

# Organizace a zajištění her a dalších činností (vedoucí do 18 let)

## Úvod

Hry, soutěže, výuka tábornických dovedností jsou základní náplní činnosti většiny oddílů. Aby tyto aktivity splnily svůj účel a organizátor nezažil několik bezesných nocí, je důležité věnovat se velmi pečlivě přípravě. Šťastné úsměvy, zážitky a nekonečné množství historek je pak odměnou za poctivou práci organizátorů, která mnohdy zabere násobně více času, než samotný průběh hry.

## Jaké hry a činnosti volit?

Při přípravě programu je důležité odpovědět si hned na začátku na dvě otázky, pro koho je program určen a kde se bude odehrávat.

Některé aktivity jsou vhodné v podstatě pro jakoukoliv skupinku, některé je nutné pro Vaši potřebu upravit a některé aktivity jsou vhodné jen pro určitou skupinu lidí. Rukodělné práce zabaví spíše dívčí kolektivy, bojovky a hry na sílu jsou spíše dominantou kluků. Stejně tak je potřeba myslet na věk účastníků a jejich znalosti a schopnosti. Pro děti v první třídě určitě nepřipravíme program, kde bude potřeba rychle psát nebo počítat. Základním úkolem každého vedoucího by mělo být připravit program, který v každou chvíli zabaví všechny (většinu) členy.

Stejně tak je potřeba při přípravě programu přemýšlet, kde se bude program odehrávat. Jiné hry volíme na výpravu do lesa, jiné na perfektně připravené hřiště a jiné do klubovny.

Zároveň je důležité přemýšlet nad rozmanitostí programu. Nápaditý program, kde se střídají pohybové hry s klidovými, hry na přemýšlení s jednoduchými zábavnými hrami, udrží pozornost a zájem déle, než šest bojovek za sebou.

Pokud je součástí programu výuka dovedností, pak je dobré spojit je s jednoduchou hrou. Procvičování uzlů nebo morseovky se pak může stát z nudné aktivity stát oblíbenou zábavou. Pro výuku dovedností je dobré volit známé hry, děti nemusíme zatěžovat pravidly a oni si ze hry odnesou co největší množství informací.

**Příklad na procvičení mapových značek:** Velmi jednoduše připravíme z mapových značek pexeso, kdy první část dvojčky tvoří mapová značka a druhá část je název mapové značky. Pravidla pexesa zná každý a díky hře se děti jednoduše naučí rozpoznávat základní mapové značky.

Pokud je na akci větší počet nováčků nebo jiných neznámých lidí, je dobré akci uvést aspoň jednou seznamovací hrou.

## Kde čerpat nápady?

Míst, odkud čerpat nové hry a nápady, je dnes velké množství. V první řadě dnes existuje velké množství knih, které se zabývají hrami a tábornickými aktivitami. Pokud nemáte v klubovně svou knihovničku, je dobré zajít do klasické knihovny. V každé větší knihovně najdete desítky knih, které obsahují hry, aktivity a další nápady pro děti předškolního věku až po knihy, které obsahují hry, které si z radostí zahrají i dospělí.

Dalším cenným zdrojem je internet, kde existuje několik databází her, kde přispívají dlouholetí vedoucí i čerství instruktoři. Výhodou takových databází je, že si můžete vybrat hru přesně pro svou potřebu – hry se dají filtrovat podle délky hry, věku hráčů, prostředí... Další výhodou, kterou některé servery nabízejí, je diskuze pod každou hrou. Z ní se můžete dozvědět, jak hra probíhala v ostatních oddílech, jaké problémy se mohou vyskytnout a často i úpravu pravidel, která hru ztraktivní. Seznam několika databází je na konci textu.

## Jak vytvořit novou hru?

Vytvořit zcela novou hru vyžaduje dostatek zkušeností a mnohdy velké množství času. Novou hru však lze vytvořit i drobnou úpravou pravidel nebo kombinací několika her do jedné. Stejně tak může hra získat nové kouzlo změnou prostředí. Zapijte do hry převlek, nový příběh, jiné rekvizity. Vše závisí na fantazii.

Zdají se Vám třeba Lodě stokrát opakovanou nudnou hrou? 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 balící 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. Stejně dobře poslouží zeď mezi dvěma místnostmi na schůzce. V družině bude probíhat diskuze, které políčko zvolit, boj o dalekohled, vysílačku nebo cedule. Z jednoduché hry se stane skutečný námořní souboj.

