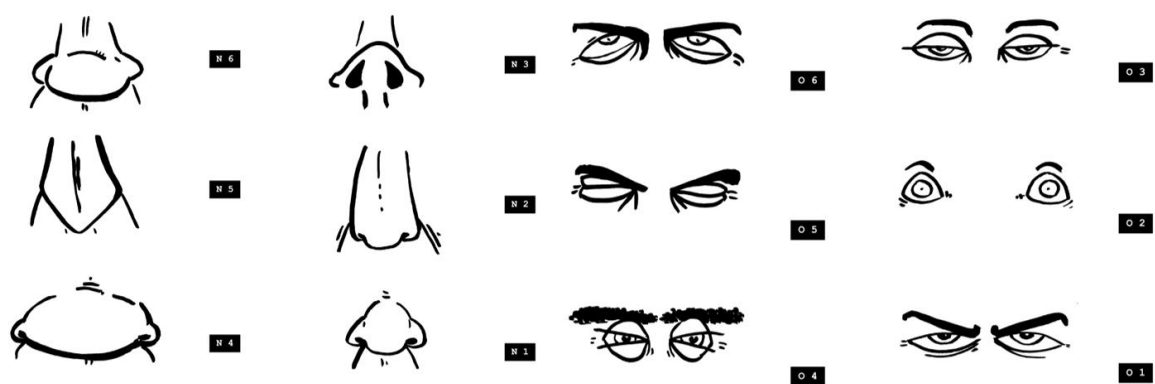
Hra začínala tak, že každá ceteňová skupinka si vybrala základnu (nějaký strom), kterou si označila pomocí barevného fáborku. Na tomto místě seděl vedoucí, který vedl danou skupinku, a měl u sebe záznamový arch, do kterého zaznamenával údaje, které mu postupně každý jednotlivec nahlašoval. Všichni studenti tedy museli běhat a rozpoznávat obličejové smrtijedů a vracet se na základnu, kde se jejich postřehy zaznamenávaly.

Hodnocení

Za každou správně určenou část obličeje skupinka získala 1 bod. Pokud byl celý obličej správně, jako bonus získala 3 body. Při správném určení a popsání hlavního zástupce celé skupiny smrtijedů získala skupina bonus 5 bodů. Za všechny správné údaje k popisu celé skupiny smrtijedů mohla dostat 10 bodů. Vytisknutý papír s hodnocením byl k dispozici po celou dobu hry vedle každého dospělého vedoucího, který seděl u základny.

Závěr hry

Nakonec se vybraly a vyhodnotily všechny záznamové archy, podle kterých se skupinky umísťovaly v této etapové hře. Obličejové smrtijedů se sesbíraly a pověsily se na jednu z táborových chatiček, jako nástěnka chycených smrtijedů.



Obrázek 20 Ukázka identifikačních svitků



Obrázek 21 Ukázka obličejů smrtijedů

1. Část smrtijedů	T	P	N	O	U	V	F	Body	Bonus	Hlavní smrtijed:
Frmoulus Ušatý										Hlavní smrtijed má vlasy jako Ongerus Hrbatý
Kostival Bludný										
Aerogon Strnulý										
Drápal Obří										
Francois Křehký										

Obrázek 22 Ukázka části záznamového archu

4.5 POHYBOVÉ HRY V ODDÍLOVÉM PROGRAMU

Každý vedoucí i praktikant by měl mít připravenou zásobu různorodých her do oddílového programu. Po letech zkušeností je jasné, že je velice příhodné pro tuto činnost zavést si sešit nebo desky, do kterých se vkládají a zapisují tyto hry. Potom je velice jednoduché připravit si dopolední či odpolední program se svým oddílem.

Zdrojů je nevyčerpatelné množství, záleží jen na každém, jak si je dále bude aktualizovat. Doporučuje se odehranou vyzkoušenou hru alespoň krátce ohodnotit, popřípadě poupravit k lepším výsledkům. Přínosné také je sdílení těchto ozkoušených aktivit s ostatním výchovným personálem.

