

Vytvoření kolektivu na táborech využitím zážitkových her

Jindřich Stejskal

Bakalářská práce
2013



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta humanitních studií


INSTITUT
MEZIOBOROVÝCH STUDIÍ BRNO

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Institut mezioborových studií Brno
akademický rok: 2011/2012

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: Jindřich STEJSKAL
Osobní číslo: H108282
Studijní program: B7507 Specializace v pedagogice
Studijní obor: Sociální pedagogika

Téma práce: Vytvoření kolektivu na táborech využitím
zážitkových her

Zásady pro vypracování:

Zadané a zvolené téma bude zpracováno podle pokynů obsažených v materiálu IMS "Metodika psaní odborného textu a výzkum v sociálních vědách" (IMS 2009). Případně podle dalších materiálů, z nichž některé jsou obsaženy v literatuře připojené k tomuto studijnímu textu. Zejména bude dbáno na dodržování zásad publikační etiky a pravidel společenskovědního výzkumu. Průběžné výsledky práce budou pravidelně konzultovány s vedoucím bakalářské práce.

S vědomím těchto zásad a pravidel a po konzultaci s vedoucím bude práce zaměřena:

- vymezení pojmu volný čas a zážitková pedagogika;
- definice hry a její kategorie;
- provést případovou studii v podobě zážitkové hry na sportovním soustředění.

Rozsah bakalářské práce:

Rozsah přílohy:

Forma zpracování bakalářské práce: tištěná/elektronická

Seznam odborné literatury:

Hanuš, R., Chytilová, L. *Zážitkové pedagogické učení*. Praha: Grada, 2009.

Hendl, J. *Kvalitativní výzkum*. Praha: Portál, 2005.

Pávková a kol. *Pedagogika volného času*. Portál, 2008

Vágner, I. *Svět postmoderních her*. Jinočany: H&H, 1995.

Važanský, M. *Volný čas a pedagogika zážitku*. 1. dotisk vyd. Brno: Masarykova univerzita Brno, 1993.

Další literatura bude obsažena v Projektu bakalářské práce a průběžně doplňována během práce na tomto textu.

Vedoucí bakalářské práce:

Mgr. Michal Vavřík, Ph.D.

Katedra společenských věd

Datum zadání bakalářské práce:

16. března 2012

Termín odevzdání bakalářské práce:

30. dubna 2013

V Brně dne 16. března 2012


prof. PhDr. Pavel Mühlbacher, Ph.D.
vedoucí ústavu




Mgr. Michal Vavřík, Ph.D.
vedoucí katedry

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby ¹⁾;
- beru na vědomí, že bakalářská práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému dostupná k prezenčnímu nahlédnutí;
- na moji bakalářskou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3 ²⁾;
- podle § 60 ³⁾ odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 ³⁾ odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské práce využít ke komerčním účelům.

Prohlašuji, že

- elektronická a tištěná verze bakalářské práce jsou totožné;
- na bakalářské práci jsem pracoval samostatně a použitou literaturu jsem citoval. V případě publikace výsledků budu uveden jako spoluautor.

JINDŘICH STEJPKAL
.....
Jméno, příjmení studenta

V Brně 12. 11.

.....
Podpis

1) zákon č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, § 47b Zveřejňování závěrečných prací;

(1) Vysoká škola nevydělčně zveřejňuje disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce, u kterých proběhla obhajoba, včetně posudků oponentů a výsledku obhajoby prostřednictvím databáze kvalifikačních prací, kterou spravuje. Způsob zveřejnění stanoví vnitřní předpis vysoké školy.

(2) Disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce odevzdané uchazečem k obhajobě musí být též nejméně pět pracovních dnů před konáním obhajoby zveřejněny k nahlázení veřejnosti v místě určeném vnitřním předpisem vysoké školy nebo není-li tak určeno, v místě pracoviště vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce pořizovat na své náklady výpisy, opisy nebo rozmnoženiny.

(3) Platí, že odevzdáním práce autor souhlasí se zveřejněním své práce podle tohoto zákona, bez ohledu na výsledek obhajoby.

2) zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 35 odst. 3:

(3) Do práva autorského také nezasahuje škola nebo školské či vzdělávací zařízení, užije-li nikoli za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu, k výuce nebo k vlastní potřebě dílo vytvořené žákem nebo studentem ke splnění školních nebo studijních povinností vyplývajících z jeho právního vztahu ke škole nebo školskému či vzdělávacímu zařízení (školní dílo).

3) zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 60 Školní dílo:

(1) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení mají za obvyklých podmínek právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla (§ 35 odst. 3). Odpírá-li autor takového díla udělit svolení bez vážného důvodu, mohou se tyto osoby domáhat nahrazení chybějícího projevu jeho vůle u soudu. Ustanovení § 35 odst. 3 zůstává nedotčeno.

(2) Není-li sjednáno jinak, může autor školního díla své dílo užít či poskytnout jinému licenci, není-li to v rozporu s oprávněnými zájmy školy nebo školského či vzdělávacího zařízení.

(3) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení jsou oprávněny požadovat, aby jim autor školního díla z výdělku jím dosaženého v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložily, a to podle okolností až do jejich skutečné výše; přitom se přihlíží k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

ABSTRAKT

Tato bakalářská práce je nejen zaměřena na seznámení s trávením volného času v historii, ale i v současnosti u dětí a mládeže. Dále na seznámení s pojmy: volný čas, zážitková pedagogika, hra, kolektiv, tábory.

Cílem práce je odpověď na otázku, zda zážitková hra dokáže spolupráci a stmelení kolektivu dětí ve věkové kategorii 8 až 15 let. Základním prvkem je reprezentativní skupina dětí ze zápasnického oddílu TAK HELLAS Brno.

Výzkumné metody představují případové studie s využitím techniky pozorování.

Klíčová slova:

Hra, kolektiv, spolupráce, volný čas, tábor, zážitková pedagogika, děti a mládež, kultura, larp

ABSTRACT

This thesis is focused on history and present time of sparing free time by children and youth. It also introduce the main terms as: free time, experiential pedagogy, game, team, camps.

The aim of this work is the answer on question such as if the experiential game can improve cooperation between the team of kids and youth in the age 8 to 15. Representative group of children and youth of TAK HELLAS Brno wrestlers is the basic element of this work.

The researching methods present a study causes using techniques of observation.

Keywords:

game, team, cooperation, free time, camp, experiential pedagogy, children and youth, culture, larp

Poděkování

Děkuji Mgr. Michalu Vavříkovi, Ph.D., za vstřícný a trpělivý přístup a za velmi užitečnou odbornou a metodickou pomoc, kterou mi poskytl při zpracování mé bakalářské práce.

Mé poděkování rovněž náleží i zápasnickému klubu TAK HELLAS, který mi dovolil získat podklady pro případové studie.

Jindřich Stejskal

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

A.S. Makarenko

Prohlašuji,

že odevzdaná verze bakalářské práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.

OBSAH

ÚVOD.....	7
I TEORETICKÁ ČÁST.....	9
1 VOLNÝ ČAS.....	10
1.1 DEFINICE.....	10
1.2 FUNKCE VOLNÉHO ČASU	11
1.3 VÝCHOVA VE VOLNÉM ČASE	14
2 HRA	16
2.1 DEFINICE.....	16
2.2 ZÁKLADNÍ RYSY A CHARAKTERISTIKA HRY.....	17
2.3 LARP.....	18
3 PROŽÍVÁNÍ	20
3.1 PROŽITEK, ZÁŽITEK.....	21
3.2 ZÁŽITKOVÁ PEDAGOGIKA.....	22
3.3 KOLEKTIV	23
3.4 TÁBORY	24
II PRAKTICKÁ ČÁST	28
4 VYUŽITÍ ZÁŽITKOVÉ HRY PRO VYTVOŘENÍ SPOLUPRÁCE V DRUŽSTVU	29
4.1 ZVOLENÁ METODA VÝZKUMU	29
4.2 ETICKÉ PRINCIPY	33
4.3 HRA – JESKYNĚ	34
4.4 ANALÝZA DAT.....	37
ZÁVĚR	43
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....	45
SEZNAM GRAFŮ	49
SEZNAM TABULEK.....	50

ÚVOD

Téma bakalářské práce „Vytvoření kolektivu na táborech využitím zážitkových her“ jsem si vybral nejen z důvodu, že již v raném dětství mě fascinovaly „fantasy“ hry, kterých jsem se aktivně zúčastňoval, ale především, že chci tyto své praktické zážitky a zkušenosti dále předávat mladší generaci. Již několik let aktivně spolupracuji se Základní školou Horácké náměstí 13, Brno Řečkovice, pod jejíž záštitou provozuje činnost zápasnický klub TAK HELLAS Brno. Jmenovaný klub pořádá každoročně sportovní soustředění, jehož se vždy účastním jako hlavní programový vedoucí a vytvářím program pro celodenní aktivity účastníků sportovního soustředění od ranní rozcvičky až po večerku.

Cílem mé bakalářské práce je nejen seznámení s trávením volného času dětí a mládeže v historii a současnosti, ale rovněž i na seznámení s pojmy: volný čas, zážitková pedagogika, hra, kolektiv, tábory. Především však v této práci hledám odpověď na otázku, zda zážitková hra dokáže spolupráci a stmelení kolektivu dětí ve věkové kategorii 8 až 15 let u reprezentativní skupiny „zápasníků“ oddílu TAK HELLAS Brno.

Při vytváření programu pro tuto skupinu dětí se vždy snažím zúročit nejen své vědomostní znalosti, čerpané z historických knih (např. znalostní kvízy o Přemyslovcích-dějepis), dále se jedná o matematické a logické úkoly a v neposlední řadě čerpám nápady z různých knih o pedagogice volného času a zážitků. Dalším podnětem pro vytváření her pro zmíněné děti je i moje mnohaleté působení na různých akcích typu larp (live action role playing = živé hraní rolí), k jehož hraní jsem se dostal přes stolní RPG (role-playing games = hry na hrdiny, např. Dračí doupě, Stín meče) a stolní deskové hry.

Tato bakalářská práce je rozdělena do čtyř kapitol. Tři kapitoly náleží do teoretické části, čtvrtá do praktické části. V první kapitole je objasněn pojem volného času, funkce volného času a výchova ve volném času a k volnému času. Okrajově je zmínka i o polovolném času a jeho náplni. Druhá kapitola je věnována pojmu hra, její základní rysy a charakteristika, vysvětlení pojmu larp. Třetí kapitola obsahuje nejen vysvětlení pojmu prožívání, prožitek, zážitek, zážitková pedagogika, ale součástí této kapitoly je i charakteristika kolektivů, komunikace, charakteristika táborů a jejich historie. Poslední kapitola je věnována

praktické části. Popisuje zvolenou metodu výzkumu a její etické principy. Výzkumné metody představují případové studie s využitím techniky přímého, nezúčastněného, skrytého pozorování.

Se sociální pedagogikou má dané téma velkou souvislost, vždyť obsahem celé sociální pedagogiky je nejen výchova dětí a mládež, ale i adekvátní využití jejich volného času.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 VOLNÝ ČAS

„Mám volný čas a mají jej všichni, kdo chtějí. Záležitosti nikoho nepronásledují. Lidé se jich chápou sami a myslí si, že zaměstnanost je důvodem pro štěstí.“

SENECA

1.1 Definice

Volný čas je velmi široký pojem. Objasněním pojmu volný čas se zabývá mnoho odborných publikací.

Běžně však volný čas zahrnuje rekreaci, odpočinek, zájmové činnosti i zábavu. V případě dětí a mládeže do volného času nepatří vyučování, základní péče o zevnějšek ani činnosti zabezpečující biologickou existenci člověka jako je jídlo, spánek, hygiena apod. Volný čas je v podstatě doba, kdy člověk koná činnosti, aby si odpočinul. Jedná se o dobu uspokojení a uvolnění.

Volný čas nezahrnuje činnosti, jako je například doba, kdy se jedinec věnuje základní péči o zevnějšek a osobní věci. Činnosti spojené s biologickou existencí člověka, jako je jídlo, spánek, zdravotní péče, rovněž nespádají do doby „volna“.

Pedagogický slovník definuje volný čas jako: *„čas, s kterým může člověk nakládat podle svého uvážení a svých zájmů.“* (Průcha, 2000, str. 274)

Rovněž lze uvést, že volný čas můžeme považovat za produkt společnosti, která tento čas uvolňuje k individuálnímu využití. O úrovni dané společnosti svědčí množství volného času. Jeho známkou je tedy lidská svoboda, člověk může být sám sebou, svobodně se seberealizovat v aktivitách i případně sám sebe rozvíjet. *„Volný čas jako opak doby nutné práce a povinnosti“* (Pávková, 2008, s. 9)

Volný čas je nejen odpočinek, zábava, relaxace, zájmové činnosti a vzdělávání, ale i těmito činnostmi spojené časové ztráty. (Vážanský, 2001, s. 17)

Činnosti ve volném čase jsou nejen významné pro jednotlivce, ale mají také společenský dosah, neboť tyto aktivity jsou často realizovány v různých sdruženích nebo skupinách.

Kromě volného času odborná veřejnost rozlišuje také čas polovolný. Jsou to činnosti, které uspokojují vnímání volného času (lze se věnovat svému osobnímu volnu), ale zároveň je vytvářen užitek pro společnost. Např. rodinné činnosti polozábavného a polovýchovného typu (hra dítěte s rodiči a kontrola dětských úkolů rodiči, nebo rybolov za účelem zisku či drobné ruční práce za tentýž účelem apod.). Polovolný čas značí i samostudium, zdokonalování se ve své profesi, např. u lékařů. (Hájek, 2008, s. 10)

1.2 Funkce volného času

Volný čas a některé jeho funkce jsou důležité vzhledem ke kvalitě života. Stalo se z něj odvětví, které je využíváno jak komerčně, tak i pro vzdělávací a výchovnou činnost. Je zřejmé, že člověk, který je odpočínutý, může lépe zvládat mezilidské vztahy na svém pracovišti, ale také podává lepší pracovní výkony.

