

Příručka instruktora zážitkových akcí

Radek Pelánek



Radek Pelánek



Dostupné pod licencí „Uveďte původ – Neužívejte dílo komerčně – Zachovejte licenci“

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

Obsah

Předmluva k elektronickému vydání	7
Předmluva k původnímu vydání	9
1 Úvod	11
Zážitkové akce	12
O knize	16
2 Východiska	21
Zážitková pedagogika	22
O lidech	27
Člověk ve skupině	35
Etika	38
3 Instruktorský tým	43
Osobnost instruktora	44
Organizace týmu	46
Složení týmu	49
Schůzky	52
4 Zabezpečení akce	57
Příprava akce	57
Propagace	59
Materiální zabezpečení	64
Práce účastníků	68
5 Dramaturgie a režie akce	71
Rámec akce	72
Fáze akce	75
Skladba programu akce	78
Scénář	82
Červené nitě	84

Celotáborové hry	86
Režie	89
Příklady z praxe	93
6 Uvádění her	103
Příprava hry	104
Rozdělení hráčů	105
Motivace	108
Pravidla	110
Průběh hry	112
Reflexe	113
Časté chyby	118
7 Drobné hry a úkoly	123
Budování kolektivu	123
Rozvoj spolupráce	126
Dramatické hry	129
Drobné úkoly	131
Drobné herní principy	134
Zastřešující rámce	135
8 Pohybové hry	139
Sporty	140
Závody	142
Bojovky	147
Terénní hry	151
Překážky a tělesná omezení	154
9 Hry zaměřené na psychiku	159
Diskuzní hry	160
Pořady	164
Malostrukturované hry	167
Simulační hry	169
Psychohry	171
10 Tajemno	175
Principy	176
Uvádění	179
Efekty	182
11 Tvořivé aktivity	187
Uvádění tvořivých aktivit	188

Nehmotná tvorba	189
Rukodělné práce	192
Konstrukční tvorba	195
12 Turistika, putování	197
Turistické dovednosti	197
Putování	202
Pokladovky	206
13 Závěr	211
Literatura	217
A Kontrolní otázky	225

Věnováno bratroví, který neměl příležitost slát se instruktorem.

Předmluva k elektronickému vydání

Protože původní tištiná verze knihy je již rozprodaná a další dotisk se již neplánuje, rozhodl jsem se knihu dát k dispozici v elektronické podobě.

Tato verze neodpovídá úplně přesně původnímu tištěnému vydání, které vyšlo v roce 2008 v nakladatelství Portál. Rozdílů jsou především technického charakteru. Elektronická verze má jinak realizovanou sazbu a jiné ilustrace. Text se může místy drobně lišit, protože nevychází z přesně stejných podkladů jako finální výtisk nakladatelství. Občas jsem upravil některé dílčí formulace, aby byly srozumitelnější. Odstranil jsem neaktuální odkazy v sekci literatura. Žádné výraznější aktualizace jsem však neprováděl.

Knihy je dostupná pod licencí Creative Commons „Uveďte původ – Neužívejte dílo komerčně – Zachovejte licenci“ (CC BY-NC-SA). To znamená, že text můžete pro nekomerční účely volně sdílet i upravovat, jen je potřeba uvést původ a zachovat stejnou licenci. Konkrétně například můžete využít dílčí části textu při přípravě příruček šitých na míru konkrétní organizaci. Budu rád, když text dále rozvedete a najde tak nové uplatnění.

Radek Pelánek, 2023

V mezičase jsem také nabyl nových zkušeností s psaním textů, především díky psaní disertační práce a knihy *Šifry a hry s nimi*. Hlavně jsem si uvědomil, že i text pojednávající o obecných principech potřebuje konkrétní ilustrativní příklady. Během čtyř let od dopisování Rukověti se mi tak nahromadila řada námětů, o které by bylo vhodné Rukověť rozšířit. Text se nakonec rozrostl na víc než dvojnásobek a původní Rukověti se už moc nepodobá. A tak vznikla tato kniha, mírně opožděná „alternativní disertační práce“.

Jak je zřejmé z dlouhého vývoje této knihy a z mnoha působících vlivů, je spousta lidí, kterým patří velký dík za podíl na jejím vzniku.

V první řadě děkuji vedoucím z turistických oddílů Delfini a Kasiopea, se kterými jsem organizoval mnoho akcí pro děti a od kterých jsem se v průběhu času hodně naučil, zejména pak Tomáši Hanzelkovi, Ludku Honzovi, Simče Hrabalové, Pavlu Mauglímu Pakostovi, Frantovi Prodovi Serbusovi, Martině Tince Šišákové a Ondrovi Výbornému.

Z Instruktů Brno bych chtěl jmenovitě poděkovat alespoň těm, se kterými jsem organizoval víc akcí a těm, kteří se podíleli na prázdninové Odysseu Země popsané v kapitole 5: Ivoši Cívárkovi, Petru Dosedělovi, Svenu Dražanovi, Radku Drnovskému, Gabče Formanové, Kamče Greplové, Robertu Greplovi, Martinu Hanzálkovi, Tomáši Hanzlovi, Martině Jančové, Martinu Ježkovi, Honzovi Kořinkovi, Zuzaně Kostkové, Ondráši Příbylovi, Jance Rutrové, Šimonu Řeřuchovi, Léně Sklenaříkové. Děk ale patří i všem ostatním, kdo se mnou organizovali akce, kdo pořádali akce, kterých jsem se účastnil, i těm, kdo prostě pomáhají držet tuto specifickou skupinu pohromadě.

Dále bych chtěl poděkovat autorům různých metodik a interních materiálů, od Instruktů Brno i od jiných organizací, které jsem při vytváření této knihy hojně procházel a inspiroval se jimi, a které nejsou oficiálně publikované a často nejsou ani podepsané.

Mnoho lidí přispělo komentáři, připomínkami a návrhy k pracovním verzím textu, za konstruktivní kritiku a konkrétní nápady a náměty děkuji obzvláště Tomáši Hanzelkovi, Pavlu Šimečkovi, Léně Sklenaříkové, Svenu Dražanovi, Martinu Sobotkovi, Mišce Zedníkové, Radce Zounkové a Filipu Kalčíkovi. Děkuji také Dítě Váchové, redaktorce nakladatelství Portál, za vstřícný přístup a dobrou spolupráci.

Konečně velký dík patří Barče, která mě morálně podpořila k návratu k Rukověti, prošla velmi důkladně pracovní verzí textu, upozorňovala mě na neložnosti, na mnoha místech výrazně vylepšila formulace a celkově mě povzbuzovala v průběhu psaní.

Radek Pelánek, 2008

Předmluva k původnímu vydání

Vývoj této knihy byl dlouhý a bezprostředně provázaný s mými instruktorskými i studijními zkušenostmi. Úvodem bych rád naznačil tyto souvislosti a poděkoval všem, kdo se o vznik této knihy přímo i nepřímo zasloužili.

Když jsem se v patnácti letech stal instruktorem turistického oddílu pro děti, udělal jsem si pro osvěžení paměti seznam her. Tento seznam byl užitečný leda pro mě a nikoli pro ostatní, a tak jsem začal sepisovat i pravidla her. Tyto hry posléze vyšly jako *Sbírka her oddílů Delfini a Kasiopea* a staly se základem internetové sbírky her, která nyní žije vlastním životem ve formě volně editovatelné databáze WikiHerka.

Ve dvaceti jsem se zapletl s Instruktory Brno, neformální skupinou pořádající zážitkové akce pro dospělé. To mi dodalo mnoho nových impulzů a námětů, současně jsem však viděl, že spousta herních principů je velmi podobná při práci s dětmi i s dospělými.

Kromě pořádání zážitkových akcí jsem se občas také věnoval studiu na Fakultě informatiky Masarykovy univerzity. Studium, které bylo zaměřeno na teoretickou informatiku, mělo vzhledem k této knize dva důležité dopady. Tím prvním je vztah k abstrakci. Teoretická informatika mě naučila ocenit, vyhledávat a rozpoznávat abstrakci, tj. zobecňování a hledání společných principů. Tím druhým dopadem, mírně paradoxním, je úzké vymezení tohoto oboru. Bylo mi jasné, že mou diplomovou práci z oblasti teoretické informatiky si mnoho lidí nepřečte. A tak jsem se rozhodl aplikovat abstrakci v oblasti zážitkových akcí a napsat „alternativní diplomovou práci“.

Tak vznikla *Rukověť instruktora*, text podobného rozsahu a formy jako diplomová práce, který se zabýval nikoli konkrétními hrami, ale obecnými principy zážitkových her. Tento text jsem volně zveřejnil na internetu. Během dalších let jsem občas dostal kladnou odezvu i od organizací, se kterými jsem neměl osobní zkušenost (Užitečný život, Skauti), a také jsem během této doby osobně pořádal další typy akcí a účastnil se jich (Prázdniny s Brontosauzem, zážitkový školní výlet pro gymnazisty). Tyto zkušenosti mě utvrdily v tom, že nejen konkrétní hry mají společné obecné principy, ale i pořádání akcí různými organizacemi má mnoho společného.

se dohadují. Jak dostat kbelík ven z kruhu a nedotknout se země? Nakonec je jeden nápad vybrán. Nefunguje. Vymýšlí se vylepšení, zkouší se jiné nápady. Všichni se plně soustředí na úkol s lany a kbelíkem, tradiční firemní funkce jsou na chvíli zapomenuty a lidé se projevují ve svých přirozených rolích.

1 Úvod

Třicet dětí prochází setmělým lesem. Na sobě mají hábity, některé nesou pochodně. Po vratké lávce přechází řeku a míří na palouček. Ze tmy vyběhají skřeti, dochází ke krátké divoké potyčce, během které jsou skřeti zahnaní. Děti se rozestavují kolem kruhu vyznačeného na louce a sborově tříkrát odríkávají předepsané zaklínadlo. Ozývá se několik ran, uprostřed kruhu, kde stojí malá kamenná mohyla, se objevuje dým. Mohyla se boří a ze země vylézá příšera. Děti opět opakují zaklínadlo a kladou příšeře předepsanou otázku. Příšera odpovídá. Děti pomalu odstupují od kruhu začínají ustupovat směrem k lávce. Další rána, křik příšery. Skřeti se vrací. Příšera vystupuje z kruhu a míří ke skupině. Skupina rychle prchá přes lávku pryč, skřeti dorážejí na poslední voj, dohořívající pochodně jsou za běhu odhazovány do řeky.

Ve vyzdobené místnosti sedí dvacet lidí. Hraje klidná hudba, jinak je v místnosti naprosté ticho. Většina lidí si zapisuje poznámky do vlastnoručně vyrobených deníčků. Zní buben, hlas oznamuje „pátá dekáda vašeho života“. Hráči odkládají deníčky a opouštějí místnost. V ostatních místnostech budovy jsou rozličné předměty a lidé v kostýmech. Na dveřích jsou cedulky typu „práce“, „volný čas“, „dětí“, „zdraví“. Jeden z hráčů spěchá k místnosti označené „rodiče“. Otevírá dveře. Na stolu je zapálená svíčka a u ní černě orámovaná fotografie. Místnost je prázdná.

Páteční podvečer. Tisícovka vysokoškoláků se shromažďuje na hřišti. Čtyři sta z nich je rozmístěno v pravidelné mřížce a drží v rukách jednu černou a jednu bílou ceduli. Každý má své pokyny, podle kterých zvedá tyto cedule. Zbylých osm set lidí tak může sledovat, jak bílé a černé cedule postupně vytvářejí slova, která udávají polohu prvního stanoviště hry. Během následujících 18 hodin budou tito lidé bloudit po městě a okolí, luštit šifry a hádanky, hledat stanoviště a snažit se jako první dostat do cíle hry.

Skupina zaměstnanců postává na louce okolo vyznačeného kruhu. Uprostřed kruhu leží kbelík s míčem. Po zemi se válí lana a prkna. Padají nápady, lidé

Dvacet lidí vystupuje z vlaku a postává na nástupišti. Je čas opustit každodenní shon a je čas vrátit se do něj. Nechce se. Přeslapování na místě, nesmělé loučení. Osamělá cesta domů, vzpomínání. Další dny otázky přátel: Jaké to bylo? Dobré. Spousta zážitků kumulovaná do jednoho slova. Dobré. Chuť podělit se o dojmy by byla. Jenže jak to popsat někomu, kdo tam nebyl? Prostě dobře.

Zážitkové akce

Vše, co můžeme udělat, je lidi inspirovat. (motto Instruktorů Brno)

Tato kniha je o tom, jak pořádat zážitkové akce. Dá se předpokládat, že když už čtenář knihu otevřel, má tušení, o co zhruba jde. Přesto není na škodu vyjasnit pár základních věcí dřív, než se pustíme do metodiky přípravy a uvádění akcí. Co jsou to zážitkové akce? Kdo je pořádá? Proč se pořádají? K čemu jsou?

Charakteristiky zážitkových akcí

Nuda je z morálního hlediska velmi podstatný problém, protože polovina hříchtů lidstva je způsobena strachem z ní. (B. Russell)

Nebudeme se pokoušet o žádnou přesnou definici zážitkové akce, místo toho uvedeme výčet charakteristik, které většinou zážitkové akce splňují (akce však rozhodně nemusí splňovat všechny tyto charakteristiky, abychom ji mohli označit za zážitkovou):

- *Akce.* Jde o časově uzavřenou událost, která probíhá bez přerušení. Trvá obvykle od několika hodin po tři týdny.
- *Zážitek.* Důležitou součástí programu jsou zážitky, dobrodružství, netradiční činnosti. O zážitcích se dále diskutuje a rozebírají se prostřednictvím řízené zpětné vazby (reflexe).
- *Instruktoři.* Akce je předem připravena týmem instruktorů.
- *Účastníci.* Akce se účastní přesně vymezená skupina lidí. Většinou je jich méně než třicet, během pobytu vytvářejí soudržnou skupinu.
- *Prostředí.* Akce se odehrává v pěkné přírodě nebo v jiném zajímavém prostředí.

- *Program*. Na akci je intenzivní program organizovaný instruktory. Přesný harmonogram je pro účastníky překvapením. Program je připraven pečlivě a systematicky tak, aby sledoval zvolené cíle.
- *Pestrost*. Program je pestrý, poskytuje různé typy aktivit (například pohyb, tvorba, vzdělání).
- *Atmosféra*. Akce má silnou atmosféru. Účastníci zažívají tajemno, romantiku, překvapení.

Co je cílem zážitkových akcí? Proč se vůbec pořádají? Úplným základem je aktivní trávení volného času. Účastníci musejí vyvíjet aktivitu – místo toho, aby jen pasivně přijímali naservírovanou komerční zábavu. Už jen samotné aktivní trávení volného času funguje jako prevence patologických jevů (vandalismus, kriminalita) a pro některé cílové skupiny je jako jediný cíl plně dostačující.

Na zážitkových akcích jde však většinou o víc, o smysluplně strávený volný čas. Co se pod tím skrývá? Co smysluplného může akce přinést účastníkům?

- Nové známé, kontakty, budování sociálních skupin, stmelování týmů.
- Rozvoj sociálních dovedností (komunikace, spolupráce, vedení lidí, tolerance).
- Rozvoj fyzické kondice, obratnosti.
- Rozvoj tvořivosti, fantazie, představivosti.
- Pobyt v přírodě, kontakt s přírodou, poznávání přírody, krajiny.
- Sebepoznání, vytržení ze stereotypu, zamyšlení se nad tím, jak mě vidí druhí, kam směřuji.
- Inspirace, nové náměty pro život, motivace pro změny.
- Zábava, dobře strávený volný čas, vzpomínky.

Tyto obecné cíle alespoň částečně naplňuje každá dobře připravená zážitková akce, konkrétní akce pak sledují ještě další cíle (viz kapitola 5 o dramaturgii akce).

Příklady akcí a organizací

Nejsme balzany, přes něž teče řeka světa; jsme přímo ta řeka. (J. P. Carse)

Vše jsme uvedli obecné charakteristiky, nyní se podívejme konkrétněji na typy zážitkových akcí a na organizace, které je pořádají. Uvedený výčet si rozhodně neklade nároky na úplnost.

Jednorázové zážitkové akce pro dospělé. Jde o otevřené akce, účastní se jich většinou vysokoškolská studenta, kteří se předtím vzájemně neznají. Akce je jednorázová, po ukončení se kolektiv opět rozchází. Délka trvání se pohybuje od dvou dnů (víkendové akce) po čtrnáct dní (letní prázdninové akce). Tento

typ akcí pořádá například Prázdninová škola Lipnice, Instruktori Brno, Velký vůz a slovenské Štúdio zážitku. Organizace Užitečný život pořádá integrované akce, kterých se účastní i tělesně postižení účastníci.

Pracovní zážitkové akce pro dospělé. Akce s podobnými charakteristikami jako výše uvedená kategorie. Na akci se navíc pracuje, práce je smysluplná (například ochrana přírody, pomoc památkám) a neplacená (případně za ubytování a stravu). Tento typ akcí organizuje Hnutí Brontosaurus a slovenský Strom života, výjimečně pořádají pracovní akce též výše uvedené organizace.

Pravidelné akce pro děti. Akce pro dětský kolektiv, který se pravidelně dlouhodobě schází. Účastníci akce se vzájemně dobře znají. Touto činností se zabývá mnoho organizací, například skaut, Asociace turistických oddílů mládeže (ATOM), Pionýr, Zálesák, Duha nebo Kondor. Důležitou součástí práce těchto organizací je dlouhodobá činnost – pravidelné schůzky, budování kolektivu, vývoj členů. Tyto záležitosti přesahují rámec zážitkových akcí a v knize se jimi nebudeme zabývat. Pořádání jednotlivých akcí je však velmi podobné ostatním kategoriím zážitkových akcí.

Adaptační kurzy, školní výlety. Akce určené pro nové třídy, případně i pro třídy, které se už znají. Důraz je kladen na vytvoření kolektivu, dobré vztahy, rozvoj komunikace, poznání ostatních i sebe. Délka trvání je od dvou dnů do jednoho týdne, akce probíhají nejčastěji na začátku školního roku. Na rozvoj těchto akcí a jejich metodiky se specializuje Hnutí GO!. Za zážitkové akce se však v mnoha případech dají považovat i školní výlety organizované akčními učiteli.

Soustředění. Mnohá soustředění též splňují charakteristiky zážitkových akcí, může jít například o sportovní soustředění nebo soustředění talentovaných studentů. Na soustředěních probíhá odborný program (trénink, přednášky) doplněný zážitkovým programem, který v mnoha případech zastihuje ve vzpomínkách ten odborný. Organizaci těchto soustředění většinou mají na svědomí jedinci napojení na některou z výše uvedených organizací.

Rozsáhlé jednorázové hry. Jde o jednorázové krátkodobé akce pro velký počet účastníků (až v řádu stovek). Mezi účastníky jsou skupinky lidí, kteří se vzájemně znají, zdaleka však neznají všichni všechny. K tomuto typu akcí patří například šifrovací městské hry, bojové hry s dřevěnými zbraněmi (dřevárny) nebo LARPy (Live Adventure Role Playing games, dobrodružné hry s hraním rolí). Tyto akce pořádají většinou výše uvedené organizace zaměřené na dospělá, případně i zcela neorganizovaní jednotlivci, kteří prostě mají nápad a chuť akci realizovat.

Komerční firemní kurzy. V poslední době se rozvíjí komerční zážitkové akce určené primárně firmám. Tyto akce jsou zaměřené na budování týmů a posílení spolupráce (teambuilding). Trvají od několika hodin do pár dnů, účastní se jich

pracovní kolektiv, jehož členové se vzájemně znají, případně nově vznikající pracovní kolektiv. V ČR je průkopníkem v této oblasti Česká cesta (odnož Prázdňinové školy Lipnice), v současnosti však již existuje mnoho dalších firem specializujících se na tuto oblast.

Je vidět, že zážitkových akcí existuje celá řada a že je provozuje spousta různých organizací. Každá organizace má své specifické názvosloví, význam pojmů se však do značné míry kryje. Pro lepší čitelnost používáme v této knize jednotné názvosloví, přestože je zjednodušující, neboť zanedbává mírné rozdíly mezi různými pojmy. Následující přehled udává pojmy, které budeme dál používat, a k nim přiřazuje související pojmy používané v různých organizacích.

- *Instruktor*: organizátor, vedoucí oddílu, učitel...
- *Účastník*: dítě, hráč, rekreatant, svěřenec, člen firmy...
- *Akce*: výlet, tábor, kurz, škola v přírodě...
- *Tým*: družstvo, družina, skupina...
- *Reflexe*: review, servis, facilitace, cílená zpětná vazba...
- *Hra*: program, aktivita...

Současná společnost a zážitkové akce

Civilizace přinesla volný čas, bezhotovostní financování, sterilní medicínu, globální komunikaci, mobilitu, vynutitelné pracovní vztahy, překypující supermarket. Sama o sobě však není zárukou ničeho. Měla by znamenat vyšší kvalitu života. Vímte však, co si ní počít? K čemu je svoboda, když nevíme, co chcí? K čemu je možnost tvořit, když se kamarádím spíš s televizním ovladačem než s Múzami? (M. Holcová)

Než se pustíme do rozboru přípravy a organizace zážitkových akcí, zkusme se ještě zamyslet nad tím, jakou roli hrají tyto akce v současném světě. Uvedeme charakteristiky současné civilizace a vztahy, které k nim mají zážitkové akce. Pro lepší kontrast jsou charakteristiky zjednodušené a dovedené do extrému.

Současná společnost se čím dál víc atomizuje, lidé stále závislejší. Všichni mají spoustu známých, ale málo dobrých přátel. Zážitkové akce pomáhají budovat skupiny a pevné vztahy, lidé se zde dostávají do situací, kdy jsou závislí na ostatních. Běžný život je čím dál víc městský, sedavý, ovládaný technikou. Zážitkové akce se konají v přírodě, jsou plné pohybu a většinou se obejdou bez složitých vymožeností.

Lidé mají v současnosti svobodu jako nikdy v minulosti. Existuje spousta možností, jak trávit volný čas, jakou si vybrat práci, jakého si vybrat partnera, jak prožít život. Současně však hodně lidí žije v „tahu“, nechají se řídit okolnostmi, setrvačností, nepřipouštějí si možnosti, které mají. Zážitková akce často

poskytuje vytržení ze stereotypu, zastavení se v běhu všedních dní, prostor pro zamyšlení se nad životem.

Vzdělání, zvlášť vysokoškolské, je stále zaměřeno na jednostranný vývoj jedince a zúženo mnohdy až na tunelové vidění světa. Zážitkové akce jsou pestré, podporují všestranný rozvoj osobnosti a různé pohledy na svět.

Současná civilizace je postavena, co se týče volného času, převážně na komerčním přístupu k zábavě a na pasivitě příjemce zábavy. Zážitkové akce vyžadují aktivitu ze strany účastníka, nutnost něco ze sebe vydat, otevřít se. Protože čím víc dáš, tím víc dostaneš. Konzumní zábava je postavena na komerci, na schopnosti producenta vydělat na ní peníze. Zážitkové akce jsou většinou neziskové, jejich primární cíl je jinde než ve vydělávání peněz.

Svět je složitý, plný problémů, osobních i globálních. Je těžké se v něm vyznat. Lidé snadno zmůže rezignace, což platí především pro globální problémy – prý co zmůže jeden člověk? Zážitkové akce dávají lidem poznat vlastní schopnosti, ukazují možnosti, vedou k zodpovědnosti – za sebe i svět.

Při procházení této knihy pravděpodobně budete mít pocit, že zorganizovat dobrou zážitkovou akci je velmi náročné. Ten pocit je naprosto oprávněný, a tak možná budete mít tendenci rezignovat – proč byste se měli o něco tak náročného vůbec pokoušet. Mějte proto stále na mysli, že měníte svět. A když už člověk mění svět, měl by to dělat pořádně.

O knize

Dnes už se ani tak nemusíme obávat těch, kdo potlačují prádu, ale těch, kteří ji nechávají utopit v pění bezvýznamnosti; ani se bát těch, kdo páli knihy, ale těch, kdo člověka odvracejí od požitku ze čtení. (Neil Postmann)

Tato kniha je o tom, jak pořádat zážitkové akce. Avšak než se společně vrhneme na vlastní rozebírání zážitkových akcí, rád bych uvedl několik poznámek o knize a její struktuře, abyste si mohli udělat obrázek o tom, v čem vám může být tato publikace prospěšná.

Komu je kniha určena?

Zjednodušeně řečeno: pro mě před deseti lety. Snažil jsem se sepsat poznatky, které jsem posbíral během své instruktorské praxe a za které bych byl vděčný, kdyby mi je někdo jasně a přehledně předal. Vzhledem k nedostatku strojů času má zřejmě cílový čtenář (já před deseti lety) smůlu, ale pevně věřím, že existuje celá řada lidí, kteří jsou v podobné situaci a kniha jim přijde vhod.

Kniha pokrývá široké spektrum instruktorských aktivit. Pro čtenáře bude pravděpodobně bezprostředně zajímavá pouze ta část knihy, která se týká toho, jaký typ akcí pořádá, jaké má zkušenosti a s jakou věkovou skupinou pracuje. Tabulka 1 udává přehled zajímavosti kapitol knihy pro různé instruktory. Tabulka vychází z osobní zkušenosti – co mě zajímalo ve chvíli, kdy jsem se dostal do dané role. Protože většina instruktorů postupně projde několika rolemi, věřím, že přijde vhod pročit si knihu celou. Tabulku 1 tedy berte pouze jako návrh, čemu na začátku věnovat zvýšenou pozornost.

Kromě toho, že se kniha snaží oslovit různě zkušené instruktory, obrací se oslovit také instruktory z různých organizací. Pokusil jsem se do knihy vybrat obecně používané principy. Každá organizace má svá specifika, ale věřím, že těch společných věcí je mnohem víc, než si běžně uvědomujeme. Asi ne úplně vše, co se zde píše je relevantní pro všechny organizace zabývající se zážitkovými akcemi, ale většina informací by měla být použitelná.

Pokud patříte do této široké cílové skupiny, možná si říkáte, proč by vás měla zaujmout zrovna tato kniha. Zážitková pedagogika je poslední dobou oblíbená a existuje o ní řada materiálů. Většina textů o zážitkových akcích však spadá do jednoho ze dvou typů: jsou to buďto seznamy konkrétních her, nebo akademické metodické texty o zážitkové metodě. Tato kniha míří doprostřed mezi tyto dvě možnosti. Jsou v ní uvedeny hlavní principy důležité pro úspěšné uvádění zážitkových akcí. Nejde o pouhý výčet her, kniha přináší obecné postupy, pozorování, zkušenosti. Současně by uvedené principy měly být dostatečně konkrétní na to, aby byly přímo použitelné. Proto jsou zmíněny i ilustrativní příklady.

Jak používat tuto knihu?

Tato kniha je především příručka. Důraz je kladen na přehledné uspořádání témat, na systematickост a snadnost orientace. Kniha se dotýká mnoha témat a uvádí k nim jen základní informace a pojmy. Jsou zahrnuty ty informace, které se hodí mít přímo po ruce při přípravě a realizaci akce. Kniha rozhodně nemá za cíl poskytovat veškeré informace pro vzdělání instruktora. K většině témat existuje kvalitní literatura, která dané téma podrobně rozebírá (viz komentovaný seznam literatury na konci knihy).

Protože kniha má příručkový charakter, není úplně vhodná k jednorázovému přečtení. Je lepší jednou si ji celou důkladně prolistovat, zjistit, co v ní je, a vracet se ke konkrétním pasážím ve chvíli, kdy je to potřeba.

První část (kapitoly 2-6) je věnována obecným postupům a poznatkům v oblasti organizování zážitkových akcí. Tyto kapitoly popisují základní východiska, na nichž pořádání akcí stojí (pedagogika, psychologie, etika), in-

Tabulka 1: Zajímavost kapitol pro různé typy instruktorů podle toho, co mají na starosti.

	program pro děti	program pro mládež	program pro dospělé	vedení akce
Východiska	✓	✓✓	✓✓✓	✓✓✓
Instruktorský tým	✓	✓✓	✓✓	✓✓✓
Zabezpečení akce	✓	✓	✓✓	✓✓✓
Dramaturgie	✓✓	✓✓	✓✓✓	✓✓✓
Uvádění her	✓✓	✓✓✓	✓✓✓	✓✓
Drobné hry	✓✓✓	✓✓	✓	✓
Pohybové hry	✓✓✓	✓✓✓	✓✓	✓
Psychika	✓	✓✓	✓✓✓	✓
Tajemno	✓✓✓	✓✓✓	✓✓	✓
Tvořivé aktivity	✓✓	✓✓✓	✓✓	✓
Turistika	✓✓✓	✓✓✓	✓	✓

struktorský tým (osobnost instruktora, práce v týmu), praktické zabezpečení akcí (příprava, propagace, materiál), dramaturgii (metodiku, jak poskládat program tak, aby tvořil celek) a postup uvádění velké hry.

Zbytek knihy tvoří rozbor různých typů her (drobné hry, pohybové hry, hry zaměřené na psychiku, tajemno, tvořivost, turistika). Každému z těchto typů je věnována jedna kapitola, která je dále rozčleněna na další dílčí kategorie. Pro tyto kategorie jsou uvedeny:

- principy: typické prvky, které daný typ her využívá,
- metodika uvádění: specifika týkající se uvádění tohoto typu her,
- konkrétní příklady: ilustrace uvedených principů.

Kniha obsahuje též komentovaný přehled literatury.

Poznámky

Každá kapitola je uvedena imaginárním rozhovorem mezi dvěma instruktory, kteří jsou označováni N a S. Pod těmito iniciálami si můžeme představit například:

- N: naivní, nadšený, nezkušený, nováček (tak trochu autor před deseti lety),
- S: starostlivý, svědomitý, sucharský, starý (možná tak trochu autor za deset let).

Rozhovory ilustrují, o čem kapitola pojednává. Ačkoliv jsou rozhovory záporně pojaty poněkud absurdně, často vycházejí z reálných základů. V rozhovorech se několikrát zmiňuje hra Humanus. Pro porozumění těmto narážkám je dobré vědět, že Humanus je náročná psychohra, při které účastníci řeší složitě morální otázky pod časovým tlakem a ve stísněných prostorech (většinou se používá sklep). Bližší popis hry lze najít ve Zlatém fondu II.

Text je doplněn příklady her. Při výběru příkladů jsem dal přednost hrám, se kterými mám osobní zkušenost. To je sice občas na úkor obecné známosti těchto her (některé příklady nejsou nikde publikovány), ale zase mám jistotu, že vím, jak daná hra funguje ve skutečnosti. Popis příkladů je velmi stručný a rozhodně není míněn jako návod, jak hrát zmíněnou hru. Jde skutečně jen o základní ilustraci principů, případně o osvěžení paměti pro ty, kdo popsanou hru znají. Přesná pravidla lze většinou dohledat v literatuře, zdroj je pro stručnost označen vždy jen zkratkou uvedenou v závorce za jménem hry (podrobnější údaje k následujícím zdrojům jsou uvedeny na konci knihy):

- ZF I = Zlatý fond her I
- ZF II = Zlatý fond her II
- IFH = Fond her Instruktorů Brno
- WH = WikiHerka (internetová encyklopedie her)
- DHCP = Dobrodružné hry a cvičení v přírodě

V jednotném čísle používám mužský rod (instruktor, účastník). Je to čistě kvůli snazší čitelnosti, nikoli kvůli tomu, že bych podceňoval roli instruktorek a účastnic na zážitkových akcích.

její metody, motivace, typologie osobnosti, komunikace, malé sociální skupiny, manipulace, bezpečnost.

Zážitková pedagogika

Mysl není nádobka k naplnění, ale oheň k zapálení. (Plutarchos)

Pomocí zážitkové akce výchovně působíme na účastníky. Toto výchovné působení spadá do oboru zvaného zážitková pedagogika. Co to je? Jaké jsou její metody? Na tyto otázky se pokusíme odpovědět, nejdříve se však musíme podívat na širší souvislosti.

Pedagogické směry

Prostřednictvím výchovy a vzdělávání můžeme ovlivňovat tři zdroje, ze kterých pramení chování a život lidí: znalosti, dovednosti a postoje. Pedagogické směry se liší v tom, na který z těchto zdrojů se zaměřují (viz obrázek 1). Obrázek je samozřejmě zjednodušující, pedagogické směry nelze jednoduše definovat, přechod mezi nimi je plynulý. Výběr pedagogických směrů je také pouze ilustrativní, rozhodně ne úplný.

Klasické školství kladlo tradičně hlavní důraz na předávání znalostí, přičemž znalosti byly rozděleny na obory a předkládány izolovaně, bez souvislostí. V současnosti se struktura výuky začíná pomalu měnit. Nové rámcové programy kladou větší důraz na dovednosti, součástí těchto programů jsou také průřezová témata, která zdůrazňují souvislosti a postoje.

Globální výchova je pedagogický přístup, který klade důraz na pochopení vztahů, souvislostí a na předávání postojů (odpovědnost, tolerance, trvale udržitelný rozvoj). Globální výchova se snaží o holistický pohled na svět, na žáka i na proces učení. Využívá se kooperativní model učení (oproti klasičtějšímu soutěživému modelu) a aktivní zapojení žáka pomocí zážitku, zkušeností a reflexe.

Zatímco cílem globální výchovy je obohatit klasickou výuku, waldorfská pedagogika je jednou z alternativ ke standardnímu školství. Waldorfská výuka zdůrazňuje dovednosti, postoje a více individuální vývoj každého dítěte. Díky tomu je celá výuka postavena jinak než u klasického školství, výuka například není striktně dělena na samostatné předměty, probírání látky probíhá pomaleji, ale důkladněji.

Ekologická výchova sice pomalu proniká do našeho školství, stále je však doménou samostatných institucí (ekocentra, střediska volného času). Cílem ekologické výchovy je předávat znalosti o fungování přírodních systémů a

2 Východiska

N: Tak jsme se rozhodli, že jdeme na to, vymyslíme tu zážitkovou akci. Slyšel jsem o bezva hře, co se hraje ve sklepě, to by mě zajímalo...

S: No, možná byste se nejdříve měli podívat na cíle, kterých chcete dosáhnout.

N: Ále, to jsou jen takový teoretický kec. Radši budem věnovat čas tomu, abychom to pořádně vymysleli a nachystali. Na tu hru ve sklepě je prý potřeba spousta materiálů.

S: Proč to vlastně chceš organizovat? Čeho tím chceš dosáhnout?

N: No... aby to děcka bavilo, né? A aby měli zážitky... to z toho sklepa určitě mít budou...

S: Opravdu? To je všechno? Tak to by mohlo stačit pustit jim nějaký dobrý akční film a vy mezitím můžete skočit na škopka.

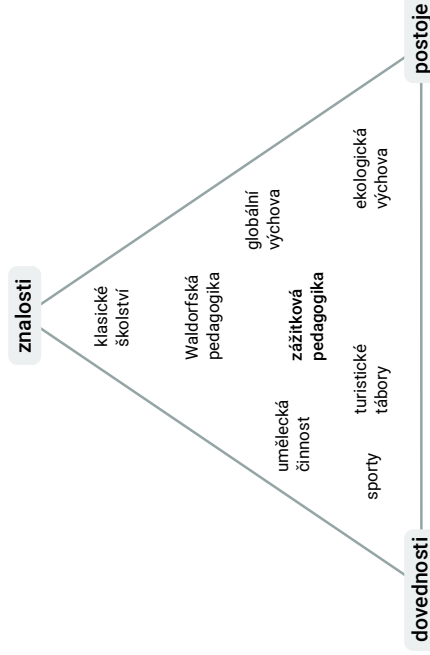
N: No dobře, tak ještě bychom je mohli ovlivnit trochu správným směrem...

S: Co je to ten správný směr? Jak se ovlivňují lidi? A je to vůbec v pořádku, jen tak ovlivňovat lidi bez jejich vědomí?

Začneme od základů, z nichž organizování zážitkových akcí vychází. Tyto základy nejsou přímo na akci vidět a vlastně můžeme organizovat zážitkové akce bez toho, abychom o těchto základech cokoliv věděli. Často se tak také děje. Přesto je velmi důležité základy znát a správně na nich stavět. Proč?

- Aby naše akce nebyly jen zábavním cirkusem.
- Abychom dokázali lépe volit cíle a podobu akcí.
- Abychom lépe rozuměli sobě i lidem, se kterými pracujeme, a tím pádem lépe dosahovali vytyčených cílů a měli z toho větší radost.
- A taky abychom nenapáchali víc škody než užítku.

K dobrému vysvětlení základů je potřeba sáhnout po odbornějších knihách z pedagogiky a psychologie. Zde se podíváme alespoň na ty nejzákladnější pojmy a na jejich vztah k organizování zážitkových akcí: zážitková pedagogika a



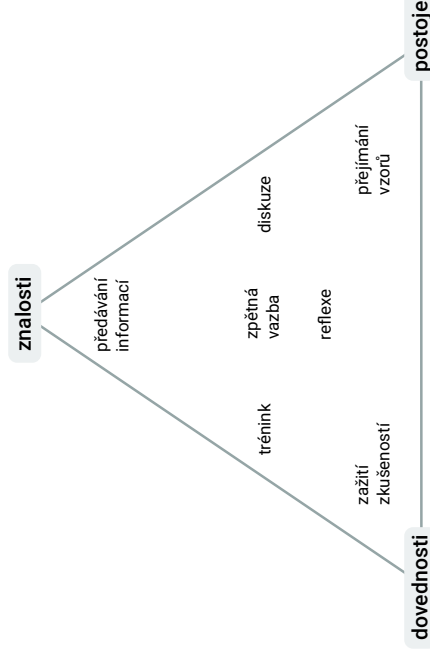
Obrázek 1: Pedagogické směry a jejich zaměření

současné také kultivovat postoje k přírodě. Ekologická výchova je postavena na třech propojených pilířích: výchova o přírodě (vzdělávání o fungování přírody), výchova v přírodě (pocitové působení) a výchova pro přírodu (akce na ochranu životního prostředí).

Kromě „školního“ působení je důležité také volnočasové, zájmové výchovné působení (například sportovní činnost, hra na hudební nástroje, turistika). Tyto aktivity se zaměřují především na procvičování konkrétních dovedností.

Podle toho, zda se zaměřujeme na znalosti, dovednosti nebo postoje, se liší způsob, jakým působilme na účastníka výchovného procesu (viz obrázek 2). Společným prvkem všech metod je využití zpětné vazby. Zpětná vazba může mít mnoho podob, pro efektivní působení výchovného procesu je však nezbytná ve všech případech. U předávání znalostí má zpětná vazba typicky podobu zkoušky, při které žák dává učiteli zpětnou vazbu o tom, co si z výuky odnesl. Při tréninku dovedností tomu může být přesně naopak, učitel dává žákovi zpětnou vazbu o tom, jak se mu při provádění úkolu dařilo.

Nyní jsme si tedy trochu zmapovali terén, takže můžeme vymezit, co je to zážitková pedagogika. Opět to není žádný přesně definovaný pojem, navíc existuje řada dalších pojmů, které mají velmi podobný význam: výchova zážitkem, výchova prožitkem, zážitková výchova, výchova dobrodružstvím. Terminologie však není zásadní. Důležité je, že zážitková pedagogika se zaměřuje především na dovednosti a postoje a že je postavena na dvou základních



Obrázek 2: Metody pedagogického působení

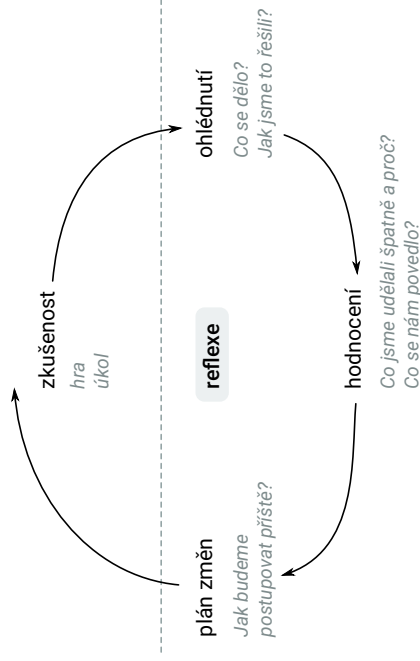
principech: učení se prostřednictvím zážitku a rozšiřování komfortní zóny pomocí dobrodružství.

Učení se prostřednictvím zážitku

Řekni mi a já zapomenu. Ukaž mi a já si možná vzpomenu. Zapoj mě a já pochopím. (čínské přísloví)

Základem zážitkové pedagogiky je vlastní aktivita, prostřednictvím které vychovávaný člověk získává zážitky. Čím víc vlastní energie musí člověk vynaložit, tím je zážitek intenzivnější, zapamatovatelnější a využitelnější pro výuku. Komerční zábava sice pobaví, ale nezanechává žádné stopy, protože nás nestojí žádnou energii. Pokud od nás aktivita vyžaduje vysoký vklad fyzické nebo psychické energie, je sice méně lákavá na první pohled, ale o to větší má potenciál.

Ovšem samotný zážitek ještě nestačí k tomu, aby se člověk něco naučil. Rozdíl mezi „rekreačním“ zážitkem a „pedagogickým“ zážitkem tkví v reflexi. K učení dochází díky zkoumání a zpracování zkušeností, které zážitek vyvolal. Schematicky shrnuje tento přístup Kolbův cyklus (viz obrázek 3). V praxi zážitkových akcí se Kolbův cyklus většinou zjednodušuje na dvě fáze: zkušenost a reflexe, která zahrnuje zbývající část cyklu (reflexi se detailně zabýváme v kapitole 6). Po reflexi následuje další zkušenost, při které by mělo dojít k posunu díky nabytým zkušenostem. V optimálním případě tedy nejde ani tak o cyklus jako spíše o spirálu.



Obrázek 3: Kolbův cyklus

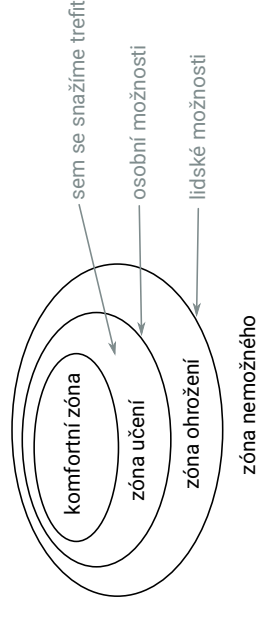
Prostřednictvím zážitku samozřejmě nemůžeme zpracovávat všechna témata. Diferenciální rovnice takto asi nikoho nenaučíme. Obecně jsou pro učení prostřednictvím zážitku vhodné dovednosti a postoje, konkrétně pak sociální učení (sebepoznání, spolupráce), měkké schopnosti (práce v týmu, vedení lidí, vztahové a komunikační dovednosti), životní postoje (tolerance, zodpovědnost) a metody řešení problémů (kritické myšlení).

Rozšiřování komfortní zóny

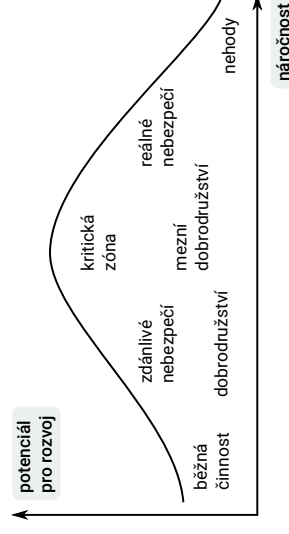
Výkonat věc, které se bojíme, je první krok k úspěchu. (M. Gándhi)

Komfortní zóna je oblast, kde se cítíme dobře. Je tvořena situacemi, ve kterých se člověk cítí bezpečně, přičemž nejde jen o bezpečnost fyzickou, ale i psychickou. Za normálních okolností se člověk drží uvnitř své komfortní zóny, protože jinde se cítí nepříjemně. Pokud však člověka vystřídáme kousek mimo jeho komfortní zónu a poskytneme mu dostatečnou podporu (hlavně na psychické úrovni), může nové situace ovládnout a zvětšit si tak komfortní zónu. Díky tomu se dotýčný bude cítit dobře ve více situacích a jeho život bude bohatší.

Aby došlo ke kladnému efektu, musíme odhadnout správnou míru náročnosti, kterou na člověka naložíme (viz obrázky 4 a 5, podle Neuman, 2000). Pokud je náročnost nízká, člověk zůstává ve své komfortní zóně a neučí se nic nového. Optimálních výsledků dosahujeme při použití zdánlivého nebezpečí, kdy člověk vnímá situaci jako dobrodružství a přitom je v bezpečí. Typickým příkladem zdánlivého nebezpečí je jistěné lezení po skalách nebo noční hra pro



Obrázek 4: Zóna učení



Obrázek 5: Vztah nebezpečí a učení

děti. Pokud náročnost úkolu dále zvyšujeme, dostáváme se do zóny ohrožení, kde už se člověk cítí natolik nejistý, že k učení nedochází, komfortní zóna se spíše zmenšuje a navíc hrozí reálná nebezpečí (například nejištěné lezení po skalách, celonoční výsadek pro děti).

Naším cílem je tedy nastavit náročnost úkolů tak, aby je účastníci prožívali jako zajímavé dobrodružství. Dobrodružství navíc zvyšuje atraktivitu vlastního učení a tím posiluje jeho účinek, protože co nás baví, to si lépe zapamatujeme.

Tento přístup k učení je opět vhodný jen pro některé oblasti. Příklady, se kterými se můžeme setkat na akcích, jsou třeba slaňování a překonávání vysokých lanových překážek, fyzicky náročné situace, vystupování před lidmi, mluvení o svých pocitech, dotýkání se ostatních lidí.

Zážitkový konzum a zážitkové spasení

Mnoho barev oslepuje, mnoho tónů ohlušuje, mnoho chutí otupuje jazyk. (Lao C')

Pokud chrlíme na účastníky jednu hru za druhou, zážitky se začnou překrývat, přehlušovat. Akce pak je možná zábavná, ale nemá velký účinek. Aby byly zážitky pro účastníky přínosné, musí dostat čas na vstřebání a zpracování a musí také fungovat jeden z popsaných principů – buď učení prostřednictvím zpětnovazebního rozboru nebo rozšiřování komfortní zóny. Takové učení je však na úkor příjemnosti. Pokud pro nás začne být příjemný pocit účastníků důležitější než jejich výchova, brzy skončíme u uvádění zážitkových aktivit pouze pro zábavu, u zážitkového konzumu.

Metody zážitkové pedagogiky se občas parafrázuji heslem: „Zážitek nemusí být nutně pozitivní, hlavně že je silný.“ Ovšem ani silný zážitek nezaručuje výsledky. Musíme mít jasno v tom, proč účastníka vystavujeme zážitku a k čemu by měl zážitek sloužit, nikoliv používat silné zážitky samoúčelně. Cíl silných zážitkových her by měl sledovat prospěch účastníků. Co však znamená prospěch účastníků? Dokážeme to říct? K těmto otázkám musíme přistupovat s pokorou a nesmíme se snažit účastníky zážitkově spasit proti jejich vůli.

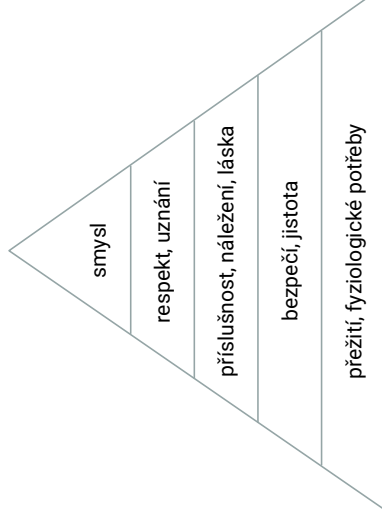
Jako v mnoha jiných případech, i zde musíme volit kompromisy. I na promyšlené akci s hlubokým filozofickým podtextem potřebujeme hry pro odlehčení a zábavu. Ačkoli potřeby účastníků nikdy přesně neznáme, můžeme odhadnout, které silné zážitky jim mohou být ku prospěchu. Musíme však nad těmito kompromisy uvažovat, jinak hrozí, že se nevědomky dostaneme k uvádění zážitkového konzumu či zážitkového spasení.

O lidech

Kdo hýbe lidmi, měl by jim rozumět. Kdo chce rozumět druhým, měl by se vyznat sám v sobě. (Petr Hora, Prázdniny se šlehačkou)

Lidi jsou těžký. Lidi jsou lidi. Lidi jsou zábava, hra, fantazie, kouzla a čaromáry. Aha! Lidi jsou bolest a nemoc, šílenství a ublížení, lidi zraňují lidi, zabíjejí lidi, zabíjejí sebe. Kde je zábava, kde hra, kde fantazie a čaromáry? Psychiatrii já nenávidím. Lidi miluju. (W. Saroyan, Tracyho tygr)

Lidi jsou těžký. Ale pokud jimi chceme hýbat, učít je, ovlivňovat nebo vést, měli bychom jim alespoň trochu rozumět. Studium lidského myšlení se zabývá psychologie. Ovšem psychologie je taky těžká. Zde se tedy alespoň podíváme na několik zdánlivě triviálních pozorování o lidech a na důsledky těchto pozorování pro pořádání zážitkových akcí.



Obrázek 6: Maslowova pyramida potřeb

Lidé mají potřeby

Pokud chceme lidmi hýbat, musíme porozumět jejich potřebám. Potřeby jsou úzce svázány s motivací. Pokud mám určitou potřebu, jsem motivován k činnosti, která vede k uspokojení této potřeby (například hlad a lov). Platí to také naopak. Pokud do motivace vložíme dostatečné úsilí a prostředky, můžeme lidi namotivovat k ledasčemu, nicméně nejsnazší je lidi motivovat k uspokojení jejich (často podvědomých) potřeb.

Jaké jsou hlavní lidské potřeby? Schématicky je vyjadřuje známá Maslowova pyramida potřeb (viz obrázek 6). Zjednodušeně platí: aby se projevily vyšší patra pyramidy potřeb, musí být uspokojena nižší patra.

Pyramida potřeb má důležitě důsledky pro zážitkové akce. Pokud chceme řešit hlubší problémy, musíme účastníky nejdříve nakrmit, nechat je vyspat a dát jim možnost uspokojit základní hygienické potřeby. Náročné podmínky mohou být impulzem pro zajímavé diskuze, ale nejsou vhodné pro přímé řešení složitých filozofických problémů. Nutnost uspokojení primárních potřeb je sice jasná, ale i tak se často porušuje – hlavně co se týká spánku.

Pozornost bychom měli věnovat také střednímu patru pyramidy potřeb. Pokud se účastníci snaží uspokojit potřeby na třetím stupni (příslušnost ke skupině, hledání partnera), pak se hry mívají na vyšší stupně (smysl) trochu méně účinné.

Proč vlastně lidé jezdí na zážitkové akce? Uvedeme seznam důvodů seřazený přibližně podle četnosti výskytů (tento seznam se týká pouze mládeže a dospělých, protože děti na akce posílají rodiče; motivaci rodičů zde nerozebíráme).

- Hledání partnera.
- Hledání skupiny, touha být součástí skupiny.
- Zábava, zážitky, zajímavě strávený volný čas.
- Získání nových impulsů, námětů, nápadů, pohledů. Touha potkat zajímavé lidi.
- Snaha naučit se nové konkrétní dovednosti, zájem o téma akce (týká se akcí, které jsou částečně výukové nebo mají ostře vymezené téma).
- Smysluplnost, snaha pomoci (týká se akcí s dobrovolnickou prací).
- Zamyšlení se nad životem, směřováním. Akce je narušením stereotypu a může tak člověka „nakopnout“ (týká se pouze zkušených účastníků, protože většina lidí si předem tento efekt neuvědomuje).

Hledání partnera a skupiny jsou nejméně často přiznávané a přitom nejčastější důvody, proč lidé na akce jezdí (netýká se tak moc akcí pro stálý kolektiv). To je na první pohled možná překvapivé, není na tom však nic zvláštního. Na zážitkové akce jezdí lidé s podobnými zájmy a podobným přístupem k životu. Na akcích se během pár dní objeví povahové rysy, které se za normálních okolností neprojevují. Zážitkové akce tak jsou výborným prostředkem k seznámení, a to i pokud to není cílem konkrétní akce.

Za pozornost stojí, že málokdy (s výjimkou firemních kurzů) je motivačním faktorem trénink měkkých schopností (práce v týmu, vedení lidí, vztahové a komunikační dovednosti). Přitom právě tento trénink je jedním z hlavních přínosů zážitkových akcí.

Lidé mají očekávání

Očekávání výrazně formují naše vnímání a chování. Tento jev se nazývá Pygmalion efekt a hraje roli i ve vědě, kde dokáže zkreslit výsledky empirických pokusů. Například vedoucí experimentu, ve kterém myši hledají cestu v bludišti, dostal dvě skupiny myší. Podle instrukcí pocházela jedna skupina z inteligentního chovu, druhá z hloupého chovu. Vedoucí experimentu opravdu prokázal významný rozdíl v chování myší z různých skupin. Ovšem instrukce o původu myší byly smyšlené, všechny myši byly vybrány naprosto náhodně. Podobné experimenty se uskutečnily s učiteli, kteří dostali na začátku školního roku smyšlené informace o tom, že určití žáci jsou nadprůměrně inteligentní. Informace ovlivnila chování učitelů k žákům a v důsledku i výsledky žáků. Přestože na začátku byli „nadprůměrně inteligentní“ vybraní náhodně, vykazovali po roce opravdu nadprůměrné zlepšení.

V kontextu zážitkových akcí mohou mít stejní účastníci ze stejné hry uvedené za stejných podmínek výrazně různý dojem, pokud do ní jdou s různými očekáváními. Nevhodná očekávání účastníků jsou jedním z hlavních nepřátel

instruktora. Očekávání jsou velmi těžko uchopitelná a špatně se odhalují. Může se stát, že i velmi dobře připravená akce, na které vše probíhá hladce, příliš nevyjde, protože účastníci prostě měli jiná očekávání.

Cos tím? Očekávání můžeme aktivně formovat. Význam propagace nespočívá jen v nalákání dostatečného počtu účastníků, ale také ve formování jejich očekávání. Proto propagaci nepodceňujeme ani v případě, že máme účastníky předem zaručené.

Některá očekávání účastníci prostě mají a není v naší moci je výrazně změnit ani dobrou propagací. To se týká akcí, které jsou součástí většího celku, například v případě série akcí pro stejné účastníky (oddílové výlety), typických akcí určité organizace (Prázdniny s Brontosaurom), nebo akcí svým typem podobných jiným (městské šifrovací hry). V těchto případech se můžeme pokusit zvýraznit specifika plánované akce v propagaci, ale je nutné počítat při přípravě s tím, že část očekávání si budou účastníci přenášet z ostatních akcí.

Lidé nejsou dokonalí

Jednou z nejčastějších chyb při realizaci zážitkových akcí je přecenění lidí (účastníků nebo instruktorů). Podívejme se na lidské limity, které jsou pro nás důležité.

Co se týče psychických možností, bychom měli mít na paměti jeden často se vyskytující limit – číslo sedm (plus nebo minus dva). Člověk je schopen mentálně pracovat zhruba se sedmi pojmy a zapamatovat si zhruba sedm nových informací. Rozumná velikost týmu, ve kterém pracují všichni společně, se pohybuje kolem čísla sedm. Hierarchická struktura (organizace instituce, dělení knihy) by se měla dělit v každém kroku zhruba na sedm částí. Na zážitkových akcích bychom měli na tento princip myslet hlavně při sestavování pravidel. Pokud se v pravidlech vyskytuje dvacet názvů kouzel, která si účastníci musí zapamatovat, hra pravděpodobně selže.

Důležitým limitem je výdrž. Naši účastníci nebývají trénovaní profesionálové, takže vydrží podávat plný fyzický výkon nebo se plně soustředit jen pár minut, maximálně desítky minut. Pokud chceme udržet vysoké tempo delší dobu, musíme využít střídání lidí v rámci týmu. Plynulý výkon, při kterém nejdou úplně naplno (rychlá chůze, sledování přednášky), podávají lidé většinou asi hodinu, pak potřebují přestávku.

Odhad krátkodobého výkonu však nebývá problémem. Chyby většinou vznikají nezapočítáním únavy, která způsobuje pokles výkonu. Únava fyzická a psychická nejsou nezávislé, ale vzájemně se kombinují a zhoršují svůj dopad. Pokud lidé nemají dost prostoru pro odpočinek, únava se navíc kumuluje. Kromě poklesu výkonu vede únava také ke zvýšené chybovosti.

Lidé dělají chyby. Je těžké odhadnout, jaké chyby to budou, ale můžeme se spolehnout, že nějaké chyby se vyskytnou. Když odhadujeme průchod účastníků dlouhou a náročnou trasou, nezapomeneme započítat nejen vliv únavy, ale také možnost, že účastníci udělají chybu, která je oproti optimálnímu postupu výrazně zdrží. Ještě důležitější však je počítat s chybami instruktorů. Pokud se hra zhroutí při jediném zaváhání jednoho z deseti účinkujících instruktorů, je špatně postavena.

Lidé jsou různí

Ostatní se většinou nechovají jinak, aby nás našťoval, ale proto, že jsou jiní. (J. Plamínek)

Lidé jsou různí. Zní to sice jako triviální fakt, ale lidé podvědomě promítají do ostatních sebe. Jak praví přísloví: Podle sebe soudím tebe. A tak se stává, že předpokládáme, že ostatní vnímají situaci stejně jako my a že se budou chovat stejně jako my. Jenže oni se často chovají úplně jinak a dochází ke zbytečným nedorozuměním.

K uvědomění si rozdílnosti lidí slouží typologie osobnosti. Typologie nám pomáhají ujasnit si, jací jsme my a v čem všem se od nás ostatní mohou odlišovat. Musíme si však dobře pamatovat, že žádná typologie není úplně absolutní, každý člověk je specifickou kombinací různých typů. Pozor, aby znalost typologií nevedla ke stereotypnímu vnímání lidí. Lidé nejsou černobílí, lidé jsou složití.

Jako instruktoři máme ještě jeden dobrý důvod pro studium typologií – ujasnění terminologie. Když všichni instruktoři v týmu znají stejné pojmenování základních typů lidí, snáze se domluví. To je užitečné, protože o typech lidí mluvíme docela často: při přípravě hry (Jak se bude hra líbit různým lidem?), při sestavování týmů (Jak sestavit tým, aby byly pestré?) nebo při obsazování rolí ve hře (Koho obsadit do které role?).

Zde uvedeme výběr tří typologií, které jsou relevantní pro zážitkové akce. Čtvrtá typologie je popsána v kapitole o instruktorském týmu (část 3).

MBTI typologie Jedna z nejznámějších typologií je typologie MBTI (Myers-Briggs Type Indicator, jde o rozšíření typologie C. G. Junga). Tato typologie je důležitá hlavně pro komunikaci. Odlišným typům lidí vyhovuje odlišný způsob komunikace a je užitečné se vědomě soustředit na potřebu komunikovat s každým člověkem jinak. To platí nejen pro komunikaci s účastníky, ale především pro komunikaci mezi instruktory.

MBTI typologie kombinuje čtyři charakteristiky:

- Přístup k okolnímu světu: *introvert* x *extrovert*. Extrovert je otevřený, rád se pohybuje mezi lidmi, hodně mluví, přemýšlí během hovoru. Introvert je uzavřený, má odstup od okolí, víc naslouchá než mluví, když mluví, rozmyslí si dopředu, co řekne.
- Příjem informací: *smyslový* x *intuitivní*. Smyslový typ lidí přijímá realitu, přítomnost, detaily, přesnost, osvědčené postupy. Intuitivní typ přijímá představivost, budoucnost, vize, obecný přehled, inovace.
- Zpracování informací: *myšlení* x *cítění*. Lidé zpracovávající informace myšlením upřednostňují logické myšlení, racionalitu, přesné analýzy, objektivitu, spravedlnost. Lidé zpracovávající informace cítěním věnují pozornost citům, vztahům, porozumění, soucitu, postojům.
- Rozhodování se: *vnímající* x *usuzující*. Vnímající lidé jsou impulzivní, mají rádi proměnlivost a nevázanost, nepřijemné věci odkládají, příliš neplánují, dodělávají věci na poslední chvíli. Usuzující lidé jsou pečliví, plánují, mají rádi jasné závazky a systematické chování, nepřijemné věci radši řeší hned.

Je užitečné udělat si testy (viz například Plamínek, 2004) a zjistit, jakého typu jsme. Zejména pokud jsme v některé ze čtyř uvedených charakteristik extrémní, musíme dávat pozor při komunikaci s lidmi opačného typu.