Pohybových her v oddílovém programu se odehraje nepřeberné množství. Dále tedy uvádím soubor nejoblíbenějších aktivit.

VLČÍ OCÁSKY

Každý hráč dostane šátek nebo kus látky, který si zasune za spodní část oblečení vzadu tak, aby většina vyčnívala ven. Tím se vytvoří vlčí ohon. Určí se plocha, na které se bude hrát a všichni hráči se začnou mezi sebou honit. Jejich úkolem je co nejdéle vydržet se svým ocasem ve hře a současně co nejvíce ocásků cizích nasbírat. Kdo nemá vlčí ohon, musí ze hry pryč. Pro prodloužení hry je možná varianta, kdy ulovené ocásky poslouží také jako náhradní život.

DOBÝVÁNÍ ÚZEMÍ

Uprostřed tábora nebo nějakého vhodného území, jako je třeba louka nebo fotbalové hřiště, se pomocí lana vytyčí kruh, do kterého je umístěn poklad. Pokladem mohou být například bonbóny nebo jakékoliv hmatatelné odměny. Dále se každému hráči přiváže na ruku fáborek. Hra začíná tehdy, když jsou všichni za hranicemi a vedoucí i s praktikantem jsou připraveni uvnitř kruhu. Jejich úkolem je ubránit poklad. Děti se naopak snaží co největší část pokladu ukořistit. Pokud ho vedoucí nebo praktikant uvnitř kruhu chytí, musí odevzdat fáborek a odchází ze hry. Prodloužit tuto hru se dá také tak, že se uváže dětem na ruce více životů nebo za nějaký splněný úkol může získat další život. Hra končí tehdy, když je uloupena celá část pokladu.

SLUNEČNÍ SLEPOTA

Motivací k této hře je krátký příběh o tom, že celá skupina si nechránila oči před sluncem, které ten den škodlivě ozářilo naši planetu, a tak většina z nich oslepla. Zrak si uchránil alespoň jeden člen z oddílu, který musí dovést zbytek oddílu do bezpečí. Cesta je však velice náročná plná překážek, které musí všichni překonat.

Na začátku hry se všem členům zavážou oči. Pouze jeden z nich bude moci vidět. Všichni si stoupnou do řady a chytí se za ruce. Takhle musí absolvovat celou cestu. Trasa byla vyznačená a po celou dobu je doprovázel také vedoucí, který po určitém čase zadával úkoly, které musela skupina plnit. Například musela skupina zazpívat písničku, beze slov se seřadit od nejmladšího po nejstaršího člena nebo trefit se několika šiškami do stromu.

Cesta byla vybrána ještě ke všemu tak, aby děti musely přelézat klády, podlézat branky, chodily ve slalomu kuželů a také se prošly v potoce.

LUČNÍ KOBYLKY

Na louce nebo podobném místě vytvoříme dvě skupiny dětí. Uvnitř těchto družstev dále vytvoříme dvojice, které si musí zavázat nohy k sobě šátkem. Na znamení musí vždy jedna dvojice z družstva vyběhnout, obskákat předem připravené kužely nebo mety a vrátit se zpět do svého družstva. Potom může vyrazet další dvojice. Vítězí ta skupina, která se celá prostřídá a doskáče jako první.

Další zábavnou variantou této hry je vybíjená v těchto dvojicích, které mají k sobě zavázané nohy, nebo klasická hra na honěnou.

PAŠERÁCI A CELNÍCI

Tato hra se hraje v obtížně přehledném prostoru v lese kolem nějaké cesty. Hráči jsou rozděleni do dvou skupin. Na pašeráky a celníky. Cesta tvoří hranici, přes kterou musí pašeráci pašovat papírky nebo jiné připravené menší věci. Když pašerák proběhne přes cestu na druhou stranu, uspěl a odevzdá pašovanou věc vedoucímu. Poté se vrací na druhou stranu, kde je další vedoucí a předá mu další papírek k přenesení přes hranici. Na cestě jsou však rozmístění celníci, kteří se snaží dotykem chytat pašeráky. Pokud celník pašeráka chytí, ten se musí zastavit a odevzdá mu pašovaný předmět. Celník však po tuto dobu nesmí chytat nikoho jiného, tudíž to dává prostor pro taktizování pašeráků.