Mezi základní funkce volného času patří:

Kompenzace - znamená, že svůj neúspěch v práci se snažíme vykompenzovat ve svém volném čase tím, co velmi dobře umíme a co nás baví (tímto lze kompenzovat zlost, hněv).

Komunikace - znamená, že se učíme s lidmi komunikovat v rámci volného času na různých úrovních (rodina však přesto zůstává místem, kde se poprvé učíme komunikaci).

Kontemplace - znamená uzavření se v sobě, ale zároveň i otevření se světu (ztišení, rozjímání).

Kultivace - znamená zdokonalování sebe sama na základě nových zážitků i prožitků.

Regenerace - při této funkci dochází k obnovení fyzických i psychických sil.

Rekreace - tento pojem je odvozen od latinského „rekreo“ = znovu zrození. Stává se paradoxně, že fyzické vyčerpání sil může pomoci vzpamatovat se psychicky.

Zdravotně-hygienický pohled - znamená, že pokud jedinec správně využije volný čas, pozitivně se promítne do jeho zdravotního stavu, v případě nesprávného využití se může negativně projevit. (Pávková, 2008, s. 16-17)

Děti se týká především formativně-výchovná funkce. Uplatňuje se v každé aktivitě dětí, což znamená, že působí na dítě celkově, dospělého formuje pouze v některých oblastech. Další funkcí, týkající se převážně dětí, je kompenzačně-rekreační, která má nahradit úbytky mentální i fyzické energie.

Podle Úmluvy o právech dítěte, značí dítě osobu mladší 18ti let a mládeží je věková skupina 18 – 26 let.

Děti tráví svůj volný čas, kterého mají relativně mnoho, různorodě. Existuje mylný názor, že má výchovu ve volném času vždy zabezpečit rodina. Ta má však nejen nedostatek času, ale někdy chybí i materiální potřeby, především u sociálně slabších rodin.

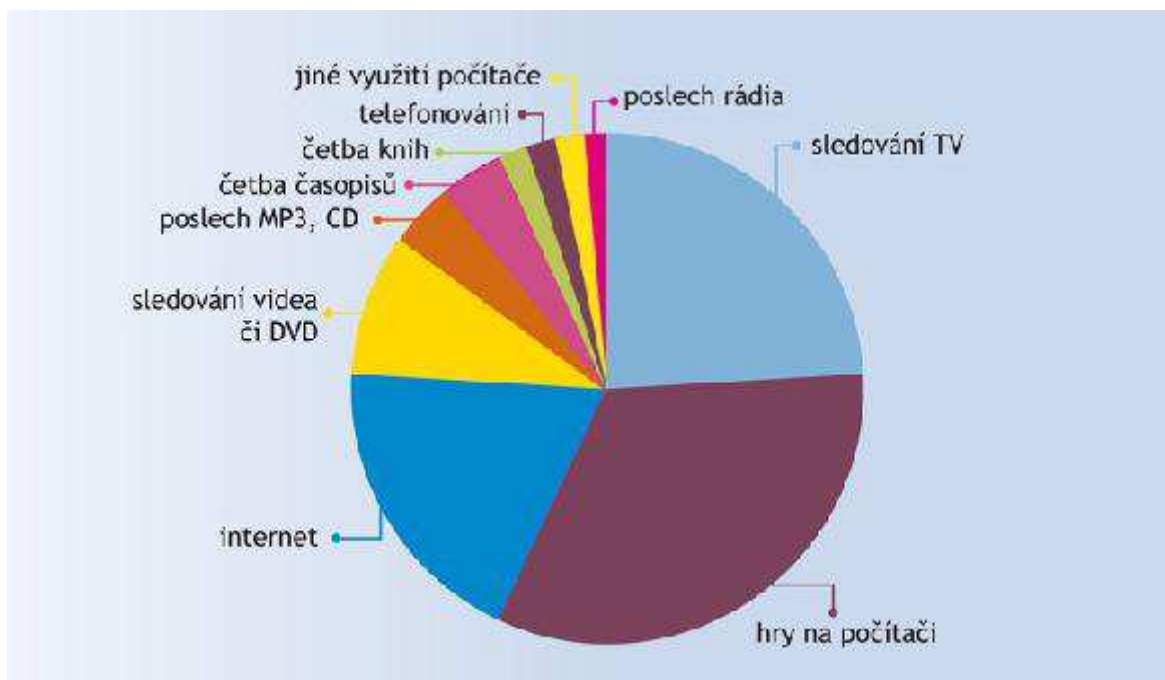
V knize od Jiřiny Pávkové Pedagogika volného času je zpracována statistika žáků 8. ročníku v různých zemích. Ročníku v různých zemích.

Tabulka č. 1: Průměrný čas věnovaný různým aktivitám v roce 1996 (v hodinách)

Země	Sledování TV	Počítačové hry	Povídání s přáteli	Domácí práce	Sportování	Čtení knih
Dánsko	2,2	0,6	2,8	1,1	1,9	1,0
Rakousko	1,9	0,7	2,9	0,8	1,9	0,8
Maďarsko	3,0	0,6	2,3	2,0	1,7	1,2
Švýcarsko	1,3	0,4	2,4	1,0	1,8	0,8
Německo	1,9	0,8	3,5	0,9	1,7	0,7
USA	2,6	0,7	2,5	1,2	2,2	0,7
ČR	2,6	0,6	2,9	1,3	1,9	1,0

Zdroj: ze správy Strakové, Tomáška a Palečkové o výzkumu TIMSS (1996)

Graf. č. 1: Průměrný čas věnovaný různým aktivitám v současnosti



(www.sancedetem.cz)

Z výše uvedeného je zřejmé, jak se charakter trávení volného času dětí neustále mění. Tyto změny jsou způsobeny nástupem nových médií a technologickým vývojem. Většina současné mladé generace radikálně změnila způsob trávení volného času a vyměnila hraní her v přírodě za vysedávání u počítačů.

Sedavý styl života, bez pohybu, spolu se stresem a nároky na psychickou odolnost způsobily degenerativní změny ve společnosti, které se moderně nazývají civilizační choroby.

Pokud je volný čas správně využíván, může velmi významně přispět k rozvoji osobnosti dítěte, v opačném případě může dojít k jiným závažným problémům (drogy, krádeže, hraní automatů, šikana a další nežádoucí patologické jevy).

1.3 Výchova ve volném čase

Z pedagogického hlediska je velmi žádoucí ovlivňování volného času dětí a mládeže, především proto, že děti mají tohoto volného času relativně mnoho a sami se ještě nedokáží orientovat v různých zájmových oblastech, a proto nutně potřebují vedení.

Hodnotné a účelné využívání volného času je především záměrná podpora prevence nežádoucích jevů.

Výchova ve volném čase může mít dvojí podobu. Jedná se o výchovu ve volném čase, což značí výchovu prostřednictvím aktivit. Druhou podobou je výchova k volnému času. Zde jde o vytváření návyků pro budoucí trávení volného času

Výchova ve volném čase se zabývá nejen výchovou mimo školní vyučování (školní družiny, různé kluby, kroužky atd.), ale i zážitkovou pedagogikou.

Organizováním volného času se zabývá mnoho institucí, které dělíme na:

- státní (jsou řízené různými ministerstvy, např. školní kluby, jazykové školy atd.)
- nestátní (jsou soukromé, např. organizování prázdninových pobytů, kluby atd.)

Historie výchovy ve volném čase

Nynější doba rozlišuje dobu odpočinku a volného času jiným způsobem než bylo v minulosti. Teprve ve dvacátých letech minulého století se ve většině vyspělých zemí zkrátila týdenní pracovní doba na dobu pětidenní, čímž se stává volný čas pracujících jedním ze sociálních fenoménů. Současné ideální rozdělení 24 hodin u pracujících by bylo: 8 hodin spánek, 8 hodin pracovní činnost a 8 hodin volný čas. Toto teoretické rozvržení je však v běžném životě pracujících nereálné.

Na rozdíl od minulosti, kdy děti neměly téměř žádné možnosti trávení volného času podle svého uvážení (byly nuceny od malička pomáhat v domácnosti, starat se o dobytek, často na úkor školní docházky) má současná generace dětí a mládeže neomezené možnosti. Existují různé zájmové, sportovní, výtvarné i hudební kroužky. Dále různá sdružení

(původně „Junák“, minulým režimem zakázaný, nahrazen masovým sdružením „Pionýr“), která jsou zaměřená, jak na výchovu vztahu k přírodě, tak vztahu ke kultuře a společnosti, případně k manuální zručnosti. V těchto sdruženích nejen, že se děti ledacos naučí, ale rozvíjí komunikaci s ostatními členy oddílu, socializují se do nových rolí. Poznávají jinou sociální skupinu, než se kterou se ve svém okolí běžně setkávají (škola, rodina).

Vždy záleží jen na jedinci (bohužel i na finančních možnostech rodičů), jak se svým volným časem naloží.

Osobní záliby i zájmy vždy dokáží jedince „podržet“ v jeho mezních krizových situacích nebo životních neštěstích.

2 HRA

„Hra je jeden z nejefektivnějších způsobů, jak zjednodušit život. Přesně to jsme dělali jako děti, ale v dospělosti jsme si hrát zapomněli.“

Albert Einstein

Hra je nedílnou součástí volného času dětí, mládeže, ale i dospělých. Provází nás od dob minulých až po současnost. *„Kdo si hraje, nezlobí“* je staré známé přísloví.

Hra nejen rozvíjí dětskou osobnost, ale i velmi pomáhá při výchově dítěte.

2.1 Definice

Hra je nenucená činnost, která má stanovené časové období a hranice. Daná pravidla přijímají dobrovolně všichni zúčastnění a napětí a radost je provází po celou dobu hry.

Podle pedagogického slovníku jedince provází hra po celý jeho život, a podle psychologického slovníku je motivována prožitky. (Průcha, 2000, Hartl, 2000)

„Aniž si to uvědomujeme, stále něco hrajeme a stále si hrajeme. Hra není jen jakýsi flirt se životem, něco nezávazného, co je jen „jako“. I kdybychom to časem chtěli jinak, my jsme hra a ta má vedle své naprosto nezbytné podoby i podobu vážnou, dokonce tragickou – pro Berneho může být hrou i sebevražda (Berne, 1992, s. 17) a mezi nezávazným a tragickým bývá někdy jen tenká hranice.“ (Fafejta, 2006, s. 25)

Zážitková hra je tedy kombinací výchovy prožitkem a zážitkové pedagogiky. Může mít různou formu. Například se může jednat o hru psychologickou, pohybovou, společenskou, rolovou. Konkrétní forma záleží vždy na autorovi.

(Gymnasion. *Gymnasion* [online]. 2012 [cit. 2013-04-21]. Dostupné z: <http://www.gymnasion.org>)

2.2 Základní rysy a charakteristika hry

Základním charakteristickým rysem hry je svoboda, protože hráči hrají dobrovolně. Vždyť se jedná o radost ze hry, o rozptýlení a o zábavu. Hra se stává nejen koníčkem, ale především efektivně vyplňuje dobu volného času.

Dalším rysem hry je časová ohraničenost. Každá hra má nejen svůj počátek, ale i závěr. Svůj půvab má hra i ve své opakovatelnosti.

Rovněž i prostředí je důležitou součástí při navozování atmosféry hry. Jak uvádím v praktické části, naše hra „JESKYNĚ“ měla úspěch u dětí, i proto, že se odehrávala v přírodě.

Neméně důležitým rysem jsou daná pravidla hry. Každá hra má předem určená pravidla, která jsou pro každou hru specifická s nutností jejich dodržování. Předčasné ukončení hry může být následkem nedodržení stanovených pravidel.

Hry se dělí podle různých hledisek:

- Procvičovací.
- Pohybové.
- Tvořivé.
- Poznávací.
- Rekreační.
- Terapeutické.
- Emocionální.
- Motivační.
- Sociální.
- Diagnostické.
- Fantazijní.

(Průcha, 2000)

Hry lze dělit i podle počtu hráčů. Existuje hra, jak pro jednotlivce, např. karetní hra pasiáns, některé počítačové hry, gamebooky aj., tak pro dvojice, např. šachy, lodě, piškvorky, tenis, hra Ztracená města atd. a taktéž pro skupiny např. košíková, člověče nezlob se, novodobé stolní deskové hry (tzv. board games) apod. V současné době jsou tyto deskové hry velmi populární. Společný zájem o tyto hry shromažďuje „nadšence“, kteří zakládají ve velkých městech kluby. Známy je například Brněnský klub deskových her, který vznikl již v roce 1995. Záliba v těchto hrách je dosti finančně náročný koníček, proto, aby mohl oslovit co nejširší vrstvu hráčů (i těch méně finančně zaopatřených), existují burzy s těmito hrami, kde si hráč za nižší pořizovací cenu může koupit již použité hry.

Jedná se např. o hry:

- Deskové.

Amun-Re, EVO, Vysoké napětí, Portoriko, Sankt Petersburg, Carcassonne

- Karetní.

6 bere, BANG, Střelené kachny, San Juan, Citadela, Dominion

- Figurkové.

Warhammer, Blood bowl, Warzone

2.3 larp

Larp, neboli „live action role playing“, je přidělená role ve stanovené hře, kde každý jedinec ztvárňuje přidělenou postavu. Doslovný překlad tohoto pojmu znamená „hraní rolí na živo“.

Pohybová, dramatická a zážitková činnost, i tak lze pohlížet na vymezení pojmu larp. Často je larp ve volné přírodě přirovnáván k divadelnímu představení. Základním rozdílem je to, že larp se hraje pro sebe a své spoluhráče, kdežto divadlo pro diváky.

Velmi precizně dopředu naplánovaný děj je základem pro ztotožnění se svojí postavou. Tuto postavu (může být i smyšlená) si sám hráč vybere. Nedílnou součástí pro dokonalé

vžití do role je i kostým s nezbytnými rekvizitami. Ve většině případů se jedná o kostým či rekvizity vlastnoručně vyrobené.

Kdo by si nepřál po zhlédnutí zajímavého filmu či přečtení napínavé knihy prožít na vlastní kůži jejich příběh? Splnění tohoto snu je umožněno právě prostřednictvím larpu.

