

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI

FAKULTA PEDAGOGICKÁ
KATEDRA TĚLESNÉ VÝCHOVY

**NÁVRH A REALIZACE DLOUHODOBÉ MOTIVAČNÍ HRY
V PROGRAMU SKAUTSKÉHO ODDÍLU**

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Richard Janošík

Tělesná výchova a sport

Vedoucí práce: Mgr. Ilona Kolovská

Plzeň, 2013

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracoval samostatně s použitím uvedené literatury a zdrojů informací.

Plzeň, 28. červen 2013

.....
vlastnoruční podpis

Chtěl bych poděkovat vedoucím 99. oddílu vodních skautů
Žlutý Kvítek za pomoc při realizaci dlouhodobé hry
a Mgr. Iloně Kolovské za cenné připomínky ke zpracování
bakalářské práce a zvláště za její trpělivost.

OBSAH

OBSAH.....	4
1 ÚVOD.....	1
2 CÍL A ÚKOLY PRÁCE.....	2
3 TEORETICKÁ VÝCHODISKA.....	3
3.1 HRA.....	3
3.1.1 Definice hry dle různých autorů.....	3
3.1.2 Dělení her.....	4
3.1.3 Dlouhodobé hry.....	6
3.2 SKAUTING.....	10
3.2.1 Historie skautingu v datech.....	10
3.2.2 Principy skautské výchovy.....	11
3.3 99. ODDÍL VODNÍCH SKAUTŮ ŽLUTÝ KVÍTEK.....	12
3.3.1 Seznámení s oddílem.....	12
3.3.2 Oddíl během roku.....	12
3.4 MOTIVACE.....	13
3.4.1 Definice motivace.....	13
4 PRAKTICKÁ ČÁST - ETAPOVÁ HRA POSLEDNÍ MOHYKÁN.....	14
4.1 LEGENDA KE HŘE.....	14
4.2 HODNOCENÍ HRY.....	16
4.3 SEZNAM PLÁNOVANÝCH ETAP.....	17
4.4 ODEHRANÉ ETAPY.....	17
4.4.1 1. etapa- Lov jelena.....	17
4.4.2 2. etapa- Přepadení v lese.....	19
4.4.3 3. a 4. etapa- Průchod do pevnosti a kurýr.....	21
4.4.4 5. etapa- Obléhaná pevnost.....	23
4.4.5 6. etapa- Dezerce.....	24
4.4.6 7. etapa- Bitva Angličanů s Hurony.....	26
4.4.7 8. etapa- Útěk po vodě.....	27
4.4.8 etapa- Skok do vodopádu.....	29
4.4.9 10. etapa- Stopování Huronů.....	30
4.4.10 11. etapa- Vyjednávání.....	32
4.4.11 Závěrečná etapa- Záchrana zajatců.....	33
4.5 VYHLÁŠENÍ HRY.....	35
5 DISKUZE.....	36
6 ZÁVĚR.....	37
7 RESUMÉ.....	38
8 RESUME.....	39
9 SEZNAM LITERATURY.....	40
10 SEZNAM OBRÁZKŮ.....	41
SEZNAM PŘÍLOH.....	42

1 ÚVOD

Protože již více než 10 let aktivně působím ve skautském oddílu, zvolil jsem si jako téma bakalářské práce návrh a realizaci dlouhodobé hry právě pro skautský oddíl. Během roku u nás probíhají dva typy programů. Jedním z nich je vodácký výcvik a s ním spojené hry ve vodním prostředí, který se uskutečňuje ve vodácké sezoně, tj. od dubna do října. V této době využíváme jako základnu loděnici. Druhý typ programu se uskutečňuje ve zbylém čase v zázemí skautské klubovny. Zde se zaměřujeme na procvičování a učení různým dovednostem a hrajeme dlouhodobou hru. Další takovou hru hrajeme na letním táboře, a proto je třeba neustále vymýšlet nové „etapovky“.

Výběrem tématu bakalářské práce jsem, tak říkajíc: „Zabil dvě mouchy jednou ranou“. Protože do té doby jsem se na tvorbě programu podílel spíše okrajově, byla to pro mě také osobní výzva.

Tvorbou dlouhodobých her se zabývá mnoho autorů a vyšly již celé edice příruček s etapovými hrami, přesto nepovažuji za zbytečné vytvořit novou etapovou hru na dosud nezpracovaný motiv. Výhodou je volné pole působnosti, možnost realizovat vlastní nápady a jistota pochopení pravidel. Takováto hra pak, bude-li úspěšná, bude moci obohatit pokladnici herního dědictví.

Kromě návrhu a realizace dlouhodobé hry bych ve své práci rád čtenáře seznámil se základními definicemi her a jejich možným dělením. Dále pak s principy skautské výchovy a skautskou organizací obecně a v neposlední řadě také se zásadami tvorby etapových her.

Doufám, že svojí prací nabídnu inspiraci pro skautské vedoucí, vychovatele ve školách v přírodě, instruktory letních táborů či jiné pracovníky s dětmi.

2 CÍL A ÚKOLY PRÁCE

Cílem mé práce je vytvořit a realizovat dlouhodobou etapovou hru pro 99. oddíl vodních skautů Žlutý Kvítek.

Na základě cíle jsem stanovil tyto úkoly:

1. Prostudování odborné literatury.
2. Zpracování nastudovaných informací.
3. Výběr tématu dlouhodobé hry.
4. Vytvoření pravidel hry.
5. Příprava jednotlivých etap.
6. Realizace jednotlivých etap.
7. Zhodnocení hry.

3 TEORETICKÁ VÝCHODISKA

3.1 HRA

3.1.1 DEFINICE HRY DLE RŮZNÝCH AUTORŮ

„Hry a zábavy jsou nezbytným požadavkem lidského bytí a žití. Setkáváme se s nimi v různých podobách v šerém dávnověku i v době nejnovější, u lidstva polovzdělaného i národa vzdělaných, u člověka vznešeného i prostého, u děcka i kmeta – všude a všude.“ (ZAPLETAL 1996)

(Č. Zíbrt)

Hru se snažilo ve svých definicích vystihnout již mnoho autorů. Všichni se shodují, že jde o dobrovolnou volnočasovou aktivitu mimo pracovní čas, která všestranně rozvíjí lidskou osobnost a patří mezi nejpřirozenější projev dětí.

Pro příklad uvádím definice podle autorů J. Huizingy, J. A. Komenského a spoluautorů Průchy, Mareše a Walterové.

Definice podle Johana Huizingy: *„Podle formy tedy můžeme hrou souhrnně nazvat svobodné jednání, které je míněno „jen tak“ a stojí mimo obyčejný život, ale které přesto může hráče plně zaujmout, k němuž se dále nepřipíná žádný materiální zájem a jímž se nedosahuje žádného užitku, které se uskutečňuje ve zvlášť určeném prostoru, které probíhá řádně podle určitých pravidel a vyvolává v život společenské skupiny, které se rády obklopují tajemstvím nebo které se vymaňují z obyčejného světa tím, že se přestrojují za jiné.“* Huizing svoji definici ještě zkrátil a zjednodušil. Kratší definice zní následovně: *„Hra je dobrovolná činnost, která je vykonávána uvnitř pevně stanovených časových a prostorových hranic, podle dobrovolně přijatých, ale bezpodmínečně závazných pravidel, která má svůj cíl v sobě samé a je doprovázena pocitem napětí a radosti a vědomím „jiného bytí“, než je „všední život““(HUIZING 2000)*

Definice podle J. A. Komenského: „Hra je cvičení (ducha nebo těla) určené pro více jedinců, závodících vzájemně o nějakou hmotnou nebo čestnou odměnu. Vyznačuje se tím, že obsahuje těchto sedm požadavků, jež působí, že hra je hrou, to je duševním potěšením:

I. pohyb

II. vlastní rozhodnutí

III. družnost

IV. závodění (to je příjemné vyčkávání výsledků)

V. řád

VI. lehkost v provozování hry

VII. příjemný cíl (duševní uvolnění).“ (BLUMENTÁLOVÁ 2006)

Definice podle Průchy, Mareše a Walterové zní: „Hra je forma činnosti, která se liší od práce i od učení. Člověk se hrou zabývá po celý život, v předškolním věku má specifické postavení - je vůdčím typem činnosti. Hra má řadu aspektů: aspekt poznávací, procvičovací, emocionální, pohybový, motivační, tvořivostní, fantazijní, sociální, rekreační, diagnostický, terapeutický. Zahrnuje činnosti jednotlivce, dvojice, malé skupiny i velké skupiny. Existují hry, k jejichž provozování jsou nutné speciální pomůcky (hračky, herní pomůcky, sportovní náčiní, nástroje, přístroje). Většina her má podobu sociální interakce s jasně formulovanými pravidly (danými dohodou aktérů nebo společenskými konvencemi). Ve hře se mnoho pozornosti věnuje jejímu průběhu (hry s převahou spolupráce, s převahou soutěžení).“ (GABRIELOVÁ 2010)

3.1.2 DĚLENÍ HER

Hry je možno klasifikovat dle nejrůznějších kritérií, jako jsou například: podle zaměření, časové náročnosti, dle počtu hráčů, věku hráčů, dle edukačního cíle, podle prostředí atp. Existuje velké množství členění her. Za nejzákladnější považují dělení dle Zapletala (1986):

Podle charakteru

- **strukturované** – s úplnými, podrobně vypracovanými, závaznými pravidly

- **málo strukturované** – je k dispozici jen libreto a část pravidel nebo jen návrh pravidel
- **nestrukturované** – hráči dostávají jen libreto bez pravidel

Podle prostředí

- **Terénní hry** – Terénní hry se hrají na louce, v lese, u vody, v horách a v jiných typech přírodního prostředí.
- **Hry na hřišti** – Tyto hry se od terénních liší upraveným a udržovaným herním prostorem.
- **Hry do místnosti**
- **Hry do městského prostředí** – Mnohé hry lze upravit tak, aby je šlo uvést ve velkoměstském či maloměstském prostředí.