PAMĚŤOVÝ ZÁVOD

Před paměťovým závodem se musí nejprve vytyčit trasa. Po trati je rozmístěn určitý počet cedulek s cizími nebo těžkými slovy. Úkolem každého hráče je projít nebo proběhnout trať v co nejkratším možném čase a zapamatovat si co nejvíce slov. Na pořadí těchto slov se na konci závodu netrvá. Děti nesmí u sebe mít tužku ani papír, ten dostanou až v cíli, kde se snaží rozpomenout a zapsat co největší počet slov. Papír se

potom odevzdá vedoucímu. O pořadí rozhoduje čas i počet správně zapamatovaných slov. Na konci hry je vhodné vysvětlit významy neznámých slov.

ČLOVĚČE, NEZLOB SE

Hráče rozdělíme do čtyř skupin. Nejvhodnější je tuto aktivitu hrát na čtvercovém poli. Pokud žádné takové na táboře nemáme, vyznačíme toto území například za pomoci kuželů. Každý kout čtverce představuje domeček pro jednu skupinu, ze kterého se vybíhá a do kterého se následně musí doběhnout.

Podstata celé hry je v jádru podobná jako u stolní hry Člověče, nezlob se. Každé družstvo se seřadí za sebe a dostane kostku, kterou potom hází. Pokud hráči, který je na řadě, padne číslo šest, hází ještě jednou a podle toho, jaké mu padne číslo, tolikrát musí oběhnout hřiště. Nesmí ho ale po cestě nikdo z protihráčů chytit, jinak se musí vrátit zpátky do domečku. Pokud ho při obíhání nikdo nechytí, schovává se do domečku. Vyhrává družstvo, kterému se jako první povede doběhnout do domečku.

CHYŤTE SVĚTLUŠKU

Nejvhodnější je tuto hru začít hrát při večerním oddílovém programu, kdy se začíná stmívat. Hráč, který představuje světlušku má v ruce baterku, kterou rozsvítí až v určité vzdálenosti od ostatních hráčů a jen na krátkou dobu. Ti pak mají za úkol vyrazit tím směrem, odkud viděli světýlko světlušky. V tu chvíli, kdy se světlo zhasne, světluška utíká tmou dále po určeném hřišti. Baterku tedy znovu rozsvítí z místa, které málokdo čeká. Světluška i pronásledovatelé by se měli pohybovat co nejopatrněji, proto se doporučuje terén, který děti znají a je bez překážek. Pokud někdo světlušku chytí, hra se na chvíli přerušuje a ti dva si vymění role.

HLEDEJ OBRÁZKY

K této hře budeme potřebovat soubor obrázků, které rozstříháme napůl. Jelikož se nacházíme na táboře, je vhodné zvolit takové, aby se tematicky hodily buď k celotáborové

hře nebo alespoň k přírodě. Potom vždy první část obrázku necháme na startu a druhou část ukryjeme v hracím poli. Tím může být les, louka či hřiště.

Hráče můžeme rozdělit do libovolně početných družstev. Po odstartování hry si každý hráč vezme na startu první díl obrázku a hledá druhou část. Takto se musí vystřídat všichni členové skupinky a vyhrává to družstvo, které je nejrychlejší nebo najde největší počet rozstříhaných obrázků.

