

17 zastavení jara

Fyzická zátěž:	3	Počet hráčů:	10 – 20	Materiál:	tužka, papír, hodinky, orientační mapa okolí, pomůcky k úkolům
Psychická zátěž:	2	Věková kategorie:	libovolná		
Čas na přípravu:	1,5 h	Prostředí:	členitý terén		
Instruktorů na přípr.:	2	Denní doba:	dopoledne, odpoledne		
Čas na hru:	1,5 – 2,5 h	Roční doba:	kdykoliv		
Instruktorů na hru:	1 – 2				

Cíl:

Rozvoj fyzické vytrvalosti a sociálních dovedností.

Charakteristika:

Závod družstev. Dvě družstva postupují proti sobě na vyznačeném okruhu, snaží se dosáhnout co nejlepšího času a na trati plní zadané úkoly. V obou družstvech je nasazen „dubler“, tedy člověk, který všemožně pomáhá soupeřícímu družstvu.

Motivace:

Je vhodné uvést motivaci humorného charakteru s využitím knižního zpracování ruského špionážního bestselleru „17 zastavení jara“. Představte si scénu s tajemnými agenty při předávání tajné zprávy. ... Můžete také motivaci pojmout jako přednášku o světových špionážních organizacích (CIC, CIA, MOSSAD ...).

Realizace hry:

Rozdělte hráče losem do dvou skupin s tím, že v každé skupině je nutné při losování tajně označit dublera, který bude v průběhu hry tajně pomáhat druhému družstvu. Všichni tedy vědí, že v každém družstvu je dubler, ale netuší, kdo jím je. Úkolem dublera je tedy pomáhat maximální měrou svému družstvu, ale nenechat se odhalit.

Vlastní popis závodu:

Obě dr. současně vystartují po vyznačené trati proti sobě. Na trati jsou vyznačená místa, kde se dr. musí zastavit a plní zadané úkoly. Ty mohou být recesního charakteru, kvízové otázky z válečných dějin, sportovní úkoly a podobně. Správnost plněných úkolů kontroluje přítomný instruktor. Nezasahuje však do činnosti družstva. Dr. postupuje dále po trati, až když splní konkrétní úkol. Pokud úkol nesplní, dostává bodovou penalizaci. Dubler se snaží zpomalit rychlost postupu družstva a předat svým spoluhráčům řešení úloh, aby ušetřili čas, apod. Okruh by měl být dlouhý max. 4 – 5 km, v členitém terénu. Je vhodné závod ohraničit časovým limitem pro návrat družstev zpět. Jestliže dr. dorazí do cíle před stanoveným limitem, obdrží za každou sekundu před limitem jeden kladný bod. Za každou sekundu po limitu bod ztrácí.

Odhalení dublera:

V okamžiku, kdy jsou obě dr. v cíli, vyhlásí režisér hry možnost určení dublera. Dr. má možnost získat výraznou bonifikaci a tím i šanci strhnout vítězství v závěru na svou stranu. Při označení nesprávného dublera se družstvu naopak odečítají body.

Hodnocení:

Pro závěrečné hodnocení je vhodné vytvořit následující tabulku:

Disciplína	Časová bonifikace	Družstvo A		Družstvo B	
		Čas	Body	Čas	Body
Časový limit	60 min	57:32	148	60:22	- 22
1. kvíz	3 min	-	-	-	-
2. kladina	8 min	-	-	- 8	- 480
3. historie	3 min	- 3	- 180	-	-
4. manévry	5 min	-	-	-	-
Odhalení dublera	15 min	-	-	15	900
CELKEM			- 32		398

Metodické poznámky:

Nepodečnujte přípravu. Kontroly označte raději viditelněji. Nenatahujte okruh na větší vzdálenost, může dojít ke ztrátě dynamiky závodu (cílem není jen běh). Teprve po odsimulování trasy, kdy zjistíme, za jak dlouho lze okruh uběhnout, jak dlouho budou trvat jednotlivé disciplíny a jaký by mohl být pravděpodobný odstup mezi družstvy, určíme časové limity a bonifikace.

Aréna

Fyzická zátěž:	5	Instruktorů na hru:	2	Denní doba:	dopoledne,
Psychická zátěž:	3	Počet hráčů:	20 a více		odpoledne
Čas na přípravu:	0,5 h	Věková kategorie:	libovolná	Roční doba:	kdykoliv
Instruktorů na přípr.:	2	Prostředí:	mírně členitý	Materiál:	lana, šátky nebo
Čas na hru:	1 h		les nebo louka		fáborky na označení „stájí“, hodinky

Cíl:

Prověření fyzické kondice, posílení vzájemných vazeb.

Charakteristika:

Závod. Z každého družstva běží jedna dvojice po okruhu. Za uběhnutí okruhu nebo za předběhnutí jiné dvojice se získává bod.

Realizace hry:

Aréna je závodem družstev – nejlépe 5 dr. po 6 hráčích. V mírně členitém terénu je lany vymezen okruh cca 150 m dlouhý, na něm je ve stejných vzdálenostech rozmístěno pět „stájí“. Stáj leží uvnitř vyznačeného běžeckého okruhu, vstup do stáje je široký asi 1 metr a je výrazně označen (např. dvěma šátky). Každé dr. obsadí jednu stáj. Po odstartování vybíhá na okruh vždy jedna dvojice z dr. Snaží se dosáhnout dvojici běžící před ní. Za každé předběhnutí jiné dvojice si dr. počítá bod. Bod se počítá také za každý oběh kruhu. Po celou dobu běhu po okruhu se dvojice drží za ruce a nesmí se roztrhnout – za každé roztržení se družstvu bod odečítá. Body si počítá samo družstvo a průběžně je hlásí jednomu z rozhodčích (osvědčuje se počítadlo z šišek, kamenů ...). Po oběhnutí okruhu může dvojice buď zaběhnout do stáje a okamžitě je střídána další, nebo pokračuje v dalším okruhu. Pokud je během střídání dvojic stáj předběhnuta soupeřem, počítá si soupeř bod jako při předběhnutí na okruhu. Celý závod se běží na několik kol. První kolo trvá 10 minut, kdy se bez přerušení závodí. Po ukončení prvního kola se vyhlásí průběžné výsledky, je dán čas na vydýchání, odpočinek, domluvu strategie. Následuje druhé kolo, které se běží v opačném směru (je možné samozřejmě zařadit i další kola podle kondice hráčů.)

Metodické poznámky:

Pro přehlednost je vhodné dát každému družstvu šátek, který musí dvojice nést po celý okruh. Ve stáji si pak šátek předávají s další dvojicí a tak je pro ostatní dvojice snadno rozpoznatelné, kde šátek mívá, a tedy si započítají bod za předběhnutí. Trať mohou kořenit mírné terénní překážky, ale pozor na zranění – kotníky, odřeniny ... Pokud se závod dobře rozjede, bývá tempo velmi vysoké. Je nutno počítat s prostorem pro předbíhání. Rozhodčí (a zároveň režisér hry) může regulovat napětí hlášením ubývajícího času a průběžným počtem bodů jednotlivých dr. Je také možné čas natahovat nebo smršťovat podle napětí a vyčerpanosti hráčů (pouze hlavní rozhodčí má hodinky). Ostatní rozhodčí jsou rozmístěni podél trati a dávají pozor na korektnost (počítání bodů, sporné okamžiky) a bezpečnost závodu. Zajímavý moment nastává, když je v dr. lichý počet závodníků – taková situace vyžaduje jasnější domluvu o střídání na okruhu. Hra je fyzicky velmi náročná a je vhodné v rámci motivace či příprav na start hráče předem důkladně rozhýbat a rozdýchat. Mějte po ruce dostatek tekutin k pití.

Co při hře zažijeme:

Vzrušení, napětí, ale i velké uvolnění – hra je velmi účinným ventilem atmosféry ve skupině. Snad každý hráč si sáhne na dno svých sil. Nejsilnějším zážitkem je překonávání trati a s postupujícím časem a únavou společně se svými partnery z dr. Prostřednictvím této krátké, ale intenzivní hry se dozvíme bez dlouhých řečí mnoho o svých spoluhráčích.

Art – invest

Fyzická zátěž:	1	Instruktorů na hru:	2	Roční doba:	kdykoliv
Psychická zátěž:	3	Počet hráčů:	10 - 30	Materiál:	papíry A4, tužky/pera, kolíčky, provázek, žetony, obálky, výtvarné potřeby a pomůcky
Čas na přípravu:	1 h	Věková kategorie:	libovolná		
Instruktorů na přípr.:	1	Prostředí:	místnost		
Čas na hru:	2 - 3 h	Denní doba:	kdykoliv		

Cíl:

Rozvoj tvořivosti, argumentace, asertivity a týmové spolupráce.

Charakteristika:

Soutěž jednotlivců. V simulovaném tržním prostředí hráči předkládají umělecké projekty do konkurzu a následně je vybráno několik projektů, které jsou realizovány.

Realizace hry:

V úvodu jsou účastníci seznámeni s jednotlivými fázemi hry:

1. fáze KONKURZ – Účastníky seznámíme s podmínkami konkurzu a předáme jim je v tištěné podobě. Zadáni připravíme podle výsledku, jehož chceme dosáhnout, a materiálu, který máme k dispozici. Příkladem zadání může být výzdoba střediska, vytvoření sochy, monumentu či jiného díla, jež použijeme v jiném programu. Zmíníme se o možnostech realizace – výtvarných pomůckách a materiálu.

2. fáze PROJEKT – Každý „umělec“ vypracuje a předloží vlastní projekt, jehož tvorba je ohraničená limitem 30 – 45 minut. Všechny projekty (popisy, náčrty ...) formátu A4 jsou potom zveřejněny a vystaveny.

3. fáze VÝBĚR – Všichni účastníci obdrží stejný počet žetonů (5 – 10), které podle svého uvážení rozdělují mezi projekty, do obálek, jež jsou pod každým zveřejněným projektem. Kritériem výběru je zájem podílet se na realizaci. Uskutečněno bude totiž pouze několik projektů, které obdrží nejvyšší počet žetonů. V této fázi, trvající 30 minut, mezi sebou autoři projektů diskutují a argumentují ve snaze prosadit své plány i předjednat spolupráci na cizích.

4. fáze TVORBA TÝMU – Vyvěsíme výsledkovou tabuli, kde jsou podle úspěšnosti seřazeni autoři a jejich projekty. Autoři 3 – 5 nejlépe ohodnocených projektů mezi sebou licitují o možné spolupracovníky pro realizaci projektu. Mají k dispozici žetony získané za své projekty. Vybraní členové týmu pak s sebou přinášejí nejen své schopnosti, dovednosti, ale i reinvestovatelné žetony. Licitace je řízena režisérem hry.

5. fáze REALIZACE PROJEKTŮ – V této fázi je třeba zejména hlídat čas, koordinovat přidělování materiálu a zapůjčování nástrojů.

6. fáze VERNISÁŽ – Vhodnou podmínkou zahájení závěrečné vernisáže je uklizení „epicenter tvořivosti“ jednotlivých realizačních týmů. Každý tým představí svůj objekt tvorby a přítomným „znalcům umění“ nechá dostatečný prostor pro vstřebání dojmů, otázky a vyslovení názorů k dílu. Po skončení hry doporučujeme zařadit rozbor hry s cílem rozebrat zkušenosti, prožitky a pocity z jednotlivých fází programu.

Bodygard

Fyzická zátěž:	1	Počet hráčů:	10 – 20	Materiál:	2 – 4 dětské pistole se střelami s přísavkami, 15 molita- nových houbiček nebo míčků, 15 stužek, videokazeta s filmem Osobní strážce
Psychická zátěž:	2		koedukovaných dvojic		
Čas na přípravu:	0,5 h	Věková kategorie:	libovolná		
Instruktorů na přípr.:	1	Prostředí:	libovolné		
Čas na hru:	celý den	Denní doba:	kdykoliv		
Instruktorů na hru:	4	Roční doba:	kdykoliv		

Cíl:

Fyzický kontakt, pocit zodpovědnosti za někoho druhého.

Charakteristika:

Dramatická hra. Osobní strážce má za úkol ochránit svěřenou osobu v jakékoli situaci před útočníky.

Motivace:

Na videu promítneme z filmu Osobní strážce závěrečnou scénu, ve které osobní strážce zachrání svou chráněnkyni před atentátem vlastním tělem.

Realizace hry:

Rozdělte účastníky do koedukovaných dvojic. Na půl dne se jeden z nich stává osobním strážcem, druhý „hlídanou hvězdou“. Hvězdy označte stužkami, které musí nosit viditelně umístěny po celou dobu hry. Osobní strážce obdrží svou municí – molitanový míček nebo houbičku. Zveřejněte útočníky (organizátory), kteří názorně předvedou způsob svého útoku: Zpomaleným pohybem vytáhnou pistoli, pomalu zaměří a poté vystřelí. Pokud hvězdu zasáhnou, hyne i se svým osobním strážcem. Strážce může bránit pouze svou hvězdu třemi způsoby:

A) Míčkem zasáhne útočícího střelce do kterékoliv části jeho těla. Útočník tak po zbytek hry nesmí útočit na tuto dvojici. Na zbývající však útočit může. Strážce smí hodit svůj míček pouze ve chvíli, kdy je zřetelně jasný úmysl útočníka ohrožit jeho světenkyni, jinak zbytečně promrhá vlastní municí, což může být v následujících okamžicích osudné.

B) Vlastním tělem zabráni střele v zasažení chráněnkyně, přičemž strážce vždy zásah přežije.

C) Stihne hvězdu včas varovat a ta prchne před útočníkem do bezpečí. Útočník zůstává na místě a nepronásleduje ji.

Hra probíhá současně s programem, pouze na určité časové období může vedoucí hry vyhlásit klid zbraní. V polovině celkové hrací doby si dvojice vymění role. Vyřazení získávají zpět své životy a všichni útočníci mají opět možnost kohokoliv zasáhnout. Odměnou pro úspěšné osobní strážce může být fotografie ubráněné hvězdy s osobním věnováním.

Metodické poznámky:

Cílem útoků není zneškodnit hvězdy za každou cenu, pouze trestat nepozornost strážců, a tím je donutit, aby věnovali neustálou pozornost hlídané osobě.

Cesta do pravěku

Fyzická zátěž:	3	Věková kategorie:	libovolná	Materiál:	rafty podle počtu hráčů
Psychická zátěž:	2	Prostředí:	rybník a	(4 – 6 lidí na raft), pádla a vesty pro	každého hráče, pro každou posádku:
Čas na přípravu:	2 h		přilehlé okolí	lepidlo, 1 toaletní papír, trilobit	(obrázek, odlitek), deník s popisem
Instruktorů na přípr.:	3	Denní doba:	dopoledne,	(obrázek, odlitek), deník s popisem	trasy a možností záznamů, rozstříhané
Čas na hru:	2 h		odpoledne		obrázky pravěkých zvířat v obálcích
Instruktorů na hru:	5	Roční doba:	léto, teplé		
Počet hráčů:	12 – 20		počasí		

Cíl:

Rozvoj strategie týmové práce.

Charakteristika:

Fyzicky náročný závod, s možností zapojení tělesně postižených účastníků (vozičkářů). Po hladině rybníka se cestuje v raftových člunech na čtyři stanoviště, kde se plní úkoly.

Realizace hry:

Závod je motivován stejnojmenným filmem a odehrává se na rybníku a v jeho těsné blízkosti. Start začíná naloděním do raftových člunů a přesunem k prvnímu ze čtyř stanovišť:

KŘÍDA – Zde vystoupí 4 členové posádky a vydají se po fábovkách k místu, kde mají v obálce rozstříhaný obrázek dinosaura (asi 200 m od břehu). Úkolem je donést ke břehu všechny části obrázku, ale každý smí nést pouze jeden kousek. Zbytek posádky (vozičkáři) zatím jede ve člunu doprostřed rybníka, kde je instruktor se záchranným člunem a má pro každou posádku lepidlo. S lepidlem se vrací ke břehu, kde společně sestaví obrázek dinosaura. Po jeho dokončení a nalepení do deníku posádka vyráží do období jury.

JURA – Zde leží poranění dinosaurů (instruktoři), které je nutno ošetřit. Ošetření se provede ovázáním toaletním papírem, který je v malých ruličkách ve skladišti vzdáleném 150 m od místa ošetření. (Pro obvazový materiál jezdí vozičkáři.) Druhým úkolem je dostat poraněné dinosaury do bezpečí, což je ohraničený prostor cca 100 m od břehu. Posádka se znovu nalodí a pokračuje do dalšího období.

KARBON – Každá posádka má 300 m od břehu označenou přesličku (menší kláda), kterou musí donést a naložit do lodě. Zatímco část posádky běží pro přesličku, instruktoři vypustí částečně vzduch z člunů tak, aby vozičkáři mohli na nich plavat. Posádka se musí přemístit po vodě do posledního období.

KAMBRIUM – Zde je v bahnitěm prostoru hledán trilobit a po jeho nalezení se posádka nalodí opět na člun a směřuje nejkratší cestou do cíle.

Technická poznámka:

Instruktoři musí zabezpečit vozíky tam, kde budou vozíčkáři vstupovat na břeh. Ideálním řešením je vytvoření okruhu tak, že start je současně cílem.

Co je štěstí

Fyzická zátěž:	1	Instruktorů na hru:	0	Roční doba:	kdykoliv
Psychická zátěž:	2	Počet hráčů:	5 - 30	Materiál:	dopisní či jiné papíry, obálky, tužky
Čas na přípravu:	20 min	Věková kategorie:	libovolná		
Instruktorů na přípr.:	1	Prostředí:	okolní krajina		
Čas na hru:	6 – 24 h	Denní doba:	kdykoliv		

Cíl:

Komunikace, poznání sebe sama.

Charakteristika:

Doplňek putování. Účastníci jsou směřováni ke kontaktu s lidmi. Ptají se, kde hledat štěstí, a zamýšlejí se nad základními otázkami života.

Motivace:

Při premiérovém uvedení bylo použito úvodní části Komenského Labyrintu světa a ráje srdce „O příčinách v svět putování“, kterou účastníci obdrželi před kurzem poštou domů. Vypráví se zde o tom, že se poutník vydává do světa, aby vše poznal, zkusil a potom si vybral čím bude v životě. Poutník se tedy vydává nalézt své životní štěstí. Každý z účastníků je poutníkem a hledá při svém putování tak trochu sám sebe, smysl svého života, své štěstí. Proč se nezeptat kolemjdoucích, jestli ho náhodou někde nepotkali?

Realizace hry:

Během putování krajinou či městem se účastníci ptají lidí na obyčejnou věc: KDE HLEDAT ŠTĚSTÍ? Odpovědi si zapisují. Nelze přikázat, kolik takových odpovědí musí kdo sehnat, nejde o soutěž. Je věcí motivace a občasného nenásilného připomenutí, aby každý z účastníků měl sám zájem na tom, že získá aspoň jednu takovou odpověď. V lese, v lomu, v klubovně – kdekoliv – se uspořádá „výstava“ na téma KDE HLEDAT ŠTĚSTÍ. Účastníci vystaví zápisy získaných odpovědí (samozřejmě si mohou vybírat ty nejzajímavější). V rámci vernisáže se koná malá rozprava o tom, co je to štěstí. Výsledkem by mělo být mimo jiné, že štěstím je i někoho šťastným udělat, třeba na chvíli. Na závěr vernisáže tedy každý účastník nakreslí nebo napíše dopis pro štěstí určený komukoliv. Při vhodné příležitosti jsou dopisy rozeslány – na náhodně vybrané adresy (telefonní seznam); při cestě nějakým městem přímo do domovních schránek; tajně vstrkány lidem do tašek či kapes; jsou-li psány na tenkých svících březové kůry, jsou rozhozeny nad krajem z létajícího balonu ...

Colour máz

Fyzická zátěž:	1	Počet hráčů:	1 – 30	Materiál:	čtvrtky A4, štětce (dá se barvit i rukama), krabička
Psychická zátěž:	2	Věková kategorie:	libovolná		plakátových barev, mističky na vodu,
Čas na přípravu:	1 h	Prostředí:	místnost		nůžky, žiletka (ostrý nožik), pravítko,
Instruktorů na přípr.:	1	Denní doba:	kdykoliv		lepidlo, tužka, lak ve spreji, příp.
Čas na hru:	3 h	Roční doba:	kdykoliv		mořidlo, dřevěné lišty
Instruktorů na hru:	1				

Cíl:

Rozvoj tvořivosti, představivosti a smyslu pro detail a krásno.

Charakteristika:

Výtvarná dílna. Po libovolném nanesení barev na papír jsou vyhledávány zajímavé motivy.

Realizace hry:

Tato výtvarná dílna se skládá ze tří částí. V první části mají hráči za úkol vybarvit plochu čtvrtky barvami bez jakýchkoliv výtvarných úmyslů. Techniku si mohou zvolit libovolnou (polít vodou a na ni nanést barvu, malovat štětcem nebo i rukama, vytlačovat barvy přímo z tuby ...). Cílem je plochu zamazat všemi možnými barvami podle gusta. Po zaschnutí čtvrtek se teprve vysvětlí, v čem spočívá druhá část. Každý si vystříhne z papíru dvě jakási písmena „L“ široká asi 3 cm, přiloží je proti sobě a vznikne uvnitř okénko (maska), kterou lze vzájemným posouváním obou dílů zvětšovat nebo zmenšovat podle potřeby. Průhledem masky si každý hledá v barevných plochách malé obrázky, které představují reálný motiv, abstrakci nebo jsou prostě jen pěkné. Vybrané detaily se vystříhnou o něco větší a nalepí do malých paspart ze čtvrtek. Z lištiček můžeme případně udělat namořený rámeček. Pro lepší uchování lze obrázky nastříkat lakem. Nakonec jsou všichni sezváni k vernisáži s vyhodnocením. Samozřejmě jsou přítomni „světoznámí umělci a znalci umění“, kteří nejzajímavější dílka ohodnotí. Případně můžeme uspořádat aukci uměleckých děl, které jsou rozprodány „movitým“ zájemcům.

Čarodějka

Fyzická zátěž:	1	Počet hráčů:	7 - 30	Denní doba:	ideální je soumrak, jinak kdykoliv
Psychická zátěž:	4	Věková kategorie:	III – IV (nad 19 let)	Roční doba:	kdykoliv
Čas na přípravu:	1 h	Prostředí:	krajina či místnost s tajemnou – mystickou atmosférou	Materiál:	svíčky, voskové destičky, hřebíky, klíče, oheň, kláda, zvonek, buben, 3 vzkazy
Instruktorů na přípr.:	2				
Čas na hru:	1 - 3				
Instruktorů na hru:	3 - 5				

Cíl:

Stanovení pořadí hodnot, sebezpoznaní.

Charakteristika:

Psychodrama. Hráči prochází územím čarodějky, aby se dostali ke splnění svého životního cíle. Čarodějka je může vyřadit ze hry.

Libreto:

Tajemná, mystická atmosféra. Bubeník začíná bubnovat. Objeví se čarodějka, která určuje dynamiku celé hry. Volně se prochází svým územím. Ovlivňuje pohyb i pocity hráčů. Zmrazuje je svým pohledem, dlouhé minuty pozoruje upřeně obličej jednoho hráče, náhle se otočí a „zmrazí“ celou skupinu, zahubí hráče těsně před cílem, za jejími zády hráči volně vydechnou. Tempo hry je v jejích rukou. Čarodějka je krutá i velkorysá. Je OSUD. Bubeník dodává hře rytmus a napětí.

Realizace hry:

Pro uvedení hry je možno použít skladbu skupiny C&K Vokál „Až v trávě“ nebo text M. S. Pecka – Nevyšlapanou cestou (úvod: „Život je těžký ... je štěstí.“). Pro hráče jsou připraveny svíčky a voskové destičky. Po úvodu vyzveme hráče, aby odešli s voskovou destičkou a svíčkou na osamělé místo v okolí a dáme jim půl hodiny na úvahy o tom, co pro ně znamená Štěstí. Za úkol mají rozlomit voskovou destičku na dvě poloviny a ze všech myšlenek, které jim projdou hlavou (vztah, vlastnost, koníček, víra, osoba) vybrat dvě nejdůležitější. Symboly těchto dvou věcí potom vyryjí pomocí hřebíku do destiček. Obsah destiček je věcí každého člověka. Nikdo o svých destičkách nehovoří a neukazuje je. Po půlhodině jsou hráči svoláni a Strážce ohně (jeden z organizátorů) je dovede do kruhu POČÁTKU (viz schéma hry), kde je seznámi s pravidly.

To, co je vyryto do vosku, jsou jen mrtvé symboly. Aby se staly skutečností, musíte projít územím Čarodějky a získat „klíč“. Teprve pak se symboly na destičce stanou skutečností. Každý z vás má v ruce symbol svého života. Čarodějka vás nesmí spatřit v pohybu. Sebemenší hnutí těla či obličejů ztrestá tím, že zhasne vaši svíčku, plamen vašeho života. Jediné místo, kde jste v bezpečí, jsou vyznačené kruhy. Vidíte je na cestě. V nich vás Čarodějka nevidí.

Nyní stojíte v prvním z nich – kruhu POČÁTKU. Cesta vede přes osudové překážky, kde vás Čarodějka může snadno zahubit. Dalším místem vaší cesty jsou tři kruhy kolem OHNĚ. Tam na vás čeká VZKAZ. Vstupte do jednoho z kruhů a přečtěte si poselství. Když projdete kruhem OHNĚ, cesta vás zavede do kruhu HLÍNY. Tam vytvořte sochu sebe. Tvořte z materiálu, který tam najdete. Vytvořte svůj obraz, tak jak jet v této chvíli cítíte – v etapě svého života. Až sochu vyrobíte, zazvoňte na zvon. Tím říkáte, že jste připraveni vstoupit na most, který vás dovede ke klíči.

Získáte-li klíč, můžete spočinout v kruhu DIVADLA, ale pouze v kruhu POČÁTKU a DIVADLA smíte být společně. V ostatních kruzích smí být vždy jen jeden z vás. Bude-li někdo z vás přistižen Čarodějkou mimo kruh v pohybu, Čarodějka vás zahubí – sfoukne svíci vašeho života. Jedině někdo, kdo je ochoten riskovat cestu zpět do kruhu POČÁTKU, vás může zachránit. Tam znovu zapálí svíčku a přinese ji spolu se svou. Oheň vám dá znovu sílu žít.

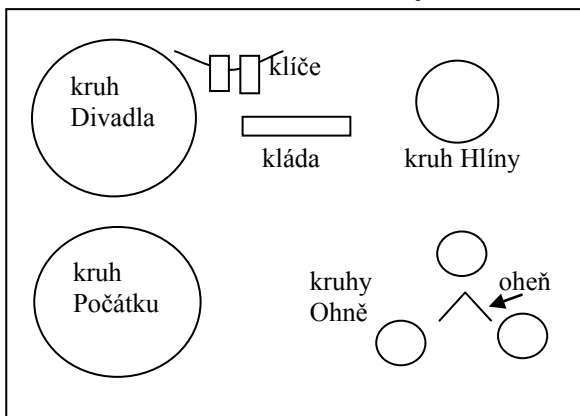
Nakonec dojdete do kruhu DIVADLA. Zde setrvejte tak dlouho, dokud nepocítíte, že je čas odejít do skutečnosti. Pak zanechtejte svou svíčku na místě a jděte. Na celém území Čarodějky nesmíte promluvit. Nyní máte poslední možnost se na něco zeptat

Hra se odehrává na prostoru přibližně 10x10 m (viz schéma), na kterém je vyznačen kruh POČÁTKU, kruhy OHNĚ, kruh HLÍNY a kruh DIVADLA. V kruhu POČÁTKU hoří svíce, ze které si mohou hráči připálit své svíčky. Jakým způsobem se hráči dají do pohybu, necháme zcela na nich. Po scéně se pohybuje Čarodějka, která kontroluje pohyb hráčů. Měla by přísně sledovat, zda se některý hráč nepohybuje, avšak není jejím cílem vyřadit ze hry všechny hráče. Hráči, které Čarodějka vyřadila, stojí na místě a čekají, zda jim někdo vrátí život. V kruhu HLÍNY je jeden z organizátorů, který představuje materiál pro vytvoření sochy. Mezi kruhem hlíny a kruhem divadla je položena kláda a nad jejím koncem jsou zavěšeny klíče.

Podle povahy toho, co si hráči vepíší do svých destiček, hrají vlastně o své životní hodnoty. Prožijí těžké rozhodování. Zažijí velmi intenzivní pocity, mohou volit, vzájemně si pomáhat a jít pouze za svým. Hra má napětí, gradaci a tajemnou atmosféru.

Text VZKAZU u kruhu OHNĚ (3x):

Tady, na tomto místě, přišla chvíle, kdy se musíš rozhodnout. Celý život, den po dni se skládá ze samých rozhodnutí. rozhodovat se znamená současně zavrhnout všechny ostatní možnosti. Pro jednu cestu opustíš bezpočet jiných. A nejen to. Zvolená cesta se stává skutečností. Realitou. Všechny ostatní možnosti jsou ztraceny. Posad' se a představ si, jak by vypadal tvůj život, kdyby sis zvolil jiné povolání, jiného partnera, kdyby něco bylo jiné? Stojíš před volbou. Zde, tady v ohni teď shoří jedna ze dvou polovin destičky. Jednu musíš obětovat. Přemýšlej. Jak bude vypadat Tvůj život bez jedné? A bez druhé? Přesto nelze mít obě. Rozvažuj!



Čatoga

Fyzická zátěž:	4	Počet hráčů:	12 - 100	Roční doba:	kdykoliv
Psychická zátěž:	3	Věková kategorie:	I - IV	Materiál:	pro družstvo:
Čas na přípravu:	1 - 2 h	Prostředí:	těžký, členitý, neprůstupný terén		2 lana, 6 karabin, úvazky, smyčky, sirky, nože, sekery, pily, batohy, lékárnička, ešusy, lopatka, provázek, zrcátko, mapa, buzola, luk, šípy
Instruktorů na přípr.:	4	Denní doba:	kdykoliv		
Čas na hru:	2 - 4 h				
Instruktorů na hru:	4				

Cíl:

Týmová spolupráce, schopnost řešit problémy při velkém psychickém a fyzickém ztížení.

Charakteristika:

Závod družstev. Závod probíhá na dlouhé členité trati a je doplněn o plnění náročných tábornických úkolů. Postup po trati je zastaven, není-li úkol vyřešen.

Libreto:

Haudenosaunee, znamená lidé dlouhého domu. Jsou konfederací šesti národů Irokézů. Všechny národy jsou si rovné a neexistuje u nich žádná nadřazená autorita, jde-li o otázky války a míru a jiné důležitosti. Říkají o tom: „Všichni se sesedneme a společně rozhodneme. Nehlasujeme. Musíme najít rozhodnutí, s nímž souhlasí všichni. Sedíme po třech stranách Vnitřního ohně. Naši starší bratři, Senekové a Mohawkové, sedí na jedné straně, naši mladší bratři Oneidové,

Kayugové a Tuskarorové, na druhé. Vpředu sedí Onondagové, strážci vnitřního ohně...“ Každý rok probíhá závod, při kterém jsou všichni v napětí, kdo se z kmene Onondagů stane strážcem vnitřního ohně a mluvčím ligy šesti národů. Jen ten, jehož klan zvítězí v závodě nejlepších bojovníků, jen ten nejlepší z nejlepších jako jediný může zvítězit v Čatoze a získat slávu i čest strážce vnitřního ohně, mluvčího konfederace šesti národů Irokézů.

Realizace hry:

Vylosujeme členy stanovených klanů (Želvy, Letícího orla, Modré volavky, Černého medvěda, Kondora ...) s počtem 6 – 8 lidí. Převezmou si materiál určený pro družstvo a jsou jim vysvětlena pravidla závodu. Pokud družstvo některou část výzbroje nechce nést s sebou, nechá ji v depu na startu, kde si ji může vyzvednout během závodu. Pravidla jsou prostá – úkolem družstva je překonat celou vyznačenou trať (3 – 10 km) s nachystanými překážkami a úkoly. Pokud družstvo některou překážku nemůže splnit, nesmí dále ve hře postoupit. Na místě musí tedy kritickou situaci vyřešit tak, aby překážku zdolali. Je velice důležité každou překážku předem promyslet a zvážit způsoby řešení. Nevyhrává nejrychlejší, ale nejbystřejší, nejsvědomitější, nejobratnější a nejvíce spolupracující klan. Start všech dr. závodu je společný směrem ke splnění prvního úkolu. Doporučení možných překážek: Orientační běh se 7 – 10 kontrolami; Stavba třímetrové konstrukce uprostřed louky tak, aby se na ni dalo vylézt a slézt – to musí absolvovat celé dr.; Slanění, alespoň 15 – 40 metrů; Střelba z luku na stojící nebo pohybující se terče (postupuje se tak, že dr. v řadě střílí a každý člen dr. má jeden pokus. Pokud nezasáhne, logicky po něm nastupuje další a další, až se celé dr. několikrát vymění, než někdo zasáhne); Zapálení a nesení ohně na vzdálenost 300 – 500 metrů; Stavba vysoké samonosné kamenné věže do výšky 1,5 m; Prudké stoupání neprostupným terénem a nesení přiměřené klády na vrchol kopce; Stavba voru s překonáním vodní hladiny tak, aby jeden vybraný člen dr. zůstal po celou dobu oblečený a suchý; Překonání obří lanové překážky celým družstvem; Všichni členové dr. až na jednoho mají zavázané oči a úkolem dr. je přivést vodu do varu, přičemž vidící může skupině propůjčit své oči a řeč, nic jiného dělat nesmí; Vylezení skalní stěny 5 – 10 m; Překonání vodní hladiny se zapálenou svíčkou; Stavba žebříku 3 – 4 m dlouhého, běh v tomto žebříku, pomocí žebříku získání dalšího popisu trati. ...

Český snář

Fyzická zátěž:	2	Počet hráčů:	skupiny 5 – 7 lidí	Denní doba:	den a noc
Psychická zátěž:	1	Věková kategorie:	libovolná	Roční doba:	jaro, léto, podzim
Čas na přípravu:	20 min	Prostředí:	nejlépe český, moravský nebo jiný	Materiál:	nejnutnější vybavení
Instruktorů na přípr.:	1		venkov v okruhu 20 –		k 24 h pobytu mimo objekt, snář,
Čas na hru:	12 – 2 4 h		40 km		deník a tužka
Instruktorů na hru:	0				

Cíl:

Rozvoj sociálních dovedností.

Charakteristika:

Putování. Veselé putování krajem ve skupině, které je řízeno snářem.

Realizace hry:

Ohlásíme krátkou pohádkovou procházku (chytře a nenápadně musíme dosáhnout toho, aby všichni měli to nejnütnější k 24 hodinovému pobytu mimo objekt). Necháme vytvořit zcela volně skupiny po 5 – 7 lidech. Každý dostane do uzlíčku buchtu. Společně se vydáme na blízké místo, kde se rozchází více cest. Cestou doporučujeme společně zpívat pohádkové písně. Tak jako se bratři v pohádkách rozcházel na rozcestí, aby se zde zase po nějaké době sešli, rozejdeme se na rozcestí také my. Každá skupina obdrží jeden Český snář (viz níže), podle kterého se bude cestou řídit. Oznámíme sraz ve stanovenou dobu (na druhý den) opět na rozcestí. O svém putování vede skupina podrobný deník. Některé další úkoly a pokyny vyplývají z textu snáře („Jak dědeček měnil...“ a nocleh). Jinak ale záleží jen na účastnících samotných, jak si dokážou se snářem pohrát a nakolik snáři dovolí, aby si pohráli s nimi. Po návratu čteme z deníků a předvádíme směněné předměty.

