

Organizace a zajištění her a dalších činností

Úvod

Hry, soutěže, předávání tábornických znalostí a podobné aktivity jsou hlavní náplní většiny akcí, které oddíl pořádá. Hry a soutěže mají v oddíle své výrazné místo z několika důvodů:

- Hry výrazně napomáhají udržení pozornosti a zvýšení koncentrace.
- Odstraňují přetlak v dětech, snižují přebytek energie, odčerpávají agresivitu, zklidňují (což je v naší uspěchané době zvláště cenné) a odstraňují stres (ze školy...).
- Jsou výborným rozptýlením po namáhavém soustředění se na něco vážného (těžkého), jsou vítaným oživením pro tělo, které zaměstnávalo jen hlavu a maximálně ruce, které si psaly poznámky.
- Zahání nudu, tu častou nevítanou společníci volných chvil.
- Velkým přínosem her je jejich socializační funkce. Díky hrám se lidé nejen socializují, ale hra také významně napomáhá jejich integraci do společenství, neboť díky skutečnosti, že hra je „jako kdyby“, se lidé zbavují zábran a projevují se tací, jací jsou. To vede k lepšímu poznání se a ke sbližování všech zúčastněných. Díky tomu i jedinec daleko lépe pronikne do skupiny a začlení se do ní. To platí zejména pro nováčky, kteří přijdou do dorostu.
- Soutěživé a hlavně dramatické hry rozvíjejí fantazii, která je často u dětí tlumena stereotypem masmédií.
- Hry upravují sebevědomí, což je v době různých komplexů velmi cenné. Hra, díky srovnání se s druhými, umožňuje nahlédnout do sebe sama, odhadnout své schopnosti a zařadit se na to správné místo na škále úspěšnosti.
- Kolektivní, skupinové hry napomáhají tvorbě kolektivu, jsou „výrobem“ atmosféry. Díky společným zážitkům se utužuje, stmeluje kolektiv a vytváří se vědomí společenství.
- Při hrách se zažívají nejen slzy a smutek, ale hlavně mnoho radosti a legrace.
- Některé hry jsou i nenápadnými nevtíravými učitelkami. Například při některých hrách se naučíme něco z historie. Jsou i jiné hry, kdy nás jejich úvodní moto zavádí do neznámých krajů a přibližuje nám život a zvyky v těchto místech.
- Hry přinášejí i dobrodružství, příjemný pocit „bání se“, mravenčení a následnou radost z překonání onoho strachu.
- Skupinkové hry by nemohly existovat bez vzájemné komunikace členů skupinky. Pomáhají tak komunikaci k lepší efektivitě a prohlubují interakci uvnitř skupinky - zapojují i málo spontánně aktivní děti. Díky dramatickým hrám (například převrácení rolí předposlední den našeho tábora) se děti učí poznávat i dospělé role a tak se připravují na svou vlastní dospělost.
- Hry však také přinášejí sociální nerovnost. Proto je zapotřebí velmi citlivě vybírat vhodné hry pro kolektivy jakýchkoli dětí, nebo mládeže. Je zapotřebí přinášet různé druhy her, umožňující být v nadřazené (vítězné) pozici pokaždé někomu jinému, i když v tom pochopitelně nelze zaručit stoprocentní spolehlivost. Další potřebnou věcí je patřičně chválit (vyslovovat uznání, pohladit) ty, kteří dosáhli ve hře nečekaných výsledků – překonali nejen obecné mínění o svých schopnostech, ale leckdy i své vlastní mínění; a naopak vyslovit naději do budoucna pro ty, kteří

se příliš neumístili. To je i úkol pro naše další působení.¹

Hlavním faktorem úspěchu akce je dobrá příprava. Kvalitní příprava by měla zahrnovat:

- Rozdělení úkolů, většinu akcí připravuje více než jeden vedoucí. Při rozdělování úkolů využijte individuálních schopností jednotlivců, umělecký nadaný vedoucí nakreslí mapu, zručný řemeslník připraví rekvizity, kreativní jedinec vymyslí hry.
- Ke stanoveným úkolům je potřeba přiřadit termíny a provádět průběžnou kontrolu plnění úkolů, bez kontroly a určení termínu jsou úkoly často odkládány na poslední chvíli a v lepším případě plněny ve spěchu před akcí, v horším případě nejsou splněny vůbec.
- Přípravu rekvizit, rekvizity a další materiál musí být zajištěn před začátkem akce, je zbytečné ztrácet čas na akci přípravou rekvizit, které jsme mohli připravit v klidu doma.
- Přípravu alternativ, pokud je program závislý na vnějších vlivech (počasí, doprava...), musíme před začátkem akce připravit dostatečné množství náhradního programu pro případ špatného počasí. V případě cestování je potřeba zjistit dostatečné množství alternativních spojů.
- Přípravu časového harmonogramu. Hry a jiné aktivity nelze kombinovat libovolně. Po vzdělávací části by měla následovat zábavná hra, po klidné hře hra akčnější, po sedavé hra pohybová. Střídáním různých druhů aktivit se snáze udrží pozornost a zájem.

Při přípravě programu je vhodné dodržovat několik rad, které v budoucnu zajistí urychlení přípravy akce a zaručí Vám, že Vás nezaskočí žádná situace:

- Obecně platí, že více je lepší než méně. Pokud připravíte na akci více programu, než se spotřebuje, můžete využít nespotřebovaný program na další akci.
- Dešťový program připravujte zodpovědně a v dostatečném množství, jeden kvalitně připravený dešťový program na celou akci Vám může vydržet celý rok.
- Hry si zapisujte do deníčku i s krátkým popisem pravidel. Po několika akcích získáte slušný soubor her, pro vyplnění nejedné volné chvíle, po několika letech bude pro Vás tento deník neocenitelným pomocníkem pro přípravu programu. Nespolehejte na paměť, hry tam sice uloženy jsou, ale v pravý okamžik si na tu správnou málokdy vzpomenete. V deníku je dobré si hry tematicky rozdělit.

Při přípravě a realizaci her je důležité dbát šesti základních faktorů, které ovlivňují úspěch, jsou to lidé, čas, pravidla, prostředí, bezpečnost a motivace.

¹ Pokorný, Š., 1997, Vstup, kdo chceš, je otevřeno, str. 82-83

Lidé

Každá hra potřebuje kromě pravidel, prostředí, motivace a dalších složek především lidi. Při organizaci a zajištění her se dají lidé rozdělit do dvou základních kategorií.

Organizátoři

Organizátoři her se na přípravě a průběhu podílejí ve dvou fázích. První fáze je vymyšlení nové hry, druhou fází je realizace námi vymyšlené nebo převzaté hry.

Pro vznik nové jednodušší hry si člověk často vystačí sám. Při přípravě úplně nové složitější hry je vhodné pracovat ve skupince. Prvotní nápad se totiž musí pořádně vybrousit a staré známé- „více hlav více ví“ platí i zde. Větší počet organizátorů, kteří připravují hru od narození až po dospělost má své výhody, např.:

- Nový pohled na pravidla, situace, které by jiného nenapadly.
- Rozvíjení vlastních nápadů dalšími členy týmu.
- Inspirace cizí myšlenkou, která může přinést úplně nový nápad.

Pro kreativní kolektivní výkon je vhodné vytvořit příjemnou atmosféru, kdy se členové týmu nebudou navzájem kritizovat, všechny nápady v klidu proberou a vše na čem se dohodnou si zapíší. Skupinka by neměla být příliš velká, ideální počet je 3-6 členů.

Při samotné realizaci her je potřeba organizátorů různá, někdy si vystačíte sami, jindy je potřeba více organizátorů než hráčů. Aby byl průběh hry zajištěn dostatečným počtem organizátorů, je potřeba řídit se několika pravidly:

- Před samotnou realizací hry je nutné si dobře spočítat, kolik organizátorů bude pro zdárný průběh potřeba.
- Je potřeba myslet na všechny role: rozhodčí, zapisovatel, kontrola na stanovišti, obránce území a mnoho dalších, ale i na přípravu materiálu a herního území. Je vhodné si napsat seznam všech potřebných rolí.
- Některé role je potřeba obsadit zkušeným vedoucím nebo instruktorem (rozhodčí), jinde postačí člen, který se nemůže hry zúčastnit (zapisovatel).
- U složitějších her nutno předem organizátory podrobně zasvětit do pravidel, aby nedocházelo k různému výkladu a nejasnostem v průběhu hry.
- Organizátory je potřeba si zajistit s dostatečným předstihem, na táboře nebo výpravě postačí večerní porada den před akcí, v průběhu roku je však vhodné shánět organizátory několik týdnů předem.
- U přípravy například většího turnaje nebo hry ve městě je vhodné si nechat účast potvrdit několik dní předem, pan neznámý nebo velký počet rozhodčích se několik hodin před akcí shánějí těžko.

