

Efektivní adaptace začínajících učitelů na požadavky školské praxe

Volnočasové aktivity dětí v rámci školních aktivit (kroužky pohybových a sportovních her, školní tábory a pobyty v přírodě atd.)

(průvodce studiem)

Mgr. Jan Bělka, Ph.D.

Hlavním cílem semináře je pochopení a doplnění znalostí, týkajících se tvorby, základních principů a realizace etapových her na táborech, školách v přírodě a v dalších volnočasových aktivitách dětí.

Dílními cíli v semináři jsou rozšíření znalostí a zásobníků her v přírodě a tělocvičně, osvojení si základních pravidel a doporučení pro praxi týkající se bezpečnosti. Všechny hry jsou ověřené v praxi u různých věkových skupin, a jejich specifika se v rámci jednotlivých her budou promítat v pravidlech.

Hry jsou určeny pro žáky a studenty všech typů škol. Volné místo za každou hrou je pro Vaše poznámky a doplnění. Obrázky jsou pro lepší názornost hry, ale samozřejmě lze hry modifikovat pro různé typy tělocvičen a může dojít ke změně z důvodu pomůcek a počtu hráčů. Všechny uvedené pohybové hry je možné po menších úpravách hrát i v přírodě. Pohybové hry jsou zaměřeny na rozvoj rychlosti, koordinace, myšlení, strategii a další.

Obsah:

- 1. Teoretický úvod**
- 2. Etapové hry na táborech**
- 3. Hry v přírodě**
- 4. Pohybové hry v tělocvičně**

1. Teoretický úvod

Pedagogika volného času

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

Zážitková pedagogika

V současné době zážitková pedagogika nemá vytvořenou obecně přijímanou definici a diskuse nad terminologií je velmi živým tématem.

Zážitková pedagogika je přístup, který užívá autentický prožitek jako prostředek, se kterým dále pracuje ve smyslu vyvolání výchovných změn jedince. Zážitková, neboť

Efektivní adaptace začínajících učitelů na požadavky školské praxe

výchovný prožitek, s nímž dále pracujeme, uplynul do minulosti. Pedagogika, neboť její podstatou je výchova (v širším slova smyslu zahrnující výchovu a vzdělávání – budoucí zisk zkušeností) (Másilka 2003).

Vážanský (1992, 26) ji nazývá pedagogikou zážitku. Podle něj si „klade za úkol usměrňovat lidi náležitým způsobem do takové pedagogické podoby, aby je přivedla k vnitřní skutečnosti potvrzenému nebo korigovanému setkání s vnější skutečností. Zážitkově pedagogické formy vytvářejí situace i prověřené procesy či postupy, které člověku umožňují bezprostředním, vlastním „prožitím“ odhalit nové oblasti, dosáhnout vědomosti, získat zkušenosti.“

Můžeme se setkat s různými názvy: výchova zážitkem, prožitkem, výchova dobrodružstvím, výchova v přírodě, expedice apod. Společné jim je, že se opírají o intenzivní prožitky a zkušenosti získávané aktivní účastí v programu zahrnujícím obvykle fyzicky náročné činnosti spojené s určitou mírou (kontrolovaného) rizika ve vnějším, přírodním i městském prostředí, popř. v tělocvičných zařízeních (strukturované hry, výpravy do obtížně přístupného terénu, trénink přežívání v přírodě, náročné vodácké akce). Jsou zaměřeny na rozvoj sebepojetí, sociálních vztahů a vztahů k životnímu prostředí, proto kromě fyzického výkonu zahrnují obvykle sebereflexi, reflexi sociální interakce a pozorování prostředí. Předpokládá se totiž, že prožití a zpracování (řízená reflexe) takto získaných podnětů může vést ke změně chování a jednání a k pozitivnímu rozvoji osobnosti (Neuman, 1998).

Cíl zážitkové pedagogiky

S obdobným problémem, s jakým se potýká oblast definice, se potýká též oblast obecného cíle zážitkové pedagogiky. Každý autor preferuje jiné pojmenování pro často podobné či shodné kategorie cílů. Pokud se budeme držet roviny nejjobecnější, můžeme pokládat za fundamentální cíl *celostní harmonický rozvoj člověka*, charakterizující „ideální“ výchovný systém. Zdravý harmonický růst a rozvoj člověka podmiňuje zážitková pedagogika naplňováním a dynamickou interakcí biologických, sociálních, emocionálních, kognitivních a duchovních potřeb v průběhu zážitkově pedagogických projektů (Másilka, 2003). Toho nelze dosáhnout prostým rozvíjením logického myšlení a jazykových dovedností, proto se zážitkově pedagogické působení snaží postihnout co nejrozsáhlejší inteligenční spektrum (Miškar, 2007).

Hra

Podle Neumana (1998, 18) „hru specifikují podstatné znaky jako: nejistota výsledků, řízenost pravidly, vážnost, zábava, radost, potěšení, dobrovolnost, samoučelnost, vnitřní nekonečnost, zdánlivost, dvojakost, uzavřenost, dramatickosti a přítomnost (odehrává se v současnosti teď a nyní). Kantor (2008, 15) definuje hru jako „svobodné jednání, které stojí mimo obyčejný život, a které přesto může hráče zaujmout. Vytváří skutečnost, která je odvolatelná a nepřináší s sebou rizika reality a umožňuje tak v bezpečí připravovat se na život.— Mazal (2000) považuje hru za spontánní činnost prováděnou pro vlastní uspokojení, přičemž motivací není výsledek, ale činnost sama. Millarová (1978, 23) zase uvádí: „Termín „hra je snad nejvýhodnější požívat ve smyslu adverbia, tedy ne jako pojmenování určité třídy činností nebo označení průvodní nálady, nýbrž jako popis, jak a za jakých podmínek se daná akce odehrává.“

Efektivní adaptace začínajících učitelů na požadavky školské praxe

Také většina pedagogů se shodne na tom, že hra má svou nezastupitelnou úlohu ve výchovném a vzdělávacím procesu. Má totiž celou řadu výchovných efektů. Učitel ji může využít k diagnostice žáků, neboť se při ní často projeví povahové vlastnosti hráčů. Jejím prostřednictvím se u dětí rozvíjejí pohybové schopnosti a kompenzuje se nepříznivý vliv sedavého způsobu života. Podle Zapletala (1975) dokáže dobrá hra aktivizovat všechny síly, udržet dlouho zájem a přimět k nejvyššímu výkonu. Význam her spočívá také v tom, že umožňují dětem aktivní odpočinek, psychické uvolnění, zábavu i seberealizaci. Zahánějí nudu, která často vede k nevhodnému chování. Děti se při nich mohou zbavit přebytečné energie a odreagovat skrytou agresivitu. Různé druhy her procvičují různé psychické procesy, stavy a vlastnosti. Zdokonalují pozornost, myšlení, vnímání, paměť ale i fantazii. Často vyžadují překonávání překážek a tím u dětí rozvíjejí vytrvalost a sebeovládání. Vhodným pedagogickým působením se při hrách dítě učí dodržování určitých pravidel a zásad fair play. Důležitost hry si uvědomují i sociologové, kteří zjistili, že je významným prostředkem začlenění jedince do společnosti. Rozvíjí se při ní sociální citění, spolupráce i komunikace, utužuje se kolektiv. Společenské hry umožňují získat zkušenosti s různými sociálními rolami. Díky hře může jedinec poznávat nejen sám sebe, své schopnosti a dovednosti, ale i své spoluhráče. Učí se zodpovědnosti, ohleduplnosti, respektu k soupeři, apod.

Dělení her

V systematicce her panuje značná nejednotnost. Různí autoři uvádějí odlišné druhy her. Nejednota je patrná i při výběru základních třídících kritérií. Hry je možné dělit podle doby trvání na malé, středně dlouhé a velké, podle náročnosti na přípravu na jednoduché a složité, či podle použitých pomůcek na hry bez pomůcek, míčové hry, apod.

Přehledné a praktické je dělení her podle prostředí, které sestavil Miloš Zapletal pro svou Velkou encyklopedii her. Naznačují ho názvy jednotlivých dílů:

- Hry v přírodě
- Hry v klubovně
- Hry na hřišti a v tělocvičně
- Hry ve městě a na vsi

Hrkal a Hanuš (2007) dělí hry podle výchovných cílů, rozvíjejících celou nebo část osobnosti, na následující:

Hry na rozvoj intelektu

Hry na rozvoj tvořivosti

Hry na rozvoj sociálních dovedností

Hry na rozvoj motoriky a pohybových dovedností

Hry na rozvoj vůle

Hry na rozvoj sebepojetí

Hry kombinované (prověřují celou osobnost)

Speciální hry (nerozvíjejí výše uvedené složky osobnosti. Slouží spíše k „rozehřátí—, navození atmosféry, pobavení a uvolnění)

2. Etapové hry na tábore

Průběh tábora a etapové hry (celotáborové hry-CTH)

Etapovou hru většinou připravuje vedoucí se svými spolupracovníky. Jedná se o zodpovědný a nesnadný úkol, který klade na osobnost vedoucího hry značné nároky. Dobrým organizátorem a tvůrcem her se většinou člověk nestane přes noc. „Umění „jak připravovat a organizovat hry je z velké části dovedností, která se dá nacvičit a natrénovat (Anonymous, 2008, 17). Nejlepším tréninkem bývá práce s dětmi, důležité jsou i poznatky z oboru pedagogiky, psychologie či sociologie.

Když začínáme připravovat tábor, definujeme si **výchovně vzdělávací cíle** – např. u volejbalového soustředění jsou to tréninkové cíle, v čem se chceme v daném sportu zlepšit, ostatní část programu nám má pomoci **rozvíjet osobnost dítěte** (rozvíjet jeho samostatnost, sebedůvěru, tvořivost, dávat mu nové znalosti a dovednosti), vytvořit např. lepší kolektiv, zbytek většinou bude chápán jako relaxace a zábava. Pokud nejde o nějaký specifický tábor (sportovní – kola, voda, vysokohorská turistika, odborné - ekologické, přírodovědné, tvůrčí – taneční, hudební, ...) je osvědčenou součástí realizace táborového programu **celotáborová hra**. Vyznačuje se většinou jednotnou linií příběhu – motivací, která je podporována řadou detailů (rekvizit). Většinou i graduje nějakým vyvrcholením na závěr hry. Ale i výše zmíněné specifické tábory mají kromě své hlavní “odborné” náplně **doplňující části programu**, které najdeme na většině táborů – **hry** (seznamovací, motivační, psychohry, bojové, stopovací, noční), sportovní činnost (vybíjená, přehazovaná, odbíjená, kopaná, ...), dramatická tvorba (divadlo, zpěv, hudba, tanec...), rukodělny (keramika, batika, výrobky z kůže, ...) a výroba různých potřebností (nejčastěji jako součást **“mokrě varianty”** programu nebo dovybavení základny na začátku tábora), výlety a exkurze (příroda, města, hrady, přehrady, hasičská zbrojnice,...) (Šimeček, 2006).

Při přípravě hry by měl její autor zvážit řadu otázek. Musí promyslet, o jakou hru se bude jednat. Podle délky trvání můžeme etapové hry rozdělit na celoroční (promítá se do činnosti oddílů či třídy po dlouhou dobu), táborové (vymezuje je trvání tábora) a krátkodobé (jsou určeny například pro víkendové akce). Důležité je i to, komu je hra určena. Kolik hráčů se bude hry účastnit, jestli se navzájem znají, jak jsou staří, zda mezi nimi budou dívky i chlapci. Jednodušší je příprava hry pro instruktora, který pracuje s určitým kolektivem delší dobu. Zná totiž jednotlivé členy, jejich schopnosti, vztahy mezi nimi, a může jim vytvořit hru „přímo na míru. Složitější práci mají organizátoři akcí pro veřejnost. Autor by se měl dopředu seznámit i s prostředím, v němž bude hra probíhat, a důkladně promyslet její cíle. Měl by vědět, čeho chce hrou dosáhnout. Někteří vedoucí se snaží pouze zabavit své svěřence. Prostřednictvím dobře připravené hry se však děti mohou naučit mnoho nového.

Před zahájením samotné akce musí její organizátor také zvážit, jaké bude potřebovat k její realizaci pomůcky a rekvizity a ty pak musí sehnat či vyrobit. Připravovat etapovou hru je náročný úkol. Teoretická a praktická příprava zabere mnoho času. Jak uvádí Foglová (2006),

Efektivní adaptace začínajících učitelů na požadavky školské praxe

příprava hry doma by neměla být podceňována, neboť by se to mohlo negativně projevit na kvalitě celé hry. Náročná příprava se vyplatí. Dobrá etapová hra může dětem, ale i organizátorům poskytnout nezapomenutelné zážitky.

Příprava CTH by měla respektovat některé **fáze a kroky**. Často o tom, co bychom chtěli hrát příští rok, můžeme rokovat na závěrečném táboráku právě končícího tábora. Někde naopak dbají na utajení a motivaci uvolní až při vydávání přihlášek na tábor. Je dobré, když se podaří vybrat téma motivace, které zaujme a baví všechny – děti i vedoucí. **Motivací** může být historie (pravěk, Slované, Egypt, ..), současnost (Expedice Dakar, ...) nebo budoucnost (Stroj času, ...). Motivy můžeme vzít z knihy (Ferda Mravenec, Pán prstenu...), filmu (MASH, Večerníčky, ...) skutečné události (cestopis, ...) nebo zcela smyšlené příběhy a situace (Jumangi, Islám, ...) ale i recesní (Mafie, ...). V současnosti je k dispozici v tištěné podobě nebo v elektronické podobě na CD nebo na Internetu mnoho již zpracovaných námětů. Není ostuda je použít – v některých situacích vám mohou ušetřit čas a soustředit se při malém počtu vedoucích i na další potřebné táborové věci. Většinou stejně vedoucí námět doplní svými nápady a přizpůsobí ho věku a vyspělosti táborového kolektivu a prostředí táborové základny (vybavení, okolí – možnosti výletů, koupání, slaňování a jiné aktivity). Musíme si určit **míru motivace** - zda námět CTH bude propojený do celé činnosti tábora a vše v něm (např. MASH - uniformy, stany, celá základna) nebo zda pouze při etapách CTH, které hrajeme maximálně jednou za den, použijeme příslušné obleky nebo rekvizity, ale jinak při ostatní činnosti, jsme v běžném táborovém oblečení (tričku). CTH musí tedy odpovídat tak jako každý program věku a vyspělosti dětí, prostředí a vybavení táborové základny a možnostmi jeho okolí, zkušenosti a znalostem vedoucích ... CTH váže i na to, jak jsou děti rozděleny (musím si definovat **herní jednotky – družiny**, oddíly x jednotlivec). Děti mohou být rozděleny podle družin - oddílů při celoroční činnosti, podle věku, podle pohlaví, na táborové rodiny (podle vyváženosti), nepravidelné (míchání, los, ...). Každá soutěžní jednotka může hrát za sebe nebo může v určitých částech hry spolupracovat (rody x rodiny = oddíl x družiny).

Soutěžní jednotky – táborové družiny mohou používat **různé označení** – vlajky, znaky, erby, štíty,...), mohou mít různé barvy triček, čelenek, čepic, ..., mohou mít různé oblečení nebo detaily a doplňky (označení identifikační kartou, ...). Součástí CTH jsou i táborové oděvy a rekvizity. Od jednoduchých, např. při hře na námořníky musí mít všichni táborová trička, až po to, že při hře na středověk si děti vyrábí z papírové lepenky brnění a ze dřeva meče, vedoucí mají speciálně ušité oděvy a pro hlavní představitele si půjčíte kostýmy v půjčovně. Můžeme si i šít měšce na táborové peníze, v kroužcích vyrábět zlaté ozdoby z omnia víček, abych dosáhli podobnosti s Inky, ... Pod stožárem nám může stát kormidelní kolo, stožár může být upraven na vyvěšování signalizačních vlajek, táborová základna může být vybudována ve stylu MASH, tak jak jsme ho viděli v televizním seriálu, ...na táboře může stát velký model rakety, ... můžeme se všichni vyfotit v půjčené kombinéze kosmonauta a naše fotky umístit na web nebo zatavit do identifikačních kartiček, někde stojí naše pyramidy nebo budovaná středověká města, ...totemy a lovecké kůly, ...

Je třeba i definovat **jak a co bude na táboře a v CTH vyhodnocováno**. Může to být CTH, nebo pouze její některé etapy, nebo všechna činnost včetně drobných prací, činnosti služeb, úklidu stanů atd. Lze zavést zvlášť bodování jednotlivců a zvlášť bodování družin, nebo pouze **bodování jednotlivců** nebo pouze **bodování družin**. K bodování patří potřeba **jasných pravidel**, aby děti neměli pocit nepoctivé hry. Vždyť celý život na táboře je takovou velkou hrou s řadou psaných i nepsaných pravidel. Při bodování jednotlivců a různých soutěžích

Efektivní adaptace začínajících učitelů na požadavky školské praxe

bychom se měli vždy zamyslet, zda tam není prostor pro **zohlednění některých individuálních zvláštností dětí** – např. při tréninku na finské stezce může být jedno z bodovaných kritérií výchozí tréninkový čas a o kolik procent se tréninkem dítě zlepšilo – protože uznáte, že je rozdíl mezi dítětem sportovcem a dítětem mírně obézním, které ale projevuje snahu se zlepšit.

Čím a jak bodovat? Můžeme pouze přidělovat body a zapisovat je do obyčejné tabulky, můžeme je znázorňovat dílky v postupu po mapě Afriky, můžeme místo nich vydávat kartičky s obrázky a hodnotou, cihličky na stavbu pyramidy, korále a různé kuličky, ...toto vše mohou mít táborníci u sebe, na nástěnce, na totemových stromech, ...Můžeme vydávat táborové peníze (vytvořené razítkem nebo superkvality za použití výpočetní techniky, kožené, kovové, keramické či moduritu, ... tyto pak mohou družiny směřovat za předměty – vybavení na putování nebo závěrečnou etapu. Určité množství bodů může být potřebné pro postup do další etapy atp. Body se mohou používat druhoplánově – pro povyšování (např. z plavčíka na lodníka), pro stavbu např. města – na základě principů hry byznys vstupuje do hry i náhoda, sucho, požár, ... peníze se mohou uládat i do banky, prohrávat na ruletě, ... V některých okamžicích si mohou družiny

podle pořadí vybírat např. z výběrového programu – sport, rukodělky, ..

Jednou z věcí, které promýšlíme, je systém **zahájení a ukončení CTH, délku hry** i její průběžné **gradace**. Při návrhu struktury hry nám většinou vznikne systém pevně vázaných kroků (z nichž některé lze vypustit) nebo méně často systém volných kroků (většinou u CTH, která nemá souvislý děj – Den květin, Den vody, Den ohně). Závěrečná etapa hry je vygradování a zakončení úsilí všech táborníků. Probíhá často jako pokladovka, kdy najdou táborníci svého trilobita (odlitek), táborový peníz, ... Může to být i nějaká závěrečná bitva, či jiné dramatické zakončení. Vlastní vyhodnocení a uzavření CTH by však mělo probíhat již v kolektivním souznění, většinou se objeví i emoce z blížícího se konce tábora... odlet rakety na Zemi podbarvený správnou kosmickou hudbou, světly,... návrat ze středověkého města (modely jednotlivých družic osvětlené svíčkami pod stožárem), společný zpěv písničky k CTH, ... předání diplomů (pokud možno všem), drobných symbolických cen, pamětních listů, CD s fotkami z tábora, ...

Důležitou součástí CTH je i **vedení záznamu o hře** – nástěnka, kronika, WWW stránky, foto, video, ...deníky dětí, pamětní lístečky k jednotlivým dominantám tábora nebo etapám CTH.