Motivační založení Jako další uvedeme typologii, na které ukážeme souvislost s motivací. Podobných typologií existuje více, zde uvedeme verzi od Jiřího Plamínka (Plamínek, 2007):

- *Objevovatelé*. Hledají výzvy, překonávají překážky, jsou netrpěliví, tvořiví, přichází s originálními myšlenkami. Na pochvalu i kritiku reagují stylem „á vím“. Motivace: je to těžký úkol, udělej to, jak chceš. Demotivace: rutina, jednoduché, přesně dané postupy.
- *Usměřovatelé*. Usilují o vliv na své okolí. Jsou rádi středem pozornosti, rádi vedou druhé. Kritiku slyší neradi. Motivace: je to důležité, závisíme na tobě, vezmi si lidi a zorganizuj to. Demotivace: bagatelizace úkolu nebo osobní důležitosti.
- *Sladkovatelé*. Zájímají se o lidi, umí naslouchat, rádi pracují v týmu, vytvářejí příznivé prostředí. Pochvalu převádí na ostatní, kritiku přijímají. Motivace: budeš členem týmu, pomůžeš ostatním. Demotivace: bojí se zodpovědnosti, samostatnosti, kreativity.
- *Zpřesňovatelé*. Zaměřují se vždy na jednu věc a pokoušejí se dosáhnout dokonalosti. Na pochvalu příliš nereagují, ale vnitřně je velmi potěší. Motivace: tady máš přesné instrukce, poradím ti, kdyby byl problém. Demotivace: chaos, nutnost sociální komunikace.

Zájmy Z pohledu zážitkových akcí můžeme lidi rozdělit do čtyř základních zájmových skupin. Opět nejde o jasné rozškaltkování, každý člověk v sobě kombinuje unikátním způsobem různá zaměření.

- *Sportovci.* Mají dobrou fyzickou, jsou obratní, mají rádi sporty, závody, fyzicky náročné aktivity, pohyb venku. Upřednostňují jednoduchá pravidla a rychlé tempo. Motivuje je výzva.
- *Stratégové.* Umí dobře logicky myslet, mají rádi týmové hry náročné na komunikaci a koordinaci. Užijí si složité strategické hry, které mají pravidla na půl hodiny a u kterých lze vymýšlet různé finty.
- *Psychologové.* Zajímají je hlavně lidi. Mají rádi psychologicky náročné hry, diskuze, reflexe, ale i volnější program, při němž si mohou popovídat s ostatními.
- *Umělci.* Rádi tvoří, umí hrát na hudební nástroj nebo dobře malují. Baví je tvořivé aktivity, tajemno a hry se silnou atmosférou.

Rozdělení podle zájmu můžeme využít při skladbě programu. Pokud nemáme akci omezenou na jednu zájmovou skupinu, kombinujeme hry tak, aby si každý přišel na své. Ke kontrole můžeme využít otázky: Jak bude tuto akci (tento den, tuto hru) vnímat sportovec (stratég, psycholog, umělec)?

Pohlaví Tato typologie je, na rozdíl od ostatních, jasně definována a patrná na první pohled. Rozdíly mezi pohlavími jsou však z pohledu zážitkové pedagogiky pouze mlhavé:

- *Kluci, chlapi, muži.* Jsou přímější a díky tomu čitelnější. Potřebují v něčem vyniknout a získat uznání, proto mají rádi bojovky, překonávání překážek, intelektuální soutěže a obecně jasná pravidla. Občas se radši strhají, než by přiznali, že na to nemají. Když tvoření, tak nejraději konstrukční.
- *Holky, dívky, ženy.* Jsou tvořivější, přemýšlivější, vyspělejší. Tváří se méně soutěživě a o uznání se uchází méně přímými metodami, takže jim vyhovují volnější pravidla. Mezilidské vztahy jsou pro ně důležité. Potřebují se častěji umývat, na latrínu chodí po třech a trvá jim to dlouho.

Ačkoli uvedené charakteristiky jsou záměrně vyostřené, je vidět, že zásadní vliv na skladbu programu nemají. Důležitější než případné rozdíly mezi pohlavími je vliv přítomnosti osob druhého pohlaví na chování. Lidé se chovají výrazně jinak, když jsou v přítomnosti osob stejného pohlaví, než když jsou ve smíšeném kolektivu. Stejná hra je o něčem jiném ve smíšených dvojicích a v nesmíšených dvojicích.

Oba typy akcí, smíšené i nesmíšené, mají své výhody i nevýhody. Nesmíšené akce mívají upřímnější atmosféru, protože při nich dochází k uvolnění

sociálního napětí, které automaticky vzniká ve smíšené společnosti. Smíšené akce však účastníky více baví a vedou například k tréninku jednání s opačným pohlavím. V současné době většina zážitkových akcí bývá smíšená, jedinou výraznou výjimkou jsou skautské akce, které často bývají nesmíšené. Pokud už je akce smíšená, snažíme se o rovnovážný poměr 1:1, mimo jiné proto, abychom mohli tvořit rovnoměrně namáchané týmy.

Lidé se s věkem mění

Všichni dospěli byli nejdříve dětmi. Ale málokdo si to pamatuje. (A. S. Exupéry)

Celou vývojovou psychologii zde shrneme do schematické charakteristiky fázi života (podle Ericsona):

- Věk batolecí: Jsem to, co mohu svobodně dělat.
- Věk předškolní: Jsem to, co učiním.
- Věk školní: Jsem to, co dovedu.
- Věk dospívání: Jsem to, čemu věřím.
- Věk mladé dospělosti: Jsem to, co miluji.
- Věk střední: Jsem to, co poskytuji.
- Věk zralosti: Jsem to, co po mně zůstane a přežije.

Z pohledu většiny zážitkových akcí jsou zajímavé hlavně prostřední tři kategorie, na které se podíváme podrobněji. Základní charakteristiky jsou uvedeny v tabulce 2, která dává přehled toho, co baví a nebaví děti, dospívající a mladé dospělé.

Kromě charakteristik uvedených v tabulce stojí za zmínku vztah k samostatnosti a autoritě. Děti jsou velmi nesamostatné, nerady vyvíjejí vlastní iniciativu, musíme jim přesně zadat, co mají dělat. Vůči autoritám mají děti respekt a poslouchají je. Dospívající jsou schopni samostatné činnosti a vlastní iniciativy, ale příliš se k tomu nemají a musíme je popohánět. Ve vztahu k autoritám jsou vyzývaví a neradi se podřizují. Dospělí jsou samostatní a mají rádi volnost. Vlastní iniciativy jsou schopni, jenom občas potřebují „nakopnout“. Autority poslouchají, ale nemají rádi, pokud si s nimi někdo nedá práci nebo pokud mají pocit, že jsou z pozice autority zneužíváni.

Je jasné, že při výběru, sestavování a uvádění her 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 aktivit je podobný pro všechny věkové skupiny, liší se způsob uvedení. Uvedme konkrétní příklad: noční putování po dvojicích, cestou různá zastavení s texty. Pro malé děti je hra o noci a strachu, pro dospívající je o dvojicích a pro dospělé je o textech.

Čím mladší a méně zkušenější jsou účastníci, tím konkrétnější a jasnější informace jim musíme dávat. Tento princip platí pro všechny oblasti, které budeme

Tabulka 2: Srovnání účastníků akcí podle věku

	věk školní	věk dospívání	věk mladé dospělosti
hledají	kamarády, zábavu	skupinu, srovnání, dovednosti	partnera, odpovědi, sebezpoznaní
mají rádi	akce, boj, noc, dobrodružství, bodování	akce, sport, recese, emoce	rozmanitost, náročné úkoly, smyslnost
nemají rádi	náročné úkoly, přemýšlení	příliš filozofování, příliš náročné úkoly	samotčelnou činnost, bodování
náměty	pohádky, indiáni, fantazie, dálky, dobrodružné příběhy	fantasy světy, historie (akční prvky), tajemno	lidí, vztahy, historie (filoxofické prvky), současnost
soutěžení	soutěží rádi, spolupráce jim nejde	radši soutěží, nutnost spolupráce si uvědomují	občas si zasoutěží, ale rádi spolupracují
únava	malá výdrž, rychlá regenerace	střední výdrž i regenerace	velká výdrž, pomalá regenerace
metafory	nechápu	nechce se jim nad nimi přemýšlet	chápu a mají rádi

probírat – pro celkový příběh na akci, pravidla her, kladení otázek při reflexi i zadávání tvořivých aktivit.

Důležité je také věkové rozmezí. Jak je vidět z uvedených charakteristik, požadavky jednotlivých věkových kategorií jsou dost rozdílné, v některých ohledech dokonce protichůdné. Čím širší je věkové rozmezí, tím náročnější je udělat akci tak, aby bavila všechny. Při velkém rozpětí je nejlepším řešením postavit občas nejstarší účastníky do role instruktora, například svěřit jim starost o ostatní při výletu, dát jim roli rozhodčích nebo je nechat obsluhovat stanoviště u rozsáhlé hry.

Člověk ve skupině

Člověk je jediný tvor, který se červená. Nebo by alespoň měl. (M. Twain)

V předchozí části jsme se zabývali lidmi jako jednotlivci. Ovšem člověk je tvor společenský a značnou část svého života tráví interakcí s ostatními. Pro zážitkové akce to platí obzvlášť, protože na nich dochází k interakci mezi lidmi téměř neustále.

Komunikace

Důvod, proč máme dvě uši a jen jedna ústa, je, abychom mohli více naslouchat a méně mluvit. (Zénón)

Dobrá komunikace je pro organizaci zážitkových akcí klíčová, především co se týče komunikace uvnitř instruktorského týmu. Většina sporů mezi instruktory nemá původ v rozdílných názorech nebo v selháních, ale v komunikaci.

Základní pravidlo: Není důležité, co říkáme, důležité je, co ostatní slyší. Bohužel není jednoduché dosáhnout toho, aby ostatní slyšeli právě to, co chceme říct. Několik rad vhodných zvlášť pro vyjaté situace:

- Komunikace má být vedena s dobrými úmysly. Měli bychom si být jisti vlastní motivací. Není to, co chci říct, určeno spíše mně samému? Není účelem jen namíchnout druhého?
- *Celou hru jste úplně zkazili, jasně jsem říkal, že jim do toho sklepa máte napustit 10 cm vody, a vy jste tam napustili aspoň 15 cm, tak není divu, že jim nateklo do bot a teď jsou naštrvaní.*
- Komunikace má být upřímná, konkrétní a aktuální. Říkám to, co si opravdu myslím, co je relevantní pro daný okamžik, a říkám to co nejjasněji. Nevytahuji staré křivdy. Mluvím za sebe, nezobecňuji.
- *Všichni si beztak myslí, že chceš pořád jenom hrát hry ve sklepe a vůbec nevíš, k čemu to je.*
- Pro komunikaci vybíráme vhodný okamžik. Sporné záležitosti řešíme v soukromí (rozhodně ne před účastníky) a ve chvíli, kdy nejsme zaneprázdněni jinou činností.
- *„Pepo, mohl bys na chvilku přestat balit Eou? Musím ti říct, proč si myslím, že ta troje hra byla úplně propadák.“*

Důležitou součástí dobré komunikace je naslouchání. Když mluví druhý, dobře poslouchám, co mi říká, a nepřemýšlím, co řeknu já. Snažím se přemýšlet nad tím, co mi druhý říká. Když mi to říká, asi to tak vnímá. Není dobré se hned začít bránit a všechno vysvětlovat. Měl bych pořádně poslouchat, rozhodně však není dobré hned všechno zohledňovat. Každopádně bych měl na sdělení druhého vždy reagovat, dát najevo, že jsem poslouchal a že se nad sdělením zamyslím.

Důležitou součástí projevu je také neverbální komunikace, do které patří například postavení těla, mimika, gesta nebo postavení v prostoru. Podle neverbálních prvků komunikace se často pozná neupřímnost či lež. Než se učít význam různých prvků neverbální komunikace, je lepší být upřímný a mluvit pravdu.

Malá sociální skupina

Malá sociální skupina je taková skupina, v níž dochází k pravidelnému vzájemnému kontaktu všech se všemi. Její velikost záleží na okolnostech, maximální počet členů se pohybuje okolo čísla 30. Skupiny, se kterými na zážitkových akcích pracujeme, do této kategorie většinou patří. Skupinu se vyplácí během akce bedlivě sledovat a brát v potaz její stav. Čeho si všímáme?

Žádná skupina není úplně homogenní, všímáme si tedy jejího složení a role jednotlivců v ní. Zpravidla vzniká jádro tvořené dominantními postavami, na toto jádro jsou pak navázáni ostatní. Pokud se skupina rozdělí na několik soupečících podskupin, signalizuje to rozpor uvnitř skupiny. Strukturu skupiny nejlépe odhadneme pozorováním komunikace. Kdo se s kým baví? Kdo sedí blízko koho u oběda? Kdo si vybral koho do týmu?

Dále sledujeme, jak probíhá skupinové rozhodování a řešení konfliktů. Probláh rozhodování autoritativně, kompromisem po dlouhých debatách, konstruktivní dohodou nebo ležerně přijetím prvního návrhu? Jsou konflikty utulány nebo vyplouvají rychle na povrch? Je skupina sama schopna tyto konflikty vyřešit?

Tyto informace sledujeme nejen proto, že jsou zajímavé, ale i proto, že jsou pro nás důležité. Stav skupiny nám dává cennou zpětnou vazbu o průběhu dosavadního programu a podnětné informace k uvádění dalších her.

Skupinová dynamika

Termín skupinová dynamika pochází z psychoterapie. Jde však o koncept s obecnou platností a obzvlášť na zážitkových akcích je užitečný. Podobně jako vývoj jednotlivce má své fáze, existují i fáze vývoje skupiny. Tomuto vývoji říkáme skupinová dynamika. Znalost fází využijeme při dramaturgii, pomůže nám totiž rozhodnout se, kdy které hry zařadit. Stejná hra může být výborná pro skupinu ve fázi orientace, a propadák, když je skupina v produktivní fázi.

Rychlost, jakou skupina vývojovými fázemi prochází, se velmi liší. Záleží jak na skupině, tak na podmínkách, v jakých funguje. Za běžných okolností může posun z jedné fáze do druhé trvat velmi dlouho. Zážitkové akce však poskytnou dobré prostředí pro vývoj skupiny a ten většinou probíhá rychle. Se znalostí skupinové dynamiky navíc můžeme program konstruovat tak, abychom skupinu posunovali cíleně z jedné fáze do druhé. Díky posunům do dalších fází si účastníci mohou vyzkoušet víc dovedností, nicméně rozhodně není nutné (a často ani možné), aby skupina během akce dospěla do produktivní fáze.

Orientace Dochází ke vzniku skupiny. Formují se vztahy, lidé se poznávají. Panuje nejistota. Skupina je tvořena jednotlivci, skupinové role zatím nejsou

rozděleny. Jednotlivci hledají svoji roli ve skupině. Konflikty jsou umlčovány v zárodcích, panují uměle pěkné vztahy a trochu nucený humor. Vztah k instruktorem je kladný, instruktor je autorita, má pozitivní roli. V této fázi vytváříme vstřícnou atmosféru a usnadňujeme poznávání.

Krise Dochází k ventilaci nespokojenosti, ke konfliktům, ke střetům různých názorů. Skupinové role jsou jedním z hlavních témat skupiny. Dochází k přijímání a opouštění rolí. Skupina je rozdělena na malé podskupiny, vnitřní struktura je dynamická. Instruktor je vnímán negativně, dochází k proti-závislosti – závislosti na něm, proti komu se bouříme, ale jsme na něm závislí. V této fázi uvádíme hry zahrnující reflexi, při níž si skupina může vyřikat problémy. Podporujeme konstruktivní řešení konfliktů. Poskytujeme prostor pro nede- struktivní ventilaci emocí (soutěživé hry). Uvádíme cvičení na rozvoj komuni- kačních dovedností.

Stabilizace Skupina se stabilizuje. Dochází k přijímání rolí, hlavní role jsou již vyjasněny. Utvrzuje se skupinová kultura. Spolupráce v rámci skupiny se zintenzivňuje. Podskupiny se rozpouštějí, vzniká jedna velká skupina bez jas- ného vnitřního dělení. Instruktor je vnímán jako partner a ne už jako autorita, dochází ke vzájemné závislosti. Vhodné aktivity v této fázi jsou složité úkoly pro celou skupinu, které vynucují zapojení všech členů a ve kterých se využijí různé role. Dále uvádíme hry, jež poskytují volnost, například malostrukturno- vané hry a volně zadané tvořivé aktivity.

Produktivní fáze Skupina tvoří pevný celek, se společným cílem. Role jednotlivců a skupinové procesy jsou jasné. Dochází k maximálnímu využití silných stránek jednotlivců. Komunikace je otevřená. Konflikty existují, nejsou však vnímány negativně, ale jako příležitost k rozvoji. Instruktor ustupuje do po- zadí, stává se členem skupiny. Skupina přebírá odpovědnost sama za sebe, instruktor může být až přebytný. Skupině předkládáme velmi složité a ná- ročné úkoly, ve kterých se může plně projevit. Využíváme nezvyklé prostředí, časový tlak, stres. Dále zařazujeme hry s velkou volností a s možností vlastní volby.

Etika

Svolboda, spříatně pochopena, je univerzální licence být dobrý. (H. Coleridge)

Jako instruktoři máme nad účastníky často velkou moc, mnohdy větší, než si sami uvědomujeme. S mocí by však měla jít ruka v ruce zodpovědnost. Nesmíme moc zneužívat.

V instruktorských metodikách se často opakuje poučka: „Instruktor veškeré dění vyvolává, ale nevyvoluje. Tam je cíl a tudíž k němu vede cesta.“ Ve skutečnosti to však takto nefunguje, instruktoři často staví účastníky do předem vykonstruovaných situací, někdy je tlačí. Opravdu zajímavé situace nejdou jen tak vyvolat, musíme je i trochu vynutit. Účastníkům často nejen ukazujeme směr, ale pár kroků po cestě je popostrčíme.

Kdy je to ještě v pořádku a kdy už je to přílišná manipulace? Jak moc můžeme riskovat? Kdy je naše chování etické? Kam bychom už naopak neměli zacházet? Na tyto otázky nelze jednoduše odpovědět, uvedeme pouze obecné úvahy, od nichž je možno se odrazit při posuzování konkrétního případu.

Manipulace

Manipulaci rozumíme přímé řízení názorů a chování, kterým manipulovaná osoba přispěje k dosažení určitého cíle, aniž by věděla jakého. Konkrétně na zážitkových akcích k manipulaci dochází, když účastníky někdy tlačíme nebo když je stavíme do situací, ve kterých se rozhodují zkresleně, protože nemají objektivní informace pro své rozhodnutí. Alespoň mírná forma manipulace je na zážitkových akcích nutná a akce jsou na ní postaveny. I záměrná manipulace může být oprávněná – například účastníci mohou být mírnou manipulací dotlačeni do nepříjemné situace a pak na tento fakt upozorněni, což může být zdrojem cenných zážitků a zkušeností.

Musíme však být obezřetní. Prostředí zážitkové akce manipulaci značně usnadňuje (za velmi podobných podmínek fungují sekty, které jsou na manipulaci postaveny):

- dochází k vytržení z běžného prostředí a životního rytmu,
- na akci je omezená platnost standardních společenských norem,
- dochází k hraní rolí,
- je zde nejasný přechod mezi realitou a hrou,
- účastník je alespoň částečně závislý na instruktorech.

Pokud hra zavání manipulací, pak onen cíl, ke kterému účastníci nevědomě přispívají, musí být jednoznačně pro jejich dobro. Co to znamená „pro dobro účastníků“ je však v plné obecnosti těžko zodpověditelná filozofická otázka. Než hledat odpověď, snažme se raději posuzovat každý konkrétní případ s nejlepším vědomím a svědomím. Když se rozhodneme záměrnou manipulaci využít, musíme mít dobře ujasněno, proč to děláme. Musíme také hru uvést mimořádně kvalitně, hlavně u dospělých účastníků hrozí, že manipulaci prohlédnou, že hry (mentálně) odstoupí a záměru se nepodaří dosáhnout. V každém případě platí: čím větší manipulace v rámci hry (akce), tím důležitější je dobře provedená reflexe, která vytvoří prostor vše vyjasnit.

Dobrovolnost

Na většině zážitkových akcí instruktoři deklarují dobrovolnost při účasti na hrách. Dobrovolnost je velmi důležitá, například vzhledem k výše zmíněné manipulaci. Opět to však není úplně jednoduché. Značná část zážitkových her totiž funguje tak, že účastník předem neví, co přesně se bude dít, a vlastně se tedy nemůže samostatně rozhodovat.

Zde opět volíme střední cestu. Nejistota a překvapení jsou jedny ze základních kamenů zážitkové metody, takže není reálné, aby se účastník vždy rozhodoval sám a zcela dobrovolně. Na druhou stranu není dostatečné, když se na začátku akce letmo zmíní, že všechny hry jsou dobrovolné a pak zbytek akce hrami zjistíme stav účastníků, vytipujeme ty, kterým by hra mohla způsobit problém, a probereme s nimi osobně, zda se chtějí hry zúčastnit. V průběhu pak umožníme bezproblémové opuštění hry (i po psychické stránce).

Bezpečnost

Za účastníky neseme odpovědnost – v případě dětí dokonce i právně, u dospělých minimálně morálně. Naší povinností je tedy dbát na jejich bezpečí, přičemž nejde jen o bezpečnost fyzickou (úrazy), ale i o bezpečnost psychickou (šok, psychická krize). Psychické nebezpečí se těžko odhaluje a musíme být obzvlášť opatrní (viz též komentáře k psychohrám v části 9).

Podobně jako u manipulace a dobrovolnosti je ovšem i míra bezpečnosti otázkou kompromisu. Přiměřená míra nebezpečí je dobrá pro efektivní učení a pro rozšiřování zóny komfortu. Měli bychom se snažit využívat pouze rizik zdánlivých a minimalizovat rizika reálná. Přejichod mezi zdánlivým a reálným rizikem je však postupný a navíc nikdy nemůžeme přesně odhadnout, co je jak nebezpečné z pohledu účastníka (hlavně v případě psychické bezpečnosti).

V některých případech jsou bezpečnostní pravidla jasná, například pokud existují zákonné normy, normy pořádající organizace nebo zaběhnuté standardní postupy (například vysoká lana, cyklistika). V těchto případech je naší neoddiskutovatelnou povinností pravidla dodržovat. Pro mnoho případů však jednoznačná pravidla neexistují a zvažení bezpečnosti je na našem úsudku. Kdy je bezpečné zařadit náročnou noční hru v členitém terénu? Je bezpečné používat v rámci hry laserová ukazovátka? Budeme hrát s touto skupinou náročnou psychologickou hru s tématem smrti? Můžeme poslat děti samotné na výsadek?

Situaci vždy pečlivě zvážíme a přihlídneme k aktuálním okolnostem (únava, počasí, psychické rozpoložení). V otázkách bezpečnosti by se měl shodnout

celý instruktorský tým. V případě neshody nebo nejistoty bychom měli zvolit bezpečnější variantu.

Motivy instruktorů

My instruktoři máme pro pořádání akcí mnoho různých motivů (viz následující kapitola). Alespoň část těchto motivů bývá egoistická – chceme si něco vyzkoušet, naučit se, zažít. Tyto motivy jsou naprosto v pořádku a není na nich nic špatného. Tyto motivy mohou klidně ovlivňovat skladbu programu a způsob uvádění některých her. Nesmí se však promítat do rozhodnutí, ve kterých jde o bezpečnost účastníků nebo o manipulaci a princip dobrovolnosti.

Při rozhodování vždy kriticky prozkoumejme vlastní motivy, které často dobře skrýváme i sami před sebou a nechceme si je přiznat. Chci uvádět tuto hru, abych účastníky vedl k zamyšlení nad tématem smrti, nebo spíš proto, že mě děsně baví role smrtky? Posílám děti na výsadek, aby se cvičily v orientaci a prohlédly si krásy okolí, nebo proto, abych měl chvíli klid a mohl si přečíst noviny?

Shrnutí

- Zážitkové akce spadají pod zážitkovou pedagogiku, která se zaměřuje hlavně na trénink dovedností a formování postojů.
- Základní metody zážitkové pedagogiky jsou učení prostřednictvím zážitku a rozšiřování komfortní zóny prostřednictvím dobrodružství.
- Pokud chceme pracovat s lidmi, měli bychom jim aspoň trochu rozumět.
- Lidé musí jít a spát. Potom chtějí být součástí skupiny a teprve pak se zajímají o smysl života, vesmíru a brouků.
- Lidé jsou různí. Kromě věku a pohlaví se liší mimo jiné vnímáním, způsobem komunikace, motivačním založením a zájmy.
- Většina sporů mezi instruktory nemá původ v rozdílných názorech nebo v selháních, ale ve špatné nebo nedostatečné komunikaci.
- Není důležité, co říkáme, důležité je, co ostatní slyší.
- Všímáme si nejen jednotlivců, ale i skupiny jako celku. Skupina není jen soubor jednotlivců, jako celek má svou vlastní dynamiku.
- Organizování akcí nás staví před řadu morálních otázek. Při hledání odpovědí na tyto otázky zohledňujeme v první řadě zájmy účastníků, nikoli zájmy svoje.

(nevědomě) fungují jako vzor, který je (podvědomě) účastníky napodobován. Jaký tým, takoví účastníci. I proto se snažíme, aby instruktorský tým fungoval co nejlépe.

Osobnost instruktora

Instruktor je nejkrásnější, nejlepší, nejrychlejší, nejchytřejší, nesmí mít nikdy hlad, žízeň a chuť na ženské (chlapy), a pokud ji má, musí si ji nechat zajít, musí mít vždy peníze a pokud je nemá, nesmí mu to vadit, a musí být ožralej až poslední, nesmí být měkkýš a nikdy nic neslibuje a jen maká a maká ... (instruktorský folklor)

V předchozí kapitole jsme probrali osobnosti obecně, nyní si posvítime detailněji na instruktory. Z níže uvedeného jasně plyne, že ideálním instruktorem může být Ieda superman. Některé požadavky jdou navíc proti sobě. Instruktor má být součástí skupiny a současně má mít svoji hru vždy pečlivě připravenou. A kdy to má jako stihnout? I superman by možná měl potíže a instruktoři jsou docela obyčejní lidé, takže důležitá je především dobrá vůle a odhodlání.

Motivace instruktora

Kdo chce zapalovat, musí sám hořet. (příslloví)

Motivaci účastníků už jsme probrali. Jaká je však motivace instruktorů? Instruktoři vkládají do akcí mnohem více svého času, energie a často i peněz, takže musí mít motivaci silnější než účastníci. Motivace instruktorů je také výrazně rozmanitější, takže v tomto případě je těžké uspořádat motivy do škátulek a seřadit. Uvedeme alespoň několik typických motivů:

- Touha po smysluplné a užitečné činnosti.
- Naplnění potřeby být součástí skupiny, radost ze spolupráce s ostatními instruktory.
- Hledání partnera, i když tato motivace se u instruktorů nevyskytuje tak často jako u účastníků.
- Zájem o účastníky, o jejich rozvoj.
- Učení se novým dovednostem, trénink organizačních schopností, průprava do života.
- Zájem o téma akce, potřeba ujasnit si vlastní názory a postoje. Nejlépe se člověk něco naučí, když to učí ostatní. Nejlépe si člověk ujasní postoje ke složitému tématu, když o něm uspořádá akci.
- Ukojení ega. Touha být ve středu pozornosti, stát se slavným, hýbat lidmi.
- Těžko popsatelná atmosféra zážitkové akce, radost z dobře odvedené instruktorské práce.

3 Instruktorský tým

N: Tak základy bychom měli nastudovaný a teď se na to teda můžeme vrhnout. Bude to super, už máme domluvenej bezva tým. Karel s Bóžou, Franta a Máňa do toho jdou určitě, možná i Eva a Honza. Jo a taky Pepa, což je dobře, protože taky chce dělat tu hru ve sklepě. ...

S: Není to už trochu moc?

N: Čím víc, tím líp. Aspoň to bude líp připravený.

S: Opravdu? Máte alespoň rozdělené úkoly? Kdo bude co připravovat?

N: My to děláme společně, aspoň mají všichni přehled a každý ví, co je potřeba udělat. Když udělá každéj kousek, tak to bude v pohodě.

S: A myslíš, že to bude fungovat? Kdo tomu vlastně šéfuje?

N: My jsme kamarádi, známe se už dlouho, my žánátního šéfa nepotřebujem. Teda Karel s Bóžou by potřebovali popohnat, jinak furt akorát cukrujou spolu. ... Franta toho má teďka hodně do školy, to je jasný. ... škoda, že Máňa chodí furt pozdě, ona má jinak dobrý nápady. ... No, ale s Pepou už jsme na schůzkách probrali aspoň pět variant té hry ve sklepě.

V této kapitole navazujeme na témata té předchozí – hlavně na psychologii a sociální vztahy – ale tentokrát se zaměříme na instruktory a instruktorský tým. Podobně jako v minulé kapitole i záležitosti zmíněné v této části jsou na vlastní akci „neviditelné“ a přesto velmi důležité. Kdybychom pozorovali akci pořádanou sladěným a vespělým instruktorským týmem a akci pořádanou týmem, který má sice bohaté zkušenosti, ale je rozhádaný a nevyspělý, rozdíl bude na první pohled výrazný, i když těžko uchopitelný.

Funguje zajímavý princip: jaký organizační tým, takoví účastníci. Tým udělá akci takovou propagaci, jaká se jemu líbí. Na akci se přihlásí lidé, kterým se propagace také líbí, takže jsou podobní. Na vlastní akci pak instruktoři

- V případě komerčních zážitkových akcí mohou být motivací i peníze, případně jiné materiální výhody, ale to je spíš výjimka.

Nemá moc smysl pít se o to, která motivace je lepší či horší. Pokud je výsledná akce kvalitní a přínosná pro účastníky či okolí, je vnitřní motivace věcí instruktora. Nicméně je velmi užitečné si tuto motivaci dopředu ujasnit, když už ne v rámci celého instruktorského týmu, tak alespoň individuálně.

Role, dovednosti, vlastnosti

Nedělej ramena, když máš malou košili. (příslaví)

Instruktor na akci vystupuje v mnoha rolích a kladou se nemalé požadavky na jeho dovednosti. Dostává se mimo jiné do rolí organizátora, pedagoga, rozhodčího, herce nebo i účastníka. Instruktor navíc musí mezi těmito rolemi plynule přecházet a měl by je hrát přirozeně, bez přehrávání.

Instruktor by měl umět od všeho trochu a zároveň být v něčem profík. Důležité jsou alespoň základní pedagogické a organizační dovednosti, schopnost jednat s lidmi, předstoupit před kolektiv. Ovšem i lidé, kteří mají hrůzu z vystupování před mnoha lidmi, mohou být platnými členy instruktorského týmu, pokud dobře zvládají jiné role.

Jaké vlastnosti má ideální instruktor? Je flexibilní, schopný, tvořivý, nevyčerpatelný, překvapující. Neupadá do stereotypu, rutiny. Stále se učí, zejména z vlastních chyb. Pozoruje, co a jak dělají ostatní. Má zdravé sebevědomí a současně zná svá slabá místa. Je si vědom svých možností i hranic. Protože však ideální není nikdo, instruktor by hlavně měl být upřímný. Pokud dělá něco, v čem není příliš zkušený, přízná to na rovinu.

Mezilidské vztahy

Instruktorská činnost se točí okolo lidí – účastníků i ostatních instruktorů. Mezilidské vztahy hrají na zážitkových akcích výraznou roli. Mezi důležité vlastnosti v této oblasti patří empatie, citlivost k náladě druhých, úcta a respekt k ostatním lidem, vřelost. Instruktor by si neměl hrát na někoho, kým není. Má si uchovávat dostatečnou autoritu a zároveň má být součástí kolektivu. Má být schopen jasně zavelet a zároveň má umět dělat si ze sebe legraci.

Ošemetným aspektem jsou partnerské vztahy na akcích. Partnerské dvojice často společně organizují akce a hledání partnera patří mezi časté motivace k organizování akcí i k účasti na nich. Partnerské vztahy jsou tedy na akcích běžné a není na nich nic zvláštního ani špatného. Pro instruktora by však partner (resp. hledání partnera) neměl být primárním zájmem na akci. Tyto

zájmy by z pohledu účastníka měly zůstat téměř neviditelné, protože působí rušivě na instruktorskou roli.

Priority

Ty musíš být změnou, kterou chceš vidět ve světě. (M. Gándhi)

Některé z výše uvedených požadavků se těžko naplňují. Naučit se vystupovat před davem účastníků, organizovat skupinu instruktorů nebo být schopen cítit se do druhého není jen tak. Potřebujeme zkušenosti a ty se získávají pomalu. Důležitou součástí instruktorské role jsou však také postoje. Na rozdíl od dovedností je volba priorit především otázkou vůle a nepotřebujeme k ní žádné bohaté zkušenosti.

Instruktor by měl být schopen potlačit po dobu akce vlastní zájmy. Jeho hlavním zájmem mají být účastníci. Vlastní pohodlí jde stranou, volný čas nepotřebuje. Instruktor by neměl mít proti účastníkům žádné výhody, které nejsou přímo zdůvodněny povinnostmi vyplývajícími z jeho instruktorské role. Instruktor může dostat jídlo protekčně dříve než ostatní, ale pouze pokud musí jít rychle chystat další hru. Rovnost s účastníky je velmi důležitá, bohužel však často porušovaná. Účastníci jsou na neopodstatněné výhody instruktorů citliví a zvýhodňování vede k výraznému podkopávání autority.

Instruktor, když už se pustí do akce, jde do toho naplno. Je nadšený, chce akci dělat. Dává si realistické cíle a tyto cíle, když už je jednou přijal za své, se snaží naplnit. V průběhu se soustředí pouze na dění na vlastní akci. Běžný vnější svět pro něj téměř neexistuje. Noviny nečte, mobil používá pouze pro komunikaci s ostatními instruktory. Není dobré brát si ani knížku na čtení. Pokud vznikne třeba prodleva při čekání na stanovišti, spíše než odvádět pozornost k průběhu knihy je lepší uvažovat nad vývojem akce, stavem skupiny, nadcházejícími hrami nebo prostě vypnout mozek a odpočívat.

Organizace týmu

Pro fungování instruktorského týmu platí stejné základní principy jako pro jiné pracovní skupiny. V této oblasti můžeme tedy čerpat poznatky z manažerské literatury. Zde se zaměříme pouze na prvky typické pro naše podmínky.

Vedení týmu

Existují vůdci, říká 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')

Podívejme se na obecné způsoby vedení týmu a jejich uplatnění (podle Plamínek, 2005).

- *Direktivní vedení* (dikta-torské vedení). Šéf má velkou autoritu a tým jasně řídí. Členové týmu mají jen omezenou volnost. Direktivní vedení je typické pro většinu firem.
- *Formální vedení*. Šéf orientuje svoji pozornost na sebe a na formality, tým není příliš řízen. Formální vedení je typické pro státní sektor.
- *Týmové vedení* (koo-perativní vedení). Šéf poskytuje prostor členům týmu, jeho role je hlavně koordinační. Členové týmu přijímají zvýšená práva, ale i odpovědnost. Dobré týmové vedení je vzácné.
- *Liberální vedení*. Šéf poskytuje hodně prostoru členům týmu. Na rozdíl od týmového vedení však v tomto případě šéf činnost příliš neřídí a vzniká tak atmosféra, která je sice přátelská, avšak chaotická. Liberální vedení v komerční sféře dlouho nepřetrvává, objevuje se občas v neziskovém sektoru.

Na zážitkových akcích se můžeme setkat se všemi styly vedení, pouze formální vedení není příliš časté. Většinou by naším cílem mělo být týmové vedení, které může dosahovat dobrých výsledků a současně poskytuje všem členům týmu dostatek prostoru pro realizaci. Direktivní vedení, pokud je dobře prováděno, má na zážitkových akcích také své místo, například v situaci, kdy tým mladých instruktorových adeptů pořádá akci pod vedením zkušeného instruktora. Direktivní vedení můžeme použít také při pořádání pravidelných akcí, u kterých je jasný průběh, protože tento styl vedení je časově efektivnější než týmové vedení. Liberální a formální vedení nejsou vhodné vůbec, bohužel liberální vedení je velice časté.

Rozdělení zodpovědnosti

V každém týmu je důležité jasné rozdělení zodpovědnosti, přičemž čím demokratičtější je styl práce, tím významnější je jednoznačné přiřazení kompetencí. Může jít například o finance, komunikaci s účastníky nebo rozsáhlou večerní hru. Pro každý takovýto důležitý úkol vždy jasně určíme garanta, který zodpovídá za jeho dokončení. Na plnění úkolu se může podílet řada lidí, garant možná ani nebude ten, kdo na něm odvede nejvíce práce, musí ale způsobit, že úkol bude splněn, a nese zodpovědnost za všechny důsledky. Garant musí být pouze jeden. Sdílená zodpovědnost plodí problémy – „já jsem myslel, že to pohlídáš ty“.

Dalším důležitým konceptem je delegování. Delegování znamená, že část úkolu, který máme na starosti, převedeme na jinou osobu. Delegování však

není pouhý rozkaz, pokyn k vykonání zadané činnosti. Při delegování dáme dotyčné osobě jasné zadání a ponecháme jí volnost splnit úkol podle jejích představ. Do osoby, na kterou úkol delegujeme, vkládáme důvěru, nestojíme jí za zády a nekontrolujeme každý krok. Dotyčný současně přijímá plnou zodpovědnost za správné splnění úkolu. Delegování vůbec nemusí respektovat hierarchii (oficiální či přirozenou). Začínající instruktor klidně může delegovat na hlavního vedoucího stanoviště ve hře, kterou má na starosti.

Důvody pro delegování mohou být následující:

- nemáme dostatek času, musíme dělat něco jiného,
- dotyčná osoba zvládne úkol lépe než my,
- chceme dotyčnou osobu zapojit.

Naučit se dobře delegovat úkoly není tak jednoduché, jak by se mohlo zdát. Často můžeme mít pocit, že by bylo jednodušší úkol udělat než ho delegovat. V dlouhodobém horizontu je však delegování většinou výhodnější, protože vede k lepšímu zapojení všech členů týmu, k rovnoměrnějšímu rozdělení záležitosti a také k získávání zkušeností a zvyšování kompetencí všech instruktorů.

Rozhodování

Při práci v týmu často musíme přijímat rozhodnutí, která ovlivňují všechny členy týmu. Základní způsoby přijímání rozhodnutí:

- *Autoritativní rozhodnutí*. Rozhodnutí přijímá jednotlivec po případné konzultaci s ostatními.
- *Většinové rozhodnutí*. K problému se vyjadřují všichni, o řešení se diskutuje, rozhoduje názor většiny.
- *Kompromis*. Hledá se řešení, které je přijatelné pro všechny. K dosažení kompromisu musí zpravidla každý trochu slevit ze svých požadavků.
- *Shoda* (konsenzus). O problému se diskutuje tak dlouho, dokud se nedospěje k rozhodnutí, se kterým se ztotožňují všichni členové týmu.

Čím demokratičtější způsob rozhodování, tím déle trvá. Občas jsou po demokratické diskuzi lidé více nespokojeni než po autoritativním rozhodnutí. Neexistuje tedy univerzální způsob vedení a rozhodování, vždy záleží na konkrétním týmu a situaci. Ani pro konkrétní tým neexistuje univerzální způsob rozhodování. Při dlouhodobém plánování a volbě cílů se snažíme o shodu, v krizových situacích sáhneme spíše po rychlejším autoritativním rozhodování. Měli bychom se však předem domluvit, kdo má právo činit autoritativní rozhodnutí.

Velikost týmu

Ideální počet členů týmu se pro většinu zážitkových akcí pohybuje okolo čísla šest. Počet členů týmu má být přiměřený akci. Nevhodná velikost týmu častěji znamená, že tým je příliš velký, než že je příliš malý. Ve velkém týmu se více rozloží práce a úkoly, ale domluva a koordinace jsou náročnější a zdlouhavější, spolupráce je méně osobní a členové týmu nejsou angažováni. Ve velkém týmu se vždycky najde někdo, kdo toho moc nedělá, a ten pak demotivuje ostatní. V malém týmu sice může na každého padnout hodně práce, ale všichni musí pracovat na plno, jsou angažováni a mají přehled. V malém týmu se mnohem snáz rozhoduje a dosahuje shody.

U rozsáhlých akcí potřebujeme na vlastní uvedení hodně instruktorů. V takovém případě rozdělíme instruktorový tým na tým A, který se aktivně podílí na vymýšlení a přípravě, a tým B, který pomáhá pouze s realizací.

Tým B toho ví o akci mnohem méně než tým A, proto tým B předem seznámíme se všemi důležitými prvky. Členové týmu B musí vědět nejen co mají dělat, ale také proč to mají dělat. Pokud budou jen vykonávat zadané úkoly a nebudou znát souvislosti, pak v případě, že akce jen trochu vybočí z naplánovaného průběhu, nebudou členové B týmu vědět, jak zareagovat. Navíc hrozí, že z rutinního provádění úkolů budou otráveni a demotivováni. Už při přípravě proto myslíme na to, aby akce byla zajímavá i pro členy týmu B.

Složení týmu

Složení instruktorového týmu by mělo být pestré a vyvážené: měl by být vyvážen mužský a ženský prvek, zastoupeny všechny důležité týmové role, mělo by být komu přidělit důležité funkce. Kategorie muž a žena rozebírat nebudeme, pouze stručně popíšeme týmové role a funkce a také se zmíníme o tom, jak funguje sestavování týmu v realitě.

Týmové role

Podobně jako typologií osobnosti, i typologií týmových rolí existuje celá řada. Zde uvedeme jednu z nejčastěji používanějších typologií (Belbinovská typologie, původně uvedena v „Team roles at work“, Belbin, M., Belbin, R.M., Butterworth-Heinemann, 1996).

Všechny role jsou pro úspěšné fungování týmu důležité a každá by měla být alespoň částečně pokryta. Toho můžeme dosáhnout i v týmu menším než osm lidí, protože každý člen týmu zaujímá roli několik. Role jsou do určité

míry vrozené, proto se je nesnažíme mezi členy týmu direktivně rozdělovat. Spíše svoje role pojmenujeme a snažíme se pokrýt případné mezery.

Předseda (vedoucí, koordinátor) – klidný, dominantní, stabilní, uznávaný. Koordinuje tým, vede ho ke spolupráci a k dosažení cílů. V diskusi nedominuje, jeho přispěvkem je položení správných otázek. Jeho vedení spočívá především v sociální rovině, má osobní kouzlo a autoritu.

Navrhovatel (režisér, konstruktér) – činorodý, impulzivní, dominantní, extrovertní. Navrhne a řídí práci v týmu. Vyžaduje akci, žene tým k vyšší produktivitě. Je společensky orientovaný, netrpělivý, temperamentní.

Inovátor (chrlič nápadů) – inteligentní, individualistický, dominantní, introvertní. Přichází s novými nápady a podněty, vyhledává problémy a originálními způsoby je řeší. Má velkou představivost a je zdrojem inspirace pro celý tým. Zajímají ho jen globální náhledy, žádné detaily.

Upozorňovatel (ověřovatel, rejpal) – racionální, stabilní, skeptický, inteligentní. Hodnotí nápady, posuzuje řešení, varuje před chybami, hraje roli ďáblová advokáta. Dokáže jasně a srozumitelně analyzovat a argumentovat. Není příliš nadšený, ale díky tomu je neobjektivnějším členem týmu a je velmi důležitý.

Organizátor (tahoun) – svědomitý, disciplinovaný, výkonný, stabilní. Stará se, aby nápady a rozhodnutí byly transformovatelné do konkrétních úloh a zajišťuje, aby byly realizovány. Pracuje systematicky, má rád pevné struktury. Bývá nepružný a potřebuje impulz. Když ho dostane, dotáhne věci do konce.

Objevovatel (shánil, vyhledávač zdrojů) – společenský, čilý, přátelský, domínantní. Shromažďuje informace a nápady, navazuje kontakty, získává podporu z venku. Nejlépe se mu daří pod tlakem, rychle se nadchne, ale nadšení ho rychle opustí. Je dobrý improvizátor.

Podporovatel (hasič, strážce pohody) – citlivý, mírný, extrovertní, nedominantní. Je přátelský a vstřícný. Umí dobře naslouchat, tlumí rozpory, podporuje ostatní a stará se o dobré vztahy v týmu. Rozvíjí nápady, všimá si potřeb a problémů ostatních.

Dokončovatel (dotahovač) – tichý, pečlivý, úzkostlivý, introvertní. Má rád jasné pokyny. Stará se o dodržování řádu a časových plánů. Do detailů vše kontroluje a dává pozor, aby se na nic nezapomnělo. Je starostlivý, občas až moc. Neraď deleguje práci na ostatní.

Funkce

Funkce členů týmu jsou techničtějšího rázu. Funkce jasně rozdělujeme, na rozdíl od rolí.

Zdravotník: Má na starosti lékařnickou a ošetření všech zraněných a nemocných. Zdravotník by měl mít minimálně školení první pomoci, u akcí pro děti musí mít i oficiální potvrzení. První pomoc by měli být schopni poskytnout všichni členové týmu.

Hospodář: Spravuje materiál a pomáhá ostatním s technikou. Většinou má také auto a řídí ho.

Ekonom: Stará se o peníze: sestavení rozpočtu akce, výběr peněz od účastníků, vyúčtování nákladů s instruktory, placení objektu, žádosti o dotace. Schraňuje oficiální dokumenty.

Dokumentátor: Fotí, vede kroniku, zapisuje reálný průběh akce (co se skutečně dělo, jak dlouho co trvalo, takové zápisy jsou neocenitelné při organizaci dalších akcí). Po akci zajišťuje zveřejnění dokumentů (hlavně fotek).

Kuchař: Sestavuje jídelníček, nakupuje, vaří. I pokud se v kuchyni střídá více instruktorů (případně vypomáhají účastníci), je nezbytné, aby hlavní dozor nad kuchyní měl jeden člověk. Nemusí nutně vykonávat všechnu práci, ale musí být schopen kuchyňské práce koordinovat.

Tiskový mluvčí: Má na starosti kontakt týmu s okolím. Především komunikuje s účastníky, v případě rozsáhlejších a známějších akcí i s médií.

Hlídač času: Hlídá, kdy má co začít a že to opravdu začne. Úpokořuje účastníky, aby byli včas připraveni. Tato funkce se, na rozdíl od ostatních, mezi členy týmu často přesouvá.

Zlý muž: Má u účastníků dostatečnou autoritu. Když účastníci zlobí, dokáže je srovnat. V optimálním případě nikdo takový není potřeba, avšak optimální případy neexistují. Tato funkce je důležitá hlavně u akcí pro děti a mládež.

Skladba týmu v realitě

Za optimálních učebnicových okolností na začátku příprav poskládáme tým s jasně určeným šéfem, se skladbou členů odpovídající připravovanému typu akce a vyváženou podle všech výše uvedených kategorií (pohlaví, role, zaměření, funkce). V optimálním případě se složení týmu nemění, všichni členové týmu se účastní příprav od začátku a naplno.

Tomuto modelu se možná mohou přiblížit profesionální komerční firmy, realita zážitkových akcí pořádaných v neziskovém dobrovolnickém sektoru bývá úplně jiná. Skládání týmu funguje spontánně, důležitou roli hrají mezilidské vztahy (s kým je mi dobře), setrvačnost (s kým už jsem akci organizoval)

a vnější vlivy (kdo má zrovna čas). Nemá smysl se tomu výrazně bránit, v dobrovolnickém sektoru jsou pro úspěšné odvedení akce dobré mezilidské vztahy většinou důležitější než vyvážené týmové role.

Znalost týmových rolí je však důležitá i v tomto kontextu. Pokud nemůžeme nebo nechceme ovlivnit složení týmu, pak měníme alespoň svoje chování. Dobrý instruktor je flexibilní a přizpůsobuje své chování a svou roli potřebám týmu. Týmová role je do značné míry vrozená, takže nelze chování přizpůsobovat libovolně (málokdo zvládne přepínat mezi navrhovatelem a podporovatelem), nicméně většina lidí má předpoklady pro alespoň tři role a je schopna mezi nimi přecházet.

Ošemetná je otázka šéfa. V ideálním případě má tým šéfa, který má u všech členů týmu autoritu, má dobré vedoucí schopnosti a je pro akci nadšený. Jasně určený šéf týmu je výhodou i pokud používáme týmový styl vedení. V realitě je to ovšem komplikovanější. Pokud je tým složen ze stejně zkušených lidí a není v něm nikdo, kdo by měl přirozenou autoritu, je role případného šéfa spíše formální. V takové situaci je důležité dbát na jasné rozdělení kompetencí a odpovědností za dílčí oblasti.

Často se také stává nositel nejvyšší přirozené autority, není pro akci nejvíce nadšený, například proto, že nemá moc času, protože má na starosti spoustu dalších věcí. Důležité je, aby v týmu byl alespoň jeden člen, který je pro akci zapálený a velmi mu na ní záleží. Zkušený tým zvládne akci, i když v něm není nikdo, kdo by akci vyloženě přijal za svou, ale akci pak chybí jiskra.

Schůzky

Důležitou součástí práce týmu jsou schůzky („týmovky“). Realizovat tyto schůzky tak, aby byly efektivní, konstruktivní a současně příjemné, není jednoduché. A tak se často stává něco z následujícího.

- Členové týmu chodí na schůzky pozdě, případně nechodí vůbec.
- Na schůzkách panuje velmi příjemná společenská atmosféra, všichni se dobře baví, sní se spousta jídla... ale moc se toho nevyřeší.
- Na schůzkách panuje strohá atmosféra, všichni se ostýchají mluvit... a taky se toho moc nevyřeší.
- Většina schůzek se stráví řešením jednoho dílčího problému.
- Na schůzce se natukne spousta různých věcí, ale nic se nevyřeší pořádně.
- Na schůzce se vygeneruje seznam úkolů, které je potřeba udělat. Na další schůzce se zjistí, že téměř nic není uděláno.
- Mluví jen několik málo členů, ostatní mlčí.

Je vám to povědomé? Jak z toho ven? Tyto problémy nelze řešit mechanicky, důležité je připustit si problém a společně ho v týmu prodiskutovat. Zde uvedeme dílčí rady, které samy o sobě schůzky nezachrání, mohou však pomoci k lepšímu průběhu.

Organizace schůzek

Na začátku schůzky určíme, co chceme během ní vyřešit, případně i kolik času hodláme jednotlivým bodům věnovat. Dáváme si realistické cíle, omezíme počet témat, neřešíme vše na jedné schůzce. V průběhu schůzky se máme na pozor, abychom se neutopili v jednom konkrétním problému, zejména pokud ani není jasné, zda je tento problém relevantní. Typicky k tomu dochází při vymýšlení programu, kdy si jeden člen vzpomene na hru, kterou někdy hrál, sáhodlouze ji popíše ostatním (včetně informace o tom, že si při ní odřel levé koleno), ostatní začnou rozebírat výhody a nevýhody této hry, vymýšlet varianty, úpravy a vylepšení, a přitom ani není jasné, jestli se tato hra vůbec na akci použije (většinou se nepoužije).

Plánovací schůzky před akcí rozdělíme na společenskou a konstruktivní část. Je přirozené, že členové týmu si chtějí povídat nejen o připravované akci, ale také o zážitcích, sdělit si drby a podobně. Je však kontraproduktivní, pokud se prolínají drby a stanovování cílů akce, natož pak pokud jedna část týmu řeší cíle a druhá drby.

Pokud se členové týmu nevidají mimo přípravné schůzky, uspořádáme občas čistě společenskou sřívací schůzku. Na takové schůzce můžeme jít třeba do kina na film související s tématem akce nebo si prostě jen tak jít popovídat do čajovny nebo zahrát volejbal. Velmi dobrou formou schůzky je společný výlet na místo konání. Na takovém výletě se dají pěkně zkombinovat společenské i přípravné části schůzky (třeba povídání drbů během cesty a plánování trasy her na místě).

Brainstorming

Takový Medvěd s malým rozumkem mívá totiž všíjaké nápady a někdo dostane nějaký nápad a ten se mu v duchu zdá velmi nápaditý, ale když vyjde na světlo boží a před jiné lidi, je hned docela jiný. (A. A. Milne)

Při vymýšlení nápadů a námětů je užitečnou technikou brainstorming (používáme například pro vymýšlení názvu, cílů, her, motivací). Stanovíme cíl brainstormingu a pak postupujeme podle následujících pravidel.

- Všichni členové týmu říkají nahlas libovolné nápady vztahující se k cíli.

- O nápadech se nediskutuje.
- Nápady se nehodnotí (ani pozitivně, ani negativně).
- Nápady zapisujeme tak, aby na ně všichni viděli. Zapisujeme všechny nápady.
- Při vymýšlení se inspirujeme cizími nápady.
- Snažíme se zapojit všechny členy týmu.

Při brainstormingu by měla panovat otevřená atmosféra, lidé se nesmí stydět říkat všechny svoje nápady. Poté, co vygenerujeme spoustu nápadů, přistoupíme k druhé fázi, ve které nápady kriticky projdeme a proškrtneme a následně detailně prodiskutujeme nadějné kandidáty.

Pro uspořádání myšlenek můžeme využít myšlenkové mapy (viz Buzan, 2007). Doprostřed velkého papíru napíšeme ústřední heslo a dál pak na papír sepisujeme související hesla (myšlenky, informace, nápady). Jednotlivá hesla spojujeme čarami podle toho, jak spolu souvisí.

Výstupy schůzky

Na začátku schůzky určíme zapisovatele; ten zaznamenává všechny důležité myšlenky, které na schůzce zazní. Do zápisu poznamenáváme nejen konkrétní dořešené body, ale i nedotažené nápady, šílené myšlenky a nereálné vize. Tyto poznámky se mohou hodit v dalším průběhu přípravy, minimálně jako argument „toto už jsme řešili a nikam to nevedlo“.

Ze schůzky by měly vyplynout jasně formulované úkoly pro jednotlivé členy týmu. Úkoly by měly být realistické a rovnoměrně rozdělené. Začátek každé schůzky věnujeme aktuálnímu stavu úkolů, odškrtneme si, co je již vyřešeno, zkontrolujeme postup na úkolech, na kterých někdo pracuje.

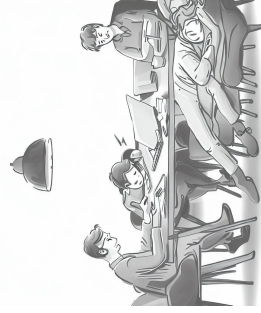
Pro komunikaci v rámci týmu jsou výborným prostředkem wiki-stránky, webové stránky, které lze editovat. Tyto stránky lze použít ke shromáždění všech podkladů souvisejících s akcí, ke zveřejňování zápisů a k aktualizaci seznamu úkolů. Hlavní výhodou wiki-stránek, oproti například komunikaci e-mailem, je centralizace (vše je na jednom místě) a aktuálnost (nemělo by se mi stát, že omylem použiji starou verzi). E-mail je vhodný pro upozorňování na aktualizace nebo pro rychlé řešení drobných záležitostí, jakékoliv rozsáhlejší podklady je však dobré archivovat na centrálním místě (wiki-stránky).

Schůzky na akci

V průběhu akce by se měl celý tým každý den alespoň jednou sejit. Většinou se tak děje buď po obědě, nebo večer. V rámci těchto schůzek diskutujeme o následujících bodech.

- Hodnocení, zkušenosti. Protože ne všichni instruktoři bývají u všech her, vzájemně se informujeme o průběhu, stručně probereme hry z minulého dne, zhodnotíme, co se povedlo a co se nepovedlo. Plynou z toho důsledky pro zbytek programu?
- Účastníci. Jak si vedou, v jakém jsou stavu? Jak se vyvíjí vztahy ve skupině? Má někdo z účastníků problém? Máme my s někým z účastníků problém? Působí hry tak, jak jsme očekávali? Došlo u některé hry k neočekávanému vývoji?
- Program na následující den. Revidujeme program s přihlédnutím k aktuálnímu vývoji, počasi a stavu účastníků. Doladíme detaily a domluvíme přesnou koordinaci instruktorů.
- Problémy. Vynořily se problémy v instruktorském týmu? Pokud ano, zatím si je otevřeně vyřkáme a vyřešíme.
- Pochvaly, povzbuzení. Nehledáme pouze problémy, ale řekneme si také, co se povedlo, z čeho máme radost. Povzbudíme se vzájemně do dalšího průběhu.

Pro schůzky na akci je obzvlášť důležité, aby probíhaly v konstruktivní atmosféře, protože na ně není moc času. Pokud narazíme na témata, která lákají k rozsáhlejší diskuzi a nejsou úplně aktuální, zapíšeme si je a probereme po akci. Zvlášť u pozdně večerních schůzek dobře zvážíme, zda je přínosnější diskuze nebo spánek.



Shrnutí

- Na instruktora jsou kladeny velké požadavky. Měl by umět vystupovat v mnoha různých rolích, hlavně však musí mít odhodlání a dobrou vůli.
- Instruktoři mají pro pořádání akce své motivy, za což se nemusí stydět, ale měli by si je připustit.

- Dobře fungující instruktorský tým nevznikne sám od sebe.
- Tým má mít jasného šéfa a jednoznačný styl vedení.
- Tým si musí umět zřetelně rozdělit zodpovědnost. Každý samostatný úkol by měl mít přiděleného jednoho garanta.
- Úkoly nemusí vždy řešit ten, kdo je umí vyřešit nejlépe. Využíváme delegování. Úkoly rozdělujeme tak, aby se zapojili všichni členové týmu.
- V týmu by měly být zastoupeny různé role. Pokud k rolím nepřihlížíme při sestavování týmu, alespoň přizpůsobujeme svoje chování skladbě týmu.
- Aby byly schůzky týmu efektivní, musíme je alespoň trochu organizovat a chovat se konstruktivně.

tisíc lidí. Takovou akci připravujeme alespoň půl roku dopředu. Na přípravu kvalitní akce potřebujeme alespoň deset celovečerních týmových schůzek (případně adekvátní počet víkendových schůzek). I malou akci ale začneme připravovat alespoň měsíc před jejím konáním, už jen kvůli propagaci.

Zrání

V první fázi formujeme tým. Pokud tým dosud neorganizoval žádnou akci, měli bychom se vzájemně představit z „instruktorského“ pohledu – komu vyhovuje která role v týmu a jaký typ her rád uvádí. Dál si ujasníme osobní motivaci členů týmu. V této fázi připrav tým pracuje téměř výhradně společně a všichni členové týmu mají přehled o všem dění.

Vymýšlení se v této fázi pohybuje v abstraktní rovině. Určujeme cílovou skupinu, cíle a témata akce, volíme název. Hledáme inspirační zdroje, základní motto. Určíme termín akce. Tyto prvky hledáme tak dlouho, dokud je všichni členové týmu nepřijmou pevně za své.

Budování kostry

Složení týmu by už mělo být fixní, týmové role by měly být jasně rozděleny a přijaty (ne nutně oficiálně). V této fázi se již členové týmu připravují na schůzky individuálně, tým však stále pracuje převážně společně.

Začínáme řešit základní materiální aspekty akce. Domlouváme objekt, sestavujeme finanční rozvahu, rozjíždíme propagaci. Pokud jsme v objektu nikdy nebyli, uděláme tam týmový výlet a projdeme okolní terén. Rozdělujeme si základní formální garance: objekt, finance, propagace, program, materiál.

Po programové stránce se věnujeme hlavním programovým blokům a sestavujeme kostru scénáře. Hlavní bloky rozdělujeme mezi členy týmu. Upřesňování jednotlivých bloků probíhá samostatně (nebo po mini-týmech).

Doladování

V závěrečné fázi převažuje individuální příprava, případně příprava po menších skupinách. Schůzky celého týmu mají synchronizační charakter. V této fázi už nemá nikdo přehled úplně o všem, každý člen týmu si plní svoje úkoly.

Výbereme účastníky a komunikujeme s nimi, tj. předáme přesné informace k akci, vybereme peníze. Domlouváme materiální zabezpečení, logistiku: kdo co zajistí a doveze, kdo kdy kde bude.

Program v této fázi již pouze doladujeme. U klíčových her dotahujeme detaily, do scénáře doplňujeme výplně a připravujeme záložní hry pro případ

4 Zabezpečení akce

N: Tak ten tým už jsme pročesali a máme úplně konstrukční schůzky. Už máme spoustu zajímavých námětů na hry...

S: Jak se to vlastně bude jmenovat? Už jste zahájili propagaci?

N: No, zatím máme dva kandidáty na název: „Tour de sklepy XV“ a „Sova Která Letěla Enem Pětkrát“. Nemůžem se rozhodnout, které zvolit. Pepa už vymýšlí letáček, ale furt nemůže najít vhodný ilustrační obrázek.

S: A kde se to vlastně bude konat?