PANTOMIMICKÁ TICHÁ POŠTA

Děti rozdělíme do několika družstev, nebo může hrát celý oddíl najednou. Všichni si musí stoupnout za sebe do řady. Oddílový vedoucí poslednímu ze zástupu pošeptá nebo předvede jednu věc, kterou má pantomimicky ukázat. Může to být zvíře, nějaký taneček nebo třeba jízda v autě. Tento hráč potom poklepe na rameno na spoluhráče před ním, ten se k němu otočí, a tomuto dítěti dále věc předvádí. Pokud si ten, který hádá, myslí, že to dobře okoukal a pochopil, otočí se zpátky a poklepe na rameno další osobě v řadě. Pokouší se věc předvádět stejným způsobem. Takto to pokračuje dál, až štafeta dojde k poslednímu hráčovi. Na konci hry poslední předvádějící musí zahrát a říct, co se ukazovalo. Vyhrává to družstvo, které jako první uhádne. Pokud hrál celý oddíl najednou, jde spíš o zábavnou formu pohybové hry pro pobavení.

Jelikož máme tábor dobře vybaven prostorově, vzhledem k velikosti tábora a vybudovaných hřišť, hrajeme další sportovní hry jako jsou fotbal, volejbal, vybíjená, softbal, basketbal, florbale a další. Každý rok je pravidlem, že se vyberou tři nejoblíbenější sporty, které se trénují v rámci oddílového programu. Ke konci tábora se jako odpolední program připravuje sportovní turnaj mezi oddíly, kde se utkají všichni proti všem. Je rozdělen na tři kategorie podle věku – nejstarší, střední a nejmladší. K tomuto účelu máme zakoupené sportovní náčiní a vybavení.

5 DISKUSE

Hra představuje velmi významnou roli ve vytváření osobnosti dítěte a má na něj obrovský vliv. Pro dítě plní mnoho důležitých funkcí, například výchovnou, vzdělávací, ale i poznávací a socializační. Můžeme je rozdělit podle různých kritérií a vybrat podle toho tu nejvhodnější. Hlavním aspektem je hlavně pobavení, relaxace a rozptýlení.

Letní dětské tábory jsou velmi spjatý s hrou, protože hra je velmi důležitou rolí v táborovém programu. Pobyt na táboře je jedním z nejlepších způsobů, jak strávit letní prázdniny. Pro děti a mládež nabízí obzvláště pobyt v přírodě a dostatek pohybu, který jim čím dál více chybí.

Diplomová práce se zabývá především realizací pohybových her na letním dětském táboře TOM družstvo. Obsahuje nejen dostatečné literární rešerše o podmínkách příprav celotáborového programu, ale také praktickou zkušenost, která je v práci podrobně popsána a vyhodnocena. Jednotlivé činnosti a atmosféru tábora doplňuje bohatá fotodokumentace.

Při přípravě a vyhledávání souboru pohybových her mne velice překvapila pestrost a rozmanitost všech dostupných zdrojů. Všimla jsem si, že jsou zastoupeny všechny možné varianty her. Můžeme si vybrat hry podle prostředí, věku dětí, se zaměřením na psychické a fyzické výkony, podle vnitřního obsahu a mnoho dalšího. Proto je při výběru důležité zaměřit se na konkrétní cíle, které by nám hra měla přinést.

Teoreticky se připravíme relativně snadno, ale prakticky je to složitější. Nedokážeme hru zhodnotit do té doby, než ji vyzkoušíme v praxi. Je velmi vhodné, když oddíloví vedoucí si připraví pár pohybových her a před táborem si vyhledají čas a vyzkouší si je. Z vlastní zkušenosti vím, že tímto způsobem jsem si několik desítek her lépe zapamatovala, osvojila a tím pádem i lépe a vhodně aplikovala při oddílovém programu. V tomto roce jsme se především soustředili na hru famfrpál, kterou jsme si vyzkoušeli, tím pádem se přišlo i na nedostatky, které jsme upravili, a u dětí měla obrovský úspěch.

