

# Rukověť instruktora

Radek Pelánek

Tento materiál je povoleno tisknout, kopírovat a jinak šířit pro vlastní potřebu. Není povoleno jej modifikovat a šířit ve velkém. Díky.

Text ©Radek Pelánek, 2003

Foto ©archívy oddílů Delfíni a Kasiopea, Instruktorů Brno

# Obsah

<b>Předmluva</b>	<b>vi</b>
<b>1 Úvod</b>	<b>2</b>
Zážitková pedagogika . . . . .	2
Globální výchova . . . . .	3
Hry, akce v přírodě . . . . .	3
Účel tohoto textu . . . . .	4
Organizace textu . . . . .	4
<b>2 Lidé na akci</b>	<b>6</b>
Instruktor . . . . .	6
Tým . . . . .	7
Účastníci . . . . .	9
<b>3 Příprava akce</b>	<b>12</b>
Dramaturgie . . . . .	12
Základní fáze akce . . . . .	14
Scénář . . . . .	16
Červené nitě . . . . .	17
Práce . . . . .	18
Celotáborové hry . . . . .	19
Náměty . . . . .	20
<b>4 Uvádění her</b>	<b>21</b>
Příprava hry . . . . .	22
Rozdělení . . . . .	23
Motivace . . . . .	25
Pravidla . . . . .	27
Průběh hry . . . . .	29
Závěr . . . . .	29
Reflexe . . . . .	29
Časté chyby . . . . .	31

<b>5</b>	<b>Iniciativní hry</b>	<b>33</b>
	Seznamovací hry . . . . .	33
	Zahřívací, kontaktní hry . . . . .	34
	Hry na důvěru . . . . .	34
	Řešení problémů . . . . .	34
	Komunikace a spolupráce . . . . .	35
<b>6</b>	<b>Pohybové hry</b>	<b>36</b>
	Sporty . . . . .	36
	Závody . . . . .	39
	Bojovky . . . . .	41
	Terénní hry . . . . .	46
	Tělesná postižení . . . . .	48
	Trasa s překážkami . . . . .	51
<b>7</b>	<b>Hry zaměřené na psychiku</b>	<b>53</b>
	Deskové hry . . . . .	53
	Testy . . . . .	53
	Pořady . . . . .	54
	Diskuzní hry . . . . .	55
	Besedy . . . . .	57
	Hraní rolí . . . . .	58
	Simulační hry . . . . .	59
	Psychologické hry . . . . .	60
<b>8</b>	<b>Tvoření</b>	<b>62</b>
	Nehmotná tvorba . . . . .	63
	Rukodělné práce . . . . .	65
	Konstrukční tvorba . . . . .	69
<b>9</b>	<b>Turistika</b>	<b>70</b>
	Orientace . . . . .	70
	Oheň, voda, vaření . . . . .	71
	Přenocování . . . . .	71
	První pomoc . . . . .	72
	Pozorování přírody . . . . .	72
	Nástroje a stavby . . . . .	73
	Vybavení . . . . .	73
	Hory a voda . . . . .	74
	Komunikace . . . . .	74
	Ekologie . . . . .	75
	Kulturně poznávací činnost . . . . .	75

<b>10 Putovní hry</b>	<b>76</b>
Drobníčky na cestu . . . . .	76
Pokladovky . . . . .	77
Výsadky . . . . .	80
Volné putování . . . . .	81
Puťáky . . . . .	82
<b>11 Rámce</b>	<b>84</b>
Monotématické bloky . . . . .	84
Stanoviště . . . . .	84
Herní plán . . . . .	85
Stavba . . . . .	86
<b>12 Drobné herní principy</b>	<b>87</b>
Dražba . . . . .	87
Odhad . . . . .	87
Rozdělení informace . . . . .	88
Vzájemné zadávání úkolů . . . . .	88
Zrádce v týmu . . . . .	89
Načasování . . . . .	89
Příroda . . . . .	89
<b>13 Tipy a triky</b>	<b>91</b>
Efekty . . . . .	94
<b>A Seznamy</b>	<b>102</b>

# Předmluva

Vznik tohoto textu byl podmíněn dvěma událostmi, které mě potkaly:

- několikaleté organizování akcí pro děti i pro dospělé, v rámci turistického oddílu Delfíni a skupiny Instruktoři Brno
- ukončení magisterského studia na Fakultě informatiky

Protože vliv organizování akcí na vznik tohoto textu je zřejmý, zmíním se jen o vlivu informatiky. Na závěr studia se píše diplomová práce. Ta moje se týká dosti specializovaného oboru teoretické informatiky a tudíž se obávám, že příliš mnoho lidí si ji nepřečte. A protože jsem chtěl, aby si mou diplomovou práci někdo přečetl a také jsem chtěl shrnout své pozorování z oblasti organizování akcí, tak jsem se rozhodl napsat také tuto „alternativní diplomovou práci“. Druhý vliv studia informatiky, více pozitivní, se projevil ke vztahu k abstrakci. Teoretická informatika mě naučila ocenit, vyhledávat a rozpoznávat abstrakci — zobecňování, hledání společných principů. V tomto textu jsem se pokusil aplikovat právě abstrakci na zkušenosti týkající se organizování akcí v přírodě.

Existují totiž nesčetné spousty her. Mnohé z nich jsou jen různé variace na několik základních principů. V tomto textu jsem se pokusil některé z těchto principů identifikovat a uspořádat. Volba, co je ještě obecný princip a co již je konkrétní hra, co do výběru zařadit a co již ne, je samozřejmě subjektivní. Čtenář je vyzýván k tomu, aby nesouhlasil, aby si dělal vlastní závěry, vlastní zobecnění a vlastní výběr odpovídající jeho osobním zkušenostem.

## Poděkování

Děkuji zejména vedoucím z turistických oddílů Delfíni a Kasiopea, se kterými jsem organizoval mnohé akce pro děti a od kterých jsem se v průběhu času mnohé naučil, zejména pak Tomáši Hanzelkovi, Ludkovi Honzovi, Simoně Hrabalové, Martině Jančové, Pavlovi „Mauglímu“ Pakostovi, Frantovi „Frodovi“ Serbusovi, Martině „Tince“ Šišákové a Ondřeji Výbornému.

Dále děkuji všem kamarádům ze skupiny Instruktoři Brno, kteří organizovali mnohé akce, kterých jsem se zúčastnil a nebo o nich slyšel; učitelům

z Fakulty informatiky za vedení k abstrakci; rodičům, za jejich podporu v mých reálných i imaginárních studiích; a sestře, jen tak, aby neřekla.

# 1

## Úvod

*Mít křídla a dát křídla.*

Tento text je určen všem, kdo organizují či hodlají organizovat akce v přírodě. Úvodní kapitola stručně shrnuje teoretické podklady těchto akcí, nastiňuje, co může organizátorům tento text poskytnout a zavádí názvosloví používané ve zbytku textu.

### Zážitková pedagogika

Díky úsilí mnoha generací našich předků dnes žijeme ve značném komfortu. Negativním důsledkem tohoto komfortu je pasivita, ke které svádí. Ta se projevuje zejména v oblasti zábavy (zejména pasivní konzum televizní zábavy), ale i v přístupu k informacím a v netečnosti k problémům kolem nás. Aktivní přístup není bohužel příliš podporován ani ve školách, které stále fungují zejména na principu mechanického učení.

Zážitková pedagogika klade důraz na **aktivitu** ze strany „žáků“ (uvozovky proto, že není cílena jen na žáky v klasickém školním smyslu, ale na kohokoli, kdo se chce učit). Zážitková pedagogika využívá učení prostřednictvím zážitku, prožitku, učení na základě vlastní zkušenosti. Záměrně vyvolává situace vedoucí k získání zážitků a posléze vybízí k introspektivnímu zkoumání vlastních pocitů, postojů, zkušeností a možností poučení. Hlavní rozdíl mezi „rekreačním“ zážitkem a „pedagogickým“ zážitkem tkví právě v této zpětné vazbě (více viz. Reflexe, str. 29).

Dalším prvkem zážitkové pedagogiky je **dobrodružství**. Dobrodružství zvyšuje atraktivitu vlastního učení a také přispívá ke zvětšování „komfortní zóny“ — množství situací, ve kterých je člověk cítí bezpečně. Poznamenejme, že zde máme na mysli dobrodružství a bezpečnost nejen fyzickou, ale i psychickou.

Zážitkovou pedagogikou se zabývají mnohé neziskové organizace. Pojem „zážitková pedagogika“ v jejich programu často nenajdeme, ale jejich cíle a metody jsou jen jiným pojmenováním téhož. Z celosvětových je to například Outward Bound a Project Adventure, z českých Prázdninová škola



Lipnice, Instruktoři Brno, Hnutí Brontosaurus, Skaut, Pionýr, YMCA, turistické oddíly mládeže a mnohé další. V poslední době se dostává zážitková pedagogika i do komerční sféry, zejména v podobě kurzů pro manažery a kurzů zaměřených na týmovou spolupráci.

Více informací o zážitkové pedagogice lze najít například v publikacích Jana Neumana [9, 28].

## Globální výchova

Další kritikou současného modelu výuky (kromě pasivního mechanického přístupu k učivu) je ostré rozdělení učiva na jednotlivé předměty a nedostatek důrazu na vzájemné vztahy mezi fakty a na pochopení principů. Právě pochopení vztahů a principů je však v současném, velmi provázaném a rychle se měnícím světě tím důležitým. Toto je jedna ze základních myšlenek směru nazývaného „Globální výchova“.

Cílem globální výchovy je holistický<sup>1</sup> pohled na svět, na osobnost žáka i na proces učení. Dále klade důraz na kooperativní model učení (oproti klasičtějšímu soutěživému modelu) a na aktivní zapojení žáka s využitím zážitku, zkušeností a reflexe. Globální výchova si všímá nejen klasických předmětů, ale i témat jako je životní prostředí, trvale udržitelný rozvoj, technologie, budoucnost. Klade důraz na uvědomění si sebe, svých možností a své zodpovědnosti.

Více informací o globální výchově lze nalézt ve stejnojmenné knize [4].

## Hry, akce v přírodě

Je zřejmé, že cíle dvou výše uvedených směrů se překrývají. Ještě více než cíle se překrývají prostředky, které využívají. Tím hlavním je hra. Hra je výborným prostředkem pro získávání zážitků. Umožňuje dočasné vytvoření „virtuální reality“, ve které můžeme získat zkušenosti jinak nedostupné. O hrách, jejich charakteristikách, možnostech a třídění bylo popsáno mnoho stran, proto je snad zbytečné se tímto tématem více zabývat a prostě přijmeme jako axiom, že hra je naším hlavním prostředkem.

Jednotlivé hry lze samozřejmě hrát izolovaně, samostatně. Mnohem většího efektu však dosáhneme, pokud jich je více, vhodně poskládaných a provázaných. Tohoto efektu dosahujeme nejlépe na akcích v přírodě. Pod

---

<sup>1</sup>Holistický přístup je charakterizován myšlenkou „Celek je víc než součet částí“, tj. fungování celku nelze pochopit pouze studiem jednotlivých částí bez přihlídnutí k jejich vzájemným vztahům. Je to protiklad k redukcionistickému přístupu, který je založen na rozkladu celku na jednotlivé podčásti a separátním pochopení těchto částí. Převládající lidský přístup je redukcionistický, ale v posledních letech nastává čím dál větší příklon k přístupu holistickému, který se zdá vhodným nejen pro výuku, ale i nutným pro pochopení komplexních systémů jako je mozek, mraveniště, ekonomika či počasí.

tímto názvem máme na mysli akce, kdy skupina je nějaký čas společně v přírodě a věnuje se „intenzivnímu rekreačnímu pobytu“ (abychom použili termín z „Prázdnin se šlehačkou“ [2], jedné z prvních knih na toto téma). Není nezbytně nutné, aby skupina byla sama uprostřed lesů. Nemusí být od okolního světa oddělena fyzicky, ale měla by být oddělena logicky — na těch několik dní by měla být jasná (byť pomyslná) čára mezi skupinou a okolím.

## Účel tohoto textu

Cílem tohoto textu je pomoc při organizování akcí v přírodě, zejména při vymýšlení jejich průběhu. Jedná se o přehled různých typů her, programů a základních principů. Neuvádíme konkrétní hry — těch je již nespočetné množství v jiných knihách. U jednotlivých typů her se zaměřujeme na obecné principy a záměry a na obecně platná pravidla týkající se realizace. Konkrétní hry jsou občas stručně popsány pro ilustraci některého obecnějšího principu, další lze najít v odkazované literatuře.

Cílem je tedy zejména usnadnit vyhledávání námětů a zdrojů. Pro začínající organizátory poskytnout základní „orientaci v terénu“, pro zkušenější pak přehled urychlující vyhledávání, vzpomínání a poskytující tak více času na vlastní přípravu akce. Vzhledem k tomu, že o většině kapitol by se dala napsat samostatná kniha, není cílem být vyčerpávající. Jedná se samozřejmě o přehled velmi subjektivní. Čtenář je vyzýván, aby k němu přistupoval kriticky a konfrontoval jej se svými vlastními zkušenostmi.

Tento text se týká pouze programového zabezpečení akce. Poznamenáme, že pro zdárný průběh akce je potřeba zařídit i mnohé další věci, které zde vůbec neřešíme (výběr a objednání objektu, jídlo, hygiena, zdravotní zabezpečení, materiál, finanční otázky, ...).

Poznámka, zejména pro začínající instruktory: v tomto textu se vyskytuje poměrně často „mělo by ...“ ve formě různých pravidel, která by měl člověk dodržovat při uvádění her a programů. Lze nabýt dojmu, že zorganizovat hru, natož pak celou akci, je téměř nemožný úkol. Nelekejte se, určitě není nutné napoprvé dodržovat všechna „mělo by ...“. Je důležité začít, učit se (zejména z vlastních chyb) a časem se zlepšovat. Hlavní je nadšení a dobrá vůle.

## Organizace textu

Nejdříve ujasněme názvosloví používané ve zbytku textu. Je mnoho různých akcí v přírodě. Každá má jiné pojmenování pro ty, co se účastní a ty, co organizují, ale jejich role jsou vždy velmi podobné. V tomto textu se budeme držet pojmenování „instruktor“, „účastník“ a „akce“. Pod těmito slovy rozumíme:

- instruktor = vedoucí, organizátor, učitel, ...
- účastník = dítě, hráč, rekreant, svěřenec, ...
- akce = výlet, tábor, kurz, škola v přírodě, ...

Význam slov hra a program není v tomto textu nijak přesně oddělen. Název program používáme pro aktivity, které nezapadají do klasicky vnímaného pojmu pro hru (například tvořivostní či vzdělávací aktivity). V obecnějším smyslu občas používáme slovo program pro libovolnou aktivitu na akci.

Názvy družstvo, tým a skupina používáme pro soubor několika jednotlivců. Jejich význam opět není ostře rozdělen. Družstvo používáme zejména tehdy, jedná-li se o hru, ve které soupeří více souborů jednotlivců. Tým používáme tehdy, kdy nejde ani tak o soupeření s ostatními jako o spolupráci mezi jednotlivci tvořícími soubor. A konečně skupina je většinou používána jako označení pro všechny účastníky dohromady.

Zbytek textu je organizován následovně. Kapitola 2 je o lidech na akci – o instruktorech, o instruktorském týmu a o účastnících. Následující dvě kapitoly se zabývají přípravou akce jako celku, respektive otázkami týkajícími se uvádění jedné hry. Kapitoly 5–11 poskytují přehled různých her a programů. Po té zmíníme několik drobných herních principů, které se dají kombinovat s různými typy her a také několik tipů a triků technického rázu. V příloze jsou seznamy námětů určené k okopírování.

## 2

### Lidé na akci

Jako organizátoři akcí v přírodě bychom měli znát základní poznatky o lidech. Z obecných věcí jsou to zejména následující:

- lidské povahy
- komunikace, vztahy, dynamika malých skupin
- práce v týmu
- základy pedagogiky

Tyto znalosti lze najít ve specializovaných knihách. Zde se podíváme na konkrétnější věci týkající se instruktora, týmu a účastníků.

#### Instruktor

*Existují vůdci, jichž se lidé bojí, existují vůdci, jež lidé nenávidí, existují vůdci, jež lidé milují, ale nejlepší vůdci jsou ti, kteří dokončili své dílo a lidé si řekli, dokázali jsme to sami.*

Lao C'

*Kdo chce zapalovat, musí sám hořet.*

Příслови

Ideální instruktor (namátkový, dozajista neúplný výběr):

- Má jasno v tom, proč to dělá<sup>1</sup>. Je nadšený, chce to dělat. Akce je pro něj zajímavá.
- Má základní pedagogické a organizační dovednosti: schopnost jednat s lidmi, předstoupit před kolektiv, citlivost k náladě druhých (empatie), schopnost potlačit vlastní zájmy.
- Umí od všeho trochu a zároveň je v něčem profík.
- Je zodpovědný a přitom dostatečně bláznivý.
- Je flexibilní, schopný, tvořivý, nevyčerpatelný, překvapující. Neupadá do stereotypu, rutiny.

---

<sup>1</sup>Je dobré mít jasno ve svých vlastních motivech, i v těch egoistických. Není na nich nic špatného, je však dobré o nich vědět.

- Je dobrý kamarád, je součástí kolektivu, ale přitom má dostatečnou autoritu.
- Hlavním zájmem jsou účastníci. Vlastní pohodlí jde stranou, volný čas nepotřebuje. Nemá proti účastníkům žádné výhody.
- Má zdravé sebevědomí, ale je si vědom svých slabých míst. Je si vědom svých možností i svých hranic.
- Veškeré dění vyvolává, ale nevynucuje. „Tam je cíl a tudy k němu vede cesta.“
- Stále se učí, zejména ze svých vlastních chyb. Pozoruje, jak to dělají ostatní.
- Je upřímný. Pokud se stane, že uvádí něco v čem není příliš zkušený, tak to na rovinu přizná.
- Vystupuje v mnoha rolích: pedagog, rozhodčí, organizátor, účastník, herec, . . . Plynule mezi těmito rolemi přechází. Nepřehrává je.
- Dává si realistické cíle. Když už do něčeho jde, tak do toho jde naplno.

Z výše uvedeného jasně plyne, že ideálním instruktorem může být leda superman. A protože instruktoři jsou většinou lidé, důležitá je zejména snaha a dobrá vůle. Ostatní už (snad) přijde.

## Tým

Akci většinou organizuje tým instruktorů. Pro práci instruktorského týmu platí stejné principy jako pro práci jiných pracovních skupin. Zde lze tedy hojně čerpat poznatky z „manažerské“ literatury. Shrňme jen několik prvků typických pro naše podmínky:

- Šéf. Jasně určený šéf je téměř vždy výhodou. Míra demokratičnosti či autoritativnosti vedení závisí na konkrétním týmu. V každém případě je dobré si tyto věci ujasnit co nejdříve.
- Jasně rozdělení zodpovědnosti. Čím přesněji je určeno, kdo za co zodpovídá, tím lépe.
- Velikost týmu. Pro většinu akcí v přírodě se ideální počet členů týmu pohybuje kolem čísla šest. Vyváženost mužského a ženského principu je výhodou.
- Tým B. V případě, že organizujeme rozsáhlejší akci, může být na vlastní uvedení potřeba poměrně hodně instruktorů. V takovém případě může být užitečné rozdělit instruktorský tým na jádro (tým A), které se podílí aktivně na vymýšlení a na přípravě, a na tým B, který pouze pomáhá s realizací.
- Řešení krizových situací. Nikdy nevyjde vše přesně tak, jak bylo naplánováno. Je potřeba se dopředu domluvit, jakým způsobem bude tým rozhodovat v krizových, časově stísněných situacích.

*Týmové role*

Každý člen má v týmu určitou roli. Zde uvádíme jednu z možných klasifikací<sup>2</sup>:

**Předseda** (Vedoucí) – klidný, dominantní, stabilní

Koordinuje tým, vede ho k spolupráci a k dosažení cílů. V diskuzi nedominuje, jeho příspěvkem je položení správných otázek. Jeho vedení spočívá zejména v sociální rovině.

**Navrhovatel** (Režisér) – činorodý, impulzivní, dominantní

Navrhuje a řídí práce v týmu. Vyžaduje akci, žene tým k vyšší produktivitě.

**Inovátor** (Chrlič) – inteligentní, individualistický

Přichází s novými nápady a podněty, s originálními řešeními. Má velkou představivost a je zdrojem inspirace pro celý tým. Zajímají ho jen globální náhledy, žádné detaily.

**Upozorňovatel** (Rejpal) – racionální, stabilní, skeptický

Neobjektivnější člen v týmu, poskytuje detailní analýzy, hodnotí nápady a varuje před chybami. Není příliš nadšený.

**Organizátor** (Tahoun) – svědomitý, disciplinovaný

Stará se o to, aby nápady a rozhodnutí byly transformovatelné do konkrétních úloh a zajišťuje, aby byly realizovány. Pracuje systematicky, má rád pevné struktury.

**Objevovatel** (Shánil) – společenský, čilý, přátelský

Shromažďuje informace, nápady, navazuje kontakty, získává podporu z venku. Nejlépe se mu daří pod tlakem, je dobrý improvizátor.

**Podporovatel** (Hasič) – citlivý, mírný

Je dobrým posluchačem, rozvíjí nápady, všímá si potřeb a problémů ostatních, podporuje je. Pomáhá vytvářet dobrou atmosféru v týmu.

**Dokončovatel** (Dotahovač) – tichý, pečlivý, úzkostlivý

Stará se o to, aby se dodržoval řád a časový plán. Do detailů vše kontroluje. Dává pozor, aby se na nic nezapomnělo.

Každý člen týmu většinou zaujímá rolí několik. Je dobré, když si je každý vědom svých rolí, i když většinou není potřeba je explicitně určovat. Každá role by měla být alespoň částečně pokryta. Dobrý instruktor je flexibilní a přizpůsobuje své chování a svou roli dle aktuálního týmu.

*Funkce*

Funkce členů týmu jsou techničtějšího rázu. Oproti rolím, funkce jsou většinou jasně rozděleny.

<sup>2</sup>Tuto klasifikaci uvádíme proto, že je poměrně populární mezi několika různými organizacemi pro pobyt v přírodě. Původně vychází z knihy „Team roles at work“, Belbin, M., Belbin, R.M., Butterworth-Heinemann, 1996.

**Kuchař****Zdravotník**

**Hospodář** Spravuje materiál, pomáhá ostatním s technikou.

**Ekonom** Schraňuje veškeré finance, dokumenty. Domlouvá placení objektu a podobné.

**Řidič** Má auto a umí ho řídit.

**Dokumentátor** Zapisuje reálný průběh akce (zejména jak dlouho co trvalo, takové zápisy jsou neocenitelné při organizaci dalších akcí). Případně také vede kroniku a fotí.

**Hlídač času** Hlídá, kdy má co začít a že to opravdu začne. Nahání účastníky, aby byli včas připravení.

**Umělec** Stará se o výtvarnou stránku akce, případně o hudební doprovod.

**Zlý muž** Má u účastníků dostatečnou autoritu. Když je potřeba, tak je sprdne.

*Schůzky týmu*

- Před akcí. Ke schůzkám před akcí jen podotkneme, že je vhodné uschovávat si písemné podklady. A to nejen scénář, ale i všechny další myšlenky, nápady a podobné.
- Na akci. Tým by se měl každý den alespoň jednou sejít. Většinou se tak děje buď po obědě nebo večer. Je dobré prodiskutovat:
  - Hodnocení, zkušenosti. Probrání programů z minulého dne.
  - Účastníky. Jak si vedou, v jakém jsou stavu.
  - Program na následující den. Revize programu s přihlédnutím k aktuálnímu vývoji, počasí, stavu účastníků. Doladění detailů.

## Účastníci

*Všichni dospělí byli nejdříve dětmi. (Ale málokdo si na to pamatuje.)*

Saint-Exupéry

Naším cílem je vytvořit z účastníků co nejlepší skupinu, stmelit je. A také udělat program co nejvhodnější právě pro tuto konkrétní skupinu. Proto je důležité účastníky co nejlépe znát. V případě, že je neznáme osobně, můžeme si o nich udělat představu alespoň na základně jejich charakteristických rysů (věk, pohlaví) a z dotazníků, které jim před akcí pošleme.

*Věk*

Je jasné, že při výběru, sestavování a uvádění programů musíme přihlížet k věku našich účastníků. Nejde ani tak o to, *co* uvádíme, ale o to *jak* to

uvádíme, na co klademe důraz a co tím sledujeme. Výběr druhů aktivit je jinak v podstatě stejný nezávisle na věku.

Uvedme konkrétní příklad: noční putování po dvojicích, cestou různá zastavení s texty. Pro malé děti je hra o noci a strachu, pro starší o dvojicích a pro dospělé o textech.

Uvedme některé základní charakteristiky věkových skupin. Používáme rozdělení dle školy, kterou navštěvují:

### **Základní škola**

- Hledají: zábavu.
- Mají rádi: akci, boj, noc, dobrodružství, body.
- Oblíbené náměty: pohádky, dobrodružné příběhy, indiáni, fantazie, dálky.
- Soutěžení: soutěží rádi, spolupráce jim moc nejde.
- Samostatnost: velmi nesamostatní, neradi vyvíjí vlastní iniciativu, je potřeba co nejpřesněji zadat, co se má dělat.
- Autority: většinou docela poslouchají.
- Metafory: nechápou.

### **Střední škola**

- Hledají: srovnání.
- Mají rádi: akci, rušno, sport, hry, recesi, pocitové a tajemné věci. Neradi filosofují a diskutují.
- Oblíbené náměty: fantasy světy, historie (spíše „akční“ část), tajemno.
- Soutěžení: stále raději soutěží, i když už si uvědomují potřebu spolupráce.
- Samostatnost: jsou schopni i samostatné činnosti a vlastní iniciativy, ale většinou se k tomu příliš nemají a je nutno je popohánět.
- Autority: k autoritám jsou vyzývaví, neradi se podřizují.
- Metafory: nechce se jim nad nimi přemýšlet.

### **Vysoká škola**

- Hledají: odpovědi, vlastní identitu, partnera.
- Mají rádi: rozmanitost (většinou studují jednu úzce zaměřenou věc a rádi si vyzkouší různé jiné), klasické sporty a hry již znají, je potřeba netradičních přístupů.
- Oblíbené náměty: historie (spíše „filosofická“ část), současnost, civilizace.
- Soutěžení: nejsou již příliš soutěživí, jsou rádi v kolektivu a rádi spolupracují.
- Samostatnost: jsou dost samostatní a mají rádi volnost. Vlastní iniciativy schopni, jenom občas potřebují nakopnout.



- **Autority:** autority docela poslouchají, ale nemají rádi, pokud si s nimi někdo nedá práci nebo pokud mají pocit, že je někdo z pozice autority zneužívá.
- **Metafory:** chápou a mají rádi.

Další důležitou charakteristikou je věkové rozmezí. Čím je věkové rozmezí širší, tím je náročnější udělat akci tak, aby bavila všechny. Toto je sice evidentní pravda, ale často se na ni nebere příliš ohled.

### *Pohlaví*

**Holky** Jsou tvořivější, přemýšlivější, vyspělejší. Jsou méně soutěživé nebo se tak alespoň snaží tvářit. Na latrínu chodí po třech.

**Kluci** Soutěživější, rádi se vzájemně srovnávají. Mají rádi bojovky, pohyb, překonávání překážek. Když tvoření, tak nejraději konstrukce.

Většina akcí je koedukovaná a snaží se o dosažení poměru 1:1. Výraznou výjimku tvoří pouze skautské akce.

