

D-3. Teorie hry

"Hra je, milí přátelé, vážná věc. Když si náhodou hrajete na požár, nedělejte z toho strhávání psů! To, prosím, nikdy. Berte hru vážně!"

L. Aškenázy

VÝZNAM A PODSTATY HRY

- Co je to vlastně hra a proč si lidé hrají? No to je přece jasné! Hra je ..., no hra je ..., prostě hra.
- Vida, tak jasné to zas přece není. Víme, že hra je nějaká činnost, kterou lidé dělají pro zábavu a potěšení. Ale to je trochu málo. Pro zábavu a potěšení je možné dělat spoustu věcí a není to vždycky hra.
- Co je to hra? Kus života nanečisto, fenomén, který nás může unést do netušených krajín našich představ, chvíle odpoutání od reálných problémů, čas prožívání TADY a TEĎ. Místo našich sociálních kontaktů i doteků se sebou samými.
- Dobrá hra balancuje na hranici hry a skutečnosti. Vytváří prostředí, v němž je radost se pustit do hry, protože ta se pak stává skutečností. A právě tady musíme být, abychom si mohli ještě hrát, ale přitom brát hru vážně a dokázat se z ní něco naučit. Právě proto legendy, kostýmy, hudba, osvětlení, atmosféra, tolik věcí, na které bychom neměli nezapomenout. Vytváření hry je práce alchymisty, který hledá, přemýšlí o vazbách a souvislostech mezi jednotlivými prvky, provazuje pravidla, domýšlí rizika. Na nic nesmí zapomenout. Uvádět hru, to je pak práce pečlivého lékárníka, který se drží předepsaného postupu, ale dle potřeby a věku pacienta, se znalostí všech působících složek, může namíchat lektvar i mírně odlišný. I on ví, že v jistém množství je něco léčivé, ale ve větším už škodlivé.
- Prvním důležitým aspektem je skutečnost, že hra umožňuje cvičit dovednosti potřebné pro skutečný život. Cvičí tělo i ducha. Rozvíjí rychlost, obratnost, sílu, vytrvalost a nervosvalovou koordinaci. Zdokonaluje postřeh, bystří smysly. Obnovuje psychické i fyzické síly. Je jednou z nejučinnějších forem rekreace.
- Dává možnost rozletu tvůrčí fantazii, mění denní sny ve skutečnost. Umožňuje jedinci sociální kontakt. Ve hře se stává plnoprávným členem i slabší, nesmělý člověk. Hra dává možnost seberealizace. Často



se stává i účinnou formou psychoterapie. Umožňuje odreagování, vybití přebytku životní energie, nebo ji naopak probouzí.

- Dalším pozitivním rysem hry jsou pravidla. Do nedokonalého a zmateného světa vnáší dokonalost, byť dočasnou a omezenou. Hra vytváří specifický řád a vyžaduje jeho bezpodmínečné dodržování. Každá odchylka od řádu hry kazí, znehodnocuje ji. Jakmile jsou pravidla hry narušena, svět hry se hroutí. Proto je velmi nutné dbát na to, aby byla pravidla formulována předem dostatečně jasně a jednoznačně. V průběhu hry a po jejím skončení již nesmí být měněna, upravována ani doplňována.
- Na otázku, co je tedy hra, můžeme odpovědět velmi krátce: Hra je nedílným prostředkem výchovy člověka. Je špatným vychovatelem ten, který tento prostředek ve své výchovatské praxi opomíjí.

VÝBĚR HRY - VZNIK HRY

„Všechno bychom přece měli dělat tak, jako by šlo o budoucnost světa.

A ono tak trochu o ní vlastně jde.“

Václav Havel

1. Hra, která existuje, kterou osobně znáte

To je nejsnazší varianta, ale neusnete na vavřínech – doporučuji všechno znovu připravit, přezkontrolovat materiál, vše dostatečně předem vysvětlit všem organizátorům, kteří budou se hrou pomáhat. Pozor, žádná hra není dvakrát stejná. Hru ovlivní každá osobnost, která do ní vstoupí, jiné počasí, jiní účastníci – jejich zkušenosti, prostředí, nálada, denní doba... Buďte pružní, vyžaduje-li to situace. A pokud se chyba stane, raději ji přiznejte a jděte dál.

2. Hra, kterou neznáte, a přesto ji chcete uvést

Tady vše záleží na dokonalosti popisu a vaší schopnosti si věci představit. Pokud není vše v popisu hry průhledné a jasné, vytvořte si hru sami znovu tak, abyste ji dokonale pochopili, měla logiku a cíl, který chcete nebo od ní očekáváte. Možná bude stejná jako její předloha, vy ji ale budete rozumět a ovládat. Vždy zvažte zasazení hry v celém scénáři, nalaďení a okamžité potřeby skupiny. Pokud vám nějaký aspekt hry nevyhovuje, lze se pokusit hru upravit.