Smyslem larpu je zážitek a zábava zúčastněných osob. Žádné publikum, jen hraní pro svůj prožitek a radost ze hry. Toto umožnění hrát mimo realitu dodává hře specifické kouzlo, náboj.

Existuje několik typů larpu:

- fantasy larp (inspirace legendami a fantasy literaturou),
- larpy městské (odehrává se v prostředí města),
- larpy komorní (nejčastěji se odehrává v nějaké místnosti),
- situační larp (inspirace v konkrétních navozených situacích),
- larpové divadlo (nový směr v České republice, převádějící larpové prvky na jeviště).

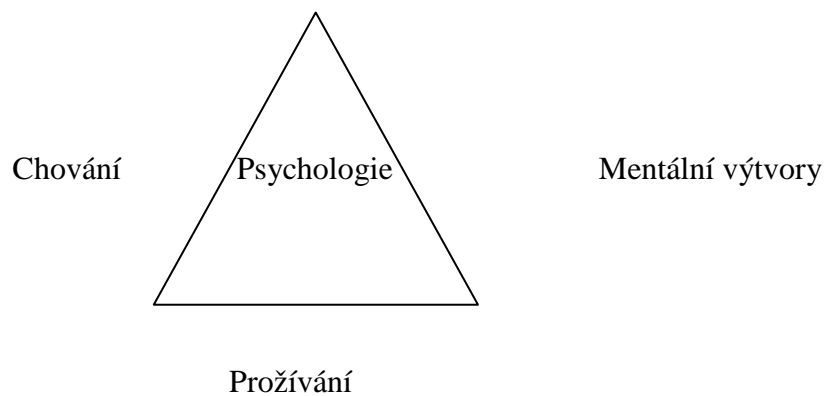
(www.pilirionos.org/pro-verejnost/typy-larpua)

Velkou inspirací při vytvoření programu pro děti na sportovním soustředění oddílu TAK HELLAS Brno mi byl právě larp.

3 PROŽÍVÁNÍ

Prožívání je pojem, souhrnný pro všechny subjektivní psychické procesy a stavy, tvořící celek. Jedná se o nedílnou součást našeho života, např. o představy, emoce.

Vzhledem k tomu, že si své psychické stavy a procesy člověk uvědomuje jen do určité míry, rozlišujeme prožívání vědomé a nevědomé. Projevuje se (např. výrazem emocí) chováním člověka. Prožívání je ovlivněno úrovní dovedností, schopností a vědomostí člověka. (Chytilová, 2005, s. 10)



Obrázek 1: Schéma prožívání. (Nakonečný, 2003)

Dále pojem prožívání pomůže lépe pochopit vzorec, opět dle Nakonečného. (2003, s. 36-37)

S-> (O) -> R

S – situace nebo stimulace jako vnější podněty

O – osobnost, vnitřní psychofyzické dispozice, které tvoří vnitřní determinant psychických reakcí. Determinanty se tvoří v interakci genetické výbavy a individuální zkušenosti.

R- psychická reakce, složena ze dvou složek: prožívání a chování. Jsou provázeny více či méně nápadnými fyziologickými změnami.

3.1 Prožitek, zážitek

Co je to vlastně **prožitek**? Je velmi zajímavé, kolik pozornosti se nyní věnuje tomuto pojmu. Nezapomenutelný a neopakovatelný prožitek je důležitou součástí výchovy člověka. Je nenahraditelný a nelze jej získat bez osobní aktivity.

Hanuš a Chytilová (2009, s. 12) Znaky prožitku, který tento zdroj uvádí, jsou:

- Nedefinovatelnost.
- Intencionálnost.
- Komplexnost.
- Jedinečnost.
- Nepřenositelnost verbální.

Kurt Hahn (1886 – 1974) byl pedagog a spoluzakladatel organizace Outward Bound. Vytvořil originální terapii prožitkem. Narodil se v Německu, kde žil a působil do nástupu fašismu. Pro vznik jeho terapie prožitkem bylo důležité založení školy na zámku Salemu v Německu. Zde vznikla myšlenka na „Kurzschule“. Tato myšlenka se dále vyvíjela, od roku 1936 i v Gordonstounu ve Skotsku. V letech 1938 – 1940 byly testovány základní složky v experimentálních kurzech: tělesný trénink, expedice, projekt a poskytování pomoci. Takto byly poprvé spojeny prvky „prožitkové terapie“ Kurta Hahna.

Zážitek se za jistých podmínek přetváří ve zkušenost, kterou lze využít v dalším životě, nastává až s určitým časovým odstupem po prožité situaci. Je to něco co, člověk na vlastní kůži okusí.

Z výše uvedeného je zřejmé, že akce zážitek je časově uzavřena, atmosféra je velice emotivně silná a zanechává vzpomínku, účast je početně omezena. (Pelánek, 2008, s. 11)

Jak rozlišit pojem prožitek a zážitek? Chytilová uvádí v odborném časopisu Gymnasium 2004, následnou teorii:

„Slovem prožitek bychom rádi akcentovali více aktivitu než pasivitu prožívání a především jeho přítomnostní charakter. Pro okamžik přítomné aktivity (tělesné i myšlenkové) tedy vyhrážujeme slovo prožitek (a proto také praktické působení jako výchovu prožitkem).

Jestliže však tento prožitek uplyne do minulosti a my se k němu vracíme (ve vzpomínce, v racionální analýze apod.), můžeme tento modus označit jako zážitek a teoretické postižení oboru jako zážitkovou pedagogiku. Cílem výchovy prožitkem je získání určité trvalejší podoby prožité události, jejíž výsledky můžeme uplatnit i v jiných situacích. Tuto formu pak můžeme nazývat zkušeností (zkušenosti nezískáváme pouze přímým prožíváním, naopak většina zkušeností i poznatků pramení ze sociálního sdílení a komunikace, z přejímání zkušenosti druhých).“

Pro porovnání psychologický slovník o zážitku tvrdí: *„Každý duševní jev, který jedinec prožívá (vnímání, myšlení, představivost); vždy vnitřní, subjektivní, citově provázaný; zdroj osobní zkušenosti, hromadí se celý život a skládá jedinečné duševní bohatství každého člověka -> prožitek autentický.“* (Hartl, Hartlová, 2000, s. 701)

3.2 Zážitková pedagogika

„Nuda je z morálního hlediska velmi podstatný problém, protože polovina hříchů lidstva je způsobena strachem z ní.“

B. Russell

Zážitková pedagogika využívá k předem stanoveným pedagogickým cílům zážitek ze hry. Prožitek není cílem, jen pouhým prostředkem pro zážitkovou pedagogiku.

Hanuš a Chytilová (2009, s. 18) dále uvádějí, že pro zážitkovou pedagogiku je typické:

- Zakotvení prožitku do jeho širších souvislostí.
- Znalost a analýza cílů navozovaných situací.
- Cílené vyvolání záměrného prožitku.
- Převedení do zkušeností.

Jediná instituce v České republice, která se věnuje zážitkové pedagogice, je Prázdninová škola Lipnice a metodu staví na přístupu:

„Řekni mi to, a já to zapomenu.

Ukaž mi to, a možná si to zapamatuji.

Nech mě to zažít, a já to pochopím.“

3.3 Kolektiv

Z latinského slova colligere v překladu znamená shromažďovat. Cílem je to, co uceluje kolektiv, obvykle mají i společný pocit sounáležitosti (kohezi), společné hodnoty a dávají přednost zájmům skupiny před svými zájmy. Tento pojem označuje dvě a více osob.

V minulosti Anton S. Makarenko (1888-1939) pojímal kolektiv způsobem, že každého jedince považoval za osobnost a tito byli spojováni společnou činností, odpovědností, jedním cílem a disciplínou. Kolektiv vzniká postupně nejprve aktivem, po té se k němu přidává záloha aktivu a následně se k němu připojují další lidé, kteří se nazývají členové kolektivu

Perspektivní linie byla základem pro Makarenkovo myšlení, aby kolektiv neustrnul, dále se rozvíjel a nerozpadl se.

(Jandourek, 2012 s. 127-128)

Marxismus prosazoval pro změnu kolektiv jako stmelování lidí. Organizování vztahu mezi lidmi byla ideální základní forma pro marxismus. Každý jedinec byl v podstatě členem nějakého kolektivu, skupiny (například pionýrský oddíl nebo brigády socialistické práce). Každý takovýto kolektiv musel být součástí globálního kolektivu socialistické společnosti, se kterým bývalo často v praxi manipulováno.

Po roce 1989 se od tohoto směru společnost odklonila a spíše než kolektivní práci vyžadují individuální prosazení jedince v rámci společnosti, který bude pro společnost přínosem.

Komunikace

tvoří nedílnou součást kolektivu, bez ní by kolektiv vůbec nemohl existovat. Komunikace v sociální interakci je nezbytnou součástí veškeré spolupráce, neboť napomáhá oficiální percepci. Mimo uvedené má též integrující vliv, to znamená, že pomáhá lidem orientovat se v problematice, jíž kolektiv řeší.

„Komunikaci tvoří údajně z 55% řeč těla, z 38% tón hlasu a 7% obsah slov. Říká se tomu pravidlo 7%-38%-55%. (viz Mehrabian 2001, s. 182)

V komunikaci je dobré rozumět i řeči těla, nepodceňovat její vliv a pokusit se neverbálně působit na druhé. (Bruno, 2005, s. 11)

Přenos informací, řada nových komunikačních prostředků se objevuje od 20 let 20 století, kdy odborníci posuzují komunikaci jako předmět k samostatnému studiu.

Rozdílné formy komunikace specifikovali sociální vědci, jako např. mýty, životní styl, mravy, tradice, které kolovaly z generace na generaci nebo z jedné společnosti do jiné společnosti.

Politologové a ekonomové přiznávají, že komunikace různého druhu bytostně souvisí s pravidelnostmi, které nacházíme ve společenském řádu.

Nové typy komunikace se také dotýkají specifických osob, např.: umělci, architekti, řemeslníci, spisovatelé a mnohé další.

Rozdělení komunikace

1. Neverbální komunikace

je komunikace beze slov, kdy tělo komunikuje prostřednictvím gest, pohybů (bezděčné pohyby těla - kinezika), celkovým vzhledem (v podobě gesta, řeč těla, držení těla, výraz obličeje nebo očí, pomoci oblečení atd.).

Tato komunikace hraje výjimečnou roli od pracovního až po soukromý život.

2. Verbální komunikace

je mluvená a psaná řeč a tvoří nejvýznamnější a nejfrekventovanější komunikační systém, protože nejsrozumitelnějším prostředkem komunikace je řeč. (Sýkora, 2008, s. 6,17)

3.4 Tábory

Kdo se podílí na organizaci táborů? Kdy vůbec vznikly? Jaké proběhly změny mezi tábory organizovanými v předcházejících letech oproti dnešním aktuálním? Jaké jsou kladeny nároky na organizátory, aby mohly provozovat tuto činnost?

Vůbec první záznam o pojmu tábor byl zaznamenán v roce 1861. Tábor *the Gunnery camp* v Connecticutu ve statě USA. Založil Frederick W. Guán, tehdy provozovatel chlapčeské školy. Vzal poprvé se svoji ženou i žáky na 1denní tábor, kde se pokusil spojit s výukou například s lovením zvěře či rybařením či plutím na loďce. Obrovské pozitivní emoce, které pozoroval na svých žácích, ho přiměly k tomu, že v tradici pokračoval se širší skupinou dětí a to po dobu dalších 12ti let. Položil tedy prvotní myšlenku pro tradici, jejíž vliv je na tolik silný, že do dnes působí na život mnoha Američanů.

Údaje ze zdroje Americké táborové asociace (American Camp Association) informují, že každý rok se přes 11 milionů dětí i dospělých zapojí do táborového hnutí. I tábory se musely přizpůsobit trendům současné doby, aby mohly konkurovat moderním formám volno časových aktivit. Nabídka se proto rozšířila o takové specializace, jakými jsou hudební, sportovní či odtučňovací tábory pro obézní mládež a děti. Zmíněný marketingový tah zajistil neustálý zájem o letní tábory a i tím i loajální klientelu z řad dětí.

V Evropě vznikl počátek tábornictví v konzervativní Anglii. Značnou mírou byl inspirován Americkým modelem dle skautského hnutí Baden - Powella, založeným především dobrodružstvím v přírodě. Avšak i v současnosti se tábory zaměřují na uspokojení potřeb moderních dětí, které vyhledávají více, než jen aktivity v přírodě.

V České republice se začal datovat počátek tábornictví již před sto lety. Zakladatelem se stal Antonín Benjamín Svojsík, který spojil myšlenky Americké a Anglické skautské filozofie. Historicky první tábor na našem území se datuje k roku 1913. Vedoucím byl Miloš Seifert a nacházel se u Lochovic.

Od roku 1989 se v České republice objevuje „staro-nový“ spolek, jako je Junák, který vznikl jako ekvivalent mezinárodního označení skaut. Je v současnosti největší mládežnickou organizací s celoroční aktivitou, která v naší republice existuje. Skauting je otevřen všem a každému nabízí příležitost navázat nová přátelství. (Pávková, 2008)

Když zmíníme pojem skauting, nelze nezapomenout jméno jednoho našeho významného spisovatele. Jaroslav Foglar, známý svou přezdívkou „Jestřáb“, nejen, že psal pro mládež, ale jeho aktivitou bylo i vedení skautského oddílu Pražská Dvojka. Jeho díla ovlivnily

nejednu generaci. Všichni známe Rychlé šípy, Záhada hlavolamu, Tajemství Velkého Vonta, Hoši od Bobří řeky a spoustu dalších jeho knih.