N: No, máme domluvenej super objekt v Adršpachu, krásný okolí a má to sklep jak vyšítej.

S: Není to daleko na víkendovou akci? Jak dlouho se tam bude cestovat? Kolik bude stát cesta a ten objekt? Máte odhad rozpočtu?

N: Zatím ne, ale už jsme si říkali, že bychom se nad tím asi měli zamyslet, abychom to mohli dát do té propagace. No jo, jenže vymýšlet ty hry je daleko zajímavější... .

V této kapitole se zabýváme praktickými záležitostmi, které se týkají zajištění akce. Začneme popisem přípravy – kdy co děláme. Dále se zaměříme na propagaci, materiální zabezpečení a na práci účastníků na akci.

Příprava akce

Přípravné práce lze u malých i velkých akcí rozdělit do čtyř základních fází. Podle toho, zda jde o akci velkou, nebo malou, se přípravy liší délkou, náročností a mírou detailnosti.

Za velkou zážitkovou akci můžeme považovat třeba třítydenní tábor pro děti, týdenní intenzivní akci pro dospělé nebo rozsáhlou jednodenní hru pro

nepříznivého počasí. Kontrolujeme scénář, zda opravdu splňuje cíle vytyčené na počátku.

U méně zásadních akcí může značná část dolaďování probíhat přímo na akci, zejména pokud je instruktorský tým zkušební a jde o standardní akci. Základní kostra by však měla být vždy připravena před akcí, v klidu a s rozvahou. Zkušební instruktor zvládne improvizovat konkrétní hru přímo na akci, je ale velmi obtížné vymýšlet za běhu návaznosti a dramaturgii tak, aby program někam směřoval.

Vyhodnocení

Po každé akci by mělo proběhnout vyhodnocení. Pokusíme se od účastníků získat zpětnou vazbu (osobním rozhovorem nebo písemným dotazníkem). Zamyslíme se nad vytyčenými cíli a odhadneme, do jaké míry byly naplněny. Rozebereme, co se povedlo a co se nepovedlo. Poučíme se z chyb, ale také se radujeme z úspěchů. Prostě Kolbův cyklus aplikujeme nejen na účastníky, ale i na sebe. U menších akcí může vyhodnocení proběhnout přímo na místě po ukončení. U velkých akcí mu věnujeme alespoň jednu samostatnou schůzku týmu po akci.

Akci po ukončení vyhodnotíme také pragmaticky – vyúčtování, vrácení materiálu. Tato část organizování je nevědná a nepopulární, uděláme ji však co nejdříve, jinak se materiální nedostatky mohou stát temnou stránkou jinak podávané akce.

Po originálních autorských akcích sepíšeme závěrečnou zprávu. Tato zpráva slouží k předání zkušeností ostatním – kamarádům, ostatním členům organizace nebo prostě prostřednictvím internetu komukoliv, kdo má zájem. Závěrečná zpráva je však smysluplná i pro interní poučení týmu – písemný projev nutí člověka přesněji formulovat myšlenky a utřídit si je. Závěrečná zpráva může obsahovat například shrnutí základních metodických záležitostí a zkušeností, rozpočet, program akce a popis premiérových her.

Propagace

Nutnost a rozsah propagace závisí na cílové skupině. I pokud organizujeme akci pro stálý kolektiv, věnujeme propagaci náležitou pozornost, protože propagace pomáhá vytvářet očekávání účastníků a připravuje atmosféru akce.

Název akce

Dobrý název je důležitý, a to nejen pro zjevnou roli v propagaci, ale také pro skrytou roli působení na organizátory. Název používáme dlouhou dobu při přípravě akce, píšeme si ho do diáře, je na složce s materiály. Po vydařené akci používáme název ještě dlouho při vzpomínkách. Může se stát, že akce se stane pravidelnou a název je používán mnoho let. A co víte, možná se vám někdy objeví i v životopise. Název je zkrátka důležitý.

Měl by být krátký, úderný, zajímavý, vystihující podstatu akce, snadno zapamatovatelný. Upřednostňujeme jednoslovné názvy, protože při používání se název tak jako tak zkrátí na jedno slovo. Nevhodné názvy: příliš dlouhý text, špatně zapamatovatelný či vyslovitelný název, název původně používaný pro jinou akci (ať už zážitkovou či jinou), sousloví vyvolávající nežádoucí konotace (například vlivem reklam), příliš obecný název.

Současně s názvem volíme logo akce. Může jít o graficky ztvárněné logo, ale klidně stačí i volba specifického fontu, který budeme vždy používat. Logo pak použijeme na všech souvisejících materiálech: propagační letáky, dopisy účastníkům, materiály použité na akci. Logo pomáhá vytvářet ducha akce.

Příklady názvů akcí: Ad fontes, Ansuz, Archa, Bahno a hvězdy, Bottega, Civilizace, Exit, Fénix, Hi-Tech, Kaleidoskop, Křižáci, Létaující patison, Létování, Nádech, Odysea Země, Proč kolotoč?, Příběhy, Rubikon, Řeka života, Schody do nebe, Šeravy, TMOU, Tramtárie, Tvrz, Zimní odysea.

Termín akce

Při volbě termínu bychom neměli zohledňovat pouze diáře instruktorů, ale také bychom se měli zamyslet nad termínem s ohledem na propagaci. Termín je totiž často jedním z nejdůležitějších kritérií, podle kterých se lidé rozhodují. Nad termínem se zamyslíme z pohledu cílové skupiny a klademe si například následující otázky:

- Není v tomto termínu již jiná akce? Hledáme konkurenční akce, které se zaměřují na stejnou cílovou skupinu, hlavně pak akce známější, s delší tradicí a od větších organizačních než je naše.
- Jsou v tomto termínu svátky? Chce naše cílová skupina na tento svátek spíše zůstat doma, nebo někam vyjet?
- Má v tomto termínu cílová skupina klidné období? Není zkouškové?
- Budeme mít dost času na propagaci? Akce v září se například špatně propagují, protože během prázdnin bývají lidé mimo dosah propagace.

Také délku akce zvažujeme s ohledem na cílovou skupinu. Sehnat děti na třítydenní tábor není problém, vysokoškoláky na čtrnáctidenní akci už budeme

dostávat těžko a získat pracující na déle než týden je téměř nemožné. Většinou platí, že čím delší akce, tím náročnější shánění účastníků.

Obsah propagace

Propagace by měla obsahovat minimálně následující informace:

- Termín: kdy se akce koná, uvádíme i den v týdnu.
- Cílová skupina: pro koho je akce určena (věk, charakteristika účastníků, požadované schopnosti); pokud je akce otevřena široké veřejnosti, mělo by to být z propagace zřejmé.
- Přihlašování: do kdy je potřeba se přihlásit, jakým způsobem se přihlašuje.
- Organizátoři: minimálně název a logo organizace, dál uvádíme alespoň seznam křestních jmen, aby bylo vidět, že za akcí stojí nějaká živá lidé a ne jen abstraktní instituce.
- Základní charakteristika akce: pracovní/nepracovní, jaké je téma akce, co se zhruba bude na ní dít.
- Cena (alespoň přibližná).
- Kontakt pro dotazy a upřesnění.

Ve většině případů poskytujeme i následující informace.

- Kde se akce koná (někdy můžeme chtít utajit místo konání, pak uvádíme alespoň rámcovou oblast).
- Potřebné vybavení: pokud není potřeba nic zvláštního, posíláme informace o vybavení až účastníkům, kteří se přihláší.
- Motivační informace: citáty, ilustrace, odkazy na podobné akce, na předcházející akce pořádané organizátory, na minulé ročníky, odkazy na zdroje související s tématem.
- Pro zvýšení důvěryhodnosti můžeme uvést celá jména a stručnou charakteristiku organizátorů (nejlépe originálně provedenou).

Způsoby propagace

Propagaci vedeme po více liniích, které jsou vzájemně provázané. Pro každý způsob propagace uvádíme jiné informace a jinak je strukturuje.

Webové stránky Webové stránky jsou v současnosti převažující formou propagace. Ostatní způsoby propagace směřují k tomu, aby se potenciální zájemce na ně podíval. Webové stránky akce by měly obsahovat všechny důležité informace, měly by však být přehledně uspořádány, aby se v nich zájemce při

první návštěvě neztratil. Raději volíme stránky jednoduché, střídme, úderné. Stránky akce umísťujeme pokud možno na server pořádající organizace.

Letáček Pokud máme webové stránky akce, pak účel letáčku je přimět potenciálního účastníka, aby se podíval na stránky. Letáček tedy může být informačně řídký, nemusí obsahovat všechny informace. Musí však být zajímavý a upoutat v záplavě dalších letáčků. Řídíme se heslem: „Většina lidí špatně vidí a spěchá.“

Několik tipů pro výrobu letáčku: na letáčku musí být výrazný název akce, termín a webová adresa; písmo volíme bezpatkové (jde lépe číst z dálky), volíme velký font, nepoužíváme příliš mnoho různých velikostí (typů) fontu; využíváme obrázky a barvy. Pokud nemáme finanční prostředky na barevnou tiskárnu, vybarvujeme ručně nebo kopírujeme na barevný papír.

Letáček umísťujeme tam, kde se zdržuje naše cílová skupina, typicky tedy klubovny, nástěnky ve školách, knihovny.

Elektronický leták Elektronicky můžeme šířit i klasický letáček (naskenovaný), pro elektronické šíření se však hodí spíš čistě textová verze, která obsahuje pouze základní informace z letáku a výrazný odkaz na webovou stránku. Tento text rozesíláme e-mailem (přes známé, přes internetové konference) a zveřejňujeme na internetových vývěskách, v relevantních diskuzních fórech a v internetových kalendářích akcí.

Souhrnné kalendáře Velké organizace vydávají souhrnný kalendář všech akcí, který obsahuje pouze termín, název a stručnou charakteristiku akce. V tomto případě neuvádíme v charakteristice prvky, které jsou společné všem akcím dané organizace. Naopak zdůrazníme, čím se akce liší od ostatních.

Osobní propagace Stále zůstává neúčinnějším způsobem propagace. Za účelem osobní propagace připravíme zmenšené kopie letáčků (velikost A5 nebo A6), které rozdáváme s osobním komentářem vytvářeným lidem. Pokud rozesíláme elektronický letáček mailem, doprovodíme standardní pozvánku stručným osobním komentářem o tom, proč zrovna dotyčný člověk by mohl mít o akci zájem.

Dotazník

Součástí propagace a komunikace s účastníky před akcí může být i dotazník, který zasláme účastníkům. Dotazník může plnit víc funkcí:

- podklad pro výběr účastníků (pokud očekáváme větší poptávku, než je kapacita akce),

- informace o účastnících (pokud na akci jedou účastníci, které osobně neznáme),
- motivace, naladění účastníků (účastník musí již před akcí vyvinout aktivitu, na akci potom přijíždí více navnaděn).

Pokud po účastnících vyžadujeme vyplnění dotazníků, měli bychom je využít. Minimálně by si měli všichni instruktoři dotazníky prostudovat. Vyplněným dotazníkem věnujeme náležitou pozornost, ale nehrajeme si na psychology a neodvozujeme z odpovědí příliš mnoho. Dotazníky můžeme též využít na začátku akce v rámci seznamovací hry.

Příklady klasických otázek do dotazníku:

- základní informace (jméno, věk, kontakt, studium, zaměstnání),
- zdravotní omezení a speciální požadavky (léky, alergie, vegetariánství),
- dovednosti (fyzická výdrž, plavání, hra na hudební nástroj, fotografování),
- motivace, zkušenosti (proč jedeš na akci?, co očekáváš?, byl jsi už na podobné akci?),
- závislosti (na alkoholu, kouření, internetu, mobilním telefonu),
- otevřené osobní otázky (co jsi dělal loni o prázdninách?, o čem sníš?, v čem jsi dobrý?),
- nevážné otázky, prostor pro kreativitu (nakresli kotávku, napiš básničku o pávničce),
- otázky týkající se tématu akce.

Dotazník vždy chystáme na míru konkrétní akci, nepoužíváme prefabrikované univerzální formuláře. Pokud chceme, aby účastníci projevili při vyplňování kreativitu, pak sami pojmemme úpravu dotazníku kreativně (například doprovodné ilustrativní obrázky).

Přihlašování

Žijeme v době mobilních telefonů a to ovlivňuje i způsob, jak se účastníci hlásí na akci. Lidé plánují na poslední chvíli a jsou zvyklí své plány dynamicky měnit. Pokud zveřejníme termín, do kdy se účastníci musí hlásit, hodně z nich se ozve až těsně před jeho vypršením (a také často až po něm). Lidé se zdráhají závazně se přihlásit na akci dva měsíce předem, na druhou stranu je možné získat účastníky i dva dny před začátkem týdenní akce. Ženy plánují s větším předstihem než muži, takže se hlásí dříve, na druhou stranu častěji mění plány a je u nich tedy pravděpodobnější, že se ještě odhlásí.

Účastnický poplatek vybíráme jako součást registrace (bezhotovostně převodem na účet). Je to sice složitější než vybrat poplatek přímo na akci v hotovosti, vybraný poplatek však výrazně zvyšuje pravděpodobnost, že účastníci

opravdu dorazí. Nicméně i v tomto případě bychom měli počítat s tím, že téměř jistě se nedostaví všichni přihlášení. V případě vysokého účastnického poplatku jasně uvedeme storno podmínky.

Materiální zabezpečení

Kromě programového zajištění akce, kterému je věnována většina této knihy, musíme akci zabezpečit i po materiální stránce. Materiální zabezpečení je ovšem specifické pro různé typy organizací. Zde zmíníme jen základní aspekty, které jsou společné: shánění objektu, materiál, lékárníčka. Vynecháváme několik důležitých oblastí jako je vaření nebo finance, protože ty se pro různé typy akcí výrazně liší a na některé se vztahují i různé zákony.

Objekt

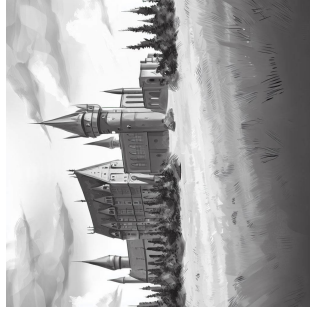
Zařizování objektu a související administrativu by měl mít na starosti jeden jasně určený člen týmu. V první fázi objekt vybereme a rezervujeme. Pokud neznáme žádný vhodný objekt, dáme v první řadě na doporučení známých. Upřednostňujeme objekty, se kterými má někdo zkušenost s pořádáním zážitkové akce. Pokud neuspějeme, můžeme využít specializovaných internetových vyhledávačů.

Typické žádoucí vlastnosti objektu pro zážitkovou akci:

- Přiměřený komfort. Záleží samozřejmě na typu akce, jiný komfort je nutný pro trénink přezítí a jiný pro manažerský teambuildingový kurz. Hledáme komfort přiměřený, nic víc, nic málo.
- Dostatečné společenské prostory uvnitř, tj. místnost, kam se pohodlně vejdou všichni účastníci.
- Zajímavé a pestré okolí, především co se týče přírody (lesy, louky, voda, skály).
- Dostupnost přiměřená délce akce (na tři týdny má cenu jet na druhý konec republiky, na dva dny nikoli).
- Izolovanost od okolí. Většinou hledáme objekt, který stojí mimo zástavbu a který můžeme mít sami pro sebe.

Pokud jsme našli objekt, zjistíme ještě před rezervací:

- Jaká je kapacita objektu? Jaké jsou k dispozici prostory? Kolik je tam místností? Je tam velká společenská místnost?
- Jaký je způsob spaní? Je potřeba mít vlastní spacáky, karimatky?
- Je možnost vlastního vaření? Jak je vybavena kuchyně? Je potřeba mít vlastní hrnce, nádoby? Musí mít účastníci svoje misky a hrnky?



- Je tam pitná voda? Elektrina? Jaká jsou k dispozici hygienická zařízení? Musí se topit v kamnech? Jsou hygienické podmínky adekvátní naší akci?
- Jaká je cena za pronájem? Jsou další příplatky (například pronájem kuchyně, spotřebovaná elektrina, dřevo)? Jakým způsobem se platí?
- Jaké je okolí objektu? Jsou tam zajímavosti? Dá se k objektu dojet autem?
- Co a jak máme uklidit? Jak a kdy dojde k předání objektu?

Pokud chystáme velkou akci v objektu, se kterým nikdo z týmu nemá zkušenost, podnikneme v rámci příprav výlet a prohlédneme si objekt i okolí. Při příjezdu na objekt a jeho předání věnujeme pozornost následujícím:

- Dobře posloucháme instrukce správce objektu. Zapišeme si kontaktní telefon pro případ problémů.
- Zjišťujeme, co vše z vybavení objektu můžeme v rámci akce využít a na co naopak vůbec nemáme sahat.
- Ptáme se na vztahy s okolím. Je tu soused, kterému je lepší se vyhýbat?
- Zapišeme si stav elektroměru (případně dalších měřidel).

Při příjezdu si dobře zapamatujeme stav objektu, zejména rozmístění nábytku. Na většině akcí dochází během programu k úpravám rozmístění nábytku. Je slušné na konci vše vrátit do původního stavu.

Materiál

Nejprve upozornění: kvalita akce není přímo úměrná množství materiálu, který na ní použijeme. Naopak, od jistého množství materiálu může kvalita dokonce klesat, protože energie instruktorů je natolik odčerpána sháněním a obhospodařováním materiálu, že jim nezbude čas na pořádnou přípravu programu a na věnování se účastníkům. Hledáme kompromis mezi dodávkou plnou zbytečného materiálu a příliš slepým uplatňováním hesla „co nemám, to nepotřebuji“.

Podobně jako objekt, i správu materiálu by měl mít na starosti jeden člen týmu. Pokud máme materiálu hodně, můžeme garanci rozdělit mezi několik lidí (například technika, kostýmy, louče a petrolejky). Pokud máme víc kusů od jednoho materiálu (například sekery), označíme na začátku akce každý předmět jménem majitele.

Materiál udržujeme na jednom místě (vyhrazená místnost, stan). Pro lepší přehlednost rozřídíme materiál podle typu do samostatných beden, které výrazně označíme. Pro rozsáhle hry můžeme zřídít samostatné bedny. Za normálních okolností má materiál přirozenou tendenci zvyšovat svoji entropii (tj. vzniká nepořádek). Párkrát za akci tedy věnujeme čas uklidu.

Následuje seznam věcí, které se mohou hodit na typické zážitkové akci.

Kancelářský kufr Příklad obsahu: papíry (šmíráky, čisté papíry, barevné papíry, tvrdé papíry, velkoformátové papíry, krepový papír), psací potřeby (tužky, fixy, pastelky), lepidla (papírové lepicí pásy, izolepy, tekuté lepidlo), nůžky, eurofolie, špendlíky (klasické, zavírací), svorky, provázky, špejle, igelitové sáčky. Jde o často se ztrácející věci, počítáme proto s rezervou.

Součástí obsahu kancelářského kufru mohou být i fiktivní papírové peníze. Většinou používáme univerzální fiktivní peníze, které využijeme na mnoha akcích. Při použití současných technologií je však výroba peněz tematicky laděných podle konkrétní akce nenáročná záležitost.

Barvy Na pomalování velkých ploch se hodí barvy Remacol. Jsou výborné na vytváření rekvizit, pomůcek dokreslujících atmosféru, případně pro účastníky na malování ve velkém. Pokud potřebujeme opravdu hodně barvy a nezáleží nám na kvalitě, lze barvy Remacol dále naředit vodou se škrobem.

Pro účely maskování instruktorů a na „malovací“ hry se hodí speciální barvy na tělo, protože obvyklé barvy mohou být zdraví škodlivé. Prodávají se i fosforeskující barvy použitelné na pomalování obličejů na noční hry. Dále se vyplatí potravinářské barvivo, které je neocenitelným pomocníkem při výrobě efektních lektvarů, slizů, „krve“...

Sportovní vybavení I pokud není akce zaměřena vyloženě sportovně, využijeme pro přípravu úkolů základní sportovní vybavení: míče (fotbalový, volejbalový), tenisáky a míčky ve velkém počtu, létající talíře, lana. Výbornou víceúčelovou pomůckou jsou malé umělohmotné silniční kužely, vhodné například na vyznačování území, branek, slalomů, drah, met.

Textilie Univerzálními pomůckami jsou tmavé hábity a kostýmové doplňky (například klobouk, kravata). Praktickou pomůckou jsou různobarevné šerpy – pruhy látky o rozměrech asi 5x100 cm. Šerpy využijeme pro rychlé a jasné rozlišení soupeřících týmů. Je dobré mít alespoň čtyři barvy po patnácti kusech.

Širší šerpy můžeme používat místo šátků na zavázání očí. Další univerzální textilií jsou velké gázy (dělají se asi 1 metr široké a 40 metrů dlouhé). Batikovaná gáza se hodí pro výzdobu různých prostor.

Technika Z technického vybavení se může uplatnit hudební přehrávač (aparatúra), fotoaparát, vysílačky, počítač, dataprojektor, tiskárna, GPS, prodlužovací šňůry, rozdvójky. Pro technické vybavení obzvlášť platí, že je používáme s rozvahou a jen pokud je pro průběh akce nezbytné. Techniku udržujeme mimo zraky účastníků.

Světla Pomocí světla lze dobře pracovat s atmosférou. Využíváme převážně tradiční zdroje světla: svíčky, petrolejky, pochodně (na olej). Jako doplněk k svíčkám se hodí zavařovací sklenice, které fungují jako kryt proti větru a s jejichž pomocí se dají jednoduše vytvářet barevné lampiony. K osvětlení velké plochy nebo na zvláštní efekty je dobrý reflektor. Pro akční noční hry využijeme blikáčky.

Lékárnička

Na každé akci musí být alespoň jeden člověk s dostatečným zdravotnickým vzděláním (minimálně základy první pomoci) – u akcí pro děti je to dáno zákonem, u ostatních akcí selským rozumem. Úrazy a nemoci na zážitkových akcích hrozí i při zachování všech bezpečnostních pravidel. Základní první pomoc by měli být schopni poskytnout všichni instruktoři. K nastudování této problematiky je potřeba použít odborné materiály, zde zmíníme pouze doporučený minimální obsah příruční lékárníčky, která by měla být během programu vždy k dispozici.

- obvazy (sterilní), gázy, obinadlo (sterilní),
- náplasti (s polštářkem, bez polštářku), leukoplast,
- sterilní rukavice, nůžky, pinzeta, trojčípý šátek, spínací špendlík, teplo-
měr,
- dezinfekce (septonex, jodonal, tea tree oil, stopangin),
- léky na střevní problémy (carbotox, endiaron),
- léky na horečku a bolest hlavy (paralen, acylpirin, ibalgin),
- léky na alergie (zyrtec, fenistil),
- přípravky do očí (borová voda, ophtal, ophtalmo-septonex).

Před začátkem akce zjistíme telefonní číslo a ordinaci hodiny nejbližšího lékaře a také telefonní číslo na stanici první pomoci. Tato telefonní čísla zveřejníme na dobře viditelném místě, případně je vložíme do lékárníčky.

Ekologický provoz

Připomeňme, že cílem zážitkových akcí je mimo jiné ovlivňovat postoje. Jedním z postojů, které bychom měli šířit, je šetrný vztah k přírodě. Nejlepší způsob šíření postojů je osobní příklad. Měli bychom se tedy snažit, aby provoz akce byl co nejekologičtější. Soustředíme se na následující oblasti.

- Třídění odpadu. Většina objektů, ve kterých se zážitkové akce konají, pomalu přechází na třídění odpadu. Při převzetí objektu tedy zjistíme místní zvyklosti a pokud se nám zdají nedostatečné, instalujeme další koše. Měli bychom třídít alespoň papír, biologický odpad a PET láhve.
- Šetrnost k živé přírodě. Týká se hlavně táborových staveb (nezatloukáme hřebíky do živých stromů), lanových překážek vázaných na stromy (používáme podložky) a volby tras závodů (neběháme v rojnici přes louku s chráněnými rostlinami).
- Šetrnost ke zdrojům. Neplýtváme elektrinou, jídlem, vodou, benzinem. Používáme recyklovaný papír nebo jednostranně potiskovaný papír.
- Úklid. Nenecháváme po lese rozvěšené fáborky, natažené provázky, rozházené papírové koule, eurofolie s cedulkami...

Ekologické chování by měli instruktoři přijmout za své a mělo by být přirozené. Pokud třídím odpad jen proto, že na tom Pepa trvá, pozná se to a k žádnému šíření postojů nedojde.

Práce účastníků

Pracovitost má zulby, lenost jazyk. (české přísloví)

Na zážitkové akci mohou účastníci nejen hrát hry a bavit se tím, co jim instruktoři připravili, ale i pracovat. Práce by měla být kolektivní, pracujeme po skupinkách, složení skupinek pravidelně obměňujeme. Pokud máme různé atraktivní typy práce, obsazení pravidelně měníme, a to i v případě, že je to na úkor efektivity.

Účastníkům zadáváme práci, která je opravdu potřebná, vyhýbáme se práci „aby se něco dělalo“. Dáváme jasné instrukce. Můžeme nechat volnost ve způsobu vykonávání práce, nicméně musí být jasné řešení cíle práce. Zbytečná nebo mlhavě zadaná práce demotivuje. Snažíme se vytvářet příjemnou pracovní atmosféru. Výborně funguje společné zpívání při práci – činnost dříve běžně provozovaná, dnes však vzácná a tím působivější.

Pomoc s průběhem akce

Svou práci se účastníci mohou podílet na průběhu akce následujícími způsoby:

- Žádná práce, vše zajištěno instruktory. Vhodné pro akce s velmi intenzivním programem a dostatečným zajištěním.
- Výpomoc účastníků (například v kuchyni s umýváním nádobí, nošení dřeva, úklid). Tato varianta se používá na většině akcí. Výpomoc usnadní život instruktorům, kteří tak mají víc energie na přípravu vlastního programu. Z pohledu účastníků neplní tento typ práce žádné velké cíle, spoluvytváří však atmosféru akce a u dětí je vedení k výpomoci samo o sobě užitečné.
- Samostatná činnost (například vaření, při kterém se účastníci střídají). Takováto činnost značně nabourává chod akce, protože část účastníků se kvůli práci nemůže účastnit zážitkového programu. Proto samostatnou práci zařazujeme pouze tehdy, pokud je provozovaná činnost v souladu s cíli akce.

Výpomoc s průběhem akce se rozloží mezi účastníky a z pohledu jednotlivce tedy není rozsáhlá a nemusíme ji zmiňovat v propagaci.

Práce pro okolí

Otec mne naučil lásku k práci. Naučil mne pracovat. (A. Lincoln)

Dalším typem práce je společná práce orientovaná směrem ven, mimo vlastní akci. Tento typ práce je typický pro akce Hnutí Brontosaurus a Stromu života a mívá podobu krátké hromadné brigády. Cíle brigády mohou být následující:

- smyslnost (například ochrana přírody, pomoc památkám),
- finanční zisk (zlevnění akce),
- materiální a jiné výhody (například možnost spaní na hradě, přístup do jinak nepřístupných jeskyní),
- stmelení kolektivu,
- zajímavé zkušenosti.

S obecnými cíli zážitkových akcí se nejlépe slučuje práce dobrovolnická, smyslná, neodkladná a zajímavá. Nemělo by jít o pouhé využití levné pracovní síly. Práci domlouváme s předstihem a do všech detailů, podobně jako při shánění objektu. Jaká bude pracovní doba? Pro kolik lidí je práce? Co se stane, pokud budeme mít lidí méně nebo více? Bude práce odměněna? Kdo zajišťuje pracovní náčin a přístup na pracoviště (klíče)? Kdo a kdy vydá přesné instrukce? Co se stane v případě nepříznivé počasí – odpadne práce nebo se bude muset nahrazovat jindy?

Účastníky motivujeme k práci minimálně tak jako k doprovodnému programu a pracujeme co nejvíce společně s nimi. Účastníkům by mělo být jasné, proč pracují a k čemu to je dobré. Je chyba předpokládat, že to každý ví sám od sebe (například proč kosit louky v Bílých Karpatech, proč čistit jeskyně).

Práce výrazně ovlivní charakteristiku akce, už jen proto, že na další program zbude méně času. Pokud chceme plnit i jiné než pracovní cíle, neměla by práce být příliš vyčerpávající. Nepracovní program by měl být též náležitě upraven, aby nebyl příliš náročný (ani fyzicky, ani psychicky). Pracovní náplň akce vždy jasně zmíníme v propagaci.

Shrnutí

- Akci musíme připravit. S přípravou je třeba začít včas.
- Na začátku připrav pracujících členové týmu společně, na konci spíše samostatně.
- Propagace by se měla dostat k naší cílové skupině a oslovit ji.
- Propagace by měla u budoucích účastníků vytvořit správná očekávání.
- Propagace nás může stát hodně času a energie.
- Objekt sháníme včas, aby se nám podařilo získat takový, který odpovídá našim potřebám.
- Dobré materiální vybavení nám může hodně pomoci, ale také nadělat dost starostí. Dobře zvažujeme, co opravdu potřebujeme.
- Mezi věci, které opravdu potřebujeme, patří lékárnička.
- Chováme se šetrně k přírodě. Jdeme účastníkům příkladem.
- Práce šlechtí, a tak můžeme nechat účastníky akce trochu pracovat. Musíme ale počítat s tím, že práce výrazně ovlivní program.
- Účastníkům vysvětlíme, proč mají pracovat.
- Pracujeme společně s ostatními a zpíváme si u toho.

reme a seřadíme, může být celkový účinek akce mnohem silnější než součet účinků jednotlivých her.

Program však musíme nejen dobře naplánovat (dramaturgie), ale také správně uvést (režie). V této kapitole se věnujeme kromě dramaturgie také režii akce jako celku. V dalších kapitolách se pak podíváme na režii různých typů her.

Rámec akce

Dělání věcí s větší rychlostí nenahradí dělání těch správných věcí. (S. Covey)

Proč akci pořádáme? O čem bude? Co by měla účastníkům přinést? Co bude spojuvat jednotlivé hry dohromady? Základem dobré akce jsou jasné určené cíle, které říkájí, proč akci děláme a co by mělo být jejím výsledkem. Ani jasně formulované cíle však nestačí – potřebujeme ještě provázat celý program dohromady. Aby vznikl krystal, musíme hry k sobě správně poskládat a vzájemně je propojit. K tomu je nutné téma nebo příběh.

Cíle, téma a příběh nejsou úplně těsně svázané, samozřejmě se však ovlivňují. Pro akci, jejímž cílem je seberozvoj a zamyšlení nad životem, pravděpodobně ne zvolíme jako příběh příhody Maxipsa Fíka. V tabulce 3 uvádíme příklady, které ukazují, jakým způsobem mohou být propojeny cíle, téma a příběh (první tři příklady jsou podrobněji rozepsány na konci kapitoly).

Vymýšlení akce může začít z kteréhokoli konce. Můžeme začít od cílů (pořádáme teambuildingový kurz), od tématu (rozhodujeme se, co budeme dělat se zbytkem svého života, a tak o tom rovnou uděláme akci) i od příběhu (viděli jsme zajímavý film). Ať už začneme odkudkoliv, dřív než se pustíme do plánování programu, musíme si ujasnit všechny tři prvky – téma, cíle, příběh.

Cíle

Miřte na Měsíc. I když se netrefíte, skončíte mezi hvězdami. (B. Littrell)

V projektovém řízení se za dobré považují cíle, které jsou „smart“: Specifické, Měřitelné, Akceptované všemi, Realistické, Termínované. Protože hlavním cílem zážitkové pedagogiky je výchova, je mnoho přirozených cílů jen velmi těžko měřitelných. Termínované jsou naopak cíle zážitkových akcí vždy – akce má omezenou délku, během které se můžeme pokusit cíl naplnit. Zbývající tři charakteristiky je však důležité zohlednit:

- Specifické cíle: čím konkrétnější, tím lepší.
- Akceptované všemi: všichni instruktory by měli cíle přijmout za své.

5 Dramaturgie a režie akce

N: Tak letáčky už jsou rozvěšený. A koupil jsem si Zlatý fondy, je tam popsanej Humanus, to je ta hra ve sklepě, taky mě tam zaujala Čarodějka, Devadesát trojka, Stalker...

S: Proč zrovna tyto hry? Jaký tím sleduješ cíl?

N: Mě přijde, že jsou fakt vymakaný. Při Humanusu se zamyslí nad morálkou a etikou, u Stalkera a Čarodějky se zamyslí nad svým životem, při Devadesát trojce si sáhnou na dno a rozšíří si tu zónu komfortu... to je ta zážitková pedagogika přece, ne?

S: A myslíš, že to bude fungovat dobře, když to jen tak náhodně vybereš?

N: Proč ne? Vždyť jsou to dobrý a vyzkoušený hry, tak proč by nefungovaly?

S: A kdy chceš vlastně ty hry uvádět? V jakém pořadí?

N: To je docela jedno, ne? Tak třeba ten Humanus bychom mohli dát hned na začátku. Jak budou sedět namačkaní v tom sklepě, tak by to mohlo rovnou fungovat jako seznamka. I když si nejsou teďka úplně jistí, jak to ty desetiletý děcka zvládnou...

V literatuře lze najít stovky různých her. Není tedy problém akci nějak naplnit. Pokud ovšem chceme vytvořit akci, která bude pro účastníky zajímavá a přínosná, nemůžeme se spokojit s nahodilým výběrem. Musíme vybrat hry tak, aby směřovaly ke zvolenému cíli, aby namáhaly tělo i ducha, levou i pravou hemisféru, aby vedly ke smíchu i k zamyšlení. Musíme hry poskládat do správné posloupnosti, aby do sebe zapadaly, vhodně na sebe navazovaly a přitom se vzájemně doplňovaly. Akce má mít rytmus, spád a gradaci, má to být vyleštěný krystal a ne slepenec.

Tomuto umění se ne nadarmo říká dramaturgie (o vztahu divadla a dramaturgie prázdninových akcí viz Stránský, 2000). Dramaturgie akce je o využití holistického principu „celek je víc než součet částí“. Pokud hry dobře vybe-

- Realistické cíle: nechtít toho příliš mnoho naráz.

Co tedy může být cílem akce? Typické příklady cílů zážitkových akcí rozdělené podle jejich směřování mohou být tyto:

- Cíle orientované na účastníky: vzdělávání v určité oblasti, trénink konkrétních dovedností, osobní rozvoj, zamýšlení se nad životem, sebepoznávání, rozvoj sebedůvěry, rozvoj fyzické kondice, budování šetrného vztahu k přírodě.
- Cíle orientované na kolektiv a vztahy: vytváření, stmelování a posílení kolektivu a vztahů mezi účastníky (role, komunikace, řízení, týmy).
- Cíle orientované na instruktory: trénink organizátorských schopností, ujasnění si tématu, vychovávání budoucí instruktorské generace.
- Cíle orientované na okolí: ochrana přírody, pomoc památkám, pomoc lidem, charitativní činnost.
- Univerzální (avšak důležitý) cíl: zajímavé a pestré prožití volného času pro všechny zúčastněné.

Cíle si na začátku příprav akce napíšeme velkým písmem a máme je stále na očích. Ve chvíli, kdy narazíme na nejasnosti ohledně skladby programu, podíváme se na cíle a zamyslíme se nad vztahem oněch nejasností k vytyčeným cílům. Cíle mohou být veřejné, ale pro jejich naplnění není vůbec nutné, aby o nich účastníci věděli.

S cíli akce úzce souvisí cílová skupina, tj. pro koho akci děláme. Ve většině případů nejdříve určíme cílovou skupinu (nebo je předem jasná) a teprve potom určíme cíle, pouze výjimečně postupujeme naopak. Cílovou skupinu vymezíme co nej přesněji. Čím konkrétnější představu o budoucích účastnících máme, tím lépe se nám program akce plánuje. Uvažujeme nejen o věku, ale taky o „profilu“ účastníků. Jinak přistupujeme k programu pro filozofy a jinak k programu pro matematiky.

Téma

Neloz na jablonoň trhat hrušky. (romské přísloví)

Aby vznikl krystal, a nikoli slepenec, musí jednotlivé hry něco spojovat. Pokud je tento spojovník konkrétní, mluvíme o příběhu, pokud je spíše abstraktní, mluvíme o tématu (myšlenkové linii akce). Akce může mít jak téma, tak příběh (viz příklady v tabulce 3).

Pokud akce nemá konkrétní příběh, musí být téma silné a zpracované. Téma může klidně spojovat jednotlivé hry velmi volně, může být téměř neviditelné, ale musí procházet celým programem. Téma tedy nemusí být na první

Tabulka 3: Příklady témat, cílů a příběhů

typ akce	téma	cíle	příběh
nepropracovní akce pro dospělé	svoboda a odpovědnost	zamýšlení nad vlastním životem	život různých civilizací
celotáborová hra pro děti	morálka, odpovědnost	učit se domýšlet důsledky svých činů	dobrodružný příběh ve fantasy světě
městská noční hra	výzva	rozšiřování komfortní zóny	není
závěr instruktorského kurzu	symbolické překročení Rubikonu	inspirace, budování skupiny	život Galů
pracovní akce pro dospělé	hranice	prozkoumání vlastních hranic	život středověkých vesničanů
soustředění pro středoškolské studenty	interdisciplinarita	inspirovat, nadchnout, dát nové podněty do studia	simulátor času
teambuildingový kurz	spolupráce	podpořit spolupráci ve skupině	není
velikonoční výlet pro děti	není	budování kolektivu, aktivní zábava	vejde na sto způsobů

pohled úplně zřejmé, ale účastníci ho musí být schopni najít. Pokud si tématu skoro nikdo z účastníků nevšimne, něco není v pořádku.

Kromě hlavního tématu můžeme mít také několik podtémat. Hlavní téma by mělo procházet celým programem, podtémata se mohou objevit třeba jen v rámci jednoho dne. Příklady témat a podtémat:

- Svoboda a odpovědnost: jedince za svůj život, jedince vůči společnosti.
- Spolupráce: týmové role, komunikace, delegování.
- Hranice: překročení hranic, hranice jako místo rozhodnutí, hranice jako místo na rozhraní.
- Zima: krásná zima, nebezpečná zima, zimní dovednosti.
- Příběhy: osobní životní příběhy, formy příběhů, známé příběhy.

Příběh

Kdo honí dva zajíce, nechytí žádného. (české přísloví)

Pokud má akce silné téma, konkrétní příběh není vůbec nutný. Oproti tomu můžeme mít zcela konkrétní příběh, který vyžaduje přesnou návaznost her a vykazuje úzkou provázanost s nimi (například „Cesta na ostrov Pokladů“). Mezi těmito extrémny je mnoho možností. Čím mladší a méně zkušenější účastníci, tím konkrétnější a jasnější příběh vyžadují, pro starší a zkušenější naopak upřednostňujeme volnější a abstraktnější propojení her. Čím konkrétnější a přesnější příběh, tím víc inspirace a námětů poskytuje, ale i víc svazuje a omezuje.

Pamatujeme, že příběh je pouze prostředek, nikoli cíl! Příběh nás nesmí svazovat natolik, abychom kvůli němu obětovali zajímavost vlastních her a obecné dramaturgické principy. Dodržování logiky skladby programu je většinou důležitější než respektování logiky příběhu. Prudký nečekaný zlom v příběhu možná bude vypadat divně, ale provést ho lze a účastníci se přes něj přenesou. Prudce změnit náladu skupiny však nejde jen tak.

Příběh, na rozdíl od cílů či tématu, má být jasný a výrazný hned od začátku, všichni účastníci by se v něm měli jasně orientovat. Příklady často používaných příběhů:

- Civilizace: pravěk, Slované, Antika, Egyptané, Kelty, Vikingové, Indiáni, východní civilizace, středověk, divoký západ, 20. století.
- Konkrétní historické události: křížácké výpravy, objevitelské výpravy, bitvy a války, významné objevy, historie a příběhy vztahující se k místu konání akce.
- Fantasy světy: Středozemě, Harry Potter, Zeměplocha.
- Sci-fi: budoucnost, cesty do vesmíru, post-katastrofický svět, mimozemšťané.
- Příběh dle konkrétní hnihy, filmu, seriálu.
- Legendy, pohádky různých kultur.
- Deskové hry, počítačové hry.
- Časové období: jeden den, jeden rok, poslední století.
- Imaginární příběhy: Cimrman, ze života Kotávky.

Fáze akce

Všechny akce mají stejné základní fáze. Délka a charakter těchto fází se liší podle typu akce, ale přesto mají mnoho společného. Znalost fází nám pomůže při skládání a vytváření programu.

Před akcí

O většině věcí, které probíhají před akcí, jsme se již zmínili v předcházejících kapitolách, zde je tedy jen stručně připomeneme. Z pohledu instruktorů probíhá příprava akce (viz část 4), z pohledu účastníků je důležitá propagace (viz část 4). V této fázi musíme získat dostatečný počet účastníků a hladce s nimi komunikovat. Prostřednictvím této komunikace (propagace, dopis s instrukcemi, dotazník) formujeme jejich očekávání (o významu očekávání viz část 2).

Začátek akce

První dojem je důležitý, zvlášť pokud se účastníci neznají a jsou na podobném typu akce poprvé. Řídíme se pravidlem „první den je účastník na akci hostem“. Začátek šokem (akčně) volíme jen ve speciálních případech, a pouze pokud to koresponduje s tématy a cíli akce. Dáváme přednost začátku s tajemnou, ale příjemnou atmosférou, nejlépe v podvečer.

První dny akce slouží ke vzájemnému seznámení (pokud se účastníci neznají), překonávání bariér, budování kolektivu. Vhodné jsou seznamovací hry a hry pro budování kolektivu (viz část 7) a obecné hry v týmech. Program by měl být nabitý, bez zbytečných prodlév. Volíme spíš soutěživé hry, jednoduché hry a hry s jasnými pravidly. Program v těchto dnech nemusí bezprostředně souviset s cíli akce, stačí pokud vytváří prostor k naplnění cílů v dalších fázích.

Jádro akce

Zvolna stupňujeme intenzitu programu, zařazujeme náročnější hry (jak psychicky, tak fyzicky). Stupňovat se však nedá nepřetržitě. U akcí delších než 10 dnů zařazujeme jeden z vrcholů akce (například monumentální večerní hru) a po něm útlum. Jako tento útlum se osvědčují různé putovní hry (část 12). Tento záměrný útlum dává účastníkům příležitost odpočinout si od intenzivního programu, zamyslet se nad tím, co doposud zažili, popovídat si s kamarády. Zároveň si instruktoři mohou odpočinout, dospát se, doladit zbytek akce a připravit náročné závěrečné hry.

Ve druhé polovině akce zařazujeme hry se složitějšími pravidly a hry vyžadující samostatnost a aktivitu hráčů (například malostrukturované hry). Ke konci volíme hry zaměřené spíš na jednotlivce než na kolektiv, obzvlášť pokud se účastníci po akci rozjedou a již nikdy se nepotkají. Tempo posledních dní může být volnější – účastníci už jistě mají nad čím přemýšlet a s kým si povídat. Hry v této fázi se bezprostředně vážou k cílům akce.

Vrchol akce

Akce by měla v závěru gradovat. Závěrečný vrchol by měl být velképý a nezapomenutelný nebo by měl elegantně uzavírat téma akce. Většina vrcholů spadá do jednoho ze tří typů.

První možností pro silný vrchol je předložit účastníkům náročnou výzvu a vytvořit jim podmínky pro její překonání. Toto je velmi dobrý typ vrcholu, protože současně přispívá k plnění cílů zážitkové pedagogiky (překonání náročný výzvy vede k rozšiřování komfortní zóny) a současně z něj lidé mají dobrý pocit (lidé mají rádi, když zvládnou překonat velkou výzvu). Příklady: náročný fyzický a intelektuální výkon v týmech (například trasa s překážkami, náročná pokladovka), velká individuální výzva (například vysoké lanové překážky), příprava divadelního představení (v celé skupině) pro lidi z okolí místa pobytu.

Druhou možností je uzavření tématu akce pomocí introspektivně zaměřeného psychologického nebo filozofického programu. Může jít o hru s tajemnou atmosférou, pocitový pořad nebo jednoduchou aktivitu, při které se pospojují myšlenky prolínající celou akcí. Tato možnost je méně efektivní než předchozí varianta, ale může mít dlouhodobější působení. Používáme pouze pro dospělé.

Třetí možností je pojmout vrchol akce jako odměnu pro účastníky. Odměna může mít formu zábavy, například tajemná hra s efekty (viz kapitola 10), nebo třeba velképý hostiny. Tento typ vrcholu má jen krátkodobé působení a je vhodný pouze pro děti, se kterými se předchozí možnosti těžko realizují.

Závěr akce

Na úplný závěr akce často zařazujeme retrospekci (ohlédnutí za akcí). Velmi emotivní forma retrospekce je promítání fotek z akce za doprovodu hudby, což je s dnešním technickým vybavením (notebook, digitální fotoaparát, dataprojektor) realizovatelné i v terénu. Je to dokonce tak snadno proveditelné, že už to začíná být pomalu ohrané a emotivní působení není až tak silné. Můžeme však použít alternativní způsoby retrospekce, například připravenou noční procházku kolem rekvizit z různých her, společné čtení z kroniky nebo individuální vzpomínací procházku po okolí místa akce. Na konci akce také ponecháme volnější prostor pro účastníky: dáme jim možnost popovídat si, v klidu se rozloučit a rozřešit vztahy, které na akci vykrystalizovaly.

Mezi programem a balením uděláme jasnou čáru. Pokud to jde, ukončíme program večer a následující den již věnujeme jen úklidu a odjezdu. Odjezd se snažíme udělat v pozitivní a příjemné atmosféře.

Po akci

Brzy po akci zašleme účastníkům závěrečný dopis. Obsahem takového dopisu může být například seznam hlavních bodů programu s případným komentářem od instruktorského týmu, adresář, fotky, související materiál (například večerníčky čtené na akci, doporučená literatura), výstupy z akce (například básnická sbírka, výpisky z kroniky). Dopis by neměl sloužit k vysvětlování cílů a záměrů, na které by účastníci měli přijít sami. Součástí závěrečného dopisu může být i prosba o zpětnou vazbu. Pláme se konkrétně na to, co nás zajímá. Zpětná vazba od účastníků je cennou informací pro zhodnocení akce a plánování dalších podniků.

Dáme si tu práci a dopis pošleme klasickou poštou. „Papírový“ dopis má mnohem silnější pocitový dopad než e-mail. Většina lidí dostává spoustu e-mailů, ale skoro žádné dopisy. Chceme, aby poznámky k akci byly jednou z mnoha zpráv, kterou účastník proletí, nebo aby si v klidu sedl, zavzpomínal a popřemýšlel? Fotky můžeme vystavit na internet nebo vypálit na CD, ale dopis vytiskneme a pošleme na papíře.

Skladba programu akce

Všechno má určenou chvíli a veškeré dění pod nehem svůj čas.

Je čas rození i čas umírání, čas sázet i čas trhat

je čas zabýjet 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

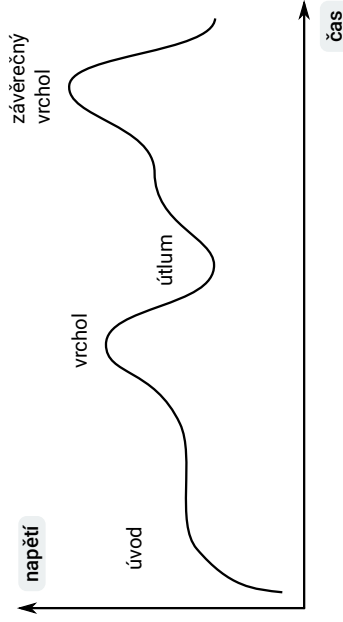
je čas roztrhávat i čas sešít, čas mlčet i čas mluvit

je čas mlouvat i čas nenávidět, čas boje i čas pokoje.

Kazatel 3,1-8

Pokud máme ujasněné cíle akce, téma a příběh, můžeme přistoupit k výběru a skládání her. V první řadě si musíme uvědomit: Žádná hra není tak dobrá, aby mohla být uvedena kdykoli. Zjednodušeně platí dokonce nepřímá úměra: Čím je hra silnější a zajímavější, tím specifitější jsou podmínky jejího použití.

Skladbě programu věnujeme velkou pozornost. I drobný detail při rozhodování o skladbě může mít větší vliv než hodiny důkladného chystání hry v terénu. I perfektně připravená hra může vyznít do ztracena, protože byla



Obrázek 7: Křivka akce

dramaturgicky špatně zařazena. Naopak i jednoduchá aktivita, zařazená ve správný okamžik, může mít velice silný dopad.

Logika skladby programu je většinou důležitější než logika příběhu. Raději trochu uměle upravíme motivační příběh, než abychom výrazně porušili dramaturgická pravidla.

Skladba programu v rámci akce

Chvilky ticha jsou součástí hudby. (neznámý autor)

Dramaturgii můžeme zjednodušeně znázornit pomocí křivky akce (viz obrázek). Tato křivka znázorňuje celkovou atmosféru ve skupině (fajnsmekři používají více křivek: fyzickou, psychickou, sociální). Akce by měla postupně gradovat, tj. křivka akce by měla být rostoucí. Protože dlouhodobá gradace není udržitelná, zařazujeme u delších akcí záměrně vrchol zhruba v půlce akce, po kterém následuje útlum. Závěr akce by však měl opět stoupat do dalšího vrcholu.

Kromě gradace by akce měla mít též rytmus. Nehrneme na účastníky plynný tok her, při kterém nemají ani chvíli čas se zastavit a zamyslet. Záměrně zařazujeme pauzy, jež dají vyniknout ostatním aktivitám. Pracujeme s nejistotou, ale současně udržujeme pravidelnost a řád. Pravidelnost bychom měli respektovat minimálně u podávání jídel.

Skladba programu v rámci akce úzce souvisí s fázemi akce, které jsme uvedli výše. Shrňme nejdůležitější zásady, nedržíme se jich však dogmaticky:

- Sledujeme základní princip od jednoduchého ke složitějšímu, od konkrétního k abstraktnějšímu.

- Na začátku akce zařazujeme hry soutěživé, s jasnými, jednoduše pochopitelnými pravidly a s vysokým tempem.
- Ke konci akce můžeme zařadit hry komplikované či méně strukturované. Upřednostňujeme spolupráci před soutěžením a volnější tempo.
- Na začátku akce zařazujeme kolektivní hry, při nichž se vytváří skupina, uprostřed soutěživé hry pro týmy a ke konci preferujeme hry orientované na jednotlivce. Na úplný závěr se vracíme ke kolektivním hrám.
- Po psychologicky náročných hrách necháváme čas na dozvuk, nezařazujeme je úplně na konec akce (viz část 9).

Při skládání programu nejdřív určíme, jaký typ hry by měl přijít na řadu v kterou dobu, jak by měla být hra zaměřena, co by měl být její dílčí cíl. Teprve když máme program postaven na této abstraktní úrovni, hledáme konkrétní hry, které splňují naše požadavky. Pokud nenajdeme žádnou hotovou hru, zkoušíme vymyslet novou. Ani známé hry však nepřebíráme mechanicky, ale upravujeme je podle specifických potřeb.

Při tvorbě programu stále myslíme na cíle akce. V první řadě se zabýváme hrami, které směřují k naplnění vytyčených cílů. Doplněním dalšího programu se zabýváme teprve tehdy, když máme ujasněnou kostru. I u výplňových her kontrolujeme, zda jsou v souladu s cíli akce.

Skladba programu v rámci dne

I nejkrásnější vlas není vítaný v polévce. (V. Kubín)

Pokud si se skladbou programu chceme opravdu vyhrát, můžeme zvážit následující otázky: Jaký je cíl konkrétních dnů? Co by měli tento den účastníci zažít? Jak by se účastníci měli cítit těsně před usnutím? Co by se jim mělo honit v hlavě, co by měli očekávat od zbylých dnů akce? V jaké fázi skupinové dynamiky by účastnická skupina měla být?

I pokud program střílíme více od boku, měli bychom vzít v potaz následující rady:

- Ráno a dopoledne zařazujeme pohyb, běhání, nevážené hry.
- Odpoledne se hodí na myšlení, diskuze, tvoření.
- Večer zařazujeme hry s tajemnou atmosférou, s příjemnou atmosférou, s vážnou tématikou, nebo naopak akční hry v terénu.
- Výše uvedeného se rozhodně nedržíme příliš striktně, jinak by program byl stereotypní a předvídatelný.
- Noc vyhradíme pro spánek! Noční hry jsou jako koření – stačí málo a výrazně ovlivní chuť, musíme je dobře vybrat a nepřepřácat, jinak se efekt vytratí a chuť zkaží.

- Po jídle necháme čas na vytrávení. Těsně po jídle můžeme zařadit nenáročný program, manuální tvoření, případně vysvětlovat pravidla komplikované hry, ale nenutíme účastníky hned běžat nebo myslet.

Při skladbě her věnujeme pozornost návaznostem. Každá hra navozuje určitou atmosféru a také určitou atmosféru vyžaduje. Vyhýbáme se příliš velkým kontrastům, přechod z recesní hříčky přímo do těžce psychologického dramatu nebývá to pravé. Na záměrném porušení tohoto pravidla stojí některé silné hry (například Poseidon), to jsou však jen výjimky potvrzující pravidlo.

Věnujeme též pozornost fyzické únavě. V rámci dne střídáme pohyby a myšlení. Pokud máme několik statických bloků za sebou, zařadíme alespoň krátkou mezihru na protažení. Jestliže máme několik výrazně dynamických bloků za sebou a není cílem účastníky fyzicky odrovnat, pak musíme alespoň jednu dynamickou hru vypustit. Když jsou účastníci unavení, neočekávejme od nich velké výkony (ani intelektuální).

Pestrost

Žij vyrovnaně, trochu se uč a trochu přemýšlej a každý den trochu maluj a kresli a zpívej a tancuj a hrej si a pracuj. (R. Fulghum)

Program musí být pestrý. Střídáme pohyb a myšlení, napětí a uvolnění, vážnost a recesi, logické myšlení a uměleckou tvorbu. Neznamená to, že od všeho má být úplně stejné. Avšak pestrý a zároveň vyvážený program je nejen zajímavější, ale také lépe naplní většinu cílů zážitkových akcí. Pestrý program také umožní, aby si každý přišel na své, aby měl možnost se něco nového naučit, ale také v něčem vyniknout.

Pestrost by se měla týkat všech možných úhlů pohledu:

- Cíl: seznamovací, stmelovací, vytvoření atmosféry, nosné hry, zklidňovače.
- Zaměření: pohybové, strategické, přemýšlecí, psychicky náročné, tvořivé, konstrukční, malostrukturované.
- Prostor: venku, uvnitř.
- Soutěživost a rozdělení: individuální nesoutěživé, individuální soutěživé, soutěžící týmy, nesoutěžící týmy, všichni společně.
- Náročnost zabezpečení programu z pohledu instruktorů.

Kromě střídání různých typů a principů samotných her je důležité střídat též různé typy motivací, rozdělení a závěrů.

Skladba programu ve skutečnosti

Výše uvedené rady zní složité, možná až trochu teoreticky a akademicky. Ve skutečnosti se opravdu nepostupuje čistě posloupností cíle, téma, příběh, obecné požadavky na hry, konkrétní hry. Některé hry se vybírají proto, že je na ně dobré prostředí nebo proto, že je zrovna máme připraveny a nacvičeny. Nikdo si nekreslí detailní křivky akce a nepočítá koeficient pestrosti podle deseti kritérií. Zkušební instruktor se při skládání programu řídí intuicí a dodržuje mnoho z uvedených pravidel podvědomě. Prostě ten Humanus jako rozcvičku nezařadí.

Postup při sestavování programu také závisí na tom, kolik času a energie jsme mu ochotni věnovat. Pokud chystáme jeden z řady víkendových výletů pro děti, nebudeme asi hloubat nad křivkou akce, ale začneme rovnou hledáním zajímavých her. Pokud chystáme unikátní jednorázovou akci pro dospělé, která se zabývá obtížným tématem, strávíme možná přemýšlením o cílech a tématech polovinu času přípravy.

V každém případě se hodí osvojit si systematický způsob uvažování o programu, naučit se zamýšlet nad cíli, směřováním, návaznostmi. Pokud se to naučíme, projeví se to i při rychlé přípravě pravidelné akce.

Scénář

Výsledkem našeho dramaturgického snažení je scénář, zvaný též itinerář, itík nebo jízdní řád.

Obsah scénáře

Scénář zahrnuje hlavní informace o všech důležitých hrách na akci, ke každé z nich konkrétně:

- název hry,
- kdy a kde by se měla konat,
- kdo je garantem (o garantovi víc v kapitole 6),
- priorita (viz níže).

Při sestavování scénáře je dále nutno vzít v potaz doplňující informace, které nemusí být uvedeny přímo ve scénáři: čas na přípravu, kolik lidí bude potřeba na hru a kolik na přípravu, potřebný materiál. Při sestavování časových plánů nezapomínáme, že lidé potřebují jíst, spát a občas se i trochu umýt. Také započítáme čas na přesuny, převlékání a shromažďování. Ke klíčovým a složitějším hrám sepisujeme samostatné detailní poznámky.

Tabulka 4: Příklad části časového rozpisu lidí

Karel	Bóža	Franta	Pepa	Máňa
pá večer	úvodní blok	chystá trasu	chystá trasu	vaří
so dop.	hraje	chystá barvení	uvádí závod	chystá sklep
so odp.	uvádí kvíz	uvádí barvení	chystá sklep	vaří
so večer	pomáhá	scénka	pomáhá	uvádí sklep
				scénka

Do jakých detailů scénář rozepisujeme, závisí na typu akce. Pro jednodenní hru rozepisujeme scénář na minuty, pro víkendovou akci pro dospělě se pohybujeme spíš v řádu hodin a pro třítydenní tábor používáme formu dopoledne/odpoledne/večer.

Časový rozpis lidí

Kromě rozpisu her se hodí i časový rozpis lidí – kdo kdy co dělá. Do tohoto rozpisu zapisujeme nejen vlastní průběh her, ale také přípravu. Rozpis ztvárníme například pomocí tabulky, ve které jsou ve sloupcích jména lidí a v řádcích časové úseky (viz příklad v tabulce 4). Délka časových úseků může být trochu hrubší než časové úseky ve scénáři, tj. pokud máme scénář rozepsaný na dvouhodinové bloky, stačí mít rozpis lidí s rozlišením na dopoledne, odpoledne a večer.

Časový rozpis lidí se hodí vytvářet už při přípravě, pomůže nám totiž zjistit, jestli máme dostatek lidí na realizaci všeho, co jsme si naplánovali. Pokud rozpis uděláme již před akcí, ušetří nám to na vlastní akci čas při domluvách. Navíc pokud někdo z členů týmu potřebuje neočekávanou výpomoc, podívá se do rozpisu, zjistí, kdo by měl mít zrovna volno a domluví se s ním.

Změny ve scénáři

Ve scénáři zcela běžně děláme změny za běhu. Hlavní důvody změn jsou:

- počasí,
- špatně odhadnutá délka hry,
- nepředpokládaný vývoj skupiny (psychický nebo fyzický stav),
- neočekávaný dobrý nápad,
- technické problémy (například chybějící materiál),
- zdravotní problémy účastníků nebo instruktorů,
- vnější události (například místní mládež má spárku na plánovaném místě tajemného rituálu).

Zážitkové akce neprobíhají mechanicky a nelze u nich vše přesně naplánovat (ještě že tak). Už při sestavování programu počítáme s tím, že ne vše vyjde tak, jak je plánováno. Pokud ve scénáři na sebe vše navazuje přesně minutu po minutě v pevně daném pořadí, pak sebestmenší nepředvídaná událost scénář úplně rozhodí. Proto počítáme s rezervami, máme záložní hry pro vyplnění mezer mezi hrami a pro případ špatného počasí.

Předem si ujasníme prioritu her. Které hry jsou nezbytné pro dosažení dramaturgických cílů? Které hry lze v případě problémů vypustit a které se budeme snažit uvést za každou cenu, protože na nich celá akce stojí?

Technická realizace

Pro technické provedení scénáře máme mnoho možností. Můžeme použít různé počítačové programy. Ty umožňují snadné změny a přesuny ve scénáři, avšak přináší riziko, že strávíme zbytečně moc času formátováním a grafickými úpravami na místo vymýšlení obsahu scénáře. Stále platí, že tužka a (velký) papír nejsou k zahození. Obzvlášť při vymýšlení první verze scénáře dobře poslouží balicí papír a samolepicí lístečky, které lze snadno přesouvat.

Před akcí scénář nakopírujeme, alespoň jeden kus pro každého instruktora. Jednu velkou kopii vyvěsíme na místě přístupném jen instruktorům. Scénář by měl být stále na očích instruktorských a nikdy na účastnických.