3. Úprava hry - nové varianty

„Člověk se plně projeví, teprve když měří své síly s nějakou překážkou.“

(A.S.Exupéry)

Drobná úprava dokáže hodně a může zásadně změnit celý průběh i cíl hry. Právě proto k tomu nelze přistupovat lehkově. Každou změnu je nutné odsimulovat v hlavě nebo s tužkou a papírem a uvědomit si všechny možné důsledky a rizika. Hru lze zjednodušovat (krátit, rušit omezení), zesložitovat (přidávat omezení – ve způsobu pohybu hráčů, ve využití – nevyužití smyslů, v rozšíření či omezení hracího prostoru, přidání možností komunikace mezi hráči, její omezení), přidávat celé nové sekce hry (výroba pomůcek, kostýmů před hrou, ev. přestávka uprostřed hry atd.), zaměňovat čas uvedení – noc, den, měnit počet lidí ve skupině atd.

Pozor na:

- nežádoucí změnu smyslu hry (držet se cíle),
- nesoulad původních a nových pravidel,
- přílišnou složitost – zjednodušení,
- otevření nečekaných cest pro obcházení pravidel a nejednoznačnosti,
- prodloužení herní doby, či ovlivnění časových intervalů ve hře.

V zásadě platí: můžete udělat cokoli, pokud víte proč, dovedete si představit všechny možné důsledky toho, co vaše změna přináší a jste na ně připraveni. Nedomyšlený geniální nápad těsně před začátkem hry může mít nakonec katastrofální následky.

4. Hra, kterou tvoříte

Tisícimílová cesta začíná prvním krokem. (taoistické rčení)

Na začátku může být inspirace nějakou předlohou, téma nebo nápad, ale také potřeba určitého typu hry – hra na odbourání bariér, zlepšení komunikace, spolupráce, rozvoj skupinové tvořivosti, ale i na procvičení vzorečků z fyziky, rovnic z chemie, panovníků na našem území.

Je-li první „potřeba“, mějte ji v hlavě a zkoumejte podněty, nechejte se inspirovat, nechejte přijít nápad. Je-li to opačně, stačí jen pole nápadu smysluplně využít a nezamotat se příliš v detailech své předlohy.



Inspiraci hledejte v prostředí, kde žijete. Ale i v minulosti a budoucnosti. Naučte se vytvářet hry jako reakci na problémy dnešních mladých lidí. Krofťe své představy a očekávání. Stále platí, že vy děláte hru pro účastníky a nikoliv že oni hrají hru kvůli vám.

Vzdorujte zaběhanému rutinérství při uvádění známých her.

Učte se ze svých her. Dělejte zpětná ohlednutí se svým pracovním týmem a vylepšujte, kde se dá. Vložte do hry svoji energii a radost z tvorby, teprve pak prožijete plnou radost z jejího průběhu.

ZÁKLADNÍ PRAVIDLA PŘI UVÁDĚNÍ HER

„Považovat pravidla za hotovou hru, je totéž jako pokládat myšlenku za skutek.“ (P. Hora)

Umění nadchnout pro hru, dobře ji vysvětlit a zahrát nebývá samozřejmostí. Zkusme se nyní zamyslet, na co je třeba dávat pozor.

1. Zařazení hry do akce

„Najdi cíl, prostředky budou následovat.“ (M. Gándhí)

- a) Zvažte výchovný záměr, věkovou kategorii, pohlaví, její složení, herní zkušenost účastníků a jejich počet (je hra přiměřeně náročná? Příliš dlouhá – krátká? Hodí se téma hry?).
- b) Zvažte potřeby skupiny v danou chvíli.
 - večer – je větší únava, při pasivitě ztráta pozornosti, usínání,
 - ráno – dostatek energie pro pohyb, prostor pro zvláštní překvapení při probouzení,
 - po obědě – pomalý rozjezd k přemýšlení a pohybu,
 - na začátku akce – a „rozjezdové“ – iniciační hry, spíše kratší, s cílem vzájemného poznání, rozvoje důvěry,
 - ke konci akce – všichni se znají lépe, hry by měly gradovat či rozvíjet již absolvované,
 - po fyzické námaze – únava, vhodná klasická či jiná aktivní relaxace – tvořivost, komunikace, jiná forma pohybu,
 - po hře „xy“ – tady, už musí pracovat zkušenost a důvtip – kam se předchozí hrou účastníci dostanou – zda to bude euforie či krize a

co musí následovat poté, abychom navázali nebo úmyslně převodli pozornost jiným směrem.