### *Počet*

Také velikost skupiny výrazně ovlivňuje charakter akce. Pokud je skupina účastníků příliš velká, není možné, aby se všichni vzájemně poznali a v rámci skupiny vznikají podskupinky a frakce. Optimální velikost skupiny samozřejmě záleží na typu, zaměření, délce akce a také na tom, zda se účastníci znají dopředu.

Pro řádově desetidenní akce je oblíbeným počtem účastníků číslo 24, protože má mnoho dělitelů (což se hodí při rozdělování do družstev).

# 3

## Příprava akce

Tato kapitola se zabývá záležitostmi týkajícími se přípravy a plánování akce jako celku. Nejdříve probereme obecné záležitosti týkající se dramaturgie, základních fází akce a scénáře akce. Poté se podíváme na konkrétnější typy — červené nitě, práce na akcích, celotáborové hry a náměty.

### Dramaturgie

*Vše co můžeme, je lidi inspirovat.*

Motto Instruktorů Brno

V literatuře lze najít stovky různých her a programů. Není tedy problémem akci *nějak* naplnit. Ovšem pokud chceme vytvořit akci zajímavou a pro účastníky přínosnou, nemůže se spokojit s nahodilým výběrem aktivit. Je potřeba vybrat programy tak, aby do sebe zapadaly, vhodně navazovaly a přitom, aby se vzájemně doplňovaly. Aby namáhaly tělo i ducha, levou i pravou hemisféru. Aby vedly ke smíchu i k zamyšlení. Je potřeba poskládat je do správné posloupnosti, aby akce měla rytmus, spád a gradaci. Je potřeba z nich poskládat vyleštěný krystal a ne slepenec. Tomuto „umění“ se ne nadarmo říká dramaturgie (o vztahu divadla a dramaturgie prázdninových akcí viz. [5]). A protože se opravdu do značné míry jedná o umění, těžko dramaturgii shrnout do série rad a pouček. Je třeba zkoušet, dívat se a učit se z chyb. Výborným úvodem do problematiky je kniha „Prázdniny se šlehačkou“ [2]. Zde si neodpustíme jen několik základních poznámek.

Dramaturgie je zejména o tom, jak využít holistického principu „celek víc než součet částí“. Celkový účinek akce může být, pokud jsou programy dobře vybrány a poskládány, výrazně větší, než součet účinků jednotlivých programů.

*Cíl, záměr akce*

*Kdo honí dva zajíce, nechytí žádného.*

## Příслови

Prvním krokem při plánování akce je určení cíle akce. Co od ní očekáváme? Co by měla akce účastníkům přinést? Co by si z ní měli odnést? Název „cíl akce“ možná zní poněkud vznešeně a mohl by leckterého instruktorského adepta odradit hned na začátku. Nelekejme se. Cílem akce může být klidně i „zajímavé a pestré prožití prázdnin“ či „zdokonalení v práci se sekerou“. Jde hlavně o to, ujasnit si, co vlastně chceme. A nechtít toho příliš mnoho současně.

Dále si musíme ujasnit, **pro koho** akci děláme. Čím konkrétnější představu o budoucích účastnících máme, tím lépe. Je důležité uvažovat nejen o věku, ale i o „profilu“ účastníků. Jinak je potřeba přistupovat k programu pro filosofy a jinak pro matematiky.

*Pestrost a vyváženost*

Důležitým prvkem je již zmíněná pestrost. Střídejme pohyb a myšlení, napětí a uvolnění, vážno a recesi, logické myšlení a uměleckou tvorbu. Neznamená to, že by vždy od všeho mělo být úplně stejně. Mělo by toho být vyváženě. Pestrý a vyvážený program je nejen zajímavější, ale také lépe naplňuje cíle uvedené v první kapitole. A v neposlední řadě, pestrý program umožní, aby si každý přišel na své, aby každý měl možnost něco nového se naučit, ale také v něčem vyniknout. A to je, pokud chceme mít spokojené účastníky, důležité. Kromě střídání různých typů a principů samotných her, je důležité střídat též různé typy motivací, rozdělení, závěrů a ostatních doprovodných věcí.

*Návaznost a rytmus*

Princip **od jednoduchého k složitějšímu** platí i pro uvádění her. Účastníci potřebují nějaký čas na to, aby se rozehráli. Na začátek je proto vhodnější řadit hry s jasnými, jednoduše pochopitelnými pravidly. Ke konci si můžeme dovolit hry komplikované či méně strukturované.

Žádný program není tak dobrý, aby mohl být uveden kdykoli. Každý program vyžaduje určitou atmosféru, určité zasazení. Uvažujme nad vztahem sousedních programů. Jakou náladu, který program navodí? Hodí se tato nálada pro uvedení následujícího programu? Prudké změny v atmosféře zařazujeme jen tehdy, pokud je to náš dramaturgický záměr.

*Čas*

*Všechno má určenou chvíli a veškeré dění pod nebem svůj čas.*

*Je čas rození i čas umírání, čas sázet i čas trhat  
 je čas zabíjet i čas léčit, čas bořit i čas budovat  
 je čas plakat i čas smát se, čas truchlit i čas poskakovat  
 je čas kameny rozhazovat i čas kameny sbírat,  
 čas objímat i čas objímání zanechat  
 je čas hledat i čas ztrácet, čas opatrovat i čas odhazovat  
 je čas roztrhávat i čas sešívát, čas mlčet i čas mluvit  
 je čas milovat i čas nenávidět, čas boje i čas pokoje.*

Kazatel 3,1-8

Vše má svou chvíli nejen v dějinách, ale i na akci. Jinou náladu navozuje ráno (po ránu je lepší zařadit spíše běhání a nevážné věci) a jinou večer (spíše myšlení či tvoření a vážné věci). Jiné programy se hodí na začátek akce, na střed či na konec (viz. níže). Tyto věci jsou z velké části otázkou intuice a zkušenosti. Jedinou konkrétní (ale o to důležitější) radou v tomto ohledu je: nezapomínejme na spánek! A to nejen na spánek účastníků ...

## Základní fáze akce

### *Před akcí*

Při přípravě akce je potřeba myslet nejen na samotný průběh akce, ale i na to co se děje před a po akci. V případě, že akce je „otevřená“, je to jasné – je potřeba připravit propagační letáky, komunikovat s účastníky (poslat podrobnější informace, dotazník a v neposlední řadě vybrat peníze). Ale i v případě, že akce je určena pro uzavřený kolektiv (např. oddíl, třída) a skupina účastníků je dána, je vhodné účastníky motivovat dopředu.

Důležitým je **název** akce. Akce by vždy měla mít jasný, pokud možno krátký a snadno zapamatovatelný název. A to nejen z propagačních, ale i ze vzpomínkových důvodů. Na akci, která má jasný název se daleko lépe zpětně odkazuje a vzpomíná (a to přece chceme). Název, který se váže k náplni akce, je jistě lepší než často používaný název složený z místa akce a roku konání.

Také je dobré účastníkům dopředu naznačit, co je očekává, na co se mohou těšit. Účastníky to motivuje a nebudou mít mylná očekávání. A to je důležité, protože proti mylným očekáváním se velmi špatně bojuje. Očekávání jsou ovlivněna jednak předchozími zkušenostmi, se kterými toho příliš nenaděláme, a pak propagací, kterou samozřejmě máme plně k dispozici. V informačních letáčích tedy nezůstáváme pouze u mlhavých mýtických motivačních textů, ale zmíníme i konkrétní informace o tom, co lze na akci čekat. Také není od věci zmínit, co se na akci **nebude** dělat.

### *Začátek akce*

První dojem je důležitý, zvláště pokud se účastníci neznají a jsou na podobném typu akce poprvé. Obecně se uznává pravidlo „první den je účastník na akci hostem“. Začátek šokem (akčně) volíme jen ve speciálních případech a musí to korespondovat s celkovým profilem a cílem akce. Většinou dáváme přednost začátku s tajemnou, ale příjemnou atmosférou. Nejlépe se na to hodí večer.

### *První dny akce*

První dny akce slouží zejména k vzájemnému seznámení (pokud se účastníci neznají), překonávání bariér, budování kolektivu. Vhodné jsou zejména iniciativní hry (kapitola 5) a hry po družstvech. Program by měl být nabitý, bez zbytečných prodlev. Volíme spíše jednodušší hry s jasnými pravidly.

### *Vrcholy, Pauzy*

Zejména u akcí delších než 10 dnů je vhodné uprostřed zařadit jeden z vrcholů akce (např. monumentální večerní program) a po něm pauzu – osvědčují se různé putovní hry (kapitola 10). Je to příležitost pro účastníky trochu si odpočinout od intenzivního programu, zamyslet se nad tím, co doposud zažili, trochu si popovídat s kamarády. A samozřejmě je to i příležitost pro instruktory trochu si odpočinout, dospát, doladit zbytek akce, připravit náročnější program.

### *Poslední dny akce*

V druhé polovině akce již zařazujeme hry se složitějšími pravidly a hry vyžadující větší samostatnost a aktivitu hráčů (např. malostrukturované hry). Ke konci již volíme hry zaměřené spíše na jednotlivce než na kolektiv (zvláště v případě, že účastníci se rozjedou a již nikdy se nepotkají). Tempo posledních dní již může být volnější – účastníci by již měli mít nad čím přemýšlet a s kým si povídat. Náročné psychologické hry nenecháváme úplně na konec. Je potřeba, aby po nich zbyl čas na doznění.

### *Závěr akce*

Závěr akce by měl gradovat, měl by být velkolepý, nezapomenutelný. Kromě velkolepého programu lze zařadit též retrospekci (ohlédnutí za akcí): například promítání diapozitivů z akce (které jsme nechali v průběhu akce vyvolat), připravená noční procházka kolem rekvizit z různých her, společné čtení z kroniky.

Je dobré skončit s programem večer a následující den již věnovat jen úklidu a odjezdu. V každém případě je potřeba udělat mezi programem a balením jasnou čáru.

### Po akci

Brzy po akci je dobré zaslat účastníkům **závěrečný dopis**. Obsahem takového dopisu může být například: seznam hlavních bodů programu s případným komentářem od instruktorského týmu (nemělo by jít o vysvětlování cílů a záměrů, na to si účastníci musí přijít sami), adresář, fotky, materiál související s akcí (např. večerníčky čtené na akci), materiál vzniklý na akci (např. básnická sbírka, výpisky z kroniky).

### Scénář

Výsledkem našeho dramaturgického snažení je scénář (též zvaný itinerář, jízdni řád). Scénář zahrnuje veškeré důležité informace o programu: název programu, kdy a kde by se měl konat, kdo je garantem (o garantovi více v následující kapitole), čas na přípravu, kolik lidí bude potřeba na hru a kolik na přípravu, potřebný materiál, priorita. Klíčové a složitější programy by měly být samostatně rozepsány. Při sestavování časových plánů nezapomínejme, že lidé potřebují jíst, spát a občas se i trochu umýt. Taktéž je potřeba započítat čas na přesuny, převlékání a shromažďování.

Do jakých detailů scénář rozepisujeme závisí na typu akce. Pro víkendovou akci pro dospělé může být scénář rozepsán na minuty, pro třítydenní tábor bude mít spíše formu dopoledne/odpoledne/večer. Scénář samozřejmě není písmo svaté a většinou je nutné dělat změny za běhu. A to nejen díky vnějším změnám (prší, nedovezli gumičky), ale i kvůli vnitřnímu vývoji v kolektivu. Nebojme se změn. Ale mějme co měnit. A když přijde momentální nápad, nebojme se udělat změnu ve scénáři, vynechat plánovaný program a improvizovat.

Pro technické provedení scénáře je mnoho možností. Pro tvorbu scénáře lze použít různých počítačových programů. Využití počítačů umožňuje snadné změny a přesuny v scénáři. Avšak přináší to riziko, že strávíme spoustu času formátováním a grafickými úpravami scénáře. Čas strávený formátováním je na úkor času stráveného vymýšlením obsahu. Tužka a (velký) papír stále nejsou k zahazení. Před vlastní akcí je dobré si pořídit několik kopií scénáře. Jednu kopii pak vyvěsíme na místě přístupném jen instruktorům. Scénář by měl být neustále na instruktorských očích a nikdy na účastnických.

Protože nikdy nic neproběhne přesně tak, jak je naplánováno (pro akce v přírodě, kde do hry vstupuje nevyzpytatelné počasí to platí dvojnásob), je dobré si ujasnit **priority** programů. Pokud se instruktorský tým dopředu dohodne, které programy jsou klíčové a které lze případně vypustit či přesunout, bude rozhodování na místě daleko jednodušší.

## Červené nitě

Červené nitě jsou pravidelně se opakující činnosti, které se táhnou celým pobytem<sup>1</sup>. Dávají účastníkům „něco společného“ a přispívají k tomu, že vzniká soudržnější kolektiv. Uvedme několik příkladů:

### Hromadná setkání

Tímto myslíme setkání všech účastníků, která mají zaběhnutý řád, organizaci. Typickým příkladem jsou táborové nástupy. Je vhodné, pokud takováto setkání mají částečně formu rituálu (pokřiky, specifická pravidla chování). Pozor, aby setkání nebyla monotónní a nestala se otravnými.

### Bavlnky

Bavlnky slouží k vyjádření pocitů jiným způsobem než slovy. Každý účastník dostane jednoduchý náhrdelník (provázek postačí), který nosí po celou dobu akce na krku. Na veřejném místě je umístěna sada barevných bavlněk. Každé barvě je přiřazen určitý význam (např. bílá = děkuji, žlutá = chci ti dodat energii, zelená = zamysli se nad sebou). Bavlnky si účastníci přivazují navzájem na své náhrdelníky dle momentální nálady. Alternativa: účastníci nemají náhrdelníky na krku, místo toho jsou podepsané náhrdelníky vyvěšeny vedle bavlněk. Udělování bavlněk pak probíhá anonymním způsobem.

### Mapa pocitů

Mapa má formu grafu s dvěma osami – psychično a fyzično. Každý účastník si vyrobí vlaječku se svým jménem a v průběhu akce ji přesune na mapě podle toho, jak se zrovna cítí. Mapa pocitů slouží jednak k určení celkové nálady ve skupině a pak také k identifikaci účastníků v krizi.

### Dopisy

... aneb lokální pošta. Každý účastník si vyrobí malou poštovní schránku. Ty jsou pak umístěny na veřejném místě a po celou dobu akce probíhá nezávazná, žádnými pravidly neřízená písemná komunikace mezi účastníky.

### Kronika

Zde je myšlena kronika veřejná, do které může zapisovat kdokoli, kdo má zrovna chuť a nápad. Kronika bývá zajímavou četbou, dobrou zpětnou vazbou pro instruktory a pěknou relikvií z akce. Pro kratší akce je vhodnou alternativou „Zeď nářků“ – veliký papír upevněný na zeď.

### Tajný přítel

Na začátku akce si každý účastník vylosuje jméno. Jeho úkolem pak je být tomuto člověku tajným přítelem. Rozličně mu pomáhat, být na něj příjemný. A to pokud možno tak, aby dotyčný nepřišel na to, kdo je jeho tajným přítelem.

---

<sup>1</sup>Původní význam sousloví „červená nit“ je poněkud odlišný — červené nitě byly přidávány do erárních lan, aby je námořníci nekradli.

**Zkoušky**

Červenou nití vhodnou zejména pro děti jsou různé zkoušky, které probíhají průběžně po dobu akce. Klasickými příklady jsou foglarovští bobříci a modrý život nebo skautská tři orlí pera.

**Motto dne**

Každé ráno vyhlásíme motto vztahující se k programové náplni daného dne. Podobnou červenou nití je „Otázka dne“, na kterou účastníci v průběhu dne odpovídají a večer se vždy vyhodnotí.

**Modlitba před jídlem**

Se začátkem jídla se čeká, až budou mít všichni naloženo. Zahajujeme společnou modlitbou, rituálem.

**Rozcvičky**

Pravidelné ranní protažení těla. Buď vybereme jednu pevnou sestavu (např. oblíbený „Pozdrav slunci“) nebo naopak vybíráme rozcvičky pestře a kromě klasických cviků volíme též drobné dynamické hry.

**Večerníčky**

... čtení či poslech hudby na dobrou noc. Večerníčky vybíráme tak, aby souviseli s průběhem akce.

**Zpětná vazba**

Pravidelné ohlédnutí za uběhlým dnem. Diskuzní reflexe k programům a tématu dne; hodnocení programů ze strany účastníků; volba účastníka dne.

**Fráze**

Prvkem, který velmi dobře stmeluje kolektiv, jsou lokální fráze. Věty, které se nějak vážou k tomu, co na akci proběhlo, které „chápu“ jen účastníci a která se pravidelně opakují. To se samozřejmě špatně plánuje, ale občas je možno pokusit se frází nadhodit, případně záměrně pěstovat nějakou, která se v průběhu objeví.

Jak je vidět, možných červených nití je hodně a to jsme jistě mnohé opomněli. U červených nití však obzvláště platí, že není důležitá kvantita, ale kvalita. Volme jich tedy jen velmi málo, ale zato dávejte bedlivý pozor, aby se nám nepřetrhli a aby se opravdu táhly celou akcí.

**Práce**

Kromě zábavných programů a her je možné na akcích i pracovat. U některých organizací (např. Hnutí Brontosaurus) dokonce leží v práci těžiště většiny akcí. Zařazení pracovních činností má své výhody (stmelení kolektivu) i nevýhody (méně času na ostatní program), každopádně je potřeba počítat s tím, že výrazně ovlivní charakteristiku akce. Je potřeba se o práci jasně zmínit v propagaci.





Vhodné práce na akcích jsou takové, které jsou zajímavé a prospěšné, nejlépe výpomoc nějaké neziskové organizaci (např. pomoc s rekonstrukcí hradů, lesní brigády). Za výpomoc lze často získat různá zajímavá privilegia (např. spaní na hradě, přístup do jinak nepřístupných míst).

## Celotáborové hry

Mezi typické akce v přírodě patří tábory a k táborům neodlučitelně patří celotáborové hry (CTH). Ač je toto téma specializované jen na určitý typ akcí, dozajista si zde zaslouží alespoň drobné pozornosti. Pro dramaturgii CTH platí podobná pravidla jako pro dramaturgii akce, ale má svá specifika. Cílem CTH je většinou vyvolat zážitky, na povedenou CTH se musí ještě dlouho vzpomínat. Pestrost a rovnováha v rámci CTH nejsou tak klíčové, mohou být vyváženy ostatním programem. Na druhou stranu, u CTH přibývá na důležitosti překvapivost a originalita.

I pro CTH platí, že by měla mít jasný název. Taktéž posazení hry (doba, prostředí) by mělo být co nejjasnější, a to nejen instruktorům, ale hlavně účastníkům. Celkový příběh by měl být akorát tak jednoduchý, aby ho zvládli sledovat všichni účastníci (ale ne jednodušší). Pokud vychází z něčeho obecně známého, je to výhodou (známá legenda, kniha, film). Je dobré, pokud se v prostředí vyskytuje jasný nepřítel proti kterému se bojuje, případně výrazně záporná postava. Jakákoli pravidla, která se týkají celé hry, musí být co nejjednodušší.

CTH se většinou skládá z několika etap. Etapy by měli být výrazně odděleny od ostatního programu (například pomocí speciálních obleků určených jen na CTH). Jednotlivé etapy by na sebe měly navazovat, měly by sledovat linii příběhu. Z tohoto důvodu je prostor pro přesuny etap často značně omezen. Závislosti mezi etapami výrazně zaznačíme do scénáře. Jednotlivé etapy mohou být komplikovanější, ale měli by mít jasný „výstup“. Tedy i ten, komu unikl děj etapy, by měl stále chápat celkový děj.

Oblíbeným typem etap je náročná cesta provázená doprovodnými úkoly či souboji s nepřítelem (str. 51). Na konci cesty pak účastníci získají nějakou věc či informaci, kterou v následujících etapách dále použijí.

Oblíbeným jsou dále etapy obsahující překvapení, šoky (některé typy jsou uvedeny v kapitole 13). To se týká zejména závěru CTH, který by měl být strhující, velkolepý. Tento typ etap je často nutné vyzkoušet na nečisto, doladit. Je potřeba s tím počítat a vyčlenit dostatek lidí a času na přípravu.

## Náměty

Zmiňme několik zdrojů inspirace, ze kterých je možné čerpat náměty na motivy her, akcí, celotáborových her:

**Historie** Civilizace (pravěk, slované, antika, egyptané, keltové, indiáni, východní civilizace, vikingové, středověk, divoký západ, 20. století), jejich kultura, legendy. Historické události (bitvy, významné objevy).

**Knihy** Sbírkky her (viz. literatura), reportáže z cizích akcí, beletrie (zejména fantasy světy).

**Filmy** A také známé televizní pořady, seriály, reklamy.

**Výstavy** Výstavy jsou dobrou inspirací zejména pro tvořivostní programy.

### Počítačové hry

**Deskové hry** Mnoho deskových her se dá zvětšit do terénních rozměrů (str. 85).

**Materiál** Často se stane, že nám někdo nabídne větší množství zdánlivě nepoužitelného materiálu. Téměř cokoli, když je toho hodně, se dá použít na hru.

**Terén** Inspiraci může poskytnout zajímavý terén v okolí akce.

**Studijní obor** Pokud se podíváme na svůj studijní obor očima instruktora, často najdeme nejen vhodné náměty na hry, ale i nový náhled na onen obor.

**Cizí akce** Výbornou a zábavnou inspirací je účast na akcích pořádaných jinou organizací.

Dobrým pomocníkem je „deníček nápadů“, kam si člověk zapisuje veškeré nápady, svoje i cizí, které se jakkoli týkají her a programů v přírodě. Je dobré zapisovat i nápady ve značně syrové podobě. Možná jim to bude trvat několik let, ale třeba časem uzrají.

# 4

## Uvádění her

Tato kapitola pojednává o obecných záležitostech týkajících se uvádění jedné, spíše delší a náročnější hry. Předpokládejme, že hra je vhodně zařazena ve scénáři, máme jasno v tom, proč ji uvádíme a co od ní očekáváme, máme vhodný nápad a promyšlená pravidla, . . . a nyní již „jen“ stojíme před úkolem ji úspěšně uvést.

U každé hry by měl být jasně určen jeden z instruktorů jako *garant*. Na vymýšlení a přípravě hry se většinou podílí více lidí (víc hlav víc ví), ale mělo by být jasné, kdo nese za uvedení hry zodpovědnost. Garant přitom vůbec nemusí z pohledu účastníků hrát při uvádění hry hlavní roli. Musí však dohlédnout na to, že při přípravě se na nic důležitého nezapomene, že vše bude pečlivě přichystáno, že hra začne včas, že se nezapomene na vyhlášení výsledků a úklid . . .

Nejdříve se podívejme, z čeho všeho se skládá taková jedna hra (samozřejmě ne všechny části jsou vždy přítomny):

- příprava hry
- příprava účastníků (převlečení, shromáždění)
- rozdělení
- motivace
- vysvětlení pravidel
- příprava týmů, domlouvání strategie
- přesun na místo hry
- vlastní hra
- přesun zpět
- závěr, vyhodnocení, reflexe
- úklid po hře

Při sestavování scénáře a časových rozpisů je důležité nezapomenout započítat všechny záležitosti okolo. Většinou zaberou minimálně deset minut, často pak mnohem více. Podívejme se nyní na klíčové fáze trochu podrobněji.

## Příprava hry

Příprava hry spadá do kompetence garanta. Část přípravy je možno udělat již doma (a netřeba snad zdůrazňovat, že vše co je možné si připravit v předstihu, v klidu, je velmi vhodné si připravit), některé věci je však možné udělat až přímo na akci.

Doma:

- Zajistit veškerý materiál.
- Rozmyslet pravidla, pokud jsou složitější, tak je napsat.
- Rozmyslet počet lidí potřebných na přípravu hry a na vlastní průběh. Zkontrolovat dle scénáře, že v naplánovanou dobu bude dostatek lidí opravdu k dispozici.
- Rozmyslet časový plán přípravy a uvedení hry — kdy zhruba bude nutné najít trať a kdy ji vytyčit, kdy se začne vařit čaj, ...

Na místě:

- Herní území. Je potřeba najít a případně vymezit herní území. U běhacích her ovlivňuje velikost území zásadním způsobem dynamiku celé hry. Proto neváhejme pobíhat po lese, měřit čas potřebný na přeběhnutí z jednoho rohu do druhého, propočítávat, přemísťovat. U her, u kterých je důležitá atmosféra, neváhejme prochodit celé okolí a najít to nejvhodnější, nejtajemnější místo. Dbáme též na bezpečnost — snažíme se zkontrolovat, že v území nejsou nebezpečná místa (prudký sráz, hnízdo sršňů, ...).
- Materiál. Zkontrolovat materiál a to včetně všech detailů. Rozmístit materiál v terénu.
- Pokyny instruktorům. Ačkoliv ostatní instruktoři mají povšechnou představu o hře, je nutné těsně před hrou svolat všechny aktéry a detailně jim vysvětlit, jak bude hra probíhat a co je jejich úkolem.
- Rozdělení. Přepočítat účastníky a promyslet rozdělení. Těsně před hrou zjistit, kdo přesně se bude účastnit a v případě, že to nesedí s původním plánem, rozmyslet náhradní rozdělení nebo sehnat náhradníky z řad instruktorů.
- Informovanost. Zajistit, aby účastníci byli informováni o tom, kde a kdy mají být připraveni na hru, jak mají být oblečeni a co mají mít sebou.

Pořádná příprava může zabrat poměrně hodně času. Je potřeba s tím počítat při sestavování scénáře. Pokud člověk celý den figuruje jako pomocník v různých hrách, asi těžko stihne připravit velkolepou večerní hru. Zvláště u her založených na efektech a tajemnosti je potřeba věnovat přípravě náležitou pozornost a nepodceňovat ani maličkosti (zapomenuté sirky mohou zkazit mnohé).

Je vhodné si na každou hru vyčlenit samostatnou složku (u větších her bedničku) a v ní shromažďovat veškeré dokumenty a materiál týkající se hry.

Při přípravě náročné hry, ve které vystupuje mnoho instruktorů, je v principu možno zvolit dva přístupy. Každý instruktor může dostat od garanta co nejpřesnější popis toho, co má v průběhu hry dělat, jaké má úkoly a tak dále. Druhou možností je jednotlivé instruktory delegovat – vysvětlit jim, jakou roli ve hře hrají, co *zhruba* by měli dělat a nechat jim volnost v domyšlení detailů. Druhý způsob je trochu riskantnější, ale hra je pak zajímavější jak pro účinkující instruktory, tak i pro účastníky.

## Rozdělení

Na akcích se snažíme vesměs o kolektivní hry a soutěže. Stmeluje to kolektiv a automaticky to vede k nutnosti spolupráce, komunikace a tedy i k rozvoji sociálních dovedností účastníků. Individualistického soutěžení poskytuje naše společnost dostatek a není tedy třeba je na akcích příliš vyhledávat (to samozřejmě neznamená, že bychom nemohli/neměli na akcích zařazovat i hry pro jednotlivce).

Před samotným začátkem hry je tedy potřeba hráče rozdělit do družstev. Mohlo by se zdát (a bohužel je to častý přístup), že rozdělování je detail, kterému není třeba věnovat větší pozornosti. Ale zdaleka tomu tak není. Považme třeba závody či bojové hry. Jen vyrovnaná družstva učiní hru napínavou a zajímavou. Strategickým rozdělením účastníků na dlouhodobou hru můžeme výrazně ovlivnit vývoj vtažů ve skupině. Máme mezi účastníky několik ustálených skupinek? Rozházejme je. Skupinka outsiderů? Udělejme z nich kapitány.

