

# 1. Úvod

Troufnu si říct, že snad každého někdy rodiče poslali na letní tábor. Někteří z vás dokonce zažili i čtrnáctidenní tábory se spaním v podsadových stanech, teepee nebo chatkách. Nedílnou součástí těchto táborů jsou celotáborové hry, které děti provází po celou dobu pobytu na táboře. Ne ale každý zažil, jaké to je být vedoucím na táboře, nebo ještě připravovat celotáborovou hru. Tahle práce je o mé zkušenosti s přípravou a realizací celotáborové hry na skautském čtrnáctidenním táboře s dětmi ve věku 7 až 15 let. Dále se v ní zabývám symbolickým rámcem, jeho využitelností a tvorbou programu s ním. Také i jak je propojená literární teorie výstavby příběhu s dějem symbolického rámce.

Kapitola 2. Metodika obsahuje stručný popis práce a základní údaje. V kapitole 3 se věnuji symbolickému rámci více do hloubky, příběhu symbolického rámce, který jsem využila pro tvorbu programu na tábor, a literární výstavbě příběhu. Čtvrtá kapitola obsahuje přípravu a realizaci programu a také i jeho tvorbu. V páté kapitole se zabývám osobní reflexí a zpětnou vazbou od účastníků.

## 2. Metodika

Cílem mé práce bylo vytvořit celotáborovou hru na skautský tábor, který jsem realizovala na letním táboře Skautského střediska Kostelec nad Labem, kterého jsem členkou. Cíl jsem se rozhodla naplnit nastudováním si literatury o tvorbě symbolického rámce, přípravami programu na tábor a jeho realizací. Hlavní přínos práce spočívá v reálné zkušenosti organizování tábora a sepsání principů celotáborové hry, která může sloužit jako inspirace lidem, kteří tvoří táborové programy.

Program připravoval pětičlenný tým ve složení Damia Veselá, Klára Havlíková, Zuzana Rehwaldová, Aneta Nováková a Linda Tomášková. S realizací nám pomáhala i moje odborná konzultantka Mgr. Lenka Tomešová. Pro tvorbu symbolického rámce jsme vycházely z děje seriálu Městečko záhad (Gravity Falls)<sup>1</sup> od tvůrce Alexe Hirsche, z knihy Symbolický rámec podle 3.B a mých zkušeností z předchozích let.

Příprava programu probíhala od března do srpna 2021 a realizace se konala v termínu 8. - 22.8 2021 poblíž obce Drahňovice.

Ve své práci budu využívat citace členů oddílu. Jména jsou anonymizována.

---

<sup>1</sup> ČSFD.cz <https://www.csfd.cz/film/325760-mestecko-zahad/prehled/>

## 3. Symbolický rámec a táborový příběh

### 3.1 Symbolický rámec - literatura

Ještě než jsme začaly s přípravami, tak jsem hledala literaturu, kterou bych se mohla inspirovat ve skladbě symbolického rámce. Inspiraci jsem nabrala četbou brožury Symbolický rámec podle 3. B<sup>2</sup>, která je ke stažení na internetu.

*„Symbolický rámec je jedním ze základních prvků skautské výchovné metody. Výchova mladých lidí je účinná, jen pokud je zaujme a hovoří k nim jazykem, kterému rozumí a který je oslovuje. Symbolický rámec ve skautingu pomáhá poskytnout smysl a kontext věcem, které děláme. Skauting proto používá her, příběhů, symbolů a vzorů, které jsou pro mladé lidi přitažlivé, inspirativní a obohacující; tím jim přibližuje i hodnoty, z nichž skauting vychází. Symbolický rámec staví na schopnostech mladých lidí jako jsou představivost, dobrodružství, tvořivost, a vynalézavost, způsobem, který stimuluje jejich rozvoj. Symbolický rámec také rozvíjí pocit sounáležitosti, pomáhá předávat určité výchovné poselství a stimuluje soudržnost a solidaritu v rámci skupiny a globálního hnutí.“<sup>3</sup>*

V brožurě Symbolický rámec podle 3. B se vyskytují dva pohledy na symbolický rámec.

První pohled pojímá symbolický rámec „jako atraktivní obal na výchovu, motivující děti k činnosti, která by je v suché podobě nelákala.“<sup>4</sup> Druhý pohled vidí symbolický rámec jako „skříňku s políčkami a šuplíčky, jako organizační princip programu“. V prvním pohledu jde hlavně o to, že symbolický rámec pomáhá účastníkům, aby se ponořili do děje činnosti. Nemyslet na činnost samotnou, ale místo toho prožívat děj příběhu. Účastníci tak budou dělat činnost, která by je za normálních okolností nebavila, s radostí. Děti a obecně lidé milují příběhy a je to jeden ze způsobů, jak je něco naučit. Stejně, jako se děti učí skrz pohádky, se jednoduše dokáží učit skrz symbolický rámec. Ve druhém pohledu je symbolický rámec brán jako organizační princip. Stejně jako knihy můžeme i program „rozdělit do políček“ v knihovně. Účastníkům pomáhá si uspořádat nové věci, které program přináší, a snadněji se z nich poučit. Kniha je složena z odstavců a vět, které tvoří kapitoly, tak i my také spojujeme několik her a aktivit s jedním tématem. Společnou legendou tak jednoduše můžeme ukázat, že aktivity patří k sobě.

Já osobně se symbolickým rámcem na táboře raději pracuji jako s motivací, a to tím, že symbolický rámec je hlavní složka programu, ve kterém se vyskytuje. Takto to pojaly i ostatní členky týmu při tvorbě programů na tento tábor.