- prostředí, roční období
 - délku trvání hry,
 - fyzické a psychické zatížení,
- c) Uvědomte si své zdroje (Jaké jsou vaše zkušenosti? Kolik máte k ruce organizátorů? Jaké je prostředí, materiál, čas pro hru?).

2. Uvedení hry a realizace, motivace:

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

Mějme na paměti, že hra je především svobodným jednáním. Chceme-li po někom, aby si hrál, nemůžeme jej do hry nutit nebo jej přesvědčovat, musíme jej zaujmout. Mnoho herních aktivit působí na nezasvěceného diváka jako konání bláhové či pošetilé, teprve příběh, legenda mu dává smysl. Nezáleží jen na tom, co v úvodu hry říkáme, ale i na tom, jak to říkáme. Jde nám o to účastníky společně naladit a nadchnout je pro to, co se bude dít dál.

- legenda předčítaná, povídaná, přehrávaná,
- forma dramatického výstupu,
- osobní příklad organizátora – ukázka,
- různé navození atmosféry startu (světový pohár, cirkus, ...),
- sám atraktivní název hry (Stalker, Africká královna, ...),
- výzdoba prostředí, kulisy, kostýmy,
- „dospělá motivace“ – motivace k samostatnému dosažení cíle, převzetí zodpovědnosti.
- vlastní nadšení

3. Pravidla

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

Pravidlům musíte rozumět vy – jako organizátor a stejně tak všichni, kdo vám pomáhají (nechte si od nich hru „rozcupovat“ všetečnými dotazy – pomůže vám to odstranit slabá místa a zbytek si sami ujasníte tak, abyste mohli odpovídat na dotazy účastníků),



- vykládejte stručně, jasně, přesvědčivě, mluvíme hlasitě, povzbudivě
- využijte papír a fix, ukázky, příklady, zakreslenou trať nebo i pravidla psaná, pravidla rozdáme každému hráči do ruky...)
- dodržujte logickou posloupnost – začněte tím, o co ve hře půjde, čím hra začíná a končí a postupujte k větším detailům hry, umožňujícím taktiku, risk, body navíc..., složitější pravidla opakujeme,
- nezapomeňte na prostor na dotazy a je-li hra složitější i na čas na rozmyšlenou a strategii,
- pozor – dlouhý a nejasný výklad složitých pravidel účastníky snadno otráví a demotivuje.
- upozorňujeme na kritická místa ve hře,
- Nezapomeneme ohraničit hrací prostor, ZAČÁTEK A KONEC.

Není-li hra záměrně postavena na změně pravidel, nemělo by k tomu v průběhu hry docházet. Tedy alespoň tam, kde měníme na úkor hrajících. Rozumné zkrácení trati může být naopak vítanou úlevou.

Regulovat hru v průběhu se vyplatí především u her soutěžních. Jde o herní pravidlo, které dává každému hráči až do poslední chvíle naději na úspěch. (Např. při hře Paříž - Dakar, která spočívá v týmovém kutálení těžké pneumatiky, byl použit následující regulativní mechanismus: Aby se nestalo, že v případě slabšího družstva vznikne ke konci závodu nepřekonatelný několikaminutový náskok, byla trať rozdělena na několik různě náročných úseků. Po každém neúspěšném úseku byla tedy nová šance na vítězství.)

4. Rozdělení hráčů, losování

Předem je nutné vědět, jaké skupiny jsou žádoucí. O co ve hře půjde a jaký má cíl. Rozdělení by mělo být dobře nachystané předem a proběhnout rychle. Variant jsou tisíce, proto jen rozdělení dle stupňů volnosti, kterou s ohledem na aktivitu zvolíme:

- velmi volné – nechat to na nich (pro spontánní, tvořivé aktivity), jak se mají rádi,
- volnější – vybereme vedoucí jedince (nemusí to být ti nejsilnější) a jim necháme volbu,
- náhodné, ale rovnoměrné – losováním (ev. losováním muži – ženy zvlášť),

- přesně řízené (nalepením symbolu na záda, určením družstev atd.) – tak, jak to hra potřebuje – aby se znali, neznali, měli rádi nebo neměli rádi (podklady pro rozdělení lze získat předchozím průzkumem pozitivních a negativních zpětných vazeb).

5. Čas na strategii a domluvu – je-li nutné

Zde je i čas na kontrolu, zda je hra a všichni organizátoři připraveni k odstartování.