Další dělení využívané ve skautské praxi jsem čerpal ze souboru publikací (uvedených v seznamu literatury) a z vlastní zkušenosti:

Podle počtu hráčů

- **Pro jednotlivce**
- **Pro páry** – úpolové hry
- **Pro malé skupiny** (3 – 12)
- **Pro velké skupiny** (15 a více, mohou být i desítky)

Podle zaměření (podle převládající činnosti)

- **Pohybové** – Hry, ve kterých se rozvíjí některá z pohybových schopností (rychlost, síla, vytrvalost, obratnost).
- **Znalostní** – V těchto hrách děti prokazují své znalosti nebo získávají nové.
- **Tvořivé** – Hry umělecké.
- **Psychohry** – Hry zaměřené na duševní stránku dětí (psychická odolnost a zdatnost, rozvíjení sociálních vztahů).

Podle věku

- **Hry pro vlčata a světluška (6 – 12 let)**
- **Hry pro skauty a skautky (12 – 16 let)**
- **Hry pro rovery a rangers (16 a více)**

Podle délky trvání

- **Krátkodobé**
 - **Hry do ½ hodiny** – Tyto hry slouží většinou k vyplnění času při čekání (na vlak, před obědem, atd.).
 - **Hry na hodinu a více** – Ostatní hry, které nespádají do kategorie dlouhodobých (samostatné ucelené hry bez další návaznosti).
- **Dlouhodobé** – Tyto hry popisují v následující kapitole.

3.1.3 DLOUHODOBÉ HRY

Hry dlouhodobé se těší velké oblibě. Tvoří pozadí většiny dětských táborů, pobytových akcí a u skautů většinou i celoročního programu. Odehrávají se v delším časovém horizontu. Od několika dní až po několik měsíců. Tyto hry bývají také označovány jako hry etapové. Skládají se z dílčích úseků (etap), které na sebe navazují a mají společnou legendu. Legendou se myslí příběh (filmový, knižní, smyšlený,...), který určuje téma hry. Může být jen obecné (na piráty, na indiány, na rytíře), nebo konkrétní (Ostrov pokladů, Po stopách Vinetou, Rytíři kulatého stolu).

Tvorba dlouhodobých her vyžaduje obsáhlou přípravu. Zahrnuje vhodný výběr a zpracování legendy, pravidla, tvorbu jednotlivých nosných etap (etapy zajišťující propojenost příběhu a jeho ucelenost) a herní plán, na kterém se bude zobrazovat vývoj hry.

Aby byl výsledek z celkové hry co nejlepší, je důležité při realizaci jednotlivých etap i doplňujících her dbát zásad dobrého organizátora her, jak to ve své knize uvádí M. Zapletal.

- 1) *„Mějte stále po ruce zásobu her pro každou příležitost. (Noste u sebe na všechny schůzky zápisník her).*

- 2) *Vyberte správnou hru pro správný čas. (Zde je nejdůležitější vaše osobní zkušenost. I v dlouhodobé hře můžeme jednotlivé etapy přehazovat a různě měnit v závislosti na počasí a dané situaci.)*
- 3) *Vyložte jasně a srozumitelně pravidla. (Když vykládáte základní věci, musí vás všichni soustředěně poslouchat. Jestliže se děti baví a pošťuchují, přeslechnou důležité věci a úspěch hry je předem ohrožen. Neukázněné jedince nezapomeňte. Při opakovaném rušení je někdy pro výstrahu vylučte ze hry. Než začnete mluvit, promyslete si věty a logicky je uspořádejte. Po výkladu musí každý vědět, co a kde bude dělat. Namátkově přezkoušejte některé hráče, zda znají pravidla a svoje úlohy. Vyzvěte je, aby se ptali na to, čemu nerozuměli.)*
- 4) *Rozdělte úlohy tak, aby každý znal své povinnosti a možnosti. (Při rozdělení úloh buďte spravedliví. Jestliže přidělíte jednomu hráči méně zajímavou roli, musíte mu to příště vynahradiť. Nesmíte mít své oblíbence, ztratili byste důvěru ostatních.)*
- 5) *Soupeřící strany, mají mít stejnou naději na vítězství. (Při každé hře by proti sobě měly nastupovat stejně zdatné strany. Jestliže má jedno družstvo značnou převahu, oslabuje to na obou stranách chuť do boje. Jen vyrovnaný zápas bývá plný vzrušení.)*
- 6) *Zajistěte spravedlivé rozhodování u her, které vyžadují rozhodčího. (Soudce nesmí žádné straně nadržovat.)*
- 7) *Ukončete hru v nejlepším. (Budete-li prodlužovat hru až do omrzení, zůstane v hráčích s ní spojený pocit únavy a přesycenosti. Zakončíte-li hru ve chvíli, kdy všichni žadoní ještě, ještě, máte příště zaručený zájem, až hru znovu ohlásíte. Nemyslete si, že musíte dát pokyn k zakončení hned, jak se hra naplno rozběhne. Dejte všem příležitost, aby ji plně vychutnali. A když vycítíte, že si všichni pěkně zahráli, řekněte stop!)*
- 8) *Po hře proveďte hodnocení.*

9) *Nedejte se odradit neúspěchem. (I ta nejlepší hra může zklamat, s tím dobrý vedoucí vždycky tak trochu počítá. Zejména když zkouší něco nového. Nesmí mu to pokazit náladu. I z chyb se člověk učí. Jen musí vědět, v čem chybovat. Proto je tak důležité hodnocení hry.)*

10) *Nebojte se opakovat osvědčené hry. (V příručkách najdete stovky zajímavých her, na každou schůzku můžete přinést nové, nikdy nevyčerpáte jejich zásobu. A přece by takové počínání nebylo moudré. K dobrým hrám bychom se měli občas vracet už proto, že je teprve podruhé, popáté, podesáté lépe vychutnáme než při prvním provedení. Každý oddíl, každá družina by si měly postupně vytvořit svůj vlastní „zlatý poklad her“. To samozřejmě platí i pro rodinu a jiné kolektivy.)“ (ZAPLETAL 1996)*

PŘÍPRAVA HRY

Příprava je mnohdy časově náročnější než samotná hra. Je třeba příprava dlouhodobá, kdy pravidla jednotlivých etap promyšlíme s dostatečnou časovou rezervou a je prostor i pro sehnání herních pomůcek. Také není od věci počítat i s alternativou na „mokrou“ variantu. Vedle velmi důležité přípravy dlouhodobé, se nesmí podcenit ani příprava přímo na místě, před zahájením samotných her. Ta zahrnuje vymezení herního prostoru a jeho zabezpečení, aplikace herních pomůcek (rozmístění víček se zprávou) a čas na zaujmutí pozic, pokud je to třeba.

UVEDENÍ HRY

Pokud uvádíme etapovou hru, musíme si zvolit prostředek, kterým dětem zvolené téma představíme. Je dobré zvolit takový způsob, který děti zaujme a vtáhne do děje. Velice osvědčené jsou dramaticky ztvárněné scénky. Využít se může ale také četby z knihy, promítnutí filmu či volného převyprávění příběhu.

Při uvádění jednotlivých etap využíváme stejných prvků.

REALIZACE HRY

Před samotnou realizací hry ještě jednou zopakujeme pravidla a namátkou prozkoušíme, zda je každý pochopil a zná svoji roli. Není nic horšího, než když děti zmateně pobíhají a neví, co mají dělat. Při hraní dbáme na jejich dodržování, zásad fair

play, všímáme si možných nebezpečí, která eliminujeme, sledujeme celkovou náladu a prožitek dětí ze hry, všímáme si projevů chování u dětí a reagujeme na vzniklé situace.

ZPĚTNÁ VAZBA

Po jednotlivých hrách je někdy vhodné zařadit reflexi, kdy si s dětmi povídáme co se jim na hře líbilo/nelíbilo, kdo jim pomáhal, jestli všichni dodržovali pravidla, co by příště změnily, atd. Pokud vznikly nějaké konflikty, můžeme se k nim nyní vrátit a rozebrat je.

Závěrečné hodnocení celé hry je vhodné spojit s vyhlásováním vítězů a i zde by měl být prostor pro zpětnou vazbu od dětí. Není od věci vytvořit i malou anketu, kde se děti mohou ke hře písemně vyjádřit. Získané informace pomohou při tvorbě nové hry.

BEZPEČNOST HER

„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)

S bezpečností je třeba počítat v dlouhodobé i krátkodobé přípravě. V dlouhodobé to znamená vhodný výběr herních prvků s ohledem na věk a schopnosti budoucích hráčů. Není dobré pro děti, které nikdy neseděli v lodi, plánovat závod na peřejích v divoké vodě. V krátkodobé se pak jedná o úpravu herního prostoru, abychom minimalizovali možná rizika úrazu, doplnění lékárničky, která by měla být součástí povinné výbavy každého organizátora her a kontrola herního materiálu.

U herního prostoru si všímáme především nebezpečných předmětů, jako jsou např. kameny, nízké větve, ostré a špičaté věci, ale také nerovnosti terénu, jámy, strže, skály, či nežádoucí přítomnosti některých tvorů, klíšťat, vos, mravenců...

Lékárnička musí být minimálně vybavena dle vyhlášky Ministerstva zdravotnictví 106/2001 Sb. ze dne 2. března 2001 o hygienických požadavcích na zotavovací akce pro děti a to v příloze 4.

Při kontrole herního materiálu si všímáme celkového opotřebení a případných vad. Zvláště důležité je to horolezeckého vybavení (lana, karabiny, sedáky,...) a u bezpečnostních pomůcek (helmy, vesty,...).

3.2 SKAUTING

Skauting je mezinárodní hnutí, zabývající se výchovou mládeže s cílem vychovat zodpovědné občany. Je to způsob jak poznat sám sebe a zjistit vlastní hranice. Je to prostředí pro setkávání se s přáteli. Skauting je společnou řečí hochů a dívek z celého světa. Je také příležitostí k formování těla i ducha. V neposlední řadě je způsobem jak pohlížet na svět skrze skautské ideály.

Skauting založil Sir Robert Baden-Powell v Anglii na počátku 20. století. Inspiraci k založení této organizace získal při Burských válkách v Africe, kde domorodí chlapci již kolem 12. roku věku, byli vysíláni jako zvědi do nepřátelského prostředí. Tito špehové prokazovali velikou samostatnost, schopnost pohybu v přírodě a fyzickou zdatnost. To Baden-Powella nadchlo natolik, že po návratu do Anglie vydal příručku pro průzkumníky a následně s chlapci, kteří byli touto příručkou uchvázeni, položil základy prvního skautského oddílu. V tomto oddíle již aplikoval družinový systém (družina = základní skautská jednotka složená z pěti až osmi chlapců, kde nejzkušenější z nich byl vedoucím této skupiny). Jednotlivé družiny mezi sebou soutěží v různých hrách a zároveň spolupracují na společných aktivitách. Tento družinový systém se v oddílech využívá dodnes a to i ve smíšených oddílech.