Rovněž vzniká značný počet občanských sdružení, podílejících se na organizaci táborů. Organizace na sebe berou odpovědnost za rizika spojená s pořádáním táborů, proto je nezbytné, aby právní systém v dané oblasti byl dostatečně ošetřen. (Findejs, 2009, str. 24 - 25)

V současné době se objevují také tzv. příměstské tábory, které takřka nahrazují roli mateřských a základních škol v době prázdnin, kdy rodiče mohou do příměstského tábora umístit své dítě. Na rozdíl od klasických táborů se příměstské liší v organizaci, neboť každý den ráno musí rodič dítě dovést na smlouvané místo a zase odpoledne si jej vyzvednou. V rámci zbývajících času dítě vykonává obdobné činnosti jako na klasickém pobytovém táboře.

Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy reagovalo v roce 2004 na množství se dotazy rodičů i organizátorů na podmínky pro pořádání dětských táborů sdělením, které mimo jiné obsahuje:

„V současné době není žádný platný právní předpis, který by uceleně upravoval podmínky pro pořádání letních a zimních táborů a různých dalších pobytových akcí určených dětem a nezletilé mládeži. MŠMT ani jiný orgán státní správy proto neuděluje povolení ke konání táborů, nestanovuje podmínky pro jejich konání a nevede jejich evidenci.“

(Analýza programové náplně na letních dětských táborech [online]. Brno, 2009 [cit. 2013-04-02]. Dostupné:http://is.muni.cz/th/102353/fsps_m/Analyza_programove_naplne_na_letnich_detskych_taborech_38u6q.pdf.)

Nedostatečná specifikace organizování dětských táborů byla napravena *zákonem č. 258/2000 Sb., o ochraně veřejného zdraví*, dále pak vyhláškou *Ministerstva zdravotnictví č. 148/2004 Sb. O hygienických požadavcích na zotavovací akce pro děti*. Tyto legislativní opatření zajistily kontrolu nad táborovým personálem a kvalitě hygienických podmínek.

Mezi důležité aspekty pro výběr tábora, kterými by se měli rodiče řídit je zejména:

odbornost vedoucích - dostatečné vzdělání v daném oboru (zajištěná odborná praxe).

originální náplň - uspokojení dětských potřeb pro rozvoj dětského potenciálu (sny, touhy).

eliminace rizika - dostatečná organizace s důrazem na bezpečnost dětí (poloha a vybavení tábora, splnění hygienické normy).

lékařská péče - nepřetržitá zdravotní péče proškolenou osobou. (jeden a více zdravotníků).

informovanost - ujištění rodičů o pohybu dětí v táboře (aktivitách a bezpečnosti).

(Dobrý tábor. [online]. 2013 [cit. 2013-04-01]. Dostupné z: <http://www.dobrytabor.cz/index.php>)

Shrnutí

V této podkapitole byl uveden pohled na historii a současnost táborů z hlediska různých států světa. Popis významných organizací, zabývajících se tábornictvím, včetně data jejich počátku. Důležitým bodem je zaznamenání legislativy, která ošetřuje danou oblast. Pro správný výběr kvalitního tábora jsou uvedeny aspekty, které jsou nedílnou součástí ochrany dítěte.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

4 VYUŽITÍ ZÁŽITKOVÉ HRY PRO VYTVOŘENÍ SPOLUPRÁCE V DRUŽSTVU

Cílem praktické části této bakalářské práce bylo ověřením, zda děti různých věkových kategorií na táborech spolu dokáží spolupracovat během zážitkové hry.

Důležitým článkem každého tábora je družstvo neboli oddíl. Družstva jsou tvořena dětmi různých věkových kategorií, aby spolu mohly soutěžit a síly byly vyrovnány. Tato družstva v průběhu tábora získávají body za různé táborové aktivity.

Do táborových aktivit náleží bojové hry, včasné nastoupení na nástupy, služby v kuchyni, atd. Problémem je, že v družstvu jsou velké věkové rozdíly dětí (rozdíl až 7 let) a jejich „sehrání“ na plnění úkolů může trvat dlouho (nebo nemusí vůbec nastat).

Cílem tohoto výzkumu je tedy dokázat, že zážitková hra může sjednotit reprezentativní skupinu, aby během hry spolupracovala, přestože se její členové vidí poprvé v životě.

Výzkumná otázka tedy zní: **Dokáže zážitková hra vytvořit spolupráci dětí?**

4.1 Zvolená metoda výzkumu

Jako výzkumnou metodu jsem si vybral případovou studii, která reprezentuje kvalitativní výzkum, vzhledem k tomu, že se jedná o nejpřirozenější a málo nákladnou diagnostickou metodu a, že byla možnost přímého sledování a nezasahování do objektivní reality reprezentovaného souboru. Aby bylo možno odpovědět na cíl mé bakalářské práce, zda zážitková hra dokáže spolupráci a stmelení kolektivu účastníků sportovního soustředění ve věkové kategorii 8 až 15 let, aplikoval jsem na tuto metodu ještě výzkumnou techniku pozorování, což přispělo ke komplexitě pohledu na výzkumný vzorek

Kvalitativní výzkum

Kvalitativním výzkumem označujeme různé metody ke zkoumání jevů, kdy se nesoustředíme na jejich kvantifikaci, ale na podrobnou analýzu. Tento typ výzkumu

vyžaduje dobrou orientaci ve zkoumané oblasti. Kvalitativní výzkum nemá na počátku přesně stanovený plán jako u kvantitativního výzkumu. Plán se v průběhu výzkumu mění, doplňuje nebo přizpůsobuje. To znamená, že výzkum je flexibilní místo fixního. Stanoví se základní osa výzkumu, která se postupně rozvíjí. Důležité je ovšem sledovat stejný cíl výzkumu. (Skutil, 2011, str. 69 - 70)

Případová studie

Případová studie, která se může týkat jak jednotlivce, tak skupiny či instituce, je považována za typ výzkumu, nikoliv metodu, jelikož tento výzkum může užít i metodu pozorování. Případové studie jsou tedy detailním popisem jednotlivých členů družstva. (Skutil, 2011, s. 108-109)

Vzhledem k tomu, že existuje celá řada klasifikací, dle Hendla (2005) případovou studii přirovnává k mikroskopu, neboť se jedná o techniku, kde vycházíme z početného množství proměnných, které získáváme pouze od malého počtu respondentů. Jde o ohraničenou skupinu (či jednotlivce), který se nám dostane pod čočku mikroskopu a závisí pouze na našem umu, jak dokážeme zaostřit mechanismus mikroskopu, tak abychom dosáhli co největšího rozpoznatelného materiálu ke zpracování. Dále se jedná o studium sociální skupiny, kde se popisují a analyzují vztahy a aktivity daných osob.

Pozorováním získáváme relevantní data, na základě nichž výzkumník zjišťuje něco o tom, čeho si členové pozorované skupiny nejsou vědomi, přičemž sleduje respondenty v určitém prostředí. Pozorovatel si musí položit dvě základní otázky. Co chci pozorovat a jak to chci pozorovat? (Radvan, Vavřík, 2009, s. 47)

Mým cílem bylo nezúčastněně pozorovat vybranou skupinu šesti dětí při hře a sledovat jejich způsoby chování na začátku hry a jak se tyto způsoby chování v rámci spolupráce s ostatními členy v družstvu změnily při ukončení hry.

Vzhledem k tomu, že se jedná o přímé, nezúčastněné a skryté pozorování, je nutné si blíže vysvětlit zvolenou techniku:

- **přímé:** pozorovatel stojí mimo scénu, ale přitom sám pozoruje zkoumané jevy,
- **nezúčastněné:** pozorovatel není začleněn do pozorované skupiny, ale pozorované sleduje zvenčí a neovlivňuje je svojí přítomností,
- **skryté:** pozorované osoby si nejsou vědomy, že jsou předmětem výzkumu, a proto se chovají přirozeně (z těchto důvodů nebyla pozorovaná skupina ani skrytě natáčena, v případě odhalení kamery by byla narušena validita výzkumu),
- **krátkodobé:** pozorování nebylo prováděno v dlouhém časovém úseku, např. několik let, ale postihovalo krátký časový úsek,
- **nestrukturované:** pozorovanou skupinu nebylo možné zařadit do předem stanovených kritérií (nebylo možné dopředu tušit, jakým způsobem se děti domluví na spolupráci během hry, proto byla zvolena možnost nestrukturované pozorování),
- **nestandardizované:** nebyla použita speciální technika, ale pozorování bylo učiněno v rámci běžné reality.

Pro záznamy pozorování byl použit pozorovací arch pro tvorbu poznámek. (Skutil, 2011, s. 103)

Výzkumný vzorek

Výzkumný vzorek obsahuje šest dětí ve věku od 8. - 15. let, které se účastnily sportovního soustředění sportovního oddílu TAK HELLAS Brno, který je pod záštitou Základní školy Brno, Horácké náměstí 13, Brno - Řečkovice. Na výběru výzkumného vzorku se také podíleli vedoucí tábora sestavením družstev a přiřazením konkrétních dětí do daného družstva.

Na základě výběru pedagogů vznikla čtyři družstva, do kterých pedagogický dozor rozdělil všechny přítomné děti. Za každé družstvo zodpovídal trenér, kterého si nejstarší člen družstva náhodně vylosoval. Pro techniku pozorování bylo náhodně vybráno družstvo, které bylo označeno číslem 1.

1. družstvo bylo složeno:

Jirka (15 let)

Nejstarší člen pozorované skupiny. Jedná se o fyzicky zdatného chlapce, který je rovněž premiantem třídy. Na zápasnických soutěžích je často umístěn na předních příčkách. Pro svou fyzickou stránku působí jako přirozená autorita. Jeho další silnou stránkou je velmi dobrá komunikace, někdy však přecházející až v „hádavost“, ovšem v rámci obecných pravidel. Těmito „hádkami“ s vedoucími se snaží uplatnit výhody nejen pro svou osobu, ale i pro celý kolektiv, čímž upevňuje svou pozici ve skupině. Dle rysu osobnosti je možné Jirku zařadit mezi extroverty.

Pavla (14 let)

Premiantka třídy, která přes svoji neprůbojnost a nízkou fyzickou zdatnost nahrazuje svůj deficit bystrostí a intelektem. Pravidelná účast na skautských táborech jí zaručuje všeobecné znalosti. Osobností je Pavla introvert. Je tichou a submisivní členkou družstva. Typická je pro ni absence iniciativy a vlastních nápadů na řešení situací.

Martin (12 let)

I přes jeho slabší školní prospěch je velmi aktivním. Je průbojným a fyzicky zdatným sportovcem. V Jirkovi má svůj velký vzor, neustále usiluje o jeho přízeň a pochvalu. Snaží se na sebe poutat pozornost, rád se předvádí. I přes svou iniciativu byla řada jeho podnětů jak zbytečná, tak i neschopná k realizaci.

Petr (13 let)

V rámci školního prospěchu je lehce nadprůměrným žákem, s omezenou fyzickou zdatností, vzhledem ke své otlé postavě. Je přátelský se smyslem pro humor. Svým společenským postavením a zejména vystupováním vykazoval znaky extroverta.

Honza (8 let)

Nejmladší člen družstva, jehož školní výsledky jsou pod hranicí průměru. Neuznává autority ve skupině. Je drobnější postavy. Při náznaku problémů se vyskytuje agresivita, surovost. Nekomunikativní, bojkotující povinnosti, které měl v rámci soustředění vykonávat. Upřednostňoval své zájmy před zájmy kolektivu. Jako donucovací prostředky k dosažení svých cílů volil křik a pláč. Ostatním mladším dětem bezohledně bral jejich hračky. Na delší dobu se však dokázal sám zabavit jakoukoliv činností, která mu vyhovovala.

Katka (9 let)

Žákyně s průměrnými školními výsledky. Fyzicky velmi drobná, neprůbojná. V kolektivu svých vrstevníků je extrovertní a komunikativní. V rámci družstva se fixovala k jediné další člence. Snaživě plnila společné cíle skupiny. Nepřiměřená fixace na rodiče, byla vyřešena každovečerním odvozem domů a ranním příjezdem do tábora. I přes strávené noci mimo tábor, se dokázala začlenit do skupiny svých vrstevníků i do družstva.

4.2 Etické principy

Nejzávažnějším problémem výzkumu pozorováním bývá etika. Etické principy (kodexy) slouží pro ochranu zkoumaných osob, proto je nutná nejen anonymita, ale i svobodná vůle a informovanost.

- Informace – vedoucí tábora byli seznámeni s tématem výzkumu a s naložením získaných informací.
- Anonymita - vzhledem k neinformovanosti dětí o jejich účasti na výzkumu, nemohl být umožněn jejich souhlas, a proto proběhla domluva s hlavním vedoucím tábora. Jména dětí, účastníků se výzkumu, byla z důvodu ochrany identity změněna, nicméně věk a charakteristika jednotlivců odpovídá skutečnosti.
- Svobodná vůle - vedoucí tábora a samozřejmě i děti tedy mohli kdykoliv ukončit hru a tím i samotný výzkum.

4.3 Hra – Jeskyně

Hra Jeskyně, neboli také Dung (zkratka anglického dungeonu), je na larpech velmi oblíbená. Samozřejmě, že na larpech je dle jeho pravidel více rozvinutá, včetně boje, magie atd., ale pro děti byla zvolena spíše pro její atmosféru.

Pravidla

Každý hráč má dva životy. Jeskyně jsou plné pastí a při spuštění pasti daným hráčem automaticky ztrácí jeden život, pokud mu životy klesnou na 0, tak umírá a hra pro něj končí. Cíl hry může být různý v závislosti na prostředí v jakém se má hra odehrávat. Může to být jen něco najít a donést, prozkoumat oblast atd.

Jeskyně je v lese vyznačena pomocí provázků. Je tam jasně viditelná cesta kudy dojít do konce.

Pasti: První typ pastí je černá nit uvázaná mezi dvěma stromy v úrovni kolen s navázanou rolničkou, která je schovaná za jedním stromem. Pokud si hráč pasti nevšimne, nit přetrhne, rolnička zazvoní a tím upozorní na spuštění pasti.

Druhý typ pasti je tzv. nášlapná. Jde o zkroucenou PET láhev, která je zahrabaná v zemi. Opět při šlápnutí vydá upozorňující zvuk. Tyto pasti nejsou zahrabané úplně v zemi, jsou schované v hromádkách listí v místech, kde musí překážet co nejvíce. Pro následné zmatení hráčů byly vytvořeny i falešné pasti, které rovněž vypadaly jako hromádky listí, ale bez PET lahví.