6. Start hry a průběh

„Mysl není nádoba k naplnění, ale oheň k zapálení.“ (Plutarchos)

Někdy bývá velkým problémem odhadnout délku hry, zvláště pokud jde o její premiéru. Existují dva způsoby, jak předejít situaci, že se nám hra protáhne třeba na dvojnásobek:

- Zahrajte si hru předem v úzkém kruhu svých přátel
- Zahrajte si hru modelově na papíře, kde jednotlivé hráče představují např. špendlíky. Zapisujte si dílčí časy jednotlivých úseků a potom je sečtěte.

Bud'te neustále v obrazu hry, sledujte fyzický i psychický stav hráčů, bud'te neustále ve střehu – připraveni povzbudit hráče, či jakkoliv zasáhnout (z důvodů bezpečnosti atd.),

Zacházejte s hráči jako se svými partnery, bud'te připraveni přidat svou pomocnou ruku a zapojit se do dění, je-li třeba (u týmu, který s něčím neúměrně zápolí, nabral příliš velkou ztrátu atd.),

Hlídejte čas, ev. hlaste mezičasy, stav v průběhu, udržujte atmosféru, Ochraňujte dodržování pravidel.

U některých typů her je i nutné, abyste hráli společně s ostatními.

7. Konec hry, závěr

Každá hra potřebuje jiný čas k doznění. Zvažujte, představujte si stav a pocit, v jakém se nacházejí účastníci. Vyčerpaným dejte dříve napít či deku, dopřejte sprchu a pak teprve jděte k výsledkům. Vyhlásit nejlepší ano, ale nezapomenout na individuální výkony ostatních (výsledky vyhlášíme jednoznačně od posledních k nejlepším), zdůraznění průběhu a různých aspektů – spolupráce, pomoc, ev. obcházení pravidel. Někdy není třeba vyhlášovat vůbec. Stačí se jen ohlédnout za pocity z prů-



běhu, individuální spokojeností z výsledku. Někdy je dobré nechat pocity doznít, jindy je vhodnější spíše „uzavřít a odseknout“, aby nedošlo k zanoření do nežádoucí hloubky (tzn. zařadit něco svižného, větracího, kolektivního...). Ale to skutečně záleží na okolnostech. Při velkých ovacích lze využít i „televizní reportéry“, „novináře“, reflektory (rozdáváme případné odměny).

Za hrou, která chce něco naučit a nezanechat témata otevřená, by mělo vždy následovat review – zpětné ohlédnutí všech pohromadě nebo v malých skupinách.

Je výhodná u všech typů her. Vyžadujeme od hráčů hodnocení, chtějme znát jejich názory a pocity, buďme vděční za každý postřeh a buďme v této fázi ke hře kritičtí. Nejde jen o to vychytat "mouchy" v pravidlech. Je třeba především sledovat, jestli nám někde po cestě nevypřchal cíl a smysl hry a jestli hra ve hráčích nezanechala nějaký traumatický dojem.

BEZPEČNOST PŘI HRÁCH

„V určitém okamžiku se z každého náčiní stává kladivo.“ (Murphyho zákony)

Většina náročných her v sobě skrývá nebezpečí různých úrazů - tělesných i duševních. Rizikům se zcela vyhnout nelze. Je nutné je však minimalizovat na nejmenší možnou míru. Připomeňme si, co je třeba mít v této souvislosti na paměti.

- zvážit náročnost hry a fyzické i duševní dispozice hráčů,
- „postavit“ hru co nejbezpečněji, upozornit hráče na pravidlo „bezpečnost především“ a na možné problémy (kořeny na cestě atd.),
- rozcvičení, protažení, přiměřené oblečení (zima, příliš slunce...),
- dostatek organizátorů, zajišťujících bezpečnost (přeběhy silnic, trvalý průvodce...),
- první pomoc v dosahu (lékárničku), ev. auto, spojení s lidmi,
- překontrolujte krizová místa (lanové překážky atd.), ev. se přepjte těch, kdo je připravovali,
- sledujte účastníky v průběhu hry i po ní (po fyzické, ale i psychické stránce),
- dodržte pravidlo dobrovolnosti účasti ve hře, ev. odstoupení z různých důvodů,

- u komunikativních a zpětnovazebních her, které jdou „více na tělo“ nepodceňte možnost duševního traumatu, oživení psychického otřesu z minulosti atd.

FORMY HER

Kdo chce zapalovat, musí sám hořet. (přísloví)

V následující části charakterizujeme jednotlivé formy her dle obecné definice zapojení účastníků ve hře. Stručně vystihneme podstatné znaky a hlavní obecné rysy hry.