## Jak dlouhá by měla být jedna aktivita?

Aktivity by neměly být zbytečně dlouhé, ideální délka jedné hry, soutěže a podobně je 10 – 30 minut. Jen výjimečně mají hry delší průběh. Velkou chybou je hru prodlužovat a neustále opakovat, protože se u ní děti královsky baví. Krátkodobě to sice přinese úspěch, ale za několik týdnů se hra všem omrzí a zprotiví a další zařazení bude možné nejdříve za několik měsíců, spíše let. Stejně tak platí, že v nejlepším se má končit. Hru je možné lehce prodloužit, ale rozhodně by neměla být prodlužována do nekonečna. Platí u ní obdobné riziko, jako u stále opakovaných her a zároveň se děti mohou do hry až příliš vžít a hrozí nebezpečí úrazů a rozbitých oken.

## Co je potřeba udělat před realizací?

Před realizací jakéhokoliv programu, je potřeba udělat si důkladnou přípravu. Tato příprava může klidně zabrat třikrát tolik času, než doba, kterou program zaplní. Proto je nutné začít s dostatečným předstihem. U pravidelných schůzek, nejlépe hned den po skončení schůzky, u jiných akcí s ohledem na její složitost.

Na prvním místě je připravit dostatečné množství programu. Program by měl být raději nastaven tak, aby délku akce přesahoval. Je lepší jednu či dvě aktivity nezařadit, než v půlce akce zjistit, že nám připravený program nebude stačit. Program je dobré si sepsat a ke každému bodu si napsat základní pravidla a jiné informace. Především tak situacím, kdy máme připravenou hru ULAMBATAR a ani za milión si nedokážeme vzpomenout, o jakou hru se jedná.

Druhou důležitou součástí přípravy je výroba rekvizit, tabulek a dalšího materiálu, který je pro hru potřeba. Vše je dobré si připravit doma v klidu a s dostatečným předstihem. Chceme-li hrát na schůzce pexeso, je nutné koupit ho v předstihu a počítat s tím, že ho bude potřeba nastříhat. Stříhat pexeso v průběhu schůzky, kdy na nás ostatní čekají, je pozdě. Při přípravě materiálu je také vhodné sepsat si, co všechno budeme potřebovat. Jednotlivé položky postupně odškrtnáváme a riziko, že na něco zapomeneme, je minimální. Materiál, který si jednou pracně připravíme, je dobré si schovat.

U složitějších her je nutné si zajistit dostatek lidí – rozhodčích, obránců, zapisovatelů. Účast je dobré si ověřit několik dnů před akcí, aby byl dostatek času sehnat náhradníky.

## A co když...?

A co když začne pršet? A co když nám ujede autobus? A co když...? I na takové otázky je potřeba si odpovědět.

Pokud program může ohrozit počasí, je potřeba připravit si náhradní program. Chystáme se s družinou během schůzky na nedaleké hřiště? Pak je nutné připravit program na hřiště i program do klubovny pro případ deště. Náhradní program by měl pokrývat celou délku akce – například schůzky. Déšť Vás pak nezaskočí.

Jestli je úspěch akce spojen s dopravou, pak je potřeba předem zjistit náhradní spoje. Vlak může mít zpoždění, autobus nepojede a Vy budete složitě shánět náhradní spoj. Jednodušší řešení je připravit si několik náhradních spojů předem.

## Jak hru uvést?

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 nejvíce lístečků ze stanovišť a nenechat se chytit obránci zná každý. Když k ní přidáme legendu o

výbuchu Černobyli, místo lístečků uvaříme trochu škrobu, který představuje radioaktivní materiál a obrance 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.

## **Jak vysvětlit pravidla?**

Pravidla musí být jasná a srozumitelná. Za každé porušení musí být určená přesná sankce. Rozhodčí je pak musí ve všech situacích vykládat spravedlivě, nikomu nenadržovat.

Pravidla je dobré vysvětlovat na příkladech a konkrétních herních situacích. Hráči je tak lépe pochopí. Pokud jsou pravidla složitá a rozsáhlá, je lepší si je sepsat, při vysvětlování pak máme jistotu, že jsme na žádné pravidlo nezapomněli.

Součástí vysvětlení pravidel musí být přesné územní a časové vymezení hry, případně signál pro zahájení a ukončení hry.

