

UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE
EVANGELICKÁ TEOLOGICKÁ FAKULTA

Příprava a realizace dvoudenního zážitkově
pedagogického kurzu pro chlapecký kolektiv
v rámci projektu „Orientální dny“

Bakalářská práce

Autor:	Alena Říhová
Katedra:	Sociální pedagogiky
Vedoucí práce:	Mgr. Martin Roth
Studijní program:	B 7508 Sociální práce
Studijní obor:	Pastorační a sociální práce

Rok odevzdání:	2007
----------------	------

Prohlášení

1. Prohlašuji, že jsem tuto bakalářskou práci s názvem Příprava a realizace dvoudenního zážitkově pedagogického kurzu pro chlapecký kolektiv v projektu „*Orientační dny*“ napsala samostatně a výhradně s použitím uvedených pramenů.
2. Souhlasím s tím, aby práce byla zveřejněna pro účely výzkumu a soukromého studia.

V Praze dne 3. 12. 2007

Alena Říhová

Bibliografická citace

Název práce:

Příprava a realizace dvoudenního zážitkově pedagogického kurzu pro chlapecký kolektiv v rámci projektu „Orientační dny“

Typ práce: Bakalářská práce

Autor: Alena Říhová

Vedoucí práce: Mgr. Martin Roth

Místo a vročení: Praha, 3. 12. 2007

Počet stran: 182

Anotace

Metodická práce, která se v teoretické části zabývá tématem zážitkové pedagogiky, jako prostředku k formování mladých lidí.

Cílem teoretické části práce je seznámit se s vytvářením zážitkově pedagogických kurzů. Proto teoretická část popisuje stav příprav kurzu (co je potřeba připravit, jaké aktivity vybrat, jak aktivity vést, jaké jsou možné rizikové faktory ovlivňující průběh kurzu, apod.)

Výsledkem práce je aplikovat teoretické poznatky do praxe. Konkrétním výsledkem je tedy připravit a zrealizovat dvoudenní zážitkově pedagogický kurz pro třídní kolektiv, v rámci projektu „Orientační dny“.

V druhé, praktické, části nabízí práce pohled na realizaci kurzu, reflexi proběhlého kurzu a jeho korekci.

Klíčová slova: Zážitková pedagogika, instruktor zážitkové pedagogiky, zážitkový kurz, účastníci kurzu, tým, projekt „Orientační dny“, hra, aktivity, dramaturgie, scénář, zpětná vazba (reflexe).

Výzkumný soubor

(zdroj dat): Studenti II. ročníku SOU z Nového města nad Metují (školní třída 31 chlapců).

Metody výzkumu: Metoda pozorování s následným vyhodnocením.

The name of work:

Preparation and execution of the two-day course, which is based on pedagogy of experience, for the group of boys in the frame of the project "The Days of Orientation".

Summary

A methodic work which, in the first theoretic part, concerns the subject of adventure pedagogy as a means for education of young people.

The aim of the theoretic part is to introduce a reader with a creation of courses whose conducting is based on pedagogy of adventure. That is why it describes the preparation of courses (needs, choice of activities, possible ways of conducting, possible hazardous factors which can influence running of course).

The outcome of this thesis is to apply this theoretical knowledge in a practical way. To be concrete: the preparation and the execution of the two-day course in the frame of the project "The Days of Orientation". In the second part – practical, there is a description of the execution of the course with its reflection and with its feedback.

Keywords:

Adventure pedagogy, instructor of adventure pedagogy, adventure course, get-togethers of course, project "The Days of Orientation", game, activities, dramaturgy, scenario, feedback.

Source of data (Set of research):

The pupils of the vocational school (the second year) from Nove Mesto nad Metuji (the class of 31 boys)

Method of research:

Method of observation with consequential evaluation

Poděkování

Děkuji za podporu vedoucímu práce, Mgr. Martinu Rothovi, své rodině a kolegyni Mgr. Kláře Traxlerové a ostatním kolegům.

OBSAH

1. ÚVOD	- 13 -
1.1. TÉMA	- 14 -
1.2. MOTIVACE K VYPRACOVÁNÍ PRÁCE	- 14 -
1.3. CÍL	- 15 -
1.4. VÝSLEDEK PRÁCE	- 15 -
2. TEORETICKÁ ČÁST	- 17 -
2.1. PEDAGOGIKA	- 17 -
2.1.1. <i>Definice pedagogiky</i>	- 17 -
2.1.2. <i>Předmět pedagogiky</i>	- 19 -
2.2. ZÁŽITKOVÁ PEDAGOGIKA	- 20 -
2.2.1. <i>Klíčové pojmy zážitkové pedagogiky</i>	- 20 -
2.2.2. <i>Definice zážitkové pedagogiky</i>	- 22 -
2.2.3. <i>Co je a co není zážitková pedagogika?</i>	- 23 -
2.2.4. <i>Cíle zážitkové pedagogiky</i>	- 23 -
2.2.5. <i>Zážitková pedagogika a oblasti jejího působení na člověka</i>	- 24 -
2.2.6. <i>Shrnutí</i>	- 25 -
2.3. HRA	- 26 -
2.3.1. <i>Klíčové pojmy fenoménu hry</i>	- 27 -
2.3.2. <i>Přehled</i>	- 28 -
2.3.3. <i>Aktivity a jejich kategorizace</i>	- 29 -
2.3.4. <i>Prvek násilí ve hře</i>	- 33 -
2.4. PŘÍPRAVA ZÁŽITKOVĚ PEDAGOGICKÉHO KURZU	- 35 -
2.4.1. <i>Metody přípravné fáze: Cílování, Scénář, Dramaturgie</i>	- 38 -
2.4.2. <i>Metoda realizační fáze: Motivace</i>	- 42 -
2.4.2. 1. <i>Koncept komfortní zóny</i>	- 46 -
2.4.3. <i>Zpětná vazba; Reflexe</i>	- 48 -
2.4.4. <i>Role, skupinová dynamika účastníků a instruktorský tým</i>	- 52 -
2.4.4. 1. <i>Role</i>	- 52 -
2.4.4. 2. <i>Skupinová dynamika</i>	- 53 -
2.4.4. 3. <i>Instruktor a tým</i>	- 54 -
2.4.5. <i>Rizika a bezpečnost na kurzu</i>	- 56 -
2.4.6. <i>Shrnutí</i>	- 58 -
2.5. PRŮVODCE PO KAPITOLÁCH VYTVÁŘENÍ KONKRÉTNÍHO KURZU V RÁMCI PROJEKTU ORIENTAČNÍ DNY	- 59 -
2.6. CHARAKTERISTIKA PROJEKTU ORIENTAČNÍ DNY	- 59 -
2.6.1. <i>Cílové skupiny, pro které jsou kurzy vhodné</i>	- 60 -
2.6.2. <i>Metoda práce</i>	- 60 -
2.6.3. <i>Garant projektu, instruktorský tým</i>	- 60 -
2.6.4. <i>Témata jednotlivých kurzů</i>	- 61 -
2.6.5. <i>Místo konání kurzů a doba trvání kurzu</i>	- 61 -
2.6.6. <i>Zřizovatel projektu a financování OD</i>	- 61 -

3. PRAKTICKÁ ČÁST	- 63 -
3.1. PŘÍPRAVA KONKRÉTNÍHO KURZU	- 63 -
3.1.1. <i>Realizační tým</i>	- 63 -
3.1.2. <i>Výběr instruktorů</i>	- 64 -
3.1.3. <i>Cílová skupina</i>	- 65 -
3.1.4. <i>Zmapování cílové skupiny</i>	- 67 -
3.2. CÍL KURZU – ZADÁNÍ OD ŠKOLY.....	- 69 -
3.3. SMYSL KURZU, PROČ A ZA JAKÝM ÚČELEM SE KURZ PŘIPRAVUJE	- 70 -
3.4. TÉMA KURZU, NÁZEV KURZU A DRAMATURGICKÁ LINKA	- 70 -
3.5. MÍSTO KONÁNÍ KURZU	- 71 -
3.6. DATUM REALIZACE KURZU.....	- 72 -
3.7. DRAMATURGIE KURZU	- 73 -
3.7.1. <i>Kritické faktory konkrétního kurzu:</i>	- 74 -
3.7.2. <i>Harmonogram přípravy na kurz</i>	- 75 -
3.7.3. <i>Harmonogram kurzu</i>	- 75 -
3.7.4. <i>Původní scénář</i>	- 79 -
3.8. PRŮBĚH KURZU	- 85 -
3.8.1. <i>Průvodce následující kapitolou</i>	- 85 -
3.8.2. <i>1. Popis jednotlivých aktivit během kurzu</i>	- 86 -
<i>a dílčí metodické poznámky</i>	- 86 -
3.9. CELKOVÉ ZÁVĚREČNÉ HODNOCENÍ KURZU A DALŠÍ METODICKÉ POZNÁMKY	- 110 -
3.9.1. <i>Zpětná vazba od účastníků</i>	- 110 -
3.9.2. <i>Zpětná vazba od pedagogů</i>	- 111 -
3.9.3. <i>Zpětná vazba od instruktorů v týmu</i>	- 112 -
3.9.4. <i>Zpětná vazba realizačního týmu</i>	- 113 -
3.9.5. <i>Introspektivní zpětná vazba</i>	- 114 -
3.9.6. <i>Další metodické připomínky, které mi z praxe vplynuly</i>	- 116 -
3.9.7. <i>Korekce kurzu, Ideální scénář kurzu</i>	- 118 -
3.10. ZÁVĚREM PRAKTICKÉ ČÁSTI.....	- 121 -
4. ZÁVĚR BAKALÁŘSKÉ PRÁCE	- 123 -
4.1. CÍLE BAKALÁŘSKÉ PRÁCE	- 123 -
4.2. VÝSLEDEK BAKALÁŘSKÉ PRÁCE.....	- 124 -
5. DOSLOV	- 125 -
POUŽITÁ LITERATURA	- 127 -
SEZNAM PŘÍLOH	- 131 -

1. Úvod

Svět, ve kterém žijeme je velice uspěchaný, klade se důraz na výkon, na konzumní způsob života. Je charakteristický prudkými socio-kulturními změnami, které jedinci znemožňují, aby udělal dostačující a opravdovou vlastní zkušenost s realitou světa, která by jej naplnila klidem. Tato „změna sociokulturních charakteristik je natolik rychlá, že každou současnost můžeme prožívat jen jako nestabilní, proměnlivou a pomíjející, a to nikoli v časovém, ale předmětném smyslu.“¹ Člověk žije stále více ve světě virtuální reality, ve světě iluze, ztrácí se nebo tápe ve svých životních hodnotách a postojích.

Zvláště mladý člověk je vystaven velkému tlaku různých masmédií, která na něj často kladou nespílitelně vysoké nároky. Jak se vyznat v tom, co je správné, přínosné, jak se zorientovat v nepřehledné nabídce všeho nabízeného, jak rozlišit dobré od nedobrého, jak poznat, že některé lákavé věci a situace nás mohou zavést nenávratně do slepé uličky, jak si být jistý sám sebou? Snad každého napadne, že rozum by měl napovědět. Ale co mladý, ještě nezkušený člověk, který je tabula rasa? Měl by být formován výchovou. Nejprve rodinou, po té výchovným a vzdělávacím systémem, tedy školou a jejími pedagogickými pracovníky.

Rodiče a pedagogové, později i vrstevníci, kteří jsou v procesu formování velice důležití, poskytují mladému jedinci určitý náhled na svět, na základě kterého si on sám utváří svůj obraz, svou představu o světě a objevuje v systému světa sám sebe.

Dětství a dospívání je tedy jedněmi z nejdůležitějších období v lidském životě, kdy člověk získává pevnou půdu pod nohama, jakousi pomyslnou mapku s průvodcem, podle níž by se mohl orientovat na svých cestách vlastního života.

¹ HORYNA, *Druhá moderna*, 2004, s. 12

Pedagogika, jako věda o výchově a vzdělávání, má neoddiskutovatelně velký podíl na formaci dětí a mládeže.

Starořecké slovo ‚paidagogé‘ není však ‚jen výchovou, v dnešním, poněkud zjednodušeném pojetí. Je vedením jedného druhým k poznání pravdy, je péčí o duši v bytostně filosofickém smyslu.“²

1.1. Téma

Tato bakalářská práce se zabývá tématem zážitkové pedagogiky jako prostředku k formování mladých lidí.

Co je zážitková pedagogika, komu je určena, kde a jak se s ní pracuje, bude součástí teoretické části práce.

1.2. Motivace k vypracování práce

S metodou zážitkové pedagogiky jsem se seznámila již během studia v rámci pracovní náplně lektorky primární prevence sociálně nežádoucích jevů v pedagogicko-psychologické poradně.

Dvouletá zkušenost s programy primární prevence na školách s třídními kolektivy 2. stupně ZŠ mi dopomohla k získání práce v jiné organizaci, která v rámci svého projektu („Orientační dny“) rovněž využívá zážitkové pedagogiky k formování svých klientů.

Jedná se o dvoudenní kurzy s konkrétní specifickou tematikou, mimo školní prostředí, pro žáky druhého stupně ZŠ a studenty SŠ. Podrobněji se o činnosti této organizace zmiňuji v teoretické části své práce.

Vzhledem k tomu, že i u mne fungují fáze pedagogického pracovníka – nyní jsem ve fázi „Nadšení“ – snažím se o zkvalitnění poskytovaných služeb organizace. Vzala jsem si za své vytvořit nový kurz pro specifickou cílovou skupinu a rozšířit tak nabídku služeb. Chtěla jsem svůj závazek vzít opravdu

² BLECHA, *Edmund Husserl*, 2003, s. 88

zodpovědně, zorientovat se a dozvědět se o přípravě zážitkově pedagogického kurzu co nejvíce, abych byla schopna svého cíle dostat. Přišlo mi konstruktivní, že využiji tuto svou představu o vytvoření nového kurzu, a propojím ji se školním úkolem – napsání bakalářské práce.

1.3. Cíl

Pro bakalářskou práci jsem si určila tyto cíle:

- 1) Prohloubit si znalosti v oblasti zážitkové pedagogiky a seznámit se s vytvářením zážitkově pedagogických kurzů
- 2) Vytvořit, zrealizovat a ověřit efektivitu konkrétního zážitkově-pedagogického kurzu pro třídní chlapecký kolektiv ze SOU
- 3) Metodicky zhodnotit tvorbu i realizaci připraveného kurzu

1.4. Výsledek práce

Hlavním smyslem, proč jsem si zvolila tyto cíle, bylo vyústění bakalářské práce v její praktické využití. Svou prací bych chtěla poskytnout jakýsi manuál pro vnitřní potřebu organizace, pro externí pracovníky a poskytnout inspiraci i dalším kolegům z profese.

Dlouhodobým výsledkem by mělo být rozšíření nabídky kurzů v rámci organizace.

2. Teoretická část

2.1. Pedagogika

Pedagogika tvoří základní rámec, do kterého spadá podobor zážitková pedagogika, kterou se zabývá tato bakalářská práce. Ve stručnosti si nastiňme, co se skrývá pod klíčovým slovem pedagogika a co je jejím předmětem.

2.1.1. Definice pedagogiky

Pedagogika je svojí problematikou věda velmi stará. S výchovou a vzděláváním a slovem pedagogika se setkáváme již v dobách antiky. Pedagogika vychází z řeckého slova „paidagógos“. Paidagógos byl v antice vzdělaný otrok, který se staral o hochy bohatých rodin a vodil je do školy. „Pais“ – hoch, „Agó“ - vedu, tedy „průvodce hochů“.³ Později se ale tímto termínem označovali lidé, kteří se profesionálně zabývali výchovou dětí a měli k tomu speciální přípravu.

Nejčastější stručná definice pedagogiky může znít, že je to vědní obor, který se zabývá výchovou a vzděláváním.

Jednotné pojetí pedagogiky ve světě neexistuje. Je to dáno jak historickými a kulturními souvislostmi, tak filosofickým směrem. „Každý pedagog a výzkumný pracovník v oboru pedagogiky má tendenci do definice promítat své světonázorové, filosofické nebo metodologické myšlení.“⁴

Vytvořit definici pedagogiky, která by byla pokud možno neutrální a nebyla zatížena módními a osobními představami, je poměrně složitá záležitost. V souladu s tímto tvrzením zde uvádím několik definic pedagogiky:

³ JIRÁSEK, *Kalos kaiagathos*, 2004, s. 6

⁴ HOLOUŠOVÁ, *Úvod do pedagogiky*, 1999, s. 8

D. Holoušová vnímá pedagogiku jako „vědu o výchově, která zkoumá výchovný proces jako jeden z nejvýznamnějších společenských jevů. Analyzuje výchovný proces v celé jeho šíři, hledá obecně platné zákonitosti, pravidla, poučky, které odrážejí vztahy a souvislosti v konkrétní výchovné praxi. Specifika vědního oboru spočívají v jeho úzké spojitosti s praktickou činností–s výchovou.“⁵

Pedagogický slovník zmiňuje, že „pedagogika je v odborném významu věda a výzkum zabývající se vzděláváním a výchovou v nejrůznějších sférách života společnosti. Není to tedy vázáno pouze na vzdělávání ve školních institucích a na populaci dětí a mládeže.“⁶

Publikace „Moderní pedagogika“ od J. Průchy představuje nový pohled na současnou pedagogiku. Autor píše o tzv. „moderní pedagogice“. Na rozdíl od tradičních teorií pedagogiky, které jsou ovládnuty normativním přístupem, se v moderní pedagogice, uplatňuje přístup explanační, který staví výklad na zjištěných faktech, datech, na reálných problémech a jejich objasňování.⁷

J. Průcha definuje moderní pedagogiku jako vědu o edukační realitě, která pomocí své teorie a výzkumu identifikuje, popisuje, analyzuje a objasňuje. Edukační realitou Průcha míní „jakýkoliv úsek objektivní skutečnosti, v níž probíhají nějaké edukační procesy. Edukační procesy (zkráceně: edukace) jsou takové činnosti lidí, při nichž se nějaký subjekt učí a jiný subjekt (nebo technické zařízení) mu toto učení zprostředkovává.“⁸

Všechny výše uvedené definice pedagogiky nejsou v rozporu, nicméně dle mého názoru považuji Průchovu definici za nejzdařilejší. Průcha svým komplexním pohledem na věc obsáhl jak pedagogickou teorii, tak pedagogickou praxi a jejich vzájemné propojení.

⁵ HOLOUŠOVÁ, 1999, s. 8

⁶ PRŮCHA, MAREŠ, WALTEROVÁ, *Pedagogický slovník*, 1995, s. 151

⁷ PRŮCHA, 2002, *Moderní pedagogika*, s. 15

⁸ PRŮCHA, 2002, s. 16

Pedagogika prochází neustalým procesem vývoje, který monitoruje aktuální stav společnosti. Můžeme tedy říci, že pedagogika je věda, která se neustále vyvíjí na základě potřeb společnosti. Prošla velkým vývojem a to se pozitivně odrazilo jak v teorii, tak v praxi. Vzniklo velké množství odborných publikací, objevují se i nové trendy v pedagogických metodách a je velký zájem o alternativní formy výuky.

2.1.2. Předmět pedagogiky

Co je předmětem pedagogiky? Mohlo by se zdát, že odpověď je jednoduchá, avšak není tomu tak. Na položenou otázku odpovídají odborníci takto:

„Zdánlivě jednoduchá formulace, že předmětem pedagogiky je výchova, v sobě skrývá celou řadu dílčích otázek, které dosud nejsou jednoznačně zodpovězeny. Tyto otázky se týkají šíře tohoto pojmu, jeho obsahu i rozsahu (...) Pedagogika řeší výchovu na všech úrovních.“⁹

Souhlasím s definicí D. Holoušové. Na otázku přehledně a stručně odpovídá, že předmětem pedagogiky je výchova dětí a mládeže a organizované formy i druhy výchovy dospělých. V současné době pedagogika zkoumá zákonitosti vývoje člověka ve všech obdobích jeho života. Vychází přitom ze skutečnosti, že výchova a vzdělávání se stávají celoživotním procesem.

Pokud bychom se na pedagogiku podívali komplexně, lze říci, že ji můžeme vnímat jako teoretické vystihnutí výchovně vzdělávacích procesů. Praktickým vystižením pedagogiky je výchova v širším slova smyslu. Cílem výchovy je snaha o všestranný a harmonický rozvoj osobnosti.

Na závěr této úvodní kapitoly bych ráda uvedla citát B. Krause, který celkem výstižně popisuje poslání současné pedagogiky: „Chce-li pedagogika být vědním

⁹ JÚVA V. sen. a JÚVA V., *Úvod do pedagogiky*, 1999, s. 8, 9

oborem, který má co říci současnosti, musí tuto současnou realitu reflektovat a orientovat se více na život, na praxi.“¹⁰

Zážitková pedagogika je jedním z podoborů pedagogiky, která se bouřlivě rozvíjí převážně v praxi.

2.2. Zážitková pedagogika

Cílem této kapitoly je vytvořit stručný náhled na zážitkovou pedagogiku tak, abychom ji přehledně porozuměli, mohli z ní čerpat a využít její teoretické zázemí při naplňování cílů práce: Prohloubit si znalosti v oblasti zážitkové pedagogiky a seznámit se s vytvářením zážitkově pedagogických kurzů. Vytvořit, zrealizovat a ověřit efektivitu konkrétního zážitkově-pedagogického kurzu pro třídní chlapecký kolektiv ze SOU. Metodicky zhodnotit tvorbu i realizaci připraveného kurzu.

Využiji dostupné literatury a odpovím na otázky: Co je to zážitková pedagogika? Jaké jsou její cíle? Kde se s ní můžeme setkat?

2.2.1. Klíčové pojmy zážitkové pedagogiky

Jak jsem se již zmiňovala v předchozí kapitole o nejednotnosti definice pedagogiky, ke stejnému problému se dostáváme logicky i při definování zážitkové pedagogiky.

Běžně se můžeme setkat s termíny: výchova zážitkem, výchova prožitkem, pedagogika zážitku, výchova dobrodružstvím, výchova v přírodě atd.

Zážitek, prožitek a zkušenost jsou základními pojmy zážitkové pedagogiky. Vnímám jako velice potřebné se u zmiňovaných pojmů zastavit.

Co je zážitek, asi každý intuitivně cítíme. Ale dokážeme najít nuanci mezi zážitkem a prožitkem?

¹⁰ KRAUS, *Pedagogika*, 2005, s. 135

Prožitek je událost, která se výrazně odlišuje od běžného žití a působí především svojí intenzitou prožívaného děje, aktivity nebo činnosti. Prožitek je vždy charakterizován přítomností a nepřenositelností.

Pojem zážitek možno pojmut jako přesah, dosažení cíle a celistvosti v žití. Prožitek uplyne do minulosti (byl již prožit), dosáhl svého cíle, stává se tak uceleným zážitkem s možností vracet se k původnímu prožitku ve vzpomínkách, reflexi, analýze. Zážitek se tedy vždy váže k minulému prožívání. Teprve zpracovaný zážitek, který je převeden do vědomí a náležitě zpracován, se stává životní zkušeností (cílem zážitkové pedagogiky), jež je přenositelná.¹¹

Zážitkově pedagogické přístupy vytvářejí situace, které člověku umožňují vlastním, originálním prožitkem odhalit neznámé oblasti, dosáhnout vědomostí, získat empirické poznatky. Za základ se bere princip účinku, určující, že zkušenosti, které se bezprostředně prožívají, a na nichž se staví, se přímo dotýkají něčeho, co člověk sám prožil a cítil, viděl a pociťoval, čeho se nemůže zbavit.¹² Ve vědomí tak zůstává zachycena stopa.