3.2.1 HISTORIE SKAUTINGU V DATECH

- 1907 - Robert Baden-Powell (anglie) pořádá na ostrově Brownsea první skautský tábor na světě
- 1908 – vychází příručka „*Skauting for boys*“
- 1911 – A. B. Svojsík odjíždí do Anglie, aby poznal skauty
- 1912 – Svojsík vydává knihu: „*Základy Junáctví*“
- Červenec 1912 – první Skautský tábor nedaleko hradu Lipnice
- 1914 – založen spolek JUNÁK – Český skaut
- 1915 – založen skaut pro ženy
- 1918 – aktivní účast skautů při zakládání republiky
- 1920 – udělen první zlatý odznak za čin junácký – Rudolf Plajner

- 1920 – první světové jamboree v Londýně
- 1931 – první slovanské jamboree v Praze
- 1940 – zrušení Junáka rozhodnutím K. H. Franka 28. 10. 1940
- Květen 1945 – po Pražském květnovém povstání - obnovení Skautingu
- 1950 – zánik Junáka
- 1968 – další obnovení Junáka
- 1970 – třetí potlačení skautingu na dlouhou dobu – daří se v jiných organizacích zachovat skautský program
- 1989 – opět obnovena činnost Junáka
- 2005 – přijat dokument „*Charta českého skautingu*“
- 2007 – celý svět slaví sté výročí vzniku.

3.2.2 PRINCIPY SKAUTSKÉ VÝCHOVY

Skautská výchova se řídí těmito principy:

1. Povinností vůči Bohu,
2. povinností vůči druhým,
3. povinností vůči sobě samému.

Bohem se zde míní vyšší mravní ideály a věrnost svému přesvědčení, povinností k druhým, že máme jít příkladem a pomáhat ostatním a k sobě samému znamená přijetí odpovědnosti za svůj rozvoj a své vzdělání. (SVOJSÍK 1991)

Aby došlo k naplnění výše zmiňovaných principů, vytvořil zakladatel R. B. Powell skautské desatero. To slouží, stejně jako starozákonní desatero, coby návod na čestný a morální způsob života. Skládá se z těchto bodů:

- Skaut je pravdomluvný
- Skaut je věrný a oddaný
- Skaut je prospěšný a pomáhá lidem

- Skaut je přítelem všech lidí dobré vůle a bratrem každého skauta
- Skaut je zdvořilý
- Skaut je ochráncem přírody a cenných výtvorů lidských
- Skaut je poslušný rodičů, představených a vůdců
- Skaut je veselý myslí
- Skaut je hospodárny
- Skaut je čistý v myšlenkách, slovech i skutcích (SVOJSÍK 1991)

Já osobně jsem do skautského oddílu vstoupil v pozdějším věku. Od té doby se stal součástí mého života a výrazně ovlivnil průběh mého dospívání. Velice si cením skautských ideálů, které se podílí na mých morálních hodnotách.

3.3 99. ODDÍL VODNÍCH SKAUTŮ ŽLUTÝ KVÍTEK

3.3.1 SEZNÁMENÍ S ODDÍLEM

Náš oddíl, ve kterém je má etapová hra realizována, se jmenuje Žlutý Kvítek. Působí v Plzni již od roku 1987 a za komunistického režimu byl veden jako Turistický oddíl mládeže. Klubovna s loděnicí sídlí v ulici Na Jíkalce, pod centrálním autobusovým nádražím. V současné době čítá i s aktivními vedoucími 23 stálých členů. Děti jsou rozděleny ve třech družinách: Bobři, Lišky, Delfíny. Celý oddíl je smíšený, a to jak pohlavím, tak věkem. Tato skutečnost mnohdy znamená více práce při vymýšlení programu, aby byl přijatelný pro všechny. Krásné ale je, že oddíl pak působí jako jedna velká rodina, kde dochází k mezigeneračním interakcím.

3.3.2 ODDÍL BĚHEM ROKU

Skautský rok začíná v září, stejně jako školní rok, a vrcholí v létě na 16ti denním táboře. V našem oddíle máme ještě dva důležité milníky, které ovlivňují program. Jedná se o zamykání a odemykání řeky Mže, na které máme loděnici. V době mezi těmito obdobími nejezdíme s dětmi na vodu a program probíhá v klubovně a okolí. Právě v této části roku je u nás zvykem odehrát etapovou hru na zvolené téma. Bývají také častější výpravy do přírody, kde je spousta příležitostí realizovat jednotlivé etapy. Zakončení dlouhodobé hry probíhá na týdenním Zimním táboře v době jarních prázdnin, který je

každoročně organizován na některých z českých hor. V posledních letech na faře ve Vejprtech v Krušných horách.

3.4 MOTIVACE

„Slovo motivace vzniklo od slova motiv, které je odvozeno od latinského slova movere, což znamená hýbat, pohybovat. Takže motiv zcela jednoduše, je něco, co vás uvede do pohybu.“ (ADAIR 2004)

3.4.1 DEFINICE MOTIVACE

John Adair definuje motivaci následovně: *„Motivace je psychologický proces, který aktivuje naše chování a dává mu účel a směr. Je to vnitřní hnací síla ženoucí nás k uspokojení našich nenaplněných potřeb a zároveň hnací síla, která nás vede k dosažení osobních a organizačních cílů.“ (ADAIR 2004)*

Motivace je tedy hybnou silou každého našeho jednání a ve hrách ji využíváme, abychom navodili tu správnou atmosféru, k podpoře soutěživosti, vzbudili u dětí nadšení a napomohli jim vžití se do role.

Existuje více teorií o motivaci, ale žádná z nich nebyla zcela potvrzena. Za nejuznávanější je považována teorie vycházející z Maslowovy hierarchie potřeb. Maslow tvrdí, že člověk není motivován vnějšími podněty, jako je odměna nebo trest, ale vnitřním programem potřeb. Ten se skládá z pěti oblastí tvořících vrstvy pyramidy:

1. Fyziologické potřeby – hlad, žízeň, spánek,...
2. Potřeba jistoty – bezpečí, ochrana před nebezpečím
3. Společenské potřeby – potřeba sounáležitosti, přijetí, společenský život, přátelství a láska
4. Potřeba uznání – sebeúcta, úspěch, postavení, úcta
5. Potřeba seberealizace – růst, znalosti, osobní rozvoj

Platí, že pokud je uspokojena potřeba nižší kategorie, přestává působit jako motivátor a objeví se potřeba z vyšší kategorie, která začíná motivovat. (ADAIR 2004)

4 PRAKTICKÁ ČÁST - ĚTAPOVÁ HRA POSLEDNÍ MOHYKÁN

4.1 LEGENDA KE HŘE

Děj příběhu se odehrává v Severní Americe v polovině 18. století. Tehdy ještě neexistovaly Spojené státy americké, ale území bylo kolonizováno dvěma evropskýma velmocemi, Anglií a Francií. Ty mezi sebou vedly války a jako spojence využívaly různé indiánské kmeny. Hlavními postavami jsou Sokolí oko, původem běloch, lovec a zvěd, Čingačgúk, náčelník Mohykánů a adoptivní otec Sokolího oka a Unkas, pravý syn Čingačgúků. Dále pak dcery plukovníka Munroa, Cora a Alice, major Duncan a záporná postava huronského válečníka, Maguy.

Příběh začíná úžasnou scénou při lovu jelena, kdy nám Sokolí oko předvede, proč mu někteří indiáni přezdívají Dlouhá karabina. Dále budeme seznámeni s dcerami plukovníka Munroa a majorem Duncanem, kteří s rotou anglických vojáků vyrazí z města Albany do pevnosti Fort William Hanry. Vede je zrádný Magua, jež se vydává za jejich spojence, ale následně je vžene do léčky. Vojáci jsou napadeni Hurónskými válečníky a zachrání se jen dcery s majorem díky pomoci Mohykánů. Ti souhlasí, že přeživší doprovodí do pevnosti. Cestou jsou stále pronásledováni Huróny, ale konfliktu se vyhnou útekem na hurónské pohřebiště, jež je pro ně posvátné a nedovolí si zde naše hrdiny napadnout. Nyní se skupina vedená Mohykány musí proplížít do pevnosti, která je obléhána Francouzi. To se jim podaří a následuje setkání s plukovníkem Munroem. Ten je informuje o zoufalé situaci. Jediná šance je vyslat rychlého kurýra s depeší pro generála Webba do pevnosti Fort Edward vzdálené 12 mil. Kurýr musí proběhnout silným francouzským obležením a je bráněn střelci z hradeb pevnosti. Kurýr se nevrací a Francouzi nadále získávají navrch. Následuje scéna, v níž vojáci tvořící domobranu požadují propuštění, aby mohli jít chránit své domovy na hranicích, jak jim bylo slíbeno. Plukovník o tom ale nechce slyšet a označí každého, kdo by pobuřoval k útěku či se o to pokusil za zrádce s trestem smrti. Někteří se přesto o útěk pokusí a Sokolí oko jim v tom pomáhá. On sám zůstává, neboť se zamiloval do Cory, starší dcery plukovníka. Aby romantiky nebylo málo, Unkas se pro změnu zakoukal do té mladší, Alice. Po odhalení vzpoury je Sokolí oko zajat a uvězněn. Soudu se však nedočká, protože Anglická posádka je nucená přijmout kapitulaci a přenechat pevnost Francouzům. Ty jim zaručí důstojný odchod s vlajkou i se zbraněmi.

