



Program tábora - Trocha teorie

Zážitky z programu tábora jsou asi to, na co nejčastěji po táboře vzpomínáme (kromě nových kamarádů). Program tábora je ovlivněn typem tábora (letní x zimní nebo stálý x putovní x příměstský nebo rodiče děti x integrovaný tábor pro děti s nějakým handicapem).

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

Příprava CTH by měla respektovat některé **fáze a kroky**. Často o tom, co bychom chtěli hrát příští rok, můžeme rokovat na závěrečném táboráku právě končícího tábora. Někde naopak dbají na utajení a motivaci uvolní až při vydávání přihlášek na tábor. Je dobré, když se podaří vybrat téma motivace, které zaujme a baví všechny – děti i vedoucí. **Motivací** může být historie (pravěk, Slované, Egypt, ...), současnost (Expedice Dakar, ...) nebo budoucnost (Stroj času, ...). Motivy můžeme vzít z knihy (Ferda Mravenec, Pán prstenu...), filmu (MASH, Večerníčky, ...) skutečné události (cestopis, ...) nebo zcela smyšlené příběhy a situace (Jumangi, Islám, ...) ale i recesní (Mafie, ...). V současnosti je k dispozici v tištěné podobě nebo v elektronické podobě na CD nebo na Internetu mnoho již zpracovaných námětů. Není ostuda je použít – v některých situacích vám mohou ušetřit čas a soustředí se při malém počtu vedoucích i na další potřebné táborové věci. Většinou stejně vedoucí námět doplní svými nápady a přizpůsobí ho věku a vyspělosti táborového kolektivu a prostředí táborové základny (vybavení, okolí – možnosti výletů, koupání, sňahování a jiné aktivity).

Musíme si určit **míru motivace** - zda námět CTH bude propojený do celé činnosti tábora a vše vněm (např. MASH - uniformy, stany, celá základna) nebo zda pouze při etapách CTH, které hrajeme maximálně jednou za den, použijeme příslušné obleky nebo rekvizity, ale jinak při ostatní činnosti, jsme v běžném táborovém oblečení (tričku).

CTH musí tedy odpovídat tak jako každý program věku a vyspělosti dětí, prostředí a vybavení táborové základny a možnostmi jeho okolí, zkušeností a znalostem vedoucích ...

CTH váže i na to, jak jsou děti rozděleny (musím si definovat **herní jednotky – družiny**, oddíly x jednotlivce). Děti mohou být rozděleny podle družin - oddílů při celoroční činnosti,

Podle věku, podle pohlaví, na táborové rodiny (podle vyváženosti), nepravidelné (míchání, los, ...), Každá soutěžní jednotka může hrát za sebe nebo může v určitých částech hry spolupracovat (rody x rodiny = oddíl x družiny).

Soutěžní jednotky – táborové družiny mohou používat **různé označení** – vlajky, znaky, erby, štíty, ...), mohou mít různé barvy triček, čelenek, čepic, ..., mohou mít různé oblečení nebo detaily a doplňky (označení identifikační kartou, ...).

Součástí CTH jsou i táborové oděvy a rekvizity. Od jednoduchých, např. při hře na námořníky musí mít všichni táborová trička, až po to, že při hře na středověk si děti vyrábí z papírové lepenky brnění a ze

dřeva meče, vedoucí mají speciálně ušité oděvy a pro hlavní představitele si půjčíte kostýmy v půjčovně. Můžeme si i šít měšce na táborové peníze, v kroužcích vyrábět zlaté ozdoby z omnia víček, abych dosáhli podobnosti s Inky, ...

Pod stožárem nám může stát kormidelní kolo, stožár může být upraven na vyvěšování signalizačních vlajek, táborová základna může být vybudována ve stylu MASH, tak jak jsme ho viděli v televizním seriálu, ...na táboře může stát velký model rakety, ... můžeme se všichni vyfotit v půjčené kombinéze kosmonauta a naše fotky umístit na web nebo zatavit do identifikačních kartiček, někde stojí naše pyramidu nebo budovaná středověká města, ...totemy a lovecké kůly, ...

Je třeba i definovat **jak a co bude na táboře a v CTH vyhodnocováno**. Může to být CTH, nebo pouze její některé etapy, nebo všechna činnost včetně drobných prací, činnosti služeb, úklidu stanů atd. Lze zavést zvlášť bodování jednotlivců a zvlášť bodování družin, nebo pouze **bodování jednotlivců** nebo pouze **bodování družin**. K bodování patří potřeba **jasných pravidel**, aby děti neměli pocit nepoctivé hry. Vždyť celý život na táboře je takovou velkou hrou s řadou psaných i nepsaných pravidel. Při bodování jednotlivců a různých soutěžích bychom se měli vždy zamyslet zda tam není prostor pro **zohlednění některých individuálních zvláštností dětí** – např. při tréninku na finské stezce může být jedno z bodovaných kritérií výchozí tréninkový čas a o kolik procent se tréninkem dítě zlepšilo – protože uznáte, že je rozdílné mezi dítětem sportovcem a dítětem mírně obézním, které ale projeví snahu se zlepšit.