F. J. Vasiljuk je přesvědčen, že proces prožívání lze do určité míry stimulovat, organizovat, zaměřovat, zajišťovat mu příznivé až optimální podmínky a přitom usilovat o růst a zdokonalování, kultivaci osobnosti.¹³

P. Kubala v metodických materiálech pro Outward Bound – Česká cesta, s.r.o., píše:

„Prožívání je jako filmový pás, kde jsou jednotlivá okénka jako fotografie jednotlivých okamžiků. Na těchto fotografiích je zachyceno vše, co v daném okamžiku vnímám (...) a prožívám. Do popředí vědomí vystupují vjemy a prožitky, na které zaměřuji pozornost, ostatní se jako stíny plíží na pozadí a konzervují se v nevědomí.

¹¹ JIRÁSEK, 2005, *Filosofická kinantropologie*, s. 202

¹² JIRÁSEK, 2005, s. 202

¹³ VÁŽANSKÝ, *Základy pedagogiky volného času*, 1995, s. 133

Zážitek je určitý výsek filmového pásu, který zachycuje nějakou událost a je uchopitelný po jeho ukončení – tedy v minulosti. (...) Zážitek spojuje vjemy a prožitky s pozorováním/popisem a myšlenkami. Každý zážitek je uschován a zabalen do malého semínka.

Zkušenosti rostou a kvetou v zahradě zkušenosti, kterou máme někde v hlavě. Každé semínko zážitku sem do zahrady spadne. Pak může buď zapadnout a zahynout, nebo zapadnout a ustrnout ve stádiu semínka, nebo jej můžeme očistit od všeho zbytečného, najít pro něj vhodné místo mezi rostlinami, přidat mu sílu z ostatních rostlin zkušenosti a nechat jej vyrůst v novou zkušenost, která je použitelná pro další jednání.“ (...) „Prožitek vnímáme, zážitek si pamatujeme, zkušenost používáme.“¹⁴

2.2.2. Definice zážitkové pedagogiky

Abychom mohli lépe proniknout do významu zážitkové pedagogiky, je na místě podívat se na to, jak ji kupříkladu vymezuje I. Jirásek, významný autor, zabývající se touto disciplínou od počátku.

„Pod označením zážitková pedagogika tedy nadále budeme rozumět teoretické postižení a analýzu takových výchovných procesů, které pracují s navozováním, rozborem a reflexí prožitkových událostí za účelem získání zkušenosti přenositelných do dalšího života.“¹⁵

Definice zážitkové pedagogiky by mohla tedy souhrnně znít tak, že je to pedagogický směr, který využívá zážitku jako prostředku výchovy a vzdělávání. Zážitková pedagogika klade důraz na aktivní přístup, záměrně vyvolává situace vedoucí k získání prožitku a posléze vybízí k introspektivnímu zkoumání vlastních pocitů, postojů, zkušeností a možností poučení.

¹⁴ PAVLÍKOVÁ, 2007, s. 19 /in:Kubala, 2006/

¹⁵ JIRÁSEK, 2004, s. 15

2.2.3. Co je a co není zážitková pedagogika?

Pokud chápeme zážitek pouze jako cíl a dále s ním nepracujeme, pak nelze hovořit o zážitkové pedagogice. Jde pouze o navození prožitkových situací. Může to být akce s cílem užít si adrenalinu, vzrušení, chvění po celém těle. Jako příklad lze uvést bungee jumping. Je to akce s vysokou mírou adrenalinu, kdy prožitek je cílem, ale dále se s ním nepracuje.

V zážitkové pedagogice chápeme zážitek pouze jako prostředek k dosažení daného cíle. „Pro zážitkovou pedagogiku je typické zakotvení prožitku do jeho širších souvislostí. Tedy nejenom vyvolání prožitku, ale především znalost cílů, navozování prožitkových situací, zpracování prožitku a jeho převedení do zkušenosti, jenž může být opětovně využita.“¹⁶

Prožitek je zasazen do kontextu konkrétní akce, kurzu, programu. Nestojí izolovaně, ale je součástí velké promyšlené mozaiky, která se skládá z dílčích kamínek, propracovaných detailů. Vždy víme, proč danou akci, program chceme zařadit, co tím zamýšlíme a sledujeme, a jak bude působit v kontextu. Nezbytnou součástí je i zpracování prožitku a převedení do zkušenosti, tedy ohlédnutí se, reflexe prožitého.

2.2.4. Cíle zážitkové pedagogiky

Cílem pedagogiky zážitku je vyzkoušet si základní aktivitu, nastartovat a zahájit aktivní život. Smysl prožívaných dobrodružství neznamena pouhé prožití volného času jistým způsobem, ale konkrétní činnosti jsou zapojovány záměrně.

Obecnými cíli zážitkové pedagogiky jsou¹⁷:

1. Vyvolat potřebu sebereflexe a následného seberozvoje či potřebu zdokonalování spolupráce.

¹⁶ JIRÁSEK, 2005, s. 206

¹⁷ viz.: NEUMAN, 2000, HORA a kol., 1984, Zlatý fond her I, II, III

2. Podpořit rozvoj osobnosti prostřednictvím vybraných činností a modelových situací, při nichž je účastník nucen překonat různé překážky stírající domnělou hranici jeho možností. Přitom však rozvíjí odhad hranic vlastních možností.
3. Umožnit důkladnější sebepoznání promyšleným stavěním účastníků do nejrůznějších víceméně neobvyklých, mnohdy zátěžových nebo sociálně vypjatých situací.
4. Pomocí skupinových aktivit poskytnout účastníkům kolektivní zkušenost, která by vedla k realistickému pohledu na vlastní možnosti, vyššímu sebevědomí a důvěře v ostatní.
5. Přispět celkovou atmosférou akce k vytváření pozitivních a pevných mezilidských vztahů, charakterizovaných otevřenou komunikací a prověřenou v nejrůznějších situacích.
6. Podnítit rozvoj tvořivosti účastníků v nejrůznějších směrech.
7. Zvýšit osobní angažovanost a odpovědnost za vlastní život a dění v okolí.

Autor Jirásek vidí cíl zážitkové pedagogiky ve starořeckém výchovném ideálu, který všestranně rozvíjí harmonii osobnosti.¹⁸ Domnívám se, že tato vize je vystižná, jelikož v sobě zahrnuje všechny výše uváděné dílčí cíle.

2.2.5. Zážitková pedagogika a oblasti jejího působení na člověka

V předchozí kapitole jsem v krátkosti nastínila cíle zážitkové pedagogiky, ve kterých se již oblasti, které působí na člověka, mohly objevit.

¹⁸ JIRÁSEK, 2004, s. 15

O. Holec¹⁹, uvádí tyto možné oblasti:

- Rozvoj *intelektu* (paměť, smyslové vnímání, pozornost, důvtip, logické myšlení, taktika, strategie, kombinační schopnosti)
- Rozvoj *tvořivosti* (imaginace, fantazie, originální, netradiční postupy)
- Rozvoj *sociálních dovedností* (komunikace, kooperace, týmová práce, rétorika, argumentace, diskuze, zodpovědnost, asertivita)
- Rozvoj *motoriky*, pohybových dovedností (rychlost, síla, vytrvalost, obratnost)
- Rozvoj *vůle* (trpělivost, sebeovládání, psychická vytrvalost, odvaha)
- *Sebepojetí* (sebepoznání, sebepřekonání, bourání psychických bariér, sebedůvěra, psychická síla, samostatnost)

2.2.6. Shrnutí

Uvědomuji si, že jsem poskytla jen základní nástin, o čem zážitková pedagogika je a čeho se týká, ale vzhledem k cílům a rozsahu bakalářské práce, jsem se rozhodla omezit se na stěžejní vymezení této disciplíny, které snad přiměřeně poslouží k účelům práce.

Ráda bych upozornila i na další oblasti tohoto zajímavého oboru, jako např. historie zážitkové pedagogiky, kam až sahají kořeny jejího vzniku. Poukázala bych hlavně na činnosti organizace Prázdninová školy Lipnice; a její dceřinnou společnost Outward Bound – Česká cesta s. r. o. K tvorbě svých kurzů a programů využívají instruktoři pedagogiku zážitku. Jsou jedni z nejvíce uznávaných garantů poskytující ty nejkvalitnější semináře, programy a kurzy zážitkové pedagogiky u nás i na Slovensku. To vše jsou pro mne lákavé náměty a určitě bychom vymysleli i další. Bohužel ale přesahují rámec této práce.

Avšak téma ještě zdaleka neopouštíme.

¹⁹ HOLEC, *Instruktorský slabikář*, 1994, s. 49

2.3. Hra

Hlavním prostředkem zážitkové pedagogiky je hra.

Hra je tématem snad všech sociálních věd, což je samozřejmě dáno její povahou. Autoři, Mead a Berne, zdůrazňují sociální význam her. Skrze ně jsme členy společnosti, učíme se normám, hodnotám a vzorcům chování té které kultury.²⁰

Pokud bychom však nahlédli na hru z pohledu filosofa, např. E. Finka, který se tématem hry zabýval, je schopnost hraní her jedním ze základních znaků lidství. Fink se domnívá, že hraní je osvobozující, zbavuje nás tíhy světa.

„Svět hry je méně než obvyklá smyslová věc, prohlásila Platónova metafyzika; je to jen (...) zrcadlení smyslových věcí, které jsou zase jen obrazem vpravdě jsoucích idejí. Ve hře člověk „transcenduje“ sebe sama, překračuje vytčené meze, jimiž se obklopil a v nichž se „uskutečnil“, takže se neodvolatelná rozhodnutí jeho svobody jakoby znovu stávají odvolatelnými, je pramenem sebe sama a z každé zafixované situace vplývá do životního základu tryskajících možností.“²¹

Ve hře se zcela zvláštním způsobem otvírá souvislost mezi člověkem a světem, míní Fink. Při hře nezůstává člověk v sobě, v uzavřeném okruhu svého nitra, nýbrž naopak vystupuje ze sebe.²² Hra tedy bývá spojována s nereálným světem.

Jako dospělí obdivujeme s tichou závistí hru dětí, blažené zaujetí, s níž se jí oddávají. Obdivujeme v ní nespoutanou volnost. Hraní je pro nás možnost dočasně se uvolnit a povznést se. Je jakýmsi prostředkem katarze.

Hru lze také chápat jako bezpečné prostředí, v němž se mohou zkoušet různé věci a situace bez dopadu na jeho reálný život. Ve hře se může člověk setkat

²⁰ FAJETA, *Hra – základ společnosti*, 2006, s. 24-30

²¹ FINK, 1993, *Hra jako symbol světa*, s. 252

²² FINK, 1993, s. 31-34

s různými situacemi, se kterými v běžném životě může zápasit. Prostřednictvím hry má možnost získat zkušenost, jak v podobných situacích jednat.

Hra je skutečně svět sám pro sebe. Ale i pro nás. Můžeme se stát jinými, nacházet a objevovat sebe sami a setkávat se s ostatními lidmi.

Známost fenoménu hry je nesporná, je široká a mnohotvárná, zahrnuje nesmírné bohatství forem a struktur.

2.3.1. Klíčové pojmy fenoménu hry

V tuto chvíli bych jen krátce naznačila, čím vším je možno se zabývat při úvaze nad fenoménem hry. Pro naše potřeby jsou to především pojmy jako *realita a imaginace, dále např. čas, hranice, pravidla, dobrovolnost, hodnoty, svoboda a volnost, kontrola, bezpečí, osobnost, skupina, instruktor, tým, příprava her, aktivity a jejich kategorizace, zpětná vazba, agrese.*

S těmito pojmy se blíže seznámíme v následujících kapitolách.

Hru mohou specifikovat další podstatné znaky, jak je pospal např. J.Neuman:²³

nejistota výsledků, vážnost, zábava, radost, potěšení, samoučelnost, vnitřní nekonečnost, zdánlivost, dvojakost, uzavřenost, dramatičnost a přítomnost, útok, únik, sledování, srovnávání, napodobování, změna, důvěra, náhoda.

Johan Huizing je přesvědčen, že existují prvky, které platí pro všechny herní případy:²⁴

- Svobodné jednání (nikdo nás nemůže nutit, abychom si hráli)
- Dočasná sféra aktivity s vlastní tendencí (mimo proces uspokojování nezbytných potřeb)
- Uzavřenost a ohraničenost (prostorová i časová)

²³ NEUMAN, *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*, 2000, s. 18

²⁴ ZFH II, 2002

- Možnost opakování (opakování hry jako celku, i jednotlivých složek její výstavby)
- Řád, pravidla
- Rytmus, harmonie (zn. střídání, kontrast, variace)
- Napětí (naděje versus nejistota)

Jednou z předností hry je fakt, že začíná a končí. Člověk do hry v jeden okamžik vstoupí a pak z ní zase vystoupí. Ze hry se lze kdykoliv vrátit do reálného světa.

Výhodou je, že i velmi náročné programy jsou relativně bezpečné oproti skutečnosti, protože jsou kontrolovány a zajišťovány instruktory, kteří hru řídí. Jak už bylo řečeno, hra je omezena v čase a je možné ji kdykoliv přerušit.

Stěžejní je ta skutečnost, že člověk, pokud přijme hru, je postavený před nějaký modelový problém, situaci či okamžik a musí jednat nebo alespoň zaujmout nějaký postoj k dané situaci, i když ve formě hry. Ať už výzvu ke splnění úkolu přijme či nikoliv, vždy se dostává do konfrontace se sebou a s ostatními členy skupiny, kteří poskytují bohatou zpětnou vazbu. Má možnost uvědomit si své reakce ve vypjatých situacích, které bývají často nečekaně překvapivé a umožňují jedinci nahlédnout hlouběji do svého já.

2.3.2. Přehled

„Herní aktivita“; „herní technika“ jsou výrazy, se kterými se také můžeme v zážitkové pedagogice setkat. Rozšiřují hru o další prvky, jako je např. diskusní kroužek, relaxace, apod. Někdy se tedy uvádějí tyto výrazy zvlášť a někdy jsou technika a hra totožné pojmy.

Kdybychom nevěděli, co je hra a nevěděli alespoň základní dělení her, nemohli bychom postoupit dále ke stěžejnímu bodu práce, tedy k vytváření her a především k vytváření programu zahrnující celý seznam různých rozmanitých her.

2.3.3. Aktivity a jejich kategorizace

Typologií her se zabývalo a zabývá mnoho autorů. Znáмым jménem by mohl být kupříkladu psycholog E. Berne a jeho kniha „Jak si lidé hrají.“ Abychom se však více přesunuli do oblasti her, jak na ně nahlíží a využívá je ke svým účelům zážitková pedagogika, uvedeme si v této kapitole klasifikaci her, dle různých kritérií, v prostředí zážitkové pedagogiky.

Kde se můžeme se zážitkovou pedagogikou a hrou setkat? „V různorodém prostředí,“ odpovídá Jirásek. „Školním i mimoškolním, přírodním i kulturním.“²⁵

Vymezení zážitkově pedagogických aktivit ovlivňuje celá řada faktorů a každý teoretik, praktik, každý instruktor vytváří nebo se řídí tím, jaký systém mu vyhovuje, jaký zrovna potřebuje.

J.Chour²⁶, lektor metodiky her a PŠL²⁷ uvádí třídění her podle:

- *prostředí, ročního období, věku, pohlaví hráčů, velikosti skupin, množství rekvizit, délky přípravy a trvání hry*

Dále hry podle zaměření:

- *hry pohybové (rychlost, síla, obratnost, vytrvalost)*
- *hry zaměřené na paměť, pozornost, smysly, důvtip, vynalézavost, rozšíření a ověření vědomostí*
- *hry psychologické (sebepoznání), kombinované (uplatní se celá osobnost)*
- *hry seznamovací, zahřívací, kontaktní, iniciativní*
- *hry týmové, na rozvoj spolupráce a komunikace*
- *hry rituální*

²⁵ JIRÁSEK, 2004, s.14

²⁶ CHOUR, *Receptář her*, 2000

²⁷ PŠL, tzn. Prázdninová škola Lipnice o. s.

Klasifikaci založenou na prostředí, v němž se hra hraje, sestavil Miloš Zapletal:

- *Hry v přírodě, v klubovně, na hřišti a v tělocvičně, ve městě a na vsi*

Hnutí GO! o. s. nebo Outward Bound - Česká cesta, spol. s r.o. a klasifikuje hry na tzv.:

- *Dynamicsy („Rozbušky“, „startéry“. Krátké, ale intenzivní týmové hry)*
- *Icebreakery (Hry využívané jako „lamače sociálních ledů“. Jedná se většinou o hry na seznámení a poznávání jmen nebo o aktivity, při nichž dochází k tělesné blízkosti účastníků, čímž záměrně narušujeme jejich bariéry a osobní zóny a tím pádem slouží jako hry na stmelení skupiny lidí.)*

Můžeme se setkat i s dalšími označeními, jako např.:

- *Důvěrovky (Hry, které si kladou za cíl především rozvoj důvěry uvnitř skupiny. Důvěřujeme-li někomu, často od něj přebíráme jeho zkušenosti a řídíme se jeho radami. Ačkoliv se hry důvěry zdají být obtížné, jsou důležitým výchovným prvkem, rozvíjí odpovědnost, rozvahu i sebejistotu. Při jejich zařazení si musíme být vědomi, a účastníky s tím musíme seznámit, že nesmí nastat chyba z nepozornosti nebo nedostatečného soustředění. Hry důvěry se vyznačují tím, že při jejich realizaci nepotřebujeme žádné pomůcky.)*
- *Iniciativní; týmové; kooperativní (Jedná se o aktivity rozvíjející spolupráci, komunikaci, kreativitu. Skupině předložíme problém a její úkol je vyřešit ho. Platí, že co není zakázáno, je povoleno. K cíli vede vždy několik cest a záleží na týmu, kterou z těch cest se vydají. Při těchto hrách záleží hodně na jejich uvedení a zmotivování účastníků.)*

- Honičky; pohybovky (*Jedná se o velmi oblíbené a často uplatňované pohybové hry.*)
- Úpolové hry (*Jedná se o aktivity, kdy na soupeře působíme fyzickou silou, snažíme se ho přetlačit, přetáhnout, zasáhnout a nedovolit jemu zasáhnout nás.*)
- Kreativní (*Jedná se o tvořivé dílny, kdy účastníci, buď každý sám, nebo v týmu vytváří nějaký výtvar. Uplatní kreativní dovednosti a myšlení.*)

Teoreticky zajímavý je pokus roztřídit všechny druhy her, který na přelomu 50. a 60. let 20. stol., podnikl Roger Caillois. Vymyslel 4 kategorie her s dopomocí řeckých názvů:²⁸

- Agón (*soutěž, zápas*) Může to být soutěž sama se sebou, s něčím, s jiným člověkem, přírodou. Negativně mohou tyto činnosti podporovat násilí, lstivost, touhu po moci.
- Alea (*kostka, náhoda, nejistota*) Hry založené na náhodě a štěstí.
- Mimikry (*předstírání, maska*) Stát se někým jiným pomocí fantazie.
- Ilinx *nebo-li* Vertigo (*závrat*) Činnosti, které mění vnímání, např. točením, rychlostí, opojením z rekordů, virtuální realitou. Negativně drogami.

Sám popis hry však nikdy nemůže zachovat a přesně přenést její originalitu, atmosféru, prožitkový impuls.

Z tohoto nastíněného přehledu nám vyplývá, že v zážitkové pedagogice se můžeme setkat s hrami všech typů. „Modelovými situacemi, tvořivými a dramatickými dílnami, besedami a diskusemi, fyzicky i psychicky náročnými

²⁸ ZFH,1990, s. 15, NEUMAN, 2000, s. 20

výzvodnými situacemi, sebezobnávacími i k týmové spolupráci směřujícími aktivitami“²⁹

Za zážitkově pedagogické aktivity jsou považována všechna podnikání, která umožňují získat přímé zkušenosti a bezprostřední prožívání.³⁰ Vážanský zdůrazňuje, že zážitková pedagogika postihuje jak oblast jednotlivých aktivit, tak víkendových činností až k déletrvajícím intenzivním adrenalinovým aktivitám.

Na závěr této kapitoly zdůrazňuji, že aktivity působí správně pouze tehdy, pokud účastníci mají možnost dobrovolně se rozhodnout o své účasti a zapojení do hry. V odborné literatuře se v této souvislosti uvádí termín „challenge by choice.“ „Vlastní procesy, které probíhají při takovém rozhodování, jsou zpravidla důležitější než sám výsledek. Cesta zde znamená cíl.“³¹

O jednotlivých konkrétních hrách (jejich cílech, charakteristice, tématu, zaměření, apod.) existuje v dnešní době celá řada zahraničních i českých publikací (nejčastěji vydané nakl. Portál), CD-ROMů a internetových portálů. Z těch nejznámějších si uvedme kupříkladu alespoň:

- ⊙ Hry a programy připravené pro kurzy PŠL: Zlatý fond her (Miloš Zapletal, 1990), ZFH I (Jirásek Ivo, 2002), ZFH II (Jan Hrkal; Radek Hanuš, 2002), ZFH III (Zounková Daniela, 2007). Dále pak: Dobrodružné hry a cvičení v přírodě (Jan Neuman, 1998).
- ⊙ CD-ROM: „HRA 2000“ (Jan Hrkal, 1999–2003)³², „Táborové hry a další materiály...“³³
- ⊙ www.hranostaj.cz

²⁹ JIRÁSEK, 2004, s. 15

³⁰ VÁŽANSKÝ, 1995, s. 136

³¹ NEUMAN, 2000, s. 29

³² Podrobnější informace na URL <http://www.hra.cz/info.asp> [online: 10. 9. 2007]

³³ Podrobnější informace na URL <http://www.taborovehry.wz.cz/index.php?id=cd> [online: 10. 9. 2007]

Příklady konkrétních her použitých nebo speciálně vytvořených pro účely projektu, o kterém pojednává bakalářská práce, jsou k nahlédnutí v příloze na konci práce, po seznamu literatury.

2.3.4. Prvek násilí ve hře

Ráda bych se ještě, ve spojitosti s hrou, zastavila u pojmu agrese.

Jelikož jsem se doposud ještě nevěnovala kapitole, která by pojednávala o účastnících her, o cílových skupinách, může někomu připadat tato kapitole nevhodně zařazena, neboť se vztahuje právě na hru a cílovou skupinu dětí a mládeže v roli účastníků her.

Cílem bakalářské práce je *„Vytvořit, zrealizovat a ověřit efektivitu konkrétního zážitkově-pedagogického kurzu pro třídní chlapecký kolektiv.“*

V praktické části práce popisují konkrétní cílovou skupinu a její charakteristické rysy. Pedagogové nám sdělili, že jednou z charakteristických vlastností třídy je agresivita.