Účastníci

Na účastníky je potřeba myslet už při vymyšlení nové nebo výběru převzaté hry. Hra, která zaujme téměř dospělé chlapce, nemusí být vhodná pro předškolní děti. A dospívající mládež na druhé straně neutáhnete na Křemílka a Vochoomůrku.

Při přípravě je nutné brát ohled na:

- Věk účastníků
- Počet účastníků
- Jejich předchozí herní zkušenosti
- Individuální schopnosti
- U některých her i na pohlaví

Při hrách na jednotlivce je potřeba zvolit spravedlivé rozdělení do kategorií. Někdy postačí kategorie dvě, někdy je nutné vytvořit kategorií třeba pět. Nejčastějším a v mnoha ohledech nejspravedlivějším kritériem je věk účastníka. Můžeme však zvolit i jiné, např. herní úroveň, počet let v oddíle, fyzickou zdatnost. Některé kritéria je však složité objektivně zhodnotit a určitě se setkáme s mnohým pocitem nespravedlnosti. Proto je vhodné zvolit kritérium, které je jednoznačně objektivně zhodnotitelné, a proto je věk nejčastěji používaným kritériem.

Při týmových soutěžích je nejjednodušší, pokud máme týmy rozdělené pro celoroční činnost – např. družiny apod.. Pokud však nastane situace, je potřeba rozdělit týmy tak, aby všechny měly přibližně stejnou naději na vítězství. Jinak jsou týmy již na začátku hry demotivované a nemají pro hru žádný zápal.

Čas

Příprava

Na přípravu her je potřeba stanovit si reálný časový plán. Některé hry typu schovky se dají připravit během pár minut, na složitější bojovky nebo orientační závod však budeme potřebovat i několik hodin. Plán je lepší lehce nadhodnotit, pokud hru připravíme v předstihu nic se neděje, pokud však hru nestihnáme připravit na čas, může nám to rozhodit celodenní plán.

Při plánování bychom měli vycházet s reálných zkušeností a pokud jsme podobnou hru ještě nepřipravovali, je lepší zvolit pesimističtější odhad. Pocit, že všechno půjde bez problému a rychle, je většinou mylný.

Průběh

Časové hledisko u průběhu her musíme zohlednit ve dvou situacích. První je délka hry nebo jednotlivého kola. Doba trvání by se měla volit s ohledem na zábavnost, fyzickou náročnost a možnost splnit cíl hry. Pozor je třeba dávat na zbytečné protahování her. Povedená hra nás může svádět k prodlužování a přidávání dalších a dalších kol. Platí však staré známé, že v nejlepším se má končit. Děti se budou těšit na další akci, kde se povedená hra bude znovu hrát, pokud však hru zbytečně prodlužujeme, může se z úžasné hry stát nudná ohraná odrhovačka. Stejně tak by se úspěšná hra neměla opakovat příliš často.

Další situace, kdy je třeba zohlednit časové hledisko, jsou soutěže turnajového typu. Existuje několik možností, jak turnaj zorganizovat a při výběru by měl být jedním z hlavních

kritérií čas. Pokud se jedná o turnaj čtyř družstev, je vcelku jedno, jestli zvolíme pavouka nebo tabulku každý s každým. Pokud je však účastníků třeba šestnáct, zvolená organizace turnaje už výrazně ovlivňuje délku turnaje.