Samozřejmě není možné vyzkoušet všechny hry, proto musíme tedy podle svého úsudku vybrat takové, u kterých si myslíme, že budou mít pozitivní odezvu. Novou hru je dobré zajímavě uvést, aby dokázala zaujmout a děti si ji chtěly zahrát. Dalším motivačním

aspektem je i to, když vedoucí přímo hru s dětmi hraje. Proto se u etapových her snažíme, pokud je to možné, aby se zapojilo co nejvíce členů z výchovného personálu.

Pokud bych měla shrnout úspěchy celého táborového programu, myslím, že bylo velice vhodně zvolené téma pro tento rok, který přilákal mnoho dětí na náš tábor. Rozhodně nezklamaly ani postavy, kterých bylo vzhledem k počtu našeho personálu mnoho a zhostili jsme se jich opravdu svědomitě. Každou etapovou hru jsme uvedli krátkou divadelní scénkou, což mělo bezpochyby úspěch.

Etapové hry byly velice pestré a bavily jak děti, tak vedoucí. U oddílových her se našlo pár takových, které nenadchly, ale jelikož každý vedoucí musí být pružný a plný nápadů, činnost se vystřídala za jinou aktivitu a tím se problém vyřešil.

V této diplomové práci jsem zapsala každou etapovou nebo oddílovou hru, která byla spojena s pohybem a detailně ji rozpracovala. Myslím si, že převážná většina z nich byla u dětí úspěšná a tím pádem můžeme v dalších letech tyto hry poupravit podle příštího zvoleného tématu a opět použít. Musíme si jen dát pozor na to, aby se příliš často neopakovaly a abychom dávali prostor pro další nové kreativní nápady.

6 ZÁVĚR

V teoretické a praktické části této diplomové práce jsem využila svých mnoholetých zkušeností s činností na letních dětských táborech, které jsem získala díky tomu, že jsem si během třinácti let prošla výchovnými pozicemi od praktikantky, přes oddílovou vedoucí, až po programovou vedoucí. Rozhodla jsem se proto nachystat návrh souboru pohybových her, které jsem v praxi mohla vyzkoušet a ověřit na letním dětském táboře TOM družstvo v roce 2018.

Hlavním cílem této diplomové práce bylo připravit a zrealizovat programovou činnost pro děti a mládež, konkrétněji ve věku od 6 do 16 let. Vytyčený cíl se mi podařilo úspěšně splnit.

V teoretické části byla popsána funkce a význam her nejen pro děti, ale i dospělé. Z důvodu nepřehledného množství her bylo další částí roztřídění těchto aktivit do několika kategorií pro lepší orientaci a příhodnější výběr. Nebylo zapomenuto ani na bezpečnost při vykonávání pohybových her.

Zaměřila jsem se na význam a funkci celotáborové hry, etapových her a oddílových her. Snažila jsem se podrobně popsat a shrnout všeobecná doporučení příprav, které se konají nejen několik měsíců před táborem, ale i na táboře a po táboře. Zároveň jsem shrnula osoby činné na letním táboře, jakožto výchovný personál, bez kterého by se tato akce nemohla uskutečnit.

Dílčím cílem diplomové práce byl popis táborového programu, jehož součástí byl připravený návrh souboru pohybových her. Zaměřila jsem se na celotáborovou hru, kterou jsem vysvětlila a vyhodnotila. Nedílnou součástí byly i etapové hry, které jsem se také snažila podrobně popsat a doplnit bohatou fotodokumentací. Dalším neméně důležitým souhrnem byly i oddílové hry, které se hrají především při oddílovém programu. Vybrala jsem ty, které se nejlépe osvědčily a děti je vyhodnotily jako nejoblíbenější.

Práce může posloužit jako inspirace k realizaci pohybových aktivit nebo jako zásobník připravených pohybových her pro další výchovné pracovníky z různých dětských táborů.

7 RESUMÉ

Předložená diplomová práce se zabývá návrhem souboru pohybových her a jejich realizací na letním dětském táboře TOM družstvo, který se konal v roce 2018.