Zvláště u delších her probíhajících po malých skupinkách může rozdělení výrazně ovlivnit dojmy účastníků ze hry. Jen si vzpomeňte, když jste byli v pozici účastníka . . .

Nejdříve je potřeba zvážit, jaké rozdělení na hru vlastně potřebujeme (velikost skupin, heterogenost). Existuje poměrně hodně způsobů, jak vlastní rozdělení provést. Každé se hodí k jinému typu hry. A i zde platí, že pestrost je důležitá.

### Náhodné rozdělení

Náhodné rozdělení je rychlé a nenáročné, avšak vzniklá družstva jsou většinou nevyrovnaná. Hodí se spíše pro krátké a nepříliš soutěživé hry. Máme zde poměrně bohatý výběr realizace:

- Losovátka. Jednak je možno použít univerzální losovátka – kartičky, které mají uprostřed obrázky (každý obrázek je zastoupen dvakrát, tj. pro rozdělení do dvojic), v jednom rohu písmeno A nebo B (pro rozdělení na dvě družstva), v druhém rohu číslici 1, 2 nebo 3 (rozdělení na tři družstva), atd. Jedna sada losovátek nám tedy může posloužit pro celou řadu případů. Druhou možností je vyrábět losovátka šitá na míru konkrétní hře, zapadajících do motivace.

- Rozpočítání říkankou.
- Rozdělení drobnou hrou (např. Molekuly).
- Rozdělení dle náhodných znaků (výška, datum narození, první písmeno jména, ...).
- Náhodný řez skupinou.

### **Kapitáni**

Výhodou rozdělení pomocí kapitánů jsou vyrovnané týmy. První nevýhodou je rozvláčnost tohoto rozdělení, která může zbrzdit začátek hry. Druhou nevýhodou je, že slabší účastníci jsou vybráni na konec, což pro ně dozajista není příjemné. Proto tuto oblíbenou metodu nevolme příliš často a nebo se alespoň snažme eliminovat tento negativní efekt volbou osvědčených kapitánů.

### **Připravené rozdělení**

U větších, klíčových her může být vhodné použít rozdělení připravené instruktory. Mohou to být hry, u kterých nám velmi záleží na vyrovnanosti družstev nebo na rovnoměrném rozvrstvení talentovaných účastníků (např. při divadelní tvorbě). Nebo můžeme naším rozdělením sledovat specifický cíl (např. dát dohromady účastníky, kteří jsou si vzájemně sympatičtí či naopak nesympatičtí). V případě, že účastníky dostatečně neznáme, je vhodné použít jako podklad k rozdělení sociogramu, ve kterém účastníci označí s kým by chtěli být v družstvu.

V určitých situacích se mohou účastníci cítit připraveným rozdělením manipulováni. V takovém případě můžeme sáhnout k „Mařenovu losování“ – tváříme se, že družstva losujeme (např. z klobouku) a přitom máme družstva dobře připravena. Vzhledem k tomu, že takovéto rozdělení je určitý podfuk, je vhodné je provádět maximálně jednou za akci a jen pokud máme dobrý důvod to udělat.

### **Samostatné rozdělení**

Samostatné rozdělení probíhá tak, že instruktor jen zadá počet družstev a účastníci je vytváří samostatně. Vzniklá družstva jsou často nevyrovnaná, tvoří se ustálené skupinky, družstvo outsiderů. Formování družstev bývá navíc chaotické a brzdí začátek hry. Pokud toto rozdělení používáme, je vhodné použít dalších omezujících podmínek na družstva (maximální součet věků, minimální počet holek, kluků), tak aby byla zaručena alespoň částečná vyrovnanost.

### **Volba týmu**

Další možností je zařadit rozdělení mezi motivaci a vysvětlení pravidel a provést rozdělení volbou rolí. Účastníci se v motivaci seznámí s rolí, které ve hře vystupují a pak si každý vybere svou roli. Jako příklad uveďme bojovou hru mezi Turky a Křižáky. V motivaci jsou hráči seznámeni se základním libretem a aniž by přesně věděli, o co ve hře půjde, volí si družstvo dle názvu. Výhodou je, že se k sobě dostanou účastníci které v danou chvíli něco spojuje, což zvyšuje motivaci. Nevýhodou je, že vzniklé rozdělení je většinou nevyvážené a je třeba ho dorovnat.

Hráči, kteří si sami vybrali nějaké družstvo, je jen neradi opouštějí. Řešením může být zásoba několika instruktorů, kteří poslouží k závěrečnému dorovnání sil.

### Speciální

Pro delší hry je možno použít komplikovanější metody rozdělení připravené speciálně pro účel dané hry. Uvedme dva inspirativní příklady:

- Kombinace připraveného rozdělení a volby – Cílem je rozdělit hráče do čtyř družstev pojmenovaných dle čtyř živlů. Účastníci jsou instruktoři předrozdělení do čtveřic, v každé čtveřici jsou přibližně stejně silní jedinci. V rámci každé čtveřice se účastníci dohodnou, kdo půjde ke kterému živlu (na základě svých preferencí). Výsledné rozdělení je vyrovnané, účastníci si vybírají sami a družstva spojuje pouto společné volby.
- Inzeráty – Cílem je vytvořit smíšené dvojice. Holky napíší krátký anonymní inzerát na seznámení. Kluci mezitím seženou květinu a pak si dle inzerátů vybírají partnerku.

U soutěživých (zejména bojových) her je vhodné družstva vizuálně rozlišit. Vhodnou pomůckou jsou barevné textilní šerpy, které si hráči ovážou kolem hlavy. U delších her necháme družstva vymyslet si název, rozdělení si poznaménáme a pokud to je potřeba, tak se ho i naučíme zpaměti.

Za určitých podmínek může být nereálné vytvořit opravdu vyrovnaná družstva (počet účastníků není dělitelný počtem družstev; potřebujeme využít rozdělení z jiné hry, avšak někdo přibyl, ubyl, je evidentně slabší). V takovém případě slabší družstvo zvýhodníme. Ostatní družstva budou pravděpodobně remcat, ale nenechme se odradit. Jen vyrovnané družstva přinesou napínavou a zajímavou hru. A oficiální zvýhodnění je lepší než skryté nadřzování.

Uvedme namátkou několik metod zvýhodnění slabších: v bojových hrách jim můžeme dát více životů či omezit platnost zásahu; dáme jim nějaké informace navíc; dovolíme jim používat papír a tužku tam kde ostatní musí spoléhat na svou hlavu; dáme jim časový náskok.

## Motivace

Dalším důležitým prvkem je přesun do světa hry – motivace. Motivace je prvek zásadní důležitosti. Dobrá motivace může i z velice jednoduché hry udělat hit. A bohužel i naopak – dobrá hra může vyznít naprázdno, pokud hráči nejsou dostatečně vtaženi. Čím větší námahu ze strany účastníků hra vyžaduje (ať už fyzickou či psychickou), tím je motivace důležitější.

Prvním motivačním faktorem každé hry je název. Ten by měl být zajímavý, uderný, trochu tajemný a může být případně doplněn i o vysvětlující podtitul. Aby mohl název plnit svou motivační funkci, je potřeba jej zve-

řejnit alespoň trochu dopředu. Dalším faktorem je prostředí, ve kterém se hra odehrává – výzdoba, kostýmy, doprovodná hudba. Prostředí je potřeba udržovat po celý průběh hry.

Jako vlastní motivaci lze použít následujících forem:

### **Navození atmosféry**

Nejklasičtější formou motivace je navození atmosféry a uvedení příběhu (libreta). Provedení je většinou formou scénky, čtením či vyprávěním příběhu, promítnutím diáků či části filmu.

### **Odměna**

Výrazným motivačním faktorem může být, zvláště pro mladší účastníky, slib odměny. Může to být odměna materiální (typicky sladkosti), body do dlouhodobé hry či příslib nějakého privilegia.

### **Prestiž**

Při závodech a podobných soutěživých hrách může být motivačním faktorem samotná prestiž z vítězství. Zvláště pokud je hra nějakým způsobem tradiční. Každý člověk má v sobě určitou dávku soutěživosti a je dobré dát řízeným způsobem průchod pro její uvolnění. Avšak nepoužijme tento druh motivace příliš často, brzy by se přesýtil a mohl by se stát škodlivým vztahům v kolektivu.

### **Výzva, zkušenost**

U některých aktivit může být motivačním momentem čistě atraktivita dané aktivity a její případný přínos do běžného života. Typickým příkladem jsou lanové překážky. V takovém případě jako motivace postačí vyzdvižení výzev a zkušeností, které nám aktivita přináší.

### **Vhození do hry**

Alternativou k pozvolným, upovídaným motivacím je drsný šokový začátek typu „Vstávej, běží ti čas“. Účastníkovi nedáváme čas přemýšlet nad tím, zda se mu chce či nechce hrát, rovnou je vtržen do děje, je nucen reagovat, řešit. Tento typ motivace nelze používat příliš často (vzhledem k tomu, že je založen na překvapení). Každopádně jej však vyzkoušejme, účastníci jej mají rádi.

### **Aktivita účastníků**

V případě, že se účastníci aktivně podílejí na přípravě hry (výroba rekvizit, kostýmů, herních pomůcek), stanou se osobně zainteresovanými na přípravě hry, víc jim na ní záleží a tím pádem jsou i více namotivovaní.

### **Čisté nadšení**

Občas se stane, že zavládne nálada při které i největší pakárna je přijata s nadšením bez potřeby jakýchkoli komentářů. To se však těžko plánuje a tak tento motivační prvek lze většinou využít jen pro improvizované hry. Buďme vždy ve střehu. Až se objeví příležitost, byla by škoda ji promarnit.

Tyto metody můžeme zkombinovat s následujícími triky:



**Nenápadně**

Motivace je účastníkům sdělena dopředu, jakoby mimochodem, aniž by bylo jasné že se vlastně jedná o motivaci na hru (např. příběh vyprávěný u oběda). Teprve až hra začne, účastníkům dojde, že se jednalo o motivaci. Vhodné tedy zejména v kombinaci s „vhozením do hry“.

**Očekávání**

S motivací můžeme začít mnohem dříve než těsně před hrou. Tím dostaneme na svou stranu prvky očekávání a nejistoty, které v účastnících zvýší zájem o hru. Uvedme několik příkladů: neurčité naznačení budoucnosti (např. v souvislosti s noční hrou), sehrání motivační scénky o den napřed, opakování motivačních sloganů v duchu „už se to blíží“, gradace. Pozor na přehnaná očekávání.

**Separace**

U hodně soutěživých her jako jsou bojovky a závody může být vhodné soupeřící družstva na nějaký čas před hrou oddělit a motivovat separátně. To nám umožní vytvořit lepší pocit soudržnosti v rámci družstva a nažhaví to účastníky proti soupeři.

**Nekonvenčnost**

Pokud se nám podaří strefit se účastníkům „do noty“, lze je velmi silně namotivovat pomocí bláznivých, šílených nápadů a pomocí recese.

## Pravidla

*Vše se má dělat, jak nejjednodušeji to jde, ale ne jednodušeji.*

A.Einstein

Shrňme stručně základních rady týkající se vysvětlování pravidel:

- Pravidla nesmí být vysvětlována pod časovým tlakem.
- Připravit si (alespoň v hlavě, nejlépe však na papír) logickou strukturu řeči. V případě, že pravidla jsou komplikovaná, nacvičit si je na nečisto.
- Mluvit nahlas, srozumitelně, směrem k posluchačům. Udržovat si pozornost.
- Držet se přirovnání z motivace.
- Postupovat od obecných principů k detailům.
- Nenechat se odvést z připravené struktury případnými dotazy. Nejlépe je odložit na konec.
- Dávat pozor, ať není vyzraženo něco, na co by měli hráči přijít sami v průběhu hry.
- Zopakovat klíčové informace. Zkontrolovat, zda si hráči zapamatovali klíčové informace.
- Zvolit jeden z principů „Co není zakázáno je povoleno“ a „Co není povoleno je zakázáno“ a dát jasně najevo, který platí.

- Říct správné množství informace. Právě to, co je nutné k tomu, aby účastníci mohli hru hrát. Pokud jsou pravidla složitá, účastníci si je stejně přesně nezapamatují a stejně bude potřeba mít pomocné rozhodčí v terénu, kteří je budou kontrolovat a připomínat. Zbytečné rozebírání detailů pouze zamlží základní principy hry a způsobí vyšumění motivace.
- Je vhodné, aby byli hráči rozděleni do družstev před vysvětlováním pravidel. Míň panikaří, když jim něco není úplně jasné.

Výše uvedené rady předpokládají, že celá pravidla jsou účastníkům vysvětlena slovně před začátkem hry. Máme však více možností. Vysvětlování pravidel může být doplněno hranými ukázkami a názornými nákresey. Složitější pravidla mohou hráči dostat vytištěná. Účastníci se na počátku mohou dovědět jen část pravidel, zbytek se postupně dovídají při hře. Případně jeden člen každého družstva je dopředu podrobně instruován, ostatní dostanou jen základní informace (vhodné pro zvýraznění outsiderů).

Jedním z důležitých bodů při vysvětlování pravidel je vymezení **herního území**. Nejjednoznačnějším, ale také nejzdlouhavějším způsobem je obejití území s celou skupinou. V případě, že hráči okolí dobře znají, je možné území vymezit pomocí známých cest a jiných význačných přírodních i umělých objektů. Další možností je území vyfáborkovat. U některých her, kdy je ve vlastním zájmu hráčů udržovat se v centru dění, není potřeba hrací území přesně specifikovat a stačí podat jen zevrubný popis.

Pokud je to nutné, poučíme účastníky náležitě o **bezpečnosti** (typicky u her obsahujících lanové překážky). U her, které probíhají v orientačně náročných podmínkách či v noci, je potřeba domluvit vhodný způsob chování při zbloudění.

Dalším důležitým bodem je **časový limit**. Většinou je vhodné hru ukončit v nejlepším. Ve chvíli, kdy se již rozjela do celé své krásy, ale ještě nezačala nudit. Odhadnout dopředu, kdy tento okamžik nastane, je velmi náročné. U některých her (např. hry se strategickými prvky) je nutné zveřejnit časový limit dopředu, aby s ním mohli účastníci kalkulovat při volbě strategie. Pokud to však nutné není, vyhýbejme se tomu a zvolme časový limit až dle aktuálního průběhu hry. V každém případě je vhodné konec odpočítávat, tj. oznámit 10 minut do konce, 5 minut do konce, atd. V případě, že to nikomu neuškodí a hře to pomůže, není nic špatného na tom, když čas bude v našich rukách mírně elastický.

U her, u kterých se hodnotí jak kvalita dosaženého výkonu tak i čas, můžeme použít následující časové omezení. Ve chvíli, kdy první družstvo bude spokojeno se svým výkonem, oznámí „konec“. Od této chvíle toto družstvo již aktivně nehraje a ostatní mají posledních pět minut na dokončení. Tento princip má tendenci samovolně určit optimální délku hry.

## Průběh hry

Průběh hry je samozřejmě velmi závislý na konkrétní hře. Zmiňme jen několik obecných poznámek. Je dobré, když garant hry je během hry volný, tj. není vázaný na žádné pevné místo či roli a může se pohybovat po hracím poli. Bědlivě pozoruje hráče a průběh hry, zasahuje v případě problémů či nedorozumění, dělá si poznámky pro závěrečný komentář a reflexi, kontrolujeme tempo hry a čas a v případě potřeby dělá zásahy proti umdlévání hry.

Pokud hráči mají nějaké námitky vůči pravidlům či vůči průběhu hry, vyslechneme je, ale pokud možno s nimi nediskutujeme. Pravidla měníme jen pokud je to nezbytně nutné a pokud to nikomu ze zúčastněných výrazně neuškodí. Změnu pravidel důrazně oznámíme.

Během hry se stále držíme motivace (pokud byla hra uvedena jako přeprava zásilek na divokém západě, nechť účastníky honí zuřivý indián a nikoli znuděný instruktor). Povzbuzujeme. Pokud to jen trochu jde, účastníme se. Instruktoři, kteří ve hře aktivně nefigurují, by se měli vyskytovat mimo dohled účastníků.

## Závěr

Každá hra by měla mít jasný konec a vyhlášení výsledků. To by mělo následovat co nejdříve po ukončení hry. Pokud toto pravidlo porušíme, měli bychom dobře vědět, proč to děláme. V žádném případě by to nemělo být naší leností.

Vyhlášení výsledků může proběhnout mnoha různými způsoby, pro inspiraci uveďme několik příkladů: stupně vítězů, brána borců, famfáry, zeď slávy (na kterou se vítězové podepíší), dražba cen (za body získané ve hře) či alespoň přečtení výsledků a předání sladké odměny.

## Reflexe

Důležitým prvkem, který odlišuje „pedagogické“ využití her od „rekreačního“, je reflexe (nazývaná též review, servis). Reflexe je proces hodnocení hry a jejího průběhu, využívání zpětnovazebních informací pro hledání širších souvislostí. Reflexe upevňuje zážitky, pomáhá formovat smysl prožitků, poukazuje na paralely a usnadňuje transfer zkušeností do reálného života.

### *Podmínky zařazování reflexe*

Reflexe bývá zařazována zejména po náročných fyzických a psychických hrách, po hrách zaměřených na týmovou spolupráci a komunikaci, po pocitových hrách, po dlouhodobém uceleném bloku (např. na konci tematicky

laděného dne či na konci akce). Obecně řečeno po událostech naplňujících základní cíle kurzu. Zařazení reflexe souvisí tedy přímo s dramaturgickými plány a myslíme na něj při vytváření scénáře.

V případě krátkých aktivit by reflexe měla proběhnout bezprostředně po ukončení programu. U delších, zejména psychologických her, je vhodné nechat účastníkům nějaký čas na zažití. Reflexe pak může být zařazena například až další den. Místo by mělo být příjemné a pohodlné. Volíme rozesazení do kruhu, tak aby na sebe všichni viděli. Doba trvání reflexe by měla být přiměřená délce aktivity, není dobré ji přespříliš natahovat.

### *Vedení reflexe*

Reflexe většinou probíhá formou řízené diskuze a vztahují se k ní tedy všechny poznámky uvedené u diskuzních her (str. 55). Zdůrazněme, že u reflexe obzvláště platí, že instruktor diskuzi řídí **otázkami**. Reflexe není prostorem pro vysvětlování hry, poučování účastníků či udílení rad. Účastníci by na veškeré důležité věci měli přijít sami, instruktor je maximálně mírně navádí. Reflexe není psychologickým rozbořem! Už jen proto, že k tomu většinou nemáme potřebnou kvalifikaci.

Pokládané otázky jsou tří typů (konkrétnější témata a otázky jsou uvedeny v Tabulce 4.1):

**Co bylo?** Rekapitulace toho, jak hra probíhala a co se během ní dělo.

**Co teď?** Jaké mají účastníci momentálně pocity, jak na ně hra zapůsobila.

**Co dál?** Poučení pro příště, co by šlo udělat líp, transfer do reálného života.

Téma	Otázky	Typ her
Zážitky	Přehrávka průběhu hry, vzájemné sdělování zážitků	Fyzicky a psychicky namáhavé hry, pocitové hry
Zkušenost	Metody řešení problémů, diskuze různých strategií, transfer do reálného života	Hry zaměřené na řešení problémů
Skupinové dění	Rozdělení rolí, skupinové rozhodování, spolupráce, komunikace a její efektivnost, důvěra	Hry zaměřené na týmovou spolupráci a komunikaci
O tématu hry	Názory, vztah mezi hrou a realitou, změna postojů během hry	Hry s filosofickou či ekologickou tematikou, simulační hry

Tabulka 4.1: Témata a otázky pro vedení reflexe

*Alternativní formy reflexe*

Dobrá reflexe vyžaduje nejen zodpovědný přístup instruktorů, ale je též podmíněna aktivním a otevřeným přístupem účastníků. Často záleží na instruktorech, zda dovedou vytvořit potřebnou atmosféru. V případě, že účastníky jsou děti (asi tak do 16 let), je vedení reflexe formou diskuze poměrně náročné. Děti nerady diskutují. Avšak i s dětmi je občas vhodné zpětnou vazbu zařadit. V takovém případě je možno použít alternativní formy reflexe:

- Tvoření: kreslení a komentování zážitků ze hry, pantomimické vyjádření. Možno i ve skupinách.
- Vyjádření pocitů jedním až třemi slovy.
- Bodování jednotlivých fází hry, výkonů.
- Výběr rolí: hráči určují v jaké roli kdo ve hře figuroval.

Případně může být užitečné, aby reflexe proběhla alespoň v rámci instruktorského týmu. Často nám to pomůže odhadnou lépe charakter skupiny i jednotlivých účastníků, což přispěje ke zkvalitnění akce.

## Časté chyby

*Jedinou skutečnou chybou v životě je chyba, ze které se nepoučíme.*

Když se něco nepovede, je jednoduché svést to na účastníky (jsou líní, hloupí, vůbec to nepochopili). Často je to však naší, třeba skrytou, chybou. V případě neúspěchu je potřeba se zamyslet nad průběhem hry, pokusit se identifikovat chyby, nenechat se odradit a příště se poučit.

Na závěr této kapitoly uvedme několik klasických chyb, které vznikají při uvádění her. Na většinu z nich už jsme narazili a upozornili výše, ale zopakování neuškodí:

- Špatný odhad: velikosti herního území; času na hru; sil, schopností či mentální vyspělosti účastníků.
- Chyba v komunikaci mezi instruktory: různý výklad pravidel různými instruktory, špatná domluva načasování, někdo není na místě, na kterém je důležitý, . . .
- Špatná atmosféra, motivace. Typické příčiny:
  - dramaturgická chyba (špatné zařazení ve scénáři) – nevhodná předcházející aktivita, přílišná únava účastníků . . .
  - prosakování technických záležitostí ze zákulisí, prozrazení překvapení (kazí zejména tajuplnou atmosféru)
  - podceněná, nedostatečná motivace (problém zejména u fyzicky náročných her)

- nerovnoměrné rozdělení družstev
- Pravidla: nejednoznačná, špatně vysvětlená, zapomenutý bod pravidel, špatně vyvážená, ...
- Materiál: chybějící, zapomenutý, ztracený, nekvalitní, nedostatečné množství, ...
- Časový tlak: hra je zařazena v nějakém pevném bloku a je uspěchaná, aby se to stihlo.
- Chyby uvádějího instruktora: bezmyšlenkovité kopírování bez přizpůsobení podmínkám; rutinérství při uvádění známé hry; neudrží „chladnou hlavu“, když něco zrovna nejde tak, jak si to představoval, ...

# 5

## Iniciativní hry

Kapitola je nazvána nepěkným přejatým slovem „iniciativní“, protože vhodný český překlad asi neexistuje. I toto přejaté slovo má poněkud mlhavý význam. Někdy se pod názvem iniciativní hry označují pouze některé z aktivit, které my uvažujeme v této kapitole, někdy se používá jiných přejatých názvů (např. dynamics). Názvosloví však není příliš důležité – raději se podívejme, jaké hry máme na mysli.

Iniciativní hry jsou krátkodobé, nesoutěživé aktivity zaměřené na vztahy v rámci skupiny (seznamování, překonávání bariér, zlepšování vztahů, komunikace, vyjasňování rolí, ...). Jedná se o jeden z nejrozšířenějších typů programů. Iniciativní hry jsou prostředkem používaným nejen na akcích v přírodě, ale i ve školách, sportovních výcvikových kurzech, kurzech pro manažery a při mnoha dalších příležitostech.

Iniciativní hry jsou vhodným „nástrojem“ pro budování kolektivu. Proto je zařazujeme zejména na začátku akce. Protože se jedná o krátké aktivity, řadíme jich většinou několik za sebou. Aplikujeme pravidlo „od jednoduššího ke složitějšímu“ a to, jak co se týká typu her (seznamovací hry jsou zjevně méně náročné než řešení problémů), tak i co se týká složitosti jednotlivých úkolů. Vhodná délka bloku je dvě hodiny. Zejména po hrách zaměřených na spolupráci ve skupině by měla následovat reflexe. V případě iniciativních her volíme reflexi ihned na místě, klidně ve stoje.

Výborným přehledem iniciativních her je kniha „Dobrodružné hry a cvičení v přírodě“ [9]. Většinu z níže uvedených příkladů lze nalézt v této knize.

### Seznamovací hry

U těchto her jde zejména o seznámení — vzájemné představení, zapamatování jmen a zjištění základních informací o ostatních. Krom toho jde také o navození přátelské atmosféry, o odstranění ostychu a počátečních zábran. Tyto další záměry dobře vystihuje anglický název pro tuto kategorii her: Icebreakers (lamače ledů).

Příklady: Mlsná Mařena, Místo po mé levici, Krok vpřed.

## Zahřívací, kontaktní hry

Cílem těchto her je boření bariér, překonání fyzického odstupu, rozehrání těla (fyzicky i psychicky), zábava, změna nálady. Jedná se vesměs o drobné pohybové aktivity, při nichž se často používá těla jako „stavebního prvku“. Příklady: Molekuly, Hu tu tu tu, ivé stavby, různé honičky.

## Hry na důvěru

Primárním cílem těchto her je budování důvěry mezi účastníky. Kromě toho také posilují odpovědnost, odvahu, rozhodnost, sebejistotu. Hry důvěry často probíhají tak, že jeden účastník má zavázané oči a vydává se „na milost“ ostatním.

Příklady: Pád důvěry, Běh důvěry, Ulička důvěry, Pendl, Cesta tmou.



## Řešení problémů

Tento typ her probíhá většinou po malých skupinkách. Skupině je předložen určitý problém, který má vyřešit. Problém by měl připouštět více možností řešení. Nejde tedy jen o to, mechanicky něco provést, ale též řešení (společně) vybrat, domyslet a nakonec samozřejmě i zrealizovat. Problém je postaven tak, aby se museli do jeho řešení zapojit všichni členové skupiny. Problém je



výzvou – je náročný, na hraně možností, nejlépe na první pohled nereálný. Tento typ her lze často použít jako část větších her.

Místo konkrétních příkladů zde uvedme několik tipů na zadávání problémů:

- Oblíbeným prvkem je pravidlo „nesmíš se dotknout země“ vztahující se na určité zakázané území. Může jít o to překonat území, získat z území věc, položit věc co nejdál do území, ...
- Vhodný materiál na iniciativní hry jsou prkna a lana, která se rozličnými způsoby využívají při plnění úkolů.
- Při zadávání problému máme maximalistické požadavky: chceme, aby to účastníci zvládli co nejrychleji, dosáhli co nejdál či co nejvýš, vydrželi v určené pozici co nejdéle, atd. Dáváme opakované pokusy, aby se mohli zlepšovat, soupeřit sami se sebou a se svými předchozími výkony.
- Jednoduchým a přitom zajímavým způsobem vytváření iniciativních her je zadání typu „Tady máte několik věcí a vymyslete jak ...“ (např. postavit co nejvyšší stavbu, postavit most). Použit lze téměř libovolný materiál.
- Mnoho věcí přímo vybízí ke skupinovému zdolávání. A tak když máme oči otevřené, dá se improvizovaně zařadit mnoho her na cestě – např. podlézání či přelézání mostu, skupinové lezení na zajímavý strom či hra „kolik lidí se vejde do telefonní budky (na pařez)?“.