Pro lepší navození atmosféry se doporučuje místo provázků použít geotextilii a pastičky na myši (kvůli zvuku při spuštění). Rozhodně se nedoporučuje dávat pastičky na myši a další pasti, které ohrožují bezpečnost dětí, přímo do jeskyně kvůli možnosti zranění.

Níže uvedené pozorování proběhlo na sportovním táboře v Herolticích u Tišnova. Vedoucí tábora rozdělili děti do družstev ihned po příjezdu. Aby družstva byla v soutěžích navzájem konkurence schopná, bylo nutné je vyrovnat. Rozhodoval především věk, fyzická kondice a logické uvažování.

Hned po obědě byl svolán nástup k odpolednímu programu. Na nástupu byly děti rozděleny do družstev s tím, že nejstarší z družstva si losovali vlastního vedoucího z řad trenérů a pedagogů. Po té byli obeznámeni s odpoledním programem - hrou Jeskyně.

Zmíněná hra se konala v přírodě, v prostoru lesa, nedaleko údolí Šárky, poblíž tábora. Na nástupu v 13:00 hodin byly děti částečně seznámeny s pravidly hry. V 13:30 hodin bylo družstvo č. 1 odvedeno na místo konání hry. Počátek hry byl v 14:00 hodin a ukončení akce cca v 16:00 hodin.

Hra Jeskyně byla před obědem vytvářena mnou společně s pomocným programovým vedoucím, který následně dohlížel na dodržování pravidel. Další jeho povinností byl záznam o ztrátě životů a jejich vyznačení na plánek, včetně hlídání času. Pro ucelenou představu byl programový vedoucí označen jako game master. Proběhla dohoda ohledně upřesnění pravidel, která byla hráčům interpretována game masterem. Následovala diskuze, co s dětmi, které budou vyřazeny ze hry. Na závěr bylo dohodnuto, že v případě zájmu hráče, lze dále pokračovat ve hře, ovšem již jako nezúčastněný pozorovatel, a to pouze pod podmínkou naprostého ticha a nevměšování se do hry. Promluví-li vyřazený hráč, nebo se bude jinak vměšovat do hry, ztratí možnost osobně pozorovat hru. Bude nucen na ostatní hrající členy družstva čekat u vchodu do jeskyně.

Jak je z výše uvedeného zřejmé, bylo již v době nástupu vše připraveno k realizaci samotné hry.

Během přesunu na místo konání hry, z důvodu navození atmosféry prožitku, byl dětem specifikován příběh tak, aby hra zapadla do děje celotáborové hry.

Po příchodu na místo konání hry byla dětem srozumitelně a jasně vysvětlena pravidla, která se pro jejich lepší pochopení, vždyť některým účastníkům bylo pouhých 8 let, zkrátila a zjednodušila. Pro zajištění pozornosti dětí byla pravidla stručná, jasná a výstižná, neboť je známo, čím delší pravidla jsou, tím méně se děti soustředí na jejich pochopení. Cílem výkladu pravidel hry bylo rovněž maximálně motivovat děti a vzbudit v nich zájem o hru. Na základě aplikace vnějších podnětů, spojení motivace s emočním prožitkem, byla snaha o vcítění se do nových rolí, rolí průzkumníků neznámé oblasti. (Vízdal, 2009)

Po pravidlech byly dětem oznámeny i kritéria vítězství v této hře. Vyhrává družstvo, které bude na konci hry mít nejvyšší počet životů, tzn. součet všech životů dětí v daném družstvu. V případě rovnosti je druhým kritériem čas. Čím méně času stráví v jeskyni, tím budou lépe umístěny. Pravidla byla pojata stejným způsobem, jak je uvedeno výše. Byla doplněna pouze jedna změna, pokud kdokoliv z hráčů vědomě či nevědomě podleze provázek znázorňující stěnu jeskyně, okamžitě jsou mu odebrány všechny životy.

Jak je výše uvedeno, hra se odehrávala v přírodě a skládala se ze čtyř částí. Každá část končila ve větším prostoru, v takzvané místnosti.

V každé z těchto místností byl družstvu zadán jednoduchý písemný úkol, který byl vždy umístěn na pařezu. O těchto úkolech nebyly děti dopředu informovány, a tak bylo ponecháno na jejich uvážení, zda nepovinné úkoly plnit budou či nikoliv. Pro zajištění smyslu a efektivnosti, byl každý správně splněný úkol ohodnocen přičtením jednoho života celému družstvu.

Po vytvoření hry Jeskyně byl i namalován její plánek. Jednu kopii obdržel game master, který byl úkolován vyznačením místa ztrát životů jednotlivých členů družstva. (příloha 2)

Druhá kopie sloužila na vypracování pozorovacích archů pro tvorbu poznámek. Pro každou část Jeskyně byla uvedena tabulka se jmény jednotlivých dětí. Podle značek v mapě (příloha 3) bylo snazší, v rámci skrytého pozorování, si výroky jednotlivých dětí zaznamenávat přímo na místech, kde byly vyřknuty.

4.4 Analýza dat

Jirka

V rámci výzkumu bylo zaznamenáno níže popsané chování:

Pro svůj věk a vrozenou autoritu se stal nepsaným vedoucím skupiny. Hned od počátku se ujal i role, která je s touto pozicí spojená. Chopením iniciativy vedl ostatní a určoval jim jejich činnosti.

„...představil se a očekával to samé i od ostatních členů družstva.“ (I. Část, odst. 1)

„Utvoříme zástup, ať se nemotáme vedle sebe. Půjdu první, za mnou půjdeš...“ (I. Část, odst. 2)

V průběhu „dungu“, kdy byla ohrožena jeho účast ve hře možným vyřazením, dokázal přijmout návrh ostatních členů družstva a vzdal se své pozice vedoucího skupiny.

...Martin Jirkovi navrhnul: „ted', když máš jen poslední život, tak se radši vyměníme, ať nezdechneš úplně.“ (II. Část, odst. 4.)

...Po této příhodě, šel Martin jako první, za ním šel Jirka (II. Část, odst. 5)

Přesto ostatní k němu dále vzhlíželi s patřičným respektem.

...Martin došel k listu jako první. Jirka na něj zavolal. „Přečti to nahlas.“ (II. Část, odst. 6)

...Petr nasadil velmi pomalé tempo. Jirka se jej zeptal: „proč se táhneme jak šneci?“ Petr odpověděl: „radši pudu pomale, než bych o něco štrejchl.“ Ale bylo poznat, že Jirkovo pobídnutí Petra přeci jen zrychlilo. (III. Část., odst. 8)

Projevilo se jeho sociální citění vůči mladšímu.

...malý Honza prohlásil: „já se bojím jít dál, něčeho se tam určitě leknu.“ Jirka na to řekl: „neboj a dej mi ruku, bude to v poho“. Jirka vzal Honzu za ruku a šel před něj... (III. Část, odst. 9)

...Honza však past překročit nedokázal...Honzovi odečetl jeden život... Jirka pak za Petrova příkryvování pokračoval: „jestli budeš mít nějaký problém, tak nám řekni, když tak tě přes tu past přeneseme“... (I. Část, odst. 9)

Pavla

V rámci výzkumu bylo zaznamenáno níže popsané chování:

Na počátku hry byla velmi pasivní, pouze dokázala plnit úkoly, zadané Jirkou, Martinem, Petrem.

... “Půjdu první za mnou ty (ukázal na Martina), pak ty (ukázal na Honzu), pak ty (Pavla), ty (Katka) a ty půjdeš jako poslední (ukázal na Petra) a budeš na ni (Katku) dávat pozor“.... (I. Část, odst. 2)

V průběhu hry, kdy bylo družstvo ohroženo vyřazením některého z členů, se dokázala sama chopit iniciativy

...Jen Honza při překračování zavravoral a šláp těsně vedl levé hromádky. Pavla, která šla za ním, jej chytila za ruku a rameno, aby jej vyrovnala. Pak se jej zeptala: „V pohodě? Musíš dávat pozor, kam šlapeš.“... (I. Část, odst. 4)

Pod jejím vedením družstvo prošlo velkou částí jeskyně bez vyřazení.

Pavla řekla: „Já a Katka, máme ještě dva, vy už máte každý po jednom, ne?“ Jirka řekl: „Dobře Pavlo, půjdeš první a Katka za tebou..., souhlas?“ Všichni souhlasili.... (IV. Část, odst. 1.)

Pavla došla k papíru jako první, na něm bylo napsáno: „gratulujeme, právě jste došli do samého středu neprozkoumané oblasti... Když Pavla přečetla, že se musí stejnou cestou vrátit nazpět... řekla: „asi teď půjdu první a dál půjdeme, jak když jsme sem vcházeli, ne?“ všichni souhlasili...(IV. Čtvrtá, odst. 2, 3)

Martin

V rámci výzkumu bylo zaznamenáno níže popsané chování:

Martin na počátku hry působil snaživě, ale velmi zbrkle.

...I v této místnosti byl na pařezu papír s úkolem: „napište jedno slovo, z těchto indicií: žlutá, otec, hloupost, jaderná elektrárna a 18:30.“ Martin došel k listu jako první. ... Martin to udělal a poté dodal: „to bude energie.“ Petr prohlásil: „nebuď blbej, to bude Homer Simpson, je žlutej, blbej, a maká v elektrárně a dávaj je každé den v 18:30“... (II. Část, odst. 5. a 6.)

V průběhu hry však nastala změna. Jirka byl ohrožen vyřazením a on sám iniciativně navrhl správné konstruktivní řešení situace a stal se místo Jirky vedoucím skupiny.

...Ve chvíli, kdy Jirka ztratil život... Martin Jirkovi navrhnul: „teď, když máš jen poslední život, tak se radši vyměníme, ať nezdechneš úplně.“... (II. Část, odst. 4)

Za krátkou dobu však byl vyřazen, což jej velmi mrzelo.

...Martin si zvolil kraj... a ve snaze vyhnout se hromádkám se dezorientoval a podlehl i provázek, který symbolizoval stěnu jeskyně. Gam master zastavil hru a Martina vyřadil ze hry. Martin se překvapivě podvolil pravidlům hry...(III. Část, odst. 2)

Petr

V rámci výzkumu bylo zaznamenáno níže popsané chování:

V počátku hry byl ostatními členy velmi podceňován a při procházení jeskyní v zástupu byl vyčleněn až na poslední místo.

„Utvořím zástup... ty půjdeš jako poslední“ (ukázal na Petra) (I. Část, odst. 2)

U Petra nastala změna v podobě jeho iniciativy.

Propisovací tužka ležela na pařezu z minulého kola. Petr se nabídl, že pro ni půjde: „po cestě zpět, jsou jen dvě pasti, na to si dám pozor, zatím běžte trošku dál to prozkoumat, já to tam dopíšu... tu propisku radši vezmu, kdyby tam ještě bylo něco?“ (II. Část, odst. 7 a 8)

Po vyřazení Martina se stal na základě vlastního nápadu vedoucím družstva.

Petr na to zareagoval: „tak se teď Jirko, my dva prohodíme, já půjdu první, za mnou Honza, Pavla, Katka a ty, souhlasíte?“ Všichni souhlasili... (III. Část, odst. 3)

Honza

V rámci výzkumu bylo zaznamenáno níže popsané chování:

Na počátku hry se sice podřídil kolektivu a plnil zadané úkoly, bylo však patrné, že tyto úkoly provádí z donucení.

...Honza však past překročit nedokázal a tak ji spustil. Jirka s Petrem na Honzu zakřičeli: „Musíš dávat bacha.“ ...Jirka pak za Petrova přikyvování pokračoval: „jestli budeš mít nějaký problém, tak nám řekni, když tak tě přes tu past přeneseme“ ... (I. Část, odst. 9)

V průběhu hry při procházení jeskyní, kdy se Honza začal bát, jej Jirka vzal za ruku a delší dobu šli spolu. Tím vznikla mezi nimi určitá vazba.

...malý Honza prohlásil: „já se bojím jít dál, něčeho se tam určitě leknu.“ Jirka na to řekl: „neboj a dej mi ruku, bude to v poho. Jirka vzal Honzu za ruku a šel před něj... (III. Část, odst. 9)

K překvapení ostatních členů skupiny, Jirkův zájem a pomoc změnily způsob chování Honzy. Začlenil se do kolektivu a dané úkoly plnil dobrovolně.

...Honza při odchodu z první místnosti řekl: „tady jsem ztratil život.“ Petr je povzbudil: „aspoň to teď nemusíme překračovat, a zasmál se. (IV. Část, odst. 13)

Katka

V rámci výzkumu bylo zaznamenáno níže popsané chování:

Katka svému družstvu pomohla tím, že dokázala bezchybně splnit zadaný úkol.

...dorazili k pařezu, kde byl napsán tento úkol: „jak se jmenoval kouzelník, v jehož klobouku bydleli dva králíci Bob a Bobek.“ ... Katka hned řekla: „To byl Pokustón.“ Jirka

hned říkal: „Jo, máš pravdu, bylo to takhle: tohle je klobouk kouzelníka Pokustóna, v něm bydlí dva králíci“... (III Část, odst. 12 a 13)

Celou dobu se však držela v blízkosti Pavly, protože pro ni byl přirozenou autoritou.

Jirka prohlásil: „utvoříme zástup...pak ty“ (Pavla), (Katka)...(I. Část, odst. 2)

Po této příhod, šel Martin jako první, za ním šel Jirka, potom Honza, Pavla, Katka, Petr... (II. Část, 5. odst.)

Martin s Jirkou šli pomalu dopředu a hledali nastraženou past, mezitím se Katka držela blíže u Pavly (II. Část, 8. odst.)

Jirka řekl: „dobře Pavlo, půjdeš první, a Katka za tebou...“ (IV. Část, odst. 1)

U této jediné členky pozorované skupiny nebyla zjištěna žádná změna způsobu chování. Na konci hry se projevovala stejným způsobem jako na jejím počátku.