V teoretické části je popsán význam a funkce her pro děti a mládež. Dále jsou hry roztříděny podle různých kategorií pro přehlednost a lepší orientaci v těchto aktivitách. Největší část zájmu této práce představuje popis a význam celotáborové hry, etapových a oddílových her. Práce je také zaměřena na výchovné pracovníky a na bezpečnost při vykonávání pohybových činností.

Praktická část vychází z realizace a vyhodnocení her, které se uskutečnily na letním dětském táboře. Podrobně popisuje celotáborovou hru, která byla inspirována podle knižních předloh spisovatelky Joanne Rowlingové a jejích příběhů o Harrym Potterovi. Práce obsahuje sedm etapových her a deset oddílových her, které jsou detailně vysvětleny.

Celá diplomová práce by mohla být inspirací nebo podrobnou příručkou pro další oddílové vedoucí nebo praktikanty.

RESUME

This thesis deals with the design of a set of movement games and their realization at the summer camp TOM družstvo, which took place in 2018.

The theoretical part describes the meaning and function of games for children and youth. Furthermore, the games are categorized into different categories for clarity and better orientation in these activities. The biggest part of this thesis presents the description and meaning of the main Camp-Game, stage games and section games. This work is also focused on educational workers and on safety in performing physical activities.

The practical part is based on the realization and evaluation of games that took place at the summer children's camp. It describes a whole-game that was inspired by Joanne Rowling's book and her stories about Harry Potter.

The work contains seven stage games and ten section games, which are explained in detail.

The entire thesis could be an inspiration or a detailed guide for other divisional leaders or trainees.

8 SEZNAM LITERATURY

- BEROUŠEK, Petr.: *Rádce provozovatele a vedoucího dětského tábora*. Praha: Sondy, 1999. Paragrafy do kapsy. S aktuálním dodatkem k publikaci.
- BURDA, Jan a Vladimíra ŠLOSAROVÁ. *Tábory a další zotavovací akce*. Aktualiz. vyd. Praha: NIDM, 2008. ISBN 978-80-86784-59-5.
- ČERVINKA, Jiří. *Hurá na tábor!: táborové náměty, hry a příroda*. Praha: Portál, 2017. ISBN 978-80-262-1178-5.
- DOLEŽALOVÁ, Edita. *Hry na dětské tábory*. Praha: Grada, 2004. Výchova a vzdělávání. ISBN 80-247-0702-0.
- FARANA, Radim. *Civilizace Středních And: Celotáborová hra: Táborové hry: (Trocha teorie)*. Brno: Mravenec, 1994. Celotáborové hry. ISBN 80-901643-7-4.
- FOGLOVÁ, Marie. *Etapové hry v přírodě: tábory a školy v přírodě, zpestření pobytu v ozdravovnách, inspirace pro vedoucí skautských oddílů: [pro děti od 6 do 11 let]*. Praha: Portál, 2008. ISBN 978-80-7367-354-3.
- FOGLOVÁ, Marie. *Táborové etapové hry*. Praha: Portál, 2006. ISBN 80-7367-128-x.
- HVĚZDOVÁ, Alena. *Připravujeme vedoucí*. Praha: Práce, 1991. Příručky Práce. ISBN 80-208-0106-5.
- CHOUR, Jiří. *Receptář her: náměty a návody pro vedoucí dětí a mládeže*. Praha: Portál, 2000. ISBN 80-7178-388-9.
- JIRÁSEK, Ivo. *Zlatý fond her: hry a programy připravené pro kurzy Prázdninové školy Lipnice*. Vyd. 2. Praha: Portál, 2008, 155 s. ISBN 978-807-3675-066.
- KOHUTOVÁ, Lucie a Vojtěch ŠŤASTNÝ. *Celotáborová hra: Kouzelný svět Harryho Pottera*. Soubor vlastních materiálů. Praha, 2018.
- OPIE, Iona a Peter OPIE. *Children's Games in Street and Playground: Volume 2: Hunting, Racing, Duelling, Exerting, Daring, Guessing, Acting, Pretending*. Velká Británie: Floris Books, 2013. ISBN 9781782500322.
- TETOUR, Václav. *Dobrodružné prázdniny: Soubor etapových her pro pionýrské tábory*. Praha: Mladá fronta (nakladatelství), 1989. ISBN 80-204-0027-3.
- VOLAŘÍKOVÁ, Sandra. *Organizace a následná realizace letního dětského tábora*. Plzeň, 2017. Diplomová práce. Západočeská univerzita v Plzni. Fakulta pedagogická.
- ZAPLETAL, Miloš. *Velká encyklopedie her: Hry v přírodě*. 2. vyd., 1. vyd. v nakladatelství Leprez. Praha: Leprez, 1995. ISBN 80-901826-6-6.