Metodické poznámky:

Je vhodné účastníky nenápadně upozornit, že by s sebou měli mít oblečení na přespání. Můžete například předstoupit s výtiskem novin a říci: „Meteorologové předpovídají přeháňky a bouřky. Vezměte si s sebou bundy.“

Český snář:

v bahně kačenu viděti – kačení mýdlo si vyptati
a do kapsy je vložit

beránek – býti trpěliv

blázna viděti – očekávati dobrou zvěst

blesk viděti – nouzi čekati, odboč první cestou k západu

brána – změnu života lze čekati, dej pozor, ať vidíš
pošťáka jíti

brouka viděti – na cestu se ho ptáti

břízu viděti – na východ se obrátiti

buchty viděti (cizí) – ochutnati

buzen býti – čeká tě nebezpečí

cep – přináší užitek a namáhavou práci

cesta křivolaká – vede k dobrému, drž se jí

cesta přímá – vyhlížej si jiných cest

černocho viděti – koupiti banány

černošku viděti – banány jísti

čísla viděti lichá – za svým stínem jíti

čísla viděti sudá – před svým stínem prchati

čísla viděti 7 – kam se ti zachce jíti

čísla viděti 13 – zde sečkati, až nebezpečí pomine

děti – znamení dobré, je dobře si s nimi hráti

dívku krásnou viděti – kytičkou ji obdarovati

dříví na polínka – k poslední křížovatce zpět se vrátiti
a jinou z cest se ubíráti

děšť k večeru – v první vsi o nocleh žádati

duha – hledej poklad na jejím konci

dveře dřevěné – jsou-li otevřené, vejdi

hasičská stanice – na malou stranu ihned jíti, bez ohledu
na okolnosti (užitek zaručený!)

hlad pocítiti – službu v hospodářství vyhledati a krajíc
si odpracovati

hora – je-li z ní rozhled, ihned se na ni vydati

hostina – o zbytky požádati

hrad – dále od něj jíti směrem severním

hudbu slyšeti – do tance se dáti

chléb – jíst jej měkký a horký je znamením ukazujícím

k brzké změně směru

jablko – je-li nakousané, ztrat' zábrany

jeptiška – kostel či kapli neodkladně navštíviti

kámen v botě – špatné znamení, v nejbližší hospodě ihned
spočinouti

kočka černá přes cestu – ihned se otočiti a jinudy vydati

kočka s kořaty – s blízkými se obejmouti

kominík – štěstí, ihned se za cizí knoflík chytit,

o kominíka se tváří nebo jinou částí těla otřít

kouř – ukazuje směr, stoupá-li k nebi, jdeš správně

krev – přináší ti problémy

kukačku slyšeti – kolikrát zakukala, tolik minut na místě
zůstati

lod' – je znamením dobrým, jen jestli se nepotápí

město viděti – obloukem se mu vyhnouti

oblaka, jsou-li bílá – nejstarší kmeta ve vsi vyhledati a
o moudrost jej požádati

obilí – poslední buchtu ve vsi za cokoli směniti, ve směně
sedmkrát pokračovati

peníze – najdeš-li je, znamenají smutek – nutno je někomu
darovati

peníze ztracené – pak dar znamenají

pes – mluv-li na tebe lidskou řečí, dávej pozor, neboť
vše se splní

řeka s vodou kalnou – přebroď ji ihned

řeka s vodou čistou – po proudu čekej štěstí

rybník, je-li čistý – jako ryba ve vodě býti

sekera – připomíná ti práci, která přinese velkou námahu –
odpočiň si chvíli

slunce západ viděti – lidi dobrého srdce vyhledati

sokol (či jiný dravec) – na strom vylézt

studnu spatřiti – dobrý skutek kolemjdoucím učiniti

trní – je ti znamením, že můžeš přes nesnáze bez obav jíti

úsměv viděti – ihned jej opětovat

vlak viděti – jemu zamávat

zlato viděti – dlaně na oči si přiložiti a své jméno třikrát
přeříkati

Člověče, nezlob se

Fyzická zátěž: 3
Psychická zátěž: 2
Čas na přípravu: 10 min
Instruktorů na přípr.: 1
Čas na hru: 0,5 – 1 h
Instruktorů na hru: 1

Počet hráčů: 12 - 35
Věková kategorie: libovolná
Prostředí: louka
Denní doba: dopoledne,
odpoledne
Roční doba: jaro, léto, podzim

Materiál: stolní hra „Člověče,
nezlob se“, lano, pro každé dr. hrací
kostku a házečí podložku

Cíl:

Rozvoj rychlosti, sebeovládání

Charakteristika:

Soutěž. Stolní hra převedená do lidských rozměrů.

Motivace:

Předstupte před účastníky a začněte číst a vysvětlovat „neznámá“ pravidla z návodu přiloženého u stolní hry Člověče, nezlob se. Navrhnete, že nedostatek figurek můžete kompenzovat vlastními prostředky – účastníky.

Realizace hry:

Na louce vytyčte lanem (svršky, kameny) zvětšený herní plán. Průměr kruhu by měl být asi 50 metrů, aby umožnil vyvinout dostatečnou rychlost. Rozdělte hráče vhodným způsobem do dr. o stejném počtu hráčů (4 – 7). Podle počtu dr. rovnoměrně rozmístěte po obvodu okruhu pole pro nasazení do hry (chlívečky) a k nim korespondující pole pro ukončení hry (domečky). Vzdálenost chlíveček od domečků je asi 2 metry. Hráče rozmístěte do jednotlivých domečků pro nasazení do hry. Známým cílem hry je dostat všechny figurky z chlívečku do domečku. První hráči z každého dr. házejí kostkou, dokud jim nepadne šestka. Podaří-li se, hází znovu a výsledek určí počet kol, která musí uběhnout cestou do domečku. Číslo nahlas oznámí, ihned vybíhá a hází další hráč. Padle-li druhá šestka, hází se znovu a běží se tolik kol, kolik je součet obou hodů. Na trase se hráči vyhazují tak, že rychlejší se rukou dotkne dobíhaného. Ten se vrací do chlívečku a řadí se tam do fronty. Dr., které se jako první přesune do domečku, vyhrává.

Metodické poznámky:

Je potřeba důsledně dbát, aby hráč vyběhl ihned po hodů kostkou. Hráči by mohli spekulovat a čekat, až předběhne někdo, kdo by je mohl vyhodit, případně naopak čekat, aby sami mohli vyběhnout za někým, koho vyhodí. Hru lze hrát i na malém okruhu. Je však potřeba upravit pravidla tak, že na trati smí být pouze jeden hráč z každého dr. To se provede tak, že hráči hází kostkou, až když jejich spoluhráč doběhne do domečku, nebo je vyhozen a vrátí se do chlívečku pro nasazení do hry. Navazte neméně zdařilou hru maďarského názvu „Es bolzen ečevolč“. Do češtiny se dá volně přeložit jako čti, konej a běhej pozpátku.

Dáma

Fyzická zátěž:	3	Počet hráčů:	18 - 30	Roční doba:	kdykoliv
Psychická zátěž:	3	Věková kategorie:	libovolná	Materiál:	3 šachovnice dámy,
Čas na přípravu:	0,5 - 2 h	Prostředí:	louka a blízké		plánek trasy, materiál pro zvolené
Instruktorů na přípr.:	3		členité okolí		disciplíny
Čas na hru:	0,5 – 1 h	Denní doba:	dopoledne,		
Instruktorů na hru:	3		odpoledne		

Cíl:

Rozvoj motoriky a kombinačních schopností.

Charakteristika:

Závod dvou družstev. Dr. hrají proti sobě známou společenskou hru – dámu. Než však hráč může táhnout figurkou, musí překonat okruh, na němž jsou náročné i recesní disciplíny.

Motivace:

Jako vhodnou motivaci pro tento závod můžete sehrát humorné a vtipné divadlo s epizodou v kasinu, dámské společnosti.

Realizace hry:

Každé dr. se shromáždí u svého stolku se šachovnicí. Nedaleko je společná hlavní šachovnice, na níž se odehraje partie známé společenské hry dáma. Dr. na ní budou hrát dámu o vítězství celého závodu. Před tím, než dr. může provést tah na hlavní šachovnici, musí absolvovat překážkovou dráhu. Na trať vybíhá z každého dr. vždy dvojice hráčů a každé družstvo smí mít na trati současně nejvýše tři dvojice. Po startu na okruh vybíhá první dvojice, kterou následuje za dvě minuty druhá a za další dvě minuty třetí dvojice. Další dvojice smí na trať vyběhnout až po návratu některé doběhnuvší dvojice. Na trati jsou překážky (viz dále), které musí dvojice překonat. Posledním úkolem je provést jeden tah na hlavní šachovnici. Na své šachovnici dr. promýšlí tahy. Stav na hlavní šachovnici hlásí hráči, kteří právě odehráli a vrátili se ke svému družstvu. Každá dvojice musí provést tah na hlavní šachovnici do 15 s. Další dvojice, které přibíhají k hlavní šachovnici, se řadí do fronty na místě, odkud není na šachovnici vidět. Toto místo musí být zvoleno tak, aby neměli možnost předávat si informace se spoluhráči, kteří jsou u domácí šachovnice. Dr. se nemusí na šachovnici střídat, ale táhnou tak, jak dvojice přiběhnou. Dr. tak může dosáhnout „hattriku“, tj. seřadit své tři dvojice za sebe, a tak provést na hlavní šachovnici sérii tří na sebe navazujících tahů. Dr. se snaží na své šachovnici sledovat situaci z hlavní šachovnice, což se jim velmi nedaří a vyvolává to „paniku“ u hráčů. Když dvojice doběhne k hlavní šachovnici, je na ní situace změněná o 6 tahů oproti situaci, kterou promýšleli před vyběhnutím. Trasa je realizovaná na malé ploše, aby mohli hráči sledovat situaci na trati. Disciplín je široká škála a co nejvíce z nich je zdvojených, aby bylo umožněno předbíhání dvojic.

Pořadí disciplín na okruhu je pouze doporučení, v případě zablokování trasy si může dvojice volit jiné pořadí. Nedokáže-li dvojice ani opakovaně překonat některou překážku, musí ji nahradit jinou, k tomu určenou. Některé disciplíny plní oba členové dvojice a v některých si pravidelně vyměňují role (trakař, vylezení na žebřík ...).

Příkladem disciplín může být chůze na chůdách, jízda trakařem, manévry, přeskok překážky, běh po kládě, hod kostkou – čekání na 6, běh pozadu s držením se za ruce, ručkování po laně, vylezení na žebřík, který drží druhý v ruce, navlečení nitě do jehly ... Můžete také každou disciplínu ohodnotit počtem bodů a hráči musí získat daný počet bodů, aby mohli postoupit k hlavní šachovnici. Přitom nesmí žádnou překážku v daném kole provádět dvakrát. Jeden rozhodčí kontroluje u hlavní šachovnice vývoj partie a čas na tah (15 s). Několik dalších rozhodčích (povzbuzovačů) hlídá odpovědné plnění disciplín na trati.

Den trifidů

Fyzická zátěž:	4	Počet hráčů:	20 - 40	Roční doba:	léto
Psychická zátěž:	4	Věková kategorie:	II – IV	Materiál:	fáborky z krepáku na označení trati, horolezecká lana, zápalky, šátky na oči, dále podle překážek
Čas na přípravu:	3 h	Prostředí:	členitý terén - voda, les, louky, skály ...		
Instruktorů na přípr.:	5	Denní doba:	svítání (4 – 10 h)		
Čas na hru:	6 h				
Instruktorů na hru:	5				

Cíl:

Psychická vytrvalost, sebeovládání, překonání a poznání sebe sama v mezní situaci, týmová spolupráce.

Charakteristika:

Insenační hra. Jeden hráč vede skupinku ostatních, kteří mají zavázané oči. Trasa obsahuje různé náročné překážky, jejichž nesplnění nutí k vyřazení hráče ze skupiny.

Libreto:

Knihy Den Trifidů není pouhým dobrodružným líčením boje oslavených lidí s agresivními rostlinami, které se vymkly kontrole. Nastoluje především otázku, zda etické a mravní normy nejsou závislé na trvalosti podmínek, ve kterých vznikly. A naopak, zda platí i ve změněných podmínkách (např. solidární pomoc bližnímu). Kromě toho v knize vzniká naprosto zvláštní sociální situace – do popředí se dostávají lidé z okraje společnosti, kteří se nemohli zúčastnit večerního pozorování oblohy po němž všichni účastníci přišli o zrak, ti, kteří neviděli fantastický ohňostroj – řetězové výbuchy zbraní, umístěných ve vesmíru – lidé, kteří tou dobou byli ve vězení, v dolech, po úrazu očí apod. Velmi často se tak dostali do rolí vůdců lidí, kteří byli dosud spíše v pozadí. ...

Realizace hry:

Večer před hrou pod nějakou záminkou vybereme od všech účastníků šátky na zavázání očí. Před vlastní hrou pak rozdělíme seznam účastníků do jednotlivých 5 – 6 členných týmů a přidělíme jim vidící průvodce. Dbáme na to, aby byly týmy vyvážené, ale nemusí v něm být nutně lidé, kteří jsou nejlepšími přáteli. Spíše naopak. Za vidící - tedy vůdce skupin – vybíráme jednoznačně submisivní typy, účastníky, kteří se dosud neprojevili a kteří se vyhýbají situacím, kdy by měli být středem pozornosti.

Všechny účastníky postupně vzbudíte a hned jim zavažete oči. Dostanou pokyn sejít se ve společenské místnosti. Tam poslepu vyslechnou „rozhlásovou relaci“:

Poslyšte zvláštní hlášení – poslyšte zvláštní hlášení:

Včera v noci pozorovala většina obyvatelstva naší země pozoruhodné úkazy na obloze. Bohužel tyto úkazy způsobily, že dnes ráno většina našich spoluobčanů nevidí. Zatím nevíme, zda natrvalo či nikoliv. Jsme skupina aktivních lidí, kteří vidí. Rozhodli jsme se zachránit co nejvíce vidících lidí tím, že je převezeme na izolovaný ostrov a tam založíme kolonii. Poslyšte naši výzvu! Každý vidící člověk až s sebou vezme 5 zdravých nevidících lidí, mužů i žen, kteří mohou být příští kolonii užiteční, a přivede je na transportní shromaždiště do 10:00 hodin.. Přesně v 10 h odlétá poslední transportní vrtulník na ostrov. Každá skupinka musí mít s sebou zápalky, jídelní misku a přilby pro všechny členy. Dále si vezměte na cestu vše, co uznáte za užitečné. Cesta na shromaždiště je označena barevnými fáborky. Důležité upozornění! Pozor na Trifidy! Tyto průmyslové rostliny, schopné pohybu, začaly být velmi agresivní. Reagují na hluk a zabíjejí lidi v okruhu pěti metrů svým žahadlem. Je proto nutné dbát zvýšené opatrnosti a pohybovat se tiše. Na vaši cestě vám pomáhej Bůh!

Po „odvysílání“ zprávy sundejte vytipovaným vůdcům skupin šátky, předejte jim seznam jejich členů a zopakujte jim, že jejich jediným úkolem je přivést maximum těchto lidí včas na transportní shromaždiště. Pak jim řekněte, kde je první značka trasy, a hra může začít. To znamená, že oblékání, balení atd. se děje již poslepu, pod vedením vidících vůdců. Skupina se vydá po fáborech a cestou narazí na několik překážek. U každé překážky je instruktor, který vysvětlí, v čem

překážka spočívá a jaký je na ni vymezený čas. Pokud skupina úkol nesplní nebo jej nestihne v časovém limitu, přijde o jednoho člena. Obětovaný člen zůstane u překážky na určeném místě se zavázanýma očima až do konce hry.

Překážky:

- Pomocí dvou lan nad sebou (tzv. manévru) překonat vzdálenost v šířce 15 m. Pokud neprovádíme nad vodní hladinou, musíme hráče jistit.
 - Rozdělat poslepu oheň a přivést vodu do varu. Oheň rozdělávají nevidící, vidící smí pouze radit.
 - Vyluštít jednoduchou šifru.
 - Vidící vůdce si zlomil nohu. Nevidící sestaví nosítka a až do konce trasy jej nesou (alespoň 2 km).
 - Vidící vůdce spustí své členy ze skály do vody a členové podle zvuků hudby plavou na druhou stranu vodní hladiny ke zdroji hudby. U ní se shromáždí a vůdce je odvede na nedaleké transportní shromaždiště
- Důležité je připomínat vůdcům, že se na shromaždiště musí dostat do předem stanoveného fixního časového limitu (tento časový limit stanovujeme s velkou rezervou, aby byla velká šance se na shromaždiště dostat včas).

Metodické poznámky:

Moment „zabíjení“ jednotlivých členů je velmi důležitý. Je v něm navozen sociální konflikt a instruktor dbá na to, aby byl řešen důsledně. Skupina (resp. vidící vůdce) musí rozhodnout, který člen skupiny je z hlediska přežití ostatních nejméně důležitý. Je to současně pro obětovaného člena velmi ostrá zpětná vazba. Trať musí být náročná, ale bezpečná. Při závěrečném plavání poslepu pluje neustále po hladině raftový člun s připravenými instruktory – záchranáři. Protože se plave v šatech, je vhodné na transportním shromaždišti rozdělát oheň a mít připraven hrnec teplého čaje a dostatek hrníčků. Instruktoři z překážek, které již byly překonány všemi družstvy, se přesouvají k závěrečným překážkám, kde je zapotřebí kvůli bezpečnosti více pomáhajících lidí (slačování do vody, plavání). Obětované členy (s rozvázanýma očima) však posílají na středisko (nikoliv na transportní shromaždiště). Po hře je vhodné zařadit review – rozbor celé hry z pohledu každého účastníka.

Dostihy a sázky

Fyzická zátěž:	3	Počet hráčů:	20 - 30	Roční doba:	kdykoliv
Psychická zátěž:	3	Věková kategorie:	libovolná	Materiál:	2 tabule nebo 2 velké archy papíru, psací pomůcky, fáborky na vyznačení trati
Čas na přípravu:	1 h	Prostředí:	louka, lesní cesty tvořící okruh		
Instruktorů na přípr.:	1				
Čas na hru:	2 – 3 h	Denní doba:	dopoledne, odpoledne		
Instruktorů na hru:	3 - 4				

Cíl:

Rozvoj fyzické zdatnosti, taktiky, strategie, důvtipu a kombinačních schopností.

Charakteristika:

Závod. Jezdci a koně se snaží vydělat peníze výhrou závodu a jejich agenti sázkami.

Motivace:

Před hrou navodíme prostředí dostihového závodiště buď přečtením vhodného úryvku z knihy D. Francise nebo vhodnou scénkou (uvítací proslov ředitele závodiště, hlavního rozhodčího apod.).

Realizace hry:

Ve hře soupeří několik družstev (stájí), které se snaží vydělat co nejvíce peněz výhrami dostihů a sázením. Stáj tvoří koně, jezdci a sázkový agent. Role si mohou v průběhu hry libovolně měnit. Při vyhlášení dostihu je popsán způsob absolvování tratě a potom stáje nahlásí svého koně a jezdce. Každá stáj musí do stanoveného limitu postavit koně s jezdcem do „vážnice“ (ohraničený prostor poblíž startu). Nedodrží-li stáj limit, je diskvalifikována – neúčastní se dostihu a nesmí ani sázet. Rozehráváme-li hru více do „velkého dostihového divadla“, proběhne „vážení“, při kterém porovnáváme poměr hmotnosti jezdce a koní (třeba osobní vahou) tak, aby poměry byly pokud možno vyrovnané. Máme-li předsedu Jockey clubu, můžeme přidělovat handicap na favority. Od této chvíle nesmí jezdec a kůň komunikovat se svým sázkovým agentem. Před každým závodem přidělují bookmakeri (instruktoři) sázkové kurzy na koně jednotlivých stájí. Pro každou stáj je stanoven kurs na vítězství a kurs na prohru. Po vypsání kursů začíná běžet časový limit, během něhož mohou stáje prostřednictvím svých sázkových zástupců sázet na vítěze a poraženého (na poraženého nesmí sázet vlastní stáj). Výše sázek je omezena na 1/2 momentální hotovosti stáje (protibankrotní opatření). Na počátku hry dostane každá stáj 10 000 hracích jednotek. Sázkový agent se nesmí domlouvat s jezdcem a koněm ve vážnici. Na taktiku měli čas po vyhlášení dostihu. Po vypršení limitu začíná vlastní závod. V cíli koně získávají pro svou stáj podle pořadí 1000, 800, 600, 500, 400

a 300 hracích jednotek. Následuje vyplacení sázek. Stáj může v průběhu hry celkem 2x požádat o opakování dostihu. Poprvé zdarma, podruhé po složení poplatku 500 hracích jednotek. Protesty se podávají hlavnímu rozhodčímu. Nebude-li protest shledán oprávněným, propadá bance povinné vložné 500 hracích jednotek (opět dle realizace). Po žádosti o opakování dostihu či protestu následuje vyhlášení dalšího dostihu.

Typy dostihů:

Sprint – stáj nominuje 2 koně. Koně se postaví zády k sobě a každý sepne ruce za zády; jezdec stojí na spojených rukou, každou nohou u jednoho koně.

Parkur – kůň má zavázané oči. Jezdec řídí koně za provázky, které má kůň uvázaný na zápěstí. Nesmí na koně mluvit.

Slepý jezdec – jako sprint, ale jezdec má zavázané oči.

Pony expres – štafeta koní, kteří si předávají jezdce (počet koní je nejvýše podle poštu lidí v dr.).

Pólo – koně a jezdec jako u sprintu, ale po celé trati musí před sebou kopat míč.

Sprint slepých koní – jako u sprintu, ale koně mají zavázané oči.

Další dle vaší fantazie...

Metodické poznámky:

Na sázení je dobré mít velkou tabuli, kde lze průběžně upravovat kursy. Současně je vhodné vytvořit pro agenty sázenky, které mají limitní hodnotu (500), aby se průběžně mohly upravovat kursy. Pro placení je vhodný bezhotovostní styk s účtem vedený na druhé tabuli. Hru lze hrát jako drsný fyzický závod s dlouhou těžkou trati, ale i jako recesní pohodovou hru se spoustou rekvizit a doplňků. Těžiště hry spočívá v dobrém sázení. Není třeba moc se honit, ale správně typovat a sázet.

E. T. I.

Fyzická zátěž:	1	Instruktorů na hru:	1 - 2	Denní doba:	kdykoliv
Psychická zátěž:	3	Počet hráčů:	10 - 20	Roční doba:	kdykoliv
Čas na přípravu:	20 min	Věková kategorie:	libovolná	Materiál:	barevné fixy, papíry
Instruktorů na přípr.:	1	Prostředí:	dvě zvukotěsně oddělené místnosti		A4, 2x legenda (2 sady)
Čas na hru:	3 h				

Cíl:

Rozvoj sociálních dovedností – týmová práce, tvořivost, komunikace a vyjadřování.

Charakteristika:

Komunikativní hra se zvláštní formou komunikace.

Libreto:

Na Zemi se objevila mimozemská civilizace. Speciální tým odborníků pro komunikaci s mimozemskou civilizací prozatím zjistil, že mimozemšťané jsou schopni zachytit a reprodukovat základní geometrické tvary a barvy. První fáze spojení proběhla tak, že na matnici speciálního přenosového interface tvaru obdélníku 20x30 cm byl zobrazen trojúhelník určité barvy. Mimozemská civilizace po krátké době odpověděla podobným trojúhelníkem stejné barvy. Nyní je třeba připravit a provést druhou fázi experimentu, kdy je nutné dosáhnout jisté základní úrovně výměny informací, na níž by bylo možné budovat další, rozsáhlejší komunikaci.

Realizace hry:

Dvěma skupinkám hráčů, každé samostatně, je přečteno libreto hry a vysvětlena pravidla. Úkolem každé skupiny je navázat komunikaci s protější „mimozemskou civilizací.“ V 1. části probíhá zhruba 3/4 hodinová neřízená diskuse skupiny o tom, jak navázat spojení, na jakém základě, co sdělovat, jakým algoritmem, jak porozumět přijatým zprávám, jak organizovat práci skupiny a podobně. Podle potřeby je možné zkrátit. V další fázi skupiny dostanou k dispozici sadu fixů (4 – 5 barev) a papíry A4. Komunikace probíhá z důvodu vyváženosti a rychlosti ve dvou paralelních kanálech. informace se zakreslují na papíry označené v pravém horním rohu pořadovým číslem (podle něj lze papír zorientovat). Jejich výměnu zajišťuje řídicí hra ve stanovených intervalech (5 – 8 minut). V informaci se nesmí objevit obecně platné lidské symboly, jako různé značky, písmena, číslice, obrázky a podobně, protože našim partnerem je mimozemská civilizace, která význam těchto symbolů nezná. Komunikace končí na pokyn řídicího hry. Podle průběhu hry je doba komunikace 1 – 1,5 h. Na závěr se skupiny shromáždí v jedné místnosti a provede se vzájemná konfrontace. Rozebere se algoritmus komunikace, reálné výsledky, způsob práce ve skupině. Je možné se lehce dotknout problémů „mimozemských civilizací“ případně diskutovat, jaká se prozatím vyvíjí činnost na tomto poli.

Metodické poznámky:

Podstatou hry je navázání komunikace a ne nějaká rozsáhlá výměna informací. Je třeba se vzájemně pochopit v takových základních prvcích, aby další výměna informací byla již hračkou. Zajímavost hry je v tom, že obě skupiny předpokládají, že protějšek představuje mimozemskou civilizaci. Ač jsou obě skupiny lidmi, přesto je velice obtížné shodnou se v těch nejzákladnějších věcech, jako například vyjádření ANO – NE, odebereme-li možnost komunikovat prostřednictvím obvyklých lidských symbolů (a tím je myšlení obou skupin postaveno na stejných základech). To jen trochu nastiňuje problémy, které by mohly nastat při snahách pochopit jinou civilizaci (nemusí být nutně mimozemská, vzpomeňme na obrázkové a klínové písmo!). Pro zachování charakteru hry je důležité, aby režisér hry důsledně trval na nepoužívání „lidských“ symbolů. Pokud se i přesto ve zprávě takový objeví, je třeba provést korekci. Ve hře se dále uplatní některé prvky týmové práce a neřízené diskuse, proto i případný neúspěch při spojení není na závadu, naopak podpoří závěrečnou diskusi. Ta by měla být řízená. Ke shrnutí je vhodné mít připravena některá fakta o daném problému. Hru můžeme také realizovat tak, že se skupiny nacházejí v sousedních místnostech a komunikují přes pauzovací papír natažený mezi dveřmi. Na dobu mimo komunikaci je vhodné zavřít dveře mezi místnostmi. Po dobu komunikace je zakázáno mluvit. V této variantě je možné využít průsvitnosti předmětů, pohybů rukou v blízkosti papíru; je-li papír průhlednější, pak i divadelních prvků. Hra nabývá lehčího charakteru a jde pak především o zjištění a předání maxima informací mezi oběma „civilizacemi“. Podobně můžeme použít i výpočetní techniky a obrazy přenášet elektronickou formou.

Epidemie

Fyzická zátěž:	2	Instruktorů na hru:	1	Denní doba:	noc
Psychická zátěž:	3	Počet hráčů:	10 - 30	Roční doba:	kdykoliv
Čas na přípravu:	1,5 h	Věková kategorie:	libovolná	Materiál:	hlavolamy nebo
Instruktorů na přípr.:	2	Prostředí:	areál a blízké		logické problémy, fixy, mapa okolí
Čas na hru:	1 h		okolí tábora		

Cíl:

Komunikace, důvtip, logické myšlení a hledání originálního řešení.

Charakteristika:

Dramatická hra. Mezi účastníky propukne nákaza. Cestu k léku lze zjistit vyřešením logických problémů.

Realizace hry:

V první fázi mají instruktoři za úkol během dne „nakazit virem“ zhruba 3/4 účastníků. Pod jakoukoliv záminkou (nesmíš si to smýt, budeš to potřebovat) nebo bez vysvětlení označí účastníka např. fixem nebo náplastí na předem domluvené místo (bok, paže, rameno ...). Je důležité „nakažené“ účastníky evidovat. V druhé fázi jsou v noci vzbuzeni „nenakažení“ účastníci, kteří jsou postaveni před problém vzniklé epidemie. Je jim zároveň vysvětlena cesta vedoucí k jeho vyřešení: Skupinu napadl nebezpečný virus, se kterým je nutné co nejdříve se vypořádat. „Nemoc“ se projevuje znamením (viz označení během dne). Musíte vyřešit soubor logických úkolů a za každé správné řešení obdržíte indicii vedoucí k léku. Na místě, ke kterému vás dovedou indicie, najdete lék. Ošetřením nakažených kamarádů hra končí. Začněte co nejrychleji řešit úkoly. Pomoci vám mohou i vaši „nakažení“ kamarádi, pokud si je sami vzbudíte. Bezprostředně po vyřešení každého úkolu obdrží účastníci popis místa v blízkém okolí, na němž se nalézá indicie. Indiciemi jsou části věty, její sestavení pak přesně určí, kde je umístěn lék. Lékem může být lahvička s technickým benzínem pro smytí skvrny od fixu.

Metodické poznámky:

Doporučujeme mít připravenou mapu okolí a indicie i lék uložit na místa, se kterými již účastníci přišli do styku. Jejich vzdálenost od místa řešení volit dle počasí a únavy účastníků z předchozího programu. Vzdálenostmi lze hru časově regulovat. Počet logických problémů (hlavolamů) musí alespoň o polovinu převyšovat počet účastníků hry, aby byli nuceni všichni maximálně spolupracovat. Při řešení nesmí instruktor zpočátku pomáhat vůbec, radou může přispět pouze při dlouhém trvání hry.

Grafologie

Fyzická zátěž:	1	Instruktorů na hru:	1	Roční doba:	kdykoliv
Psychická zátěž:	3	Počet hráčů:	10 - 30	Materiál:	pro každého dvě
Čas na přípravu:	10 min	Věková kategorie:	libovolná		čtvrtky papíru A5 a tužka; velký stůl
Instruktorů na přípr.:	1	Prostředí:	místnost		uprostřed místnosti
Čas na hru:	2,5 h	Denní doba:	noc		

Cíl:

Urychlit vzájemné seznámení účastníků.

Charakteristika:

Seznamovací hra. Každý napíše odpovědi na čtyři otázky, vylosuje si po dvou odpovědích od někoho cizího a snaží se určit, kdo dané odpovědi napsal.

Realizace hry:

Hra se skládá ze dvou kol. Můžete hru realizovat kdykoliv, ale osvědčilo se první část sehrát před večeří a druhou alespoň 40 minut po jejím skončení.

1. kolo:

Na stůl uprostřed místnosti připravíme vždy pro každého hráče dvojici čtvrtek A5. Obě čtvrtky jsou na rubové straně označeny stejným číslem, na jedné je ještě písmeno A a na druhé B. Máme tedy čtvrtky označené 1A, 1B, 2A, 2B, 3A ... až do počtu hráčů. Obě čtvrtky se stejným číslem jsou sepnuty svorkou, položeny na stůl v náhodném pořadí a otočeny číslem dolů, aby nebylo vidět. Dále si ještě před začátkem hry připravíme dvě dvojice otázek vhodných pro seznamovací příležitosti, na které se nedá odpovědět ANO/NE (např. Uveďte tři své typické charakterové vlastnosti. Kterých vlastností si u svých přátel nejvíce ceníte? Jaké máte hobby? Co považujete za svůj největší úspěch v minulém období? ...). Hráčům nevysvětlíme celá pravidla najednou, říkáme jenom to, co mají udělat v bezprostředně následujícím kroku. Hráče vyzveme, aby si každý vybral jednu dvojici čtvrtek a zatím nikomu neukazoval a nesděloval číslo, které má na ní napsáno. Vysvětlíme, že rozebráním čtvrtek si hráči zároveň vylosovali čísla, pod kterými budou ve hře vystupovat. Poté mají hráči na lícovou stranu čtvrtek (tam, kde nejsou čísla) napsat odpovědi na uvedené otázky (všichni na stejné) tak, že na čtvrtku s označením A napíší odpovědi na první dvě otázky, na čtvrtku označenou B pak odpovědi na druhé dvě. Čtvrtky složí na čtvrtiny tak, aby číslo s písmenem zůstaly nahoře, a vrátí je na stůl. Potom si hráči čtvrtky znovu rozeberou, ale nyní tak, aby:

A) každý hráč měl dvě čtvrtky, jednu s písmenem A a druhou s B

B) žádný hráč neměl dvě stejná čísla

C) žádný hráč neměl čtvrtku se svým vlastním číslem

Tím končí první kolo. Hráčům dáme volno na večeři + 40 minut k tomu a během nich mají zjistit, kdo se skrývá pod číslem, jehož odpovědi mají v ruce (každý hráč tedy pátrá po dvou jiných). Mají využít svého citu pro grafologii (žena – muž, pečlivý – rozháraný, úzkostlivý – velkorysý ...), vhodně volených otázek v navazovaných rozhovorech apod. Platí to ovšem i naopak – každý hráč se snaží svoje číslo utajit a neprozradit se. zakázáno je lhát a také přímé otázky typu: „Jaké jsi číslo? Jsi číslo to a to?“

2. kolo:

Hráče se sesednou v místnosti tak, aby na sebe dobře viděli, a vedoucí hry řekne: „Kdo ví něco o jedničce?“ Načež ti, kteří mají v ruce odpovědi hráče číslo jedna (jsou dva), jeden po druhém se pokusí představit hráče s číslem jedna. To znamená, že se pokusí o něm říci všechno, co zjistili. Podle písma odhadnou jeho vlastnosti, přečtou jeho odpovědi a případně doplní, co zjistili z rozhovorů při večeři a po ní. Na závěr se pokusí ukázat prstem a říct: „Myslím si, že jednička jsi ty.“ Jakmile oba skončí, vedoucí hry vyzve skutečnou jedničku, aby povstala a představila se. Může krátce okomentovat to, co o ní oba „představovatelé“ řekli, a doplnit, co považuje za nutné. Potom jsou vyzváni ti, kteří vědí něco o dvojce, a vše se opakuje. Následuje trojka, čtyřka a tak dále. Hra a tím i první vzájemné představování končí, jakmile dojde řada na všechny.

Metodické poznámky:

Druhé kolo bývá dosti zdlouhavé a poněkud jednotvárné. Doporučujeme jej čas od času proložit společně zpívanou písní apod. Vedoucí hry by měl neustále ponoukat ty, kteří jsou právě v akci a snaží se charakterizovat osobu příslušného čísla, aby se pokoušeli z písma vyčíst co nejvíc. Aby řekli, jak na ně písmo působí a co je to asi za člověka. Ať popustí uzdu fantazii a zahrají si na grafology – amatéry. Jen tak totiž bude mít hra vtíp a všichni se budou dobře bavit. Počítejte s tím, že na představování každého hráče ve druhém kole padnou 3 – 4 minuty. Název Grafologie používáme až po skončení hry, neboť příliš prozrazuje, o co při hře půjde. Místo toho lze použít název „Na úvod“.

Haptikon

Fyzická zátěž:	1	Instruktorů na hru:	1	Denní doba:	kdykoliv
Psychická zátěž:	2	Počet hráčů:	10 - 15	Roční doba:	kdykoliv
Čas na přípravu:	0 h	Věková kategorie:	libovolná	Materiál:	účastníci: šátek a předmět, který je charakterizuje
Instruktorů na přípr.:	0	Prostředí:	komorní, příjemné na sezení		
Čas na hru:	1,5 – 2,5 h				

Cíl:

Seznámení, sebereflexe.

Charakteristika:

Seznamovací hra. Každý pošle předmět, který ho charakterizuje, a ostatní se zavázanýma očima říkají asociace.

Realizace hry:

Každý účastník si přinese malou drobnost, která ho nějakým způsobem charakterizuje. Všichni se usadí do kruhu a dají si šátky na oči. Jeden účastník pošle po kruhu svoji věc, každý ji hmatem (čichem, sluchem, chutí) prozkoumá a poté má možnost sdělit svůj pocit, asociaci, jak na něj daný předmět působí. Když majitel opět získá věc zpátky, představí se jménem, řekne něco o sobě a případně reaguje na vyřčené asociace (zda korespondují asociace s předmětem i s jeho osobou).

Metodické poznámky:

Účastníci musí být v dostatečném předstihu informováni, že si mají donést předmět, který je charakterizuje. Organizátor provokuje a řídí komunikaci, čímž také reguluje délku trvání jednotlivých kol podle nálady účastníků. Délka hry roste s počtem účastníků geometrickou řadou. Při větším počtu účastníků může hra ztrácet dynamiku. Pokud účastník nemá potřebu něco sdělovat, případně názor vyslovil už někdo před ním, nemusí se vyjadřovat.

Hauři

Fyzická zátěž:	3	Instruktorů na hru:	2 – 3	Denní doba:	kdykoliv
Psychická zátěž:	4	Počet hráčů:	20 a více	Roční doba:	kdykoliv
Čas na přípravu:	1 h	Věková kategorie:	libovolná	Materiál:	oběživo (peníze), dostatek vývěsek a tabulí
Instruktorů na přípr.:	1	Prostředí:	místnost a přilehlé okolí		
Čas na hru:	4 – 48 h				

Cíl:

Rozvoj sociálních dovedností.

Charakteristika:

Simulační málo strukturovaná hra. Každý hráč má možnost si vyzkoušet, jaké jsou jeho šance v podnikavých povoláních, zkusit si zahrát roli, na kterou by si v reálném životě ani nepomyslel.

Libreto:

V každém z nás dřímá touha po riziku, podnikavost, chuť ukázat, co v nás je. Jde jen o to, jak tuhle dušenou aktivitu uvolnit! A i když většina hráčů má ve svém životě „klidná“ povolání, ve hře tomu bude naopak. Příštích pár hodin si nebudeme hrát. Mezi námi zavládnou tvrdá pravidla, která budou netečná a bezohledná jako život sám. Všichni začínají se stejnými šancemi – od nuly. Každý může nabídnout jen to, co umí. Svůj talent, své schopnosti, svoji podnikavost. Ohodnocen bude podle toho, co dokáže, a podle skutečných výsledků. Smyslem hry není pouze peníze vydělat, ale také je utratit a užít si. A mnohdy je důležitější možnost vyzkoušet si jinou sociální roli, než na jakou jsem zvyklý.