Červené nitě

Začneme terminologickou poznámkou. Pojem červená nit používá část instruktorské komunity pro to, co spojuje hry dohromady do jednoho celku a co zde označujeme jako příběh. Zde používáme pojem červená nit pro pravidelně se opakující činnosti, které se prolínají celým pobytem, dotváří atmosféru akce a pomáhají vytvářet soudržnou skupinu. Toto použití víc odpovídá původnímu významu – sousloví „červená nit“ pochází z námořnického prostředí, kde se červené nitě přidávaly do erárních lan, aby je námořníci nekradli. Červená nit je tedy něco, co se vine celým lanem (akcí), nikoliv tím, co lano (akci) drží pohromadě.

U červených nití obzvlášť platí, že je důležitá kvalita a nikoliv kvantita. Volíme jich jen velmi málo, zato dáváme bedlivý pozor, aby se nepřetrhly a aby se opravdu táhly celou akcí.

Pravidelné události

Hromadná setkání Jde o setkání všech účastníků, která mají zaběhnutý řád. Typickým příkladem jsou táborové nástupy. Tato setkání mohou mít i formu rituálu (pokřiky, specifická pravidla chování). Pozor, aby setkání nebyla monotónní a nestala se otravnými. Součástí pravidelných setkání může být „motto dne“, které se vztahuje k programové náplni dne, nebo anketa, na kterou účastníci v průběhu dne odpovídají a večer se vyhodnotí.

Jídlo Jídlo může být červenou nití ze dvou pohledů: co se jí a jak se to jí. Složení jídla můžeme volit tematicky vzhledem k akci (například středověká jídla na středověké akci). Způsob jídla může mít formu jednoduchého rituálu. Se začátkem jídla se čeká, až budou mít všichni naloženo, následuje společná „modlitba“ a pak se teprve začne jíst.

Budičky, rozcvičky, večerníčky I tyto zdánlivě nezajímavé okamžiky můžeme proměnit v zajímavou červenou nit. Budiček může být tematicky laděn k programu dne a může účastníky již v posteli navnadit na průběh dne. Zvědavost usnadňuje vstávání. Dobře zvolený večerníček naopak může den pěkně uzavřít, případně může nabudit očekávání na další den. Zpívaný večerníček vytváří pěknou atmosféru. Rozcvičky nemusí být jen otrava, pokud je neodbudeme, sestavujeme je peště a kromě klasických cviků volíme též drobné dynamické hry.

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

Velká reflexe Pravidelné ohlédnutí za minulým dnem. Pokud se používá, zařazuje se jako první ranní program. Součástí tohoto ohlédnutí je rekapitulace programu předěšlého dne, reflexe ke hram a tématu předěšlého dne, případně hodnocení her ze strany účastníků.

Průběžné události

Bavlnky Bavlnky slouží k vyjádření pocitů jiným způsobem než slovy. Každý účastník dostane jednoduchý náhrdelník (provázek postací), který nosí po celou dobu akce na krku. Na veřejném místě umístíme sadu barevných bavlnek. Každé barvě je přiřazen význam (například bílá = děkuji, žlutá = chci ti dodat energii, zelená = zamysli se nad sebou). Účastníci si navzájem podle momentální nálady přivazují bavlnky na své náhrdelníky. Alternativa: podepsané náhrdelníky jsou vyvěšeny vedle bavlnek, udělování bavlnek probíhá anonymně.

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 přisunuje na mapě podle toho, jak se zrovna cítí. Mapa pocitů slouží k určení celkové nálady ve skupině a k identifikaci účastníků v krizi.

Dopisy Každý účastník si vyrobí malou poštovní schránku. Schránky umístíme na veřejném místě a po celou akci probíhá nezávazná, žádnými pravidly neřízená písemná komunikace mezi účastníky.

Kronika Kronika je veřejná, může do ní zapisovat kdokoli, kdo má zrovna chuť a nápad. Kronika bývá zajímavou četbou, dobrou zpětnou vazbou pro instruktory a pěknou relikvii 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 jiného účastníka. Úkolem je tomuto člověku rozličně pomáhat, být na něj příjemný, a to pokud možno tak, aby dotyčný nepřišel na to, kdo je jeho tajný přítel.

Fráze Prvkem velmi dobře stmelujícím kolektiv, jsou lokální fráze, tj. věty, které se vážou k průběhu akce, které chápou jen účastníci a které se pravidelně opakují. Fráze se špatně plánují, ale občas je možno pokusit se je nahodit, případně záměrně opakovat nějakou, která se již objevila.

Celotáborové hry

Mezi typické akce v přírodě patří tábory a k táborům neodlučitelně patří celotáborové hry (CTH). Toto téma je sice specializované jen na určitý typ akcí, díky svému rozšíření si však zaslouží alespoň drobnou pozornost. Dramaturgie CTH se řídí podobnými pravidly jako dramaturgie akce, ale má svá specifika:

- Hlavním cílem CTH je vyvolat zážitky. CTH nemusí směřovat přímo k výchovným cílům. Pokud je CTH úspěšná ve vyvolávání zážitků, pak tím napomáhá akci jako celku a tudíž i naplňování výchovných cílů akce.
- Pestrost a rovnováha v rámci CTH nejsou tak klíčové, mohou být vyváženy ostatním programem.
- Překvapivost a originalita je naopak u CTH důležitá.

I pro CTH platí, že by měla mít jasný název, většinou jde o stejný název, jako má celý tábor.

Příběh

U CTH by měl být od začátku jasný příběh a jasný úkol pro hráče. Úkoly mohou být následujícího typu.

1. Individuální úkol: každý účastník hraje sám za sebe.
2. Přímá soutěž týmů: týmy proti sobě v rámci CTH přímo bojují.
3. Nepřímá soutěž týmů: týmy spolu nebojují přímo, pouze soutěží o to, kdo z nich splní dílčí etapy lépe.
4. Společný úkol, všichni účastníci ho plní dohromady (provedení etapy může být po týmech, ale motivace je společná, nesoutěživá).

První možnost není příliš vhodná, protože nepodporuje vytváření skupiny a sdílení atmosféry na akci.

Prostředí, ve kterém se hra odehrává, by mělo být co nejjasněji vymezeno. Celkový příběh by měl být právě tak jednoduchý, aby ho zvládli sledovat všichni účastníci (ale ne jednodušší). Vymýšlet si úplně vlastní prostředí je náročné, upřednostňujeme obecně známá prostředí (z legend, knih, filmů), do kterých dosadíme vlastní příběh. Prostředí doplňujeme kostýmy.

Pro CTH se hodí následující typy postav:

- *Autorita*. Postava, která zadává celkový úkol. Tato postava by měla mít vážnost. Je důležitá obzvlášť na začátku a na konci příběhu. V průběhu se nemusí objevovat často. Může být úplně imaginární, její pokyny jsou pak pouze zprostředkovávány („král vzkazuje, že...“).
- *Přívodce*. Postava, která zadává dílčí úkoly, etapy. S touto postavou přichází účastníci do styku často, měla by fungovat jako jejich blízký společník. Přináší zadání, dává rady, informuje.
- *Nepřítel*. Zlo, proti kterému se bojuje. Může to být konkrétní osoba, která se občas ukáže, imaginární osoba, o níž se pouze mluví, nebo i neosobní nepřítel (skřeti, nemoc).

Pokud děláme CTH pro menší děti, dáme do prostředí jasněho nepřitele, proti kterému se bojuje, nejlépe jednu výrazně zápornou postavu nebo potvory, s nimiž se mohou děti naživo poprat. Snažíme se tedy jasně vytyčit dobro (hráči) a zlo (nepřítel). Určité to prospěje atmosféře hry, otázkou je, zda tím u dětí nepodporujeme černobílé vidění světa. Ale to už necháme na zvážení čtenáři.

Postav, které vystupují v příběhu a objevují se pravidelně v průběhu hry, využíváme radši méně (maximálně kolem sedmi). Každou z těchto klíčových postav hraje pokud možno vždy stejný instruktor. Podobně jakákoli pravidla, která se týkají celé hry, musí být co nejjednodušší.

Etapy

CTH se skládá z etap. Etapy by měly být výrazně odděleny od ostatního programu, například pomocí speciálních obleků určených jen na CTH. Etapy by

na sebe měly navazovat a sledovat linii příběhu. Etapy na sobě tedy často závisí a tím pádem je možnost jejich přesunu omezená. Závislosti mezi etapami si proto výrazně zaznačíme do scénáře.

Jednotlivé etapy mohou být komplikovanější než celkový příběh, ale měly by mít jasný výstup. Takovým výstupem může být třeba předmět či informace, která se použije v dalším průběhu. I ten, komu unikl děj etapy, by měl stále chápat celkový děj. Vhodné hry pro etapy:

- náročná cesta s úkoly a překážkami (viz část 8),
- noční plížení a slídění (například proniknout na zadané místo a něco tam sebrat),
- boj (s nepřítelem nebo mezi týmy),
- tajemné hry se silnou atmosférou (viz kapitola 10),
- tvořivé aktivity spočívající ve výrobě kostýmů či jiných rekvizit, které se uplatní ve hře (například početně využitelné při rituálu).

Jako etapu lze použít i jakoukoliv „obyčejnou“ hru, u níž vhodně upravíme motivaci. Musíme pouze vytvořit dojem, že jde o něco zvláštního. Hráči by hru tedy neměli znát a měli bychom si dát obzvlášť záležet na provedení motivace.

Závěr

Závěr CTH by měl být strhující a velkolepý. Různým hlavním úkolům odpovídají různé typy závěrů (nikoli však přesně).

- Individuální závěr. Závěr tvoří etapa, na kterou chodí jedinci samostatně a která poskytuje intenzivní zážitek (například vysoká lana nebo efekty s překvapením, viz část 10). Tento závěr se dá využít i při kolektivním hlavním úkolu (jako forma odměny za jeho splnění).
- Vyvrcholení soutěže týmů. Používáme, pokud je hlavní úkol soutěživý. Závěr soutěže by měl být napínavý a nejlépe ve formě velké celodenní hry (například pokladovka, viz část 12). Do této závěrečné hry mohou týmy nastupovat s handicapem nebo zvýhodněními podle svého výkonu v průběhu hry.
- Happy end. Všichni společně něco dokážou (porazit nepřitele) a pak to velkolepě oslaví. Tento závěr se hodí, je-li hlavní úkol společný. Lze ho použít i tehdy, když byl hlavní úkol soutěživý – na konci se „nečekaně“ vynoří okolnosti, které donutí týmy spojit síly a společně něco dokázat.

Závěru CTH věnujeme mimořádnou pozornost, protože zakončení má výrazný vliv na celkový dojem účastníků. Po deseti letech si většina dětí z tábora pamatuje pouze závěr celotáborové hry. Podobu vyvrcholení CTH tedy dobře

rozvažujeme, pečlivě doladíme detaily a nejlépe vyzkoušíme celý průběh na něco. V závěrečných dnech tábora klidně můžeme zvolnit tempo programu, což nám umožní věnovat energii přípravě závěru.

Režie

Režie je o praktickém provedení toho, co jsme vymysleli během dramaturgického plánování. Mezi dramaturgií a režii je plynulý přechod (například improvizované hry). Režie je do značné míry otázkou citu a těžko předatelných zkušeností, zde uvedeme pouze pár obecně užitečných postřehů.

Kompromisy

Realizace zážitkových akcí je plná kompromisů. Čemu budeme při přípravě věnovat nejvíce pozornosti? Co připravíme do detailů a co pouze zaimprovizujeme? Strávíme čas chystáním složité hry nebo zvolíme jednodušší hru a budeme trávit víc času s účastníky? Nesmíme propadnout iluzi, že se nám povede být u všeho a mít všechno dokonale připraveno. Energie vložená do jedné věci chybí někde jinde. Musíme tedy dobře zvažovat, do čeho energii vkládáme.

Je užitečné naučit se zvažovat poměr „cena / výkon“. Cena může někdy znamenat i finanční náročnost, ale jde hlavně o energii a čas instruktorů. Výkon značí přínos pro účastníky. Budeme chystat efektní show s dálkově odpálenou pyrotechnikou nebo uděláme jednoduchou cestu lesem z luceren? Postavíme lanovou překážku nebo použijeme samoobslužnou kládu? Budeme shánět elegantní kostýmy nebo nám postaći papírová cedulka „rytíř“? S výkonem roste i cena, často neúměrně.



Na tento typ otázek není žádná univerzální odpověď, vždy záleží na okolnostech a na tom, čeho chceme dosáhnout. Rozhodně však neplatí, že by náročnější a efektnější varianta byla vždy lepší.

Hudba

Hudba je silný nástroj k vytváření atmosféry na akcích. Využíváme ji na budíky a večerníčky, při motivačních scénkách, během programu pro udržení atmosféry, případně i v mezicase (například u jídla). K rychlému navození konkrétní nálady (klid, akce, stres) se hodí reprodukováná hudba, pro volné chvíle uplatníme spíš živou hudbu (nejlépe spontánně produkovanou účastníky). Živou hudbou není třeba šetřit, reprodukovanou použijeme jen pokud tím sledujeme dramaturgický cíl, nikoli na zaplnění ticha.

Když už jsme se s tou aparaturou táhli, tak jim přece něco pustíme, ne?
Ne.

Výběru hudby věnujeme velkou pozornost. Známé skladby mohou působit silněji než ty, které účastníci nikdy neslyšeli. Na druhou stranu populární kousky vyvolávají asociace a individuální vzpomínky, jež nelze odhadnout. Pokud chceme navodit hudbou u všech stejnou náladu, volíme raději nepříliš známé skladby.

Aby použití hudby přineslo žádaný efekt, je třeba ji hladce uvést po technické stránce. Aparatura musí být předem připravena a musíme být schopni ji bez potíží ovládat. Především u pocitových pořadů (viz část 9.2) nesmí při pouštění vznikat zbytečné prodlevy – i pár vteřin naprosto pokazí efekt. Skladby, které chceme pustit, bychom měli dobře znát, aby nás nepřekvapil nečekaný střih či potlesk na konci nahrávky. Dostatečná kvalita a hlasitost nahrávky jsou nezbytné.

Pro inspiraci uvedeme výběr hudby pro různé příležitosti. Zaměřili jsme se spíš na skladby známé a snadno sehnatelné. Pro použití se hodí vlastní kartotéka z méně známých skladeb. Pokud je uveden soundtrack, jsou myšleny hlavně ústřední melodie.

Akce, závody, stres Hudba vhodná k motivaci a k průběhu akčních her, kdy chceme účastníky vyhecovat, popohnat, případně i vystresovat:

- soundtrack – Mission Impossible, Lola běží o život, James Bond, Růžový panter, Matrix Revolutions, Barbar Conan,
- Queen (Bicycle race, We will rock you), Pink Floyd (The wall), Green Day.

Fantáry, velkolepost Východnocování vítězů, slavnostní vyhlášení, navození slavnostní atmosféry:

- soundtrack – Pán prstenů,

- vážná hudba – Carl Orff (Carmina Burana),
- Queen (We are the champions), Adiemus (Adiemus), Vangelis (Conquest of paradise).

Pozitivní nálada Využíváme ve chvílích, kdy chceme navodit pozitivní náladu, například při odjezdu z akce, odchodu na celodenní putování, když chceme, aby se účastníci uvolnili, odvážali:

- soundtrack – Shrek, Život Briana (Always look at the bright side of life),
- vážná hudba – Čajkovskij (Louskáček), Dvořák (Slovanské tance),
- Jablkoň (To máme dneska pěkný den), Sluneční orchestr, Čechomor (Včelín), Beatles (All you need is love), Abba, Lou Reed (A Perfect Day), Roxette (How do you do?), Leny Krawitz (Fly away), Adiemus (In Caelum Fero), U2 (Desire).

Negativní, temná nálada Využíváme naopak ve chvílích, kdy chceme navodit vyhozenou atmosféru, negativní pocity, napětí, tj. zejména ve spojitosti s psychologickými nebo pocity hrami:

- soundtrack – Pán prstenů, Koyaanisqatsi, Dead Man, Tenkrát na západě,
- vážná hudba – Ludwig van Beethoven (Osudová), W. A. Mozart (Requiem),
- Apocalyptica, Rammstein (Du hast), Marilyn Manson (Resident Evil), Iron Maiden,

Emoce Využíváme, pokud chceme účastníky dojmout, vyvolat emoce. Nutno použít ve vhodném kontextu:

- soundtrack – Poslední mohykán, Statečné srdce,
- Hradišťan (Poděkujeme jako děti za jablko), Louis Armstrong (What a wonderful world), Jaromír Nohavica (Kometa).

Uklidnění Využíváme, když chceme účastníky zklidnit, případně jako podklad při klidných hrách (psychologické hry k zamýšlení, tvořivé aktivity):

- vážná hudba – J. S. Bach (Goldbergovy variace), Edvard Grieg (Peer Gynt), Ludwig van Beethoven (Měsíční sonáta), A. Dvořák (American),
- Enya, Osborne (Relish), Noah Jones, Vangelis (Oceanic – Fields of coral, Voices),
- etnická hudba, například buddhistické mantry,
- zvuky přírody, například album Sounds of nature.

Důležité detaily

Zdánlivé detaily mohou mít často výrazný dopad.

Pojmenování Náзву věnujeme pozornost nejen u akce jako celku, ale i u jednotlivých her. Můžeme též pojmenovat místa (jídelnu, místo na spaní, latrínu)

či pravidelně se opakující činnosti (rozcvička, večerníček). Pojmenování stmeluje kolektiv, protože názvy, které jsou specifické pro konkrétní uzavřenou skupinu, pomáhají tuto skupinu vymezit. Pojmenování také formuje očekávání – název hry, pokud je dobře zvolen a zveřejněn předem, funguje jako účinný motivační faktor. I pro pojmenování platí „všeho s mírou“. Pokud se rozhodneme pojmenovat každou židli na akci, kouzlo pojmenování se ztratí.

Nejistota Používáme nejistotu na úrovni dramaturgické (co mě asi čeká), mělo by jít o příjemnou nejistotu, nikoliv o nejistotu ohledně základních potřeb (kdy budu jíst, kdy se budu moci umýt). Představy, předtuchy, očekávání. Nejistotu můžeme vyvolávat záměrně. Část informací můžeme zveřejnit hodně dopředu (bude se konat legendární vytrvalostní závod týmů), část informací naopak tajíme do poslední chvíle (kdy se bude závod konat, v čem přesně bude spočívat).

Představy, předtuchy, očekávání Nejistotu můžeme vyvolávat záměrně. Část informací můžeme zveřejnit hodně dopředu (bude se konat legendární vytrvalostní závod týmů), část informací naopak tajíme do poslední chvíle (kdy se bude závod konat, v čem přesně bude spočívat).

Kostýmy Kostýmy jsou velmi důležité pro vytváření atmosféry. Mnohdy stačí pouhý detail či náznak kostýmu (klobouk, kravata). Jakmile má instruktor na sobě kostým (třeba jen ten náznak), účastníci ho již nevnímají jako instruktora, ale jako postavu. Tato přeměna je důležitá nejen pro účastníky, ale i pro instruktora. Kostým mu pomáhá psychicky se přenést do postavy a stát se někým jiným. Proč? Protože šaty dělají člověka. Šatům přizpůsobujeme nejen chování, ale i řeč. V kostýmech hra nejen lépe vypadá, ale účinkující, ať už instruktoři nebo účastníci, oblečení přizpůsobují chování a hrají svoje role lépe, věrohodněji a víc si je užijí.

Jídlo

Nezapomínejme na pyramidu potřeb. Uspokojení primárních potřeb je předpokladem k nablžování těch vyšších. Mezi základní potřeby patří kromě spánku i jídlo, a umění podat jídlo v pravém množství a v pravý okamžik je proto jednou z nejdůležitějších instruktorských dovedností. Konkrétní rady:

- Osvědčeným formátem podávání jídla na zážitkových akcích je vydatná snídaně, lehký oběd (hustá polévka a chléb), malá svačinka, pořádná večeře. Díky lehkému obědu jsou účastníci schopni být akční i brzy odpoledne.

- Volba, množství a načasování jídla jsou obzvlášť důležitá ve spojitosti s fyzicky náročnými hrami. Přejedený účastník toho moc neuběhne. Hladový také ne.
- I drobné občerstvení naservírované ve vhodnou chvíli může být velmi příjemné a může se podílet na atmosféře okamžiku (například čokoláda v depu závodu).
- Pokud se program táhne dlouho do noci, může být vhodná lehčí druhá večeře (chleba s pomazánkou). Taková druhá večeře může vytvořit výbornou neformální příležitost pro sdílení zážitků z uplynulého dne.

Jídlo je důležité, avšak nemělo by být ústředním bodem akce – a to ani kvůli nedostatku, ani kvůli zbytečnému luxusu. Nicméně i jídlem můžeme účastníky ovlivňovat a inspirovat. Proto se snažíme podávat zdravou, vyváženou a pestrnou stravu, vybíráme netradiční jídla.

Příklady z praxe

Tato kapitola přináší hodně obecných rad, které mohou být těžko uchopitelné. Aby si čtenář mohl lépe představit, o čem je řeč, uvedeme zde popis tří výrazně rozdílných akcí. Tyto příklady rozhodně nejsou myšleny jako dokonalý vzor k napodobení, mají sloužit pouze jako ilustrace pojmů typu cíl, téma, dramaturgie.

Prázdninová akce Odysea Země

Akce Odysea Země proběhla v létě roku 2006, na akci bylo 18 účastníků, připravovalo ji 6 instruktorů. Šlo o klasickou autorskou zážitkovou akci pořádanou Instruktory Brno. „Autorská“ akce znamená, že šlo o jedinečnou realizaci akce: instruktorský tým se vytvořil za účelem této akce, akci vymyslel, realizoval a poté se rozešel. Ani autorská akce však nevzniká na „zelené louce“, protože nepříměto navazuje na dřívější akce.

Hlavní témata akce byla svoboda, zodpovědnost a tempo života. Velmi volný příběh spočíval v návštěvě několika civilizací a zkoumání jejich vztahu k tématům akce. Akce byla inspirována několika knížkami, obzvlášť knihou Mileny Holcové *Za humny nejsou loi*. Hlavní cíle akce byly následující:

- dát účastníkům podněty k zamyšlení se nad tempem života (osobním i celé společnosti),
- vést účastníky k tomu, aby si pořádně uvědomili svobodu a možnosti, které momentálně mají a také z toho plynoucí zodpovědnost,
- smysluplně a zábavně prožít prázdnin pro účastníky i instruktory.

Každý den byl věnován jedné civilizaci. Cílem bylo dát účastníkům podněty k zamyšlení se nad vlastním životem, nikoli vzdělávat je o vývoji lidstva. Civilizace proto byly vybrány tak, aby představovaly různé pohledy na prožití života, ne aby nutně reprezentovaly nejdůležitější historické etapy. Podobně vykreslení civilizací v programu nemělo za cíl historickou hodnověrnost, ale naplnění dramaturgických cílů.

Stručný popis programu (viz též schematická verze scénáře):

1. den – Domorodci Týmové úkoly, dramatické hry, jednoduchá strategická hra (Boj o přežití), přírodní tvořivá aktivita (Land Art). Hlavním cílem dne je účastníky seznámit, rozehrát, nažhavit.

2. den – Vikingové Fyzicky náročná hra, konstrukční tvoření (Stavba lodě), strategická hra při níž se musí víc spolupracovat (Vikingův rok), noční hra se silnou atmosférou (Swang). Tento den má stmelit účastníky, vytvořit pevnější kolektiv a budovat atmosféru a rytmus akce. Složitě otázky se zatím neřeší.

3. den – Středověk a raný novověk Malostrukturovaná hra (Středověký život), dramatická hra s morálním dilematem (Ostrované), krátká běhací hra s recesní pohádkovou motivací (Dýně), zpěv kánonů v kostele. Tento den již přicházejí první psychicky náročné hry a začínají se řešit otázky související s cíli akce.

4. den – 60. léta 20. století Budíček náletem a akční hra (Polní nemocnice), vojenský sportovní výcvik, strategická hra s vojenskou tematikou (Válka barev), malostrukturovaná hra o hippies a válce ve Vietnamu (Woodstock), diskuze o drogách, akční hra, která vyústí v diskuzi o zodpovědnosti (Akce zásilka). Tento den je první vrchol akce – je to dlouhý a akční den, ve kterém se navíc řeší obtížná témata (válka, drogy, zodpovědnost).

5. den – Kočovní civilizace Účastníci celý den putují po čtvercích po okolí. Dostanou pouze ručně kreslenou mapku (žádné jídlo ani vybavení) a několik volně zadáných úkolů (například zjistit, co je to štěstí). Tento den je pauzou po předchozím vrcholu, vytváří prostor pro vstřebání zážitků a nadhozených otázek a pro odpočinek (jak účastníků, tak instruktorů).

6. den – Východ Osamocený běh v pět hodin ráno (Tibetský běh), skládání haiku, meditace, východní cvičení, myšlenky na zamyšlení rozvěšené po lese, sypaní mandal z písku, čajovna, stínové divadlo. Poklidný, meditativní den. I praktická realizace celého dne byla poklidná, na rozdíl od ostatních dnů účastníci nejsou příliš naháněni. Program je oproti předchozím dnům méně zaměřen na kolektiv, více na individuální zamyšlení.

7. den – Současnost Strategická týmová hra s rychlým tempem (Firemní život), recesní tvořivá aktivita (Reklamní slogany), svobodná volba jedné z nabízených aktivit, běhací hra s tématem plánování času (Týdenní plán), poslechový pořad na téma „Co s načatým životem“ (Labyrint světa). Celý den je veden v rychlém tempu (v záměrném protikladu k předchozímu dni). Dnem se prolíná motiv svobody, volby a reflexi vlastního života.

8. den – My Velká psychologická hra k zamyšlení nad vlastním životem a budoucností (Labyrint světa a ráj srdce, „simulace“ jednoho života až do smrti). Tato hra spolu se souvisejícím poslechovým pořadem předchozí večer tvoří závěrečný vrchol akce. Poté už následuje jen společná tvořivá aktivita pro odpočinek (Mapa Země) a ohlédnutí za celou akcí. Další den už jenom úklid a odjezd.

Akcí procházelo několik červených nití. Těmi drobnějšími byly budíčky, které se vždy nesly v duchu daného dne a předznamenávaly, co se bude dít, a svolávací zvuky, jež svolávaly účastníky na jídlo a hry a současně odrážely danou civilizaci (buben, vikinský roh, středověké zvony, píšťalka v 60. letech, budík v současnosti).

Klíčovou červenou nití byly večerní rituály. Ty se konaly vždy na stejném místě – malý palouček nedaleko objektu s vyskládanými kameny a svíčkami. Každý den večer se na tomto místě konal rituál – poděkování za den z pohledu vybrané civilizace. Účastníci dostali zadanou základní formu realizace (společně, po skupinkách, individuálně), obsah poděkování a jeho provedení záležely na nich. Rituály měly silnou atmosféru a dobře charakterizovaly postoj jednotlivých civilizací k životu (resp. naši představu o tomto postoji). Poslední rituál byl věnován osobnímu poděkování každého z účastníků i instruktorů (za svůj život, nikoliv za akci).

Díky přízní počasí byl program akce dodržen téměř přesně tak, jak byl naplánován (uvedený scénář odpovídá reálnému průběhu, plánovaný scénář byl velmi podobný). Základní dramaturgické cíle se vydařily (první vrchol po čtvrtém dnu, závěrečný vrchol). Nevytvořil se tak soudržný kolektiv, jak bývá u podobných akcí zvykem, což bylo pravděpodobně způsobeno směřováním programu k individuálnímu zamyšlení. Stanovené cíle akce byly v tomto případě obzvlášť obtížně měřitelné, takže míru jejich naplnění lze těžko posoudit. Nicméně na základě průběhu, dojmů instruktorů a zpětné vazby od účastníků se dá konstatovat, že alespoň pro část účastníků a instruktorů byla akce dobrým impulzem k zamyšlení.

1.den	Snd.	Týmová spolupráce	Dramatické hry	Oběd	Boj o přežití	Land Art	Več.	Ohnivé neverb. kom.	R	
2.den	Snd.	Závod s pneumatikou	Masáž	Oběd	Stavba lodě	Vikingův rok	Več.	R	Swang	
3.den	Snd.	Středověký život		Oběd	Ostrované	Dyné	Več.	Kanony v kostele	R	
4.den	Pořadí nemocnice	Výcvik	Válka	Oběd	Woodstock	Diskuze	Več.	Akce zasilka	Akce reflexe	
5.den	Putování									
6.den	Tibetský bůh	Snd.	Haiku	Oběd	Moudra v lese	Mandalý	Več.	Čajovna, stínové divadlo	R	
7.den	Snd.	Firemní život	Reklamní slogany	Oběd	Výběr ze 4 aktivit	Týdenní plán	Več.	R	Labyrint světa	
8.den	My	Labyrint světa a ráj srdce								
				Oběd	Mapa Země	Ohlédnutí za akcí	Več.	R		

rituál



tvořivá aktivita



hra zaměřená na psychiku



pohybová hra



Celotáborová hra Ansuz

Ansuz byl tábor pořádaný v roce 2002 turistickými oddíly mládeže Delfini a Kasiopea. Tábor se účastnilo 26 dětí ve věku 11–16 let. Zde popíšeme pouze celotáborovou hru. Hlavním cílem celotáborové hry bývá zábava, snaha zaujmout a dodat táboru atmosféru. Výchovné cíle jsou naplňovány spíše doprovodným programem. V tomto případě byla však výjimečně snaha začlenit do celotáborové hry i zamýšlení nad morálními a etickými problémy.

Základní prostředí pro celotáborovou hru vycházelo z tolkienovské Středozemě. Prostředí však bylo použito velice volně (mapa, bytosti, nikoli však konkrétní postavy). Do prostředí byl dosazen vlastní příběh. V nepřátelském království se kumulují nebezpečné síly, vládne tam černokněžník, který otrockým lidem a nejspíše chystá v brzké době výpad proti našemu království. Naš král se rozhodl vyřešit situaci pomocí magie. Svolává hrdiny, tj. děti, aby se vydaly sbírat magický kov ansuz. Pokud se podaří shromáždit dostatečné množství kovu, měl by se z něj dát vyrobit mocný amulet, s jehož pomocí by král mohl odvrátit hrozící nebezpečí. Jako u každé mocné věci však u amuletu z ansuzu taky hrozí zneužití.

Tento příběh se děti nedozvědí celý najednou, postupně ho odkrývají v průběhu tábora. Na začátku si je král zavolá a dá jim pokyn, aby se vydaly sbírat ansuz, za což je čeká bohatá odměna. Postupně vyráží na etapy, které jsou na sobě do značné míry nezávislé a které spočívají v různých dobrodružných výpravách za kovem ansuz. Během tábora a etap se děti postupně dozvídají detaily celkového příběhu. Opakovaně se objevují pouze čtyři postavy (další postavy vystupují pouze v rámci etap).

- Král. Vážená postava, která se s dětmi příliš nestýká. Má pouze obecné proslovy, které neobsahují mnoho konkrétních informací. Má jasno v tom, co chce (amulet z ansuzu) a žene děti za tím.
- Králův pobočník. Postava, která s dětmi komunikuje nejčastěji. Vysílá je na výpravy, dává jim praktické pokyny. Charakterem voják, energický, přísný, moc nereší, o co běží, a snaží se co nejlépe splnit úkol (sehnat co nejvíce ansuzu).
- Mudrc. Vysílá děti na tajemné etapy, vytváří atmosféru. Občas přinese nové informace. Mírný skeptik, který pochybuje o tom, zda je rozumné ansuz použít. Je rozvášněný, lehce zmatený a nejistý.
- Knihovník. Neutrální postava, která občas přinese informace z historie, slouží k motivaci etap a jako zdroj nových informací.

Jak se děti průběžně dozvídají části příběhu, mění se postupně nálada. Na začátku je král jasná autorita, všichni sbírají ansuz a nad ničím nepřemýšlí.

Postupně se vynořují informace o možném zneužití, atmosféra se začne vyvíjet proti králi. Objeví se uprchlík z nepřátelské země, který přináší svědectví o tamějších zvěřstvech, a nálada se opět nakloní na stranu krále. Náladu ovlivňují postavy, které v průběhu mírně mění svoje názory i postoje tak, aby závěrečné dilema bylo co nejvyhraněnější. Celotáborová hra končí tím, že dětem se podaří nasbírat dostatek ansuzu na výrobu amuletu a musí se rozhodnout, zda ho odevzdají králi nebo zda ho raději nechají zničit. Ani jedna z možných odpovědí není předem vybrána jako „správná“. Po rozhodnutí se děti nedozvědí, jak příběh pokračuje dál (tj. zda vybraly dobře). Konec je otevřený.

Tato celotáborová hra měla několik kladných stránek. Příběh byl přiměřeně komplikovaný, ne úplně triviální a přitom dostatečně jednoduchý, aby ho všechny děti pochopily. Čtyři hlavní postavy stačily pro vytvoření příběhu a současně se stihl během hry dostatečně rozvinout jejich charakter. Díky tomu, že postavy měly charakter, nebyla závěrečná diskuze pouze o abstraktních principech, ale děti za ní viděly konkrétní příběh.

Příběh umožňoval použít nezávislých etap, společný prvek sbírání ansuzu se dá aplikovat téměř na cokoliv. Tím se výrazně ulehčila praktická realizace, mimo jiné i změna pořadí etap kvůli nestálému počasí.

Použitý příběh měl ovšem i své nevýhody. Chyběl konkrétní nepřítel. Nepřátelské království bylo celou dobu ponecháno na abstraktní úrovni, nedošlo k žádným konkrétním soubojům. V průběhu etap se děti setkávaly pouze s dílčími, lokálními překážkami. Závěr hry nebyl jasný, byl (záměrně) ponechán otevřený, čímž hra vyzněla do ztracena. Myšlenka otevřeného konce bez „happy endu“ by byla asi vhodnější pro dospělě než pro děti. Možná by však stačilo zakončit celotáborovou hru výraznou akční hrou, pak by otevřený konec tolik nevadil.

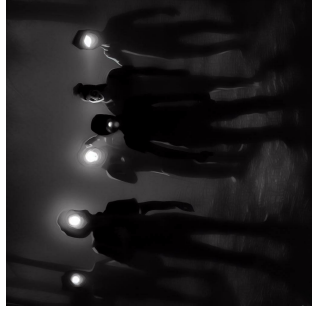
Poznámka na okraj: tato celotáborová hra probíhala v roce 2002, tedy ještě před útokem USA na Irák. Přesto, naprosto nezájmě, vykazuje použitý příběh mnoho podobností s touto událostí. Také debaty, které se vedly před zahájením invaze, byly v mnohém podobné závěrečným debatám při naší hře. Bohužel tuto spojitost si většina dětí asi nikdy neuvědomila.

Šifrovací hra TMOU

Máš IQ větší než 150? Tak to ti stačit nebude. (motto hry TMOU)

Jako poslední příklad uvedeme akci úplně jiného typu: jednodenní hru TMOU pro několik set lidí. Většina konceptů uvedených v této kapitole je totiž dobře použitelná i v těchto případech.

TMOU je městská šifrovací hra pro dospělé. Základní princip hry je stejný jako u klasických pokladek (viz část 12). Hru tvoří zhruba patnáct stanovišť se



šifrou, která odkazuje na další stanoviště. Kdo dojde první na cílové stanoviště, vyhrává. Hra je zajímavá pestrostí šifer a náročností. Použité šifry nemají jen formu textu na papíře, ale jsou to také předměty (například keramická destička) či multimedia (například CD s hudbou). Hra se koná na začátku listopadu, začíná v pět večer a končí druhý den v poledne. Náročnost hry tedy výrazně ovlivňuje také tma a zima. Dosud se uskutečnilo 9 ročníků, každého se účastní zhruba 1000 lidí ve 200 týmech.

Tématem akce je výzva – výzva k překonání náročné překážky. Hlavní cíle jsou rozšiřování zóny komfortu (vydržet se soustředit celou noc, v zimě), trénink myšlení (ke kterému dochází nejen při hře, ale i při přípravě), trénink spolupráce v rámci účastnických týmů a v posledních letech i inspirace a budování komunity (TMOU inspirovala a dále inspiruje vznik dalších her).

TMOU nemá žádný nosný příběh, šifry jsou samostatné, neprovázané. Jako spojovací prvek však postčuje konzistentní styl hry. Pravidla i stanoviště jsou jednoduchá, prostá. Grafický vzhled šifer je jednotný a také jednoduchý. Hlavním motivačním prvkem je výzva. Hra je velmi náročná. Hráči nemají k dispozici žádné nápovědy, jediná nevyužitá šifra znamená konec. Hru často dokončí méně než 5 týmů z 200 startujících.

Fáze akce a dramaturgie jsou podobné jako u dlouhodobé akce, pouze je vše nahuštěno do 18 hodin.

- Začátek hry musí zaujmout, navnadit, motivovat. Je žádoucí, aby se na startu sešlo všech 1000 účastníků, protože hromadné setkání funguje jako silná motivace. Začátek musí být spíše lehký, ale zajímavý.
- První polovina by měla vtáhnout týmy do hry. Týmy nemají k dispozici nápovědu a není žádoucí vyřadit jich mnoho hned na začátku. Proto se v této fázi používají lehké a zajímavé šifry (například multimedia, předměty). První polovina hry vede po městě, využívá se tedy i atmosféra města.

- Střídají se luštění a přesuny, ani jedno většinou netrvá déle než 1 hodinu (rytmus).
- Střídají se různé typy šifer a úkolů (pestrost).
- Druhá polovina hry naopak představuje hlavní výzvu. Tato část vede terénem, odehrává se ve druhé polovině noci. Obtížnost šifer se stupňuje (gradace). Zde dochází ke krizím, tady leží jádro hry a jejích cílů (vrchol).
- Závěrečná stanoviště už jsou opět spíš snazší, prověřují vytrvalost týmů. Na úplný konec se plní závěrečný úkol, který není obtížný, ale spíš efektní.

Na rozvinutí červených nití je akce krátká, nicméně díky pravidelnému konání můžeme mluvit o červených nitích mezi ročníky (hymna TMOU, šifry podobného vzhledu či tématu).

Tvorba scénáře a režie akce jsou opět podobné jako u dlouhodobých akcí, pouze zhuštěné. Garance se vztahují na jednotlivé šifry. Scénář má formu přesného rozpisu trasy a umístění šifer. Je rozepsán na minuty, určuje kdo a kdy šifru na stanoviště umísťuje a do kdy je potřeba ji hlídat. Role organizačního B týmu, který je u této hry početný, spočívá v testování šifer při přípravě a v pomoci s obsluhou stanovišť při hře.

Shrnutí

- Dobrá akce není jen náhodná směska her, které se nám líbí. Dobrá dramaturgie může být důležitější než originalita a kvalita provedení jednotlivých her.
- Akce by měla mít jasně formulované cíle, konkrétní a realistické, na nichž se shodnou všichni instruktoři.
- Kromě cílů potřebuje akce také téma nebo příběh. Téma je abstraktní a spojuje programy pouze volně. Příběh je konkrétní a měl by být naprosto jasný.
- Při skládání programu zohledňujeme fáze akce a denní dobu.
- Program má postupovat od jednodušších her ke složitějším, od konkrétních témat k abstraktním, od přesných zadání k volným.
- Při tvorbě programu akce průběžně kontrolujeme, zda vybraný program odpovídá cílům akce.
- Žádná hra není tak dobrá, aby mohla být zařazena kdykoliv.
- Logika skladby programu je důležitější než logika příběhu.
- V rámci vytyčených cílů se snažíme o co největší pestrost.
- Naplánovaný program je zachycen ve scénáři. Scénář průběžně přizpůsobujeme průběhu akce.

- Červené nitě jsou činnosti prolínající se celou akcí. Důležitá je kvalita provedení, nikoliv kvantita.
- Program musíme nejen dobře naplánovat (dramaturgie), ale také dobře uvést (režie).
- Dojem z provedení často závisí i na zdánlivých detailech.
- Hudba je silný nástroj pro ovlivňování atmosféry.
- Při rozhodování, do čeho investovat svůj čas a energii, zvažujeme poměr „cena / výkon“.

6 Uvádění her

- Příprava hry (instruktoři).
- Příprava účastníků (převlečení, shromáždění).
- Rozdělení do týmů.
- Motivace.
- Vysvětlení pravidel.
- Domluva v rámci týmů (strategie, společné vybavení).
- Přesun na místo hry.
- Vlastní hra.
- Přesun zpět.
- Závěr, vyhodnocení.
- Reflexe.
- Úklid po hře (instruktoři).
- Interní vyhodnocení, poučení z chyb (instruktoři).

Ne všechny fáze jsou vždy zastoupeny, nicméně při sestavování scénáře a časových rozpisů je důležité nezapomenout započítat všechny relevantní fáze. Třeba na převlékání a přesuny se snadno zapomene a přitom mohou zabrat hodně času.

Nyní se na klíčové fáze podíváme podrobněji.

Příprava hry

Příprava hry spadá do kompetence garanta. Důkladná příprava zabere hodně času, proto s ní počítáme již při sestavování scénáře. Pokud člověk celý den figuruje jako pomocník v různých hrách, asi těžko stihne připravit velkou večerní hru. Zvlášť u her založených na efektech a tajemnosti věnujeme přípravě náležitou pozornost a nepodceňujeme ani maličkosti. Zapomenuté zápatky mohou zkazit mnohé.

Pokud připravujeme náročnou hru, ve které vystupuje mnoho instruktorů, můžeme volit mezi dvěma přístupy. Jednak může každý instruktor dostat od garanta co nej přesnější popis toho, jaké má úkoly a co má v průběhu hry dělat. Druhou možností je delegování úkolů – vysvětlíme instruktorům, jakou roli ve hře hrají, co zhruba by měli dělat a necháme jim volnost v domýšlení detailů. Druhý způsob je riskantnější, ale hra je pak zajímavější jak pro účinkující instruktory, tak pro účastníky.

Příprava doma

Co si můžeme připravit doma, to si připravíme, abychom se na akci mohli co nejvíce věnovat účastníkům a abychom po nocích mohli spát.

N: Tak jsme to trochu předělali. Ten Humanus bude až na konci a bude to vrchol akce.

S: Jak přesně to vlastně bude probíhat?

N: Prostě je naženeš do sklepa, pak jim pustíme nahrávku a oni se o tom budou bavít a regovat podle pokynů. Jestli teda někdo nepřekopne tu šňůru, to bychme asi měli ohlídat...

S: Jak navodíte správnou atmosféru? Co když si z toho budou dělat srandu?

N: Tak to by byli trubky, to je přece jasný, že je to vážná hra.

S: Jak dlouho to bude trvat?

N: No to nevím, záleží, jak moc se rozpovídají. Však uvidíme.

S: A jak to hodláte uzavřít? Co se bude dít až je pustíte z toho sklepa ven?

N: No... nic. Necháme to na nich, ať si to každéj v klidu rozmyslí. Když tak bychme jim v závěrečném dopise mohli vysvětlit, co měli správně dělat.

Tato kapitola pojednává o uvádění jedné velké hry. Předpokládáme, že hra je vhodně zařazena ve scénáři, ujasnili jsme si, proč ji uvádíme a co od ní očekáváme, máme dobrý nápad a promyšlená pravidla. Nyní již stojíme „jen“ před úkolem úspěšně ji uvést.

U každé hry by měl být jasně určen jeden z instruktorů jako garant. Na vymýšlení a přípravě se zpravidla podílí víc lidí (víc hlav víc ví), ale mělo by být jasné, kdo nese za uvedení hry odpovědnost. Z pohledu účastníků přitom garant vůbec nemusí hrát při uvádění hlavní roli. Musí však dohlédnout, aby se při přípravě na nic důležitého nezapomnělo, aby vše bylo pečlivě přichystáno, aby hra začala včas, nepominulo se vyhlášení výsledků, aby někdo uklidil materiál...

Z čeho se tedy skládá taková jedna velká hra?

- Zajistíme veškerý materiál.
- Rozmyslíme pravidla. Pokud jsou složitější, sepíšeme je.
- Pro složitější hry sepíšeme detailní rozpis činností pro každého účastníka instruktorů.
- Rozmyslíme počet lidí potřebných na přípravu hry a na vlastní průběh. Zkontrolujeme podle scénáře, že v naplánovanou dobu bude dostatek lidí opravdu k dispozici.
- Rozmyslíme časový plán přípravy a uvedení hry – kdy zhruba musíme najít trať a kdy ji vytyčit, kdy se začne vařit čaj...

Příprava na místě

Část příprav musíme udělat až přímo na akci.

- Herní území. Najdeme a vymezíme herní území. U běhacích her ovlivňuje velikost území zásadním způsobem dynamiku celé hry. Pobíháme po lese, měříme čas potřebný na přeběhnutí z jednoho rohu do druhého, propočítáváme, přemisťujeme. Pokud hraje klíčovou roli silná atmosféra, neváháme prochodit celé okolí a najít to nejvhodnější, nejtajemnější místo. Dbáme též na bezpečnost – zkontrolujeme, zda v území nejsou nebezpečná místa (například prudký sráz, hnízdo sršňů).
- Materiál. Do detailů zkontrolujeme materiál. Rozmístíme materiál v terénu.
- Rozdělení. Přepočítáme účastníky a promyslíme rozdělení. Těsně před hrou zjistíme, kdo přesně se bude účastnit. Pokud nám někdo chybí do počtu, vymyslíme náhradní rozdělení nebo seženeme náhradníky z řad instruktorů.
- Pokyny účastníkům. Zajistíme, aby účastníci byli informováni o tom, kde a kdy mají být připraveni na hru, jak mají být oblečení a co mají mít u sebe.
- Pokyny instruktorům. Ačkoliv ostatní instruktoři by měli mít obecnou představu o hře, těsně před hrou svoláme všechny aktéry a detailně jim vysvětlíme, jak bude hra probíhat a co je jejich úkolem.

Na velkou hru si vyčleníme samostatnou složku nebo bedničku a v ní shromažďujeme veškeré dokumenty a materiál týkající se hry.

Rozdělení hráčů

Důvodů, proč na akcích upřednostňujeme kolektivní hry před individuálními, je hned několik: stmelení kolektivu, nutnost spolupráce a komunikace, rozvoj

sociálních dovedností účastníků. Individualistického soutěžení poskytuje naše společnost dostatek a není tedy třeba je na akcích zdůrazňovat.

Význam rozdělení

Před samotným začátkem hry často rozdělujeme hráče do týmů. Mohlo by se zdát, že rozdělování je detail, kterému nemusíme věnovat pozornost. To je bohužel častý a chybný přístup. Rozdělení do týmů má velký význam. Považme třeba závody či bojové hry. Jen vyrovnané týmy učiní hru napínavou a zajímavou. Strategickým rozdělením účastníků na dlouhodobou hru můžeme výrazně ovlivnit vývoj vztahů ve skupině. Máme mezi účastníky několik ustálených skupinek? Rozházejme je. Skupinka outsiderů? Udělejme z nich kapitány.

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

Metody rozdělení

Nejdříve rozmyslíme, jaké rozdělení ke hře potřebujeme (velikost skupin, heterogenost). Máme širokou škálu možností, jak hráče rozdělit. Každé rozdělení se hodí k jinému typu hry, každé má své výhody a nevýhody a i zde platí, že pestrost je důležitá.

Náhodné rozdělení Náhodné rozdělení je rychlé a nenáročné, avšak vzniklé týmy jsou nevyrovnané. Hodí se pro krátké a nepřilíš soutěživé hry. Možné realizace:

- losovátka,
- rozpočítání říkankou,
- rozdělení drobnou hrou (například Molekuly),
- rozdělení podle náhodných znaků (výška, datum narození, první písmeno jména...),
- náhodný řez skupinou.

Můžeme si vyrobit univerzální losovátka – kartičky, které mají uprostřed obrázek (pro rozdělení do dvojic, každý obrázek je zastoupen dvakrát), v jednom rohu písmeno A nebo B (pro rozdělení na dva týmy), v druhém rohu číslíci 1, 2 nebo 3 (rozdělení na tři týmy), atd. Jedna sada losovátek nám tedy poslouží opakovaně. Z hlediska motivace upřednostňujeme losovátka šitá na míru konkrétní hře.

Kapitáni Výhodou rozdělení prostřednictvím kapitánů jsou vyrovnané týmy. Nevýhodou je rozvláčnost, která může zbrzdit začátek hry, a negativní psychologický dopad na slabší účastníky vybrané až na konec. Proto tuto metodu volíme jen občas a pokud ji používáme, určíme rozumné kapitány a rozdělování řídíme (odpočet 3 vteřin na výběr dalšího člena).

Jako (nehrající) kapitány můžeme využít instruktory. Rozdělení pak provedeme svízně a bez stresování slabších účastníků. Instruktori si vezmou nádobu s barvami, chodí mezi účastníky a dělají jim tečky na čelo. Každý instruktor má svoji barvu, ví, kolik lidí má otečkovat, a také ví, že se má snažit o vyvážené složení.

Připravené rozdělení Rozdělení připravené instruktory používáme u her, u nichž nám velmi záleží na vyrovnanosti týmů, na rovnoměrném rozvstvení talentovaných účastníků (například při divadelní tvorbě) nebo v případech, kdy rozdělením sledujeme specifický cíl (například dát dohromady účastníky, kteří jsou si vzájemně sympatičtí či naopak nesympatičtí). Pokud účastníky dostatečně neznáme, použijeme jako podklad k rozdělení sociogram, ve kterém hráči označí s kým by chtěli být v týmu.

Dospělí se mohou cítit připraveným rozdělením manipulování. V takovém případě můžeme sáhnout k „Mařenovu losování“ – tváříme se, že týmy losujeme (například z klobouku) a přitom máme jejich složení předem dobře promyšleno. Takovéto rozdělení je vlastně podfuk, proto je provádíme maximálně jednou za akci a jen pokud máme dobrý důvod.

Samostatné rozdělení Instruktor zadá počet týmů a účastníci je vytváří samostatně. Tato metoda rozdělení je z pohledu instruktora velmi jednoduchá, ale vzniklé týmy jsou často nevyrovnané, tvoří se ustálené skupinky, tým outsiderů. Formování týmů bývá navíc chaotické a brzdí začátek hry. Pokud samostatné rozdělení používáme, přidáme další omezující podmínky (maximální součet věků, minimální počet holek, kluků), aby byla zaručena alespoň částečná vyrovnanost týmů.

Volba týmu Rozdělení můžeme zařadit mezi motivaci a vysvětlení pravidel a provést je volbou rolí. Účastníci se v motivaci seznámí s rolími a postavami, které ve hře vystupují, a pak si každý vybere svou roli. Jako příklad uvedme bojovou hru mezi Turky a křižáky. V motivaci jsou hráči seznámeni se základním libretem a zvolí si armádu podle názvu, aniž by přesně věděli, o co ve hře půjde. Toto rozdělení zvyšuje motivaci, protože se k sobě dostanou účastníci, které v danou chvíli něco spojuje. Nevýhodou je, že vzniklé týmy jsou nevyvážené a je třeba nastolit rovnováhu. Hráči jen neradi opouštějí tým, který si sami vybrali. Řešením je zásoba instruktorů, kteří poslouží k závěrečnému dorovnání sil.

Speciální Pro delší hry je možno použít komplikovanější metody rozdělení uzpůsobené speciálně pro účel hry. Dva inspirativní příklady:

- Kombinace připraveného rozdělení a volby. Cílem je rozdělit hráče do čtyř týmů pojmenovaných podle čtyř živlů. Účastníci jsou instruktory předrozděleni do čtveřic, v jednotlivých čtveřicích jsou přibližně stejně zdatní jedinci. V každé čtveřici se účastníci na základě osobních preferencí dohodnou, kdo půjde ke kterému živlu. Výsledné rozdělení je vyrovnané, účastníci si vybírají sami a týmy spojuje pouto společné volby.
- Inzeráty. Cílem je vytvořit smíšené dvojice. Holky napíší krátký anonymní inzerát na seznámení. Kluci mezitím seženou květinu a pak si podle inzerátů vyberou partnerku.

Poznámky

U závodů a bojových her týmy vizuálně rozlišíme. Vhodnou pomůckou jsou barevné textilní šerpy, které si hráči ovážou kolem hlavy. U delších her necháme týmy vymyslet si název, rozdělení si poznamenáme a v případě potřeby se ho i naučíme zpaměti.

Někdy není možné vytvořit opravdu vyrovnané týmy, například protože počet účastníků není dělitelný počtem týmů nebo protože potřebujeme využít rozdělení z jiné hry, avšak někdo přibyl, ubyl či je evidentně slabší. V této situaci slabší tým zvýhodníme. Ostatní týmy budou pravděpodobně remcat, ale nenechme se odradit. Jen vyrovnané týmy přinesou napínavou a zajímavou hru a oficiální zvýhodnění je lepší než skryté nadřizování.

Metody zvýhodnění slabších: informace navíc, časový náskok, dovolíme používat papír a tužku tam, kde ostatní musí spoléhat na svou hlavu, v bojových hrách jim můžeme dát víc životů či omezit platnost zásahu.

Motivace

Chceš-li postavit loď, nesołávej lidi dohromady, aby obstarali dřevo, nepřiděluj jim práci a úkoly, ale raději v nich vzbud' touhu po nekonečných dálkách moře. (A. S. Exupéry)

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

Motivace začíná volbou názvu hry. Ten by měl být zajímavý, úderný, trochu tajemný a může být případně doplněn i o vysvětlující podtitul. Aby mohl

název plnit motivační funkci, musíme ho zveřejnit předem. K motivaci přispívá i prostředí, ve kterém se hra odehrává, a to nejen výzdoba, kostýmy a doprovodná hudba, ale i samotné místo.

Formy motivace

Pro motivaci můžeme využít různé formy. Opět se snažíme o pestrost, nemotivujeme všechny hry stejným způsobem.

Navození atmosféry Klasickou formou motivace je navození atmosféry a uvedení příběhu (libreta), které provádíme formou scénky, čtením či vyprávěním příběhu, promítnutím fotografií nebo části filmu. Nejčastěji používaná je hraná scénka – je to vdučivé, účinné a zábavné pro instruktory, ale nepřeháníme to a používáme i jiné formy motivace.

Odměna Výrazným motivačním faktorem může být příslib odměny. Tento způsob motivace funguje hlavně u dětí. Může jít o odměnu materiální (typicky sladkosti), body do dlouhodobé hry nebo příslib privilegia (například masáž, snídaně do postele).

Prestiž Při závodech a podobných soutěživých hrách je motivačním faktorem samotná prestiž plynoucí z vítězství. Pokud je hra tradiční, zveřejníme seznam minulých vítězů a zvýrazníme volné místo pro letošní ročník. Každý člověk má v sobě dávku soutěživosti a je dobré dát řízeným způsobem průchod jejímu uvolnění. Tento druh motivace však nepoužíváme příliš často, brzy se přesyť a může začít škodit vztahům v kolektivu.

Výzva, zkušenost U některých aktivit je motivačním momentem čistě atraktivita, případně přínos pro běžný život. Typickým příkladem jsou lanové překážky. V těchto případech jako motivace postačí vyvzdvižení výzev a zkušeností, které nám aktivita přináší.

Vhození do hry Alternativou k pozvolným motivacím je drsný šokový začátek typu „Vstávej, běž ti čas“. Účastníkovi nedáme čas přemýšlet nad tím, zda se mu chce či nechce hrát, rovnou je vržen do děje, je nucen reagovat. Tento typ motivace můžeme využít pouze výjimečně.

Aktivita účastníků Pokud se účastníci aktivně podílejí na přípravě hry (výroba rekvizit, kostýmů, herních pomůcek), stanou se osobně zainteresovanými na průběhu hry, víc jim na ní záleží a tím pádem jsou motivovanější.

Čistě nadšení Občas zavládne nálada, v níž je i největší ptákovina přijata s nadšením. Využíváme recese a bláznivé nápady. Příklady: otáčení všech šíšek v lese stejným směrem, po několika deštivých dnech běh do vedlejšího tábora

za účelem zjistit, zda u nich také přší. Tento styl motivace se těžko plánuje a lze ho využít jen pro improvizované hry. Budme vždy ve střehu. Až se objeví příležitost, byla by škoda ji promarnit.

Zpeřtření

Uvedené základní formy motivace můžeme zkombinovat s následujícími triky.

Realnost Čím reálnější hra působí, případně o čím reálnější věci se ve hře hraje, tím větší je motivace. Příklady: papírové peníze jsou lepší než abstraktní body, zabrat území na louce zapůsobí silněji než zabrat území na papírovém plánu. Jsou to zdánlivé detaily, které ovšem hrají velmi důležitou roli.

Nenápadně Motivaci účastníkům sdělíme předem, jakoby mimochodem, aniž by bylo jasné, že vlastně jde o motivaci ke hře. Teprve až hra začne, účastníkům dojde, že šlo o motivaci. Používáme v kombinaci s „vhozením do hry“. Příklad: u oběda jeden z instruktorů vypráví o filmu Poseidon (příběh o potápěčích se lodí), večer následuje v naprosto neočekávané chvíli hra na motivy z tohoto filmu.

Očekávání S motivací můžeme začít mnohem dřív než těsně před hrou. Očekávání a nejistota pomohou zvýšit motivaci. Příklady: neurčité naznačení budoucnosti (například v souvislosti s noční hrou), sehrání motivační scénky den předem, opakování motivačních sloganů v duchu „už se to blíží“, gradace. Avšak pozor na přehnaná očekávání.

Separace U hodně soutěživých her, jako jsou bojovky a závody, můžeme soupeřící týmy před hrou oddělit a motivovat každý zvlášť. Oddělená motivace nám umožní vytvořit lepší pocit soudržnosti v týmu a nažhaví jeho členy vůči protihráčům.

Většinou se snažíme motivovat účastníky co nejvíc. Správným cílem je však motivace adekvátní potřebám hry. Výjimečně se může stát, že lidi přemotivujeme – uděláme třeba ze závodu větší soutěž, než jsme chtěli, závodníci se pak prou o každý detail a jsou naštvaní na instruktory nebo se rozcházejí mezi sebou.

Pravidla

Považovat pravidla za hotovou hru je totéž jako pokládat myšlenku za skutek. (Petr Hora, Prázdnyiny se šlehačkou)

Účastníky máme rozdělené do týmů, nažhavané, připravené vyrazit a vydat ze sebe vše. Teď musíme udržet tempo a jasně jim sdělit, o co přesně půjde.

Vysvětlování pravidel

Vše se má dělat, jak nejjednodušeji to jde, ale ne jednodušeji. (A. Einstein)

Logickou strukturu řeči si dobře rozmyslíme (alespoň v hlavě, nejlépe však na papíře). Pokud jsou pravidla komplikovaná, nacvičíme si vysvětlování na nečisto. Postupujeme od obecných principů k detailům. Zopakujeme klíčové informace a zkontrolujeme, zda si je hráči zapamatovali. Držíme se principu: Nejdříve jim řekněte, o čem budete mluvit, pak jim to řekněte, a nakonec zopakujte, co jste jim vlastně řekli. Mluvíme nahlas, srozumitelně, směrem k posluchačům. Udržíme si pozornost. Držíme se přirovnání z motivace.

Vysvětlování pravidel nesmí být rozvláčné, ale ani uspěchané. Řekneme správné množství informací – právě tolik, kolik je nezbytné, aby účastníci mohli hrát. Zbytečné rozebírání detailů pouze zamlží základní principy hry a způsobí vyšumění motivace. Pokud jsou pravidla složitá, počítáme s tím, že si je účastníci přesně nezapamatojí a nasadíme pomocné rozhodčí do terénu, kteří pravidla kontrolují a připomínají. Při vysvětlování dáváme pozor, abychom nevyzradili něco, na co by měli hráči přijít sami v průběhu hry.

Zatím jsme předpokládali, že celá pravidla jsou účastníkům vysvětlena slovně před začátkem hry. Máme však víc možností.

- Vysvětlování pravidel doplníme hranými ukázkami.
- Používáme vizuální pomůcky (tabule, flipchart, prezentace), na kterých ukazujeme základní body pravidel, mapky, nákresey.
- Slovně vysvětlíme základní body, detailní pravidla hráči dostanou vytištěná a dostudují si je sami.
- Účastníci se na počátku týmu mohou dovědět jen část pravidel, zbytek se postupně dozvídají při hře.
- Jeden člen každého týmu je předem podrobně instruován, ostatní dostanou jen základní informace (vhodné pro zapojení účastníků, kteří se jinak příliš neprojeví).