## Komunikace a spolupráce

Tyto hry jsou zaměřené na spolupráci mezi členy skupiny. Jedná se většinou o poměrně jednoduché skupinové úkoly (např. seřadit se dle zadaného kritéria, vytvořit společně útvar z lana). Spolupráce je však stížena netradičními formami komunikace. Uvedme několik obecných přístupů:

- Zákaz mluvení.
- Zavázání očí.
- Rozdělené zadání – každý zná část informace (více o tomto principu str. 88).
- Komunikace psaným slovem, obrázkem, signalizací, zvuky.

Příklady: Ovčák a ovce, Slepý stan, Tichá dohoda, Zkouška spolupráce, Distribuované výpočty [14].

# 6

## Pohybové hry

Pohyb v různých podobách je jedním ze základních stavebních prvků téměř všech akcí. Je snad jasné, proč tomu tak je a že je tomu tak dobře. Vrhne se tedy rovnou na přehled možných pohybových aktivit. Kapitulu začneme přehledem aktivit sportovního charakteru. Poté rozebereme závody – hry ve kterých stále převažuje fyzický výkon nad herními prvky. Následují bojové a terénní hry, ve kterých je pohyb kamuflován v atraktivní a napínavé hře v přírodě. U her typu „trasa s překážkami“ a u her s tělesným postižením již je pohyb a fyzická námaha spíše prostředkem pro realizaci jiných (duševních) cílů.

### Sporty

*Je lépe opotřebovat se než zrezivět.*

Diderot

V této části uvádíme stručný přehled sportovních aktivit vhodných na akce. Do výběru jsou zařazeny zejména sporty, které lze snadno realizovat v přírodním prostředí.

Při uvádění sportovních aktivit se instruktor rázem dostává do rolí trenéra a rozhodčího. Měl by proto uvádět takové sporty, které dobře zná a ve kterých je schopen podat dobré rady. Také detailní znalost pravidel by měla být samozřejmostí, aby při hře nevznikaly spory. Mnohé rady pro začínající prázdninové trenéry a rozhodčí lze nalézt v „Prázdninách se šlehačkou“ [2].

I při uvádění sportovních aktivit se snažíme účastníkům rozšířit obzory. Dáváme tedy přednost sportům netradičním. Optimální samozřejmě je pokud instruktor dobře ovládá nepříliš rozšířený sport. Zapátrejme v paměti, dozajista něco nalezneme. A pokud ne, není od věci se nějaký naučit.

Pokud organizujeme sporty účastníkům známé, snažíme se, aby i to pro ně bylo přínosné (např. trénujeme vylepšení techniky) nebo dodáme hře napětí tím, že zorganizujeme závod či turnaj. Závodům se věnujeme podrobněji v následující části, zde uveďme jen stručný přehled turnajových možností:

– Každý s každým – vhodné jen pro malý počet družstev, jednotlivců.

- Vyřazovací na jednu prohru – klasický pavouk (play-off) nevýhoda je, že ti co vypadnou v prvním kole si moc nezahrají.
- Vyřazovací na dvě prohry – komplikovanější verze předešlého.
- Kombinované – ve skupinách každý s každým, dále systémem play-off, viz. třeba mistrovství světa v hokeji.

### *Kolektivní sporty*

Hry na fotbalovém hřišti (tj. louka s dvěma brankami):

fotbal, ragby, ufobal, házená, lacros, tlač-tli

Hry na volejbalovém hřišti:

volejbal, přehazovaná, ringo, nohejbal, badminton, vybíjená

Jiná hřiště:

softbal, vodní pólo

### *Vytrvalostní sporty*

Běh, jízda na (horském) kole, jízda na lodích, plavání, triatlon, orientační běh.

Tento druh sportů provozujeme nejčastěji v rámci jiných her a programů. Samozřejmě je možné se věnovat čistě danému sportu a to buď rekreačně (jogging, vyjíždky na kole, plavání v rybníku) nebo „závodně“. V druhém případě kromě organizování vlastního závodu (více str. 39) věnujeme určitou pozornost i tréninku (technika pohybu, tréninková metodologie, výživa).

Výborným motivačním textem pro rekreační běh je „Hra na vlčí dech, na gazelí nohy“ z knihy Karpatské hry [38].

### *Atletika*

Příroda je výbornou atletickou tělocvičnou a poskytuje nám příležitosti pro mnohé disciplíny. Provozujeme nejčastěji formou olympiády.

- běh terénní, slalomový, překážkový, sprint
- překážkové dráhy
- skoky do dálky, do výšky, trojskoky a víceskoky, přeskok potoku o tyči
- hody granátem, diskem, šiškou, tenisákem, kladivem, kládou
- šplh na laně, po stromech
- vis, shyby na větvi, vzpírání (kamenů)
- chůdy, švihadlo
- mosty (zdolávání mostu, podlézání)

### *Cvičení*

Gymnastika, strečink, jóga, taiči, ju-do, karate, aerobik, tanec, skupinová cvičení, sestavy, ...

Tento druh sportů může být náročný na motivaci. Účastníci, zvláště v pubertě, se mohou stydět, mít strach, že se shodí před ostatními. Cvičení je proto vhodné motivovat jedním ze dvou extrémů – buď jako naprostou recesi (týká se zejména aerobiku a různých „spartakiádních“ sestav) nebo naprosto vážně (týká se zejména východních cvičení). V druhém případě může být zajímavé pozvat si hosta, který se v dané oblasti opravdu vyzná.

Cvičení jsou vhodná po ránu, zejména jako rozcvičky.

### *Akrobacie*

Žonglování – míčky, kužele, talíř s tyčí, diablo, šátky.

Balancování – míč, lano, kláda, kolo.

Lasování.

Tyto aktivity se vyznačují atraktivitou, snadno účastníky strhnou. Představují šanci naučit se poměrně rychle něco nového a efektního. Osobní zkušenost s danou činností a jistá míra dovedností je nezbytná.

### *Sporty na přesnost*

Petanque, kriket, golf, kuličky, gorodky, šipky.

Střelba: vzduchovka, luk.

Tyto sporty provozujeme po menších skupinkách. V případě většího kolektivu je vhodné zorganizovat několik (různých) stanovišť mezi kterými účastníci pendlují. U střelby je potřeba dbát zvýšenou pozornost na bezpečnost.

### *Lezení a lanové překážky*

Lezení po skalách, bouldering, slaňování.

Nízké a vysoké lanové překážky.

Toto je velice oblíbená oblast aktivit v oblasti programů v přírodě – v poslední době si dokonce vysloužila dvě samostatné knihy [28, 29], které obsahují vyčerpávající přehled možných aktivit, jednotlivých překážek a rad týkajících se uvádění těchto programů.

### *Netradiční dopravní prostředky*

Kolečkové brusle, skateboard, kolečkové lyže, koloběžka.

Tyto sporty jsou náročné na technické zabezpečení, ale jsou atraktivní a dozajista budou přijaty s povděkem.

*Drobné hry*

Honěná a její variace.

Vybíjená a její variace.

Úpolové hry – souboje, vytlačování, přetahování.

Různé štafety.

„Školky“ s různým náčiním.

## Závody

*Člověk dokáže třikrát víc, než si myslí a sedmkrát víc, než si myslí jeho maminka.*

Poznámka ze hry „Příběhy z depa“

*Když už nemůžeš jít, pořád ještě můžeš běžet.*

## Instruktorský folklór

Přechodem mezi klasickými sporty a pohybovými hrami jsou závody, občas též nazývané pro jejich fyzickou náročnost „orvácí hry“. Tento typ her plní několikero záslužných cílů:

- Umožňuje účastníkům přesvědčit se, že člověk vydrží daleko víc, než si myslí.
- Dává účastníkům poznat krásu naprosté únavy a následného odpočinku.
- V případě týmových závodů je výborným prostředkem pro vzájemné sblížení (společně prožité utrpení sblíží).
- A samozřejmě též zlepšuje fyzickou kondici.

U her fyzicky náročných, jinak však monotónních, dochází k únavě, otrávení, znechucení. Avšak pokud pokračujeme dále, pak se dostavuje druhý dech, euforie. Největší instruktorské umění v oblasti pořádání závodů spočívá právně v tom odhadnout tu správnou délku — tak, aby se účastníci přehoupili přes pomyslný pahorek otravy a znechucení a dostali se do blažného údolí euforie. Aby si sáhli na dno, ale současně dokončili.

Opravdu náročné závody nejsou příliš vhodné pro mladší účastníky. Ti většinou nemají dostatek volných sil k tomu, aby překonali pahorek únavy a dostali se do stádia euforie.

Aby závod pořádně vyzněl, musí být (zdánlivě) šílený — a to nejen délkou závodu, která by měla donutit účastníky sáhnout si na dno, ale třeba i typem štafetového kolíku (padesáti litrový barel, deštník), šíleností terénu či denní dobou. Pokud soutěžní trasa vede přes civilizovanou oblast, závod získává diváky a ti zvyšují motivaci.

Netřeba zdůrazňovat, že motivace je u závodů naprosto klíčová. Pokud účastníci nemají vůli vydat ze sebe všechny síly, pak žádný z výše uvedených



cílů nemůže být naplněn. Z těchto důvodů je dobré, aby se instruktoři závodu zúčastnili. Buď postaví vlastní tým (porazit instruktory je pro účastníky většinou velká výzva) nebo se rovnoměrně rozvrství mezi účastnické týmy a „z vnitra“ je burcuje k maximálním výkonům. V případě, že se neúčastní, měli by povzbuzovat a hecovat.

Při náročných závodech dochází k výraznému výdeji nejen fyzických sil, ale také sil psychických a volních. Naším cílem není účastníky zničit. Proto zařazujeme závody jen poskrovně (raději méně a o to intenzivněji). Dbáme na jejich vhodné umístění v scénáři. Velice důležité je technické zabezpečení závodu — teplý čaj a občerstvení (cukr, ovoce) v průběhu závodu, teplo a sucho po závodech. Osvědčeným prvkem je zařazení masáží po ukončení závodu.

Ve fyzicky namáhavých chvílích dochází často k uvolnění psychiky, odkrývání charakterů a vztahů ve skupině. Pokud k tomu dojde, je dobré zařadit reflexi (str. 29). V případě hladkého průběhu není reflexe nutná a zařazujeme ji případně „pouze“ k společnému sdílení zážitků.

Možná dělení na závody:

**Jednotlivci** Závody jednotlivců jsou vhodné v případě, že se pokoušíme „simulovat“ reálný sport (například orientační běh nebo triatlon). V těchto případech je důležité snažit se co nejvěrohodněji napodobit atmosféru reálného závodu.

**Dvojice** V případě dvojic jde většinou o koedukované dvojice a hra sleduje i jiné než fyzické cíle.

**Družstva** Nejklasičtější jsou závody po družstvech. Kolektivní soutěžení přispívá k utužení kolektivu a také zvyšuje motivaci — většina lidí se

znatelně víc snaží, když soutěží nejen za sebe, ale za celé družstvo. Z pohledu realizace máme i zde více možností. Družstvo se buď během celého závodu pohybuje společně nebo se závodí štafetovým způsobem. V případě štafet pak může jít o „homogenní“ štafetu, kdy všichni členové družstva se vydávají postupně na stejnou trať, nebo o štafetu „heterogenní“, kdy každý člen plní jiný úkol.

Závody spočívají v tom překonat určitou trať. Základní způsoby pohybu:

- běh, základní pohyb provozovatelný v nespočetných variantách – klasický vytrvalostní, terénní, do vrchu, pozadu, ve svázané skupině, ...
- jízda na kole
- plavání
- plavba na lodi, voru či jiném plavidle
- po čtyřech, trakařem, „na kraba“
- kutálení kuličky, míčku, pneumatiky, ...
- překážková dráha (přírodní)
- vlastoručně vyrobený dopravní prostředek (například koloběžka, vozítko, nosítka – viz. konstrukční tvorba, str. 69)

Pro ilustraci uveďme několik příkladů:

**Vavrdův memoriál** [8] Každé družstvo dostane jedno velmi staré, klidně nepříliš pojízdné kolo. Úkolem je projet dopředu neznámou, velmi náročnou trať a to tak, aby se jezdec nedotkl země. Hráči se střídají v roli jezdce, ostatní podpírají a tahají.

**Příběhy z depa** [8] Závod koedukovaných dvojic. Jeden z dvojice vždy běží, druhý odpočívá v depu a píše partnerovi dopis. Po celou dobu závodu se dvojice vidí pouze při předávce a komunikuje tak pouze pomocí dopisů.

**Tavíkovice man** [14] Štafetový závod inspirovaný známým extrémním závodem Dolomiteman. Každý člen družstva překonává svůj úsek trati jiným způsobem.

Dalšími příklady které lze nalézt v Zlatém Fondu II [8] jsou Princezna Šin-Šo, Nepálský pošťák, Messnerovy vrcholky, Severské hry, Skalní golf, Hoganův závod.

## Bojovky

Při bojových hrách spolu předepsaným způsobem bojují dvě nebo více armád. Tento typ her se těší velké oblibě a to nejen u dětí. O tom svědčí velká účast na bojových akcích souhrně nazývaných „Dřevárny“ [40] (bojuje se dřevěnými zbraněmi) či na tradiční akci Instruktorů Brno [39] „Moravské hvozdy“ (bojuje se zejména papírovými koulemi). Bojové hry slouží kromě

dobré zábavy hlavně k organizovanému způsobu vybití nahromaděného napětí a přirozené lidské agresivity<sup>1</sup>.

### *Pravidla*

Základní pravidla bojovek jsou vždy podobná, nezávisle na zvoleném způsobu boje: armády mají protichůdné úkoly; každý hráč má několik životů, o které přichází při zásahu od protivníka. V této části probereme podrobněji tyto základní principy, v další pak jednotlivé způsoby boje. Většinou lze poměrně libovolně kombinovat principy pravidel a způsoby boje a vytvářet tak velké množství různých variací.

Pro bojovky je velmi důležité, aby pravidla byla správně vyvážená. Je potřeba, aby souboj byl na hraně. Pokud jedna armáda od začátku vítězí, je hra o ničem. Je tedy důležité věnovat značnou pozornost detailní přípravě pravidel a pečlivě odhadnout velikost pole, počty životů. Víc než u jiných her je důležitá rovnoměrnost rozdělení. U bojovek je často klíčovým prvkem i strategie a dobré vedení. Proto při rozdělování dbáme nejen na počet a fyzickou zdatnost, ale také na zkušenosti a organizační schopnosti.

Každý z rozličných způsobů boje definuje co to znamená zásah. Hráči většinou nevypadávají při prvním zásahu od soupeře, ale mají životy, o které přicházejí a případně si je mohou doplňovat. Základní „životní“ principy jsou následující:

**Pevný počet životů** Při každém zásahu přijde hráč o jeden život. Pokud počet životů klesne na nula, hráč končí a odchází na „pohřebiště“. Pro mladší hráče je vhodné symbolizovat životy materiální věci (například sirkou), která se při ztrátě života zničí (zlomí). U starších hráčů stačí spoléhat na čestnost a nechat je počítat si životy samostatně. V obou případech je vhodné, když zasažený řekne zbývající počet životů nahlas (dá tím najevo, že zásah zaregistroval, soupeři jsou informováni o jeho „živosti“). Nevýhodou tohoto principu je, že ti, co umřou brzy na začátku hry, jsou příliš dlouho diváky. Na druhou stranu pevně omezený počet životů dodává hře větší napětí.

**Živočiště** Po každém zásahu si hráč musí jít pro nový život do živočiště, což je pevně určené místo. Životy jsou společné pro celou armádu a jejich počet je buď omezený nebo neomezený. V druhém případě je nevýhodou zásahu pouze nutnost cesty k živočišti. Vzdálenost živočiště od místa boje výrazně ovlivňuje dynamiku hry a je proto nutné ji dopředu pečlivě zvážit (nejlépe vyzkoušet na sobě přímo v terénu).

**Kombinované** Výše uvedené dva principy lze samozřejmě přímočaře zkombinovat – při každé návštěvě živočiště získá hráč určitý pevný počet ži-

<sup>1</sup>Osobně jsem přesvědčen, že kdyby více lidí hrálo pravidelně nějakou tu bojovku s papírovými koulemi, tak by značně ubylo násilných činů, demonstrací a házení kamenů do výloh.



totů. V tomto případě může být živočišně ve větší vzdálenosti od místa boje.

Je několik možností, jak přidělit týmům jejich úkoly ve hře:

### **Dvě armády, stejný úkol**

Obě armády mají stejné (resp. symetrické) výchozí postavení, bojují stejným způsobem a mají stejný cíl (kterého však samozřejmě může dosáhnout jen jedna z nich). Například:

- Vybít soupeře.
- Dobít soupeřovu základnu.
- Dobít určité místo (v centru hracího pole) a udržet ho po zadaný čas.
- Držet určité místo co nejdéle (hraje se po předem určenou dobu a rozhodčí stopuje, jak dlouho mělo které družstvo dané místo v držení).

### **Více armád, stejný úkol**

Podobně jak varianta pro dvě armády. Je zajímavé, když počet míst o které se bojuje je větší než jedna a jiný než počet armád (např. pokud čtyři armády bojují o držení tří či pěti míst). Více armád ve hře většinou znamená, že kromě boje a taktiky je třeba myslet i na diplomacii, což činí hru zajímavější. Na druhou stranu při více armádách je menší vzájemná nevráživost, což mírně ubírá na atmosféře.

### **Dvě armády, různé úkoly**

Armády mají ve hře různé úkoly, případně i bojují různým způsobem (typicky jedna strana zabíjí dotykem a druhá jen utíká). Příklady úkolů:

- Obránci versus útočníci – útočníci se snaží dostat v časovém limitu do objektu chráněného obránci.
- Průchod územím – jedna armáda má za úkol projít soupeřovým územím.

Je vhodné hrát alespoň dvě kola a vyměnit role. U tohoto principu je poměrně náročné nastavit pravidla tak, aby hra byla zajímavé pro obě strany. Je potřeba mít zkušenosti se způsobem boje, který hodláme použít.

### **Více armád, různé úkoly**

Do toho bych se nepouštěl.

### **Instruktoři versus účastníci**

Armády (případně jednotlivci) mají zadaný úkol. Nebojují však spolu přímo, ale bojují pouze s instruktory, kteří jim brání ve splnění úkolu. Armády pak porovnáváme dle dosažených výsledků.

### **Každý za sebe**

Vhodné zejména na krátké hry v nepřehledném území (skalní bludiště).

### **Aréna – souboje jednotlivců**

Krátké souboje v malém uzavřeném prostoru se spoustou diváků. Většinou jeden na jednoho, ale lze i týmově.



### *Způsob boje*

#### **Koule**

Nejklasičtější bojovou zbraní jsou papírové koule. Základní způsoby výroby papírových koulí jsou:

- zmuchlání suchých novin do tvaru koule a zalepení izolou
- vycpání staré ponožky novinami a zašití
- rozmočení novin ve vodě, uplácení koule a vysušení (tento způsob je nejekologičtější, protože ztracené koule se poměrně rychle rozpadnou).

Papírové koule jsou lehké a kulaté a proto také bezpečné (oproti například šiškám). Při hrách v terénu je potřeba počítat s vysokou ztrátovostí a mít dostatečnou rezervu koulí pro opakované hry.

Papírové koule lze doplnit štíty z lepenky pomocí kterých se hráči kryjí před letícími koulemi. Vhodná velikost štítů je asi 60x40 cm. Je samozřejmě dobré, když každá armáda má štíty pomalované svým znakem. Dalším zpestřením mohou být vejce, která používáme v malém počtu jako „drtivou“ kouli (zásah vejcem se počítá jako několik zásahů koulí).

#### **Koule na gumičce**

Kouli na gumičce vyrobíme tak, že klasickou papírovou kouli přivážeme na asi 1,2 metru dlouhou gumu. Na konci gumy uděláme smyčku, která se navleče na zápěstí. Při boji s koulemi na gumičce platí pouze přímé zásahy, koulí se nesmí na gumě točit. Gumu tedy hráči využívají pouze k přitahování koule zpět.

Boj s koulemi na gumičce je výrazně lepší při použití štítů.

#### **Dřevárny**

Bojuje se dřevěnými zbraněmi, jako například:

- meče (bez ostrých hran, omotané lepící páskou)

- sekery, kyje (dřevěné držadlo, molitanová či kobercová násada)
- luky, kuše (šípky s kulatými gumovými špičkami)
- štíty

Většinou se aplikuje pravidlo, že bezpečnost zbraně se testuje na majiteli. Platnost zásahu je omezena na určitou část těla. Tento způsob boje vyžaduje zodpovědný přístup hráčů k bezpečnosti. Je tedy vhodný spíše pro starší účastníky, případně pro boj instruktoři versus děti. Boj s dřevěnými zbraněmi se používá většinou na specializovaných akcích zvaných právě „Dřevárny“ [40]. Na internetových stránkách lze nalézt i standardizované parametry zbraní používaných na těchto akcích. Pro všeobecněji zaměřené akce je lepší použít jiných bojových způsobů.

### **Kuš na špejle**

Tato kuš se vyrobí pomocí kolíčku na prádlo a gumičky. Střílí se špejle s upravenou špičkou (guma). Nutné používat brýle (nejlépe lyžařské).

### **Praky na papírové střely**

Vytvoří se klasicky z rozdvojené větve a kusu gumy. Střely se skládají z papíru (tak aby střed střely byl těžší). Dostřel 5-10 metrů. Pro lepší určování zásahů je možno obarvit střely a hrát v bílých tričkách.

### **Střikačky**

Abychom mohli vyhodnocovat zásahy, je potřeba použít bílá trička a potravinářské barvivo. Jsou v principu dvě možnosti:

- Barvivem obarvíme vodu.
- Barvivo přilepíme na tričko: určíme několik kritických míst a na ta přilepíme pomocí izolepy barvivo (na rubovou stranu trička). Do střikaček pak používáme obyčejnou vodu. Při zásahu do kritického místa se barvivo rozpíje a vytvoří výrazný zásah.

Druhý způsob je sice namáhavější na přípravu, ale zato o mnoho efektivnější.

### **Šátky za pasem**

Každý hráč má za pasem (ze zadu) volně zastrčený šátek. Zabíjí se vytržením šátku. Tento způsob boje je poměrně hodně kontaktní, bezpečný terén je tedy vhodný.

### **Dotyk – rozdělené území**

Herní plocha je rozdělena na území, obránce je na svém území nesmrtelný a útočníka zabíjí dotykem.

### **Dotyk – hodnosti**

Každý hráč má přidělenou hodnost. Dotykem dochází k souboji. Hráč s vyšší hodností zabíjí hráče s menší hodností (kdo se koho dotkl není důležité). Většinou se aplikuje princip, že nejnižší hodnost zabíjí nejvyšší.

### **Dotyk – losování**

Po té, co dojde ke kontaktu, si hráči losnou (např. kámen, nůžky, papír) a kdo prohraje ztrácí život.

### **Síla**

Buď je dáno pravidlo, které umožní soupeře vyřadit (například polo-

žení na lopatky) nebo hrajeme bez životů a v soubojích jde čistě o sílu. Potenciálně nebezpečné. Vhodné spíše pro souboje vedoucí versus děti, případně krátké hry typu boj o seník.

### **Boj na lodích**

Speciální případ silového principu – kdo spadne do vody, je vyřazen.

### **Svíčka**

Komu shasne (resp. je sfouknuta) svíčka, je vyřazen.

### **Nafukovací balónek**

Pořádně nafouklý balónek přivážeme k noze. Komu praskne, je vyřazen.

### **Mláčení šátkem**

Každý hráč je vybaven šátkem (případně ručníkem) s uzlem na jednom konci. Touto zbraní se bojuje podobně jako mečem (či spíše řemdichem). Opět je vhodné vymezit platnou oblast zásahu. Vhodné zejména do nepřehledného terénu (např. skalní bludiště), ve kterém lze podnikat zákeřné útoky zezadu.

### **Vizuálně**

Zabíjí se vyřčením jména soupeře (kterého vidím). Případně každý hráč má číslo upevněné na čele či na zádech a zabíjí se vyřčením tohoto čísla. Vhodné do nepřehledného terénu.

### **Kombinované**

Často lze některé způsoby boje zkombinovat, zejména u nesymetrického boje. Ale opatrně, ať to není moc komplikované.

Pro arénové souboje ve dvou lze navíc použít:

### **Vytlačování z kruhu**

**Kláda** Hráči nastoupí na kládu a kdo se první dotkne země prohrál.

**Mláčení šátkem poslepu** Hráči mají zavázané oči a šátek s uzlem. Kdo první zasáhne soupeře, vítězí.

## Terénní hry

Pod touto kategorií rozumíme hry, které probíhají na rozsáhlejším členitém území (nejčastěji v lese) a při nichž spolu hráči přímo nebojují. Tento typ her je vhodný zejména pro mladší účastníky. Cvičí se při něm zejména rychlost, obratnost a pozornost. Hry bývají uvedeny nejčastěji dobrodružnou nebo recesisitickou legendou a právě dobrá legenda tvoří jádro těchto jinak nenáročných her.

I zde můžeme vysledovat několik základních stavebních principů.

### *Hledání*

Častým prvkem je hledání v zadaném území. Nalezené věci hráči odprodávají či dále využívají. Hledat můžeme například:

- Papírky: nejméně efektní, ale na přípravu nejjednodušší. Papírky popíšeme/pokreslíme dle motivace.
- Obarvené kamínky, dřeva: barvíme například zlacenkou. Nalezené kusy pak hodnotíme dle počtu, dle váhy nebo dle velikosti (velikost lze měřit tak, že ve speciálním měřícím prkně uděláme několik otvorů různé velikosti a podle toho, jak velkou dírou kus proleze, takovou má hodnotu).
- Jiný materiál: cokoli, co se nám podaří sehnat v dostatečném množství (např. staré klíče, obaly od filmů).
- Jídlo: buď hledání surovin, ze kterých hráči něco kuchtí nebo přímo hotového jídla (kdo víc najde, ten víc sní).

Zajímavým prvkem doplňujícím hledání je princip sérií: je několik různých částí a úkolem je poskládat celek. Například u hry Noemova archa [14] se hráči snaží získat *páry* zvířat, u hry Plyšová medvídky [14] hráči získávají jednotlivé kusy medvídků (hlava, nohy, tělo, ...) a snaží se z nich vyskládat celého medvídky.

Kromě hledání ve volném terénu lze použít též hledání v omezených lokalitách. Vybrané lokality pak náležitě označíme a případně vyrobíme mapu, na které je znázorněna jejich poloha. Další alternativou je hledání agentů (instruktorů), od kterých hráči získávají věci zprostředkovaně.

### *Potvory*

Ať už se jedná o hledání či o jiný úkol v terénu, většinou jej lze zpestřit a zkomplikovat přítomností potvor. Potvory jsou instruktoři, kteří běhají po terénu, honí hráče a komplikují jim život (resp. hru). Potvory chytají většinou dotykem, případně lze použít i další soubojové systémy (str. 41). Při nočních hrách je oblíbeným způsobem chytání svit baterky.

Několik námětů, jak může taková potvora škodit:

- Chycený musí jít zpět na základnu (vyznačené místo na kraji herního území), případně musí chvíli zůstat ve vězení.
- Každý hráč má několik životů, potvory ubírají životy, hráč bez životů vypadá ze hry.
- Potvory hráčům odebírají to, co zrovna nesou (například při hledacích hrách) nebo je obírají o herní peníze.
- Potvory dávají hráčům různé zdržovací úkoly. Úkol může být pevně daný pro celou hru nebo si jej potvora vymýšlí na místě. Příklady úkolů: oběhnout dvacetkrát strom, odrecitovat básničku, zout si botu, sebrat Pepovi čepici.
- Potvory brání hráčům v plnění úkolu čistě silově (vhodné pouze při výrazné silové převaze potvor).