Musí jen slíbit, že opustí Ameriku a vrátí se do vlasti. S touto dohodou nesouhlasí Magua, jež doposud stál na straně Francouzů a se svými válečníky přepadne Angličany na pochodu z pevnosti. Při tomto útoku je plukovník zabit jako i většina vojáků. Opět se zachrání jen Mohykáni s dcerami a majorem Duncanem. Prchají v indiánských kánoích po řece a pokusí se schovat v jeskyni pod vodopádem. Na neštěstí jsou objeveni a jediná šance je skočit do vodopádu. Toho jsou schopni jen Mohykáni. To se může zdát zbabělé, ale je to jediná možnost záchrany. Sestry jsou vyváděny k naprosté pokoře po zajetí a utěšeny slibem, že je najdou a zachrání. Major Duncan se zachová jako anglický gentleman a zůstane s ženami. Mohykáni se zachraňují skokem a sestry s majorem jsou skutečně zajaty a vedeny do hurónské vesnice. Statečná Cora nechává cestou znamení pro Mohykány, kteří plní svůj slib a spěchají po jejich stopě. Následuje scéna ve vesnici, kdy Magua předává zajatce velkému náčelníkovi. Sokolí oko dobrovolně vejde do nepřátelského tábora a promlouvá k náčelníkovi. Major Duncan to tlumočí do francouzštiny. Napjaté ticho prolomí náčelník svým soudem. Mladší dcera je dána Maguovy k ukojení pomsty, starší bude obětována na hranici a major se smí vrátit ke svým lidem. Sokolí oko navrhuje výměnu: Jeho život za život Cory. Major Duncan se opět projeví jako gentleman a přetlumočí návrh s tím, že Coru vymění za sebe. Požehná tak jejich Lásce a je to o to dojemnější, že Coru sám miloval. Mezitím propuká finální scéna celého filmu. Magua se svými druhy vedou Alici do skal za vesnicí, aby se na ní pomstil. Unkas se bezhlavě řítí za nimi, aby ji vysvobodil. Čingačgúk i Sokolí oko běží též, ale o poznání pomaleji. Následuje souboj muže proti muži v podání Unkase a zlého Maguy. Ve filmu Unkas umírá, Alice raději sama skáče ze skály a následně Čingačgúk pomstí svého syna a zabije Maguu. V naší hře závěr dopadne jistě lépe.



Obrázek 1 – scéna z filmu

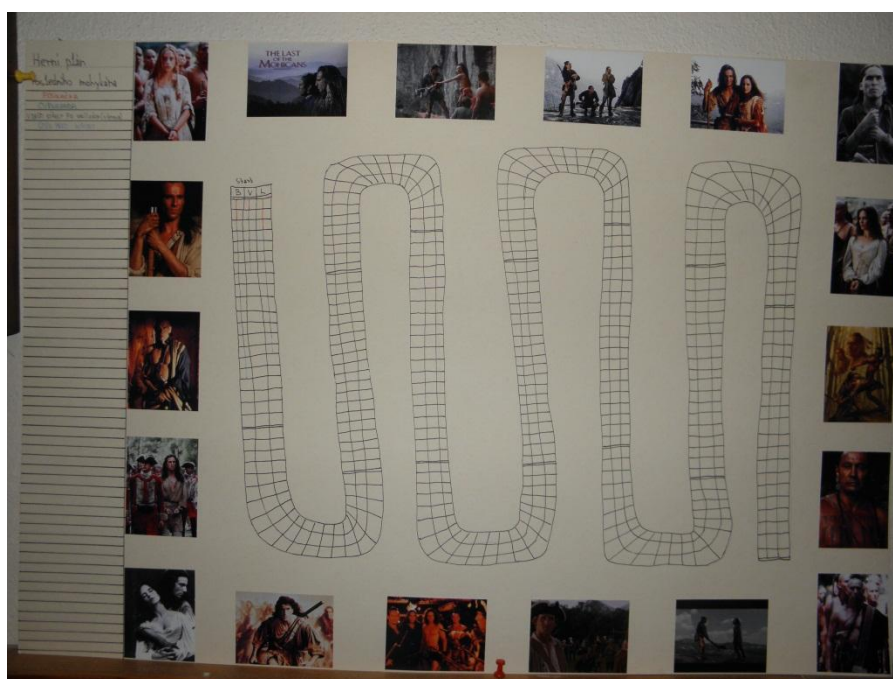
4.2 HODNOCENÍ HRY

Bodování jednotlivců

Body získáváte za docházku (1b za den na akci), za kompletní povinnou výbavu (1b), za drobné hry, za odměnu, za splnění zadaných úkolů (např. přinesení vyrobených papírových míčků). Průběžné výsledky jsou vyvěšeny na nástěnce. Hodnotí se nejlepší člen za uplynulý měsíc a potom celkový součet na konci zimního tábora.

Etapová hra na motivy Posledního mohykána

Hrajeme je po družinách, výsledky jednotlivých etap zaznamenáváme do herního plánu v počtu 3 políčka za vítězství, 2 za 2. místo a 1 políčko za 3. Barevně máte vlevo vypsanou hru a toutéž barvou políčka, která jste za ní získali. I zde je průběžné hodnocení. Každé 20. políčko je prémiové, a která družina na něj 1. Vstoupí, dostane nějakou sladkou odměnu. Závěrečná hra, jak už sem zmínil, bude na konci zimního tábora a průběžné pořadí bude znamenat nějaké zvýhodnění (dřívější start, 1. volba...)



Obrázek 2 – herní plán

Další hry na indiánské téma

Protože etap z filmu mám vymyšleno jen omezený počet a nestačily by na program do tábora, prokládáme je dalšími hrami z prostředí indiánské výchovy válečníka. Tyto hry jsou též zaznamenávány do herního plánu dle stejného klíče (3, 2, 1b).

4.3 SEZNAM PLÁNOVANÝCH ETAP

1. Lov jelena
2. Přepadení v lese
3. Průchod do pevnosti Fort William Hanry
4. Kurýr s depeší
5. Obléhaná pevnost
6. Dezerce
7. Bitva Angličanů s Huróny
8. Útěk po řece
9. Skok do vodopádu
10. Stopování Hurónů
11. Vyjednávání
12. Závěrečný souboj

4.4 ODEHRANÉ ETAPY

4.4.1 1. ETAPA- LOV JELENA

Úvod do etapy 1. etapy:

Náš příběh začíná scénou v lese, kde trojice mohykánských indiánů pronásledují jelena, kterého následně uloví, aby se najedli jeho masa a prodali jeho kůži. Lov zvěře je pro naše hrdiny běžnou činností, bez níž by se neobešli. Lovu se učili již od dětství a my si dnes také vyzkoušíme takového jelena ulovit.

Pravidla 1. etapy:

Tato etapa se skládá ze dvou na sebe navazujících her:

1. Plížení k jelenovi.

Plížení probíhá v lesním prostředí s nějakou skálou nebo pahorkem, na kterém sedí 1 vedoucí představující jelena. Ostatní zahajují hru ze 100m vzdálenosti od skály z libovolného místa. Snahou každého jednotlivce je přiblížit se co nejbližší k jelenovi, případně ho vybit papírovým míčkem. Pokud je ale hráč jelenem spatřen a poznán, musí se vrátit zpět na start. Hra trvá 15-20 minut. Vítězí hráč, jenž jako 1. vybijí jelena nebo je po ukončení hry jelenovi nejbližší.

Hodnocení 1.etapy:

Hodnotí se vždy 10 nejlepších s bodovým rozstupem. Vítěz 10 bodů, druhý 9 bodů, atd. Hru je možné opakovat 2-3krát a body sčítat. Body se zapíší do osobního bodování a do družinového se udělá aritmetický průměr všech bodů v družině a počtu členů.

2. Zakončení lovu - střelba na jelena.

Probíhá to tak, že děti rozdělíme do dvojic, kde je vždy alespoň jeden starší a schopnější. V 5 minutových intervalech je pak vypouštíme na loveckou výpravu formou stopovačky, kdy je trasa vyznačena fáborky. Cestou jsou různá zastavení, dle počtu vedoucích, na nichž mají děti nějakou střeleckou soutěž. V našem případě střelbu s lukem, hod vrhacím nožem a sekyrou, hod tenisákem, ringokroužkem, prakem a vzduchovkou.



Obrázek 3 – střelba na jelena

Na každém stanovišti je možné získat 0-3 body dle úspěšnosti.

Hodnocení 1. etapy:

Stejně jako v předchozí hře. S tím, že bodování jednotlivců se rozdělí do dvou věkových kategorií. Jedna zahrnuje děti do 10 let a 2. Od 10 výš.

Průběh 1. etapy:

Tuto etapu jsme s oddílem odehráli na výpravě v Českém Lese na chatě jednoho z vedoucích. První část hry byla pro děti velmi dobře známá, neboť jsme ji již dříve hráli pod jiným názvem. Trochu úspěšnější v ní byly starší děti, ale líbila se všem. Druhá část se musela trochu upravit. Vynechali jsme střelbu ze vzduchovky a místo fáborků jsme využili pochodové značky, které jsme předchozí večer trénovali. Kromě jedné dvojice, která zbloudila, všichni celou trať zdárně absolvovali. Nejvíce bodů z maximálních 18, jich získal Tomík 12. Ostatní měli něco mezi 4-10 body.

4.4.2 2. ETAPA- PŘEPADENÍ V LESE

Úvod do 2. etapy:

Rota anglických vojáků pod vedením mladého majora Duncana doprovází dcery plukovníka Munrooa ke svému otci. Zvěda jim dělá proradný Magua z kmene Huronů. Při průchodu lesem dává Magua znamení válečníkům svého kmene a ti přepadávají anglickou rotu. Naštěstí nedaleko odtud putují naši Mohykáni a přispěchají na pomoc. Podaří se jim nebezpečný útok odvrátit?

Pravidla 2. etapy:

Děti v družině si rozdělí 3 role. Jeden bude dělat zlého Maguu a povede cizí družinu lesem. Další 2 budou představovat Mohykány a zbylí členi anglickou rotu. Proti nim budou stát v rolích Huronů 4 vedoucí. Před začátkem hry je třeba připravit v lese dvě souběžné vyfáborkované cesty dlouhé asi 2km. Ty jsou od sebe vzdálené zhruba 200m a vedou obě terénem. Cesty pomáhají vedoucím připravit děti hrající Maguy a ty také sami určí, v jaké části se mají vedoucí schovat a jaké bude znamení k útoku. Hra bude probíhat tak, že v 15 minutovém intervalu vyrazí družiny po obou cestách vpřed. Po jedné půjdou Angličané s cizím Maguou a po druhé 2 Mohykáni. Každý si s sebou nese jako střílivo 2 papírové koule nebo šišky. Cílem družiny je po zahájení útoku vybit všechny Hurony

včetně Maguy nebo se dostat na konec cesty a mít co nejmenší ztráty. Huroni s Maguou nemají k dispozici míčky a útočí dotekem. Koho se dotknou, je vyřazen a stejně tak trefený Huron již nemůže útočit. Mohykáni mohou přispěchat na pomoc ihned po zahájení útoku.