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

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

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

CTH by neměla vést k tomu, že děti se stávají pouze kolečky, které se musí točit přesně tak jak to vedoucí programu – CTH nastaví. Měl by tam být **prostor pro iniciativu všech účastníků tábora** (vedoucích družin a oddílů, instruktorů, ostatních táborových pracovníků, všech dětí) – je to práce v kroužcích nebo sportovních soutěžích volně vzniklých skupinek, volný čas pro práci v oddíle – družině, na vlastní individuální kutění – čtení, malování, vyrábění čehokoliv (samozřejmě při dodržení bezpečnostních standardů). Na řadě táborů je to **prostor pro práci oddílů nebo táborové rady**, která má své úkoly a záměry. Může se starat např. o narozeniny a svátky všech dětí, účastní se bodování úklidu ve stanech, vybírá fotky na WEB, čte každý večer kroniku nebo příběhy z knihy, která se váže na motivaci CTH, ...připravuje svůj Den naruby, kdy se ujme vlády a na základě zkušenosti z předchozích táborů zajišťuje jeden den program a vaření, vedoucí mohou vytvořit družinku kterou vede nějaký malý a šikovný táborník, družiny vedou nejstarší táborníci, ... den běží podle běžných ustálených pravidel s tím zpestřením, že se např. buduje i úklid stanů vedoucích, ... Vedoucí tábora a zdravotník samozřejmě zůstávají ve svých funkcích (musíte mít možnost věci korigovat a kontrolovat – zodpovědnost je stále na Vás). Je úsměvné, s jakým elánem se táborová rada vrhá na večerní poradu ... a jak nedočkavě většinou druhý den čeká vedoucí táborové rady, kdy už bude moci předat vedení dne zpět. Pokud se akce provádí s citem, má úspěch a většinou zde objevujeme budoucí vedoucí družin a instruktory. **Program tábora by také neměl vytvářet jeden neomylný vedoucí programu**. Ten by měl vytvářet strukturu CTH a hlavní etapy a ostatní části programu zastřešovat a sladovat do jednoho celku. **Různé doplňující části by měli**

mít na starosti i další vedoucí – družin a oddílů a instruktoři. Některý ze sportovně orientovaných vedoucích by měl promýšlet a organizovat Olympiádu, šikulkové vedoucí a instruktoři by měli mít připravené svoje „dílničky“ na výrobu všeho (keramika, výroba z plechu, drátu, provázků, kůže, dřeva, kúry, ...jiný šikula povede webové stránky, ...Nastává pak situace, kdy většina vedoucích „prožije“ celý vývoj vzniku své části programu – nápad, jeho domýšlení, materiální přípravu, ... i ten finální tvar realizace. Nastává tak situace, že **program tábora je všech** – každý do toho vložil svoji „cihlu“ (úspěch i nepodařeně věci) .

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

Přílohou rámcového programu jsou materiály nachyštěné na táborovou nástěnku. Ať jsou to obrázky a informace k táborové hře, tábornické dovednosti, popisy a ukázky výrobků a výrob v táborových kroužcích, kvízy a hádanky na druhou vrstvu programu, bodovací tabulky a obrázky, ...

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

Co říci závěrem? - Snažte se na každý tábor přinést novou neokoukanou hru, nějaký nový výrobek, nový materiál, ... ale používejte i vše co se již osvědčilo. V řadě her, které děti již znají se mohou zlepšovat, více je prožívat a více se vyfádit, ... i rukodělnky, které dříve jako mladší nezvládali, mohou vyrobit třeba letos lépe. Pro neúnavné děti realizujte ještě další soutěže a kvízy na nástěnce (tzv. druhá vrstva programu). Jen děti, které nemají program začnou vymýšlet nějaké své často nevhodné a nebezpečné aktivity. Dbejte na bezpečnost při veškeré činnosti, neboť některé události již nelze vrátit a zbyde jen pocit smutku a beznaděje.

Řadu věcí můžete najít na Internetu. Zde jsou některé stránky:

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

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

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

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

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

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

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

Sepsal: Pavel Šimeček ver:1.b



Klubko Brno – Vzdělávací středisko
Údolní 58a, 659 88 Brno
E-mail: klubko@jmpionyr.cz
WEB: <http://jmpionyr.cz>