Zejména pro mladší hráče jsou potvory často základním prvkem terénních her. Proto je důležité, aby potvory byly výrazné, každá měla své jméno

a typické rysy. Jejich namaskování i projevy by měly odpovídat motivaci (had by se měl spíš plížit, kdežto jaguár by měl řvát a rychle běhat). Každá potvora může klidně škodit nějakým jiným způsobem (například Bufallo Bill obírá o peníze, kdežto indiáni dávají zapeklité úkoly). Pokud chceme hru trochu zkomplikovat, mohou být potvory určitým způsobem zranitelné – hráči mají možnost ve hře získat věc, která je před potvorami ochrání nebo jim dokonce škodí.

### *Obchodování*

Pro starší hráče lze terénní hry okořenit trochou strategie. Jedním ze strategických prvků mohou být herní peníze. Hráči se pak pomocí obchodování snaží vydělat co nejvíce. Obchodovat lze jednak s věcmi, které hráči najdou (viz. Hledání) nebo pomocí položek, které na jednom stanovišti levně koupí a jinde draze prodají.

### *Plížení*

Dalším oblíbeným prvkem terénních her je plížení, maskování, stopování a další „branné“ prvky. Typickým příkladem může být úkol prohlédnout se zadaným územím nezpozorován, nechycen. Vhodný typ hry zejména pro mladší kluky. Zajímavým zpestřením tohoto typu her, které jej učiní zajímavým i pro ostatní kategorie, je postup terénem ve svázaných (koedukovaných) dvojicích.

## Tělesná postižení

*...funguje prapodivná věc, že když se jim zavážou oči, začnou víc mluvit ...*

Z táborové kroniky

Zajímavou kategorií pohybových her jsou hry, při nichž hráči získávají různá tělesná postižení, se kterými překonávají terénní trať, případně plní úkoly i s těmito postiženími. Hry většinou probíhají po družstvech a každý hráč může mít jiné postižení (respektive jinou kombinaci postižení).

Přínos těchto her je nesporný:

- Nerovnoměrně rozvrstvená postižení vedou k nutnosti vzájemné pomoci. Hráči zažívají, jaké to je být na někom závislý či někomu pomáhat.
- Kooperace vede k utužení týmového ducha.
- Tyto hry mají (zvláště pokud po nich následuje reflexe) i výraznou psychologickou rovinu — vedou k zamyšlení nad tím, jak se asi žije těm, kteří jsou postižení celý život.

- Současně jsou zajímavé, zábavné a často při nich dochází k nezapomenutelným zážitkům (například pokusy o komunikaci mezi hluchým a slepým).

Je potřeba věnovat pozornost tomu, jakým způsobem tyto hry uvádíme. V žádném případě to nesmí vyznít tak, že si děláme legraci z těch kdo jsou postižení! Toho docílíme pomocí vážně vedené reflexe.

Postižení, která lze jednoduše „nasimulovat“ v terénních podmínkách, jsou uvedena v Tabulce 6.1. Provedení postižení je často poměrně náročné, proto je potřeba mít k dispozici dostatek instruktorů, kteří budou hráčům asistovat.

oslepnutí	zavázané oči
vypadlý jazyk, oněmění	zalepená pusa
upadlá ruka	ruka pevně připázaná k tělu, nejlépe za zády
upadlá noha	buď svázané obě nohy k sobě nebo jedna noha ohnutá (lýtko na stehno) a pevně přivázaná (tento způsob je poměrně náročný na provedení, je těžké nohu dobře přivázat)
infekce, ekzém	prsty a dlaně zabalené do sáčku
nepohyblivé prsty	prsty slepené izolepou k sobě
obezita	těžký batoh
nádor	povinnost stále u sebe nosit větší kámen
zimnice	hodně oblečení (výrazně více než je za daných klimatických podmínek normální)
zapařené nohy	chůze bez bot
pomočování	hráč je polit na příslušných místech dostatečným množstvím vody

Tabulka 6.1: Tělesná postižení a jejich realizace

Máme několik možností, jak mohou hráči postižení získávat:

- Každý si vylosuje své postižení na začátku hry.
- Každý si na začátku vylosuje čas a postižení. Postižení se projeví až po uplynutí daného času od počátku hry.
- Hráči získávají postižení jako trest za chybné či nedostatečné splnění úkolu.

Další alternativou je, že postižení si nelosují jednotlivci, ale celá družstva. Družstvo si pak volí, na koho z družstva toto postižení padne. Dále můžeme družstvům dát několik „léků“, jejichž aplikací mohou některá postižení vyléčit. Tyto prvky, které přináší nutnost se v poměrně náročných podmínkách dále rozhodovat, zvyšují psychickou náročnost hry.



Tělesná postížení dodávají novou dimenzi mnohým klasickým úkolům. Například přechod klády, kterou by za normálních okolností většina účastníků bez problémů přeběhla, se stává velmi zapeklitým oříškem, pokud máte v družstvu jednoho beznohého a jednoho slepého.

Tyto hry jsou často fyzicky i psychicky náročné a jsou vhodné spíše pro starší děti a pro dospělé. I tak jsou poměrně náročné na herní schopnosti účastníků. Proto je dobré zařazovat je spíše do druhé poloviny akce, kdy už jsou účastníci rozehraní, ví, co od sebe mohou vzájemně očekávat a jsou rozcvičeni na klasických úkolech.

Závěrem několik ilustrativních příkladů:

**Mor** Přichází mor, který rozsévá v pravidelných časových intervalech postížení. Úkolem družstev je uvařit kouzelný nápoj dříve než pomřou. Ingredience k přípravě nápoje získávají za plnění rozličných úkolů.

**Polní nemocnice** [46] Hra začíná brzy ráno, hrají všichni společně. Účastníci si ještě ve spacáku vylosují buď roli lékaře nebo roli pacienta. Pacienti si losují postížení, která jsou jim okamžitě personálem náležitě ošetřena. Po společné polně-nemocniční snídani následuje nálet a pokyn k okamžitému přesunu polní nemocnice — všichni společně musí překonat náročný terénní úsek.

**Temný hvozd** [47] Hra probíhá po družstvech. Úkolem je projít trať tem-



ným hvozdem, na které musí družstva překonávat rozličné úkoly. Chybné splnění úkolu či vybrání nápovědy jsou potrestány některým postižením. Družstvo si většinou může vybrat, na koho z družstva postižení padne. Úkoly jsou záměrně natolik těžké, aby se družstva postižením nemohla vyhnout. Na konec trati by účastníci měli dojít na pokraji schopnosti se pohybovat.

## Trasa s překážkami

*Člověk se plně projeví teprve když měří své síly s nějakou překážkou.*

Exupéry

Toto je mírně nestandardní kategorie her. Jsou si velice podobné způsobem provedení, ale velmi se liší sledovaným cílem a způsobem provedení. Jedná se o hry, kdy jednotlivec či družstvo překonává náročnou trať s překážkami a úkoly. Pointa hry nespočívá v těchto úkolech, ale v nějaké hlubší myšlence, kterou je hra uvedena (viz. příklady níže). Úkoly jsou však podobné nezávisle na konkrétní hře:

- přechod klády
- pavučina z tenkých provázků, kterou je potřeba projít bez dotyku
- pavučina z velkých lan, každým okem pavučiny smí projít jeden člen družstva [9]
- elektrický plot [9] – je potřeba překonat vysoký plot (symbolizovaný lanem) bez toho, aby se ho někdo dotkl
- lanová překážka [28, 29]
- slaňování, lezení
- překonání řeky (bez namočení)
- překonání vytyčeného území bez dotyku
- stromy – vylézt na strom, překonat určitý úsek po stromech
- plížení, podlézání
- další přírodní překážky (postup po pařezech, vis na větvi, ...)
- plnění nádoby vodou (voda se nosí v přidělené nádobě nebo tím, co si seženou, nádoba může být děravá — tj. musí plnit rychleji než to stihne vytékat)
- střelba na cíl (další postup dovolen jen po určitém počtu zásahů)
- hádanka, logický úkol
- nepříjemný terén (houštiny, kopřivy, sníh) ve sporém oblečení
- část trasy s tělesými postiženími (str. 48)

Úkoly nejsou známy dopředu a hráči se je dozvídají až na trati. Každý úkol má svou drobnou motivaci. Při přípravě hry je potřeba promyslet překážky tak, aby v průběhu nevznikaly na některé z nich zácpy. Časově náročnější překážky je vhodné zdvojit.

Příklady:

**21 zastavení jara** [8] Na trati soutěží družstva. Pointa je v tom, že v každém družstvu je jeden zrádce, který se snaží družstvu škodit. Na konci hry se družstva o zrádci dozví a snaží se jej odhalit.

**Svatý Grál** [46] Noční hra po jednotlivcích. Hráč má několik životů a při chybném splnění úkolu (například pád z klády) přichází o život. Hráče nikdo nekontroluje a těžiště hry tak leží na poctivosti. Na konci cesty hráč nachází grál a má přání.

**The Wall** Každý účastník popíše jednu bednu od banánů svými špatnými vlastnostmi. Po té účastníci překonávají náročnou trať s překážkami (všichni běží dohromady, ale každý jde sám za sebe) a na závěr zboří zeď, kterou instruktoři v mezičase postaví z popsaných beden od banánů.

Dále například Temný hvozd (str. 50), Poseidon [7], Africká královna [8].

# 7

## Hry zaměřené na psychiku

V této kapitole se zabýváme programy, při nichž se namáhá zejména mozek. Při skladbě programu se snažíme o rozmanitost a rovnováhu i v rámci této kategorie — snažíme se namáhat jak levou hemisféru (logika, čísla, slova), tak i pravou hemisféru (emoce, představivost, intuice).

### Deskové hry

Vzhledem k tomu, že většina deskových her je určena malému počtu hráčů, nejsou tyto hry pro naše účely příliš vhodné. Jsou výborné jako „plán B“ pro případ nepřízně počasí. V takovém případě buď pořádně organizované turnaje (stejným způsobem jako u sportovních zápolení, str. 36) nebo prostě rozhodíme mezi účastníky dostatek zajímavých her a oni už si poradí. Další možností je vybrat hry tématicky stejně laděné a uvést je v jednom bloku za příslušné atmosféry. Typickým příkladem jsou hazardní hry uvedené v prostředí luxusní herny nebo hospody 4. třídy. Mnohé deskové hry lze též provádět „ve velkém“ a udělat z nich terénní pohybové hry. Případně můžeme deskovou hru použít jako rámeček pro uvádění menších her (str. 85).

Základní typy deskových her:

- hry na herním plánu, bez náhody (Šachy, Dáma, Mlýn, Go) [25, 42]
- hry na herním plánu, s náhodou (Člověče nezlob se, Vrháčky) [25, 42]
- hazardní hry (Ruleta, Bingo, kostky, karty)
- hry s tužkou a papírem [19]
- velké strategické a simulační hry – tyto hry lze často hrát i ve velkém počtu hráčů

### Testy

Oblíbenou formou realizace testů je napodobení některého známého televizního pořadu. Testy můžeme též využít jako dílčí úkol v rámci rozsáhlejších her. Lze je však velmi úspěšně uvádět i samostatně bez jakýchkoli příkras. Základní typy testů:

**Logika** Do této kategorie patří hádanky (řešení možno předvádět na živo), IQ testy, logické úkoly, doplňování číselných řad, drátěné hlavolamy, tangramy. Existuje velké množství zdrojů, viz. například [26, 6, 44].

**Slova** Hry s abecedou a se slovy, přesmyčky, slovní bludiště, křížovky, testy slovní zásoby, viz. [18].

**Vědomosti** Vědomostní testy by měly být podány zajímavou formou (tedy ne příliš „školní“). Oblíbenou je metoda párování dvojic, které k sobě patří (autor a dílo, vynález a rok, citát a autor). Další metody závisí na odvětví:

- historie (Kdo jsem? – zjišťování otázkami Ano/Ne, Mohli se potkat?)
- literatura (Kdo je autorem ukázky?)
- hudba (určování dle ukázek, poznávání písní z notového zápisu)
- zeměpis (přiřazování rozličných atributů – vlajka, hlavní město, tvar země, počet obyvatel)
- známé výroky
- zkratky

**Pozornost** Testy týkající se věcí z průběhu a okolí akce.

**Empatie** Testy, které nejsou založeny na vědomostech či logickém myšlení, ale na schopnosti vcítit se do ostatních. Úkolem není určit správné řešení, ale odhadnout, co udělá většina.

Mnohé zajímavé a originální testy lze najít v Bakalářových Psychohrách [11].

## Pořady

Pořady jsou programy, ve kterých je účastník na první pohled pasivní – pouze sedí, poslouchá, sleduje, co mu instruktoři nachystali. Avšak o co víc je pasivní navenek, o to víc by měl být aktivní „uvnitř“. Při inscenaci pořadů se snažíme využívat všech smyslů:

- sluch (slovo, hudba a také ticho)
- zrak (fotografie, diapozitivy, film, gesta, mimika a také tma)
- hmat, čich, chuť (zkoumání rozličných předmětů)

Při přípravě pořadu postupujeme dle podobných dramaturgických zásad jako při sestavování scénáře akce. Stanovíme si jasný záměr, zvolíme vhodnou formu a prostředky, zamyslíme se nad časovým hlediskem (pořady by neměly trvat déle než jednu hodinu). Je potřeba být si vědom omezení (možností), které nám naše podmínky ukládají (poskytují). Pořady patří co se týče složitosti mezi náročný typ programů. Pro začátek je vhodné začít s pořadem cizím, který jsme třeba někde zažili a který přetvoříme pro naše potřeby (nekopírujeme však doslova). Téma pořadu by mělo být zajímavé, klidně mírně kontroverzní.

Pořady můžeme rozdělit dle účelu:

- vzdělávací – dokumentární pořady (cestopisný, literární, hudební, historický, portrét významné osobnosti)
- pocitový – vyvolávající zamyšlení nad tématem, navozující atmosféru. Námetky viz. témata k diskuzím
- zábavný – pobavení účastníků, motivace na následující program

Pocitové pořady nejsou zatím příliš známé a rozšířené, uveďme tedy dva konkrétní příklady (vzhledem k tomu, že se jedná právě o *pocitové* programy, je však nemožné je dobře popsat několika slovy):

**Helena Kellerová** Helena Kellerová je reálná osoba, která žila v 19. století.

Byla slepá a hluchá a přesto toho v životě hodně dokázala. Program přibližuje účastníkům její životní osudy. Účastníci mají v průběhu zavázané oči a plní drobné úkoly související s textem.

**Země** Ekologický pořad založený na prolínání několika textů o zemi (proslav indiánského náčelníka, statistiky vymírání živočišných druhů, imaginace). Proloženo úkoly pro další smysly (ohmatávání přírodnin a odpadků, „ochutnávání“ vody).

## Diskuzní hry

*Když mluvíš, tvá slova by měla být lepší než tvé mlčení.*

Arabské přísloví

Diskuzní hry procvičují schopnosti komunikace, vyjednávání a dosahování souhlasu, formulace názorů a pocitů, naslouchání, vciťování (empatie). Slouží též k ujasňování a formování hodnot a postojů, zamyšlení nad novými problémy. Abychom dosáhli těchto cílů, nestačí předhodit zajímavé téma a nechat skupinu neorganizovaně jej řešit. Je dobré určit jistá pravidla diskuze a kontrolovat jejich dodržování. Pravidla jasně vysvětlíme před začátkem diskuze (respektive před první diskuzí na akci).

Obecně uznávaná pravidla skupinové diskuze jsou například:

- Vždy mluví jen jeden. Neskákat si do řeči.
- Aktivní účast je žádoucí. Každý má odpovědnost přispět do diskuze. Nikdo však nemůže být nucen.
- Každý má právo na svůj názor. Nesouhlas je v pořádku. Pohrdání, přehlížení a ponižování je nepřijatelné. Vzájemný respekt je nutný.
- Každý má právo být vyslechnut. Poslouchat ostatní je povinnost.
- Vše co se řekne během diskuze zůstane v rámci kolektivu.
- Mluvit krátce a k věci.
- Každý mluví jen sám za sebe.

V případě některých diskuzních her mohou být pravidla striktnější (například omezení na počet vstupů každého jednotlivce). Příkladem takové hry je Sociodrama [8].

Uvádějící instruktor má v diskuzi speciální roli. Krom toho, že pro něj platí všechna výše uvedená pravidla, má ještě následující úkoly:

- Dohlíží na dodržování pravidel ze strany účastníků, kontroluje čas a odbočování od tématu.
- Není dominantní, diskuzi řídí a vede spíše vhodně formulovanými otázkami.
- Je neutrální, nad věcí.
- Hlídá, aby se pokud možno zapojili všichni. Decentně usazuje ty příliš upovídané a zatahuje do diskuze ty, co nemluví.

Diskuzi vede jeden instruktor. Ostatní mu buď mlčky pomáhají (hlídají pořadí přihlášených a podobně) nebo se účastní za stejných podmínek jako účastníci.

Kromě toho, že vyžadujeme a hlídáme dodržování základních diskuzních pravidel, můžeme omezit formu a průběh diskuze. K tomu saháme zejména u větších skupin (nad 10 lidí). Zmíňme několik nejrozšířenějších možností:

### **Kruh**

Základní diskuzní forma. Všichni sedí v kruhu a volně diskutují (při dodržování výše uvedených pravidel). Na začátku a případně i v průběhu můžeme zařadit „kolečko“, při kterém postupně každý v kruhu má jednu větou vyjádřit svůj názor na problém.

### **Podkova**

Používáme při diskuzi o tématu, na které existují dva výrazné protichůdné názory. Účastníci jsou usazeny ve tvaru podkovy a to tak, že na jednom rameni sedí zastánci jednoho extrémního názoru, dále pak ti méně radikální, uprostřed nerozhodní a tak dále až k druhému extrémnímu názoru. Pokud někdo během diskuze názor změní, tak si předsedne.

### **Skupiny**

Rozdělíme účastníky na několik malých skupinek. Každá skupinka samostatně rozebere dané téma a pokud možno se shodne na nějakém závěru. Po té se skupinky sejdou, každá přednese svůj závěr a pak již všichni společně diskutují.

### **Parlament**

Podobně jako v předchozím případě, ale na závěr, když se skupinky spojí, nediskutují již všichni, ale každou skupinku zastupuje jeden zvolený zástupce. Vhodné při velkém počtu účastníků.

### **Řeka**

Diskuze začíná v malých skupinkách (dvojice), které se postupně spojují do větších a větších, až na závěr opět diskutuje celá skupina.

### Akvárium

Účastníci vytvoří dva soustředné kruhy – hráči ve vnitřním kruhu (v akváriu) se aktivně účastní diskuze, hráči ve vnějším kruhu jsou pouze pozorovatelé. Posléze se role vymění. Na závěr je vhodné zařadit diskuzi o pocitech diskutujících a pozorovatelů.

Na závěr části o diskuzních hrách zmíníme seznam námětů na diskuzi. Jedná se o široce pojatá témata. Pro diskuzi je potřeba téma více konkretizovat. Buď volíme konkrétní otázku s omezeným počtem odpovědí (většinou pak typu Ano/Ne); předkládáme seznam hodnot (postojů), které mají účastníci seřadit dle důležitosti; a nebo necháme účastníky naopak vymyslet zadaný počet hodnot (postojů) vztahujících se k danému problému.

- životní prostředí, trvale udržitelný rozvoj, odpady, recyklace
- válka a mír
- etika, morálka, svoboda, filosofie, umění
- náboženství
- alkohol, kouření, drogy, závislosti
- přátelství, vztahy, partnerství, láska, sex
- životní plány, vize do budoucna
- budoucnost, vize světa, technický rozvoj
- globální svět, vzájemná propojení, závislosti, vztahy v globálním světě
- bohatý sever a chudý jih, problémy třetího světa, hlad, voda, AIDS
- různé kultury, tolerance, rasismus
- zákony: trest smrti, svoboda jednotlivce versus zájmy společnosti, ...
- trávení volného času
- přísloví, citáty

### Besedy

Zajímavým zpestřením programu akce je pozvání zajímavé osobnosti. Zveme si je proto, že umí něco co my neumíme, byly někde, kde my jsme nebyli, zažily něco, co my jsme nezažili. Host nám může pomoci uvést nějaký speciální program nebo si může připravit přednášku. V každém případě je dobré se zajímavou osobností udělat besedu.

Beseda by měla mít pokud možno neformální, příjemnou atmosféru. S hostem se dopředu rámcově domluvíme, o čem by beseda měla být. Připravíme si poznámky a otázky, abychom besedu v případě, že se zasekne, mohli popostrčit.

## Hraní rolí

### *Dramatické hry*

Cílem dramatických her je procvičení hereckých a rétorických schopností, neverbální komunikace, ale také odstraňování ostychu, práce s náladou ve skupině, navození určité atmosféry. Jedná se zejména o krátkodobé hry do 15 minut. Dobrým přehledem tohoto typu her je kniha „Dramatické a akční hry“ [24].

### *Hry na hrdiny*

Každý hráč přebírá postavu jednoho hrdiny. Postavy mají určené některé vlastnosti a jsou svázány jistými pravidly, chování postavy však již záleží na hráči. Postavy se pohybují ve virtuálním světě vytvořeném vedoucím hry. Nejrozšířenější hrou tohoto typu u nás je Dračí doupe.

Vzhledem k tomu, že tyto hry jsou určeny pro malou skupinku účastníků (do 8 lidí) a trvají poměrně dlouho (nad 5 hodin), nejsou pro akce v přírodě vhodnou náplní. Principy používané v těchto hrách však mohou být zajímavou inspirací.

### *Malostrukturované hry*

U malostrukturovaných her nejsou pravidla určena jednoznačně (tj. jsou málo strukturovaná). Těžiště hry leží v legendě, která udává základní situaci a role. Většina rolí má určenou pouze základní charakteristiku, průběh hry také není přesně určen — záleží na hráčích, jak se do rolí vžijí a jak hru zahrají. Malostrukturované hry jsou poměrně dlouhé, trvají několik hodin.

Záběr malostrukturovaných her je široký – mohou být pojaty recesně a velmi zábavně, mohou tvořit pozadí pro závod či soutěž, mohou to však také být náročné psychologické hry. V obecné rovině je těžké určit nějaké společné principy. Velmi záleží na konkrétní legendě. V každém případě malostrukturovky procvičují představivost, fantazii, samostatnost.

S mladšími dětmi je uvádění malostrukturovaných her náročné. I se staršími dětmi je lepší určit poměrně jasně děj a jednotlivé role, nenechávat příliš velkou samostatnost. Na dětech nechme přípravu kostýmů, různých detailů a zahrání vlastních rolí.

Příklady: Tangata Manu, Masters, Nový příběh [7], pro děti pak Druidský rituál [46].

### *Vypadnutí z role*

Zvláště u psychicky náročnějších her (např. hry s kontroverzními rolemi) je důležité umožnit hráčům snadno se odpoutat od role, kterou ve hře zastávali





a od vzájemných vztahů, které vznikli v rámci hry. Za tímto účelem můžeme zařadit například krátkou, jednoduchou pohybovou aktivitu.

## Simulační hry

Simulační hry spojují prvky diskuzních her a hraní rolí. Jedná se o dlouhé a náročné hry, jejichž cílem je simulace reálných situací. Tyto hry slouží k lepšímu pochopení určitých jevů a problémů. Tématem simulačních her je často ekologie (např. kácení pralesů, stavba silnice) či kontroverzní problémy z třetího světa.

Simulační hry probíhají po skupinách. Každá skupina má přidělenou roli (např. nadnárodní společnost, místní vláda, domorodci, ekologové) a určitý cíl, kterého se snaží dosáhnout (např. vybudování nového podniku, ochrana pralesa, boj s nezaměstnaností). Zájmy jsou vzájemně konfliktní. Hra má poměrně pevně daná pravidla, v rámci kterých mohou skupiny své zájmy prosazovat. Pravidla by však měla ponechávat dostatek prostoru pro invenci a nápady hráčů, neměla by jednoznačně určovat průběh hry.

Klíčovou součástí simulačních her je reflexe. V rámci reflexe by se měli hráči odpoutat od rolí, které zastávali ve hře a pokusit se podívat se na situaci „objektivně“.

## Psychologické hry

Začneme varováním. Psychologické hry (psychohry<sup>1</sup>) jsou atraktivní, zajímavé. Lákaají k uvedení. Mohou být velmi přínosné, jak pro jednotlivce, tak pro kolektiv. Mohou být však také nebezpečné. Jejich zákeřnost tkví v tom, že nebezpečí je maskované. Fyzické nebezpečí většina instruktorů dostatečně dobře rezezná a umí před ním účastníky ochránit. S psychickým nebezpečím je to těžší. Většinou platí, že čím zkušenější instruktor, tím je ohledně psychoher opatrnější. Psychohrou se navíc za určitých okolností může stát jakákoli hra.

Uvedme několik základních bezpečnostních pravidel:

- U psychoher obzvláště dbáme na princip dobrovolnosti. Nestací říct, že hra je dobrovolná, musíme dbát na to, aby hráč opravdu měl možnost hru opustit a to bez psychické újmy, bez vyčlenění z kolektivu.
- Hra by měla mít dostatek času na doznění. Psychohry neuvádíme v posledních dnech akce, abychom v případě, že hra na někoho bude mít příliš silný účinek, mohli situaci řešit a pomoci mu.
- Po psychohře by téměř vždy měla následovat reflexe.
- S psychohrami neexperimentujeme. Uvádíme hry, se kterými máme zkušenosti (sami jsme je někde hráli, uváděli jsme je s někým jiným).

Přebírat psychohry na základě textového popisu není vhodné. I proto zde zmíníme jen základní prostředky, které psychohry využívají a nepůjdeme do žádných detailů. Psychohry jsou navíc většinou jedinečné. Narozdíl od ostatních typů her, které se často skládají s několika poměrně nezávislých principů, účinek psychoher je založen na souznění všech detailů.

Základní prostředky psychoher jsou tedy (v závorce uvádíme příklady konkrétních her):

- dlouhá samota (Tibetský běh [8])
- atmosféra situace (Čarodějka [8])
- extrémní fyzické nepohodlí sloužící k otevření psychiky (Stalker [8], The Wall (str. 52))
- hraní rolí (Tančírna [8])
- neobvyklé, netradičně formulované otázky (Bakalářovy Psychohry [11])

---

<sup>1</sup>Pojem „psychohry“ zde používáme v širším smyslu než E. Bakalář ve svých knihách o psychohrách. Máme na mysli všechny hry zaměřené primárně na emoce, sebepoznávání, vztahy.



# 8

## Tvoření

Rozvoj tvořivosti je jedním z hlavních, i když často skrytých, výsledků akcí v přírodě. K tvořivosti vedeme účastníky v podstatě neustále. Stavíme je před problémy a oni je musí tvořivým způsobem řešit. Kromě toho zařazujeme také tvořivost v čiré formě – tvořivý přístup pak není „jen“ cestou k dosažení výsledku, ale vlastní tvoření je tím hlavním smyslem. Myšlenka „*není důležitý výsledek, ale proces*“ by měla být přítomna v pozadí všech uváděných tvořivých aktivit. Není nutné, aby byla vyřčena nahlas, ale měla by plynout z toho, jak program uvádíme.

Kromě toho, že tvoření je většinou zajímavé, poučné a často zábavné, má i další přínosy. Tvorba je jednou z krásných forem seberealizace a přispívá tak k naplnění jedné ze základních životních potřeb. Při tvoření se zapojuje zejména pravá hemisféra mozku, což je nutno považovat za záslužné, protože současný svět klade důraz hlavně na tu levou.