1. Iniciativní hry

Řadíme sem různé seznamovací hry, hry na změnu atmosféry, navození důvěry... Úvodní a rozechřívací aktivity, které mají několik důležitých účelů:

- pomáhají vzájemnému poznání účastníků,
- pomáhají vytvořit uvolněnou atmosféru, ve které se rozplyne napětí a která účastníkům umožní překonat běžné komunikační bariéry, odložit obranné mechanismy a rozvinout prostředí důvěry (ochota poznávat cizí přání, pocity, úhly pohledu, chápání a hodnoty, volně se ptát),
- podporují rozvoj spolupráce a vzájemných vztahů.

2. Simulační hry

Využívá simulovaného prostředí a atmosféry k vstupu účastníka do určité sociální role. Ta je určena především k tréninku specifických dovedností k řešení situace v reálném prostředí.

3. Inscenační hry

Hry, v nichž účastník rozvíjí svou vlastní osobnost a zároveň poznává své vlastní limity a možnosti.

4. Diskusní hry

Hry, kde se diskutuje, ve dvojicích nebo ve větších skupinách. Jejich hlavním cílem je přispět k dobrému řečnickému projevu a schopnosti reflexe, empatie apod. Řadíme sem různé druhy diskusí.



5. Dramatické hry - hry s rolemi

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

Skupiny a jedinci v nich vstupují do konkrétní role, střetávají se svými motivy, potřebami, přáními, cíli a vytvářejí tak děj. Tyto role mohou být buď přiděleny, nebo postupně vyplývají z dění hry a míru s jakou účastník do role vstupuje si určuje on sám.

6. Kooperativní hry

Hry postavené na spolupráci skupiny, schopnosti nazírat na věci jiným pohledem.

7. Závody, soutěže, turnaje

„Je lepší opotřebovat se, než zrezivět.“ (D. Diderot)

V těchto programech jde o dosažení co nejlepšího výkonu dle daných pravidel.

8. Relaxace, programy na rozvoj představivosti

Programy, jež vedou k uvolnění účastníků a k rozvoji volné fantazie.

9. Tvořivé programy

Do této oblasti mohou být zařazeny různé dílny, ateliéry, představení, výstavy atd. Vše, kde je účastník postaven do role tvůrců a stimulován k tvůrčím řešením.

Etapové hry

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

Etapová hra tvoří jeden ze zajímavých možných prvků programu tábora. Vnáší do programu dynamiku a pestrost, zároveň má však sjednocující efekt. Umožňuje vést program v jistém duchu či atmosféře. Stává se výraznou motivací pro ostatní činnosti.

Její výchovný efekt je nesporný. Podobně jako ostatní hry cvičí tělesné i duševní dovednosti, intenzivně umožňuje prožít pevný řád, jistá pravidla, jejichž čestným dodržováním lze dojít úspěchu a obdivu. Zvláště tento aspekt je pro výchovu v dnešní společnosti plně podvodů a intrik nesmírně důležitý.

Struktura etapové hry bývá značně rozmanitá. Může do sebe pojímat různě rozsáhlou oblast činností na táboře. Často propojuje osobní bodování, skupinové zápolení, nácvik a prověřování různých dovedností, tvůrčí činnost, dodržování denního řádu, etickou výchovu atd.

Uveďme si nyní, jaké jsou základní charakteristické prvky etapové hry.

1. LEGENDA

Legenda neboli námět celé hry je nesmírně důležitá. Motivuje jednotlivé části a vtahuje hráče do dějových souvislostí. Proto by měla být dostatečně zajímavá. Stává se jím často nějaká dobrodružná, morálně hodnotná kniha či příběh. Mezi úspěšné knihy, které se staly námětem mnohých etapových her, patří: O. Batlička: Rájem i peklem, Na vlnách odvahy a dobrodružství; J. Werne: Tajuplný ostrov, Dvacet tisíc mil pod mořem; Den trfidů; K. May: Poklad Inků; J. Foglar: Alvarez,...; H. Sienkiewicz: Pouští a pralesem; Tolkien: Pán prstenů; dále jsou v oblibě různé indiánské příběhy, historické romány a dokonce i bible.

2. PROSTŘEDÍ

Legenda nás vždy přivádí do určitého období, prostředí, životního stylu, jeho hodnot atd. V praxi se to projeví tím, že se z hráčů alespoň na chvíli stávají indiáni, rytíři, cestovatelé, westmeni, námořníci, kosmonauti, horolezci, Řekové, Izraelité...

3. ZÁKLADNÍ PRINCIP HRY

Spočívá v několika na sebe navazujících etapách. Propojuje je společná legenda, která je na začátku každé etapy připomenuta – přečtením krátkého úryvku, dramatickým zpracováním ap. Následuje hra, činnost nebo jiná aktivita mající k legendě nějaký vztah, navozující týmovou spolupráci družstva (přepravování ohně, výroba nádob z jílu, vaření, přenášení raněného, přelánění potoku, štafetový běh, piráti, atd.).