ZAPLETAL, Miloš. *Velká encyklopedie her: Hry ve městě a na vsi*. Praha: Leprez, 1998. ISBN 80-86061-13-2.

ZITOVÁ, Jana. *Celotáborové etapové hry*. Praha: Ústřední dům pionýrů a mládeže Julia Fučíka, 1985.

Internetové zdroje

Dětské tábory na Táboření.cz | TÁBOŘENÍ.cz. *Dětské tábory na Táboření.cz | TÁBOŘENÍ.cz* [online]. [cit. 2019-03-16]. Dostupné z: <http://www.taboreni.cz/>

Hranostaj. *Hranostaj.cz - nejen skautské hry* [online]. [cit. 2018-07-10]. Dostupné z: <https://www.hranostaj.cz/>

Tom-družstvo - Home. *Tom-družstvo - Home* [online]. [cit. 2019-02-28]. Dostupné z: <https://tom-druzstvo.cz/>

9 PŘÍLOHY

9.1 POSUDEK LÉKAŘE O ZDRAVOTNÍ ZPŮSOBILOSTI PRO VEDOUcí A PRAKTIKANTY

Nástupní list do tábora TOM družstvo

<i>Jméno a příjmení</i>			
<i>Trvalé bydliště</i>		<i>PSC</i>	
<i>Datum narození</i>		<i>Číslo OP</i>	

Zdravotní potvrzení:

Potvrzuji, že výše jmenovaný/-á je zdrav/-a a je tělesně i duševně schopen/-na vykonávat činnost výchovného pracovníka na letním dětském táboře.

Datum:

Razítko a podpis lékaře:

Prohlášení ze dne nástupu do tábora:

Prohlašuji, že mně ošetřující lékař nenařídil změnu zdravotního režimu. Nemám známky akutního onemocnění (průjem, teplota apod.) a orgán ochrany veřejného zdraví (hygienik) ani ošetřující lékař mi nenařídil karanténní opatření. Není mi také známo, že bych v posledních čtrnácti dnech přišel do styku s osobami, které onemocněly přenosnou nemocí.

Místopřísežně prohlašuji, že údaje uvedené na nástupním listu odpovídají skutečnosti k dnešnímu dni. Jsem si vědom/-a právních důsledků, pokud by údaje nebyly pravdivé.

Upozorňuji také táborového zdravotníka na nutnost brát zřetel na mé zdravotní obtíže (např. astma, alergie, užívané léky apod.):

.....

.....
 Datum

.....
 Podpis

Zdravotní pojišťovna:

Zdravotně pojištěn jsem u:

Pozn.: Zdravotní průkaz pojištěnce je nutné vzít s sebou na tábor!

V případě zdravotních problémů informujte:

Jméno: tel:

9.2 NÁBOROVÝ LETÁK 2018

TÁBOR TOM

Kouzelný svět Harryho Pottera

V termínu: 28. 7. - 11. 8. 2018

3. běh

Cena: 4 900,-

Hořičky



**Nabízíme klasický letní dětský tábor
s celotáborovou hrou.**

Jan Bárta

777 885 273

e-mail: horicky3beh@gmail.com

www.tom-druzstvo.cz

facebook.com/Horicky3beh