Dotazy

Dotazy ohledně pravidel odložíme až na konec vysvětlování, jinak hrozí, že nás odvedou od připravené struktury. Pokud možno zvolíme jeden z principů „Co není zakázáno je povoleno“ a „Co není povoleno je zakázáno“ a dáme jasně najevo, který platí. Na dotazy odpovíme stručně a jasně, nezabíháme do detailů, nepolemizujeme o pravidlech. Účastníkům jasně naznačíme, že jde o vysvětlování pravidel, ne o diskuzi o pravidlech. Tento přístup samozřejmě používáme s rozumem – pokud někdo objeví zásadní problém, pak ho tvrdohlavě neignorujeme.

Někdy je prostor na dotazy zcela nežádoucí. U her s dynamickým startem může čas na dotazy způsobit nežádoucí rozvleklost. U her, kde necháváme volný prostor pro invenci hráčů, by mohly dotazy a jejich zodpovídání zbytečně moc prozradit. V těchto případech je však obzvlášť důležité vše pořádně vysvětlit napoprvé.

Herní území

U mnohých her je součástí vysvětlování pravidel i vymezení herního území. Nejjednodušší a nejjednoznačnější je obejít území s celou skupinou, tento způsob je však také nejjednodušší. Pokud hráči okolí dobře znají, můžeme území vymezit pomocí známých cest a význačných přírodních i umělých objektů. Další možností je území vyfáborkovat. Pokud je ve vlastním zájmu hráčů udržovat se v centru dění, nemusíme herní pole přesně specifikovat a stačí podat jen zevrubný popis.

Časový limit

Dalším důležitým bodem je časový limit. Hru se snažíme ukončit v nelepším, ve chvíli, kdy se již plně rozvinula, ale ještě nezačala nudit. Odhadnout předem, kdy tento okamžik nastane, je velmi náročné. U některých her se to může odhadu nevyhneme, například u strategických her musíme časový limit zveřejnit předem, aby s ním účastníci mohli počítat při volbě strategie. Pokud však můžeme, vyhýbáme se volbě pevného časového limitu a hru ukončíme až podle aktuálního průběhu. Konec vždy odpočítáváme, tj. oznámíme 10 minut do konce, 5 minut do konce atd. Pokud to nikomu neškodí a hře pomůže, může být čas v našich rukách mírně elastický (k tomu se hodí zabavit účastníkům hodinky).

Pokud se u hry hodnotí jak kvalita dosaženého výkonu, tak čas, můžeme použít samoregulační ukončení. Ve chvíli, kdy je první tým spokojen se svým výkonem, oznámí „konec“. Od této chvíle tento tým již aktivně nehraje a ostatní mají posledních pět minut na dokončení. Tento způsob ukončení samovolně zajistí optimální délku hry.

Průběh hry

Průběh hry závisí na konkrétní hře, proto jen pár obecných poznámek. Garant hry je pokud možno během hry volný, tj. není vázaný na žádné pevné místo či roli a může se pohybovat po hracím poli. Bedlivě pozoruje hráče a průběh hry, zasahuje v případě problémů či nedorozumění, dělá si poznámky pro

závěrečný komentář a reflexi, kontroluje tempo a čas a v případě potřeby dělá zásahy proti umdlévání hry.

Kontrola průběhu

Během hry se stále držíme motivace. Pokud byla hra uvedena jako přeprava záseků na Divokém západě, nechť účastníci honí zuřivý indián, nikoli znuděný instruktor. Povzbuzujeme. Pokud můžeme, účastníme se. Instruktoři, kteří ve hře aktivně nefigurují, by se měli vyskytovat mimo dohled účastníků.

Může se stát, že hra se vyvíjí jinak, než bylo zamýšleno, a je žádoucí improvizovaně zasáhnout. Někdy dojde i k tomu, že sami hráči mají námitky vůči pravidlům či průběhu hry. Výslechneme je, ale pokud možno s nimi nediskutujeme. Pravidla měníme jen v nezbytně nutných případech a pouze když tím nikomu ze zúčastněných výrazně neškodíme. Změnu pravidel důrazně oznámíme.

Veškerá rozhodnutí v průběhu hry činíme rychle a rázně. Nepřipouštíme, aby se hra rozbředla nebo utopila v dlouhých diskuzích. Radši uděláme špatné rozhodnutí, než abychom nechali plynout nekonstruktivní dohadování. Když si účastníci řeknou „ten instruktor je maňas, pěkně to zkazil“, je to z pohledu dynamiky skupiny mnohem lepší, než když se všichni rozháňají.

Zakončení hry

Každá hra by měla mít jasný konec a vyhlášení výsledků, které následuje co nejdříve po ukončení hry. Pokud toto pravidlo porušíme, měli bychom mít dobře promyšlený důvod (jiný než lenost).

Způsob zakončení záleží na typu hry, jinak uzavíráme závod, divadelní představení či tajemnou večerní hru. Po závodě pouštíme fanfáry, instalujeme postupně vítězů, předáváme diplomy. Po středně soutěživých hrách alespoň přetváříme výsledky a předáváme vítězi sladkou odměnu. U nesoutěživých her můžeme slovně okomentovat průběh, pochválit výkony a snahu. I tajemné hry potřebují jasné ukončení. Pokud chceme nechat doznít atmosféru a nehodláme příliš mluvit, vydáme alespoň pokyn „a to je vše, nyní se prosím v tichosti přesuňte do spacáků“.

Reflexe

Nepleť si prst ukazující na Měsíc s Měsícem samotným. (východní moudrost)

Připomeňme, že jeden z pilířů zážitkové pedagogiky je učení prostřednictvím zážitku, které je založeno na Kolbově cyklu (viz část 2). Abychom se

něco naučili, nestačí pouhý zážitek, ale musíme ho zpracovat a poučit se z něj. K tomu slouží právě reflexe – ohlédnutí se zpět, rozbor, poučení. To, co zde nazýváme reflexe, se označuje také mnoha dalšími termíny, například cílená zpětná vazba, review, servis, facilitace. Do důsledku vzato mají uvedené termíny mírně odlišný význam, tyto nuance však nebudeme rozebírat a budeme prostě používat termín reflexe.

Co to ta reflexe vlastně je? Reflexe by měla především vytvářet prostor pro sdílení pocitů a zážitků a poskytovat tak cennou zpětnou vazbu pro účastníky i instruktory. Reflexe by měla také zviditelnit případné problémy, hlavně co se týče skupinových vztahů, a dávat možnost tyto problémy ujasnit. Součástí reflexe by mělo být poučení ze zkušeností a jejich přenos do běžného života.

Reflexe by neměla být rozbořem pravidel nebo technického provedení hry, přednáškou ze strany instruktora, kritizováním účastníků nebo analýzou osobních problémů instruktora. Reflexe rozhodně nemá pítvat osobní zážitky a pouštět se tak do oblasti psychoterapie. Na druhou stranu by se však z reflexe nemělo stát bezduché tlachání.

Vedení reflexe je jednou z nejnáročnějších instruktorských dovedností. Pokud si dáme pozor a nebudeme se motat na poli psychoterapie, kde většina z nás nemá co dělat, nemusíme se reflexe obávat. Nicméně kvalitní příprava je obzvlášť důležitá.

Cíle reflexe

Obecným cílem reflexe je dát zážitky do souvislosti a rozvíjet schopnost učit se ze zkušeností a chyb. Každá reflexe však potřebuje konkrétní cíl. Konkrétní cíl samozřejmě souvisí se hrou, která reflexi předchází, není s ní však svázaný úplně pevně. Reflexe se může zúžit pouze na jeden prvek hry – například na rozdělení rolí v rámci rozsáhlé týmové komunikační hry. Reflexe však může hru také zobecnovat a dál rozvíjet – například jednoduchou hru, při které vybraní účastníci rozhodují nejen za sebe, ale i za ostatní, můžeme rozvést do obecné diskuze na téma odpovědnost.

Reflexi můžeme orientovat jedním ze tří základních směrů.

- *Zaměření na skupinu.* Klademe důraz na dění ve skupině, vztahy mezi členy týmu, rozdělení rolí, komunikaci. Hledáme konflikty, řešíme je. Tímto způsobem reflexi směřujeme u her orientovaných na týmovou spolupráci a komunikaci.
- *Zaměření na jednotlivce.* Soustředíme se na pocity a zážitky, vedeme účastníky k pojmenování postojů, pocitů, k otevření se, k poznání sebe sama. Tento směr využíváme po psychicky nebo fyzicky namáhavých hrách a po pocitových hrách.

- *Zaměření na téma.* Po simulačních a malostrukturovaných hrách, případně po hrách týkajících se konkrétního tématu (například morální problém) se můžeme zaměřit na hlubší rozbor otevřeného tématu. Soustředíme se na názory a postoje účastníků, zkušenosti přesahující rámec hry a souvislosti mezi hrou a realitou.

Zařazení reflexe

Po kterých hrách zařazujeme reflexi? Téměř vždy po hrách, které jsou výrazně psychicky náročné, dál po hrách, při kterých vyplavou na povrch konflikty ve skupině (ať už plánované nebo nečekané), a po hrách naplňujících základní cíle akce.

Jak často zařazovat reflexi? To záleží mimo jiné na věkové skupině, zkušenostech účastníků a cílech akce. Uvedme pro orientaci základní odhady. Na týdenní zážitkovou akci dospělých zařadíme většinou alespoň dvě velké reflexe. Na druhou stranu strávit u týdenní akce denně více než hodinu reflexí je už mírně riskantní, takový rozsah zvolíme jen pokud je pravidelná reflexe nezbytná k dosažení cílů akce. Při častějším používání reflexe musíme dávat pozor na stereotyp a cynismus a včas obměňovat formy reflexe. Příliš časté rozebírání otázek „Jaký z toho máte pocit?“ vede k nežádoucím účinkům.

U krátkých her uvádíme reflexi bezprostředně po ukončení programu, klidně na místě, vestoje. U delších psychologických her necháme účastníkům čas na zažití. Reflexe pak může být zařazena například až druhý den. Trvání reflexe by mělo být přiměřené délce hry, jen výjimečně může doba reflexe překročit dobu vlastní hry.

Při neočekávaném průběhu hry můžeme zařadit reflexi improvizovaně, jinak by však reflexe měla být součástí dramaturgického plánu. Které hry potřebují reflexi? Jak se hodí zařazení reflexe do skladby programu pro daný den? Na reflexi nezapomínáme ani při sestavování scénáře a vyhradíme jí přiměřený čas.

Příprava reflexe

Kolektivní vedení reflexe nefunguje dobře. Vedení musí mít na starosti jeden instruktor, přičemž to nemusí být garant ani „hlavní postava“ hry. Naopak je lepší, pokud vedoucí reflexe nemá při vlastní hře žádné důležité úkoly, protože se může soustředit na sledování průběhu. Vedoucího reflexe určujeme předem, nikoliv až těsně před vlastní reflexí.

Na vedení reflexe se dobře připravíme. Ideální průběh příprav, na který je málokdy dostatek času, je zhruba následující. Už během dramaturgického

plánování stanovíme předběžné cíle reflexe. V průběhu hry pečlivě sledujeme dění, děláme si poznámky, zapisujeme citáty. Při pozorování se zaměřujeme na projevy týkající se vytyčených cílů. Po ukončení hry konzultuje vedoucí reflexe svoje pozorování a dojmy s ostatními instruktory. S ohledem na vlastní průběh hry vedoucí reflexe upřesní cíle a připraví si konkrétní otázky.

Pozornost věnujeme také volbě a přípravě prostoru. Místo by mělo být příjemné a pohodlné. Pokud hodláme rozebírat osobní otázky, mělo by toto místo být uzavřené a vzbuzovat pocit bezpečí. U reflexe je důležitá i symbolická role rozřazení účastníků a instruktorů. I rozřazení by mělo připomínat, že všichni jsou stejně důležití a je na ně brán stejný ohled. Proto volíme rozřazení do kruhu, všichni na stejné úrovni – třeba všichni na zemi nebo všichni na židlích, nikoli však střídavě.

Diskuzní reflexe

Nejčastěji používanou formou reflexe je strukturovaná diskuze v kroužku účastníků, která ve většině případů umožňuje nejsnazší dosažení cílů reflexe. Pro tento způsob reflexe platí pravidla o vedení diskuzních her, která jsou uvedena v části 9. U diskuze, která slouží k reflexi, zejména platí, že instruktor má roli moderátora a nikoli účastníka diskuze. Instruktor diskuzi vede pomocí vhodně položených otázek, vyhýbá se vyjadřování vlastního názoru, nechává účastníky, aby si odpovíděli sami.

Klíčem k úspěšné diskuzní reflexi je volba dobrých otázek. Vyhýbáme se uzavřeným otázkám, které umožňují jen omezené množství odpovědí (ano/ne). Volíme otevřené dotazy dávající prostor rozvinutým odpovědím. Výběr konkrétních otázek záleží na zvolených cílech, pro inspiraci uvádíme nejčastěji používané.

- Pocity: Jak jste se cítili v průběhu hry? Myslíte, že ostatní se cítili stejně? Jak se cítíte nyní?
- Zážitky: Co byl nejsilnější zážitek? Co bylo nejzajímavější? Co vás překvapilo?
- Týmová spolupráce: Kdo hrál vedoucí roli? Jaká byla spolupráce ve skupině? Jaká byla vaše role v týmu? Kdo přišel s nápadem? Proč jste (ne)uspěli?
- Komunikace: Jak probíhala komunikace ve skupině? Zapadly něčí náznaky? Proč? Jak probíhala skupinové rozhodování?
- Přenos zkušeností: Odnесли jste si ze hry něco? Co byste přístě udělali jinak?
- Souvislost se skutečností: Odpovídá zkušenost získaná ve hře životu? V čem je podobná a v čem se liší? Napadají vás konkrétní příklady?

Ačkoliv si otázky připravujeme předem a snažíme se diskusi usměrňovat, nedržíme se připraveného scénáře křečovitě. Pružně reagujeme na vývoj diskuze a improvizovaně zařazujeme nové otázky. Tato dovednost je jednou z nejdůležitějších a také nejnáročnějších složek kvalitního vedení reflexe.

Alternativní formy reflexe

Diskuzní reflexe je většinou neúčinnější, ale někdy se jí můžeme chtít vyhnout. Skupina musí být dostatečně zralá, aby zvládla strukturovanou diskusi. Na toto omezení narazíme především u dětí. Pokud používáme reflexi na akci pravidelně, může se diskuze stát stereotypní a začít účastníky nudit. V obou případech ještě nemusíme na reflexi rezignovat a můžeme využít alternativních forem. Alternativní formy se hodí také pro neplánované, improvizované zařazení reflexe.

Rychlé shrnutí Volíme uzavřené otázky, na které odpovídají všichni zároveň prostřednictvím pohybu, například palec nahoru/dolů (ano/ne), výběr ze čtyř rohů místnosti (různé názory), teploměr – vyjádření polohy rukou (jak dobře se cítíte?). Můžeme též nechat každého stručně vyjádřit, například shrnout zážitky jedním slovem nebo dokončit neúplnou větu („Nejvíce mě překvapilo...“).

Reflexe tvorbou Zvolíme konkrétní téma nebo otázku a necháme účastníky symbolicky vyjádřit reakci pomocí tvorby, například malováním. Hotové vytvořily mohou účastníci stručně okomentovat. Účastníky můžeme nechat tvořit ve skupinkách, v rámci skupinek pak samovolně dochází k reflexi, protože lidé během tvorby rozebírají svoje dojmy.

Dramatická reflexe Účastníci vyjadřují svoje dojmy pomocí dramatizace, například sehráním krátké scénky ze hry, pantomimickým vyjádřením situace, zaujmutím polohy. Jako téma volíme klíčové události hry a zadání formulujeme co nejkonkrétněji, například nejkritičtější chvíle vašeho týmu, situace těsně před cílem. Účastníkům nedáváme příliš prostoru na domluvu, necháme je improvizovat.

Omezení reflexe

Ačkoliv reflexe může náš zážitkový program výrazně obohatit a některé hry bez ní dokonce nemají vůbec smysl, neměli bychom ji ani přeceňovat. Přílišná horlivost a snaha vytěžit ze zážitků co nejvíce může být v konečném důsledku spíš na škodu než k prospěchu.

Zobecnění zážitků ze hry a hledání souvislostí s běžným životem je důležitou součástí reflexe, ale dáváme pozor na příliš velké zobecňování, které není adekvátní prožitým zkušenostem. Příklad: hry o týmové spolupráci mohou prozradit hodně o vrozených sklonech lidí k týmovým rolím, nicméně klidně se může stát, že jinak nevýrazný Honza se stane hlavním tahounem, protože se předvádí před Klárou, kdežto Martin, přirozená autorita, se drží bokem, protože ho bolí hlava.

Dalším důležitým omezením reflexe je vliv pozorování. Pozorování ovlivňuje chování – to platí pro lidské chování stejně jako pro kvantovou fyziku. Abychom mohli s účastníky hru rozebírat, potřebujeme mít přímé informace o jejím průběhu. To znamená, že buď musíme hráče pozorovat, nebo hrát s nimi. V obou případech však zasahujeme do průběhu. I když jen pasivně pozorujeme, co hráči dělají, ovlivňujeme průběh, protože každý se chová trochu nepříroze, když je pozorován.

Prožívání hry ovlivňuje také sebe-pozorování. Sebe-pozorování hraje roli hlavně v případě, kdy reflexe je pravidelnou součástí akce. Hráčům potom už při hře mohou běžet hlavou otázky, které by mohly být součástí reflexe. Vědomí reflexe potom ovlivňuje vlastní zážitek, často negativně – hráč se nevěží pořádně do herní atmosféry a samotný zážitek je tak oslaben.

Rozbor zážitků prostřednictvím reflexe má vliv také na to, jak zážitky zpětně vnímáme a jak si je pamatujeme. Při dobře provedené reflexi si hráči uvědomí nové souvislosti zážitku a dojem z něj se tak obohatí, často se ovšem spíš stane, že dlouhá a rozvěklá diskuze ztlumí dojmy ze silného prožitku.

Časté chyby

Zkušenost je to, co člověk získá těsně po tom, co to potřebuje. (B. Filan)

Když se hra nepovede, je jednoduché svěst neúspěch na účastníky – jsou líní, hloupí, vůbec to nepochopili a ještě ke všemu mi zašantročili čelovku. Často je to však naší chybou, třeba skrytou. V případě neúspěchu se zamyslíme nad průběhem hry a pokusíme se identifikovat chyby. Nenecháme se odradit a přistě se poučíme.

Problémy s realizací

V této podkapitole se soustředíme na hlavní kategorie chyb, popíšeme stručně typické známky pochybení a možnosti prevence.

Spjatý odhad Uvádění her vyžaduje dobrý odhad řady parametrů. Pravidla hry můžeme vyčíst z knížek, ale téměř vždy upravujeme parametry, aby seděly

na konkrétní situaci. Špatně odhadnout můžeme například velikost herního území, délku hry, síly, schopnosti a mentální vypěstlost účastníků. Důsledkem špatného odhadu hra neprobíhá, jak by měla, nevyzní, případně dochází k praktickým problémům jako je tvoření front na stanovištích. Kromě parametrů vlastní hry je také snadné špatně odhadnout čas potřebný na přípravu hry, důsledkem čehož se nestíhá začátek hry.

Na odhad dáváme pozor hlavně v případě, kdy nemáme s uváděnou hrou velké zkušenosti. Pokud jsme nejistí, hru testujeme, nejlépe na někom podobném, jak jsou účastníci, případně alespoň sami na sobě. Dáváme pozor na rozdíl mezi dnem a nocí (případně mezi létem a zimou). Pokud dojde ke špatnému odhadu, jde většinou o přecenění schopností lidí (účastníků, instruktorů). V případě nejistoty tedy volíme raději méně náročnou variantu.

Komunikace mezi instruktory Na uvádění náročnějších her téměř vždy spolupracuje více instruktorů. Hrozí tak problémy vlivem špatné komunikace, například různý výklad pravidel různými instruktory, špatná domluva načasování, někdo není na místě, na kterém je důležitý, špatně seřazený čas. Tyto problémy jsou pro účastníky irituující a demotivující, instruktory zahanbují a připravují o autoritu.

Před náročnější hrou uděláme krátkou informativní schůzku všech zapojených instruktorů. Všichni by měli mít rámcovou představu o celé hře, měli by vědět minimálně tolik, co účastníci, a mělo by jim být naprosto jasné, jaká je jejich role. Seřídíme si čas. Zkontrolujeme, zda každý má potřebný materiál.

Pravidla Problémy s pravidly hrozí především u premiérových her. Může se stát, že pravidla budou nejednoznačná, nevyvážená, nepochopitelná, příliš komplikovaná. U převzatých her zase hrozí špatné vysvětlení nebo opomenutí důležitého bodu pravidel. Změna pravidel během hry dokáže spolehlivě zkazit každou hru. Pokud je změna nutná, dbáme na to, aby o ní všichni věděli a aby nikdo nebyl znevýhodněn.

U premiérových či komplikovaných her pravidla přesně sepíšeme a projdeme s ostatními instruktory. Vysvětlování pravidel si vyzkoušíme na nečisto, třeba o samotě uprostřed lesa.

Materiál Materiál může být chybějící, zapomenutý, ztracený, nekvalitní, v nedostatečném množství. Problémy s materiálem jsou obzvlášť trapné při efektních a tajemných hrách, stačí zanedbat malý detail a vše se zhroutí (viz příklad v části 10).

U her náročných na materiál sepíšeme seznam a ke každé položce určíme, kdo ji v průběhu hry zajišťuje. Těsně před začátkem všechno zkontrolujeme. Materiál, u kterého funkčnost není poznat na první pohled (například vysílačky, petrolejky), kontrolujeme s předstihem.

Rutinérství Osvědčenou cestou k neúspěchu je bezmyšlenkovitě uvádění známé hry bez přizpůsobení aktuálním podmínkám, slepé držení se zkušeností z předchozího uvádění. Neúspěch je pak často sveden na účastníky – už jsme to přece jednou hráli a fungovalo to výborně, tentokrát jsme to udělali stejně a pokazilo se to, takže na vině jsou účastníci... a nebo že by ne?

Zde není žádný konkrétní postup, jak se této chyby vyvarovat. Stále myslíme na jedinečnost každého kolektivu, okamžiku, příležitosti a vše pružně přizpůsobujeme okolnostem.

Špatné zakončení Ukončení je část hry, kdy už je zdánlivě po všem. Z pohledu účastníků je však právě ukončení klíčové, protože do velké míry ovlivňuje jejich přístup k dalším hrám. Pokud ze sebe tentokrát vydali všechny síly a nebylo to nijak oceněno, přistě už budou mít o poznání chladnější přístup. Chybou je nejen zapomenout na vyhlášení výsledků, ale také opomenout po hře uklidit, nedůstojně či necitlivě. Závažnou chybou je také opomenutí po hře uklidit, což může způsobit zbytečné rozpory v instruktorském týmu.

V rámci prevence myslíme na zakončení už při sestavování scénáře. Instruktor, který má hru na starosti, by měl mít ve scénáři rezervovaný čas i po ukončení, aby mohl hru v klidu uzavřít a nemusel hned někam běžet.

Problémy s atmosférou

Někdy se stane, že vše je řádně připraveno, všechno běží jak má, a přesto něco chybí. Atmosféra je slabá, účastníci jsou vlažní. Příčiny jsou často hůř odhalitelné než u výše zmíněných problémů technického rázu. Co může zapříčinit nemastnou-neslanou atmosféru?

- Dramaturgická chyba, špatné zařazení hry ve scénáři. Může být způsobeno nevhodnou předcházející hrou, přílišnou únavou účastníků nebo hrou neodpovídající dané fázi skupinového vývoje.
- Nedostatečná, podceněná motivace. Instruktoři se nedrží motivace v průběhu hry, dochází k (nevědomému) podřívání morálky ze strany instruktorů. Týká se hlavně fyzicky náročných her.
- Nerovnoměrně rozdělení týmů. Pokud jsou týmy u soutěživé hry nerovnoměrně rozděleny, motivace hráčů rychle klesá a atmosféra celé hry se rychle vytrácí.
- Časový tlak. Hra je zahájena pozdě (například vlivem přetažení předchozí hry), případně je zařazena v pevném bloku a je proto uspěchaná.
- Prosakování technických potíží ze zákulisí, prozrazení překvapení – kazí tajuplnou atmosféru.

Příklad z praxe: Mohyloví duši

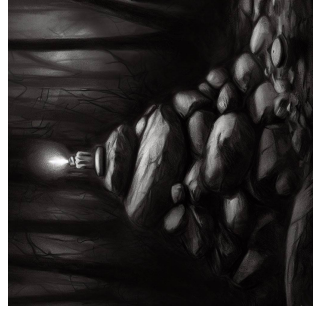
Není hanba upadnout, ale zůstat dlouho ležet. (francouzské přísloví)

Pro ilustraci některých výše uvedených chyb uvedeme jeden konkrétní příklad. Hra Mohyloví duši byla použita jako jedna z etap celotáborové hry Ansuz (viz část 5). Jde o typický příklad, kdy hra měla dobrou základní myšlenku, nedošlo k žádnému výraznému selhání jednotlivce nebo ke koordinační chybě mezi instruktory, a přesto se hra vlivem kumulace několika chyb nevyvedla.

Byla to večerní hra. V terénu byly rozmístěny kamenné mohyly a v nich byly schovány mohylové kameny. Hrál se po týmech, cílem každého týmu bylo získat co nejvíce mohylových kamenů. Polohu mohyl jsme hráčům sdělili odpoledne před hrou, kdy ještě netušili, co se bude dít. Každého hráče jsme zavedli na jedno místo s mohylou, v týmu si pak museli informace poskládat dohromady.

Každý hráč měl během hry u sebe svíčku, která symbolizovala život. Pokud svíčka zhasla, byl hráč mrtvý a nemohl nic aktivně dělat. Mohyly střežili mohyloví duši. Každý duch škodil jiným způsobem, například dotykem, sfoukáním svíček, střikáním vody, silou. Hráči měli k dispozici kouzla, pomocí kterých mohli duchy oslabit či se proti nim bránit, každé kouzlo však bylo jen na jedno použití.

V čem byly problémy s uvedením této hry? Základní chyba byla podcenění rozdílu mezi dnem a nocí. Hra začala později, než bylo v plánu, navíc bylo zmařeno a hra probíhala v lese. Téměř po celou dobu tak byla úplná tma. Vzdálenosti mezi mohylami nebyly velké, ve tmě však přesuny trvaly dlouho. Hra byla zdlouhavá a týmy nestíhaly obejít všechny mohyly. Přestože hráči prostor dobře znali, někteří měli problém najít po tmě místa, která viděli odpoledne za světla.



Další problém vznikl s použitím svíčky jako života. Ačkoliv jsme použili kvalitní hřbitovní svíce s vysokým okrajem a nefoukalo, svíce hráčům zhasínaly i při prudších pohybech. Před hrou jsme svíčky testovali a svíčky vydržely hořet i při hodně divokém zacházení. Ovšem klíčový rozdíl byl v délce testu a délce hry. Náš test trval krátkou chvíli, kdežto hra trvala dlouho, ve svíčce se vosk roztavil, a ta pak zhasínala mnohem snadněji. Svíčka jako život byla efektivní, ale velice neefektivní.

Třetím klíčovým problémem bylo přehlcení hráčů informacemi. Na začátku jsme nejen vysvětlili pravidla (účel a základní kostra hry), ale také podali podrobné informace o všech duších (jména, způsob školení) a o všech kouzlech (způsob použití, účinek). Přestože hráči měli možnost si informace zapsat, v pravidlech se pořádně neorientovali a během hry nevěděli, co přesně mají dělat.

Shrnutí

- Každá hra má mít garanta, který odpovídá za její úspěšné provedení.
- Před odjezdem na akci si nachystáme vše, co je možné připravit si doma.
- Nepodceňujeme význam rozdělení hráčů do družstev.
- Zásadní význam má motivace, která ovlivňuje přístup hráčů ke hře.
- Pravidla vysvětlujeme stručně a srozumitelně. Nepřehlcujeme účastníky. Využíváme pomůcky (mapky, výtiskovaná pravidla).
- Pravidla měníme v průběhu hry jen ve vážných případech a jen pokud jsme schopni změnu všem oznámit.
- Hru jasně ukončíme. Nezapomeneme uklidit.
- Ke klíčovým hram se vracíme formou reflexe, která je zaměřena na vybraný cíl.
- Střídáme různé metody rozdělení, motivace a reflexe.
- Všimáme si vlastních chyb a učíme se z nich.

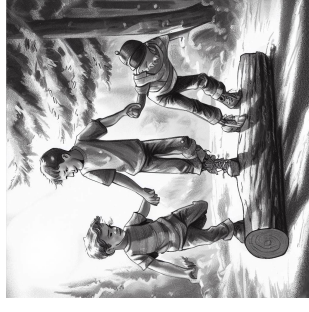
Seznamovací hry

Cílem seznamovacích her je vzájemné představení, zapamatování jmen a zjištění základních informací o ostatních, krom toho také navození přátelské atmosféry, odstranění ostychu a počátečních zábran.

Mlsná Mařena Hráči se postaví do kruhu. První hráč řekne své křestní jméno doplněné o přídavné jméno, které začíná na stejné písmeno a hráče vystihuje. Každý další hráč pak zopakuje jména a přívlastky všech předchozích a na konec přidá svoje. Tato hra je velmi známá, není moc zábavná, ale na zapamatování jmen funguje výborně.

Míčky Instruktorka hodí míček jednomu z hráčů a řekne jméno. Hráč hodí míček dotyčné osobě a řekne další jméno. Kdo již hodil míč, dřepe si a jeho jméno už se nesmí říkat. Míček házíme tak dlouho, dokud někdo stojí. Měříme čas. Hrajeme opakovaně a snažíme se dosáhnout co nejkratšího času.

Tanec na kládě (DHCP) Celá skupina se postaví na kládu. Úkolem je seřadit se na kládě podle zadaného kritéria (například jméno, věk, oblíbené jídlo). Během řazení se nikdo nesmí dotknout země.



Krok vpřed (DHCP) Hráči se postaví do řady. Klademe jim otázky, na které lze odpovědět ano či ne. Kdo odpovídá ano, udělá krok vpřed. Dobrou volbou otázek mohou účastníci rychle získat základní představu o ostatních a zjistit, kdo má podobné zájmy jako oni.

Zahřívací, kontaktní hry

Cílem těchto her je boření bariér, překonání fyzického odstupu, „rozehrání“ (ve smyslu fyzickém i psychickém), zábava, změna nálady. Kromě prvních dní akce můžeme tyto hry použít i při nečekaných prodlevách k vyplnění pauzy

7 Drobné hry a úkoly

S: Máte vymyšlené i nějaké drobnější hry?

N: Jasně. Mám připravený tři sbírky her. Ten Humanus teda musíme připravit pořádně, ale drobní hry snad zoládku uvést z fleku, takový máslo nejsem.

S: A máš ty drobné hry vybrané? Kdy budeš které uvádět?

N: To je jedno. Ty drobníčky jsou stejně spíš na výplň a na zabavení. Nemůžem do nich furt hustit složitý myšlenky. Prostě něco vylosuju a bude, spíš podle toho, jak se to zrovna vyvine...

Dřív než se vrhneme na rozsáhlé programové bloky, představíme v následujících kapitolách krátké aktivity a úkoly s trváním do 20 minut. Uvedeme kategorie těchto her, jejich využití a zařazení do programu. Zmíníme též dílčí herní principy, které se dají kombinovat s různými typy her, a rámce, s jejichž pomocí lze zastřešit programový blok drobných her.

Budování kolektivu

Na téměř každé akci využijeme jednoduché hry, jejichž cílem je vytváření kolektivu: poznávání ostatních, překonávání nesmělosti, navození dobré atmosféry, uvolnění napětí. Mají velmi jednoduchá pravidla a recesní motivaci. Nejsou vůbec soutěživé nebo na soutěživost neklademe důraz.

Zařazujeme je na začátku akce, když se skupina nachází ve fázi „orientace“ (viz poznámky o skupinové dynamice v kapitole 2), mnohé z nich však lze použít i v pozdějších fázích, pokud chceme navodit ve skupině uvolněnější atmosféru. Pro tyto hry se používá též označení „ledoborce“ (icebreakers).

a ve chvílích, kdy potřebujeme cíleně uvolnit náladu ve skupině. Mohou se hodit také v posledních dnech akce, kdy už jsou účastníci psychicky unaveni z náročných her a rádi si spolu jen tak zablblnou. Jde o drobné pohybové aktivity, při nichž se často používá tělo jako stavební prvek.

Pavučina (DHCP) Mezi dvěma stromy natáhneme z provázků pavučinu. Prostor mezi provázky musí být tak velký, aby jím bylo možné prostrčit člověka. Úkolem skupiny je dostat se na druhou stranu pavučiny, přičemž nikdo se nesmí pavučiny dotknout a každým okem pavučiny může projít nejvýše jeden člověk.

Gordický uzel (DHCP) Hráči se shluknou těsně k sobě, zavřou oči, každý zdvihne ruce nad hlavu, poslepu nahmatá cizí ruce a chytne se jich. Poté všichni hráči oči otevřou a jejich úkolem je rozmotat se, přičemž se nikdo nesmí pustit.

Želvičky Hraje se na obdélníkovém hřišti na rovné louce. Jedna polovina hráčů představuje želvičky, druhá námořníky. Úkolem želviček je dostat se během časového limitu z jedné strany obdélníku na druhou (do moře). Želvičky se pohybují pozadu, po čtyřech, břichem nahoru. Námořníci brání želvičkám v pohybu. Námořníci mohou želvičky zalehávat, tahat, přenášet či používat jakékoliv jiné způsoby, které nejsou příliš surové.

7 up Pravidla jsou jednoduchá: úkolem je držet 7 minut ruce v upažené poloze. Tento úkol je zajímavý tím, že při něm nehraje velkou roli fyzická síla, je splnitelný téměř pro každého a současně je pro každého i hodně náročný. Je to sice čistě individuální úkol, hra má však silnou skupinovou atmosféru, protože všichni hráči zažívají stejné pocity a vzájemně se povzbuzují.

Další příklady: Hu-tu-tu-tu (DHCP), Živé stavby (DHCP), Zasedání (DHCP), Evoluce (WH), Molekuly (WH), různé honičky.

Hry důvěry

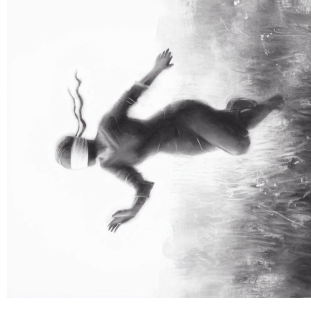
Cílem těchto her je budování důvěry mezi účastníky. Kromě toho také posilují odvahu, rozhodnost, sebejistotu a odpovědnost. Hry důvěry uvádíme v monotematickém bloku. Jsou univerzální – lze je použít téměř v kterémkoliv fázi akce, skoro s každou skupinou, jsou oblíbené. Zařazují se tak často, že jimi většinou nepřekvapíme.

Hry důvěry většinou probíhají tak, že jeden účastník má zavázané oči a vydává se „na milost“ ostatním. Na rozdíl od seznamovacích a zahřívacích her, hry důvěry uvádíme vždy vážně a klademe důraz na bezpečnost, vzájemnou důvěru a pozornost. Pozor, správné uvedení her důvěry je náročnější než by se mohlo zdát.

Pád důvěry (DHCP) Jeden hráč se postaví na vyvýšené místo (například okraj stolu, zídky), ostatní si stoupnou za něj do dvou řad. Vybraný hráč se napřímí, začne padat dozadu a ostatní ho zachytí.

Běh důvěry (DHCP) Hráč si zaváže oči a poslepu se rozeběhne proti překážce (okraj srázu, les, dům). Ostatní ho zachytí kousek před překážkou.

Další příklady: Ulička důvěry (DHCP), Pendl (DHCP), Cesta tmou (DHCP), Houpání (DHCP).



Rozvoj spolupráce

Nyní se zaměříme na drobné hry, které používáme v pokročilejších fázích vývoje skupiny (krize, stabilizace). Cílem těchto her je urychlit vývoj skupiny a také umožnit účastníkům najít si své místo jak v konkrétní skupině, tak ve vztahu k ostatním lidem obecně.

Nicméně hry na rozvoj spolupráce můžeme uvádět jak na začátku akce, tak v pokročilejších fázích, pokaždé však mají jiný nádech. Na začátku akce usnadňují formování skupiny a ukazují obecné povahové rysy jednotlivců. V pozdějších fázích akce tyto hry ukazují, jak se skupina zvládla sebrat a jaká je role jednotlivců v této konkrétní skupině. Tyto informace jsou cennou zpětnou vazbou jak pro účastníky, tak pro instruktory.

Aby hry pro rozvoj spolupráce splnily své cíle, musíme je dobře uvést. Hráče rozdělujeme do menších skupinek (zhruba 6 lidí). Motivací by měl být předložený problém, nikoli soutěživost. Zadání můžeme doprovodit krátkým motivačním příběhem, ale hlavním motivačním faktorem by měla být výzva, která si říká o překonání. Při vyhodnocování her klademe důraz na slovní ohodnocení výkonů, nikoli na kvantitativní číselné ukazatele (čas, počet bodů). Součástí těchto her by měla být alespoň krátká reflexe, nejlépe ihned po hře. V ní se zaměříme na týmové role a vztahy ve skupině.

Přímět členy skupiny ke spolupráci můžeme dvěma přístupy: zadáme jednoduchý úkol a současně ztížíme komunikaci nebo zadáme složitý problém, který vyžaduje zapojení všech členů týmu.

Spolupráce se ztíženou komunikací

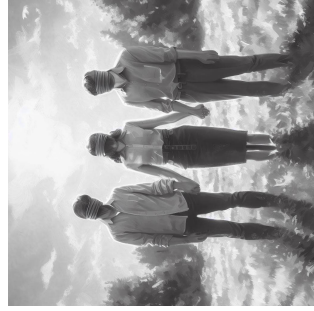
Zadááme jednoduché skupinové úkoly (například seřadit se podle zadaného kritéria, vytvořit společně útvar z lana). Spolupráci však ztížíme omezeními nebo netradičními formami komunikace. Obecně použitelné přístupy jsou:

- zákaz mluvení,
- zavázání očí,
- rozdělené zadání (každý zná část informace),
- komunikace psaným slovem, obrázkem, signalizací, zvuky, vysíláčkou.

Zkouška spolupráce (WH) Zkouška probíhá ve čtyřech kolech. V každém kole plní tým tři úkoly: seřadit se podle zadaného kritéria (na čas); vytvořit z padesátimetrového lana obrazec (na čas a přesnost); předvést taneček „Kolo, kolo mlýnský“ (na estetický dojem). V prvním kole plní tým úkoly bez jakéhokolí omezení. V druhém kole nesmí mluvit. Ve třetím kole nevidí. Ve čtvrtém kole ani nevidí ani nesmí mluvit. Na začátku každého kola dostane tým trochu času na domluvení strategie.

Tichá dohoda (WH) Každému členu týmu řekneme kousek věty (například „dejte si pravou“, „ruku za hlavu“, „stoupněte si na levou“, „nohu a“, „tříkrát dupněte“). Po zaznění startovního signálu musí týmy úkol co nejrychleji splnit, nesmí u toho však mluvit ani psát. Musí si tedy společně pantomimicky sdělit zadání a domluvit se na provedení.

Slepé S Všem hráčům zavážeme oči. Poté dostanou zadání úkolu: „Chytněte se za ruce, vytvořte jeden dlouhý řetěz a postavte se do tvaru písmene S.“



Další příklady: Ovčák a ovce (DHCP), Slepý stan (DHCP), Slepý čtverec (DHCP), Manažeri (DHCP).

Spolupráce při řešení problémů

Pokud nijak neomezujeme komunikaci, musíme předložit problém, který je dostatečně náročný. Problém by měl mít víc řešení, aby nešlo jen o mechanické provedení zadání, ale též o výběr, domyslení a realizaci. Problém má být výzvou – náročný, na hraně možností, nejlépe na první pohled nereálný. Řešení by mělo vyžadovat zapojení všech členů týmu. Řešení problémů můžeme využít i jako součást velkých her.

Vymýšlíme problémy šité na míru konkrétnímu prostředí a skupině. K tomu nám pomůže několik obecně použitelných tipů. Široce uplatnitelné je například pravidlo „nesmíte se dotknout země“, které se vztahuje na vybrané zakázané území. Úkolem může být například překonání území, získání předmětu z území nebo položení předmětu co nejdále do území.

Při zadávání problému míváme maximalistické požadavky: chceme, aby účastníci zvládli řešení co nejrychleji, dosáhli co nejdál či co nejvýš, vydrželi v určené pozici co nejdéle, atd. Dáváme opakované pokusy, aby se mohli zlepšovat a soupeřit sami se sebou a se svými předchozími výkony.

Jednoduchým a přitom zajímavým způsobem vytváření problémů je zadání typu „Tady máte několik předmětů a vymyslete jak ...“ (například postavit co nejvyšší stavbu, postavit most). Použit lze téměř libovolný materiál, vhodná jsou hlavně prkna a lana, která se rozličnými způsoby využívají při plnění úkolů.

Mnoho věcí také přímo vybízí ke skupinovému zdolávání. Pokud máme oči otevřené, dá se improvizovaně zařadit mnoho her na cestě – například podlézání či přelézání mostu, skupinové lezení na zajímavý strom nebo hra „Kolik lidí se vejde na patez?“.

Odsud tam (DHCP) Tým dostane k dispozici několik prkýnek. Úkolem je co nejrychleji překonat vymezené území, aniž by se kdokoliv z hráčů dotkl země. Pokud se hráč dotkne země, musí se celý tým vrátit na začátek.

Nalévání vody Uprostřed kruhu o průměru tři metry je hrnec s vodou a prázdný hrnek. Po obvodu hrnce je v pravidelných intervalech přivázáno šest provázků, které vedou ven z kruhu. Úkolem je nalít vodu do hrnku. Hráči nesmí vstupovat do kruhu a nesmí používat žádné pomůcky, tj. s hrncem mohou manipulovat pouze pomocí provázků.

Další příklady: Pyrotechnici (DHCP), Klávesnice (DHCP), Bludiště (DHCP), Pyramida z těl (DHCP).

Dramatické hry

Celý svět je jeviště a všichni lidé na něm jenom herci... (W. Shakespeare)

Cílem dramatických her je procvičení hereckých a rétorických schopností, verbální komunikace, ale také odstraňování ostychu, ovlivňování nálady ve skupině, navození atmosféry. Dramatické hry můžeme uvádět různým stylem a podle toho je zařazujeme do různých fází akce. Jednoduchá veselá cvičení, která provádí všichni společně, jsou vhodná na začátek a plní funkci ledoborců. Cvičení, u kterého hráči jednotlivě přede všemi vyjadřují svoje pocity, naopak zařadíme do pozdějších fází akce.

Dramatické hry uvádíme většinou v monotematickém bloku. Malé dramatické hry můžeme využít jako rozvíčku na velkou hru založenou na hraní rolí (rozsáhlá malostrukturovaná hra, nácvik divadelního představení). Uvádění dramatických her je do značné míry postaveno na improvizaci. Instruktorka musí mít připraven dostatek aktivit a námětů, z nichž však vybírá podle aktuálního průběhu.

Vhodným prostředím pro uvádění dramatických her je zelená louka za slunného dne, případně příjemná, vytopená místnost s koberecem nebo podlahou pokrytou karimatkami. Účastníci by měli mít volné oblečení, pokud možno by měli být bosí. Pomůcky nepotřebujeme žádné nebo jen drobné (papír, tužka, kousky dřeva). Hodí se reprodukováná hudba, pouštíme klidnou, tichou hudbu na pozadí, případně na míru vybrané dynamické skladby k jednotlivým cvičením.

Práce s tělem

Jako rozvíčku, fyzickou i psychickou, zařazujeme před náročnější dramatické aktivity jednoduchá cvičení zaměřující se na držení těla a vnímání sebe i okolí. Cvičení mohou probíhat po jednotlivcích, dvojicích nebo v celé skupině dohromady. U cvičení pro jednotlivce se každý zaměřuje pouze na svoje tělo a snaží se oprostít od okolí. Pro lepší soustředění necháme účastníky zavřít oči. Provádíme dýchací cvičení, protahování, důkladné vnímání jednotlivých částí těla nebo třeba improvizovaná cvičení na hudbu.

Cvičení po dvojicích se zaměřují na vnímání druhé osoby. Typickým principem je společný pohyb bez verbální domluvy – jeden z dvojice pohyb vede a druhý ho následuje nebo oba postupují dohromady a snaží se pohybovat synchronizovaně. Můžeme využívat drobné pomůcky, které dvojice společně používá (například nafukovací balonek, který musí pár udržovat neustále ve vzduchu, zatímco plní další drobný úkol nebo špejle, která dvojici spojuje a kterou ti dva „drží“ předeepsanou částí těla, například ramenem nebo čelem).

Cvičení pro celou skupinu se zaměřují na vnímání prostoru a ostatních členů skupiny. Typické cvičení spočívá v neustálém pohybu po vymezeném prostoru, který doplňujeme různými úkoly. Nejříve požadujeme po hráčích, aby se stále pohybovali a přitom rovnoměrně vyplňovali prostor. Úkolem může být třeba zadaný způsob chůze, například pomalá, rychlá, přímá, po obloucích, agresivní, opatrná, rozvážná, nesmělá, napodobující obra nebo slídícího psa. Úkoly mohou též spočívat v interakci mezi členy skupiny, například jeden člen skupiny tleskne a předvede gesto, které pak všichni zopakují.

Práce s hlasem

Cvičení zaměřující se na hlas jsou individuální. Tato cvičení pokrývají dvě oblasti: jak mluvíme a co říkáme.

První typ cvičení se orientuje na práci s dechem, hlasivkami, na správnou artikulaci, na intonaci. Příkladem jsou dechová cvičení na výdrž, jazykolamy, vyjadřování emocí pomocí intonace (například říkáme romanticky, nazlobeně, tajemně a lhostejně větu „Já už ten chleba nechci.“).

Druhý typ cvičení se je cílen na obsah. Základním cvičením je příprava a přednes jednorázového příspěvku na zvolené téma. Cvičení můžeme dále rozšiřovat, například řečníci obhajují opačné názory, od monologu přejdeme k dialogu, všimáme si držení těla během proslovu. Vítaným pomocníkem je kamera, která nám umožní přednes zpětně detailně rozebrat.

Improvizace

V rámci drobných dramatických aktivit cvičíme hraní rolí prostřednictvím improvizace. Trénink improvizace jednak rozšiřuje komfortní zónu, jednak připravuje účastníky na náročné hry. Improvizaci většinou uvádíme jako nepříliš strukturovanou aktivitu, nicméně můžeme ji pojímat i soutěžně. Soutěžní potěší používáme hlavně v kombinaci s pantomimickým předváděním, přičemž soutěžíme v hádání předváděné role.

Zadáváme co nejkonkrétnější role a necháváme velmi krátký, případně žádný, prostor na přípravu. Můžeme též omezit styl předvádění: například zakázat použití smysluplných slov, povolit jen pantomimu nebo používat pouze statické obrazy (sochy). Jako zadání volíme jednoduchá témata jako například předvedení zadané činnosti, zvířete, písničky, přísloví nebo třeba rozehrání situace (například návštěva v zoo, svatba, cestující v tramvaji). Můžeme volit různé způsoby uvedení:

- Všichni hrají společně nebo se na „scéně“ plynule střídají. Vhodné pro vytvoření dobré atmosféry, uvolnění.

- Skupinky hrají současně a nezávisle na sobě. Vhodné pro nácvik konkrétních hereckých dovedností, moderátor skupinky sleduje, dává náměty, upozorňuje na chyby.
- Jednotlivec či skupinka hraje, ostatní se dívají (mohou třeba hádat, co je předváděno). Tento styl klade větší důraz na kvalitu předvedení a je pro účastníky psychicky náročnější než předchozí možnosti.

Druhé já Úkolem je zahrát zadanou scénku pro dvě postavy (učitel a žák při zkoušení, milenci na první schůzce, policista a řidič při kontrole). Každé postavě je přidělena dvojice herců. Jeden z nich hraje jako obvykle, tj. pohybuje se a mluví jako tato postava. Druhý stojí kousek za ním a říká, co si tato postava myslí. Možná hrát improvizovaně, bez předchozí domluvy herců.

Drobné úkoly

Drobné úkoly využíváme jako stavební prvky do velkých her (viz část 7 o rámcích). Úkoly můžeme uvádět i samostatně, ale pak se hodí pouze jako vyplň časové mezery, protože sami o sobě nemají výrazný smysl ani atmosféru. Zde uvedeme přehled oblastí, ze kterých lze čerpat drobné úkoly, a pro každou z nich několik námětů pro inspiraci.

Pohybové úkoly

Tyto úkoly jsou zaměřené na sílu, vytrvalost, obratnost:

- překonání vzdálenosti různými styly pohybu: po jedné noze, pozadu, skákáním, s břemenem (kámen, pneumatika, obruč), válení malé kuličky prsty,
- překonání vzdálenosti ve skupině: svázaná skupina, trakař ve dvojici,
- fyzická síla: vis na větvi, medvěď (obejmout strom a snažit se udržet co nejdéle nad zemí), držení kuličky, držení těžkého předmětu v upažené poloze,
- dřepy, klíky, sklapovačky,
- výdrž pod vodou bez nadechnutí.

Další náměty viz kapitola 8 o pohybových hrách.

Šikovnost

Tyto úkoly jsou individuální, týmy můžeme zapojit štafetovým způsobem:

- šikovnost rukou: třídění čocky a hrachu, třídění sirek do krabiček, vytrhávání tvarů z papíru, skládání origami, pálení sirky (tak aby shořela celá),
- práce s nástrojem: zatloukání hřebíků, sekání špaluku dřeva, vystřihování nůžkami,
- přesnost, sestřelování, míření na cíl: šišky, koule, létající talíř, zhasínání svíčky stříkačkou,
- výlov předmětů pusou z vody,
- kreslení za ztížených podmínek: levou rukou, poslepu, nohama,
- co nejrychlejší chůze s ping-pongovým míčkem na lžižce.

Smysly

Další kategorie úkolů se zaměřuje na vnímání všemi smysly:

- poznávání jídel podle chuti,
- poznávání koření podle vůně,
- poznávání předmětů podle hmatu,
- poznávání zdrojů zvuku (co vydává tento zvuk?),
- třídění předmětů po hmatu,
- chůze poslepu za zvukem, navigování zvukem.

Úkoly na přemýšlení

Existuje řada úkolů zaměřených na logické a analytické myšlení, například:

- IQ testy, doplňování číselných řad,
- lidové hádanky (ve formě básniček),
- hry s abecedou a se slovy, přesmyčky, slovní bludiště, křížovky, testy slovní zásoby (viz kniha *Hry se slovy a jazykem*),
- indicie (například drak, hrad, koloběžka, pýcha → princezna),
- šifry (přehled šifer viz část 12),
- drátěné, dřevěné a plastové hlavolamy.

Tyto úkoly se obvykle řeší s tužkou a papírem. Můžeme však také využít logické úlohy, které lze realizovat i naživo (hráči řešení předvádí), například převážení přes řeku, přelévání vody nebo Hanojské věže. K přemýšlícím úkolům existuje velké množství zdrojů na internetu i v literatuře (viz seznam literatury).

Vědomostní úkoly

Vědomostní testy předkládáme účastníkům co nejzajímavější formou. Můžeme využít například párování dvojic, které k sobě patří (autor a dílo, vynález a rok, citát a autor) nebo testy s možnostmi. Často se nám však nabízejí zajímavější formy úkolů:

- historie: hra „Kdo jsem?“, zjišťování otázek ano/ne,
- literatura: určování autora ukázky,
- hudba: určování podle audio ukávek, poznávání písní z notového zápisu,
- biologie: poznávání nebo sběr rostlin,
- zeměpis: vytváření z paměti mapy z přírodních materiálů, přiřazování atributů států (vlajka, hlavní město, tvar země, počet obyvatel),
- známé výroky, přísloví: skládání, doplňování, vymýšlení na zadané téma.

Mnohé zajímavé a originální testy lze najít v *Bakalářových Psychohrách*.

Pozornost, empatie

Forma těchto úkolů je podobná jako u přemýšlečích a vědomostních úkolů, tj. převážně testy s využitím tužky a papíru. Otázky se však nezaměřují na znalosti či schopnost uvažování, ale spíš na všímavost, pozornost, odhad, empatii, intuici. Příklady:

- otázky týkající se průběhu akce (co bylo v pondělí k obědu?),
- otázky týkající se okolí (kterým směrem rostou borovice?),
- otázky o skupině (kolik účastníků je z Brna?),
- testy empatie: úkolem není určit správné řešení, ale odhadnout, co udělá většina (napíšete barvu, kterou napíše co nejvíce ostatních).

Paměť

Úkoly procvičující paměť jsou založeny na jednoduchém principu: ukážeme něco hráčům po omezený čas a oni si toho musí co nejvíce zapamatovat. Základní hra tohoto typu je známá pod názvem kimovka. Hráčům ukážeme na jednu minutu hromadu předmětů. Po minutě hromadu přikryjeme a hráči se snaží zapsat co nejvíce předmětů. Místo psaní seznamu předmětů můžeme zakreslovat obrázek nebo šachovnici s rozestavenými figurkami. Můžeme také použít hodně komplikovaný obrázek a pak pokládat otázky (Je na obrázku sova? Kolik postavíček je na obrázku?).

Pamatování můžeme také kombinovat s pohybem. Předměty rozmístíme podél cesty a hráči sepisují seznam, když dojdou na konec. Obrázek umístíme na kopec, tužka a papír jsou v údolí, hráči mohou běhat nahoru a dolů podle libosti (kdo nemá v hlavě, musí mít v nohách).

Drobné herní principy

V této části zmíníme herní principy, které nelze uplatnit samostatně, ale můžeme je použít pro zpestření jiných her a úkolů.

Dražba

Dražbu používáme buď v úvodu, nebo na konci hry. Na začátku dražíme materiál. U mnoha her dostávají týmy na začátku materiál, přičemž se snažíme o jeho rovnoměrné a spravedlivé rozdělení. Alternativou k tomuto postupu je rozdělení dražbou – každý tým dostane herní peníze, za které materiál dražíme. Dražba se hodí, pokud dostupný materiál nelze mezi týmy spravedlivě rozdělit nebo pokud chceme zpestřit známou hru, typicky úkoly s týmovým řešením problémů a konstrukční soutěže. Tuto metodu však můžeme použít například i pro bojovky (dražíme zbraně).

Druhý způsob použití dražby je v závěru hry a je vhodný pro děti. Pokud je průběh hry ohodnocen body či herními penězi, uděláme na závěr místo tradičního vyhodnocení vítězů dražbu cen (typicky sladkostí).

Odhad

Hry jsou dobrý prostředek pro cvičení odhadu. Mnohé klasické hry můžeme zpestřit zapojením odhadu, například:

- Čas. Hráčům odebereme hodinky, vymezíme přesně časový limit a při jeho překročení udělíme sankce.
- Výkon. Hráči mohou odhadovat vlastní výkon ve hře. Nehodnotíme pak jen dosažené výsledky, ale také přesnost odhadu (například hra Lomáda (ZF I)). Lze též odhadovat výkon ostatních hráčů, což většinou probíhá formou sázek na vítěze (například hra Sázky a dostihy (ZF II)).
- Názor ostatních. Hráči se snaží vcítit do ostatních a odhadnout, co udělají (empatie). Tohoto principu využívají například společenské hry Šestý smysl a Dilema vězně, ale lze ho použít i u terénních her – týmy rozdělíme na části, rozmístíme je v terénu a týmy se pak musí co nejrychleji sejít (bez předchozí domluvy).

Zajímavou formou odhadu je licitace. Ten, kdo předloží nejmělejší (nejnáročnější) odhad svého výkonu, má právo začít (případně jinou výhodou). Účastníci se vzájemně hecují a předkládají stále odvážnější a odvážnější nabídky. Pokud však nakonec jejich výkon neodpovídá odhadu, dostanou výrazný postih.

Vzájemné zadávání úkolů

Účastníky můžeme zapojit také do vymýšlení úkolů a soutěží. Děláme tak nikoli proto, abychom se flákali, ale protože postavení účastníků do této role má své výhody. Vymýšlení úkolu je velmi tvořivá činnost a účastníci díky vlastnému přičinění přijmou akci víc za svou. Navíc si tímto způsobem vyzkouší instruktorskou roli, což se hodí hlavně pro dorůstající děti, ze kterých chceme vychovat budoucí instruktory.

Týmy vymyslí zadání, které posléze předkládají ostatním týmům a případně i instruktorem. Aby byli hráči motivováni vymyslet přiměřeně těžké zadání, hodnotíme nejen úspěšnost splnění úkolů, ale i zadání. Osvědčuje se následující princip: zadávající tým získá bod, pokud jejich úkol splní alespoň jeden z ostatních týmů, ale přitom ho nesplní všichni, tedy pokud úkol není ani příliš lehký, ani příliš těžký.

Tento princip lze použít například pro vymýšlení hádanek, šifer, testů a kvízů, ale i pro větší hry jako jsou pokladovky.

Zastřešující rámce

Na závěr kapitoly o drobných hrách představíme způsoby, jak spojit kratší hry do jednoho rámce a vytvořit z nich velký programový blok.

Monotematické bloky

Přímočarou možností je uvádět společně hry se stejným zaměřením. Blok zahájíme krátkým proslovem o daném tématu a nepouštíme se do příběhové motivace. Pro většinu z níže uvedených témat máme k dispozici knihy, které se tématy speciálně zabývají (viz seznam literatury).

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 umístíme na stanoviště v terénu, u každého z nich dohlíží instruktor (ne vždy nutné). Hráči chodí mezi stanovišti a plní úkoly. Pohybují se buď podle vlastního výběru nebo jsou mezi stanovišti směřováni instruktory. Úkoly na stanovištích můžeme zastřešit společnou motivací nebo každé stanoviště může mít svoji vlastní drobnou motivaci.

Olympiáda Na stanovištích se provozují olympijské disciplíny. Zarámováváno počátečním slavnostním zahájením a závěrečným vyhlášením výsledků.

Lidské tělo (IFH) Zadání úkolů a motivace stanovišť souvisí s částmi těla, například mozek – logická hádanka, nohy – běhání, plíce – výdrž pod vodou, úkoly pro smysly. Celkové hodnocení je například vybarvováním postavíčky.

Bludiště 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 doupě“.

Textovky Variace na bludiště, stanovišť je však výrazně víc, mají formu papírů s textem a nejsou hlídány instruktory. Na konci každého textu jsou možnosti, z nichž si hráči vybírají a podle volby putují k dalšímu textu. Případné úkoly jsou jen jednoduché drobnosti.

Velká desková hra

Pokud máme více drobných her soutěživého charakteru a chceme je vyhodnotit dohromady, je přímočarým řešením hry obodovat, na závěr body sečíst a vyhlásit vítěze. Tento přístup je však poněkud chabý. Zajímavějšího efektu dosáhneme, pokud místo bodů přidělujeme hráčům tahy do upravené deskové hry. Jednotlivé úkoly spolu ani nemusí souviset, desková hra vytvoří rámec, který je spojí. Máme dvě možnosti:

- Hra na kola. Postupně probíhají drobné hry, kterých se účastní všichni hráči. Po ukončení každé hry dostanou týmy podle svých výkonů přiděleny tahy. Všichni postupně provedou tyto tahy na hracím plánu.
- Hra v reálném čase. Plnění úkolů a hra na hracím plánu probíhají souběžně. Na začátku vyhlásíme soubor úkolů. U každého úkolu oznámíme, jakými tahy je ohodnocen. Je na hráčích, v jakém pořadí úkoly plní, jestli a jak si je rozdělí. Kdyžkoli tým splní úkol, dostane určený tah a okamžitě ho povede na herním plánu.

Pexeso Hraje se jedno obří pexeso. Výsledky soutěží obodujeme, počet bodů odpovídá počtu pokusů, které má tým na hledání dvojic.

Scrabble Za úkoly získávají týmy písmena, z nichž skládají na hracím plánu slova. Kromě způsobu získávání písmen jsou pravidla stejná jako u stejnojmenné deskové hry.

Závod Hrací plán tvoří klikatá trať na čtverečkovém papíru. Úkolem je projít figurkou co nejrychleji od startu k cíli. Za soutěže získávají týmy tahy, které odpovídají pohybu šachových figur.

Civilizace Dlouhodobá hra na námět stejnojmenné počítačové hry. Hrací plán tvoří velký přírodní kruh, na kterém je vymodelovaný malý svět. Každý tým představuje jednu civilizaci. Za soutěže získávají týmy peníze, za peníze staví stavby a budují bojové jednotky, s nimiž rozšiřují svoje území. Stavby i jednotky se ručně modelují a umísťují na herní plán.