Bývá pravidlem, že úvodní a závěrečné etapě se věnuje speciální pozornost. Úvodní musí hráče nadchnout, sjednotit, maximálně motivovat. Je jí vlastní obřadnost, efektnost, hluboký zážitek. Často se k tomu využívá



prvního dne, prvního soumraku, první noci. Po první etapě by měla být zřejmá všechna pravidla a rozdělení hráčů do družstev.

Závěrečná etapa musí hráče odměnit za jejich vytrvalost, poctivost a nadšení. Nejlépe na dvou úrovních: jednotlivce i jednotlivá družstva. Je známá jako „pokladovka“ – rozhodující honba za pokladem podle map, šifer, zpráv, azimutu... po stanovištích s různými úkoly.

4. PLÁN ETAPOVÉ HRY

Úzce souvisí s celkovými pravidly etapové hry. Graficky znázorňuje úspěšnost jednotlivých družstev, jejich postup (vzdálenost cesty k pokladu, velikost zabraného území, počet potopených lodí, množství koní, dobytka, zbraní, délku postavené železnice, osvobozená města atd.). Pro jeho důležitost bychom neměli šetřit ani barvami ani velikostí.

Hrací plán může být v zásadě dvojí:

- **SPOLEČNÝ** Je využíván všemi hráči současně. Je vhodný, má-li se po sobě vystřídat nejvýše 6 - 8 hráčů, nebo družstev.
- **INDIVIDUÁLNÍ** Každý hráč má svůj vlastní, tak aby mohli všichni „táhnout“ nezávisle na sobě.

S posunem na hracím plánu existuje ještě jedna varianta. Tzv. automatický postup. Provádí ho vedoucí hry mimo hlavní program na základě získaných bodů. Hráči se účastní pouze tehdy, je-li potřeba jejich rozhodnutí (např. na křižovatce nebo při úkolu).

Dále je třeba rozhodnout, jaký druh činnosti budou hráči na plánu provozovat. Z tohoto pohledu je možno uvažovat o plánu:

- **CESTOVNÍM** - Úkolem hráče je dosažení určitého cíle.
- **LINIOVÝ** - Hráči postupují po linii, jež se může větvit, ale vede stále k jednomu cíli. Cesta může být zpestřena různými úkoly. Podoba může být i komplikovanější, např. v době války v Perském zálivu byl pro účely hry „Hon na Saddáma“ vytvořen plán Bagdádu tvořený sítí linií ulic.
- **PLOŠNÝ** - Plocha plánu je rozdělena na pole či body, po kterých hráč postupuje. Je rozhodnutím každého, jakou trasu zvolí. Postup je určen stupněm obtížnosti jednotlivých polí (např. les, řeka, skály...).
- **BUDOVACÍM** - Úkolem hráče je získat, obsadit určitá pole a stanoveným způsobem je zhodnotit.
- **SESTAVOVACÍM** - Úkolem hráče je sestavit z dílčích prvků celek (text zprávy, bludiště, mapu...).

5. POZNÁMKY K PRAVIDLŮM ETAPOVÉ HRY

V žádném případě nelze dát jednotný návrh pravidel etapových her. Každá hra má svá specifika.

Je vcelku zřejmé, že pravidla musí být přizpůsobena chápání hráčů. Jsou-li hráči starší, je vhodné do pravidel zařadit potřebu jisté taktické úvahy. Výsledek pak už nebude záviset pouze na množství získaných bodů, ale i schopnosti taktického myšlení.

V souvislosti s pravidly bych se chtěl zmínit o možnosti zavedení proměnlivé veličiny, jež souvisí s taktickým prvkem ve hře. Umožňuje moderátorům hry v pravý okamžik zvrátit celkový průběh i pořadí. Lze tak oficiálně pomoci těm, kteří příliš zaostávají. Zvlášť výhodné je zařadit proměnlivou veličinu před poslední rozhodující etapou, která se tak stává více dramatickou.

Náplň etapové hry: Bývá častým jevem, že tvůrce etapové hry má v zápalu inspirace snahu zařadit do ní co možná nejvíce činností, her a jiných aktivit. Celý tábor se tak zúží na jednu velkou hru, kde získat body je možné za všechno, včetně účasti na mši svaté. Myslím, že tento přístup není výchovný. Jednak jím omezujeme pestrost programu, jednak se potlačuje přirozená dobrovolnost a vítězí „byznys“ – vše se přepočítává na body, peníze, kupóny, políčka atd.

Na druhé straně je dobré, aby účastníci byli co nejvíce prosáknuti pozitivními hodnotami tématiky dané etapové hry (statečnost, odvaha, upřímnost, pokora, láska k přírodě atd.). Může se tak dařit formou slůvek, tématů, četbou, písněmi, pokřiky, hesly...