CTH by neměla vést k tomu, že děti se stávají pouze kolečky, které se musí točit přesně tak jak to

vedoucí programu – CTH nastaví. Měl by tam být **prostor pro iniciativu všech účastníků tábora** (vedoucích družin a oddílů, instruktorů, ostatních táborových pracovníků, všech dětí) – je to práce v kroužcích nebo sportovní soutěžení volně vzniklých skupinek, volný čas pro práci v oddíle – družině, na vlastní individuální kutění – čtení, malování, vyrábění čehokoliv (samozřejmě při dodržení bezpečnostních standardů). Na řadě táborů je to **prostor pro práci oddílové nebo táborové rady**, která má své úkoly a zázemí. Může se starat např. o narozeniny a svátky všech dětí, účastní se bodování úklidu ve stanech, vybírá fotky na WEB, čte každý večer kroniku nebo příběhy z knihy, která se váže na motivaci CTH, ...připravuje svůj Den naruby, kdy se ujme vlády a na základě zkušeností z předchozích táborů zajišťuje jeden den program a vaření, vedoucí mohou vytvořit družinku kterou vede nějaký malý a šikovný táborník, družiny vedou nejstarší táborníci,... den běží podle běžných ustálených pravidel s tím zpestřením, že se např. boduje i úklid stanů vedoucích, ... Vedoucí tábora a zdravotník samozřejmě zůstávají ve svých funkcích (musíte mít možnost věci korigovat a

Efektivní adaptace začínajících učitelů na požadavky školské praxe

kontrolovat – zodpovědnost je stále na Vás). Je úsměvné, s jakým elánem se táborová rada vrhá na večerní poradu ... a jak nedočkavě většinou druhý den čeká vedoucí táborové rady, kdy už bude moci předat vedení dne zpět. Pokud se akce provádí s citem, má úspěch a většinou zde objevujeme budoucí vedoucí družin a instruktory. **Program tábora by také neměl vytvářet jeden neomylný vedoucí programu.** Ten by měl vytvářet strukturu CTH a hlavní etapy a ostatní části programu zastřešovat a sladovat do jednoho celku. **Různé doplňující části by měli mít na starosti i další vedoucí – družin a oddílů a instruktoři.** Některý ze sportovně orientovaných vedoucích by měl promýšlet a organizovat Olympiádu, šikulkové vedoucí a instruktoři by měli mít připravené svoje „dílničky“ na výrobu všeho (keramika, výroba z plechu, drátu, provázků, kůže, dřeva, kúry, ...jiný šikula povede webové stránky, ...Nastává pak situace, kdy většina vedoucích „prožije“ celý vývoj vzniku své části programu – nápad, jeho domyšlení, materiální přípravu, ... i ten finální tvar realizace. Nastává tak situace, že **program tábora je všech** – každý do toho vložil svoji „cihlu“ (úspěch i nepodařené věci) .

Celý program tábora zpracujeme do tzv. **rámcového programu tábora**. Jde většinou o podélnou tabulku, kde sloupce představují jednotlivé dny a vodorovné pásy denní dělení programu, které většinou váže na režim dne. Denní program tak dělíme na dopolední blok (cca 3 hodiny – může být rozdělen svačinou ještě na poloviny), odpolední blok (cca 4 hodiny – je dělen svačinou opět na dvě poloviny) a podvečerní (většinou čas určený pro osobní volno nebo společný život družiny – zpěv u oddílové“svíce“, výjimečně večerní-noční blok či ohýnku, společná četba, programu (táborák, noční hra). Do políček zapíšeme standardní kroky táborového programu – dobudování táborové základny, zabydlení, balení a likvidace táborové základny, odpočinkové dny po putování (nebo 3.den tábora – volíme program s nižší zátěží), rozpis – rozmístění jednotlivých etap CTH nebo dalších dominant programu (olympiáda, divadlopříprava a vlastní provedení, bazar, časové bloky pro práci kroužků,...). Takto zpracovaný plán předáme všem táborovým pracovníkům (některé kroky mohou být z důvodu utajení “zašifrované” pod jiný název). Na rámcový plán navazuje již **detailní rozpis zajištění jednotlivých etap CTH a dalších dominant táborového programu** (práce kroužků, divadlo, olympiáda,...), který obsahuje jmenovité určení zodpovědných vedoucích, materiálové zabezpečení, motivační rozpis, princip vyhlášení etap a předávání úkolů, vedení záznamů o hře a případný popis vazby na ostatní část programu, zdůraznění **bezpečnostních opatření** u rizikovějších částí programu. Měl by zde být definován princip táborového bodování. Měl by existovat i jednoduchý materiál popisující příběh CTH, znak tábora, motto tábora nebo táborový pokřik, táborovou píseň, potřebné rekvizity případně potřebný materiál a postup jejich výroby, stručné výpisy informací podporujících motivaci CTH (Ize je najít většinou na internetu případně zkopírovat z časopisů a knih). Na řadě táborů vydávají brožurku pro děti, kde tyto materiály obdrží i každé dítě (znak tábora, táborovou píseň, postup výroby např. brnění, štítu, meče), šifry, článek s informacemi o motivaci CTH, obrázky,plánek okolí tábora,informace o turistických zajímavostech, táborové dovednosti pro nováčky. Někde je to tak, že tyto věci jsou na oddílovém internetu. Rozpis táborového programu **nepředstavuje neměnitelné dogma**, ale umožňuje přehledně posuzovat změny, které vzniknou na táboře jako přizpůsobení se okolnostem – několikadenní intenzivní deště, vysoké teploty, na které bychom měli reagovat fyzicky méně náročným programem, nebo výlety do “zarostlé stíněné” krajiny (netrvat např. na celodenním turnaji ve vybijené).

Přílohou rámcového programu jsou materiály nachystané na táborovou nástěnku. Ať jsou to obrázky a informace k táborové hře, tábornické dovednosti, popisy a ukázky výrobků a

Efektivní adaptace začínajících učitelů na požadavky školské praxe

výrob v táborových kroužcích, kvízy a hádanky na druhou vrstvu programu, bodovací tabulky a obrázky, ...

Vlastní **fáze přípravy tábora** a jeho programu začíná okamžikem nápadu nebo výběru motivace, domluvy táborového vedení a ostatních táborových pracovníků. Na ni navazuje přípravná fáze jejíž jednotlivé složky jsou popsány již výše. Osvědčilo se když kolektiv tábora se před táborem sejde na přípravných akcích (výjezdu, několika odpoledních setkáních). Zde se zkontroluje stav prací, některé věci mohou vznikat i společně, lze zde i řadu věcí prodiskutovat. Např. jak bude řešena účast, případně kompenzace v bodování, služebního oddílu, jak se bude bodovat úklid stanů a zda se bude nějak zahrnovat i do CTH. Měla by platit zásada, že po celou dobu přípravy lze otevřít diskuzi o čemkoliv, ale po zahájení tábora tj. v **při fázi realizace** se již věci nezpochybňují (před dětmi vůbec) – všichni by se měli snažit, aby na táboře vládla dobrá pohoda a všichni táhli za jeden provaz. Důležité je udržovat i motivaci CTH a její gradaci, což může být někdy při špatném počasí problém. Správné a dobré počasí totiž tvoří polovinu úspěchu táborového programu. – to ví všichni ti, kteří zažili čtrnáctidenní deště, potopy a krupobití Správně načasovat vyvrcholení a vyhodnocení je také nutností (usínající děti při dlouhém nočním závěrečném vyhlásování asi není to co jsme chtěli). Důležité je i všechny věci k CTH hře za archivovat a použít je pak při po táborovém setkání s rodiči a dětmi. Nebo propagaci činnosti. V současnosti je už dost časté, že se “posbírají” fotografie z digitálních fotoaparátů a pro každého táborníka se vyrobí 1 CD. Někde už tam mají i záběry z digitální kamery zachycující některé táborové “okamžiky”.

Mimořádné situace

Dle zkušeností vlastních i z doslechu víme, že v průběhu tábora mohou nastat různé mimořádné situace. Organizátoři akce by se jim měli snažit předcházet, ale pokud přesto nastanou, měli by být připraveni je řešit. Nejedlý (1992) rozděluje nepříznivé okolnosti do tří základních skupin. V první skupině jsou přírodní živelné pohromy např. povodeň, požár nebo vichřice. Jejich řešení je individuální. Pokud nastanou, musí vedoucí zachovat chladnou hlavu a zajistit bezpečnost dětí. Jako prevence může posloužit nácvik chování při těchto situacích a důkladné propracování evakuačního plánu. Druhou skupinu tvoří úrazy, epidemie či utonutí. Tyto události dopředu nelze předvídat, organizátoři jim však mohou aspoň částečně předcházet dodržováním hygienických a bezpečnostních předpisů. Situace, které nejsou v první ani druhé skupině, patří do skupiny třetí. Může se jednat např. o trestný čin, ať už spáchaný úmyslně, nebo z nedbalosti. V tomto případě musí vedoucí zabránit pokračování trestného činu a vše nahlásit na Policii ČR.

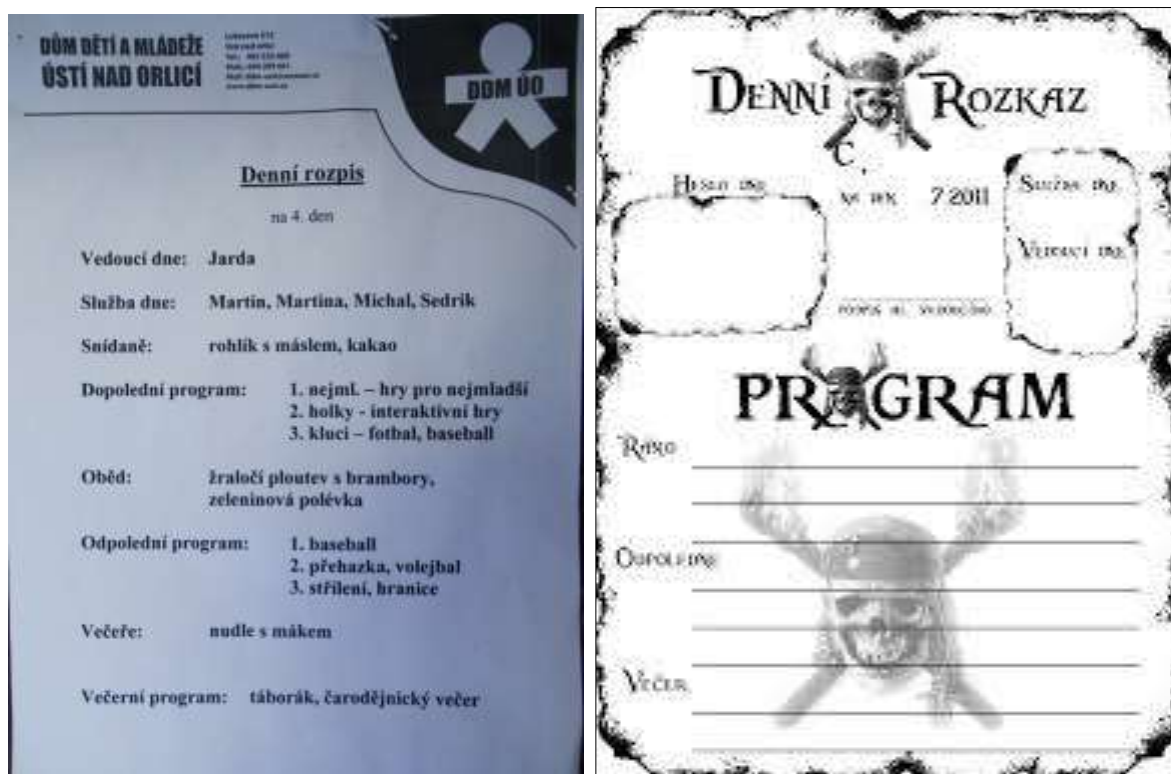
Denní režim

Denní režim je velmi důležitou částí každého tábora, neboť umožňuje účastníkům časovou orientaci. Podle Nejedlého (1992) se jedná o časové rozdělení jednotlivých činností v průběhu každého dne akce. Musí v něm být jasně vymezená doba pro spánek, hygienu i stravování. Příklad denního režimu na táboře, který se může lišit podle denní náplně tábora:

7:30	budíček, rozcvička, ranní hygiena a úklid stanů
8:30	snídaně
9:00-12:00	dopolední program a svačina

Efektivní adaptace začínajících učitelů na požadavky školské praxe

12:00-14:00	oběd, polední klid
14:00-18:00	odpolední program a svačina
18:00	nástup
18:30	večeře
19:00-21:30	večerní program
21:30	večerní hygiena
22:00	večerka



Obrázek 1. Příklad denního rozpisu z tábora.

Význam a historie etapových her

Od čtyřicátých let se u nás staly nesmírně oblíbené dlouhodobé hry, složené z řady úseků či etap spojených společným libretem. Zásahu na tom mají tři romány skautského spisovatele Jaroslava Foglara – *Hoši od Bobří řeky* (1937), *Devadesátka pokračuje* (1945) a *Poklad Černého delfína* (1959). V těchto knihách je hlavním dějovým motorem velká hra na pokračování. Zejména romantický příběh Royův v knize *Hoši od Bobří řeky* nadchl statisíce mladých čtenářů tak, že podle něj začali lovit bobříky. Dobrodružné putování statečného Alvareze za zlatem Aztéků (*Devadesátka pokračuje*) se také stalo modelem pro desítky táborových her (Miškar, 2007).

Etapové hry mají ovšem mnohem starší tradici než foglarovskou. Do skautského hnutí je přinesl jeho zakladatel R. Baden-Powell. V jeho *Knize vlčat* hraje dominantní roli velká hra podle Kiplingovi *Knihy džunglí*. Baden-Powell také popsal první „pokladovky“, velké hry, při nichž skupiny pátrají po skrytém pokladu (Miškar, 2007). Etapové hry jsou často strhující. Mají většinou úspěch, obohacují oddílovou činnost. Zlepšuje se při nich docházka

Efektivní adaptace začínajících učitelů na požadavky školské praxe

na akce. I ty práce, které by samy o sobě byly málo lákavé, se v dlouhodobé hře mění v napínavý závod nebo dobrou zábavu. Většinou je připravujeme jako mezidružinovou soutěž a to družiny stmeluje v pevnější celky. Nejsou ovšem vyloučeny ani hry pro jednotlivce. Dobrá etapová hra není samoučelná. I když víme, že hra určená jen k pobavení, ukrácení dlouhé chvíle, má také smysl, přece jen klademe na dlouhodobé hry větší nároky a přísnější měřítko. Právě proto, že velká hra podložená příběhem probouzí v dětech zájem a často je dokáže silně motivovat, využíváme toho pro své výchovné cíle (Miškar, 2007).

Etapová hra může mít proto obsah převážně naukový, učíme se při ní například nové tábornické praktiky nebo poznáváme přírodu v okolí tábora. Jiná má vést k posilování všestranné tělesné zdatnosti, rozvíjí u dětí rychlost, sílu, obratnost a vytrvalost. Právě tak touto hravou formou upevňujeme a zlepšujeme charakterové vlastnosti. To je na dlouhých hrách asi nejcennější! Tento výchovný záměr je v nich skrytý, pro děti je to především hra, vzrušující závod (Miškar, 2007).

Bylo řečeno, že se dlouhodobé hry staly trvalou součástí úspěšného programu dětských oddílů. V této oblasti jsme předběhli svět. I když první etapovou hru popsal už Baden-Powell, v Americe, Anglii a dalších vyspělých státech objevili magickou moc etapových her teprve na začátku padesátých let. Začali je používat hlavně ve školách, při zeměpisu, dějepisu, ekologii, sociologii, psychologii i v jiných vyučovacích předmětech. A nejen na školách základních a středních, dokonce i na universitách, samozřejmě s tematikou a pravidly úměrnými věku a didaktickým potřebám. Tyto hry dostaly zvláštní název, který v českém překladu zní poněkud nezvykle: simulační. Při simulačních hrách vystupujeme v rolích jiných osob, známých například z dějin, ekonomie, sociálních věd a podobně. Simulační hry se pak velmi rozšířily během let šedesátých (Miškar, 2007).

Juřen ve svém metodickém dopise nazvaném *Etapové hry* (Sportpropag, 1989) částečně rozkrývá metodiku tvoření etapových her, ovšem poplatnou své době. Na patnácti strojopisných stranách velmi stručně nastiňuje tuto problematiku, částečně v zapletalovském duchu, silně soutěžně založenou. Dále je zde uvedeno několik zpracovaných etapových her, ovšem nevalné úrovně, častý je ideový námět minulé éry. Hry jsou si navzájem velmi podobné, založené na stejném principu, změnil se pouze námět (Miškar, 2007).

Miloš Zapletal se věnuje etapovým hrám ve své *Encyklopedii her* (Leprez 1995, s. 503-504) jen okrajově. Spíše etapové hry přibližuje veřejnosti a na dalších stránkách kapitoly uvádí čtyři kompletně zpracované etapové hry (Stopami statečných, Tábor kosmonautů, Město v džungli a Zlatá horečka). V poslední době ovšem mnoho instruktorů vyčítá podobně zpracovaným hrám jejich velmi soutěživé zaměření, které může některé jednotlivce znevýhodňovat nebo odrazovat. **Pokud totiž není ve hře do jisté míry zapracován prvek náhody, po několika etapách se ustálí pořadí jednotlivých skupin a o výsledku celé dlouhodobé hry je víceméně rozhodnuto** (Miškar, 2007).

V knize *Etapové hry* (Foglar, Chour, Zapletal, Skauting 1997) je uvedeno několik vět o významu a historii dlouhodobých her, a dále jsou opět uvedeny již zpracované hry, většinou převzatých z jiných publikací těchto autorů. Kniha slouží hlavně začínajícím instruktorům, kteří chtějí a potřebují etapovou hru vést, aby pronikli do tajů tohoto oboru.

Nejvýznamnější dílo, zabývající se touto problematikou, je *Receptář her* (Portál, 2000) pocházející z pera „herního mága“ Jiřího Choura. Tato výborná publikace přibližuje metodiku přípravy etapových her široké instruktorské veřejnosti. Je psána s humorem a

Efektivní adaptace začínajících učitelů na požadavky školské praxe

nadsázkou a toto dílo na našem trhu již dlouhou dobu chybělo. Zpracovány jsou zde např. nové přístupy v používání moderní techniky (počítače, vysílačky, magnetofony ap.), které donedávna spousta instruktorů odmítala. Jejich argumenty, že podobné věci do přírody nepatří a děti je mají doma, už neobstojí. Pokud použijeme počítač k přípravě hry nebo u její realizace, nedá se mluvit o tom, že se dnes bez techniky neobejdeme. Například při přípravě můžeme ušetřit spoustu času a věnovat se tak dalším důležitým věcem. Tato kniha dále přinesla instruktorům i jiný pohled na vnímání dětské i instruktorské duše. Vyjadřuje se například ke strašení dětí (str. 28, Strašíme ve dne) nebo ke vnímání násilí při hrách (str. 45). Autor zde ovšem nevede odborné teoretické polemiky, ale jemně nabízí své vnímání problému. Nestor v oboru her Miloš Zapletal v předmluvě knihy uvádí, že „Příprava i realizace her se pak stává pro vedoucího tvořivou činností, která autorovi přináší stejnou radost jako dětem.“ (Dále viz. str 55-56, A co my, dospělí, proč to vlastně děláme). V druhé části knihy autor nabízí několik svých her, etapovou hru Návrat z hvězd a nápady pro realizaci dětských dnů a pohádkových lesů. Hry a nápady v celé knize jsou směřovány k dětem školního věku (Miškar, 2007).

Foglová se v knize *Táborové etapové hry* (Portál, 2006) shrnuje přípravu etapových her do několika strohých vět. Kniha obsahuje čtyři připravené etapové hry pro velké kolektivy dětí mladšího školního věku: *Ztracené pohádky (14 etap)*, *Lovy beze zbraní (8 etap)*, *Staré pověsti české (15 etap)* a *Neptun a piráti (18 etap)*. Pro instruktory, kteří hledají už zpracované etapové hry je jak na trhu tak na internetu široká nabídka. Např. agentura Mravenec má v současné době v nabídce 141 titulů etapových her. Již desátý rok vypisuje soutěž etapových her, do které autoři zasílají své hry. A i ti, kteří neuspějí v soutěži o ceny, ale komise jejich práci uzná, se dočkají vydání jimi vytvořené etapové hry (Miškar, 2007).

Internetový server <http://www.taborovehry.wz.cz/> shromáždil kolem osmdesáti kompletně zpracovaných her. Další lze nalézt na webových stránkách oddílů i jednotlivců.

Etapové hry ve vlastní režii vydávají i organizace pracující s dětmi – Asociace turistických oddílů mládeže ČR, Pionýr, Česká tábornická unie atd.