Hodnocení 2. etapy:

Vítězí ta družina, která má menší ztráty. V případě shody rozhoduje čas od zahájení útoku po jeho ukončení. Kratší čas znamená lepší umístění. Do herního plánu zakreslíme postup o 3, 2 a 1 políčko dle pořadí.

Průběh 2. etapy:

Tuto etapu jsme odehráli na podzimní výpravě u Bezvěrova na tramském srubu. Protože chybělo hodně dětí, museli jsme vynechat postavu Maguy, a tak místo přepadení bylo pro všechny určeno vedoucími. Další změna oproti původním pravidlům byla, že i vedoucí měli k dispozici papírové koule. Každý ale jen jednu. Zásah znamenal totéž, co dotek. Všechny 3 družiny ukončily útok tím, že vybilý všechny Hurony. Vítězný čas byl 5 minut a 12 sekund.



Obrázek 4 - přepadení

4.4.3 3. A 4. ETAPA- PRŮCHOD DO PEVNOSTI A KURÝR

Úvod do 3. a 4. etapy:

Naše skupinka indiánů s majorem Duncanem a dcerami plukovníka Munrooa míří do pevnosti Fort William Henry, která je však obklíčena táborem francouzských vojáků, kteří se jí snaží dobýt. Musí se nepozorovaně proplížit do pevnosti, jinak riskují zajetí či smrt. Využijí tmy a jezera, přes které se přeplaví v loďce až k samotné pevnosti. Zde je přivítá sám plukovník Munroo. Následuje válečná porada, při níž je popsána situace Angličanů. Mají pár dní, než se Francouzi přiblíží na dostřel velkých děl a dobudou pevnost. Jediná naděje spočívá ve vyslání rychlého posla do sousední pevnosti Fort Edvors s žádostí o posily. Pevnost je ale v obležení Francouzů a jejich indiánských spojenců Huronů, kteří střeží všechny východy. Posel musí běžet s depeší pro generála Webba sám a bez pušky a spolehnout se na obranu z hradeb od Mohykánů.

Pravidla 3. a 4. etapy:

Průchod do pevnosti a kurýr jsou 2 etapy spojené do jedné velké hry. Družiny mají za úkol vyrazit do vymezeného lesa a najít v něm pevnost Fort William Henry, která tvořena vyfáborkovaným územím. Cestu do pevnosti jim stěžují Francouzi, kteří mají foťáky a snaží se je vyfotit. Za každou portrétovou fotku jedince, kde je mu vidět do obličeje, je v závěru přičten čas 1 minuta oné družině a za obyčejnou fotku, na které je jedinec poznán, půl minuty do výsledného času. Každý může být penalizován jen jednou fotkou od každého Francouze. Bránit se Francouzům můžou družiny tak, že je vybijí papírovou koulí a tím jej zneškodní. Protože nikdo neví přesně, kde pevnost je, ozývá se každých 10 minut (po půl hodině 5 minut) plukovník Monroo zvonem a napovídá tak svou pozici. Zvon symbolizuje ryk boje. Když se družiny konečně dostanou do pevnosti, kde jsou v bezpečí před Francouzi i Hurony, dostanou od plukovníka pouzdro s depeší pro generála Webba a mapku se zakreslenou pevností Fort Edvors, kam je třeba se přemístit. Přemístění se účastní celá družina, ale je určen jeden člen jako kurýr, který nese pouzdro. Tento člen nesmí mít s sebou žádnou výzbroj v podobě papírových koulí, ale ostatní v družině ano. Cestou do pevnosti budou napadáni Hurony, kteří je budou též vybíjet míčky. Pokud bude trefen kterýkoliv člen družiny kromě kurýra, musí se dotyčný vrátit do pevnosti, z které vyšel pro život a až pak se vrací do hry. Pokud je trefen kurýr, vrací se i s

ním celá družina. V této chvíli mají možnost kurýra vyměnit. Pokud je trefen Huron, musí se od družiny vzdálit a nechat jí nejméně 2minuty náskok než ji znovu napadne. Když jsou všichni členové družiny v pevnosti Fort Edwors, stopuje se jí čas.

Hodnocení 3. a 4. etapy:

Vítězí družina, která pro splnění úkolu a po přičtený testných minut za fotky dosáhne nejkratšího času. Bodování lze provést dvojím způsobem. Buď celkově za hru s dvojnásobným ohodnocením (6,4,2 bodů), nebo za každou část hry samostatně. Nejméně trestných bodů a nejkratší čas.

Průběh 3. a 4. etapy etapy:

Tyto etapy jsme odehráli na tradiční výpravě s názvem Vánoční setkání na Kozelce, kde je zvykem hrát v sobotu dopoledne jednu delší hru v okolí vrcholu stolové hory Kozelka. Pravidla byly poměrně dlouhá a bylo třeba je vícekrát opakovat. Protože na tuto výpravu jezdí i přátelé oddílu, bylo hodně Huronů a Francouzů, což dělalo hru akčnější a pro děti obtížnější. Jedna družina měla problém najít 1. pevnost, ale jejich zdržení snadno vyrovnali Huroni, kteří se více zaměřili na zbylé 2 družiny, takže do poslední chvíle nebyl znám vítěz. Pořádím pak ještě zamíchaly pořízené fotky.



Obrázek 5 - přistižení

4.4.4 5. ETAPA- OBLÉHANÁ PEVNOST

Úvod do 5. etapy:

Anglická posádka pevnosti Fort William Henry čelí početnější a lépe vyzbrojené armádě francouzů. Ta již delší dobu obléhá pevnost a den ode dne je blíže k hradbám. Jejich silnější děla působí Angličanům četné ztráty. Jedinou nadějí je vydržet do příchodu posil od generála Webba.

Pravidla 5. etapy:

Hra proběhne ve 3 kolech, kdy se každá družina pokusí ubránit pevnost proti ostatním. Herní území bude tvořit 10 soustředných kruhů vyšlapaných do sněhu nebo vyznačených lanem. Rozmezí kruhů je 1m , jen mezi 1. A 2. je to 5m. Uprostřed bude postavená vyvýšená sněhová pevnost s hradbami. Pevnost bude vždy obsazena bránící družinou, která si tam připraví zásobu sněhových koulí. Ostatní 2 družiny se rozdělí na 4 útočné vlny po 3 lidech a stojí 10m za posledním kruhem. Každý útočník má jeden lískový prut, který představuje dělovou kouli. Cílem útočníků je dobýt pevnost a to tak, že postupně do každého kruhu zapíchnou 3 pruty, aniž by je před tím někdo z obránců vybil sněhovou koulí. Kruh se třemi pruty je považován za dobytý a pruty se vrací do hry. Útočí vždy jen 3 hráči a mají pouze půl minuty na akci. Je-li útočník vybitý dříve než umístí prut, jeho akce končí. Po půl minutě nastupuje 2. vlna útočníků. Jedno kolo trvá 15 minut a poté se vymění bránící družina. Pokud je pevnost zcela dobytá, končí kolo předčasně. Časomíru dělá jeden z vedoucích a ten také zahajuje a ukončuje jednotlivé vlny útoku.

Hodnocení 5. etapy:

Vítězí družina, která ubránila nejvíce kruhů. V případě shody rozhoduje čas, ve kterém byl dobyt poslední kruh. Do herního plánu se zakreslí dle umístění 3, 2 a 1 políčko.

Průběh 5. etapy:

Tuto etapu jsme odehráli na středeční schůzce na hřišti před klubovnou. Začali jsme společnou stavbou sněžné pevnosti. Místo původně plánovaných kruhů jsme vyznačili jen kruhové výseče, neboť by jinak obránci měli jen malé šance. Samotná hra pak byla velmi veselá. Pro mladší děti jsme povolili, mít u sebe při útoku poklici od hrnce jako

štit. Ideální by byly lyžařské brýle pro všechny útočníky, ale ty jsme neměli. Dobýt celou pevnost se nikomu nepodařilo, ale 2 družiny neubránily 8. pásmo.

4.4.5 6. ETAPA- DEZERCE

Úvod do 6. etapy:

Značnou část posádky pevnosti Fort William Hanry tvořila tzv. domobrana. Ta se skládala z mužů žijících na farmách u hranic a do vojenské služby nastoupila jen s podmínkou, že v případě napadení jejich domovů jim bude umožněno odejít bránit své rodiny. Mohykáni před příchodem do pevnosti objevili vypálenou farmu se zabitými farmáři a svědčili o tom. Major Duncan to ale popřel a plukovník Munroou odmítl domobranu propustit a rozkázal, že každý kdo se pokusí o dezerci nebo k ní bude podněcovat, bude bez milosti popraven. Muži z domobrany udělali tajnou poradu, na které se někteří z nich rozhodli uprchnout. Sokolí Oko jim s útekem pomáhal. Bylo třeba vystihnout chvíle a místa, kdy a kde se střídají strážé a nepozorovaně opustit pevnost.

Pravidla 6. etapy:

Hra na tuto etapu je určena do klubovny na oddílovou schůzku. Děti v každé družině rozdělíme do 3 kategorií. Malí, střední a velcí. Z domova si přinesu již připravené sady kartiček s obrázky nebo slovy. Sada se skládá vždy ze 4 kartiček. Jedna z nich představuje otázku a zbylé 3 odpovědi, z nichž je jen jedna správná. Např. otázková kartička, na níž je napsáno slovo Unkas a k ní 3 odpovědní karty s fotkou Unkase, Maguy a Vinetoua. Tyto odpovědní lístečky se vždy nalepí na 3 dveře vedoucí z chodby na záchod, do koupelny a ven. Za dveře se špatnou odpovědí se postaví stráž a za správnými nebude stát nikdo. Otázková kartička se ukáže vždy zástupcům družin z jedné kategorie a pak jeden po druhém musí odejít na chodbu a vejít do jedněch dveří, které považují za správné. Pokud je pokus úspěšný, pomohli jste tak uprchnout jednomu muži z domobrany. Celkový počet kol je 30, při nichž se pravidelně střídají věkové kategorie. Aby byli zaměstnáni i děti, které zrovna nehádají, dostane každá družina kartičku (viz příloha 1) s čísly otázek a u každého čísla možnosti A,B,C (dveře, na nichž jsou přilepeny odpovědní kartičky, jsou též označeny A,B,C). Dále je tam pak sloupeček špatně a správně a pod nimi v řadách jednotlivé možnosti (A,B,C) a k nim počet čárek, který odpovídá reálnému počtu správných a špatných odpovědí. Od každého písmene je vždy přesně 20

špatných a 10 správných odpovědí. Tyto kartičky mohou zvýšit šance při hádání odpovědí. Pokud si budou děti po každém kole zaškrtnávat správné odpovědi a i špatné, mohou pak, zvláště v závěru hry, vyloučit některé dveře automaticky, neboť již byly 10krát použity jako správné.