Hry s rolemi

Jestliže budete dělat to, co vždycky – vždycky dostanete jen to, co už jste měli.

(neznámý autor)

Tyto aktivity mohou pomoci lidem pochopit lépe ostatní i jejich vlastní chování, vyzkoušet si způsoby, jak je případně změnit. Při hrách s rolemi zkoumají účastníci situaci z pohledu zúčastněných. Klíčovým slovem je zde prozkoumávání. Hry s rolemi jsou přínosnější pro ty, kteří se přímo účastní, než pro diváky. Tím se liší například od hraní divadla, kde jde o to pobavit obecenstvo.



Role instruktora - Ti, kteří chtějí hry s rolemi zahrnout do svého programu, nemusí být divadelními odborníky ani terapeutů. Nicméně v této technice je zapotřebí jistá sebedůvěra a též citlivost k potřebám a případným obavám ve skupině.

Mnoho lidí se hrám s rolemi instinktivně vyhýbá, což je často důsledkem neobratně vedených aktivit, kterých se účastnili v minulosti. Jiní mají strach z „předvádění se“ nebo se domnívají, že hry s rolemi vyžadují herecké dovednosti. Úkolem instruktora je pomoci skupině vidět hru s rolemi ne jako ohrožení, ale jakožto výzvu, kterou mohou zvládnout. Když aktivitu představujete skupině, začněte několika rozehrávacími cvičeními. První role ať jsou velmi jednoduché, sami se též zapojte.

Dobrym začátkem může být „dramatizace“ skupinové diskuse, např.:
... podívejme se třeba na nějaké způsoby, jak se lidé mohou vyhnout tomu, aby byli zataženi do sporu. ... já teď půjdu po kruhu a každému řeknu něco, co by ho mohlo naštvat, třeba „Musíš pořád nosit tyhle úděsné šaty?“ Zkuste reagovat tak, abyste situaci uklidnili, ale nesnažte se pouze vycouvat...

Jakmile si účastníci navyknou na takovouto improvizaci, posuňte se k přesněji definovaným situacím, a použijte i volně koncipované scénáře, bude-li třeba. Postupně pokračujte méně strukturovanými improvizacemi. Je důležité, abyste si byli vědomi omezení vaší skupiny i vašich vlastních. Každý, kdo se bude účastnit, si potřebuje vybudovat důvěru v ostatní dříve, než se pustí do situací, které by mohl pociťovat jako ohrožující.

Výtěžnost her

„Daruješ-li člověku rybu, nakrmíš ho na jeden den. Naučíš-li ho lovit, dáš mu potravu na celý život.“ (příслови)

V okamžiku, kdy jsme uvedli hru, můžeme z jejího průběhu leccos „vytěžít“. Máme na mysli tedy to, co se účastníci měli možnost ve hře naučit, k čemu je daný program dovedl nebo co se stalo. Tak můžeme rozlišit dva základní přínosy:

a) Cíl hry, výchovný záměr

Základní přínos hry např. rozvoj fyzické zdatnosti – síly, rychlosti, rozvoj tvořivého myšlení; procvičení týmové spolupráce; prověření nějakého učiva, slovní zásoby, atd. Je to záměr, pro který hru stavíme a vytváříme, tento cíl především hráči naleznou a setkají se s ním ve formě řešení problémů a úkolů. Hrou tak hráči buďto získávají nebo ověřují různé dovednosti, znalosti.

b) Druhá rovina hry

Tento potenciál hry je již „skrytější“. Je nutné si ho všimnout. Jedná se o to, jak hra probíhala, o její proces. Jaké se zde např. vyskytly role, problémy, řešení konfliktů nebo problémů, jak fungoval jednotlivec nebo tým. Jsou to věci, které se odehrávají vždy a jsou pozorovatelné především nezávislým pozorovatelem, který z nich může leccos vyčíst; skupina nebo jednotlivec se jimi v průběhu programu nezabývá, je to to, co normálně děláme, jak se chováme, vyjadřujeme, reagujeme, pracujeme. Je to ta část, ze které se můžeme velice poučit, ale musíme dostat buď zpětnou vazbu nebo pomocí facilitace se k těmto momentům vrátit, uvědomit si je a následně se z nich poučit. Od pozorovatele, který dává zpětnou vazbu nebo facilituje, to vyžaduje zkušenost, dobré pozorovací schopnosti, znalost zásad zpětné vazby, facilitační dovednosti, empatii, psychologické znalosti.