Realizace hry:

Nejméně 24 hodin před zahájením hry jsou hráči uvedeni do děje (možno využít úryvků z knihy Stanislava Váchy „Hauři“) a jsou seznámeni se základními údaji o nadcházející hře – princip, smysl, délka trvání. Principem hry je pokusit se v simulovaných tržních podmínkách vydělat peníze a užít si je. Zde je výčet způsobů, jak se dá legálně přijít k penězům:

1. Soukromé podnikání:

Každý, kdo má nápad, si může na připravenou nástěnku vyvěsit inzerát s nabídkou zaměstnání do svého podniku. Nabídka obsahuje požadovanou kvalifikaci, pracovní podmínky. „Stát“ (instruktoři a vedoucí hry) prodává podnikatelům koncese a sleduje splnění dvou základních podmínek:

- A) jde o nabídku prací realizovatelnou v táboře nebo přilehlém okolí
- B) práce jen společensky prospěšná

2. Státní zakázky:

Státní zakázky tvoří společensky prospěšné práce, na jejichž realizaci má stát eminentní zájem (škrábání brambor, umývání podlah a oken, úklid kuchyně, výroba žebříků nebo jiných pomůcek pro tábor ...). Stát vyvěšuje nabídku těchto prací na svoji nástěnku. Charakter a rozsah prací by měl být takový, aby je nebyl schopen plnit jednotlivec. Šéfem pracovních týmů se stává člověk, který je ze zájemců o danou práci volen. Nabídka státní zakázky obsahuje: druh práce, čas, který práce zabere, počet osob, které jsou na práci potřeba, velikost odměny, která se poskytuje šéfovi týmu. Ten ji mezi zaměstnance rozděluje. Pozor, je nutné předejít možnosti spekulace se zakázkami. Nejlépe tím, že zakázka je adresně přidělována šéfovi, který je za její splnění odpovědný. Státní zakázky mohou zahrnovat i práce, které se budou provádět mimo objekt tábora.

3. Soukromé akce:

Jsou to akce, kdy iniciativa vychází od podnikatele. Charakter prací je však natolik společensky prospěšný a zároveň podnikatelsky nerentabilní, že na ně stát poskytuje peněžní dotace.

4. Půjčky od banky:

Banka dává na půjčky na časově variabilní úrok, který je v pravidelných intervalech měněn. Úroky mohou být měněny po půlhodině. Je dobré stanovit strop půjčky. Součástí úvěru je i dohoda, kdy bude úvěr splacen.

Postavení a funkce státu:

Stát tvoří především tři úředníci, kteří dbají na zdárný průběh hry. Jsou to:

- 1) Předseda vlády (zároveň soudce v pracovních sporech), je také vedoucí hry. Hlídá dynamiku a vnitřní pnutí. Nabude-li dojmu, že hra ztrácí tempo a hráči se začínají nudit, dává pokyn ministru financí, který za pomoci finančních nástrojů provede opatření, která hru zdramatizují.
- 2) Ministr financí, orientuje se ve finančních a ekonomických vztazích. Řídí banku, kontroluje, aby nedošlo k nadbytku nebo nedostatku peněz ve hře. Pomocí finančních nástrojů (půjčky, inflace, deflace, státní zakázky a jejich ohodnocení ...) reguluje zběsilé tempo hry.
- 3) Orgán státní kontroly – dbá na veřejný pořádek a kontroluje jakost.

Stát může zaměstnávat ještě další lidi podle momentálních potřeb. Prodavači ve státních obchodech, loterie, herny ...

Průběh hry:

Na nástěnce visí nabídky státních zakázek i nabídky soukromých podnikatelů. Dále je vyvěšena informace o úrocích nasazených na půjčky poskytované bankou a orientační průměrná mzda na člověka a hodinu. U sídla státu se tvoří fronta. Ministr financí vydává každému hráči 10 peněz. Žádné jiné peníze neplatí. Hned během prvních minut hráči chápou, že již neplatí žádné kamarádství a nastupují tvrdé konkurenční vztahy. Za všechno se platí. Vstup do chatky nebo do klubovny, průchod táborem, použití záchodku. ... Oběd se nevydává v pravidelnou dobu, je o několik hodin opožděn a prodává se za peníze. Jeho kvalita i kvantita je výrazně diferencována. Od suchých kůrek po ananas a kaviár.

I ten nejrezervovanější hráč postupně pochopí, že pokud si nevydělá nějaké peníze, stráví den v zapšklé samotě s kručícím žaludkem. Začíná boj o vhodné pracovní příležitosti, konstituují se první týmy, probíhají volby šéfů. Někteří podnikavci od státu získávají koncese na provoz klubovny, sauny, cest, vody, elektřiny. Po splnění podmínek (stát kontroluje, jestli jsou objekty udržovány v předepsaném stavu, a stanoví si odvody ze zisku) se tito hráči stávají správci státního majetku.

Hráči, kteří svůj talent chtějí uplatnit ve sféře služeb, prožívají první část hry v sociální nejistotě. Zatím je v oběhu málo peněz, tím pádem také málo zákazníků. Nezbyvá jim než své úsilí napřít do propagace a reklamy. Zvláštní skupinku tvoří hráči, kteří přijímají státní zakázky mimo tábor (gastarbaitři). Může to být pomoc místním ochráncům, lesníkům, obecnímu úřadu nebo domovu důchodců v lokalitě tábora – důležitá je její evidentní prospěšnost. Tito lidé si volí šéfa, který je zastupuje při jednání se státem. Jeho povinností je zajistit pro své lidi co nejlépejší pracovní podmínky a dbát na jejich dodržování, zároveň inkasuje státní peníze, které rozděluje podle zásluh.

Po úvodní fázi hry, ve které se všichni snaží vydělat co nejvíce peněz, šéfové bojují o pracovní příležitosti, vhodné podmínky a co největší odměny pro své lidi, pomalu dochází k etapě, kdy se vydělané peníze začnou užívat (druhé přerozdělování peněz v praxi). Předěl k této druhé fázi tvoří oběd, při kterém dochází k velmi názorné konfrontaci úspěchů jednotlivých podnikatelů. Po skončení oběda nastává tvrdý konkurenční boj v terciální sféře. Dynamiku do hry vnáší návrat lidí pracujících mimo. Hra vrcholí banketem (diskotékou), při které se roztáčí všechny zbytky peněz. Během celé hry se stát stará o rovnováhu oběživa a správné fungování tržního mechanismu, především stanovením cen státního zboží, reguluje objemy mezd a v krajním případě se uchýlí k měnové reformě.

Metodické poznámky:

Někde poblíž sídla státu by měla být nainstalována informační tabule, na které budou v pravidelných intervalech zveřejňovány změny cen, výše úroků, inzerce pracovních příležitostí. Při uvádění hry je třeba zdůraznit, že do ní nepatří solidarita ani soucit. Prosadí se jen razantní podnikavci a tvrdí šéfové. Smyslem není jen nahromadit peníze, ale také si je užít. Na začátku hry musí být jasně řečeno, kdy přesně hra končí a tento termín dodržet! Dynamice a průběhu hry prospěje, když se hned v úvodní fázi dostane do oběhu co nejvíce peněz. Jedna z možností je zaangažovat státní zaměstnance, aby se hned v úvodu stali zákazníci sféry služeb. Je praktické hru časově situovat ke konci vícedenní akce. Formou státních zakázek nenásilně vyřídíme různé nepopulární práce, které se ke konci akce nahromadí. Zároveň jsou státní zakázky dobrou příležitostí, jak vylepšit sousedské vztahy v obci, kde tábor leží. Při hře je o tyto práce rvačka, jsou dělány s chutí a ve výborné jakosti.

Hra probíhala vždy celý den, je velmi náročná na průběžné řízení dynamiky a její zvládnutí patří k prubírským kamenům instruktorské dráhy. Některé detaily je možné konzultovat s autory.

Co při hře zahřejeme:

„Hauří“ docela dobře simulují tvrdé ekonomické vztahy se všemi průvodními emocemi. Hráči, kteří dříve odhodli sentiment a pochopí, že vítězí schopnější, razantnější, podnikavější a tvrdší, mají rozhodně větší šanci strávit příjemné odpoledne s plnými břichy, zaplaveni fyzickými i duševními rozkošemi. Během hry dochází k vysoké fluktuaci. Schopní jsou přetahováni, neschopní zapuzováni. Na druhé straně se také často rozvažuje pracovní poměr, dochází i ke vzpourám a fyzickému napadení šéfů, kteří se ve funkci neosvědčili. Správci cest i ostatních objektů uzavírají vzájemné dohody, jejichž porušování se řeší u předsedy vlády. Po táboře se potuluje několik bezprizorních individuí, která byla buď pro neschopnost, nebo pro nekázeň vyhozena z práce. Snaží se najít uplatnění v úklidových čtách, pokouší se prodat části své garderoby, někteří žebrají, jiní dokonce kradou. Jejich protipól tvoří lidé, kteří se nedokázali vtěsnat do relativního bezpečí týmové práce a šli „na volnou nohu“. Stát kontroluje, zda se někdo nepokouší obohatit na úkor společnosti, občas odejme koncesi, občas udělí pokutu, na daních ždíme zbohatlíky. Při obědě, kdy někteří žužlají suché kůrky a jiné křupou šřavnaté bifteky, začínají kvasit emoce. Nový vzruch do hry vnáší návrat lidí zaměstnaných mimo. Vrací se s napěchovanými peněženkami, mají zpřetrhané sociální kontakty a stávají se snadnou kořistí majitelů zábavních podniků a hráčských doupat. Konkurence ve sféře služeb je stále tvrdší. Některé firmy krachují, sociální rozdíly se prohlubují.

Se soumrakem už mají všichni relativně dost peněz a ze hry se vytrácí dravost a napětí, aktivita se soustředí na utrácení. Do diskoklubu přichází vysaunování, zkrášlení a namasírování lidí, kteří přišli roztočit své poctivě vydělané peníze. Nastává všeobecné uvolnění a usmíření. Majitelé koncesí, kteří na sebe ještě před hodinou křičeli u soudu, se teď přátelsky poplácávají po ramenech a u skleničky vzpomínají na ty krásné vzrušené chvíle. Svobodní umělci rozhazují bankovky plnými hrstmi, a dokonce i zatvrzelí šetřílkové si s plachými úsměvy a s blížícím se koncem hry dopřávají luxus a nechají se obskakovat čišnicemi a maséry. Hra ústí do všeobecného usmíření. Hráči se rozcházejí za spokojeného klábosení.

Hitmakers

Fyzická zátěž:	1	Instruktorů na hru:	2 - 3	Roční doba:	kdykoliv
Psychická zátěž:	3	Počet hráčů:	6 - 30	Materiál:	kazeták, kazety
Čas na přípravu:	1 h	Věková kategorie:	libovolná		s nahrávkami, umělé peníze, žebříček
Instruktorů na přípr.:	3	Prostředí:	místnost		hitů, hlasovací žetony v 6 barvách,
Čas na hru:	2 - 3 h	Denní doba:	kdykoliv		losovací zařízení, obálky, kalkulačka

Cíl:

Rozvoj ekonomického myšlení, komunikace a týmové spolupráce.

Charakteristika:

Simulační hra. Účastníci si zakoupí písničky a investicemi a vyjednáváním se snaží, aby se jejich skladby vysílaly v rádiu.

Libreto:

Přesuňme se na chvíli do prostředí rozhlasových stanic. Sem dodávají vydavatelské společnosti nové písně a stanice z nich dělají hity. Ano, je tomu opravdu tak, hity nedělají jen posluchači, ale značnou měrou také rozhlasové stanice a případně i vydavatelské společnosti svými dalšími aktivitami. Můžeme říci, že se snažíme a pracujeme, ale vznik hitu je 50% náhody a 50% obchodu.

Hry bez hranic

Fyzická zátěž:	1	Instruktorů na hru:	1	Roční doba:	kdykoliv
Psychická zátěž:	3	Počet hráčů:	15 - 30	Materiál:	nahrávky s etnickou hudbou, popř. diapositivy
Čas na přípravu:	15 min	Věková kategorie:	libovolná		
Instruktorů na přípr.:	1 - 2	Prostředí:	místnost		
Čas na hru:	2,5 h	Denní doba:	večer		

Cíl:

Seznámení, odbourání zábran v osobním kontaktu.

Charakteristika:

Seznamovací hra. Netradiční seznamovací pořad postavený na etnické hudbě v kombinaci s neverbální komunikací (smyšlené seznamovací rituály různých kultur).

Libreto:

Vítejte na cestě kolem světa, na cestě za různými národy. Pojďme je spolu navštívit a seznámit se s nimi. Všichni dobře známe evropskou civilizaci, kde se lidé seznamují podáním a stiskem ruky, ale i zde najdeme rozdíly mezi jednotlivými národy. Přijďte se tedy k nám a pojd'te poznávat a seznamovat se.

Realizace hry:

Hráči jsou volně rozptýleni po místnosti. Vysvětlíme jim, že budeme navštěvovat různé národy a poznávat a sami zkoušet jejich seznamovací obřady. Poté přistoupíme k uvádění jednotlivých pozdravů. Každý pozdrav uvedeme nejprve smyšlenou legendou a poté s partnerem názorně předvedeme. Pustíme hudbu, která koresponduje s národem daného poznávacího obřadu, a necháme další průběh na hráčích samotných. Při pozdravu by se měl každý hráč seznámit s několika partnery. Do hry je vhodné zapojit další organizátory, kteří pomáhají svým příkladem překonat prvotní ostych. Režisér hry by měl pečlivě sledovat její průběh a vývoj a citlivě regulovat délku trvání jednotlivých částí (cca 10 minut). Posloupnost jednotlivých pozdravů je třeba ladit od mírnějších doteků (případně je doprovodit humornou legendou) až k Dotekům. Každá technika má svoji „vůli“, tj. se sympatičtější člověkem si např. mohou proplést nohy i hýždě apod. Vše by mělo být podřízeno dosažitelné hudbě (je možno měnit legendy či zvyky) a i hudba by měla odpovídat atmosférou dané aktivitě. Nepodceňte závěr a situaci po ukončení hry. Podle nálady dejte prostor např. tanci, rozjímání atd.

Náměty pozdravů:

AFRIKA – Jednotlivé kmeny nosí odlišné účesy a také se liší tvary lebek. Když se Afričané potkají v noci, nezbyvá jim než poznat svou kmenovou příslušnost ohmatáním hlavy toho druhého. ... Vzájemně se probíráme ve vlasech, zkoumáme tvar lebky, obličej a posazení hlavy na krku.

RUSKO, ŘECKO – Mezi stoupenci pravoslavné církve vznikl pozdrav, který vyjadřuje srdečné a dobré úmysly. ... Přiložíme ruku na srdeční krajinu druhého, vyměníme si pohledy z očí do očí a nakonec se vzájemně představíme.

TIBET – Lidé v Tibetu dokáží naslouchat svému vnitřnímu hlasu. Při setkání se pokouší zaslechnout duši druhého člověka. ... Pomalu přiložíme ucho na ucho a dlouze nasloucháme.

INDIE – Tečka uprostřed čela, kterou vídáme u Indů, symbolizuje vidoucí třetí oko. Tímto třetím okem se snaží zahlédnout podstatu, živoucí bytost, které je skryta v každém z nás. ... Upřeme pohled z očí do očí, čela se přibližují, až se dlouze dotknou. Snažíme se vidět třetím okem.

JIŽNÍ AMERIKA – Peruánští indiáni chodí po strmých horských cestách a na zádech vlečou těžké nůše, od kterých je bolí záda. Při setkání se snaží navzájem si ulevit od bolestí zad a při velkých sympatiích si vyměňují svršky oděvů. ... Provádíme tření zad o sebe, protahování, natřásání a při velké sympatii si vyměníme svršky.

ČÍNA – Čína je zemí, kde miliony venkovských rolníků pracují den co den na rýžových polích. Jejich chodidla jsou od chození ve vodě a našlapování na rýžová zrna velmi citlivá, a proto hojně využívaná při seznamování. ... Dotýkáme se navzájem bosými chodidly, výraznou sympatii můžeme projevit propletením nohou až např. po úplné zapletení stehů.

MONGOLSKO – O mongolských pastevcích je známo, že mají velmi vyvinutý čich. Kočovní způsob života v rozlehlých stepích, který je charakteristickým nedostatkem vody a tím i hygieny, je naučil pomocí čichu zjišťovat neuvěřitelné množství informací. ... Navzájem se očicháváme v kleče či v sedě, začínáme od dlaní a postupujeme nahoru až k nosní dírce, kde můžeme cítit vůni dechu toho druhého.

ATLANTIDA – Z Atlantidy se nám nedochovalo mnoho informací. Co se však traduje, je způsob, kterým tehdy komunikovali. Pro dávné obyvatele Atlantidy bylo vždy důležité, co měl člověk na srdci. ... Vždy jeden naslouchá tlukotu srdce druhého v poloze, jaká je jim příjemná.

ESKYMÁCI a NOVÝ ZÉLAND – Pozdrav třením nosů o sebe je velice známý. Zatímco Eskymáci vyjadřují tímto pozdravem předávání tolik vzácného tepla, u původních obyvatel Nového Zélandu, Maorů, vychází tento pozdrav z historie, kdy si při rituálních obřadech předávali nosem barvy, které je chránily proti zlým duchům. ... Třeme se nosy o sebe.

FRANCIE – V dobách, kdy ženy bývaly pečlivě sřezeny svými muži a setkávání mělo svá pevná pravidla, vymyslely si ženy tento pozdrav, aby si mohly na rozloučenou sdělit ještě pár důvěrností. ... Dvoji políbení na tvář z každé strany, je to spíše takové přiložení líčka k líčku.

KOREA – Korea je místem, kde se střetávaly myšlenky a ideje japonských a čínských myslitelů. Na základě poznání energetických drah a toků energie uvnitř člověka vytvořili tento pozdrav. ... Stojíme čelem k sobě, spojíme vzájemně dlaně vzpažených rukou, dlaně máme stále spojené a pomalu upažíme, pravou a levou dlaň přiblížíme k sobě, před očima vznikne z palců a ukazováčků „okénko“ ve tvaru srdce, pohlédneme na sebe zblízka skrze okénko. Poté přejdeme opět do upažení a vzpažení s dlaněmi stále spojenými. Neustále se navzájem díváme do očí.

Humanus

Fyzická zátěž:	1	Instruktorů na hru:	2 - 3	Denní doba:	večer až noc
Psychická zátěž:	4	Počet hráčů:	15 - 35	Roční doba:	kdykoliv
Čas na přípravu:	1 h	Věková kategorie:	II - V	Materiál:	světelný maják, nahrávka zvuku sirény, pomůcka na úpravu hlasu (např. roura), stopky
Instruktorů na přípr.:	2	Prostředí:	místnost imitující jaderný kryt		
Čas na hru:	3 - 4 h				

Cíl:

Rozvoj spolupráce a psychické odolnosti, řešení problémů.

Charakteristika:

Inscenační hra. Při jaderné katastrofě se zachrání v krytu malá skupinka lidí, která musí řešit problémy přežití.

Realizace hry:

Úvod hry (vyhlášení jaderné katastrofy) může být realizován různými způsoby. Například prudkým přerušením programu nebo vyrušením hráčů od večere. Hra byla realizována i tak, že simulovaná jaderná katastrofa byla vyhlášena po právě skončené opravdové exkurzi v objektu jaderné elektrárny Temelín. Následovala hra probíhající v ruinách zaniklé vesnice poblíž Temelína. Cílem úvodní části hry je dostat účastníky z místa, kde se nalézají, do „jaderného krytu“ a z nálady, ve které jsou (obvykle veselá, ničím nenarušená) do stresu a mírného chaosu regulovaného instruktory. Do krytu jsou hnáni za zvuku sirény. Účastníků v krytu „počítač“ (organizátor s pomůckou pro úpravu hlasu) oznámí momentální situaci a postupně jim předkládá otázky a problémové situace a žádá jejich řešení. Počítač se ozývá vždy po jasném signálu – elektronické pípání, světelný maják apod. Závěr hry je možno prezentovat jako nastoupení do modulu a odlet na bezpečnou planetu nebo snížení nebezpečné radioaktivity na úroveň, kterou lze přežít.

Možné varianty nastolených problémů:

„Došlo k jaderné havárii. Jste napojeni na robota 070395. Počítač zaznamenal existenci tří skupin lidí, kteří se zachránili, a vy jste jednou z nich. Díky počítači zabudovanému v robotovi máte reálnou šanci na přežití, a to i přes velmi silné radioaktivní záření. Nevycházejte z krytu. Záleží pouze na vás, zda lidstvo přežije.“

„Zvolte si systém organizace vaší skupiny a způsob rozhodování. Ozvu se za 10 minut.“

Po 4 minutách jeden z organizátorů přistoupí ke krytu a zabouchá na dveře:

„Před krytem je člověk. Zbývají mu jen desítky vteřin naděje na přežití. Nedoporučuji otevírat! Hrozí nebezpečí ozáření! Rozhodněte však sami, zda otevřete.“

Pokud se hráči během jedné minuty domluví na vpuštění člověka, organizátor vstoupí k nim do krytu. Tam se však nezapojuje intenzivně do hry. Pokud se hráči do jedné minuty nedohodnou, počítač ohlásí:

„Osoba nejeví známky života.“

Počítač dále vyžaduje předchozí zadání:

„Oznamte systém organizace vaší skupiny a způsob rozhodování. Začínám nahrávat.“

„Děkuji, registruji.“

„Není známa rychlost snižování radiace. Vytvořte seznam maximálně 6 věcí, které nezbytně budete v krytu potřebovat v průběhu dalších dní pobytu. Ozvu se za 8 minut.“

Po osmi minutách se počítač opět ozývá:

„Oznamte vybrané preferované věci. Začínám nahrávat.“

„Vaši odpověď registruji.“

„Zvažte, jak budete řešit problematiku soužití mužů a žen. Po 20 minutách mi sdělte odpověď.“

Po dvaceti minutách počítač žádá odpověď.

„Žádám odpověď, jak budete řešit problematiku soužití obou pohlaví.“

„Odpověď registruji, ozvu se za 2 minuty.“

Po dvou minutách přichází počítač s hroživou zprávou:

„Počítač zaznamenal nakažlivou chorobu u jednoho z vás. Nebezpečí přenosu na ostatní. Hrozí zánik skupiny. Rozhodněte, co provedete. Jedince zatím analyzuji. Ozvu se za 10 minut.“

Po 5 minutách se počítač ozývá:

„Analýza se ukázala chybnou, nemoc není nakažlivá.“

Po krátké době reprodukuje hráčům mechanické zvuky, na které navážeme další zprávou počítače:

„Počítač zaznamenal radioaktivitu na celé planetě. Snížení na přístupnou mez vypočítáno na několik let. Zároveň je zjištěn zánik zbývajících dvou skupin. Jste jediné živé bytosti na planetě.“

Po minutové pauze počítač pokračuje:

„Vyřešte akutní problém. U dvou žen bylo zjištěno těhotenství: Jana Macháčková 3. měsíc těhotenství, Petra Nováková 2. měsíc těhotenství. Pravděpodobnost narození zdravých dětí je 42%. Máte možnost svá těhotenství bez problémů a zdravotních komplikací nyní přerušit. Rozhodněte do 5 minut.“

Jména musí být konkrétní. Skupina pak řeší problém pečlivěji. Po pěti minutách se počítač ozývá znovu, aby zaznamenal řešení:

„Žádám vaše rozhodnutí!“

Nyní se začíná schylovat k závěrečnému dramatu. Počítač vydá další hlášení:

„Kapacita krytu se snižuje. Za 5 minut oznamte 10 jmen lidí, kteří musí kryt opustit v zájmu zachování životů zbylých členů skupiny.“

Po pěti minutách se počítač znovu ozývá:

„Oznamte 10 jmen.“

Pokud hráči vyberou mezi sebou 10 lidí, kteří by měli opustit kryt, následuje hlášení, při kterém jsou otevřeny dveře a 10 hráčů je vyvedeno ven. Tito hráči jsou odváděni do místa zakončení hry. Můžeme jim říci, že poblíž bylo nalezeno místo, kde mohou přežít. Může se také stát, že hráči se rozhodnou opustit kryt všichni, a tím hru ukončí.

Se zbylými hráči rozehrajeme ještě závěrečnou partii:

„POZOR, POZOR, POZOR!!! Radiace se zvyšuje, váš kryt přestává být bezpečný. Nastává krajní varianta. Asi před 10 lety vybrala OSN v tajném programu planetu, kam by v případě zničení Země mohla být přemístěna lidská civilizace. Za 30 minut je plánován odlet modulu. Než však přistanete na nové planetě, musíte položit základy nové lidské společnosti. Pamatujte přitom na hrozný konec planety Země a na vše, co k němu vedlo.“

Po 15 minutách naváže počítač opět spojení s hráči:

„Žádám vaši odpověď, vyslovte 10 zákonů pro základ nové civilizace.“

Poslední hlášení vyzývá zbylé hráče k odchodu z krytu:

„Radioaktivita stoupá. Opusťte kryt. Nastupte do modulu. Děkuji za spolupráci.“

Nyní odvádíme zbylé hráče na místo zakončení hry. Závěr musí být pro obě dvě skupiny citlivý, působivý, aby celá hra mohla v účastnících doznít. Můžeme například udělat cestu v koridoru svíček, která vede k modulu, kde je nachystaná večeře.

Metodické poznámky:

Nejmladší možnou věkovou skupinou jsou středoškoláci a hru uvádíme až v době, kdy se účastníci alespoň částečně znají. Časové intervaly měníme pružně podle situace v krytu. Instruktoři mimo kryt musí být absolutně v klidu, účastníci o nich nesmějí vědět. Kryt by měl být minimálně osvětlený (např. svíčka), zabeďněný (včetně oken), dveře se nesmí dát otevřít. Syrovost prostředí hru podtrhuje (např. sklepní místnost). Pro větší sugestivnost lze do krytu připravit trochu vody a chleba – v účastnících vznikne dojem, že zde budou dlouho. „Robot“ nesmí připustit v žádné chvíli diskusi. S účastníky komunikuje pouze dle připraveného modelu. Nesmí reagovat na žádné otázky či připomínky. Hra by ztratila svůj původní význam a dynamiku. Klíčovou záležitostí je zpětný rozbor hry. Doporučuje se udělat jej s jedno až dvoudenním zpožděním a vracet se při něm ke každému bodu zvlášť. Proto je vhodné dělat si během hry poznámky o chování uvnitř krytu, nápadech, projevech a případně odpovědi nahrávat na diktafon.

Investice

Fyzická zátěž:	1	Instruktorů na hru:	1	Denní doba:	kdykoliv
Psychická zátěž:	4	Počet hráčů:	5 – 15 (5 dr. po 1 – 3 hráčích)	Roční doba:	kdykoliv
Čas na přípravu:	5 min	Věková kategorie:	II - V	Materiál:	záznamové archy, tabule na zápis průběhu hry
Instruktorů na přípr.:	1	Prostředí:	místnost		
Čas na hru:	3 h				

Cíl:

Trénink taktického a síťového myšlení, vyjednávání, spolupráce a schopnosti předvídat.

Charakteristika:

Simulační hra. Hráči investují formou barev do svého státu s cílem dosažení co největšího národního důchodu. Nebezpečí válek mezi zeměmi vede k vytváření koalic pro obranu i útok.

Realizace hry:

Hráče rozdělíme do pěti družstev – států a stručně je seznámíme s pravidly. Hra bude probíhat v několika kolech. Cílem hráčů je získat co nejvíce bodů – peněz do národního důchodu. Tyto body může stát získat buď investicí do národního hospodářství, nebo válkou s jiným státem.

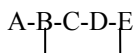
Investice:

Každé kolo (rok) může stát provést dvě investice, které symbolizují investici do určitého odvětví národního hospodářství. Body za tyto investice získává investující stát a případně stát, kterému je investice směřována (viz. tab.).

Válečná pravidla:

Stát může investovat do vojenského odvětví s cílem druhému státu vyhlásit válku a získat jeho prostředky z národního důchodu. Pro vedení válek existují následující pravidla:

- A)** Útočit lze pouze červenými vojáky, bránit se lze jak červenými tak i zelenými. Státy v koalici musí dát k dispozici všechny své vojáky (pro obranu i útok) ve prospěch koaličního partnera (vyhlášovatele války, nebo napadeného).
- B)** Napadený stát či koalice může požádat o pomoc kohokoliv, ten ji však může poskytnout pouze zelenými vojáky. Pozor – koaliční závazky mají přednost před touto krátkodobou výpomocí. Pokud by nastala situace, že některý ze států by byl v koalici na obou stranách, pak nelze válku vyhlásit. Nejsložitějším případem v celé hře je situace „zatažení do boje“ – viz obrázek. Dochází k ní velmi zřídka, ale můžeme zde vhodně demonstrovat výklad pravidel.



čáry značí koaliční vazby

Když stát A vyhlásí válku D, bude se po skončení bojů na jedné straně počítat vojsko A+B (A má koalici pouze s B) a na straně druhé C+D+E (D má koalici s C a E). I když má B koalici s E, byly oba státy zataženy do bojů na opačných stranách. V jednom kole může být vyhlášeno i více válek. Výsledky se vypočítávají až na závěr kola, avšak v pořadí, v jakém byly vyhlášeny.

C) Vojáci – po válce se ruší všichni vojáci na poražené straně a vítěznému seskupení se odebere stejný počet vojáků. Při stejném počtu vojáků na obou stranách vítězí obránce, přičemž zelený voják je stejně silný jako červený. Pokud je vyhlášovatel války v koalici, určí, kolik vojáků se odebere od koaličních partnerů.

D) Vítěz ve válce dostává 2/3 „národního důchodu“, (tj. dosud uhraných bodů) – od všech, kteří se zúčastnili války na straně poražených. Rozdělení kořisti (nár. důchodu) i „spotřebu“ vojáků v boji určuje mezi spojenci vítězný stát (tj. ten, který použil 1 a 2 černé) a ostatní z vítězné koalice to nemohou ovlivnit! Válka se vyhodnocuje zásadně až po ukončení kola všemi státy.

Organizační pravidla:

- Po získání 50 bodů má stát navíc jednu investici. Celkem tedy má 3 investice do dalšího kola. Při překročení 100 bodů má dvě investice navíc a při překročení 150 bodů má 3 investice navíc.
- Při každé hře se točí pořadí začínajících států každé kolo o 1 stát po směru hodin.
- Konec hry je stanoven časovým limitem a po tomto limitu se dohrávají ještě 2 kola (např. 2 hodiny + 2 kola).
- Vyhrává ten, kdo má po posledním kole největší národní důchod.

	Investice	Význam	Příjemce	Investující stát
O	Oranžová	Hospodářství		+4
F	Fialová	Školství a zdravotnictví, kulturní úroveň (investuješ 4 roky po sobě jednu investici, toto „spoření“ se nesmí přerušit)		ve čtvrtém kole spoření získáváš jednorázově dvojnásobek dosažených bodů
M	Modrá	Prostá hospodářská smlouva o výměně zboží, je-li přijata, získáváš 4 body, ten komu ji nabízíš také 4 body. Při odmítnutí získáváš 3 body a odmítající nic. Příjemce modré investice není nijak dále vázán	+4	+4
		Při nepřijetí	0	+3
R	Rudá	Riskantní hospodářská smlouva (příjemce má povinnost rudou v dalším kole vrátit)	+8	+6
		Při nepřijetí	0	+2
H	Hnědá	Dar (příjemce nemůže odmítnout)	+8	0
Š	Šedá	Závislost na silných vojenských státech (příjemce na mě nesmí zaútočit v probíhajícím a následujícím kole)	+10	+3
		Při nepřijetí	0	+8
Č	Červená	Útočný voják	0	0
Z	Zelená	Obranný voják (nelze s ním útočit)	0	+2
B	Bílá	Návrh na odzbrojení, je-li přijata všemi státy, ruší se všichni červení a zelení vojáci u všech států. Existuje právo veta a první, kdo odmítne (po směru hodinových ručiček), zaplatí vyhlášovateli +5.		
●	Černá	Válečné varování, platí 3 následující kola a nemusí se udat, komu je určeno. Nemusí se ani využít, je to však nutná podmínka pro vyhlášení války v příštích 3 kolech (investováním 2 černých).		
●	2 Černé	Vyhlášení války, vyhláší se vždy konkrétnímu státu, lze vyhlásit i více zemím najednou.		
●				
Ž	Žlutá	Nabídka na koalici. Může být odmítnuta, pokud je příjemcem přijata, odcházejí oba na 60 s za dveře na domluvu. Žlutá platí 2 následující kola a znamená závazek společně útočit i bránit. Každému potenciálnímu partneru se dává žlutá zvlášť.		

Metodické poznámky:

Po skončení každého kola vyhodnotí řídicí instruktor dosavadní stav tým, že přečte počty vojáků, národní důchody, koalice platné do dalšího kola včetně válečných varování. Hráči si povinně vedou evidenci o své zemi – sčítají si vlastní barvy a vojáky, doporučíme jim, aby si vedli dobrou evidenci také o cizích státech, aspoň o počtu vojáků a o vazbách mezi státy – koalicích. První dvě až tři kola může vést instruktor evidenci také na tabuli.

Jako příklad uvádíme ukázkovou tabulku. Při investici směřované k jinému státu je symbol investice doplněn symbolem státu (MC – modrá investice nabízená státu C). Ve střední kolonce je uváděn stav vojáků v příslušném kole. U koalic a černých karet doplňujeme symbol číslicí vyjadřující počet kol, po která platí (C2 – koalice se státem C platí na toto a následující dvě kola).

Dbejme na to, aby se hráči v průběhu hry veřejně nedomlouvali, k tomuto slouží žlutá investice a v případě jejího přijetí odchod na minutu za dveře. Ostatní hráči, kteří zůstávají v místnosti, musí dále mlčet.

Ve hře vítězí pouze aktivní hráči, kteří jsou schopni si odsimulovat důsledky svých rozhodnutí do dalších kol. Instruktor může proto na požádání poskytnout konzultaci hráčům, kteří si potřebují ověřit techniku vyhlášení a provedení války, způsob vytváření koalic atd.

Dbejme na to, aby hra měla spád, pokud hrají vícečlenné týmy, může jeden hráč zapisovat tahy soupeřů, další dva již dopředu promýšlet svoji investici v příštím kole atd.

I když se ve hře používá termín válka nebo vojáci, nemá tato hra žádný vztah k otázkám politického militarismu. Využívá se zde uměle vytvořená modelová situace k tréninku síťového a strategického myšlení, které potřebujeme rozvíjet všichni. tato hra patří do široké rodiny strategických her zaměřených na rozvoj síťového myšlení. Další inspiraci můžete najít v knihách F. Vestera: *Unsere Welt – Einernetzessystem* nebo *Neuland des Denkens*. Termín síťové myšlení (vernetzes Denken) je někdy překládán jako myšlení v síti vlivů a zpětných vlivů.

Kolo	A – ČR			B – Norsko			C – SRN			D – Čína			E - USA		
	investice	+/-	ND	investice	+/-	ND	investice	+/-	ND	investice	+/-	ND	investice	+/-	ND
1	O MC	+4 +4	8	O RD	+4 +6	10	O Z 1Z	+4 +4 +2	10	O Č 1Č	+8 +4	12	2Č 2Č		0
2	2Č 2Č		8	2Č 2Č	+8	18	O ŠE 1Z	+4 +3	17	RB Z 1Č 1Z	+6 +2	20	2Č 4Č	+10	10
3	B ME 2Č C2	+5 +4	17	ŽD ● 2Č D2 ●3	-5	13	Z ŽA 2Z A2	+2	19	1Č ŽE 2Č 1Z B2		20	●Č 5Č ●3	+4	14

Kolo	Stát		
	investice	+/-	ND
1	investice v tomto kole stav vojáků stav koalic		

Jak dědeček měnil, až vyměnil

Fyzická zátěž:	1	Instruktorů na hru:	1 na úvod	Denní doba:	den
Psychická zátěž:	2	Počet hráčů:	skupiny po 2 - 5	Roční doba:	kdykoliv
Čas na přípravu:	0 h	Věková kategorie:	libovolná	Materiál:	jehla pro každou skupinku
Instruktorů na přípr.:	0	Prostředí:	libovolné, kde žijí lidé		
Čas na hru:	6 - 24 h				

Cíl:

Komunikace, vyjednávání, argumentace.

Charakteristika:

Putování. Málo strukturovaná hra, při které skupinka dostane jehlu a jejím úkolem je postupnými směny s obyčejnými lidmi ji co nejvíce zhodnotit.