Na akcích často využíváme **skupinového tvoření**. To je samo o sobě pro mnoho účastníků také poměrně zajímavým zážitkem, protože v našem současném školství není práce ve skupinách příliš podporována. Při společné tvorbě musí účastníci více než při jiných aktivitách dobře naslouchat druhým, hledat kompromisy a tolerovat jiné názory.

Téměř všechny tvořivostní aktivity lze provádět s velmi širokým věkovým rozmezím účastníků. Náročnost není ani tak otázkou složitosti postupu, ale spíš **volnosti zadání**. Čím je zadání volnější, tím větší nároky klade na samostatnost a iniciativu účastníků a tím je složitější. I s malými dětmi lze zvládnout poměrně složité postupy, pokud jim krok od kroku říkáme, co mají dělat. Na druhou stranu zadání „připravte *nějaké* divadelní představení“ je velmi náročné i pro zkušenou skupinu vysokoškoláků.

Stejně jako u ostatních typů programů, je při uvádění tvořivostních aktivit velmi důležitá **motivace**. Motivace k tvorbě má však svá specifika. Důležitá je zejména vhodná atmosféra. Na tento aspekt je nutno myslet při sestavování scénáře (těžko se bude uvádět básnický pořad po recesní honičce). Motivace by měla mít inspirativní charakter. Často stačí účastníkům předvést hotový výrobek. V případě složitějších postupů můžeme přednést krátkou přednášku o dané technice. V každém případě by měl účastník po motivaci mít pocit „to si chci zkusit“.

Dalším důležitým prvkem je **prostředí**, ve kterém aktivita probíhá. Dle typu aktivity dobře zvážíme, zda je lepší, aby účastníci tvořili ve volné přírodě či v uzavřené místnosti, zda by měli být všichni pohromadě nebo zda bude lepší, když si každý najde své klidné místo. Prostředí by mělo být příjemné a účastníci by měli mít naplněny základní potřeby (teplo, sytost), aby se mohli naplno soustředit na vlastní tvorbu. Vhodná hudba na pozadí je vítána.

Ošemetným prvkem tvořivostních aktivit je **čas**. Je náročné dobře odhadnout, jak dlouho bude tvorba trvat. Dobrá je samozřejmě předchozí zkušenost s daným typem aktivity, případně si ji alespoň vyzkoušíme na sobě (hotový výrobek se nám bude hodit pro inspiraci účastníků). Je dobré na začátku ohlásit čas, který mají účastníci k dispozici a ve scénáři počítat s půlhodinovou rezervou (tvořivostní aktivity mají chronickou vlastnost se protahovat). V průběhu programu pak pravidelně obcházíme účastníky, zjišťujeme, jak jsou na tom a citlivě je upozorňujeme na zbývající čas.

Je jasné, že tvorbu není dobré pojímat soutěživě. Přesto (nebo možná spíš proto) je **závěr** velmi důležitý. Většinou probíhá formou výstavy či inscenace hotových výtvarů. Dbáme na dobré provedení závěru — stylizujeme se do role odborných komentátorů, uspořádáme drobný „raut“ před zahájením výstavy a podobně. Hodnocení by mělo být pozitivní, případná kritika konstruktivní.

Tvořivostní aktivita může být též součástí většího programového bloku. Například při malostrukurovaných hrách si hráči mohou vyrábět kostýmy. Konstruktivní tvorba je často součástí soutěživých hry, při kterých se dále využívají hotové výrobky.

Poněkud technickou částí tvořivostních aktivit, na kterou se snadno zapomíná, je následný **úklid**. Jedná se jednak o úklid použitých pomůcek, případně prostředí. To může vzít docela dost času a je potřeba na to pamatovat při sestavování scénáře. Druhou stránkou úklidu je „zpracování“ hotových výrobků. Často se stává, že hotové výrobky se povalují i několik dní po okolí (např. v místě bývalé výstavky). Nejen, že tak vzniká nepořádek, ale je to znevážení snahy účastníků. Dbejme tedy na to, aby výrobky byly buď včas rozebrány nebo vhodným způsobem „odstraněny“.

Zbytek této kapitoly poskytuje stručný přehled námětů na tvořivostní aktivity. Aktivity jsou rozděleny do tří celků: nehmotná tvorba (duševní tvorba uměleckého charakteru), rukodělné práce (manuální tvorba uměleckého charakteru) a konstrukční tvorba (manuální tvorba, při které nejde ani tak o umělecký dojem jako spíše o šikovnost).

## Nehmotná tvorba

Nehmotnou tvorbou je myšlena aktivita, jejímž výsledkem není materiální výrobek, ale spíše dílo vhodné k uvádění, inscenaci. Dle toho také přístu-

pujeme k závěrečné části programu. Prostředí, ve kterém budou účastníci prezentovat své výtvary, by mělo být hodno jejich snahy. Divadlo lze samozřejmě hrát na volné louce, ale třeba jen náznak opony přidá aktivitu na opravdovosti. Minimálně čas, který mají účastníci k dispozici na vlastní tvorbu, je vhodnou příležitostí pro instruktory k přípravě závěrečné scény (pokud ovšem sami netvoří).

Tento druh tvorby je vhodnější spíše pro dospívající a dospělé. Mladší děti jsou schopné pouze inscenovat, ale ne vymýšlet. Nehmotná tvorba je poměrně psychicky náročná. Na to je potřeba myslet při sestavování scénáře — účastníci nesmí být příliš unavení, jinak nic nevymyslí (vymyšlení divadla těsně po intenzivním tříhodinovém závodě není dobrým tahem). Na druhou stranu, když jsou účastníci příliš nevyběhaní, tak to také není dobré, protože jsou pak příliš neklidní.

### *Divadlo*

Klasické divadlo, stínové divadlo, pantomima, loutkové divadlo, fotodivadlo, natáčení filmu, nahrávání kazety.

Je dobré účastníkům do začátku vždy něco zadat, aby se měli čeho chytout. Zadáváme konkrétní námět, žánr, období, autora. Součástí přípravy divadla je často i výroba kostýmů a příprava rekvizit. Je potřeba s tím počítat a vyhradit dostatek času. Divadlo inscenujeme buď pro sebe navzájem (jednotlivé skupinky se střídají v rolích herců a diváků) nebo hrajeme i pro veřejnost (např. na návsi nejbližší vesnice).

### *Literatura*

Psaní povídek, reportáží, básní. Týmová výroba novin, komiksů.

Zde je velmi důležité provedení závěru. Účastníci jsou většinou vedeni k prezentaci svých děl. Pro mnoho účastníků to může být poprvé v životě, kdy by měli prezentovat svoji literární tvorbu před větší skupinou a může to být pro ně dosti psychicky náročné. Je důležité snažit se o (psychicky) příjemné a důvěrné prostředí a nikoho nenutit. S vytvořených děl je možné udělat sbírku, kterou po skončení akce vytiskneme, nakopírujeme a rozešleme účastníkům v závěrečném dopise.

### *Hudba*

Zpěv kánonů, nacvičování a přednes složitějšího hudebního kusu, koncert (recesní; přírodní, na improvizované nástroje; jako reálný).

## Rukodělné práce

U tohoto typu tvorby je většinou jasně dán postup, jak vyrobit určitý výrobek. Jde tedy zejména o provedení a o umělecké ztvárnění. Tvorba probíhá většinou individuálně. Uvádějící instruktor by měl postup výroby dobře ovládat, měl by ho být schopen jasně vysvětlit a po celou dobu by měl být účastníkům po ruce, aby jim mohl radit. Pokud je to jen trochu možné, ukážeme na začátku účastníkům hotový výrobek. U složitějších postupů je vhodné, když postupu znalý instruktor pracuje souběžně s účastníky a názorně tak ilustruje jednotlivé kroky. Závěrem rukodělných prací je typicky výstavka hotových výrobků.



### *Malování*

#### Techniky:

- pastelky
- vodovky, tempery
- barvy na sklo, na keramiku, na textil
- akvarel a jiné speciální barvy speciální barvy
- tužka, uhl
- kaligrafie
- tuž a kanagon

#### Provedení:

- klasicky rukou
- malování pusou, nohama, levou rukou
- kolektivní malování na velký formát

#### Náměty:

- malování výjevů z průběhu akce

- příroda, objekty v okolí
- malování vzorů (například vzory různých národů, civilizací)
- malování dle příběhu, legendy
- výroba pohlednic
- malovací hry, např.:
  - Portrét – úkolem je dle zadaných vlastností nakreslit portrét, hráči pak hádají, který popis patří ke kterému portrétu.
  - Tádžmahál – hráči se snaží namalovat různé pocity a po té se opět snaží určit souvislosti.

### *Řemesla*

Kožedělné práce, drátkování, keramika, odlévání z kovu, tepání, ruční papír.

Řemesla jsou poměrně náročná na materiál a na zkušenosti. Lepší je neexperimentovat a uvádět jen to, v čem se vyznáme, dobře to ovládáme a máme k tomu potřebné vybavení.

### *Výrobky z papíru*

Origami, lampiónky, kaširované masky, mozaiky, koláže, horkovzdušný balón, draci.

Osobní zkušenost je výhodou, ale lze postupovat i dle návodu. Ty lze nalézt ve specializaovaných knížkách.

### *Přírodniny*

Vhodné materiály:

- dřevo (nejlépe je obstarat nějaké měkčí, například lípu, břízu, olši, topol)
- kůra
- kaštany, žaludy, šípky a další plody
- proutí, rákos, sláma, obilí
- rostliny, mech
- vosk (včelí)

Náměty:

- vyřezávání amuletů, „šperků“, lodiček
- pletení – pomlázky, košíky
- zvířátka
- vodní mlýny
- slaměnné výrobky
- svíčky
- pochodně
- domečky z mechu a kůry
- lampiónky



– Land art [8]



### *Textil*

Batikování, africká batika (pomocí hlíny), barvení přírodními barvivy, tisk na trička, tkaní, výroba hadrových figurek.

### *Speciality*

Další rukodělné práce, které se nehodí do žádné z předchozích kategorií:

- sádrové masky – namáčenými kousky sádrových obvazů postupně pokrýváme obličej, necháme ztuhnout, sundáme
- sochaření z Ytongu – do sádrokartonu se dá snadno tesat i pomocí hřebíku.
- mandaly – obarvíme písek a mandaly sypeme, případně lze též malovat
- odpadové umění – výrobky z PET láhví, děravých ponožek, prázdných obalů, ...
- perníčky
- sněhové sochy
- bramborová tiskátka
- ozdobné uzly, turbánky



## Konstrukční tvorba

U konstrukční tvorby, stejně jako u rukodělných prací, něco manuálně vyrábíme. V tomto případě však není postup jednoznačně dán. Nejde tedy ani tak o umělecké ztvárnění, ale spíše o funkčnost a o to vymyslet, jak výrobek vyrobit. Tvorba probíhá většinou týmově.

- výroba hlavolamů, deskových her
- výroba pastí
- ptačí budky
- píšťalka
- sauna
- sluneční hodiny

Některé výrobky lze též použít soutěživě. Na závěr místo výstavy můžeme uspořádat soutěž, ve které se hotové výrobky využívají:

- výroba zbraní (luk, kuš, prak, oštěp, katapult) — soutěží se v praktickém použití vyrobených zbraní (střelba na cíl)
- výroba dopravních prostředků (koloběžka, saně, nosítka, vor či jiné plavidlo) — závod na vyrobeném prostředku (jeden z týmu jede, ostatní pomáhají)
- věž — soutěží se o nejvyšší věž splňující předepsaná kritéria (např. musí unést dostatečnou zátěž)
- improvizovaný batoh z větví — soutěží se v přenosu nákladu

# 9

## Turistika

*Daruješ-li člověku rybu, nakrmíš ho na jeden den. Naučíš-li ho lovit, dáš mu potravu na celý život.*

Japonské přísloví

K pobytu v přírodě neoddělitelně patří turistika a rozličné tábornické činnosti. Množství turistických aktivit samozřejmě velmi záleží na konkrétním typu akce. Alespoň některé by však neměly chybět na žádné akci v přírodě.

Tato kapitola poskytuje přehled základních oblastí turistických aktivit. Pro každou oblast uvádíme nejprve (teoretické) znalosti, které by účastníci mohli na akci získat. Tyto znalosti lze samozřejmě předávat formou přednášky či kurzu, ale to se asi nesetká s přílišným nadšením. Proto pro každou oblast uvádíme i několik návrhů na aktivity procvičující uvedené znalosti.

Jedná se pouze o přehled znalostí a dovedností. Předpokládá se, že instruktor uváděnou aktivitu dobře ovládá. Podrobnější informace lze případně najít v literatuře uvedené na konci textu.

### Orientace

#### *Znalosti:*

Světové strany: kompas, slunce, měsíc, hvězdy, přírodní metody (lišejníky, mraveniště); azimut, odčítání azimutu z mapy, chůze dle azimutu v terénu; GPS a použití, zeměpisné souřadnice na mapě.

Mapa: práce s mapou, mapové značky, vrstevnice, čtení mapy; orientace mapy dle okolí; zarážky, dohledávka; mapy pro orientační běh.

Plánování: plánování trasy dle mapy; odhad doby trvání přesunu, vzdáleností dle mapy; volba postupu.

Pravidla postupu ve stížených podmínkách (sníh, horský hřeben, mlha); vedení skupiny.

#### *Aktivity:*

Drobné soutěže s mapou (hledání, plánování „na sucho“) a mapovými značkami (pexeso), vlastoruční výroba mapy okolí.

Orientační závody (azimutový závod, klasický orientační závod dle mapy, orientační závod na kolech, na lodích, týmově, s vynechanými kontrolami, NSW run [8], slepý azimutový závod).

Putovní hry, zejména výsadky (Kapitola 10).

## Oheň, voda, vaření

### *Znalosti:*

Oheň: typy ohňů, použití jednotlivých ohňů, příprava a zamaskování ohniště, táborové ohně a rituály, fakule, rozdělávání ohně bez sirek, druhy dřev a jejich hořlavost, dobře hořlavé materiály (březová kůra), bezpečnost (kameny z vody, kořeny).

Voda: úprava vody (tabletky), hledání vody v terénu, odhad spotřeby vody.

Vaření: upevnění nádoby nad oheň (na kameny, na rošt, různé závěsy na kotlík, držáky na esus); vaření pod převráceným kotlíkem, na rožni, ve žhavicích uhlících; Setonův hrnec; základní recepty do přírody, vhodné jídlo na puťák; léčivé byliny (k čemu která rostlina slouží), jedlé a jedovaté věci v přírodě.

### *Aktivity:*

Rozdělání ohně: jednou sirkou, bez sirek, za uměle stížených podmínek (např. nad vodou, v kruhu do kterého se nesmí vstoupit); přeprava ohně náročným terénem (např. přes vodu).

Přenos vody v přírodních materiálech.

Samostatné vaření na ohni, vaření z přírodních surovin (z toho, co najdou, případně dostanou základní suroviny); pečení chleba, placek; Setonův hrnec; sběr léčivých bylin, vaření čaje.

## Přenocování

*... ono není u mne venku kolem třetí hodiny ráno takové horko, jak by si někdo mohl myslet. Není zrovna dusno, rozumíš-li, co myslím.*

Iáček

### *Znalosti:*

Stany: typy stanů (áčko, kopule, tunel), technika stavby, parametry stanu, jak vybírat stan a na co si při výběru dát pozor. Přístřešky: stavba přístřešku z tropika, z přírodních materiálů, bivakování na sněhu (stavba záhrabu). Výběr místa na spaní.

### *Aktivity:*

Nejlepší je samozřejmě praxe – přespání v přírodě. Jinak nácvik stavby stanu – na čas, ve stížených podmínkách (rukavice, tma).

## První pomoc

*Odmítá mnou doporučené léky a dožaduje se jiných, které daleko lépe chutnají.*

Z táborové kroniky

### *Znalosti:*

Základní znalosti první pomoci: umělé dýchání, nepřímá masáž srdce, zastavení krvácení, transport raněného, otrava, obvazové techniky, stabilizovaná poloha, záchrana tonoucího, ošetření povrchových ran, popáleniny, omrzliny, úpal, křeče.

Postup a chování při krizových situacích — vážné zranění, autonehoda, záchvat; vybavení lékárníčky.

### *Aktivita:*

Nejjednodušší jsou písemné testy, pokud možno s příhodami „ze života“. Lepší jsou však simulované nehody: připravíme několik stanovišť, na každém je jeden instruktor simulující určitý úraz či nemoc a úkolem účastníků je náležitě jej ošetřit. Na závěr probíráme postup jednotlivých účastníků, rozebíráme chyby a optimální postup.

## Pozorování přírody

*Netrhej květiny, když je chceš mít. Jdi dál a květy budou kvést u všech tvých cest.*

Rabíndranáth Thákur

### *Znalosti:*

Poznávání zvířete (vzhled, stopy, siluety, zvuky). Základní charakteristiky a vlastnosti zvířat žijících v našich krajích.

Poznávání dřevin (vzhled stromu, listy, kůra); poznávání dle hmatu; vlastností různých druhů dřeva.

Poznávání rostlin, hub. Použití léčivých rostlin. Jedovaté rostliny, houby.

Základy geologie (kameny), astrologie (suhvězdí) a meteorologie (typy mraků, meteorologické značky, zápis meteorologických pozorování, předpověď počasí podle přírody).

### *Aktivita:*

Poznávací soutěže.

Stopování, odlévání stop, poznávání stop.

Tvorba herbáře.

Drobné ekohry [9].

Kreslení přírody, obtisky listů, překreslování listů a kůry přes papír.

Vedení záznamů o počasí, předpovědi.

## Nástroje a stavby

*V určitém okamžiku se z každého náčiní stává kladivo.*

Murphyho zákony

### *Znalosti:*

Základní nástroje: nůž, sekera, pila; základní manipulace, broušení, bezpečnost; nasazování a vypalování topůrka; kácení stromů, osekávání, zpracování dřeva; hřebíky – zatloukání, vytahování, ohýbání, „etika“ používání hřebíků. Stavby: základní principy staveb ze dřeva; použití uzlů a lan při stavbě; konkrétní táborové stavby<sup>1</sup> (most, věž, kuchyň, molo, umývárka, studánka, sedátka, lavice); stavba lanových překážek, metody napínání lan.

### *Aktivita:*

Opět nejlépe praxí – stavbou. Dále různé obratnostní soutěže (zatloukání hřebíků, přesekávání šišek, řezání na čas, soutěže v uzlování) a soutěže obsahující konstrukční tvorbu (str. 69).

## Vybavení

### *Znalosti:*

Základní typy a charakteristiky vybavení do přírody, rady týkající se nákupu.

**Oblečení** Cibulový model, jednotlivé vrstvy, typy materiálů, vlastnosti.

**Boty** Typy bot do přírody (sandále, outdoor, lehké pohorky, duplex), materiály (kůže versus gore-tex), mazání na boty (kupované versus vlastní směsy), návleky.

**Batohy** Funkce jednotlivých částí batohu, typy batohů, souvislost délky a náročnosti akce a velikosti batohu. Balení batohu.

**Stany** Typy stanů (áčka, kopule, tunely), orientační hmotnosti a velikosti, konstrukce stanů, charakteristiky stanů dle použití, tropika, cely.

**Spacáky** Materiály (peří versus umělá vlákna), teplotní charakteristiky.

**Karimatky** Klasické, alumátky, samonafukovací.

**Variče** Typy vaříčů – plyn, benzin, pevný líh, oblasti použití, délka výdrže bomby.

**KPZ, lékárnička** Doporučený obsah.

**Kolo** Vybavení, vhodné nastavení (velikost), cyklovýstroj, základní opravy (seřízení brzd, výměna duše).

**Lyže** Typy lyží, vhodná délka lyží a hůlek, skialpinistické lyže, miniski, snowboard, mazání.

**Lodě** Typy lodí, vodácká výstroj, základní opravy lodí.

<sup>1</sup>Výborným přehledem táborových staveb je kniha Skautská praxe I [36].

**Horolezecké vybavení** Sedáky, karabiny, lana a další vybavení, k čemu co slouží, značení materiálu, manipulace, evidence použití.

**Další** Baterky, čelovky, termosky, nádobí.

Dále probíráme vhodné vybavení dle typu výletu (jednodenní, dvoudenní, týdenní, moře, hory, cyklo, voda, s autem, bez auta).

*Aktivita:*

Zde se nenabízí příliš jiných možností než přednáška. Výklad se snažíme doprovázet názornými demonstracemi.

Možnou aktivitou jsou testy typu „co byste si vzali sebou na . . .“ a diskuze nad volbou.

## Hory a voda

*Čím hlubší údolí, tím vyšší hora, čím větší beznaděj, tím oslnivější chvíle štěstí.*

Nevrlý

*Znalosti:*

Plánování přechodu hor; chování v bouřce, mlze, v krizových situacích (zranění, zbloudění, ztráta člena); bezpečnost; zajištěné cesty (feraty) — vybavení, pohyb.

Typy lodí, základní charakteristika a technika jízdy na různých plavidel (lehátko, pramice, kánoe, kajak, raft); klasifikace obtížnosti toků; zásady pohybu na vodě, bezpečnost a riziko, záchrana tonoucích (metody); příprava a vedení vodácké túry, vodácká typografie, kilometráž.

*Aktivita:*

Nejlepší je samozřejmě samostatná akce věnovaná příslušné formě turistiky. V rámci široce pojatých akcí se můžeme věnovat pilování techniky — lezení, slaňování, lanové překážky; nácvik základní techniky jízdy na rybníku či pomalé řece, soutěživé a bojové hry na vodě.

## Komunikace

*Znalosti:*

Morseova abeceda, semafor, metody signalizace (světlem, zvukem, kouřové signály), základní velkoplošné signály (signály pro vrtulníky, letadla), šifry (historie, základní šifry (str. 77)), vysílačky, prstová abeceda, znaková řeč, brailovo písmo.

*Aktivita:*

Komunikační hry – předávání zpráv různými způsoby. Dílčí úkoly v rozsáhlejších hrách (zejména pokladovky, str. 77).



## Ekologie

Ekologie formou teorie nemá moc smyslu. Základem je ekologické chování na akci (třídění odpadu, úklid po hrách, používání krytů na stromy při stavě lanových překážek, nezatloukání hřebíků do stromů, ...). Mnoho ekologických myšlenek se dá předávat formou her. Hry týkající se životního prostředí se tradičně dělí na následující tři kategorie:

### Hry **v** životním prostředí

Pozorovací hry – pozorování přírody různými smysly (hmat, sluch, čich), kreslení a fotografování přírody. Viz. například kapitola „Ekohry“ v [9].

### Hry **o** životním prostředí

- hry zaměřené na pochopení – drobné hry ilustrující procesy v přírodě, chování živočichů, potravní řetězce [16]
- hry zaměřené na učení – učení o přírodě formou hry (testy, pexesa, hádání živočichů)
- hry zaměřené na zamyšlení – většinou diskuzní (str. 55) a simulační hry (str. 59)

### Hry **pro** životní prostředí

Brigády (sázení stromků, sběr odpadků, čištění potoků, studánek, budky, ochrana mravenišť), průběžné ekologické chování na akci (viz. výše).

## Kulturně poznávací činnost

Neopovrhujeme zajímavými místy v okolí akce. Výlet lze často zpestřit tím, že návštěvu dopředu domluvíme nebo tím, že připravíme hru, ve které bude příslušné místo vystupovat. Často lze výměnou za výpomoc získat přístup do normálně nepřístupných míst či „protekční“ prohlídku.

- chráněná území, národní parky
- hrady, zámky
- kostely
- rozhledny, věže
- muzea
- technické památky
- jeskyně
- skanzeny
- městské památkové rezervace

# 10

## Putovní hry

V této kapitole jsou shromážděny programy, které se týkají putování. Putování, jehož smyslem není našlapat co nejvíc kilometrů, ale také něco zajímavého zažít. V rámci delší akce je vhodný čas pro putování zhruba uprostřed akce (viz. základní fáze akce, str. 14).

V rámci kapitoly postupujeme od kratších putování k delším. Začneme různými drobníčkami na cestu. Značná část kapitoly je pak věnována pokladovkám. Následuje několik poznámek k (nejen nočním) výsadbům a k jednodenním „volným“ putováním. Na závěr pak zmíníme vícedenní puťáky.

### Drobníčky na cestu

*Ne vše, co dělá rámus v křoví u cesty, se na cestě skutečně objeví.*

Africké přísloví

Na začátek kapitoly zmiňme několik aktivit jimiž lze zpestřit cestu poměrně libovolného kolektivu.

- Postřeh – úkoly typu „kdo první uvidí/najde ...“
- Pozorování – průběžně pokládáme účastníkům otázky týkající se věcí, které se vyskytovaly v okolí cesty.
- Pozornost – vyhlásíme zakázaná slova; kdo během cesty vyřkne takové slovo, musí tomu, kdo ho přistihl, zaplatit žeton.
- Akce – domluvíme několik signálů (např. „bomba“ znamená okamžitě zalehnout, „potopa“ vylézt na strom) a v průběhu cesty instruktoři průběžně vyvolávají různé signály.
- Odhady – ušlé vzdálenosti, výšky stromu, délky mostu, doby trvání 15 minut, ...

## Pokladovky

*Moudrá moucha ví, kam kráčí velbloud.*

Přísloví

Pokladovky, hry při kterých družstva putují dle šifer od jednoho stanoviště k druhému, patří ke klasikám prázdninových táborů. O tom, že tento typ her je vhodný nejen pro děti, svědčí úspěch jednodenních her Tmou<sup>1</sup>, Bedna<sup>2</sup> či Exit<sup>3</sup>, kterých se účastní až 800 dospělých. Na internetových stránkách těchto her lze najít kroniky z proběhlých ročníků a mnohou inspiraci, zde uvedeme opět jen přehled základních principů vhodných pro tyto hry.

Typická pokladovka vypadá následovně. V terénu je umístěno několik stanovišť. Na každém z nich je zpráva, která maskovaným způsobem udává polohu dalšího stanoviště. Stanoviště mohou obsahovat nejen klasické šifry na papíře, ale i složitější úkoly (viz. níže). Hra má formu závodu — kdo dojde první na závěrečné stanoviště (najde poklad) vyhrává.

Základní vybavení pro pokladovku (z pohledu účastníků) tvoří mapa, buzola a papír s tužkou. Je důležité, aby všichni měli shodnou mapu. A to i stejné vydání — může se stát, že různá vydání téže mapy se liší v detailu, který je pro hru klíčový (např. stanoviště zadané jako kóta, která se na starší mapě nemusí vyskytovat). V případě, že nemáme map dostatek, uděláme všem stejnou černobílou kopii.

Úkoly na stanovištích lze rozdělit na dva základní typy:

- Je jasné, co se má udělat. Jde jen o to, jak efektivně to tým zvládne. Sem patří například morseovka, substituční šifra, logická hádanka, orientačně náročný úsek.
- Není jasné, co se má udělat. Jde o to, přijít na to, pak už to jde lehce. Sem patří všechny možné nestandardní jednorázové šifry. Optimální úkol tohoto typu je takový, kdy účastníkům trvá asi 15–30 minut než prohlédnou. Musí jim to zabrat alespoň chvíli, aby měli radost z vyluštění a přitom to nesmí být příliš komplikované, aby je to neotrávilo.

V pokladovce by se měly vyskytovat oba dva druhy úkolů, nejlépe ve střídavém pořadí. Pokud možno postupujeme opět systémem „od jednoduššího k složitějšímu“ a nejvypěčenější kousky si necháváme na konec.