Etapové hry

Etapové hry patří do skupiny velkých her. Jejich podstatou je, že soutěže a hry jsou spojeny nějakým jednotícím příběhem či dějovou zápletkou. Anonymous (2003, 5) charakterizuje etapovou hru jako „jednotný, uzavřený programový systém, spojený centrální motivací a dělený do několika etap.“

Etapové hry jsou v dnešní době nedílnou součástí mnoha táborů, lze je však využít i na školách v přírodě, nebo přímo ve vyučování. Podle Zapletala (1985) mají zvláštní moc přeměnit i ty nejušednější úkoly na zajímavou hru. Dobře připravená etapová hra je pro děti velmi zábavná a přitažlivá. Umožňuje jim prožít chvíle plné dobrodružství a romantiky, podněcuje jejich fantazii. Po dobu jejího trvání většinou hráči předstírají, že jsou někým jiným. Mohou si vyzkoušet roli cestovatelů časem, indiánů, čarodějů, apod. Tak se i slabé a bojácné dítě může stát statečným bojovníkem. Etapová hra upevňuje a rozvíjí týmovou spolupráci i charakterové vlastnosti jednotlivců. Zprostředkovává nevšední zážitky a zábavu, ale děti se při ní také nenásilnou formou učí novým poznatkům a dovednostem (Halasová, 2010).

Efektivní adaptace začínajících učitelů na požadavky školské praxe

Příprava etapových her

Etapové hry jsou v dnešní době nedílnou součástí mnoha táborů, lze je však využít i na školách v přírodě, nebo přímo ve vyučování. Podle Zapletala (1985) mají zvláštní moc přeměnit i ty nejušednější úkoly na zajímavou hru. Dobře připravená etapová hra je pro děti velmi zábavná a přitažlivá. Umožňuje jim prožít chvíle plné dobrodružství a romantiky, podněcuje jejich fantazii. Po dobu jejího trvání většinou hráči předstírají, že jsou někým jiným. Mohou si vyzkoušet roli cestovatelů časem, indiánů, čarodějů, apod. Tak se i slabé a bojácné dítě může stát statečným bojovníkem. Etapová hra upevňuje a rozvíjí týmovou spolupráci i charakterové vlastnosti jednotlivců. Zprostředkovává nevšední zážitky a zábavu, ale děti se při ní také nenásilnou formou učí novým poznatkům a dovednostem (Halasová, 2010).

Etapovou hru většinou připravuje vedoucí se svými spolupracovníky. Jedná se o zodpovědný a nesnadný úkol, který klade na osobnost vedoucího hry značné nároky. Dobrým organizátorem a tvůrcem her se většinou člověk nestane přes noc. „Umění „jak připravovat a organizovat hry je z velké části dovedností, která se dá nacvičit a natrénovat (Anonymous, 2008, 17). Nejlepším tréninkem bývá práce s dětmi, důležité jsou ale i poznatky z oboru pedagogiky, psychologie či sociologie.

Při přípravě hry by měl její autor zvážit řadu otázek. Musí promyslet, o jakou hru se bude jednat. Podle délky trvání můžeme etapové hry rozdělit na celoroční (promítá se do činnosti oddílu či třídy po dlouhou dobu), táborové (vymezuje je trvání tábora) a krátkodobé (jsou určeny například pro víkendové akce). Důležité je i to, komu je hra určena. Kolik hráčů se bude hry účastnit, jestli se navzájem znají, jak jsou staří, zda mezi nimi budou dívky i chlapci. Jednodušší je příprava hry pro instruktora, který pracuje s určitým kolektivem delší dobu. Zná totiž jednotlivé členy, jejich schopnosti, vztahy mezi nimi, a může jim vytvořit hru „přímo na míru—. Složitější práci mají organizátoři akcí pro veřejnost. Autor by se měl dopředu seznámit i s prostředím, v němž bude hra probíhat, a důkladně promyslet její cíle. Měl by vědět, čeho chce hrou dosáhnout. Někteří vedoucí se snaží pouze zabavit své svěřence. Prostřednictvím dobře připravené hry se však děti mohou naučit mnoho nového.

Před zahájením samotné akce musí její organizátor také zvážit, jaké bude potřebovat k její realizaci pomůcky a rekvizity a ty pak musí sehnat či vyrobit. Připravit etapovou hru je náročný úkol. Teoretická a praktická příprava zabere mnoho času. Jak uvádí Foglová (2006), příprava hry doma by neměla být podceňována, neboť by se to mohlo negativně projevit na kvalitě celé hry. Náročná příprava se vyplatí. Dobrá etapová hra může dětem, ale i organizátorům poskytnout nezapomenutelné zážitky.

Výběr námětu a názvu

Volba poutavého námětu je pro úspěšnou realizaci etapové hry velmi důležitá. Vždyť právě společné téma sjednocuje řadu dílčích úkolů, soutěží a činností. Při jeho volbě může autor využít vlastního nápadu a vymyslet si pro táborovou hru originální svět i příběh. To však není nic jednoduchého. Jako osvědčené zdroje námětů se častěji využívají různé oblíbené pohádky, filmy, seriály, knihy, je možné čerpat z historie či prostředí, nebo se inspirovat návrhy dětí. Celou studnici nápadů představuje podle Šimečka (<http://archiv.jmpionyr.cz/files/vsevedy/T8.pdf>) v současné době také Internet. Vedoucí na něm může nalézt mnoho již zpracovaných etapových her a ušetřit si tak čas s vymýšlením. Vybranou hru pouze přizpůsobí svému oddílu a případně doplní vlastními nápady. Jedním z nejdůležitějších kritérií pro volbu tématu je věk účastníků akce. Děti mladšího školního věku

Efektivní adaptace začínajících učitelů na požadavky školské praxe

zaujmou především pohádkové motivy, pro starší hráče jsou atraktivnější dobrodružné, historické ale i fantastické příběhy. Námět hry by měl zaujmout nejen děti, ale i vedoucí. Celkový příběh nesmí být příliš složitý. Podmínkou také je, aby měl autor hry o zvoleném tématu dostatečné vědomosti. Děti mají často spoustu otázek a nepůsobilo by dobře, kdyby jim na ně vedoucí nedokázal odpovědět, nebo by jeho odpovědi byly plné chybných údajů. K příběhu většinou patří i určité postavy, které Pelánek (2008) rozděluje na tři základní typy: autorita (zadáva celkový úkol, je důležitá hlavně na začátku a konci hry), průvodce (zadáva dílčí úkoly, funguje jako spojenec dětí) a nepřítel (děti proti němu bojují). Ve hře se mohou objevit i jiné postavy, nesmí jich však být příliš mnoho. Měli by je hrát vždy stejní instruktoři. Zvolený námět hry doplňuje podle Juřena (1989) výstižný název. Vhodný je stručný, dobře zapamatovatelný název, který vyjadřuje, o čem hra bude, ale zároveň vzbuzuje v dětech zvědavost. Neměl by být nesrozumitelný či dvojsmyslný.

Dramaturgie

Při sestavování etapové hry je nutné také dobře promyslet počet a rozvržení jednotlivých etap. Jedná se o dílčí úkoly, které sledují linii zvoleného příběhu. Mohou to být např. tvořivé aktivity, rozmanité kvízy a hlavolamy, či fyzicky náročné hry. Vedoucí by měl zpočátku zařazovat jednodušší epizody, nároky se však mohou postupně zvyšovat až k závěrečnému vyvrcholení. Počet etap se řídí délkou etapové hry a jejím obsahem. Důležité je také rozvržení jednotlivých úseků hry. Chour (2000) vymezuje dva základní dramaturgické typy: románový příběh a systém dominových kostek. V prvním případě se jedná o pevně daný příběh, podobný knižnímu vyprávění, kdy jednotlivé etapy na sebe logicky navazují. Splnění jednoho úkolu podmiňuje zahájení druhého úkolu. Toto uspořádání může být velmi motivující a napínavé. Děti se těší na to, co se stane dál, jak se bude děj vyvíjet. Pro vedoucí je však tento typ dramaturgie náročný, neboť umožňuje jen málo improvizace. Pořadí etap je pevně dané. Pokud ovšem nevyjde počasí podle představ (a to vyjde jen málokdy), může se to negativně promítnout do průběhu celé hry. Systém dominových kostek je z hlediska organizace jednodušší neboť umožňuje volnější řazení etap. Pouze první a poslední část hry je pevně určená, ostatní etapy může vedoucí přemísťovat, především podle počasí.

Organizace účastníků

Dalším bodem, který musí vedoucí etapové hry zvážit ještě před jejím zahájením, je organizace účastníků. Hra může být určena pro jednotlivce, dvojice či trojice, nejčastěji však bývá pro celé družiny. Hry pro jednotlivce jsou určeny spíše pro děti jedné věkové skupiny. Vedoucí proti sobě nemůže postavit sedmileté a dvanáctileté dítě a očekávat, že budou mít vyrovnané šance. Výhodou je zde možnost přehlednějšího hodnocení, na druhé straně se však zvyšuje riziko přílišného soupeření a rozporů mezi dětmi. Rozdělení do družin oproti tomu podporuje týmovou spolupráci, učí děti vzájemné komunikaci a zodpovědnosti. Podle obsahu hry jsou hráči rozděleni na skupiny rytířů, výzkumné týmy, šlechtické rody apod. Družiny by se od sebe měly něčím odlišovat. Pro děti je motivující, když mohou nosit nějaký symbol, který ukazuje jejich příslušnost k týmu. Může to být odznak, šátek, korálky, oblečení, aj. Pro vedoucí je rozdělování do skupin náročným úkolem. Družiny musí být co nejvíce vyrovnané. Jednodušší práci mají instruktoři, kteří děti dobře znají. Ve smíšených oddílech je důležité dbát na to, aby družiny měly podobné složení. Jak uvádí Foglová (2006), v každé skupince by měli být chlapci i dívky, mladší členové se staršími. Každá družina si pak volí svého velitele, většinou se jedná o nejschopnějšího, či nejoblíbenějšího člena. Ostatní hráči mohou mít podle příběhu etapové hry také své funkce. Z výchovného hlediska je dobrá

Efektivní adaptace začínajících učitelů na požadavky školské praxe

kombinace, kdy jednotlivec přináší své body ještě pro družinu. Umožňuje to nejen posílení spolupráce mezi dětmi, ale také ohodnocení individuálních úspěchů.

Podrobné rozpracování

Po zvolení tématu a promyšlení jednotlivých etap, následuje podrobnější rozpracování programu. Autor hry by si měl vést přehledné písemné poznámky. V nich by měl být přehledně popsán děj etapové hry, vypracovaný program na jednotlivé dny akce, ale i materiály a pomůcky, potřebné k realizaci jednotlivých činností. Vedoucí by měl důkladně promyslet zařazení každé aktivity, zvážit, čeho chce jejím uvedením dosáhnout, kolik času má na její realizaci, jak ji zhodnotí a jak bude zapadat do celkového příběhu etapové hry.

Hodnocení a bodování

Většina etapových her je založena na soutěživosti. Je to důležitý motivační prvek, který pomáhá udržovat napětí a zájem. Děti chtějí vědět, jak na tom jsou, kdo právě vyhrává, porovnávají výsledky mezi sebou a odhadují, kdo asi vyhraje. Hodnocení by proto mělo být jednoduché, přehledné a srozumitelné. Výsledky je dobré umístit na viditelném místě. Nejčastěji mají podobu různých nástěnek s tabulkami, které ukazují počet bodů, získaných za jednotlivé úkoly. Další možností je bodování, v němž se znázorňuje, kam až hráčská jednotka dospěla. V souladu s námětem hry je na nástěnce umístěna například mapa výstupu na Mount Everest. Každá skupina má svou vlajčku a tou se přibližuje k cíli podle počtu získaných bodů. Jsou ale i jiné možnosti. Hráči mohou dostávat například různé samolepky, korálky, odznaky, barevné knoflíky, nebo třeba táborové peníze. V případě táborových peněz však musí vedoucí dobře promyslet jejich využití. Nemělo by se stát, že dětem peníze zbudou a ztratí tak svou hodnotu. Na konci tábora je možné uspořádat například bazar, ve kterém by si děti mohly za nastřádané peníze nakoupit sladkosti, suvenýry, tužky a jiné drobnosti. K častému způsobu odměňování patří také získávání různých diplomů a táborových hodností, což může být spojeno s působivým ceremoniálem.

V každém případě by mělo převažovat hodnocení kladné. I družina, která prohraje, by měla získat nějaké body. Pouze v případě, že od splnění úkolu odstoupí, nebo pokud poruší pravidla, můžeme bodovat nulou. O přidělování bodů většinou rozhoduje vedoucí spolu s instruktory. Musí důsledně dbát na to, aby hodnocení bylo spravedlivé.

Převleky a rekvizity

Celkovou atmosféru etapové hry pomáhají dotvářet různé rekvizity a kostýmy. Ty jsou většinou určeny tématem hry. Vedoucí i instruktoři by na jejich přípravu měli myslet ještě před zahájením samotné akce. Na táboře nebo škole v přírodě už pak na to není čas ani potřebné prostředky. Dobře připravené převleky a pomůcky mohou zanechat v dětech velký dojem a nadchnout je. Nemusí je nosit jen organizátoři, ale také samotní hráči. Vedoucí může kostýmy připsat do povinné výbavy na tábor. Většina maminek ochotně pomůže zhotovit svému dítěti nějakou masku. Druhou možností je, že si děti své kostýmy vyrobí samy jako součást etapové hry. Tato možnost je lepší v tom, že ke svým výrobkům získají vztah a více si jich cení. Převleky nemusí být nijak složité. Z obyčejného bílého prostěradla se dá s trochou šikovnosti vytvořit egyptský šat, řecká tóga nebo slovanská říza. Kromě kostýmů si mohou děti vyrábět i jiné rekvizity např. rodové erby, meče, vlajky nebo čarodějné hůlky. Není ale vhodné chodit v kostýmech po celou dobu. Měly by se oblékat spíše při určitých obřadech nebo ceremoniálech, vyhlášení výsledků apod.

Návštěvník akce by se měl s námětem etapové hry setkávat doslova na každém kroku.

Efektivní adaptace začínajících učitelů na požadavky školské praxe

Nástěnky, táborové vlajky, názvy družin, různé stavby, to vše by mělo být v duchu daného tématu. Obvyčejná jídelna se může stát saloonem pro kovboje, nebo třeba Kamelotem, v němž se budou scházet rytíři kulatého stolu, apod. Zkušený vedoucí si s sebou na akci veze spoustu zdánlivě zbytečných drobností - provázky, papíry, drátky, lepidla, hrací kostky či kartony. Ty mu umožní přímo v průběhu akce dotvářet kulisy, a pomáhají mu s improvizací, když nastanou nečekané události.

Náhradní program

O tom, zda etapová hra dopadne dobře či ne, rozhoduje mnoho okolností. Jednou z nich je jistě i počasí. Každý vedoucí by si měl dopředu připravit náhradní program pro případ nepříznivého počasí. Měl by mít v zásobě aspoň jednu etapu, která přímo počítá s deštěm. Také u ostatních úkolů by si měl promyslet, jak by se daly upravit a předělat v případě dlouhodobějšího špatného počasí. S dobře připraveným náhradním programem nemusí déšť automaticky znamenat konec zábavy. Děti se mohou například sejít v jídelně a věnovat se tvořivým aktivitám jako je výroba převleků, vlajek apod. Je také spousta her určených přímo do místnosti. Instruktoři by ale neměli spoléhat na to, že tyto hry vymyslí až na místě.

Bezpečnost

„Dobrodružné hry a akce konáme právě proto, abychom se v herním prostředí učili mnohá rizika překonat a bezpečně zvládnout. Bezpečnost má však vždy přednost. Povinností vedoucího je udělat vše pro to, aby zranění hráčů bylo vyloučeno“ (Neuman, 1998, 37).

Základní pravidla bezpečnosti při etapových hrách:

- Vhodné oblečení a obutí.
- V pořádku musí být materiál a vybavení ke hře.
- Nepoužívat nebezpečné předměty (např. ostré, špičaté, oheň atd.).
- Obtížnost hry musí odpovídat věku a dovednostem a znalostem dětí.
- Specifické dovednosti může provádět jen specialista s kvalifikací – licenci (např. horolezectví, nízko lanové aktivity atd.) Aktivity ve vodě má na starost zkušený plavec, schopný poskytnout záchranu tonoucímu.
- Výběr vhodného terénu a prostředí. Před zahájením akce by si měl vedoucí prohlédnout herní prostor a odstranit z něj nebezpečné věci např. střepy, trnité větve, kameny, popřípadě vyznačíme nebezpečná místa (díry) třeba vytyčovací páskou. Pozor na kolíky aj. Měl by také dbát na to, aby nebyla v okolí silnice, koleje nebo nebezpečná skalní stěna.
- Instruktor by měl danou aktivitu sám před jejím uvedením vyzkoušet.
- Žádná hra nesmí zásadně ovlivnit pravidelné stravování, pitný režim, hygienu a spánek. Zde by měla platit zásada, že děti do 15 let nebudíme uprostřed noci a neposíláme je samotné do lesa. Pokud hrajeme noční hry s mladšími dětmi, snažíme se je hrát hned po setmění.
- Platí zásada dobrovolnosti. Do plnění zkoušek a úkolů nesmí být hráč nucen proti své vůli.
- Pokud je nutná záchrana, instruktor vysvětlí a názorně předvede jak dopomoc provádět. Děti se pak v jejím provedení střídají. Musí při tom udržovat maximální pozornost.
- Vedoucí by měl mít vždy po ruce lékárničku a mobilní telefon.
- Při střelbě ze vzduchovky, luku nebo při házení různými předměty nesmí hráči

Efektivní adaptace začínajících učitelů na požadavky školské praxe

překračovat vyznačenou čáru, od které se střílí.

- Vedoucí by se měl před zahájením akce seznámit se zdravotním stavem dětí. Měl by vědět o tom, jaké užívají léky, jestli mají na něco alergii apod.
- Vedoucí by neměl uvádět hry, v nichž si není jist svými schopnostmi. Některé hry totiž mohou způsobit hráčům psychické trauma. Jedná se například o hry komunikativní, v nichž se řeší osobní a závažná témata, hry zaměřené na sebepoznání, aj. Duševní újma nemusí být hned rozpoznatelná, ale její zvládnutí často vyžaduje pomoc psychologa.

Realizace etapové hry

Po dlouhých přípravách přichází na řadu vlastní provedení hry, které prověří nejen dosavadní práci organizátorů, ale také jejich schopnosti a zkušenosti. „Budeme vystaveni rozmarům dětí, počasí, únavě, chybám a přehmatům, které vyvstanou z našich malých zkušeností. Bude to zároveň velká škola. Šance, jak na vlastních omylech vyrůst a zdokonalit se (Lukášek, 1997, 16).

Zahájení etapové hry

Každá etapová hra by měla mít působivý začátek, který děti vtáhne do děje. Vedoucí by měl proto úvod dobře promyslet a připravit. Musí zvážit dobu zahájení. Zda se etapová hra „rozjede hned po příjezdu, na večerním táboráku, nebo se počká až na pozdní hodiny, v nichž atmosféru zesílí noční les. Důležitá je také forma zahájení. Tým instruktorů si může nacvičit krátkou scénku, která celou hru uvede. Nebo děti mohou, jakoby náhodou, objevit v okolí tábora starý deník či dopisy, které je budou hrou provádět. Možností jak zahájit etapovou hru je více, záleží na konkrétním námětu, věku dětí či prostředí. Úvod by neměl být zdouhavý a příliš složitý. Musí z něj být jasné, o co se ve hře bude jednat a co se po dětech bude chtít. Instruktoři by si měli scénku dopředu vyzkoušet. Měli by si prověřit osvětlení, zvlášť pokud se bude hrát v noci a zkontrolovat všechny potřebné rekvizity a kostýmy. Autor hry musí s časem na přípravu počítat. Pokud má etapová hra začít hned po příjezdu na akci, je lepší, když někdo z organizátorů dojede na místo dřív a vše nachystá. Celkový dojem nesmí vyznít směšně, ale zároveň ani příliš strašidelně. Úspěch závisí především na osobě, nebo osobách, které hru uvádějí. Měli by to být zkušení instruktoři, které nezaskočí tréma či případné posměšné poznámky dětí. Zahájení slouží především k navození potřebné atmosféry, konkrétní pravidla je možné vysvětlit hráčům až další den.