Nejen proto bych se tu nyní chtěla krátce o vztahu agresivity a hry zmínit. V dnešní době je agresivita u dětí velice silně vnímaný prvek. Stále častěji se objevují případy šikany ve školních třídách. Přibývá krutostí nejen mezi dětmi navzájem, ale objevují se i případy projevené agrese vůči učiteli. Každý jistě zná lidovou quazi-pravdu, že: „Děti jsou kruté...“ Na kurzech s agresivitou můžeme pracovat.

Vraťme se tedy zpět k teorii. J. Chour píše: „Setkal jsem se s tvrzením, že Hry pro děti by neměly obsahovat prvek násilí. (...) Avšak „kontrolované zápolení nepřináší žádné traumatické zážitky. Každý si může bez rizika zkusit, jak chutná role útočníka, jak naopak spolupracovat při obraně. Role se velmi rychle střídají. Nadto nejde o čistě silovou záležitost. K vítězství potřebujeme i obratnost, mrštnost, postřeh, vhodnou taktiku boje. (...) Hra vybíjí přebytečnou energii a

usměňuje agresivitu. Názorně demonstruje, že stačí několik vteřin a z nebezpečného protivníka je spolehlivý spojenec.“³⁴

Symbolická povaha hry na sebe váže pudovost. Agresivita však ve hře ztrácí „svoji ničivou povahu a přeměňuje se ve slastný triumf a vítězství. Porážka ve hře je tedy „jako“ porážka. Kdo prohrál, může příště vyhrát.“³⁵

Formy pedagogiky zážitku vytvářejí příznivé předpoklady učení se sociálnímu chování tím, že eventuelní skupinové konflikty jsou ihned patrné, mohou být záhy pochopeny a bezprostředně překonány.³⁶

Doufám, že za pomoci odborníků jsem vyvrátila pochyby o tom, zda prvek násilí do hraní patří či nikoli. Samozřejmě, že musíme při hře s násilnými prvky vždy zdůraznit zásadu tzv. „fair play“ (čestné jednání, hra dle pravidel) a kontrolovat její dodržování.

Domnívám se, že pokud by učitelé využívali prvky zážitkové pedagogiky i během školního roku, v rámci vyučovací hodiny, např. hodiny společenské výchovy nebo suplované hodiny s pedagogickým poradcem, (který by měl být již na každé škole), mohli by se pokusit zařadit nějakou odpovídající hru. Právě hra s mírně násilným laděním, jejíž průběh je kontrolovatelný a ovlivnitelný, by mohl poskytnout dobrou půdu k prevenci před nahromaděnou mírou agresivity, která se v dětech a mladistvých kupí a může tak dojít k uvolnění nežádoucí exploze.

³⁴ CHOUR, 2000, s. 45

³⁵ ŠEBEK, *Hra, symbol a umění prohrát*, 2006, s. 115

³⁶ VÁŽANSKÝ, 1995, s.133

2.4. Příprava zážitkově pedagogického kurzu

Víme, že hlavním prostředkem zážitkové pedagogiky (ZP) je hra. Uměli bychom roztrždit a vynajít jednotlivé herní aktivity. Avšak aktivity působí efektivně především tehdy, pokud je dokážeme správně využít, zařadit do celkového programu kurzu, dokážeme si zodpovědět, zda cíl hry souzní s cíli, které jsme si zadali nebo raději naopak! Naše cíle souzní s cíli hry. Opět se na úvod této kapitoly hodí citát, že „Cesta znamená cíl.“³⁷

Pokud chceme vytvořit program plný her, musíme k tomu znát nejen různé herní techniky, ale přednostně plno jiných, a dalo by se říci, daleko podstatnějších faktorů. Příprava kurzu, programu je poměrně dlouhá cesta...

Vzájemně navazující metody („know how“) ZP pro tvorbu projektů dle fází jsou:

a) Metody přípravné fáze

b) Metody realizační fáze

V přípravné fázi tvorby kurzu se pracuje hlavně s cílováním a dramaturgií.

Ad a) Metody přípravné fáze

1. tvorba a řízení týmu

2. **cílování** (přesná charakterizace cíle podle analýzy potřeb klienta)

3. **dramaturgie** (podoba projektu, zaměření a srovnání jednotlivých prostředků s cílem, časový rozvrh projektu)

V realizační fázi projektu se uplatní také tři metody. „Metoda motivace, díky níž aktivizujeme a motivujeme klienty k jejich dobrovolnému vstupu do jednotlivých aktivit či programů. Metoda vytváření příběhů, dějů a situací, které

³⁷ NEUMAN, 1998, s.29

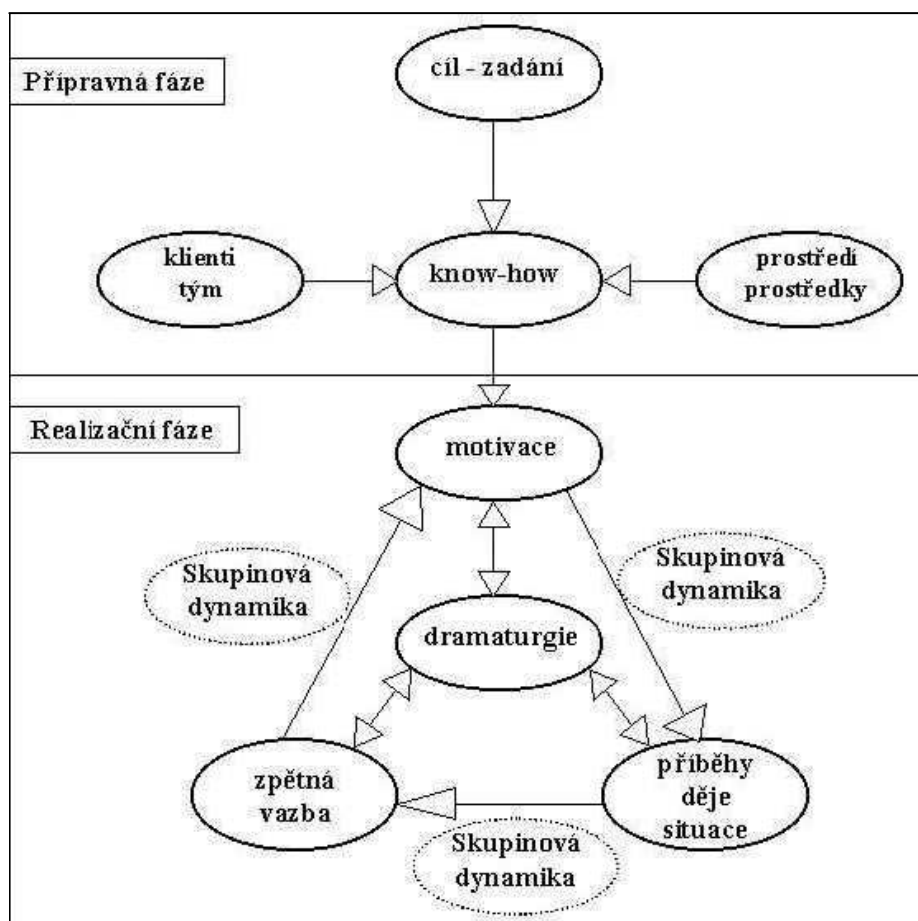
v klientech zachovávají silné autentické prožitky. A metoda zpětné vazby, díky které různými formami pracujeme na zvnitřnění a uchování prožitého.“³⁸

Ad b) Metody realizační fáze

1. **motivace** (aktivizace a motivace klientů k jejich dobrovolnému vstupu do jednotlivých aktivit či programů)
2. **vytváření příběhů, dějů a situací** (v klientech formuje silné autentické prožitky)
3. **zpětná vazba** (zvnitřnění intenzivních zážitků).

³⁸ Metodické materiály a poznámky projektu KOMPOT 2007

Vzájemné vztahy mezi jednotlivými metodami ukazuje obrázek č.1:



2.4.1. Metody přípravné fáze: Cílování, Scénář, Dramaturgie

Cílování a dramaturgie spolu velmi úzce souvisí, protože o účinku; dopadu; přínosu kurzu má význam hovořit až tehdy, pokud jsme si vědomi cíle našeho usilování a můžeme-li jeho výsledky s tímto cílem poměřovat.

„**Cílování** chápeme jako zacílení směru a vývoje kurzu s ohledem na potřeby, obavy a očekávání klienta.“³⁹ Při hledání cíle bychom si měli klást u každé techniky, hry, programu otázky: *Proč a kam program směřujeme? Plní nám náš cíl?*

Zpravidla poté, co je stanoven cíl projektu, se dále hledá společné myšlenkové naladění. Hledá se tzv. **červená nit**, která se vine celým programem.

Tato stěžejní myšlenka by se měla poté zjednodušit, (vymyslet tzv. „leitmotiv“), což pro klienty představuje srozumitelnou metaforu cíle projektu. Její čitelnost zvyšuje vhodný výběr aktivit a programů.

Výsledkem zodpovězení si otázek před začátkem kurzu je poté „připravovaný scénář“ – Holec jej nazývá **původní scénář**.⁴⁰

Autor definoval též dramaturgická pravidla nutná pro tvorbu scénáře:

- ⊙ Intenzita (míra využití časového fondu, jež stanovuje režim projektu);
- ⊙ Tempo (spád veškerého dění);
- ⊙ Pestrost (nabízená programová témata korespondují s novým pojetím inteligence);
- ⊙ Vyváženost a přiměřenost (správný poměr programů z oblasti tělesné i duševní);

³⁹ Metodické materiály a poznámky projektu KOMPOT 2007

⁴⁰ HOLEC, 1994

- ⊙ Fyzická zátěž (dodržování standardu pro udržování zdraví, zamezení přetěžování, řazení prostředků relaxace a odpočinku);
- ⊙ Emoční bilance - psychická zátěž (citlivé řazení emočně „silných“ programů, dodržení výsledné kladné bilance);
- ⊙ Rytmus („dirigování“ vnitřní dynamiky jednotlivých programů i celých projektů);
- ⊙ Kontrast (změna tempa, odlišnost v charakteru programů, nečekaná setkání s...);
- ⊙ Stop-time (přestávky, prodlevy na: odpočinek, sebereflexi, uspořádání a úklid myšlenek, zážitků – analýzy sebe sama);
- ⊙ Návaznost (tvorba vazeb mezi programy – dramaturgické oblouky);
- ⊙ Začátek, konec (seznámení, navození tempa, umění „tečky“);
- ⊙ Vrcholy (programové dominanty);
- ⊙ Gradace (vyvrcholení, zarámování).

Konečný scénář je potom „mozaikou do sebe vzájemně zapadajících dílků puzzle, které dohromady tvoří jeden celek s poselstvím, motivem, které chceme účastníkům předat. (...) Každý vybraný program i výsledná programová kolekce by měly korespondovat s cílem kurzu“⁴¹

Nikdy se nerealizuje projekt přesně dle plánu. Instruktorový tým musí být připraven reagovat na vzniklé podmínky, které ovlivňují proměnné jako je např. počasí, zdraví na kurzu, momentální psychická a fyzická kondice účastníků a jiné, které ovlivňují aktuální vývoj. Díky tomu vzniká tzv. **reálný scénář** – scénář opravdu realizovaných aktivit a programů.

⁴¹ HOLEC, 1994, s. 41

Po skončení akce vzniká **ideální scénář**, který zpětně ukazuje nejlepší z možných variant reakcí na nenadálé změny v dramaturgii kurzu.

Pořadí a posloupnost programových aktivit je klíčová záležitost. Správná posloupnost zachovává skupinu ve stavu plynutí. Neexistuje jednotný recept na správné či špatné řazení a uspořádání her v ucelený program; ovlivňují je naše zkušenosti, instinkt i interpretace jejich obsahu.

Úkolem **dramaturgie** je tvorba vztahů a vazeb mezi výchovnými, vzdělávacími i dalšími cíly projektu a konkrétními prostředky zážitkové pedagogiky. Každý projekt má svoji dramaturgii, která zaměřuje programy k vytyčenému cíli tak, aby účinek na klienty byl maximální. Je souhrnem doporučených postupů, rad, návodů a pouček, které se pokoušejí o zobecnění předcházejících zkušeností. Je tedy neustále živým a proměnným organismem.⁴²

Klíčovými pojmy v přípravné fázi jsou tedy: **Dramaturgie, tvorba scénáře (Původní, Reálný, Ideální), inscenace.**

Dramaturgie je souhrnně přípravou od prvotní myšlenky až po scénář, kdy tvorba scénáře akce je jedno velké umění. Uplatňuje se zde zkušenost, cit, intuice i dovednosti analýzy.

Inscenace je pak etapa uvedení hry se vším, co k tomu patří. Uvádění hry pomocí legendy nebo přehrání dramatického výstupu je velice přitažlivým způsobem pro všechny zúčastněné. Pokud se nám ještě podaří vhodně hru pojmenovat a vytvořit přitažlivou atmosféru hry plnou zvědavosti a napětí, je větší šance na úspěch. Vybraná hra musí samozřejmě odpovídat úrovni skupiny, věku, zdatnosti i zkušenostem hráčů. „Pedagogickou či výchovnou účinnost zvýšíme, použijeme-li hry v určité posloupnosti za sebou. Vytvoříme tím řetězec her jako

⁴² Metodické materiály a poznámky projektu KOMPOT 2007

ucelený programový blok, který bude mít svoji vlastní dynamiku a v závěru společné vyhodnocení.“⁴³

Někdo ale musel takové množství her, ze kterého si můžeme vybírat, vymyslet. Jeden z mých kolegů tvrdí, že vymyšlení vlastních her je to nejlepší. A vlastně i jednodušší. Pokud má instruktor nápady, má toho využít. Proces vytváření hry ve zkratce popsal Miloš Zapletal. Jeho rovnice platí pro jednotlivé hry i etapové dlouhodobé hry.

Rovnice tvorby nové hry:

Nápad+výběr vhodných stavebních prvků+pravidla = nová hra

Má zkušenost je však taková, že rovnice může ve fázi realizace často narazit, pokud nebudeme respektovat další důležité body, o kterých budu psát dál v následujících kapitolách, i v praktické části práce.

Při dramaturgii můžeme klást následující otázky, které nám mohou pomoci:

Co hrou sledujeme? Jaká skladba her přinese nejlepší výsledek? Jak hru zahájíme a skončíme? Kolik času na její realizaci máme? Jak ji zhodnotíme? Co budeme dělat, když hráči nebudou odpovídajícím způsobem spolupracovat?

Jak při tvorbě cíle (cílování), tak zejména při dramaturgii zohledňujeme:

- ⊙ Délku projektu – (*vyučovací jednotka, projektový den, vícedenní projekt*)
- ⊙ Dlouhodobé projekty (*realizace školních předmětů formou zážitkové pedagogiky*).
- ⊙ Denní čas (*respektování základních lidských biorytmů*)
- ⊙ Roční dobu

⁴³ NEUMAN, 2000, s. 32

- ⊙ Objekt (*středisko*)
- ⊙ Prostory (*vybavenost, služby, cena, dostupnost*)
- ⊙ Prostředí (*nejbližší okolí, členitost terénu, vodní plochy, lesní porosty, louky, přístupové komunikace, ...*)
- ⊙ Materiální vybavení
- ⊙ Charakteristiky skupiny účastníků (*počet; míra koedukace; věkové složení; věková specifika, fyzická a psychická vyspělost, mentalita, intelekt, ...;*
- ⊙ Další charakteristiky skupiny (*studenti, rodiče + děti, dospělí, manželské páry, tělesně či mentálně postižení*)
- ⊙ Bezpečnost programu (*Příběhy, děje a situace jsou postaveny tak, aby v klientech vyvolávaly subjektivní fyzické, sociální nebo psychologické riziko, jež v nich navozuje zdravou formu stresu. Ten působí jako velmi silný aktivační faktor.*)

O bezpečnosti programu, rizicích a pravidlech, které patří jistě již do přípravné fáze, ale i do fáze realizační, si myslím, že bude užitečnější a přehlednější, když tomuto důležitému tématu budu věnovat samostatnou kapitolu.

Také jsem se záměrně nezmiňovala o týmu instruktorů. Podle mého názoru by byla pak kapitola o Metodách přípravné fáze nepřehledná, neboť téma vztahující se na „**Tým**“ by měla být propojená s tématem „**Cílové skupiny**“ a jejich dalšími společnými prvky, kterými jsou např. osobnost, role, potřeby a očekávání. Tomuto bloku bude vyhrazena také zvláštní kapitola.

2.4.2. Metoda realizační fáze: Motivace

Po zodpovězení všech otázek v přípravné fázi (vytvoření cíle kurzu a cíle jednotlivých aktivit, tvorbě scénáře, popřípadě po domyšlení nových her a

všech náležitostí, které s přípravou aktivit souvisí,) se můžeme postupně posunout do fáze realizační.

Mezi metody realizační fáze patří:

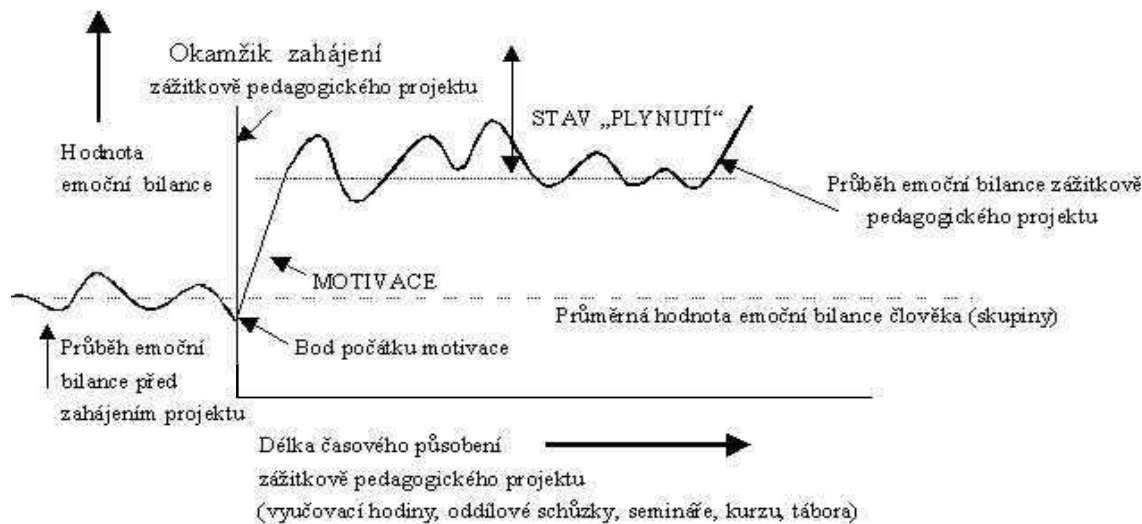
1. **Motivace** (aktivizace a motivace klientů k jejich dobrovolnému vstupu do jednotlivých aktivit či programů)
2. **Vytváření příběhů, dějů a situací** (v klientech formuje silné autentické prožitky)

Jedním z nejdůležitějších stavebních kamenů – principů zážitkové pedagogiky je motivace. Je hybným motorem lidstva, je základním činitelem vnitřní psychické dynamiky člověka.

Každý člověk má svou vlastní míru motivace, která je úzce spjata s jeho emoční bilancí. Průběh emoční bilance v čase by se dal znázornit jako křivka, která se pohybuje mezi kladným a záporným pólem. Zážitkový projekt má možnost zvýšit hodnotu a rozsah emoční bilance (viz následující graf). Jedním z nejdůležitějších faktorů, které to ovlivňují je právě motivace.

Obr. č. 1

Práce s hodnotou emoční bilance v zážitkově pedagogickém projektu v závislosti na procesu motivace (Hanuš, 2003)⁴⁴



Okamžik zahájení projektu a Bod počátku motivace je rozhodujícím impulsem. Měli bychom účastníka (skupinu) namotivovat a dostat do takové fáze, kdy se jeho průměrná emoční bilance, kterou prožívá během „normálního života“, zvýší. Během účasti na kurzu se začne jeho emoční bilance stále zvyšovat a plyne nad průměrnou hodnotou bilance v reálném životě.

V této „nové rovině“ emoční bilance pak během kurzu prožívá emoční výkyvy, které jsou ale stále nad osou průměrné hodnoty emoční bilance v reálu. Tato křivka emoční bilance by jedinci měla přetrvat i po skončení kurzu, která ale opět postupně klesá k normálu, k průměrné hodnotě emoční bilance člověka.

Tato teorie hodně souvisí s teorií Komfortní zóny, o které se krátce zmíním po odstavci „Devět zákonů motivace“.

⁴⁴ Metodické materiály a poznámky projektu KOMPOT 2007

Pokud je naším cílem dosáhnout změny v nové hodnoty (změny v emoční bilanci jedince), jako účastníka zážitkového projektu, musíme ho motivovat. A to tak, že motivace, kterou použijeme, bude rezonovat s jeho vnitřní motivací.

Podmínky spuštění požadovaného chování (Nakonečný, 1996):

- Motiv je dostatečně silný;
- Pravděpodobnost dosažení cíle je vysoká;
- Hodnota cíle je uspokojující;
- Chování není v rozporu s morálkou jednotlivce.

Devět zákonů motivace (Hanuš, v tisku)⁴⁵:

- Chcete-li motivovat, musíte být sami motivováni;
- Úspěch motivuje;
- Motivace má dvě stádia – vytyčit cíl a ukázat, jak cíle dosáhnout;
- Uznání motivuje;
- Motivace je nikdy nekončící proces;
- Vlastní účast motivuje;
- Každý pokrok musí být zřetelně viditelný;
- Výzva k akci motivuje jen tehdy, je-li možno zvítězit;
- Ztotožnění se skupinou motivuje.

Pár základních instruktorských pravidel motivace nabízí příloha č. 1.

⁴⁵ Metodické materiály a poznámky projektu KOMPOT 2007

2.4.2.1. Koncept komfortní zóny

Koncept komfortní zóny se objevuje ve spojitosti se zážitkovou pedagogikou a jejím rozvojem. Dle mého názoru úzce souvisí právě s motivací a tedy s teorií o Emoční bilanci na zážitkově pedagogickém kurzu.

Teorie komfortní zóny pracuje s pojmy komfortní zóna, překročení této zóny do oblasti rozvoje a překročení za hranici osobních či skupinových možností.