Hodnocení 6. etapy:

Vítězí družina, která jako 1. pomůže uniknout 20 mužům. Pokud to družiny nezvládnou do 30 kol, vítězí družina s nejvyšším počtem uniknutých.

Do herního plánu pak přičteme dle umístění 3, 2, 1 políčko.

Průběh 6. etapy:

Tuto etapu jsme odehráli na středeční schůzce v klubovně. Byla organizačně poměrně náročná, a tak jsme ji dohrávali ještě o týden později. Pro děti bylo asi nejzábavnější, když na ně při špatné volbě dveří bafl některých z vedoucích. Kartičky pro vedení statistiky se příliš nevyužily, protože je děti zcela nepochopily. Otázky jsem tvořil z oblasti skautingu, naší hry, české historie, zeměpisu a pohádek.



Obrázek 6 – herní nasazení

4.4.6 7. ETAPA- BITVA ANGLIČANŮ S HURONY

Úvod do 7. etapy:

Po krutých bojích dojde k jednání mezi anglickým a francouzským plukovníkem. Francouzský plukovník nabídne Munroovi, že pokud kapituluje a přenechá pevnost jemu, může i se svou posádkou odejít v plné zbroji, s vlajkou a se ctí domů a nebude napaden. Plukovník Munroo, ač nerad, přijímá, neboť jsou ve výrazné menšině a další obrana by znamenala jistou smrt. S mírovou smlouvou ale nesouhlasí huronský válečník Magua, který nenávidí Angličany a slíbil Munroovi pomstu. Napadne se svými muži anglickou posádku po odchodu z pevnosti a v krvavé bitvě většinu mužů pobije. Prchne jen naše známá skupina Mohykánů s dcerami plukovníka a majorem Duncanem.

Pravidla 7. etapy:

Hra pro tuto etapu je inspirovaná oblíbenou hrou Tanková bitva, kterou upravíme pro naše indiánské prostředí. Děti do družiny dostanou 4 kartičky s názvem zbraně. Mušketa, luk, tomahavk a rez (důsledek koroze). Nad názvem zbraně jsou vždy červeně vypsány ty kartičky, které daná zbraň přemůže a pod názvem modře napsány kartičky, které danou zbraň poráží (viz. příloha č. 3).

Kartičky si v družině děti rozdělí tak, že má každý jednu. Bitva pak probíhá ve vymezeném území někde v lese. Děti se rozprchnou po území a snaží se vyřadit z boje členy ostatních družin v osobním souboji. K osobnímu souboji dojde vždy, když se 2 hráči z různých družin dotknou sebe navzájem. V takovém případě si ukážou své kartičky a vyhodnotí souboj. Vítěz odtrhne poraženému jeden ze 4 rohů kartičky a schová si ho do kapsy pro závěrečné bodování. Pokud se oba prokážou stejnou kartičkou, souboj končí nerozhodně. Rohy kartiček představují životy a v momentě, kdy někdo přijde o poslední 4. roh, odchází s rukama nad hlavou mimo herní území k vedoucímu. Výjimkou je majitel kartičky rez, který si po ztrátě 4 životů smí vždy běžet k vedoucímu pro život další. V té době ale nesmí bojovat. Osobní souboj znamená, že se ho účastní jen 2 lidé a nikdo další nemůže do souboje zasahovat a ani bezprostředně po něm. Po ukončeném souboji mají oba právo v klidu se vzdát. Během hry je dětem dovoleno v rámci družiny měnit kartičky. Mohou tak udělat pouze hráči s alespoň jedním životem.

Hodnocení 7. etapy:

Vítězí družina, která má v poli posledního živého hráče. Majitel kartičky Rez, který má již vyčerpaný 4 životy, není z tohoto pohledu živý hráč, byť se hry ještě aktivně účastní. Pokud by hra trvala příliš dlouho, stanový se časový limit a o vítězi rozhodne počet ukořistěných životů. Poslední družina je ta, která vypadne ze hry jako 1. Je také možné udělat hodnocení dvě a sice: na posledního hráče nebo dle ukořistěných životů. Protože výsledek nemusí být stejný, doporučuji to zvláště v případě, kdy takové hodnocení pomůže družině, která si celkově vede nejhůře na herním plánu.

Průběh 7. etapy:

Tuto etapu jsme odehráli na zimním táboře ve Vejprtech v době jarních prázdnin. Hráli jsme jí v zasneženém parku a museli jsme ji kvůli zimě ukončit předčasně. Pravidla byly trochu obtížnější pro menší děti, ale s dopomocí starších to zvládali. Pravidlo, že se smí kartičky v družině měnit, dělalo hru dramatickou a mnohdy veselou.

4.4.7 8. ETAPA- ÚTĚK PO VODĚ

Úvod do 8. etapy:

Mohykáni s ženami a majorem prchají před Hurony pryč. Dostanou se skrz les až k řece, kde kotví pár indiánských kánoí. Další útěk probíhá na vodě s pádly v rukou. Huroni je neustále pronásledují a naději skýtá nedaleký vodopád. Za vodní stěnou se nachází jeskyně, o které snad Huroni nevědí. Kánoi pošlou do vodopádu a sami se skryjí v jeskyni. Nezbývá než čekat a modlit se....

Pravidla 8. etapy:

Bojovou hru nahradíme stíhacím závodem na okruhu s běžkami. Každá družina dostane vklad 10 bodů a náskok jedné minuty než za ní vyrazí Huroni. Hurony představuje vždy jen jeden vedoucí na družinu. Nabízí se Jára, Honza, Michal, Šavlík a Ríša. O tom, kdo bude družinu stíhat, se rozhodne sama družina. S ohledem na předpokládanou výkonnost vedoucích se přidělí každému určitý počet bodů, za které si jej může družina vybrat. Čím je daný vedoucí pomalejší, tím je dražší a naopak. První si vybírá družina, která se zdá běžkařsky nejslabší. Dále je možné si koupit náskok. Co minuta navíc, to 1 bod. Maximálně lze koupit náskok 5 min. Na startovní signál vyrazí družiny na okruh.

A za nimi v příslušném čase jejich Huroni. Na trati jsou 4 prémiové mety. Za každou dosaženou prémiovou metu získává družina body. První a 2. Meta jsou za 1 bod a 3. se 4. Za 2 body. Bod pro družinu získává každý jednotlivec, který dosáhne mety dříve, než ho dostihne jeho Huron. Pokud je některý člen družiny dohnán svým Huronem, dokončí okruh, ale body již nesčítá. Poslední prémiové body družina obdrží za každou metu, kterou zvládne projet celá, aniž by byl někdo chycen. Jeden bod za každou takovou metu.

Hodnocení 8. etapy:

Vítězí družina, která bude mít po závodě nejvíce bodů. Sčítají se body za prémiové mety jednotlivců, družin a zbytek z počátečního vkladu. V případě shody, rozhoduje rychlejší čas.

Průběh 8. etapy:

Tuto etapu děti absolvovaly na zimním táboře ve Vejrptech. Úvodní rozhodnutí, kdo bude družinu stíhat a jaký bude náskok, bylo pro děti nové. V jiných hrách se po nich zatím nic takového nechtělo. Družiny zvolily různé taktiky. Jedna si zvolila nejrychlejšího Hurona a pouze minutový náskok. Druhá si vybrala třetího nejzdatnějšího běžkaře a náskok 3 minuty. A poslední si vybrali nejpomalejšího Hurona a též jen minutový náskok. V cíli se potvrdilo, že zlatá střední cesta je ta správná a zvítězila právě 2. družina. Ti, co proti sobě postavili nejzdatnějšího běžkaře z vedení, prohráli a ti příliš opatrní skončili druzí.



Obrázek 7 – jízda o život

4.4.8 ETAPA- SKOK DO VODOPÁDU

Úvod do 9. etapy:

Zatímco Huroni pátrají v okolí vodopádu po uprchlících, za vodní stěnou mladí Mohykáni vyznávají lásku dcerám nyní již mrtvého plukovníka Munrooua. Protože mají zvlhlý prach v puškách a proti nim je obrovská přesila, nemá boj žádnou cenu. Když se ukáže, že je jejich úkryt prozrazen, rozhodnou se Mohykáni vsadit vše na jednu kartu. Pokusí se proskočit vodopádem a zachránit se vlnách peřejí pod ním. Je to vysoce nebezpečné a slabé ženy toho nejsou schopny. Protože Mohykáni znají huronské zvyky, vědí, že když budou ženy povolné, odvedou je jako zajatce do svého tábora, kde o jejich osudu rozhodne náčelník. Slíbí, že se pro ně vrátí a zachrání je, načež skočí do vodopádu. Major Duncan odmítne opustit ženy a je i s nimi zajat. Protože skok do vodopádu vyžaduje obrovskou odvalu a překonání sebe sama, zahrajeme si i my hru, při které se prověří vaše schopnost obětovat vše pro družinu.

Pravidla 9. etapy:

V této etapě bude mít možnost získat políčko pro svou družinu každý zvlášť za sebe. Tam, kde je v družině o jednoho méně, dostane jiný příležitosti 2. A o co se jedná? Ráno při snídani si každý vylosuje z klobouku úkol, který má prověřit jeho odvalu či sebezapření. Tyto úkoly budou různé a děti se mohou svobodně rozhodnout, zda úkol splní či nikoliv. U některých obzvlášť těžkých úkolů nemusíme trvat na jejich dokončení a políčko obdrží za samotné odhodlání.

Seznam úkolů:

- Na bobříka odvahy půjdeš úplně sám a bez doprovodu ke schodům.
- Přespíš sám ve sklepě.
- Přespíš sám na půdě.
- Přespíš venku v iglů.
- Probdíš celou noc.
- Vzdáš se jídla na celý den.
- Slaníš z půdy na zem.