Průběh etapové hry

Po dramatickém úvodu přicházejí na řadu konkrétní etapy, soutěže a hry. Pro organizátory to znamená neustálou práci. Co se nestihlo nebo nemohlo připravit před akcí, dodělává se v jejím průběhu. Často je nezbytná improvizace. Vedoucí musí hru přizpůsobovat konkrétním podmínkám. Během celé akce hraje důležitou úlohu motivace. Vhodným způsobem by měla zahajovat každou novou etapu a udržovat napětí a zájem dětí.

Motivace

Motivace – komplex vnitřních podnětů, se kterými každý hráč vstupuje do hry a které žádný organizátor nesmí podcenit. Měly by být středem jeho pozornosti v stádiu přípravy hry (Hora et al., 1984).

Motivace je hnacím motorem celé etapové hry. Pokud je dobře připravená, dokáže přeměnit i jednoduchou hru na nevšední zážitek. Platí to však i naopak. Velký vliv na úspěch motivace má osobnost organizátorů hry. Šikovný a přesvědčivý vedoucí dokáže děti snadno

Efektivní adaptace začínajících učitelů na požadavky školské praxe

vtáhnout do děje příběhu. Na druhou stranu pokud hráče přepadne namísto rozběsněných indiánů skupina nedbale „nahastrošených, znuřených instruktorů, jen těžko mohou od dětí očekávat nějaké nadšení. Správnou atmosféru lze navodit pomocí připravené scénky, přečtením napínavého příběhu či promítnutím filmu. Pozitivní je realita dané situace.

Libreto je motivační a zároveň jednotící prvek, spojující jednotlivé připravené etapy. Vtáhne děti do hry. Každý příběh bychom měli přizpůsobit cíli, který chceme v dané etapě dosáhnout. Je možné si vymyslet zcela nový příběh, spojit různé příběhy různých knih... Pokud připravujeme hru dostatečně dlouho dopředu, máme čas najít dostatek informací k danému tématu. To je nesmírně důležité hlavně v okamžiku, kdy děti chtějí něco vysvětlit. Nepůsobí moc dobře, když si jako téma hry instruktor vybere husity, a pak se ukáže, že vlastně o husitech má jen velmi povrchní a chaotické vědomosti. Navíc studium literatury nás může přivést k dalším nápadům a námětům na etapy. Nelze jednoznačně říci, zda první vymýšlíme libreto hry a pak pravidla, nebo opačně. Nejčastěji se tyto dva způsoby kombinují. Někdy v knize narazíme na zajímavou pasáž, která sama o sobě uvádí pravidla hry, jindy můžeme část knihy (odstavec, kapitolu) přečíst jako motivaci.

Příklad libreta: Pověsti a báje z Rambušákova kraje - Orlicko

Krakonoš

V hlubokých, bezejmenných lesích žil drak Krak, který s oblibou požíral mladé. Horalé draka nenáviděli, ale báli se ho. Proto vzývali veliké bohy i malé bůžky a prosili je o pomoc. Nejvyšší

bůh Perun spolu s Růžovou horou jim slíbili, že za 270 dnů v kouzelné noci za měsíčního úplňku vykonají velký div. A opravdu. Po oné době se Růžová hora rozpukla a z ní se vynořila postava obrovitého junáka. Z výšin k němu slétl na perutích statného orla sám Perun a předal mu vládu nad nebetyčnými horami s tím, že se může podle své vůle proměnit v cokoliv, ba že se může stát i neviditelným. Varoval ho však, aby se nezamiloval do lidské dcery, protože by mu to přineslo jen



trápení a bolest. Předal mu i veškerá bohatství, která mu zatím v nitru hor opatrovali trpaslíci.

Aby nevystrašil horaly, proměnil se obrovitý junák v obyčejného dřevorubce a sestupoval do údolí. Brzy potkal uhlíře, od něhož se dozvěděl, jak



Efektivní adaptace začínajících učitelů na požadavky školské praxe

drak Krak sužuje celý kraj. Odvážný junák se hned rozhodl, že draka zahubí. Přičaroval si potřebnou výstroj, utkal se s Krakem a všech jeho useknutých 36 hlav donesl dolů do vesnice. Všichni mu děkovali, a starosta prohlásil: „Za to, žes nás zbavil draka Kraka a přinesl nám jako důkaz jeho useknuté hlavy, nos ode dneška jméno Krakonoš!“ A lid začal jásat: „Ať žije Krakonoš – pán našich hor!“ Tak se zrodil mocný pár hor, který ty, kdo porušovali řád a právo. Nejlepšími přáteli mu byli trpaslíci, s nimi trávil Krakonoš veškerý svůj volný čas. Po čase se dozvěděl, že v sousedních horách žije překrásná Kačenka. Zapomněl na Perunovo varování a vydal se ji hledat.

Kačenka

Poblíž osady Rozkoš jsou dodnes rozvaliny starého mlýna, kde kdysi žil starý mlynář se svou dcerou Kačenkou, která každým dnem rostla do stále větší krásy. A co se nestalo? Jednoho dne, jakoby náhodou, přišel za ní sám vládce hor Krakonoš. Ihned k ní vzplál velikou láskou a aby svůj cit ztvrdil, věnoval jí část pohoří dosud bezejmenného. Tak se zrodily Kačenčiny hory, které se táhnou od Vrchmezí až po Velkou Deštnou. Zůstat u Kačenky však Krakonoš nemohl, musel se vrátit panovat do Krkonoš. Slíbil ale, že se bude často vracet. A slib plnil! Při návštěvách Kačenka Krakonoše vždy pěkně přivítala, usmažila mu mastný kozí řízek a do džbánku nalila silný kozí rum. A když se král hor nabaštil zapálil svou baňatou dýmku, hulil a hulil – a vyprávěl, co je kde nového. A pak zase odjel. Při každém loučení zanechal Kačence malého Krakonoška ze dřeva, šišek a mechu, aby se jí nestýskalo. Po čase měla Kačenka těchto suvenýrů velkou spoustu a tak je začala prodávat Mezi kupujícími se jednou objevil mladý šikovný junák Rampušák, kterému se ale více než prodávané zboží zalíbila Kačenka. A ani jí nebyl Rampušák lhostejný. Dobře, že o něm zatím nic nevěděl Kačenčin starý ženich Krakonoš.

Rampušák



Mezi lidem se šeptalo, že prý Rampušák byl poustevníkem, než přišel za Kačenkou. A byla to pravda.

Když ještě poustevničil v lesní chatrči, rozhodl se postavit zděnou kapličku. A tak začal ručně vyrábět cihly. Jenže vždy v noci mu někdo cihly pošlapal a poničil. Až třetí noc přistihl při činu malého vousatého mužička, ale ten mu utekl a schoval se před ním ve skalní rozsedlině. Rampušák si ulevil: „Aby to Krakonoš spral!“ A Krakonoš se zjevil a slíbil, že viníka najde a potrestá. Zapískal a hned se kolem něho začala rojit sta a sta malých vousáčků. Jeden z nich se přiznal, že to byl on, ale že to neudělal ve zlém, že se jenom chtěl naučit, jak lidé dělají cihly. Krakonoš mu odpustil a za učiněnou škodu daroval Rampušákovi kouzelnou brašnu. Když se na ni zaťukalo, splnila brašna každé přání. Krakonoš také přikázal malému nezbedovi, aby zavedl Rampušáka do podzemní říše a dovolil mu

Efektivní adaptace začínajících učitelů na požadavky školské praxe

nabrat si plný pytel drahokamů. Tak se Rampušák díky Krakonošovi stal mocným a bohatým. Ale špatně se mu odvděčil. Odloudil mu Kačenku a začal spolu s ní vládnout nad jejími horami, které se táhnou od Olešnice až ke Králíkům. Kačenka brzy na starého ženicha Krakonoše zapoměla a on? Občas se vrací za svou bývalou milou, dvoří se jí, ale je odmítán. A tu se pak rozzuří strašlivým hněvem a celý kraj spoutá hromobitím, vichřicí a ukrutnými lijáky. Doma Krkonoších se sice uklidní, ale po čase ho opět přemůže touha, opět se vrací za Kačenkou, ta ho však nechce a celý kolotoč se opakuje. Proto je na Pastvinách tak často špatné počasí!

Ledříček

Ledříček měl rád Bětku Kašparovou, chtěl si ji vzít za ženu. Její rodiče však tomu nepřáli, protože byl chudý. Ledříček se odhodlal požádat vrchnost o chalupu jako dědictví po tátovi, ale se zlou se potázal. Dostal výprask na dubové lavici a ještě ho chtěli odvést na 14 let na vojnu. Na tajné noční schůzce se Ledříček svěřil Bětce, že raději uteče do lesa a že už si našel v údolí Orlice jeskyni ve skále, do níž se musí lézt po vysoké jedli. V tom se oběma zjevil duch Vavřín, který nabídl Ledříčkovi kouzelný květ kapradí, co činí člověka neviditelným – za bouchanec! A Ledříček souhlasil.



Za několik dní dráb Johan už mířil flintou na Ledříčka ve skalách, ale ozvala se rána z jiné flinty a dráb Johan klesl k zemi. „Co tu děláš?“ otázal se zhurta Ledříček. „Cák bych! Přišel jsem si pro bouchanec. Dyks to slíbil!“ Ledříček mu vrazil takový bouchanec, že kdyby Vavřín nebyl z duchoviny, hlava by mu uletěla. Teď ovšem už se Ledříček nemohl vrátit do vesnice, musel se skrývat v lesích, stal se z něho loupežník.

Nevíte ještě kdo byl Vavřín? Za živa prý byl náramný chamtivec. Měl káď, ve které se koupal, ale ne ve vodě, ale ve zlaťácích. Chtivost peněz ho dohnala až k mordům. Po smrti nenašla jeho duše pokoje, zjevuje se v kraji dosud a činí pokání za své zlé skutky. Žádá při tom „bouchanec“. Prý kdo jej uvidí, zřídka unikne záhubě.

Ledříček bydlel ve své skalní jeskyni coby loupežník.

Bohatým bral a chudým dával. Proto byl lidem milován.



I tato píseň je toho dokladem:

„Ledříček už jde zase z lupu,
na zádech toho nese kupu.

V jeskyni své bude spáti s klidem,
on to stejně rozdává chudým lidem.

Stará Mikulková bude mít co vařit,

v zimě pod komínem bude prase škvařit.

Do kyselá přidá také vajíčka,

Efektivní adaptace začínajících učitelů na požadavky školské praxe

aby nakrmila dobře Ledříčka.“



Prvním jeho velkým činem bylo vyloupení kasy v Žamberském zámku s pomocí kouzelného kapradí. Pro jistotu se ale Ledříček namazal i sazemi. Když se přišel po úspěšném lupu umýt k Šímové, ta myslela, že si pro její duši přišel čert. Od Ledříčka dostala dvě zlatky ... „Tak móóóc? Za tak málo?“

Dalším velkým činem bylo vyloupení Kyšperského zámku, když kněžna Marholínová s četným služebnictvem odjela chvatně před morem do Vlach. Nábožnému správci zámku namluvil Ledříček, převlečený za brusiče, že má divotvornou vodu a že vykropením místností uchrání všechny před zhoubným morem. Důvěřivý správce ho nechal v zámku přes noc přespat, a ráno byl vykutálený dobrodinec pryč. A s ním i zámecká kasa ...

Když Ledříček zbohatl, nachystal i velikou svatbu s Bětkou. Svatba to byla náramná, o půlnoci. Ale uprostřed veselí chytla od převržené svíčky celá chalupa, a navíc bylo poblíž císařovo vojsko, které mělo zhurta spadeno na Ledříčka. Konce této svatby byly velmi smutné. Někteří uhořeli, jiní byli chyceni a vsazeni do pevnosti. Bětku odvedli císařští vojáci neznámo kam, Ledříčkovi se s námahou podařilo uniknout ... Ale už to nebylo ono. Vybrabčil sice ještě Náchodský zámek, ale pak z žalu nad ztrátou Bětky počal pít a šlo to s ním z kopce. Jednou, když zase lezl po jedli do své jeskyně, uviděl před jejím vchodem Vavřína. Popadl jej hněv, prudce po něm hodil kouzelný kvítek kapradí, ale smekla se mu noha a spadl dolů. Kde našel svou smrt.

Až zase někdy půjdete údolím Divoké Orlice, zastavte se u Ledříčkovy skály a vzpomeňte na slavného loupežníka z první poloviny minulého století.

Není ovšem nutné vždy příběh předčítat. Zde nastupují na řadu scény, herci, rekvizity. Zkušení vedoucí vymýšlejí etapy nezávislé na sobě. Pak je možné určité etapy vypustit (např. z důvodů nepříznivého počasí) nebo etapy zpřeházet (ze stejného důvodu) aniž bychom ovlivnili logický sled událostí. Vhodným způsobem je vytvoření hry s několika pilíři – etapami, které jsou doplněny etapami méně důležitými, lze je vypustit. Chour (2000) jej nazývá **systemem dominových kostek**. Příběh hry je členěn jako u předchozího příkladu na etapy, ovšem ty na sebe navazují velmi volně, není problém jednu etapu nahradit jinou, a pak se k ní vrátit.

Čím skutečněji hra působí, tím víc děti zaujme. Výrazným motivačním faktorem může být také soutěživost a prestiž plynoucí z vítězství. Zde je však nutné dbát na to, aby přílišné soupeření nepoškodilo vztahy v kolektivu. Pro děti bývá také přitažlivá vidina získání nějaké odměny. Upoutá je ale i výzva. Chtějí vědět, zda daný úkol (např. lanové překážky, bobřík

Efektivní adaptace začínajících učitelů na požadavky školské praxe

mlčení) zvládnou. Někdy stačí samotné nadšení hráčů. Zvláště mladší děti se pro hru snadno nadchnou, chtějí hrát jen tak pro legraci, nebo ze zvědavosti.

Fáze motivace:

A) před hrou – motivace do hry - je možno těsně před hrou, ale i večer před tím, nebo v průběhu několika dní předtím k motivaci patří i rozdělení do týmů, vysvětlení pravidel...

- podpora soutěživosti (např. *Výstup na Mt. Olymp*)
- tvorba atmosféry
- vzbudit nadšení, očekávání od programu i od sebe
- vžít se do role (hra se stává realitou pro hráče i instruktory), do hry – hra se stává pro tuto chvíli motivací
- „vyřádní“ instruktorů
- ovlivňuje celý průběh hry (např. *Císařovna*)
- legrace
- osobní zisk - ve hře můžu rozšířit své schopnosti, dovednosti, které můžu uplatnit později
- oddělení programu
- upoutání pozornosti

B) během hry – udržování motivace

- držet se metafory
- povzbuzení (hec, hudba, občerstvení...)
- na účastníky nepůsobí dobře pokud jsou instruktoři nerudní, nebo si v poklidu popíjejí před vámi kávičko, zatím co vy můžete vypustit duši z těla

C) po hře – „vyprostit“

- vyhlášení – je možno ocenit kromě prvního i posledního
- review – zpětná vazba = rozebrat celou hru se všemi účastníky
- ukončení metafory
- kontrastní program
- vernisáž výrobků, fotografií, videosekvencí apod.
- vyhlášení zajímavých rekordů, zvláštních výsledků

Prostředky motivace:

- scénka (legrační, absurdní, vážná, divadlo, balet...)
- čtení (důležitý je přednes i hudba, světlo...) imaginace, scénické čtení (využití více postav, postavy i hrají)
- využití fotek, obrázků, hudby, nahrávky (např. kousek filmu...)
- nějaká aktivita - výroba rekvizit účastníky
- hra samotná – bez motivace, vtažení do děje
- ostatní: tajemné zmínky, herecké výstupy, šuškaná, osobní rozhovor s účastníkem, drsný budíček, změna prostředí, jídlo

Pravidla

Každá etapa, hra nebo soutěž má určitá pravidla. Vedoucí by se s nimi měl dopředu dobře seznámit. Pokud je vytváří sám, měl by si je důkladně promyslet. V případě složitějších her

Efektivní adaptace začínajících učitelů na požadavky školské praxe

mohou pomoci písemné poznámky. Důležitou částí je výklad pravidel hráčům, který by podle Cahy (<http://isev.sweb.cz/hry/caha2.htm>) měl být stručný, rychlý a měl by obsahovat jen podstatné informace. Vedoucí si musí nejdříve zajistit pozornost všech účastníků a dopředu si promyslet logickou strukturu řeči. Mluví nahlas, směrem k posluchačům. Postupuje od hlavních pravidel k detailům. Nejdůležitější body by měl zopakovat a ujistit se, zda si je hráči zapamatovali. Slovní vysvětlování je možné doplnit hranými ukázkami, případně různými pomůckami, jako jsou mapy, nákresy, nakopírovaná pravidla, apod. Nakonec by měl vedoucí poskytnout hráčům také čas na případné dotazy. Většinou platí, že co není pravidly přímo zakázáno, je dovoleno. Pravidla hry by se po jejím zahájení už neměla měnit. Pouze pokud nevyhovují aktuálním potřebám, může je organizátor upravit. Mělo by se však jednat pouze o menší změny, např. zmenšení nebo rozšíření herního území, které nezmění charakter celé aktivity. Vedoucí, který u většiny her figuruje jako rozhodčí, by měl také dbát na dodržování fair play.

Rétorika

- zřetelně (upoutání pozornosti, neuhlat...)
- struktura (poznámenat si strukturu hry na tahák, nenechat se dotazy odvést od struktury „Dík za dotaz, dojdeme k tomu...“)
- opakování (na začátku jim řekneme o čem budete mluvit, pak jim to řekneme, nakonec jim řekneme co jste vlastně řekli...narozdíl od instruktorů hráč slyší pravidla poprvé)
- zpětná vazba o pochopení pravidel (Kudy vedou hranice? Jak získáš body?)

Vizualizace

- psát (počty životů, příklad počítání bodů...)
- nákresy (herního území, bráněného města...)
- scénka (klidně sehraje scénku, na které jasně ukážeme, co je při souboji s gumovými noži povoleno a co už nikoliv...)
- vytištěná pravidla (vyvěšené na viditelném místě, nebo je obdrží každý tým...)

Dohoda týmu

- každý vysvětluje část nebo jeden všechno
- pokud si je jiný vedoucí-instruktor vědom neúplnosti vysvětlení může položit nahlas dotaz, poslat lísteček... neskákat do řeči se svým vysvětlením, nepřekřikovat se...

Na co si dát pozor:

- Vysvětlování pravidel by nemělo být moc dlouhé, a nemělo by vést k vyrazení části taktiky.
- Zajistěme si dostatečnou pozornost, abychom nemuseli odpovídat dokola na stejné otázky. Zajistit, aby všichni účastníci poslouchali pravidla.
- Vysvětlování pravidel není žádná diskuse o pravidlech.
- U složitějších her je možné nejdříve postavit týmy – někteří nepropadají panice z neporozumění pravidel, protože vědí, že někdo z týmu jim to vysvětlí.
- Je možné rozdat do týmů vytištěná pravidla, nechat čas na prostudování a pak odpovídat na dotazy.