---

<sup>2</sup> <https://casopisy.skaut.cz/knihovna/467>

<sup>3</sup> <https://krizovatka.skaut.cz/skautska-vychova/skautska-vychovna-metoda/2021-04/symbolicky-ramec>, datum navštívení: 14.11. 2021

<sup>4</sup> HOŘAVOVÁ, KLÁPŠTĚ. Symbolický rámec podle 3.B. s. 6

## 3.2 Jak vybrat vhodné téma symbolického rámce na tábor

Při výběru symbolického rámce je vhodné pracovat s věkovou kategorií a zjistit si, co by potenciální účastníky mohlo bavit. Co pro jednu věkovou kategorii může být vhodné, pro jinou může být nevhodné. Pro skauty a skautky (11-15 let) můžete použít jako symbolický rámeček knihu a film *Válka světů*, ale pro světlušky a vlčata (6-11 let) ne, protože by se toho mohly bát. Stejně jako pro světlušky a vlčata můžete použít symbolický rámeček seriál *Tlapková patrola*, pro skauty a skautky už ne, protože by je to mohlo nudit a připadat jako pro děti. Pokud připravujete tábor pro širší věkovou kategorii, je potřeba najít takový symbolický rámeček, který zaujme všechny. To mohou být knihy a filmy jako např. *Harry Potter* nebo *Pán prstenů*. V tomto případě je pak třeba účastníky na některé programy rozdělovat na starší a mladší. Další nevhodné symbolické rámce mohou být kontroverzní historické události jako indiánské války a obecně historické události, u kterých hrozí, že při programu špatně vyzní. Osobně bych se do nich nepouštěla, pokud v přípravném týmu nemáte odborníka na danou historickou událost. Přestože symboly mají spoustu výhod, vážou se k nim i určitá rizika. Věc, která pro někoho může být symbolem, pro jiného nemusí mít žádný význam. Významy symbolů se můžou napříč věkovými kategoriemi a národy lišit, a proto je důležité symboly vysvětlovat.

## 3.3 Důvod výběru

Proč jsem vybrala zrovna seriál *Městečko záhad*? Je to seriál, který jsem poprvé sledovala, když mi bylo deset nebo jedenáct let a i teď když mi je sedmnáct, tak se na něj znovu ráda podívám. Tento seriál byl poprvé vysílán na Disney channelu v roce 2012 a sleduje letní prázdniny dvanáctiletých a na konci třináctiletých dvojčat Dippera a Mabel. Na databázích ČSFD<sup>5</sup> a IMDB<sup>6</sup> má seriál dlouhodobě velmi kladné hodnocení 87 a 89 %, divácky oblíbený je napříč věkovými kategoriemi hodnotících uživatelů a uživatelék. Stejně tak to platí i u mých přátel a známých. Navzdory tomu, že se seriál kvůli svojí vizualitě může na první pohled jevit příliš dětsky, skýtal pro nás optimální možnosti dějového vývoje. Na podzim, když jsem přemýšlela nad symbolickým rámcem tábora, tak 31. října, kdy jsme společně se sestrou vyřezávaly dýně, prohlásila jsem: „Já bych hrozně ráda chtěla v létě slavit Dušletničky jako to slaví v *Městečku záhad* a vyřezat si meloun.“ A to nás přivedlo k tomu, že by to mohlo být téma tábora. Obecně nám to i krásně zapadalo do toho, že na tábor jsme jeli autobusem stejně jako Dipper a Mabel do *Městečka záhad*, kam je poslali jejich rodiče stejně jako naše děti na tábor.

## 3.4 Pravidla výstavby příběhu podle moderní teorie

Většina věcí začíná nápadem a příběh není výjimkou. Když se chystáte psát příběh, je potřeba si svůj nápad zformulovat do námětu. Námět by měl být dlouhý na jednu, maximálně dvě A4 textu. Měl by obsahovat seznámení s příběhem a to základní dějovou zápletku a alespoň tři stěžejní dramatické situace, ale neměl by vypadat jako vypravování o tom, o čem chcete

<sup>5</sup> <https://www.csfd.cz/film/325760-mestecko-zahad/prehled/>

<sup>6</sup> [https://www.imdb.com/title/tt1865718/?ref\\_=nv\\_sr\\_srsq\\_0](https://www.imdb.com/title/tt1865718/?ref_=nv_sr_srsq_0)

napsat knihu. „Dříve se ve školách vyučovalo, že každá slohová práce má mít úvod, stat' a závěr. Dnes se v tomto tvorbě poněkud' posunula a výše zmíněné části nazýváme situace, komplikace a závěr (nebo také rozuzlení).”<sup>7</sup> V dnešní době málokoho baví číst dlouhé úvody a většinou člověk úvod raději přeskóčí, aby se dostal k části, kde se něco děje, a proto se místo úvodu začíná situací. Není potřeba dlouze popisovat charakter postavy, protože v situaci, kde postava něco řeší, se její charakter projeví. Nejdelsí a nejobsáhlejší část dříve nazývaná stat' je dnes označovaná jako komplikace. V této části je prostor pro větší přiblížení prostředí a charakteru postav. Není nutné vše sdělit hned na začátku, ale odhalovat informace postupně, aby měl čtenář stále chuť se dozvědět víc. Tady je důležité charakterizovat všechny postavy a vymezit vztahy mezi nimi, objasnit děj a rozvinout všechny zápletky a komplikace.