Zóna má svoji fyzickou, intelektuální i emocionální dimenzi. Vše, co je v této zóně obsaženo, je člověkem vstřebáno. Znamená to, že člověk se s určitou situací již někde setkal, poznal ji nebo objevil způsob, jak v této situaci jednat, jak s vědomostí či dovedností zacházet. Vlastně vše, co člověk prožil a prožívá je zachyceno v naší zóně komfortu. Pokud z této své zóny komfortu vystoupíme do oblasti neznámého ven, od jádra zóny komfortu, dostáváme se do oblasti, která se nazývá růstovou.⁴⁶

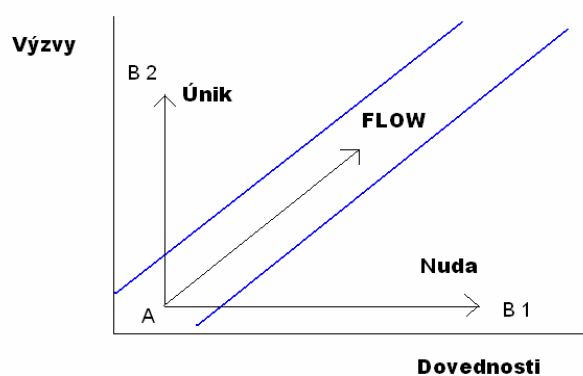
Popis překročení komfortní zóny je často spjat s popisem konceptu „flow“- „proudění, plynutí“ od Csikszentmihalyiho, který tento pojem zpracoval. *Koncept „flow“* nepřímo popisuje proces, který se děje při překročení komfortní zóny. Stav plynutí „flow“ můžeme označit za stav optimálního prožívání. V tomto stavu člověk disponuje emocemi, které jsou úzce spojené s činností a stávají se tak konstruktivní. Podle M. Csikszentmihalyi stav proudění vzniká, když aktivita plně zaměstnává všechny schopnosti člověka. Na obrázku je možné vidět, že při nárůstu míry dovedností (ve směru šipky B1, kdy dovednosti jsou mnohem lepší, než kam dosahují výzvy) se dostává „nuda“, při nárůstu výzvového faktoru (ve směru šipky B2, kde výzvy příliš přesahují dovednosti člověka) je překročena míra schopností a nastává „únik“ od činnosti. Stav proudění, tedy vzniká někde mezi těmito dvěma oblastmi v závislosti na obou faktorech.

⁴⁶ Přednáška A. Nerudy, 7. 10. 2007

Zážitková pedagogika může svými technikami rozšířit kanál, ve kterém se uskutečňuje tzv. stav proudění emocí. Tím, že člověk získává větší prostor své komfortní zóny, se osobnost zoceluje a roste.

Obr. č. 2

Pohyb jedince ve flow kanálu⁴⁷



Zážitkově pedagogické aktivity jsou založeny na soutěžení, na štěstí nebo na jiné stránce prožívání. Poskytují pocit, že něco objevujeme, vytváří pocit nové reality. Vedou nás k vyššímu výkonu a míře prožívání a uvědomování si.

⁴⁷ URL: www.artefiletika.cz [online: 9. 10. 2007]

Téma komfortní zóny by zasloužilo samostatné pojednání. Bohužel se nelze takovému rozsáhlému tématu věnovat v bakalářské práci s jiným cílem. Alespoň si uveďme odkaz na literaturu:

- CSIKSZENTMIHALYI, M: O štěstí a smyslu života : můžeme ovládat své prožitky a ovlivňovat jejich kvalitu ?, Praha : Lidové noviny, 1996. ISBN 80-7106-139-5
- SLAVÍK. J. *Umění zážitku, zážitek uměním: teorie a praxe artefilitiky. 1. díl.* Praha: Univerzita Karlova. Pedagogická fakulta. 2001. s. 281. ISBN 80-7290-066-8

Umění, jak připravovat a organizovat hry, jak vytvářet příběhy, děje a situace, což je náplní druhé metody realizační fáze, aby docházelo k zvyšování emoční bilance a rozšiřování komfortní zóny, je z velké části dovedností, která se dá nacvičit a natrénovat. Domnívám se, že jsem tuto fázi popsala již v předchozích kapitolách a kapitole s odkazem na „Rovnici Miloše Zapletala“ a „Inscenaci“. Významným bodem je již zmíněná „Motivace“. Dále je k tomu potřeba „zbavit se ostychu a předstoupit před skupinu hráčů s připravenou hrou. Uvést ji, řídit a případně korigovat. A po skončení hry požádat o tzv. Zpětnou vazbu.“⁴⁸ Nebo-li rozbor právě prožité aktivity.

2.4.3. Zpětná vazba; Reflexe

Po absolvování určité aktivity se ohlížíme zpět, abychom hledali souvislosti mezi výsledkem akce a činnostmi jednotlivců i celé skupiny. Srovnáváme své zkušenosti a prožitky s jinými. Pak přistupujeme k pohledu dopředu, neboť ukazuje, jak lze nabyté zkušenosti využít v dalším jednání. Tážeme se po možném transferu do běžného života.

⁴⁸ ZFH I, 2002, s. 17

Po skončení hry tedy nestačí vyhlásit výsledky a jít dál. Každá hra vyžaduje určitý způsob dalšího zpracování. U pohybových her je rozbor nejnadhnější a po vyhlášení výsledků a vyřešení případných neshod, anebo po stručné rekapitulaci hry, je možno většinou okamžitě přejít k dalšímu programu. U her s vyšším psychickým nasazením musíme zvolit mnohem odbornější přístup. Důležitou součástí je dostatek času na vyznění.

„Jeden z hlavních rozdílů mezi rekreačním a výchovným užitím her a aktivit leží v reflexi. Reflexe je řízený proces hodnocení aktivity nebo hry, který využívá zpětnovazebních informací k hledání širších souvislostí a významů. Učí nás vidět naše jednání a jeho působení prostřednictvím jednotlivých prožitků a zkušeností. Vede nás k tomu, abychom se z ní naučili co nejvíce. Je příležitostí, jak si v uvolněné herní atmosféře vyměnit názory s lidmi, kteří mají stejné zkušenosti a prožitky jako my.“⁴⁹

V anglické literatuře, které postupy reflexe rozpracovaly, se setkáme s termíny: review, debriefing, processing a appraisal, se kterými se můžeme setkat i na kurzech u nás v ČR. Všechny termíny vyjadřují proces zpracovávání údajů s přihlédnutím k tomu, co se už událo.

⁴⁹ NEUMAN, 2000, s. 39

Neuman utřídil **Různé úrovně reflexe**⁵⁰ podle počtu osob, které se Reflexe účastní:

- ⊙ V celé skupině. (*Hráči společně hledají, co se od sebe vzájemně naučili. Nastolují se otázky důvěry, podpory, rušivého chování, tlaku skupiny.*)
- ⊙ Dynamika interpersonálních vztahů členů skupiny. (*V reflexi se projevují emoce. Jedná se o vzájemném uznání. Jiná forma, než diskuse, je vhodnější.*)
- ⊙ Intrapersonální rovina – pocity, které prožívali jednotlivci. (*Častým tématem je strach, obava o bezpečnost, důvěra v ostatní, vzájemné uznávání.*)

Autor popisuje také **Podmínky zdárného průběhu reflexe**⁵¹:

Čas (Mít dostatek času. Délka se řídí věkem, předcházející zkušeností, významem aktivity, cíli, které jsme si před hrou stanovili. Určit začátek i konec.)

Místo (Příjemné a klidné. Všichni na sebe musí vidět. Sezení v kruhu.)

Připravenost vedoucího (Stanovit si cíle. Cíle poměřujeme s vývojem diskuse a dle potřeby upravujeme. Shromáždíme co nejvíce informací o hráčích a průběhu hry. Připravíme si okruh otázek a připomínek vztahující se k řešené situaci. Podporuje a stimuluje vyjadřování názorů a povzbuzuje k výměně zkušeností. Snažíme se prosadit názor, že každý má odpovědnost přispět do diskuse svými názory, aby podpořil průběh skupinového učení.)

Hodnocení účastníků (Pozorujeme velice soustředěně. Všimáme si toho, co bylo i nebylo řečeno. Získáváme informace i z mluvy těla diskutujících.)

⁵⁰ NEUMAN, 2000, s. 39

⁵⁰ Tamtéž, s.40 – 41

Klima důvěry a porozumění. (Otázky i odpovědi formulujeme tak, aby podporovaly sebevědomí a sebedůvěru. Kritika by měla být konstruktivní, využitelná pro všechny hráče. Nediskutujeme o traumatech a vážných problémech jednotlivců bez důkladného prověření faktů.)

Věnujeme pozornost možnému **přenosu herních zkušeností do osobního života.**

Není možné vypracovat přesný výčet toho hlavního a seznam otázek, které by postihly rozmanitost vztahů, pocitů a nápadů vznikajících při každé hře a po ní. Nehledě na to, že každá hra si zaslouží svůj vlastní konkrétní seznam okruhů otázek.

Nejpoužívanější okruhy otázek, které se používají, souvisejí s cíli jednotlivých her, a o kterých je třeba diskutovat, mohou být např.:

Jak probíhal proces rozhodování ve skupině? Jaké jsou další možná řešení aktivity? Spolupráce ve skupině, její soudržnost. Kdo přišel s nápadem? Kdo se projevil jako vůdčí typ? Jak se podíleli na činnosti skupiny? Jak hodnotí hru? Co se podařilo? Pomohl vám někdo zdolat překážku nebo udělat rozhodující krok? Proč si myslíte, že byla hra zařazena? Získali jste nějaké nové dovednosti a znalosti? Co byste dělali jinak, kdybyste hru hráli znovu s jinou skupinou? Můžete získané zkušenosti použít někde jinde?

Reflexe může mít mnoho podob. Není žádné univerzální schéma. Reflexe může probíhat formou diskuse, hry, dotazníku, dramatizace, výtvarného zpracování. Dále pohyby končetin, celého těla, výrazem obličeje.

Obávám se, že pokud bych se dále rozepsala o tématu zpětné vazby, odbočila bych od cílů bakalářské práce. Reflexe je dalším tématem, které by zasloužilo hlubší bádání, ale pro tuto práci nám snad postačí vědět, co zpětná vazba je, proč a jak se využívá.

2.4.4. Role, skupinová dynamika účastníků a instruktorský tým

Hra jako aktivní opakování a zkoušení nezvyklých činností pomáhá zvládnout nové situace a získávat životní zkušenosti. Jak, uvádí Neuman, hra se začala považovat za procvičování instinktů důležitých pro další život dítěte. To ukázalo její význam v přípravě na život.

Avšak každý věk vyžaduje poněkud jiný přístup ke hře a k jejímu uvedení. A to jak z hlediska obsahového, tak motivačního. O konkrétní cílové skupině je pojednááno v samostatné kapitole „Cílová skupina“ v praktické části práce.

Tvorba programu vyžaduje značné znalosti z oblastí psychologie a sociologie malých skupin, ze sféry organizačního chování a skupinové dynamiky.

Instruktor musí pečlivě sledovat, jaké vztahy jsou, v tom kterém okamžiku, mezi jednotlivými členy skupiny, pro niž program chystám. Silnou kontroverzní nebo konfrontační hru nemůže instruktor uvést ve chvíli, kdy všichni pociťují určité napětí nebo nevyřešený problém.⁵²

2.4.4. 1. Role

Jedním prvkem, který je třeba zdůraznit je role. Role se netýká jen „přejímání sociálně odlišných charakteristik vyznačených maskami, ale je to přijetí v širším slova smyslu.“ Je to podmínka, která jedince uvádí do hry a jejího světa. Pouze přijetím role se může stát člověk hráčem. Jenom tak se může přenést do sféry silné zážitkové reality a spoluvytvářet skutečnost světa hry.⁵³ Jako dramaturgie a scénář, tak i role zde má však jasný základ v divadelním prostředí herců, jejich kostýmů a masek.

Zážitkové pedagogice jde však především o jiné role. **Sociální role**, která je dána pozicí ve skupině, je ztotožňováním se s očekáváním a představami druhých.

⁵² ZFH I, 2002, s. 14

Tato očekávání role druhými, jednotlivce intenzivně formují. V rámci procesu socializace⁵⁴ se tedy jedinci vzájemně začleňují do společnosti a tím naplňují princip zážitkově pedagogických kurzů. Cílem socializace je, aby se jedinec ve svém jednání řídil společenskými normami, bez toho, aby byl při tom uplatňován vnější tlak společnosti.

Pro jedince je typická snaha dosahovat svých nejlepších možností v souvislosti s osobním růstem a se zráním osobnosti. Klíčový význam pro formování osobnosti jedince mají vztahy k ostatním lidem a míra socializace.⁵⁵

Osobnost, která plní určitou roli, se nejčastěji chápe jako jednota tělesné konstituce, temperamentu, charakteru, schopností, orientace a životní dráhy člověka. Jedince je možné poznat především v sociálních kontaktech a postojích. „Člověka jako osobnost určuje úroveň autorství vlastních činů, jedinečnost skutků a díla, výsledků svého hledání a nalézání, permanentního usilování o objevení svérázného přístupu a cest. Každý člověk je jiný, přesto se snaží přizpůsobovat normám, pravidlům, rituálům, hraje role. Hodně informací o jedinci poskytne i sledování způsobů jeho chování v různých oblastech života. V první řadě je nutno si všimnout postojů k sobě samému.“⁵⁶

2.4.4. 2. Skupinová dynamika

Na kurzech osobnostního rozvoje je důležitým faktorem nejen jednotlivec, ale především skupinová dynamika. Je důležité si uvědomit, že každý jedinec má svoji komfortní zónu někde jinde. Je tedy pro instruktory důležité, aby se snažili zjistit, kde leží komfortní zóna jednotlivých účastníků. Nejčastěji se tak děje na začátku samotné akce, kdy se zařazují seznamovací, dotykové, icebreakrové hry a hry typu dynamics, které nejen umožní účastníkům odbourat bariéry před sebou a

⁵⁴ NEUMAN, 2000

⁵⁵ VÁŽANSKÝ, 1995, s. 49, 50

⁵⁶ VÁŽANSKÝ, 1995, s. 52

ostatními, ale umožňují i podat instruktorům informace o samotných účastnících a jejich základních možnostech. „Do popředí tedy vystupuje důležitost transakcí ve skupině. Jenom jejich prostřednictvím mohou dospět ke koordinaci svého chování a soužití. (...) Zvýrazňují své kontaktní hranice vůči ostatním členům skupiny“.⁵⁷

2.4.4. 3. Instruktor a tým

U časově náročnějších projektů je pro zážitkového pedagoga (vedoucího projektu) důležité vytvořit a řídit tým. Vedoucí musí zajistit odpovídající počet instruktorů. S tím souvisí znalosti týmových rolí (např. M. Belbinova teorie týmových rolí), principů týmové práce a struktur skupinové dynamiky, řešení konfliktů, rozhodování, plánování, delegování, kontrolování a podobně.

Základní znalosti a dovednosti v této oblasti by měli mít ale i jednotliví instruktoři. Využijí je např. při uvádění svých programů, kdy potřebují zkoordinovat práci ostatních členů realizačního týmu. Od instruktora se dále vyžaduje jeho aktivita, trpělivost, pružnost, jednání, rychlé reagování, pozornost, fantazie, vytrvalost a připravenost k učení.

Na začátku práce jsme se zabývali tím, co je to hra, abychom na tomto místě upozornili na to, že hry jsou vlastně jen nástrojem. O výsledném působení her rozhoduje osobnost vedoucího, který hry vybírá a vede. „Vedoucí musí mít sebedůvěru spojenou s neformální kompetencí. Vedoucí se musí často umět pohybovat mezi dvěma póly, seriózností a řekněme i bláznivostí.“⁵⁸

⁵⁷ RIEGER, *Lod' skupiny*, 2007, s. 58

⁵⁸ NEUMAN, 2000, s. 30

Vstupní údaje, které by každý instruktor měl bezpodmínečně znát při vytváření programu, jsou:

- ⊙ kolik osob přijede, jaký je jejich přibližný věk a fyzická zdatnost
- ⊙ jak moc se ne/znají (je nutno zařadit seznamovací hry?)
- ⊙ kolik je mezi nimi mužů a žen
- ⊙ jak dlouho spolu prožijí beze změny skupiny
- ⊙ jaké bude zázemí s ubytováním a stravováním
- ⊙ v jakém prostředí je objekt umístěn a jak vypadá
- ⊙ jaké bude roční období

Zaměření a obsah práce vedoucího odpovídají průběhu jeho přípravy:

V první etapě si odpovídá na otázku, *proč volí právě tuto hru*. Když ho odpověď uspokojí, pokračuje dále.

V druhé etapě *plánuje, jakými prostředky splní zvolené cíle hry – dotváří či upravuje pravidla hry*.

Třetí etapa je přípravná. Jsou to činnosti před zahájením hry. *Kontroluje místo akce, pomůcky, domlouvá se v týmu, připravuje alternativy*.

Čtvrtou etapou je vedení hry. *Sleduje hru a rozhoduje o případných úpravách jejího průběhu*.

V páté etapě se *provádí hodnocení a reflexe* toho, co se událo. Nejlepší je, když vedoucí cítí, že hra byla přínosná nejen pro hráče, ale i pro něj osobně.

Instruktor stále zlepšuje své schopnosti pro vedení her. Důležitá je pravidelná příprava, stálé vzdělávání se na akcích, získávání informací

pozorováním práce zkušených vedoucích. Dobrého vedoucího také „...charakterizují získané zkušenosti, které stále podrobuje analýze.“⁵⁹

2.4.5. Rizika a bezpečnost na kurzu

K nejvíce vyžadovaným dovednostem instruktora by měly patřit znalosti ohledně bezpečnosti a možných rizicích, které by se mohly na kurzu přihodit.

Je mnoho hledisek, která by se dala pro výběr hry uvést jako limitující. Jedno z nich považujeme za nejdůležitější. Je to hledisko bezpečnosti. Musíme mít na paměti skutečná ohrožení zdraví či dokonce života dítěte. Úrazy však nemusí být pouze fyzické, ale i duševní.

Žádná hra by také neměla mít zásadní vliv na pravidelné stravování, pitný režim, hygienu, spánek. V tomto ohledu je zájem hry vždy podřízen vyšším principům – zachování zdraví dítěte.

Musíme si však také, jako instruktoři kurzu, uvědomit, že riziko je neodmyslitelné, je zkrátka nedílnou součástí. Mnohá rizika jsou ale zpravidla očekávatelná.

Strategie pro redukci rizik, které nabízí Hnutí GO! o. s. najdete v příloze č. 2

Použití vhodných řídicích stylů může značně ovlivnit průběh aktivity. Někdy se vyžaduje styl autokratický, jindy demokratický nebo liberální. Je jasné, že pokud provozuji s účastníky např. lanové překážky, má míra vlivu bude ta hlavní. Naopak pokud je možnost si vybrat mezi různými možnostmi, je autokratický styl rizikovým faktorem.

⁵⁹ NEUMAN, 2000, s. 49

Mezi další neopomenutelné oblasti možných rizik, kterým však lze předejít tím, že je budeme mít na paměti, patří (podrobněji v příloze č. 3)

- Znalost skupiny
- Dobrovolnost výzvy
- Postupnost v učení
- Kompetentní vedení
- Předběžná prohlídka místa
- Sociální a psychologické faktory
- Řešení krizové situace
- Kategorizace rizik

Principy:

- Princip připravenosti
- Princip možnosti ústupu
- Princip zdravého úsudku
- Princip dynamiky, sledování a předvídání

Zákony a vyhlášky:

- Bezpečnost práce a požární ochrana
- Zdravověda a zdravotník (vyhláška č. 106/2001 Sb.)
- Ochrana veřejného zdraví
- Hygienické požadavky na zotavovacích akcích pro děti
- Ochrana osobních údajů
- Životní prostředí

K rizikovým faktorům mne napadá ještě míra nadšení versus vyhasnutí instruktora. Syndrom vyhasnutí, nebo více používaný výraz, **syndrom vyhoření** je tématem na samostatnou knihu, kterých bylo napsáno již mnoho. Nevím, zda

konkrétně ve vztahu k „zážitkovým instruktorům.“ Každopádně příloha č. 4 nabízí stručný přehled, co syndrom vyhoření je, jak se projevuje a zejména, jak se dá proti syndromu vyhoření bojovat.

2.4.6. Shrnutí

Mrzí mne, že rozsah bakalářské práce nedovoluje více se rozepsat o každé nastíněné kapitole ještě více do hloubky, ale pro naše potřeby snad tento přehled postačí.

Nyní bych se již přesunula z obecné teoretické roviny trochu blíže ke konkrétnímu tématu a k praktické části práce.

2.5. Průvodce po kapitolách Vytváření konkrétního kurzu v rámci projektu Orientační dny

Stěžejním cílem bakalářské práce bylo *vytvořit konkrétní kurz, zrealizovat jej a ověřit tak jeho efektivitu v praxi*. Kurz byl připravován v rámci projektu Orientační dny. Proto je nezbytné popsat organizaci, která kurz zajišťovala a její charakteristické činnosti.

Další ucelenější kapitolou je *Příprava konkrétního kurzu*, která zahrnuje kapitoly jako realizační tým, popis cílové skupiny, definování cílů kurzu, tvorba harmonogramu kurzu. Popis samotné realizace kurzu společně s vyhodnocením kurzu je také součástí práce. Tato kapitola bude ještě zvlášť představena.

2.6. Charakteristika projektu Orientační dny

Orientační dny (dále OD) jsou projektem, který se uskutečňuje v rámci Katechetického centra pastoračního úseku Královehradeckého biskupství, se sídlem na Velkém náměstí 35, v Hradci Králové.

Projekt nabízí mladým lidem pomoc při hledání životní orientace. Obsahuje několik kurzů, jejichž témata doplňují výuku občanské nauky. Účastníci přemýšlejí o svých životních názorech, svobodně se vyjadřují k tématům, která je zajímají, učí se obhájit svůj názor před vrstevníky a zároveň jim naslouchat a respektovat odlišné názory. Orientační dny tak významným způsobem pomáhají k růstu osobnosti mladého člověka. Vedou mladé lidi k zodpovědnosti za jejich život a společnost a tím ke zdravému životnímu stylu, k aktivnímu trávení volného času i k odpovědnosti ve vztazích. Napomáhají překonávat sociálně patologické jevy ve společnosti a poskytují pomoc při hledání řešení vzniklých problémů.

Projekt napomáhá i výchovnému úsilí pedagogů, kteří vidí své žáky v jiných rolích než ve škole a mají možnost je lépe poznat.⁶⁰

2.6.1. Cílové skupiny, pro které jsou kurzy vhodné

Orientační dny jsou určeny žákům II. stupně základních škol a všech typů středních škol ve věku 11 – 19 let. Projekt počítá s účastí celých třídních kolektivů (cca 20–30 žáků) v doprovodu jednoho až dvou pedagogů.

2.6.2. Metoda práce

Základní metodou kurzů je zážitková pedagogika. Formou her, práce v malých skupinkách i v plénu, formou diskusí, kreativního zpracování tématu a reflexí žáci s daným tématem pracují.

Pedagogický doprovod má možnost účastnit se celého programu s výjimkou některých aktivit, při kterých by přítomnost pedagogů mohla vyvolat zábrany ve vyjadřování žáků. Žák má možnost odmítnout účast na některé z aktivit programu.

2.6.3. Garant projektu, instruktorský tým

Garantem projektu OD je vedoucí katechetického centra. Na každém kurzu je přítomno 3–5 instruktorů. Většinou se jedná o 1 – 2 interní instruktory a 2 – 3 externisty. Za realizaci jednotlivých kurzů by měl být zodpovědný vždy jeden z interních instruktorů.