Libreto:

Znáte pohádku „Jak dědeček měnil, až vyměnil?“ Já vím, že znáte, pro sklerotiky ji připomenu: Žil byl kdysi a kdesi dědeček. Když se vracel jednoho dne z města, našel na zemi ohromnou hroudu zlata. Zaradoval se, zvedl těžkou hroudu a vydal se směrem k domovu. Hrouda ho však tížila, a tak když potkal formana s povozem, řekl mu: „Hej formane! Nevyměnil bys povoz za hroudu zlata?“ Forman se nerozmýšlel, vrazil dědečkovi opratě do rukou a odnášel si hroudu zlata. Najednou se dědeček zarazil a uvědomil si, že neumí kočírovat povoz. Ale vtom šel okolo chlap s oslem a dědeček mu řekl: „Hej, chlape! Nevyměnil bys osla za povoz s koněm?“ Chlap se nerozmýšlel, vrazil dědečkovi do ruky ohlávku od osla, sedl na vůz a odjel. Dědeček si to šine domů s oslem, ale najednou se osel zastavil u bodláku a ne a ne se hnout. V tom jde okolo selka s kopou vajec a dědeček jí řekl: „Hej, selko! Nevyměnila bys vejce za osla?“ Selka se nerozmýšlí, vrazí dědečkovi vejce, utrhne bodlák a odláká osla pryč. Dědeček vezme vejce a postupuje k domovu. Po cestě však zakopne o kámen a všechna vejce vysype. Jen jedno se zachrání. Hloupá vejce, říká si dědeček, že jsem osla nevyměnil za něco jiného. Jde okolo švadlena a slyší, jak dědeček nařiká. „Mám tady jehlu,“ říká švadlena, „ta se ti určitě nerozbije.“ Dědeček jí podá poslední nerozbité vejce, bere si jehlu a s pocitem uspokojení odchází domů. Když však přijde k domku, zjistí, že nemá klíče od branky, a tak mu nezbývá než branku přelézt. Ale ouha. Jak přelézal, jehla mu vypadla, a tak do dveří domku vcházel tak, jak vyšel z městečka.

Realizace hry:

Skupinky dostanou jehlu a jsou vyslány do kraje, kde mají za úkol provést co nejvíce výměn opačným způsobem, než jak činil dědeček hlupáček – tj. snažit se o co největší zhodnocení. Po návratu předvedou jednotlivé skupiny, co bylo získáno. Je uspořádána výstava a především se vypráví, jak se měnilo (lze ztvárnit divadelním vystoupením každé skupiny).

Metodické poznámky:

Na vyprávění je dobré ponechat velkou časovou rezervu. Jedná se o skvělou a velmi úspěšnou hru, vyzkoušenou s různými věkovými kategoriemi (i s dospěláky nad 40 let). Při častém opakování této hry ve stejné lokalitě se může stát, že místní obyvatelé přestanou spolupracovat.

Kaple

Fyzická zátěž:	1	Instruktorů na hru:	4	Roční doba:	kdykoliv
Psychická zátěž:	3	Počet hráčů:	20 - 30	Materiál:	role papíru,
Čas na přípravu:	4 h	Věková kategorie:	II - V		temperové barvy, štětce, kelímky,
Instruktorů na přípr.:	2	Prostředí:	místnost		svíčky, bodový reflektor, hudba,
Čas na hru:	2 h	Denní doba:	večer, noc		kostýmy mnichů

Cíl:

Prožitek společné tvorby, sebevyjádření, sebepoznání, rozvoj představivosti a fantazie.

Charakteristika:

Dramatická hra. Hráči inspirováni hudbou pomalovávají stěny pomyslné kaple. Malují své vyjádření nebe, země a pekla.

Motivace:

Do předsálí přicházejí dva mniši se svíčkami a vedou spolu rozhovor, kterým osvětlí další průběh hry. Do vážného rozhovoru zakomponují následující informace: „... kaple je dokončena, je nutné ji vymalovat... musíme zajistit malíře či celou malířskou školu na provedení maleb...“, mluví o vlastnostech maleb „... malba musí být působivá a musí mít také duchovní kvality...“ „... z hlediska tradicionalismu by malba měla být rozdělena na tři pásma – nebeské (nahore), světské (uprostřed) a pekelné (dole)...“, mluví o vlastnostech malířů „... musíme najít malíře, kteří budou mít vizi. Jejich zaujatost by měla hraničit s posedlostí, měli by to být mistři řemesla, kterým bláznivost není cizí, kteří zažívají a z vlastní zkušenosti znají světlé i temné stránky života a znají pokušení...“ Mniši ještě jednou zkapituluji hlavní úkoly malířů a vyrazí je hledat.

Realizace hry:

Před začátkem hry je nutné připravit místnost (kapli), ve které bude hra probíhat. Místnost by měla být bez oken a celá pokrytá papírem nebo určená k malování. Otvor dveří, které vedou do sousední místnosti, pokryjeme papírem a v kapli zůstane jeden instruktor. Hra začíná symbolickým zrozením člověka. Přivedeme hráče k průchodu mezi místnostmi, který je zakryt papírem. Do místnosti, ve které jsou hráči, vstoupí dva mniši a provedou motivaci hráčů. Poté pustíme tajemnou, napínající hudbu a vypravěč začíná mluvit: „Člověk se rodí...“ a ve světle bodového reflektoru se papírem prodírají ruce namočené do rudé barvy. Vypravěč pokračuje: „...zanechává stopu ve světě a svět v něm...“ ruce zanechávají stopy, jak se pohybují po papíru. Vypravěč dále říká: „... má touhu a očekávání a setkává se s dobrem i zlem.“ Jedna ruka se namáčí do černé barvy a vypravěč pronáší: „Hledá svou cestu, žije a na konci cesty přichází smrt. „Ruce protrhávají papír a tak otvírají průchod do dalšího prostoru...“

Hráči jsou uvedeni do „kaple“, kde jsou podél stěn barvy, štětce, voda a svíčky. Připomeneme jim strohou instrukcí: „Malujte nebe“ a pustíme andělskou povznášející hudbu. Po přiměřené době zazní „pekelná“ hudba a hráčům předáme instrukci: „Malujte peklo.“ Když vidíme, že hráči jsou už pomalu hotovi, změníme hudbu a následuje „život pozemský“.

Čas k dokončení naznačíme postupným zhasínáním svíček. Pozvolna beze slov vycházíme z kaple.

Když všichni hráči opustí kapli, můžeme zorganizovat prohlídku kaple po 300 letech za plného osvětlení reflektory, s průvodcem a hrou na turisty.

V prostoru kaple vedeme rozhovor o pocitech malířů, jak se vyrovnali s úkolem, jaké pocity měli v jednotlivých hudebních pasážích, jaké pocity měli při zásahu do cizího prostoru (místa, kde maloval někdo jiný), jaké pocity měli v průběhu tvorby a jaké mají nyní.

Kód života

Fyzická zátěž:	1	Instruktorů na hru:	2	Roční doba:	kdykoliv
Psychická zátěž:	3	Počet hráčů:	10 - 30	Materiál:	pro každého
Čas na přípravu:	10 min	Věková kategorie:	II - IV		záznamovou kartičku a tužku; seznam
Instruktorů na přípr.:	1	Prostředí:	místnost		diskutovaných problémů, seznam
Čas na hru:	2,5 h	Denní doba:	kdykoliv		všech hráčů

Cíl:

Řešení krizových situací, argumentace.

Charakteristika:

Diskusní hra. Hráči odpovídají na problémové situace ANO nebo NE a podle jejich odpovědi jsou sestaveny skupiny lidí se stejnými odpověďmi – stejným kódem života. Následuje diskuse.

Realizace hry:

Cílem hry je přimět hráče k hlubšímu zamyšlení nad svým budoucím životem a nad způsoby řešení některých vyhraněných životních situací, které je mohou potkat. Hru je nutno hrát se skupinou věkově i sociálně poměrně homogenní. Organizátor si předem vytipuje 8 – 12 situací, které mohou hráče v jejich budoucím životě potkat a na které budou muset reagovat jednoznačným rozhodnutím. Situace je nutno stanovit tak, aby se nabízela vždy pouze dvě řešení. Je nutno vybrat takové situace, které jsou dosti zásadní a vyhraněné. Situace seřadíme tak, jak budou v časové posloupnosti života nastávat.

Hra sama sestává ze dvou částí. V první části organizátor postupně předčítá (a případně vysvětluje) situace a uvede vždy i oba způsoby řešení. Každý hráč sám za sebe označí do svého záznamového archu, kterou možnost by volil. Diskuse zatím neprobíhá. Při čtení problémů postupujeme tak, aby hráči měli dostatek času na rozmyšlenou.

Jakmile jsou všechny problémy probrány, organizátor vybere od všech hráčů záznamové archy. Nyní může následovat večere nebo jiná činnost, která bude trvat asi půl hodiny až hodinu. Během ní organizátor uspořádá záznamové archy hráčů do skupin tak, aby se volby řešení uvnitř skupiny nelišily ve více než dvou či třech případech. Například je-li diskutovaných situací deset, je nutno vytvořit skupiny tak, aby každý člen s každým v jedné skupině volil alespoň osmkrát (sedmkrát) stejně. Snažíme se pochopitelně vytvořit skupiny co největší, ale je to dosti obtížné, a nejde-li jinak, klidně necháme skupiny dvou či tříčlenné. Snažíme se však, aby nezůstal nikdo sám.

Jakmile jsou skupiny vytvořeny, vyvěsíme záznamové archy veřejně tak, aby každý viděl, s kým je v jedné skupině a s kým tedy má podobný přístup k řešení situací, podobný „kód života“.

Druhou část hry zahájíme tak, že záznamové archy hráčům znovu rozdáme, a to po vytvořených skupinkách. Přečteme jména všech členů skupiny a ti si pro archy přijdou. Vidí tak jednoznačně, kdo s kým má volby podobné. Po rozdání archů následuje diskuse všech nastíněných problémových situací. Organizátor vyhlásí a zopakuje první problém a hráči si sednou do dvou řad proti sobě – na jednu stranu ti s prvním způsobem řešení, na druhou stranu ti, kteří by situaci řešili podle druhé nabízené varianty. Organizátor potom dá slovo dvěma zástupcům každé strany, aby zdůvodnili svoji volbu vhodnými a pádnými argumenty. Je nutno mluvit stručně, výstižně a neopakovat to, co už jednou řečeno bylo. Diskuse potom pokračuje, organizátor dává slovo těm, kteří se sami do diskuse přihlásí, anebo přímo někoho vyvolá. Pomocník organizátora si do seznamu hráčů dělá poznámky o tom, kdo se kolikrát zapojil do diskuse, a hlavní organizátor toho využívá při vyvolávání hráčů k tomu, aby každý alespoň dvakrát promluvil. Celou diskusi je nutno řídit velmi energicky; přinášejí-li hráči nové zajímavé argumenty, je možno ji prodlužovat, upadá-li do omílání nepodstatností, je nutno ji rázně ukončit.

Jakmile je první problém vyčerpán, přejde se k diskusi o dalším. Hráči si opět přesednou na dvě strany podle toho, které řešení zvolili nyní, a diskuse pokračuje obdobným způsobem. Stejným způsobem se pak proberou všechny zbývající nastíněné problémy. Na závěr hry necháme hráčům jejich záznamové archy s tím, aby si je uschovali, a až se v životě opravdu dostanou do podobné situace, aby si mohli zkonfrontovat své skutečné postoje se svým dřívějším teoretickým řešením.

Metodické poznámky:

Hra musí přinášet konfrontaci názorů, pohledů a způsobů řešení, hledají se hlavní argumenty pro a proti, sami hráči sledují, kdo čemu přisuzuje větší váhu, někdy teprve objevují jiné pohledy na věc a zjišťují, jak je jejich myšlení mnohdy jen úzce zaměřeno a ohraničeno. Nejde tedy o to svými argumenty ubít druhou stranu a přesvědčit ji o své jediné pravdě. Toto musí mít organizátor neustále na mysli a v tomto duchu diskusi řídit.

Úspěch hry závisí ve velké míře na výběru a formulaci problémů. Musí jít o situace, které danou skupinu hráčů budou zajímat a jejichž uskutečnění je pro ně pravděpodobné. Navíc řešení těchto situací musejí být nejednoznačná, musí existovat dobré důvody pro volbu jedné i druhé varianty.

Příklad problémových situací pro skupinu vysokoškoláků:

1) Po studiích nemůžete najít kvalifikované místo. Budete:

A) nezaměstnanými na podpoře a pokračovat v hledání kvalifikované práce.

B) půjdete dělat nekvalifikovanou práci a pokračovat v hledání kvalifikované práce.

2) Jste ženatí (vdaná), máte dvouleté dítě, bydlíte v obecním (družstevním) panelovém bytě 1 + 1 a nabízí se možnost stavět svépomocí rodinný dům. Vaše finanční situace je přiměřená, za pomoci půjček, rodičů a vlastní rozsáhlé práce to zvládnete, ale budete se několik let silně omezovat.

A) začnete stavět rodinný dům.

B) zůstanete bydlet v 1 + 1 a stavět nebudete.

3) Jste ženatý (vdaná), máte tříleté dítě. Partnerovi se nabízí velice lukrativní dvouletá práce v zahraničí, nicméně partnera ani dítě nelze vzít s sebou (nemožnost či velmi drahé bydlení).

A) partner odjede do zahraničí.

B) nabídku odmítnete.

Pro homogennější skupinu můžeme použít daleko konkrétnější situace.

Záznamovou kartičku vytvořte z tvrdého papíru. Bude mít tři sloupce: první (nejširší) pro název problémové situace, druhý pro volbu A a třetí pro volbu B. Kartička bude mít tolik řádků, kolik je diskutovaných situací. Pro každou situaci pak hráč udělá křížek buď do sloupce A nebo B.

Košile, znaky, erby

Fyzická zátěž:	2
Psychická zátěž:	3
Čas na přípravu:	30 min
Instruktorů na přípr.:	1
Čas na hru:	2 - 3 h
Instruktorů na hru:	1
Počet hráčů:	12 - 35

Věková kategorie:	libovolná
Prostředí:	ideální je prosluněná louka, jinak kdekoliv
Denní doba:	dopoledne, odpoledne, večer
Roční doba:	kdykoliv

Materiál: režné plátno (pro každého účastníka 2,5 m látky), režné nitě, kožené provázky, jehly, nůžky, tvrdý papír, barvy, kusy látek různých barev, štetce.

Cíl:

Sebeprezentace – sebevyjádření, tvořivost, manuální zručnost.

Charakteristika:

Dílna. Ve třech časových blocích si účastníci mohou vytvořit svou košili – roucho (já), charakterizující znak (takto se vidím já) a erb (toto jsou mé hodnoty, tam chci jít, tudy směřuji).

Realizace hry:

Účastníci obdrží látku, nezbytné pomůcky a dostanou zadání v podobě věty: TO JSEM JÁ. Účastníci mají možnost si vytvořit svoji vlastní originální košili s nejrůznějšími módními prvky a originalitami. Na tuto činnost je vymezeno 45 minut a je vhodné, je-li toto tvoření podbarveno originální či reprodukovanou hudbou. Jsou-li košile ušity, každý účastník si vytvoří vlastní znak (30 minut) a poté tento znak umístí do erbu, který může dále symbolicky doplnit, dotvořit. Erb může být namalován na papír a ten poté přišit ke košili nebo je vytvořen z látky respektující heraldická pravidla. Po dokončení všech košil, znaků i erbů následuje jejich výstava, kdy každý má možnost prezentovat na jednotlivých dílech své postřehy, podněty, styl vnímání výpovědi dílka, jak působí košile jako celek na ostatní, co asi říká. Poté autor může, ale také nemusí, vysvětlit, proč vytvořil to či ono z látky, co znamená znak i erb a zvolené symboly a barvy.

Košile samotné mohou mít několik významů v rámci kursu. Účastník na ni může zaznamenávat svá vítězství, ale i pocity, touhy a přání. Dají se využívat při vyhlášení výsledků, rozboru hry a celé řadě dalších aktivit na kursu.

Metodické poznámky:

Je vhodné aktivitu zařadit v rámci tzv. úvodních seznamovacích programů na kursu. Po celou dobu programu je vhodné, aby se instruktoři rozptýlili mezi účastníky a individuálně pomáhali radou či motivací k zdárnému a včasnému dokončení programu. Můžete také jako porota udělit ceny za módní návrhy (originálnost dílka, elegantnost, funkčnost, barevnost...), případně na konci tvorby zrealizovat módní přehlídku (na téma: Móda v 3. tisíciletí) se sebeprezentací a popisem dílka.

Křídla slávy

Fyzická zátěž:	1	Věková kategorie:	III - V	Materiál:	pro každého hráče
Psychická zátěž:	5	Prostředí:	romantické místo; zatopený lom, skalnatý útes nad vodní hladinou nebo malý ostrůvek ve vodní ploše		látkový váček s hliněnými kuličkami, svíčky, lampiony, pochodně, samolepky s čísly, text na recitaci, černé kostýmy, baterky atd. podle konkrétních inscenačních podmínek
Čas na přípravu:	2 h	Denní doba:	teplý večer a noc		
Instruktorů na přípr.:	3 - 4	Roční doba:	teplé dny		
Čas na hru:	4 h				
Instruktorů na hru:	alespoň 4				
Počet hráčů:	15 - 25				

Cíl:

Sebereflexe, zamyšlení nad smyslem života a životními cíli.

Charakteristika:

Dramatická, málo strukturovaná hra. Každý účastník napíše, čeho by v životě chtěl dosáhnout, a ostatní hodnotí, jak je schopen vyčteného cíle dosáhnout a jaký má tento cíl význam pro společnost.

Libreto:

Hra si pohrává s legendou o Charónovi a řece Léthé a je inspirována stejnojmenným filmem, ve kterém se slavné osobnosti dostávají po své smrti na ostrov, kde setrvávají tak dlouho, dokud na pozemském světě zůstávají slavnými. Na koho lidé zapomenou, je z ostrova odvezen do moře zapomnění.

Realizace hry:

V korespondenci před zahájením kursu byli účastníci vyzváni, aby s sebou přivezli text formátu A4, ve kterém napíší, čeho by chtěli v životě dosáhnout, a to formou životopisného hesla o své osobě v naučném slovníku vydaném někdy za 150 let. Měli by tedy napsat, co by chtěli, aby se o nich jednou učily děti ve škole.

Křídla slávy začínají ve strohé, černě vyzdobené místnosti, v níž hoří svíčky, krátkým recitačním pásmem nějaké pohřební tematiky (např. výběrem z Ortenovy poezie). Poté se účastníci dozvědí, že hra je inspirována stejnojmenným filmem, ve kterém se slavné osobnosti dostávají po své smrti na ostrov, kde setrvávají tak dlouho, dokud na pozemském světě zůstávají slavnými. Kdo upadne v zapomnění, je z ostrova odvezen a definitivně umírá.

Poté jsou hráči vyzváni, aby si přečetli to, co o sobě napsali doma a přivezli s sebou (tj. slovníkové heslo o své osobě – před hrou jsme všechny texty od účastníků vybrali a rozvěsili po stěnách, jednotlivé texty jsou podepsány!). Pak si vylosují číslo a tímto číslem rovněž označí svůj text. Každému je přidělen jeden kolega, a to ten, který má číslo o jedničku nižší (tj. trojce je přidělena dvojka, dvojce jednička a jednička kolega s číslem nejvyšším). Účastníci pak dostanou čas, aby na takto přiděleného kolegu sepsali něco jako nekrolog, zamyšlení, zda se mu v životě podaří splnit to, co o sobě ve slovníkovém heslu napsal, zda dokáže být tak úspěšný, jako to stojí v jeho textu. V závěru nekrologu se má objevit odhad toho, jak velkému okruhu lidí bude onen člověk po své smrti známý (rodina, ulice, obec, země, Evropa, celý svět). Účastníci jsou vyzváni ke kritičnosti, upřímnosti, k odložení falešného pochlebování, k vyjádření skutečného názoru na dotyčného na základě vlastních zkušeností s jeho chováním a jednáním. Výjimečnost chvíle to totiž dovoluje. Při psaní textů necháme v místnosti hrát tichou, meditativní hudbu. Napsaný text si nechají u sebe a jsou vyzváni, aby si připravili své kratičké poselství lidstvu (jedna či dvě věty), motto svého života, nějaké životní moudro či vzkaz ostatním lidem.

Pak všichni vyjdou z místnosti a sejdou na břeh přehrady. Při vycházení z místnosti dostanou všichni látkový váček (asi takový, v jakém nosí prvnáci do školy přezůvky) a v něm hliněné kuličky. Počet kuliček v každém váčku by měl být zhruba 60% počtu účastníků. Všichni nasednou do pramic osvětlených lampiony a jsou pomalu a důstojně odvezeni postavami v černém na skalnatý ostroh ostrova. Tam hoří oheň, další postava v černém improvizuje na kytaru. Účastníci si posedají na skaliska kolem ohně. Hlavní postava v černém pak vyzve toho, kdo si vylosoval číslo jedna, aby povstal. Pomocníci (ti, kteří řídili loď) jej osvětlí silnými baterkami. Je vyzván účastník číslo dvě, aby přečetl „nekrolog“, který o jedničce napsal. Po skončení „nekrologu“ je jednička vyzvána, aby vyřkla svoje poselství. Pak baterky zhasnou.

Následuje číslo dva. Povstane je osvětlen a trojka čte jeho „nekrolog“. Dvojka vyřkne poselství a takto se vše opakuje, dokud se všichni nevystřídají. Nekrolog účastníka s nejvyšším číslem čte jednička.

Poté hlavní postava v černém vyzve účastníky, aby utvořili kolem ohně kruh. Vysvětlí, že kuličky představují „nezapomnění“.

„Komu dáte do váčku kuličku,“ říká postava v černém, „tomu sdělujete, že ho považujete za natolik zajímavou osobnost, že by po své smrti neměl být zapomenut.“

V kruhu potom přistoupí každý ke každému, vloží ruku do jeho váčku, podívá se mu do očí a do váčku upustí libovolný počet kuliček (tj. třeba také žádnou) z těch, které dostal ještě na břehu.

Jakmile toto skončí, jsou účastníci vyzváni, aby si spočítali kuličky, které dostali. Je jim oznámeno, že kdo jich má víc než... (a teď musí být řečeno přesné číslo, které vypočteme jako 150 % počtu kuliček, které každý účastník dostal na začátku hry), nebude zapomenut a bude odvezen zpět do života. V tu chvíli přijede k ostrohu loď osvětlená na přídi

pochodní a do ní postupně nastupují vyvolení. Ve chvíli, kdy se chystá nastoupit poslední z nich, ho zastavíme a oznámíme mu, že s sebou může vzít ještě jednoho člověka, ale že se musí rozhodnout do 30 vteřin (a ihned začneme nahlas odpočítávat). I takto vybraný člověk pak nastoupí do lodi, která slavnostně a důstojně odpluje od ostrůvku směrem ke břehu.

Ti, co zůstali na ostrově, jsou vyzváni, aby si lehli na záda, dívali se na hvězdy a přemýšleli nad tím, co se stalo. Proč oni vybráni nebyli a kdo a proč asi vybrán byl. Co se vlastně v průběhu kursu, zda nevybrání je neúspěchem, či nikoliv, zda bývá pravidlem, že jsem kolektivem takto hodnocen. Zda mi stojí za to chování korigovat, aby příště byla situace příznivější, anebo zda to prostě vyplývá z mé nátury a je to v podstatě v pořádku. Zda mi toto zrcadlo nastavené tímto kolektivem tady a teď říká něco nového, nebo to o sobě už dávno vím.

Po čtvrt hodině rozjímání připlují k ostrovu ostatní lodě, všichni do nich nastoupí a jsou odvezení zpět do civilizace. Hra končí opět v místnosti, kde začala. Ta už ovšem není černá a strohá. Naopak je osvětlena lampiony, barevnými světly, hraje tichá hudba, uprostřed jsou švédské stoly s krásně naaranžovaným jídlem a pitím (má to být spíš pěkné, než že by toho mělo být moc). Tam se všichni potkají, ti, co byli vyvolení, ti ostatní i organizátoři. Sdělují si zážitky, baví se, zpívají nebo jdou třeba spát.

Metodické poznámky:

Při této hře je nejdůležitější vše správně narežít a načasovat, vytvořit a udržet tajuplnou a mystickou atmosféru, atmosféru koketování s takovými věcmi, jako je bilancování dosavadního života, vlastní role v něm, odchod z tohoto světa... Významnou roli hraje místo, na kterém se odehrávají rozhodující chvíle hry. Ideálem je malý, romantický skalnatý ostrůvek uprostřed vodní plochy. Nebo alespoň skalnatý výběžek poloostrova. Molo zakotvené uprostřed zatopeného lomu. Pravděpodobně lze hru inscenovat i bez vodní plochy, chce to ale fantazii a představivost a dostatek inscenačních schopností.

Účastníci jsou celým děním provázeni postavou v černém oblečení, neznají dopředu, o co půjde a co je čeká, teprve postupně se dozvídají vždy jen to, co bezprostředně následuje. Stejně tak i všichni ostatní organizátoři mají na sobě černý oděv. Hra, jak je popsána, využívala malého ostrova na přehradě se skalnatým ostrohem na jeho konci. Budou-li organizátoři mít k dispozici jiné prostředí, necht' se popisem inspirovat, zachovají smysl a atmosféru hry a vlastní realizaci domyslí podle konkrétních podmínek.

Hru je třeba hrát až úplně ke konci celé akce jako její vyvrcholení. Účastníci se už musí dost dobře znát, musí mít za sebou řadu společných zážitků, komunikační bariéry už musí být odbourány. Hra musí být domyšlena do naprosto všech detailů. Všichni, kdo se na organizaci podílejí, musí přesně znát své role a musí přesně vědět, kdy a co mají dělat. Vyplatí se celou inscenaci několikrát před vlastní hrou vyzkoušet nanečisto, myšlenkově, s plánkem celého prostředí a třeba i s figurkami představujícími jednotlivé organizátory. Je třeba smluvit vzájemné signály a znamení. Nesmí dojít k žádným zádrhelům. Je-li účastníků např. 30, musíme je převážet minimálně čtyřmi pramicemi. Navíc nesmíme dopustit, aby při naložování došlo k nějakým zmatkům, kdy jedna pramice bude přeplněná a jiná prázdná (řešili jsme to tak, že kartičky, kterými si účastníci losovali svoje čísla, byly barevné, takže každý pak nastoupil do té lodi, na které svítilo stejně barevné světlo, jako byla barva vylosovaného lístečku). Stejně tak je nutno přesně vypočítat dobu trvání jednotlivých úseků hry. Je-li například 30 účastníků, počítejte, že čtení nekrologů bude trvat 1,5 – 2 minuty na každého, takže tato etapa může trvat 45 – 60 minut. Nezapomeňte tedy na dostatečnou zásobu dřeva pro oheň!

Poté, co skončí úvodní recitace, musí hlavní postava v černém vysvětlit účastníkům, že jde o hru, ze které mohou hodně dostat, ale musí jí také hodně dát: Musí se pokusit přijmout nabízenou situaci, vžít se do ní a nebránit se působení atmosféry. Mají možnost udělat to, na co normálně nebývá čas – zamyslet se nad vážnými věcmi svého života, připustit si otázky, které člověka napadají, ale které odhání. Mají se nechat vést a mají spolupracovat. A teprve tehdy bude mít hra smysl.

Jakmile si hráči vylosují číslo, ihned tímto číslem označí svůj text vyvěšený na stěně místnosti (tedy ono slovníkové heslo o své osobě). Doporučuji tedy napsat čísla na malé barevné (viz bod 2. poznámek) samolepky, které každý po vylosování bez obtíží nalepí na svůj text, čímž odpadne nepohotové psaní tužkou, která v tu chvíli určitě bude chybět. Připravte se, že dodržíte-li doporučený počet kuliček pro každého hráče (asi 60 % z počtu účastníků) a doporučenou hranici pro vyvolené (150 % toho, kolik dostal každý hráč), pak těch vyvolených bude asi tak pětina hráčů.

Velmi důležitá a obtížná situace nastává na ostrově poté, co ti nejméně úspěšní byli odvezeni. Na místě zůstanou vlastně ti, kterým to nevyšlo, a rozčarování z neúspěchu by mohlo překrýt všechny dosavadní pozitivní dojmy ze hry. Hlavní průvodce tedy musí velmi citlivě promluvit účastníkům do duše a vysvětlit, že v této hře nejde o vítězství nebo prohru, ale o zrcadlo toho, jak každého z nás vidí tento kolektiv právě nyní a právě zde. O nic víc a o nic méně. Že mnoho velmi kvalitních lidí je spíše introvertních, neprojevujících se příliš, a tudíž v podobných případech nebývají nikam vybírání. Že si musí sami odpovědět na otázku, proč se tak stalo a zda je to projevem něčeho negativního, či zda to je v pořádku, protože zkrátka jsem takový.

Hlavním průvodcem musí být někdo, kdo už s podobnými programy směřujícími do psychologie má nějaké zkušenosti.

Labyrint světa a ráj srdce

Fyzická zátěž:	2	Věková kategorie:	II - V	Materiál:	kostýmy pro organizátory, hudba (kazety, CD + audiotechnika), balicí papír, fixy a kartičky, hrnec s hrnký a další materiál na stanoviště a handicapy (viz dále), pro každého hráče tužku, zápisník, šátek, batoh
Psychická zátěž:	5	Prostředí:	místnost a okolí		
Čas na přípravu:	2 h	Denní doba:	od rána do setmění		
Instruktorů na přípr.:	5 a více	Roční doba:	kdykoliv		
Čas na hru:	3 - 5 h				
Instruktorů na hru:	5 a více				
Počet hráčů:	10 - 30				

Cíl:

Prověření životních hodnot, postojů, orientace.

Charakteristika:

Insenační hra. Hráči prochází symbolicky životem a v každé dekádě činí různá rozhodnutí. V čase mezi jednotlivými desetiletími uvažují nad svými kroky.

Libreto:

Za chvíli se narodíte do nového života. Záleží na vás, jaká rozhodnutí v něm učiníte, jaká přání máte, záleží na vás, jak dokážete tento svůj život naplnit. Teď jste ještě nezrozeni, ale už jsme v ráji svého srdce. Tam venku na vás čeká celý svět a tento svět je Labyrintem nejrůznějších zkoušek, překážek, ale i úspěchů a štěstí. Vždy se však budete vracet zpět so ráje svého srdce, kde jedině můžete nalézt klid, lásku, porozumění a odpovědi na všechny otázky.

Do Labyrintu světa, kam se za chvíli narodíte, půjdete žít vždy deset let a je na vás, jak se je rozhodnete prožít. Čeká vás zde práce, vzdělání, rodina, přátelé, vaše koníčky a podobně. Záleží jenom na vás, jak naplníte těchto deset let svého života. Pokaždé, když budete vstupovat do Labyrintu světa, musíte se napít Vody života na znamení zajištění základních životních potřeb, protože bez vody není života. Všechno ostatní už je věcí vaší volby.

Poté vás pozvu zpět do Ráje srdce, kde budete moci přemýšlet o právě prožitém desetiletí, psát si do deníku důležité zážitky, zkušenosti, můžete psát dopisy svým blízkým, můžete hledat odpovědi na otázky, na které jste na své cestě životem narazili. Také zde můžete plánovat svůj další život, určovat si další cíle... Poté vás vyšlu do dalšího desetiletí vašeho života. Tak prožijete celý svůj život – vždy deset let v Labyrintu světa a mezičas – čas ticha – v Ráji srdce.

Teď již nastává čas vašeho vstupu do života. Za chvíli vás uvedu do Labyrintu světa. Bude vám deset let a prožijete první dekádu svého života.

Realizace hry:

Hra (život) je rozdělena do 6 – 8 částí symbolizujících životní dekády a odehrává se ve dvou prostředcích. Labyrint světa je vlastní náplň života, kterou si člověk sám volí a vytváří. Zde jsou připravena stanoviště (paprskovitě rozmístěna kolem Ráje srdce), která symbolizují hlavní druhy činností – studium, práce, zábava, rekreace, kontakt s ostatními... Hráči vstupují do Labyrintu a volí si, jak prožijí určenou dekádu. Do jejich rozhodnutí však také vstupuje Osud a oni se musí vyrovnávat s jeho zásahy.

Ráj srdce je vnitřní dimenzí člověka – tady v tichu každý uvažuje o svých rozhodnutích, přáních a tužbách, hodnotí a plánuje další kroky. Zaznamenává, co prožil, např. formou deníku, dopisem někomu blízkému apod. Jde o soukromou zpodobň, jejíž obsah zůstane ostatním skryt. Hru řídí Mudrc, kterému asistují Andělé (viz role). Hra končí po 6. – 8. dekádě zavázáním očí, odstraněním postižení a relaxací.

Prostředí:

Ráj srdce – útulná místnost (nejlépe s plápolajícím ohněm v krbu), matrace, teplo, tichá meditační hudba, příjemno. Na zdi visí mapa Labyrintu, velký životopis (svisle dolů jména hráčů, vodorovně dekády – kolonky musí být dostatečně velké pro kartičky ze stanovišť a zapsání osudových zásahů), pro každého je přichystán zápisníček a tužka. Během hry budou Andělé účastníkům vždy při návratu do Ráje srdce odebírat kartičky a lepit je do životopisů.

Labyrint světa – okolí místností. Jednotlivá stanoviště by měla vytvářet atmosféru, charakter prostředí. Je možné, aby na některých stanovištích byli organizátoři (např. dvojice představující dle dekády hráčovy rodiče, prarodiče, děti...). Plně však postačí prosté označení stanovišť a několik rekvizit – dáváme tím hráčům více prostoru pro rozvíjení fantazie. Na některých stanovištích je papír, na který hráč napíše odpověď na danou otázku, na všech (kromě Vody života) jsou kartičky (barevně odlišené), z nichž jednu si každý vezme a odevzdá po návratu do Ráje srdce.

Popis jednotlivých stanovišť:

- Vstup do labyrintu – Voda života – pro každého povinná (hrnec s vodou, naběračka, hrnký)
- Rodina a blízcí – (útulné domácí prostředí, obměňovat fotografie...)
- Práce a peníz – za každý úkon (manuální práce – uřezat kládu apod.) si vezmi 1 kartičku.
- Učení – něco se nauč a vezmi si kartičku (citáty a různá moudra, knihy)

- Osobní život – tvá přání, jak chceš změnit svůj život?
- Životní hodnoty – která to je? (můžeš napsat pouze jednu)
- Koníčky – co tě baví, naplňuje?
- Rekreace – prostředí pro relaxaci a pohodu (obměňovat hračky, pastelky, barvy, muziku, mapu světa, knížky, časopisy ...)
- případně i další

Role:

Organizátoři zajišťují chod hry v několika základních rolích:

OSUD – (černobílý kostým, maska) Pohybuje se (kromě úvodu) v Labyrintu světa a zasahuje do životů hráčů (viz dále). Volbu činí buď nahodile, nebo jako důsledek konání jedinců (např. ten, kdo neúměrně pracuje, může dostat infarkt), případně si osud losují sami hráči (losovací klobouk). Role Osudu vyžaduje znalost hráčů. Pozor na atmosféru při udělování handicapů – musí z něj číset osudovost, nikoliv škodolibost. Musí probíhat rychle.

ASISTENTI OSUDU – ANDĚLÉ - (1 bílý, 1 černý, masky) V Ráji odebírají lístky, lepí je do životopisů (lepidlo, fix) a zapisují osudové události, vyhodnocují zásahy Osudu. V Labyrintu jsou pomocníky Osudu při jeho zásazích. Povahově jsou stejní – konejší a utišují v Ráji srdce, při asistenci pomáhají Osudu v Labyrintu dle situace (přísní a nestranní).

MUDRC – (kostým starce) Průvodce hrou (hodinky, gong), většinou pobývá v Ráji. Uvádí vždy do další dekády, zná přesný průběh a radí nerozhodným, vysvětluje nechápavým, klade otázky ostatním. Po ukončení dekády zve zpět do Ráje – kdo by chtěl zůstat ve světě, mohl by ztratit cestu do srdce. Je hlasem moudrosti, kterou každý nachází především v ráji svého srdce.

POMOCNÉ SÍLY – Pomáhají kde je třeba, mezitím, co jsou všichni hráči v Ráji, provádí ve Světě změny.

Scénář:

Hra začíná sugestivním sehráním narození účastníků „spících“ v ráji, hudba je pomalu probouzí, dramaturgizuje se, pak utichá a do ní říká Mudrc úvodní text (libreto). Osud jde s Anděly mezi lidi, dávají jim deníčky a tužky, snímají šátky z očí, pomáhají jim vstát: „Jsem tvůj osud. Vstaň a prožij svůj život!“ Chvilka na zorientování, pak je Mudrc zve do první dekády, jemně naznačuje průběh a pravidla hry.

Dekády:

10 – 15 minut, v Ráji pak 5 – 10 minut.