### Typologie příběhu

Existují dvě dvojice typů příběhu. První dvojice je lineární a vertikální a druhá je uzavřený a otevřený. Lineární je příběh, kde postavy nemají svůj život aktivně pod kontrolou, tudíž nemůžou svým jednáním ovlivnit vlastní život, něco jim život ovlivňuje natolik, že se vyvíjí jiným směrem, než by se za běžných okolností ubíral. Vertikální příběh se pozná tak, že tím hlavním, co mu udává tempo, jsou jeho postavy. Vertikální příběh je prakticky opak lineárního. Každý příběh většinou obsahuje mix obojího, ale vždy jeden z typů převáží nad druhým a bude dominantním. Uzavřený příběh je takový, kde je jasně vidět, o co jde. Jasně je vidět, kdo je záporná postava a kdo kladná, které rozhodnutí bylo dobré a které špatné. V otevřeném příběhu se vše odhaluje postupně, jak děj postupuje.

### 3.5 Základní seznámení s příběhem

*„Dobrý den vám všem zde na palubě, tento autobus právě míří do Městečka záhad v americkém Oregonu. Vy jako badatelé a nadšenci do všemožných záhad tam jedete, abyste přišli tomuto městu na kloub a zdokumentovali místní dění. Jelikož obyvatelé města nejsou zvědaví na potrhle badatele jako jste vy a sem tam se jim tam mihnou vládní agenti, bude potřeba, abyste se ve městě pohybovali a chovali jako jednotlivé rodiny a po celou dobu pobytu zůstali v utajení. Předem vám děkujeme za spolupráci. Další instrukce dostanete na místě. Příjemnou cestu vám přeje tým dopravního podniku Gravity Truck.”*<sup>8</sup>

Pro přiblížení atmosféry táborového příběhu jsem vybrala toto hlášení cestou na tábor. Je z něj patrné, že jsme ze dvou možných forem využití symbolického rámce vybraly formu symbolického rámce jako motivace, protože to je podle mě snadněji využitelné při tvorbě táborového programu. Pro navození atmosféry jsem v autobuse cestou na tábor přečetla úvodní dopis, s kterým se pak po příjezdu dalo dobře pracovat. Na místo jsem přijeli v době oběda, takže už v odpoledních hodinách začal první program na uvedení do děje. V minulých letech se volil jiný postup - uvedení do děje táborové hry začalo druhý den, protože jsme do tábora přijeli až později odpoledne a nemělo smysl začínat s táborovým programem v den příjezdu. Samozřejmě navození atmosféry nějakým dopisem nebo vzkazem, který posílá postava symbolického rámce, se dá použít prakticky kdykoliv. Pokud se dopis přečte cestou

<sup>7</sup> DOČEKALOVÁ. Tvůrčí psaní s. 255

<sup>8</sup> Úvodní hlášení v autobuse cestou na tábor, 8.8. 2021

na tábor a táborový program začne až druhý den, může se děj symbolického rámce tříštit a někteří účastníci zapomenou obsah sdělení.<sup>9</sup> V tomto případě se hodí vzkaz přečíst znovu před prvním programem, nebo ho vyvěsit na nástěnku, aby si jeho obsah mohli účastníci připomenout.

### 3.6 Příběhové principy symbolického rámce celotáborové hry

Když se píše příběh, autor chce, aby byl atraktivní a přečetlo si ho co nejvíc lidí. Toto platí i u příběhu symbolického rámce táborové hry. Dramaturgie příběhu se skládá z expozice, kolize, krize, peripetie a rozuzlení. V každém příběhu najdete hlavní postavy, které mají za úkol být čtenáři nebo divákovi sympatičtí. Jsou to postavy podobných zájmů, životní situace, nebo věku související s cílovou skupinou, pro kterou je příběh psaný. V našem případě to jsou postavy Dipper a Mabel, kteří v Městečku záhad odhalují různá tajemství. Na začátku, kdy se seznamují s postavami a chodem městečka, najdou záhadný deník číslo 3. Deník číslo 3 je reálná kniha napsaná autorem seriálu v angličtině. Díky ní se mohli nepřímo dozvědět o záhadách, které následující dny řešili. Na nástěnce také každý den visel novinový článek Záhadné listy (viz. příloha 2), který informoval o dění ve městě. Třetí a čtvrtý den přichází kolize, nebo-li zápletka, objeví se podezřelá postava, nebo první problémy, které se budou muset začít řešit. V našem případě to byl v prvním týdnu Gideon, který na konci prvního týdne ukradl 3. díl deníku a smlouvu k Tajemné chýši a v druhém týdnu Bill, bytost z jiné dimenze, která požádala účastníky o pomoc k nabrání formy v naší dimenzi (viz. Příloha 15), chtěla ovládnout svět a na konci druhého týdne se jí to skoro podařilo. Obě postavy na začátku působí sympaticky a jako kladné, ale časem účastníci zjistí, že nebyli ti, za koho je měli. Krom těchto postav účastníci v prvním týdnu řeší jako zápletku i tajemství kolem zakladatele města v Den založení Městečka záhad, kdy se obyvatelé převlékají do tradičního oblečení z dob osadníků (viz. Příloha 14). Peripetií prvního týdne je zjištění, co Gideon provedl a jdou si to s ním osobně vyřídit, podaří se jim získat deník a smlouvu k Tajemné chýši zpět a poslat Gideona do vězení (viz. Příloha 10). V druhém týdnu přijel do městečka Maňáskomil Gabe a účastníci pomohli Mabel s tvorbou divadla (viz. Příloha 13). Krizí v našem případě se stalo zjištění, že zemřel starosta města a jsou vyhlášené předčasné volby (viz. Příloha 12). Dalším svátkem, který obyvatelé města slaví jsou Dušletničky (viz. Příloha 16) a jako každý svátek mají i ony svého démona - Koleděje, který sežere každé dítě, které během dne nemělo dušletnickového ducha. Tento poklidný svátek však překazí nutnost naplnění kvóty na bonbóny, kterou účastníkům stanovil Koleděj, protože neměli dostatečného dušletnickového ducha. Další den ráno praskla časoprostorová trhlina, Bill ovládl město a v Městečku záhad zavládl chaos. Řešení této skutečnosti je naše peripetie. Rozuzlením je, že účastníci jdou proti němu bojovat (viz. Příloha 17) a boj vyhrají a tím vymažou Billovu existenci ze světa a vrátí Městečko záhad do normálu.