⁶⁰ převzato z projektu „Orientační dny“, URL: <http://www.diecezch.cz/skoly/orientacni-dny.php> [online, cit. 05. 10. 2007]

2.6.4. Témata jednotlivých kurzů⁶¹

Kurzy se liší tématem, na který je kladen důraz:

- Dobro a zlo** – program primární prevence před drogovou závislostí, je založen na hledání a uvědomování si osobní identity, pracuje se se vztahy ve skupině. Dvoudenní kurz určený pro žáky 9. tříd ZŠ a studenty středních škol.⁶²
- N-téčko (Naše třída)** – program určený pro 6. ročníky základních škol (prohloubení vztahů, upevnění třídního kolektivu). S malou obměnou ho lze použít i pro 7. ročník.
- Školní výlety** – dvou a více denní pro kterýkoliv ročník 2. stupně základní školy.⁶³
- Je snaha připravit se i na variantu „kurzu na klíč“, vytvořený na míru konkrétní třídě.

2.6.5. Místo konání kurzů a doba trvání kurzu:

Pro realizaci kurzů se využívají rekreační zařízení, která poskytují ubytování a stravování školám v přírodě. Vzdálenost od školy, případně přání pedagogů je rozhodující. Kurzy trvají 2 dny. Školní výlety jsou i vícedenní.

2.6.6. Zřizovatel projektu a financování OD

Zřizovatelem je přímo Královehradecké biskupství.

Projekt je financován především zřizovatelem a ze strukturálních fondů EU (SROP EU).⁶⁴

⁶¹ Je snaha vytvořit podmínky pro realizaci kurzů na klíč, tedy tzv. připraveno na míru konkrétní třídě

⁶² Program je převzat z projektu OD z Domova Ignáce Stuchlého ve Fryštáku.

URL.:<http://www.disfrystak.cz/texts/od/charakter.html> [online, cit. 05. 10. 2007]

⁶³ převzato z URL: <http://www.diecezehk.cz/skoly/orientacni-dny.php> [online, cit. 05. 10. 2007]

⁶⁴ viz: <http://www.strukturalni-fondy.cz/srop> [online, cit. 06. 10. 2007]

Další náklady si hradí uživatel služby (škola): Pro střední školy Královéhradeckého kraje je cena kurzu hrazena EU–SROP do výše pobytových nákladů. Případné vyšší náklady hradí třída (škola). Ta si dále hradí v plné výši náklady na dopravu do místa konání kurzu. Pro ostatní třídy SŠ nebo třídy ZŠ mimo Královehradecký kraj cenu tvoří: pobytové náklady žáků, poplatků za kurz (náklady na pomůcky, mzda externistů, pobytové náklady lektorů, režijní náklady), doprava žáků a výdaje spojené s pedagogickým doprovodem.)

Ceny lze snížit získáním dotace, kterou si může vyjednat škola na svém městském úřadě, případně z jiných zdrojů.

3. Praktická část

V teoretické části jsem popisovala, co bychom vše měli znát a využít při tvorbě zážitkově pedagogického programu. Nyní popisuji, jak to bylo u mne v praxi.

Jak se mi potvrdilo, teorie je velice důležitá pro praxi. Teorie praxi ovlivňuje, formuje, dodává jí návody a praxe ovlivňuje opět nazpět teorii, neboť bezprostředně reaguje na odzkoušené a zjištěné situace.

V této části bych chtěla popsat přípravy konkrétního kurzu, průběh jeho realizace a dále zhodnotit přípravy i průběh kurzu s jeho následným přepracováním.

3.1. Příprava konkrétního kurzu

Shodly jsme se s kolegyní, že v projektu OD chybí poutavá nabídka pro třídy středních odborných učilišť a středních průmyslových škol. Tyto třídy jsou specifické převážně svým homogenním složením tříd, specializovaným zaměřením studia, svébytným chováním. Vnímáme, že by byla i poptávka po novém konkrétním kurzu, vytvořeným právě pro třídy na SOU či SPŠ.

Naskytl se nám i možnost nově vytvořený kurz v řjnu zrealizovat. Nebylo co řešit. Vlastně bylo třeba řešit mnoho úkolů...

3.1.1. Realizační tým

Vzhledem k tomu, že jsme se s kolegyní, Mgr. Klárou Traxlerovou, zúčastnily metodického kurzu zážitkové pedagogiky akreditovaný MŠMT s názvem „Kompot 2007“, kde nám byly poskytnuty metodické poznámky, zajímavé nápady a motivace do práce, přišlo nám logické, vytvořit kurz společně.

Navíc kolegyně je interním zaměstnancem. Jako prozatímní externí pracovník, bych kurz nemohla bez její záštity zrealizovat.

3.1.2. Výběr instruktorů

Jako další instruktory jsme chtěly zvolit posilu z mužských řad. Domnívaly jsme se, že tuto posilu uvítáme nejen my, ale i účastníci kurzu. Pokud by se totiž instruktorský tým skládal pouze z žen, kterých je v pedagogickém prostředí dostatek, až nadbytek, nebyly by síly kurzu vyrovnány. Chlapci potřebují vzory, s kterými by se ztotožňovali, s kým by se mohli konfrontovat. A my, jako instruktorky, potřebujeme občas mužskou sílu a sílu mužského charisma a také mužského hlasu...

Měly jsme možnost oslovit hned několik instruktorů. Rozhodly jsme se, že na prvním pilotním kurzu by měli být, kromě nás dvou, přítomni minimálně další 3 instruktoři.

Jedním z nich byl instruktor, který spolupracuje s katechetickým centrem na projektu OD již několik let. Má zkušenosti s mládeží i s realizací kurzů OD. Dalším instruktorem byl, pro nás dosud neznámý, externista, který je členem občanského sdružení PROSTOR PRO, NZDM Klídek, podílí se na outdoorových akcích, provozuje lanové překážky. Třetím instruktorem je zkušený salesián pracující dlouhodobě s problematickou mládeží. Čtvrtým instruktorem se stal student VOŠ Jabok, který si splnil školní praxi. Svou výpomoc nám dále přislíbili kuchařka a správce ubytovacího zařízení, kteří se dříve účastnili kurzů OD v roli instruktorů také.

Nutno podotknout, že na přípravách kurzu se žádný z instruktorů aktivně nepodílel, pro nedostatek času. Chci na tuto skutečnost upozornit z toho důvodu, že jsem si ověřila, jak je týmová spolupráce opravdu nezbytná, a že se tento fakt odrazil na celkovém průběhu realizace kurzu.

3.1.3. Cílová skupina

V předchozím odstavci jsme se již zmínili o cílové skupině. Vymežeme si tedy konkrétní cílovou skupinu, pro kterou je kurz připravován, podrobněji.

Konkrétní třída pro první pilotní realizaci se naskytla na Středním odborném učilišti v Novém městě nad Metují. Konkrétně se jednalo o **II. ročník 31 chlapců**.

Období dospívání

Abychom si uvědomili, co se od cílové skupiny dá očekávat, vzala jsem si na pomoc odborníky a odborné knihy.

Psycholožka Mgr. J. Musilová říká, že období pubescence (orientačně vymezováno 11 – 16 lety) zaznamenává kromě biologických změn, hlavně změny psychické – projevuje se to emoční labilitou (nápadné změny nálad_zejména směrem k negativismu, impulzivita, posuzování se dle reakcí druhých).

Úkolem tohoto věkového období je odpoutat se od rodiny, navázat hlubší vztahy k vrstevníkům a nalézt svou identitu (kdo jsem, kam patřím, jaký mám smysl, jak mě vidí ostatní).⁶⁵ Psycholožka vychází z Eriksonovy teorie, kdy musí člověk v každé vývojové etapě splnit nějaký úkol (naplnit potřeby své i potřeby společnosti). Vývojová etapa mezi 12 –19 rokem života se pohybuje mezi tendencemi: „Nalezení identity“ > < „Pocity nejistoty“

E. Fenwicková a Dr. T. Smith píší o středním stadiu dospívání (13 – 17let). Podle autorů je člověk postupně méně zaměřen na sebe a projevuje větší schopnost kompromisu. Učí se myslet samostatně a dělá svá vlastní rozhodnutí. Pokračují experimenty s hledáním představy o sobě samém, která mu nejlépe vyhovuje. Potřebuje sbírat nové zkušenosti, zacházet až na hranice možností a riskovat. Ustupují nepříjemné pocity z toho, jak je vnímá jejich okolí. Začíná si vytvářet svůj systém hodnot a vlastní smysl pro morálku. Intelektuální rozvoj je doprovázen hlubšími zájmy, zvědavostí vůči okolnímu světu spojenou s jeho

⁶⁵ Převzato z přednášky Vývojová psychologie z kurzu Osobní asistence, 2007.

vnímáním. Je schopen přemýšlet v abstraktních pojmech a pracovat s hypotetickými otázkami. „Vyhledává společenská a fyzická dobrodružství, chce volně cestovat, přitahují ho činnosti jako je horolezectví a surfování.“⁶⁶

J. Matějková k tématu napsala, že dospívající chce být už konečně dospělý, nehrát si jako malé děti, nevypadnout z role, nebýt trapný, revoltuje, podvádí, chodí pozdě. Jsou kritičtí.⁶⁷

J. Chour vymezil věk puberty mezi lety 14 – 18 a tento věk si, dle něj, zaslouží zvláštní přístup. V bodech by se dalo chování teenagera podle J. Choura (ve shodě s některými předchozími vymezeními) shrnout takto:⁶⁸

- černobílé vidění světa
- citlivě reagují na nespravedlnost
- nechtějí dělat kompromisy
- zaměřují se na sebe
- srovnávají se s druhými
- hledají se
- mají velký rozkmit emocí
- jsou zranitelní a současně umí zraňovat
- otevřeně říkají svůj názor
- chtějí vše hned
- občas žijí více ve virtuálním světě

⁶⁶ FENWICKOVÁ a SMITH, *Knihy o dospívání*, 1994, s. 30, 31

⁶⁷ MATĚJKOVÁ, RYNTOVÁ, *Hry bez hranic i s nimi*, 2006, s. 128

⁶⁸ CHOUR, 2000, s. 20

I když se některá vymezení teenagerovské skupiny překrývala, některá byla protichůdná, domnívám se, že jsou všechna pravdivá. Někteří jedinci na sebe již mohou mít náhled, zaobírají se spíše jinými a nekladou důraz na hodnocení své osoby podle názorů druhých, ale jiní mohou mít právě opačné chování. Každý jsme prostě individuální originální bytostí, ke které se musí individuálně přistupovat.

Instruktor by měl jistě znát okruh jednání a charakteristických vlastností té které cílové skupiny, pro kterou kurz chystá a konfrontovat své poznatky s praxí.

3.1.4. Zmapování cílové skupiny

Abychom si potvrdily, popřípadě vyvrátily některé, zvláště klíčové, chování dospívajících chlapců, popřípadě si udělaly vlastní letmé závěry, rozhodly jsme se s kolegyní, vydat se přímo za potencionálními uživateli služby, tedy žáky. Při té příležitosti jsme se osobně domluvily na cílech kurzu s objednavatelem služby, tedy s odpovědnými pedagogy.

Exkurze

Návštěva třídy

Před vstupem do třídy jsme vytvořily seznam, co si s sebou mají účastníci vzít na kurz. Měly jsme dopředu vymyšlené 3 netradiční předměty (kravata, obnošené triko na vyhození, „pro mě charakteristický předmět“). Tyto věci, které na kurzu opravdu využijí, měly žáky namotivovat pro účast na kurzu.

Dále jsem připravila hru s názvem „Lovci lidí“ (příloha č. 7), jejímž cílem bylo prvotní seznámení se s jmény žáků, zjištění jejich zájmů a dále namotivovat studenty pro účast na kurzu.

Zpráva z průběhu návštěvy školy a konkrétní třídy

Dohodly jsme se s paní učitelkou, se kterou jsme vyřizovaly objednávku kurzu, že nám poskytne 1 vyučovací hodinu pro seznámení se s třídou. Před vstupem do třídy jsme měly krátký pohovor s ní, s výchovnou poradkyní a učitelem matematiky. Třídní učitel nebyl přítomen.

Učitelka nám sdělila, že třída je jedna z nejhůř zvladatelných na škole. Přáním paní učitelky je připravit pestrý akční kurz s fyzickým vybitím. Žáci jsou, podle její výpovědi, agresivní. Další učitelé doplňují, že žáci jsou demotivováni pro studium, neuznávají autority a pravidla. Respektují však svého třídního učitele. Je tělocvikář a pořádá s nimi během roku minimálně jednu volnočasovou akci. Potřebují pevný řád, nesmí se jim povolit. 2/3 z nich kouří, ale většinou, aby se předvedli.

S těmito informacemi jsme vstoupily do třídy vysokých usměvavých kluků. Od začátku studenti vtipkovali, ale pokud jsme chtěly mluvit, sami se navzájem ztišovali. Představily jsme se a sdělily jsme jim, že jsme přijely předat jim seznam věcí, co si mají vzít s sebou na kurz, a popřípadě, že jim zodpovíme otázky ke kurzu, pokud je mají.

Pak jsme studentům poskytly prostor na dotazy. Dostalo se na téma kouření. Dohodli jsme se, že kurz spadá pod školní akci a platí na něm tedy školní řád, a že všichni školní nařízení, o zákazu kouření, budou respektovat. Dohodli jsme se dále, že můžeme během kurzu pořídit fotodokumentaci a pár video-záběrů.

Byli zvědaví a měli představu, že na kurzu zažijí nějaké hry, legraci. Na základě toho jsme s nimi zahrály hru „Lovci lidí“. Všichni se bez problémů zapojili do soutěže.

Při vyhodnocování jsme zjistily, že někteří nesplnili všechny zmíněné podmínky (pravidla hry), a tudíž vypadávají z pořadí umístění se v soutěži. Bez problému tento fakt přijali.

Agresivitu jsme na první pohled (tedy za dobu 45 minut) nezaznamenaly.

Z dotazníku, který byl předmětem hry „Lovci lidí“, jsme zjistily, že jejich koníčkem je převážně sport (fotbal a skateboard vedl), PC, PC hry, dívky a hospoda. Z muziky poslouchají tvrdší žánry jako je techno, jungle, hip hop, rock (např. skupina Kabát). V televizi sledují hojně seriály jako je „Dr. House“, „Next“, „Ztraceni“, z oblíbených filmů jmenovali „Samotáře“, „Kdo hulí, ten umí“, „Zahulíme, uvidíme“.

3.2. Cíl kurzu – Zadání od školy

Cíl kurzu jsme přednostně vydefinovaly z přání a představ pedagogů školy, dále z podmínek, které nám umožňuje organizace a z našeho vlastního mínění:

1) Vytvořit dvoudenní **pestrý program** tak, aby **splňoval požadavky zadavatele** (školy):

- Fyzická zátěž
- Důraz na pravidla
- Respekt k autoritám
- Potlačení agresivity
- Soutěživost

2) Vytvořit **zážitkově pedagogický dvoudenní kurz, aby splňoval nároky projektu OD:**

- Podpora při hledání životní orientace a úvaha o svých životních názorech
- Pomoc v růstu osobnosti mladého člověka. (Svobodné vyjadřování svých názorů a učení se obhájit svůj názor před vrstevníky, zároveň umět naslouchat a respektovat odlišné názory.)
- Aktivní trávení volného času

- Překonávání sociálně patologických jevů, pokud se vyskytnou (např. agrese, šikana)
- Napomoci pedagogům, kteří vidí své žáky v jiných rolích než ve škole a mají možnost je lépe poznat.

3) **Vycházet při vytváření programu z potřeb a zájmů cílové skupiny:**

- viz odstavec *Cílová skupina a Období dospívání*
- použít informace z dotazníku, tedy ze hry „Lovci lidí“ viz. odstavec *Exkurze (např. hudba, sport)*
- příloha č. 5, *Hierarchie potřeb osobnosti /podle Maslowa/*

3.3. Smysl kurzu, proč a za jakým účelem se kurz připravuje

Příprava kurzu bude mít smysl pouze v případě, pokud se zrealizuje. Program kurzu by měl být vytvořen tak, aby v něm byly použitelné stěžejní prvky, které se osvědčí i pro další realizace podobného kurzu a mohla se tak vytvořit stálá nabídka tématického kurzu. Pokud se program osvědčí; bude efektivní, může se tak rozšířit nabídka kurzů v projektu OD.

3.4. Téma kurzu, Název kurzu a dramaturgická linka

Zaměření kurzu by mělo souznít s požadovanými cíli kurzu.

Za stěžejní téma kurzu jsem proto navrhla:

- ***„Posilování hodnotové orientace s důrazem na respekt pravidel a autorit a podpora zdravého životního stylu.“***

Předpokládaly jsme, že název kurzu by měl být pro účastníky co nejvíce lákavý. Měl by být jasný a trefný a měl by být pojítkem k dramaturgické lince, která by se měla prolínat celým programem kurzu.

Vzhledem k tomu, že třída nadšeně hovořila o filmech a seriálech, které sledují, zvolily jsme za **název kurzu „TV 007“**.

Červenou nití by tedy byla televize, respektive „sledování“ jednotlivých televizních pořadů (tzn. hraní aktivit) během dne. S ohledem na popis cílové skupiny, u autorů J.Choura a J. Matějkové, že teenageři žijí občas více ve virtuálním světě a neradi se ztrapňují, nám přišla tato vymyšlená „nit“ jedním z nejlépe možných nápadů.

- 1) Název kurzu může posloužit k hlubšímu zamyšlení: Televize nám pomáhá, informuje nás, baví nás, ale bere nám i čas, může škodit...
- 2) Účastníci jsou sami v roli herců z TV. (Je to takové „nenápadně nápadné“ hraní rolí, při kterém se mohou žáci ztrapnit, aniž by se sami před sebou ve své podstatě ztrapňovali, protože hrají pouze postavu v televizním pořadu.) Element ve stylu *reality show* je v jejich věku velice populární.
- 3) Příklad v názvu kurzu, tedy „007“, může být jak rokem realizace kurzu, tedy 2007, tak asociací a inspirací pro hru na základě tzv. „Bondovek“ (akční filmy _ „pohádky pro dospělé“ _ s agentem 007, Jamesem Bondem, kterou jsem vymyslela pro účely kurzu).

3.5. Místo konání kurzu

Bylo již předem dané, že kurz se bude konat v Janských lázních (vzhledem k časové dostupnosti a možnosti dopravy žáků na místo.) Na základě toho se po té přizpůsoboval program kurzu.

Ubytování nám v Janských lázních poskytl penzion a Diecézní středisko královéhradecké diecéze MARIANUM.⁶⁹ V roce 2005 prošel dům celkovou

⁶⁹ URL: <http://marianum.cz/> [online: 10. 10. 2007]

rekonstrukcí, takže místo je velice příjemné k navození optimistické a celkově příjemné atmosféry.

Možnosti využití ubytovacího zařízení a okolí :

Možnosti interiéru:

- Dvou až čtyřlůžkové pokoje, které jsou vybavené vlastním sociálním zařízením. (Nabídka i bezbariérových pokojů.) Celková kapacita domu je 40 lůžek.
- Prostorná jídelna, dobře vybavená kuchyňka, bar.
- Společenská místnost s počítačem a připojením na internet. Součástí domu je vždy přístupná kaple.

Možnosti exteriéru:

- Součástí střediska je velká zahrada s dětským hřištěm a prolézačkami.
- Přímo v areálu střediska je možné parkovat jak v létě tak i v zimní sezóně.
- ! Vedle *Mariana* je Dětská lázeňská léčebna *Vesna*, u které se musí dodržovat klid.

Možnosti terénu v okolí střediska:

- les přístupný za ozdravovnou
- kolonáda, kostel, socha Krakonoše
- kopcovitý terén
- lesní cesty
- potok
- ! není větší travnatá plocha

3.6. Datum realizace kurzu

Abychom mohli naplánovat jednotlivé aktivity, měli bychom mít jasno i o ročním období, ve kterém bude kurz uskutečněn.

Realizace programu připadala na termín **15. – 16. října**. Musely jsme proto počítat již se sychravým počasím, blátem, horským chladným klimatem, s dřívějším setměním.

3.7. Dramaturgie kurzu

Určily jsme si snad veškeré stěžejní faktory, které jsou potřebné k tomu, abychom se zamyslely nad jednotlivými body cílů a podle toho vytvořily harmonogram kurzu, tedy poskládaly jednotlivé aktivity, které budou vhodné pro určenou cílovou skupinu, pokusily se tak o vytvoření scénáře.

Pro potřeby kurzu jsem určila:

- Jaká jsou možná rizika, proč a jak je eliminovat
- Jaké zařadíme konkrétní aktivity a proč

Pro potřeby kurzu jsem vytvořila:

- tabulku pro instruktory, (pro rozdělení jednotlivých her podle času, názvu aktivity, materiálu, který bude potřeba a úkolů jednotlivých instruktorů.)
- pomyslný televizní program pro účastníky kurzu, který slouží jako přehled jednotlivých aktivit pro účastníky a zároveň jako dotazník pro závěrečnou hitaci (hodnocení programu) kurzu účastníky. (příloha č. 6)
- podrobnější rozpis jednotlivých aktivit (cíl, motivace, pravidla, případně otázky do reflexe, pomůcky)
- seznam pomůcek a materiálu, které budou na kurzu potřeba
- „Původní harmonogram kurzu“ podle času

3.7.1. Kritické faktory konkrétního kurzu:

Mezi kritické faktory, které je třeba si ohlídat a pokud možno je eliminovat, jsem zařadila:

- ⊗ **Roční období** (sychravo, zima, brzké stmívání)
 - vhodné oblečení, přizpůsobené aktivity, počítat s tím, že odpolední aktivity venku mohou být z důvodu šera omezené až nevhodné
- ⊗ **Děšť**
 - Mít připravené tzv. „mokrý varianty aktivit“, většinou tedy uvnitř
- ⊗ **Místní a časová dostupnost do areálu**
 - Poskytnout informace o dopravním spojení, počítat se začátkem a koncem programu podle jízdního řádu...
- ⊗ **Pomůcky a materiál**
 - Sepsat seznam pomůcek, nakoupit, roztrídít je podle jednotlivých aktivit, zkontrolovat jejich funkčnost, popřípadě mít od všeho víc
- ⊗ **Terén**
 - Projít terén, označit si možná rizika úrazů, popřípadě upravit pravidla aktivit v terénu
- ⊗ **Lékárnička**
 - Zkontrolovat její stav, popřípadě doplnit, vždy mít s sebou.
- ⊗ **Úraz**
 - Na každém kurzu má být zdravotník⁷⁰. Mít s sebou lékárníčku. Znáť kontakt na místní pohotovost. (Svoboda nad Úpou – dospělí: 499 840 100, děti: 499 866 286, 499 866 111)
- ⊗ **Zdravotní omezení**
 - zeptat se pedagogů, účastníků před náročnými aktivitami

⁷⁰ Zajištěno mou osobou (Kurz Zdravotník zotavovacích akcí, Červený kříž)

⊗ **Odmítání programu účastníky (bojkot)**

→ Být připraveni na nesouhlas účastníků s programem. Mít připravené alternativní aktivity. Spolupracovat s účastníky jako s rovnými partnery. Domlouvat se na jejich přáních, potřebách a očekávání. Hledat kompromisy.

3.7.2. Harmonogram přípravy na kurz

Na přípravu kurzu jsme měly necelý měsíc. Musely jsme si rozvrhnout plán, abychom vše stihly připravit.