Resumé zjištěných faktů

Cílem této bakalářské práce je zodpovězení otázky zdali dokáže zážitková hra vytvořit spolupráci dětí, neboli stmelení kolektivu dětí, ve věkových kategoriích mladšího školního věku až do období pubescence u vybraného zkoumaného vzorku zápasnického oddílu TAK HELLAS Brno.

Na základě analýzy dat, které byly získány technikou pozorování, byly vyvozeny níže uvedené skutečnosti:

Při zážitkové hře, s jejímž průběhem nebyli členové zkoumaného vzorku před jejím začátkem obeznámeni, vyplynulo, že tito jedinci, na počátku zcela sobě neznámí, dokázali vytvořit v průběhu navozené situace soudržný kolektiv. V kolektivu se vyskytovala vzájemná spolupráce, kdy tyto děti dávaly přednost zájmům skupiny před svými osobními zájmy. Jejich společným cílem bylo zamezit vyřazení jakéhokoliv člena družstva. Uvedené odvozuji od časté komunikace mezi členy družstva, vzájemné pomoci a ohleduplnosti. Kombinací verbální i neverbální komunikace se děti dokázaly při plnění úkolů ve hře

velmi rychle zorientovat a navzájem spolupracovat. Jak je uvedeno v teoretické části, je komunikace v sociální interakci nezbytnou součástí veškeré spolupráce.

Soudržný kolektiv ve výzkumném vzorku byl vytvořen na základě společného prožitku. V rámci pozorování bylo zjištěno, že hra byla pro zmíněné děti nezapomenutelným prožitkem, který získali především svojí osobní aktivitou. Vzhledem k emotivně silné atmosféře při účasti na hře, se jistě zmíněný prožitek přetvoří na zážitek, který bude uchován ve vzpomínkách.

ZÁVĚR

Ve své bakalářské práci „Vytvoření kolektivu na táborech využitím zážitkových her“ jsem se zaměřil nejen na seznámení s trávením volného času dětí a mládeže v historii a současnosti, ale rovněž i na seznámení s pojmy jako je volný čas, zážitková pedagogika, hra, kolektiv, tábory. Především však cílem této práce bylo hledání odpovědi na otázku, zda zážitková hra dokáže vytvořit plně soudržný kolektiv i přes velký věkový rozdíl dětí.

Teoretická část obsahuje tři kapitoly. V první kapitole je objasněn pojem volného času, jeho délka a funkce. Okrajově je zmínka i o polovolném čase a jeho náplni. Druhá kapitola se zabývá pojmem hra, jejich základních rysů a charakteristiky a především o nejznámější zážitkové hře larpu. Pro děti je jakákoliv hra ve volném čase nejčastější činnost. Poslední kapitola teoretické části této bakalářské práce je věnována prožívání a rozlišení pojmů prožitek a zážitek. V podkapitole Zážitková pedagogika je zmíněna jediná organizace, zabývající se tímto pedagogickým směrem v České republice, a to Prázdninová škola Lipnice. Součástí této kapitoly je rovněž charakteristika kolektivu, táborů a historie.

Poslední čtvrtá kapitola je věnována praktické části. Zabývá se zvolenou metodou výzkumu, etickými principy a detailním popisem hry „Jeskyně“. Výzkumné metody představují případové studie s využitím techniky přímého, nezúčastněného, skrytého pozorování.

Se sociální pedagogikou má dané téma velkou souvislost, vždyť obsahem celé sociální pedagogiky je nejen výchova dětí a mládež ale i adekvátní využití jejich volného času.

Pozorována byla vybraná skupina šesti dětí, které se zúčastnily sportovního soustředění, pořádaném zápasnickým oddílem TAK HELLAS Brno, pod záštitou Základní školy Horácké náměstí 13, Brno. Vzhledem k tomu, že s tímto klubem dlouhodobě spolupracuji, měl jsem možnost si ověřit, v rámci tohoto soustředění, že děti, které si na počátku tábora byly naprosto cizí, navíc velkého věkového rozdílu (8 – 15 let), různých fyzických, intelektuálních schopností, dokázaly v rámci spolupráce vytvořit plně funkční kolektiv.

Závěrem mohu konstatovat, že stanovený cíl bakalářské práce splnil mé očekávání. Přestože na počátku hry se děti spíše chovaly podřízeně vůči jedné přirozené autoritě. V průběhu hry se tento stav změnil. Vedoucí této skupiny dokázal potlačit svůj individualismus a vůdcovství přenechat jinému členu skupiny, když si to situace vyžadovala. I ostatní členové této pozorné skupiny se dokázali vymanit ze svých zaběhlých rolí. Starší pomáhali mladším, fyzicky zdatnější těm méně zdatným. Stal se z nich během krátké doby trvání hry (2 hodiny) naprosto sehraný kolektiv.

Výsledky mé bakalářské práce v rámci skrytého pozorování, zaznamenané na pozorovací arch, nejsou součástí této práce. Z důvodu utajení identity účastníků, byly pozorovací archy předány pedagogickému dozoru zmíněného tábora, k jejich dalšímu využití.

Tento provedený výzkum je metodologicky zajímavý a byl použit tak, aby plně vyhovoval cílům mé práce, ale validita a reliabilita by měla být dále ověřována v případě dalších podobných výzkumů v této oblasti.

Věřím, že spolupráce i soudržnost, které děti projevily při hře (budou-li dále rozvíjeny) budou mít velký vliv na jejich další budoucí život, ať už profesní nebo soukromý.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

Tištěné zákony – právní předpisy

1. *Zákon č. 258/2000 Sb., o ochraně veřejného zdraví.*
2. *Vyhláška Ministerstva zdravotnictví č. 148/2004 Sb. O hygienických požadavcích na zotavovací akce pro děti.*

Odborná literatura

3. BAKOŠOVÁ, Z. *SOCIÁLNÁ PEDAGOGIKA ako životná pomoc.* Vydala Filozofická fakulta Univerzity Komenského v Bratislave vo vydavateľstve STIMUL, 2005, 220 s.
4. BRATKOVÁ, E. *Metody citování literatury a strukturování bibliografických záznamů podle mezinárodních norem ISO 690 a ISO 690-2: metodický materiál pro autory vysokoškolských kvalifikačních prací.* Verze 2.0, Praha: Asociace vysokých škol ČR, 2008, 60 s.
5. BRUNO, T., ADAMCZYK, G. *Řeč těla: jak neverbálně působit na druhé a rozumět řeči těla.* 1. vyd. Praha: Grada, 2005, 112 s. ISBN 80-247-1313-6.
6. DOŇKOVÁ, O., NOVOTNÝ, J. S. *Vývojová psychologie pro sociální pedagogy.* Brno: IMS, BonnyPress, 2010, 145 s.
7. EMMERT, F. *Odmaturuj! ze společenských věd.* Vyd. 1. Brno: Didaktis, c2003, 224 s. ISBN 80-86285-68-5.
8. *Gymnasion: časopis pro zážitkovou pedagogiku.* Praha: Prázdninová škola Lipnice, 2004, č. 1., 112 s. ISSN 1214-603X.
9. *Gymnasion: časopis pro zážitkovou pedagogiku.* Praha: Prázdninová škola Lipnice, 2005, č. 3., 168 s. ISSN 1214-603X.

10. *Gymnasion: časopis pro zážitkovou pedagogiku*. Praha: Prázdninová škola Lipnice, 2005, č. 4., 168 s. ISSN 1214-603X.
11. *Gymnasion: časopis pro zážitkovou pedagogiku*. Praha: Prázdninová škola Lipnice, 2006, č. 5., 198 s. ISSN 1214-603X.
12. *Gymnasion: časopis pro zážitkovou pedagogiku*. Praha: Prázdninová škola Lipnice, 2006, č. 6., 152 s. ISSN 1214-603X.
13. *Gymnasion: časopis pro zážitkovou pedagogiku*. Praha: Prázdninová škola Lipnice, 2007, č. 7., 228 s. ISSN 1214-603X.
14. *Gymnasion: časopis pro zážitkovou pedagogiku*. Praha: Prázdninová škola Lipnice, 2007, č. 8., 172 s. ISSN 1214-603X.
15. *Gymnasion: časopis pro zážitkovou pedagogiku*. Praha: Prázdninová škola Lipnice, 2008, č. 9., 100 s. ISSN 1214-603X.
16. HANUŠ, R., CHYTILOVÁ, L. *Zážitkově pedagogické učení*. Vyd. 1. Praha: Grada, 2009, 192 s. ISBN 978-80-247-2816-2.
17. HARTL, P., HARTLOVÁ, H. *Psychologický slovník*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2000, 776 s. ISBN 80-7178-303-X.
18. HENDL, J. *Kvalitativní výzkum*. Praha: Portál 2005, 407 s. ISBN 80-7367-040-2.
19. JANDOUREK, J. *Slovník sociologických pojmů: 610 hesel*. Vyd. 1. Praha: Grada, 2012, 258 s. ISBN 978-80-247-3679-2.
20. KRAUS, B., SÝKORA, P. *Sociální pedagogika I*. Brno: IMS, BonnyPress, 2009, 63 s.
21. LACA, S. *Sociální pedagogika*. Brno: IMS, 2011, 211 s.

22. NAKONEČNÝ, M. *Úvod do psychologie*. Praha: Academia, 2003, 507 s. ISBN 80-200-0993-0.
23. PÁVKOVÁ, J. *Pedagogika volného času: [teorie, praxe a perspektivy výchovy mimo vyučování a zařízení volného času]*. Vyd. 4. Praha: Portál, 2008, 221 s. ISBN 978-80-7367-423-6.
24. PELÁNEK, R. *Příručka instruktora zážitkových akcí*. Praha: Portál, 2008, 208 s. ISBN 978-80-7367-353-6.
25. PRŮCHA, J. *Pedagogický slovník*. 3., rozš. a přeprac. vyd. Praha: Portál, 2000, 322 s. ISBN 80-717-8579-2.
26. RADVAN, E., VAVŘÍK, M. *Metodika psaní odborného textu a výzkum v sociálních vědách*. Brno: IMS, BonnyPress, 2009, 57 s.
27. ŘEHOŘ, A. *Metodologie I*. Brno: IMS, BonnyPress, 2009, 74 s.
28. ŘEHOŘ, A. *Metodické pokyny pro vypracování bakalářské a diplomové práce*. Brno: IMS, 2009, 87 s.
29. SKUTIL, M. *Základy pedagogicko-psychologického výzkumu pro studenty učitelství*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2011, 254 s. ISBN 978-80-7367-778-7.
30. TOLKIEN, J. *Pán prstenů*. Vyd. 6., V Argu 3. Praha: Argo, 2012, 430 s., ISBN 978-80-257-0746-3.
31. VÁGNER, I. *Svět postmoderních her*, Jinočany: H & H, 1995, 147 s. ISBN 80-85787-75-X.
32. VAVŘÍK, M. *Vybrané sociologické problémy*. Brno: IMS, BonnyPress, 2010, 66 s.

33. VÁŽANSKÝ, M. *Základy pedagogiky volného času* Brno: Print – Typia, 2001, 176 s. ISBN 80-86384-00-4.
34. VÁŽANSKÝ, M. *Volný čas a pedagogika zážitku*, 1993 Brno: Print – Typia, 2001, 64 s. ISBN 80-210-0428-2.
35. VÍZDAL, F. *Základy psychologie*. Brno: IMS, BonnyPress, 2009, 185 s.

Internetové odkazy:

36. *Analýza programové náplně na letních dětských táborech* [online]. Brno, 2009 [cit. 2013-04-02] Dostupné z:
http://is.muni.cz/th/102353/fsps_m/Analyza_programove_naplne_na_letnich_detskych_taborech_38u6q.pdf. Diplomová práce. Masarykova univerzita.
37. Dobrý tábor. *Zásady dobrého tábora* [online]. 2013 [cit. 2013-04-01]. Dostupné z:
<http://www.dobrytabor.cz/index.php>
38. Gymnasion. *Gymnasion* [online]. 2012 [cit. 2013-04-21]. Dostupné z:
<http://www.gymnasion.org>
39. Pilirion, o. s. *Typy larpů* [online]. 2013 [cit. 2013-04-20]. Dostupné z:
<http://www.pilirionos.org/pro-verejnost/typy-larpua>

SEZNAM GRAFŮ

Graf č. 1: Průměrný čas věnovaný různým aktivitám v současnosti

str. 13

SEZNAM TABULEK

Tabulka č. 1: Průměrný čas věnovaný různým aktivitám v roce 1996

str. 12

SEZNAM PŘÍLOH

P1 – Popis pozorování

P2 – Plán Jeskyně

P3 – Vysvětlivky k plánu Jeskyně

PŘÍLOHA P I: POPIS POZOROVÁNÍ

Následující části autenticky popisují průběh hry a dialogy jsou přesně zaznamenány, na základě situací, ve kterých se účastníci hry nacházeli. V jednotlivých částech jsou použity doslovné výroky dětí pro podporu autentičnosti výzkumu.

I. Část

Již na začátku hry se Jirka chopil iniciativy, představil se a očekával to samé i od ostatních členů družstva. Představení jednotlivých hráčů v rámci skupiny bylo formálního charakteru, kdy Jirka, Pavla, Martin a Petr řekli jen své křestní jméno, naproti tomu Honza a Katka i své příjmení.

Jirka prohlásil:

„Utvoríme zástup, ať se nemotáme vedle sebe. Půjdu první, za mnou půjdeš ty (ukázal na Martina), pak ty (ukázal na Honzu), pak ty (Pavla), ty (Katka) a ty půjdeš jako poslední (ukázal na Petra) a budeš na ni (Katku) dávat pozor.“

Hned na začátku Jirku všichni poslechli, a tím se pro ostatní stal jejich „neformálním“ vedoucím. Všichni nastoupili ke vchodu do jeskyně v pořadí určeném Jirkou.