---

<sup>9</sup> Zkušenost z minulých let, kdy část dětí zapomělo, co bylo sdělením vzkazu, protože se s ním bezprostředně nepochybovalo.

## Popis děje symbolického rámce

první a druhý den (neděle a pondělí)

- seznámení s hlavními postavami a chodem městečka (expoze)

třetí (úterý)

- ve městě se objeví zvláštní postava Gideon, který se snaží působit sympaticky, ale něco na něm nesedí (kolize)

čtvrtý den (středa)

- Den osadníků, řešení místní záhady o zakladateli města (kolize)

pátý den (čtvrtek)

- bez symbolického rámce (slibový oheň)

šestý den (pátek)

- zjištění, že účastníkům Gideon ukradl deník, ukradl smlouvu k Tajemné chýši (krize)  
a deník - budou s ním muset bojovat (peripetie)
- vítězný boj + nalezení dalšího dílů deníku

sedmý a osmý den (sobota a neděle)

- Putovní výlet, objeví se podivná bytost Bill, která účastníky žádá o pomoc, aby se mohl dostat do našeho světa - účastníci pomůžou (kolize)

Devátý (pondělí)

- Bez symbolického rámce (odpočinek)
- Před večerkou stínové divadlo - oznámení, že je Bill zlá bytost, které chce spojit naší a jeho dimenzi a tím si podmanit celou Zemi. Je nutné chránit časoprostorovou trhlinu, aby nepraskla. (krize)

Desátý (úterý)

- Maňáskové divadlo - do městečka přijel Maňáskomil Gabe a aby pomohli Mabel ho zaujmout pomůžou ji sehrát vlastní maňáskové divadlo
- Oznámení úmrtí starosty města - hledají se kandidáti (krize)

Jedenáctý (středa)

- Představení volebních stran, tvorba předvolebních kampaní, předvolební debata kandidátů a jejich stran a volba nového starosty (krize)

Dvanáctý (čtvrtek)

- Dušletničky - vyřezávání melounů a noční hra k udobření si Koleděje (peripetie)

Třináctý (pátek)

- Časoprostorová trhlinka praskla a ve městě nastal chaos, spousta zraněných potřebuje ošetřit (peripetie)
- Aby se obyvatelé města skryly před vlnou chaosu je potřeba si stan omotat jednorozčímí žíněmi, které je možné získat za učiněné dobré skutky (peripetie)
- Boj s Billem a jeho poskoky, výhra a získání všech dílů deníku (rozuzlení)
- Díky omotáním stanů včetně Tajemné chýše přežili i suvenýry - účastníci si mohou koupit odměny
- Vaření bramboračky - kvůli chaosu ve městě je vše zničené, účastníci si musí zajistit večeři sami

Čtrnáctý (sobota)

- Bourání tábora a odjezd

## 4. Příprava a realizace programu

### 4.1 Práce přípravného týmu

Při tvoření jakéhokoliv většího projektu je potřeba mít k sobě tým, s kterým ho společně budete vytvářet, a platformu, přes kterou budete komunikovat a tvořit. Já jsem se rozhodla oslovit čtyři skautské vedoucí z našeho oddílu, u kterých vím, že mají zkušenosti s přípravou a realizací táborového programu.

Téma symbolického rámce celotáborové hry byl seriál Městečko záhad. Výhodou seriálu je, že se můžete podívat na jeden díl a na tom postavit program na dopoledne či celý den. Seriál má dvě série a já se rozhodla hru směřovat hlavně do děje první série s doplněním o děj z druhé série. Jelikož třetina účastníků po prvním týdnu odjížděla, bylo potřeba zařídit dva konce - po prvním a po druhé týdnu. K tomu se nám právě hodily dvě série seriálu, z jejichž posledních dílů každé série byly udělány programy na poslední den každého týdne.

Proces příprav na tvorbu symbolického rámce začal analýzou materiálu, ze kterého jsme vycházely. Vytvoření celotáborové hry je komplexní práce a vyžaduje hodně psaných materiálů, proto jsme založily sdílený Google disk, který má velkou výhodu v tom, že k nim mají přístup všichni a všude s připojením k internetu. K tomu jsme měly vedle ještě skupinu na chat v aplikaci Messenger. Zpětně práci s platformami hodnotím spíše záporně, protože vedoucí nebyly zvyklé na tom pracovat přímo v disku, a tím pádem to ve mně vytvořilo dojem, že máme málo vytvořených programů, protože nebyly na disku, ale v blocích, počítačích a telefonech vedoucích, které se mnou spolupracovaly. Stanovily jsme si termíny, do kdy máme mít hotové první programy, abychom si je pak mohly vzájemně komentovat a následně upravit do finální podoby. Termíny jsem stanovila na základě toho, jak jsem byla zvyklá z příprav rádcovského kurzu<sup>10</sup> Alkyone, na kterém jsem dělala instruktorku, kde jsme každý měsíc měli online radu a tam jsme kontrolovali, co je už hotové a kdo si vezme na starosti konkrétní programy. Stejný systém jsme si dohodly i v rámci týmu na přípravě tohoto tábora. To se nám nepovedlo naplnit přesně tak, jak jsme si to stanovily (viz. kapitola 5).