Po vysvětlení pravidel si znalost pravidel ověříme kontrolními otázkami. Nebráníme se otázkám hráčů a trpělivě na ně odpovídáme, některé otázky mohou být přínosem i pro organizátory.

## **Být na všechno sám?**

Při přípravě programu je dobré spolupracovat s více lidmi. Nutným předpokladem pro spolupráci je důvěra. I mnoho starších a zkušených vedoucích trpí pocitem, že co si neudělají sami, to nebude správně, nebude to fungovat, nebo to druhý člověk neudělá vůbec. Takové riziko samozřejmě existuje, ale výhody, které spolupráce přináší, jsou výrazně větší (větší rozmanitost aktivit, více času, možnost organizovat složitější akce a vůbec naučit se schopnosti spolupráce).

Spolupráce může probíhat různě, můžete se se svým zástupcem domluvit, že mu přenecháte určitou část schůzky ( třeba 30 minut ) a on na tento úsek připraví vlastní program, nebo udělat přípravu společně. Pokud máte v družině schopné zástupce, klidně jim můžete svěřit jednu schůzku v měsíci. Můžete spolupracovat na přípravě hry od začátku, nebo si jen vypomoct při výrobě rekvizit. Každopádně spolupráce umožňuje vytvářet kvalitnější program a strávit jeho přípravou méně času.

Pokud máte v družině aktivní členy, určitě jejich aktivitu podporujte. Když projeví zájem podílet se na programu, využijte toho. Pokud jim přislíbíte, že se jejich program uskuteční, měli byste ho skutečně zařadit. Dodržování slibů je jedním ze základních faktorů, které podporují Vaši autoritu. Pokud se hra nepovede, organizátora před všemi nekritizujte, ale snažte se mu vysvětlit, kde podle Vás byla chyba a jak se může do příště zlepšit. Nikdo nebyl od začátku geniálním organizátorem a tvůrcem dokonalých her. Pokud dáte aktivním členům prostor, můžou se z nich za nějaký čas stát Vaši schopní zástupci, kteří Vám ochotně pomůžou s organizací programu.

## Turnaj, ale jak?

Chtěli byste připravit turnaj? Při přípravě turnaje je důležité si spočítat, jak dlouho bude turnaj trvat. Existuje totiž několik způsobů, jak turnaj zorganizovat – můžete hrát každý s každým, můžete udělat pavouka, můžete vytvořit základní skupiny a postupovat podle pořadí. Jestliže bude účastníků jen pět, na zvoleném způsobu až tak nesejde. Pokud je však účastníků třeba šestnáct a vy máte k dispozici jen jedno hřiště, pak zvolený systém výrazně ovlivní 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 jiný systém. Zvolíme-li klasického pavouka, není potřeba stavět více hřišť. Délka trvání se zkrátí o pouhou půlhodinu, příprava tří dalších hřišť však pravděpodobně zabere podstatně více času. Proto je nutné předem promyslet systém turnaje.

## 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. Herní prostor si předem pozorně prohlédneme, nebezpečná místa označíme a děti na ně upozorníme. Poučení o bezpečnosti by mělo být součástí vysvětlení pravidel. Zranění se dá předcházet i kontrolou vhodného oblečení a obuvi. Sandály určitě nepatří do lesa a fotbal nebudeme hrát v kanadách.

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:

- Vymežit herní území, označit nebezpečná místa
- Oznámit svolávací signál

- Pozor na větvičky

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..

## Několik rad na konec

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.

## Literatura

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

Fakír a kolektiv, *Jak vést družinovou schůzku*, Brno, Ginkgo 2002

Bartůněk, D. *Knihy 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, ISBN 80-7178-388-9

Janda J. ed., *Zlatý fond her I*, Praha, Portál 2002, ISBN 80-7178-636-5

Hrkal, J. Hanuš R., *Zlatý fond her II*, Praha: Portál, 1998, ISBN 80-7178-153-3

Zouňková D., *Zlatý fond her III*, Praha: Portál, 2007 ISBN 978-80-7367-198-3

Novotný, J. a kol., *Boty do hor*. Praha: ATOM, 2001

## **Databáze her**

[www.hranostaj.cz](http://www.hranostaj.cz)

[www.hra.cz](http://www.hra.cz)

[www.junak.cervenepecky.cz/hry/](http://www.junak.cervenepecky.cz/hry/)

[www.zoubek.cz/homepage/hry/index.html](http://www.zoubek.cz/homepage/hry/index.html)