Do časového harmonogramu přípravy kurzu jsme musely zahrnout:

- návštěva školy; třídy a následné vyhodnocování návštěvy,
- studium herních aktivit,
- vybírání jednotlivých her,
- vymýšlení jednotlivých her,
- příprava a nákup pomůcek,
- zmapování terénu

3.7.3. Harmonogram kurzu

Přestože jsme se s třídou již setkaly a proběhlo 1. seznámení, s ostatními členy kurzu se třída ještě neznala, bylo proto zapotřebí na začátek kurzu zařadit *seznamovací hru*; icebreaker.

Na kurzech se nám také osvědčuje uzavírání smluv mezi účastníky a instruktory, tzv. „*Pravidla třídy*“. Jsou to krátké písemné závazky, které si vymýšlí sami účastníci se schválením vedoucích, oboustranně podepsané, vyjadřující srozumění s příslušností k dané skupině i k jejímu hodnotovému systému. Účastníci přijímají cíle a způsoby jednání za své. To je vybízí k uplatnění názorů, akceptování kritiky a k podstupování situací, vyzývajících je k jejich osobnímu růstu. Ani na tomto kurzu tato naše zásada, uzavírání smlouvy, nebyla opominuta.

Pokud se na plakát napíše ještě místo a datum podepsání pravidel, stává se závazným dokumentem, který chrání jak účastníky, tak instruktory před porušováním stanovených pravidel.

Dále jsem, při výběru jednotlivých aktivit, postupovala podle cílů, které jsme si vydefinovaly s kolegyní. Uvažovala jsem nad jednotlivými kategoriemi her a po té jsem k jednotlivým typům hry vybírala nebo vymýšlela konkrétní aktivity.

Vnímám tento postup jako velice významný pro ujasňování si priorit v jednotlivých cílech. Třídění a orientace v jednotlivých typech her dává poté jasnější odpovědi na to, jaké konkrétní aktivity jsou možné a vhodné použít.

Nabízím nyní možný postup, který jsem využila k propojení stanovených cílů pro konkrétní skupinu s typy různých aktivit, abych se tak přiblížila ke konkrétnímu výběru her.

Určené cíle pro konkrétní skupinu a možné typy her:

- Fyzická zátěž
 - Hry typu pohybovka, úpolová hra, agón, ilinx, hry pokud možno v přírodě nebo na hřišti
- Důraz na pravidla
 - Hry iniciativní, na rozvoj komunikace, kombinované, kde se projeví celá osobnost i skupinová dynamika, kde se prokáže respekt k „fair play“
- Respekt k autoritám
 - Hry typu důvěrovky, hry iniciativní, rituální
- Potlačení agresivity
 - Hry pohybové, kontaktní, dynamicsy, agón
- Soutěživost
 - Hry pohybové, kontaktní, dynamicsy, agón a alea
- Podpora při hledání životní orientace a úvaha o svých životních názorech
 - Hry kreativní, sebepoznávací, na rozvoj komunikace...kombinované
- Pomoc v růstu osobnosti mladého člověka. (Svobodné vyjadřování svých názorů a učení se obhájit svůj názor před vrstevníky, zároveň umět naslouchat a respektovat odlišné názory.)
 - Hry kreativní, sebepoznávací, na rozvoj komunikace, důvěrovky, kombinované
- Aktivní trávení volného času
 - Hry všeho typu
- Překonávání sociálně patologických jevů, pokud se vyskytnou (např.: agrese, šikana)
 - Hry všeho typu, hlavně však hry: iniciativní, pro rozvoj komunikace a spolupráce, důvěrovky, mimikry

- Pomoc pedagogům, kteří vidí své žáky v jiných rolích než ve škole a mají možnost je lépe poznat.

→ Hry všeho typu

Při sestavování scénáře jsem se snažila klást jednotlivé hry tak, aby se střídaly pohybové hry s hrami klidnějšími, jednoduché hry se složitějšími. A jak již bylo řečeno, abychom neopomenuli hry seznamovací a tvorbu pravidel.

Na kurzech a všech podobných zážitkově pedagogických akcích by se mělo vždy dbát na to, aby účastníci kurzu měli, jak z prožitých činností, ze skupiny, do které patří, tak i sami ze sebe dobrý pocit. Tento stav bychom měli průběžně sledovat a reagovat na něj a především v závěru kurzu nechat v účastnících doznívat jen příjemné prožitky a vzestupně naladit jejich emoční bilanční hladinu. Takového stavu dosáhneme tím, že na závěr kurzu zařídíme techniku, nazývanou „*Hladivka*.“

Aktivita může mít mnoho forem. Může být kreativní, formou interakce, s použitím dramatizace, formou dotazníku. Název Hladivka je odvozen z procesu této techniky. Účastníci při ní mají zažít pocit dobrého naladění, optimismu, sebedůvěry. Navzájem si sdělují pozitivní zpětné vazby, tedy hodnocení jeden na druhého a získávají tak pocit „duševního pohlazení.“

Při této aktivitě si účastníci nemohou sdělovat negativa. Pro kritiku měli prostor v jednotlivých reflexích během kurzu. Dalším protiargumentem je, že negativa máme, takříkajíc, vždy po ruce, ale pozitivnímu hodnocení se musíme mnohdy učit, činí nám rozpaky, nejsme na něj tolik zvyklí. Pozitivní hodnocení rozvíjí osobnost. Když hodnocení přijímám, i když jej dávám. Na konci kurzu by měli všichni odjíždět s dobrou náladou, neměli by cítit žádný vnitřní nevyřešený pocit, problém; konflikt, žádné napětí. Navíc „Hladivá technika“ má silně

stmelující prvek, o který rovněž usilujeme. Počítaly jsme s touto aktivitou i na „našem“ plánovaném kurzu.

3.7.4. Původní scénář

Při sestavování scénáře jsme měly s kolegyní na paměti, že součástí kurzu budou v úvodu hry na seznámení (icebreakry) a dynamicsy, tvorba smlouvy („Pravidla třídy“), dále hry pohybové, kontaktní, iniciativní, kreativní... Stručně řečeno – hry splňující zadané cíle. Např. hra proti agresi – „Foukaná“ je přímo inspirovaná autorem Šimanovským Z., který se zabývá problematikou dětských emocí, nezvladatelných dětí, apod.⁷¹

Počítaly jsme i se zařazením *noční hry*, která by obsahovala téměř všechny stanovené cíle: vytrvalost, pohyb, přemýšlení, osobnostní růst, kooperaci, rituál, soutěživost, respekt pravidel i autority. Měla být vrcholem kurzu. Zařadily jsme ji i z toho důvodu, abychom nedaly moc velký prostor pro předpokládané nedodržování nočního klidu (po diskusi s paní učitelkou) i z hlediska již předchozích zkušeností, kdy dvoudenní akce láká účastníky k ponocování...

Proces sestavování jednotlivých her provázelo vyhledávání v knihách, na internetu, vytvářením vlastních nápadů; námětů a následné hodnocení kolegyní a jejími připomínkami.

Nyní předkládám *původní scénář a reálný scénář kurzu* podle času. Změny v časech a jednotlivých aktivitách jsou jasně viditelné.

V další kapitole budu popisovat reálný průběh kurzu s odkazem na původní scénář. Jednotlivé aktivity, jejich cíle a charakteristika budou obsaženy, buď v nadcházející kapitole, nebo v příloze. V kapitole se rozepisují o těch aktivitách, které se na kurzu uskutečnily.

⁷¹ ŠIMANOVSKÝ, *Hry pomáhají s problémy*, 1996, s. 134

Původní scénář kurzu – časový harmonogram:

1. den:

09:00 – 10:00	Cesta ze Svobody nad Úpou do Janských lázní, vzkazy pro žáky na cestě
10:00 – 10:15	1. uvítání před Marianem, sběr věcí na písmeno T a V, přidělení pokojů
10:15 – 10:35	2. uvítání v Marianu v jídelně: představení kurzu, instruktorů, účastníků a jejich věci, která je charakterizuje; je pro ně typická
10:35 – 10:45	Základní informace o průběhu kurzu, o zařízení, atd.
10:45 – 11:00	Hra „Lov obálek“
11:00 – 11:20	Zodpovídání otázky z obálky, vyústění do aktivity Vytváření pravidel
11:20 – 11:30	Tvorba pravidel
11:30 – 12:00	Schvalování pravidel
12:00 – 12:15	Pauza
12:15 – 13:15	Oběd, odpočinek
13:15 – 14:00	<u>Suchá varianta (3 stanoviště):</u> 1) Trikobal 2) Foukanda 3) Víčkovaná <u>Mokrý varianta (1 stanoviště):</u> 1) Novinová válka 2) Foukanda 3) Víčkovaná
14:00 – 14:10	Pauza

14:10 – 14:30	Kreativní dílna: Vytváření notebooků
14:30 – 15:00	Reflexe Notebooků
15:00 – 15:05	Pauza, oznámení o svačině na stromě
15:05 – 15:30	Svačina, odpočinek
15:30 – 16:45	<u>Suchá varianta:</u> Nepálský pošťák
	<u>Mokrý varianta:</u>
	1) Kdo začal
	2) Hod vejcem
	3) Ruská ruleta
16:45 – 17:20	Pauza
17:20 – 18:20	Poslanecká sněmovna
18:20 – 18:30	Večeře, odpočinek
18:30 – 19:30	Pauza
19:30 – 20:00	Reflexe Poslanecké sněmovny
20:00 – 20:30	Promítání prezentace (motivace ke hře Bondovka)
20:30 – 23:00	Bondovka
23:00 – 00:00	Večerka, spánek

2. den:

08:00 – 8:30	Budíček
08:30 – 09:00	Snídaně
09:00 – 09:10	Obušek Pešek
09:10 – 9:45	Reflexe Bondovky
09:45 – 10:30	Závod kamionů
10:30 – 11:00	Přesun na stanoviště Lan a PETboardu
11:00 – 12:00	<u>Suchá varianta (2 skupiny):</u> 1) Lana 2) PETboard <u>Mokrý varianta (2 skupiny):</u> 1) Pendl (důvěrovka: posílání si osoby ve dvojici nebo kruhu), Transportér, Lazarové 2) Dopravní zácpa, Uzlování, Slepý čtverec
12:00 – 12:15	Odchod na oběd
12:15 – 12:35	Oběd
12:35 – 13:15	Odpočinek
13:15 – 13:30	Sedánek
13:30 – 13:55	Odhalení červené nitky kurzu, celkové hodnocení kurzu
13:55 – 14:15	Hladivka
14:15 – 15:00	Konec kurzu, loučení
15:00 – 15:15	Odchod na vlak

Reálný scénář kurzu – časový harmonogram:

1. den:

09:00 – 10:00	Cesta ze Svobody nad Úpou do Janských lázní, vzkazy pro žáky na cestě
10:00 – 10:15	1. uvítání před Marianem, sběr věcí na písmeno „T“ a „V“, přidělení pokojů
10:15 – 10:35	2. uvítání v Marianu v jídelně: představení kurzu, instruktorů, účastníků a jejich věcí, která je charakterizuje, je pro ně typická
10:35 – 10:45	Základní informace o průběhu kurzu, o zařízení atd.
10:45 – 11:00	Hra „Lov obálek“
11:00 – 11:20	Zodpovídání otázky z obálky, vyústění do aktivity Vytváření pravidel
11:20 – 11:30	Tvorba pravidel
11:30 – 12:00	Schvalování pravidel
12:00 – 12:15	Pauza
12:15 – 13:45	Oběd, odpočinek
13:45 – 15:25	Nepálský pošťák
15:25 – 16:00	Pauza, svačina na stromě
16:00 – 16:20	Vyhlášení výsledků hry Nepálský pošťák, udělení odměn
16:30 – 17:30	Kreativní dílna: Vytváření notebooků
17:30 – 18:00	Reflexe Notebooků
18:00 – 18:30	Večeře
18:30 – 19:30	Pauza

19:30 – 20:30	Blok kratších her (Řazení na lanech, Monstra, Ostrovy, Gordický uzel)
20:30 – 20:40	Pauza
20:40 – 21:00	Promítání prezentace (motivace ke hře Bondovka)
21:00 – 21:10	Plnění úkolů v budově
21:10 – 21:30	Předčasné ukončení hry, vysvětlení si selhání hry
21:30 – 22:30	Luštění šifer, sledování filmu („Dnes neumírej“-Bondovka)
23:00 –	Večerka, spánek

2. den:

7:30	Budíček
08:00 – 08:30	Snídaně
08:45 – 08:55	Náladoměr – vyjádření svého aktuálního fyzického a psychického stavu
08:55 – 09:15	Obušek Pešek
09:15 – 09:30	Pauza, převlékání se
09:30 – 09:45	Přesun na stanoviště Lan, PETboardu, a drobných her
09:45 – 11:45	Lana, PETboard, Demonstranti a policie, Pulci
11:45 – 12:15	Odchod na oběd, pauza
12:15 – 13:30	Oběd, odpočinek, diskuse s učiteli – hodnocení kurzu učiteli
13:30 – 13:50	Odhalení červené nitky kurzu, celkové hodnocení kurzu
13:50 – 14:05	Hladivka – neproběhla – místo toho promítání fotek a videa
14:05 – 14:10	Konec kurzu, loučení
14:15	Odchod na vlak

3.8. Průběh kurzu

Nejsme schopni zajistit všeobecný úspěch předem. (...) S jasnovidickou předvídavostí nelze brát dopředu záruky za nic, leda snad za rezervování vhodné místnosti a pohodlné sezení.⁷² „Dělat chyby není žádná tragédie. Jistě znáte přísloví, které tvrdí, že kdo nic nedělá, nic nezkazí.“⁷³

Těmito citacemi bych zahájila líčení o realizaci kurzu, který se nezdařil dle vytvořeného a vysněného ideálu. Po realizaci kurzu jsme měly s kolegy bezprostřední pocit tragédie, i když chybovat je lidské a všeobecný úspěch se nedá plně předvídat. Na druhou stranu „chybami se člověk učí...“, jak poznamenal jeden z instruktorů.

Proč se kurz nezdařil, popisují v následující kapitole.

3.8.1. Průvodce následující kapitolou

V této kapitole popisují reálný průběh kurzu. Rozepisují se o stěžejních aktivitách, které se na kurzu uskutečnily. Všechny ostatní techniky jsou uvedené v příloze. V jednotlivých odstavcích hodnotím dílčí aktivity v průběhu kurzu. K hodnocení jednotlivých aktivit přidávám také symboly (+, -, +/-, -/+), podle toho, jestli se aktivita zdařila nebo ne. Je to již zpětný náhled na proběhlé aktivity vyplývající z nabyté zkušenosti.

Další kapitoly obsahují zhodnocení celého kurzu (účastníky, pedagogy, instruktorským týmem a týmem realizačním). Dále hodnotím přípravu kurzu a instruktorský tým. Před závěrem praktické části práce předkládám také tzv. *ideální scénář* kurzu a navrhuji další metodické připomínky, které vplynuly z praxe.

⁷² HORA, *Prázdniny se šlehačkou*, 1984, s. 79

⁷³ CHOUR, 2000, s. 40

3.8.2. 1. Popis jednotlivých aktivit během kurzu

a dílčí metodické poznámky

14. 10. 2007

Fáze příprav vrcholila. Připravila jsem s kolegyní veškerý materiál pro odvezení do místa konání kurzu. V příloze č. 8 naleznete jednotlivé aktivity a k nim příslušné pomůcky.

V práci jsme ještě tiskly podklady k noční hře. To nám zabralo více času, než jsme předpokládaly. Vzhledem k tomu, že jsem kolegyni ještě vysvětlovala obsah hry a seznamovala s celkovým scénářem hry, zdrželo nás to natolik, že jsme v horách měly už jen 2 – 3 hodiny času na průzkum vhodného terénu a vyzkoušení jedné konkrétní aktivity. Noční hra byla na přípravu dosti složitá a vyžadovala víc času, než jsme předpokládaly... Ostatně, v tomto duchu probíhal celý kurz.

Až ve večerních hodinách se sešel téměř celý instruktorský tým. Společně jsme doladřovali poslední tvorbu pomůcek a rozdělovali si úkoly na druhý den.

Necítila jsem plnou podporu týmu a to mne znervózňovalo. Přišlo mi, že chlapce, i nás s kolegyní, podceňují... Ale nebudu teď přebíhat k tématu Hodnocení instruktorského týmu.

15. 10. 2007

09:00 – 10:00, 10:00 – 10:15

- Cesta ze Svobody nad Úpou do Janských lázní, „Smsky“ na cestě, aneb „Mašinka“-Pohádky pro malé i velké diváky (příloha č. 8)

První uvítání před Marianem, sběr věcí na písmeno T a V, přidělení pokojů

Cílem hry:

„Smsky na cestě“ byly vymyšleny pro navození atmosféry, uvedení do trochu jiného světa: světa her, legrace, zábavy, soutěže...

Průběh hry:

Učitelé byli z úvodní hry nadšeni. Studenti po cestě vysbírali všechny „smsky“ a splnili úkoly. Uvítání před Marianem bylo však rozpačité. Studenti sice sesbírali cestou věci, o které jsme je v „sms“ požádali, ale nebylo průhledné, proč to vlastně měli sbírat. Při představení názvu kurzu to srozumitelně nezaznělo. Sesbírané věci, které začínají na písmena „T“ a „V“, měly posloužit k větší rozmanitosti názvu kurzu: tráva, trn, trs, větve... – tedy příroda. Splnilo by to tak cíl zážitkové pedagogiky o výchově k přírodě, o uvědomování si širších souvislostí.

Myslely jsme si, že věci využijeme hlavně na konci kurzu, kdy odhalíme účastníkům všechny roviny názvu kurzu, tedy „TV 007“ (televize, herci, tělesná výchova, technické vymoženosti, reality show), ale ani to se nestalo. Tato představa zanikla pod tíhou pocitu nezdařeného kurzu a nesladění představ uvnitř týmu.

→ Metodická poznámka:

Smluvit si před začátkem kurzu několik schůzek s instruktory. Sladit si cíle. Rozdělit úkoly, kdo je za co zodpovědný. U každé aktivity jasně stanovit cíle, co má být aktivitou předáno, co nemá být ve sdělení opomenuto.

Vysvětlovat si s účastníky, co je technikou myšleno.

Jeden z instruktorů je v roli vedoucího kurzu, který má hlavní rozhodovací právo a zodpovědnost.

10:15 – 10:35

- Druhé uvítání v Marianu

Smyslem druhého uvítání:

je představení kurzu (jeho názvu, obsahu), instruktorů, i účastníků.

Při představování kurzu jsme nechtěly odhalovat přímo to, že budou studenti v rolích herců, protože se nám zdálo, že bychom je vyplašily. Chtěly jsme také zjistit míru jejich zvědavosti a iniciativy.

Průběh hry:

Studenti nebyli ze začátku moc iniciativní. Spokojili se s tím, že jsme jim představili kurz jako „TV 007“. Zaslýchla jsem, že si dva kluci vyměnili mezi sebou odhad na agenta 007, Jamese Bonda. Nikdo z instruktorů však vzniklou situaci, ani rozbor názvu kurzu dále nekomentoval.

→ *Metodická poznámka:*

Název kurzu by měl studentům poskytnout možnost chytit se pomyslné červené nitky kurzu, aby se v programu lépe zorientovali, byli motivovaní a zvědaví na další aktivity. Určitě by neměl zaniknout do prázdna.

Nejspíš by měla platit zásada, že iniciativnost by nejprve měla vycházet od instruktorů, jít účastníkům příkladem. Poskytnut prostor pro bezpečné uvolnění stálých masek, bláznění, fantazírování, hraní rolí, apod. Uvést je do světa hry a imaginace, např. krátkou dramatizací. Pokud studenti nespolupracují podle našich představ, má nastoupit improvizace. Vždy mít na paměti cíl aktivity. Již od počátku s žáky více komunikovat a ujišťovat se, že nás vnímají.

Každý z instruktorů má zodpovědnost za přidělenou aktivitu, kterou řídí. Ostatní instruktoři nepřebírají jeho funkci. Pouze doplňují případné mezery v pravidlech, usměrňují „rušitele“.

10:15 – 10:35

- + Představení charakteristických věcí, (která osobu vystihuje, je pro ni typická) aneb Křeslo pro celebrity: „Má typická/ oblíbená/ zajímavá věc“ (Příloha č. 9)

Cílem aktivity:

Odbourání prvotních bariér (icebreaker), schopnost mluvit sám o sobě před velkou skupinou lidí. Dozvědět se něco málo o sobě navzájem. Zkusit si zapamatovat jména.

Průběh hry:

Hra byla studenty přijata kladně. Všichni tiše naslouchali. Vytvořila se příjemná atmosféra.

→*Metodická poznámka:*

Pro zapamatování si jmen doporučuji opakovat si průběžně do kola jména studentů (židle,

jsou vždy při takových technikách do kruhu), jak se jednotlivě představují a prezentují svou věc.

Zeptat se studentů, zda jim můžeme tykat a nabídnout jim tykání.

Instruktoři by měli sedět mezi žáky a naproti sobě, aby spolu měli oční kontakt a vykrývali si prostor při komunikaci a vedení her.

10:35 – 10:45

+/- Základní informace o průběhu kurzu, o zařízení atd., aneb „Krátký přehled zpráv, Informovanost obyvatel“

Smyslem akce:

Předat účastníkům základní informace: o zařízení, dále jak bude probíhat kurz časově (pauzy, jídlo, večerka, dodržování nočního a ranního klidu), pohyb v a mimo areál, zákaz kouření, pití alkoholu, apod.

Průběh hry:

Všechny informace byly předány, až na významný princip dobrovolnosti.

→ *Metodická poznámka:*

Informace by měly být stručné a jasné. Vždy poskytnout prostor pro dotazy. Všechny informace mít napsané předem na papíře.

Domluvit se předem s učiteli na podmínkách pobytu, zodpovědnosti za žáky o přestávkách, apod.

Vysvětlit jim i průběh kurzu. Např., že se občas budeme setkávat ve velké skupině a sdělovat si zážitky, zkušenosti, nápady, že budeme hrát pohybové hry i hry na přemýšlení, budeme něco tvořit... Připravit je tím dopředu na metodu reflexe.

Zdůraznit, že všechny aktivity jsou dobrovolné. Vše je na domluvě mezi účastníky a instruktory.

Při každé aktivitě, zvláště psychicky nebo fyzicky náročné, princip dobrovolnosti zopakovat. Mapovat situaci. Přesvědčovat účastníky lze, ale s velkou citlivostí. V žádném případě by se nemělo jednat o tzv. „hec“, ale o přiměřenou motivaci, která zvyšuje emoční bilanci jedince.

10:45 – 11:00

- Hra „Lov obálek“ (Příloha č. 10)

Cílem hry:

Rozhýbat se, zasoutěžit si, spolupracovat.

Smyslem hry:

Objevit pod židlí kamínek s číslem, vyhledat 1 nebo 2 spoluhráče, kteří mají stejné číslo. Vyběhnout ven na hřiště, najít obálku s jejich číslem a přiběhnout co

nejrychleji nazpět. Rozlepit obálku.

V obálkách najdou otázku, kterou má i další dvojice (popř. trojice).