Efektivní adaptace začínajících učitelů na požadavky školské praxe

Typy na rozdělení hráčů

Pro rozdělení hráčů do týmů, používáme tyto metody:

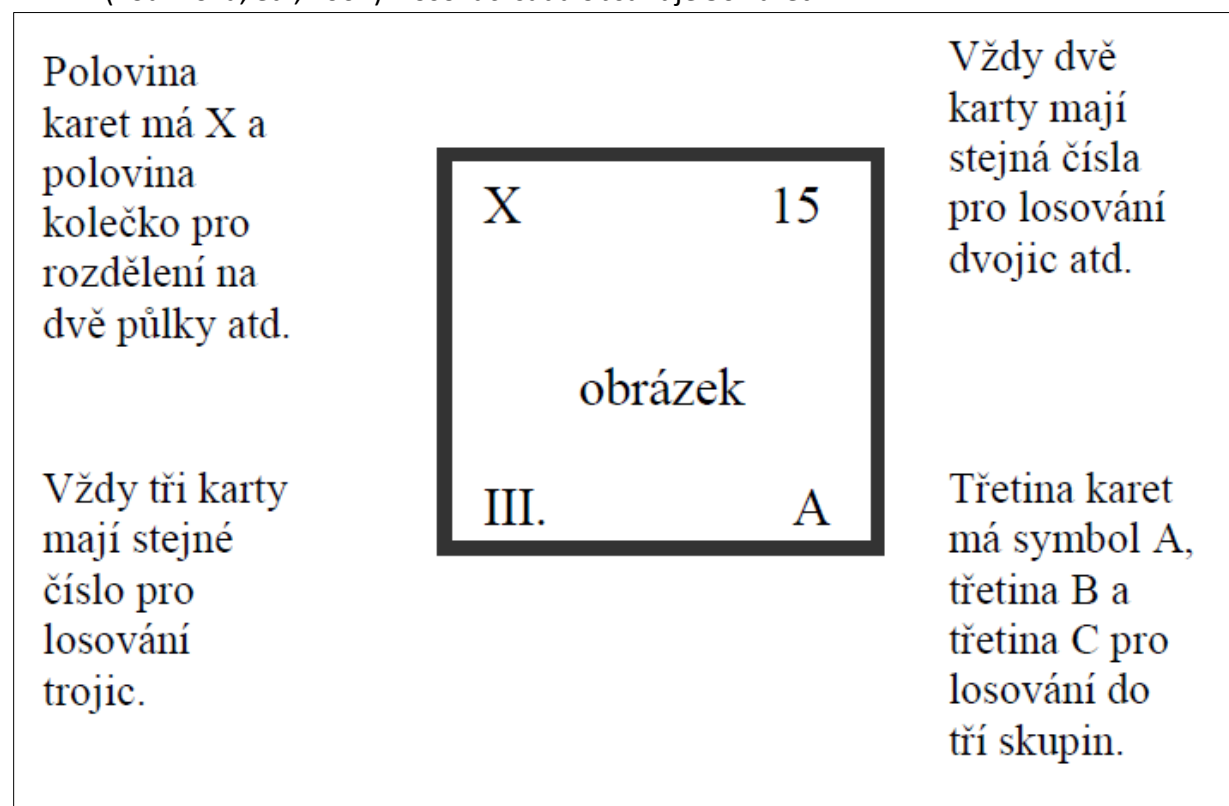
- Los

Výhody: jednoduchost, žádné psychické zatížení

Nevýhody: nevyrovnané týmy

Formy losu: lístečky z klobouku, různé lístečky pro kluky a pro holky, krátká hra (molekuly), živly, podle horoskopu, dobrá jsou rozpočítadla, „losovátka“ zapadající do metafory, ke hře, do prostředí (barevné balónky, vonné tyčinky...)

Pomůcky pro rozdělování hráčů do týmů, tzv. speciální losovací kartičku, kterou používají instruktoři Prázdninové školy Lipnice, zveřejnili autoři v knize Zlatý fond her III (Zounková, ed., 2007). Losovací sada obsahuje 30 karet.



Obrázek 2. Losovací kartička.

- Připravené týmy

Výhody: vyrovnané týmy

Nevýhody: možnost neodhadnutí

Formy: „jako losování“ (předem připravené – zmanipulované), oficiální vyhlášení týmů

- Samorozdělení
 - rozdělte se do týmů (nevýhody – ustálené skupinky opět spolu, možný tým „outsiderů“)
- Kapitáni

Efektivní adaptace začínajících učitelů na požadavky školské praxe

Výhody: vyrovnanější týmy

Nevýhody: psychicky náročné pro „outsidery“

Možnost: zvolit slabé nebo uvědomělé jako kapitány

Herní území

U většiny her je potřeba také vymezit prostor, v němž se bude hrát. Vedoucí by ho měl jasně vyznačit např. pomocí fáborků. Nejjednoznačnější však je, když dané území spolu s hráči obejde. Pokud účastníci okolí dobře znají, je možné vytyčit hranice prostřednictvím známých cest, řeky, aj. U her, odehrávajících se na menším prostoru, lze použít k ohraničení lano, odložené batohy a části oděvu. Přírodní podmínky někdy neumožňují zajistit soupeřícím družstvům stejné podmínky. To může vedoucí řešit výměnou stran po každém kole.

Vlastní hra

Pravidla jsou známá, hra začíná. Představa, že děti se již zabaví samy a vedoucí si může v klidu odpočinout, je však mylná. I pokud není přímo v roli rozhodčího, měl by kontrolovat průběh hry, povzbuzovat hráče, radit jim a dohlížet na dodržování zásad bezpečnosti. Může se také stát, že se hra nevyvíjí podle představ. Děti se začínají nudit, hra je pro ně příliš náročná, aj. Pak je nutné, aby byl vedoucí schopen improvizovat a učinit rychlá rozhodnutí, která by mohla průběh hry zlepšit.

Pro každou etapu si nachystejme **stručnou písemnou přípravu**. Potom nás nezaskočí dotazy všeho druhu, které se na instruktory valí. Tuto přípravu je pak vhodné archivovat k dalšímu použití. Je možné si do ní zaznamenat nejčastější dotazy a při vysvětlování pravidel se jim pak vyhnout, apod.

Písemná příprava by měla podle nás obecně obsahovat:

- Název hry (etapy)
- Cíl hry
- Stručnou charakteristiku (počet instruktorů pro organizaci hry, čas na přípravu, čas na realizaci, pomůcky, rozdělení hráčů)
- Libreto (motivaci)
- Přesná, jasná a podrobná pravidla hry (etapy)
- Metodické poznámky (pokud instruktor již hru někdy hrál, je vhodné si formou krátkých poznámek zapsat k pravidlům na co si dát pozor, co se osvědčilo a co nikoliv atd.)

Ukončení hry

Každá aktivita by měla mít jednoznačný konec. Způsob zakončení závisí na typu činnosti a motivaci. Vedoucí si například může domluvit s dětmi signál, po kterém přestanou hrát. Co nejdříve po ukončení hry by mělo následovat také její vyhodnocení, kterého se účastní všichni hráči. Vedoucí by měl nejen vyhlásit vítěze, ale také okomentovat celkový průběh hry, individuální výkony, apod. Hodnocení se však nemusí omezit jen na strohé přečtení výsledků. Může se z něj stát rituál, při kterém budou vítězové odměněni za zvuku fanfár a pozornosti celého tábora.

Závěr etapové hry

Závěr je rovněž velmi důležitou součástí etapové hry, proto by si ho měl vedoucí dopředu dobře připravit. Je nutné promyslet kde, kdy a jakým způsobem bude etapová hra ukončena. Závěr by měl následovat nejpozději druhý den po dokončení poslední etapy. Tento čas musí

Efektivní adaptace začínajících učitelů na požadavky školské praxe

vedoucím stačit k vyhodnocení výsledků, neboť jakékoli další průtahy mohou pokazit dojem dětí ze hry. Stejně jako úvod, měl by i závěr vycházet z námětu etapové hry. Vedoucí by v něm měli mít stejné kostýmy a rekvizity, jaké používali v průběhu celé akce. Součástí závěru je i vyhlášení vítězů a předání odměn. Odměny by se ale neměly týkat pouze dětí, které vyhrály. Je lepší, když si každý účastník s sebou odnese nějakou drobnost na památku. To pomůže zmírnit zklamání těch, kteří prohráli. Dobře připravený závěr může v dětech ještě umocnit jejich dojmy a zanechat v nich příjemnou vzpomínku na celou akci.

Zhodnocení etapové hry

Po skončení etapové hry by měl vedoucí spolu se všemi instruktory a spolupracovníky zhodnotit její průběh. Měli by zvážit, jestli se celá akce zdařila, co se povedlo více a co méně, kde se staly případné chyby. Zpětná vazba by měla sloužit především k poučení z vlastních zkušeností. Dobré je zjistit také názory účastníků např. prostřednictvím dotazníku. Samotné děti totiž mohou některé aktivity hodnotit jinak než organizátoři. Vedoucí může své poznatky a materiály ke hře zpracovat do metodické příručky, která by pomohla i jiným zájemcům s přípravou jejich vlastního programu.

Časté chyby

Pokud se hra nepovede podle představ, neměli by její organizátoři svalovat vinu na hráče, ale měli by se spíše zamyslet nad tím, kde a proč se stala chyba. Složitější hry obsahují mnoho proměnných a ani zkušený vedoucí často nemůže dopředu přesně odhadnout, jak bude akce probíhat a co všechno se může stát. Důležité je případnou chybu identifikovat a poučit se z ní. Mezi nejčastější chyby patří:

1. Hra neodpovídá věku hráčů a jejich schopnostem.
2. Špatná komunikace mezi organizátory. Např. každý instruktor vysvětluje pravidla jinak.
3. Rutinérství. Opakování podobného námětu několik let po sobě, uvádění stále stejných her.
4. Nedohraná etapová hra. Nepřízeň počasí ani jiné okolnosti nesmí zabránit vyhodnocení a ukončení hry.
5. Nevyrovnaná síla družin. Pokud jsou některé skupiny výrazně slabší, je to pro ně demotivující.
6. Nadměrná soutěživost. Systém hodnocení, který upřednostňuje pouze výsledky a výhru za každou cenu, zhoršuje vztahy mezi soupeřícími skupinami a také často mezi vedoucími.
7. Vedoucí a instruktoři se domnívají, že hry jsou pro ně a děti jsou jen kompars.
8. Špatně pochopená pravidla, např. kvůli chaotickému výkladu. Podvádění při hrách při nepřesnosti pravidel.

Literatura

- Adams, D. (1991). *Stopařův průvodce po Galaxii, Restaurant na konci vesmíru*. Praha: Odeon.
- Anonymous (2003). *Celotáborová etapová hra a proč se tak často hraje*. Praha: Pionýr.
- Anonymous (2005). Harry Potter [Electronic version]. *Co by nikdy neřekl !!!!*. Retrieved 27.10.2009 from the World Wide Web: http://www.pharry.estranky.cz/stranka/co-by-____-nikdy-nerek-
- Anonymous (2008). *Zlatý fond her I*. Praha: Portál.
- Bartůněk, D. (2002). *Kniha her a činností v klubovně i venku*. Praha: Portál.

Efektivní adaptace začínajících učitelů na požadavky školské praxe

- Caha, M. (2005). Informační systém environmentální výchovy [Electronic version]. *Simulační hry aneb hrát či nehrát, to je to, oč tu běží!* Retrieved 28.9.2009 from the World Wide Web: <http://www.sweb.cz/isev/hry/caha2.htm>
- Fakír et al. (2002). *Jak vést družinovou schůzku*. Brno: Ginkgo.
- Foglar, J., Chour, J., & Zapletal, M. (1997). *Etapové hry*. Liberec: Skauting.
- Foglová, M. (2006). *Táborové etapové hry*. Praha: Portál.
- Gabriel, L. (2006). *Analýza činnosti organizací zabývajících se pobytem v přírodě*. Brno: MU.
- Graham, P., & David, S. (2000). *Cvičení a hry pro globální výchovu 1*. Praha: Portál.
- Halasová, J. (2009). *Letní dětský tábor jako významný prvek výchovy dětí na 1. stupni ZŠ*. Diplomová práce, Univerzita Palackého, Fakulta tělesné kultury, Olomouc.
- Harmach, J. et al. (2004). *Tábory a jiné zotavovací akce*. Praha: IDM MŠMT.
- Holec, O. et al. (1994). *Instruktorský slabikář*. Prázdninová škola Lipnice.
- Hora, P. et al. (1984). *Prázdniny se šlehačkou*. Praha: Mladá fronta.
- Hrkal, J., & Hanuš, R. (2007). *Zlatý fond her II*. Praha: Portál.
- Chour, J. (2000). *Receptář her: náměty a návody pro vedoucí dětí a mládeže*. Praha: Portál.
- Janda J. et al. (2002). *Zlatý fond her I*. Praha: Portál.
- Jirásek I. (2004). Vymezení pojmu zážitková pedagogika. *Gymnasion: časopis pro zážitkovou pedagogiku*, Prázdninová škola Lipnice, 1(1).
- Juřen, L. et al. (1989). *Etapové hry*. Praha: ČÚV ČSTV.
- Kayser R. (1993). *Přítel lesa*. Martin: Vydavatelství Osveta.
- Lukášek, J. (1997). *Velké táborové hry*. Třebíč: Arca Jimfa.
- MACHOVÁ, J. (2005). *Biologie člověka pro učitele*. Praha: Univerzita Karlova.
- Másilka, D. (2003). *Zážitková pedagogika*. Diplomová práce, Univerzita Palackého, Fakulta tělesné kultury, Olomouc.
- Mazal, F. (2000). *Pohybové hry a hraní*. Olomouc: Hanex.
- Miškar, J., & Ondra, V. (2006). *Hold Jiřímu Stojanovi-Kidovi*, Nivnice: Turistický oddíl mládeže.
- Miškar, J. (2007). *Příprava etapových her pro dětské kolektivy*. Diplomová práce, Masarykova Univerzita, Pedagogická fakulta, Brno.
- Nejedlý, P., Hvězdová, A., Hvězda, J., & Schlanger, J. (1992). *Připravujeme tábor*. Praha: Práce.
- Neuman J. et al. (1999). *Překážkové dráhy, lezecké stěny a výchova prožitkem*. Praha: Portál.
- Neuman, J. (1998). *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*. Praha: Portál.
- Novotný, J., et. al. (2001). *Boty do hor*. Praha: ATOM.
- Paulusová Z. (2004). Smysl a význam dramaturgie při přípravě akcí zážitkové pedagogiky. *Gymnasion: časopis pro zážitkovou pedagogiku*, 1(1), Praha.
- Pelánek, R. (2008). *Příručka instruktora zážitkových akcí*. Praha: Portál.
- Rudý, J., & Kačer, J. (2007). *Příprava tábora*. Brno: Mravenec.
- Šimeček, P. (2006). Program tábora - trocha teorie. *Táborový vševěd*. Brno: Klubko.
- Tolarová, E. (2012). *Etapová dlouhodobá hra jako motivační prostředek v programu školy v přírodě*. Diplomová práce, Západočeská Univerzita, Pedagogická fakulta, Plzeň.
- Vážanský M. (1992). *Volný čas a pedagogika zážitku*. Brno: MU.
- Zapletal M. (2003). *Vycházky a výlety s dětmi*. Praha: Portál.
- Zapletal, M. (1975). *Encyklopedie her*. Praha: Olympia.
- Zapletal, M. (1985). *Velká encyklopedie her, Hry v přírodě*. Praha: Olympia.
- Zouňková D., et al. (2007). *Zlatý fond her III*. Praha: Portál.

Efektivní adaptace začínajících učitelů na požadavky školské praxe

3. Hry v přírodě

V následujícím textu jsou uvedeny příklady her v přírodě, které je možné použít i jako součást některých etapových her.

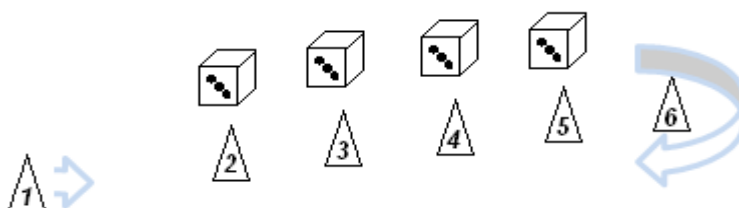
1. Hra „Náhoda“

Rozvoj kondičních složek: Akcelerační a speciální rychlost

Místo: Lesní cesta ve svahu

Materiální zabezpečení: 12 kuželů, 8 hracích kostek (označené čísla 1-6).

Cíl hry: Dvě soutěžící družstva soustředěná u základních kuželů (1). Z každého družstva vybíhají první hráčky ke kuželům (2), umístěných 10 m-20 m-30 m-40 m-60 m od základního kuželu. V kuželech (2-5) je hrací kostka. Hráčky se snaží dosáhnout „trojky“, která je předpokladem návratu k družstvu a zapojení další hráčky. Nepadne-li „trojka“, hráčka pokračuje k dalším kuželům (3-6). Nedosáhne-li úspěchu („trojka“) ani po oběhnutí kuželů (5), obíhá kužele (6) a vrací se k družstvu. Vyhrává družstvo, které absolvuje celou hru rychleji.



Obrázek 4. Schematický náčrt hry „Náhoda“.



Obrázek 5. Fotografie hry „Náhoda“.



Obrázek 6. Fotografie hry „Náhoda“.

2. Hra „Puzzle vtíp“

Rozvoj kondičních složek: Speciální rychlost

Místo: Lesní cesta ve svahu

Materiální vybavení: 2 kužele, 2 rozstříhané obrázkové vtípy – 20 kusů

Cíl hry: Dvě soutěžící družstva seřazená u základních kuželů (1). Z každého družstva vybíhají první hráčky ke kuželu (2), umístěného 90 m od základního kuželu. U kuželu (2) je hromádka z dvoubarevných rozstříhaných dílů obrázku (každé družstvo má jinou barvu).

Efektivní adaptace začínajících učitelů na požadavky školské praxe

Hráčka může za jednu cestu, vzít jeden díl obrázku z hromádky a donést ho ke svému družstvu. Díl musí být v barvě družstva hráčky, jinak ho předává po doběhnutí druhému družstvu. Vítězí družstvo, které složí obrázkový vtip rychleji.



Obrázek 7. Schematický nákres hry „Puzzle vtip“.



Obrázek 8. Fotografie hry „Puzzle vtip“.



Obrázek 9. Fotografie hry „Puzzle vtip“.



Obrázek 10. Fotografie hry „Puzzle vtip“.

3. Hra „Běh podle číslovaných kuželů“

Rozvoj kondičních složek: Akcelerační rychlost

Místo: Lesní cesta ve svahu

Materiální vybavení: 10 kartiček číslo 2-6, 12 kuželů

Cíl hry: Dvě soutěžící družstva jsou soustředěná u základních kuželů (1). Z každého družstva první hráčky vytáhnou z hromádky číslo kuželu (2-6), ke kterému poběží. Cestu hráčka absolvuje celkem 3x (hráčky běží štafetově). Vyhrává družstvo, které absolvuje celou hru rychleji. Vzdálenost mezi kužely byla 10 m.



Obrázek 11. Schematický nákres hry „Běh podle číslovaných kuželů“



Efektivní adaptace začínajících učitelů na požadavky školské praxe

Obrázek 12. Fotografie hry „Běh podle očíslovaných kuželů“.

4. Hra „Štěstí“

Rozvoj kondičních složek: Akcelerační rychlost

Místo: Lesní cesta ve svahu

Materiální vybavení: 2 hrací kostky (označené čísly 1-6), 14 kuželů (1-6)

Cíl hry: Dvě soutěžící družstva soustředěná u základních kuželů (0). Zbývajících 6 kuželů (1-6) je rozmístěno ve svahu 10 m od sebe. Čísla na kuželech nejsou popořadě. Z každého družstva si první hráčky hodí hrací kostkou. Číslo, které hodí na hrací kostce je číslo kuželu (1-6), který hráčka má oběhnout. Cestu hráčka absolvuje celkem 3x (hráčky běží štafetově). Vyhrává družstvo, které absolvuje celou hru rychleji.



Obrázek 13. Schematický nákres hry „Štěstí“.



Obrázek 14. Fotografie hry „Štěstí“.

5. Hra „Šifra s básničkou“

Rozvoj kondičních složek: Akcelerační a tempová rychlost

Místo: Lesní cesta ve svahu

Materiální vybavení: 4 kužele, 2 papíry s šifrou (obrázky), 2 tužky, 19 kartiček s obrázkem a písmenem

Efektivní adaptace začínajících učitelů na požadavky školské praxe

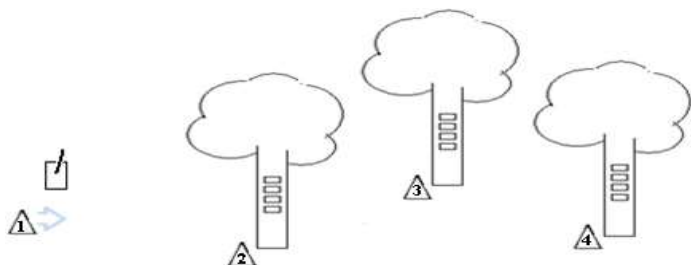
Cíl hry: Dvě soutěžící družstva soustředěná u základních kuželů (1). Každé družstvo před zahájením hry dostane papír s šifrou. Z každého družstva vyběhají první hráčky ke kuželům (2, 3, 4), které byly umístěny 60, 70 resp. 80 m od základního kuželu. U kuželů (2, 3, 4) je na stromě připevněných 19 kartiček vždy s jedním obrázkem a písmenem na kartičce.