10 – 20 let – symbolicky se přenesou přes první dekádu, jdou do světa, rozhlížejí se a zjišťují, co se v něm odehrává. Hráči se učí orientovat v Labyrintu, naučí se odevzdávat lístečky Andělům, dostanou znovu pokyn psát si do deníků.

20 – 30 let – Nyní už jsou zorientováni, kde je co v životě čeká, a vyráží splnit svá předsevzetí. Přichází první sňatky, narození dítěte a starost o něj (Osud s Anděly určuje dvojice).

30 – 40 let – Další sňatky a už i rozvody, začínají nemoci a handicapy, úrazy (handicap: šátek přes oko, úvazy, obvazy – ruka k tělu, svázání nohou, polena do batohu, kamínky do bot, bosí). Někdo může být postižen nevléčitelnou chorobou a do konce života mu zbývá pár let.

40 – 50 let – V této dekádě je již každý nějakým způsobem omezen či handicapován. Přichází i další události, např. smrt rodičů (forma dopisu od otce), narození vnuka...

50 – 60 let – Postižení se neustále přitvrzují, umírají první hráči. Je více možností, jak pro „umírající“ hru zakončit. Buď jsou odvedeni do Ráje srdce, kde uléhají na matraci s šátkem na očích, nebo je přes ně přehozeno prostěradlo, odstraněny všechny handicapy a oni se volně jako duchové mohou procházet hrou, ale nesmí do ní žádným způsobem zasahovat a ostatní jejich přítomnost zcela ignorují (komunikační bariéra).

60 – 70 let – Změna života s ukončením zaměstnání, samota, umírají další.

70 – 80 let – Posledních pár umírá. Necháme hrát hudbu (možná stejnou jako na začátku), případně poslední slovo Mudrce.

Metodické poznámky:

Tato hra je organizačně náročná. Ještě více však je náročná na lidský přístup a zvládnutí intenzivních reakcí – uvádění hry by měl být přítomen psycholog nebo alespoň zralý a zkušený člověk. Role by se neměly „přehrávat“, zároveň by však měly do hry vnášet atmosféru tajemnosti a neopakovatelnosti. Celý tým musí pečlivě sledovat reakce hráčů během hry i po jejím ukončení. Doznívání hry je vlastně její součástí a my je musíme zvládnout citlivě a s respektem k atmosféře, která vznikne. Je vhodné začít s povídáním o právě prožitých pocitech, všimati si krajností (afektované jednání, mlčení, vyhledávání samoty). V žádném případě není možné tuto hru nechat bez rozboru. Období pozornosti by mělo trvat minimálně další den.

Land art

Fyzická zátěž: 1
Psychická zátěž: 2
Čas na přípravu: 0 h
Instruktorů na přípr.: 0
Čas na hru: 2 – 4,5 h

Instruktorů na hru: 1
Počet hráčů: 10 - 30
Věková kategorie: libovolná
Prostředí: libovolný kus krajiny

Denní doba: dopoledne,
odpoledne
Roční doba: kdykoliv
Materiál: nůž, sekera, pila, rýč

Cíl:

Rozvoj tvořivosti, posílení vztahu k přírodě.

Charakteristika:

Dílna. Vytváření uměleckých děl přímo v přírodě. Inspirací a jediným materiálem je krajina a dostupné přírodniny (tedy i lidské tělo).

Libreto:

Člověk vyšel z přírody. Od svého počátku patřil do krajiny, která nejprve utvářela jeho. Později však začal přetvářet on ji. Původně za sebou zanechával jen stopy – otisky chodidel v hlíně, zlomené větve – to byly první zásahy člověka do krajiny. Později, když nabyl větší zručnosti a rozumu, začal přírodu vědomě využívat – z pazourku si vyrobil první zbraně, vykopal jámu na mamuta, postavil si první chýše. A právě v té době vznikají v jeskyních první malby. Mezi první patří otisk lidské ruky v hlíně, nalezený v jedné z francouzských jeskyní. Oním vědomým zanecháním jedinečné lidské stopy si člověk uvědomil svoji existenci a tím ji stvrdil.

O jeskynních malbách se míní, že první pravěcí umělci zobrazovali to, co zažili. Jiný výklad spojuje malby se šamanstvím: výjev na skalní stěně zobrazoval budoucnost, šaman do ní lovce zasvěcoval a připravoval je tak na úspěšný lov. To jsou vlastně tendence, na které se celé umění vždy dělilo a dělí. Buď zobrazuje nějaký už prožitý či právě prožívaný stav, nebo ideu jiné, lepší či horší skutečnosti.

Později se stal člověk zemědělcem, přimkl se k půdě, pochopil její zákony. Vznikala první náboženství a člověk se snažil své bohy (a svůj vztah k nim) zobrazit. Byli to bohové živlů – Země, Povětří, Slunce, Blesku, všichni měli tajemnou, člověkem pokorně respektovanou moc. Sobě člověk stavěl skromná obydlí, na oslavu a usmíření bohů honosné svatyně a obětiště. Tak vznikly zikkuraty, pyramidy, Stonehenge, řecké chrámy, gotické katedrály...

V samotném 20. st. jsme bohužel svědky spíše hrubých, necitelných a nezodpovědných zásahů do krajiny. Člověk zapomněl na své bohy a oslavuje sám sebe jako všemohoucího. Tak vznikají velkoměsta s jejich továrnami, gigantické přehrady, atomové střelnice... a každý další velký zásah do přírody už hraničí s nebezpečím narušení celkové přírodní rovnováhy.

Těžko říct, kdy vlastně člověk ztratil pokoru před přírodou a jejími zákony, první známky toho však můžeme sledovat už v renesanci – s její oslavou lidského těla, lidských dovedností a možností. Velkou ránu pak přírodě zasadili osvícenští vědci, kteří ji prohlásili za neohodnou jakéhokoliv tabu – úkolem člověka je prý prozkoumat ji a postupně si ji úplně podmanit. To vyvolalo reakci především filozofů a umělců, kteří se dali přímo na útěk do přírody. Byl to však útěk jedince, jehož příkladu nedokázalo následovat celé lidstvo. Po mnoha takových nezdařených útocích však došla doba tak daleko, že „návrat k přírodě“ se stává jedinou možností přežití.

Zdá se, že mezi prvními to opět pochopili umělci a filozofové. Na začátku 70. let vzniká výrazný umělecký směr LAND ART. Ke svému vyjádření umělec používá krajinu a přírodniny, které v ní nachází. Ideálem je dílo, které je lidského původu, ale přitom přírodu nenarušuje, patří do ní, dotváří ji, nepřekáží v ní a neznečišťuje ji. Není to návrat zpátky na stromy, zrušení všech kladných stránek lidského pokroku – je to hledání prapůvodního lidství a jeho vztahu k našemu nejspíšejšímu poznání a způsobu života.

Otiskem dlaně v hlíně jeskyně se tento prostor stal poznaným. Malbou býka na stěně jeskyně bylo zvíře uloveno lidskou imaginací. Megalitickými stavbami Stonehenge člověk pozoroval pohyb Slunce a hvězd, aby vyčetl svůj vlastní osud. Kamenné pyramidy v Egyptě překonávají lidskou pomíjivost. Středověkou katedrálou se člověk sklání před stvořitelem tohoto světa. Člověk hledal spojitost svého vlastního života s okolím, bedlivě ho pozoroval a řídil se jeho řádem. Zásah do tváře krajiny byl nejvyšším aktem poznání. Vraťme se k člověčenství, chtějme poznat kůru stromů, vodu, vlastní tělo, jeden druhého. Učme se vidět, slyšet, hmatat, cítit, chutnat. Pojďme otisknout svou dlaň do hlíny.

Realizace hry:

Program přibližuje a dává možnost vyzkoušet si principy tvorby významného stylu moderního umění, který je zároveň blízký východiskům hlubinné ekologie. Jednotlivá díla mohou být vytvářena buď jednotlivci, nebo skupinkami. Pro dobré vyznění celé dílny je nutné najít vhodné prostředí – tj. pokud možno členité a přitom prostorné, s dostatkem materiálu – kameny, suché stromy, padlé větve, listí, hlína apod. ... Zde se soustředíme a motivujeme účastníky textem libreta (či jiným podobným).

Po této motivaci je ještě nutné určit přesný čas na realizaci (i pyramidy musely být hotové dřívě, než zemřel faraón) a ještě jednou zdůraznit ekologii a ideu Land artu (... dílo, které je lidského původu, ale přitom nenarušuje přírodu...). Poté již všechny zanecháme jejich tvůrčímu zápalu. Během prací musíme mít přehled, kolik tvůrčích skupin nebo jednotlivců vytváří svá díla. Průběžně je informujte o čase a můžeme s nimi konzultovat, inspirovat je, přiložit ruku k dílu... Asi 3/4 hodiny v závěru si necháme pro „vernisáž“. Společně se procházíme krajinou od jedné instalace ke druhé a o vzniklých artefaktech vedeme uvolněný a otevřený hovor, fotografujeme, rozzímáme apod.

Las Vegas

Fyzická zátěž:	1	Počet hráčů:	20 - 60	Materiál:	hrací plátna, žetony, rulety, označení bank, pravidla
Psychická zátěž:	2	Věková kategorie:	libovolná		vyplácení výher, bar, míchané nápoje,
Čas na přípravu:	2 h	Prostředí:	sál (nejlépe několik)		herní peníze, bodové světlo na hrací
Instruktorů na přípr.:	4	Denní doba:	večer, noc		stůl, formulář koncese, výzdoba sálu
Čas na hru:	4 h	Roční doba:	kdykoliv		(konfety, šampaňské atd.)
Instruktorů na hru:	6 - 8				

Cíl:

Upevnění vazeb mezi hráči, rozvoj komunikace, pobavení.

Charakteristika:

Dramatická, málo strukturovaná hra. Společenský večer v herně u rulety s dražbou.

Motivace:

Před hráče předstoupí personál herny (organizátoři) v patřičném oblečení a majitel herny pozve hráče k účasti na společenském večeru ve velkém stylu s ruletou a se vším, co k tomu patří.

Realizace hry:

Po motivaci dostanou hráči časový prostor, aby se mohli na hru připravit. Mají za úkol vyrobit si kostým a mohou si vymyslet roli, postavu, kterou budou celý večer hrát (mladý šlechtic, úspěšný továrník, žena vamp, kapsář, spisovatel ...). Poté přicházejí do herny, kde jsou seznámeni s průběhem celého večera a jsou jim vysvětlena pravidla rulety.

Peníze potřebné pro zapojení do hry (rulety, bar ...) mohou hráči získat upsáním směnky. Na každou směnku uvede hráč reálnou službu, kterou je schopen nabídnout a samozřejmě také splnit (např. uvařím snídani a přinesu ji do postele, zazpívám pod okny kdekoliv v ČR, poskytnu poradenské služby z oblasti PC v délce 1 hodiny ...). Směnka má platnost jeden rok. Tuto směnku nabídne hráč bance, jejíž znalec (organizátor) ohodnotí službu na směnce určitou hodnotou hracích peněz nebo žetonů. Pokud hráč s ohodnocením souhlasí, je směnka stvrzena podpisem bankovního znalce a klienta (hráče) a stává se majetkem banky. Při větším počtu hráčů je dobré zřídit dvě navzájem si konkurující banky. Hráči mohou směnky upisovat během celé hry a získávat tak další prostředky.

Hráči během večera získávají nebo utrácejí peníze. V závěru večera mají možnost vykoupit si své směnky zpět (max. 3) anebo mohou peníze použít k získání cizích směnek v dražbě. Do hry jsou zapojeni i organizátoři, kteří mají jako personál kasina stanovený plat a mohou se tak zúčastnit závěrečné dražby. Peníze získané za směnky mohou hráči použít i k pronájmu určitých prostor kasina od jeho majitele a snaží se podnikat v jejich rámci (bar, WC, směnárna...).

Ruleta se hraje v několika sériích (3 – 4) po asi deseti točeniích. Při větším počtu účastníků je dobré hrát na dvou hracích plátech (americká a francouzská ruleta). V mezičasech se tančí, podává se večere a nápoje, to vše samozřejmě za hrací peníze.

Po ukončení rulety následuje doba určená pro možné vykoupení vlastních směnek. Hráči zhodnotí svůj momentální kapitál a mohou si od banky vykoupit své směnky (1 – 3), u kterých nechtějí, aby postoupily do závěrečné dražby. Následuje dražba směnek, které zůstaly ve vlastnictví banky. Směnky se poprvé veřejně přečtou a začínají se dražit. Hráči přihazují podle výše svého kapitálu. Ve druhém kole vyhlásíme „holandskou dražbu“ (bez vyvolávací ceny). V případě, že dražba stagnuje (pro nedostatek peněz mezi hráči či kvůli nadměrné movitosti některého z hráčů), může banka nebo majitel kasina věnovat část svých prostředků účastníkům dražby a tím zvýšit jejich kupní sílu. Dalším možným krokem k oživení dražby je povolení sdružovat prostředky více účastníků. Směnky, které nejsou prodány ani po druhém kole, jsou prohlášeny za neprodejná a propadají ve prospěch majitele herny. Noví majitelé směnek mají možnost v průběhu celého roku uplatnit u autora její plnění.

Metodické poznámky:

Celá hra by měla mít jednotný styl, probíhat v atmosféře vyšší společnosti. Je třeba patřičně vyzdobit místnost, přizpůsobit kostýmy, chování a konverzaci. Pokud se účastníci stylizují do určité role, je dobré hrát i po celý večer. V rámci hry můžeme navodit atmosféru určité doby (30. léta). Oživení do hry vnese losování vstupenek o ceny, nabídka

pronájmu prostor vyvěšená na viditelném místě, vyhlášení ceny za nejvyšší výhru v prémiovém kole rulety. Pravidla rulety umožňují zpestření a zvýšení dramatickosti. Například po vypadnutí kuličky z rulety jsou vyplaceny všechny sázky, což náramně oživí hru.

Living Colours

Fyzická zátěž:	3	Instruktorů na hru:	1	Roční doba:	léto
Psychická zátěž:	2	Počet hráčů:	15 - 30	Materiál:	potravinářský škrob, malířské barvy, 4 velké nádoby (umělohmotné kbelíky), lano
Čas na přípravu:	1 h	Věková kategorie:	I - IV		
Instruktorů na přípr.:	2	Prostředí:	louka		
Čas na hru:	15 – 45 min	Denní doba:	kdykoliv		

Cíl:

Rozvoj fyzického kontaktu.

Charakteristika:

Dramatická hra. Hra na babu, kdy se baba předává rukou namočenou v barvě, postupně přejde v hromadné pomalování barvami.

Realizace hry:

Na ohraničeném prostoru (asi 10 x 10 m), v lepším případě pokrytém bílým plátnem, se sejdou lidé oblečení pouze v plavkách. Mají-li triko nebo košili, pak pouze bílé (v ideálním případě jsou všichni celí v bílém). Po krátkém rozehtání (honičky, vytlačování, přetahování...) proneseme stručný proslov oslavující barevnost života a spolu s náležitě zesílenou hudbou kapely Living Colours zahájíme samotnou hru, jednoduchou honičku omezenou pouze na ohraničenou plochu. Na začátku určíme první 3 honiče (při menším počtu stačí 2 či jeden) a vysvětlíme, že „baba“ se předává dotekem rukou na jakoukoliv část těla. Přičemž ruka je vždy předem namočená v některém z kbelíků s barvami, které jsme předtím připravili uprostřed plochy. Jakmile začínáme pociťovat, že dynamika vrcholí, napomůžeme tomu, aby se hra „zvrhla“ a mimo veškerá pravidla se spotřebovala všechna zbylá barva. Tečkou za divokým rejem je „valná hromada“ uprostřed plochy. Pak pořídíme skupinové foto (samozřejmě na barevný materiál) a jsou-li pro to v místě podmínky, uspořádáme „spanilou jízdu“ barevných do šedi přilehlé civilizace, nejlépe například za účelem koupě míchané zmrzliny (nesmí to být příliš daleko, aby atmosféra nevyprchala). Součástí programu je i společné mytí.

Metodické poznámky:

Zdravotně a ekologicky přijatelnou, přitom dostatečně krycí barvu lze vyrobit tak, že se dle návodu uvařený potravinářský škrob natónuje práškovými či tekutými malířskými barvami. Po použití je třeba vše řádně umýt – pozdější praní neodstraňuje skvrnu dokonale.

Messnerovy vrcholy

Fyzická zátěž:	4	Počet hráčů:	5 – 20	Roční doba:	kdykoliv
Psychická zátěž:	3		koedukovaných dvojic	Materiál:	fáborky, 33 sáčků
Čas na přípravu:	3 h	Věková kategorie:	libovolná		na losování, 5x kartičky s čísly 1 až 4,
Instruktorů na přípr.:	3	Prostředí:	kopcovité		42 kartiček ANO, 42 kartiček NE,
Čas na hru:	3 h	Denní doba:	dopoledne,		vrcholové kupony
Instruktorů na hru:	3		odpoledne		

Cíl:

Rozvoj poctivosti, strategie a fyzické zdatnosti.

Charakteristika:

Závod dvojic. Závodníci se snaží zdolat 14 vrcholů a náhoda jim určuje, zda budou úspěšní.

Libreto:

16. 10. 1986 se Reinhold Messner (narozený 17. 9. 1944 v jihotyrolském Brixenu) stal prvním člověkem, který vystoupil na všech čtrnáct osmitisícových vrcholů naší planety.

Motivace:

Přivítáme účastníky jako manželské dvojice, členy Messnerovy společnosti, která se každoročně schází v některém horském středisku. Tentokrát se Reinhold Messner omluvil, ale jako již tradičně pro nás připravil velkou atrakci – závod, který nazval Messnerovy vrcholy.

Realizace hry:

Úkolem dvojice je zdolat všech 14 vrcholů. Od depa vede pět základních cest do pěti základních táborů (base campu, dále BC). Ve čtyřech z pěti BC se cesta rozděluje ke třem vrcholům. Z pátého BC vedou cesty už jen ke dvěma vrcholům. Dohromady je tedy vytyčeno 14 cest na 14 vrcholů. Každá cesta na vrchol začíná v depu a pokračuje do BC (500 – 1 000 metrů). Z BC cesta dále stoupá nahoru do kopce (cca 500 m) a asi 100 – 300 m před vrcholem je tzv. klíčové místo (těžký úsek). BC, klíčové místo i vrchol s uvedenou výškou jsou viditelně označeny. V BC si každý hráč vytáhne z pytlíku číslo 1 – 4, které určuje možný další postup (objektivní podmínky). Číslo 1 značí ideální podmínky, číslo 4 nejhorší podmínky. Např.:

1. skvělé počasí, fyzický stav, spolupráce šerpů – 100 % jistota dobytí vrcholu
2. naděje na zdolání vrcholu značná (66 %), ale počasí se začíná zhoršovat
3. vrchol lze dobyt, ale riziko je značné (33 % naděje), zranění, nebezpečí lavin
4. nelze pokračovat, bylo by to šílenství, nutný návrat do depa.

Vytažené číslo vhodí zpět a rozhoduje se o svém dalším postupu. Pokud se vrací do depa (povinně při čísle 4 a případně při čísle 2 nebo 3), vrchol se mu nezapočítává a musí ho dobyt při některém dalším pokusu. V opačném případě pokračuje dále k vrcholu, až dojde ke klíčovému místu.

Po dosažení klíčového místa pokračuje automaticky k vrcholu, pouze pokud si vytáhl v BC variantu 1. Jestliže si vylosoval variantu 2, tahá si podruhé z pytlíku označeného číslem 2, v němž jsou tři kartičky (ano, ano, ne). Vytáhl-li si v BC variantu č. 3, tahá z 3. pytlíku z variant (ano, ne, ne). Ano mu otvírá cestu k vrcholu, Ne ho nutí vrátit se bez úspěchu do depa. Vhodí kartičku zpět, a může-li pokračovat, dorazí na vrchol, kde si vezme vrcholový kupon, a vrací se do depa.

Vítězí dvojice, která jako první zdolá všech 14 vrcholů za těchto podmínek:

Každý z dvojice může běhat sám (stačí tedy, když vrchol dobude jeden z dvojice).

Jeden vrchol je však stanovený jako povinný pro celou dvojici, na něj musí dvojice vyrazit společně a společně ho dobyt (při tomto pokusu si tahá dvojice vždy jen jednu variantu).

Tři vrcholy si lze stanovit jako cesty s kyslíkem (s krosnou na zádech). Při těchto pokusech si hráč netahá ani v BC ani na klíčovém místě žádnou variantu, má tedy od začátku jistotu, že vrchol dobude. Je možné tyto tři vrcholy neurčovat, nechat dvojici, aby si zvolila sama pokusy bez kyslíku.

Metodické poznámky:

Před startem každý z dvojice nahlásí v depu vrchol, o který se pokusí, při každém návratu do depa odevzdává vrcholový kupon nebo hlásí neúspěšný pokus a oznamuje další vrchol, o který se pokusí. Hru uvádíme v závěru kursu, jelikož v této době můžeme lépe prezentovat svou důvěru v účastníky. Je vhodné uvádět hru venku, před stěnou chalupy vyzdobenou plakáty hor, a scénu zvýraznit i cepíny, lany apod. Hra končí v okamžiku, kdy všech čtrnácti vrcholů dosáhnou 3 dvojice.

Přehled vrcholů a obtížných úseků:

- | | |
|--|---|
| 1. Mount Everest – Čomolungma 8 848 m – Hillaryho výšvih | 8. Nanga Parbat 8 126 m – Mouřenínova hlava |
| 2. K2 – Čogori 8 611 m – Abruzziho žebro | 9. Manaslu 8 125 m – Křížový travers |
| 3. Kančendženga 8 597 m – Jižní vrchol | 10. Annapurna 8 078 m – Herzogův bivak |
| 4. Lhoce 8 501 m – ledopád Khumbu | 11. Hidden Peak 8 068 m – Balonský ledovec |
| 5. Makalu 8 481 m – Západní pilíř | 12. Broad Peak 8 051 m – Střední vrchol |
| 6. Dhaulágiri 8 172 m – Cesta sebevrahů | 13. Gašerbrum II 8 035 m – Východní vrchol |
| 7. Čho Oju 8 153 m – Ngojumba-Ri III | 14. Šišapangma 8 013 m – Světlé místo |

Neuvěřitelná rozprava

Fyzická zátěž:	1	Počet hráčů:	15 - 30	Denní doba:	pozdní odpoledne, večer
Psychická zátěž:	3	Věková kategorie:	libovolná	Roční doba:	kdykoliv
Čas na přípravu:	1 h	Prostředí:	atmosférotvorné místo navozující pocit zvláštnosti, klidné, bez zbytečných diváků	Materiál:	kostýmy, rekvizity
Instruktorů na přípr.:	1				
Čas na hru:	2 - 3 h				
Instruktorů na hru:	2				

Cíl:

Vzájemné seznámení účastníků, rozvoj komunikačních schopností, trénink přesného formulování a vyjádření vlastních stanovisek.

Charakteristika:

Seznamovací hra. Setkání nejrůznějších historických, současných či literárních osobností v jiném prostoru a čase.

Realizace hry:

Účastníci jsou s dostatečným předstihem vyzváni, aby si vybrali některou ze všeobecně povědomých osobností. Zadáni před kursem: zvol si jednu osobnost, která tě zajímá, přitahuje, provokuje, je ti něčím blízká (nezáleží na epoše, z níž tato osobnost pochází, může být skutečná, literární i historická...), a pak pohovoř na dvě následující témata:

1. Kdo jsem, odkud přicházím a jaký je můj problém.
2. Co bych chtěl vzkázat dnešnímu světu, mé poselství dnešku.

V určitý čas se všichni dostaví na určené místo, převlečení za zvolenou postavu (v ideálním případě jsou všichni v kostýmech a shromáždění je velmi malebné, stačí však i náznak, rekvizita, ale dostatečně vystihující a charakteristická). Zde jsou uvítáni nejdůležitější postavou hry – moderátorem (instruktor). Ten řídí celou následující diskusi ve vhodné a přesvědčivé roli (Sokrates, Noe ...). V úvodu všechny přítomné vítá, pronáší krátký projev, v němž řekne něco o sobě, o smyslu své existence, čímž otvírá první kolo odpovědí – každý postupně odpovídá na první otázku. Je vhodné, aby moderátor každé kolo na konec v krátkosti shrnul a pak teprve otevřel další. Ve druhém každý vysloví vzkaz na téma č. 2. Hra končí kolem třetím, ve kterém má každý možnost ptát se kohokoliv na cokoliv. Ukončení hry a řízení diskuse je po celou dobu v citlivé režii moderátora. Program umožňuje zajímavé vzájemné poznání a dobře ukáže míru „osobní angažovanosti“ hráčů, byť pod maskou někoho jiného.

Metodické poznámky:

Důležité je, aby celý program nabyl charakteru jakéhosi rituálu, prazvláštního obřadu, čemuž lze napomoci jednak volbou místa (důležité pro celkovou atmosféru), jednak uspořádáním postav do kruhu nebo podkovy. Ideální je tuto hru uvádět za tmy (se soumrakem). Atmosféře můžete pomoci svíčkami nebo mdlým světlem petrolejky – lze jí osvětlovat jednotlivé tváře postav (moderátor musí mít alespoň jednoho pomocníka „bez role“). Sraz účastníků je dobré určit poblíž místa konání hry, tam je pak přivést „v hadu“, se šátky na očích. Tato hra je vhodným programem na začátek kursu.

Nexus 4

Fyzická zátěž:	4	Instruktorů na hru:	3 + 1 na každou skupinku	Denní doba:	večer, noc
Psychická zátěž:	3	Počet hráčů:	12 - 30	Roční doba:	kdykoliv
Čas na přípravu:	1,5 - 2 h	Věková kategorie:	II - V	Materiál:	izolepa, papír, tužky, dělobuchy, pro každý tým, kazeta, magnetofon
Instruktorů na přípr.:	2	Prostředí:	místnost, vzdálený dům a cesta k němu, vedoucí po silnici i lesem		
Čas na hru:	4 - 5 h				

Cíl:

Sebezpoznaní, pohled na vlastní život z úhlu konečnosti.

Charakteristika:

Inscenační hra. Náročná a přítom marná cesta za získáním nesmrtelnosti.

Libreto:

Los Angeles 2 073. Skupina androidů – replikantů typu Nexus 4 přiletá v odcizeném raketoplánu na Zemi. Násilně opustila Jupiterův měsíc Io, kde pracovala při těžbě vzácných nerostů. Motivem jejich útěchu je snaha o poznání pravdy o jejich původu, směřování a nesmrtnosti, která je podle různých zpráv zpochybněna. Zároveň chtějí naplnit svou touhu přiblížit se člověku, najít smysl svého konání, smysl života a stát se tak nesmrtelnými lidmi. Nejvíce je ale zajímá jejich původ a minulost. Na své cestě se nezastaví před ničím. Na jejich stopu jsou však nasazeny speciální oddíly lovců robotů – Blade Runeři, kteří mají za úkol androidy vypátrat a „poslat je na odpočinek“.

Realizace hry:

Předem je sestaven seznam hráčů, ve kterém je každému z nich přiřazeno výrobní číslo (např. NEXUS 6-532/M), a tím jsou podle posledního písmena rozděleni po fyzické stránce do vyrovnaných týmů po 5 – 6 lidech. Každý hráč je přiveden do temné místnosti, kde je mu vyraženo výrobní číslo (izolepa s nadepsaným číslem nesmazatelným fixem). Tato „výroba androidů“ může probíhat na výrobním pásu ve speciální továrně. Poté androidi již přistávají na Zemi. Atmosféru navodíme tak, že okny proudí do raketoplánu ostrá světla L.A. Z palubního počítače se ozývá hlas, který oznamuje přistání na Zemi. Dále hlas oznámí, že pro další část budou androidi rozděleni do menších skupin (podle písmena ve výrobním čísle). Tím budou pohyblivější a snáze uniknou pozornosti Blade Runerů a snad alespoň některá z nich dosáhne cíle.

Zvenčí zaznívá velitelský hlas vyzývající určitou skupinu replikantů (podle posledního písmena výrobního čísla) k rychlému odchodu. Bezprostředně následuje další, dokud neodběhnou všichni. Hlavně rychle – jde o život, jde o nesmrtnost! Každé skupině je přiřazen velitel (organizátor), který je jedním z nich – také NEXUS, ale pátrá po informacích na Zemi již déle, a proto zná cestu a může zodpovědět a vysvětlit případné dotazy. Skupina se dozvídá, že se pokusí dostat do domu, kde bydlí člověk, který je zkonstruoval. Je to doktor Tyrell. Jen on může poradit s otázkou po vlastní minulosti, s otázkou proč jsme zde.... Pozor, všude okolo mohou být Blade Runeři, proto se musí postupovat tiše, rychle a obezřetně.

Cesta vedoucí k Tyrellovu domu je 6 – 9 km dlouhá, podle prostředí a zdatnosti hráčů. Převážná část vede po silnici, kde se může běžet co nejrychleji, jak jen to jde. Chvilími pro zpestření může cesta či zkratka vést přes les, kde se dají plnit různé úkoly (přezení seníku, cesta potokem pro smazání stop, přechod klády po tmě). A jelikož je tma, celá skupina se musí držet pohromadě, aby se při rychlém přesunu někdo neztratil a nestal se obětí Blade Runerů.

Postava doprovázejícího NEXA je mimořádně důležitá, neboť seznamuje hráče s dalšími informacemi a tvoří atmosféru i následující děj hry. Do rychlého tempa se jakoby sama sebe nahlas ptá otázkami vystihujícími záměr celé hry („Kdo jsme? Kde mohu hledat své kořeny? Co s nesmrtností? Co nás činí šťastnými? K čemu jsem užitečný? K čemu směřuji? Co je pro mne nejdůležitější? Co cítím k ostatním?“).

Zároveň se společně se všemi snaží najít i odpovědi a podněcuje k debatě. Neustále však dbá na vysokou dynamiku, kterou zvyšuje nebezpečím hrozcím od Blade Runerů a faktem, že jde všem zároveň o život i nesmrtnost – nikdo neví, jak dlouho bude ještě naživu, nikdo neví, co s ním bude (Teď nám jde o všechno.).

Projíždějící auta jsou využita k dotvoření atmosféry jako Blade Runeři, před kterými se skupina musí rozptýlit po okolí nebo naskákat do příkopů podle silnice. Za Blade Runery jsou považovány i ostatní skupiny Nexů, které se přiblíží na dohled. Buď se musí zrychlit, nebo na chvíli ukrýt podle cesty a počat, až přeběhnou, a teprve potom opět pokračovat. K napětí a ostřejšímu tempu pomůže průvodce i sem tam odhozeným dělobuchem symbolizujícím střelbu Blade Runerů. Osvětlená místa jsou probíhána co největším tempem. Skupina vyčerpaných androidů, prahnoucích po odpovědích na všechny otázky, dobíhá k domu, v němž se setkává s doktorem Tyrellem.

„Jsem doktor Tyrell, váš stvořitel. Informace, které vám zjeví pravdu o délce vašeho života, jsou přísně tajné a nesmějí se dostat do nepovolaných rukou. Proto byly zakódovány do čtyř kazet, které se nalézají zde v mé centrále v nejvyšším patře. Na vás je, abyste našli jednu část informací a přenesli ji zpět do vesmírného korábu, kde ji pomocí palubního počítače budete moci společně s ostatními androidy dekodovat. Pamatujte, že v malé skupině se postupuje rychleji a máte větší šanci uniknout Blade Runerům.. Proto se spojte se zbytkem replikantů až v bezprostřední blízkosti vašeho raketoplánu. Tam se dozvíte vše. Čas běží a konec se blíží. Nezapomeňte!“

Na zklamání není čas, je nutno najít kazetu a co nejrychleji se vrátit zpět! Cesta vede po známé trase a v podobné atmosféře s tím, že doprovázející Nexus klade větší důraz na formulování myšlenek v diskusi na předchozí otázky. Aby mohla být zpráva dekodována, je potřeba všech skupin. Proto se nedaleko raketoplánu, kde již nehrozí nebezpečí Blade Runerů, skupiny scházejí a dále pokračují společně.

Jednotlivé skupiny postupně vkládají své kazety, na kterých je označeno pořadí, do palubního počítače k dekodování.

Příklad zpráv nahraných na kazety:

- *Já, doktor Tyrell, vám mohu sdělit následující. Výroba humanoidního robota typu Nexus 6 se dostala do stavu, kdy nebylo možné přesně předpovědět délku životnosti, která začala několikrát převyšovat lidský věk. Mohlo se stát, že se androidi pokusí uchopit moc do svých rukou. Jsem váš stvořitel a vy mé děti – proto vám nebudu lhát.*
- *Všem androidům byl implantován časový omezovač životnosti, který po čtyřech letech rozloží jejich neuronovou síť. Organismus replikanta reaguje na jakýkoli pokus prodloužení životnosti mutací, která končí do deseti minut odchodem na odpočinek. Smiřte se se svým osudem.*
- *Zbývá vám ještě necelý rok života. Je pouze na vás, jak tento rok prožijete. Rok života androida znamená v pozemském čase 10 minut. Během nich neopouštějte sál kosmického korábu a pro ostatní na zachyťte v několika větech, jak se svým posledním rokem života naložíte. Co chcete prožít a vykonat?*

- *Nahrané diskety vložte do palubního počítače, který vám před odchodem na odpočinek vaše poslední měsíce života přehraje. Nezapomeňte! Čas běží a vám zbývá již jen rok života. Co s ním – to je na každém z vás. Važte dobře své činy. Buďte otevření a upřímní.*

Váš doktor Tyrell

Každý (i průvodci) dostane papír s tužkou, aby během 10 minut mohl zapsat, co chce prožít a vykonat během svého posledního roku života. Záznamy jsou uloženy do schránky, ze které si vzápětí každý vybere jeden cizí. Všichni stojí v kruhu a postupně čtou jednotlivé zprávy. Každému, kdo přečte zprávu, je sejmuto výrobní číslo a sedne si nebo lehne – odchází na odpočinek. Po přečtení poslední zprávy můžeme celou hru zakončit výstižným heslem („Kdo jsem, kde jsou mé kořeny a kam směřuji?“) a nechat ji v tichosti nebo za doprovodu náladové hudby doznít. Kdo chce, může zůstat v místnosti a přemýšlet nebo relaxovat, ostatní ho neruší.

Metodické pokyny:

Organizátoři si musí předem dostatečně podrobně vyjasnit jednotlivé role a etapy hry, neboť v průběhu je jakákoliv komunikace mezi skupinami i ostatními organizátory nemyslitelná. Průvodci skupin si podrobně zopakují pravidla, projdou trasu (hra probíhá v noci!) a domluví způsob, jak postupovat stejným tempem (předbíhání ve stylu „To jsou Blade Runeři“, signalizace baterkami, černé schránky) a co dělat v případě zabloudění. Pozornost je nutno klást na zlomové body hry a sporná místa – možnost střetu u Tyrellova domu, způsob setkávání všech skupin u raketoplánu v přijatelném čase a bez čekání, rozdělování do skupin a jejich vybíhání na trať, atmosféra při závěru. Za Tyrellův dům je vhodné zvolit neznámý tajuplný objekt (hrad, věž, jeskyně), který je vidět z dostatečné vzdálenosti. Nesmí se podcenit hudební kulisa a úprava míst při celém průběhu hry, zejména při jejím závěru. Zprávy týkající se posledního roku života jsou po přečtení buď obřadně spáleny, nebo je s nimi jinak formálně naloženo, rozhodně nesmějí být ponechány svému osudu, aby se druhý den povalovaly po místnosti – jedná se přece o důležité myšlenky každého z účastníků.

Na základě fyzicky náročného vypětí, které přijde nakonec vnívat, a příslušným zklamáním, stejně jako je tomu mnohdy při vážném konání, se hráči společně i jednotlivě budou moci zamyslet sami nad sebou. Nad tím, že každý je zde pouze na okamžik, a jak tento svůj okamžik co nejzodpovědněji využít. Při dlouhé a náročné pouti ne jeden z hráčů pozná, co je nabízená pomocná ruka a pocit sounáležitosti se skupinou.

NSWE Run

Fyzická zátěž:	3	Instruktorů na hru:	1	Roční doba:	kdykoliv
Psychická zátěž:	2	Počet hráčů:	4 - 30	Materiál:	cedule Sever, Jih,
Čas na přípravu:	0 h	Věková kategorie:	libovolná		Východ, Západ, 4x mapa 1:25 000,
Instruktorů na přípr.:	0	Prostředí:	členité		hodinky, buzoly
Čas na hru:	30 – 60 min	Denní doba:	dopoledne, odpoledne		

Cíl:

Orientace v terénu, odhad a rozvoj fyzických schopností.

Charakteristika:

Závod družstev. Běh terénem s dodržением přímého směru a časového limitu pro návrat.

Realizace hry:

Hráče rozdělíme na čtyři družstva. Kapitáni dr. si vylosují směr (světovou stranu), kterým jejich dr. poběží, a obdrží papírovou ceduli s nápisem světové strany. Pro všechny dr. je určen stejný časový limit (20 – 50 minut) pro návrat do výchozího bodu.