Dalším úkolem je, aby se týmy spojily a pokusily se stručně otázku zodpovědět.

Průběh hry:

Průběh hry nebyl nejšťastnější. Kameny začaly předčasně padat, izolepa nebyla dosti

účinná. Padání odvádělo pozornost od vysvětlování pravidel. Nezopakovali jsme pravidla vícekrát (2x nestačilo), takže došlo k tomu, že někteří si nezapamatovali pravidla hry. (konkrétně, že mají běžet buď sami, nebo ve dvojici či trojici)

Pravidla jsme museli flexibilně nastavit, co se týče počtu osob v týmu, protože nepřišlo tolik žáků, kolik jich bylo hlášeno, a se kterými jsme počítali.

→ *Metodická poznámka:*

Vždy zdůraznit a několikrát zopakovat pravidla hry.

Příliš překombinovaná hra na úvod, i mimo úvod. V příloze uvádím její modifikaci.

Každé uvádění hry by mělo obsahovat následující zásady:

1. Vysvětlit pravidla hry.
2. Zeptat se na dotazy.
3. Zopakovat pravidla.
4. Popřípadě znovu nechat prostor pro dotazy, popř. čas na domluvu mezi spoluhráči.
5. Eventuálně předvést, nakreslit, rozdat popis (u složitějších her) s pravidly hry.
6. Počítat s časovou rezervou při vysvětlování pravidel hry.
7. Za nepochopení pravidel může vždy instruktor.

11:00 – 11:20

+/- Zodpovídání otázky z obálky, vyústění do aktivity Vytváření pravidel, aneb „Obálky plné otázek“ (Příloha č. 10)

Cílem hry:

Zamyslet se nad tím, že ve všech činnostech a situacích panuje jistý řád a fungují určitá pravidla. Pokud neplatí, jaké to přináší důsledky...

Dalším cílem je zmapování kolektivu, jeho dynamičnosti, nastavení na diskuse a reflexe. Otázky a následná diskuse má připravit žáky na tvorbu pravidel.

Průběh hry:

Technika se vydařila. Žáci se zapojovali do diskuse, argumentovali na úrovni, až mne to někdy samotnou překvapilo. Jediné úskalí bylo, že po této aktivitě přišla technika „Vytváření pravidel“, což byla opět sedavá technika. Neodhadly jsme správně čas „Zodpovídání otázek“, které bylo velice přínosné, ale dosti zdlouhavé. Na druhou stranu techniku na

uzavírání smlouvy jsme chtěly 100% zařadit. Byla jednou z nosných technik.

→ *Metodická poznámka:*

Pokud bychom chtěli spojit tuto aktivitu s vytvářením pravidel, měla by být aktivita jistě kratší, svižnější.

Hra by se mohla modifikovat tak, že všichni by měli v obálce všechny otázky, které by se např. pouze rozdaly, a společně jsme na ně nacházeli odpovědi.

11:20 – 11:30, 11:30 – 12:00

+ / - Tvorba pravidel (Příloha č. 11), Schvalování pravidel

Smyslem hry:

Aby si žáci (nejprve ve skupinách) sami aktivně vymysleli a prezentovali pravidla společného soužití; společně strávených dní. Posléze společně s vedoucími (instruktoři a pedagogové) odsouhlasí závazná pravidla soužití skupiny.

Cíle hry: O této technice, jejich cílech a smyslu, více viz: *kapitola 3.7.5 Harmonogram kurzu.*

Průběh hry:

Pravidla vytvořili žáci opravdu pro jejich potřeby. Pochopili, co se po nich chce. Snažili se prosadit si své zájmy. Splnil se cíl o partnerském dialogu, toleranci. Tvořili jsme mezi sebou kompromisy. Jediným negativním zásahem jsme vnímali agilní paní učitelku, která nebyla partnerstvím s žáky moc nadšena a zasahovala nám do vedení aktivity.

→ *Metodická poznámka:*

Pomohlo by jistě vysvětlit si s pedagogy jejich roli při určitých aktivitách.

Pro tvorbu pravidel by mělo být poskytnuto dostatečně času.

Poučit externí instruktory o zásadě, že účastník si na vše musí přijít sám.

My jsme pouze v roli průvodce. Doprovázíme jej a pomáháme mu, aby odhalil zamýšlený záměr sám. Nikdy nepředkládáme účastníku/kům bezprostředně svůj vlastní názor. Na co si účastníci nepřijdou sami, to se jim nepředává od nás. Vedení k cílům se uskutečňuje např. prostřednictvím metody tzv. zrcadlení, kdy poukazují na dění, problém, apod. tak, jak jej vidím. Dávám jedinci/skupině zpětnou vazbu tím, že popisují, co se v něm/ve skupině odehrává. Mohu také pokládat rozmanité otázky, kterými vedu účastníky kurzu k vytyčenému cíli.

Mezi „zlatá pravidla“, na kterých by se měla skupina shodnout, jsou např.: nevnášet informace ze skupiny, neskákat si do řeči, tolerance, aj.

Schvalování pravidel musí být důstojné a bez recese.

12:00 – 12:15, 12:15 – 13:45

Pauza, Oběd, odpočinek

- Změna po obědě :

Vyškrtnutí her: Trikobal, Foukaná, Víčkovaná → změna: přesunutí hry Nepálský pošťák

→ *Metodická poznámka:*

Věděli jsme, že žáci potřebují po pauze a po sedavém dopoledni pohyb.

Dohodli jsme se, že bychom měli žákům poskytnout i větší prostor osobního volna, než jsme původně zamýšleli.

Proto jsme posunuli začátek dalšího programu na 14hod. a tím pádem jsme vynechali 3 plánovaná stanoviště a zvolili jsme aktivitu Nepálský pošťák.

13:45 – 15:25, 16:00 – 16:20

+ Nepálský pošťák (Příloha č. 12), Vyhlášení výsledků hry Nepálský pošťák, udělení odměn

Cíle hry:

Trénink fyzické zdatnosti a vytrvalosti. Rozvoj týmové spolupráce a cvičení logiky.

Průběh hry:

Nepálský pošťák měl úspěch. Někteří od začátku hry plně nepochopili.

Bylo proto

dobré, že jsme hru mírně modifikovali. Přerušovali jsme aktivitu, abychom zjistili, zda jsou pravidla jasná všem.

Příjemnou odměnou pro všechna družstva byl i aktuální nápad formou zmrzliny. Dali

jíme ji vítěznému týmu a Ti se spravedlivě podělili s ostatními.

→ *Metodická poznámka:*

Upravení pravidel:

Přestávky po 15 min. (Kontrola, zda všichni účastníci pochopili pravidla hry. Kontrola zvládnutí zátěže.)

Místo „expresu“ v podobě spacáku jsme použili PETlahev naplněnou vodou.

Mít připravené kalkulačky, lékárníčku

Mít vytvořenou tabulku na výpočty

Počítat s časem na vyhodnocování!

Pravidla jsou důležitá! Mít je pro účastníky čitelně napsaná. Popř. pravidla zdramatizovat.

Reflexe po hře je neodmyslitelnou součástí! Mít připravené okruhy otázek a formu reflexe.

15:25 – 16:00

-/+ Pauza, svačina na stromě

Smyslem hry:

Účastníci si mají svačinu objevit ukrytou venku na hřišti.

Cílem hry:

Uvolnění, zábava, společné dělení se o jídlo, pohyb.

Dalším cílem je, aby si studenti uvědomili, že jídlo nemusí být vždy nutnou samozřejmostí.

Průběh hry:

„Svačina na zahradě (stromě)“, o které jsme se domnívali, že bude příjemným zpestřením, byla hodnocena spíše negativně, jako „trapnost, že je nenecháme najíst v klidu“.

Jelikož proběhla desinformace uvnitř týmu instruktorů, vylepil se plakát s popisem, kde je svačina umístěna, na jiné místo, než bylo plánováno. U většiny z chlapců tak došlo k demotivaci. Po aktivitě Nepálský pošťák si většina chlapců chtěla již odpočinout a v klidu se najíst. Některým jedincům jsme naším nápadem posunuli faktor výzvy směrem mimo komfortní zónu, směrem k úniku.

Někteří ale nápad hodnotili naopak pozitivně. Měla jsem dojem, že když chlapci sháněli svačinu po zahradě a vítězně ji objevili, měli radost a přišlo jim to zábavné.

→ *Metodická poznámka:*

Tato aktivita je sama o sobě, dle mého názoru, vhodná a inspirativní. Úskalím ovšem je její ne/vhodnost v celkovém programu s ohledem na aktivitu kolem ní.

Příště bych aktivitu zařadila jen v případě mokrého scénáře kurzu (tzn., pokud by přšelo) nebo s ohledem na náladu skupiny. Možná by stačilo podat opět jasnější informace.

Vždy mít sladěné cíle a informace se všemi instruktory! Každou změnu si navzájem hlásit.

16:30 – 17:30, 17:30 – 18:00

+ Kreativní dílna: Vytváření notebooků, Reflexe Notebooků, Reflexe Notebooků, (Příloha č. 13)

Cílem hry:

Uvědomění si hodnot (co chci v životě dosáhnout, co k tomu potřebuji), jaká mají přání, postoje, představy a sny..

Dalším cílem:

Motivace ke studiu prostřednictvím hodnotového žebříčku – viz. Rozhovor s učiteli o demotivaci žáků. (Co pro to mohu udělat, abych dosáhl svých cílů, své budoucnosti? Jaká k tomu naopak cesta nevede?)

Průběh hry:

Studenty oslovila již úvodní motivační scénka. Všichni si svědomitě vytvořili svá tlačítka a CD.

Diskuse (reflexe) nad vytvořenými notebooky, byla přijata velice dobře. Některé skupiny opět překvapili svými hodnotami, postoji, názory. Všeobecně byla diskuse hodnocena velice kladně. Někteří instruktoři by chtěli na reflexi s žáky ještě více času.

→ *Metodická poznámka:*

Jediné, co nevyšlo, bylo natáčení motivace na kameru. Příště zkontrolovat červené světýlko! :o)

Také by bylo vhodnější, aby dramatizaci sehrál heterogenní pár.

Do této aktivity by neměli zasahovat pedagogové.

Mít předem definované okruhy otázek do reflexe.

Mít dostatek času na reflexi. Být vnímavý k náladě účastníků při reflexi.

Pozor na demotivaci nebo nudu či únik ve smyslu konceptu komfortní zóny.

18:00 – 18:30, 18:30 – 19:30

Večeře, Pauza

- Další změna v programu: vyškrtnutí „Poslanecké sněmovny“

→ *Metodická poznámka:*

Poslaneckou sněmovnu jsme nezařadili z důvodu nedostatku času a proto, že se aktivita ukázala být dosti podobnou s dopoledním programem (Odpovídání na otázky v obálkách + Pravidla). Navíc jsme měli již od oběda posun v čase.

Také jsme dodělávali noční šifrovací hru „Bondovka“, což píše opravdu strašně nerada. Selhala nám technika, neměli jsme doladěná jednotlivá stanoviště.

Vždy informovat o změně programu pedagogy, pokud možno i studenty, je-li to nutné. Přinejmenším informovat je o změně času jednotlivých setkání. (Nemělo by se to však stát pravidlem. Tolerance změny času by měla být max.: 1x–2x za celý kurz.)

Místo Poslanecké sněmovny jsme po večeři zařadili krátké hry, jako jsou Monstra, Ostrovy, Molekuly.

19:30 – 20:30

+ Blok kratších her (Řazení na lanech, Monstra, Ostrovy, Gordický uzel),
(Příloha č.14)

Cílem her:

Hry jsou dynamické, kontaktní, logické. Stmelují kolektiv. Projeví se skupinová dynamika třídy.

Průběh hry:

Všechny hry měly u studentů úspěch.

→ *Metodická poznámka:*

Tyto krátké intenzivní hry mít vždy v zásobě. I u nich lze provést reflexe, (stačí krátké, např. formou zvednutého prstu, jako Caesar v aréně.) Nelze jimi však nahrazovat nosné techniky kurzu, které prohlubují lidský charakter.

Dbát na bezpečnost, eliminovat riziko úrazu!

20:40 – 21:00

+ Promítání prezentace - motivace ke hře „Bondovka“ (Náhled na CD-ROMu, viz. „PrezentaceBond007“

Cílem prezentace:

Namotivovat účastníky do večerní šifrovací hry.

Charakteristika akce:

Hráčům se oznámí, že přichází poklidný večer, a že je pro ně připraveno promítání ve společenské místnosti. Účastníkům se pustí krátký záznam nebo trailer z filmu „Dnes neumírej“. Promítání se přeruší (PowerPointem)

a začne běžet prezentace o tom, že vysílání bylo přerušeno tajnou službou. Dále je chlapcům oznámeno, že viděli poslední záběry agenta 007, který selhal, ale mise musí pokračovat, neboť na zemi je umístěna časovaná bomba, která ohrožuje celý svět. Oni jsou Ti vyvolení, kteří mají bombu najít a zneškodnit a Zemi zachránit...

Dále se hráči dozvědí, že mají najít obálku. V obálce naleznou 1. podstatné info, co mají dělat dál, mapu, „pas“ a „letenku“ do některé země Evropy. Pak k sobě hledají partnera/y.

Průběh akce:

Až na technické problémy, které opozdily začátek promítání, motivace vyšla podle představ. Studenti vyběhli z místnosti jako rakety.

→*Metodická poznámka:*

Prezentaci jsem musela poupravit vzhledem k tomu, že se ukázala jako málo informativní. To samé jsem musela provést s pokyny v obálkách. Tato akce mne poučila víc než všechny ostatní, že je třeba informace sdělovat vícekrát, než 2x-3x.

Vždy odzkoušet technické zázemí, radši několikrát, dopředu a včas. Klidně více instruktorů.

21:00 – 21:10, 21:10 – 21:30

-/+ Plnění úkolů při hře „Bondovka“ uvnitř budovy, Předčasné ukončení hry, vysvětlení si selhání hry, Předčasné ukončení hry, vysvětlení si selhání hry

Cílem je:

Objevit obálku, a splnit úkoly, které v ní najdou. Úkoly se plní uvnitř budovy, abychom měli přehled o jednotlivých účastnících, a abychom korigovali případné dotazy a nepochopení 1. pokynům. Po splnění všech úkolů v budově, jsou „agenti“ vysláni do terénu.

Průběh:

Hra selhala hned po několika málo minutách. Došlo k tomu, že si někteří žáci vzali více než jen jednu obálku a tudíž se na některé žáky nedostala žádná kartička se státem a městem a neměli tak šanci najít si svůj tým. Jeden tým nám mezitím již vyběhl do terénu.

Další 2 – 3 týmy vůbec nepostřehly, že mají nejprve splnit úkoly v budově a poté teprve mohou vyrazit do terénu.

Stalo se to tím, že někteří žáci dostali sice pokyny, ale chyběla tam stěžejní informace. Některým se totiž nevytiskla. Dodnes nechápu, jak se to mohlo stát!?

Hra se stopla i kvůli času, který by byl potřeba na znovu-přidělení zemí a mohlo by tím dojít i k demotivaci účastníků. Nehledě na to, že pokud někteří žáci nepochopili již

v úvodu 1. instrukce, obávala jsem se dalšího průběhu hry, neboť hra je poměrně složitá a

uvědomovala jsem si, že jí v podstatě rozumím jen já, a za další, že nikdy nebyla

odzkoušena. Nemohla jsem se ani spolehnout na své kolegy.

Tím, že se hra nepovedla, došlo u chlapců k projevům gentlemanství.

Projevili

pochopení, soucit, toleranci. Kdyby se hra povedla, tento jejich rys by se neprojevil.

Pro učitele a snad i žáky osobně měla tato situace pozitivní dopad na jejich vnímání

druhého, uvědomění si, že všichni děláme chyby a můžeme je dělat.

→Metodická poznámka:

Hra se připravovala dost dlouho, ale zpětná vazba pro nás byla, že jsme nedostatečně odhadly potřebný čas na přípravu a doladění všech detailů.

Od začátku selhávala technika, kterou jsme ale měli předem vyzkoušet!!!

Vždy překontrolovat všechny text, i kdyby papírů mělo být 100!

Vzhledem k tomu, že se instruktoři nestačili sejít před kurzem, nebylo během nabitého programu možno všechny body vysvětlit. Vyplývá z toho, že instruktorský tým by se měl VŽDY před kurzem sejít! Dřív, než v 10hod. večer před kurzem... (Toto opět velice nerada podotýkám.)

Dalšímu nedorozumění by se předešlo také tím, že by každá obálka byla nadepsána jménem. Ne zvolili jsme tento postup kvůli náhodnému výběru účastníků do skupin. Bylo by ale vhodnější, po domluvě s pedagogy, aby žáci byli již dopředu rozděleni do týmů.

Dopodrobna se pokusit vysvětlit několikrát pravidla hry a poskytnout přehledné informace.

Před uvedením takové komplikované hry do „provozu“, by se měla odzkoušet na dobrovolnících. (Mám domluvenou možnost spolupráce se ZČHB (Základním Článkem Hnutí Brontosaurus - Baobab z Jeseníku.)⁷⁴

21:30 – 22:30

-/+ Luštění šifer, sledování filmu (Bondovka), čtení časopisů

Smyslem akce:

Vzhledem k tomu, že se večerní hra nezdařila, dali jsme studentům možnost výběru alternativní činnosti. Tato náhradní činnost měla za výsledek neformální kontakt studentů mezi sebou, instruktory i učiteli. Utváření a prohlubování vztahů je významným činitelem.

⁷⁴ více o organizaci na : <http://www.baobab.zde.cz/> [online: 20.10.2007]

Průběh akce:

Někteří se dali do luštění šifer, které se přinesly z jednotlivých stanovišť, jiní sledovali celý film. Tvořily se různé neformální skupinky. Povídali jsme si, hodnotili jsme celý proběhlý den.

→ *Metodická poznámka:*

Mít připravenou do detailů večerní hru, aby se situace neopakovala.

Mít v zásobě alternativní hry, i třeba stolní hry, např. „Activity“, „Scrabble“, „Carcassone“, apod. (Mohly by se střídat týmy na jednotlivých stanovištích; u jednotlivých her.) V příloze č. 22 naleznete popis her.

Mít v zásobě časopisy na dobu volna a jako alternativní činnost při odmítnutí účastnit se nějaké aktivity. Např. časopis: „21. století“, „CHIP“, „Ábíčko“.

Popis hry „Bondovka“ v příloze č. 15.

23:00

– Večerka, spánek

Cílem: je dodržovat noční klid, spát :o)

Průběh:

Hluk na pokojích, někteří spali jen pár hodin. S tímto stavem bylo počítáno. Máme s tím zkušenosti. (Kdo by ostatně z nás spal na dvoudenním pobytovém kurzu, bez rodičů, s kamarády...?) Samozřejmě, že se časem studenti umírní.

Pokud by se zdařila večerní hra, myslím si, že by byli studenti více unavení a bylo tak i méně rušno.

→*Metodická poznámka:*

Počítat s tím, že je nutné několikrát obejít pokoje a upozornit na hluk a dodržování nočního klidu. I vzhledem k tomu, aby byli účastníci odpočinutí na další den.

Nevyžadovat spánek autoritativně. Je to jen ke škodě.

Tuto roli „kontrolóra“ by měl plnit především pedagogický dozor.

16. 10. 2007

08:00 – 08:30

-/+ Snídaně

Smyslem:

Načerpát síly do dalšího dne.

Průběh:

Vzhledem k tomu, že se při „Pravidlech třídy“ odhlasovalo, že snídaně je dobrovolná, někteří studenti na snídani nepřišli. Paní učitelka z této situace byla velice neklidná a vyžadovala po nás řešení. Snažila jsem se jí vysvětlit, že smlouvu podepsala i ona, že tedy souhlasila s tím, že snídaně je dobrovolná, a že je na studentech, aby si rozmysleli, zda snídani chtějí. Věděli jsme, že hlady nezůstanou, že si mohou v baru koupit např. sušenky. Navíc princip dobrovolnosti tu měl jasný výchovný prvek, který si vytvořili sami studenti. Pokud si odhlasovali, že na snídani nemusí, tak nemusí, ale tím pádem samozřejmě nedostanou najíst.

Domnívám se, že by měli být schopni si tuto skutečnost ve svém věku uvědomit, a být za své rozhodnutí odpovědní.

→*Metodická poznámka:*

Opravdu dbát na pravidla. Nepovolovat. Nenechávat snídani schovanou. Tím by se ztratil výchovný prvek a u ostatních by klesla třeba i míra naší autority. Vysvětlovat si s pedagogy případná nedorozumění, pokud možno ihned. A bez útočení.

Instruktor v žádném případě nesmí být vztahovačný nebo útočný.

08:45 – 08:55

+ „Náladoměr“ – vyjádření svého aktuálního fyzického a psychického stavu

Smyslem:

Smyslem je zmapovat náladu, psychickou a fyzickou unavenost nebo naopak nadšení. Přenést studenty opět do roviny světa her.

Průběh:

Studenti vyjádřili ochotně míru svého stavu.

→*Metodická poznámka:*

Sledovat, kdo se jak cítí. Pokud by pár jednotlivců nebo jedinec měl výrazné odlišení od ostatních, nepřehlížet tuto skutečnost. Pokud bude ukazovat dobrou náladu, můžeme se jej zeptat před celou skupinou, jak k „blaženému stavu“ dospěl. V opačném případě, žáka/y pozorujeme, popřípadě se citlivě optáme na příčinu mimo skupinu.

08:55 – 09:15

+ Obušek Pešek (Příloha č. 16)

Smyslem hry:

Jedná se o hru typu dynamics. Hra na bystrost, postřeh, paměť.

Průběh:

Hra se všem velice líbila. Měla po ránu blahodárny účinek. I při takové relativně jednoduché hře se dala výborně sledovat skupinová dynamika; jednotlivé chování žáků. Je škoda, že se nezapojili i učitelé.

Studenty hra pobavila a rozproudila, instruktorům připravila pole pro další vyladování účastníků ve „flow-kanálu“.

→*Metodická poznámka:*

Dobře fungující „rozehřívací“ hra.

Aktivně nabízet účastenství na některých skupinových hrách pedagogům.

Dbát na bezpečnost zásahů.

Instruktoři by měli studenty vybízet k aktivitě a pružnosti, dávat nápovědy.

Mít v zásobě noviny (na nový obušek).

09:30 – 09:45, 09:45 – 11:45

+ Přesun na stanoviště Lan, PETboardu, a drobných her,

Aktivity: Lanové překážky, PETboard, Demonstranti a policie, Pulci

Lanové překážky (Příloha č. 17)

Smyslem aktivity:

Lana jsou technikou, kde se prověří důvěra, odpovědnost, motorická obratnost, spolupráce, manuální zručnost.

Průběh:

Aktivita chlapce zaujala a byla hodnocena velice kladně. Lanové překážky jsme pojali formou workshopu, tedy tak, že účastníci si překážky pod odborným vedením sami zkoušeli, vytvořili a poté i odzkoušeli.

→*Metodická poznámka:*

Lanové překážky musí provozovat jen kompetentní osoba, která má absolvované příslušné kurzy.