Stavba

Další zajímavou alternativou k bodům jsou stavební materiály. Za každý úkol získá tým stavební materiál, kvalita splnění úkolu se může odrazit v kvalitě a kvantitě obdrženého materiálu. Na závěr týmy staví ze získaného materiálu zadanou stavbu. Úkoly mohou být tématicky svázaný s výslednou stavbou. Kromě materiálu mohou týmy získávat též různá povolení, certifikáty, razítka a podobně.

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

Lodě 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.

Shrnutí

- Drobné hry se hodí hlavně pro práci s atmosférou ve skupině, prozkoumávání vztahů a rolí a také na vyplnění mezer v programu.
- Na začátku akce využijeme seznamovací hry a kontaktní hry.
- Mezi široce uplatnitelné patří také hry důvěry, dramatické hry a hry zaměřené na rozvoj komunikace, spolupráce a řešení problémů.
- Máme k dispozici široký repertoár drobných úkolů, od fyzicky náročných, přes obratnostní, smyslové a přemýšlečnické až po vědomostní. Úkoly používáme jako součást velkých her, využíváme všechny typy úkolů.
- Drobné hry i úkoly můžeme spojit do většího bloku a vytvořit z nich jednu zajímavou velkou hru.

Sporty

Je lepší opotřebovat se než zrezivět. (D. Diderot)

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

Uvádění

Při uvádění sportovních aktivit se instruktor rázem dostává do rolí trenéra a rozhodčího. Měl by proto uvádět takové sporty, jejichž pravidla detailně zná a které alespoň průměrně umí, takže dokáže poradit začátečníkům.

I při uvádění sportovních aktivit rozšiřujeme účastníkům obzory, dáváme tedy přednost sportům netradičním. Zkusíme si vzpomenout na nepříliš rozšířený sport, který ovládáme. Pokud takový neznáme, snažíme se některý naučit nebo najdeme někoho, kdo netradiční sport provozuje, mezi svými přáteli.

Pokud organizujeme sporty účastníkům známé, dbáme, aby i to pro ně bylo přínosné a zajímavé. Můžeme trénovat vylepšení techniky nebo dodáme hře napětí tím, že zorganizujeme závod či turnaj. Závodům se věnujeme podrobněji v následující části, zde uvedeme jen stručný přehled turnajových možností.

- Každý s každým. Vhodné jen pro malý počet týmů či jednotlivců.
- Vyřazovací na jednu prohru. Klasický pavouk (play-off). Nevýhodou je, že ti, kteří vypadnou v prvním kole, si moc nezhrají.
- Vyřazovací na dvě prohry. Komplikovanější verze předeslého.
- Kombinované. Ve skupinách každý s každým, poté systémem play-off, viz třeba mistrovství světa v hokeji.

Přehled sportů

Tabulka 5 uvádí přehled námětů na sporty vhodné na zážitkové akce. Při uvádění sportů vycházíme z vlastních zkušeností nebo ze specializované literatury, zde uvedeme jen pár metodických rad ohledně zařazení sportů do programu.

U kolektivních sportů obzvlášť platí, že vybíráme netradiční sporty. Klasické sporty (fotbal, volejbal) můžeme případně využít jako aktivní odpočinek (zejména psychický) a jako vhodnou neorganizovanou náplň času (účastníkům stačí hodit míč a instruktoři mohou jít chystat další hru).

Výtrvalostní sporty provozujeme nejčastěji v rámci jiných her (viz následující část o závodech). Atletiku a gymnastiku provozujeme nejčastěji formou olympiády a využíváme podmínky, které nám poskytuje příroda.

Na zážitkové akce se velmi hodí rozličná cvičení, která však mohou být náročná na motivaci. Účastníci, zvlášť ti v pubertě, se mohou stydět a mít

8 Pohybové hry

N: Rozhodně jim musíme dát do těla. To těm městským lenochům jenom prospěje. Už se těším, jak si dáme fotbálek. ...

S: Něco originálnějšího by nebylo?

N: Ale jo, ještě tam máme naplánovanou jednu bojovku a taky běžecký závod.

S: Jak je budete motivovat, aby závodili a bojovali naplno?

N: To je snad jasný, ne? Když je závod, tak se závodí naplno.

S: A bude to všechno jen holá soutěž o první místo? Co takhle nějakou hlubší myšlenku?

N: Hlubších myšlenek si užijou dost při sezení ve sklepech. Do pohybových her nejde cpát hlubší myšlenky.

S: Opravdu?

Pohyb v různých podobách je jedním ze základních stavebních prvků téměř všech zážitkových akcí. I klasické pohybové aktivity (například zmíněný fotbal) přispívají k plnění obecných cílů zážitkových akcí (například rozvoj fyziky). Nicméně využitím netradičních pohybových her můžeme dosáhnout i výraznějších efektů, například inspirovat k novému sportu, stmelovat kolektiv nebo vést k zamyšlení nad životem s tělesným postižením.

Kapitolu začneme přehledem sportovních aktivit a rozbořem závodů, tedy her, ve kterých převažuje fyzický výkon nad herními prvky. Následují bojové a terénní hry, ve kterých je pohyb kamuflován v atraktivní a napínavé hře v přírodě. Zakočíme hrami typu „trasa s překážkami“, u nichž je pohyb a fyzická námaha prostředkem pro zamyšlení a realizaci hlubších cílů.

Tabulka 5: Přehled sportů

kolektivní sporty	fotbal, ragby, úfobal, házená, lacros, volejbal, přehazovaná, ringo, nohejbal, badminton, vybíjená, softbal, vodní pólo
vytrvalostní sporty	běh, jízda na (horském) kole, jízda na lodích, plavání, triatlon, orientační běh
atletika	běh terénní, slalomový, překážkový, sprint; překážkové dráhy; skoky do dálky, do výšky, trojskoky a víceskoky, přeskok potoku o tyči; hody granátem, diskem, šíškou, tenisákem, kladivem, kládou
cvičení	gymnastika, strečink, jóga, taichi, judo, karate, aerobik, tanec, skupinová cvičení
přírodní gymnastika	šplh na laně, po stromech; vis, shýby na větví, vzpírání (kamenů); švihadlo; mosty (zdolávání mostu, podlézání)
akrobacie	žonglování (míčky, kužele, talíř s tyčí, diabolo, šátky); balancování (míč, lano, kláda, kolo); chůď; lasování
netradiční dopravní prostředky	kolečkové brusle, skateboard, kolečkové lyže, koloběžka
sporty na jemnou motoriku	pétanque, kriket, golf, kuličky, gorodky, šipky, střelba: vzduchovka, luk
lezení a lanové překážky	lezení po skalách, bouldering, slaňování, nízké a vysoké lanové překážky



strach, že se shodí před ostatními. Cvičení proto motivujeme jedním ze dvou extrémů – buď jako naprostou recesi (týká se aerobiku a různých „spartakiád-ních“ sestav), nebo naprosto vážně (v případě východních cvičení). Ve druhém případě může být zajímavé pozvat si hosta, který se v dané oblasti opravdu vyzná. Cvičení jsou vhodná po ránu jako rozcvičky.

Velkou atraktivitou se vyznačují různé formy akrobacie. Tyto aktivity účast-níky snadno strhnou a představují šanci naučit se rychle něco nového a efek-tního. Podobně atraktivní jsou neobvyklé dopravní prostředky, jejichž nevýho-dou jsou však vysoké nároky na materiální zabezpečení.

Sporty k rozvoji jemné motoriky provozujeme po malých skupinkách, nej-lépe formou drobné soutěže. Pro velký kolektivu zorganizujeme různá stano-viště, na kterých se účastníci střídají. U střelby věnujeme zvýšenou pozornost bezpečnosti.

Lezení a lanové překážky jsou velice oblíbenou aktivitou. K tomuto tématu vyšly dokonce dvě samostatné knihy (Neuman, 1999; Hanuš, Hrkal 1999), které obsahují vyčerpávající přehled možných aktivit, překážek a rad týkajících se uvádění. V současné době roste síť specializovaných center a je tedy prav-děpodobné, že řada našich účastníků má zkušenost s lanovými překážkami. Protože v polních podmínkách nejíme schopni konkurovat profesionálním la-novým centrům, lanové překážky uvádíme spíš v rámci velkých her a nikoli jako samostatný programový blok.

Závody

Člověk dokáže třikrát víc, než si myslí a sedmkrát víc, než si myslí jeho maminka. (poznámka ze hry Příběhy z depa)

Přechodem mezi klasickými sporty a pohybovými hrami jsou závody, občas nazývané pro jejich fyzickou náročnost „orvácí hry“. Jsou to hry s jedno-duchými pravidly a velkou fyzickou náročností. Taktika, strategie a mentální schopnosti se u nich příliš neprojevují. Pravidla závodů jsou sice jednoduchá, ale je obzvlášť důležité jejich jasné vysvětlení. Jakmile závodníci vyrazí na trať, pravidla už se velmi špatně upřesňují.

Proč tyto hry uvádíme?

- Jsou výborným prostředkem pro vzájemné sblížení a stmelení kolektivu (společně prožité utrpení sblízuje).
- Umožňují účastníkům přесvědčit se, že člověk vydrží daleko víc, než si myslí.
- Dávají účastníkům poznat krásu naprosté únavy a následného odpo-činku.

- A samozřejmě zlepšují fyzickou kondici.

Délka závodu

Když už nemůžeš jít, pořád ještě můžeš běžet. (instruktorský folklor)

V první fázi dochází při závodech u mnoha účastníků k otrávení a mírnému znechucení z monotónní fyzické námahy. Pokud je však závod dostatečně dlouhý a účastníci dobře motivováni, pak se otrávení přemění ve výzvu, účastníci chytají druhý dech a po úspěšném dokončení závodu přichází euforie. Největší instruktorské umění v pořádání závodů spočívá v odhadu správné náročnosti. Optimálně by se účastníci měli přehoupnout přes pomyslný pahorek otravy a znechucení a dostat se do blaženého údolí euforie. Měli by si sáhnout na dno, ale současně závod dokončit.

Odhad vhodné délky závodu je náročný. U netradičních způsobů pohybu otestujeme náročnost přímo na místě na instruktorech. Bereme v potaz aktuální podmínky (počasí, stav účastníků). Jako základní odhad pro trvání závodu je možno využít následující údaje:

- Vysoká intenzita zátěže (všichni závodníci vydávají celou dobu plný výkon):
 - děti: 5-10 minut
 - dospělí: 10-20 minut
- Střední intenzita zátěže (například poklus s občasným zastavením, střídání při velké zátěži):
 - děti: 20-60 minut
 - dospělí: 60-180 minut, často používaný časový limit je 90 minut

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

Motivace

Motivace je u závodů naprosto klíčová. U jiných typů her může hra dopadnout dobře i pokud se motivace nevydaří a účastníci jsou na začátku vlažní. U závodů ne. Pokud účastníci nemají vůli vydat ze sebe všechny síly, pak žádný z výše uvedených cílů nemůže být naplněn.

Instruktoři by se měli závodu účastnit také. Mohou postavit vlastní tým (porazit instruktory je pro účastníky velká výzva) nebo se rovnoměrně rozvrstvit mezi účastnické týmy a zevnitř je burcovat k maximálním výkonům. Pokud se instruktoři neúčastní, měli by povzbuzovat a hecovat.

Závodu pomůže, pokud je lehce „šilenný“ – a to nejen délkou, která by měla donutit účastníky sáhnout si na dno, ale třeba divokostí terénu, denní dobou nebo typem štafetového kolíku (například padesátilitrový barel, otevřený deštník, šiška salámu). Pokud soutěžní trasa vede přes civilizovanou oblast, závod získává diváky a diváci zvyšují motivaci závodníků.

Týmům přidělíme jména, případně i barvy, dresy či cokoliv jiného, co je odliší od ostatních. Jména týmů využíváme pro hecování a komentáře k průběhu závodu. Účastníky podporujeme ve skandování názvu svého týmu (před startem, během závodu i po jeho ukončení).

Pro dotvoření atmosféry využíváme hudbu. Pomocí vhodné vybrané hudby lze navodit akční atmosféru a napětí před startem, udržovat tempo v průběhu a také vytvořit euforii v cíli pomocí oslavných fanfár (viz náměty v části 5).

Zařazení v programu

Při náročných závodech dochází k výraznému výdeji sil nejen fyzických, ale také sil psychických a volních. Protože naším cílem většinou není účastníky zničit, závody zařazujeme raději méně. Na týdenní akci většinou vystačíme s jedním opravdu náročným závodem.

Dbáme také na vhodné umístění závodů ve scénáři. Týmové orvácí hry zařazujeme zhruba ve třetině akce, protože v této fázi má hra žádoucí stmelovací charakter a současně už se účastníci znají dostatečně na to, aby si vzájemně pomáhali a hecovali se. Individuální závody zařazujeme spíš v poslední třetině akce.

Velice důležité je technické zabezpečení závodu – v průběhu závodu dáme k dispozici tekutiny (studenou vodu či teplý čaj) a občerstvení (cukr, ovoce), po závodu zajistíme teplo, sucho a možnost umýt se. Osvědčeným prvkem je zařazení masáže po ukončení závodu – účastníci se rozdělí do dvojic (nejlépe koedukovaných) a vzájemně se masírují. Amatérsky prováděné masáže mají sice účinek spíš psychický než fyzický, ale i tak jsou vhodným doplněním závodu. Nicméně pokud už se rozhodneme masáže zařadit, věnujeme jim náležitou pozornost: masáže by měl vést zkušený masér, v místnosti by mělo být dostatečně příjemně (především teplo) a měly být k dispozici základní pomůcky (krémy na mazání, voda na pití). Na masáže vyhradíme dostatek času, úspěchaná masáž je horší než žádná.

Ve fyzicky namáhavých chvilách dochází často k uvolnění psychiky, odkrývání charakterů a vztahů ve skupině. Pokud k tomu dojde, zařadíme reflexi. V případě hladkého průběhu není reflexe nutná a zařazujeme ji případně pouze ke společnému sdílení zážitků.

Rozdělení

Pro rozdělení účastníků do závodních týmů máme tři základní možnosti. Každá z nich sleduje jiné cíle.

Jednotlivci Závodí jednotlivců používáme, pokud se pokoušíme simulovat reálný sport (například orientační běh nebo triatlon). V těchto případech je důležité snažit se co nejvěrohodněji napodobit atmosféru reálného závodu. Cílem je zde zejména zvýšení kondičky a možnost srovnání.

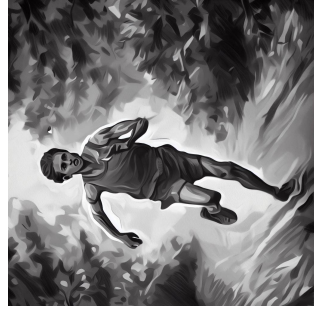
Dvojice Při rozdělení do dvojic používáme většinou koedukované dvojice. Kromě fyzického tréninku je pak hra také průpravou sociálních dovedností.

Týmy Společné soutěžení přispívá k utužení skupiny a také zvyšuje motivaci – většina lidí se znatelně víc snaží, když soutěží nejen za sebe, ale za celý tým. Tým se buď během celého závodu pohybuje společně, nebo se závodí štafetovým způsobem. U štafet se pak všichni členové týmu vydávají postupně na stejnou trať, nebo každý člen plní jiný úkol.

Způsob pohybu

Závody spočívají v překonání trati zadaným pohybem. Základní využitelné způsoby pohybu jsou následující:

- běh: sprint, vytrvalostní, terénní, do vrchu, pozadu, ve svázané skupině,
- omezený pohyb jednotlivce: po čtyřech, „na kraba“ (po čtyřech po zadu břichem nahoru), žabáci, po jedné noze, snožmo,
- pohyb ve dvojici: za ruce, zády k sobě, na zádech, trakař, tanečně,
- jízda na kole,
- plavání,
- plavba na lodi, voru či jiném plavidle,
- kutálení kuličky, míčku, pneumatiky,



- překážková dráha (přírodní),
- vlastnoručně vyrobený dopravní prostředek (například koloběžka, vozítko, nosítka – viz část 11).

Stíhací závod

Stíhací závod je alternativou ke klasickému závodu. Předpokládáme, že závod se má konat na kruhové trati, přičemž je jedno, jestli se celý okruh překonává stejným způsobem, nebo jsou na něm různé úkoly. Klasický závod: odstartujeme všechny soutěžící (ať už týmy nebo jednotlivce) na stejném startovním místě, vyhrává ten, kdo první překoná zadaný počet okruhů. Stíhací závod: na začátku umístíme každého soutěžícího na jiný bod okruhu (v pravidelných intervalech); všichni soutěžící postupují po okruhu ve stejném směru, pokud se někomu podaří dostihnout předcházejícího soutěžícího, vyřadí jej; vyhrává ten, kdo zůstane na okruhu poslední.

Stíhací závod zvyšuje motivaci. Hráči jsou nuceni bez přestávek podávat maximální výkon, protože jim neustále hrozí vyřazení, respektive mají možnost vyřadit někoho jiného. Stíhací závod je výhodný, pokud máme na okruhu rozmístěna stanoviště s úkoly, které nemůže plnit více týmů současně. Při běžném závodě by se na stanovištích mohly tvořit fronty, při stíhacím závodě to nehrozí. Nevýhoda stíhacího závodu spočívá v jeho obtížné nastavitelnosti. Musíme velmi dobře odhadnout délku okruhu, rozestupy mezi soutěžícími a obtížnost úkolů, jinak vzniká nebezpečí, že hra bude buď velmi rychlá nebo naopak velmi zdlouhavá.

Příklady

Vavrdův memoriál (ZF II) Každý tým dostane jedno velmi staré, klidně nepříliš pojízdné kolo. Úkolem je projet předem neznámou, velmi náročnou trať (klády, houštiny, koryto potoka). Jezdec se nesmí dotknout země, jinak je tým penalizován. V roli jezdce se hráči střídají. Ti, kdo zrovna nejedou, kolo podpírají a tahají.

Příběhy z depa (ZF II) 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 spolu pouze pomocí dopisů.

Tavíkovice (WH) Štafetový závod týmů inspirovaný známým extrémním závodem Dolomitenmann. Každý člen týmu překonává svůj úsek trati jiným způsobem. Trať má hvězdovitou podobu, všechny předávky probíhají v centrálním depu. Závodníci jsou tak neustále na dohled a ti, kdo zrovna nezávodí,

mohou povzbuzovat. Neustálé povzbuzování dostává ze závodníků maximální výkony a dává hře silnou atmosféru.

Další příklady: Princezna Šin-Šo (ZF II), Nepálský pošťák (ZF I), Messerovy vrcholky (ZF II), Severské hry (ZF II), Skalní golf (ZF I), Hoganův závod (ZF I).

Bojovky

Nevím, čím se bude bojovat ve třetí světové válce, ale ve čtorté to budou klacky a kameny. (A. Einstein)

Bojovky, hry, při nichž spolu předepsaným způsobem bojují dvě nebo víc armád, se těší velké oblibě dětí, ale i dospělých. O zájmu dospělých svědčí třeba velká účast na bojových akcích souhrnně nazývaných „Dřevárny“ (bojuje se dřevěnými zbraněmi) či na tradiční akci Instruktora Brno „Moravské hvězdy“ (bojuje se papírovými koulemi). Bojovky slouží kromě dobré zábavy hlavně k organizovanému vybití nahromaděného napětí a přirozené lidské agresivity. Kdyby víc lidí hrálo pravidelně nějakou tu bojovku s papírovými koulemi, možná by značně ubylo násilných činů a házení kamenů do výloh.

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. Principy pravidel a způsoby boje můžeme mnoha způsoby kombinovat a vytvářet tak velké množství různých variací.

Pro bojovky jsou velmi důležitá správně vyvážená pravidla. Dobrá motivace je žádoucí, ale ne nezbytná. Pokud jsou pravidla dobře nastavena, boj hráče vtáhne sám o sobě. Platí to však i naopak. Pokud je boj nevyvážený a jedna armáda od začátku vítězí, nepomůže ani sebelepší motivace.

Značnou pozornost věnujeme detailní přípravě pravidel a pečlivě odhadneme velikost pole a počty životů. Rovnoměrnost rozdělení je zde důležitější než u jiných typů her. Protože u bojovek je často klíčovým prvkem i strategie a dobré vedení, bereme při rozdělávání v potaz nejen na počet hráčů a jejich fyzickou zdatnost, ale také na jejich zkušenosti a organizační schopnosti.

Životy

Výběr způsobu boje nám říká, co to znamená „zásah“. Hráči většinou nevypadávají při prvním zásahu, 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 symbolizujeme životy materiální věci (například sirkou), kterou při ztrátě života zničíme (zloíme). U starších hráčů stačí spoléhat na čestnost a nechat je počítat si životy samostatně. V obou případech zasažený řekne zbývající počet životů nahlas – dá tím najevo, že zásah zaregistroval a soupeři jsou informováni o jeho „životi“. Tento princip má nevýhodu, že ti, kdo 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. Ve druhém případě je nevýhodou zásahu pouze nutnost cesty k živočišti. vzdálenost živočiště od místa boje výrazně ovlivňuje dynamiku hry a musíme ji proto předem pečlivě zvážit (nejlépe vyzkoušet na sobě přímo v terénu).

Kombinované Výše uvedené dva principy lze přímočaře zkombinovat – při každé návštěvě živočiště získá hráč pevný počet životů. V tomto případě může být živočiště ve větší vzdálenosti od místa boje. Tento způsob je sice komplikovanější, ale dynamika hry je zajímavější a hra poskytuje větší prostor pro strategii (tvorba „jednotek“, které bojují spolu, a podobně).

Rozdělení úkolů ve hře

Pokud bojují jednotlivci každý sám za sebe, je úkolem přežít co nejdéle, případně vyřadit ze hry co nejvíc ostatních. Soubor jednotlivců používáme pouze na krátké hry v nepřehledném území (například skalní bludiště) nebo na souboje v aréně, což je malý uzavřený prostor, ve kterém bojovníci bojují za povzbuzování diváků.

Většinou však v bojovkách proti sobě stojí celé armády. Máme několik možností, jak jim ve hře rozdělit úkoly.

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

- vybit soupeře,
- dobýt soupeřovu základnu,
- dobýt „hrad“ (v centru hracího pole) a udržet ho po zadaný čas,
- udržet „hrad“ co nejdéle dobu (hraje se po předem určenou dobu a rozhodčí stopuje, jak dlouho měl který tým hrad v držení).

Víc armád, stejný úkol Podobně jako varianta pro dvě armády. Počet míst, o která se bojuje, by měl být jiný než počet armád a větší než jedna (například čtyři armády bojují o držení tří či pěti míst). Tento scénář vede k tomu, že kromě boje a taktiky je třeba myslet i na diplomacii, což činí hru zajímavější. Na druhou stranu při více armádách klesá vzájemná nevěřivost, což mírně ubírá hře 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. Hrajeme alespoň dvě kola a vyměníme role. U tohoto principu je náročné nastavit pravidla tak, aby hra byla zajímavá pro obě strany. Je potřeba mít velmi dobré zkušenosti se způsobem boje, který hodláme použít.

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 podle dosažených výsledků.

Způsob boje

Pro způsob boje máme na výběr ze široké škály možností. Obecně platí, že platnost zásahu omezuje jen na část těla, zpravidla od kolen a loktů nahoru, s vyloučením hlavy a rozkroku.

Koule Nejklasičtější bojovou zbraní pro zážitkové akce jsou papírové koule. Koule jsou lehké a kulaté a proto také bezpečné (na rozdíl třeba od šípek). Základní způsoby výroby papírových koulí jsou:

- zmuchlání suchých novin do tvaru koule a zalepení izolepou (nejrychlejší způsob, nejméně kvalitní koule),
- výcpaní staré ponožky novinami a zaitění (nejkvalitnější koule, nejnáročnější příprava),
- rozmocnění novin ve vodě, uplácení koule a vysušení (nejekologičtější způsob, protože ztracené koule se rychle rozpádnou).

Na jednu hru potřebujeme alespoň dvě koule na hráče. Počítáme s vysokou ztrátovostí a máme 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 50x40 cm. Štíty využíváme i pro motivaci – každá armáda má štíty pomalované svým znakem. Dalším zpestřením mohou být vejce nebo igelitové sáčky s vodou, které používáme

v malém počtu jako granáty (zásah se počítá jako několik zásahů koulí, nelze se kryt štítem).

Boj s koulemi můžeme zpestřit pomocí koulí na gumičce. Klasickou papírovou koulí přivážeme na gumu dlouhou asi 1,2 metru, na konci gumy udláme smyčku a tu si navlečeme 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 jsou například:

- meče (bez ostrých hran, omotané lepicí páskou),
- sekery, kyje (dřevěné držadlo, moliťanová či kobercová hlavice),
- luky, kuše (šípy s kulatými gumovými špičkami),
- štíty.

Bezpečnost zbraně se testuje na majiteli. I tak tento způsob boje vyžaduje zodpovědný přístup hráčů k bezpečnosti, používáme ho tedy spíš pro starší účastníky, případně pro boj instruktory versus dětí. Boj s dřevěnými zbraněmi se používá na specializovaných akcích zvaných „Dřevárny“. Na internetových stránkách lze nalézt i standardizované parametry zbraní používaných na těchto akcích. Pro všeobecnější zaměřené akce upřednostňujeme jiné bojové způsoby.

Bezpečnější, ale méně efektivní alternativy k dřevěným zbraním jsou textilie. Můžeme použít například smotané koberce nebo dokonce jen ručník či šátek. Každý hráč je vybaven šátkem s uzlem na jednom konci. Touto zbraní se bojuje podobně jako husitským řemídem. Jde o zbraň vhodnou do nepřehledného terénu (například skalní bludiště), ve kterém lze podnikat zákeřné útoky zezadu.

Střelba Kromě papírových koulí a luků můžeme uplatnit i střelné zbraně s krátkým dostřelem (do 5 metrů). Nejbezpečnější jsou střeláčky. Abychom mohli vyhodnocovat zásahy, použijeme bílá trička a potravinářské barvivo, přičemž jsou dvě možnosti:

- Barvivem obarvíme vodu.
- Barvivo přilepíme na tričko. Určíme několik kritických míst a na ta z rubové strany trička přilepíme pomocí izolepy barvivo. Do střeláček pak používáme obyčejnou vodu. Při zásahu do kritického místa se barvivo rozpíje a vytvoří výraznou skvrnu, tj. snadno rozpoznatelný zásah.

Druhý způsob je sice namáhavější na přípravu, ale zato o mnoho efektivnější. Soubor střeláčkami je spíš zábavný než strategický a napínavý. Nevýhodou boje střeláčkami je závislost na počasí.

Také můžeme využít kuše a praky. Kuš na špejle vyrábíme pomocí količku na prádlo a gumičky. Štírlí se špejle s upravenou špičkou (guma), je nutné používat brýle (nejlépe lyžařské). Praky na papírové střely vyrábíme z rozdvojené

větve a kusu gumy. Střely se skládají z papíru (připravíme je tak, aby střed střely byl těžší). Střely jsou lehké, a tudíž bezpečné, někdy je však zasažený vůbec nemusí cítit. Pro lepší určování zásahů je možno obarvit střely a hrát v bílých tričkách.

Dotyk Technicky nejjednodušší je souboj dotykem (plácnutím soupeře). Vybereme systém, podle kterého se určí, kdo koho při dotyku poráží.

- Rozdělené území: Herní plocha je rozdělena na území, obránce je na svém území nesmrtelný a útočníka zabijí dotykem.
- Hodnoty: Každý hráč má přidělenou hodnotu. Dotykem dochází k souboji. Hráč s vyšší hodnotou zabijí hráče s menší hodnotou (kdo se koho dotkl není důležité). Většinou se navíc aplikuje princip, že nejnižší hodnota zabijí nejvyšší.
- Losování: Dojde-li ke kontaktu, si hráči losují (například kámen, nůžky, papír) a kdo prohraje ztrácí život.

Síla Buď je dáno pravidlo, které umožní soupeře vyřadit (například položení na lopatky) nebo hrajeme bez životů a v soubojích jde čistě o sílu. Potenciálně nebezpečné, vhodné spíš pro souboje vedoucí versus děti, případně pro krátké nepříteli organizované hry typu boj o seník. Speciální případ silového principu je boj na lodích – kdo spadne do vody, je vyřazen.

Jiné Namátkou uvedme několik dalších soubojových systémů.

- Šátky za pasem: Každý hráč má za pasem (zezadu) volně zastrčený šátek. Zabijí se vytřesením šátku. Tento způsob boje je hodně kontaktní, používáme pouze v bezpečném terénu.
- Svíčka: Komu zhasne (resp. je sfouknuta) svíčka, je vyřazen.
- Nafukovací balonek: Pořádně nafouklý balonek přivážeme k noze. Komu praskne, je vyřazen.
- Vizualně: Zabijí se vytřesením jména soupeře (kterého vidím). Případně každý hráč má číslo upevněné na čele či na zádech a zabijí se vytřesením tohoto čísla. Vhodné do nepřehledného terénu nebo pro noční bojovky.

Terénní hry

Terénními hrami rozumíme ty, které probíhají na rozsáhlejším členitém území (nejčastěji v lese) a při nichž spolu hráči přímo nebojují. Tyto hry jsou vhodné pro mladší účastníky, cvičí se při nich rychlost, obratnost a pozornost. Hry bývají uvedeny nejčastěji dobrodružnou nebo recesní legendou a právě dobrá legenda tvoří jádro těchto jinak nenáročných her.

Základní principy

Základní principy, na nichž jsou terénní hry postaveny, jsou hledání, obchodování, plížení. Hledat můžeme například následující věci:

- Papírky: nejméně efektivní, ale na přípravu nejjednodušší. Papírky popíšeme nebo pokreslíme podle motivace.
- Obarvené kamínky, dřeva: barvíme například zlácenkou. Nalezené kusy pak hodnotíme podle počtu, váhy nebo velikosti. Velikost lze měřit tak, že ve speciálním měřícím prkně uděláme několik otvorů různé velikosti a každý kus získává hodnotu podle velikosti otvoru, kterým projde.
- Jídlo: buď hledání surovin, ze kterých hráči něco kuchtí, nebo přímo hotových požívatin (kdo víc najde, ten víc sní).
- Jiný materiál: cokoli, co se nám podaří sehnat v dostatečném množství (například staré klíče, filmovky).

Nalezené věci hráči dále využívají nebo je odprodávají za body či herní peníze. Zajímavým prvkem doplňujícím hledání je princip sérií: je několik různých částí a úkolem je poskládat celek. Například u hry Noemova archa se hráči snaží získat páry zvířat, u hry Plyšová medvídky získávají kusy medvídků (hlava, nohy, tělo) a snaží se z nich poskládat celého medvíčka.

Kromě hledání ve volném terénu lze použít též hledání v omezeném prostoru. Výbraná místa náležitě označíme a vyrobíme mapu, na které je znázorněna jejich poloha. Další alternativou je hledání agentů (instruktorů), od kterých hráči získávají věci zprostředkovaně.

Pro starší hráče lze terénní hry okořenit trochou strategie. Jedním ze strategických prvků mohou být herní peníze. Hráči se pak obchodováním snaží co nejvíce vydělat. Obchodovat lze jednak s věcmi, které hráči najdou, jednak s věcmi, které na jednom stanovišti levně koupí a jinde drazí prodají.

Dalším oblíbeným prvkem terénních her je plížení, maskování, stopování a jiné „branné“ prvky. Typickým příkladem může být úkol proplížit se zadaným územím neozorován, nechycen. Branné prvky baví zejména mladší kluky, pokud však postup zpestříme tím, že svážeme dohromady smíšené dvojice, stane se hra zajímavou i pro mládež a dospělé.

Potvory

Terénní hru můžeme zpestřit a zkomplikovat přítomností potvor. Potvory jsou obvykle instruktoři, honí hráče a komplikují jim život (resp. hru). Potvory většinou chytají dotykem, při nočních hrách mohou lovit svítem baterky. Co se stane, když je hráč chycen?



- 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 vypadává 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 ho potvora vymýšlí na místě. Příklady úkolů: oběhnout dvacetkrát strom, odreditovat básničku, zout si botu, sebrat Pepovi čepici.
- Potvory brání hráčům v plnění úkolu silou (vhodné pouze při výrazné silové převaze potvor).

Dobře zhrané potvory tvoří stěžejní prvek terénních her (především pro mladší hráče). Potvory mají být výrazné, každá má mít své jméno a typické rysy. Jejich namaskování i projevy by měly odpovídat motivaci (had by se měl plížit, kdežto jaguár by měl rvát a rychle běžet). Každá potvora může škodit jiným způsobem (například Buffalo Bill obírá o peníze, kdežto indiáni dávají zapeklité úkoly). Pokud chceme hru zkomplikovat, mohou být potvory zranitelné – hráči mají možnost získat ve hře věc, která je před potvorami ochrání nebo potvorám dokonce škodí.

Příklady

Plyšový medvědici (WH) Základem hry je skládání plyšových medvědů v různých barvách, kteří jsou rozdělení na šest dílů (oči, uši, hlava, tělo, ruce, nohy). V herním území se pohybují pašeráci, kteří hráčům vydávají kusy medvědů, a policie, která hráče honí, posílá je do vězení a odebírá jim medvědů. Hráči získávají body za kompletní medvědů, přičemž hodnota medvědíka záleží

na barvách, ze kterých je složen (jednobarevný je cennější než vícebarevný, oceňujeme speciální kombinace). Hráči mohou mezi sebou s díly medvědů obchodovat.

Planetky (WH) Obchodovací hra, při které hráči vydělávají na převážení surovin mezi planetkami. V herním území je několik planetek, každá z nich prodává a vykupuje suroviny za jiné ceny. Hráči vždy dorazí na planetku, tam nakoupí suroviny, převezeou je jinam a tam je výhodněji prodají. Hru je možné zkomplikovat začleněním policie, černého trhu a vzájemných soubojů mezi hráči.

Magie (WH) Hráči jsou rozdělení do čtyř kategorií: mág, čaroděj, kouzelník, šaman. V herním území jsou rozmístěny cedule s popisy kouzel. Každé kouzlo se skládá ze série zadaných pohybů (například zkřížení rukou, upažení, lusknutí) a k jeho provedení se musí sejit přesně zadaná sestava (například 2 mágové a 1 čaroděj). Hráči získávají body za správné provedení kouzla, tj. hledají cedule, vytváří sestavy, učí se kouzla a předvádí je na zadaném magickém místě. Podle libosti komplikujeme zadání přítomností potvor.

Pašeráci (WH) Pašerácké hry spočívají v propašování zásilků přes hlídání území; hlídají buď instruktoři, nebo soupeřící tým. Pro zpestření můžeme použít též následující strategičtější variantu. Členové pašeráckého týmu umístí před začátkem hry v herním území tajný trezor s lístečky. Během hry je území hlídáno soupeřícím týmem, pašeráci se snaží dostat k trezoru, vzít lísteček a vynést ho z území ven. Musí se samozřejmě snažit, aby hlídači nenašli trezor, protože v takovém případě už není naděje na získání dalšího lupu.

Překážky a tělesná omezení

Obtíže probouzejí v člověku schopnosti potřebné k jejich překonání. (Phillips)

Na závěr kapitoly o pohybových hrách uvedeme kategorii her, která tvoří plynulý přechod k hrám zaměřeným na psychiku. V těchto hrách se využívají překážky a tělesná omezení. Klíčovými prvky zůstávají pohyb a fyzické úkoly, cíle her se však zaměřují na psychiku. Hra může například vést k zamýšlení se nad životem s postižením.

Cíle mohou být jsou rozmanité, základní podoba her je však podobná: týmová soutěž, při které účastníci překonávají řadu překážek. Může jít o připravené úkoly na trase nebo překážky tvořené simulovanými tělesnými postiženími. Na první pohled jsou tyto hry podobné závodům. Rozdíl je v tom, na co klademe důraz. U závodů zdůrazňujeme soutěž mezi týmy, zde zdůrazňujeme překonávání překážek.

Tyto hry sdílí následující obecné cíle:

- náročné situace vedou k projevení charakterů účastníků, k vyjasnění rolí ve skupině,
- dochází k utužení týmového ducha prostřednictvím spolupráce v náročných podmínkách,
- hra představuje jasnou a náročnou výzvu, při dobrém provedení může mít silnou atmosféru a být jedním z vrcholů akce.

Díky své fyzické a psychické náročnosti jsou tyto hry vhodné spíše pro mládež a dospělé. Vyžadují též vyšší úroveň herních schopností účastníků (spolupráce, vztít se do role, nasazení), proto je zařazujeme do druhé poloviny akce, kdy už jsou účastníci rozehraní a rozcvičení na jednodušších úkolech.

Překážky

Člověk se plně projeví teprve když měří své síly s nějakou překážkou. (A. S. Exupéry)

Trasa s překážkami bývá většinou lineární. Trasa vede po cestě, je vyznačena fáborky nebo má každý tým svého vodiče. Překážky jsou rozmístěny nepravidelně a hráči se s nimi seznamují až na trase. Překonávání každé překážky může mít svou drobnou motivaci. Při přípravě hry promysleme náročnost a rozmístění překážek tak, aby v průběhu hry nemuseli účastníci na překážkách čekat. Překážky, jejichž zdolávání je časově náročnější, zdvojíme, aby je mohlo překonávat více týmů současně.

Příklady překážek a úkolů vhodných pro tento typ hry:

- přechod klády,
- pavučina z tenkých provázků, kterých je zakázáno se dotknout,
- pavučina z velkých lan, každým okem pavučiny smí projít jeden člen týmu,
- elektrický plot – překonání vysokého plotu (symbolizovaný lanem) bez doteku,
- lanová překážka,
- slaňování, lezení,
- překonání řeky (bez namočení),
- překonání vytyčeného území bez dotyku,
- vylézt na strom, překonat úsek po stromech,
- plížení, podlézání,
- další přírodní překážky (postup po pařezech, vis na větvi...),
- plnění nádoby vodou: voda se nosí v přidělené nádobě nebo v tom, co si hráči seženou, nádoba může být děravá, tj. musí se plnit rychleji než voda stihne vytékat,

- střelba na cíl (další postup dovolen jen po daném počtu zásahů),
- hádanka, logický úkol,
- nepřijemný terén (houštiny, kopřivy, snůh) ve sporém oblečení,
- část trasy s tělesnými omezeními.

Svatý grál (WH) Náročná noční trasa s úkoly pro jednotlivce. Hráč má několik životů a při chybném splnění úkolu (například pád z klády) přichází o život. Hráče po cestě nikdo nekontroluje. Na konci cesty hráč přichází do jeskyně, kde má za úkol vybrat ten „správný“ grál, který splní jeho přání. Závěr hry a následná reflexe jsou vedeny v duchu „přání nesplní žádné kouzelné předměty, ale pouze poctivá snaha“.

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

Další příklady: Poseidon (ZF I), Africká královna (ZF I).

Tělesná omezení

...funguje prapodivná věc, že když se jim zavážou oči, začnou víc mluvit... (z táborové kroniky)

Zvláštní typ překážky představují tělesná omezení (postižení). Využíváme je hlavně při týmových hrách, přičemž každý člen týmu může mít jiné postižení (respektive jinou kombinaci postižení).

Tyto hry jsou nejen zajímavé a zábavné, ale otevírají i důležitá témata. Nerovnoměrně rozdělená postižení vedou k nutnosti vzájemné pomoci. Hráči zažívají, jaké to je být na někým závislý či někomu pomáhat. Hra může vést též k zamyšlení nad reálným životem s postižením. K naplnění těchto cílů je nezbytná dobře provedená reflexe.

Hry s tělesnými omezeními skýtají nejen potenciál k úvahám, ale také zábavu a nezapomenutelné zážitky (například pokusy o komunikaci mezi hluchým a slepým). Věnujeme však bedlivou pozornost způsobu uvádění – hra nesmí vyznít jako děláni si legrace z postižených!

Postižení, která lze jednoduše „nasimulovat“ v terénních podmínkách, jsou uvedena v tabulce 6. Tato postižení mohou hráči získávat různými způsoby:

- 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,

Tabulka 6: Tělesná postižení a jejich realizace

oslepnutí	zavázané oči
vypadlý jazyk, oněmění	zalepená pusa
hluchý	traktoristická sluchátka, vata do uší
bez ruky	ruka pevně přivázaná k tělu, nejlépe za zády
bez nohy	buď obě nohy svázané k sobě nebo jedna noha ohnutá (lýtko na stehno) a pevně přivázaná, druhý způsob je efektivnější, ale 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 velký kámen
zimnice	výrazné více oblečení než je za aktuálních klimatických podmínek normální
zapažené nohy	chůze bez bot
pomočování	hráč je polit na příslušných místech dostatečným množstvím vody

- hráči získávají postižení jako trest za chybné či nedostatečné splnění úkolu.

Postižení si mohou losovat jednotliví hráči nebo celé týmy dohromady. Při společném losování si hráči sami zvolí, na koho z týmu postižení padne. Hráčům můžeme také dát k dispozici „léky“, jejichž aplikací mohou některá postižení vyléčit. Těmito postupy dosáhneme nutnosti rozhodovat se v týmu v náročných podmínkách a zvýšíme tak psychickou náročnost hry.

Tělesná postižení dodávají nový rozměr mnoha známým úkolům. Například přechod klády, kterou by za normálních okolností většina účastníků bez problémů přeběhla, se stává velmi zápleklým oříškem, pokud máte v týmu jednoho beznohého a jednoho slepého.

Mor Přichází mor, který rozsévá v pravidelných intervalech postižení. Úkolem týmu je uvařit kouzelný nápoj dřív než se jejich členové stanou zcela nepohyblivými a pomřou. Ingredience k přípravě nápoje získávají za splnění rozličných úkolů.

Polní nemocnice Hra začíná brzy ráno, hrají všichni společně. Účastníci si ještě ve spacáku vylosují buď roli lékaře, nebo roli pacienta. Pacienti si vylosují postižení, personál se o ně stará (mj. zajišťí realizaci postižení). Po společné polně-nemocniční snídani následuje nálet a pokyn k okamžitému přesunu polní nemocnice – všichni společně musí překonat náročný terénní úsek.

Temný hvozď (WH) Hra probíhá po týmech. Úkolem je projít trať temným hvozdem, na které musí týmy překonávat překážky a plnit úkoly. Chybné splnění úkolu či vybrání nápovědy jsou potrestány postižením. Tým si může vybrat, na koho z týmu postižení padne. Úkoly jsou záměrně natolik těžké, aby se týmy postižením nemohly vyhnout. Na konec trasy hráči dochází na pokračí možností pohybu.

Shrnutí

- Při výběru sportovních aktivit upřednostňujeme ty netradiční.
- Závody uvádíme tak, aby si při nich účastníci sáhli na dno fyzických sil. Zásadní je motivace a dobrý odhad délky závodu.
- Bojovky jsou vědné a široce použitelné. Zásadní je dobrý odhad parametrů hry (velikost hracího pole, počty životů) a rovnoměrné síly armád.
- Terénní hry lze vytvářet kombinací několika principů: sbírání, hledání, obchodování, plížení, honění. Těžiště těchto her stojí v zajímavé legendě.
- Podněty k zamyšlení mohou dát pohybové hry, které jsou založeny na překonávání překážek nebo na tělesných omezeních.

Diskuzní hry

Když mluvíš, tať slova by měla být lepší než tvé mlčení. (arabské přísloví)

Diskuzní hry procvičují schopnosti komunikace, formulace názorů a pocitů, naslouchání, vcítování, vyjednávání a dosahování souhlasu. Slouží současně k ujasňování a formování postojů a k zamýšlení se nad novými problémy. Řízená diskuze je také nejčastěji používanou formou reflexe (viz část 6).

Negativní příklady

Začneme několika konkrétními příklady, jak skupinová diskuze nemá vypadat i když tak často dopadne.

- Účastníci se hádají, skáčou si do řeči, nenechají druhého domluvit.
- Všichni sice sedí v jednom kolečku, ale na každém kraji se diskutuje nezávisle a současně.
- Většinu času mluví dva nebo tři lidé.
- Víc než polovina lidí jenom poslouchá a vůbec se nezapojuje. Někteří usínají.
- V diskuzi jsou dlouhé a trapné prodlevy.
- Instruktóři v rámci diskuze dělají účastníkům přednášku o svých názorech.
- Značná část diskuze probíhá mezi instruktory.
- Diskuze nemá jasné téma, skáče se od jednoho k druhému, podle toho, co koho zrovna napadne.
- Diskuze není diskuzí, ale souborem monologů. Účastníci se vzájemně neposlouchají a jen opakují svoje argumenty.

Co s tím? Jak se vyhnout těmto negativním jevům? Nestací jenom nadhodit téma a nechat skupinu neorganizovaně diskutovat. Klíčem k úspěchu je jasné a přítom citlivé řízení.

Pravidla diskuze

Neříkej vždy, co víš, ale snaž se vždy vědět, co říkáš. (Clausius)

Před začátkem první diskuze na akci se dohodneme na základních pravidlech a poté vyžadujeme jejich dodržování. U vyspělejší skupiny mohou být pravidla i nevyčtená, nicméně jako instruktóři bychom je přesto měli mít na paměti a měli bychom se snažit o jejich dodržování.

Obecně uznávaná pravidla skupinové diskuze:

- Vždy mluví jen jeden. Neskáčeme si do řeči.

9 Hry zaměřené na psychiku

N: Náhodou těch her, při kterých se musí myslet, tam máme celou řadu. Jednak tam máme ty psychohry ve sklepech. Neboj, Bóža si teď o věkendu natrénovala, jak se dělá reflexe, takže pak s nima aji odborně rozeberem, jaký u toho měli pocity. To bude... Kromě toho tam máme třeba ještě malostrukturouku. To je úplně výbornej typ hry – nemusíš nic zařizovat a oni tu hru tvoří sami.

S: A co když to vyšumí? Co když si to nezvládnou zařadit sami? Myslíš, že atmosféra vznikne sama od sebe?

N: Tak to zaimprovizujiem my, to je v pohodě. A ještě tam máme diskuzi. To je docela jistota, stačí nahodit dobrý téma a diskuze popřít sama. Případně to akorát budem popostrkovat dobře mřířenýma otázkama.

S: Myslíš, že to je dobrý nápad, hromadná diskuze ve třiceti lidech? Nebude to chaos? Nechtělo by to moderovat?

N: Jasně, já to zmoderuju. A kdyby to nevyšlo tak bysme mohli zařadit simulační hru, tam jsou jasně daná pravidla, tam se nemá co zortnout, žádněj chaos nebude. Slyšel jsem o hře Prales. Je to o kácení deštých pralesů a je to nastavený tak, že na konci hry je prales skoro celej vykácený. To je jistota – donutí je to zamyslet se nad ničněním přírody.

S: Opravdu myslíš, že se nad tím zamyslí? Nebudou spíše rozebírat pravidla hry? A není ta hra náhodou nastavena jednostranně?

V této kapitole se věnujeme hram, které jsou převážně statické a zaměřené na mozek (myšlení, prožívání, pocity). I v rámci těchto her se snažíme o rozmanitost a rovnováhu – namáháme jak levou hemisféru (logika, čísla, slova), tak pravou hemisféru (emoce, představivost, intuice). Základem her zaměřených na psychiku je diskuze a strukturované diskuzní hry. Mnohé složitější hry lze vnímat jako předehtu otevírající téma, které následně rozebereme v diskuzi.

- Aktivní účast je žádoucí. Každý má odpovědnost přispět do diskuze, nikdo však není k účasti nucen.
- Každý má právo na svůj názor. Nesouhlas s ostatními je v pořádku, je však nutné vzájemně se respektovat. Pohrdání, přehlížení a ponižování jsou nepřipustné.
- Každý má právo být vyslechnut. Všichni mají povinnost poslouchat ostatní.
- Mluvíme stručně a k tématu. Neodbočujeme.
- Každý mluví jen sám za sebe. Nezobecňujeme.
- Vše, co se řekne během diskuze, zůstane uvnitř skupiny.

Upovídaným účastníkům řízená forma diskuze nevychovuje a mohou mít proti ní námitky. Nesmíme se však nechat zviklat. Zvlášť pro ukecané účastníky je řízená diskuze užitečným cvičením v naslouchání a výstižném formulování názorů.

Diskuzi vždy vede jeden instruktor. Ostatní organizátoři se buď zapojují za stejných podmínek jako účastníci, nebo mlčky pomáhají, například hlídají pořadí přihlášených. Uvádějící instruktor má v diskuzi speciální roli. Kromě 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.
- Hlídá, aby se zapojili všichni. Decentně usazuje upovídané a zatahuje do diskuze nemluvné.
- Není dominantní, diskuzi řídí a vede vhodně formulovanými otázkami. Řešení problémů a konfliktů se snaží převést na skupinu.
- Je neutrální, nehodnotí. Nevjadřuje svůj názor ani neprojevuje svoje stanovisko způsobem řízení diskuze (například výběrem řečníků). Pokud je o to zájem, může stručně vyjádřit svůj názor na konci diskuze.

Forma diskuze

Málo si povídáme. Jenom kecáme. (J. Švanda)

Nestačí jenom přednést pravidla diskuze a doufat, že vše půjde hladce. Především u velkých skupin musíme omezit formu a průběh diskuze. Mezi počtem účastníků diskuze a délkou příspěvku totiž existuje nepřímá úměra. Čím víc účastníků, tím delší příspěvky, protože mluvčí, když už se dostal ke slovu, toho chce říct co nejvíc. Hromadnou diskuzi, i pokud je řízená, je rozumné provozovat maximálně ve 20 lidech. Větší skupiny raději dělíme na části (výjimkou je reflexní diskuze, u které by skupina měla být pohromadě).

Jaké máme možnosti pro organizaci diskuze?

Kruh Diskuze v kruhu je základní formou. Všichni sedí v kruhu a diskutují, přičemž dodržují výše uvedená pravidla. Můžeme též využít striktnější pravidla:

- Každý, kdo chce do diskuze přispět, se musí přihlásit. Instruktor si zapisuje pořadí a vyvolává.
- Každý má na celou diskuzi k dispozici dvě technické poznámky a jeden šrapnel. Technická poznámka dává hráči možnost říct krátký příspěvek hned poté, co domluví současný mluvčí. Šrapnel umožňuje hráči přerušit mluvčího a říct jednu větu.

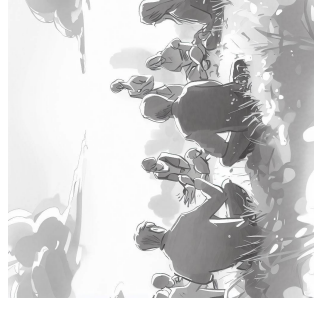
Na začátku a případně i v průběhu diskuze můžeme zařadit „kolečko“, při kterém každý v kruhu vyjádří jednou větou svůj názor na diskutovaný problém.

Podkova Používáme při diskuzi o tématu, na které existují dva výrazné protichůdné názory. Účastníci se usadí do tvaru podkovy. Na jednom rameni sedí zastánci jednoho extrémního názoru, vedle nich ti méně radikální, uprostřed nerozhodní a tak dále až k druhému extrémnímu názoru. Pokud někdo během diskuze názor změní, přeseď se.

Skupiny Rozdělíme účastníky na malé skupiny. Každá skupina téma samostatně rozebere a pokud možno se shodne na závěru. Poté se skupiny sejdou, každá přednese svůj závěr a pak již všichni společně diskutují.

Parlament Postup je podobný jako v předchozím případě, ale v závěru nediskutují všichni, místo toho každou skupinu zastupuje jeden zvolený zástupce. Používáme při velkém počtu účastníků.

Řeka Diskuze začíná ve dvojicích. Dvojice dojdou k závěru. Z dvojic vytvoříme čtveřice a ty se opět shodnou na společném závěru. Takto pokračujeme dále, až diskutuje celá skupina. Tuto formu využíváme pokud je tématem konkrétní



otázka, která poskytuje prostor pro kompromisy (tj. s víceně dvěma možnými odpověďmi). Může jít například o vytvoření hodnotového žebříčku či seřazení problémů podle závažnosti.

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. Akvárium využíváme především s rozdělením na muže a ženy.

Témata

Večírka, na němž jsou všichni zajedno, je ztracený večer. (A. Einstein)

Pro úspěch diskuze je klíčový výběr tématu. Obecné téma pro účely diskuze konkretizujeme.

- Zvolíme konkrétní otevřenou otázku.
- Zvolíme otázku s omezeným počtem odpovědí (většinou pak typu ano/ne).
- Předkládáme seznam hodnot (postojů, problémů), které mají účastníci seřadit podle důležitosti.
- Necháme účastníky vymyslet nejdůležitější hodnoty (postoje, problémy).

Vhodnost zadání otestujeme nejdřív na sobě. Dokážeme jasně formulovat svůj názor? Je pravděpodobné, že mezi účastníky budou lidé s různými názory? Pokud máme více kandidátů na téma a nevíme, které bude nejzajímavější, můžeme diskusi zahájit rychlým sociologickým průzkumem. Předneseme otázky, necháme účastníky rychle vyjádřit (například hlasováním) a vybereme otázku, na kterou se názory nejvíce liší.

Pro inspiraci uvedeme seznam témat a konkrétních otázek.

Morálka, etika Klasická témata: trest smrti, sebevražda, eutanazie. Je morálně ospravedlnitelné porušovat pravidla systému, pokud s ním nesouhlasím (konkrétně: kopírování CD, software)? Je bílá lež v pořádku (například nepravdivá informace o zdravotním stavu nevyléčitelně nemocnému)?

Vztahy Přátelství, láska, sex, manželství, vztahy s příbuznými. Co je pro vás ve vztazích nejdůležitější? Čeho si nejvíc vážíte (na partnerovi, na druhém pohlaví)? Co vám nejvíce vadí?

Životní plány Volný čas, práce, rodina, kariéra. Jaké máte životní plány? Co jsou vaše priority? Chcete žít ve městě, nebo na vesnici? Chtěli byste na delší dobu odejít do zahraničí? Jaké zaměstnání byste chtěli vykonávat? Kolik dětí chcete mít? Máte představu, kde byste chtěli být za 5, 10, 50 let?

Filozofie, víra V co (ne)věříme, vztah k (ne)věřícím, vztah k ostatním náboženstvím. Význam pojmů Bůh, dobro, zlo, determinismus, osud, smysl. Dodržování rituálů, zvyků, pravidel.

Technologie Odpovědnost, přínos, regulace, význam. Nesou vědci zodpovědnost za zneužití technologií (atomová bomba)? Měl by být regulován výzkum (konkrétně: klonování, geneticky modifikované potraviny, nanotechnologie)? Jaký dopad mají moderní technologie na běžný život (konkrétně: mobilní telefony, digitální fotoaparáty)?

Globální problémy Uspořádání světa, globální problémy, demokracie, vztahy mezi státy, budoucnost lidstva. Je důležitější věnovat se řešení problémů ekologických, nebo sociálních? Měly by státy bohatého Severu výrazně přispívat na rozvoj chudého Jihu? Jak moc? Měla by být ustanovena „globální vláda“? Je legitimní zasahovat do vnitřní politiky jiného státu (konkrétně: USA a Irák)?

Drogy Osobní postoje a zkušenosti, názory na legalizaci, řešení problému na úrovni společnosti. Kde byste udělali hranici mezi legálními drogami a nelegálními drogami?

Pořady

Pořady mají částečně informativní charakter. Na první pohled je účastník pasivní: převážně pouze sedí, poslouchá, sleduje, co mu instruktoři nachystali, případně plní drobné úkoly. Avšak čím pasivnější navenek, tím aktivnější by měl být „uvnitř“.

Pořady nejsou na zážitkových akcí uváděny často. Není to tím, že by se na akce nehodily, jsou však náročné na přípravu i uvedení. Kvalitní uvedení pořadu vyžaduje instruktorské zkušenosti a cit. Nemusíme se jich však bát; pokud je trochu pokazíme, nic hrozného se neděje – na rozdíl třeba od psychoher, kde špatné uvedení může být opravdu nevhodné. Pro začátek můžeme vzít pořad cizí, který jsme zažili na vlastní kůži a který přetvoříme pro své potřeby.

Principy

Pořady můžeme rozdělit podle účelu následovně:

- vzdělávací: dokumentární pořady (cestopisné, literární, hudební, historické, portréty významných osobností),
- prožitkové: vyvolávající zamyšlení nad tématem, navozující atmosféru,
- zábavné: pobavení účastníků, motivace k následující hře.

Základem pořadu je dobré téma. Mělo by být zajímavé, může být i mírně kontroverzní. Pokud volíme kontroverzní téma a prožitkové zpracování, navážeme na pořad diskuzí, ve kterém mají účastníci možnost vyjádřit svůj názor na problém i na jeho zpracování.

Při přípravě pořadu postupujeme podle podobných dramaturgických zásad jako při sestavování scénáře akce. Stanovíme si jasný záměr, zvolíme vhodnou formu a prostředky, zamyslíme se nad časovým rozpisem. Pořady by neměly trvat déle než jednu hodinu. Scénář pořadu rozepíšeme do všech podrobností, v tomto případě může mít scénář podobnou formu jako u divadelní hry.

Pro provedení využíváme následující prostředky.

- Slovo. Slouží pro předání informací, případně pro zadání úkolů. Nejlépe působí dobře navičené slovo mluvené, většinou se však přikloníme ke slovu čtenému. Slovo reprodukováné používáme pouze tehdy, pokud to má konkrétní důvod (například hlas známé osobnosti).
- Promítání. Promítáme fotografie, obrázky nebo film. K promítání dnes již využíváme převážně notebook a dataprojektor. Obrazový materiál může plnit jak funkci informační (doplňení mluvených informací), tak funkci dokreslení atmosféry.
- Hudba. Hudbu využíváme pro umocnění atmosféry. Jde o silnější prvek, než by se na první pohled (poslech) mohlo zdát.
- Úkoly. Používáme drobné úkoly, které souvisejí s tématem. Můžeme využít všechny smysly (hmat, čich, chuť). Účel úkolů je vyplnění pauzy mezi informačními bloky a také zpestření, doplnění informační části.

Dál se budeme zabývat především prožitkovými pořady. Osvědčený formát pro pořad je následující: čtyři hlasy, které čtou texty, čtení je prokládáno hudbou, promítáním a úkoly, na konec pořadu navazuje diskuze. Konkrétní příklady jsou uvedeny níže.

Uvádění

Pro zintenzivnění zážitku můžeme účastníkům během pořadu zavázat oči. Při omezení vizuálních vjemů lidé pečlivěji poslouchají. Současně ovšem snadněji usínají, což hrozí, pokud jsou účastníci unavení. Mají-li účastníci oči zavázané šátkem, v místnosti zhasneme, protože jinak světlo proniká látkou a působí rušivě.

Při vlastním uvádění věnujeme pozornost všem detailům. Průběh pověs-
tového pořadu by měl být naprosto plynulý. Instruktory by si měli domluvit

signály, kterými se během pořadu synchronizují a domlouvají. Náročnější pořady si vyzkoušíme nanečisto.

Čtení textů má být plynulé, zřetelné, dostatečně hlasité, správně intonované. Text si předem alespoň jednou přečteme nahlas. Když mají hráči zavázané oči, každá postava čte stále ze stejného místa. Je-li čtení prokládáno úkoly, při kterých instruktoři asistují, musí instruktoři pamatovat na to, aby se vždy vrátili na původní pozici.

Dojem z pořadu může velmi zintenzivnit hudba. Hudbu můžeme využít jako pozadí pro ostatní aktivity (čtení, úkoly) a jako předěl, vložku mezi dvěma částmi. V druhém případě hudba nejen tvoří atmosféru, ale poskytuje také prostor pro zamýšlení a zpracování dosavadních vjemů. Hudba umožňuje rozvolnit tempo aniž by došlo k rozbřednutí. Volbě hudby věnujeme velkou pozornost. Pečlivě si vyzkoušíme, jak hudba ladí se zbytkem pořadu (například není jednoduché najít hudbu, která se hodí ke Komenského češtině).

Technika (aparatura, dataprojektor) může při uvádění pořadů dobře posloužit. Nicméně nezapomínejme, že naším cílem není vytvořit skvělou multimediální show, ale otevřít problém, nadhodit téma. Techniku používáme jen do té míry, do jaké slouží vytyčenému cíli. Technika může působit i rušivě (například dataprojektor hluchí), necitlivé použití techniky je spíš na závadu než ku prospěchu. Veškerou techniku předem dobře nachystáme, aby nedocházelo k trapným prodlevám, hledání v hromadě CD nebo ke zdlouhavému otevírání promítaných souborů.

Příklady

Helena Kellerová Helena Kellerová žila v 19. století. Byla slepá a hluchá a přesto toho v životě hodně dokázala. Pořad přibližuje účastníkům její životní osudy. Účastníci mají v průběhu zavázané oči a plní drobné úkoly, které doprovází čtený text a jsou orientované hlavně na vnímání hmatem.