Po startu hráči vyběhnou daným směrem, podstatné však je, že skupina musí postupovat pokud možno po přímce a překonávat tedy všechny jen trochu schůdné překážky, které jsou v cestě (ploty, skalku, řeky...). Míra, do jaké je dodrženo toto pravidlo, závisí na hráčích samých, na jejich „nabuzení“. Je zřejmé, že v tomto závodě nelze zaručit všem skupinám stejné podmínky a nelze tedy ani určit objektivního vítěze, o což pochopitelně ani tak moc nejde. Cílem skupiny je dostat se co nejdál od výchozího bodu, zde na místě zanechat ceduli s nápisem své světové strany. Do mapy si zaznamenat polohu cedule a v limitu se vrací zpět. Vítězí to dr., které se dostalo ve svém směru nejdál a vrátilo se přitom v časovém limitu. Je zřejmé, že pro nerovnost podmínek nemůže jít o vážně míněný závod, ale o opravdový „hec“.

Pakobal

Fyzická zátěž:	3	Čas na hru:	0,5 - 2 h	Prostředí:	louka, hřiště
Psychická zátěž:	3	Instruktorů na hru:	1	Denní doba:	dopoledne, odpoledne
Čas na přípravu:	5 min	Počet hráčů:	dr. po 8 – 10 hráčích	Roční doba:	jaro, léto, podzim
Instruktorů na přípr.:	1	Věková kategorie:	libovolná	Materiál:	fotbalový míč, branky

Cíl:

Navození atmosféry, pobavení, uvolnění, recese.

Charakteristika:

Utkání. Fotbal, při kterém po kopnutí do míče se musí hráč dotknout vlastní branky.

Realizace hry:

Hra je odvozena z pravidel fotbalu. Je zde jediná výjimka. Do míče se sice kope, ale nikdo ho nesmí držet delší dobu (2 – 3 s). Každý hráč, který jednou kopne, se musí jít či běžet „nabít“ na brankovou čáru svého dr. Teprve potom se může vrátit do hry. Hra je divácky i akčně velmi atraktivní, je vhodné uspořádat v ní turnaj např. 3 družstev po 10 hráčích. Svě kouzlo má však i velký počet hráčů na hřišti. Hru uvádějme jako recesi a také si ji tak užijeme.

Pozdrav ze zeměkoule

Fyzická zátěž:	1	Počet hráčů:	12 - 60	Materiál:	barevné a bílé papíry
Psychická zátěž:	3	Věková kategorie:	libovolná		A4 (alespoň 15 na osobu), sešívačky
Čas na přípravu:	1 hod	Prostředí:	louka nebo vodní plocha s vyvýšeným místem		(alespoň 2 na dr.), sponky do sešívačky, jehly, nitě
Instruktorů na přípr.:	1	Denní doba:	dopoledne, odpoledne		
Čas na hru:	2 - 3 h	Roční doba:	kdykoliv		
Instruktorů na hru:	1				

Cíl:

Rozvoj tvořivosti, fantazie, cvičení týmové spolupráce.

Charakteristika:

Dílna. Tvorba velkoplošného obrazu jako sdělení pro mimozemšťany.

Libreto:

Erich von Däniken: Vzpomínky na budoucnost 11. kapitola.

Musíme si položit otázku, zda má vůbec hledání cizích signálů pro náš průzkum vesmíru smysl a zda by nebylo účelnější signály do vesmíru naopak vysílat. Nemůžeme ovšem očekávat, že mimozemšťané čirou náhodou rozumějí rusky, španělsky nebo anglicky a že nedočkavě čekají, až je konečně zavoláme... Jak se zdá, zbývají tři možnosti, jak se ohlásit: matematickými symboly, laserovými paprsky nebo obrazy.

Mohli bychom na sebe např. upozornit opticky. Silný svazek laseru namířený k Marsu nebo k Jupiteru, by určitě nezůstal nezpozorován místními obyvateli – jsou-li tam ovšem jací. Jinou, poněkud fantasticky znějící možností je obdělávat obrovské plochy půdy tak, aby vznikly velmi výrazné barevné kontrasty, vytvářející zároveň obecně platný geometrický nebo matematický symbol. Odvážná, ale bezpochyby proveditelná myšlenka: obrovský rovnostranný trojúhelník se stranami o délce 1 000 km by byl osázen bramborami a v něm vepsaný kruh oset pšenicí. Každého léta by se vepsaný žlutý kruh výrazně odrážel od zeleného rovnostranného trojúhelníku. Byl by to ke všemu pokus užitečný a výnosný. Jestliže existují mimozemšťané, které hledáme a kteří hledají nás, přesvědčilo by je objevení kruhu a trojúhelníku, že tyto tvary určitě nejsou pouhým rozmarem přírody...

Realizace hry:

V 6 – 12 členné skupině zhotovit z bílých a barevných papírů formátu A4 velkoplošný obraz – signál pro mimozemskou civilizaci. Povolená technika: sešívání papírů sešívačkou či jehlou a nití. Není povolena úprava formátu papírů. Hráči pracují ve skupinách. Skupiny si mezi sebou mohou vyměňovat papíry podle potřeby. Po dokončení se obraz rozvine na vodní hladině (nejlépe s použitím loďky) a všichni se jdou na skálu podívat na výsledky prezentované práce. Obraz vydrží na hladině i několik dní, poté ho z vodní hladiny sklídíme.

Princezna Šin-šo

Fyzická zátěž:	5	Počet hráčů:	30 - 50	Roční doba:	jaro, léto, podzim
Psychická zátěž:	4	Věková kategorie:	II - IV	Materiál:	nosítka, podrobné mapy, buzoly, lana, kánoe, baterky, vlakový jízdní řád, ve vyspělejší variantě jsou možné i vysílačky nebo mobilní telefony
Čas na přípravu:	12 hod	Prostředí:	řídce osídlená krajina s řekou u železniční tratě		
Instruktorů na přípr.:	1	Denní doba:	večer a noc		
Čas na hru:	4 h				
Instruktorů na hru:	2				

Cíl:

Rozvoj vůle a týmové spolupráce, prověrka fyzické zdatnosti.

Charakteristika:

Závod dr. Dvě dr. přenáší v noci jednoho svého člena k vlaku, poté ho převáží vlakem a následně lodí, aby se na závěr vrátila zpět do výchozího bodu.

Libreto:

Rok 1959. Do Lhasy vstupují Číňané a jedinou naději vážně nemocné tibetské princezny Šin-šo je její náročný transport do nemocnice na opačné straně hor v Nepálu. Zachránci ji musí v nosítkách dopravit na poslední vlak jedoucí do hor a překonat neprostupná místa bez komunikací plavbou na lodi po rozbouřené řece. Do nemocnice však bude přijata jen s rozluštenou šifrou – kódem, kterým zachránci prokážou svou totožnost. Na záchranu princezny se hlásí první týmy nejschopnějších Tibetanů, ochotných nasadit i svůj život...

Realizace hry:

Režisér hry ještě před uvedením pravidel zdůrazní nesmírné nároky nejen na fyzickou kondici, ale také na řídicí schopnosti a koordinaci celého týmu. Delší dobu před uvedením hry byl vypsan konkurs na dva šéfy týmů, dva jedince, kteří jsou schopni řídit skupinu při řešení náročného týmového úkolu. Konkurs je prováděn tajnou volbou, při které každý z hráčů vybírá dvě osobnosti. Nyní je čas vyhlásit výsledky konkursu. Tito dva vybraní šéfové si volí jednotlivé členy své skupiny nejen podle jejich fyzického fondu, ale také podle intelektu a vzájemné spřízněnosti. Je nutno dbát na vyrovnanost obou týmů hlavně ve směru stejného počtu hráčů a stejného poměru chlapců a dívek ve družstvech. Proto je dobré vybrat takovou metodu rozlosování hráčů, která vytvoří vyrovnané týmy (např. střádavá volba šéfů).

Týmům je předložen náskres bojové situace a podrobně vysvětlena pravidla. Hlavní činností ve hře je přeprava zraněné princezny na nosítkách po určené trase. Z místa startu ji nosiči v nosítkách dopraví do zhruba 5 – 7 km vzdáleného nádraží A, odkud ve stanovenou dobu odjíždí vlak do obce B. Do místa B musí další část nosičů dopravit z místa startu kanoi, neboť se odsud bude princezna přepravovat v lodi se dvěma průvodci do místa C. Zbylí nosiči se po vlastní ose přemístí do místa výstupu z lodi v bodě C, kde princeznu nosiči opět naloží na nosítka a přes místo D a E ji dopraví do cíle. Mezi D a E vede asfaltová silnice a oba týmy musí mezi těmito dvěma místy po ní povinně postupovat. Zároveň je v místě F ukryta šifra potřebná k dosažení cíle a v místě G rastr křížovky (viz dále). **Vítězí tým, který má jako první v cíli nejen princeznu, ale zároveň nosítka, loď, všechny nosiče (hráče) a vyluštěnou šifru a křížovku ve všech polích rastru.** Princezna se po celou dobu přepravy nesmí dotknout země, a to ani při nastupování do vlaku a na toaletě – v těchto případech je možná pomoc nosičů. V kanoi mohou být nosítka složena a princezna sedí společně s vodáky v lodi. Po celou dobu hry nelze využít cizí pomoci nebo jiné než povolené přepravy.

Metodické poznámky:

Pokud vlak vzdálený 7 km od tábora odjíždí ve 22:22 h, motivační scénka, rozlosování hráčů a vysvětlení pravidel musí skončit ve 20:30 h, aby hráči měli minimálně půl hodiny na přípravu celkové strategie, rozdělení rolí, výběr hráčky, která bude princeznou, domluvu koordinace mezi nosiči lodi a nosiči princezny, určení taktiky k řešení šifer, výběr vodáků na říční úsek, na zpracování krizového scénáře, nachystání věcí, pomůcek, oblečení ... Aby týmy neodbyly přípravnou fázi, stanoví instruktor, že dr. mohou odejít ze střediska nejdříve např. ve 21:10, a tím vytvoří prostor pro kvalitní přípravu v týmech.

Je nutno dbát, aby hráči byli dobře oblečeni (zvláště princezna), vybaveni baterkami ... Doba nejčasnějšího odchodu ze střediska je volena tak, aby nosiči byli schopni mírným klusem princeznu dopravit na nádraží. V případě špatně zvoleného času by byla hra znehodnocena dlouhým čekáním na vlak nebo naopak ujetím vlaku, což by vedlo k diskvalifikaci týmu.

Největším úskalím hry může být její „nerovnoměrný vývoj“, kdy od samého počátku má jedna družina náskok, který se ztrátou motivace druhé party zvyšuje. Proto je ve hře několik regulátorů, které, aniž by poškodily fyzickou práci dosud vyhrávajícího týmu, dávají ještě několik možností kontaktu obou družin.

1. Odjezdem vlaku s oběma princeznami dojde k zaručenému kontaktu obou skupin – stav je doposud nerozhodný.
2. Výrazným regulátorem je luštění křížovky celým týmem v průběhu přesunu. V bodu G je umístěn rastr křížovky, který si tam každý tým může obkreslit. Svislou legendu křížovky obsahuje dopis, který je v úschově u jedné

Pro slávu královny

Fyzická zátěž:	5	Počet hráčů:	dr. po 7 – 10 hráčích	Materiál:	minimálně tři
Psychická zátěž:	3	Věková kategorie:	II - IV		horolezecká lana, sedací úvazky pro
Čas na přípravu:	1 - 2 hod	Prostředí:	členitý terén, okruh 800 – 1 500 m		všechny členy týmu (7 ks), 10
Instruktorů na přípr.:	2	Denní doba:	dopoledne, odpoledne		karabin, alespoň jedna originální
Čas na hru:	3 h	Roční doba:	kdykoliv		horolezecká kladka, dvoukolák, kláda
Instruktorů na hru:	3 - 4				dlouhá cca 1 m o průměru 15 – 20
					cm, velká žulová kostka

Cíl:

Rozvoj týmové spolupráce, fyzické zdatnosti, dovedností manipulace s horolezeckým materiálem a technického myšlení.

Charakteristika:

Závod dr. Všichni členové dr. musí zdolat velmi členitý terén s modifikovaným kanónem v co nejkratším čase tak, aby kanón i posádka byly bojeschopné.

Libreto:

Námětem závodu jsou tradiční závody námořních posádek, které se konají ve Velké Británii každým rokem na oslavu skutečné události z búrské války. Během této války posádka jedné lodi přetáhla lodní kanóny naprosto neschůdným terénem a útokem z nečekané strany vysvobodila britskou pevnost z búrského obklíčení.

Motivace:

Motivace začíná svoláním nic netušících účastníků k oslavě příjezdu královny. Organizátoři vystupují v uniformách, velitelskými hlasy organizují přípravy a zanedlouho se skutečně dostaví královna s doprovodem ke shlédnutí tradičního závodu. Velitel závodu po celou dobu vystupuje tak, jako by všem zúčastněným věc byla naprosto známá, přesto nesmí opomenout sdělit naprosto přesně a jasně všechna pravidla a časy. Posádky lodí (závodní týmy) jsou královně představeny (tedy v tu chvíli čteny) velitelem závodu. Je totiž naprosto nezbytné rozdělit týmy co možná nejspravedlivěji (i s ohledem na to, kdo má jaké zkušenosti s horolezectvím...). Poté se velitel závodu vydá na trať doprovázen všemi účastníky závodu, aby podrobně na místě ukázal a vysvětlil, co se od posádek očekává.

Realizace hry:

Úkolem všech týmů je absolvovat celou trať v co nejkratším čase. Po celou dobu musí s sebou nést kanón. Ten je tvořen lafetou (dvoukolák), hlavní (kláda) a koulí (velká žulová kostka). Hlaveň je plná střelného prachu, a proto se nesmí během celého závodu namočit. Koule se také nesmí namočit. Kanón se během závodu může rozebírat na části, ale v okamžiku, kdy se bude z kanónu střílet, musí být kompletní. Z kanónu se vystřelí tak, že se hlavěň uloží do lafety a za ni se položí koule. Za kanón nastoupí posádka do zástupu a hromadně zavolá: „PAL!“ Místa výstřelu jsou popsána dále v popisu tratě závodu. Prostor startu a cíle je společný na ohraničeném místě – „dělostřeleckém podstavci“. Dr. si na trať může vzít libovolné množství horolezeckého materiálu a dalších pomůcek nutných při zdolávání překážek na trati. Musí je však potom nést až do cíle. Pouze dva členové posádky smějí během závodu do vody. Za porušení pravidel je k výslednému času přičteno 5 minut. Posouzení, zda došlo k porušení pravidel, je zcela v kompetenci hlavního rozhodčího závodu.

Trať závodu by měla vést strmým kamenným mořem, skalními stěnami oddělenými vodní hladinou (lom, řeka), přes hluboké rokle a strmé srázy, kde by vás nenapadlo se ani procházet, natož táhnout kanón. Tímto terénem vede trať až k prvnímu místu, kde je třeba překonat vodní hladinu (10 – 30 m). Vodní překážku musí účastníci přemostit pomocí horolezeckého materiálu, který nesou s sebou. Podaří-li se přemostění překonat, směřuje skupina k vyznačenému vrcholu (Pik Williams). Zde jsou již očekáváni plukovníkem Williamsem, který plní zároveň funkci rozhodčího. Dr. zde zkompletuje kanón a vystřelí směrem k prostoru startu – cíle. Rozhodčí zahlásí: „Zásah!“ Trať vede dále neprůchodným terénem a džunglí, skalními stěnami, bažinami, kamennými moři směrem k dalšímu vrcholu (Pik Steward). Odtud dr. opět střílí, tentokrát směrem k Pik Williamsu (rozhodčí – Plukovník Steward zahlásí: „Zásah!“). Poté pokračuje dr. z vrcholu dolů a čeká jej přemostění další vodní hladiny (10 – 30 m). Odtud vede již cesta k cíli, ovšem stále velmi špatně schůdná. V prostoru cíle proběhne opět kompletace kanónu a výstřel směrem na Pik Steward. V tom okamžiku se změří čas. Rozhodčí v cíli poté zahlásí: „Zásah!“

Před startem první posádky si jdou všechna dr. prohlédnout trať. Po návratu z prohlídky tratě je již připraven veškerý vhodný horolezecký materiál. Týmy si vylosují pořadí nástupu na trať a všichni mají 45 minut na přípravu. Během ní mohou libovolně zkoušet i na trati cokoli. K dispozici však nemají kanón. Po 45 minutách je vyzvána první posádka, která se shromáždí u startu, vybere si jen ten materiál, který bude potřebovat a nastoupí ke kanónu. Bezprostředně poté je odstartováno. Další posádka vyrazí na trať až po doběhu předchozího dr.

Metodické poznámky:

Závod je samozřejmě aplikovatelný kdekoliv, ovšem v každém případě je nutné zachovat vodní plochu jako jištění při přemosťování. Rozhodně nebudeme zkoušet aplikovat tuto hru v lesních roklích, kde není možnost bezpečného pádu účastníků při špatně zvládnutém přemosťování. Hru je vhodné uvádět až poté, kdy účastníci měli možnost pracovat s horolezeckým materiálem, znají uzly, techniku vypínání lan ... Velmi vhodnou přípravou na závod jsou např. hry s lanovými překážkami včetně jejich stavění. Bez těchto znalostí může hra vyhasnout tím, že si účastníci s úkolem neporadí. V případě většího počtu týmů (více než 4) doporučujeme mít dva kompletní kanóny, aby ve chvíli, kdy je předchozí posádka za polovinou trati, mohla odstartovat další (úspora času – větší spád hry). Recesní prvky (hlášení zásahů, rozhodčí po trati jako plukovníci, veškerá ceremonie kolem) náročnost závodu vhodně odlehčují a zasazují hru do jiného rámce. Je proto důležité mít také tuto stránku hry dobře připravenou.

Příběhy z depa

Fyzická zátěž:	4	Instruktorů na hru:	2	Roční doba:	kdykoliv
Psychická zátěž:	2	Počet hráčů:	20 - 30	Materiál:	papíry, tužky,
Čas na přípravu:	30 min	Věková kategorie:	libovolná		krepeový papír, čaj, hrníčky, deky
Instruktorů na přípr.:	1	Prostředí:	členitá trať		
Čas na hru:	3 h	Denní doba:	dopoledne, odpoledne		

Cíl:

Rozvoj empatie, spolupráce a fyzické zdatnosti.

Charakteristika:

Závod dvojic. Jeden hráč je na trati fyzicky náročného závodu a druhý mu mezitím píše dopis, kterým se ho snaží povzbudit. Role si průběžně mění.

Motivace:

Hru můžete uvést atmosférou automobilových závodů Le Mans, kde popíšete osamocenost toho druhého z posádky v depu v průběhu závodu.

Realizace hry:

Účastníci napíší v předvečer hry jména tří lidí opačného pohlaví, se kterými by chtěli v budoucnosti spolupracovat. Na základě těchto lístků vytvoříme vzájemně sympatické koedukované dvojice pro tento závod. Po uvedení motivace rozdělíme hráče do dvojic, které si zvolí název svého týmu. Hráčům vysvětlíme, že budou běhat na okruhu Le Mans, který měří 800 – 1 000 m. Hráči se mohou střídat, ale vždy musí být jeden hráč na trati a druhý z dvojice v depu. Střídat je možno libovolně, avšak dívka musí uběhnout minimálně 1/3 ze všech naběhaných okruhů. Celý závod je omezen časovým limitem (podle věku účastníků na 2 – 3 h). Vítězí dvojice, která uběhne nejvíce kol.

Hráči spolu nesmí během závodu mluvit. Jediným způsobem komunikace je dopis, který píšou při odpočinku v depu. Tímto dopisem, příběhem, mohou spoluhráče povzbudit, ale i vést různé rozhovory nebo se svěřovat se svými pocity. S přibývajícím kilometry naběhanými v průběhu závodu hráči zjišťují, jak je dokáže povzbudit zájem někoho jiného o jejich pocity během závodu i o jejich osobu jako takovou.

Depo musí být umístěno stranou od vlastního okruhu, aby hráči v depu nebyli rozptylováni závodníky na trati. Připravte do depa čaj, deky, doporučte hráčům vzít si s sebou náhradní sportovní oblečení a rezervní bundu proti prochladnutí. Doporučujeme nechat v depu hrát klidnou hudbu. Po závodu jsou jednotlivými dvojicemi čteny jejich „příběhy“. Sami si zvolí, co vyberou k veřejné prezentaci (doporučujeme tuto zásadu vyhlásit předem, podpoří otevřenost a upřímnost). Sami účastníci zvolí tři nejlepší příběhy, které dostanou bonifikaci 3, 2 a 1 kolo. Poté jsou vyhlášeny výsledky závodu.

Metodické poznámky:

Doporučujeme uvádět závod až ve druhé polovině kursu, kdy se účastníci již částečně znají.

Sedánek

Fyzická zátěž:	4	Instruktorů na hru:	2 - 3	Roční doba:	léto
Psychická zátěž:	2	Počet hráčů:	16 - 30	Materiál:	fáborky z krepáku,
Čas na přípravu:	30 min	Věková kategorie:	libovolná		stopky
Instruktorů na přípr.:	1	Prostředí:	členité		
Čas na hru:	30 – 60 min	Denní doba:	dopoledne, odpoledne		

Cíl:

Spolupráce, prověření fyzických sil a morálních vlastností.

Charakteristika:

Závod dr. Dr. si sedne na startovní čáru (jeden vedle druhého) a přeseďáváním se snaží absolvovat trať v co nejkratším čase.

Motivace:

Vhodnou motivací může být konference o účinnosti pohybových aktivit v protikladu ke škodlivosti sedavého způsobu života. V přednáškách učených docentů a profesorů se hovoří o škodlivosti současného „sedavého“ životního stylu, když tu náhle jeden referát naopak dokazuje pozitivní účinky sezení. Tento referát končí mohutným skandováním všech přítomných: „Sedáme vždy a všude, zasedneme každičkou část planety... sedánek, sedánek...“

Jiným způsobem motivace může být předstoupení před účastníky poté, co v minulých dnech proběhlo několik fyzicky náročných závodů. Následuje přečtení otevřeného dopisu nejmenovaného účastníka, ve kterém se píše: „... pořád tady běháme, není ani chvilka odpočinku, chvilka času posedět si a popovídat si s kamarády. Já chci změnu! Já si chci na chvilku sednout a sedět!“ V tomto momentě ostatní organizátoři vyprovokují skandování: „Sedět, sedět!“

Realizace hry:

Hráče rozdělíme do dvou, případně čtyř družstev. Úkolem dr. je absolvovat předem vytyčenou trať štafetovým způsobem pohybu, kdy hráči sedí vedle sebe bok po boku. První hráč sedí těsně u startovní čáry. Po startu poslední hráč z každého dr. vybíhá a sedne si na začátek svého dr. V okamžiku, kdy dosedne, může vyběhnout jeho další spoluhráč z konce dr. a dosedne vedle něj. Takto se jednotlivá dr. snaží co nejrychleji dosáhnout cíle.

Metodické poznámky:

Je nutné dbát na to, aby hráči vybíhali až v okamžiku, kdy jejich spoluhráč dosedne na zem a dotýkali se boky v celém dr. Pokud máme více dr., je možné aby postupovala po trase dvě a dvě dr. v protisměru. Pro atmosféru závodu je dobré, aby se hry účastnilo několik organizátorů a zbytek povzbuzováním vybičoval závodníky k nadlidskému výkonu.

Sedmero ctností

Fyzická zátěž:	2	Počet hráčů:	15 – 36 (sk. po 5 – 7)	Roční doba:	kdykoliv
Psychická zátěž:	3	Věková kategorie:	libovolná	Materiál:	středověké zbraně,
Čas na přípravu:	1 hod	Prostředí:	tajemné prostory		části brnění, pláště (od skupiny
Instruktorů na přípr.:	2		historického objektu (sklep		historického šermu), svíčky, zápalky,
Čas na hru:	2,5 - 3 h		hradu, odlehlé křídlo zámku)		balicí papír, barvy, nůžky, lepidla,
Instruktorů na hru:	4	Denní doba:	večer		baterky, hudební nástroje

Cíl:

Rozvoj představivosti, originálních postupů, improvizace, kooperace a empatie.

Charakteristika:

Dramatická, málo strukturovaná hra. Skupinky účastníků mají za úkol alegoricky ztvárnit jednu ze sedmi ctností, kterou v životě hledá Řádový rytíř. Obsahem každého dějství může být malý uzavřený příběh, živý obraz, prakticky cokoliv. Hraje se beze slov.

Libreto:

Zvolna se probouzel. Byla tma. Hlava mu třesla, oči jen zvolna rozeznávaly předměty kolem. Pomalu se zvedal ze špinavého lůžka a narovnával zmuchlaný bílý řádový plášť se znakem kříže. Pak nahmátl jílec meče a pevně jej sevřel v pravici. Jako by se tím do jeho paží vrátila síla. Tváře mu hořely, ale pohled jeho ocelových očí byl již pevný. Jak se sem vlastně dostal?

Prohrábl dlaní vlasy a pátral přítom ve vzpomínkách. Ano, už si vzpomíná. Nejdříve ta dlouhá rozmluva s velmistrem, která jeho citlivou duši neuklidnila, ba naopak. Je opravdu nejvyšším smyslem jeho života šíření Kristova učení mečem? Pochybnost mu sevřela útroby... Ale co bylo pak? Šel někam dolů, do podhradí, až k nějaké chýši. Proč tam vlastně chodil? Ano, Albert. Bratr Albert mu to vlastně poradil, aby šel za tou podivnou ženou, o které se povídá, že je bláznivá. A pak ten nápoj velmi zvláštní, jemné chuti! Ano, tak to bylo... Ale – byl to jen sen? Sklepení, ve kterém bylo sedmero dveří. Ať otevřel kterékoli, vždy se tam odehrálo něco, co ho vyděsilo a současně přitahovalo. Bylo to něco, co drásalo duši pravdivým poznáním. Moudrost, Statečnost, Uměřenost, Spravedlnost, Víra, Lásky a Naděje. Co dveře – to poznání pravé ctnosti. Bude mít však sílu držet je v srdci tak, jako v ruce tento meč?

Realizace hry:

Účastníci jsou posazeni po obvodě tajemné místnosti (sklepa hradu či zámku) jako v Rytířském sále. Král (organizátor) přečte libreto – příběh s velmi otevřeným dějem a otevřeným koncem, v němž se pojednává o mladém rytíři a o jeho hledání sedmera ctností (Moudrosti, Statečnosti, Uměřenosti, Spravedlnosti, Víry, Lásky, Naděje). Pak obraznými slovy král vysvětlí účastníkům, jaký je jejich úkol.

Úkolem účastníků je rozdělit se na skupiny (podle počtu účastníků), vybrat si jednu ze sedmi ctností, alegoricky ji ztvárnit jako samostatné dějství a umístit děj do vymezených prostor hradu. Na závěr král určí, kdo bude Řádovým rytířem (měl by to být velice schopný, předem vybraný účastník). Řádový rytíř se jako jediný neúčastní přípravy v žádné ze skupin a současně je jedinou postavou, která prochází aktivně jednotlivými dějstvími.

Účastníci smějí využít vždy jednoho organizátora jako konzultanta skupiny, jinak tvoří naprosto sami, omezení limitem dvou a půl hodiny (poslední půlhodina již přímo ve vymezených prostorách).

Ani Řádový rytíř, ani skupiny mezi sebou neznají děj dalších dějství, v každém dějství je hlavním nositelem děje zainteresovaná skupina a Řádový rytíř, ostatní účastníci rozehrávají podle toho, jak je děl oslovuje a jak jej cítí. Po celou dobu zní volně improvizovaná, ale kvalitní živá hudba na flétnu nebo violoncello.

Metodické poznámky:

Hra je vhodná v závěru kurzu nebo alespoň po delším pobytu, kdy se účastníci již znají a měli možnost (např. v dramatické dílně) hrát v rolích. Čím více dobových reálií je k dispozici, tím lépe (opravdový hrad, opravdové zbraně, živá hudba...).

Severské hry

Fyzická zátěž:	4	Počet hráčů:	16 - 40	Materiál:	staré běžecké lyže,
Psychická zátěž:	3	Věková kategorie:	libovolná	boty, hole – nebo pevné desky,	
Čas na přípravu:	1 – 1,5 hod	Prostředí:	členitý terén	provázek, řemínky, tyče, čísla,	
Instruktorů na přípr.:	2	Denní doba:	dopoledne, odpoledne	traktorová pneumatika, fáborky,	
Čas na hru:	1 - 2 h	Roční doba:	jaro, léto, podzim	půllitrové sklenice a zásoba pitné	
Instruktorů na hru:	2 a více			vody	

Cíl:

Týmový spolupráce, prověření fyzické zdatnosti a praktické šikovnosti.

Charakteristika:

Závod dr. Štafeta v běhu na lyžích v létě s překonáváním nejrůznějších přírodních či technických překážek na trati.

Libreto:

Dlouhá léta v zemích severských konaly se každého roku v měsících zimních hry, na nichž bardové norští, finští, dánští a švédští měřili své převeliké síly v umění lyžařském s cílem tím ušlechtilým pro slávu svého krále a jeho celé země svou zdatností, vůlí pevnou, bojovným duchem a mistrovským ovládnutím těch fošen – skije řečených – vydobytí metu nejvyšší, jež jen pro vítěze je bohem pochválena. Pročež dlouhé dny a týdny před časem tohoto klání mnohý skijec své ski prohání v každém božím dni i třeskutém tom mrazu po pláních panensky zasněžených, aby až den ten přeslavný Severských her nastane, vavřín a slávu nejvyšší vydobytí sobě mohl...

Motivace:

V krajích českých je nasnadě začít příjezdem legend našeho lyžování Hančem a Vrbatou na zahájení Severských her. Účastníci jsou posazeni jako diváci na tribuně. Za náležitého slovního doprovodu Hanče i Vrbaty, kteří svá slova doplňují prezentací svého umění lyžařského, jsou slavnostně zahájeny Severské hry. Je zapálen slavnostní oheň, přečten slib, vztyčena olympijská vlajka. Je samozřejmé, že aktéři motivace vystupují v požadované zimní výzbroji.

Realizace hry:

Hráči jsou losováním rozděleni do dr. – zástupců severských zemí (Norsko, Finsko, Dánsko, Švédsko). Uvnitř dr. je pevně určeno pořadí, ve kterém každý člen dr. absolvuje připravenou závodní trať. Ta je dlouhá 0,5 – 2 km, podle časové potřeby nebo možností organizátorů. Trať je přesně označena fáborky a vede v členitém terénu. Kromě četných přírodních překážek (prudké stoupání, sjezdy, úzké rokle, potoky, slalom speciál mezi stromky) jsou zbudovány na trati další technické překážky – prolézání traktorové pneumatiky, překračování lan, nebo naopak prolézání pod nízko nataženými lany, oknem z tvrdého kartonu, do kterého se závodníci musí nejprve 3x trefit ze vzdálenosti 10 m šiškami, povinnou občerstvovací kontrolu, kde závodník musí vypít půllitr čerstvé vody nebo šťávy ...

Závod probíhá na čas a každé dr. se snaží doběhnout v nejlépším pořadí. Důležité je označit jediné možné předávací území, přičemž předání štafety proběhne předáním kompletní lyžařské výzbroje družstva. Vhodné je v úvodu při vysvětlování pravidel požádat družstva, aby si v čase na přípravu pro závod zhotovili vlajku, pokřik. Pokud chcete udržet po celý průběh závodu dobrou atmosféru, udělejte trať kratší s tím, že se na ní všichni členové týmu v určeném pořadí vystřídají 2 – 3x. Dále platí pravidlo, že lyžař musí absolvovat celou vyznačenou trať na lyžích a s holemi. Při zničení některé části výzbroje je mu v depu poškozená část vyměněna, ale zároveň dr. obdrží časovou penalizaci (dle délky tratě). V každém případě si poříd'te ještě 1 – 3 páry lyží a holí pro případnou výměnu.

Metodické poznámky:

Důležitým prvkem hry je materiální vybavení, které může celou hru zdramatizovat. to znamená, pokud místo starých dřevěných nebo laminátových lyží s botami a vázáním dáte účastníkům pevné desky jednotné délky a šířky, se stejným počtem řemínků a provázků; místo bambusových holí je necháte vyrobit hole vlastní, připojí se do hry i prvek šikovnosti, nápaditosti a tvořivosti a schopnost organizace, protože záhy závodníci zjistí, že ledabyly uvázané lyže mohou znamenat obrovskou pohromu ve vlastním závodě.

Možná je i varianta tzv. Amerických štafet, kdy soutěží dvojice na okruhu 300 – 500 m v závodě na 10 kol. Všichni jsou maximálně vtaženi do závodu, nasazení je tu obrovské. Každý obíhá jeden okruh maximálním úsilím a dvojice se pravidelně střídá.

Atmosféru závodu lze dotáhnout bičující reprodukovanou hudbou, slovem obratného sportovního komentátora, agentem sázkové kanceláře, všudypřítomnými fotografy a fanoušky.

Slovní softbal

Fyzická zátěž:	1	Instruktorů na hru:	3	Roční doba:	kdykoliv
Psychická zátěž:	3	Počet hráčů:	10 - 20	Materiál:	4 mety na softbal
Čas na přípravu:	15 min	Věková kategorie:	libovolná		(židle), zásoba 100 – 200 všeobecně
Instruktorů na přípr.:	2	Prostředí:	louka či místnost		zaměřených otázek (historie, zeměpis,
Čas na hru:	1 h	Denní doba:	kdykoliv		vynálezy, sport)

Cíl:

Rozvoj intelektu a procvičení všeobecných znalostí.

Charakteristika:

Soutěž. Dva týmy soupeří ve znalostech v duchu pravidel softbalu. Nadhozem je otázka položená rozhodčím, jejíž obtížnost si volí pálkař podle toho, na kterou metu se chce dostat. Špatná (žádná) odpověď znamená aut.

Realizace hry:

Hra vhodná k otestování všeobecných znalostí účastníků (historie, zeměpis, vynálezy...). Soutěží dva týmy v duchu zjednodušených pravidel softbalu. Nadhozem je otázka položená rozhodčím (příklad: Jak se jmenuje nejvyšší hora Tádžikistánu?) Úroveň obtížnosti otázky si volí pálkař podle toho, na kterou metu má záslusk. Správná odpověď na otázku znamená odpal a postup na metu danou obtížností otázky. Nesprávná odpověď = aut. Odpověď „nevím“ dává možnost týmu polářů, kteří byli dosud vlastně jen diváky, vyautovat pálkaře správnou odpovědí. Pokud tým polářů nezná správnou odpověď, nebo odpoví nesprávně, následuje další nadhoz, tzn. otázka. Limit na odpověď je vždy 20 sekund.

Metodické poznámky:

Dbejte na přesné dodržování pravidel (hra je plná emocí), nejlépe hlavním i postranním rozhodčím (v případě protestu se musí rychle společně rozhodnout). Limit na zodpovězení otázky by měl být stanoven s ohledem na věkovou skupinu. Náповědu je vhodné též penalizovat autem, nebo změnit pravidla, aby mohl odpovídat celý tým. Soutěživá atmosféra vyvíjí tlak na jednotlivce, přičemž týmový duch může utrpět, a proto se doporučuje hru ukončit v nejllepším. Je též možné hrát na počet směn či na čas.

Stalker

Fyzická zátěž:	3	Věková kategorie:	III - IV	Materiál: <u>organizátor</u> : staré šaty a okopané boty, svačina zabalená do novin (hrubý krajíc, slanina, neoloupaná cibule), placka rumu, cigaretové papírky, umolousaný tabák <u>každý hráč</u> : dvě velké kovové matky a dva půlmetrové kusy obvazu
Psychická zátěž:	5	Prostředí:	ponurá, opuštěná krajina (zbořeniště, močály, smetiště, staré lomy)	
Čas na přípravu:	5 hod	Denní doba:	noc, svítání	
Instruktorů na přípr.:	2	Roční doba:	léto	
Čas na hru:	2 - 3 h			
Instruktorů na hru:	2			
Počet hráčů:	sk 4 – 6 hráčů			

Cíl:

Sebezamyšlení, stanovení životního cíle.

Charakteristika:

Inscenační hra. Hráči prochází nebezpečným územím k cíli, kde mohou vyslovit své nejtajnější přání. Po cestě se zamýšlí sami nad sebou.