Hráčka má za úkol zapamatovat si jednu z kartiček, a poté doběhnout k družstvu a tam oznámit písmeno a obrázek z kartičky. Šifra se rozluští tak, že na papíře s šifrou dosadíme místo obrázku písmeno, které bylo na kartičce u daného obrázku. Vyhrává družstvo, které šifru rychleji vyřeší a přečte správně. Použitá básnička:

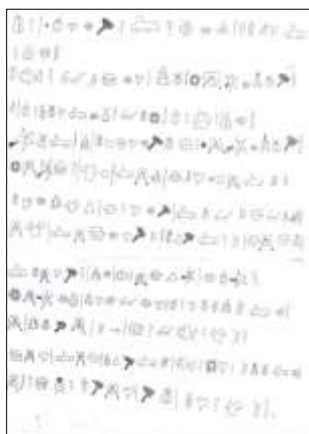
*Po Velikonocích o půlnoci
probudil se zajíček,
u popelnic-bez pomoci,
jen s pytlíkem vajíček.*

*Zajdo, ty náš chuligáne,
příště tolik „nebumbej“!
Ať nadílku pěknou máme,
nealko si raděj dej!*

*Zajíc slíbil polepšení
a seká už „dobrotu“,
dal nám pěkné rozloučení
a odhopkal ke plotu.*



Obrázek 15. Schematický náčrt hry „Šifra s básničkou“.



Obrázek 16. Fotografie hry „Šifra s básničkou“. Obrázek 17. Fotografie hry „Šifra s básničkou“.

Efektivní adaptace začínajících učitelů na požadavky školské praxe



Obrázek 18. Fotografie hry „Šifra s básničkou“.

6. Hra „Věta s úkolem“

Rozvoj kondičních složek: Akcelerační a tempová rychlost, vytrvalost

Místo: Lesní cesta ve svahu

Materiální vybavení: 3 kužele, 2 papíry s tužkami, 216 kartiček s písmenem a číslem (108 pro každé družstvo a v odlišných barvách)

Cíl hry: Dvě soutěžící družstva soustředěná u základních kuželů (1). Každé družstvo před zahájením hry dostane papír, kde bude doplňovat písmena a čísla z kartiček, které každá hráčka donese. Z každého družstva vybíhají první hráčky ke kuželu (2), umístěného 90 m od základního kuželu. U kuželu (2) je udělaná hromádka z kartiček dvou barev (každé družstvo má jinou barvu). Na každé kartičce je písmeno a číslice. Hráčka může za jednu cestu, vzít z hromádky tři kartičky v barvě svého družstva a donést je zpět k základnímu kuželu. Vezme-li hráčka kartičku druhého družstva, musí ji po návratu druhému družstvu odevzdat. Po uplynutí 7 min. mohou hráčky brát 4 kartičky, po 12 min. 5 kartiček a po 15 min. 6 kartiček. Po složení věty hráčky zjistí, že mají splnit úkol. Vyhrává družstvo, které absolvuje celou hru rychleji.

Použitý úkol: Doběhněte ke stromu, který je na louce označen fáborkou, vemte si tam obálku s mapou a doběhněte co nejrychleji podle trasy na mapě do cíle.



Obrázek 19. Schematický nákres hry „Věta s úkolem“.

Efektivní adaptace začínajících učitelů na požadavky školské praxe



Obrázek 20. Fotografie hry „Věta s úkolem“. Obrázek 21. Fotografie hry „Věta s úkolem“.



Obrázek 22. Fotografie hry „Věta s úkolem“.

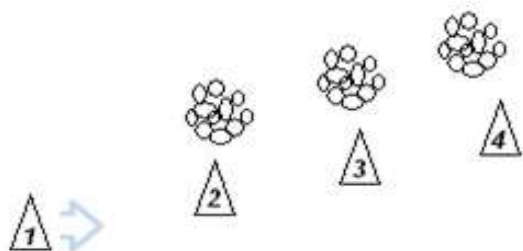
7. Hra „Kinder“ vajíčka

Rozvoj kondičních složek: Akcelerační a tempová rychlost

Místo: Lesní cesta ve svahu

Materiální vybavení: 8 kužele, *Kinder* vajíčka, sáček bonbónů (cukrové pendreký), kamínky, 300,- Kč.

Cíl hry: Dvě soutěžící družstva soustředěná u základních kuželů (1). Každé družstvo dostane kelímek. Na cestě jsou rozmístěné tři stanoviště (kužele 2-4) ve vzdálenosti od prvního startovacího a cílového kuželu 50, 70 a 90 m. U každého z těchto stanovišť je jedna hromádka *Kinder* vajíček. V jednom vajíčku je ukryto 1,- až 20,- Kč, bonbón nebo kamínek. Hráčka si dle vlastního uvážení vybere, ke kterému stanovišti poběží a vezme jedno *Kinder* vajíčko (to kterého se dotkne, to si musí vzít). Po skončení hry si družstva spočítají, kolik peněz vyhrály a poté je mohou společně utratit.



Obrázek 23. Schematický nákres hry „Kinder“ vajíčka.

Efektivní adaptace začínajících učitelů na požadavky školské praxe



Obrázek 24. Fotografie hry „Kinder“ vajíčka. Obrázek 25. Fotografie hry „Kinder“ vajíčka.

8. Hra „Špachtličky“

Rozvoj kondičních složek: Akcelerační a tempová rychlost

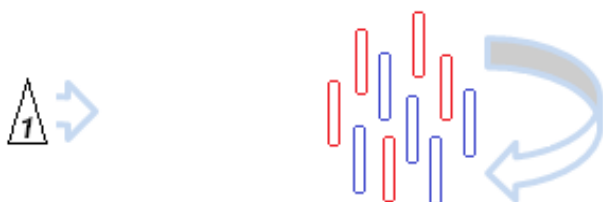
Místo: Lesní cesta ve svahu

Materiální vybavení: 2 kužele, 2 papíry s tužkami, špachtličky od zmrzliny s čísly a písmeny, 2 krepové papíry odlišných barev.

Cíl hry: Dvě soutěžící družstva soustředěná u základních kuželů (1). Každé družstvo před zahájením hry dostane papír, kde bude doplňovat písmena a čísla ze špachtliček. Z každého družstva vyběhají první hráčky k území, kde jsou v zemi zabodané špachtličky (zvýrazněné dvěma krepovými papíry, pro každé družstvo jedna barva) ve vzdálenosti 60-70 m od startovacího kuželu. Každé z družstev má svou barvu krepového papíru a k tomu jsou špachtličky obou družstev popsány dvěma různými barvami, které rozlišují dva citáty (družstvo na konci hry musí zodpovědět dva citáty). Hráčka si může zapamatovat, pouze jednu špachtličku, na které je písmeno s čísly. Čísla znázorňují pořadí konkrétního písmenka v citátu přiděleného pro družstvo. Vyhrává družstvo, které jako první řekne citáty správně.

Citáty použité při hře:

- *Nikdy nevíte, pokud neporazíte soupeře, který stojí proti vám. Skóre na tabuli nic neznamená. To je pro fanoušky. Musíte vyhrát souboj proti člověku, který je proti vám. Musíte porazit toho člověka.*
- *Člověk není poražen, je-li sražen k zemi. Poražený bude, jen když na té zemi zůstane.*
- *Vítězství není všechno - ale úsilí o něj je.*
- *Šampioni mají strach z porážek, všichni ostatní mají strach z vítězství.*



Obrázek 26. Schematický náčrt hry „Špachtličky“.

Efektivní adaptace začínajících učitelů na požadavky školské praxe



Obrázek 27. Fotografie hry „Špachtličky“.



Obrázek 28. Fotografie hry „Špachtličky“.

9. Hra „Básničky“

Rozvoj kondičních složek: Akcelerační a tempová rychlost

Místo: Lesní cesta ve svahu

Materiální vybavení: 3 kužele, 12 básní

Cíl hry: Dvě soutěžící družstva soustředěná u základních kuželů (1). Z každého družstva vybíhají první hráčky ke kuželu (2), umístěných přibližně 50-60-70-80 m od základního kuželu. U kuželu (2) je na stromě připevněných 12 básniček od autora Plíhala (2000). Hráčka má za úkol vybrat si jednu z básniček, a poté doběhnout k družstvu a tam ji bez chyby odrecitovat. Za každou chybu při recitaci přidáme družstvu 10 s navíc, které se připočtou k výslednému času družstva. Vyhrává družstvo s lepším časem.

Použité básně:

1.

*Malinkatý krteček,
Vlastnil z hlíny domeček.
Šláp mu na něj chlapeček,
z domečku je hrobeček.*

2.

*V pytlíku z Vitany, našel jsem myšku,
asi tam, potvůrka, hledala klid.
Před hlukem, před světlem, už jí mám v bříšku,
masový knedlíček tak jak má být.*

3.

*Víte, proč mě srdce bolí?
Vykopli mě z autoškoly.
Víte proč? A já to беру.
Házím šavle v trenažéru.*

4.

*Jede kombajn po poli,
přeskakuje mrtvoly,
snad se za to nevěší,
mrtvoly jsou včerejší.*

5.

*Měl jsem doma oříška,
kopli mi ho do bříška,*

Studijní text k projektu

Efektivní adaptace začínajících učitelů na požadavky školské praxe

*byl to dobrej pes,
k obědu byl dnes.*

6.

*Něco tě trápí, něco ti nejde?
Sedni si na silnici, ono to přejde...*

7.

*Sedl slavík na koleje,
mojí milé píseň pěj.
Pak jel kolem osobák,
a on přišel o zobák.*

8.

*Našel jsem já na ulici,
sedmiprstou rukavici.
Je to smůla, Boží trest,
když mám prstů jenom šest?*

9.

*Nalákal jsem slečnu Petru,
na sedmnáct centimetrů.
Nyní velí Petra slézt,
a jít hledat zbylých šest.*

10.

*Jede Dáša na svém skútru,
hledat kluky něžný,
v podpaží má Kamasútru,
ten skútr je sněžný.
Odvážně se řítí z kopce,
opět ztrácí hlavu,
takto buďto skončí v hrobce,
nebo v jiném stavu.*

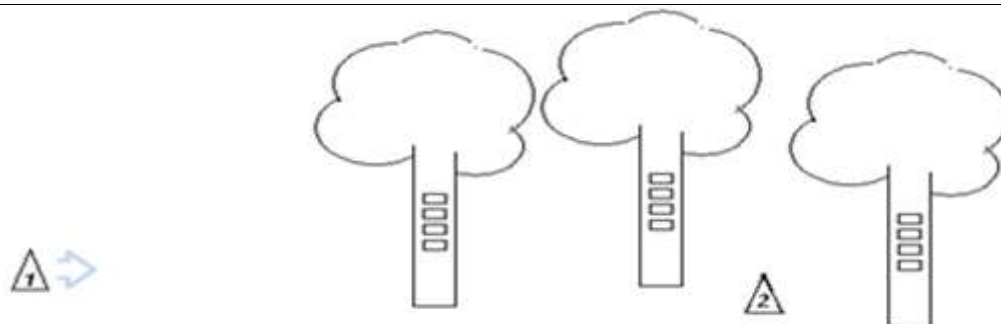
11.

*Pod stromečkem leží šek,
přines nám ho Ježíšek.
Smějeme se na šek,
to zas bude flašek.*

12.

*Slonice má v lůně,
jedno malé slůně.
V rámci slovní hříčky,
už mu lezou klíčky.*

Efektivní adaptace začínajících učitelů na požadavky školské praxe



Obrázek 29. Schematický nákres hry „Básničky“.



Obrázek 30. Fotografie hry „Básničky“.



Obrázek 31. Fotografie hry „Básničky“.

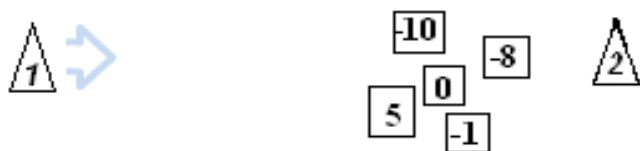
10. Hra „Číslo“

Rozvoj kondičních složek: Akcelerační a tempová rychlost, speciální vytrvalost

Místo: Lesní cesta ve svahu

Materiální vybavení: 3 kužele, rozstříhané díly papíru s čísly (od -10 do +5) 25 z každé barvy pro každé družstvo

Cíl hry: Dvě soutěžící družstva soustředěná u základních kuželů (1). Z každého družstva vybíhají první hráčky ke kuželu (2), umístěného přibližně 90 m od základních kuželů (1). U kuželu (2) je hromádka z rozstříhaných dílů papíru, na kterém jsou čísla od -10 do +5. Kartičky jsou položeny rubem nahoru. Hráčka může za jednu cestu, vzít z hromádky jednu kartičku a donést ji ke svému družstvu (musí vzít ten díl papíru, kterého se dotkne). Vyhrává družstvo, které má vyšší součet všech nasbíraných čísel na kartičkách.



Obrázek 32. Schematický nákres hry „Číslo“.

Efektivní adaptace začínajících učitelů na požadavky školské praxe



Obrázek 33. Fotografie hry „Číslo“.



Obrázek 34. Fotografie hry „Číslo“.



Obrázek 35. Fotografie hry „Číslo“.

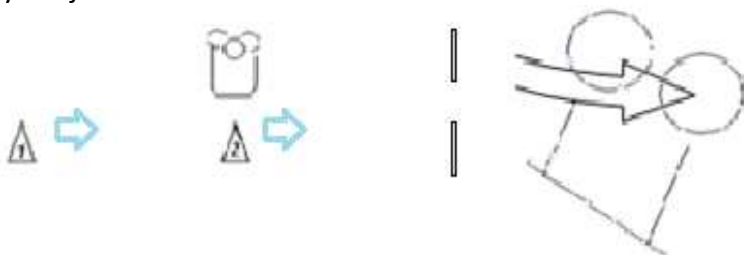
11. Hra „Trefovaná do kruhů“

Rozvoj kondičních složek: Akcelerační rychlost, koordinace

Místo: Lesní cesta ve svahu

Materiální vybavení: 3 kužele, 2 pásy, konstrukce 2 kruhů, 1 taška se 70 míčky

Cíl hry: Dvě soutěžící družstva soustředěná u základních kuželů (1). Z každého družstva vyběhají první hráčky ke kuželu (2), umístěného přibližně 30 m od základního kuželu. U kuželu (2) je taška s míčky. Hráčky si vezmou jeden míček a pokračují v běhu ke konstrukci s „trefovacími“ kruhy. Po přiběhnutí k čáře odhodu, se snaží prohodit míček kruhem. Nepodařili se hráčky trefit do kruhu, vrací se zpět k tašce s míčky, a tak pokračuje, dokud netrefí kruh. Každá hráčka absolvuje trať 3x. Vyhrává družstvo, které absolvuje celou hru rychleji.



Obrázek 36. Schematický náčrt hry „Trefení se do kruhu“.

Efektivní adaptace začínajících učitelů na požadavky školské praxe



Obrázek 37. Fotografie hry „Trefení do kruhu“. Obrázek 38. Fotografie hry „Trefení do kruhu“.

12. Hra „Čtyři větvy“

Rozvoj kondičních složek: Tempová rychlost s intervencí intervalové metody

Místo: Lesní cesta ve svahu

Materiální vybavení: 3 kužele, 8 rozstříhaných větví – 40 kartiček

Cíl hry: Dvě soutěžící družstva seřazená u základních kuželů (1). Z každého družstva vybíhají první hráčky ke kuželu (2), umístěného 90 m od základního kuželu. U kuželu (2) jsou dvě hromádky z rozstříhaných dílů větví (každé družstvo má ve svojí hromádce čtyři různé barvy, aby rozeznaly díly, co patří k sobě). Hráčka může za jednu cestu, vzít jeden díl z hromádky a donést ho ke svému družstvu. Po uplynutí 7 min. mohou hráčky brát 4 kartičky, po 12 min. 5 kartiček a po 15 min. 6 kartiček. Vítězí družstvo, které složí 4 větvy z Guinnessovy knihy rekordů rychleji.

Použité větvy:

- Mezi nejrychlejšího suchozemského ptáka se řadí pštros, který dokáže běžet rychlostí až 72 km.hod.^{-1} při své hmotnosti 136 kg.
- Z 23. na 24. února 1916 v Montaně byl zaznamenán největší teplotní rozdíl, kdy teplota 7°C klesla na -49°C .
- V roce 1879 se narodil chlapec, který měl tělesnou hmotnost 10,8 kg a tělesnou výšku 76 cm, ale po 11 hod. zemřel. Narodil se ženě, která měřila 2,27 m.
- Poté co Američanka Vivian Wheelerová utrpěla šok ze smrti své matky, narostly jí vousy o délce 27,9 cm.
- Američan Jon Brower Minnoch vážil 635 kg a jelikož mu hrozilo riziko smrti, dokázal zhubnout až 419 kg za 16 měsíců.
- Nejteplejší srst na světě má liška polární, srst lišku ochrání až do -80°C .
- Nejrychlejší reakci při nalezení potravy má krtek hvězdonosý, spolkne potravu za 0,14 s.



Obrázek 39. Schematický nákres hry „Čtyři větvy“.

Efektivní adaptace začínajících učitelů na požadavky školské praxe



Obrázek 40. Fotografie hry „Čtyři věty“.

13. Hra „Tichá pošta“

Rozvoj kondičních složek: Akcelerační a speciální rychlost

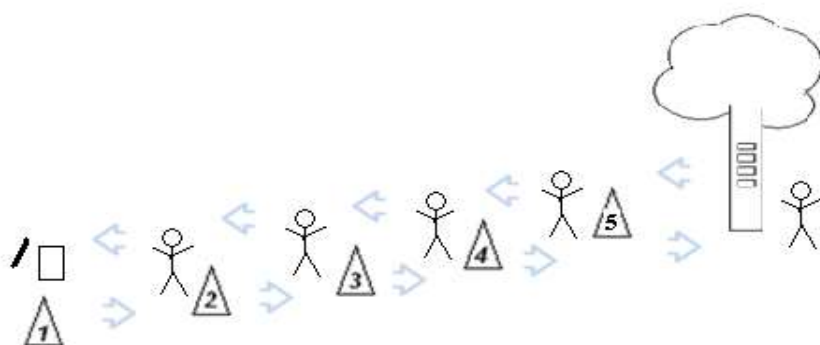
Místo: Lesní cesta ve svahu

Materiální vybavení: 10 kuželů, 9 kartiček s jazykolamy, 2 papíry s tužkou

Cíl hry: Dvě soutěžící družstva v každém 5 hráček. Obě družstva rozdělí hráčky ke kuželům (2-5) a zbylou hráčku postaví na konec trati, kde je strom s devíti jazykolamy. U základních kuželů (1) je papír s tužkou. Celá trať měří 90 m. Hra probíhá na principu tiché pošty, hráčka u stromu si zapamatuje jazykolam a běží k hráčce u kuželu (5) a pošeptá jí ho, tak to jde dál až k hráčce u kuželu (2), která běží k základnímu kuželu (1) a zapíše jazykolam na papír. Hráčky se vždy vrací ke svému kuželu, dokud neproběhne všech 9 jazykolamů. Družstvo, které to zvládne rychleji a má jazykolamy správně napsané, vyhrává. Vzdálenost mezi kužely byla 1-2 (20 m), 2-3 (20 m), 3-4 (20 m), 4-5 (15 m), 5strom (15 m)

Použité jazykolamy:

- Řízni dřív dřevo z bříz.
- Šil švec sešlý se šlí sesli.
- Strýc Šusta suší švestky.
- Poslal posel posla pro salámu.
- Na cvičišti čtyři svišti piští.
- Naolejuje-li Julie, či nenaolejuje-li Julie.
- Kopyto klopýtlo. Kobyta kopyty klapala.
- Čistý s Čistou čistili činčilový čepec.
- U Řezáčů řinčel řetěz při řezání řezanky.