- Zůstaneš stát 3 hodiny na místě a nebudeš mluvit.
- Vysprchuješ se ledovou vodou.
- Půjdeš ven rozdělat oheň a nevrátíš se, dokud nebude hořet.
- Zaspíváš přede všemi 5 písní.
- Půjdeš po večerce zjistit, kolik stojí mlka v Bille.
- Odevdáš telefon na zbytek tábora.
- Sníš samotnou syrovou cibuli.
- Sníš nanukový dort smíchaný s hořčicí.

Hodnocení 9. etapy:

Za každý splněný úkol je jedno políčko v herním plánu.

Průběh 9. etapy:

Tato etapa nám krásně zpestřila zimní tábor. Úkoly si děti losovaly dle věku ze 2 klobouků. Pro starší byly úkoly náročnější a pro mladší lehčí. Jen ve třech případech nebyl úkol splněn, jinak se všichni dokázali překonat. Nezvládnutelná byla cibule, oheň a spaní ve sklepě.

4.4.9 10. ETAPA- STOPOVÁNÍ HURONŮ

Úvod do 10. etapy:

Poté, co se Mohykáni dostali z řeky, vydali se ihned po stopách huronských válečníků, aby mohli vysvobodit plukovníkovi dcery. Stopy nebylo lehké sledovat, ale naštěstí Cora, starší sestra, nechávala cestou, kdykoliv to bylo možné, cary ze svých šatů. Každý jejich nález posiloval Mohykánům naději.

Pravidla 10. etapy:

Tato hra bude probíhat formou klasické stopovačky, ale namísto fáborků budou družiny sledovat stopy ze sněžnic. Místo, kde hledat zprávu, bude označeno bílým pruhem látky. Zprávy budou číslovány od 1 do 10 a bude na nich vždy nějaký úkol nebo otázka. Za každou zprávu bude možné získat 1 až 3 body. Po ukončení se za každý bod bude odečítat

1 minuta z celkového času. Pokud družina mine některé stanoviště se zprávou, může se pro ni vrátit. Startovat se bude dle losu po 30 minutách. Návrh úkolů a otázek na zprávy:

- Postavte sněhuláka. 1 metr- 1 bod, nad 1 a půl metru- 2 body
- Kolik znáte druhů borovic? 1-2 druhy- 1 bod, 3 a více- 2 body
- Vystřelte 3 šípy na terč. Bod za každý zásah.
- Kdo založil skauting v Čechách? Jaký je 6. bod skautského zákona? Co symbolizuje skautská lilie? Za každou správnou odpověď 1 bod.
- Táhněte 1 člena na bobech k další zprávě. Za splnění 3 body.
- Básnička v morseovce. Za přeložení 1,5 bodu. Za naučení z paměti též 1,5 bodu.
- Vyšplhejte někdo na strom a pískněte na zavěšenou píšťalku. Za splnění 3 body.
- Co znamenají tyto 3 dopravní značky? Za každou správnou odpověď 1 bod.
- Složte žábu z papíru dle návodu. Za splnění 3 body.
- Najděte a vybijte vedoucího v okruhu 100 metrů. Za splnění 3 body.

Hodnocení 10. etapy:

Vítězí družina s nejkratším časem po odečtení minut za získané body. Do herního plánu zakreslíme dle umístění 3, 2 a 1 políčko.

Průběh 10. etapy:

Tuto etapu jsme hráli též v době zimního tábora v odpoledních hodinách. Trať vedla lesem mimo cestu, takže děti se musely brodit po kolena sněhem. Úkolů bylo nakonec jen 8, protože trať by byla jinak příliš dlouhá. Nejrychlejší družina se vrátila za hodinu a 23 minut. Jinak vše proběhlo v pořádku a bez problémů.

4.4.10 11. ETAPA- VYJEDNÁVÁNÍ

Úvod do 11. etapy:

Huroni přivádí zajatce do své vesnice a Magua je darem předává náčelníkovi svého kmene. Sokolí Oko vchází neozbrojen do vesnice a žádá náčelníka o slyšení. Ten ho nechá mluvit, ale major Duncan musí překládat do francouzštiny. Sokolí Oko upozorňuje na Maguovy osobní cíle motivované pomstou a na možné důsledky špatného rozhodnutí. Náčelník přesto rozhoduje, že obě sestry zemřou, ale majora Duncana propouští. V naší další etapě půjde o to, vyjednat co nejlepší podmínky do závěrečné hry.

Pravidla 11. etapy:

Předposlední etapa se skládá ze 2 částí. V té 1. půjde o dražbu nejrůznějších výhod pro část 2., kde se bude trefovat do terče ve 3 disciplínách (hod míčkem, hod šipkami a cvrnkání k čáře). Bude celkem 9 kol. Každému kolu náleží příslušná disciplína. Ty se pravidelně střídají. Přehledná tabulka k etapě je obsažena v příloze. Do dražby obdrží každá družina 100 žetonů + tolik žetonů, kolik ušla políček na herním plánu. V každém kole se draží 6 výhod a 3krát množství střel (pokusů). Výhodu může získat vždy jen jedna družina, ale o střely se dělí všichni účastníci dražby. Vítěz dostane 3 střely pro družinu, druhí 2 střely a poslední 1 střelu. Platí pravidlo, že k disciplíně se nastupuje v družině od nejmladšího. Pokud tedy družina v některém z kol nevydraží dostatek střel pro všechny, budou ošizeni ti starší. Dražba probíhá tak, že postupně všechny družiny nabídnou za příslušnou výhodu či střely skrytě libovolné množství žetonů, které mají k dispozici. Po vyhodnocení se zapíše vítěz dražby do tabulky a pokračuje se další položkou. Žetony těch, co v dražbě neuspěli, propadají banku. Když proběhne celé kolo, nastupují družiny ke střelecké disciplíně, kde se zohlední získané výhody. Střelby na terč se hodnotí žádným, jedním, nebo dvěma body dle úspěšnosti za každého střelce.

Hodnocení 11. etapy:

Získané body se za všech 9 kol sčítají. Ti, co jich mají nejvíce, startují v závěrečné hře jako 1. a zbylé 2 družiny v rozestupu, jaký činí rozdíl jejich bodů s vítězi. Co bod, to 1 minuta.

Průběh 11. etapy:

Tato etapa se hrála večer před závěrečnou hrou. Vysvětlit pravidla bylo velmi náročné a bylo třeba sehrát cvičně jedno kolo. V průběhu hry se pak zlepšovala taktika, jak přibývalo zkušeností. Po 6. kole sem musel všem družinám přidat 40 dražebních žetonů, protože si je všichni utratili předčasně. Taky jsme se rozhodli, že odehrajeme nejprve všech 9 dražebních kol a pak všech 9 střeleckých kol. Bylo trochu nedomyšlený, že dražby se obvykle účastnil jen jeden či dva členi družiny a ostatní jen koukali. Ve střeleckých kolech pak měli největší výhodu ti, co vydražili náhradní pokusy.



Obrázek 8 – domino efekt z dražebních kamenů

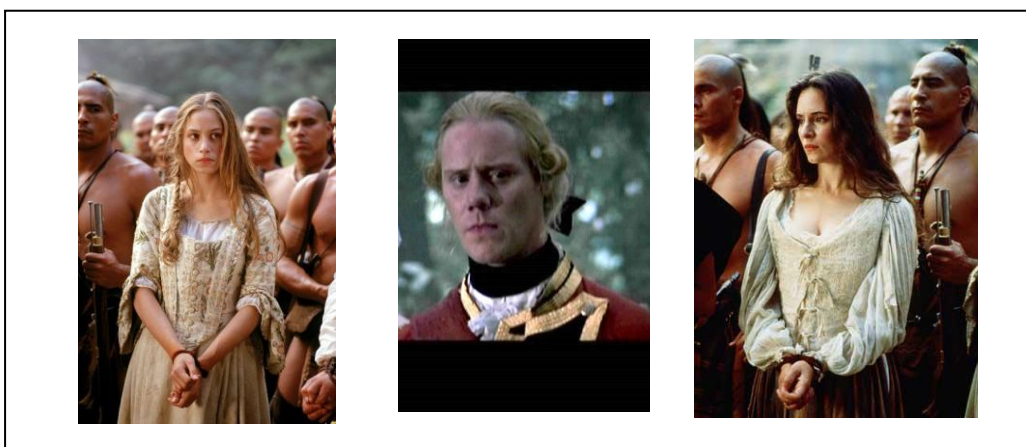
4.4.11 ZÁVĚREČNÁ ETAPA- ZÁCHRANA ZAJATCŮ

Úvod do 12. etapy:

Naše závěrečná etapa se liší od filmové předlohy, která nekončí šťastně, a 3 z našich hrdinů umírají. My se pokusíme zachránit všechny zajatce ze spárů krvežíznivých Huronů a zbavíme svět krutého Maguy.

Pravidla 12. etapy:

V lese se budou pohybovat 3 huronští válečníci a každý u sebe bude mít jednoho ze 3 zajatců (Cora, Alice a Major Duncan). Každý bude mít k dispozici 2 papírové koule a 3 kartičky s obrázkem svého zajatce. Dále se v lese bude pohybovat Magua a 2 další indiáni s neomezenou zásobou koulí. Úkolem družin bude v zasněženém lesním terénu vyhledat postupně všechny 3 zajatce a tím, že vybijí jejich strážce je zachránit. Za každého zachráněného dostanou příslušnou kartičku. Po nasbírání všech 3 kartiček se co nejrychleji vrací do tábora, kde pro ně hra končí. Během hry se může družina rozdělit na 2 samostatné jednotky, aby lépe a rychleji vyhledala zajatce. Pokud je ale kdykoliv někdo z této skupiny trefen Huronem, musí se všichni členi přemístit na okraj herního území, kde bude tzv. životárna. Poté se smí vrátit do hry. Pokud je zasažen Magua nebo jiný Huron bez zajatce, vzdálí se od této skupiny a nechá jim minutový náskok, než na ně znovu zaútočí.



Obrázek 9 – fotky zajatců

Hodnocení 12. etapy:

Která družina bude celá a se všemi třemi kartičkami zajatců zpět v táboře, vítězí v této etapě a tím i v celé hře. Ostatní se umístí dle svého příchodu.