### Šifry

U mnohých šifer je důležité, jakou používáme abecedu (nejčastěji anglická abeceda, anglická abeceda rozšířená o CH nebo česká abeceda i s háčky

<sup>1</sup><http://www.instruktori.cz/akce/tmou>

<sup>2</sup><http://bedna.obluda.cz/>

<sup>3</sup><http://exit.gdi.cz>

a čárkami). Je velmi vhodné ve všech šifrách v rámci jedné pokladovky používat stejný typ abecedy a tuto informaci účastníkům na začátku hry oznámit. Zde uvádíme opět jen přehled různých typů šifer. Bližší informace je možno najít v literatuře nebo na internetu.

### **Morseovka, Semafor**

Klasické šifry. Je vhodné je nějakým způsobem zpestřit: buď předávat signalizací (vizuální, zvukovou) nebo zamaskovat (místo teček a čárek používáme např. kolečka a křížky, plné a prázdné noty, samohlásky a souhlásky, sudá a lichá čísla).

### **Substituční šifry (Transkripční šifry)**

Každé písmeno je nahrazeno nějakým jiným znakem. Rozlišujeme šifry monoalfabetické, při kterých každému písmenu připadá stále stejný znak (posuny v abecedě, substituce do jiné abecedy, polské kříže), a polyalfabetické, kdy písmeno se je kódováno různými znaky v závislosti na poloze v textu (šifrování dle hesla). Dešifrování polyalfabetických šifer vyžaduje znalost klíče nebo hodně dlouhý text a znalost kryptoanalytických metod.

### **Číselné šifry**

Speciální typ substitučních šifer. Písmenům přiřadíme čísla (většinou 1 až 26), se kterými po té provádíme další operace. Na tomto principu je založena většina „profesionálních“ šifer (např. RSA, PGP). Ty jsou však v rámci pokladovek nepoužitelné (snad s výjimkou matematických soustředění).

### **Tranpoziční šifry**

Toto jsou šifry, které zachovávají jednotlivá písmena textu a pouze mění jejich uspořádání: pozpátku, ob jedno, cik-cak, do šneka, do šachového koně, přesmyčky, prohazování řádků a sloupců, ...

### **Šifrovací mřížky**

Šifrovací mřížky se dají používat jak k substituci tak k transkripci písmen. Vždy je potřeba, aby šifrující i dešifrující měli k dispozici stejnou tabulku. Bez ní je dešifrování nereálné, někdy i nemožné. Při pokladovce tedy účastníci musí tabulku někde získat.

### **Kryptogramy, stenografie**

Ukrytí zprávy uvnitř jiné, na první pohled smysluplné informace (text, obrázek). Zprávu mohou tvořit například první písmena z vět nebo určité body na obrázku.

### **Logické, vědomostní**

Typická kategorie, kde je jasné, co se má udělat, ale není jasné, jak to udělat. Šifru tvoří logická hádanka, řešení početní úlohy, doplnění číselné řady, vědomostní test nebo křížovka. Výsledek pak určuje další postup (např. azimut nebo každému možnému řešení přiřadíme jedno místo).

### **Neviditelný ingoust**

Buď používáme látku, která se objeví po zahřátí (mléko, citrónová šťáva,

ocet, speciální chemikálie) nebo dvojici látek z nichž jednou se píše a druhá se používá pro vyvolání textu (zde je potřeba použít vhodné dvojice chemikálií).

Kromě těchto základních metod existuje samozřejmě řada dalších, jednorázových šifer, které jsou založeny na originálním nápadu. Pro inspiraci je možné využít stránky výše uvedených městských her.

### *Zajímavé předměty*

Kromě šifer na papíře lze pokladovku zpestřit zapojením různých zajímavých předmětů. Několik nápadů pro inspiraci:

- Láhev: zprávu umístíme do láhve, pevně zazátkujeme, zavoskujeme a pro zvýšený efekt nejlépe necháme plavat ve vodě. Láhev je zakázáno rozbít.
- Rozstříhaná či zkartovaná zpráva, puzzle.
- Zatavená zpráva: zprávu vytepeme do železného proužku, ten srolujeme a zalijeme olovem. Pro získání zprávy je potřeba rozdělat oheň a olovo roztavit.
- Konzerva: konzervu nařízneme na boku, vsuneme zprávu a zatavíme. Hráči musí dostat zprávu ven bez použití železa.
- Zpráva v jídle: např. v zmrzlinovém kornoutku, v bochníku chleba.
- CD, disketa: vhodné pouze za předpokladu, že civilizace je v dosažitelné blízkosti nebo že zpráva je uložena na médiu v neelektronické podobě (například lísteček vsunutý uvnitř diskety).
- Vysílačky, telefony, telefonní budky.

### *Zadání polohy stanoviště*

Výsledkem každé šifry je poloha dalšího stanoviště. I zde máme několik způsobů, jak polohu zakódovat:

- Název místa, pokud je účastníkům znám (může se jednat o všeobecně známé místo v okolí nebo o „lokální“ pojmenování známé jen účastníkům akce).
- Mapa: můžeme zadat přímo název místa, který se vyskytuje v mapě; zadat nadmořkou výšku kopce (kóty, soutoku) uvedenou v mapě; obrázek, který znázorňuje část mapy (například zakreslíme pouze vrstevnice nebo elektrické vedení); přímkou mezi zadanými místy na mapě, jejichž průsečík udává stanoviště.
- Azimuty: udáme azimut a vzdálenost od aktuálního stanoviště nebo od významného bodu.
- Slovní popis cesty na dané místo.
- Fotky: na fotce je vyfoceno místo kde je další stanoviště; fotka je focena z místa, kde je stanoviště.

- Indicie: několik obecných informací, které společně jednoznačně určují jedno místo.
- Zeměpisné souřadnice: je potřeba mít mapu, na které jsou souřadnice uvedeny nebo mít GPS.

### *Další tipy*

Telegraficky probereme několik dalších tipů pro pokladovky. Pokladovka získá na zajímavosti pokud je i orientačně náročná. Volíme stanoviště tak, aby byly jednoznačně zadány, ale aby bylo obtížné je najít nebo alespoň, aby nebylo jednoznačné, která cesta je nejvýhodnější. Družstva můžeme na některém stanovišti rozdělit (s tím, že se později zase sejdou), zvyšujeme tím nároky na komunikaci a spolupráci.

K šifře můžeme využít informace pevně umístěné v terénu (například text na pomníku). Získání informací od živého kontaktu je vždy vítaným zpestřením, zvláště pokud se jedná o veřejnou instituci (například domluvíme, že v místním smíšeném zboží budou prodávat speciální „koblihy s papírkem“). Dalším zpestřujícím prvkem je používání dopředných informací — takových, které jsou v aktuální chvíli k ničemu a budou potřeba třeba až za tři stanoviště.

### *Nápovědy*

Výše zmíněné pokladovky pro dospělé nápovědy nepoužívají. Jeden z výrazných prvků těchto her je, že kdo se zasekne na některém stanovišti, tak má smůlu. Tento prvek dodává hře větší napětí a učité kouzlo, ale pro mladší účastníky a pro hry, kterých se účastní jen několik týmů není úplně vhodný. Může se pak snadno stát, že všechny týmy se seknou hned na začátku a to přece jen není ono.

Pro poskytování nápověd máme několik možností. Můžeme vyhlásit jedno centrální místo, na kterém lze nápovědu získat. Družstva pak „platí“ za nápovědu ztrátou času, který stráví putováním na toto místo. Další alternativou jsou zapečetěné obálky s nápovědami a řešeními. Za každou otevřenou nápovědu se družstvu v cíli přičtou trestné minuty. A nakonec dnes již není problém dávat nápovědu prostřednictvím mobilních telefonů.

## Výsadky

*Vlevo, vpravo, rovno, stejně vidím . . .*

Účastníci vracející se z výsadku

Výsadky jsou oblíbeným programem procvičujícím orientační schopnosti. Účastníci jsou vysazeni na neznámém místě a jejich úkolem je vrátit se

zpátky na základnu, případně dorazit na určené místo. Účastníkům zavážeme oči, rozvezeme je autem nebo autobusem a odvedeme kousek od silnice (optimální je pokud neslyší odjíždějící vozidlo). Mladší děti můžeme též odvést přímo ze základny (pro starší je to příliš jednoduché).

Náročnost výsadku závisí na mnoha parametrech:

- Jednotlivci versus skupinky. Postup po jednotlivcích má výrazně vyšší výchovný účel (lepší procvičení orientačních dovedností, nutnost samostatně se rozhodovat) a zážitky jsou intenzivnější. Postup po skupinách dává hře společenský nádech a je bezpečnější.
- Vzdálenost. Zde velmi záleží na schopnostech účastníků. O těch bychom měli mít odhad z předcházejících fyzicky namáhavých her. Nezapomenout na to, že s vysokou pravděpodobností účastníci ujdou daleko víc než je nejkratší trasa.
- S mapou versus bez mapy. Mapa je vhodná jen na opravdu velké vzdálenosti nebo v případě, že účastníci okolí vůbec neznají.
- Den versus noc. Noc je samozřejmě daleko efektnější a ve většině případů jí dáme přednost. V noci záleží též na tom, jestli je jasno a jaká je fáze měsíce. Tyto parametry asi příliš neovlivníme, ale je vhodné k nim přihlížet například při volbě vzdálenosti.
- Členitost a znalost terénu. Při plánování výsadku je nutno brát ohled na to, jak moc účastníci okolí znají a jak moc je okolí členité a orientačně náročné. Bereme do úvahy též výrazné dominanty, podle kterých se jednoduše orientuje (např. JE Dukovany je v noci vidět z většiny míst v okruhu 30 km).
- Povolení versus zakázání pohybu po silnicích, komunikace s lidmi. Pohyb po silnicích je vhodné zakázat, protože jinak se hra může změnit v dlouhé pochodové cvičení (účastníci dají přednost orientační jistotě silnice).

Protože výsadky většinou trvají poměrně dlouho (zejména těm nejslabším), je nutné, aby účastníci byli dobře vybaveni. Začátek hry uprostřed noci je efektní a dobrý, ale nesmíme zapomenout zkontrolovat, že všichni mají odpovídající vybavení (po několika hodinách bloudění v noci nebývá zrovna parno). Malá svačinka přijde vhod. Nezapomínáme na bezpečnost a na domluvu chování v případě ztráty. Pokud nechceme „kazit“ atmosféru začátku hry bezpečnostními pokyny, můžeme je účastníkům předat v obálce určené k otevření v případě ztracení. Součástí takové obálky může být mapa, telefonní kontakt a pokyn k nepanikaření.

## Volné putování

*I cesta může být cíl.*

Zde je na místě objasnit, co máme tímto termínem na mysli. Zvolíme popis výčtem charakteristických rysů takového putování: probíhá po malých skupinkách; trvá jeden den, případně den a noc; nemá žádný jasný „hmatatelný“ cíl; je zdrojem nevšedních zážitků.

Skupinky jsou na cestu vyslány někdy k ránu. Na cestu dostanou možná i trochu jídla a instrukcí. Spíše než cíl či směr dostanou skupinky zadáno několik úkolů. Úkoly by měly nechávat dostatek prostoru pro originalitu, fantazii a samostatnost. Recese a kontakt s domorodci jsou vítané a osvědčené. Tež úkoly, které vybízí k netradičnímu pozorování a poznávání přírody nejsou od věci. Úkoly mají většinou formu zjistěte, sežeňte nebo udělejte.

Při plánování takového putování samozřejmě přihlížíme k tomu, kde je akce situována. Pokud máme v okolí zajímavá místa, tak jimi neopovrháme a klidně účastníky nasměrujeme i za hmotnými cíly. A pokud nemáme zajímavá místa, dozajista máme zajímavé lidi. A že zrovna nevíme koho? Účastníci je jistě najdou.

Dalším zajímavým prvkem volného putování jsou obálky. Ty skupinkám rozdáme při odchodu, označíme je časem či událostí, kdy mají být otevřeny. Obsahem obálek mohou být další pokyny či upřesnění týkající se cesty, vzkazy od instruktorů, myšlenky k zamýšlení nebo drobné tematické povídky (třeba z „Karpatských her“ [38]).

Příklady:

**Úkolovka** Jeden z klasických táborových programů, kdy hráči dostanou seznam věcí a jejich úkolem je v časovém limitu sehnat jich co nejvíce. Charakter hry záleží hodně právě na tom, jak „vypečené“ věci se nám podaří do seznamu vymyslet.

**Fotoúkolovka** Variace na předešlou hru, kdy úkolem hráčů není věci shánět, ale fotit. Spíše než věci zadáváme různé situace, které je potřeba nainscenovat a nafotit (např. tři muži ve člunu, polibek od kominíka). Hra je bohužel náročná na materiální zabezpečení (rozuměj fotoaparáty).

**Jak dědeček měnil až vyměnil** [8] Účastníci dostanou jehlu a snaží se výměnami získat co nejzajímavější předmět.

**Český snář** [8] Účastníci obdrží snář s výkladem různých výjevů. Každý výklad udává, co je potřeba učinit, když se poutníkům naskytne příslušný výjev.

## Puťáky

*Tisícimílová cesta začíná prvním krokem.*

Taoistické rčení

Puťáky většinou organizujeme jako samostatné akce, jejichž cílem je zejména turistika a procvičení turistických dovedností přímo v terénu. Ně-



které dovednosti se procvičují „samo sebou“ (například stavba stanu, rozdělávání ohně, vaření), na jiné je vhodné se speciálně zaměřit. Můžeme nechat skupinky postupovat samostatně a dát sraz na zvoleném místě (orientační schopnosti). Nebo se ve vedení skupiny mohou postupně střídat všichni účastníci. Trasu volíme tak, abychom navštívili zajímavá místa. Praktický trénink první pomoci nevyhledáváme.

Puťáky však mohou být nejen turistickou záležitostí. Několik společně prožitých dní v přírodě může účastníky velmi dobře sblížit, mohou se o sobě hodně dozvědět. Zvláště pokud tomu napomůžeme. Je dobré, když účastníci mají něco společného, čím se odlišují od okolí (kromě toho, že mají žízeň, jsou špinaví a smrdí jim nohy). Nejjednodušší možností jsou společná trička s logem výpravy. Puťák může být také laděn tématicky a vybavení účastníků by tomu pak mělo odpovídat. Můžeme to pojmout zcela vážně (např. simulace partizánského pochodu [37]) a nebo naopak zcela recesisticky (výprava s 30. let minulého století, postmoderní výprava). Puťák lze dále zpestřit kočovním divadelnictvím, lesní brigádou, společnou večerní četbou a mnohým dalším.

Dalším zajímavým prvkem je střídání dopravních prostředků. Do této kategorie patří známá „Bohatýrská trilogie“ [39, 37] na které se putuje pěšky, na lodích a na kolech.



# 11

## Rámce

Doposud jsme se zabývali zejména programy delšími. Krátkodobé programy jsou většinou založeny na jedné stěžejní myšlence, nemají příliš společných principů a nelze je tedy popsat souhrně. Krátké hry využíváme na akcích zejména k vyplnění mezer mezi hlavními programy či k navození atmosféry. Kratší hry však mohou tvořit vlastní programové „težiště“. V takovém případě jich uvádíme více současně, řadíme je do bloků, dáváme je do společného rámce. A to je právě tématem této kapitoly — způsoby, jak dát několik kratších her do jednoho rámce.

### Monotematické bloky

Jednou z přímočarých možností je uvést společně několik her se stejným zaměřením. V tomto případě blok uvedeme nejspíše krátkým proslovem o daném tématu a nepouštíme se do příběhové motivace. Pro mnohá zaměření existují samostatné knihy zabývající se daným tématem.

Příklady monotematických bloků:

- Seznamovací hry
- Hry důvěry
- Hry o týmové spolupráci
- Herecké hry
- Hry o smyslech
- Hry pro posílení psychické odolnosti
- Hry na procvičení paměti
- Komunikační hry
- Obratnostní hry
- Silové hry

### Stanoviště

Jednotlivé drobné hry jsou umístěny na stanovištích v terénu, u každého z nich je dohlížející instruktor (ne vždy nutné). Hráči chodí mezi stanovišti



a plní úkoly. Pohybují se buď dle vlastního výběru nebo jsou na stanovišti směřováni instruktory. Celé je to zarámované společnou motivací, každé stanoviště může mít svoji vlastní drobnou motivaci.

Příklady:

**Olympiáda** Na stanovištích se provozují jednotlivé olympijské disciplíny. Zarámováno počátečním slavnostním zahájením a závěrečným vyhlášením výsledků.

**Lidské tělo** Stanoviště motivována funkcí jednotlivých částí těla.

**Bludiště** Jednotlivá stanoviště představují místnosti v bludišti. Po překonání úkolu dostanou účastníci na výběr, kam mohou z této místnosti pokračovat. Vhodným námětem na tento typ hry je známé „Dračí doupe“.

**Textovky** [14] Variace na bludiště s tím, že stanovišť je výrazně více a nejsou hlídány instruktory, ale mají formu papírů s textem. Na konci každého textu je několik možností, z nichž si hráč vybírá a dle toho postupuje dále. Případné úkoly jsou jen jednoduché drobnosti.

## Herní plán

V případě, že máme několik drobných her soutěživého charakteru, přímočarým řešením je jednotlivé hry obodovat, na závěr body sečíst a vyhlásit vítěze. Tento přístup však poněkud chabý. Zajímavější alternativou je místo bodů přidělovat hráčům tahy do vhodně upravené deskové hry. Není ani příliš nutné, aby úkoly byly vzájemně související. Desková hra tvoří rámec, který je spojí. Pro rámec s herním plánem máme v principu dvě možnosti:

- Na kola. Postupně probíhají drobné hry, kterých se účastní všichni hráči. Po ukončení každé hry dostanou družstva dle svých výkonů přidělen určitý

počet (a případně druh) tahů a všichni je postupně provedou na hracím plánu.

- Souběžně. Plnění úkolů a hra na hracím plánu probíhá souběžně. Na začátku vyhlásíme soubor úkolů. U každého úkolu oznámíme, jakým způsobem (tj. jakými tahy) bude ohodnocen. Je na hráčích, v jakém pořadí je budou plnit, jestli a jak se rozdělí. Kdykoli družstvo splní úkol, dostane přidělen určený tah a může jej okamžitě provést na herním plánu.

Příklady:

**Pexeso** Hraje se jedno (pokud možno obří) pexeso. Výsledky jednotlivých soutěží obodujeme. Počet bodů odpovídá počtu pokusů, které má družstvo na hledání dvojic.

**Scrabble** Za úkoly získávají družstva písmena z nichž skládají na hracím plánu slova (kromě způsobu získávání písmen jsou pravidla stejná jak u stejnojmenné deskové hry).

**Závod** [14] Hrací plán je trať na čtverečkovaném papíru. Úkolem je projet se svojí figurkou co nejrychleji od startu k cíli. Za soutěže získávají družstva tahy, které odpovídají pohybu šachových figur.

**Civilizace** [46] Dlouhodobá hra na námět stejnojmenné počítačové hry. Hrací plán je velký přírodní kruh na kterém je vymodelovaná malá země. Každé družstvo představuje jednu civilizaci. Za soutěže získávají peníze. Za peníze staví stavby a budují jednotky, s kterými posléze dobývají svět. Stavby i jednotky se ručně modelují a umísťují na herní plán.

## Stavba

Další zajímavou alternativou k bodům jsou stavební materiály. Za každý úkol získá družstvo nějaký stavební materiál. Kvalita splnění úkolu se může odrazit v kvalitě a kvantitě obdrženého materiálu. Na závěr družstva ze získaného materiálu staví zadanou stavbu.

Úkoly mohou být tématicky svázány s výslednou stavbou. Kromě materiálu tak mohou družstva získávat též různá povolení, certifikáty, razítka a podobně.

Příklady:

**Majáky** [47] Materiál tvoří svíčka, špejle, papír, lepidla, plastelína, nůžky, barvičky. Cílem je postavit co nejvyšší a nejhezčí maják. Měří se výška svíčky.

**Lodičky** Úkoly jsou z námořnického prostředí. Kromě získávání materiálu (kůra, plachtoví, stožár, kýl) je potřeba získat také povolení ke stavbě lodě, místo v docích, atd. Na závěr se konají závody vyrobených lodiček.

# 12

## Drobné herní principy

V této kapitole zmíníme několik herních principů, které se dají použít v rozličných typech her.

### Dražba

Dražbu lze použít buď na začátku nebo na konci hry. Na začátku hry lze dražit materiál. U mnoha her dostávají družstva na začátku určitý materiál, přičemž se snažíme, aby materiál byl rozdělen rovnoměrně a spravedlivě. Alternativou k tomuto spravedlivému rozdělení je rozdělení dražbou — každé družstvo dostane určitý počet (imaginárních) peněz, za které se postupně draží materiál. Tento způsob používáme buď tehdy, když dostupný materiál nelze přímočaře mezi družstva rozdělit, nebo, když chceme zpestřit známou hru. Toto použití dražby je vhodné zejména pro iniciativní hry (kapitola 5) a konstrukční soutěže (str. 69), ale je možné je použít například i pro bojovky (str. 41, dražíme zbraně).

Druhý způsob použití dražby je v závěru a je vhodný zejména pro mladší děti. V případě, že průběh hry byl ohodnocen body či herními penězi, je možné na závěr místo tradičního vyhodnocení vítězů udělat dražbu cen (většinou sladkostí).

### Odhad

Hry jsou dobrým prostředkem pro cvičení odhadu. Tím můžeme opět zpestřit mnohé klasické hry. Odhadovat můžeme:

- Čas. Hráčům odebereme hodinky, vymežíme přesně časový limit a za jeho překročení udělíme sankce.
- Výkon. Hráči mohou odhadovat vlastní výkon ve hře. Nehodnotíme pak jen dosažené výsledky, ale také přesnost odhadu (viz. hra Lomáda [7]). Lze též odhadovat výkon ostatních hráčům, což většinou probíhá formou sázek na vítěze (viz. hra Sázky a dostihy [8]).

- Názor ostatních. Hráči se snaží vcítit do ostatních a odhadnout, co udělají (empatie). Tohoto principu využívají například stolní hry „6. smysl“ či „Dilema vězně“, ale lze ho použít i u terénních her. Např. rozdělíme družstva na několik částí, rozmístíme je v terénu a musí se co nejrychleji sejít (bez předchozí domluvy).

Zajímavou formou odhadu je licitace. Ten, kdo předloží nejspolehlivější (nejnáročnější) odhad na svůj výkon, má právo začínat (případně jinou výhodou). Účastníci se tedy vzájemně hecují a předkládají stále vyšší a vyšší nabídky.

## Rozdělení informace

Někdy se u týmových her stává, že vedení převezme jeden dominantní jedinec a ostatní jej pouze následují či plní dílčí úkoly. Tomuto lze částečně zabránit tím, že důležitou informaci (například zadání úkolu či dílčí pokyny) rozdělíme mezi jednotlivé členy týmu. Každý člen je pak pro úspěšné splnění úkolu nezbytně nutný a musí se aktivně zapojit.

Pro dosažení tohoto efektu je však nutné, aby si hráči nemohli informaci jednoduchým způsobem předat (pak by se vedení opět ujal dominantní jedinec). Toho můžeme docílit tak, že jednoduché předání informace znemožníme: omezíme komunikaci (zákaz mluvení), umístíme každého člena na jiné místo nebo tou informací je něco komplikovaného (velmi složitý obrázek; popis cesty, kterou vybrané členy provedeme).

## Vzájemné zadávání úkolů

Místo toho, aby zadání úkolů a soutěží vymýšleli instruktoři, lze do této role zapojit účastníky. Děláme tak nikoliv proto, abychom se flákali, ale protože postavení účastníků do této role má své výhody: vyzkouší si „instruktorskou“ roli (vhodné zejména pro dorůstající děti, ze kterých chceme vychovat budoucí instruktory); vymýšlení úkolu je velmi tvořivá činnost; podílem na přípravě jsou více zapojeni do průběhu programu.

Program většinou probíhá tak, že družstva vymyslí zadání a to posléze předkládají ostatním družstvům a případně i instruktorům. Aby byla družstva motivována vymyslet zadání „tak akorát těžké“, hodnotíme nejen úspěšnost splnění úkolů, ale i jednotlivá zadání. Osvědčil se následující princip: zadávající družstvo získá bod, pokud jejich úkol splní alespoň jedno z ostatních družstev, ale přitom ho nesplní všichni (tedy úkol nesmí být ani příliš lehký, ani příliš těžký).

Tento princip lze použít například s vymýšlením hádanek, šifer, testů a kvízů, ale i větších programů jako jsou pokladovky.

## Zrádce v týmu

Zajímavým zpestřením týmových her je nasazení zrádců. Do každého týmu nasadíme jednoho škůdce, který skrytě hraje pro jiný tým. Jeho cílem je týmu, ve kterém je nasazen, různými způsoby škodit, ale tak aby nebyl odhalen. Zrádce můžeme nasadit tajně, aniž by o tom kdokoli z ostatních věděl, až na konci hry oznámit jejich přítomnost a vyzvat družstva, aby se pokusila zrádce odhalit. Nebo můžeme vyhlásit přítomnost zrádců hned od začátku. V tomto případě může družstvo podezřelého člena vyloučit již v průběhu hry. Zrádce, který je odhalen získá svému pravému družstvu výrazný postih.

Příklady: 17 zastavení jara (str. 52), Galové [46].

## Načasování

Tento princip je vhodný, pokud chceme učinit hru náročnější na týmovou spolupráci a koordinaci mezi členy v týmu. Typické použití je následující: hra se skládá ze samostatných úkolů rozmístěných v terénu; na splnění úkolu není potřeba vždy celý tým; u jednotlivých úkolů jsou dána striktní časová omezení, kdy je lze plnit. Týmy si tedy musí domluvit strategii, jak budou úkoly plnit; kdo s kým kam půjde; odhadovat, jak dlouho který úkol zabere; v průběhu hry musí reagovat na nastalé změny (vzniklé například chybným odhadem). Hru lze dále zkomplikovat tím, že ne vše oznámíme hned na začátku — úkoly přidáváme v průběhu hry.

Příklady: Boj o čokoládu (str. 50), Exit<sup>1</sup> (městská hra s využitím Internetu).

## Příroda

Akce se odehrávají většinou uprostřed přírody a bylo by škoda přírodu při hrách (šetrně) nevyužívat. Zde neuvádíme tedy ani tak herní princip jako spíše seznam námětů, jak využít přírodu v našich programech. Předtím, než začneme pátrat v kupě našeho materiálu, podívejme se, zda stejného efektu nedosáhneme daleko snadněji a efektivněji s využitím přírody:

- herní území – přírodní prvky lze s výhodou využít k vymezení herní plochy:
  - potůček, žleb, cesta – hraniční, dělicí čáry
  - ostře ohraničená louka, les – vymezení hracího pole
  - kopec – základna, bojiště u bojovek
- překážky:
  - klády – přechod, balancování

---

<sup>1</sup><http://exit.gdi.cz>

- stromy – lezení, vis, slalom
- řeka – překonání bez namočení, závodní dráha (nejen na lodích)
- houštiny, kopřivy, prudké stráně
- pařezy, velké kameny – přeskakování z jednoho na druhý bez dotyku země, „domečky“ při honičkách
- úkoly, např. „co nejvic lidí na jednom pařezu/stromě/kládě/...“
- materiál na tvořivostní aktivity (kapitola 8)





# 13

## Tipy a triky

Tato kapitola obsahuje seznam tipů, které mohou být nápomocny při realizaci akce. Zdůrazníme, že náměty obsažené v této kapitole jsou jen drobnosti, které mohou přispět k hladšímu a efektnějšímu průběhu našich programů, ale jsou to jen drobnosti. To důležité je dramaturgie, cíl, princip programů.