Obrázek 41. Schematický nákres hry „Tichá pošta“.

14. Hra „Mapa“

Rozvoj kondičních složek: Tempová rychlost

Místo: Lesní cesta ve svahu

Materiální vybavení: 4 kužele, 2 mapy, 20

Efektivní adaptace začínajících učitelů na požadavky školské praxe

Cíl hry: Dvě soutěžící družstva soustředěná u základních kuželů (1). Z každého družstva vyběhají první hráčky ke kuželům (2), umístěných přibližně 70-90 m od základního kuželu. U kuželů (2) má každé družstvo svou hromádku z rozstříhaných dílů mapy. Hráčka může za jednu cestu, vzít jeden díl mapy z hromádky a donést ho ke svému družstvu. Družstvo, které první seskládá mapu a co nejrychleji doběhne do cíle podle trasy na mapě, vyhrává.



Obrázek 42. Schematický náčrt hry „Mapa“.



Obrázek 43. Fotografie hry „Mapa“



Obrázek 44. Fotografie hry „Mapa“.

15. Hra „Na pašeráky a celníky“

Hrají dvě družstva, kde jedno jsou pašeráci a druhé, celníci. Poměr mezi celníky a pašeráky by měl být cca. 40-60%. Hra se hraje v lese, ne v hustníku. Úkolem pašeráků je přenést předměty-pašunk (nejlépe nějaké hygienicky zabalené cukrovinky a papírové peníze) přes hranici vymezeného území např. lesní cestou. Úkolem obránců-celníků je zabránit pašerákům přenesení pašunku přes hranici, tím že ho chytí (dotekem) a prohledají. Pašované věci se mohou schovávat kdekoli v oblečení a obutí, ale nesmí se schovávat do tělních dutin a do spodního prádla (specifikace záleží na věku hráčů :-)). Na jedné straně hranice v lese je vedoucí-překupník, který rozdává pašované zboží, na druhé straně hranice je druhý vedoucí-překupník, který vyměňují pašované zboží za peníze (viz. níže). Je důležité mít pašované zboží rozdělené podle hodnoty od nejméně ceného po nejcenější. Nejmenší cenu by měly mít věci, které se nejlépe schovají např. bonbóny. Nejvyšší cenu by měly mít věci, které se nejhůře schovají např. čokoláda. Příklad cukrovinek podle hodnoty:

1. bonbón... cena 50
2. lízátko... cena 100
3. zvýkačky... cena 150
4. malá čokoládka... cena 200
5. besip bonbóny...cena 250
6. čokoládová tyčinka...cena 300
7. tatranka... cena 400
8. slané tyčinky...cena 500
9. velká čokoláda...cena 600
10. chypsi.... cena 700
11. pet láhev kofoly....cena 800

Efektivní adaptace začínajících učitelů na požadavky školské praxe

Popis hry:

Na začátku hry každý pašerák dostane od překupníka jeden bonbón a ten si ukryje. Potom se snaží projít přes hranici, aby se ho celník nedotknul ve vymezeném pásmu. Celníci se mohou pohybovat pouze na cestě, nesmějí chytat pašeráky v lese mimo pro ně vymezené území. Pašeráci nesmějí běhat mimo vymezené území a mohou pašovat z obou stran. Pokud Pašerák projde bez chycení dojde k překupníku, který mu za přenesenou věc dá finanční hodnotu viz. výše. Tuto finanční hodnotu si opět ukryje a musí přenést přes hranici. Pokud ji přenesne přes hranici může si za danou finanční hodnotu vzít lepší pašunk např. za 50 peněz lízátko. a opět přenáší. Pokud je pašerák chycen, mají celníci 40s (nebo počítá do čtyřiceti)na to, aby jej prořacovali a našli buď pašunk nebo peníze. Pokud něco celníci najdou je to již jejich i po skončení hry. Vše co propašují pašeráci je již také jen jejich i po skončení hry. Pokud celníci chytí pašeráka a za daný limit nic nenajdou pašerák je volný a může pokračovat v cestě. Pokud pašerák ztratí nebo celníci cokoliv najdou musí zase pašerák začít pašovat od nejnižší hodnoty např. bonbónu. Hra končí po cca. 45-60 min a co se nepřepašuje, se potom draží v klasické dražbě, nebo se rozdává.

Nesmí se:

- přehazovat věci přes hranici
- hrát u pašeráků na tzv. volavky, tj. každý hraje za sebe a nesmí přenášet cizí zboží nebo finance
- bít se a držet s celníky
- ohrožovat druhé na zdraví

Platidla v celotáborové hře z Rampušákova kraje nebo pro hru Pašeráci a celníci.



Efektivní adaptace začínajících učitelů na požadavky školské praxe



16. Druhy šifer

Níže jsou uvedeny možné druhy šifer, které je možné využít v hrách na tábory a školy v přírodě.

Efektivní adaptace začínajících učitelů na požadavky školské praxe

Ž M L E V I
E I L O K T
U S Y Ú I
M L ! Ě Š
Í O Ě I T E
T E R O Z Ř

čti po obvodu čtverce

*čti odzadu po sloupcích
zdola nahoru*

A A Š Í V
K K U V A
N A P Ā R
E K M S D
Č A A R Ž

Š O N O K
E D R A
K

Jed' po čáře od písmena O.

čti pozpátku

UDALKOPKATSEC

čti každé druhé písmenko

**LBOUUDHEA'VAETL
ĚMŽIKDA'**

čti každé třetí písmenko

AKZTNĚĚSPCKAO

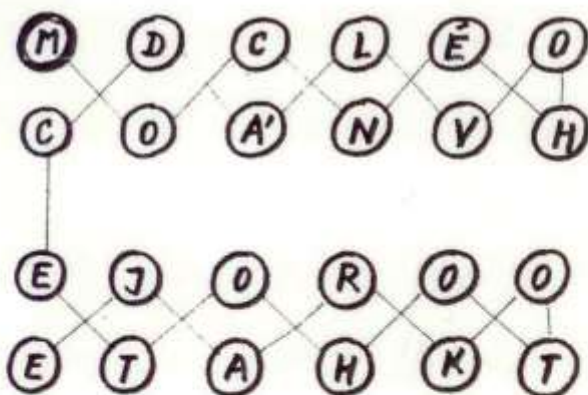
čti střídavě zepředu a zezadu

**AUEEUEDKZTAA'
OTSMTDB**

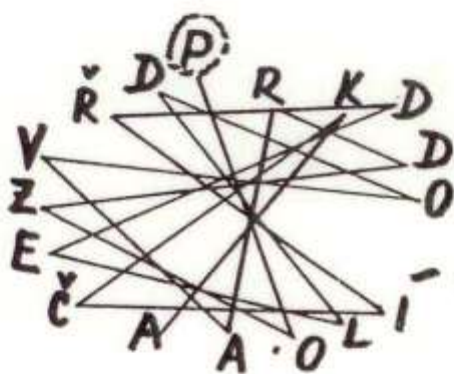
čti pouze malá písmenka

**KpRMasJITtVvZ
SPJinTKsORkVCHýt
lěVNIboPA+CD.**

Efektivní adaptace začínajících učitelů na požadavky školské praxe



Začni u označeného písmenka a jdi po čáře



Začni u označeného písmenka a jdi po čáře

Efektivní adaptace začínajících učitelů na požadavky školské praxe

a	b	c	i.	j.	k.	R.	S.	t.
d	e	f	l.	m.	n.	u.	v.	w.
g	h	ch	o.	p.	q.	x.	y.	z.

Handwritten symbols corresponding to the letters above, including a central square with a dot.

a b c d e
1 2 3 4 5
—————
1

f g h i j
1 2 3 4 5
—————
2

k l m n o
1 2 3 4 5
—————
3

p q r s t
1 2 3 4 5
—————
4

u v x y z
1 2 3 4 5
—————
5

$\frac{3}{1}$ $\frac{4}{5}$ $\frac{1}{3}$ $\frac{2}{3}$ $\frac{4}{2}$ $\frac{4}{4}$ $\frac{5}{4}$ $\frac{4}{2}$ $\frac{1}{3}$ $\frac{1}{1}$

Efektivní adaptace začínajících učitelů na požadavky školské praxe

	P	A	S	T	V	I	N	Y
1	a	b	c	č	d	e	f	g
2	h	ch	i	j	k	l	m	n
3	o	p	q	r	ř	š	ť	ž
	kv	uv	vr	w	x	y	z	ž

4T 1P 3A 11 15

Efektivní adaptace začínajících učitelů na požadavky školské praxe



Efektivní adaptace začínajících učitelů na požadavky školské praxe

A	..	akát	N	..	národ
B	blyskavice	O	---	ó náš pán
C	čilovníci	P	papírníci
D	...	dálava	Q	-----	kvilí brkán
E	.	erb	R	..	rarášek
F	Filipíny	S	...	sobota
G	---	Gionská zem	T	-	tón
H	hrachovina	U	..	učeníj
CH	-----	chvátá sám k nám	V	vyučeníj
I	..	ibis	W	---	vagón klád
J	-----	jasmin bílý	X	---	Xénokratés
K	..	království	Y	-----	y tvrde yj
L	..	lupineček	Z	září duha
M	--	mává			

Efektivní adaptace začínajících učitelů na požadavky školské praxe

Literatura

- Adams, D. (1991). *Stopařův průvodce po Galaxii, Restaurant na konci vesmíru*. Praha: Odeon.
- Anonymous (2003). *Celotáborová etapová hra a proč se tak často hraje*. Praha: Pionýr.
- Anonymous (2005). Harry Potter [Electronic version]. *Co by nikdy neřekl !!!!*. Retrieved 27.10.2009 from the World Wide Web: http://www.pharry.estranky.cz/stranka/co-by-____-nikdy-nerekl-
- Anonymous (2008). *Zlatý fond her I*. Praha: Portál.
- Bartůněk, D. (2002). *Kniha her a činností v klubovně i venku*. Praha: Portál.
- Caha, M. (2005). Informační systém environmentální výchovy [Electronic version]. *Simulační hry aneb hrát či nehrát, to je to, oč tu běží!* Retrieved 28.9.2009 from the World Wide Web: <http://www.sweb.cz/isev/hry/caha2.htm>
- Chour, J. (2000). *Receptář her: náměty a návody pro vedoucí dětí a mládeže*. Praha: Portál.
- Fakír et al. (2002). *Jak vést družinovou schůzku*. Brno: Ginkgo.
- Foglar, J., Chour, J., & Zapletal, M. (1997). *Etapové hry*. Liberec: Skauting.
- Foglová, M. (2006). *Táborové etapové hry*. Praha: Portál.
- Gabriel, L. (2006). *Analýza činnosti organizací zabývajících se pobytem v přírodě*. Brno: MU.
- Graham, P., & David, S. (2000). *Cvičení a hry pro globální výchovu 1*. Praha: Portál.
- Halasová, J. (2009). *Letní dětský tábor jako významný prvek výchovy dětí na 1. stupni ZŠ*. Diplomová práce, Univerzita Palackého, Fakulta tělesné kultury, Olomouc.
- Harmach, J. et al. (2004). *Tábory a jiné zotavovací akce*. Praha: IDM MŠMT.
- Holec, O. et al. (1994). *Instruktorský slabikář*. Prázdninová škola Lipnice.
- Hora, P. et al. (1984). *Prázdniny se šlehačkou*. Praha: Mladá fronta.
- Hrkal, J., & Hanuš, R. (2007). *Zlatý fond her II*. Praha: Portál.
- Janda J. et al. (2002). *Zlatý fond her I*. Praha: Portál.
- Jirásek I. (2004). Vymezení pojmu zážitková pedagogika. *Gymnasion: časopis pro zážitkovou pedagogiku*, Prázdninová škola Lipnice, 1(1).
- Juřen, L. et al. (1989). *Etapové hry*. Praha: ČÚV ČSTV.
- Kayser R. (1993). *Přítel lesa*. Martin: Vydavatelství Osveta.
- Langerová, E. (2014). *Kondiční hry v přírodě a jejich uplatnění v kondiční přípravě házenkářek*. Diplomová práce, Univerzita Palackého, Fakulta tělesné kultury, Olomouc.
- Lukášek, J. (1997). *Velké táborové hry*. Třebíč: Arca Jimfa.
- MACHOVÁ, J. (2005). *Biologie člověka pro učitele*. Praha: Univerzita Karlova.
- Másilka, D. (2003). *Zážitková pedagogika*. Diplomová práce, Univerzita Palackého, Fakulta tělesné kultury, Olomouc.
- Mazal, F. (2000). *Pohybové hry a hraní*. Olomouc: Hanex.
- Miškar, J., & Ondra, V. (2006). *Hold Jiřímu Stojanovi-Kidovi*, Nivnice: Turistický oddíl mládeže.
- Miškar, J. (2007). *Příprava etapových her pro dětské kolektivy*. Diplomová práce, Masarykova Univerzita, Pedagogická fakulta, Brno.
- Nejedlý, P., Hvězdová, A., Hvězda, J., & Schlanger, J. (1992). *Připravujeme tábor*. Praha: Práce.
- Neuman J. et al. (1999). *Překážkové dráhy, lezecké stěny a výchova prožitkem*. Praha: Portál.
- Neuman, J. (1998). *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*. Praha: Portál.
- Novotný, J., et. al. (2001). *Boty do hor*. Praha: ATOM.

Efektivní adaptace začínajících učitelů na požadavky školské praxe

- Paulusová Z. (2004). Smysl a význam dramaturgie při přípravě akcí zážitkové pedagogiky. *Gymnasion: časopis pro zážitkovou pedagogiku*, 1(1), Praha.
- Pávková, J. (2002). *Pedagogika volného času: teorie, praxe a perspektivy výchovy mimo vyučování a zařízení volného času*. Praha: Portál.
- Pelánek, R. (2008). *Příručka instruktora zážitkových akcí*. Praha: Portál.
- Rudý, J., & Kačer, J. (2007). *Příprava tábora*. Brno: Mravenec.
- Šimeček, P. (2006). Program tábora – trocha teorie. *Táborový vševěd*, 8. Brno: Klubko.
- Tolarová, E. (2012). *Etapová dlouhodobá hra jako motivační prostředek v programu školy v přírodě*. Diplomová práce, Západočeská Univerzita, Pedagogická fakulta, Plzeň.
- Vážanský M. (1992). *Volný čas a pedagogika zážitku*. Brno: MU.
- Zapletal M. (2003). *Vycházky a výlety s dětmi*. Praha: Portál.
- Zapletal, M. (1975). *Encyklopedie her*. Praha: Olympia.
- Zapletal, M. (1985). *Velká encyklopedie her, Hry v přírodě*. Praha: Olympia.
- Zounková D., et al. (2007). *Zlatý fond her III*. Praha: Portál.

Užitečné stránky:

<http://archiv.jmpionyr.cz/> Sborníčky z BURZY nápadů k táborům, Táborové vševědy, CTH Ostrov pokladu, Prsteny moci, Egypt

www.borovice.cz - Táborové hry: Tábor indiánů * Osmtisícovky * Tajemná Transylvánie * Expedice Archeo * Tři mušketýři * V zajetí stroje času - to jsou novinky zpracovaných ...

<http://www.mravenec.cz> lze zde objednat přes 120 různých etapových her s mnoha nápady a dokumentací. Stačí si pouze vybrat, jakým stylem chcete mít proveden váš tábor či oddílový rok a můžete si začít hrát.

<http://taborovehry.wz.cz> - Táborové hry, etapové hry a další materiály - Egypt, Fernando Magalhaes, Asterix a Obelix, Program Nodus, Polis Olympion - popis motivací her, pravidla her...

<http://www.dobrytabor.cz/> Díky „OSMERU OPRAVDU DOBRÉHO TÁBORA“ si můžete udělat představu o tom, jak by takový tábor měl vypadat a jaké by měl mít náležitosti

<http://zsmorava.cz/commandos.htm> - starší popis jedné ze starších CTH ZS Morava

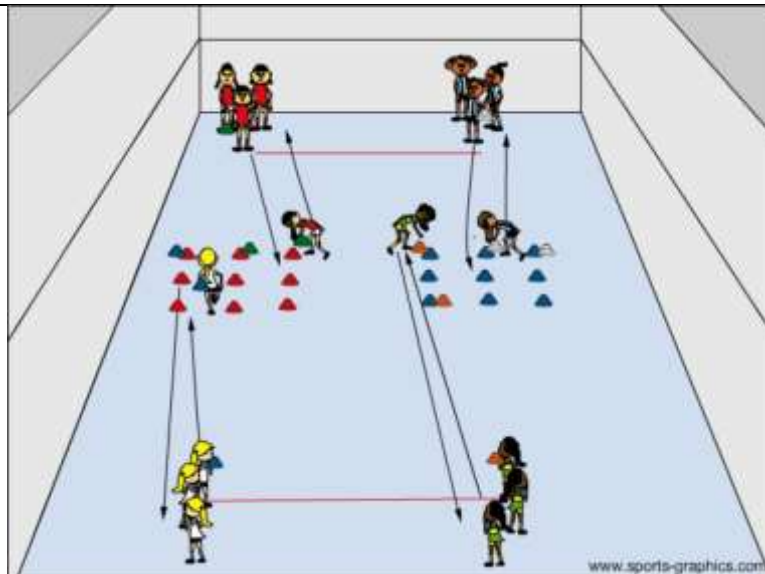
<http://www.hra.cz/eh.asp> Je jedním z výstupů projektu HRA 2000. Je to program určený pro počítače s operačním systémem Microsoft Windows a umožňuje snadnou evidenci her, jejich třídění a vyhledávání

4 Pohybové hry do přírody a tělocvičny

Hry jsou určeny pro žáky a studenty všech typů škol. Volné místo za každou hrou je pro Vaše poznámky a doplnění. Obrázky jsou pro lepší názornost hry, ale samozřejmě lze hry modifikovat pro různé typy tělocvičen a může dojít ke změně z důvodu pomůcek a počtu hráčů. Všechny uvedené pohybové hry je možné po menších úpravách hrát i v přírodě. Pohybové hry jsou zaměřeny na rozvoj rychlosti, koordinace, myšlení, strategii a další.

1) Piškvorky

Efektivní adaptace začínajících učitelů na požadavky školské praxe



Pomůcky:

Kužele, rozlišovací trika

Popis hry:

Piškvorky hrají dvě družstva proti sobě. Každé družstvo má tři rozlišovací trika (nebo kužele, kloboučky) stejné barvy, jiné než druhé družstvo. Mezi družstvy je položeno 9 kuželů. Úkolem je položit tři rozlišovací trika vedle sebe (i diagonálně), stejně jako když se hrají piškvorky. Druhé družstvo může překazit položením svého rozlišovacího trika k dalším kuželům položení tří rozlišovacích trik vedle sebe. Hráči vybíhají štafetově. Na startu hry mají první tři hráči po jenom rozlišovacím triku stejné barvy. Pokud hráči již položí všechny tři rozlišovací trika, potom běhají ke kuželům pouze proto, aby je různě takticky přemístili. Každý hráč má vždy jen jeden pokus. Vyhrává družstvo, které jako první bude mít všechny tři rozlišovací trika vedle sebe.

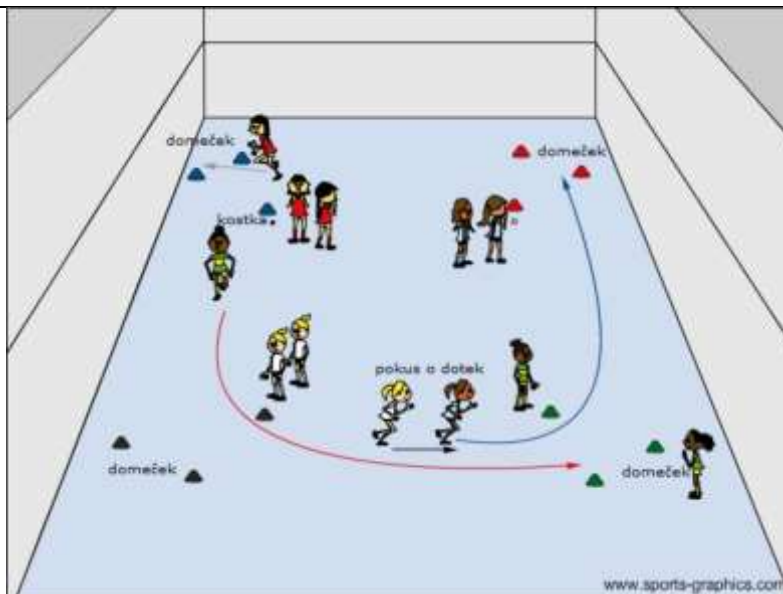
Modifikace:

- Může se hrát se čtyřmi rozlišovacími triky a 12 kuželi

Vaše poznámky:

2) Člověče, nezlob se!