### 4.2 Tvorba programu

Když tvořím jakýkoliv program, je potřeba si nejprve uvědomit pár základních věcí: pro jakou věkovou kategorii a kolik lidí program chystám, jaké mají účastníci znalosti a dovednosti, jaké věci a kolik lidí s konkrétními dovednostmi na realizaci potřebuji, jaká jsou možná rizika. Nakonec zda je potřeba ke konkrétní činnosti zařazovat symbolický rámec.<sup>11</sup> Na vytvoření programu do symbolického rámce jsou dvě metody. Záleží, zda chcete vytvořit program na odreagování, zábavný program, který nemá za cíl něco konkrétního naučit, nebo program, kterým chcete účastníky naučit nějakou činnost. Na základě mojí čtyřleté

---

<sup>10</sup> Skautský vzdělávací kurz pro skauty a skautky ve věku 13-15 let (některé bývají už od 12 let), který není kvalifikační. Cílem těchto kurzů je předat základní vědomosti potřebné pro přípravu vhodného programu pro mladší děti.

<sup>11</sup> Skautský vzdělávací kurz Tuten ČLK, vedoucí kurzu Martin Kolovský - Mart'an, proběhl září až listopad 2021

zkušenosti příprav programu se symbolickým rámcem, se domnívám, že to většinou bývá kombinace obojího.

Při tvorbě programů je potřeba přemýšlet i nad tím, jak moc jsou programy fyzicky a psychicky náročné a jak je poskládat za sebe, aby to pro účastníky nebylo moc náročné, nebo naopak nudné. V rámci týdne je dobré střídat aktivní a pasivní dny, kdy jeden den je víc fyzicky nebo psychicky náročný a druhý víc odpočinkový. V rámci dne zas prokládat programy dostatečně dlouhými pauzami a střídat fyzicky náročné programy s programy méně fyzicky náročnými a to platí i o psychicky náročných programech. Např.: Pokud je dopoledne fyzicky náročný programový blok, tak by odpoledne měl být víc odpočinkový. Když je celý den psychicky, nebo fyzicky náročný, je vhodné dát následující den odpočinkový.

Při zařazování symbolického rámce do programu, existují dvě možnosti. V první z nich jste si stanovili konkrétní cíl, který chcete programem naplnit a na daný cíl vymyslíte program, do kterého pak zakomponujete symbolický rámec. V druhé máte příběh symbolického rámce a na jeho základě vymyslíte program tak, že symbolický rámec je ta hlavní složka a prováděná aktivita je spíše vedlejší. Případně si k ní přidáte cíl, pokud se mají aktivitou účastníci něco naučit. Druhá možnost je prakticky opačný postup první možnosti.

Na příkladu harmonogramu z pondělí prvního týdne (viz. příloha 1) se dá ukázat střídání fyzických a odpočinkových aktivit. Na začátku fyzicky náročná aktivita běhání si pro informace, následuje psychicky náročnější aktivita balení do krosny na čas a správnost (viz. Příloha 11). Po pauze na svačinu je tvořivý program na modelování ze samozasychací hmoty (viz. Příloha 18). Na konci poledního klidu je možnost výběru plnění odborek, stezek, nebo sportovních aktivit. Následovalo překvapení seskok parašutistů jako zpestření mimo běžný program a před večerí běhací hra a volno.

## 5. Vyhodnocení programu a zpětná vazba od účastníků

### 5.1 Osobní reflexe - příprava před táborem

Na první radě, kde se domlouval způsob práce, všechny členky souhlasily s výše uvedeným způsobem a první termín nahrání návrhů použití určitých částí seriálu v symbolickém rámci. Nicméně první termín na konci ledna všechny kromě mě nedodržely, proto jsem termín posouvala, což zpětně hodnotím jako velkou chybu, protože to ve vedoucích vytvořilo dojem, že na vytvoření programu mají ještě čas. Přestože jsme si na následující online radě každá určila díl seriálu, na který zpracujeme minimálně jeden program, většina týmu nezpracovala ani jeden a na další radě jsem se setkala s tím, že neví, co přesně po nich chci. Zpětně si uvědomuji, že tenhle prostor byl příliš velký, proto bych se zeptala, zda je to pro ně zvládnutelné, a případně bych delegovala konkrétnější zadání.

Moje vize byla taková, že si každý měsíc každá z nás vybere jeden úsek z příběhu, na který se zaměří, a na základě něho udělá program, vloží ho na disk a vyzve ostatní ke komentování. Po něm případně program upraví a vloží do složky "Hotové programy". Program bude písemně zpracovaný tak, že po přečtení bude kdokoliv schopný program realizovat bez ústního vysvětlení autora. K tomu sloužilo komentování. Důležité je mít sepsané podrobně všechny detaily realizace. Běžně se stává, že tvůrce nemůže svůj program realizovat, nebo je potřeba postup realizace vysvětlit i dalším lidem, kteří na realizaci spolupracují, ale sami program netvořili. Není nic jednoduššího, než jim ho dát přečíst. Při napsání přesného postupu se eliminují možné chyby, které se pouhým promyšlením v hlavě ztratí.