Průběh 12. etapy:

Do této závěrečné etapy nastupovala s 11 minutovým náskokem družina Bobrů na družinu Lišek a ještě o 4 minuty déle startovali Delfíni. Hra probíhala v lese asi 20 minut chůze od tábora. Sněhu bylo po kolena, takže mimo cestu byl pohyb výrazně náročnější.

Původně jsme hru odhadovali tak na dvě hodiny, ale nakonec vítězným Liškám stačila jen hodina a čtvrt, druhým Bobrům hodina a 31 minut a třetím Delfínům hodinu a 36 minut. Abychom družinám pomohli najít zajatce, měl každý z nich předmět, který vydával odlišný zvuk. Byla to píšťalka, trubka na kolo a zvon. A abychom zvýhodnili i Hurony, směl každý z nich mít jako štít poklici nebo prkno. V příloze jsou obsaženy kartičky zajatců, jaké jsme při hře použili.

4.5 VYHLÁŠENÍ HRY

Vyhlášení výsledků hry bylo spojeno se závěrečným rautem, který probíhá na konci Zimního tábora. Pro tento významný večer si děti i vedoucí oblékli kroje, místnost byla vyzdobena oddílovými symboly a v krbu se zapálil slavnostní oheň. Zahájili jsme oddílovou hymnou a následovaly proslovy jednotlivých vedoucích. Za sebe jsem zhodnotil celou hru a pochválil jednotlivé družiny za jejich snažení. K vyhlášení pořadí došlo záhy a za hlasitého potlesku si děti chodily pro ceny. Pak jsme se všichni pustili do připravených ňaminek na stole a pokračovalo se volnou zábavou.

5 DISKUZE

Hra, kterou jsme během čtyř měsíců odehráli, se dětem líbila, přestože ne všechno, co jsem vytvořil, bylo povedené. Téma Poslední mohykán jsem zvolil proto, že patří mezi mé oblíbené filmy a nikde jsem nenašel jeho herní zpracování. Z možností úvodních motivací jsem vybral promítnutí celého filmu během večera jedné z výprav. Jako formu odměňování za jednotlivé etapy a ukazatel vývoje hry jsem si vybral body, které jsem zobrazoval na herní plán. Body znázorňovaly dílky cesty, kterou museli naši hrdinové projít, a různé barvy určovaly, za jakou hru kolik dílků družiny získaly. Při zpětném ohlednutí se domnívám, že herní plán a způsob bodování sem podcenil. Až později mě napadlo, že kdybych za umístění ve hrách rozdával barevné korálky, mohly si družiny vyrábět tzv. wampumy. To jsou indiánské pásky zdobené perleťovými korálky, jejichž vzory měly symbolický význam. Ve filmu na nich měli Mohykáni zaznamenány dny svého lidu, čili takový kalendář. Takový systém bodování by byl více motivující, děti by se naučily novou dovednost a ještě by jim zbyla památka na hru.

Co se týče výběru etap, jsem spokojený. Dvanáct her, které provázely dějovou linii, vyšly na program většiny výprav, kde bylo dostatek prostoru je odehrát. Občasný problém byl s mou tendencí pravidla her překombinovat. Hodně času jsme pak trávili jejich vysvětlováním. Během pravidelných schůzek jsme hráli obvykle různé doprovodné hry, které jsem též zaznamenával do herního plánu, ale nemusely mít přímou spojitost s filmovou předlohou. Snažil jsem se, aby měly alespoň indiánskou tematiku.

Velkým nedostatkem během mé „etapovky“ byly zpětnovazební reflexe, které jsem téměř nezařazoval. Tehdy jsem s nimi neuměl ještě příliš pracovat a ani na ně nebyly naše děti zvyklé. Dnes již vím, jaký mohou mít pozitivní vliv na budoucí přípravu her a na příjemné herní klima oddílu. Jejich vhodným užitím lze i dobře dosahovat edukačních cílů.

Ačkoliv program a koncepci hry jsem vymýšlel sám, s její realizací mi pomáhali ostatní oddíloví vedoucí, za což jim patří veliké dík. Zvláště během etapy Kurýr a při závěrečné hře jsem si uvědomil, jak je bezvadné mít kolem sebe lidi, na které je možné se spolehnout a společně s nimi vytvořit program, na který jednotlivec nestačí.

Protože hra měla pozitivní ohlas a je v této práci zaznamenána, věřím, že za několik let ji bude v našem oddíle možno znovu použít nebo i dříve s jiným kolektivem.

6 ZÁVĚR

Cílem mé bakalářské práce bylo především navrhnout a zrealizovat dlouhodobou hru pro skautský oddíl. Tento cíl se mi zcela podařilo naplnit a věřím, že výsledek mé práce mohou využít i další skautští vedoucí, vychovatelé, táboroví instruktoři a jiní pracovníci s dětmi. Velký přínos měla i pro mě samotného, protože s odstupem času sem si všiml, jak posunula mou roli v našem oddíle. Dříve jsem s programem jen pomáhal, ale teď už se aktivně a z větší části podílím na jeho tvorbě. Ještě než jsem dopsal tuto práci, odehráli jsme s dětmi další dlouhodobou hru, která byla již propracovanější, a těžil jsem ze zkušeností právě z této práce. Závěrem bych chtěl doporučit případnému čtenáři, který hledá inspiraci pro hru, aby nepodcenil tvorbu a vzhled herního plánu, aby se nebál využít starých osvědčených her, kterým jen změní či přizpůsobí legendu a aby hodně pozornosti věnoval úvodu do hry a jejímu zakončení, protože jinak může všechno úsilí vyšumět do ztracena a přijít na zmar.

7 RESUMÉ

Má bakalářská práce zaměřená na zrealizování celoroční etapovou hru má název: Návrh a realizace dlouhodobé motivační hry v programu skautského oddílu. Práce se skládá ze dvou částí. Z části teoretické, kde popisují co vlastně je skauting, jaké jsou specifika našeho vodáckého oddílu a teorii ohledně her a jejich dělení. V praktické části popisují úvody do jednotlivých etap, jejich pravidla, vyhodnocení a průběh při jejich realizaci.

Tato práce může sloužit jako podklad dalším osobám, které se zabývají prací s dětmi a chtějí ve svém programu využít motivačního prvku dlouhodobých her.

8 RESUME

My bachelor's thesis focuses on the realization of stage-play for one scout season, which is – one year. The name of this work is: The use of a long- term game as an incentive device in the Scout troop program. The work consists of two parts. The theoretical part describes what Scouting is, which specifics in our water section we have and a theory about the games and their classification. The practical part describes how I made the realization of the game. What were individual stages about. From which parts was the stage-play made and how I evaluated them.

This work may serve as a foundation to other persons, who work with kids and want to use program of long-term games.

9 SEZNAM LITERATURY

HUIZINGA, J.: *Homo ludens*. Praha 2000.

HORA, P. a kolektiv: *Prázdniny se šlehačkou*. Praha 1984

ZAPLETAL, M.: *Velká encyklopedie her HRY V KLUBOVNĚ*. II. Vydání, ISBN 80-901826-9-0

ADAIR, J.: *Efektivní motivace*. I. vydání, Praha 2004, ISBN 80-86851-00-1

BLUMENTÁLOVÁ, R.: *Hra v edukačním procesu na základní škole speciální*. Masarykova univerzita, Brno 2006

GABRIELOVÁ, J.: *Hra, její význam a využití nejen v hodinách hudební výchovy*. Univerzita Palackého v Olomouci, Olomouc 2010

LUKÁŠEK, J.: *Velké táborové hry*. I. vydání, Třebíč 1997, ISBN 80-85766-71-X

SVOJSÍK, A.: *Základy junáctví*. Praha, Merkur, 1991

MISKAR, J.: *Příprava etapových her pro dětský kolektiv*. Masarykova univerzita, Brno 2007

10 SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázek 1 – scéna z filmu	15
Obrázek 2 – herní plán.....	16
Obrázek 3 – střelba na jelena.....	18
Obrázek 4 - přepadení.....	20
Obrázek 5 - přistižení	22
Obrázek 6 – herní nasazení.....	25
Obrázek 7 – jízda o život.....	28
Obrázek 8 – domino efekt z dražebních kamenů	33
Obrázek 9 – fotky zajatců.....	34

SEZNAM PŘÍLOH

Příloha č. 1 – arch pro statistiku v 6. etapě

Příloha č. 2 – tabulka zbraní k 7. etapě

Příloha č. 3 – herní kartička k 7. etapě

Příloha č. 4 – tabulka k 11. etapě

Příloha č. 1 – arch pro statistiku v 6.
etapě

1 A B C
2 A B C
3 A B C
4 A B C
5 A B C
6 A B C
7 A B C
8 A B C
9 A B C
10 A B C
11 A B C
12 A B C
13 A B C
14 A B C
15 A B C

ŠPATNĚ 20X

A //

B //

C //

16 A B C
17 A B C
18 A B C
19 A B C
20 A B C
21 A B C
22 A B C
23 A B C
24 A B C
25 A B C
26 A B C
27 A B C
28 A B C
29 A B C
30 A B C

SPRÁVNĚ 10X

A //////////////

B //////////////

C //////////////

Příloha č. 2 – tabulka zbraní k 7. etapě

Název kartičky	Koho porazím	Kdo mě přemůže
Mušketá	Tomahavk, Luk	Rez
Luk	Tomahavk, Rez	Mušketá
Tomahavk	Rez	Mušketá, Luk
Rez	Mušketá	Luk, Tomahavk

Příloha č. 3 – herní kartička k 7. etapě

Tomahavk, Luk
MUŠKETA
Rez

Příloha č. 4 – tabulka k 11. etapě

KOLO	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.
DICIPLÍNA (M-míček, Š-šipky, C-cvrnkání)	Š	M	C	Š	M	C	Š	M	C
PŘEDMĚTY DRAŽBY	VÍTĚZ DRAŽBY								
STŘELY (1, 2, 3)									
3x NÁHRADNÍ POKUS PRO LIBOVOLNÉ HRÁČE									
STŘELY (1, 2, 3)									
DVOJNÁSOBEK BODŮ NEJÚSPĚŠNĚJŠÍHO STŘELCE									
2 JISTÉ BODY									
STŘELY (1, 2, 3)									
O PŮL METRU BLÍŽE TERČI									
PRÁVO VYBÍRAT DISCIPLÍNU (PRO KAŽDÉHO JEDNOTLIVCE)									
PRÁVO VYBÍRAT DISCIPLÍNU (PRO CELOU DRUŽINU)									