Při metodě, kterou využívá PŠL se hry stavějí s přihlédnutím na oba potenciály. Nezáleží pouze na tom, co daná aktivita rozvíjí či prohlubuje, ale také na tom, co se děje při procesu. Hru můžeme uvést buď se záměrem jedné, druhé nebo obou rovin zároveň. V případě, kdy se zaměříme na druhou rovinu, můžeme účastníkům zadat jakoukoliv maličkost a především věnujeme pozornost tomu, jak tato drobníčka probíhá. Čím je pozorovatel pozornější a vnímavější k dění ve skupině, tím dokáže z každé situace vytěžit větší množství podstatných věcí, které mohou napomoci k efektivnějšímu jednání, spolupráci, učení, atd.

Pro příklad nemusíme chodit daleko. Stačí vzít jednoduchou hru, třeba pexeso. Hra, která má jednoznačně za cíl rozvoj paměti. Tuto dovednost velmi rádi procvičují malé děti a jsou v ní téměř vždy nepřekonatelné. Ale hned se přesuneme k druhé rovině, v které se může vyskytnout rodič nebo i pedagog. Stačí pečlivě vnímat, jak dítě hru prožívá a jak se chová. Je dítě tiché nebo velmi živé, organizuje práci ostatním nebo si

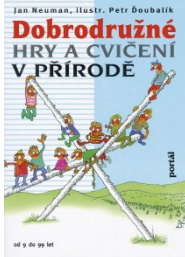
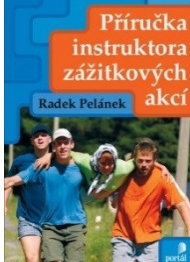

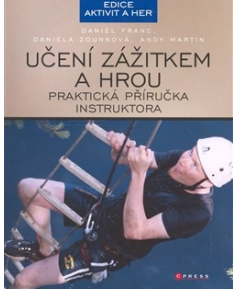


hraje samo pro sebe? V okamžiku, kdy něco vypočítáme, můžeme se ptát, proč se tak chová, co ho vede k tomu, že podvádí nebo se vzteká. Ve hře, kde hrají hráči ve skupině, se dále ještě připojuje obrovská oblast skupinové dynamiky, která je také velice podnětná a důležitá.

Zpracoval Mgr. Jaroslav Trávníček, SDB



Doporučené knihy:

	<p>Dobrodružné hry a cvičení v přírodě</p> <p>Důraz na spolupráci, vzájemný kontakt, důvěru a řešení problémů. Hry seznamovací, kontaktní, soutěživé, rozvíjející vzájemnou důvěru, orientované na řešení problémů, ekohry, dramatizace zážitků a závěrečné ceremoniály pomáhají z pobytu v přírodě vytěžit přínosné a nezapomenutelné zážitky.</p>
	<p>Příručka instruktora zážitkových akcí</p> <p>Praktická příručka vysvětluje základy zážitkové pedagogiky, dramaturgii akcí a metodologii uvádění her. Přináší přehled různých typů programů a jejich specifik, důraz je kladen na systematicčnost, přehlednost a snadné vyhledávání námětů.</p>
	<p>Cílená zpětná vazba</p> <p>Kniha podrobně seznamuje s cílenou zpětnou vazbou a to prakticky, na konkrétních případech, včetně rozboru problémových situací a přehledu teoretických základů. Ukazuje, jak může být cílená zpětná vazba přínosná jak pro instruktora, učitele, trenéra, supervizora, tak pro účastníky.</p>
	<p>Učení zážitkem a hrou</p> <p>Vzdělávání zážitkem má několik základních charakteristik, mezi něž patří například snaha o osobní rozvoj, prvek dobrodružství, které nemusí mít nutně povahu fyzické zátěže, jistou míru nejistoty a přijímání rizik, element výzvy a reflexe, zasazení do neobvyklého prostředí, přítomnost her, využití metafor a rozborů proběhlých aktivit.</p>



Zlatý fond her I, II, III a IV

Nejznámější a nejúspěšnější hry pro dospívající a dospělé, které vznikly na kurzech Prázdninové školy Lipnice. Silné osobnostní prožitky rozvíjejí sebedůvěru, zlepšují komunikaci, spolupráci, tvořivost a zodpovědnost účastníků, zvyšují jejich citlivost pro přírodní a sociální prostředí.



Velká encyklopedie her v přírodě, v klubovně, na hřišti, v tělocvičně, na vsi a ve městě...

Nejlepší a nejzajímavější dětské hry z celého světa. Autor se v tomto díle zaměřuje na hry: na louce, v lese, v klubovně, ve zvláštním prostředí a na dlouhodobé hry. Kniha je určena vedoucím dětských kolektivů.

Odkaz na dobré internetové stránky:



www.hranostaj.cz

Nejen skautské hry. Uživateli tvořená sbírka her.