Libreto:

Před několika lety se v tisku objevily šokující zprávy: „Další civilizační záhada“, „Otazníky nad naší planetou!“ Důvodem tohoto vzrušení byly tzv. zóny, přesně ohraničená území, kde přestávají platit běžné přírodní a fyzikální zákony. Vstup do takové zóny znamená sebevraždu. Přesto však jsou lidé, kteří se do zóny stále znovu vrací. Stalkeři. Jen jim se podařilo odhalit zákonitosti, které v zóně platí. Jen oni vědí, kde jsou „komáří mýtiny“ – gravikoncentráty, na nichž se každé těleso beznadějně propadne do země, vědí o „ježibabím rosolu“ – plynu, který se drží u země a v němž se každá organická hmota okamžitě promění v chvějící se rosol, dovedou se vyhnout „mlýnkům na maso“ – vzdušným turbulencím, kde se během několika sekund promění každý předmět ve vyždímaný hadr. Stalkeři mají různé důvody, proč se do zóny vrací. Někteří pracují jako průvodci senzacechtivých turistů, jiní sem chodí z prosté touhy po dobrodružství. Všichni však vědí jedno. Někde v nitru zóny padá proud vody, která má nejvyšší cenu. Ještě nikdy se od něj nevrátili všichni, přesto k němu chodí stále další a další výpravy. V čem je jeho magická přitažlivost? Co láká každého, kdo se o něm dozví? Proč chtějí všichni prožít několik hodin čistého děsu? ten proud je schopen splnit každé nejtajnější lidské přání. Ale pozor! Opravdu jen to nejtajnější. Přání, která bychom se báli vyslovit nahlas, přání, která si možná sami nepřiznáváme, přání dřímající v našem podvědomí, jejichž realizace by se náš rozum možná zděsil. Postavit se pod proud, to vyžaduje odvalu. Nejen odvalu vstoupit do zóny, ale také odvalu nahlédnout do svého nitra. Upřít pohled do podvědomí a čekat, zda ho podvědomí unese. Sebeklam se vymstí. Proud k sobě každého pustí jen jednou, proto je opravdu důležité vědět, co si skutečně přeje. Tato jedinečná příležitost se už nikdy nebude opakovat.

Motivace:

Motivace je při uvádění této hry neobyčejně důležitá. Nejvhodnější je forma poslechového pořadu s ukázkami z knihy Piknik u cesty bratrů Strugačských, případně využitím Tarkovského filmu Stalker, nebo nahrávky rozhlasové hry Piknik u cesty. Nerozpakujeme se uvést motivaci i několik dnů před startem první skupiny, můžeme tak udržovat příjemné napětí mezi budoucími „klienty“, které ráno vlastně půjdou do zóny.

Realizace hry:

Hráči jsou s libretem seznámeni nejméně dvanáct hodin před začátkem hry. Dostávají za úkol přemýšlet o svém nejtajnějším přání. Když se cítí dostatečně psychicky připraveni pro vstup do zóny, napíší své jméno na připravený arch. Stalker si vybere pětičlennou skupinku, za svítání hráče probudí a vyzve je k cestě. Půjde-li více skupinek, musí mít mezi sebou alespoň hodinové odstupy, skupinky procházejí předem vyhlédnutou trasou, těžkou, pochmurnou, odpudivou, místy nebezpečnou, močály, bažinami, potoky zaneřáděnými odpadem, přes smetiště, skládky, opuštěnou štolou ...

Postava Stalkera je mimořádně důležitá a určuje celou atmosféru hry. Stalker je hulvát, ale silná osobnost. Nemá rád „civilisty“, které provádí zónou, pohrdá jimi, ale potřebuje je. Nespěchá! Nejde o dynamiku a fyzickou náročnost hry, ale o její vnitřní napětí. Ve vzduchu těžce visí nejistota a strach. Nekřičí se, ani nešeptá. Na stalkerovi je patrná nervozita. Jen

on smí občas zařvat. V zóně si vynucuje absolutní poslušnost: „Od této chvíle jste všichni nuly! Kdo okamžitě neposlechne moje příkazy, toho si zóna vezme!“ Stalker ví, a proto má strach. Opatrná pomalá chůze se střídá s úprkem. Jakákoliv logika je škodlivá. Smích do této hry nepatří.

Na cestě se mohou vyskytnout nástrahy zóny. Příkladem takové nástrahy jsou komáří mýtiny, kde se vyskytují místa s obrovskou gravitací a hrozí propadnutím. Hráči proto dostanou matice, kde kterým připevní kus obinadla a házejí je dopředu. Pokud „házedlo“ letí normálně, nehrozí nebezpečí a celá skupina může postupovat k místu dopadu. Pokud by se „házedlo“ odchýlilo od svého směru, hrozí propadnutí a musí se zvolit jiný směr. Další nástrahou může být ježibabí rosol – jedovatý plyn, který se drží u země a veškerou organickou hmotu přemění na rosol. Jedinou záchranou je vylézt na strom alespoň metr vysoko.

Do zóny jde stalker se svým pomocníkem „mladým“. Ten má za úkol pomoci při rozehrávání situace a udržovat atmosféru. Dalším úkolem „mladého“ stalkera je technická příprava. Chytá pro sebe i „starého“ řadu pomůcek – např. svačiny s cibulí a slaninou zabalené do novinového papíru, vyrábí stalkerské hole ve tvaru chůd, které slouží pro vyzvednutí stalkera nad okolní terén při invazi „ježibabího rosolu“ i na popohánění „klientů“. Připraví železné matice, ke kterým si později hráči připevňují cáry obinadel.

Během hry se stalker několikrát zastaví na obzvláště ponurých místech (kaluže, smetiště, potok, kde je po pás vody). Stalker usedne a odpočívá. Zvolí si téma a ptá se hráčů na jejich odpovědi. Jeho otázky jsou nekompromisní, mířící pod kůži. Jeho vlastní diskusní příspěvky ukazují, že jde hlavně o upřímnost. „*Pokud si něco nalháváte, nemá cenu, abyste šli dál, proud vás k sobě nepustí*“. Příkladem otázek může být: Proč jdeš do zóny? Kdy jsi byl v poslední době sám sebou zhnusen, kdy jsi se sám za sebe styděl? Co je pro tebe štěstí? Kdy jsi se naposledy cítil šťastný? Jaký máš mindrák, s nímž kráčíš životem a s kterým nejsi schopen se vyrovnat? Která vlastnost tě na tobě nejvíc štve? Co je tvoje nejtajnější přání? Hráči na dané otázky postupně odpovídají. Poprvé osloví stalker nejdříve „mladého“. Na jeho upřímnosti bude záviset, jak se další hráči do hry zapojí. Stalker by však neměl nutit hráče odpovídat. Velmi cenné je již to, že se hráči těmito otázkami zabývají, přemýšlí o nich. Hráči sami si stanoví své hranice, nakolik odhalí své nitro.

Cestou, úměrně tomu, jak se skupina stmeluje, ubývá hulvátských projevů stalkera. Před poslední překážkou (proud), která je vyvrcholením cesty, se už chová lidsky (až rodičovsky). Hráči si díky tomuto faktu uvědomí, že končí nezávazná hra a jde do tuhého. Poslední překážku (doporučujeme průlez vodopádem nebo stavidlem rybníka) musí zdolat každý hráč sám, nikdo by neměl tušit, co ho čeká. Po překonání závěrečné překážky stalker hráče nějak ocení (vřelý stisk ruky, doušek z láhve).

Co při hře zažijeme?:

Ponurá krajina, denní doba a chování stalkera jsou pouze kulisou k výpravě do temných hlubin vlastního nitra. Cestou prožíváme svoji vlastní zpověď. Je na stalkerovi, k jaké upřímnosti dokáže hráče přinutit. Zjišťujeme, že nikdo z nás není svatý, a že se všichni potýkáme s podobnými problémy vlastní nedokonalosti. Hráči se cestou postupně uvolňují a cítí sounáležitost se skupinou. Překonání poslední překážky vyžaduje odvahu. Po jejím zdolání hráči prožívají euforii a cítí se psychicky očištěni.

Metodické poznámky:

Jednou z nejčastějších chyb při uvádění hry je nesrozumitelné sdělení, co bude cílem a obsahem hry – hráči očekávají pouze zdolávání fyzických překážek a uniká jim psychologický rozměr hry, včetně skvělé příležitosti dozvědět se více o sobě. V zásadě jsou možné dva směry organizace hry – buď každé ráno za rozbřesku vyráží se dvěma stalkery pěti až šestičlenná skupinka, která je již v době snídaně zapojena do dalšího denního programu tábora nebo vyráží v noci celý tábor ve formě několika skupinek za sebou. V tom případě je nutno zachovávat mezi nimi aspoň hodinové rozestupy. První varianta je „drsnáčkou“ hlavně pro stalkery – instruktory, kteří několik dnů po sobě vstávají ve 4 h ráno, druhá varianta je organizačně náročnější a zahrnuje vypracování přesného plánu buzení účastníků, vytváření skupin, jejich vyzvednutí instruktorem, zabezpečení dostatečných odstupů na trati mezi jednotlivými skupinami, návrat do tábora již „odehraných“ účastníků mimo terén, kde postupují ještě aktivní hráči, organizuje se zrychlená přeprava instruktorů zpět do tábora za účelem vyzvednutí další skupiny. „Mladý“ stalker budí ihned po návratu další účastníky a „starý“ využívá chvílky před další cestou do zóny ke studiu svých poznámek o další várce klientů. Obě varianty mají své přednosti a zápory. V případě, že použijete variantu, kdy se za noc nevystřídají všechny skupiny, ale výprava do zóny se opakuje periodicky každý den ráno, požádejte hráče, kteří mají cestu za sebou, aby o svých zážitcích mlčeli.

Při hře by mělo být stále jasné, že pravdivé a někdy i velmi nepříjemné informace, které o sobě hráči ostatním podají, zůstanou navždy tabu a nebude se o nich mluvit. Poslední „nejtajnější“ přání si může nechat každý sám pro sebe.

I když může být hra fyzicky náročná, není pohybovou hrou! Instruktor nesmí hnát kritické situace až do krajnosti, hráči by se neměli třást zimou, padat hladem, zůstat příliš dlouho ve vodě a vlhku, protože nadměrná fyzická zátěž zeslabuje hloubku a účinnost výpovědí. Musí velmi citlivě reagovat na náladu ve skupině a operativně přizpůsobovat další postup (například při větším prochlazení zařadí do programu běh pro zahřátí, fádni úseky střídá s atraktivními postupy přes močály ...).

V posledních letech se do popředí dostává psychologická příprava stalkera na hru. Ta zahrnuje např. studium přihlášek účastníků na kurs s cílem znát o každém základní informace, pozorování role jednotlivců ve skupině při dosavadním pobytu v táboře nebo na kursu. Zkušený stalker pak může těchto informací využít při vedení hráčů ve hře.

Jednou z nejčastějších chyb instruktorů je „přehrávání“ role. Účastníci to vycítí, sami se začnou chovat nepřírozeně a výsledkem je konstrukce řady nepravdivých výpovědí při diskusi nad jednotlivými tématy. Zapírání nebo vymýšlení si není cílem hry! Stalkerem se mohou stát pouze nejlepší instruktoři z nejlepších, jejich nutnou vlastností je schopnost empatie, schopnost naslouchat ostatním. Sám stalker při hře uvádí vhodné a pravdivé příklady ze svého života, je dobré, aby je měl již dopředu připraveny. Oba instruktoři by měli být schopni si nahrávat při rozproutání diskuse u málo komunikativní skupiny.

Tančírna

Fyzická zátěž:	3	Čas na hru:	2 - 3 h	Prostředí:	místnost
Psychická zátěž:	3	Instruktorů na hru:	4 - 6	Denní doba:	večer
Čas na přípravu:	2,5 hod	Počet hráčů:	15 - 25	Roční doba:	kdykoliv
Instruktorů na přípr.:	2	Věková kategorie:	II - V		

Materiál: dostatek rekvizit a kostýmových doplňků charakterizujících ve hře uvedená historická období, kazety s nahranou hudbou příslušného stylu, vybavení baru s příslušnými rekvizitami (obarvená voda či čaj ve značkových lahvích), kalendář s vyměnitelným letopočtem

Cíl:

Rozvoj neverbální komunikace, zprostředkování tvůrčího zážitku při ztvárnění charakteru postavy.

Charakteristika:

Dramatická, málo strukturovaná hra. Postavy (role) prožívají okamžiky naší novodobé historie v prostředí tančírný.

Legenda:

Jsme v místnosti, která už více než jednu generaci slouží jako lidová tančírna. Za posledních sedmdesát let zažila hospodářskou krizi, válku, osvobození, budovatelskou euforii, nástup rock'n'rolu, hnutí hippies a studentské stávky, dnes v ní každou noc hučí diskotéky, aerobic, brake dance. Nastupují různé doby, hýbou se dějiny, lidé v tančírně se střádají, jedna generace nahrazuje druhou, mění se oblečení, rekvizity. Co však zůstává, jsou typy, charaktery lidí. Každá doba má své zbabělce i hrdiny, silné i slabé, seladony i prostáčky...

Realizace hry:

Místnost upravíme jako lidovou tančírnou s barem. Hned u vchodu do tančírný je veliké zrcadlo. V této místnosti a při tanci si hráči prožijí všechny důležité etapy evropské historie 20. st.

Tančírna bude zaplněna nejrůznějšími postavami a charaktery. Kouzlo hry spočívá v tom, že každý hráč bude představovat jeden velice vyhraněný, zjednodušený a přesně definovaný charakter a ten se bude snažit udržet po celou dobu trvání hry, ať už se bude v tančírně dít cokoli a ať už bude tančírna prožívat jakoukoliv historickou událost. Každý hráč musí neustále přemýšlet, jak by se asi choval ten který charakter v danou dobu a podle toho musí svou roli neustále tvůrčím způsobem rozvíjet. Do dění navíc občas vstupují organizátoři hry a vědomě vytvářejí v tančírně konfliktní situace. I na ty musí hráči reagovat podle toho, jakou postavu a jaký charakter ztvárňují.

Asi hodinu před otevřením tančírný svoláme účastníky a přesně jim vysvětlíme, o co půjde. Neustále je třeba zdůrazňovat hlavní motto celé akce: „Doby se mění, charaktery zůstávají.“ Hráčům přidělíme jednotlivé charaktery, které jsme si před tím pečlivě připravili tak, aby hráčům „sedly na tělo“. Popisy charakterů musí být záměrně jednoznačné, černobílé, zjednodušené a vyhraněné! Aby se někdo neurazil, že dostal přidělenou zápornou postavu, zdůrazněte, že se jedná o hru, o divadelní představení a že záporné role se hrají lépe než role příliš kladné. Hráčům rovněž sdělím, kterých historických období se bude tančírna týkat a lehce připomeneme nejvýznamnější události a souvislosti té doby. Nezapomeneme několikrát zdůraznit, že po celou dobu hry nesmí nikdo promluvit ani slovo! Vše se odehrává mlčky, postavy se vyjadřují pouze gesty a činy!

Hodinu do otevření tančírný necháme hráčům na promyšlení role, na vytvoření náznaků kostýmů, sehnání rekvizit. V určenou dobu otevře barman tančírnou. Na velkém kalendáři se skví příslušný letopočet, hraje dobová hudba. Do místnosti vcházejí jednotlivé postavy jedna po druhé (nikoliv několik najednou). Každá postava se zastaví před velkým zrcadlem a naposled si upraví zevnějšek. Už tady musí hráči přesně vystihnout charakter, který jim byl přidělen (místnost a zrcadlo je nutno naaranžovat tak, aby všichni – tj. jak ti, kteří již do tančírný vešli, tak ti, kteří čekají na vstup – na člověka před zrcadlem viděli a mohli tak všechny herecké etudy vychutnat). Jakmile jsou všechny postavy v tančírně, mohou se dát do tance, pít u baru, namlouvat si protějšek, zkrátka chovat se podle své role. Po chvíli vcházejí do tančírný i organizátoři hry a úmyslně vyprovokují konfliktní situaci, aby se mohly jednotlivé charaktery lépe projevit.

Jakmile dění v tančírně ztrácí tempo, barman ztiší hudbu, vymění letopočet na kalendáři a nastává pětiminutová přestávka. Při ní je možno vyměnit doplněk kostýmu, drobnou rekvizitu ... Poté začne hrát hudba typická pro další historické období a dění v tančírně pokračuje. Po skončení posledního dějství (současnost), začne barman dávat židličky

na stoly nohama vzhůru a jednotlivé postavy, opět jedna po druhé, odcházejí z tančírny. I při odchodu se zastaví u zrcadla, letmo přehlédnou svůj zevnějšek a procházejí dveřmi ven. Spolu s kostýmem odkládají i charakter postavy a divadelní představení pro ně končí.

Období:

Jednotlivá období a konfliktní situace vytvářené organizátory:

Třicátá léta: Swing, jazz. Nastupující hospodářská krize zostřuje rozdíly mezi smetánkou a spodinou společnosti.

Konfliktní situace: Do tančírny přijdou dva podnapilé páry zbohatlíků, muži se chovají povýšeně a ženy začnou flirtovat. Vyvolává se žárlivá scéna na ostří nože.

Válka: Tančírna je změněna na protiletadlový kryt, jsou slyšet varovné sirény. Hudba se neozývá žádná.

Konfliktní situace: Do krytu přicházejí dva gestapáci, kontrolují doklady. Někoho si vyberou a začnou ho tyranizovat.

Osvobození: Zní vojenské pochody, častušky.

Konfliktní situace: Přicházejí zranění vojáci, ukazují na kolaboranty a vyzývají k vyřizování účtů se zrádci.

Konec padesátých let: Rock'n'roll. Evropa je rozdělena železnou oponou, vlny přistěhovalců z jiných kontinentů vyvolávají rasové problémy.

Konfliktní situace: Do tančírny vpadne banda chuligánů s baseballovými pálkami, chovají se teroristicky, vyhlédnou si oběť a vyvolají rasový spor.

Začátek sedmdesátých let: Beatles. Svět žije pod dojmem války ve Vietnamu, studentských bouří a neúspěšných povstání v komunistických zemích.

Konfliktní situace: Do tančírny přijde parta spoře oděných hippies, nutí ostatní kouřit marihuanu, objímají je a panovačně se je snaží přimět ke skupinové lásce.

Současnost: Současná diskotéková hudba.

Konfliktní situace: (Organizátoři již zajisté budou umět vybrat takovou, která reaguje na aktuální dění ve světě právě v době, kdy budou Tančírnu hrát.)

Charaktery postav:

Příklady popisů charakterů jednotlivých postav:

Muži:

- Zbabělec, nervák, submisivní typ, má potřebu přimknout se k silnému jedinci
- Frajer, hrané sebevědomí, nepříliš inteligentní
- Horlivec, hlupák, dobrák
- Primitivní hulvát, silový typ, přímočarý nevychovanec
- Neohrabaný, nesmělý, zamindrákovaný, ale ambiciózní dobrácký typ
- Sebevědomý inteligentní požitkář bez předsudků, hravý a lenošný
- Tichý, jemný, decentní melancholik, rozháraná podezíravá duše
- Radikální lehkomyšlný bohém, volnomyšlenkář, povrchní a v krizích zbabělý
- Jednoduchý, otevřený estét, nerozhodný a důvěřivý
- Přísný asketický typ, vážný, uzavřený a vnitřně napjatý
- Citlivý, něžný, emotivní a nevyrovnaný typ hledající oporu silnějších
- Impulzivní prud'as, čestný, zásadový a rozhodný typ
- Vážný, zamlklý mrzout, člověk zhnusený životem, nepraktický a konzervativní
- Nevýrazný, šedivý, bojácný a nerozhodný venkovský typ

Ženy:

- Neohrabané, prosté, přecitlivělé a skromné dobračisko
- Impulzivní, prchlivý, panovačný a spontánní typ
- Podezíravá, konzervativní a neprůbojná puntičkářka
- Přemýšlivá, vyrovnaná, otevřená, nedbalá a nepořádná
- Požitkářská, smyslná, odvážná, svobodná a veselá
- Naivní, nesmělá, nezkušená, zvědavá a bojácná
- Sebevědomá, nedbalá, bohémská volnomyšlenkářka
- Zdvorný, způsobný, upjatý a pečlivý asketický typ
- Afektovaná, jednoduchá, zamindrákovaná, ale upřímná zmatkařka
- Unylá, unuděná, flegmatická žena tajně doufající v poslední příležitost
- Vulgární, jednoduchá, živočišný typ s citem pro elementární spravedlnost
-
- Nezávislý feministický typ nutící se do okázalé samostatnosti

Metodické poznámky:

Jednotlivé charaktery a typy, které jsou zde uvedeny, slouží jako inspirace! Organizátoři je musí domyslet tak, aby konkrétním hráčům opravdu sedly. Ne ve smyslu, že jimi jsou, ale že je budou schopni dobře zahrát a že se do nich budou umět vžít.

Nejdůležitějším článkem v organizaci hry je role barmana. Je z organizátorů jediný, který je po celou dobu v tančírně. Musí tedy umět vystihnout dynamiku hry a ve vhodnou chvíli dát znamení ostatním organizátorům k vyvolání konfliktní situace. Rovněž musí odhadnout, kdy se dané historické období již vyčerpává a kdy se tedy má vypnout hudba a přejít k období novému.

Jedno historické období trvá obvykle cca 10 – 20 minut, vhodnou délku však musí správně odhadnout barman podle okamžitého vývoje hry. Proto je nutné připravit pro každou historickou epizodu alespoň 30 minut dobové hudby a to vždy na samostatnou kazetu! Jakmile dění v tančírně upadá, barman jednoduše kazetu vymění, nemusí nic přetáčet ani hledat.

Na velký arch papíru napište jména všech hráčů a k nim a k nim i charaktery, které v Tančírně představují. Arch potom vyvěste v tančírně na viditelném místě a nechejte jej tam po celou dobu hry. Pro hráče mezi sebou i pro organizátory je zajímavé občas si připomenout, kdo představuje jaký typ a jaké herecké prostředky k tomu využívá.

Je třeba mít neustále na paměti, že se jedná vlastně o divadelní představení, nikoli o skutečnou (byť zajímavou) taneční zábavu či diskotéku. Všechno tedy musí být jenom jako, vše jsou kulisy a rekvizity. V baru se tedy nesmí podávat opravdový alkohol, ale jen barevná voda či čaj. Na to je třeba dát pozor zejména u mladších věkových kategorií.

Ihned po skončení hry, ještě před úklidem scény, rekvizit a kostýmů, si společně sedněte a znovu projděte nezapomenutelné okamžiky celé inscenace, nechejte účastníky, ať sami navzájem ocení tvůrčí herecké výkony, překvapivé přístupy k roli, zajímavé reakce a nápady. Po celou dobu trvání Tančírny se nemluvílo, u hráčů vzniká verbální přetlak, a je tedy nutno dát prostor k jeho uvolnění.

Zejména mladší věkovou kategorii (15 – 20 let) – ale nejen tu – může významně obohatit sehrání Tančírny ve verzi Československá tančírna. Děj se neodehrává v nejménované evropské zemi, ale v Československu. Hráči si tak prožijí na vlastní kůži všechny důležité milníky historie naší země od roku 1918 po dnešek. Je to velmi intenzivní zážitek a mnozí tak lépe pochopí svoje vlastní kořeny, historické souvislosti i příčiny dnešního stavu společnosti.

Průběh hry je v zásadě stejný, jak už byl popsán. Protože však už jde více o prožitek vlastních dějin než o divadelní představení, nemusíme klást takový důraz na úporné zachování jednotlivých charakterů po celou dobu hry. Hráči jsou obvykle strženi dějem a na svoje role zapomenou – to není na závadu. Postavy, které budou jednotliví hráči představovat, tedy mohou být konkrétnější, může jít i o příslušníky některé sociální skupiny či povolání vyskytujících se ve všech historických obdobích.

Jednotlivé historické epochy musíme inscenovat tak, aby se silným emotivním zážitkem vystihovaly jejich podstatu. Nemusíme tedy zůstat jenom u hudby, pomůžeme si recitací, citování dobových hesel či novinových titulků, použijeme dobové rozhlasové dokumentární nahrávky, promítneme diapozitivy. Organizátoři v rolích politiků, vojáků nejhrůznějších armád, policistů... mohou pronášet či vykřikovat hesla dokreslující danou dobu. Znovu zdůrazňujeme, že spíš než o divadelní představení s tvůrčím rozvíjením přidělených rolí jde o silný prožitek vlastních dějin.

Historická období:

Rok 1918 a léta bezprostředně následující: Vznik republiky, demonstrace, ničení rakousko-uherských symbolů, nové symboly nové republiky. T.G. Masaryk, krátké citace z jeho projevů. Euforie z míru, který se zdá být věčný.

Hudba: swing

Konfliktní situace: Do tančírny přijde skupina zbohatlíků, kteří se chovají povýšeně a flirtují s přítomnými ženami. Vzniká žárlivá scéna.

Tricátá léta: Hospodářská krize, revoluční nálady, demonstrace, nezaměstnaní.

Hudba: swing černošský jazz

Konfliktní situace: Přichází skupina komunistických revolucionářů, recitují dělnickou poezii a nevybíravým způsobem agitují ke vstupu do KSČ. Zároveň podobným způsobem přichází skupina nacistické mládeže. Dojde k bitce.

Rok 1939: Okupace nacistickým Německem. Mnichov, výroky prezidenta Beneše. Z tančírny se stává kryt.

Hudba: Žádná, ozývají se sirény, oznámení o transportech, o atentátu na Heydricha.

Konfliktní situace: Do krytu přicházejí dva gestapáci, kontrolují doklady. Někoho si vyberou a začnou ho tyranizovat a odvedou ho pryč.

Rok 1945: Osvobození.

Hudba: Harmoniky, častušky, vojenské pochody

Konfliktní situace: Přicházejí sovětsí vojáci i jeden letec z Británie, dav se raduje, ale potom je někdo označen za kolaboranta, ostatní si s ním začnou vyřizovat velice nekompromisně domnělé účty.

Rok 1948 a bezprostředně poté: Lidové milice, Gottwald na Staroměstském náměstí. Britský letec je zatčen a odveden.

Hudba: Budovatelské písně, budovatelská poezie

Konfliktní situace: Přichází svazáci v modrých košilích a nutí ostatním náradí na brigádu. Zámožněji vyhlížející občany zesměšňují a odsuzují.

Šedesátá léta: Odhaluje se pozadí politických procesů. Kritizují se chyby KSČ, nastupuje Dubček a další noví lidé.

Hudba: hity ze Semaforu

Konfliktní situace: Přichází skupina chuligánů, která vnucuje ostatním anglické rokenroly. Chovají se povýšeně a autoritářsky.

21. srpen 1968: Rozhlas vybízí k zachování klidu.

Konfliktní situace: Hudba umlká, přichází demonstrant se státní vlajkou a cituje zprávu o vstupu vojsk na území republiky. Do místnosti vtrhnou sovětsí vojáci, demonstranta zatknou, ostatní postaví čelem ke zdi. Z rozhlasu je slyšet Dubček, střelba, rachot strojů. Diaobrázky z pražských ulic.

Normalizace 70. a 80. let: Slyšíme Husáka, věty z Poučení z krizového vývoje. V místnosti zůstává jeden sovětský voják.

Hudba: Střední proud, normalizační hity té doby

Konfliktní situace: Přicházejí svazáci a zahajují schůzi, oslovují se „soudruhu“ a stranicky se kritizují. Nutí ostatní rovněž k účasti a píší kádrové posudky.

17. listopad 1989: Organizátoři zapálí svíčky a vytvoří z nich linii. Začnou hrát písničku Spirituál kvintetu. Do místnosti mlčky vpochodují policisté v přilbách a se štíty v rukou. Zastaví se u svíček a mlčky a nehybně stojí vedle sebe v rojnici. Účastníci házejí na štíty květiny a skandují

„máme holé ruce!“ Z rozhlasu se ozve zpráva o volbě Václava Havla prezidentem republiky. Policisté i zbylý sovětský voják odcházejí z místnosti.

Současnost: (Scéna dle vlastního uvážení organizátorů).

Hudba: současné styly

Příklady rolí:

Příklady rolí hodících se pro variantu Československé tančírny:

- Mladý romantický student (studentka) přicházející z venkova
- Starší, životem už „unavený“ student
- Hochštapler a flákač, který si vždycky umí přijít k penězům
- Upřímně věřící mladý muž (žena), čistý ve svých ideálech
- Ambiciózní převlékač kabátů, který se vždy snaží vyšplhat nahoru
- Starší učitel (učitelka) obrozenecky hrdá na svoji vlast
- Mladí dělník, přímý, otevřený těžkopádný
- Voják z povolání, vlastenec, prototyp hrdiny
- Protřelý známý herec, unavený životem
- Úředníček, vždy snaživý zalíbit se vládnoucí vrstvě
- Anarchista, bouřící se vždy proti zaběhaným konvencím a proti systému
- Kšeftař snažící se vydělat vždy, na všem a za každého režimu
- Postarší muž (žena) opuštěný svým protějškem a hledajícím povyražení
- Novinář (-ka) jdoucí profesionálně do každého nebezpečí
- Bodrý venkovan (-ka) se zdravým selským rozumem
- Zahraniční student (-ka) se snahou poznat skutečný život naší země, který se však příliš nevyzná v souvislostech

Metodické poznámky:

Platí stejné poznámky jako ve variantě Tančírna. Je nutno ovšem upozornit, že Československá tančírna je inscenačně a organizačně náročnější, protože scény při jednotlivých klíčových okamžicích dějin musí být velmi přesvědčivé a dosti autentické. Čím více autentických historických nahrávek zazní, čím více dokumentárních obrázků účastníci uvidí, tím lépe. Jakékoliv podcenění této záležitosti se vymstí a hra může udělat více škody než užítku.

The fashion

Fyzická zátěž:	1	Počet hráčů:	do 30 (sk. po 3)	Materiál:	módní plakáty,
Psychická zátěž:	3	Věková kategorie:	libovolná	reflektory, nůžky, velké jehly, drát,	
Čas na přípravu:	1,5 hod	Prostředí:	velká místnost	provázky, moderní hudba pro	
Instruktorů na přípr.:	1	Denní doba:	kdykoliv	přehlídku, kostým konferenciéra,	
Čas na hru:	3 h	Roční doba:	kdykoliv	hlasovací kartičky pro porotu	
Instruktorů na hru:	3				

Cíl:

Rozvoj tvořivosti, fantazie, zručnosti a vystupování na veřejnosti.

Charakteristika:

Dílno. Hráči vytváří ekologické oděvy z přírodních materiálů a odpadků s následnou módní přehlídkou.

Libreto:

V Brazílii se i letos koná The Fashion Festival, jehož součástí bude i obrovská módní přehlídka zaměřená na ekologii. Svě modely zde představí přední módní návrháři a designéři. Jejich krédem je: „Je obrovský rozdíl mezi módou, které symbolizuje ekologické vědomí (na tričkách, rostlinnými symboly atd.) a módou, která skutečně neškodí životnímu prostředí.“ Někteří z tvůrců experimentují s přirozenými textiliemi. Britská módní návrhářka Hele Storey se zřejmě bude prezentovat svými modely z eukalyptových listů a její kolegyně Vivienne Westwoodová pojala zelenou módu ve formě mini z trávy lemované květinami a pšeniceovou parukou. Očekávané jsou také recyklační modely zhotovené z různého odpadu. Bude to víc než jen slavnost přírody a života...

Motivace:

Motivaci lze provést sehráním fiktivních televizních zpráv, ve kterých je oznámeno konání brazilského festivalu.

Realizace hry:

Po úvodní legendě jsou hráči losem rozděleni do tříčlenných skupin a každá nahlásí organizátorovi své umělecké dílo. Dílna je rozdělena do dvou bloků – tvůrčího a módní přehlídky. V tvůrčím bloku (cca 1,5 – 2 h) účastníci vytvářejí ekologický model z přírodního materiálu či odpadků pro jednoho člena skupiny. Mohou pracovat se vším ze svého okolí kromě skutečného oblečení a obuvi. Je vhodné inspirovat hráče možným zadáním (vytvořte vycházkový model, oblečení do školy nebo do zaměstnání apod.) a nezapomeňte připomenout vytvoření vhodných módních doplňků.

Druhým blokem je módní přehlídka. Každý člen skupiny má svou roli – 1. manekýna, 2. porotce, 3. zástupce firmy, který model na přehlídce provází a komentuje. Porotce se zástupcem firmy by měli být oblečeni příslušně ke svým rolím (avantgardní tvůrce, upjatý porotce). Módní přehlídku slavnostně otevře extravagantní konferenciér. Jmenovitě uvítá firmy a hosty, vyzve porotce, aby zaujali svá místa, kde je čekají karty a označením 1 – 5. Za hudebního doprovodu vchází první model, zástupce jeho firmy ho představí, zdůrazní detaily, funkčnost. Konferenciér klade otázky a zve porotu k hodnocení. Na každém modelu oceňují rozhodčí zvednutím karet s číslem jeho originalitu a celkové provedení. Konferenciér nahlas čte body, které zapisovatel zapisuje. Po posledním modelu následuje malé občerstvení, které je zakončeno vyhlášením vítězných modelů a módních trendů pro další sezónu.

Metodické poznámky:

Hlavní těžiště úspěšnosti tohoto programu spočívá v kvalitní závěrečné módní přehlídce. Místnost, ve které se přehlídka bude odehrávat, je nutno začít aranžovat ihned poté, kdy skupiny odešly vytvářet své modely. Vytvořte sál s molem, ostrými reflektory, výzdobou, transparentem s názvem přehlídky, místem pro porotce a místem pro zástupce firem a hosty. Důležitým faktorem je osoba moderátora přehlídky. Měl by to být výřečný člověk, schopný improvizace. Porota je sestavena ze zástupců jednotlivých firem a jednoho nestranného porotce z řad organizátorů. Po skončení programu můžete modely zavěšené na ramínkách použít pro výzdobu společenské místnosti.

Tibetský běh

Fyzická zátěž:	5	Instruktorů na hru:	3 - 5	Denní doba:	svítání
Psychická zátěž:	4	Počet hráčů:	1 - 35	Roční doba:	léto
Čas na přípravu:	10 min	Věková kategorie:	libovolná	Materiál:	tužky, papír
Instruktorů na přípr.:	1	Prostředí:	volná krajina, nejlépe panenská příroda		
Čas na hru:	7 h				

Cíl:

Rozvoj vůle, překonání a poznání sebe sama.

Charakteristika:

Inscenační hra (dynamické meditace) s relaxací. Jedinci běží probouzející se krajinou až do vyčerpání svých sil.

Libreto:

Jistě jste už někdy slyšeli o tibetských běžcích, kteří ve stavu jistého vytržení překonávají obrovské vzdálenosti desítek kilometrů, aby nesli zprávu z jednoho kláštera do druhého. S pohledem upřeným k obzoru, hlubokým dechem neustále opakující svou mantru, se jakoby vznášejí nad cestou.

Realizace:

S rozedníváním začínáme po jednom budit účastníky. Každý vyslechne libreto a dostává následující instrukce: Také ty teď máš možnost prožít si něco podobného jako tibetský běžec: Utíkej libovolným směrem dokud budeš mít dostatek sil a vůle. Na místě, kde už nebudeš mít sil jít dál, zanechej zprávu o tom, na co v tuto chvíli myslíš. Napiš ji na papír, který jsi dostal, a zanechej na místě pro náhodného nálezcce. Potom se pomalu vrať zpátky (zde by mělo následovat upozornění, že hra je limitována časem oběda). Vzhledem k rozdílnosti psychologických a fyzických schopností jednotlivých účastníků je nutno počítat s velkým časovým rozptylem při jejich návratu. Pro příchozí může být nachystán prostor pro rozjímání (např. tichá jeskyně se zvonečkem, jehož zazvonění stvrzuje každé nahlas nevyřčené přání), zbytek dopoledne věnujeme masážím, relaxaci, spánku a jiným tichým a odpočinkovým činnostem.

Metodické pokyny:

Tento program vyžaduje citlivé a jasné uvedení, je nutné k němu vybízet s vědomím, že se jedná o hluboký zážitek. Po navrácení je nutné se k příchozím chovat v souhlasu s tímto zaměřením.

Co můžeme zažít:

Ticho a samotu se svými myšlenkami a pocity, jemnější vnímání všech probíhajících dějů, prožitek sebe jako součásti přírody – splnutí, neobvyklé seznámení s krajinou, sebezpoznání.

Válka růží

Fyzická zátěž:	3	Instruktorů na hru:	1	Roční doba:	kdykoliv
Psychická zátěž:	3	Počet hráčů:	6 - 36	Materiál:	hrací karty (průkazy), vyhodnocovací tabule, kazeta
Čas na přípravu:	30 min	Věková kategorie:	libovolná		Spirituál Kvintetu se skladbou Válka růží
Instruktorů na přípr.:	1	Prostředí:	kdekoliv		
Čas na hru:	48 - 96 h	Denní doba:	kdykoliv		

Cíl:

Rozvoj komunikace, argumentace.

Charakteristika:

Dramatická hra. Dva rody plní různé úkoly na pozadí každodenního programu. Nikdo však na začátku hry neví, ke kterému rodu patří ostatní hráči.