Příklad 1: Máme k dispozici jedno hřiště každé, kolo trvá 3 minuty a je 16 účastníků:

- Každý s každým: 360 minut
- Klasický pavouk: 45 minut
- Základní skupiny po čtyřech, postupují první dva: 75 minut

Příklad 2: Máme k dispozici čtyři hřiště každé, kolo trvá 3 minuty a je 16 účastníků:

- Každý s každým: 90 minut
- Klasický pavouk: 15 minut
- Základní skupiny po čtyřech, postupují první dva: 27 minut

Z příkladů jde vidět, že pro každý turnaj se hodí jiná organizace. Zvolíme-li klasického pavouka, není potřeba stavět více hřišť. Délka trvání se zkrátí o pouhou půl hodinu, příprava tří dalších hřišť však pravděpodobně zabere podstatně víc času. Proto je nutné nad zvolenou organizací přemýšlet.

Vyhodnocení

Už při přípravě hry bychom měli myslet i na vyhodnocení. Pokud bude vyhodnocení časově velmi náročné, měli bychom zvážit jiný způsob, jak hru provést a zkrátit tak dobu potřebnou pro vyhodnocení. Výsledky soutěží a her by totiž v ideálním případě měly být známy bezprostředně po skončení. Čím je časová prodleva delší, tím z dětí víc vyprchává atmosféra a pocity hry. Výsledky by měli být známy nejpozději ten den, kdy se hra konala. Za 14 dnů už jsou všem výsledky v podstatě lhostejné.

Pravidla

Tvorba

Při tvorbě pravidel je dobré spolupracovat s více lidmi. Pravidla by měla pokrýt co největší množství herních situací, v ideálním případě všechny. A právě při generování všech možných situací, které se mohou ve hře objevit, jsou nápady kolegů k nezaplacení.

Pokud jsou pravidla rozsáhlejší, měla by se sepsat. Předejdete situaci, kdy na některé pravidlo úplně zapomenete, nebo ho při vysvětlování přeskočíte. Za každé porušení pravidla by měla být předem určená přiměřená sankce. Pravidla by měla být co nejjednodušeji formulována a srozumitelná.

Pravidla by měla být upravena na konkrétní situaci. Především musí být brán ohled na prostředí a složení hráčů.

Vysvětlení

Při vysvětlování pravidel musí být kladen důraz na srozumitelnost. Pravidla je vhodné vysvětlovat na konkrétních příkladech a herních situacích. Při vysvětlování pravidel se nesmí zapomenout na přesné prostorové a časové vymezení. Především prostorové vymezení musí být dostatečně jasné a to hlavně pokud se hra koná v novém terénu, který děti ještě neznají. Pokud je hra zahájena nebo ukončena signálem, musí být signál zmíněn předem.

Při vysvětlování pravidel musí být kladen důraz na bezpečnost. Hráče je dobré upozornit na možné nebezpečné situace. Pokud se v herním území nacházejí nebezpečná místa, děti je nutné na ně upozornit. Na konci je vhodné hráče upozornit, že jde stále jen o hru a zdraví jejich i spoluhráčů či soupeřů je důležitější než vítězství.

Znalost pravidel je vhodné si ověřit otázkami. Děti při vysvětlování neshazujeme, ale trpělivě jim pravidla vysvětlíme podruhé i potřetí. Diskuze na konci vysvětlování může přispět nejen k lepšímu pochopení pravidel, ale i k jejich úpravě. Některé dotazy můžou upozornit na situaci, kterou autoři vůbec neuvažovali a je nutné pro ni vytvořit nové pravidlo, nebo upravit stávající.

Prostředí

Každá hra potřebuje své prostředí. Správně zvolené prostředí dokáže hře dodat výbornou atmosféru, naopak nevhodné prostředí může hru zcela zkazit. Při přípravě programu si musíme předem ověřit, zda budeme mít pro hry vhodný terén. Za vhodným terénem se oplatí urazit nějakou minutku chůze navíc. Děti si určitě užijí atletický den lépe na upraveném hřišti, než na hrbolaté louce hned za táborem.

Ať se jedná o klubovnu nebo les, vždy je nutné dbát především bezpečnosti. Zajistit bezpečnost v klubovně obvykle nebývá problém. Prostory jsou uzpůsobené pravidelné činnosti a nebezpečí zde číhá minimum. Přesto je vhodné občas zkontrolovat stabilitu nábytku, především různých poliček a zavěšených skříněk. Pokud jsou v místnosti spotřebiče, zkontrolovat jejich stav a stav zásuvek a spínačů. Nebezpečí znamenají kamna a přímotopy a skleněné výplně. V klubovnách je nutné zakázat činnosti, které znamenají riziko pro zdraví dětí.

