

Klíče pro život

Organizace a zajištění her a dalších činností

Úvod

- Hlavní náplní většiny akcí:
 - hry,
 - soutěže,
 - předávání tábornických dovedností
- Hlavní faktor úspěchu:
 - dobrá příprava

Dobrá příprava

- Rozdělení úkolů
 - Program většinou nepřipravuje jeden člověk
- Stanovení termínů
 - Bez jasných termínů jsou úkoly odkládány na poslední chvíli
- Nezapomenout na materiál a rekvizity
 - Je zbytečné ztrácet čas přípravou rekvizit až na akci

Dobrá příprava

- Příprava alternativního programu
 - Myslet na všechny možnosti, především počasí (dešťový program)
- Příprava časového harmonogramu
 - Hry nelze kombinovat libovolně
 - Po sedavé pohybová
 - Po učení zábava
 - Po akčnější klidová

Několik rad pro úspěšnou přípravu

- Více je lepší než méně
 - Program, který nevyužijete nyní, použijete příště
- Dešťový program připravujte zodpovědně
 - Kvalitně připravený dešťový program může vydržet i rok
- Hry si zapisujte do deníčku i s krátkými pravidly
 - Za několik let získáte nepřebornou studnici inspirace

Na co při přípravě myslet

- Lidé
 - Organizátoři a účastníci
- Čas
 - Příprava, realizace, vyhodnocení
- Prostředí
- Bezpečnost
- Pravidla
- Motivace

Lidé - organizátoři

- Vytváření programu
 - U složitějších her dobré spolupracovat
 - Nový pohled na pravidla, situace, které by jiného nenapadly
 - Rozvíjení vlastních nápadů dalšími členy týmu
 - Inspirace cizí myšlenkou, která může přinést úplně nový nápad
 - Spolupráce v týmu 3-6 lidí
 - Příjemná atmosféra, vše řešit v klidu
 - Spolupráce založená na důvěře

Lidé - organizátoři

- Realizace programu
 - Zajistit v předstihu dostatečný počet organizátorů
 - Myslet na všechny role: rozhodčí, zapisovatel...
 - Někde potřeba zkušený vedoucí, jinde postačí starší člen
 - U větších akcí potvrdit účast několik dní předem

Lidé - účastníci

Dbát ohled na:

- Věk účastníku
- Počet účastníků
- Předchozí herní zkušenosti
- Individuální schopnosti
- Někdy i pohlaví

Lidé - účastníci

- Hry na jednotlivce
 - Snaha spravedlivě rozdělit do kategorií
 - Nejobektivnější věk účastníků
- Hry na družiny
 - Nejjednodušší je rozdělení v rámci celoroční činnosti
 - Pokud není celoroční rozdělení, rozdělit tak, aby měli přibližně stejnou naději na vítězství

Čas - příprava

- Stanovit si reálný časový plán
- Vycházet z předchozích zkušeností
- Lepší o 2 hodiny dříve, než o 10 minut později
- Nemyslet si, že vše půjde ideálně

Čas - průběh

- Délku volit s ohledem na
 - Fyzickou zdatnost
 - Zábavnost
 - Možnost splnění cíle hry
- Pozor an zbytečné protahování
 - Povedená hra k tomu může svádět
- V nejlepším se má končit
 - Hra se pak neomrzí a můžem jí za nedlouho zařadit znovu

Čas - průběh

- Turnaje – záleží na organizaci, předem promyslet
- **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

Čas - průběh

- **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
- Volba způsobu výrazně ovlivňuje délku turnaje

Čas - vyhodnocení

- Jednoduchý systém vyhodnocení
- Pokud je systém složitý a zdlouhavý, zkuste vymyslet nový
- Ideální znát a vyhlásit výsledky hned po hře
- Nejpozději v ten den, kdy se hra konala
- Za 14 dnů výsledky nikoho nezajímají

Pravidla - tvorba

- Pokrýt co nejvíce herních situací, ideálně všechny (dobré spolupracovat)
- Rozsáhlejší pravidla sepsat
- Porušení pravidel – předem známá přiměřená sankce
- Formulovat jednoduše a srozumitelně
- Přizpůsobit situaci a prostředí

Pravidla - vysvětlení

- Vykládat srozumitelně
- Na konkrétních příkladech
- Nezapomnout na přesné časové a prostorové vymezení
- Upozornit na bezpečnost, nebezpečná místa
- Kontrola pochopení pomocí otázek
- Trpělivě odpovídat na dotazy – můžou upozornit na chybu v pravidlech

Prostředí a bezpečnost

- Vždy je nutné brát ohled na bezpečnost
- Základní pravidlo: dozor a lékárníčka
- Náhradní program pro nezúčastněné
- Kontrolovat vhodné obutí a oblečení
- Za vhodným terénem urazit pár minut chůze navíc

Prostředí a bezpečnost

Při činnosti v klubovně:

- 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

Prostředí a bezpečnost

Při činnosti v lese:

- Vymezit herní území, označit nebezpečná místa
- Oznamit svolávací signál
- Dávat pozor na větvičky

Prostředí a bezpečnost

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

Prostředí a bezpečnost

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..

Motivace

- Hru uvést příběhem, scénkou
- Použití rekvizit
- Inspirace knížkou, filmem, příhodou z oddílu
- Dobrá motivace a požití rekvizit může ze staré hry udělat hru zcela novou

Motivace - porovnání

Bojovka v lese – bez příběhu

Obránci v běžném oblečení

Úkol - na sbírat co nejvíc lístečků

Bojovka v lese -
Výbuch Černobylu

Obránci v bílých pláštích – zmutovaní vědci

Úkol – na lžičce nasbírat co nejvíc uvařeného škrobu – jaderný odpad

Úprava her

- Upravit pravidla
- Změnit prostředí
- Nový příběh a rekvizity (Černobyl)

Úprava her - příklad

- Bojovka s papírovými koulemi
- Každý hráč dostane jen jednu kouli
- Ta je přivázaná na provázku k hráči
- Podstatně se změní dostřel a způsob boje

Úprava her - příklad

- Lodě
- Z deskové hry na hru v terénu
- Souřadnicovou síť nakreslíme na papír 2x1m
- Souřadnice budeme vysílat morseovkou, vysílačkou, pomocí cedulí
- Týmy jsou od sebe vzdálené několik desítek, či stovek metrů

Životy

- Velké množství her je na životy
- Snažit se přiblížit realitě
- Ztráta života by se měla projevit reálným omezením
- Omezení by nemělo jít obejít - podvádět

Úprava her - příklad

- Každý zásah omezí množství kontrabandu, které hráč může přenášet
- Ztráta života znamená ztrátu jedné ze schopností, kterou hráč na začátku získá
- Ztráta života znamená omezení herního prostoru, v kterém se může hráč pohybovat

Závěr

- Hru předem dobře naplánovat
- Hru volit s ohledem na hráče, prostředí...
- Stanovit pevná a srozumitelná pravidla
- Pravidla vysvětlovat na konkrétních příkladech
- Vymezit území a délku hry
- Využívat motivace
- **BEZPEČNOST !!!**