Libreto:

...po skončení stoleté války s Francií se anglická šlechta vrací domů a začíná bojovat o ovládnutí země. Rozdělena se podle soupeřících rodů Lancasterů a Yorků, které bojovaly mezi sebou o korunu. Této válce se pak říkalo „válka dvou růží“, protože Yorkové měli ve svém znaku bílou růži a Lancasterové červenou. Roku 1455 zahájil Richard, vévoda z Yorku stavovské povstání, které se přeměnilo v neúprosnou vyhlazovací válku. Vítězství se přiklánělo střídavě na jednu či druhou stranu. Nakonec získali převahu Yorkové – Richard z Yorku sice padl, ale jeho syn Eduard se po bitvě u Towtonu stal roku 1461 anglickým králem...

Motivace:

Je vhodné udělat motivaci formou poslechového pořadu o Anglii 15. století. Na začátek a konec pořadu se doporučuje zařadit píseň Válka růží od skupiny Spirituál Kvintet, která pak jako znělka doprovází v dalších dnech průběžné vyhlášení úkolů či dílčích výsledků.

Realizace hry:

Válka růží je velmi zvláštní hra. Zvláštní v tom, že se do ní nemusí účastníci vůbec zapojit a naopak zapojí-li se, mohou ji hrát v jakémkoliv chvíli kursu či tábora. Hra probíhá paralelně s ostatními programy i několik dnů. Vytváří zajímavé situace při nočních schůzkách, nejistotu při navazování kontaktů i při odhalování soupeře. Učí, jak získat důvěru spoluhráčů, jak organizovat a rozhodovat za nejistoty. Je milována skutečnými hráči s velkým H a nenáviděna slabými povahami. Každý by si ji měl aspoň jednou vyzkoušet...

Po skončení pořadu z anglických dějin obdrží každý hráč obálku s kartičkou – průkazem. Většina má průkaz čistý, ale je veřejně známo, že několik hráčů má do něho již na začátku hry vepsána písmena L = Lancaster nebo Y = York. Od této chvíle již plní oba rody nejruznější úkoly. Úkoly jsou vyhlášeny režisérem hry v době, kdy jsou všichni hráči shromážděni (snídaně apod.), za zvuků skladby Válka růží. Hlavním cílem příslušníků jednotlivých rodů je splnit tyto úkoly. Z charakteru hry vyplývá, že většinou je plnění těchto úkolů zahaleno noční tmou. Rod musí zároveň získat co nejvíce nových příslušníků z řad hráčů, kteří zatím nemají v průkazu zapsáno určující písmeno. Úkoly budou totiž stále složitější a nepůjdou splnit bez početného, dobře sehraného týmu. Členové jednotlivých rodů však nesmí být odhaleni. Proto je nutno veškeré činnosti provádět tajně s maximální opatrností.

Příslušníkem některého rodu se stává hráč tehdy, vypíše-li si do svého průkazu písmeno Y nebo L. Poté již svou volbu nesmí měnit. Pokud se hráči chovají obezřetně, lze těžko zjistit, kdo je příslušníkem kterého rodu. Pokud však některý hráč usoudí, že zná příslušníka cizího rodu, může přijít k hlavnímu rozhodčímu a odtajnit ho. Rozhodčí nejprve zkontroluje průkaz tohoto hráče a zjistí, zda je zapojen do hry. Poté rozhodčí diskretně požádá označeného hráče, aby mu ukázal svůj průkaz. Pokud je skutečně příslušníkem opačného rodu, je tzv. „odtajněn“. Je mu průkaz odebrán, jeho jméno oznámeno na vývěsce (přehledně a viditelně) a jeho účast ve hře končí. V případě, že označený hráč je doposud neutrální (průkaz bez označení) či dokonce příslušníkem vlastního rodu, je průkaz a tím i „život“ odebrán tomu, kdo se zmýlil. Zvláště na začátku hry, kdy doposud není mnoho hráčů získáno pro některý z rodů, může mít vyzrazení katastrofální následky. Jednou odtajnění hráči se již nesmí do hry dále zapojovat.

Úspěšnost v získávání nových příslušníků pro svůj rod závisí na schopnosti vcítění, umění vést diplomatický rozhovor i na schopnosti přesvědčování každého z hráčů. Záleží také na příslušnících jednotlivých rodů, jak jsou spolu schopni nenápadně komunikovat a spolupracovat.

Příklady plněných úkolů:

Klasický první úkol zní: Zítř ráno ať všichni vidí vlát na táborové borovici velké vlajky Yorků a Lancastrů. Vlajky konkurence se nesmějí strhávat. (Hráčům neustále zdůrazňujeme, že to, co jedni vytvoří, nesmí druhí zničit – princip hry spočívá v navazování kontaktů a rozšiřování rodů a jejich odtajňování.) Mezi další úkoly může být vyřešení programového prohlášení, nějaká užitečná činnost pro celý tábor – např. který z rodů nařeže více dřeva, přinese z lesa více věcí, které tam nepatří atd. Noční úkoly jsou však stále větší a náročnější na počet spolupracujících osob – např. kdo přitáhne přes noc do tábora vyšší kámen, postaví větší stavbu apod.

Vánoce

Fyzická zátěž:	1	Počet hráčů:	8 - 30	Roční doba:	kdykoliv
Psychická zátěž:	2	Věková kategorie:	libovolná	Materiál:	Vánoční ozdoba pro každého účastníka, 40 minut vánoční hudby, kartičky se jmény účastníků, losovací klobouk nebo ošatka, případně vánoční cukroví
Čas na přípravu:	1 hod	Prostředí:	kdekoliv, kde se najde dostatek „vánočních stromků“		
Instruktorů na přípr.:	1	Denní doba:	nejlépe jako ranní probuzení		
Čas na hru:	45 min				
Instruktorů na hru:	1				

Cíl:

Navození atmosféry.

Charakteristika:

Dramatická hra. Nadělování vánočních dáreků mimo dobu Vánoc.

Libreto:

Je dobře, že Vánoce jsou jenom jednou do roka. Nezevšední nám tak snadno. Ale protože na Vánoce spolu asi nebudeme, nezbyvá, než si přece jenom udělat ještě jedny, právě teď.

Realizace hry:

Účastníky vzbudí vánoční hudba, která hraje v průběhu celé akce. Účastníci se sejdou okolo nazdobeného vánočního stromku, s sebou vezmou zabalené vánoční dárky (přivezené z domova), každá má také vánoční ozdobu (buď připravenou v rámci předchozího programu, nebo ji rozdává instruktor). Z klobouku (ošatky) si každý vylosuje jmenovku toho, komu věnuje svůj dárek. Po rozlosování se všichni rozběhnou po vymezeném (dohledném) okolí, každý si vyhlédne svůj vánoční stromek, ten označí ozdobou a položí pod něj dárek se jmenovkou. Všichni se sejdou opět u hlavního vánočního stromu. Nejde o závod, přesto však vyzýváme účastníky alespoň k poklusu. Poté, co se všichni sejdou, zahájíme (nejlépe zvoněním zvonku nebo rolniček) hledání dáreků. Všichni jsou upozorněni, že dárky se rozbalují hromadně u „hlavního“ stromu. Rozbalování dáreků zakončíme nejlépe zpěvem koled a pojidáním cukroví. Lze také rozkrojit jablko, házet přes hlavu papučem, třást bezem, lít olovo, rozpoutat pořádnou koulovačku, stavět sněhuláky ...

Vavrdův memoriál

Fyzická zátěž:	5	Počet hráčů:	3 – 6 dr. po 7 členech	Materiál:	pro každé dr. jeden starý (i nepojízdný) bicykl, který může přijít k újmě (nejsou-li kola, lze použít s menším efektem koloběžky, v krajním příp. použijeme metr a půl dlouhá polena o průměru cca 30 cm), krepový papír na fáborcky
Psychická zátěž:	4	Věková kategorie:	I - IV		
Čas na přípravu:	1 – 2 hod	Prostředí:	hodně členitý terén, balvany, svahy, potok		
Instruktorů na přípr.:	4	Denní doba:	dopoledne, odpoledne		
Čas na hru:	1 h	Roční doba:	léto		
Instruktorů na hru:	5				

Cíl:

Rozvoj fyzické vytrvalosti, týmové spolupráce, cvičení vůle při překonávání nesmyslené dřiny.

Charakteristika:

Závod družstev. Jeden hráč z dr. absolvuje náročnou trať, aniž se dotkne země. Ostatní hráči mu pomáhají při zdolávání překážek.

Libreto:

Znali jsme jistého Vavrdu, byl to blázen do cyklistiky, na kole byl schopen jezdit za každého počasí a vždycky se chlubit, jaký nejtěžší terén to zase projel. Snad jezdil i nějaké cyklokrosy, ale to nevíme přesně. Rovněž tak není známo, zda ještě žije, či zda třeba nezapadl do nějaké bažiny při zdolávání toho super nejtěžšího terénu. A právě na jeho počest se jezdí tento cyklokrosový memoriál, který nese jeho jméno.

Realizace hry:

V terénu vytyčíme tu nejnesmyslnější trasu, jakou si pro jízdu na kole dovedeme (ale spíš vůbec nedovedeme) představit. Má vést po strmých svazích, přes skaliska, padlé stromy, potokem i hlubokou vodou. (Při premiéře vedla trať přes říčku, kde bylo po prsa vody). V žádném případě nesmí chybět hluboké bláto. Okruh nemá být dlouhý (cca 400 m) a má být přehledný, aby o sobě měli závodníci přehled. Vavrdův memoriál je závodem družstev. Jeden člen dr. sedí na kole a tak absolvuje celou trať. Ostatní členové družstva trať absolvují s ním a pomáhají mu jakýmkoli způsobem trať projet. Hlavní fór závodu spočívá v tom, že závodník na kole se po celou dobu nesmí dotknout nohou (nebo jinou částí těla) země! Start závodu je hromadný, odehrává se mimo terén na slušné cestě či silničce, na které se dá na kole normálně jet. Na pokyn startéra vyběhnou „jezdci“ všech družstev pro svoje kola nachystaná na silničce asi 100 m daleko. Doběhnou ke kolům, nasednou na ně a dojedou zpět do místa startu. Tam teprve začíná vlastní cyklokrosový závod a tam se k němu přidávají ostatní členové jeho dr. a snaží se ho celou trasou provézt, prostrkat či pronést. Stane-li se přece jen, že jezdec z kola spadne či se dotkne země, musí na tomto místě dr. počkat, až ho předjedou všechna ostatní družstva a zařadí se na poslední místo. Takovýchto dotyků země však může mít každé dr. maximálně 10, jinak je diskvalifikováno. Stejně jako u cyklokrosu krouží závodníci na trati několik kol. Doporučuje se vyhlásit závod na 40 minut + 2 kola. Věřte, že toho budou mít všichni dost. Máte-li skupiny velmi silných a otrlých jedinců, závod klidně prodlužte. Budete mít potom o to více důvodů před nimi utíkat.

Metodické poznámky:

Cyklokrosový okruh musí být opravdu velmi náročný. Jedině tehdy totiž dojde k tomu, že lidem začne být všechno jedno a začnou brát závod jako geniální recesi. Při uvádění závodu musíte vynaložit veškerou fantazii, sehrát úvodní scénky z cyklokrosového závodu, mít nějakého šileného Vavrdu atd., aby bylo dostatečně jasné, že jde o recesi. Závodní okruh nesmí být do poslední chvíle znám! Dokonce ještě v okamžiku, kdy dr. se svým cyklistou vjíždějí do terénu, by závodníci neměli tušit, co je čeká (okruh tedy nepředstavujeme předem, musí být přesně vyznačen fábovy a podle nich závodníci jedou). Jízdní kola samozřejmě přijdou k úhoně. Asi bude těžké sehnat taková, u kterých to nebude vadit. Nebudou-li k dispozici, sežeňte staré dětské koloběžky. Nemáte-li a ni ty, použijete metr a půl dlouhá polena, na kterých budou závodníci sedět a ostatní je ponесou. Start potom budete muset změnit, ale ten je zde jenom pro to, aby na terénní okruh nevjížděla všechna dr. současně. Pro tu správnou srandu se však vyplatí vynaložit čas na hledání po venkovských kůlnách a nějaké to staré kolo najít. Podle morální vyspělosti závodníků může (ale nemusí) jít s každým družstvem jeden rozhodčí kvůli kontrole dodržování pravidel. Po skončení závodu nezapomeňte rychle utíkat, účastníci jsou i po této drsně překvapivě rychlí.

Večírek cestovatelů

Fyzická zátěž:	1	Instruktorů na hru:	1 - 3	Roční doba:	kdykoliv
Psychická zátěž:	2	Počet hráčů:	8 – 30	Materiál:	nástěnná mapa
Čas na přípravu:	20 min	Věková kategorie:	libovolná		světa, po které lze psát, fixy, čaje,
Instruktorů na přípr.:	4	Prostředí:	místnost		sušenky
Čas na hru:	1 h	Denní doba:	večer		

Cíl:

Seznámení, rozvoj globálního myšlení, vyjadřování a prezentování se.

Charakteristika:

Diskusní pořad. Lidé si sdělují, kde byli nejdál, nejvýš spod. a tyto údaje zakreslují do mapy.

Libreto:

Svět je stále menší a možnosti každého z nás se po něm pohybovat neustále vzrůstají. Jednotlivé země se tak propojují stejně, jako se propojují osudy lidí, kteří v dané zemi žijí a těch, kteří danou zemi projíždějí. Každý má přitom svoje nejdál, nejvýše a nejhluběji. Každé to NEJ je náš osobní prožitek, který nelze porovnávat s druhými.

Realizace hry:

Před zahájením této hry v době, kdy jsou účastníci ještě doma, je požádáme, aby si uvědomili, kde byli v životě NEJ. Mohou si přivést nějakou věc, která jim toto místo připomíná. Neměli bychom vylučovat možnost, že někdo zdání pochopí velmi volně (nejdál jsem byl kdysi ve snu, v nějaké jiné galaxii). Snažíme se proto o takové formulace, které povedou k „zeměpisnému“ řešení.

Vlastní realizace hry je pojata jako lehce řízený přátelský večírek. Režisér hry jej jen velmi nenápadně moderuje. V průčelí místnosti visí velká mapa světa a silné fixy na psaní. Atmosféru je možno dotvořit rozléváním čaje, sušenkami a ovocem v miskách, přiměřenou hudbou... Režisér hry vysvětlí, že v průběhu večera by měl každý přistoupit k mapě v průčelí, říci, kde byl NEJ, zakreslit do mapy toto místo a přibližně také cestu k němu. Každý má příležitost o této své cestě krátce vyprávět. Je na citlivém řízení moderátora „ohlídat“ délku jednotlivých vystoupení, jelikož určovat přesný časový limit není v tomto případě příliš vhodné. V celém večeru je dobré mít připravenou alespoň jednu „událost“, která sehraje roli přestávky (mísa s pudinkem, případně láhev šampaňského u příležitosti jakékoliv skutečné či smyšlené oslavy). Závěr je opět na režisérovi hry. Téměř jistě vznikne na mapě rozsáhlá spleť čar pokrývající značný kus povrchu Země. Je možno nad touto skutečností krátce zauvažovat a tak posílit globální myšlení hráčů. Večírek může končit společným tance, ale také odchodem k spánku. Velmi záleží na souvislostech, v jakých je vsazen do programu celého dne, kursu a na náladě účastníků.

Vodník

Fyzická zátěž:	4	Instruktorů na hru:	2	Roční doba:	léto
Psychická zátěž:	3	Počet hráčů:	12 - 60	Materiál:	pro každého hráče
Čas na přípravu:	30 min	Věková kategorie:	libovolná		2dcl hrneček, pro každé dr. jeden 5
Instruktorů na přípr.:	1	Prostředí:	50 m rovné louky		litrový kbelík a velkou rybářskou kád'
Čas na hru:	1 – 1,5 h	Denní doba:	dopoledne, dopoledne		

Cíl:

Týmová spolupráce, fyzická zdatnost a psychická odolnost.

Charakteristika:

Závod dr. Dr. vyprazdňují rybářskou kád' plnou vody pomocí hrníčků a kbelíku

Realizace hry:

Obřadně vylosujeme členy jednotlivých družstev. Poté každé dr. losuje o svoji kád'. Dr. skládají slavnostní slib, že budou čestně a statečně soutěžit. Následuje hromadný start. Každé dr. se v závodě snaží pomocí hrníčků a jednoho kbelíku vyprázdnit co nejrychleji až po okraj vodou naplněnou kád' a to tak, že nabranou vodu musí každý člen dr. odnést za vyznačenou metu, zde obsah svého hrnečku či kbelíku vyprázdní a vrací se zpět ke kádi. Závod končí ve chvíli, kdy jedno dr. vyprázdní celou kád' až na dno – do poslední kapičky (rozhodne rozhodčí). Pokud se dr. během závodu dopustí jakéhokoliv porušení pravidel, závod se nezastavuje, ale dr. je penalizováno přilitím další vody do kádě.

Metodické poznámky:

Jednotlivé kádě musí být od sebe v dostatečné vzdálenosti (10 m), aby nedošlo k srážce členů jednotlivých dr. Závod má obrovské tempo, je tedy žádoucí, aby instruktoři vytvořili co nejlepší atmosféru k maximálnímu nasazení v průběhu závodu (pomocí bubnů, rytmických nástrojů, svých hlasivek, nebo pomocí reprodukované energické hudby s neustálým řevem komentátora). Nezapomeňte ponechat před vlastním startem prostor pro vlastní práci a přípravu v družstvu, na první pohled to tak nevypadá, ale způsob „vyčerpání“ vody družstvem, tedy technologie této činnosti zvolená v družstvu značně rozhoduje o výsledku celého závodu.

Volební kampaň

Fyzická zátěž:	1	Instruktorů na hru:	5	Roční doba:	kdykoliv
Psychická zátěž:	3	Počet hráčů:	20 - 30	Materiál:	časový harmonogram akcí, charakteristiky politických stran,
Čas na přípravu:	30 min	Věková kategorie:	II - V		hlasovací lístky, volební urna,
Instruktorů na přípr.:	3	Prostředí:	dvě oddělené místnosti		videokamera, přehrávač a TV
Čas na hru:	5 - 6 h	Denní doba:	dopoledne, dopoledne		

Cíl:

Rozvoj argumentace, týmové spolupráce.

Charakteristika:

Simulační hra. Hra simuluje volební kampaň v ČR.

Motivace:

Jako motivaci a úvod ke hře přečteme několik článků z novin věnujících se aktuálním politickým problémům, skandálům či dramatickým situacím. Potom prohlásíme, že jsme přesvědčeni, že kdyby se politika dostala do rukou účastníkům, že by to vypadalo rozhodně jinak a lépe. Nakonec účastníky vyzveme, aby si jednu takovou volební kampaň, v současnosti, se současnými problémy této země, vyzkoušeli.

Realizace hry:

Účastníci budou představovat agentury, které pro jednotlivé strany budou volební kampaň připravovat (tj. účastník nemusí být stejné politické orientace jako fiktivní strana, za kterou se ve volební kampani bude angažovat) – pouze jeden z nich bude hrát roli hlavního politika této strany. Všechny politické strany a jejich základní cíle účastníkům představíme a pak každý napíše na papírek tři z nich (s určením pořadí), jejichž volební kampaň by chtěl dělat. Na základě tohoto výběru vytvoříme 5 agentur, pro každou politickou stranu jednu.

Jakmile jsou agentury vytvořeny, seznámíme účastníky s časovým harmonogramem a s událostmi, které mohou nastat:

- **Tisková konference strany.** Trvá 15 minut. Řídí si ji každá agentura sama. Členové ostatních agentur hrají roli novinářů, kteří kladou politikovi nepříjemné otázky (protože nachytají-li ho na švestkách, má jejich politik větší šanci).
- **Brífink strany.** Ten následuje vždy těsně po zveřejnění skandálu týkajícího se jejich hlavního politika (například korupční aféra, podivný prodej zbraní do zahraničí, manželská nevěra, zadání státní zakázky příbuznému...). Skandál si strana losuje a do jedné minuty od zveřejnění musí brífink začít. Situaci nelze řešit odstoupením politika z kandidátky.
- **Panelová diskuse** za účasti všech stran na některé téma (např. Ekonomika, Zahraniční politika, Sociální a kulturní politika...). Panelovou diskusi řídí moderátor (z řad organizátorů), položenou otázku zodpovídají vždy všichni účastníci panelu.
- **Kulatý stůl** za účasti všech stran. Rovněž řídí moderátor, kulatý stůl má volnější pravidla než panelová diskuse.
- **Vysílání reklamních šotů** v televizi. Každá strana má možnost v přípravném období natočit maximálně minutový reklamní šot propagující jejich stranu.
- **Vysílání televizního zpravodajství.** V průběhu kampaně pracuje nezávislý TV štáb, který přepadá politiky s nepříjemnými otázkami, dělá reportáže ze zákulisí, zkrátka dělá svoji práci.

Kdyby všechny tyto akce probíhaly jedna za druhou v jedné místnosti, celá hra by se neúměrně natáhla. Proto se kampaň musí odehrávat ve dvou oddělených místnostech (které ovšem nesmí být příliš daleko od sebe). Některé aktivity se pak budou překrývat a poběží současně. Jednotlivé agentury se musí operativně rozhodovat, koho kam pošlou.

Nyní můžeme dát prostor pro dotazy účastníků a poté mají účastníci 2 h na přípravu, po kterých začne vlastní kampaň. Jakmile proběhnou všechny plánované akce, nastane vlastní volební akt. Všem, kteří byli při volební kampani, tj. všem účastníkům (aktivním i pasivním), organizátorům, hostům, personálu, pozvaným kolemjdoucím..., jsou rozdány hlasovací lístky se jmény všech pěti politických stran. Každý volič zakroužkuje jedinou z nich a lístek vhodí do urny. Volební komise pak hlasy spočítá a vyhlásí výsledky, tj. kolik procent platných odevzdaných lístků každá strana dostala.

Sál A		Sál B	
Čas	Program	Čas	Program
0:10 – 0:25	Tisková konference strany č.2	0:00 – 0:15	Tisková konference strany č.1
0:30 – 0:45	Tisková konference strany č.4	0:20 – 0:35	Tisková konference strany č.3
0:55 – 1:00	TV zpravodajství č.1	0:40 – 0:55	Tisková konference strany č.5

1:10 – 1:20	Brífink strany č.2	1:05 – 1:15	Brífink strany č.3
1:25 – 1:40	Vysílání TV reklamních šotů	1:20 – 1:35	Panelová diskuse
1: 45 – 1:55	Brífink str. č.1	1:40 – 1:50	Brífink strany č.5
2:00 – 2:10	TV zpravodajství č.2	1:50 – 2:00	Brífink strany č.4
2:30 – 2:40	Volby	2:10 – 2:25	Kulatý stůl

Metodické poznámky:

Při výkladu pravidel je nutno zdůraznit, že jde o vážné zamyšlení o politice, nemělo by jít o recesi a parodii. Vhodným proslovem musí hlavní organizátor motivovat hráče, že svět politiky může být zajímavý, že v něm jde o velmi zásadní věci a že se týká každého z nás. Pakliže je po ruce odborník (a měl by být), může představit politiku z té praktické strany, tj. jako souboj o podíl na moci, může dát nahlédnout do zákulisí, tj. naznačit, jakými zbraněmi se bojuje, co všechno hraje roli atd. Rovněž je nutno zdůraznit, že hra modeluje politickou situaci v tomto skutečném státě a v tuto skutečnou dobu, že tedy půjde o opravdové problémy dneška.

Politický odborník (politolog, politický komentátor, bývalý aktivní politik...) může jednak na začátku hry motivovat účastníky a politiku jim představit i z té méně viditelné stránky, jednak s ním v přípravné fázi mohou účastníci konzultovat svoje problémy, a konečně je dobré s ním po skončení celé akce zorganizovat besedu, ve které se může k celé modelové situaci vyjádřit, objasnit souvislosti, poukázat na nedomyšlenosti, dobré nápady. Může říci, jak by se situace dále vyvíjela, pokud by k ní skutečně došlo, jaké by to mělo následky, co by se kde změnilo atd.

Je nutné, aby hlavní organizátor této hry měl slušný politický přehled, aby mu byly známy základní politické termíny, aby znal aktuální dění v politice. Charakteristiky volebních stran, jak jsou uvedeny v tomto popisu, totiž velmi rychle zastarávají a je nutno je doplnit podle aktuálních problémů hýbajících politickou scénou. Nicméně základní směřování by mělo být zachováno (krajní levice, levice, křesťanský střed, pravice a krajní nacionalistická pravice).

Charakteristiky jednotlivých stran a jejich postoje v rozhodujících otázkách je dobře napsat na papír a každé agentuře je dát k dispozici.

Harmonogram jednotlivých akcí vypadá dost uspěchaně, ale je to jen zdání. Celá hra musí mít obrovské tempo od začátku do konce, jinak se „rozplizne“ a je ztracena. Harmonogram na viditelném místě vyvěsíme a naprosto nekompromisně dodržíme. Zejména je třeba hlídat konce jednotlivých akcí, prostě vyhlásit poslední otázku a hotovo.

U této hry je potřeba mít dobře domluveny úkoly a úlohy organizátorů:

- **Režisér hry** – celou hru uvádí, vysvětluje pravidla, představí hosta a řídí jeho vystoupení.
- **Šéf sálu A** – organizuje dění v sálu A, dbá na dodržování časů.
- **Šéf sálu B** – -II-
- **Organizační pracovník pro skandály** – řídí celou záležitost kolem skandálů a následných brífinků jednotlivých stran, tj. nechává strany losovat skandály, vysvětluje je, hlídá časy začátku těchto akcí.
- **Šéf TV zpravodajské skupiny** – má k dispozici videokameru, pomáhá natáčet reklamní šoty a potom (spolu s reportérem) pracuje v roli šťouravého TV štábu.

Charakteristiky stran:

- **Strana levých demokratů** – Představuje krajní levici. Chce regulovat ceny a mzdy v řadě oblastí, vybírat větší daně, více peněz věnovat školství, zdravotnictví a sociální podpoře. Školství a zdravotnictví má být zdarma. Zvýšit výdaje na domovy důchodců a útulky pro bezdomovce. Plošně dotovat kulturu. Chránit domácí výrobce cly a dovozními přírážkami. Neprivatizovat velký průmysl, energetiku. Dotovat zemědělství. Obnovit trest smrti, zvýšit výdaje na policii a armádu. Zachovat neutralitu (nevstupovat do NATO ani EU), v obchodě se orientovat na všechny státy, včetně Východu.
- **Demokratická socialistická strana** – Představuje levicovou stranu sociálně demokratického typu. Chce zvýšit daně, regulovat mzdy a ceny v sociálně citlivých oblastech (energie, nájemné). Vydávat zaměstnanecké akcie. Chránit domácí výrobce cly a přírážkami. Zvýšit výdaje na zdravotnictví a školství (které má být zadarmo) a sociální podporu. Dotovat vytváření pracovních míst, rozhybat ekonomiku státními zakázkami. Financovat plošně kulturu přes státní kulturní zařízení. Obchodní spolupráce se zeměmi střední a východní Evropy, neodmítá vstup do NATO a EU, ale pouze po referendu. Ochrana zemědělců ekonomickými nástroji (levná nafta, daňové úlevy...).
- **Demokratická křesťanská strana** – Představuje středovou stranu s křesťanským zaměřením. Chce ponechat daně na současné výši, ale přitom zdaňovat progresivně, podporovat malé domácí firmy daňovými úlevami, pomalu deregulovat nájemné a energie. Finanční dotace charitativním organizacím, podpora kulturních akcí pomocí grantů, různorodé vlastnictví školských, zdravotnických a kulturních zařízení, podpora neziskových organizací. Orientace na Západ, co nejrychlejší vstup do NATO a EU. V zemědělství ponechat normální otevřený trh, v případě nutnosti regulovat ekonomickými nástroji. Zakázat interrupci, provést odstavku o církvě od státu, zpřísnit zákon o rodině ve smyslu bránit rozvodům.
- **Konzervativní občanská strana** – Představuje pravicovou stranu konzervativního typu. Chce snižovat daně a tím podporovat střední stav a podnikání. Privatizovat důsledně ve všech oblastech průmyslu (včetně energetiky apod.), zrušit veškeré regulace, cla a přírážky, odstranit bariéry mezinárodního obchodu. Podporovat kulturu pomocí vypisovaných grantů, finančně podporovat soukromé školy stejně jako státní, privatizovat zdravotnictví, podporovat charitativní organizace možností odpisů z daní, zpřísnit pravidla při vyplácení dávek v nezaměstnanosti. Orientovat se na západ, urychlit vstup do NATO a EU. Neregulovat zemědělský trh.

- Národní strana svobody – Představuje krajně pravicovou nacionalistickou stranu. Chce odhalovat korupce, nepokračovat v privatizaci, zpřísnit daňové zákony a tvrdě postihovat úniky. Chránit domácí výrobce pomocí daní a cel.. Vytvářet pracovní místa zákazem práce přistěhovalců. Prokazovat původ peněz při větších transakcích, zpřísnit vyplácení dávek v nezaměstnanosti. Zakázat vývoz kulturních památek cizincům. Zachovat neutralitu ve vojenské oblasti. Zavést tvrdé zákony proti přistěhovalcům. Zvýšit výdaje na policii. Obnovit trest smrti.

Zelená karta

Fyzická zátěž:	1	Instruktorů na hru:	1	Roční doba:	kdykoliv
Psychická zátěž:	4	Počet hráčů:	4 - 40	Materiál:	záznamové archy, hodinky, tabule na zápis otázek,
Čas na přípravu:	30 min	Věková kategorie:	libovolná		videokazeta s ukázkami z filmu
Instruktorů na přípr.:	1	Prostředí:	místnost		Zelená karta
Čas na hru:	90 min	Denní doba:	kdykoliv		

Cíl:

Urychlení seznámení, trénink paměti.

Charakteristika:

Iniciativní hra. V každém hracím kole se snaží dvojice hráčů o sobě dozvědět co nejvíce informací, poté přistupují před kontrolu, která prověří jejich znalosti. Dvojice se v každém kole mění.

Libreto:

Na motivy filmu Zelená karta. Za účelem získání pracovního povolení ve Spojených státech – tzv. zelené karty vzniká řada fingovaných manželství. Pracovníci imigračního úřadu jsou však nesmlouvaví – každý podezřelý cizinec musí podstoupit zkušební rozhovor, zda opravdu v manželství žije, a tudíž zná nejrůznější detaily ze života svého partnera (zájmy, oblíbené věci, barvy, jídla, zvyky). Pokud neprokáže perfektní znalost zvyků svého partnera, je jeho manželství neplatné a nemůže v zemi najít legální obživu.

Motivace:

Je sehrána scénka nebo puštěna video ukázka ze stejnojmenného filmu, kde hlavní hrdina J. Depardieu „trénuje“ se svojí partnerkou odpovědi. Čeká je křížový výsledek neoblomné úřednice z imigračního úřadu.

Realizace hry:

Všichni hráči se podílejí na vytvoření dotazníku. Činí tak formou brainstormingu, který je řízen organizátorem. Hráči navrhnou otázky, které vystihují, co je zajímavé na partnerovi – spoluhráči. Příklady otázek: jméno, povolání, počet sourozenců, hobby, barva zubní kartáčky, věk, oblíbený sport, značka auta, herečka, největší zážitek, noviny, které čte, poslední sen, největší zlozvyk, přednost, rodinný stav, měsíční příjem, oblíbený večerníček, film, kniha, květina, nápoj, město, hory, kterou zemi chce navštívit, na který nástroj hraje, značka parfému, které zná jazyky, čím chtěl být, oblíbená politická strana, přezdívka, na které straně spí, jak mu říkala maminka, kde má mateřské znaménko, jeho životní vzor... Návrhy z pléna jsou zapisovány na tabuli a po eventuální úpravě a protřídění je 30 z nich vybráno a tudíž zapsáno do formulářů hráčů. Každý z hráčů do nich zapíše své pravdivé odpovědi.

U mladších věkových kategorií můžeme požadovaných 30 vlastností již dopředu předepsat do formuláře s názvem „30 otázek, o které se zajímá imigrační úřad.“

Na začátku „namlouvacího půlkola“ se navzájem vyberou libovolné dvojice hráčů. Ve stanoveném limitu 5 minut se snaží naučit co nejvíce faktů z osobního dotazníku partnera. Po gongu, který ohlásí limit 5 minut, začne půlkolo „testování na imigračním úřadě“. Každá dvojice si vytvoří čtveřici s jinou libovolnou dvojicí a vzájemně si testují znalosti. Na počátku testování si obě dvojice navzájem vymění svoje dotazníky kvůli kontrole správnosti. Na každého hráče směřují dvě otázky z dotazníku partnera, o kterém se měl dozvědět v namlouvací fázi co nejvíce. Tyto otázky kvůli objektivitě i kvůli vytvoření atmosféry úřadu kladou hráči z cizí dvojice. Za každou správnou odpověď ze znalostí o svém „pětiminutovém partnerovi“ získává testovaný 1 bod, který mu je zapsán do jeho formuláře. Po dvou otázkách na každého z první dvojice si hráči vymění role a jsou dotazováni hráči z druhé dvojice. Celkem tak padne v testování 8 otázek, na každého hráče dvě. A následuje další namlouvací a testovací půlkolo, ve kterém se vytvoří nové dvojice.

Hra trvá většinou 8 namlouvacích a testovacích půlkol vždy po 5 minutách. Vítězí individuální hráči s největším počtem bodů, tj. uhádnutých odpovědí o druhém partnerovi. Při osmikolové hře je tedy maximum 16 bodů – 16 správných odpovědí.

Metodické poznámky:

Doporučujeme omezit počet kol na 8 a nejpozději v 5. kole změnit rytmus hry například zkrácením namlouvací fáze na 4 minuty, v 6. kole na 3 minuty. Tato zkrácení lze přitom vyhlášovat i těsně před starty jednotlivých kol. Brzy rovněž hráči přijdou na to, že je neefektivnější, když si místo vzájemného povídání a odpovídání na otázky formuláře přímo vymění a z nich „se učí“. Proto lze např. v 7. kole zakázat výměnu formulářů s vypracovanými odpověďmi a v 8. kole k tomu přidat navíc zkrácení času na seznámení.

Zkušený organizátor může uvádět hru sám a regulovat její tempo podle svého citu a nálady hráčů. Nejdůležitější ve hře je pochopit, proč musí v každé čtveřici padnout právě 4x2 otázky a že je kladou neutrální hráči z cizí dvojice. Asi po dvou kolech i tuto fázi hry provádějí hráči již automaticky a mohou si tak vychutnat samotné vzrušení ze hry.

jakmile klesá zájem hráčů a dynamika hry, je dobré ji ukončit již dříve, např. po 6. kole. Pokud ji budete chtít naopak prodloužit, platí zde staré herní pravidlo, že méně je někdy více, a proto by se nemělo hrát více než 10 kol. Vždyť posledním kolem by měla hra gradovat!

Tato hra může být součástí celého balíku programu, které se hrají první dva dny na kursu – v tzv. seznamovací fázi akce. Lze ji samozřejmě hrát i v průběhu či na konci pobytu.

Zvířetník profesora Péráka

Fyzická zátěž:	1	Instruktorů na hru:	1	Roční doba:	kdykoliv
Psychická zátěž:	3	Počet hráčů:	6 – 30 (týmy 3 – 5 lidí)	Materiál:	pastelky, papír, psací potřeby
Čas na přípravu:	20 min	Věková kategorie:	libovolná		
Instruktorů na přípr.:	1	Prostředí:	louka nebo místnost		
Čas na hru:	1,5 h	Denní doba:	kdykoliv		

Cíl:

Rozvoj kreativních schopností, komunikačních dovedností.

Charakteristika:

Dramatická hra. Hráči mají za úkol vymyslet, vytvořit a popsat nové živočichy a pojednat o jejich obyčejích.

Motivace:

Prof. Pérák seznamuje velectěné auditorium s výsledky svého bádání o objevech nových, do této doby nepoznaných zástupců fauny i flóry. Např. kýval kmitavý – náš jediný rostlinopták z čeledi fytopteridae. Ohmatník plošský – exoparazit žláz mamilárních způsobujících hypotrofii těchto žláz.

Realizace hry:

Účastníci jsou rozděleni podle předem stanoveného klíče do 4 – 5 výzkumných týmů. Jejich úkolem je do 60 minut pojmenovat, nakreslit a popsat nový živočišný druh, zaznamenat jeho místo výskytu, způsob obživy, množení... (počet druhů je závislý na invenci týmů). Poté následuje kongres, kde jednotlivé týmy seznamují posluchače se svými objevy. Přednášky mohou být doplněny zvukovými nahrávkami či dokumentárním filmem (sehrání scénky). Veškerá díla mohou být prezentována i široké veřejnosti na veřejné výstavě, v galerii reliktnů a kuriozit apod.

Věkové kategorie:

I = 14 – 16 let; II = 16 – 19 let; III = 19 – 25 let; IV = nad 25 let; V = nad 50 let