Pokud hru, soutěž, nebo turnaj organizujeme v tělocvičně, je důležité mít děti pod neustálým dozorem, nebezpečí zde číhá nespočet. Jestli pro hru využíváme tělocvičné nářadí, je potřeba předem odzkoušet jeho funkčnost a bezpečnost.

Při hrách v terénu je důležité si terén předem projít, a to i v případě, že zde hraje pravidelně každý rok. Od loňského tábora, nebo minulých výprav se toho mohlo hodně změnit. Nebezpečná místa je vhodné označit a hráče na ně upozornit. Terén by měl být volen tak, aby hráči nepodstupovali zbytečné riziko- každý terén je vhodný pro různý typ her. Je lepší udělat pár kroků navíc a dojít k vhodnému terénu, než hrát hru v naprosto nevyhovujícím terénu.

V případě nočních her vybíráme terén o to pečlivěji. Pokud je to možné, hraje noční hru v prostředí, které hráči dobře znají, se kterým měli možnost seznámit se v průběhu nějaké

aktivity za denního světla. Noční orientace v úplně neznámém prostoru je složitá i pro dospělého.

Motivace

Každou hru nebo soutěž je vhodné uvést krátkým příběhem, který navodí vhodnou atmosféru. Pro motivaci je dobré použít i různé rekvizity. Hra pak dostává úplně jinou atmosféru. Stačí několik drobností a stokrát hraná hra získá nový náboj. Při sepisování legendy je možné nechat se inspirovat knížkou, filmem, historickou událostí, či veselými historkami ze života oddílu. Klasickou bojovku, kdy je úkolem hráčů nasbírat co nejvíc lístečků ze stanovišť a nenechat se chytit obránci zná každý. Když k ní přidáme legendu o výbuchu Černobylu, místo lístečků uvaříme trochu škrobu, který představuje radioaktivní materiál a obránce navlečeme do bílých plášťů a uděláme z nich zmutované vědce, máme rázem úplně novou hru, která v hráčích zanechá jiný zážitek, než stokrát opakovaná bojovečka.

Bezpečnost

Hlavním pravidlem je zajistit dostatečný dozor a mít vždy rychlý přístup k lékárnice. Pro děti, které se zrovna neúčastní soutěže je potřeba vymyslet náhradní program, aby bez dozoru a zaměstnání nevyvádělo hlouposti. Každá hra by se měla hrát v prostředí, do kterého patří. Zranění se dá předcházet i kontrolou vhodného oblečení a obuvi.

Při činnosti v místnosti dále platí:

- Dávat pozor na kamna a přímotopy
- Dávat pozor na ostré hrany a skleněné výplně
- Nedovolit vyklánění z oken
- Dávat pozor na elektrické spotřebiče, zásuvky a spínače

Při činnosti v lese:

- Vymezit herní území, označit nebezpečná místa
- Oznámit svolávací signál
- Pozor na větvičky

Při nočních hrách:

- Hrát ve známém terénu, děti ho musí znát za denního světla
- Vybavit děti píšťalkou
- Hru začínat za tmy před večerkou nebo těsně po ní, dítě v polospánku neví co po něm chcete a může znovu usnout, nemají dostatečnou kontrolu nad svými pohyby

Při činnosti v tělocvičně:

- Používat pouze odzkoušené nářadí
- Dávat pozor na stav parket, případně kluzké parkety

- Míčové hry hrát pouze v tělocvičnách k tomu uzpůsobených (kryty oken a světel)

Při činnosti na hřišti:

- Zkontrolovat hřiště a odklidit kamení, sklo..

Úprava her

Každá hra se postupem času stává nudnou. Existují dvě možnosti, jak doplnit repertoár her. Buď vymyslíme, nebo najdeme hru zcela novou, nebo starou hru trošku upravíme. Hru můžeme v zásadě upravit třemi způsoby:

- Upravit pravidla
- Změnit prostředí
- Nový příběh a rekvizity

Změna pravidel může spočívat ve změně schopností hráčů, pravidel pro pohyb, změna počítání životů, možností je spousta a záleží jen na kreativité vedoucího.