Stav světa Pořad má tři části. První částí je prožitkový pořad založený na poslechu emotivně laděných textů o kráse Země a o jejím ničení člověkem (opisy přírody, informace o problémech, statistiky vymírání živočišných druhů). Poslech je proložen hudbou a úkoly pro další smysly (ohmatávání přírodnin a odpadků, „ochutnávání“ vody). Tato část končí v duchu „musíme zachránit svět“. Bezprostředně následuje druhá část: ve vědeckém stylu podaná přednáška o tom, že stav světa je ve skutečnosti dobrý a vyhlídky do budoucnosti nadějně (přednáška je založena na knize Skeptický ekolog od B. Lomborga). V poslední části probíhá diskuze na téma aktuální stav světa.

Labyrint světa Cílem pořadu je vést k zamýšlení nad svým životem – podtitul pořadu je „Co s načatým životem?“ Pořad je na motivy Komenského knihy. Hlavní postavy jsou Poutník, Všudybud a Mámení. Tyto postavy čtou texty, které rozebírají výhody a nevýhody možností, jak trávit svůj život (například kariéra, rodina, nezávanost, angažovanost, cestování). Čtení je proloženo promítáním, hudbou a úkoly, jejichž cílem je umožnit účastníkům lépe se vžít do naznačených možností. Po ukončení pořadu následuje diskuze o názorech a životních vizech účastníků.

20 let Na závěr zmíníme pořad jiného typu: méně pocitový, více diskuzní. Pořad se zabývá minulými a budoucími 20 roky. Součástí pořadu je poznávací test o událostech z posledních 20 let (například datování novinových výtisků, poznávání zvukových ukázek), diskuze o nejdůležitějších událostech z minulých let, zamýšlení nad tím, co ná čeká, kvíz o budoucnosti (odhad, ve kterém roce nastanou zadané události). Cílem pořadu je uvědomění si rychlosti změn v současném světě.

Malostrukturované hry

Malostrukturované hry (malostrukturovky) jsou hry bez jednoznačně určených pravidel. Jde o nesoutěžní hry, pokud se v nich soutěživost vyskytuje, není pro motivaci klíčová, ale je pouze jedním z prvků, které pomáhají vytvářet atmosféru.

Obecným cílem malostrukturovek je procvičení představivosti, fantazie, samostatnosti. Hlavním prostředkem, kterým se těchto cílů dosahuje, je hraní rolí. Konkrétní provedení a zaměření malostrukturovky může být ovšem velmi rozdílné – od recesních a zábavných hříček až po náročné psychologické hry. Malostrukturovky mohou také dobře posloužit k otevření tématu, se kterým dál pracujeme (například rozbor formou diskuze).

Principy

Kostra malostrukturovky je tvořena prostředím, v němž se hra odehrává, a rolemi, které na sebe hráči berou. Obojí se může pohybovat na škále od obecného (středověk, král, poddaní) až po zcela konkrétní (hospoda U Sudu, rozehraný příběh, postavy s přidělenými charakterovými vlastnostmi). Zadáání někam naměřuje děj hry, současně však ponechává hráčům volnost pro vlastní dotvoření rolí a děje.

Čím mladší a méně zkušenější účastníci, tím přesněji specifikované prostředí a role používáme. Pro děti určujeme jednoduchý děj, jasné role a nenecháme

jim velkou samostatnost. Svěťme jim například přípravu kostýmů, různých detailů a zahrání přidělených rolí. Také u dospělých počítáme s tím, že hraní rolí nevyhovuje každému, a proto do hry zapojíme i role založené na manuální činnosti (například příprava rekvizit, které využívají ostatní). Starším a zkušenějším účastníkům můžeme přidělit role, které poskytují velkou volnost a ovlivňují celý průběh a výzvěň hry.

Malostrukturovka by měla mít otevřený konec. Průběh hry a její vyústění nemají být dopředu přesně připraveny. Nicméně pokud chceme malostrukturovkou dosáhnout zvoleného cíle (například ilustrovat společenský problém), pak průběh hry alespoň trochu řídíme. Hru řídíme buď pomocí instruktorů hrajících role, které nenápadně ovlivňují hru žádoucím směrem, nebo doplňováním informací v průběhu hry. Tyto informace musí být zveřejněny způsobem zapadajícím do hry (například dopis, nově přichází postava, hlášení rozhlasu). Zásahů do hry však využíváme zřídka, neovlivňujeme hráče příliš násilně.

Uvádění

Malostrukturovky uvádíme až ve druhé polovině akce, kdy už jsou účastníci rozehraní, znají se a nestydí se před ostatními. Uvedení hry ve druhé polovině akce nám také umožňuje lépe rozdělit role mezi účastníky, protože je již lépe známe. Právě dobré rozdělení rolí je pro úspěch malostrukturovaných her klíčové. Většinou přidělujeme hráčům postavy „na tělo“, tedy tak, aby se k nim hodily a aby si jejich hraní užili. Můžeme však také udělat přesný opak – přidělíme každému hráči roli, která je výrazně jiná než on. Tato varianta je výrazně psychologicky náročnější, používáme ji, jen pokud tím sledujeme konkrétní účel; po hře pak musí následovat kvalitní reflexe.

Velice důležitý je rozjezd hry. Instruktori svým chováním hru nastartují a nastaví lafku (například svými kostýmy, mírou ztřeštěnosti či naopak vážností, prožíváním charakterů). Účastníci se většinou drží vzoru instruktorů. Účastníkům dáme k dispozici dostatek materiálu, například na výrobu kostýmů a rekvizit. V centrálním skladě materiálu by nám však účastníci udělali nepořádek. Z materiálu tedy předem vybereme, co se pro hru hodí, a tento výběr dáme do samostatných krabic, které dostanou hráči k dispozici.

Malostrukturované hry jsou dlouhé – aby bylo možné situaci dobře rozehrát, je potřeba i několik hodin. Na hru vyčleníme dostatek času, úspěchanost je u tohoto typu her velmi nevhodná. Současně však hliáme čas a dynamiku hry, aby se hra nerozbedla a neztratila tempo. Hra delší než 5 hodin je výjimkou.

U psychologicky náročnějších her (například ty s kontroverzními rolemi) je důležité umožnit hráčům snadno se odpoutat od role, kterou zastávali a od vzájemných vztahů vzniklých v rámci hry. Za tímto účelem můžeme zařadit

například krátkou pohybovou aktivitu. Jednoduchým, ale účinným cvičením je prosté kolektivní skákání a „setřásání“ role nebo vystoupení z imaginárního kruhu.

Příklady

Vražda v salonu Děj hry je zasazen do westernového městečka. Odehrává se výhradně v salonu, personál představují instruktoři. Každý hráč má přidělenou roli, která určuje postavení osoby, vztahy k obstaním postavám (rodinné i jiné), základní povahové rysy a hlavní cíl postavy. Většina postav má motiv pro vraždu, každá něco tají, vztahy jsou složitě propojené. Provedení vraždy není specifikováno, záleží na invenci hráče. Pokud k vraždě dojde, následuje vyšetřování pod vedením šerifa (jedna z postav).

Woodstock Hra je zasazena do prostředí amerického městečka v 60. letech. Děj se točí kolem hudebního festivalu, který se má v obci konat. Organizace a provedení festivalu je v rukou účastníků. Role specifikují základní charakterové rysy, vztahy mezi postavami a cíle, které většinou souvisí s festivalem, například zorganizovat festival, vystupovat na festivalu, vydělat na festivalu nebo pokusit se zabránit konání festivalu. Důležitou složkou hry je válka ve Vietnamu, respektive vztah postav k této válce (například odmítání války, podpora války, verbování, syn voják, o jehož smrti přijde během hry oznámení).

Druidský rituál (WH) Jednodušší malostrukturovaná hra pro děti. Nejsou zde rozpracované role, pouze základní prostředí a úkol: keltská civilizace a realizace druidského rituálu, který se koná jednou za 20 let, takže se vždycky zapomene, jak přesně probíhá. Ví se jen, že součástí rituálu musí být pochod s pochodněmi, společné rituální zařítadlo a oběť. Účastníci se rozdělí do skupinek, každá skupinka má za úkol domyslet přesné detaily jedné části rituálu (pochod, zaklínadlo, oběť) a připravit vše potřebné. Nakonec všichni společně provedou celý rituál.

Další příklady: Tangata Manu (ZF I), Masters (ZF I), Nový příběh (ZF I).

Simulační hry

Simulační hry spojují prvky diskuzních her a hraní rolí. Ide o dlouhé a náročné hry, cílem je simulace reálných situací. Tyto hry mohou posloužit k lepšímu pochopení složitých jevů a problémů.

Principy

Základem simulačních her je silné téma, zpravidla jde o konkrétní problém, který má hra ilustrovat. Vhodná jsou spíš kontroverzní témata, kde hra otevírá následnou diskuzi. Typickými tématy simulačních her jsou problémy třetího světa a ekologie (například kácení pralesů, stavba dálnice).

Na rozdíl od malostrukturek pravidla simulačních her jsou jasně daná. Většinou se hraje na kola. V každém kole dělají hráči rozhodnutí, která se následně vyhodnocují podle principů určených předem. Hráči nemusí znát všechny detaily vyhodnocování, částečně zatajení pravidel může mít dva důvody:

- ulehčení situace hráčům – nezátěžujeme je všemi detaily, aby se mohli soustředit na důležitá rozhodnutí,
- skrytá pointa hry – cíl hry souvisí se skrytými pravidly.

Také u simulačních her můžeme využít různých rolí. Hráč (příp. skupina hráčů) má přidělenou roli, každá role má ve hře jiný cíl, kterého se snaží dosáhnout, tyto zájmy jsou vzájemně konfliktní. Ve srovnání s malostrukturovanými hrami jsou zde role jasně vymezeny, hráči nemají příliš prostoru je dotvářet. Pravidla mohou nechat prostor pro invenci, v této invenci však neleží těžiště hry.

Simulační hry mohou být nastaveny mírně manipulativně, tj. hra má tendenci vést k námi zvolenému výstupu, ať hráči dělají, co dělají. Pokud používáme manipulativní hru, musíme tím sledovat jasný cíl (například ilustraci reálného jevu). Po takové hře musíme provést dobrou reflexi, při které vyjde manipulativní nastavení najevo, a rozebereme, proč bylo použito.

Simulační hry mají blízko k matematickým modelům a počítačovým simulacím. Z této oblasti lze tedy čerpat inspiraci při volbě témat simulačních her. U složitějších simulačních her může být výhodné využít počítač pro zpracování výsledků tahů.

Uvádění

Pravidla simulačních her bývají komplikovaná, a tak je vytiskneme a nakopírujeme pro všechny týmy. Slovně projdeme hlavní body pravidel a ověříme, že jim všichni rozumí. Detaily si hráči dostudují sami, případně je pochopí až během hry.

V průběhu hry striktně hlídáme čas určený na jednotlivé fáze, aby se hra nerozštěkla. Simulační hry bývají dlouhé, i když běží svižně. Pokud se hra rozvolní, přestává být na konci zajímavá. Hráče proto udržujeme pod mírným tlakem a stresem.

Klíčovou součástí simulačních her je reflexe. V rámci reflexe se můžeme zaměřit na několik clů.

- Strategie použité ve hře. Jak kdo hrál? Jak se vám dařilo?
- Hra z pohledu různých rolí. Jaká byla hra z pohledu různých rolí?
- Souvislost s reálným světem. Co je stejné? Co je jiné? Jaký je uvažovaný problém v realitě? Co se s tím dá dělat?

V rámci reflexe se snažíme, aby se hráči odpoutali od rolí, které zastávali ve hře, a pokusili se podívat na situaci co nejobjektivněji.

Příklady

Pastýřská idyla Hra od J. Činčery inspirovaná anglickou hrou Fish Banks. Hra ilustruje jev zvaný „tragédie obecní pastviny“ – modelová situace, kdy na společné pastvině pase ovce řada farmářů. Pokud dojde k překročení limitu pastviny, dojde ke kolapsu (tráva se nestihá obnovovat). Protože však pastvina nikomu nepatří a každý z farmářů se snaží mít co nejvíc oveček, dojde k této situaci, i když je to pro všechny nevýhodné. Tento modelový scénář se vztahuje na mnoho reálných situací, například mezinárodní politika a znečištění nebo rybolov. Hra se hraje na kola, hráči se v každém kole rozhodují, jak budou investovat své prostředky (majetek, množství ovcí). Hlavní pointa hry je v limitu pastviny, o kterém hráči nevědí; při jeho překročení začnou zisky všem výrazně klesat. Reflexe se soustředí na reálné problémy.

Prales Hra ilustrující problém kácení deštných pralesů. Hráči zastávají různé role: domorodci, vláda, nadnárodní společnosti, aktivisti. Každá role má v souvislosti s pralesem jiný cíl: kácet dřevo na topení, vykácet prales a pěstovat sóju, chránit prales. Pravidla dávají rámec jednání mezi jednotlivými stranami, tato jednání pak vedou k vykácení či zachování částí pralesa. Prales ve hře představuje pole svíček, pokácení stromu se provádí sfouknutím svíčky. Tímto hra získává silný emotivní náboj.

Psychohry

Pod pojmem „psychohry“ zde rozumíme hry s vysokou psychickou náročností, hry zaměřené primárně na prožívání emocí, sebepoznávání a vztahy.

Bezpečnost

Psychohry jsou atraktivní, zajímavé. Lákají k uvedení. Mohou být velmi přínosné jak pro jednotlivce, tak pro kolektiv. Mohou však být také nebezpečné.

Jejich zákeřnost tkví v tom, že nebezpečí je maskované. Fyzické nebezpečí většina instruktorů dostatečně dobře rozpozná a umí před ním účastníky ochránit. S psychickým nebezpečím je to složitější. Většinou platí, že čím zkušenější instruktor, tím opatrnější je ohledně psychoher.

Základní bezpečnostní pravidla:

- U psychoher obzvlášť dbáme na princip dobrovolnosti. Nestačí říci, 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 má na někoho příliš silný účinek, mohli situaci řešit a pomoci mu.
- Po psychohře by vždy měla následovat důkladná reflexe.
- S psychohrami neexperimentujeme. Uvádíme hry, se kterými máme zkušenosti, tj. sami jsme je někde hráli nebo jsme je uváděli s někým jiným. Vymýšlení premiérových psychoher je jen pro zkušené instruktory a je nad rámec této příručky.

Prostředky

Psychohry nikdy nepřebíráme pouze na základě textového popisu. I proto zmíníme jen základní prostředky, které psychohry využívají, a nebudeme zabíhat do žádných detailů. Dobré psychohry jsou navíc jedinečné – na rozdíl od jiných typů her, které se často skládají z nezávislých principů, účinek psychoher je založen na souznění všech detailů.

Základní prostředky psychoher jsou:

- atmosféra situace – Čarodějka (ZF II), Noční obrazy (ZF I), Kdo jsi? (IFH), viz též následující kapitola.
- fyzické vyčerpání nebo nepohodlí sloužící k otevření psychiky – Stalker (ZF II), Nexus VI (ZF II), Poseidon (ZF I), Tibetický běh (ZF II), The Wall (viz část 8),
- omezení možnosti pohybu, vnímání – Den Trifidů (ZF II), Humanus (ZF II),
- hraní rolí – Tančírna (ZF II), Labyrint světa a ráj srdce (ZF II),
- neobvyklé, netradičně formulované otázky (viz Bakalářovy Psychohry),
- dlouhá samota – Tibetický běh (ZF II),
- prvek volby – Čarodějka (ZF II), Stalker (ZF II), Tibetický běh (ZF II),
- motiv smrti – Křídla slávy (ZF II), Labyrint světa a ráj srdce,
- motiv lásky, partnerských vztahů – Prorok lásky (ZF I).

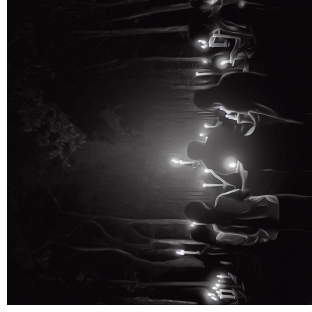
Typická témata psychoher:

- Kdo jsem? Jaký jsem? Jak mě vnímají ostatní?
- Jaké jsou pro mě nejdůležitější hodnoty? Podle čeho se rozhoduji v důležitých volbách?
- Jaká mám přání? Co jsem ochoten pro ně obětovat?
- Jaké mám plány do budoucna? Co bych chtěl v životě dělat?

Příklady

O těchto příkladech obzvlášť platí, že nejde o návod, ale pouze o ilustraci, jak může psychohra vypadat.

Čarodějka (ZF II) Noční hra o přáních. Hráči prochází přes území Čarodějky. Na území Čarodějky čekají na hráče zastavení, na kterých se zamýšlí nad svými přáními. Každý hráč si nese svíčku symbolizující život. Koho Čarodějka uvidí hýbat se, tomu svíčku zhasne a hráč nesmí postupovat dále. Aby hráč „ožil“, musí někdo z ostatních k němu přijít, vzít jeho svíčku a jít ji zapálit na start. Dobře provedená hra má velmi silnou atmosféru. Dá se uvést různými způsoby, lze ji zaměřit na jednotlivce (zamýšlení se nad svými přáními) nebo na kolektiv (vzájemná pomoc, solidarita).



Stalker (ZF II) Ranní hra o přáních. Hra začíná velmi brzy ráno a odehrává se v drsném terénu. Postava Stalkera vede skupinu hráčů přes „nebezpečné“ území. Po cestě musí hráči přesně plnit Stalkerovy strohé pokyny a překonávat (imaginární) překážky. Cesta je náročná. Během cesty jsou zastavení, na nichž Stalker klade hráčů osobní otázky. Na konci cesty se nachází místo, které je podle legendy schopné plnit přání. Na tomto místě hráči plní náročný závěrečný úkol (například krok po slepu prázdná a pád do rybníka), jehož cílem je zafixovat vybrané přání pomocí silného zážitku. Hra umožňuje hráčům zamyslet se, co v životě opravdu chtějí.



Labyrint světa a ráj srdce (ZF II) Hra je zrychlenou simulací jednoho lidského života. Probíhá v úsecích, které představují dekády života. V každé dekádě hráči vyrazí do „labyrintu světa“ – stanoviště představující různé aspekty

života, například rodiče, děti, práce, volný čas, zdraví, duchovno. Mezi dekadami jdou hráči do „ráje srdce“, což je příjemně vyzdobená místnost, kde si píší poznámky. Hra nemá přesná pravidla, do značné míry záleží na hráčích, jak ji pojmu. Hra umožňuje zamyslet se s nadhledem nad životem a nad důležitostí různých životních rolí a hodnot.

Kdo jsi? (IFH) Jednoduchá a přitom psychicky náročná hra. V místnosti vytvoříme příjemnou atmosféru (svíčky, tichá hudba). Hráči se rozdělí do dvojic, sednou si proti sobě a dostanou pokyn, aby se jeden z nich zeptal toho druhého „Kdo jsi?“ Druhý hráč pak jednu minutu odpovídá, tážící nijak verbálně nereaguje. Potom se role prohodí. Celou situaci opakujeme ve stejné dvojici se stejnou otázkou 3 krát až 10 krát (dle výpovědi hráčů).

Shrnutí

- Dobrá diskuze nevznikne sama od sebe. Diskuzi musíme řídit a dát jí jasné téma.
- U poslechového pořadu účastníci sice hlavně sedí a poslouchají, ale i tímto způsobem můžeme vyvolat silné zážitky a emoce. K tomu nám pomáhají drobné úkoly a multimedialní prvky.
- Malostrukturované hry používáme, až když jsou hráči dostatečně rozehraní z her s jednoznačnými pravidly. Čím mladší a méně zkušenější hráči, tím přesněji zadané role jim musíme dát.
- Simulační hry můžeme použít jako soutěž v logickém a strategickém myšlení nebo je jako prostředek pro ilustraci skutečných jevů.
- Do psychoher se pouštíme jen pokud dobře víme, co děláme. Psychohry nepřebíráme podle textového popisu.
- Pomocí pořadu, malostrukturované nebo simulační hry můžeme elegantně otevřít složitá téma, které následně rozebereme v diskuzi.
- Po psychohře by měla následovat reflexe téměř vždy (nemusí však být diskuzní).

10 Tajemno

N: Na minulé schůzce jsme vymysleli fakt efektní hru. Nejdřív půjdou společně temným lesem, pak obestoupí připravené rituální místo, udělají kruh a třikrát odříkají magickou formuli. Vtom zničeho nic začne uprostřed toho jejich kroužku hořet oheň – to udělá Karel, on umí odpálit ohýnek pomocí drátků klidně na deset metrů. No a pak půjdou po jednom zpátky tím lesem, tam se na ně spustí z výšky Franta uvázaný na laně, on bude celý v černém, akorát obličej bude mít namalovanéj fluoreskující barvou, to bude šok, a pak...

S: A proč?

N: Co proč? Budou mít přece super zážitky.

S: Není to ale přeplácáný? Navíc nemohlo by to tajemno k něčemu posloužit? Nešlo by té atmosféry využít k tomu, aby nad něčím přemýšleli?

N: To jo. Uvažovali jsme, že by šlo o přání. Že by se museli zamyslet nad tím, co chtějí, a ta cesta by jako symbolizovala cestu za vyplněním toho přání a že to jako nebude jednoduchý a na konci by to přání slavnostně potvrdili.

S: A je k tomu potřeba všech těch efektů? Takhle mi to přijde, že se tam akorát pokazí jeden z těch figlů a celá hra tak selže. Řekl bych, že cíle by šlo dosáhnout i jednoduššími prostředky.

N: No, já jsem původně říkal, že bychom mohli využít ten sklep, nasofitit ho svíčkama a nechat je tam v klidu přemýšlet...

Hry s prvkem tajemna jsou oblíbenou součástí zážitkových akcí. Tajemno může být prostředek, pomocí kterého realizujeme hlubší cíle; tímto způsobem se používá hlavně v psychohrách (viz předchozí kapitola a příklad hry Čarodějka). Tajemno však může posloužit i jako „pouhý“ zdroj zážitku, který zvyšuje celkovou zajímavost akce a pomáhá tak naplňovat obecné cíle; tímto způsobem se tajemno využívá hlavně v celotáborových hrách.

Tajemna a zajímavých zážitků dosahujeme širokou škálou prostředků. Můžeme pracovat se složitými technickými efekty (například vysílačky, pyrotechnika), které nám umožňují připravit překvapení a divácké zážitky, ale také můžeme využívat čistě psychologické efekty (například nejistota, očekávání nebo drobné detaily jako petrolejka uprostřed lesa), jež vytvářejí napětí a silnou atmosféru. Upřednostňujeme technologicky nenáročná řešení – v technických efektech budeme těžko konkurovat hollywoodským filmům, naproti tomu procházka temným lesem se svíčkou v ruce zabere téměř vždy.

V této kapitole přiblížíme principy vytváření tajemné atmosféry a nabídneme konkrétní náměty na efekty. Nepředstavíme však kompletní hry. Aby z uvedeného vzešla použitelná hra, musíme dodat jeden základní prvek – ústřední myšlenku.

Principy

Univerzální přísady na vytvoření tajemna jsou tma, oheň a zvuková kulisa. Tajemné hry uvádíme převážně v noci či za podvečerního šera, alternativně můžeme použít též „slepotu“, tedy zavázat účastníkům oči šátkem. Zavázání očí může být výhodné, i pokud se hra odehrává v noci. Účastníci pak mají omezené vjemy a mohou se tedy lépe soustředit na prožívání. Kromě toho se také dostávají více pod naši kontrolu a máme tedy lepší podmínky pro vytvoření atmosféry a překvapení.

Oheň můžeme použít ze všech možných zdrojů, například svíčky, louče, pochodně, petrolejky, ohniště na louce nebo krbu. Předem ověříme, zda vybraný zdroj vydává dostatek světla pro uvedení hry. Když jde třicet lidí za slabého svitu dvou petrolejek lesem plným nástrah, je vzniklá atmosféra spíš akční než tajemná.



Jako zvukovou kulisu často využíváme absenci zvuku – ticho. Můžeme použít i hudbu, a to buď vhodné vybranou reprodukcí, nebo ještě lépe živou (bubny, flétny). Rytmus a melodie mohou být klidně velmi jednoduché a monotónní. Dynamiku hry, u které se nemluví a při níž hráči na sebe nevidí, můžeme ovlivňovat bubnováním a volbou rytmu – pomalý rytmus vyvolává napětí a strach, rychlý rytmus navozuje akci a zmatek.

Rituály a obřady

Do tajemných her můžeme zapojit rituály a obřady, konkrétně následující prvky:

- Vytvoření kolečka a držení se za ruku.
- Odříkání společného zařkadla. Používáme tajemně znějící slova, klidně slabiky beze smyslu, ale snadno zapamatovatelné.
- Společné pohyby. Volíme symbolické, jednoduché pohyby.
- Napodobování pohybů nebo slov „šamana“ (předřikávače).
- Opakování částí rituálu nebo celého rituálu, většinou třikrát.
- Oběť. Může jít například o vhození jídla do ohně, rozbití předmětu (keramická soška) nebo symbolické zabít živé oběti.

Pokud pořádáme akci pro dospělá a hra je zasazena do historického kontextu, snažíme se o maximální věrohodnost – nekombinujeme prvky libovolně, nastudujeme si z literatury, co přibližně odpovídá realitě. Jinak by měl vypadat rituální obřad v kontextu vikingů, raných křesťanů a soudobých buddhistů. Dáváme pozor, aby obřad nevyzněl jako parodie.

Všichni by měli dobře vědět, co mají během rituálu dělat. Pokud jsou účastníci zmatení a tápou, pocit nejistoty přebíje tajemnou atmosféru. Necháme tedy účastníky nacvičit si rituál nebo alespoň jeho hlavní části předem.

Jaký může být obsah (cíle) rituálu?

- Získání informace. Používáme v rámci velké hry či celotáborové hry, pomocí rituálu se účastníci dozvědí informaci důležitou pro další postup, případně získají důležitý předmět.
- Tvorba skupiny. Prostřednictvím rituálu se silnou atmosférou zpevňujeme vztahy mezi účastníky. Důraz rituálu by měl být na společně prováděných částech a na vyjádření společných pocitů.
- Introspektivní zamyšlení účastníků. Takový rituál je naopak směřován na jednotlivce, části rituálu může provádět každý sám za sebe. Zamyšlení bývá orientováno na špatné (dobré) vlastnosti nebo přání. Každý účastník tyto vlastnosti ztvární, například napíše na voskovou destičku nebo vymodeluje do hlíny. Během rituálu toto ztvárnění obřadně zničí (špatné vlastnosti) nebo zpečetí (přání).

Kostýmy a prostory

Jako oblečení na tajemné hry přijdou vhod historické kostýmy nebo univerzální tmavé hábity (černý plášť, nejlépe s kapucí). Nezapomeneme si vzít ladicí boty, bílé tenisky se na tajemné hry opravdu nehodí. Silným prvkem je nalíčení obličejů. Volíme výrazné líčení, dobrá je například kombinace černé a červené barvy. Lze použít i namalování obličejů pomocí barev na tělo, prodávají se také fluoreskující krémy, které po nasvícení vydrží asi 5 minut svítit.

Důležitou součástí tajemné atmosféry jsou prostory, ve kterých se hra odehrává. Vhodné prostředí je zřícenina, jeskyně, starý lom nebo skály. Pokud nemáme nic takového po ruce, vystačíme i s prostou loukou či lesem. Snažíme se vybrat místo, které samo o sobě působí dobře a ze kterého nejsou vidět žádné lidské výtvary a zásahy (nejen stavby, ale ani světla ze staveb). Místo můžeme vhodně dotvořit, například vyskládat obrázec z větví, postavit mohyly z kamenů. Silnou atmosféru může mít i opak předchozího – industriální prostory, nejlépe staré, sešlé a takové, kde není na dohled žádná příroda, případně pouze příroda v žalostném stavu (vyschlé pole porostlé plevellem).

Pokud se hra uskuteční v místnosti, věnujeme úpravě prostoru náležitou pozornost. Místnost uklidíme. Volíme strohost, protože jakékoliv předměty, které přímo nesouvisí s hrou, mohou působit rušivě. Jako případnou výzdobu používáme výrobky účastníků z tvořivých her přímo na akci. Prostor by měl umožňovat hladký pohyb, aby nevznikaly fronty, které mohou narušit atmosféru. Podlahu pokryjeme karimatkami a dekami, hráči se pak budou moci pohybovat po prostoru naboso.

Univerzální pomůckou pro výzdobu jsou batikované gázy, které v prostoru volně rozvěšujeme. Pomocí gáz můžeme také velkou místnost vizuálně rozdělit na několik menších částí nebo vytvořit „místnost“ uprostřed lesa.

Pojmenování

U tajemných her věnujeme pozornost dobrému pojmenování. Pojmenováváme například vystupující postavy, místa a předměty. Jména volíme mírně exotická – dobrou inspirací může být rejstřík Pána prstenů nebo jiné fantasy literatury. Současně však nepoužíváme jmen zbytečně mnoho a vybíráme taková, která jsou snadno zapamatovatelná a vyslovitelná. Nepoužíváme jména známá a vyvolávající asociace.

Pro ilustraci uvedme konkrétní příklad špatného pojmenování. Ústřední předmět v tajemně orientované celotáborové hře se jmenoval „mytágo“. Při úvodní scéně, kdy tento název poprvé zazněl, se děti začaly smát a do konce tábora přezdívaly tomuto předmětu „moje tágo“. A to přesto, že úvodní scénka

byla jinak dobře připravena a provedena – odehrávala se za svitu pochodní, na zřícenině a v historických kostýmech.

Akční tajemno

Tajemné hry sice většinou uvádíme v klidné atmosféře, nicméně kombinace tajemna a akční hry je velice plodná a oblíbená. Akční tajemnou hru uvádíme výlučně v noci. Může jít o soutěž mezi týmy, nicméně soutěžní charakter není u těchto her zásadní.

Noční akční hra, podobně jako denní, potřebuje jasná pravidla. Nicméně noční hra musí mít pravidla výrazně jednodušší než denní hra a neměla by být strategicky náročná. Hra by měla obsahovat momenty napětí a rychlé akce, nikoli dlouhé monotónní úseky zaměřené na výdrž. Využíváme jednoduché principy, které příliš nekomplikujeme: propížit se územím, dostat se nepozorovaně na určené místo, chytit někoho, utéct před někým.

Hlavní motivační faktor hry musí být silná atmosféra. Spíš než světla, která mohou být u akční hry nežádoucí, jsou zde důležité zvuky. Jednoduchá hra spočívající v plížení se skrz území střežené hlídači může získat silnou atmosféru, pokud se po lese místo civilního hovoru instruktorů nesou chraplavé zvuky vydávané skřety nebo hlasitě německé povely.

U nočních akčních her bedlivě dbáme na bezpečnost. Terén volíme obezřetně a zkontrolujeme, zda se na vybraném území nenachází příliš prudké srázy, husté trní nebo takové záludnosti jako natažený drát. Před hrou dáme hráčům instrukce pro případ, že by se ztratili. Po hře zkontrolujeme, že se všichni vrátili.

Uvádění

Jak to zařídit, aby vše proběhlo tak, jak je naplánováno? Jak udržet v průběhu hry vážnou atmosféru? Fotit či nefotit? Tajemné hry musíme nejen dobře vymyslet, ale také důkladně připravit a uvést.

Vážná atmosféra

Pro tajemné hry potřebujeme vážnou atmosféru. Smích, který je jinak na akci velmi vítaný, zde působí škodlivě. Na zklidnění účastníků pracujeme již před zahájením hry. Málokdy účastníci vydrží být vážní hodně dlouho, současně však není dobré dělat prudké střihy v atmosféře. Proto pokud plánujeme na večer tajemnou hru s vážnou atmosférou, dáme účastníkům možnost vyřádit

se během dne a v podvečer již zařadíme klidnější aktivity. Dobrým způsobem zklidnění je kolektivní zpěv, písně však musíme vhodně vybrat.

V průběhu hry udržujeme klid, často i úplné ticho. Klid vyžadujeme důsledně, pokud někdo z účastníků atmosféru narušuje a nepomáhá ani napomínání, vykážeme jej ze hry. Rušení většinou hrozí pouze u mladších dětí a pubertáků.

Pokud vedeme účastníky poslepu, zajistíme dostatek instruktorů a postupujeme pomalu a opatrně. Jestliže účastníci klopýtají přes kořeny a narážejí do stromů, těžko udržet vážnou atmosféru.

U tajemna je obzvlášť důležitá funkce instruktorů jako vzoru, který je napodobován. Pokud jsou instruktoři rozverní, lze těžko očekávat, že účastníci budou naprosto vážní. Naopak pokud se všichni instruktoři začnou chovat klidně a rozvážně, účastníci na klidné rozpoložení často přijdou přirozeně bez přímých pokynů a vynuťování. Před začátkem hry na chvíli poodejdeme stranou, zopakujeme si průběh a svoji roli a při té příležitosti se psychicky naladíme na nadcházející hru a vážnou atmosféru.

Na konci hry by se naladění skupiny mělo vrátit k normálnímu stavu pomalu. Není dobré ukončit tajemnou hru prudkým střihem a přejít hned k provozním pokynům jako je příprava na další hru, jídlo nebo ukládání se ke spaní. Účastníci by měli dostat alespoň krátký čas vstřebání zážitků. Elegantním řešením je situovat místo konání do větší vzdálenosti od základny. Cesta tam a následně zpět funguje dobře právě pro postupné přeladění atmosféry.

Připravenost

U tajemna je velice důležité připravit důkladně všechny detaily. Průběh musí být naprosto hladký. I drobná zaseknutí, která se u jiných her běžně tolerují, zde působí velmi rušivě. V rámci instruktorského týmu přesně domluvíme průběh a koordinaci, složitější části si vyzkoušíme přímo na místě.

Pro ilustraci uvedeme konkrétní příklad. Plánovaný průběh etapy celotahorové hry měl být následující: Děti postupují temným lesem pod vedením kouzelníka. Pro větší efekt má kouzelník místo jedné ruky hák. Společně přichází na určené místo, kouzelník pronáší zaříkadlo, z něčeho nic vzplane oheň a s využitím tohoto kouzelného ohně etapa pokračuje. Vzpánutí ohně mělo fungovat pomocí elektrického obvodu spojeného na dálku, který oheň zažehne. Etapa však proběhla trochu jinak. Kouzelník dovedl děti na určené místo, efektně luskl prsty a suverénním hlasem pronesl nepřítis šťastnou magickou formuli „fire inside“. Nic se nestalo. Kouzlo s elektrickým obvodem, přestože bylo vyzkoušeno, nefungovalo. Kouzelník chvíli rozpačitě stál a pak prohlásil „podejte mi sirky“. Někdo z dětí sirky vytáhl a podal je kouzelníkovi. Ten si

v tu chvíli uvědomil, že má místo jedné ruky hák a že tudíž oheň zapálit nemůže, a tak podal sirky zpátky se slovy „zapal to“. Z tajemné hry se tak stala fraška a zbytek tábora se děti bavily tím, že luskaly prsty a pronášely magickou formuli „fire inside“.

Mnohé prvky tajemna jsou navíc závislé na vnějších okolnostech, se kterými toho moc nenaděláme. Pokud využíváme oheň, jsme obzvlášť závislí na počasí. S tím počítáme a rozmyslíme záložní postup pro případ nepříznivé počasí: odsuneme hru na jindy, nebo ji upravíme?

Některé události jsou však naprosto nepředvídatelné. Příklad: uprostřed tajuplné noční etapy se zjevili sršni a popíchalí tři děti. Atmosféra ve skupině pak sice byla mnohem napnutější než instruktoři zamýšleli, zážitek to byl silný, ale jaksi to přece jen nebylo to pravé zakončení celotáborové hry. Na takové případy se dost dobře připravit nelze, snad se jen nesmíme příliš upínat na zdárný průběh hry a musíme být vždy připraveni improvizovat.

Dokumentace

Tajemné hry jsou často klíčovými částmi programu a je tudíž žádoucí, aby byly zdokumentovány (výfotografovány, nafilmovány). Dokumentování však může působit velmi rušivě na atmosféru, konkrétně třeba fotografování s bleskem u her využívajících atmosféru ohně. Před začátkem hry dobře zvážíme, co je pro nás důležitější, zda dokumentární materiál vynahradí narušení atmosféry. Domluvíme se před zahájením hry, protože uvádějící instruktor a fotograf mívají na potřebu dokumentace jiný názor a dohadovat se uprostřed hry není dobré.

Často lze dojít k rozumnému kompromisu: fotograf se nepohybuje po prostoru jako civilní osoba, ale má kostým jako ostatní, snaží se fotit nenápadně a vyhýbá se klíčovým místům a okamžikům.

Bezpečnost

Přestože je žádoucí, aby se instruktoři také naladili na „tajemnou“ vlnu, do jisté míry vždy musí zůstat na zcela pragmatické úrovni a pamatovat na bezpečnost.

Klíčovým prvkem tajemna je často oheň. Máme vždy připraven po ruce dostatek vody v kbelících nebo PET lahvích. Pokud se hra koná v blízkosti vody, máme alespoň připraveny nádoby na hašení. Tyto pomůcky skryjeme, aby nerušily atmosféru, všichni instruktoři by však měli znát jejich polohu.

Pokud jsou zdroje světla stabilní a hořlavost okolního materiálu nízká (například petrolejka postavená na kamenitěm nebo vlhkém podkladu), přiřadíme ke každému zdroji zodpovědnou osobu, která ho pravidelně kontroluje. Ote-

vřený oheň nenecháváme bez dozoru. Pokud fouká vítr, jsme s ohněm obzvlášť opatrní. Po ukončení hry nezapomeneme všechny ohně pořádně uhasit.

Efekty

Na závěr této kapitoly uvedeme náměty na efekty, které lze využít při tajemných hrách. Kvalitní provedení efektů však samo o sobě nestačí, abychom udělali dobrou hru. Důležité jsou cíle, nikoli fígle.

Psychologické efekty

Pro dosažení dobrých a současně bezpečných efektů je potřeba vytvořit rozdíl mezi rizikem, které účastník vnímá, a rizikem, které mu skutečně hrozí. Typickým příkladem jsou vysoká lana – když člověk stojí ve výšce 10 metrů nad zemí na tenkém laně, vnímá velké riziko, ve skutečnosti je však v bezpečí (pokud je tedy dobře jištěn). Efekt vysokých lan lze ještě zvýšit tím, že účastníci až do poslední chvíle nevědí, co je čeká, protože k lanům je vodíme poslepu. Tento postup můžeme využít například v kombinaci s lanovkou – kápi z hlavy sundáváme účastníkům až v okamžiku, kdy se rozjždějí.

Silných efektů lze dosáhnout i bez použití náročných pomůcek. Například efektu vysokých lan můžeme částečně docílit i bez natahování spousty lan. Účastníkům zavážeme oči, poslepu je dovedeme k tenké dřevěné kládě a řekneme jim, že nyní musí samostatně přejít po kládě, která vede přes hlubokou propast. Ve skutečnosti kláda vede přes metrovou prohlubeň a účastníci jsou celou dobu neslyšně jištěni.

Dalším typickým příkladem jsou noční hry pro děti. Stačí přechíst strašidelný příběh a poslat je po jednom přes tmavý les, ve kterém není vůbec nic zvláštního. Starším účastníkům můžeme zážitek zpestřit tím, že jim zakážeme se v průběhu cesty otočit a pak je strašíme zezadu. S minimem pomůcek lze dosáhnout silných efektů.

Překvapení

Pokud si chceme vyhrát se složitějšími efekty, můžeme zkoušet účastníky překvapit.

Nečekaný pád Účastník postupuje po trase a najednou se začne propadat a padá... a bezpečně dopadne. Aby byl pád nečekaný, musíme účastníkům zavázat oči. K pádu může dojít různými způsoby: účastníka popostrčíme, přestaneme držet nebo ho necháme udělat dlouhý krok. Bezpečný dopad můžeme zajistit klasickým jištěním. Sedák však snižuje míru překvapení, proto můžeme

upřednostnit pád do sítě či do vody. Pozor! Nečekaný pád je opravdu silný a šokový zážitek. Používáme, pouze pokud dokážeme jasně zdůvodnit, jaký má hra účel. Dbáme na maximální zabezpečení nejen po fyzické, ale i psychické stránce.

Vystoupení ze země Účastníci tvoří kruh a odřikávají kouzelnou formuli. *Uprostřed kruhu se objevuje dým a ze země se vynořuje postava...* Postava se vynořuje z díry, která je vykopaná uprostřed kruhu. Pokud se nám podaří tuto díru dobře zamaskovat, je zjevení postavy velmi dobrým efektem a překvapením. Podobně lze realizovat i zmizení postavy.

Strašidlo na laně Překvapivého efektu lze dosáhnout strašidlem uvázaným na laně. Strašidlem může být člověk nebo umělá namaskovaná konstrukce. Strašidlo se může zjevit například pomalým a nenápadným spuštěním z výšky nebo zhroupením na velké lanové houpačce. Popis konkrétní realizace viz Chour (2000).

Zhasínání svíčky pohledem Účastníci sedí v kruhu, upřeně sledují svíčku uprostřed a snaží se vůlí zhasnout její plamen. Po deseti minutách soustředění svíčka zhasíná... Svíčku ve vhodném místě (podle požadované doby soustředění) přezírneme a po té opět spojíme. Svíčka pak na první pohled vypadá normálně, přetřásnutý knoflík již udělá své.

Technika a pyrotechnika

S využitím techniky a pyrotechniky můžeme provádět mnohé zajímavé efekty. Veškeré (pyro)technické pomůcky by měly být pohledu účastníků důsledně skryty, protože do tajemné atmosféry se nehodí. Tyto efekty dobře vypadají, avšak nesou s sebou riziko selhání.

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

Laser a mouka I v terénních podmínkách můžeme realizovat efekt známý z akčních filmů – zločinec se proplétá spleť zabezpečovacích laserových prasků a fouká mouku, aby je alespoň na chvíli viděl. Používáme běžná laserová ukazovátka.

Vybuchující pavučina Klasický je úkol s pavučinou, kdy se účastníci proplétají spleť natažených provázků, anichž 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. Používáme dlouhé dráty, které dobře zamaskujeme (nejlépe zahrabeme do země). Takto můžeme například rozničit dýmovnici uprostřed kolečka účastníků.

Naváděná střela Rachejtli můžeme navést na cíl následujícím způsobem: z místa odstřelu natáhneme k zamýšlenému cíli silon, na silon navlékneme úzkou trubičku a rachejtli připevníme na tuto trubičku. Silon navede rachejtli přesně na cíl a přitom neinformovaný pozorovatel nemá šanci ho postřehnout. Stejný trik lze použít i s šípem. Obě varianty jsou náročné na provedení a bezpečnost.

Rekvizity

Na závěr uvedeme konkrétní rekvizity, které se při přípravě her s tajemnou atmosférou mohou hodit.

Sliz Sliz můžeme využít například na stopy v terénu, na vyplnění nádoby, ze které účastníci tahají klíč, na patlání po účastnících při stezce odvahy nebo na výzdobu douphé slizké potvory. Sliz snadno vyrobíme z běžného kuchyňského škrobu, který dáme do studené vody, rozmícháme a přivedeme do varu. Barvíme potravinářským barvivem. Hustota slizu závisí na poměru vody a škrobu; časem sliz řídne, děláme ho proto raději hustší.

Pleťová maska Na namaskování přišel 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 výsledek vypadá opravdu odpudivě.

Stárnutí svítek Součástí tajemných her bývají staré mapy, svítky s instrukcemi, kouzla. Takový svítek má vypadat staře. Rychlé zestárnutí zařídíme následující metodou: Používáme tmavší recyklovaný papír; papír s již napsaným textem rovnoměrně namažeme tukem, posypeme škvára, kterou opatrně rozteteme, a poté papír zmačkáme a opálíme okraje. K dokončení použijeme hnědý a černý uhl.

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

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

Shrnutí

- Tajemno, překvapení a silnou atmosféru můžeme vyvolávat jak pomocí nejnovějších technologií, tak pomocí psychologických prvků a klasických romantických pomůcek.
- Upřednostňujeme technologicky méně náročné postupy, protože mají menší riziko selhání.
- Univerzálně použitelné přísady pro vytvoření tajemné atmosféry jsou tma, oheň a zvuk.
- Při uvádění tajemných her věnujeme pozornost detailům a obzvlášť dobře vše připravujeme.
- Tajemno a akčnost lze často dobře kombinovat.
- Ani v roli mnichů v hábitech nezapomínáme na bezpečnost.
- Důležité jsou cíle, nikoli figle. Čím silnější efekt používáme, tím lépe musíme mít rozmyšleno, proč to děláme.

formě, kde tvořivý přístup není jen cestou k dosažení výsledku, ale vlastní tvoření je hlavním smyslem. V pozadí všech uváděných kreativních aktivit by měla být přítomna myšlenka „není důležitý výsledek, ale proces“. Tato myšlenka vůbec nemusí zaznít, měla by však plynout ze způsobu uvádění činnosti.

11 Tvořivé aktivity

Uvádění tvořivých aktivit

Nejdříve projdeme obecné principy platné pro uvádění všech tvořivých aktivit, v dalších částech kapitoly se pak podíváme na konkrétní náměty a typy.

Motivace a zadání

Stejně jako u her je i při uvádění tvořivých aktivit je velmi důležitá motivace. Motivace k tvorbě má však svá specifika. Důležitá je především vhodná atmosféra. Na to myslíme už při sestavování scénáře akce – těžko se bude uvádět básnický pořad po recesní honičce. Motivace má mít inspirativní charakter, po motivaci mají mít účastníci pocit „to si chci zkusit“. Často stačí předvést hotový výrobek, u složitějších postupů můžeme přednést krátkou přednášku o zvolené technice.

Téměř všechny tvořivé aktivity lze provádět s lidmi velmi širokého věkového spektra. Náročnost není ani tak otázkou složitosti postupu, jako spíše volnosti zadání. Čím je zadání volnější, tím je úkol náročnější, protože klade větší nároky na samostatnost a iniciativu. I s malými dětmi lze zvládnout složité postupy, pokud jim krok po kroku řikáme, co mají dělat. Na druhou stranu zadání „připravte nějaké divadelní představení“ je velmi náročné i pro zkušenou skupinu vysokoškoláků.

Na akcích často využíváme skupinové tvoření, které je samo o sobě pro mnoho lidí zajímavým zážitkem, protože v našem současném školství není příliš podporováno. Při společné tvorbě musí účastníci víc než při jiných aktivitách dobře naslouchat druhým, hledat kompromisy a tolerovat jiné názory.

Průběh

Při uvádění tvořivých aktivit věnujeme pozornost prostředí, ve kterém aktivita probíhá. Podle typu aktivity dobře zvážíme, zda účastníci mají tvořit ve volné přírodě nebo v uzavřené místnosti, zda mají být všichni pohromadě nebo zda si každý má najít klidné místo. Prostor má být příjemně a účastníci mají mít uspokojeny základní potřeby, aby se mohli naplno soustředit na vlastní tvorbu. Nevztírává hudba na pozadí může příjemně dotvořit atmosféru.

S: Máte v tom programu taky něco kreativního? Budou mít účastníci prostor tvořit, umělecky se projevit?

N: Já si myslím, že fotbal je kreativní dostatečně. No ale Bóža s Máňou tam prosadily batikování triček. Aspoň budou mít účastníci radost, že si můžou něco odvézt domů.

S: A naučí se u toho něco? Budou u toho opravdu kreativní? Nebo budou jen dělat to, co jim Bóža s Máňou řeknou?

N: No i kdyby, tak tam ještě máme divadlo, tam určitě budou muset samostatně vymýšlet.

S: O čem to bude? Jaký dostanou zadání? Jak byste chtěli, aby to dopadlo?

N: To je na nich, my jim dáme úplnou volnost. Jen ať se projeví, ať jsou pořádně kreativní. ... Kdyžby se ukázalo, že jim to nejde, tak můžem zařadit konstrukci pastí. To je konkrétní, takže se mají čeho chytit a přitom to nechává prostor pro kreativitu a originalitu. A když budou chtít, tak můžou tu past postavit v tom supr sklepě. Dobrá, ne?

S: Co bude cílem? Co budete hodnotit? Vzhled? Originalitu? Funkčnost pastí? Na kom je budete zkoušet? V jak velkých skupinkách budou pracovat? Kolik jim na to dáte času? Dostanou přidělený materiál nebo mohou používat jen to, co si najdou?

Rozvoj tvořivosti je jeden z typických cílů zážitkových akcí. Je to cíl zásadní, protože při tvoření se zapojuje pravá hemisféra mozku, kdežto život v současném světě zatěžuje hlavně hemisféru levou. Ač nehrozí, že by se nám hlava začala naklánět na jednu stranu, vyrovnaný člověk by měl namáhat obě hemisféry mozku rovnoměrně.

K rozvoji tvořivosti našťáší dochází na zážitkových akcích téměř automaticky. K tvořivosti totiž vedeme účastníky neustále – stavíme je před problémy a oni je musí nápaditě řešit. Kromě toho však zařazujeme také kreativitu v čiré

Ošemetným prvkem tvořivých aktivit je čas. Je náročné dobře odhadnout, jak dlouho bude tvoření trvat. Pokud nemáme předchozí zkušenost s uváděním zvolené aktivity, vyzkoušíme si ji na sobě, hotový výrobek se nám stejně bude hodit pro inspiraci účastníků. Na začátku tvorby ohlásíme čas, který mají účastníci k dispozici, a ve scénáři počítáme s půlhodinovou rezervou. Tvořivé aktivity mají chronickou vlastnost se protahovat.

I pokud tvorba probíhá samostatně, neznamená to, že uvádějící instruktor má volno a někde se fláká. V průběhu tvoření pravidelně obcházíme účastníky, díváme se, jak se jim daří, radíme, povzbuzujeme a citlivě upozorňujeme na zbývajícím čas.

Závěr a úklid

Závěr většinou probíhá formou výstavy či inscenace hotových výrobů. Dbáme na dobré provedení závěru – stylizujeme se do role odborných komentátorů nebo uspořádáme drobný „raut“ před zahájením prezentace. Hodnocení by mělo být pozitivní, případná kritika konstruktivní.

Neoblíbenou částí tvořivých aktivit, na kterou se snadno zapomíná, je následný úklid. Jde jednak o úklid použitých pomůcek a prostředí. Tento úklid může zabrat hodně času, proto na něj pamatujeme již při sestavování scénáře akce. Druhou stránkou úklidu je „zpracování“ hotových výrobků. Často se stává, že výtvoři se povalují i několik dní volně po prostoru (například v místě bývalé výstavy). Nejen že tak vzniká nepořádek, ale je to i znevážení snahy účastníků. Dbáme tedy na to, aby výrobky byly buď včas rozebrány, nebo vhodným způsobem odstraněny.

Nehmotná tvorba

Nehmotnou tvorbou myslíme aktivity, jejichž výsledkem není materiální výrobek, ale dílo vhodné k inscenaci. Závěr tedy spočívá v předvádění výtvořů. Prostředí, ve kterém budou účastníci prezentovat svá díla, musí být hodno jejich snahy. Divadlo můžeme hrát i na volné lonce, ale třeba jen náznak opony přidá aktivitu na vážnosti a opravdovosti. Čas, který mají účastníci k dispozici na tvorbu, mohou instruktoři využít k přípravě závěrečné scény.

Tento druh tvorby je náročný a použitelný především pro mládež a dospělé. Mladší děti jsou schopné pouze inscenovat, ale ne vymýšlet. Nehmotná tvorba je psychicky náročná, což máme na mysli i při sestavování scénáře. Účastníci nesmí být příliš unavení, jinak nic nevymyslí. Na druhou stranu nevyběhaní účastníci bývají neklidní a také nic nevymyslí. Na větší tvořivostní

aktivitu se hodí odpoledne: ráno necháme účastníky vybíhat, odpoledne tvoří a v podvečer prezentují svoje výsledky.

Divadlo

Ukažte mi hrdinu a já vám napíši tragédii. (F. S. Fitzgerald)

Do začátku dáme účastníkům konkrétní zadání, aby se měli čeho chytit. Zadávat můžeme například:

- způsob ztvárnění, například klasické divadlo, stínové divadlo, pantomima, loutkové divadlo,
- žánr, například tragédie, komedie, telenovela, balet,
- obecný námět, například pohádka, reportáž z akce, období, autor,
- konkrétní námět, například text legendy, část scénáře divadelní hry,
- výčet prvků, kteří se musí v představení vyskytovat, například slova, která musí zaznít, postavy, které se musí objevit.

Součástí přípravy divadla je často i výroba kostýmů a příprava rekvizit, nezapomeneme tedy vyhradit dostatek času. Divadlo inscenujeme buď pro sebe navzájem (skupinky se střídají v rolích herců a diváků) nebo hrajeme i pro veřejnost (třeba na násvi nejbližší vesnice).

Kromě variací na divadelní téma můžeme pracovat i s technikou:

- vytváření foto-románu (digitální fotoaparáty),
- natáčení filmu (kamera),
- nahrávání zvukové reportáže (diktafony).

Tyto varianty jsou výrazně delší a náročnější na technické zabezpečení. Proto se k nim uchylujeme jen tehdy, pokud vybranou formou sledujeme specifický cíl.



Literatura

Opět upřesníme zadání, například:

- básně se zadanou formou, například sonet, haiku, limerick, balada,
- povídka na zadané téma, volíme například témata přímo se vztahující k průběhu akce nebo k tématu akce,
- povídka psaná zadaným stylem, formou, například napodobení vybraného autora,
- povídka s omezením, například všechna slova musí začínat na jedno písmeno, pouze jednoslabičná slova,
- týmová výroba novin z průběhu akce,
- komiks z připravených obrázků.

Jako motivace dobře fungují čtené ukázky a faktografické seznámení s vybranou literární formou. U tohoto úkolu je velmi důležité pojetí závěru, kdy účastníky vedeme k prezentaci jejich děl. Mnozí účastníci mohou představovat svou literární tvorbu před velkou skupinou poprvé v životě, což bývá psychicky náročné. Proto vytváříme příjemnou atmosféru a důvěrné prostředí a nikoho do četby vlastního díla nenutíme. Z prací můžeme udělat sbírku, kterou po skončení akce vytiskneme, nakopírujeme a rozešleme účastníkům v závěrečném dopise.

Hudba

Zadání může mít následující formy:

- společné nacvičení konkrétních písní, používáme hlavně vícehlasé skladby a kánony,
- nacvičování a originální přednes složitějšího hudebního kusu,
- karaoke,
- skládání vlastní písně,
- individuální či hromadná improvizace.

Hudbu můžeme předvádět celou škálou způsobů:

- vážné provedení – koncert pojatý co nejreálněji, zpěv kánonů v kostele,
- recesní provedení – parodie na koncerty,
- mystické provedení – přírodní nástroje, tajemná atmosféra, bubny,
- provedení mimochodem – mírně moderované zpívání u ohně.

Rukodělné práce

Na rozdíl od nehmotné tvorby, která je zpravidla skupinová, rukodělné práce probíhají individuálně nebo v malých skupinkách. Výsledek si mohou účastníci většinou odvést domů na památku, což je vítaný prvek rukodělných aktivit. Nicméně by to neměl být jediný cíl jejich uvádění.

Uvádějící instruktor by měl mít dobrou osobní zkušenost s postupem tvorby. Především řemesla jsou náročná nejen na materiál, ale i na zkušenosti. Výjimečně lze uvádět i činnost, se kterou zkušenosti nemáme a společně s účastníky pouze postupujeme podle návodu. V tomto případě se nepřetváříme a přiznáme barvu.

Tabulka 7 uvádí seznam námětů pro inspiraci. Jednotlivé oblasti nebudeme rozebírat a odkážeme na specializované knížky, které dnes k většině rukodělných prací existují. Zde zmíníme pouze několik námětů k malování a příklady her založených na rukodělných pracích.

Malování

Malování je jedním ze základních tvořivých projevů, proto mu věnujeme větší pozornost než ostatním formám. Podobně jako u nehmotné tvorby, i zde je dobré dát účastníkům zadání, například:

- malování výjevů z průběhu akce,
- malování okolní přírody, objektů v okolí,
- malování vzorů, například vzory různých národů, civilizací,
- malování podle příběhu, legendy,
- malování zadaným stylem (například pointilismus, kubismus),
- výroba pohlednic,
- kreslení portrétů účastníků.

Kromě tématu můžeme též kreativně volit provedení:

- klasické malování na papír,
- malování pusou, nohama, opačnou rukou než člověk píše,
- kolektivní malování na velký formát,
- malování na tělo,
- malování netradičními materiály (například uhel, olejové barvy, malování odstíny modré).

Malovací aktivity, při kterých se pracuje s velkým množstvím barvy, často sklouznou k hromadnému pomalování všech a k divoké atmosféře. Proto je uvádíme jen tehdy, pokud se nám takové „zvrtnutí“ hodí (a můžeme se sami pokusit ho nenápadně vyvolat). Nezapomeneme započítat do scénáře dostatek času na umytí.

Příklady velkých aktivit

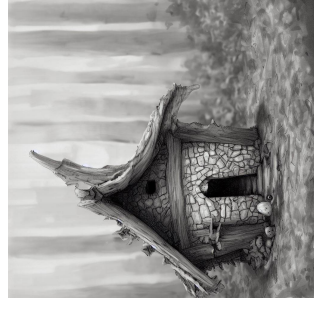
Land art (ZF II) Úkolem je vytvořit umělecké dílo z čistě přírodních materiálů. Hra bývá směřována k tvorbě velkých výtvorů (od metru až do desítek metrů), důležitou součástí tvorby je zakomponování díla do krajiny. Zadáni můžeme nechat volné nebo mírně specifikovat (například pocta žitvům).

Tavipolis (WH) Tuto hru můžeme označit jako „strukturované stavění do- mečků z mechu“. Během hry vzniká město postavené z přírodních materiálů (dřevo, kameny, mech, kůra, jíl). Instruktoři představují šlechtice (resp. měst- skou radu) a vypisují zakázky (stavba radnice, zámku, mostu). Účastníci tyto zakázky přijímají, budují stavby a město se tak postupně rozšiřuje.

Portrét Malovací psychologická hra. Každý účastník dostane popis imaginární postavy. Popis specifikuje pouze charakter postavy. Úkolem je nakreslit podle popisu portrét této imaginární osoby. Na závěr se zveřejní všechny popisy a portréty a účastníci se snaží přiřadit portréty k příslušným popisům.

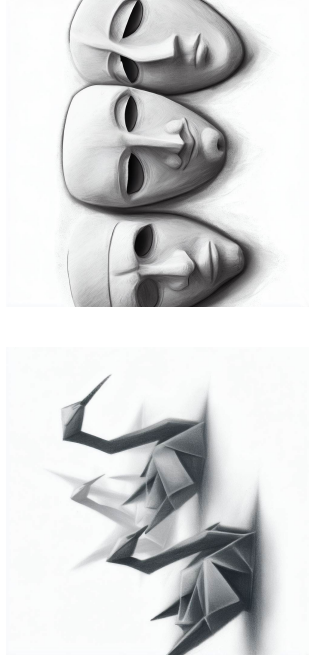
Pointilismus Unikátní kombinace tvořivé aktivity a fyzicky náročné hry. Hraje se po týmech. Cílem je překreslit předlohu na velkoformátový papír v pointilis- tickém stylu – je dovoleno dělat pouze tečky, zakázány jsou čáry či vybarvování. Hra je rozdělena na fáze, v každé fázi smí dělat tečky jen určenou částí těla (prst, nos, palec na noze, loket), případně je omezen způsob pohybu mezi barvami a plátnem (skákání po jedné noze, pozadu).

Mandaly Mandaly lze i malovat, ale mnohem lepšího efektu dosáhneme, po- kud obarvíme písek a mandaly opravdu sypeme a na konci shrneme. K při- pravě barevného písku na sypání stačí obyčejný křemičitý písek obarvený potravinářským barvivem. U této aktivity věnujeme pozornost souvislostem – vysvětlíme, co jsou to mandaly, osvětlíme základní symboliku, ukážeme konkrétní reálné příklady.