### *Užitečné věci*

#### **Gázy**

Máme na mysli gázy velké – dělají se asi 1 metr široké a 40 metrů dlouhé. Nabítkovaná gáza se hodí pro výzdobu různých prostor.

#### **Barvy Remacol**

Tyto barvy jsou vhodné na pomalování velkých ploch (s nízkou kvalitou). Výborné tedy na vytváření rekvizit, pomůcek dokreslujících atmosféru, případně pro účastníky na malování ve velkém. Pokud potřebujeme opravdu hodně barvy nezáleží nám příliš na kvalitě, lze barvy Remacol dále naředit vodou se škrobem.

#### **Barvy na tělo**

Pro účely maskování instruktorů a na některé malovací hry je dobré pořídit speciální barvy na tělo. Obyčejné barvy mohou být zdraví škodlivé. Prodávají se i fosforeskující barvy, které se hodí na pomalování obličejů na noční hry.

#### **Potravinářské barvivo**

Potravinářské barvivo je neocenitelným pomocníkem na vyrábění efektních lektvarů, slizů, „krve“, ...

#### **Šerpy**

Praktickou pomůckou jsou různobarevné šerpy – pruhy látky o rozměrech asi 5x100 cm. Šerpy jsou vhodné pro rychlé a jasné rozlišení soupeřících týmů. Hodí se mít alespoň 4 barvy po 15 kusech.

#### **Kužely**

Malé umělohmotné kužely jsou výbornou víceúčelovou pomůckou. Hodí se zejména na vyznačování území, branek, slalomů, drah, met.

#### **Vlastní peníze**

Vlastní papírové peníze se hodí pro mnoho příležitostí. Výroba tématicky

laděných peněz šitých na míru konkrétní akci je při použití současných technologií poměrně nenáročnou záležitostí.

### **Pochodně**

Pochodně jsou velmi vděčné pro vytváření tajemné atmosféry. Pro opakované a dlouhodobé použití jsou vhodné pochodně na petrolej. Pro větší efekt jsou lepší pochodně vyráběné z ob vazů namáčených v rozpuštěném vosku. Vydrží sice jen krátkou dobu (asi 5–10 minut), ale lze si je dopřát ve velkém množství.

### **Eurofolie**

Eurofolie jsou technickou pomůckou s širokým uplatněním. Vhodné zejména pro udržování pořádku ve vlastních materiálech a pro umístování zpráv a textů v terénu.

## *Technické triky*

### **Sliz**

Pěkným efektem je použití slizu. Využití například na stopy v terénu; na obsah nádoby, ze které účastníci tahají klíč; na patlání po účastnících při stezce odvahy; na výzdobu doupěte slizké potvory. Sliz snadno vyrobíme z běžného kuchyňského škrobu. Ten dáme do studené vody, rozmícháme a přivedeme do varu. Barvíme potravinářským barvivem. Hustota slizu samozřejmě závisí na poměru vody a škrobu. Pozor — s časem sliz postupně řídne, udělejte jej raději trochu hustší.

### **Pleťová maska**

Na namaskování přišer lze použít následující postup: obličej (případně i končetiny) natřeme silnou vrstvou pleťového krému a necháme zaschnout. Po krátké době začne krém usychat, praskat a loupat se. Při použití vhodného krému to vypadá opravdu odpudivě.

### **Stárnutí svitků**

Součástí mystických her a programů jsou často různé staré mapy, svitky s instrukcemi, kouzla. Pro zvýšení efektu je dobré, když svitek vypadá staře. K rychlému zestárnutí svitku lze použít následující metodou: papír s již napsaným textem rovnoměrně namažeme tukem; pak jej posypeme fotbalovou škvárou a opatrně rozetřeme; po té papír zmačkáme a opálíme okraje. K dokončení lze použít hnědý a černý uhl. Je lepší používat recyklovaný tmavší papír než klasický čistě bílý.

### **Laminování lepící páskou**

Občas potřebujeme něco vodoodolně zabezpečit a zpevnit (například zprávy na pokladovku, kopie map). Místo drahého laminování lze použít ruční laminování pomocí průhledné izolepy.

### **Diody**

Diody jsou malé a snadno zapojitelné. To je předurčuje k mnohým efektům. Jako příklad uveďme červenou diodu vloženou do úst či do nosu nebo „očíčka“ vyrobená z pinpongového míčku a diody.

**Infračervený sensor**

Sensory jsou dostupné již i pro naše potřeby. Lze je využít například k efektnímu hlídání určitého prostoru.

*Psychologické triky***Riziko vnímané a skutečné**

Pro dosažení dobrých a současně bezpečných efektů je potřeba vytvořit rozdíl mezi rizikem, které účastník vnímá, a rizikem, které mu skutečně hrozí.

**Nejistota**

Máme na mysli nejistotu na úrovni dramaturgické, nejistotu typu „co mě asi čeká“. Představy, předtuchy, očekávání. Nejistotu můžeme vyvolávat záměrně — například tím, že část informací zveřejňujeme hodně dopředu nebo naopak tím, že část informací do poslední chvíle tajíme.

**Kostýmy**

Kostýmy jsou velmi důležité pro vytváření atmosféry. Mnohdy stačí pouhý detail, náznak (například klobouk, kravata, ...) a zbytek udělá fantazie. Jakmile má instruktor na sobě kostým (třeba i jen ten náznak), účastníci jej již nevnímají jako instruktora, ale jako určitou postavu.



## Efekty

Zde uvádíme několik námětů na efekty realizovatelné v terénních podmínkách. Tyto efekty jsou vhodné zejména na celotáborové hry pro děti. Uvádíme pouze syrové náměty spíše technického rázu. Je nutné je zasadit do vhodných programových souvislostí. Sami o sobě, bez vhodného začlenění, jsou o ničem.

### *Technika*

#### **Laser a mouka**

I v terénních podmínkách je možné realizovat efekt známý z akčních filmů — zločinec se proplétá spleť zabezpečovacích laserových paprsků a fouká mouku, aby je alespoň na chvíli viděl. Podrobnější popis viz. hra Mordor z [47].

#### **Vysílačky a kouzla**

Pomocí dobře zamaskovaných vysílaček lze dosáhnout mnohých kouzelných efektů — mág obklopený účastníky vyřkne šeptem kouzelnou formuli a přesně v ten okamžik . . .

### *Lana*

#### **Vysoká lana**

Vysoká lana patří k silným zážitkům sami o sobě. Efekt lze ještě zvýšit tak, že účastník až do poslední chvíle neví, co ho čeká (k lanům je doveden poslepu). Vhodná kombinace například s lanovkou (oči rozvázat až v okamžiku, kdy se účastník rozjíždí).

#### **Strašidlo na laně**

Velmi překvapivého efektu lze dosáhnout strašidlem uvázaným na laně. Strašidlo se může zjevit například pomalým a nenápadným zpuštěním z výšky nebo zhrounutím na velké lanové houpačce. Podrobnější popis lze najít v [12].

#### **Nečekaný pád**

*Účastník postupuje po trase a najednou se začne propadat a padá . . . a bezpečně dopadne.* Aby byl pád nečekaný, je většinou nutné, aby měl zavázané oči. K pádu může dojít tak, že účastníka popostrčíme, přestaneme držet, necháme udělat dlouhý krok. V případě, že účastník je oblečen do sedáku, bezpečný dopad může být zajištěn klasickým zajištěním. Sedák však snižuje míru šoku a překvapení, vhodnější proto může být použití pádu do sítě či do vody. Pozor! Jedná se o opravdu silný a šokový zážitek. Nepoužívat samoúčelově. Dbát na maximální zabezpečení nejen po fyzické, ale i psychické stránce.

## Pyrotechnika

### Výbuchující pavučina

Klasickým je úkol s pavučinou, kdy se účastníci proplétají spleť natažených provázků bez toho, aby se jich dotkli. Tento úkol lze udělat efektnějším tím, že na konce provázků navážeme petardy — každý dotyk provázku pak způsobí výbuch.

### Na dálku odpálená pyrotechnika

Některé pyrotechnické výrobky lze odpalovat pomocí elektrických drátů. Pokud tyto dráty mají délku řádově v desítkách metrů a zahrabeme je do země, lze dosáhnout poměrně kouzelných efektů.

### Naváděná střela

Rachejtly lze navést na cíl následujícím způsobem: z místa odstřelu natáhneme k zamýšlenému cíli silon, na silon navlékneme úzkou trubičku a rachejtly připevníme na tuto trubičku. Silon navede rachejtly přesně na cíl a přitom neinformovaný pozorovatel nemá šanci jej postřehnout. Stejný trik lze použít i s šípem. Náročné na provedení a bezpečnost, nutno vyzkoušet dopředu.

## Ostatní

### Vystoupení ze země

*Účastníci tvoří kruh a odřikávají kouzelnou formuli. Uprostřed kruhu se objevuje dým a ze země se vynořuje postava . . .* Postava se samozřejmě vynořuje z díry, která je vykopaná uprostřed kruhu. Pokud se nám podaří tuto díru dobře zamaskovat, je zjevení postavy velmi dobrým efektem a překvapením. Popis konkrétního programu založeného na tomto prvku viz. hra Balrog z [47].

### Nestvůry z krabic

Rozličné nestvůry můžeme vyrábět z velkých krabic. Pokud je pořádně pomalujeme, tak z dálky vypadají velmi dobře. S trochou invence lze do vnitřku nestvůry „nainstalovat“ člověka a udělat tak nestvůru pohyblivou.

### Zhasínání svíčky pohledem

*Účastníci sedí v kruhu, upřeně sledují svíci uprostřed a snaží se vůlí zhasnout její plamen. Po dvaceti minutách soustředění svíce zhasíná . . .* Svíci ve vhodném místě (dle požadované doby soustředění) přeřízneme a po té opět spojíme. Přeříznutý knot již udělá své.

### Krvácení

Krvácení lze nasimulovat pomocí skryté plastické trubičky, do které z jednoho konce čepujeme červenou tekutinu (vodu obarvenou potravinářským barvivem). Vhodné na obětní rituály a simulace nehod.

# Literatura

## Metodologie

- [1] Gintel, A. *Prázdniny v pohybu*. Mladá fronta, Praha 1980.  
Jedna z prvních knih určená organizátorům prázdninových akcí pro dospělé. Obsahuje základy prázdninové pedagogiky, uvádění her a sportů, poznámky k tábornické činnosti a kulturním pořadům a také zpěvník.
- [2] Holec, P. a kol. *Prázdniny se šlehačkou*. Mladá fronta, Praha 1984.  
Tato kniha rozšiřuje svým záběrem [1]. Krom toho, že jde více do hloubky v oblastech psychologie, her a sportů, obsahuje navíc kapitoly o dramaturgii prázdninové akce a o uvádění „uměleckých“ pořadů. Obsahuje spousty konkrétních tipů a rad. Ač je 20 let stará, stále je to jedna z nejlepších knih pro organizátory akcí pro odrůstající a dospělé. Těžko se shání, ale stojí to za to!
- [3] Holec, O. a kol. *Instruktorský slabikář*. Prázdninová škola Lipnice, Brno 1994.  
Mimořádné číslo lipnických metodických listů. Metodika organizování akcí pro dospělé. Kapitoly od zkušených instruktorů PŠL týkající se výchovy, psychologie, dramaturgie, programových oblastí, přípravy kurzů, zdravotědy a historie akcí v přírodě.
- [4] Pike, G., Selby, D. *Globální výchova*. Grada, Praha 1994.  
Prezentace nového směru výuky, který klade důraz na ucelený (holistický) pohled na svět spíše než redukcionistický rozklad na jednotlivé předměty, spolupráci spíše než soutěživost, schopnosti spíše než znalosti. Vedle teoretického zdůvodnění daného přístupu obsahuje desítky konkrétních aktivit. Zajímavá inspirace nejen pro učitele ale i pro všechny organizátory akcí v přírodě.
- [5] Stránský, M. *Prázdninová škola hrou*. Diplomová práce DiFa JAMU, Brno 2000.  
Práce o vztahu a společných prvcích divadla a akcí v přírodě (zde konkrétně akcí prázdninové školy Lipnice).

## Hry

- [6] Zapletal, M. *Velká encyklopedie her (Hry v přírodě, Hry v klubovně, Hry na hřišti a a tělocvičně, Hry ve městě a na vsi)*. Olympia, Praha 1985–1988.  
Velice rozsáhlá sbírka her ze všech kontinentů, vhodných hlavně pro menší dětské kolektivy. Spousta konkrétních her, většinou jednoduchých na uvedení. Výborné zejména pro začínající instruktory dětských oddílů. Ovšem inspiraci v tomto rozsáhlém díle jistě naleznou i zkušení organizátoři akcí pro dospělé.
- [7] Zapletal, M. (editor). *Zlatý font her*. Mladá fronta, Praha 1990. Revidované vydání Portál, Praha 2002.  
Rozsáhlá sbírka her pro odrůstající a dospělé z prázdninové školy Lipnice. Jedná se o rozsáhlé, propracované hry, vhodné zejména (ale nejen) pro zkušenější instruktory. Ač jsou hry původem určeny dospělým, mnoho z nich lze hrát i s „otrkanými“ dětmi. Revidované vydání je protříděné (obsahuje méně her), hry jsou v přehlednějším formátu (ve stylu [8]) a obsahuje nový úvod.
- [8] Hrkal, J., Hanuš, R. (editoři). *Zlatý font her II*. Portál, Praha 1998.  
Druhý díl lipnického zlatého fontu. Útlejší než jeho předchůdce, ale většina uvedených her se rychle zařadila mezi opravdovou klasiku. Použitý formát se stává standardem pro popis rozsáhlejších her.
- [9] Neuman, J. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*. Portál, Praha 1998.  
Výborný soubor drobných her, zaměřený zejména na spolupráci, komunikaci a důvěru. Obsahuje také ekohry, seznamovací a zakončovací hry. Přehledný soubor základních her patřících do repertoáru každého instruktora. Spousta her je vhodná též jako úkoly do rozsáhlejších her. Skvělé ilustrace. Nezbytné.
- [10] Pike, G., Selby, D. *Cvičení a hry pro globální výchovu 1, 2*. Portál, Praha 2000.  
Knihy rozšiřující [4] o další konkrétní aktivity. Rozděleno to tematicky laděných kapitol (např. životní prostředí, zdraví, budoucnost, technologie). Zajímavé hry i dobrá inspirace pro rozsáhlejší programové bloky/akce.
- [11] Bakalář, E. *Psychohry*. Mladá fronta, Praha 1989.  
Kniha s podtitulem „Moderní společenské hry s psychologickou tematikou“. Hry jsou určeny pro dospívající a dospělé, jsou do místnosti a mají formu testů s netradičními otázkami a netradičním průběhem. Na knihu volně navazují *Psychohry 2*, *Nové psychohry* a *Předposlední psychohry* od stejného autora.
- [12] Chour, J. *Receptář her*. Portál, Praha 2000.  
Kniha určená vedoucím dětských oddílů zaměřená zejména na přípravu a organizování celotáborových her. Obsahuje metodické rady, náměty na zajímavé etapy i rozbor konkrétní celotáborové hry.

- [13] Bartůšek, D. *Kniha her a činností v klubovně i venku*. Portál, Praha 2002.  
Sbírka konkrétních námětů vhodná zejména pro začínající instruktory dětských oddílů. Na jednom místě tu lze najít soubor her, popisy tvořivostních programů, náměty pro činnosti v přírodě, stručnou polní kuchařku, základní šifry i několik větších her.
- [14] Pelánek, R. *Sbírka her oddílů Delfíni a Kasiopea I, II*. Mravenec, Brno 2001.  
Sbírka her ze všech oblastí (nejen) pro dětské oddíly. Vhodné pro začínající instruktory.
- [15] Hopp, S., Hopp, H., Kabel, J. *Sociálně psychologické hry pro dospívající*. Portál, Praha 2001.  
O zaměření knihy výstižně vypovídá vlastní název a podtitul „Rozvoj pohlavní identity, prevence agresivity a zneužívání“.
- [16] Korvasová, H., Máchal, A. *Hrajeme si na přírodu*. Institut dětí a mládeže, Praha 1991.  
Drobné hry s ekologickou tematikou zaměřené zejména na pochopení přírodních principů.
- [17] Neuman, J., Brtník, J. *Zimní hry na sněhu i bez něj*. Portál, Praha 1999.  
Metodologie pořádání zimních kurzů. Obsahuje rady týkající se celkové organizace kurzu a výuky lyžování a spoustu konkrétních her na sněhu.
- Knihy zaměřené na jeden typ her:
- [18] Houser, P. *Hry se slovy a jazykem*. Portál, Praha 2002.
- [19] Angiolino, A. *Hry s čtverečkovaným papírem a tužkou*. Portál, Praha 2000.
- [20] Portmannová, R. *Hry pro posílení psychické odolnosti*. Portál, Praha 2001.
- [21] Šimanovský, Z. *Hry pro zvládnutí agresivity a neklidu*. Portál, Praha 2002.
- [22] Neuman, J. *Dobrodružné hry v tělocvičně*. Portál, Praha 2001.
- [23] Angiolino a kol. *Hry s kamínky, mincemi, telefonními kartami, . . .* Portál, Praha 2001.
- [24] Hickson. *Dramatické a akční hry*. Portál, Praha 2000.
- [25] Zapletal, M. *Velká kniha deskových her*. Mladá fronta, Praha 1991.
- [26] Mandelková, M. *Logické hádanky a jak je řešit*. Portál, Praha 2000.
- [27] Mazal, F. *Pohybové hry a hraní*. Hanex, Olomouc 2000.

## Sporty

- [28] Neuman, J. a kol. *Překážkové dráhy, lezecké stěny a výchova prožitkem*. Portál, Praha 1999.



Kniha obsahuje spoustu námětů na jednotlivé lanové překážky i na komplexní překážkové dráhy. Dále pak rady ke konstrukci překážkových areálů, základy lezeckého výcviku a hry pro lezecký výcvik.

- [29] Hanuš, R., Hrkal, J. *Lanové překážky a lanové dráhy*. Hanex, Olomouc 1999.

Další kniha poskytující přehled lanových překážek a praktické rady k jejich stavbě.

- [30] Zimmerová, R. (editor). *Netradiční sportovní činnosti*. Portál, Praha 2001.

Kniha popisuje několik netradičních sportovních činností (např. in-line brusle, žonglování, ju-do, balanční cvičení) spolu s popisem metodiky jejich uvádění.

## Turistika

- [31] Seton, E. T. *Kniha lesní moudrosti*. Olympia, Praha 1991.

Kniha, která dala základ skautským, zálesáckým a tábornickým hnutím. Zkoušky uvedené v této knize tvoří stále základ zkoušek hnutí Woodcraft.

- [32] Červinka, J. *Výpravy do přírody*. Portál, Praha 2002.

Kniha obsahuje základní turistické dovednosti, popis zálesáckých činností, her v přírodě, nápady na výlety. Psáno srozumitelnou a přístupnou formou s prvky vyprávění. Vhodné zejména pro začínající instruktory pracující s dětskými turistickými oddíly.

- [33] Neuman, J. *Turistika a sporty v přírodě*. Portál, Praha 2000.

Souhrn metodických rad a praktických zkušeností pro vedení akcí v přírodě. Ucelený a odborný přehled všech základních znalostí. Vhodné pro všechny, kdo chtějí sebe či své svěřence turisticky vzdělat.

- [34] Kubeš, V. *Malá tábornická encyklopedie*. Albatros, Praha 2000.

Soubor základních turistických znalostí a dovedností v encyklopedické formě. Rozčleněno na tématické kapitoly, např. o vybavení, tábornických dovednostech, zdravotě, poznávání přírody.

- [35] Darman, P. *Jak přežít v extrémních podmínkách*. Alpress, Frýdek-Místek 1997.

Kniha poskytuje mnohé zajímavé rady, i když část z nich není v našich podmínkách příliš použitelná ani užitečná. Možná inspirace, jak zajímavě prezentovat tábornické dovednosti, (nejen) mladším klukům.

- [36] Tomášek, M. *Skautská praxe I*. Skauting, Liberec 1995.

Kniha se řídí heslem „obrázek je víc než tisíc slov“. Obsahuje obrázky ilustrující základní tábornické dovednosti a znalosti.

## Různé

- [37] *Dones oheň a zvítězíš*. Mladá fronta, Praha 1983.  
Soubor původních reportáží redaktorů Mladého světa z víkendových a prázdninových her v přírodě. Inspirující.
- [38] Nevrlý, M. *Karpatské hry*. Skauting, Liberec 1992.  
Malá knížka o velkých životních radostech. Nejedná se o klasické hry, spíše o povídky o pobytu v přírodě, „životní hry“. Poutavá četba. Vhodné jako motivační texty, večerníčky ...

## Zdroje na Internetu

- [39] *Instruktoři Brno*.  
[www.instruktori.cz](http://www.instruktori.cz)  
Stránky organizace zabývající se zážitkovou pedagogikou. Stránky obsahují mimo jiné kroniky z proběhlých akcí, které mohou být zajímavou inspirací.
- [40] *Dřevárny*.  
[www.ucw.cz/drevarny](http://www.ucw.cz/drevarny).  
Stránky věnované bojovým hrám s dřevěnými zbraněmi. Přehled akcí, odkazy na stránky jednotlivých akcí a standardizovaná pravidla pro zbraně.
- [41] *Informačník*.  
[www.informacnik.cz](http://www.informacnik.cz)  
Obsahuje různé soubory, které přijdou vhod zejména organizátorům akcí pro děti. Kromě spousty (spíše stručně popsanych) her zde lze nalézt též zákony, zdravotně, pomůcky pro šifrování a další.
- [42] *Paluba*.  
[www.hrejsi.cz](http://www.hrejsi.cz)  
Stránky pražského klubu deskových her. Obsahuje pravidla mnoha tradičních i netradičních deskových her.
- [43] *Projekt Hra*.  
[www.hra.cz](http://www.hra.cz)  
Stránky obsahují encyklopedii her s možností vyhledávání dle mnoha různých kritérií a seznam akcí v přírodě.
- [44] *Erick's puzzle palace*.  
[www.stetson.edu/~efriedma/puzzle.html](http://www.stetson.edu/~efriedma/puzzle.html)  
Velké množství velmi pěkných, grafických, logických hádanek.
- [45] *Scout games*.  
[www.edinburgh-scout.org.uk/games/](http://www.edinburgh-scout.org.uk/games/)  
Hry anglických skautů.
- [46] *Tábor Civilizace*.  
[www.fi.muni.cz/~xpelanek/hry/tabor/zprava/](http://www.fi.muni.cz/~xpelanek/hry/tabor/zprava/)

Popis průběhu tábora na téma „Civilizace“ — celotáborová hra na téma stejnojmenné počítačové hry, doprovodný program inspirován reálnými civilizacemi.

[47] *Tábor Ansuz.*

[www.fi.muni.cz/~xpelane/hry/zprava2/](http://www.fi.muni.cz/~xpelane/hry/zprava2/)

Popis celotáborové hry v tolkienovském prostředí. Komentáře k reálnému průběhu jednotlivých etap.

# A

## Seznamy

V této příloze jsou uvedeny různé přehledové seznamy. Jsou určeny k tomu, aby si je člověk okopíroval, nosil u sebe a aby mu pomáhaly osvěžit paměť.

V seznamech jsou uvedeny vždy jen názvy. Vysvětlení jednotlivých názvů je buď v tomto textu nebo by mělo jít o věci všeobecně známé či snadno pochopitelné. Většinu lanových překážek lze najít v knize [28], většinu drobných her lze najít v [9, 14].

### Červené nitě

Hromadná setkání	Bavlnky
Mapa pocitů	Dopisy
Kronika	Tajný přítel
Zkoušky	Večerníčky
Motto dne	Fráze
Modlitba před jídlem	Zpětná vazba
Rozcvičky	

### Rozdělení

Náhodné rozdělení	Kapitáni
Připravené rozdělení	Samostatné rozdělení
Volba týmu	Speciální

### Motivace

Navození atmosféry	Odměna
Prestiž	Výzva, zkušenost
Vhození do hry	Aktivita hráčů
Čisté nadšení	Nenápadně
Očekávání	Separace
Nekonvenčnost	

### Reflexe – forma

Diskuze	Jedno slovo
Tvoření	Bodování
Výběr rolí	

**Reflexe – témata**

Zážitky	Pocity
Zkušenosti	Spolupráce
Role ve skupině	Skupinové rozhodování
Komunikace	Důvěra
Metody řešení problému	Transfer do reálného života

**Sporty**

Fotbal	Softbal
Volejbal	Přehazovaná
Ringo	Ragby
Lacros	Ufobal
Vybíjená	Tlač-tli
Nohejbal	Tetherbal
Bedminton	Vodní pólo
Běh	Jízda na kole
Jízda na lodích	Plavání
Triatlon	Orientační běh
Atletika	Překážkové dráhy
Štafety	Skoky
Hody	Šplhy
Chůdy	Švihadlo
Gymnastika	Strečink
Jóga	Taiči
Aerobik	Tanec
Skupinová cvičení	Žonglování
Lasování	Balancování
Petanque	Kroket
Golf	Kuličky
Gorodky	Střelba ze vzduchovky
Lukostřelba	Šipky
Lyžování	Biatlon
Kolečkové brusle	Koloběžka
Skateboard	Kolečkové lyže
Horolezectví	Slaňování
Lanové překážky	Přetahování
Vytlačování	

**Tělesná postižení**

Oslepnutí	Vypadlý jazyk
Upadlá ruka	Upadlá noha
Nepohyblivé prsty	Obezita
Zimnice	Zapařené nohy
Pomočování	

**Překážky**

Přechod klády	Pavučina z tenkých provázků
Pavučina z velkých lan	Elektrický plot
Lanová překážka	Slaňování
Lezení	Překonání řeky
Překonání území bez dotyku	Stromy
Plížení, podlézání	Plnění nádoby vodou
Střelba na cíl	Hádanka
Logický úkol	Nepříjemný terén
Tělesná postižení	

**Způsob boje**

Koule	Koule na gumičce
Dřevárny	Kuše na špejle
Praky na papírové střely	Stříkačky
Šátky za pasem	Dotyk – rozdělené území
Dotyk – hodnosti	Dotyk – losování
Síla	Boj na lodích
Svíčka	Nafukovací balóněk
Mláčení šátkem	Vizuálně
Kombinované	Vytlačování z kruhu
Kláda	Mláčení šátkem poslepu

**Šifry**

Morseovka, Semafor	Posuny v abecedě
”Šolichání” s textem	Šifrovací mřížky
Stenografie	Logické, Vědomostní
Neviditelný ingoust	Zakódovaný obrázek

**Lanové překážky**

Jednoduché lano	Nízké manévry (Božáky)
Uvolněný přechod	Traverz
Mohawkův přechod	Věčko
Nebezpečné X	Tramvaj (Liány)
Smyčky	Barmský most
Girlandy	Lanovka
Trapéz	

**Drobné hry**

Molekuly	Hu tu tu tu
Honěná	Červení a bílí
Boj o vlajku	Gordický uzel
Zasedání	Rybičky, rybičky, rybáři jedou
Měl čáp čepičku	Kočka a myš
Ahoj	Želvičky
Ruce, nohy	Blbárna
Aztécký náčelník	Trojnožka
Schovávaná	