Příklad: Bojovka s papírovými koulemi je ve všech oddílech praktikována často. Nabízí se změnit počet koulí, které může mít jeden hráč u sebe, možnost sbírání koulí ze země nebo úplně změnit způsob házení. Každý hráč dostane jen jednu kouli, ta bude omotaná provázkem a hráč ji bude mít přivázanou k tělu na šňůrce v délce cca 5 metrů. Tím se podstatně zkrátí dostřel a možnost dalšího hodu je až po přitáhnutí koule zpět. Samozřejmě se musí zvolit prostředí, kde nehrozí zamotání provázku do větviček.

Změna prostředí může hru ozvláštnit a udělat z ní hru úplně novou. Někdy se může jednat o docela drastickou změnu. Z klasické hry na papíře můžeme udělat zajímavou hru na louce nebo v lese.

Příklad: Lodě hrál každý. Stačí však hrát lodě v kruhu, kdy na Vás útočí hráč po pravici a Vy útočíte na hráče po levici nebo z deskové hry uděláte venkovní zábavu. Hrací plochu nakreslíte na velký balicí papír o rozměru 2x1 metr, necháte proti sobě hrát dvě družiny a oznamování zásahu bude probíhat pomocí cedulí a dalekohledu, jelikož družiny budou sedět na druhém konci louky nebo pomocí vysílaček. V družině bude probíhat diskuze, které políčko zvolit, boj o dalekohled, vysílačku nebo cedule. Z jednoduché hry se stane skutečný námořní souboj.

Možnosti zařazení nového příběhu nebo rekvizit byly popsány v motivaci.

Životy

Velké množství her se hraje na životy. Tento herní princip však v některých případech neplní svůj účel. Herní princip se dá více přiblížit realitě, kde každé zranění znamená ztrátu schopnosti, rychlosti nebo pohyblivosti. K takovým principům patří:

- S každým zásahem omezit počet kontrabandu, který hráč přenáší.

- Ztráta některé schopnosti – hráč na začátku dostane 4 schopnosti (přenášet kontraband, zabíjet protihráče, vykrádat hnízda soupeřů, bránit spoluhráče) a s každým zásahem jednu ztrácí.
- Omezit herní území, kde se může hráč pohybovat, s každým zásahem se může pohybovat v menším území.

Nejlepší možností je, pokud hráč nemůže předepsaný trest porušit - podvádět, omezit ho reálně. Například s každým zásahem je hráči ustříhnut kus slámky, v které má za úkol přenášet vodu. Každý zásah tak znamená reálné omezení jeho schopností, jeho slámka je kratší a může tedy přenášet méně vody.

Závěr

Na závěr malé shrnutí základních pravidel, které musí každý dobrý organizátor dodržovat:

- Hra musí být předem dobře naplánována, vedoucí musí vědět, kolik bude potřebovat organizátorů, jaký bude potřebovat materiál a rekvizity.
- Hru je nutné zvolit s ohledem na složení účastníků, prostředí a dalších okolností a těmto okolnostem ji přizpůsobit.
- Vedoucí musí stanovit pevná a srozumitelná pravidla, u složitějších her je sepsat
- Pravidla je vhodné vysvětlovat na konkrétních příkladech.
- Součástí pravidel musí být vymezení území, časového rámce, případně signály pro zahájení a ukončení hry.
- Po vysvětlení pravidel by měly následovat kontrolní dotazy, nebráníme se dotazům a diskuzi, někdy mohou přinést zajímavé postřehy.
- Důležitou součástí hry je motivace, použitím legendy a rekvizit vzbudíme větší zájem.
- Je důležité brát ohled na bezpečnost a děti před hrou o bezpečnosti poučit.

Literatura

Bartůněk, D. *Kniha her a činností v klubovně i venku*. 1. vydání, Praha: Portál, 2002, ISBN 80-7178-618-7

Chour, J. *Receptář her: náměty a návody pro vedoucí dětí a mládeže*, Praha, Portál 2000, 168 s., ISBN 80-7178-388-9

Neuman J. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*, 1. vydání, Praha. Portál 1998, ISBN 80-7178-218-1