Tabulka 7: Rukodělné práce – přehled technik

techniky malování	pastelky, vodovky, tempery, barvy na sklo, na keramiku, na textil, akvarel a jiné speciální barvy, tužka, uhl, kaligrafie, tuš a Kanagom
řemesla	kožedělné práce, drátkování, keramika, odlévání z kovu, tepání, ruční papír, pletení pomlázek, pletení košíků, vyřezávání, slaměné výrobky, svíčky, perníčky, ozdobné uzly, turbánky
výrobky z papíru	origami, lampionky, kaširované masky, mozaiky, koláže, draci
přírodní materiály	dřevo (seženeme měkké dřevo, například lípu, břínu, olši, topol), kůra, kaštiny, žaludy, šípky a další plody, proutí, rákos, sláma, obilí, rostliny, mech, vosk (včelí), hlína, bramborová tiskátka, sněhové sochy, pochodně
odpadové umění	výrobky z PET láhví, dřevých ponožek, prázdných obalů
textil	batikování, vytváření vzorů pomocí Sava, africká batika (pomocí hlíny), barvení přírodními barvivy, tisk na trička, otisk listů na tričko, tkaní, výroba hadrových figurek
různé	sádrové masky (namáčenými kousky sádrových obvazů postupně pokrýváme obličej, necháme ztuhnout, sundáme), sochaření ze sádrokartonu (dá se snadno tesat i pomocí hřebíků)



Konstrukční tvorba

Když vynábjíš žebřík, nesmíš dát na to, co ti kdejaká opice říká. Opice lezou na strom bez žebříku. (sinhalské přísloví)

U konstrukční tvorby, stejně jako u rukodělných prací, něco manuálně vyrábíme. Tentokrát však není postup jednoznačně dán, nejde tady jen o umělecké ztvárnění, ale také o funkčnost a o to vymyslet, jak výrobek vyrobit. Většinou volíme spíš složitá zadání a týmové zpracování.

Funkčnost a elegance

První kategorie konstrukční tvorby volně navazuje na rukodělné práce. Stále jde především o estetickou kvalitu provedení, na rozdíl od čistě umělecké činnosti se však v tomto případě uplatňuje i funkční kritérium, podle kterého se hodnotí, jak dobře výrobek plní svoji funkci. Příklady zadání a kritérií:

- Píšťalka. Na jakou vzdálenost je slyšet?
- Sluneční hodiny. Jak přesně ukazují čas?
- Vodní mlýn. Jak dlouho se vydrží točit nebo jak těžké závaží dokáže mlýn vytáhnout?
- Horkovzdušný balón. Jak dlouho se udrží ve vzduchu?
- Desková hra, drátěný hlavolam. Je výrobek použitelný?
- Ptáčí budka. Do či budky začnou nejdříve létat ptáci?
- Výroba nepromokavého obalu. Do obalu dáme mouku, kontrolujeme sypkost.
- Výroba nerozbitného obalu. Do obalu dáme vejce, obal shazujeme ze skály.
- Výroba pastí. Kdo první něco chytí?

Soutěž

U konstrukční tvorby můžeme potlačit umělecký prvek a zdůraznit funkčnost. Takovou tvorbu uvádíme soutěživě, jasně specifikujeme kritérium, podle nějž se výrobky porovnávají. Kritériem může být absolutní parametr výtvaru (například výška) nebo výrobky použijeme při závodě, aby se prakticky ukázalo, který výrobek je nejlepší.

- Věž. Soutěží se o nejvyšší věž splňující předepsaná kritéria, například musí unést dostatečnou zátěž, musí mít omezenou velikost základny.
- Autíčka, letadýlka. Cílem je vyrobit „natahovací“ autíčko (například s využitím modelářské gumy), které po natažení dojde co nejdál. Podobně s letadýlky.

- Vodovod, trasa pro kuličku. Úkolem je vyrobit z přírodních materiálů vodovod, který přepraví alespoň 50 % vody, kterou do něj nalijeme, na co největší vzdálenost. Podobně lze tvořit co nejdelší trasu pro kuličku (na jednom konci vhodíme, na druhém kulička vyjede).
- Výroba zbraní (luk, kuš, prak, katapult, oštěp). Soutěží se v praktickém použití vyrobených zbraní (střelba na cíl, na dálku).
- Výroba dopravních prostředků (koloběžka, saně, nosítka, vor). Na vyrobených dopravních prostředcích uspořádáme závod (jeden člen týmu jede, ostatní pomáhají).
- Improvizovaný batoh z větví. Soutěží se v přenosu nákladu.



Shrnutí

- Při uvádění tvořivých aktivit klademe důraz na proces tvorby, nikoliv na výsledek.
- Čím je zadání volnější, tím je tvorba náročnější.
- V průběhu tvorby se snažíme o příjemnou atmosféru a psychickou pohodu.
- Účastníky při tvorbě citlivě kontrolujeme a připomínáme jim zbývající čas.
- Věnujeme zvláštní pozornost závěrečné prezentaci výrobků (představení, výstava).
- Konstrukční tvorbu je možné spojit s pohybovým závodem.
- Po ukončení tvorby nezapomeneme uklidit.

12 Turistika, putování

N: Franta vymyslel super nápad. Uprostřed akce je na jeden den a noc pošlem pryč. Dostanou jenom úplně základní vybavení a budou se muset o sebe postarat sami v přírodě. Naplňuje to naše cíle a my si navíc odpočinem a budem mít čas natahat všechny dráty do sklepa na ten Humanus.

S: Zeládnou to? Dostanou před tím přípravu?

N: To ne, ale staří už snad jsou dost, to by zeládnout měli.

S: A dostanou na cestu nějaké zadání, úkoly? Jaký je cíl jejich putování? Co by si měli z putování přinést? Co by jim to mělo dát?

Mnoho zážitkových akcí probíhá v přírodě a k pobytu v přírodě patří turistika a tábornické činnosti. Množství turistických aktivit závisí na konkrétním typu akce, alespoň některé by však neměly chybět na žádné velké zážitkové akci. Do dramaturgie delších akcí se hodí zejména putování, výlety a výsadky, vhodný čas pro jejich zařazení je zhruba ve dvou třetinách akce.

V této kapitole uvedeme přehled turistických dovedností, které můžeme na zážitkových akcích procvičovat, popisujeme různé formy putování a na závěr dáme náměty na poklady, které představují rozsáhlou strukturovanou turistickou hru.

Turistické dovednosti

Daruješ-li člověku rybu, nakrmíš ho na jeden den. Naučíš-li ho lovit, dáš mu potravu na celý život. (japonské přísloví)

Tato část poskytuje stručný přehled základních oblastí turistických dovedností. Uvedeme pouze heslovité náměty jako zdroj inspirace, předpokládáme, že instruktor má s popsány dovednostmi zkušenosti. Pokud tomu tak není, je

Tabulka 8: Témata k orientaci a komunikaci

světové strany	kompas, Slunce, Měsíc, hvězdy, přírodní metody (líšejnky, mraveníště)
azimut	odčítání azimutu z mapy, chůze podle azimutu v terénu
mapa	práce s mapou, mapové značky, vrstevnice, čtení mapy, orientace mapy podle okolí, zarážky, dohledávka, mapy pro orientační běh
GPS	ovládání GPS, zeměpisné souřadnice na mapě
plánování	plánování trasy podle mapy, odhad doby trvání přesunu, odhad vzdáleností podle mapy, volba postupu
kódování	Morseova abeceda, semafor, prstová abeceda, znaková řeč, Braillovo písmo
signalizace	metody signalizace (světlem, zvukem, kouřové signály), základní velkoplošné signály (signály pro vrtulníky, letadla)
vysílačky	ovládání, pravidla použití

možné dohledat informace v literatuře (několik námětů je uvedeno v seznamu literatury na konci knihy).

Orientace, komunikace

Podle mapy jsme na táhlelem kopci. (turistický folklor)

Témata k této oblasti jsou uvedena v tabulce 8. Většinu těchto témat lze procvičit drobnými soutěži. Pro komplexní prověření dovedností z této oblasti využíváme pokladovky a výsadky (viz dále v této kapitole).

V suchu a teple provozujeme soutěže a úkoly s mapou: hledání v mapě, plánování trasy „na sucho“, doplňování slepé mapy, pexeso s mapovými značkami, vlastnoruční výroba mapy okolí.

Pro průpravu orientace v terénu jsou nejlepší různé formy orientačních závodů: azimutový závod, slepý azimutový závod, klasický orientační závod podle mapy, orientační závod na kolech či na lodích, týmový orientační závod, orientační závod s vyneschanými kontrolami (úkolem je zjistit, které kontroly jsou vyneschané), „NSWE run“ (běh přesně na sever, jih, západ, východ).

Signalizační dovednosti prověřujeme jednoduchými komunikačními hrami, které spočívají v předání zprávy různými způsoby (zvukem, vizuálně na dálku). Vysílačky využíváme v rámci rozsáhlejších akčních her.

Tabulka 9: Témata k pohybu a spaní v přírodě

přenocování	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, bivačování na sněhu (stavba záhrabu), výběr místa na spaní
hory	plánování přechodu hor, bezpečnost, zajištěné cesty (ferraty) – vybavení, pohyb, pravidla postupu ve ztížených podmínkách (sníh, horský hřeben, mlha), vedení skupiny, chování v bouři, mlze, v krizových situacích (zranění, zbloudění, ztráta člena)
voda	typy lodí, základní charakteristika a technika jízdy na různých plavidlech (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
turistické vybavení	oblečení, cibulový model, materiály, boty, batohy, stany, spacáky, karimatky, vařiče, krabička poslední záchrany

Pohyb a spaní v přírodě

... ono není u mne venku kolem třetí hodiny ráno takové horko, jak by si někdo mohl myslet. Nemí zročna dusno, rozumíš-li, co myslím. (A. A. Milne)

Neexistuje špatné počasí. Existují jen špatně oblečení lidé. (norské přísloví)

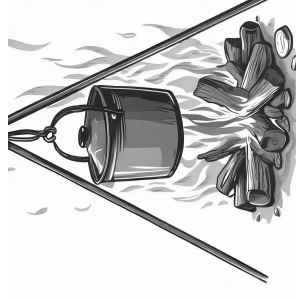
Příklady témat jsou uvedeny v tabulce 9. Tuto oblast nejlépe procvičí samotná akce, v rámci níž trénujeme s účastníky dovednosti a znalosti. Základní průpravě se můžeme věnovat i formou drobných aktivit:

- nocování – stavba stanu na čas, stavba stanu ve ztížených podmínkách (v rukavičích, poslepu),
- hory – lezení, slaňování, lanové překážky,
- voda – nácvik základní techniky jízdy na rybničku či pomalé řece, soutěže živé a bojové hry na vodě.

Oheň, voda, vaření

„Ta polévka se ale dává do vařící vody.“ „No jo, jenže tu nemám.“ (diskuze na putovním výletě)

Témata jsou uvedena v tabulce 10. Kromě praktického tréninku v průběhu putovní akce můžeme tyto dovednosti procvičovat i formou drobných aktivit.



Rozdělení ohně cvičíme následujícími způsoby: rozdělení ohně na čas (cílem je přepálit provázek ve výšce 1 metru), rozdělení ohně jednou sirkou připadne bez sirek, rozdělení ohně za umělé ztížených podmínek (například nad vodou, v kruhu do kterého se nesmí vstoupit). Vhodným prvkem do her je přeprava ohně, přičemž trasu volíme náročným terénem (například přes vodu). Přenášet můžeme také vodu, v tom případě povolíme používat pro přenos pouze přírodní materiály.

Vaření trénujeme přímočaře: co si kdo uvaří, to si sní. Obtížnost a zajímavost tohoto úkolu ovlivňují podmínky, které účastníkům vytvoříme:

- Co dostanou k dispozici za nástroje? Kotlíky, kamna, vařič, sirky?
- Co dostanou (smí) používat za materiál? Přídělené suroviny? Přírodní suroviny, které najdou? Jakékoliv suroviny, které se jim podaří získat?
- Mají připravit pouze vzorek nebo plnohodnotný pokrm, ze kterého se musí najíst?

Mezi náročnější aktivity z oblasti vaření patří například společné pečení chleba nebo Setonův hrnec.

První pomoc

Odmítá mnou doporučené léky a dožaduje se jiných, které daleko lépe chutnají. (z táborové kroniky)

Základní témata k první pomoci jsou uvedena v tabulce 11. Pro procvičení jsou nejjednodušší písemné testy, pokud možno s příhodami ze života. Lepší jsou však simulované nehody: připravíme několik stanovišť, na každém je jeden instruktor simulující úraz či nemoc a úkolem účastníků je náležitě ho ošetřit. Na závěr probíráme postup jednotlivých účastníků, rozebíráme chyby a optimální postup.

Tabulka 10: Témata k ohni, vodě, vaření

ohněň	typy ohňů, použití ohňů, příprava a zamaskování ohniště, táborové ohně a rituály, fakule, rozdělávání ohně bez sirek, druhy dřev a jejich hořlavost, bezpečnost
voda	úprava vody (převaření, tabletky), hledání vody v terénu, odhad spotřeby vody
vaření v přírodě	upevnění nádoby nad oheň (na kameny, na rošt, různé závěsy na kotlík, držáky na esus), vaření pod převráceným kotlíkem, na rožni, ve žhavých uhlících, Setonův hrnec
poživatiny	základní recepty do přírody, jídlo na puták, léčivé byliny, jedlé a jedovaté rostliny

Tabulka 11: Témata k první pomoci

základní postupy	umělé dýchání, nepřímá masáž srdce, zastavení krvácení, transport raněného, obvazové techniky, stabilizovaná poloha, záchrana tonoucího
základní problémy	zlomenina, otrava, popáleniny, omrzliny, úpal, křeče
krizové situace	vážné zranění, autonehoda, záchvat, co dělat, jak si zachovat chladnou hlavu
lékárnička	doporučený obsah

Pozorování přírody

Netrhej květiny, když je chceš mít. Jdi dál a květy budou kvést u všech tvých cest. (R. Thákur)

Příroda poskytuje nesčetné možnosti k pozorování a zkoumání, několik návrhů na konkrétní témata a dovednosti je uvedeno v tabulce 12. Přímochařou aktivitou je prostý, krátký výlet do přírody, při kterém máme otevřené oči a věnujeme pozornost všemu, co nám okolí nabízí. Můžeme však využít i cilenější aktivity:

- Poznávací soutěže.
- Stopování, odlévání stop, poznávání stop.
- Tvorba herbáře.
- Kreslení přírody, obtisky listů, překreslování listů a kůry přes papír.
- Vedení záznamů o počasí, předpovědi.
- Kontakt s přírodou všemi smysly (například chůze na boso, ohmatávání stromů).
- Drobné ekohry.

Tabulka 12: Témata k pozorování přírody

zvěř	poznávání zvířete (vzhled, stopy, siluety, zvuky), základní charakteristiky a vlastnosti zvířat žijících v našich krajích
dřeviny	poznávání dřevin (vzhled stromů, listy, kůra), poznávání podle hmatu, vlastnosti různých druhů dřeva
byliny, houby	poznávání rostlin, hub, použití léčivých rostlin, jedovaté rostliny, houby
meteorologie	typy mraků, meteorologické značky, zápis meteorologických pozorování, předpověď počasí podle přírody
další oblasti	základy geologie (kameny), astronomie (suhvězdí)

Tabulka 13: Témata k nástrojům a stavbám

základní nástroje	nůž, sekera, pila, základní manipulace, broušení, bezpečnost, nasazování a vypalování topůrka, hřebíky – zatloukání, vyťahování, ohýbání, „etika“ používání hřebíků
zpracování dřeva	kácení stromů, osekávání, práce se dřevem
dřevěné stavby	základní principy staveb ze dřeva, použití uzlů a lan při stavbě, konkrétní táborové stavby (most, věž, kuchyň, molo, umývárka, studánka, sedátka, lavice)
lana	stavba lanových překážek, metody napínání lan, bezpečnost

Nástroje a stavby

V určitém okamžiku se z každého náčiní stává kladivo. (Murphyho zákony)

Příklady témat a dovedností jsou uvedeny v tabulce 13. Tyto dovednosti trenujeme opět nejlépe praxí a to užitečnou praxí – vyrábíme předměty, které se nám hodí pro zdárný průběh akce. Kromě toho můžeme vyhlásit různé obratnostní soutěže (zatloukání hřebíků, přesekávání šíšek, řezání na čas, soutěže v uzlování) a soutěže obsahující konstrukční tvorbu (viz část 11).

Putování

Cílem putování na zážitkových akcích není našlapat co nejvíce kilometrů, ale spíš něco zajímavého zažít. Forma putování může být od úplné volné až po hodně strukturovanou. Strukturovaná podoba má většinou formu poklady, kterou popisujeme v poslední části této kapitoly.

Drobníčky na cestu

Ne vše, co dělá ránnus v křoví u cesty, se na cestě skutečně objeví. (afričké přísloví)

Pokud putujeme s celým kolektivem společně, necháváme většinou prostor pro neorganizované povídání a kochání se krásami okolí. Případně můžeme cestu zpestřit drobnými aktivitami.

- Postřeh. Zadáváme úkoly typu „kdo první uvidí...“.
- Pozorování. Průběžně pokládáme účastníkům otázky týkající se věcí, které se vyskytovaly v okolí cesty, například „Jakou barvu měly dveře obecního úřadu v poslední vesnici?“
- Pozornost. Vyhlašujeme zakázaná slova. Kdo během cesty vyřkne takové slovo, musí tomu, kdo ho přistihl, zaplatit žeton.
- Akce. Domluvíme signály, které instruktóři průběžně vyvolávají, například „bomba“ = okamžitě zalehnout, „potopa“ = vylézt na strom, „vlevo osm“ = schovat se vlevo od cesty dříve než instruktör napočítá do osmi.
- Odhady. Necháme účastníky odhadovat úslou vzdálenost, výšku stromu, délku mostu nebo dobu trvání 15 minut.

Výsadky

Vlevo, vpravo, rovnou, stejně vidím... (účastníci vracející se z nočního výsadku)

Výsadky jsou oblíbeným typem her, který procvičuje nejen orientační schopnosti, ale také samostatnost, rozhodnost a odvalu. Účastníky vysadíme na neznámém místě a jejich úkolem je vrátit se zpátky na základnu nebo dorazit na zadané místo. Mladší děti můžeme na místo výsadku odvést se zavazadly, proto je rozvážíme autem nebo autobusem. Šátky z očí jim nesundáváme přímo u silnice, nejdříve hráče odvedeme kus do lesa. Pokud možno by neměli slyšet odjíždějící vozidlo.

Náročnost výsadku závisí na mnoha parametrech, které dobře zvážíme.

- Jednotlivci versus skupinky. Při postupu po jednotlivcích jsou zážitky intenzivnější a výchovný účel se také lépe naplní (lepší procvičení orientačních dovedností, nutnost samostatně se rozhodovat). Postup po skupinách dává hře společenský nádech a je bezpečnější.
- Vzdálenost. Nezapomínáme na to, že s velkou pravděpodobností účastníci ujdou mnohem víc než kolik měří nejkratší trasa.
- S mapou versus bez mapy. Mapa je vhodná jen na opravdu velké vzdálenosti nebo pokud účastníci okolí vůbec neznají.

- Den versus noc. Noc je samozřejmě mnohem 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 neovlivníme, ale přihlížíme k nim při volbě vzdálenosti.
- Členitost a znalost terénu. Při plánování výsadku je nutné brát ohled na to, nakolik účastníci okolí znají a jak je prostředí členité a orientačně náročné. Bereme v úvahu také výrazné dominanty, podle kterých se jednoduše orientuje (například elektrárna Dukovany je v noci vidět z většiny míst v okruhu 30 km).
- Povolení versus zákaz pohybu po silnicích, komunikace s lidmi. Pohyb po silnicích je vhodné zakázat, protože jinak účastníci mohou dát přednost orientační jistotě silnice a hra se může změnit v nudné pochodové cvičení.

Protože výsadky trvají dlouho (hlavně těm nejslabším), musí být účastníci dobře vybaveni a předem seznámeni se základy orientace v terénu. Překvapivý začátek hry uprostřed noci je efektní a dobrý, nesmíme ale zapomenout zkontrolovat, zda všichni mají odpovídající vybavení. Po několika hodinách zbloudění v noci nebývá zrovna horko a malá svačinka přijde také vhod. Nezapomínáme na bezpečnost a na domluvu, jak se zachovat v případě zbloudění. Pokud nechceme kazit atmosféru akčního začátku hry bezpečnostními pokyny, můžeme tyto pokyny předat účastníkům v obálce, kterou otevřou, když se ztratí. Součástí takové obálky může být mapa, telefonní kontakt a pokyn k nepanikaření.

Volné putování

Nikdy nechceme být, kde jsme, ale vždy chceme být jinde. Moudrost je však domácí záležitost. (V. Cílek)

Co myslíme pod termínem volné putování? Zvolíme popis výčetem charakteristických rysů takového putování: probíhá po malých skupinkách, trvá přibližně jeden den, je zdrojem nevšedních zážitků, řídí se heslem „I cesta může být cíl.“

Skupinky vysíláme brzy ráno. Na cestu dostanou pouze pár základních instrukcí, nejnutnější vybavení a možná i trochu jídla. Peníze nedovoluujeme. Spíš než cíl či směr zadáme skupinám úkoly. Tyto úkoly by měly nechat dostatek prostoru pro originalitu, fantazii a samostatnost. Recese a kontakt s domorodci jsou vítané a osvědčené, zařazujeme i netradiční pozorování a poznávání přírody. Úkoly můvají formu: zjistěte, sežeňte, udělejte.

Při plánování takového putování přihlížíme k tomu, kde se akce koná. Pokud máme v okolí zajímavá místa, neopovrhujeme jimi a klidně účastníky

nasměrujeme i za hmotnými cíli. A pokud nemáme zajímavá místa, dozajista máme zajímavé lidi. A že zrovna nevíme koho? Účastníci je jistě najdou.

Dalším nevšedním 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, texty k zamyšlení nebo drobné tematické povídky – třeba z Karpatkých her (Nevrlý, 1992) nebo z textů Václava Cíla).

Puťáky

Tisícimílová cesta začíná prvním krokem. (taoistické rčení)

Puťáky organizujeme jako samostatné akce, jejichž cílem je turistika a procvičení turistických dovedností přímo v terénu. Některé dovednosti se na puťáku procvičují automaticky (například stavba stanu, rozdělování ohně, vaření). Na jiné dovednosti se musíme speciálně zaměřit, například orientační schopnosti můžeme trénovat tak, že necháme skupinky účastníků postupovat samostatně a sejdeme se až večer na zadaném místě, nebo tak, že ve vedení skupiny se postupně střídají všichni účastníci. Praktický trénink první pomoci většinou nevyhledáváme.

Trasu volíme tak, abychom navštívili zajímavá místa. Puťáky však mohou být nejen turisticko-zábavní. Několik dní společně prožítých v přírodě může účastníky sblížit a mohou se o sobě hodně dozvědět, zvlášť pokud jim k tomu napomůžeme. Účastníci by měli mít společného něco, čím se odliší od okolí (kromě toho, že mají žízeň, jsou špinaví a zavání jim nohy). Nejjednodušší možností jsou společná trička s logem výpravy. Puťák může být také laděn tematicky a vybavení účastníků by tomu pak mělo odpovídat – můžeme to pojmenovat zcela vážně (např. simulace partyzánského pochodu) nebo naopak zcela recesně (výprava ze 30. let minulého století, postmoderní výprava). Puťák



lze zpřesnit také kočovným divadelnictvím, lesní brigádou, společnou večerní četbou a mnohým dalším.

Příklady putovních her

Následují příklady her, které zajímavým způsobem kombinují putování po krajině s plněním nevšedních úkolů.

Jak dědeček měnil, až vyměnil (ZF II) Účastníci dostanou jehlu a snaží se výměnami získat co nejzajímavější předmět. Jde o vděčnou hru, která vede k zajímavým zážitkům s „domorodci“.

Český snář (ZF II) Účastníci obdrží snář s výkladem různých výjevů. Každý výklad udává, co se má učinit, když se poutníkům naskytne příslušný výjev (například „kohouta slyšeti, zpět se otočiti“).

Úkolovka Jedna z klasických táborových her, kdy hráči dostanou seznam věcí a jejich úkolem je v časovém limitu sehnat jich co nejvíce. Charakter hry záleží hodně na tom, jak zajímavé věci se nám podaří do seznamu vymyslet (například pohlednice stará alespoň 50 let, domácí buchta nebo kůň).

Fotoukolovka Variace na předešlou hru, kdy úkolem hráčů není věci shánět, ale fotit. Spíš než věci zadáváme různé situace, které mají hráči inscenovat a nafotit (například tři muži ve člunu, co nejvíce lidí na jedné fotografii, romantický snímek).

Pokladovky

Moudrá moucha ví, kam kráčí velbloud. (příslloví)

Pokladovky jsou hry, při kterých týmy putují podle šifer od jednoho stanoviště k druhému. Pokladovky patří ke klasickým hrám prázdninových táborů, často se používají jako závěr celotáborové hry. Jde ovšem o hru, která je vhodná nejen pro děti. O tom svědčí úspěch jednodenních her jako je TMOU, Bedna či OSUD, které jsou postaveny na stejném principu a kterých se pravidelně účastní až 1000 dospělých (hra TMOU je popsána v části 5, popis dalších her lze nalézt v Kalendáři šifrovacích her, <http://herka.deka.cz/Kalendar>). Na internetových stránkách těchto her se dají najít kroniky z minulých ročníků; mohou posloužit jako inspirace a zdroj zajímavých námětů. Zde uvedeme jen základní principy.

Pokladovky můžeme využít i na zahájení akce („pokladem“ je v tomto případě místo, kde se akce koná) nebo na závěr akce (například již zmíněný závěr celotáborové hry). V těchto případech je obzvlášť důležité pečlivě vyladit

obtížnost šifer a vymyslet dobrý systém nápověd – přece chceme, aby účastníci na místo akce přišli a celotáborovou hru někdo vyhrál.

Princip

Typická pokladovka vypadá následovně. V terénu je umístěno několik stanovišť. Na každém stanovišti 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 (nejde poklad), vyhrává.

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 logická hádanka, standardní morseovka, substituční šifra, orientačně náročný úsek.
- Není jasné, co se má udělat. Jde o to, přijít na princip, pak už to jde lehce. Sem patří všechny možné nestandardní jednorázové šifry. Optimální šifra tohoto typu je taková, kdy účastníkům trvá asi 10–30 minut než ji vyřeší. Šifra musí zabrat alespoň chvíli, aby účastníci měli radost z vylustění a přitom musí být dostatečně jednoduchá, aby ji zvládli vyřešit.

V pokladovce by se měly vyskytovat oba druhy úkolů, nejlépe střídavě. Pokud možno postupujeme opět systémem „od jednoduššího k složitějšímu“ a složitější zadání necháváme na konec.

Pokladovky pro dospělé často nepoužívají žádné nápovědy. Kdo se zasekne na jednom stanovišti, má smůlu. Tento přístup dodává hře napětí a jisté kouzlo, ale není vhodný pro mladší účastníky a pro hry, kterých se účastní jen několik týmů. Bez nápověd se totiž může snadno stát, že všechny týmy se zaseknou hned na začátku, což většinou není naším cílem.

Pro poskytování nápověd máme víc možností. Můžeme vyhlásit jedno centrální místo, na kterém lze nápovědu získat. Týmy pak „plátí“ za nápovědu ztrátou času, jenž stráví putováním na centrální místo. Další alternativou jsou zapečetěné obálky s nápovědami a řešeními. Za každou otevřenou nápovědu se týmu v cíli přičítou trestné minuty. Dnes již také není problém dávat nápovědu prostřednictvím mobilních telefonů.

Šifry

Jako odrazový můstek zde uvedeme přehled základních typů šifer vhodných pro pokladovky. Blížší informace je možno najít v literatuře nebo na internetu, pro inspiraci lze využít webové stránky výše zmíněných městských her.

Morseovka Známa kódovací metoda, kterou můžeme využít jako šifru pomocí různých zpestření: předáváme signalizací (vizuální, zvukovou) nebo zamaskujeme (místo teček a čárek používáme například kolečka a křížky, plné a prázdné noty, samohlásky a souhlásky, sudá a lichá čísla).

Substituční šifry Každé písmeno je nahrazeno jiným znakem. Rozlišujeme šifry monoalfabetické, při kterých každému písmenu připadá stále stejný znak (posuny v abecedě, substitute do jiné abecedy, polské kříže), a polyalfabetické, kdy písmeno je kódováno různými znaky v závislosti na poloze v textu (šifrování podle hesla). Dešifrování polyalfabetických šifer vyžaduje znalost klíče nebo hodně dlouhý text a znalost kryptoanalytických metod. Speciální typ substitučních šifer tvoří číselné šifry, kdy písmenům přiřadíme čísla (1 až 26), se kterými provádíme další operace.

Transpoziciční šifry Písmena textu se zachovávají, pouze se mění jejich uspořádání: pozpátku, ob jedno, cik-cak, do šneka, do šachového koně, přesmyčky, prohazování řádků a sloupců. Speciální metodou je šifrovací mřížka, pomocí které se transpozice provádí. K rozluštění je třeba mít stejnou mřížku, podle které bylo šifrováno, při pokladovce tedy účastníci musí mřížku někde získat.

Grafické šifry šifra nenese zprávu přímo, ale kódované udává, jak ukrytou informaci vykreslit. Řešením tedy nemusí být text, ale třeba obrázek, který symbolicky znázorňuje polohu dalšího stanoviště. Grafické šifry většinou pracují se souřadnicemi bodů v rovině nebo s čtverečkovou mřížkou.

Skrývání Zpráva je ukryta uvnitř jiné, na první pohled smysluplné informace (text, obrázek). Zprávu mohou tvořit například první písmena z vět nebo vybrané body na obrázku. Typickým příkladem skrývacích šifer je neviditelný inkoust (viz níže).

Předměty a zpestření

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

- Láhev. Zprávu umístíme do láhve, pevně zazátkujeme, zavoskujeme a necháme plavat ve vodě. Láhev je zakázáno rozbít.
- Rozstříhaná či skartovaná zpráva, puzzle. Účastníci musí zprávu složit.
- 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. Účastníci musí dostat zprávu ven bez použití železa.

- Hřebík ve špalku. Vezmeme velký hřebík, pilníkem na železo na něj napíšeme zprávu v morseovce a hřebík zatlučeme do velkého špalku.
- Neviditelné inkousty. Nejjednodušší neviditelné inkousty (mléko, citrón) se zviditelňují pomocí nahřátí nad ohněm. Složitější neviditelné inkousty využívají kombinace dvou chemických látek.
- Zpráva v jídle, například ve zmrzlinovém kornoutku, v bochníku chleba, v kokosovém ořechu.
- Chuťová šifra, například morseovka skrytá ve třech příchutích bonbonů tic-tac (bonbony různých příchutí, které vypadají vizuálně stejně).
- Multimedia (CD, disketa, kazeta). Nejčastěji používáme zprávu v podobě zvukové nahrávky. Použití multimédií vyžaduje, aby účastníci měli u sebe přehrávač nebo aby byli v dosahu civilizace. Zprávu můžeme také do média uložit v neelektronické podobě (například lísteček vsunutý uvnitř diskety).
- Vysílačky, telefony, telefonní budky.

K šifře můžeme využít rovněž informace pevně umístěné v terénu (například text na pomníku). Získání informací přímým kontaktem s místními obyvateli je vždy vítaným zpestřením, zvlášť pokud jde o veřejnou instituci (například domluvíme, že v místním smíšeném zboží budou prodávat speciální „koblihy s papírkem“). Dalším zpestřujícím prvkem je používání běžných informací – takových, které jsou v aktuální chvíli k ničemu a budou potřeba třeba až za tři stanoviště.

Volba trasy

Pokladovka získá na zajímavosti pokud je i orientačně náročná. Volíme stanoviště tak, aby byla jednoznačně zadány, ale bylo obtížné je najít nebo alespoň nebylo zřejmé, která cesta je nejvýhodnější. Tým můžeme na některém stanovišti rozdělit, zvyšujeme tím nároky na komunikaci a spolupráci.

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

- Název místa. Může jít 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, nadmořskou výšku kopce (kóty, soutoku), uvedenou v mapě, dát k dispozici obrázek, který znázorňuje část mapy (například zakreslíme pouze vrstevnice nebo elektrické vedení) nebo přímky mezi zadanými místy na mapě, jejichž průsečík udává stanoviště.
- Azimuty. Udáme azimut a vzdálenost od aktuálního stanoviště nebo od významného bodu.

- Fotografie. Dáme účastníkům fotografii místa, kde je další stanoviště, nebo jim dáme sérii fotografií pořízených z tohoto místa.
- Indicie. Zadáme obecné informace, které společně jednoznačně určují jedno místo (například poblíž rostou lípy, je to přibližně kilometr od mostu, je odtamtud vidět kostel).
- Zeměpisné souřadnice. Potřebujeme mít GPS nebo mapu, na které jsou souřadnice uvedeny.
- Slovní popis cesty na dané místo.

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, například stanoviště zadané jako kóta, která se na starší mapě nemusí vyskytovat. Pokud nemáme map dostatek, uděláme všem stejnou barevnou kopii (černobílá kopie je většinou nepřehledná).

Shrnutí

- Turistické dovednosti můžeme učit a procvičovat nejen přednášením a zkoušením, ale i drobnými aktivitami.
- Při putování klademe důraz na cestu, nikoliv na její cíl. Putování zpestřujeme úkoly.
- Výsadky jsou oblíbené a organizačně nepříliš náročné. Je však obtížné odhadnout parametry výsadku, aby nebyl ani příliš jednoduchý, ani příliš náročný.
- Soutěžní formou putování jsou pokladovky. Pokladovka má jednoduchý, osvědčený princip, který je dobré neměnit. Originality lze u pokladovek docílit pomocí volby zajímavé trasy, šifer a úkolů.
- Na putování vysíláme účastníky většinou ve dvou třetinách akce. Pokladovku můžeme využít i na začátek nebo závěr akce.

13 Závěr

Aby tato kniha splnila svůj účel, neměla by být dočtena a odložena, ale měla by se stát jednou z pomůcek, které čtenář použije při organizování vlastních zážitkových akcí. Snad bude pomůckou praktickou a užitečnou. Zodpovědný organizátor však potřebuje víc než dobrého rádce. Nač by měl dbát a jakými osobními vlastnostmi by se měl vyznačovat?

Najdi cíl, prostředky budou následovat. (M. Gándhí)

Cíle. Začínáme vždy od cílů. Připravovat zážitkovou akci bez ujasněných cílů je jako vařit tak, že nahodile mícháme suroviny. Spíš než abychom utráceli za drahé ingredience, vyjasníme si, co chceme vařit, a postupujeme podle receptu. Snažíme se co nejjasněji předem formulovat cíle akcí, her i reflexí. Dáveme si přiměřeně náročný cíl. Nesklozíme k zážitkovému konzumu, k pouhému zalíbení se účastníkům, nesnažíme se však ani během dvou dnů změnit účastníkům pohled na svět. Po ukončení akce se vraťme k cílům a zamysleme se, jak se nám je podařilo naplnit. Ostatně návyk nejdřív si uvědomit, proč co děláme, čeho tím chceme dosáhnout, a teprve pak se do toho vrhnout, nám velmi dobře poslouží i v běžném životě.

Kdo stojí na špičkách, nestojí pevně, kdo se zšíroka nakročí, neudělá ani krok. (Lao C')

Výváženosť. Dobré zážitkové akce jsou vyvážené nejen ve skladbě programu, ale i ve způsobu jeho provedení. Bezpečnost je důležitá, ale bezpečnostní prvky dohnané do extrému kazí atmosféru hry a tím i její smysl. Účastníky nemůžeme manipulovat, jak se nám zachce, ale při naprosté volnosti a dobrovolnosti bychom zase nemohli dosáhnout mnoha užitečných cílů. Úžasně kostýmý posílí atmosféru hry, ale shánění materiálů nás stojí spoustu energie, času a peněz. Rozebírání zážitků při reflexi pomáhá účastníkům učit se, ale sáhodlouhé diskuze často zředí silný dojem ze hry. Připravit hru dokonale je důležité, ale v klidu si popovídat s účastníky u oběda je důležité zrovna tak. Krajní řešení bývá málokdy dobré, univerzální recepty neexistují. Instruktorem by měl snažit

vyvážit protichůdné požadavky a hledat střední cestu vhodnou pro konkrétní situaci.

Čin pramení nikoli z myšlenky, ale z ochoty k odpovědnosti. (G. M. Trevelyan)

Odpovědnost. Jako instruktoři máme v rukách velkou odpovědnost, především za bezpečnost účastníků, kteří přesně nevědí, do čeho jdou, a přesto nám důvěřují. Kolektivní odpovědnost nefunguje, proto ji musíme co nejjasněji rozdělit mezi členy instruktorského týmu. Každý člen musí přijmout odpovědnost za svoje úkoly. Ochoť účastníků vzít na sebe odpovědnost za vlastní rozhodování a konání je jedno z možných témat zážitkových akcí. Ochoť instruktorů nést odpovědnost je naprostou nutností.

Spojit se je začátek, zůstat pohromadě je pokrok, pracovat společně je úspěch. (H. Ford)

Spolupráce. Spolupráce s ostatními je náročná. Ti druzí neplní úkoly, zapomenou sirky, zašantročí hábity, spotřebují barvy nachystané na další hru a ještě sní všechno jídlo ke svačině. I přes všechny nesnáze stojí týmová práce za námahu. Žádný tým nefunguje sám od sebe, ale už s trochou snahy o spolupráci začne celek „šlapat“ líc, než by kterýkoli z jednotlivců dokázal sám. Nápady se kombinují a dovednosti doplňují.

Spolupráce s ostatními nejen umožňuje pořádat akce, které by jednotlivci nezvládli, ale také nás velmi obohacuje. Učíme se přitom měkkým dovednostem ještě intenzivněji než účastníci akcí. Učíme se neodsuzovat odlišnost druhých lidí, ale přijímat ji a oceňovat. Na zážitkových akcích většinou spolupracujeme s lidmi různých zájmů a odborností. Dostáváme jedinečnou šanci se vzájemně inspirovat a předávat si různé pohledy na svět.

Aby spolupráce dobře fungovala, každý člen týmu má mít svá práva a povinnosti a vymezenou roli, kterou je schopen přijmout. Současně musíme akceptovat fakt, že role jsou dynamické. V každém týmu hrajeme trochu jinou roli a tomu přizpůsobujeme své chování. Role se mění také v běhu času – je čas dělat pomocníka, čas převzít vedení a také čas předat akci dalším a ustoupit do pozadí.

Dobrodružství jsou jenom nesnáze správně umístěné. Nesnáze jsou jenom dobrodružství špatně umístěné. (G. K. Chesterton)

Dobrodružství. Necht' jsou akce dobrodružstvím nejen pro účastníky, ale i pro nás instruktory. Zkoušíme nové věci, experimentujeme. Neupadneme do rutiny. Pořádání akce má pro nás být vždy výzvou. Pokud před akcí nejsme nervózní a napnutí, jak všechno dopadne, něco není v pořádku. Nebojme se

zkoušet nové věci i v případě, že stávající podoba akce je účastnický úspěšná. Dobrodružství jako učební metoda je dobré nejen pro účastníky, ale i pro instruktory.

Největší radost přináší nikoli znalosti, ale proces učení, nikoli vlastnictví, ale proces získávání. (K. F. Gauss)

Radost. Akce může mít sebelepší cíle, dramaturgii a přípravu, ale bez radosti a nadšení to nikdy nebude ono. Na akci bychom se měli těšit, neměli bychom ji organizovat pouze ze zvyku. Účastníci si rutiny totiž vždycky všimnou. Nadšení a entuziasmus instruktorů dodá programu šmrnc, naopak otrávenost instruktora snadno pokazí i dobrou hru. Dělejte akce, které baví nás samotné. Z takových budou mít radost nejen účastníci, ale i my sami.

Nápady jsou jako králíci. Dostanete jich pár, naučíte se je zoládat a za chvíli jich máte tučet. (J. Steinbeck)

Nápady. Originální nápady jsou větrem do našich plachet. Jsou zdrojem radosti a dobrodružství pro účastníky i instruktory. Ženou nás do nových akcí i poté, co jsme si popáté řekli, že s tím končíme. Dávají nám energii vydržet i u méně záživných částí příprav. Nápady jsou velmi cenným zdrojem a podle toho s nimi zacházíme. Pečlivě všechny zachytíme, uchováváme je v peřínkách (papírových nebo dnes už častěji elektronických), necháváme je dozrát a ve správný čas jim dáme prostor pro rozlet.

Jestliže budete dělat to co vždycky – vždycky dostanete jen to, co už jste měli. (neznámý autor)

Otevřené oči. Vnímejme knihy, filmy, výstavy, reklamy a zprávy očima instruktora. Co všechno lze využít jako námět na akci či hru? Všímejme si zajímavých předmětů a míst. Podívejme se na svoje studium nebo práci očima instruktora. Určitě se ledacos z každodenní rutiny dá využít, často stačí jen otevřít oči a podívat se na věci z netradičního úhlu.

Žij, jako bys měl zítra umřít. Uč se, jako bys měl žít věčně. (M. Gándhí)

Rozvoj. Dobrý instruktor nikdy neustrne na místě. Stále se učme. Přemýšlejme o úspěších i neúspěších. Nezoufejme kvůli chybám. Jediná opravdová chyba je ta, ze které se nepoučíme. A ti nejchytřejší se učí i z chyb ostatních. Právě tak je však důležité všimnout si, co se povedlo, nám i ostatním. Přemýšlejme nejen o svých nedostacích, ale hlavně o svých darech a o tom, jak je rozvinout. Času nemáme neomezeně, proto nenecháme svůj rozvoj náhodě. Uvažujme nad

tím, co bychom se chtěli naučit a v čem se zlepšit. A občas se nezapomeňme podívat na cestu, kterou už jsme ušli, a těšit se z ní.

Age, quod agis. Co děláš, dělej pořádně. (latinské přísloví)

Výdrž. Instruktorský adept se může po prolisťování této příručky trochu vyděsit, co vše by měl zvládat. Není třeba zoufat, většinu dovedností se člověk naučí za pochodu. Při přípravě akcí postupně získáváme zkušenosti, se kterými všechno jde čím dál lépe. Pak už není tolik potřeba hodiny listovat knížkami, stačí zalovit v paměti, nemusíme chystat vše do úplného detailu, drobnosti už jsme schopni improvizovat. Zkušenosti však nikde nekoupíme. Získat je lze jedině výměnou za výdrž.

Výdrž potřebují i ostřílení instruktoři vlcí s dlouholetými zkušenostmi. Jsou chvíle, kdy už máme všeho po krk – třeba den před začátkem akce, když doděláváme několik věcí současně a k tomu se nám kupí řada školních či pracovních povinností; nebo po dlouho připravované akci, která se nepovedla a účastníci jsou naštvaní; v šest hodin ráno, když jsme celí rozlámaní z předchozích dnů a máme jít chystat jakousi ranní hru. Takové chvíle potkají každého. Kdo ale zatne zuby a vydrží, vždy najde perlu na dně.

Ten, kdo bude žít pro druhé, bude mít velké potíže, jež mu však budou připadat nepatrné. Ten, kdo bude žít pro sebe, bude mít malé potíže, jež mu však budou připadat obrovské. (W. R. Inge)

Odměna. Pořádání zážitkových akcí není žádná instantní cesta ke štěstí. Jsou ale chvíle, které za tu námahu stojí – například když účastník na konci akce řekne: „Doufal jsem, že akce bude zajímavá a zábavná, ale ona mě také donutila trochu se zamyslet nad svým životem.“; když v menze u vedlejšího stolu lidé zaujatě rozebírají akci, kterou jsme pořádali; když účastníci stojí na nádraží, nesměle přeshlapují a nikomu se nechce domů; když odrostlý puberták nostalgicky vzpomíná, jak ho ovlivnila hra, kterou jsme uváděli před dvěma lety na táboře. Všímejme si takových okamžiků – jsou odměnou, která nejen potěší, ale také dá sílu pokračovat.

Dřív jsem byl trochu domýšlivý, ale teď už jsem dokonalejší. (folklor)

Pokora. Organizování zážitkových akcí je složité. Pracujeme s lidmi a přitom jim pořádně nerozumíme. Snažíme se ovlivnit jejich pohled na sebe a na svět během pouhého týdne. Používáme metody, o kterých ani pořádně nevíme, proč fungují. Nesklozujeme k přílišnému sebevědomí, k pocitu, že všemu rozumíme a víme, jak bude vše probíhat. Díváme se na účastníky i na to, co prožívají, vždy s úctou.

Všechno bychom přece měli dělat tak, jako by šlo o budoucnost světa. A ono tak trochu o ni vlastně jde. (V. Havel)

Ambice. Budme pokorní, nepodceňujme však svoje možnosti. Připravujeme akce pečlivě, hrajme si s detaily, nebudme příliš domýšliví ohledně toho, co se dá zvládnout během pár dní. To však neznamená, že bychom neměli mít vysoké cíle. Volme si důležité dlouhodobé cíle a systematicky na nich pracujeme. Ať děláme cokoli, nezapomínejme, že máme šanci ovlivnit budoucnost. Budoucnost účastníků, nás samých i světa.

Literatura

Jak bylo zmíněno v úvodu, tato kniha-příručka dává přehled různých oblastí a vybírá z nich to nejdůležitější. Následující komentovaný výčet obsahuje knihy, které jdou víc do hloubky. Jejich seznam rozhodně není vyčerpávající, jde o subjektivní výběr toho nejužitečnějšího.



Metodika

Hora, P. a kol. *Prázdniny se slehačkou*. Mladá fronta, Praha 1984.

Jedna z prvních knih určená organizátorům prázdninových akcí pro dospělou. Vymezuje základy zážitkové pedagogiky a dramaturgie prázdninových akcí, detailně popisuje uvádění pohybových her a pořadů. Ačkoliv vyšla před třídvaceti lety, je stále jednou z nejlepších knih pro organizátory akcí pro odrůstající a dospělé. K sehnání pouze v knihovnách.

Holec, O. a kol. *Instruktorův slabičár*. 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 akcí, zdravotní a historie akcí v přírodě.

Pike, G., Selby, D. *Globalní výchova*. Grada, Praha 1994.

Prezentace nového směru výuky, který klade důraz na ucelený (holistický) pohled na svět spíše než na redukcionistický rozklad na jednotlivé předměty, na spolupráci spíše než soutěživost, na schopnosti spíše než na znalosti. Vedle teoretického zdůvodnění daného přístupu obsahuje desítky konkrétních aktivit. Zájímavá inspirace nejen pro učitele, ale i pro všechny organizátory akcí v přírodě.

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).

Martin, A., Franc, D., Zounková, D. *Učení zážitkem a hrou. Praktická příručka instruktora*. Computer Press, Brno 2007.

Aktuální metodická příručka čerpající ze zkušeností Prázdninové školy Lipnice. Vychází z anglické verze „Outdoor and Experiential Learning: An Holistic Approach and Creative Approach to Programme Design“, která představila v zahraničí český přístup k zážitkové pedagogice.

Reitmayerová, E., Broumová, V. *Cílená zpětná vazba*. Portál, Praha 2007. Kniha se zabývá vedením a uváděním reflexe. Kromě metodických rad obsahuje také popis víc než 80 technik reflexe.

Časopis Gymnazion. Prázdninová škola Lipnice, Praha.

Časopis pro zážitkovou pedagogiku. Částečně akademický časopis, který se zabývá základy zážitkové pedagogiky. Kromě teorie a obecné metodiky obsahuje i popisy konkrétních programů a mnoho inspirace.

Hry

Pro přehlednost jsou knihy o hrách rozděleny dle zaměření na dospělé a děti. Toto rozdělení je však zjednodušující, obě kategorie jsou úzce provázány.

Hry pro dospívající a dospělé

Zapletal, M., ed. *Zlatý fond her*. Mladá fronta, Praha 1990. Revidované vydání Portál, Praha 2002. (v textu odkazováno jako ZF I)

Hrkal, J., Hanuš, R., ed. *Zlatý fond her II*. Portál, Praha 1998. (v textu odkazováno jako ZF II)

Zounková, D., ed. *Zlatý fond her III*. Portál, Praha 2007.

Sbírký her pro dospělé z prázdninové školy Lipnice. Jde o rozsáhlé, pracované hry, vhodné pro zkušenější instruktory. Ač jsou hry prvotně určeny dospělým, mnoho z nich lze hrát i s „otrkávanými“ dětmi. Mnohé

z uvedených her patří mezi klasiku zážitkových akcí. Použitý formát popisu se stal standardem pro popis rozsáhlejších her.

Instruktoři Brno. *Fond her: 52 nejlepších her z akcí a kurzů*. Computer Press, Brno 2007. (v textu odkazováno jako IFH)

Kniha podobného stylu jako Zlaté fondy, tentokrát od brněnské organizace.

Neuman, J. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*. Portál, Praha 1998. (v textu odkazováno jako DHCP)

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.

Bakalář, E. *I dospělí si mohou hrát*. Pressfoto, Praha 1987.

Bakalář, E. *Psychohry*. Mladá fronta, Praha 1989.

Společenské hry s psychologickou tematikou pro dospívající a dospělé. Hry jsou určeny pro hraní v místnosti a většinou mají formu testů s ne-tradičními otázkami a netradičním průběhem. Autor vydal ještě několik dalších knih s podobným tématem.

Hanzl, T., Pelánek, R., Výborný, O. *Šifry a hry s nimi*. Portál, Praha 2007.

Kniha popisuje využití šifer v minulosti i při šifrovacích hrách. Rozebírá principy šifer a obsahuje velkou sbírku inspirativních příkladů. Jedna kapitola je věnována organizaci velkých šifrovacích her.

Hry pro děti

Zapletal, M. *Velká encyklopedie her (Hry v přírodě, Hry v klubovně, Hry na hřišti a v 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, jejichž uvedení je většinou jednoduché. Výborné pro začínající instruktory dětských oddílů. Ovšem inspiraci v tomto rozsáhlém díle mohou nalézt i zkušení organizátoři akcí pro dospělé.

Pike, G., Selby, D. *Cvičení a hry pro globální výchovu 1, 2*. Portál, Praha 2000.

Doplnění knihy *Globální výchova* o další konkrétní aktivity. Rozděleno do tematicky laděných kapitol (například životní prostředí, zdraví, budoucnost, technologie). Zajímavé hry i dobrá inspirace pro rozsáhlejší programové bloky / akce.

Chour, J. *Receptář her*. Portál, Praha 2000.

Kniha určená vedoucím dětských oddílů zaměřená převážně na přípravu a organizování celotáborových her. Obsahuje metodické rady, náměty na zajímavé etapy i rozbor konkrétní celotáborové hry.

Bartůněk, D. *Kniha her a činností v klubovně i venku*. Portál, Praha 2002.

Sbírka konkrétních námětů vhodná pro začínající instruktory dětských oddílů. Na jednom místě tu lze najít soubor her, popisy tvořivých aktivit, náměty pro činnosti v přírodě, stručnou polní kuchařku, základní šifry i několik velkých her.

Pelánek, R. *Sbírka her oddílů Delfini a Kasiopa I, II*. Mravenec, Brno 2001.

Sbírka her ze všech oblastí (nejen) pro dětské oddíly. Vhodné pro začínající instruktory.

Korvasová, H., Máchal, A. *Hrajeme si na přírodu*. Institut dětí a mládeže, Praha 1991.

Drobné hry s ekologickou tematikou zaměřené na pochopení přírodních principů.

Neuman, J. a kol. *Hry do kapsy I–X*. Portál, Praha 2003–2005.

Série knih kapesního formátu se stručně popsanými drobnými hrami.

Knihy zaměřené na jeden typ her

Neuman, J., Brtník, J. *Zimní hry na sněhu i bez něj*. Portál, Praha 1999.

Neuman, J. *Dobrodružné hry v tělocvičně*. Portál, Praha 2001.

Mazal, F. *Polybové hry a hraní*. Hanex, Olomouc 2000.

Hickson. *Dramatické a akční hry*. Portál, Praha 2000.

Portmannová, R. *Hry pro posílení psychické odolnosti*. Portál, Praha 2001.

Šímanovský, Z. *Hry pro zvládání agreseivity a neklidu*. Portál, Praha 2002.

Hopp, S., Hopp, H., Kabel, J. *Sociálně psychologické hry pro dospívající*. Portál, Praha 2001.

Angiolino a kol. *Hry s kamínky, mincemi, telefonními kartami...*. Portál, Praha 2001.

Houser, P. *Hry se slovy a jazykem*. Portál, Praha 2002.

Angiolino, A. *Hry s čtverečkovým papírem a tužkou*. Portál, Praha 2000.

Zapletal, M. *Velká kniha deskových her*. Mladá fronta, Praha 1991.

Mandelková, M. *Logické hádanky a jak je řešit*. Portál, Praha 2000.

Miller, B. C. *Teambuilding – 50 krátkých aktivit*. Computer Press, Brno 2007.

Činčera, J. a kol. *Hry a výchova k trvale udržitelnému rozvoji*. Brontosaurus, Praha 1996.

Sporty

O většině sportů existují specializované knihy. Zde zmíníme pouze dvě knihy o lanových překážkách, protože tato oblast má úzkou souvislost se zážitkovými akcemi, a jednu přehledovou knihu.

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

Kniha obsahuje spoustu námětů na samostatné lanové překážky i na komplexní překážkové dráhy. Najdete v ní rady ke konstrukci překážkových areálů, základy lezeckého výcviku a hry pro lezecký výcvik.

Hanuš, R., Hrkal, J. *Lanové překážky a lanové dráhy*. Hanex, Olomouc 1999.

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

Zimmerová, R. (editor). *Netradiční sportovní činnosti*. Portál, Praha 2001.

Kniha popisuje několik netradičních sportovních činností (například inline bruslení, žonglování, judo, balanční cvičení) spolu s popisem metod díky jejich uvádění.

Turistika

Seton, E. T. *Kniha lesní moudrosti*. Olympia, Praha 1991.

Kniha, která dala základ skautskému, zálesáckému a tábornickému hnutí.

Zkoušky uvedené v této knize tvoří stále základ zkoušek hnutí Woodcraft. 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 pro začínající instruktory pracující s dětskými turistickými oddíly.

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.

Kubeš, V. *Malá tábornická encyklopedie*. Albatros, Praha 2000.

Soubor základních turistických znalostí a dovedností v encyklopedické formě. Rozčleněno na tematické kapitoly, například o vybavení, tábornických dovednostech, zdravotově, poznávání přírody.

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 použitelná ani užitečná. Možná inspirace, jak zajímavě prezentovat tábornické dovednosti (nejen) mladším klukům.

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.

Inspirativní materiály

Rozličné materiály, které se netýkají vždy přímo zážitkových akcí, mohou se však hodit pro inspiraci.

Dones oleň a zvířezís. Mladá fronta, Praha 1983.

Soubor původních reportáží redaktorů Mladého světa z víkendových a prázdninových her v přírodě. Staré, ale stále inspirující.

Nevrlý, M. *Karpatské hry*. Skauting, Liberec 1992.

Malá knížka o velkých životních radostech. Nejde o klasické hry, spíš o povídky o pobytu v přírodě, „životní hry“. Poutavá četba. Vhodné jako motivační texty, večerníčky nebo četba během putování.

Cílek, V. *Krjiny vnitřní a vnější*. Dokořán, Praha 2002.

Sbírka textů o krajině a jejím vnímání. Může posloužit jako dobrá motivace a inspirace pro putování krajinou.

Kohák, E. *Člověk, dobro a zlo*. Ježek, Praha 1993.

Kohák, E. *Zelená svatozář*. Slon, Praha 1998.

Kohák, E. *Svoboda, svědomí, soužití*. Slon, Praha 2004.

Volná trilogie o etice a filozofii. Knihy mohou posloužit jako podnět k zamyslení o smyslu a cílech zážitkových akcí a také jako zdroj témat a námětů.

Instruktorské sebevzdělávání

Zde je uvedeno několik knih, které nesouvisí nutně přímo se zážitkovými akcemi, ale mají úzký vztah k instruktorské činnosti.

Zahrádková, E. *Teambuilding – cesta k efektivní spolupráci*. Portál, Praha 2005.

Kniha se zabývá fungováním týmů, spoluprací, skupinovou dynamikou.

Zaměřuje se na budování týmů a na rozvoj spolupráce, mimo jiné i prostřednictvím zážitkových akcí.

Plamínek, J. *Sebeřízení*. Grada, Praha 2004.

Plamínek, J. *Vedení lidí, týmů a firem*. Grada, Praha 2005.

Plamínek, J. *Tajenství motivace*. Grada, Praha 2007.

Stručné, výstižné a dobře organizované knihy, které se zabývají psychologii osobnosti, řízením vlastního času, vedením týmů, motivováním lidí a souvisejícími oblastmi. Psáno pro managery, ale většina obsahu je přímo aplikovatelná i pro instruktory zážitkových akcí.

Maisel, E. *Trénink kreativity*. Portál, Praha 2002.

Inspirativní náměty pro rozvoj vlastní kreativity.

Buzan, T. *Mentální mapování*. Portál, Praha 2007.

Popis „moderní“ techniky pro uspořádání myšlenek.

Navazující knihy autora

Doplnění v rámci elektronické verze: Po vydání původní tištěné verze Příručky instruktora jsem vydal několik navazujících knih, které mohou posloužit jako inspirace či podkladové materiály při přípravě zážitkových akcí.

Pelánek, R. *Zážitkové výukové programy*. Portál, Praha 2010. Elektronická verze dostupná na <https://radekpelanek.cz/>.

Kniha detailně popisuje několik větších zážitkových pořadů.

Pelánek, R. *Hlavolamikon*. Computer Press, Praha 2014.

Kniha nabízí přehled různých typů hlavolamů, logických úloh, šifer a hádanek. Obsahuje mnoho konkrétních zadání odstupňovaných podle obtížnosti. Může posloužit například při přípravě dílčích stanovišť ve větších hrách.

Pelánek, R. *Šifry pro děti*. Edika, Praha 2017.

Více než 100 šifer, velká část z nich je použitelná i s mladšími dětmi, několik závěrečných může trochu potrápit i dospělé.

Zdroje na internetu

Stránky organizací zabývajících se zážitkovou pedagogikou:

- *Prázdninová škola Lipnice* – www.psl.cz
- *Instruktoři Brno* – www.instruktori.cz
- *Hnutí Brontosaurus* – www.brontosaurus.cz
- *Hnutí GO!* – www.hnuti-go.cz
- *Velký vůz* – www.velkyvuz.cz
- *Užitečný život* – www.uzitecny-zivot.cz
- *Štúdio zážitku* – www.outwardbound.sk
- *Asociace turistických oddílů mládeže* – www.a-tom.cz
- *Skaut* – www.skaut.cz
- *Pionýr* – www.pionyr.cz

Internetové databáze her:

- *WikiHerka* – herka.deka.cz (v textu odkazováno jako WH)
- Poznámka ke elektronické verzi (2023): Tyto stránky již nejsou dostupné. Vážní zájemci o detaily k hrám zmíněným v textu a internetové archeologové mohou popisy her dopátrat pomocí castování v čase – služby „Wayback Machine“ (<http://web.archive.org/>).
- *Projekt Hra* – www.hra.cz
- *Hranostaj* – www.hranostaj.cz

A Kontrolní otázky

Na následující otázky je užitečné si během přípravy a uvádění akce odpovédět – ať už kolektivně v celém týmu, nebo alespoň individuálně každý pro sebe.

Před akcí

- Komu je akce určena?
- Jaké jsou její cíle a téma? Prolíná se akcí příběh?
- Proč akci organizujeme?
- Je složení týmu vhodné? Chybí nám někdo? Je v týmu někdo „navíc“, někdo, kdo nemá žádné uplatnění?
- Kdo tomu šéfuje?
- Jsou rozděleny garance všech důležitých úkolů? Má každý v týmu něco na starosti?
- Jaký bude rozpočet? Kde se akce bude konat? Jakým způsobem se bude stravovat?
- Jaký je účel jednotlivých her?
- Naplňují hry cíle akce?
- Je program pestrý a vyrovnaný?
- Má akce vrchol?
- Bude nás to bavit?

Na akci

- Probíhá akce podle plánu? V čem se liší realita od očekávání? Proč?
- Jaký je psychický a fyzický stav účastníků?
- Jaký je psychický a fyzický stav instruktorů?
- Jaká je nálada ve skupině? V jaké fázi skupinové dynamiky se nachází?
- Kdo jsou outsidersi? Jak je můžeme zapojit?
- Kdo jsou dominantní postavy?
- Probíhá komunikace v instruktorském týmu dobře? Není potřeba si něco vyříkat?

Po akci

- Splnila akce vytyčené cíle?
- Jaké mají z akce dojmy členové týmu? Jaké jsou dojmy ze spolupráce týmu?
- Jak se akce líbila účastníkům? Byla pro účastníky přínosná?
- Co se povedlo a co se nepovedlo?
- Co bychom mohli zlepšit?
- Co bychom mohli předat ostatním? Jsou z akce výstupy, které by stály za zapsání, archivování?
- Byla akce plně uzavřena (finance, vrácení materiálu)?
- Bude další ročník, pokračování? Bude ho organizovat stejný tým? Pokud ne, jakým způsobem se uskuteční obměna týmu?