Setkala jsem se s kritikou tohoto postupu ze strany členek týmu: „*Rozepisovat to takhle dopodrobna je zbytečný, vždyť já na tom táboře budu a zrealizuju to,*” řekla členka realizačního týmu.<sup>12</sup> Myslím si, že u ostatních vedoucích byl problém se přimět k tomu sednout k počítači a věnovat čas napsání postupu realizace jejich programu. Přesto si stojím za tím, že je to ten nejlepší postup při přípravě programu a byl mi i doporučován na skautském čekatelském kurzu.<sup>13</sup>

Plánovala jsem, že každá udělá přibližně 1/3 programů do symbolického rámce tábora. Problém byl v tom, že tenhle model funguje pouze tehdy, když všichni členové týmu přikládají práci na projektu podobnou váhu a baví je práce na něm. Ostatní členky týmu nebyly schopné dodržovat termíny a plnit zadané úkoly včas. Tato skutečnost už před táborem zásadně negativně ovlivnila jeho průběh: „*Ty si myslíš, že někdo bude pracovat na táborovce průběžně půl roku před táborem,*” řekla jedna z holek realizačního týmu.<sup>14</sup> Z toho, co mi bylo řečeno od jedné členky týmu, vyvozují, že máme jiné vnímání časového managementu práce a práci na přípravách tábora přikládáme různou váhu. V konečném výsledku se většina práce dělala na konci května, v červnu a v červenci. Přestože jsem urgovala, některé programy zůstaly rozpracované, nebo jsem je podle ústního vysvětlení od tvůrců finalizovala sama.

Když jsem oslovila vedoucí ke spolupráci na přípravě celotáborové hry, do skupiny na Messengeru jsem hned ze začátku poslala zprávu s obsahem: „*Pokud byste měly hodně práce, a tudíž na tom nestihly pracovat, tak co nejdřív napište, že se nechcete zapojit, abych věděla, s kým mám počítat.*”<sup>15</sup> Sdělení zprávy jsem i několikrát zdůrazňovala na radách. Řekla jsem, že je pro mě důležité včas vědět, že se program nestihá udělat do termínu, abych s ním případně mohla pomoci, nebo cokoli udělat pro to, aby vše potřebné bylo hotové s dostatečným předstihem. Nedokážu si vysvětlit, proč se mi žádná z nich kromě jedné neozvala s tím, že pracovat na táborové hře nemohou z jakýchkoliv důvodů. Tím, že jsme všechny dlouholeté kamarádky, bych čekala, že tyto organizační věci budou komunikovat bez problému. To, co mě zarazilo nejvíc, bylo oznámení jedné členky z týmu, že se tábora nakonec neúčastní a že víc než rozpracované programy, které vložila na disk, v počítači nemá. Po tom, co jsem jí opakovaně psala, jak je na tom s programem a její několikadenní ignoraci, jsem se dozvěděla výše zmíněnou okolnost, která velmi poškodila moji důvěru k ní.

<sup>12</sup> Reakce členky programového týmu na zpětnou vazbu, kterou jsem poskytla k jejímu návrhu programu Seznámení s postavami, 22. 6. 2021 (anonymizováno)

<sup>13</sup> Skautský vzdělávací kurz Tuten ČLK, vedoucí kurzu Martin Kolovský - Mart'an, proběhl září až listopad 2021

<sup>14</sup> Reakce členky programového týmu na moji kritiku jejího nedodržování termínů, 27. 7. 2021 (anonymizováno)

<sup>15</sup> Zpráva ve Messengerové skupině, odesláno 4.1. 2021

Domnívám se, že to bylo způsobené stresem ve škole, doma i v mimoškolních aktivitách, ale nedává mi smysl, proč by mi její situaci nedala vědět. Když vezmu v potaz, že jsme spolu vymýšlely, co všechno by se na táboře s tímto tématem dalo udělat, a ona byla ta namotivovaná do toho jít společně a věnovat té práci čas. Přestože členky týmu nespolupracovaly podle mých představ a nastavených pravidel, díky mému plnému soustředění se na včasné dokončení příprav táborové hry jsme přípravy stihly před odjezdem.

## 5.2 Osobní reflexe - realizace programu

Celkově hodnotím, že se táborový program povedl. Hodnotím na základě svého pocitu a sesbíraných zpětných vazeb z průběhu tábora jak verbálních, tak i neverbálních. Ale ráda bych upozornila na jednu situaci, která byla ukázkou špatné komunikace a přijímání informací. Dopoledne, kdy se měl realizovat program 50 výzev (viz. Příloha 7), jsem byla mimo tábor, tudíž jsem se nemohla účastnit jeho realizace. Přestože to byl můj program, realizaci jsem svěřila ostatním vedoucím. Předchozí den v noci Gideon ukradl účastníkům 3. díl deníku a druhý den dopoledne to měli zjistit a kromě pomoci Dipprovi si připadat mužnější a připravovat se i na boj s Gideonem, který měl být odpoledne. Na večerní radě jsem všem řekla příběh na zítřejší den a že je potřeba připravit stanoviště na plnění úkolů a mezi ostatní vedoucí rozdělit, jaká stanoviště budou kontrolovat. Dvěma vedoucím z přípravného týmu jsem ještě zvlášť vysvětlovala děj daného dne víc dopodrobna, přestože to bylo napsané v manuálu a říkaly jsme si to na radě před táborem. Přesto příběh k dopolednímu programu sdělily účastníkům jinak. Vynechaly úplně tu část o tom, že jim Gideon ukradl deník a smlouvu k Tajemné chýši a že se splněním těch výzev připravují i na boj s Gideonem. Tím pádem se účastníkům informace o deníku sdělila až odpoledne, kdy jim bylo řečeno, že na další program je potřeba mít s sebou deník. Tím, že se změnil časový sled událostí, domnívám se, že byla snížena motivace při plnění výzev, protože ani jeden tým je nesplnil všechny a celkově kvůli tomu nebyla navozena taková atmosféra, kterou by navodilo celodenní čekání a příprava na boj s hlavním záporákem prvního týden. Tato chyba by se teoreticky dala odstranit předáním manuálu před mým odjezdem do ruky vedoucím s vysvětlením, jak je důležité zachování posloupnosti děje.