Efektivní adaptace začínajících učitelů na požadavky školské praxe



Pomůcky:

Kužele, hrací kostky

Popis hry:

„Člověče, nezlob se!“ hrají 3-6 družstev. Každé družstvo má svou hrací kostku. Úkolem hráče je 1-6x oběhnout kolem celého hřiště, tak aby jej žádný protihráč nechytil a dostal se do svého domečku. Z každého družstva může být na trati pouze jeden hráč. Hráč se na trať dostane tak, že hodí kostkou šestku (nebo číslo, které určí učitel). Hráč hází tak dlouho než toto číslo hodí. Jakmile hodí hráč šestku, musí hned házet znovu a další hozené číslo mu určí počet oběhů celého hřiště dokola. Poté musí hned bez čekání vyrazit na trať. Ostatní spoluhráči čekají, nehází zatím kostkou. Pokud není hráč během obíhání koleček chycen žádným protihráčem a má již oběhnutý daný počet koleček, může zamířit do domečku. V tu chvíli může začít házet další hráč. Pokud je v průběhu obíhání chycen nebo předběhnut protihráčem, musí zpět do startu a v tu chvíli může začít házet další hráč. Vyhrává družstvo, které má v domečku všechny hráče.

Možná obměna je, že hráči mohou běžet s driblinkem míče nebo vedením míče nohou, florbalkou.

Vaše poznámky:

Efektivní adaptace začínajících učitelů na požadavky školské praxe

3) Biatlon



Pomůcky:

Kužele, míče

Popis hry:

Biatlon hraje 2-5 družstev. Na začátku hry vyběhají všichni hráči, kteří běží první úsek štafety najednou. Dobíhají k čáře odhodu naproti svým kuželům. Zde si vezmou míče, které jsou určeny jejich družstvu. Každý hráč má možnost vystřelit 4x na tři kužele. Musí sestřelit všechny kužele během max. 4 střel. Za každý netrefený kužel, musí hráč oběhnout jedno trestné kolečko. Poté míří do cíle, kde předává štafetu dalšímu hráči. Vyhrává družstvo, které jako první vystřídá všechny hráče.

Je vhodné za lavičku umístit jednoho spoluhráče z družstva, aby zvedal kužele a sbíral míče. Zde se hráči mohou měnit podle toho, kdy běží.

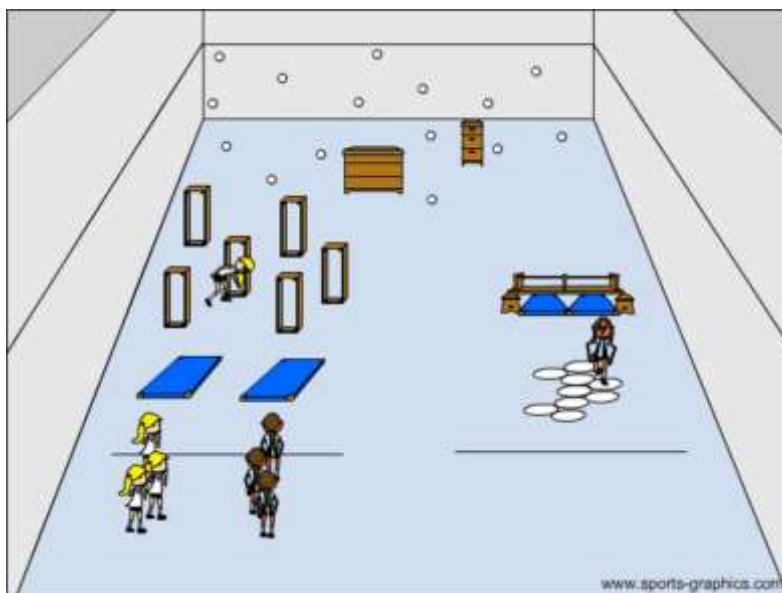
Modifikace:

- Nejprve musí hráč oběhnout jedno kolečko a až poté může jít střílet na kužele
- Nejprve musí hráč oběhnout jedno kolečko a až poté může jít střílet na kužele, ale potom musí opět oběhnout celé kolečko a až poté může doběhnout do cíle a předat štafetu
- Hráči mohou po střelbě oběhnout kolečko a jí znovu střílet
- Změna střelby nohou, florbalovou hokejkou na stojící kužele na zemi
- Závod jednotlivců na čas

Vaše poznámky:

Efektivní adaptace začínajících učitelů na požadavky školské praxe

4) Šifra



Pomůcky:

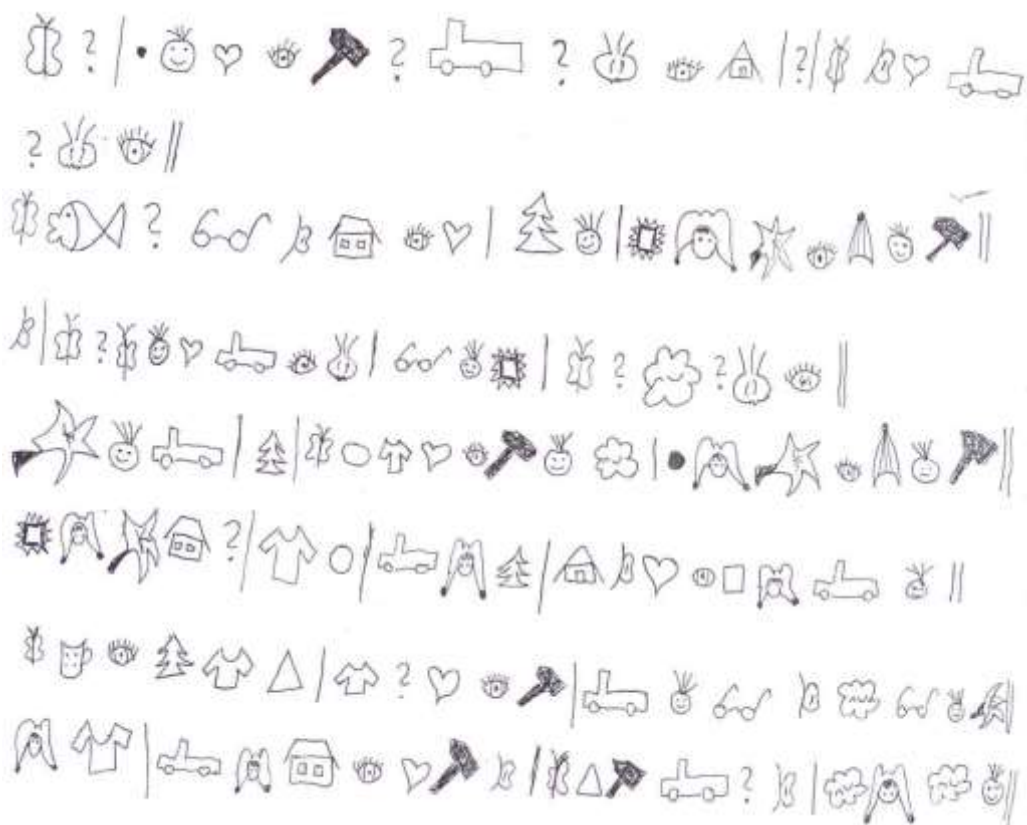
Kartičky se znaky, zakódovanou zprávu, lepicí páska, a další pomůcky podle typu dráhy

Popis hry:

Každé družstvo na začátku hry dostane zašifrovanou zprávu ve znacích. Na druhé straně tělocvičny budou rozmístěné (např. na stěně, na zemi, na boku švédské bedny) kartičky se znaky. Hráči vyběhají ke kartičkám přes překážkovou dráhu, přiběhnou ke kartičce, snaží se zapamatovat znak a písmeno na něm a utíkají zpět druhou překážkovou dráhou. V cíli předá štafetu dalšímu hráči a napíše znak s písmenem na papír. Každý hráč může donést jen jedno písmeno se znakem. Vyhrává družstvo, které jako první vyluští zprávu.

Příklad zašifrované zprávy

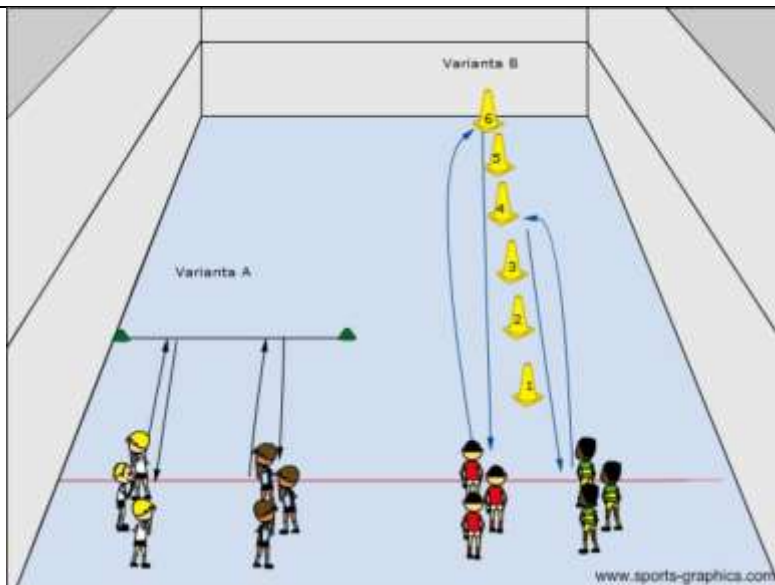
Efektivní adaptace začínajících učitelů na požadavky školské praxe



Vaše poznámky:

5) Kostky na počet

Efektivní adaptace začínajících učitelů na požadavky školské praxe



Pomůcky:
Kužele, kostky

Popis hry:

Hraje proti sobě dvě a více družstev. Každé družstvo má jednu hrací kostku. Úkolem je dosáhnout co nejrychleji celkem např. 50 bodů. Každý hráč před během (Varianta A a B) hází kostkou a číslo, které hodí, se přičítá k dalším již hozeným číslům. Hráči hází kostkou, až jejich spoluhráč doběhne. Vyhrává družstvo, které jako první nasčítá 50 a více bodů.

Varianta A

Hráči běhají stejnou vzdálenost, ale počet je určen číslem, který hráč hodil. Příklad: Hráč hodil 5, proto 5x běží úsek od čáry k čáře. Jak doběhne do cíle, hází a běží další hráč. Pokud mají hráči již např. 48 bodů a hráč hodí např. 5, musí tento úsek celý odběhat.

Varianta B₁

Hráči běží různou vzdálenost, ale vždy jen jednou. Příklad: Hráč hodí 6, proto běží ke kuželi 6 a zpět. Potom hází další hráč. Čísla se stále sčítají. Pokud mají hráči již např. 48 bodů a hráč hodí např. 5, musí tento úsek celý odběhat.

Varianta B₂

Hráč vybíhá až hodí šestku, potom obíhá daný kužel

Modifikace:

- hráči mohou běžet s míčem driblinkem, nebo mohou vést míč nohou, florbalkou
- může se hrát na jednotlivce
- může se házet dvěma kostkami

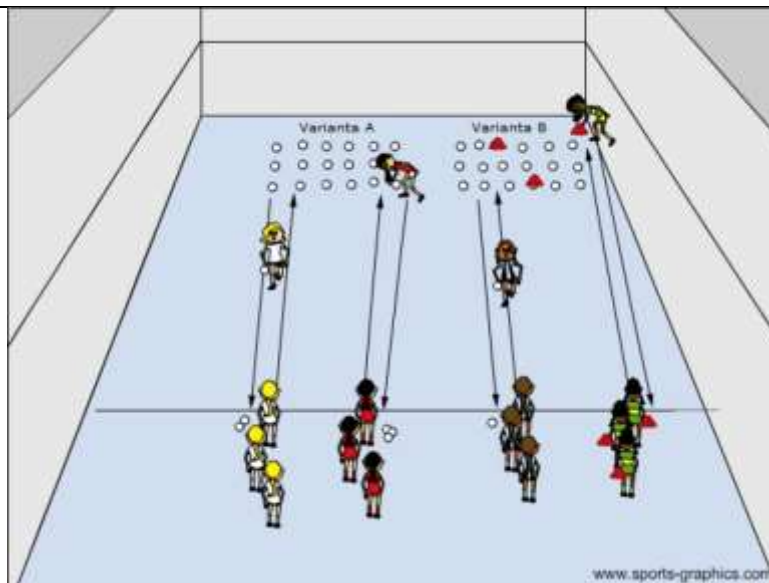
Vaše poznámky:

Studijní text k projektu

Efektivní adaptace začínajících učitelů na požadavky školské praxe

6) Náhoda

Efektivní adaptace začínajících učitelů na požadavky školské praxe



Pomůcky:

Kartičky s čísly, kužele

Popis hry:

Před družstvy leží rubem nahoru kartičky s čísly (počet je podle toho jak chceme, aby hráči běhali).

Varianta A

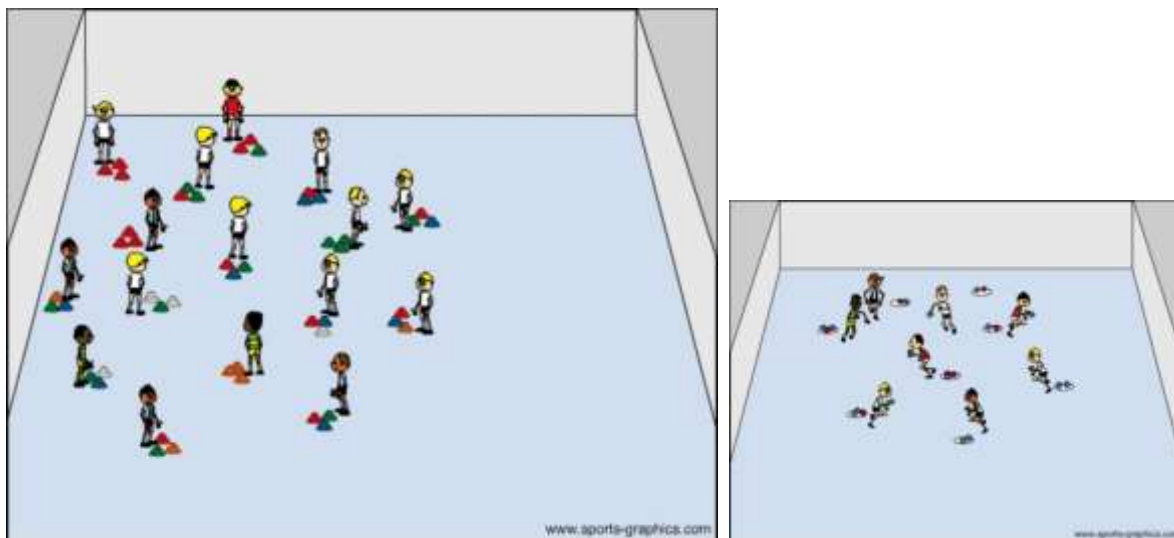
Na povel vybíhají první hráči ke kartičkám, jednu si vyberou, nesmí je otáčet (mají jen jeden pokus) a utíkají s kartičkou zpět do cíle, kde předají štafetu dalšímu hráči. Vyhrává družstvo, které bude mít po sebrání všech kartiček vyšší součet všech donesených čísel.

Varianta B

Jedno z družstev má kužele a také utíká ke kartičkám a pokládá na ně kužele (zamkne je). To znamená, že druhé družstvo nesmí tyto kartičky vzít. Až jsou všechny kartičky sebrány nebo „zamčeny“, hra končí. Družstvo, které bralo kartičky, sečte čísla a role si vymění. Vyhraje družstvo s větším součtem čísel.

Vaše poznámky:

7) Na zloděje



Pomůcky:

Kužele-kloboučky nebo kuličky a kruhy

Popis hry:

Všichni hráči dostanou stejný počet oříšků (míčků nebo kuželů-kloboučků), které si dá do svého kruhu. Rozmístí se podle velikosti tělocvičny do prostoru, tak aby vzdálenost mezi jednotlivými hráči nebyl větší jak 4m. Na pískání běží každý hráč (veverka) k jinému hráči vzít mu oříšek a donést ho ke svým oříškům. Hráči si nesmí navzájem bránit, mohou pouze běhat. Jeden hráč nesmí dvakrát za sebou vzít oříšek stejnému hráči. Vyhrává ten, kdo bude mít po zapískání nejvíce oříšků ve svém hnízdečku.

Vaše poznámky:

8) Abeceda

Popis hry:

Hráči běží z jedné strany na druhou tělocvičny na druhou. Během běhu řekne učitel otázku, na kterou musí co nejrychleji odpovědět tak, že se hráči položí na podlahu a udělají ze sebe „živou“

Efektivní adaptace začínajících učitelů na požadavky školské praxe

abecedu nebo číslici. Bod získá družstvo, které bude mít nejrychlejší odpověď a budou do písmen, číslic zapojeni všichni hráči z družstva.

Příklad otázek:

Jaké jsou iniciály kamarádů z Pařezové chaloupky?

Jaké jsou iniciály spisovatelky, která napsala babičku?

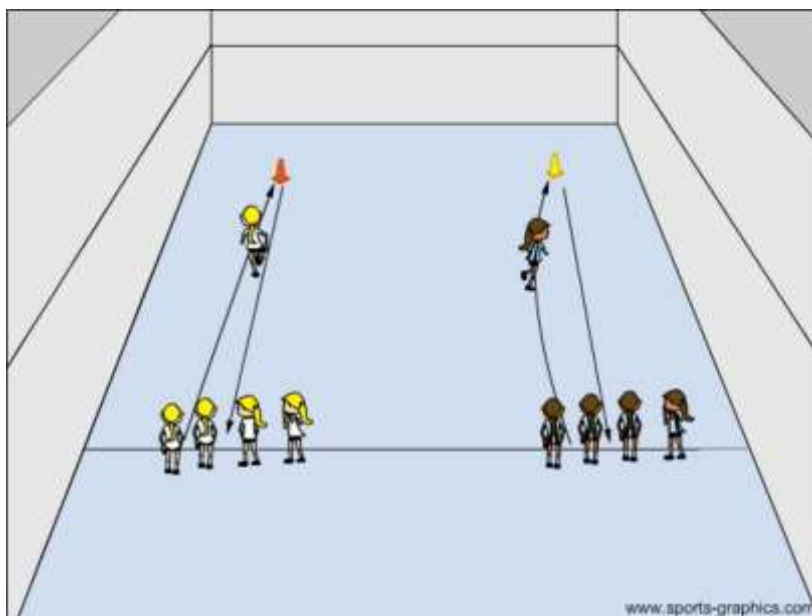
Kolik dnů má v letošním roce únor?

9) Živé pexeso

Popis hry:

Dva hráči jdou bokem, aby neslyšeli a neviděli domlouvající se další hráče. Ti si určí dvojice a ty se domluví na zvířeti (každá dvojice má jiné), které buď budou předvádět, nebo udělají jeho zvuk. Potom si sednou do řad po třech-pěti, ale neměla by sedět dvojice vedle sebe. Potom přijdou dva určení hráči a začínají hádat a hledat společné dvojice jako v klasickém pexesu. Vyhrává hráč, který má více uhodnutých dvojic.

10) Slepec



Pomůcky:

Šátky nebo klapičky na očích

Popis hry:

Hrají proti sobě dvě družstva. Jeden hráč má vždy zavázané oči a snaží se dostat, co nejrychleji ke kuželu a zpět. Ostatní spoluhráči mu dávají od startovní čáry pokyny, kvůli orientaci kam má jít (běžet). Vyhrává družstvo, kde se vystřídají všichni hráči.

Modifikace:

Studijní text k projektu

Efektivní adaptace začínajících učitelů na požadavky školské praxe

- Hráči mohou po cestě ke kuželu nebo zpět překonat nějakou jednoduchou překážku