Jirka si všiml hned za vchodem natažené černé nitě a za ní hned dvou malých hromádek listů. Zastavil celý zástup a prohlásil k Martinovi:

„Tady je jedna, takže ji musíme překročit. A hlavně bacha ty dvě hromádky budou taky nějaká zrada.“

Jirka se otočil k Martinovi a řekl mu: *„Vidíš jak je ta nit omotaná dole kolem toho stromu? Musíme hlídat takhle každý strom. Hlavně tam ta schovaná rolnička na tom provázku. Na to dávejte majzla.“*

Během monologu co vedl k Martinovi, jel ukazováčkem přesně podél nitě, aby si jí Martin a Pavla všimli.

První nataženou past děti objevily velmi rychle a ani ti nejmenší s jejím zdoláním neměly problémy. Jen Honza při překračování zavrával a šlápl těsně vedle levé hromádky. Pavla, která šla za ním, jej chytla za ruku a rameno, aby jej vyrovnala. Pak se jej zeptala:

„v pohodě? Musíš dávat pozor, kam šlapeš.“

Jakmile to Jirka postřehnul, impulsivně zareagoval: *„nešlapte na ty hromádky, v nich určitě něco bude.“*

Pavla po té ukázala Petrovi vzadu stejným způsobem past, kterou odhalil na začátku Jirka.

Druhé natažené pasti si všiml Jirka s Martinem, až když byli téměř u ní. Jirka řekl: *„tady je jedna.“* Martin ji potom ukazoval Honzovi a Pavle. Pavla s Petrem potom dávali pozor, aby drobná Katka past zdolala také.

U pasti natažené do půl cesty čekal Jirka s Martinem zradu. Jirka se otočil k Martinovi, řekl: *„tady něco musí být schovaný, podívej se pořádně.“* Petr se z poslední pozice ptal: *„proč stojíte? Děje se něco.“* Martin Petrovi vysvětloval: *„je to natažený jen od tama sem, to je nějaký divný.“* Petr se podíval na game mastera a ten se jen pousmál. Na to Petr okamžitě zavolal Jirkovi: *„Hele on se směje, něco tam je.“*

Po delším prohledávání však nic nenašli, a proto se rozhodli past raději obejít. První šel Jirka. Když viděl, že se nic nestalo tak rukou dal pokyn ostatním, ať jej následují.

Těsně před první místností byla past natažena přeci jen trochu výše, než dosud. Jirka s Martinem ji přešli bez jakýchkoliv problémů, Honza však past překročit nedokázal, a tak ji spustil. V tu chvíli zasáhl game master, Honzovi odečetl jeden život a past odstranil. Jirka s Petrem na Honzu zakřičeli: *„musíš dávat bacha.“* Jirka pak za Petrova příkyvování pokračoval: *„jestli budeš mít nějaký problém, tak nám řekni, když tak tě přes tu past přeneseme.“*

Po vstupu do místnosti Jirku a Martina zaujal papír, který ležel na pařezu, a snažili se k němu bezpečně dostat. Jakmile si přečetli, co je na něm napsáno, Jirka zavolal na ostatní a ukazoval: „*pojd'te sem a jděte tady kolem těch hromad.*“

Na papíře bylo napsáno: „*Napište přiloženou tužkou na papír součet Y ve vyjmenovaných slovech po S.*“

Pavla si okamžitě sedla a iniciativně na papír všechny vyjmenovaná slova napsala. Petr spolu s Martinem z nich počítali ypsilon. Jirka se o to snažil z paměti, ale vyšel mu jiný výsledek, a tak prohlásil: „*na češtinu jsem blbej, určitě budete mít pravdu.*“

Pavla pak napsala číslo 14. Jirka pak řekl: „*dobry seřadíme se jako na začátku a jdeme dál, ať máme dobrý čas.*“

II. Část

Při odchodu z místnosti Katka omylem šlápla na tzv. nášlapnou past, bylo velkým překvapením, že nevydala zvuk. Petr, který to viděl, se otočil na game mastera, ten jen pokrčil rameny a prohlásil: „*asi byla falešná*“. Na to Petr hned zavolal: „*hej slyšíte, některý ty hromádky jsou falešný.*“ Jirka mu oponoval: „*ale jak je od sebe poznáme.*“ Pavla se zapojila do diskuze: „*nebudeme šlapat na žádný, tohle byla haluz.*“

Hned za falešnou pastí byla natažena jedna klasická lehce nad kotníky. Jirka s Martinem se v upozornování již sehráli. Jirka ukázal Martinovi odkud, kam nit vede a Martin to potom zprostředkoval stejným způsobem ostatním. Způsob byl zvoláním: „*tady je*“ a přesným kopírováním prstu podél nitě.

První past na plátku označena zelenou (viz příloha 1) se stala pro Jirku osudnou. Dívali se vždy s Martinem do spodních částí a nenapadlo je, že nit může být natažená i ve výšce 110-120 cm. Jirka tedy suveréně vykročil, přetrhl nit a rolnička se zacinkala. On se leknul a šlápnul těsně vedle hromádky listů. Game master odečetl život a odstranil spuštěnou past.

Když se z toho Jirka vzpamatoval, podíval se a viděl, že z hromádky, vedle které šlápnul, lehce trčí PET láhev.

Martin mu řekl: *„ted' jsi měl štígro jak sviňa.“* „*jo to byla dobrá haluz*“ odvětil Jirka.

Ve chvíli, kdy Jirka ztratil život, dost zatrnulo v Honzovi a Katce. Martin Jirkovi navrhnul: *„ted' když máš jen poslední život, tak se radši vyměníme, ať nezdechneš úplně.“* Petr na to reagoval: *„jo když tak počítejte i se mnou.“*

Po této příhodě, šel Martin jako první, za ním šel Jirka, potom Honza, Pavla, Katka a Petr. Už kontrolovali i horní místa jeskyně a hledali pasti i ve vyšších místech. Do druhé místnosti se dostali poměrně rychle.

I v této místnosti byl na pařezu papír s úkolem: *„napište jedno slovo z těchto indicií: žlutá, otec, hloupost, jaderná elektrárna a 18:30.“*

Martin došel k listu jako první. Jirka na něj zavolal: *„přečti to nahlas.“* Martin to udělal a po té dodal: *„to bude energie.“* Petr prohlásil: *„nebud' blbej, to bude Homer Simpson, je žlutej, blbej a maká v elektrárně a dávaj jej každě den v 18:30.“* Jirka řekl: *„jo to bude ono, máte někdo propisku, kterou to máme napsat?“* Podíval se na game mastera a ten jen s úsměvem ukázal do předchozí místnosti, kde ležela propisovací tužka na pařezu s minulým úkolem. Martin se osočil: *„to si děláte srandu, mohli jste nám to říct, když jsme tam byli.“*

Petr se nabídl, že pro ni půjde: *„po cestě zpět jsou jen dvě pasti a na ty si dám pozor, zatím běžte trošku dál to prozkoumat, já to tam dopíšu.“*

Martin s Jirkou šli pomalu dopředu a hledali nataženou past, mezitím se Katka s Honzou drželi u Pavly.

Petr se rychle vrátil, napsal na papír Homer Simpson a zavolal na Jirku: „*tu propisku radši vezmu, kdyby tam bylo ještě něco.*“ Jirka se zeptal game mastera: „*můžeme si ji nechat?*“ ten odpověděl jen: „*klidně,*“ a následně řekl: „*bezva nápad, třeba se bude hodit.*“

III. Část

Hned u odchodu z druhé místnosti čekalo hráče první překvapení. Dvojitá past jedna nit natažená v úrovni 30 cm nad zemí a hned nad ní nit natažená v úrovni 120 cm. Objevit spodní past pro Martina již nebyl problém, horní past objevil chvíli po ní. Zastavil družstvo, a ukázal Jirkovi obvyklým způsobem, kde jsou pasti. Jirka pak řekl: „*při prolízáání těchto pastí si dejte bacha na ty dvě hromádky, co jsou za nima, vemte to buď tímto krajem (a ukázal ze svého směru doleva), nebo středem.*“

Martin si zvolil kraj, který Jirka ukazoval a ve snaze vyhnout se hromádkám se dezorientoval a podlezl i provázek, který symbolizoval stěnu jeskyně. Game master zastavil hru a Martina vyřadil ze hry. Stalo se to během pár vteřin a nikdo na tuto situaci nestihl zareagovat. Martin se překvapivě podvolil pravidlům hry a požádal jen Game mastera jestli by nemohl chodit podél hranic s ním a dívat se jak hrají ostatní. Game master to dovolil po naší předchozí diskuzi pod podmínkou, že bude mlčet. Jakmile promluví jedno slovo, bude do konce hry čekat u vchodu.

Jirka se opět chopil iniciativy a snažil se situaci nějak vyřešit. Petr na to zareagoval: „*tak se teď Jirko my dva prohodíme, já půjdu první, za mnou Honza, Pavla, Katka a ty. Souhlasíte?*“

Všichni souhlasili až na Katku, která řekla: „*nemůžu jít za Petrem místo Honzy?*“ Nijak to nezdůvodnila. Pořadí tedy byla následující Petr, Katka, Pavla, Honza a Jirka.

Po této diskuzi se všichni vydali dále. Zvolili cestu středem mezi hromádkami a zastavili se až u další pasti tvořené nití. Petr ukázal, kudy vede past a snažil se najít, kudy pokračuje. Nechtěl uvěřit tomu, že past vede jen do půlky cesty, a proto se snažil najít

nějakou v horních částech chodby. Po té co mu Pavla řekla: „*nebrzdi a běž dál, taky tu nic nevidím*“, pokračovali dál.

Další cestou kličkovali mezi hromádkami listí, až došli k další pasti. Jakmile past překračovali, tak si všimli game mastera s Martinem, jak překračují stěny jeskyně od jejího obvodu směrem do středu. Bylo to dané důvodem kontrolovat družstvo i ve vnitřní části jeskyně a mít přehled.

Jirka řekl: „*pamatujte si to místo kudy prochází, tam nic být nemůže.*“ Obcházel hromádky listí a Petr se díval ke každému stromu, který držel tvar jeskyně, zdali na některém není přivázaná nit. Po obejití několika hromádek si Petr všiml černé nitě přivázané v dolní části stromu. Zastavil se a řekl: „*stát*“. Pomale a opatrně nakračoval, aby se dostal co nejbezpečněji ke stromu, kde byla nit uvázána. Jakmile k němu dorazil, prstem jel podél nitě tak, aby všichni viděli, v jakých místech je past uvázána. Pak se otočil ke Katce a řekl: „*vidíš ji?*“ Katka kývla a Petr šel do vnější části chodby, kde nebyla nášlapná past a překročil ji. Všichni ostatní jej touto cestou následovali.

Po překročení pasti zvolili trasu jít středem mezi hromádkami. Petr nasadil velmi pomalé tempo. Jirka se jej zeptal: „*proč se táhnete jak šneci?*“ Petr odpověděl: „*radši pudu pomale, než abych o něco štrejchl*“. Ale bylo poznat, že Jirkovo pobídnutí Petra přeci jen zrychlilo. V této části se stala velmi zajímavá věc. Malý Honza prohlásil: „*já se bojím jít dál, něčeho se tam určitě leknu.*“ Jirka na to řekl: „*neboj a dej mi ruku, bude to v poho.*“ Jirka vzal Honzu za ruku a šel před něj. Tím změnil pořadí, Honza šel jako poslední a Jirka předposlední. Šlo o velmi emotivní scénu, Pavla s Petrem Jirku mlčky pozorovali a Petr se potom zeptal: „*můžeme jít dál?*“ Jirka na Petra kývnul a pokračovali dále. Obešli další tři hromádky listí a Petr se zastavil: „*stop, dívejte, tady je jedna vysoká a hned za ní jsou tři hromádky listí*“. Jirka na Petra zavolal: „*není tam pod ní ještě jedna? Jak u ní vypadl Martin. Podívej se pořádně.*“ Petr zkoumal ten stejný strom ve spodní části. Hledal ještě jednu past, ale nic neobjevil. Šel k vnější části stěny jeskyně, kde byla hromádka listí nejdále od pasti. Sklonil se, podlehl past, vyhnul se hromádce a hledal bezpečné místo, kde se bude moci družstvo sejít. Za hromádkami nenašel žádnou past a mávnutím ruky dal pokyn Katce, ať jde za ním. Katka díky své výšce jen trošku sklonila hlavu a došla za

Petrem. Pavla se musela díky své výšce hodně naklonit, ale prošla bez problému. Jirka Honzu pustil a podlehl past. Honza se nemusel vůbec sklonit a prošel rovnou kolem hromádek k Jirkovi. Petr už svižnějším tempem pokračoval chodbou dále. Za zatačkou si Petr všiml pařezu s papírem. Otočil se k ostatním a řekl: „*tam bude zase nějaká quest*“. Jirka řekl: „*tady je to rozšířený nepůjdeme všichni vedle sebe? Můžeme jít rychleji a takhle dlouhou nataženou nit sem dávat nebudou. Takže tu asi budou jen nášlapný*“. Petr se na něj otočil a řekl: „*myslíš, že to bude bezpečný*“? Jirka odpověděl: „*já si myslím, že jo jen bych se díval kolem těch hromádek a pařezů*“. Jirka se pak otočil k ostatním a zeptal se jich: „*souhlasíte s tím*“? Všichni souhlasně pokývali hlavou. Řada byla složena zleva doprava následovně: Pavla, Katka, Petr, Honza a Jirka. V této řadě dorazili k pařezu, kde byl napsán tento úkol: „*jak se jmenoval kouzelník, v jehož klobouku bydleli dva králíci Bob a Bobek*“.

Katka hned řekla: „to byl Pokustón“. Jirka hned říkal: „*jo máš pravdu, bylo to takhle: tohle je klobouk kouzelníka Pokustóna v něm bydlí dva králíci*“.

Petr vytáhnul propisku, kterou měl u sebe a napsal na papír Pokustón. Potom řekl Jirkovi: „*ještě, že jsem ji vzal, teď bych se pro ni nechtěl vracet*“. Jirka mu odpověděl: „*jo měl jsi dobrej nápad ji vzít s sebou*“.

Při odcházení z místnosti utvořili zástup následujícího pořadí: Petr, Katka, Pavla, Honza a Jirka.