Další věc, kterou zpětně vidím jako ne tak dobře zvládnutou, je motivace, kterou měl zajišťovat symbolický rámeček. Motivace nebyla vždy taková, jak jsme předpokládaly, což mohlo být v některých případech způsobeno aktivitami prováděnými oběma věkovými kategoriemi zároveň. Atmosféra a motivace účastníků posouvat se v ději příběhu během tábora kolísala. Myslím si, že to bylo způsobeno tím, že nebyl dostatečně využit potenciál a četnost scének. Také aktivitami, které by bylo lepší dělat odděleně pro mladší a starší. Například u programu Odhalení pravdy o zakladateli města konající se na Den osadníků, kdy účastníci ve věkově smíšených týmech luštili různě obtížné šifry, vyluštěním získali části textu, jejichž poskládáním zjistili pravdu o zakladateli města. Program nebyl pořádně uvedený a někteří účastníci v průběhu ztratili zájem záhadu odhalit. Také smísení různých obtížných šifer, které se střídaly, vedlo ke ztrátě motivace mladších členů, když tým zrovna řešil obtížnější šifru. Nakonec možnost vyrábění pro ty, na které ještě nepřišla řada na šifrování, nebo už měli šifry za sebou, sváděla k tomu šifrování nechat a jít raději vyrábět (viz. 14). Přestože po skončení tohoto programu visel kompletní text na nástěnce (viz. příloha

3), domnívám se, že těm, kterým se nepodařilo najít všechny části, mohla uniknout souvislost s danou aktivitou a tématem dne.

### 5.3 Zpětná vazba

Zpětná vazba má mnoho podob, ať už je verbální, či neverbální, pozitivní, nebo negativní. Jejím cílem je sdělit tzv. co se líbilo a nelíbilo, případně co by se dalo udělat jinak. Já jsem na táboře sbírala zpětnou vazbu od účastníků na programy, protože jsem potřebovala vědět, jestli táborové programy baví a jak jsou pro účastníky náročné. Zpětně hodnotím, že by bývalo bylo přínosné provádět zpětnou vazbu na denní bázi mezi vedoucími, protože si myslím, že by to bývalo pomohlo zlepšit atmosféru mezi vedoucími, kdybychom věděli, jak daný táborový den na vedoucí působí a co by se dalo zlepšit ze strany ostatních vedoucích.

### 5.4 Realizace Zpětné vazby

Zpětnou vazbu jsem naplánovala udělat na konci každého týdne tábora na dvě půlky starší - skauti a skautky a mladší - světlušky a vlčata. Zvolila jsem formu tzv. Teploměru<sup>16</sup> s možným okomentováním. Prošla jsem s nimi postupně všechny programy, jak šly jednotlivě za sebou, a dodala popis, aby se účastníkům vybavilo o jaký program šlo. Na pokyn pak zvedaly ruce, dle toho, jak moc se jim program líbil (ruka nahoře) nebo nelíbil (ruka dole). Po vyzvání mohli účastníci říct své pocity a případné podněty, jak by se dal program zlepšit. Zpětnou vazbu po prvním týdnu jsem realizovala postupně s oběma věkovými kategoriemi sama. Po druhém týdnu jí dle mých instrukcí měly provést vedoucí z realizačního týmu. I přes mé vysvětlení ji ale nerealizovaly tak, jak měly. Zpětná vazba po druhém týdnu byla udělána společně s oběma věkovými kategoriemi, místo teploměru použily smajlíky, což by nebyl až takový problém, ale co už problém byl, že po každém programu nedaly prostor na podněty účastníků. Dle výsledků z prvního týdnu je vidět, že se názory na zábavnost programu napříč věkovými kategoriemi liší. Smísením obou věkových kategorií do jedné zpětné vazby vzniklo zkreslení výsledků. Předjetí této chybě by se dalo pomoci předem připraveného papírového dotazníku, kam by vedoucí zapisovaly potřebné údaje a důslednější vysvětlení důležitosti dodržení instrukcí.

### 5.5 Zpětná vazba od účastníků

Zpětná vazba z prvního týdne programů symbolického rámce obsahuje mé poznámky ze společného sezení s účastníky (viz. příloha 4). Otázky jsem pro obě věkové kategorie formulovala stejně, aby se data dala mezi sebou porovnávat. Zpětná vazba z prvního týdne mi dala spoustu podnětů, jak dané programy udělat příště lépe a čemu se vyvarovat při realizaci programů v druhém týdnu

Druhý týden proběhla zpětná vazba v mé nepřítomnosti s oběma věkovými kategoriemi zároveň, tudíž tu došlo ke zkreslení dat, protože na výsledcích z prvního týdne můžeme vidět, že se data u jednotlivých věkových kategorií liší. Obsahuje místo šipek smajlíky (usměvavý, s rovnou pusou a zamračený), které si dovolím převést na šipky, aby orientace ve zpětné

---

<sup>16</sup> Forma zpětné vazby, kdy účastníci zvedají ruce, dle toho jak se jim program líbil. Zvedlá ruka úplně nahoře znamená, že se to nejvíc líbilo a ruka úplně dole znamená, že se to vůbec nelíbilo.

vazbě byla jednotná, a poznámky vedoucích, které ji realizovaly (viz. příloha 5). Zpětná vazba druhého týdne je z mého pohledu nedostatečná. Nenacházím tam mnoho podnětů pro zlepšení a názorů, které by se daly využít k zlepšení programů. Toto je pravděpodobně zapříčiněné tím, že otázky byly pokládány jinak než ty ve zpětné vazbě prvního týdne. Tento problém by se dal odstranit tím, že by vedoucí, kteří budou realizovat zpětnou vazbu, dostali formulář s předepsanými otázkami, kam by odpovědi účastníků pouze zapisovali.

### 5.5.1 Skauti a skautky

U této věkové kategorie nebyl problém s provedením zpětné vazby. Sedli jsme si společně k ohništi a postupně prošli programy za první týden. Každý, kdo chtěl, dostal prostor vyjádřit svoje názory a ostatní ho poslouchali.

### 5.5.2 Světlušky a vlčata

Se světluškami a vlčaty bylo provedení zpětné vazby náročnější. Nemám u nich tak velkou autoritu, aby mě poslechli na první dobrou, a proto jsem je několikrát musela zklidňovat a utišovat je, protože všichni nebyli ochotni dát prostor ostatním, aby se vyjádřili. Zatímco se staršími jsem ji zvládla najednou během dvaceti minut, s mladšími jsem jí pod půl hodiny musela ukončit, protože to už dál nešlo, a dokončit ji druhý den dopoledne. Druhý den to šlo rychleji, což bylo určitě tím, že to bylo dopoledne a ne v pozdním odpoledni jako první den a taky tím, že se druhý den držel bobřík mlčení a ti, kteří obvykle nejvíce vyrušují, ho zrovna drželi.

## 5.6 Zpětná vazba závěr

Ze zpětné vazby prvního týdne vyšlo, že světlušky a vlčata hodnotili první týden o trochu lépe než skauti a skautky (viz. Tabulka 1). Obě věkové kategorie hodnotí tři programy a programové celky negativně, ale shodují se jen v jednom z nich. Světlušky a vlčata hodnotí negativně tyto programy: Sbíráání informací, Šifrovačka, Boj s Gideonem. Skauti a skautky hodnotí negativně tyto programy: Sbíráání informací, Podpisovačka, Seznámení s postavami jako celek. Zajímavé je, že dva programy ze tří, které hodnotí jedna skupina většinou kladně, tak druhá je hodnotí většinou záporně. Skauti a skautky hodnotili kladně program Boj s Gideonem ale světlušky s vlčaty záporně. Světlušky a vlčata hodnotí kladně programy Podpisovačka a Seznámení s postavami jako celek, které skauti a skautky ohodnotili negativně.

Ze zpětné vazby 2. týdne vyšlo, že žádný program nebyl ohodnocen většinou záporně, což se je pravděpodobně zkraslení dat, tím jak byla zpětná vazba provedena s oběma věkovými kategoriemi zároveň. (viz. Tabulka 2) Kladně byly hodnoceny programy: Stínové divadlo, Maňáskové divadlo, Volby na starostu města (viz. Příloha 12), Dušletničky jako celek, Vyřezávání melounů, Noční hra, Zdravověda, Jednorožčí žíně. Průměrně dopadly programy Jednorožčí žíně a Vaření bramboračky.

Zpětná vazba z 1. týdne mi řekla, jaký typ programu baví různé věkové kategorie a které programy bavily obě zároveň. Z mých pocitů, neverbální zpětné vazby a částečně i ze

zkreslené zpětné vazby druhého týdne od účastníků vyvozují, že byl druhý týden, co se týče programu, lepší.

## 6. Závěr

V rámci profilové práce jsem společně s přípravným týmem vytvořila celotáborovou hru na dvoutýdenní tábor pro účastníky ve věku 7-15 let se symbolickým rámcem podle seriálu Městečko záhad. Ze dvou v literatuře popisovaných přístupů jsem si vybrala koncept symbolického rámce jako motivace, tedy symbolický rámec jako hlavní složky programu, ve kterém se vyskytuje. Pomáhá účastníkům, aby se ponořili do děje činnosti a nemysleli na činnost samotnou, ale místo toho prožívali děj příběhu. Účastníci tak budou dělat činnost, která by je za normálních okolností nebavila, s radostí. Děti a obecně lidé milují příběhy a je to jeden ze způsobů, jak je něco naučit. Stejně, jako se děti učí skrz pohádky, se jednoduše dokáží učit skrz symbolický rámec.

Při vytváření příběhu hry jsem využila všechny fáze výstavby příběhu a to expozici, kolizi, krizi, peripetii a rozuzlení. Nejdříve jsem společně s přípravným týmem zhlédla díly seriálu a podle poznámek vytvořených při sledování jsme vytvářely programy do symbolického rámce. Program jsme připravovaly od března do srpna a z toho nejaktivněji poslední tři měsíce. 8. - 21. srpna 2021 jsme hru realizovaly a na konci obou týdnů byla provedena zpětná vazba. Ze zpětných vazeb účastníků, provedených na konci prvního i druhého týdne je možné vyvodit, že účastníci program hodnotili převážně kladně. Lišila se ale obliba jednotlivých programů dle věkových kategorií. Vysvětlují si to tak, že některé typy programů baví víc mladší a jiné zas starší věkovou kategorií.

Přestože příprava, realizace a zpětná vazba nakonec neproběhly podle mých původních představ, hodnotím výslednou práci kladně, protože se všechny potřebné materiály na tábor zvládly připravit před odjezdem a Výsledky zpětných vazeb byly převážně kladné. Celkově jsme si tábor všichni užili a mám z toho dobrý pocit.

Hlavním výstupem práce je kompletní dokumentace stěžejních programů symbolického rámce, která obsahuje podrobný návod k přípravě a realizaci programu, fotodokumentaci a poznámky z realizace. Tyto stěžejní programy jsem sdílela na web Hranostaj.cz.

Hlavním přínosem práce pro mě osobně jsou mé zkušenosti, které mě ovlivní při přípravě a realizaci táborového programu v následujících letech a můžou pomoci lidem, kteří se chystají tvořit nebo již tvoří táborové programy.