IV. Část

Petr šel středem mezi hromádkami a zastavil se u posledních dvou hromádek. Past v dolní části byla relativně lehce viditelná, rolnička byla umístěna směrem ke třetí místnosti. Petr si jí všiml a otočil se k ostatním: „*vidíte tu rolničku? Tady od ní vede past*.“ A ukazoval prstem podle natažené nitě. Jirka na něj ze zadu zavolal: „*bacha na ty hromady za ní*.“ Petr se snažil překročit spodní past, ale nevšiml si horní, proto ji spustil, game master odečetl život a odstranil horní past. Jirka řekl Petrovi: „*to sis toho nevšiml*“? Petr odpověděl: „*nevšiml, ale teď už je stejně pozdě, jdeme dál*“. Jirka odpověděl: „*ne počkej, první by*

měl jít ten kdo má dva životy. Jak jste kdo na tom?“ Pavla řekla: „já a Katka máme ještě dva, vy už máte každé po jednom, ne?“ Jirka řekl: „dobře Pavlo půjdeš první a Katka za tebou, pak půjdu já, Honza a Petr, souhlas?“ Všichni souhlasili, překročili spodní past a vydali se dále do chodby. V dálce na pařezu byl vidět papír. Pavla k němu rovnou směřovala. Ale dávala pozor na jakékoliv pasti, které se zde mohly vyskytovat. Jirka řekl: „tady to bude čistý, celou dobu tu chodil Martin a game master, když jsme šli tudyma (a ukázal na vnitřní chodbu jeskyně).“

Pavla došla k papíru jako první, na něm bylo napsáno: „*gratulujeme, právě jste došli do samého středu neprozkoumané oblasti. Díky vám je již jeskyně zcela prozkoumaná, ale jak jste si jistě všimli, z jejího středu vede jen jedna cesta a to ta, kterou jste přišli*“.

„*A ještě, než se odeberete k východu, napište na spodní část papíru odpověď na následující hádanku: Patří ti to, ale tvoji přátelé to používají více než ty, co je to*“?

Když Pavla přečetla, že se musí stejnou cestou vrátit zpět, tak ostatní reagovali silně znechucením: „*to né!*“ Tady proběhla typická situace, se kterou jsem se na táborech setkával častěji, děti dnešní doby vždy zkoušeli pro sebe získat nějakou výhodu. I zde se ptali game mastera, jestli by nemohli jít zpět jako on přes provázky. Jen Martin game masterovi řekl: „*nemůžu se tady reinkarnovat? Že bych jako hrál zpátky s nima, nebo si to s někým moc rád vyměním.*“ Dostal zápornou odpověď a bylo vidět, že jej to velmi mrzí. Sklopil hlavu a šel stranou za game mastera. Jirka se opět chopil iniciativy a ptal se: „*neznáte někdo odpověď na tu hádanku?*“ Pavla ihned odpověděla: „*tohle znám z táborů je to jméno.*“ Petr jí odpověděl: „*to by mě nenapadlo, super, že tě máme s sebou.*“ Jirka taky pokýval hlavou a řekl: „*máš pravdu, to bych taky nedal.*“ Petr podal Pavle propisku a ta napsala na papír jméno. Pavla pak řekla: „*asi teda půjdu první a dál půjdeme, jako když jsme sem vcházeli, ne?*“ Všichni souhlasili. A svižným krokem šli zpět k pasti, kde ztratil Petr život. Petr před pastí řekl: „*od té doby co jsme tu tady nic nenatahovali, takže si stačí vzpomenout, kde co bylo, vidíš, tady ta horní není také opravená (ukazoval na past, kde ztratil život).*“

Jirka na to reagoval: „*to je pravda, teď půjdeme jen přes tuto* (ukazoval na past, ústící ze třetí do čtvrté místnosti) *a dál tady žádná nebyla, až tam vzadu ta podlízací, takže můžeme jít rychle, ale pozor na ty petky*“.

Pokračovali rychlejším krokem v zástupu mezi hromádkami listí směrem k pasti, která byla položena v horní části chodby. Pavla se zastavila před třemi hromádkami listí rozležených napříč chodbou a řekla: „*tady to někde bylo, že?*“ Petr ze zadu odpověděl: „*jo je přímo před tebou.*“ Pavla mu odpověděla: „*dobry už ji vidím.*“

Pavla šla vnější částí jeskyně, překročila nášlapnou past a podlela pod nití. Zastavila se až za dalšími dvěma hromádkami listí a čekala na ostatní. Každý člen se přes tento úsek dostal bez problému. Honza opět vyžil svojí výšky a nemusel se vůbec sklánět.

Jakmile se všichni sešli za pastí, tak se Pavla ptala: „*nevíte někdo, kde byla další?*“ Jirka odpověděl: „*až támhle někde jak končí šestice těch hromad.*“ Pavla se vydala středem mezi hromádkami a při projití kolem poslední se zastavila a začala hledat past. Po chvíli prohlásila: „*mám ji, vidíte ji.*“ Prstem názorně ukazovala odkud, kam vede natažená nit. Překročila ji a stoupla si do středu mezi nášlapné pasti a pomalu dělala kroky dopředu, aby udělala místo dalším, kdo překračovali past.

Hned po Petrově překročení pasti se Pavla vydala dále. Zvolila opět cestu středem. Jirka jí řekl: „*někde tam u toho stromu bude další. (ukazoval do míst mezi dvě pravé pasti, kde skutečně jedna past byla), mam pocit, že to tady bylo čistý.*“ Pavla jej poslechla a zastavila se až u Jirkou zmíněného stromu, po té řekla: „*měl jsi pravdu, je tady, takže pozor.*“ Opět prstem ukazovala, kudy nit vede.

Po překročení pasti posledního člena, tedy Petra, využil game master situaci a prošel skrz jeskyni i s Martinem na její obvod, aby mohl snadněji dávat pozor na družstvo.

Pavla na první pozici relativně svižným krokem pokračovala dál, až se zastavila u pasti natažené jen do půl chodby, pak řekla: „*tento úsek si pamatuju, je tady natažená jen po ten*

strom, pojd'te přesně, jak jdu já.“ Šla přesně podél vnější části jeskyně a obešla nášlapnou past za ní se potom zařadila do středu chodby mezi hromádky listí, kde čekala, až dojde poslední Petr. Potom Jirka řekl: *„tady pozor, je tu ta dvojitá, jak vypadl Martin.*“ Pavla na to: *„nechcete jít raději někdo první?“* Jirka řekl: *„klidně, jak určíme další pořadí? Vyměníme se jen my dva Pavlo? Nebo chcete jít někdo někde jinde?“* Petr mu odpověděl: *„jen se prohod' s Pavlou, nebudeme těmahle kecama ztrácet čas“.*

Jirka vyrazil směrem k pastem, prstem ukazoval, jak jsou přesně nitě natažené. Stoupl si doprostřed chodby mezi dvě nášlapné pasti a překročil nejdříve spodní past, pak se sehnul, podlehl horní past, narovnal se a dokončil krok druhou nohou. Tím měl tuto past za sebou. Otočil se ke Katce a řekl jí: *„překroč to spodní a dej mi ruku.“* Katka poslechla a nechala se Jirkou vést. Jakmile se dostala za tuto past, šla více dopředu a čekala až u nášlapné pasti. Jirka takhle pomáhal každému členu družstva, jen Petr mu řekl: *„to zvládnou sám dík.“*

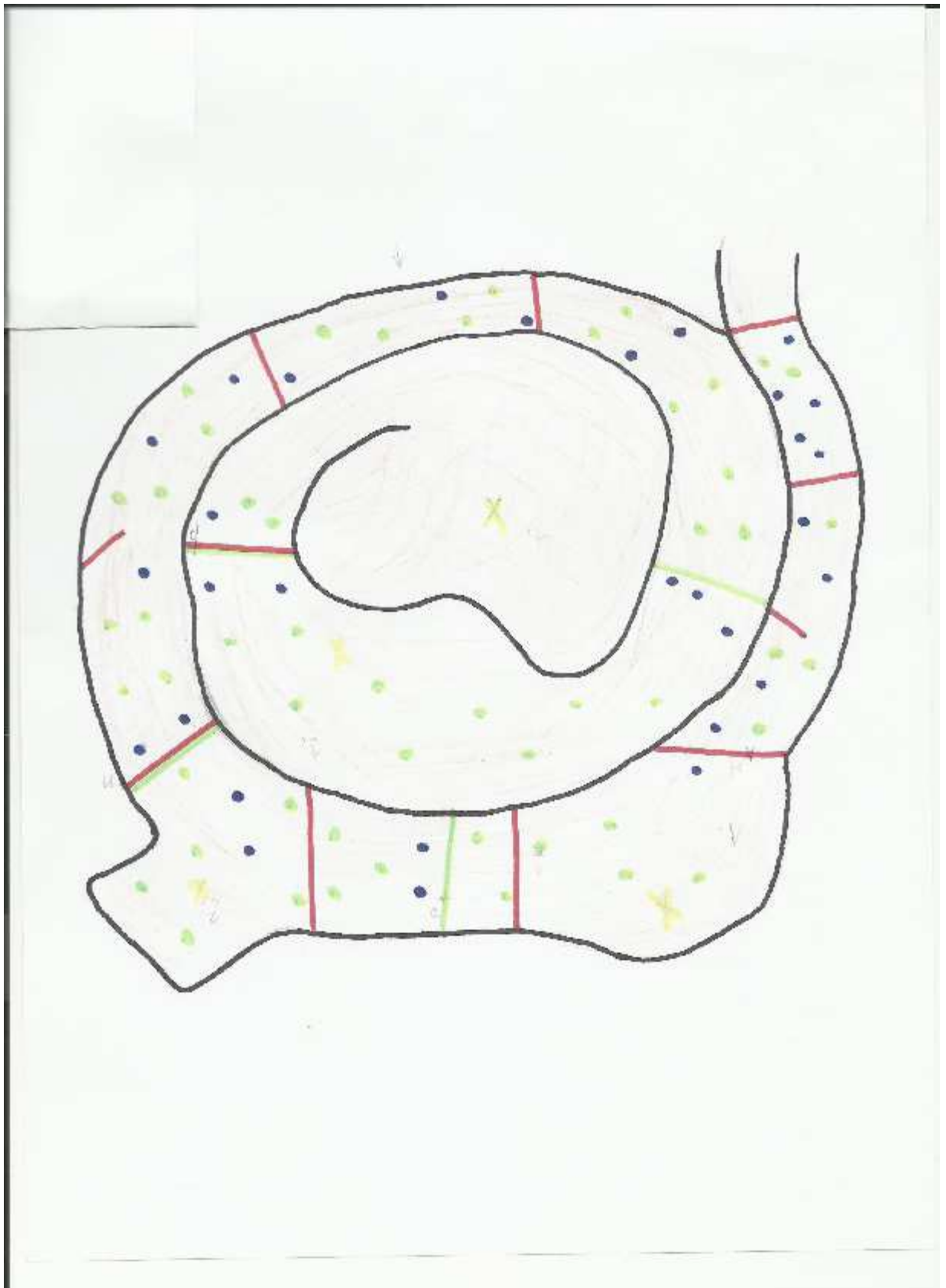
Když byli všichni v druhé místnosti a dělali zástup, kdo má jít kde, Petr řekl: *„tady jsem se vracel pro tu propisku, vím, kde tu jsou ty dvě pasti, půjdu první.“* Nikdo nic nenamítal a tak se Petr vydal dopředu. Pořadí bylo následující Petr, Honza, Jirka, Katka a Pavla. Petr je vedl středem. Obešli nášlapnou past a Petr se zastavil u první pasti a řekl: *„tady je první z těch dvou tak bacha na ni.“* A naznačil prstem, jak vede. Petr nečekal, než Pavla překročí past a vydal se dál. Zastavil se před druhou pastí a řekl: *„tady je druhá.“* Překročil ji a směřoval dál do první místnosti. Když byl Petr s Honzou a Jirkou už v první místnosti Katka čekala na Pavlu, která teprve překračovala první past.

Jirka si toho všiml a zakřičel na Petra: *„stůj, počkáme na ně!“* Petr se zastavil a Jirka šel k druhé pasti a naznačoval, jak vede, aby ji mohla Katka s Pavlou snadněji překročit.

Po té co se všichni sešli v první místnosti, Petr s Honzou pokračovali dále vpředu a Jirka se držel s Katkou a Pavlou více vzadu. Honza při odchodu z první místnosti řekl: *„tady jsem ztratil život.“* Petr jej povzbudil: *„aspoň to teď nemusíme překračovat“* a zasmál se. Petr si zvolil trasu po obvodu jeskyně a vyhýbal se jen hromádkám listí, potom řekl: *„tady je natažená další past jen do půlky tak pojd'te, jak jdu já.“* Všichni šli podél Petrovy trasy jen mezi Honzou a Jirkou byl trochu rozestup.

Petr zastavil u předposlední pasti a čekal, až je Jirka dojde. Ukázal prstem, jak vede nit a překročil past. Jirka do toho řekl: „*nezapomeň, ještě byla jedna hned na začátku, jak končí ty hromady.*“ Petr mu odpověděl: „*dík, na tu jsem úplně zapomněl.*“ Petr šel středem chodby a zastavil se na konci, kde končí nášlapné pasti. Pak zavolal ostatním: „*tady je ta poslední*“ a prstem naznačil, kam vede. Překročil past a počkal, až ji překročí Honza, který šel na místo, kde se vysvětlovali pravidla. Petr stále čekal u pasti a ukazoval, jak vede, aby ostatní věděli, kudy mají jít.

PŘÍLOHA P2: PLÁN JESKYNĚ



PŘÍLOHA P3: VYSVĚTLIVKY K PLÁNU JESKYNĚ

Červená čára- past natažena nití mezi stromy ve výšce 30-45 cm

Zelená čára- pasta natažená nití mezi stromy ve výšce 100-120 cm

Zelená tečka- falešná nášlapná past

Modrá tečka- nášlapná past , hromádka listů se schovanou PET lahví

Žlutý křížek- pařez, na kterém byl list s úkolem

Černá čára- stěny jeskyně