Apelovat a dbát na bezpečnost a odpovědnost jeden za druhého.

Před vstupem na překážky musí proběhnout:

Vysvětlení pravidel, jak se chováme na lanových překážkách,

Zeptat se na zdravotní omezení,

Před vstupem musí proběhnout technika typu důvěrovky (např.

Pendl, viz příloha č. 18)

Po ukončení aktivity by mělo proběhnout krátké review; zhodnocení; reflexe prožitého.

Nikdo by neměl odcházet s negativním pocitem.

PETboard (Příloha č. 19)

Smyslem aktivity:

Rozvoj týmové spolupráce, motorické koordinace, taktického myšlení, komunikace.

Průběh:

Aktivita ukázala účastníkům míru kvality jejich vzájemné spolupráce. Až na pár unavených chlapců si netradiční aktivitu všichni užívali. Bylo zajímavé sledovat jejich boj s překonáváním osobního rekordu.

→Metodická poznámka:

Po této aktivitě by měla také následovat vhodná reflexe.

Apelovat a dbát na bezpečnost a odpovědnost jeden za druhého.

Sehnat materiál (vhodná prkna a dostatečné množství, cca 30, PETlahví, které se musí ještě naplnit vodou,) je dosti obtížné. Navíc lahve vydrží většinou tak 2 – 3 kola a pak se musí vyměnit.

V celku náročnější hra na přípravu, ale za tu námahu to stojí.

Demonstranti a Pulci (Příloha č.20, 21)

Smyslem aktivity:

Pohybová aktivita s násilnými prvky.

Průběh:

Obě hry byly vděčné techniky, při kterých se žáci dobře bavili.

Žádná nepřiměřená míra agresivity se neprojevila. Došlo k uvolnění a vtažení do prožívání hry.

→*Metodická poznámka:*

Vždy apelovat na ohleduplnost vůči ostatním spoluhráčům.

Zajistit bezpečnost prostředí.

Reflexe, pokud je prostor a čas a ví se, co se reflexí sleduje, je i u těchto her přínosná!

13:30 – 13:50

+ Odhalení červené nitky kurzu, celkové hodnocení kurzu

Smyslem akce:

Odhalení tématu, názvu kurzu, co si pod tím představují instruktoři, na co přišli během dvou dní účastníci.

Vzájemná debata nad představami a očekáváními, zda došlo k jejich naplnění.

Průběh:

Odhalování názvu kurzu byla pro žáky velice působivé. Část z nich byla chvíli na pochybách, zda opravdu nebyli součástí reality show.

Společně jsme si prošli podle „Televizního programu“ jednotlivé aktivity s tím, že se jim vysvětlovalo, co jednotlivé názvy pořadů znamenají. Na základě toho, pak vyplňovali do

„Televizního programu“ i závěrečné hodnocení celého kurzu, a tedy i hodnocení jednotlivých aktivit.

→*Metodická poznámka:*

Jak jsem již psala na začátku, doporučovala bych, aby téma kurzu bylo víc promyšlené, jasně sledovatelné, uchopitelné, srozumitelné.

13:50 – 14:05, 14:05 – 14:10

- „Hladivka“, (Konec kurzu, loučení, Odchod na vlak)

Smyslem:

Účastníci při ní mají zažít pocit dobrého naladění, optimismu, sebedůvěry. Navzájem si sdělují pozitivní zpětné vazby, tedy hodnocení jeden na druhého a získávají tak pocit „duševního pohlazení.“ Všichni by měli odjíždět s pocitem dobrého naladění, klidu a spokojenosti.

Průběh:

Aktivita pro „pohlazení duše“ na závěr, měla mít podobu vzájemného si psaní na papír připevněný na záda, v čem je kdo dobrý, co umí, jaký je, apod. Tato aktivita byla zamítnuta s tím, že „to dělají pořád“ na hodině Společenské výchovy. A rezolutně odmítali jakoukoliv jinou alternativu.

→*Metodická poznámka:*

Mít vždy na paměti princip dobrovolnosti. A mít také další alternativy např. v podobě bonbónů, nebo jako v našem případě: promítání fotek a videa z kurzu a rozdávání triček s nápisem „007“.

3.9. Celkové závěrečné hodnocení kurzu a další metodické poznámky

Jestliže se podívám zpět na předchozí kapitulu, vyplývá mi z toho optimisticky, že ne úplně vše bylo katastrofou a nezdarem. Ráda bych se tímto pocitem nechala ukolébat, ale vím, že realita je a byla jiná, i když katastrofou bych to již také nenazývala. Možná krizí. A filosofové i psychologové nás upozorňují, že slovo „Křísis“ neznamena jen těžkou svízelnou situaci, potíží a zmatek, ale i rozhodnou chvíli, obrat, vykročení novým směrem...

Myslím, že kurz se nám objektivně nepovedl, ale chlapci jej subjektivně zhodnotili spíše pozitivně. Potěšilo mne, že mi většina třídy řekla, že by kurz chtěli častěji, že by to potřebovali, že je to bavilo.

3.9.1. Zpětná vazba od účastníků

O hodnocení kurzu účastníky jsem se již krátce zmínila u některých aktivit, které jsem popisovala v předchozí kapitole. Pro doplnění uvádím shrnutí účastnické hitace.

1. Celková spokojenost s kurzem v %

- pohybuje se v rozmezí 60 – 100 % včetně
- průměr: 88,9 %

2. Nejlepší hry

- Nepálský pošťák
- Lana
- Demontrace
- Petboard
- Bondovka
- Pulci

3. Co by změnili / navrhli

- Bondovka – lepší komunikace, vysvětlení, vysvětlit i maličkosti, méně komplikované
- Nepálský pošťák – méně komplikovaná pravidla
- Lepší informovanost
- Více volnosti
- Delší pobyt
- Vícekrát do roka podobná akce pro jejich třídu

3.9.2. Zpětná vazba od pedagogů

Ze zpětné vazby od pedagogů a po celkovém dojmu a rozhovorech s nimi, jsem vytvořila

„Dotazník pro školu/pedagogy“. Domnívám se, že by byl oboustranně přínosný.

Na základě tohoto dotazníku bychom se od pedagogů dozvěděli, jaké mají představy o třídě a o jejich očekávání v průběhu kurzu.

Hodnocení pedagogů se týkalo programu a realizačního týmu, tedy mne a mojí kolegyně:

- o Vysoké nasazení, nadšení a pečlivá příprava instruktorek, pouze chybí dotaženost detailů.
- o Čas (sladit, informovat o změnách – proč nastávají změny v čase, „tolik aktivit se nedá stihnout“).
- o Chybí větší dávka zkušenosti (mladý věk instruktorek).
- o Recese v pravidlech je nemístná. Pravidla musí být jasně dána a striktně vyžadována.
- o Krátká ukázka; scénka pomůže snadněji k pochopení hry.
- o Vysvětlovat pravidla a pokyny několikrát.
- o Instrukce musí být čitelné pro všechny.

3.9.3. Zpětná vazba od instruktorů v týmu

Hodnocení instruktorů probíhalo vždy krátce po obědě. Celkové hodnocení proběhlo po odjezdu třídy. Trvalo přes dvě hodiny. Každý se nejprve vyjádřil, jak hodnotí program a průběh kurzu. Posléze se instruktoři vyjadřovali ke svým kolegům. V diskusi se dále řešilo, co se dá zlepšit, na co si dát pozor. Realizační tým se vyjadřoval až naposled.

Předkládám zde v bodech výpovědi našich kolegů. Mezerou jsou vždy oddělené jednotlivé připomínky od konkrétních kolegů.

- někdy je méně více – vše se dá využít ke komunikaci
- chyběla jasně čitelná „nit kurzu“
- nejsou důležité aktivity, ale procesy
- zkušenost je důležitá
- kurz musí vyznít
- být si jistý svým kurzem
- umět prodávat cokoliv
- program nás nesmí mít v moci
- šéf by měl jen pozorovat a rozdávat úkoly
- šéf má hlavní slovo
- vedení týmu se dá naučit

- nepřehledný systém aktivit
- více kratších aktivit
- moc náročné pro instruktory
- více propojený systém
- myslet na kolegy (poskytnout jim zázemí důvěry)
- zkoušet na kurzu jen 1 novou hru, ne celý nový program
- nebylo zřejmé, kdo kurz vede, šéf musí být vždy jen jeden

- zisk nových zkušeností a poučení se z chyb
- vymezení rolí externistů
- pocit rovnoprávnosti a partnerství mezi instruktory
- kurz se chlapcům líbil

- dominantnost některých členů týmu
- perfekcionismus instruktorek

- zaměření se na výkon může přehlušit jiné nuance (např. gentlemanství u Bondovky bylovelice přínosné)
- homogenní vedení aktivit (vyváženost žena a muž je lepší)
- vnímané napětí a stres mezi instruktory
- chyba u instruktorů měla pozitivní dopad u žáků (viz. „Bondovka“)
- umět říkat sobě a druhým „Ne“
- zakázka od školy nebyla adekvátní vůči projevům třídy

3.9.4. Zpětná vazba realizačního týmu

Realizační tým se sešel na poradu bezprostředně po kurzu, po hodnocení s celým týmem.

Se všemi připomínkami od kolegů jsme souhlasily. S pomocí jejich kritiky jsme diskutovaly nad klíčovými body a problémy.

- Určit si vedoucího, který jen zadává, určuje, řídí, pozoruje, je všude. (Komunikuje s učiteli, přiděluje role...).
- Být asertivní, naučit se řídit tým.
- Domluva s učiteli (co před kurzem, na začátku kurzu, během kurzu) jejich role, očekávání...
- Vyjasnit si do čeho se mohou a do čeho raději ne-zapojovat pedagogy.
- Výběru instruktorů věnovat zvláštní pozornost.
- Domluva s instruktory (co je jejich úlohou, jaká mají očekávání, co je od nich třeba).
- Sejít se s týmem dopředu nebo je vyzvat k reakci na poslané materiály.
- K přípravě programu pro chlapeckou třídu přizvat nutně i (zkušeného) instruktora – muže.
- Zmapovat třídu, pokud je to možné – dát i na svou intuici.
- Dostatečně spát, dbát i na naše somato-psychické pochody (jídlo, odpočinek).
- Měla by z nás být cítit pohoda a pozitiv. naladění, ne stres, napětí...
- Projít terén včas.
- Mít vše připraveno dostatečně dopředu, nedodělávat nic na kurzu!!!
- Mít připravenou suchou, mokrou, alternativní i katastrofickou variantu.
- Mít hry vyzkoušené na dobrovolnících nebo přímo na sobě.
- Materiál má mít své místo a všichni se musí v pomůckách a jejich umístění vyznat.

3.9.5. Introspektivní zpětná vazba

Při zamýšlení se nad všemi připomínkami od kolegů a při ohlédnutí se za proběhlými měsíci práce jsem dospěla k následujícím poznatkům:

Komunikace (v týmu a s pedagogy) je klíčová. Domnívám se, že instruktoři žáky od začátku podceňovali, že např. „notebook není pro ně“. Domnívám se, že pokud bychom využívali M. Belbinovy teorie týmových rolí, práce v týmu by se zlepšila.

Vyjasnit si pozici vedoucího instruktora kurzu je podstatné. Vedoucím kurzu měla být kolegyně Klára, která jediná byla interním zaměstnancem katechetického centra. V této roli se však necítí dobře. Pokusím se pro organizaci zajistit seminář asertivity a vedení týmu.

Teoretické poznatky se dají využít nejen pro přípravu jednoho konkrétního specifického kurzu, ale, po dalších zkušenostech a třeba i omylech, dokáže instruktor připravit i další kurzy. Mějme na paměti, že viníkem neúspěchu je vždy autor, dramaturg, režisér, nikoli hráči.

Herní zkušenost rozhoduje o tom, jak obtížná a složitá pravidla si můžeme dovolit použít.⁷⁵

Při tvorbě nového kurzu, zařaďme raději krátké hry. V našem případě bych ponechala stěžejní techniky, jako jsou: Pet-board, lana, notebook, Nepálský pošťák, „Bondovku“ (s tím, že ji nejprve odzkoušíme na dobrovolnické skupině). Zkusila bych hru „Poslanecká sněmovna“ zařadit, ale jediné jinak upravenou – např. využít ji u pravidel. Ale hodně zkrátit, pozměnit. Mít ji v zásobě třeba pro jiný tématický kurz.

Jsem ráda, že klíčové techniky se v důsledku zdařily. Chlapci nezaznamenali, kromě večerní hry, nějaké významné nedostatky v jiných technikách. Ponaučení, které mi z vedení jednotlivých technik vyplývá je hlavně

⁷⁵ CHOUR, 2000, s. 29

důslednost, dělat pauzy v mluvení, třeba i zastavení akce, pokud nebudou účastníci dávat pozor na výklad. Vysvětlovat vše do detailu a opakovaně a ujistit se, že žáci vše správně pochopili. Úplnost našeho výkladu nebo pravidla hry kontroluje další spolutvůrce nebo jiný kolega. Popřípadě doplní to, co se mu nezdá zcela zřejmé. Další zkušeností v tématu vedení hry je dobře provedená reflexe po hře. I ze špatně provedené hry můžeme výtěžit mnoho užitečného.

Konkrétním cílem do další realizace kurzu je vylepšit gradaci kurzu, najít a mít udržitelnou linii kurzu, např.: již na začátku odhalit, že jde o televizní show. Klást si dosažitelné cíle. Byli jsme dost omezeni časem a nereálností časového odhadu – nerespektovali jsme biorytmy účastníků. „Trefit se do času“ se někdy stává čarodějnicí⁷⁶. (Jak v přípravách kurzu, tak při uvádění jednotlivých her.)

Pro mne osobně z praxe vyplynulo, že na sebe nesmím brát všechnu zodpovědnost, na druhou stranu nebát se rozhodovat. Uvědomit si, že krizí roste osobnost, posouvá ji. Poučit se z omylů, uvědomit si, že dokonalosti nelze dosáhnout. Svými nápady ale mohu přispět ke kvalitě. Vzhledem k tomu, že jsem, podle M. Belbinovy teorie, tzv. „chrlič nápadů“, měla bych se této pozice držet a vyhledat někoho v týmu, kdo zastává roli tzv. „Vedoucího“ a „Dotahovače“.

Předsevzala jsem si, že ke zkvalitnění služeb mohu přispět tím, že vytvořím dotazník pro učitele/ školu, dotazník pro instruktory a mustr pro psaní závěrečných zpráv z realizace kurzu.

⁷⁶ HORA, 1984, s. 76

3.9.6. Další metodické připomínky, které mi z praxe vplynuly

- Do časového harmonogramu přípravy kurzu jsme měly zahrnout ČAS!
Předkládám zde jednotlivé body z přípravy harmonogramu s časovým vymezením. Jednotlivé body se mohou překrývat, (např., když studuji aktivity, už je zároveň i vybírám...).

 - den na návštěvu školy, třídy a její následné vyhodnocování, (1 den)
 - studium herních aktivit, (cca týden)
 - vybírání jednotlivých her, (cca týden)
 - vymýšlení jednotlivých her, (cca týden)
 - příprava a nákup pomůcek (cca 2 dny)
 - zmapování terénu, vyzkoušení materiálu (1–2 dny)
 - domluva s instruktory, porady týmu (cca týden)
 - časová rezerva (cca 1–7 dní)

→ Z předchozího vyplývá, že měsíc na přípravu kurzu bylo nedostačující. Dozvěděla jsem se, že desetidenní kurz na letní prázdniny pro 30 účastníků se v organizaci PŠL připravuje již na podzim, v týmu zhruba sedmi lidí...

- Mezi další kritické faktory, které jsem během kurzu objevila, jsou:
 - ✿ Legislativa KRNAPu a podmínky lázeňské léčebny
 - Zavolat na Správu Krkonošského národního parku (499 456 111), znát vyhlášku vydanou podle § 19, odst. 2, zákona č. 114/1992 Sb. o ochraně přírody a krajiny, ve znění pozdějších předpisů.
 - Domluvit se s vedoucím Dětské lázeňské léčebny Vesna na podmínkách využití jejich areálu a pravidlech chování v okolí léčebny.
 - ✿ Schodiště
 - Zdůraznit opatrnost na schodišti, při hrách pokud možno upravit cestu tak, aby účastníci běhali po schodech nahoru
 - ✿ Spolupráce s učiteli
 - Informovat je o programu dopředu, zjistit, zda se chtějí aktivně během kurzu zapojovat, informovat je o všech, i nepatrných, změnách během programu, průběžně se jich ptát na spokojenost s programem
 - ✿ Ochrana osobních údajů
 - Sepsat a vybrat od účastníků prohlášení o souhlasu pořizování videozáběrů a fotodokumentace
 - ✿ Psychosomatické potřeby
 - Dbát na harmonii těla i duše, jak účastníků, tak všech instruktorů a dle toho přizpůsobovat aktuálně program
 - ✿ Finance
 - Vyhledávat aktivně granty, sponzory, šetřit s materiálem, ale ne na úkor dětí, vyhledávat slevové akce, apod.
 - ✿ Neshoda v týmu
 - Prevence:
 - Dostatečně včasná a intenzivní setkání před kurzem. Vyjasňování si cílů.
 - Sdělovat si změny v programu, pravidlech, apod.

- Během programu: řešit „jen“ nezbytně nutná a aktuální nedorozumění a připomínky.
- Po skončení programu: konstruktivně podaná kritika, vysvětlení si konfliktu, nepřenášet problémy a neshody dál, vyřešit je na místě. Zajistit v nutném případě supervizora.
- ⊗ „Týmovna“ (místo na uskladnění pomůcek, místo na porady týmu)
- Všichni instruktoři mají mít přehled, kde jaké pomůcky jsou. V týmovně je vždy 1 seznam s pomůckami, a 1 harmonogram kurzu s popisem aktivit.
- ⊗ Telefonní čísla
- Hasiči Trutnov 499 848 411
- Informační centrum J. L.: 265 499 875 186
- Městský úřad: ústředna J. L.: 499 875 101, 499 875 398
- Horská služba – tísňové volání J. L.: 499 895 151

3.9.7. Korekce kurzu, Ideální scénář kurzu

Vybrané aktivity:

Určila jsem si stěžejní aktivity a typy her, které se osvědčily. Snažila jsem se upravit časy jednotlivých her. Dále jsem při výběru kladla větší důraz na cíle, zvláště u sladění suché a mokré varianty, abychom tak nabídli za jakéhokoliv počasí odpovídající program na stejné úrovni.

Cílování kurzu:

Cílování by zůstalo nezměněno. Záleželo by tedy na konkrétní objednávce školy, potřebách třídy a zásadách organizace. Příště bych i více dbala na svou intuici. Cílování stále konzultovat s pedagogy.

Dramaturgie:

Hned na začátku kurzu budou studenti uvedeni do „světa hry a červené nitky kurzu“ dramatizací instruktorů. Ti budou v rolích televizních moderátorů a studenti v rolích hostů televizní show. Na začátku každé aktivity ohlásí moderátor/ka „televizní pořad“ a vyvěsí jej na nástěnku. Název jednotlivých „televizních pořadů“ bude vždy začínat na písmena „T“ a „V“. Např.: **T**ři **V**ejce do skla (tzn.: 3 stanoviště – 3 konkrétní hry: Siamská dvojčata, PETboard, Pendl) nebo **T**ěžký **V**ýstup do Nepálských hor (Hra: Nepálský pošťák)

Také by mohla být každá aktivita situována do určitého města či země (cíl: vzdělávání) a ke každé aktivitě by tak mohly být vylepené informace a zajímavosti o jednotlivých zemích, městech, apod. na nástěnce, vždy po proběhlé technice – „pořadu“.

Motivace při uvádění jednotlivých aktivit by probíhala podle zajímavosti jednotlivého místa. (viz. příloha č. 23).

Scénář:

Domluvila jsem si opřipomínkování scénáře kurzu na UP v Olomouci, (fakulta tělesné kultury – katedra rekreologie).

Scénář předkládám společně s popisem jednotlivých aktivit v příloze č. 22. Podotýkám, že scénář jsem tvořila sama. Po konzultaci s kolegy se může ještě změnit.

3.10. Závěrem praktické části

„Omyl vypadá vesměs ošklivě, ale není to žádná kletba. Bez existence omylu by byl život hrozně fádní. Vždyť právě (...) omyly, které se měly osvědčit, (...) zapříčinily nekonečnou rozmanitost živé přírody... Proč tu omyl skoro chválíme? Abychom ho ze své praxe nevydělili jako cosi naprosto nepřípustného a jednou provždy pod trestem smrti zakázaného.“⁷⁷ Omyly se dají odstranit či napravit, píše P. Hora. Kolegyně mi řekla, že např. kurz „Dobro a zlo“ vylad'ovali ke zdárné efektivitě 5 let ...

Tato citace mne povzbuzuje, abych pokračovala ve svém započatém úsilí. Totiž vytvořit efektivní kurz, který bude mít časem jen malé dílčí chybičky vyskytující se téměř na každém kurzu, aby tak instruktoři neupadli do stereotypů a své pýchy.

I přesto, že jsem měla načtenou literaturu, absolvován metodický kurz zážitkové pedagogiky a více či méně zkušeností, je evidentní, že teprve propojením teorie s praxí, a především získáváním dalších zkušeností a jejich zažitím; vstřebáním, se může instruktor přiblížit k růstu svých dovedností a ke kvalitnějšímu poskytování svých služeb.

⁷⁷ HORA, 1984, s. 101

4. Závěr bakalářské práce

V jednotlivých kapitolách, jak teoretické, tak praktické části, jsem se zmínila o různých oblastech, které by si zasloužily více pozornosti, hlubšího rozpracování.

S tématem bakalářské práce souvisí další oblasti, které se bohužel nedaly naprosto postihnout, ale ráda bych některé z nich alespoň v této chvíli vyjmenovala.

Mezi související témata by jistě patřily: historie vývoje oboru zážitkové pedagogiky a vývoj zážitkově pedagogických organizací, dále např. pojem osobnost (rozvoj osobnosti, osobnostní růst účastníka i lektora ZP), M. Belbinova teorie týmových rolí, komunikace (v týmu, komunikace ve vztahu instruktor-účastník, komunikace a práce s prostorem, asertivita, neverbální komunikace, apod.), dramaturgie, hraní rolí, formy a metody reflexe, správná tvorba dotazníků, krizová intervence, aj.

Rozsah bakalářské práce je však limitující. Bakalářská práce se zabývá jen několika málo cíli a jim věnuje svůj zájem.

4.1. Cíle bakalářské práce

Cíle se ve své podstatě podařilo splnit. Dozvěděla jsem se, jak se vytvářejí zážitkově pedagogické kurzy. Studium odborné literatury, školeními a konzultacemi jsem si prohloubila své znalosti o tematice. Avšak mým vnitřním pocitem je, že jsem si během psaní práce sice vědomosti prohloubila, ale Sókratovi připisovaná věta, že „vím, že nic nevím...“ mne i přesto stále napadá!

Další cíl, tedy vytvořit a zrealizovat kurz, se splnil. V praktické části práce jsem se jej pokusila i zhodnotit.

Po zhodnocení kurzu musím bohužel konstatovat, že dlouhodobý záměr se však nepodařilo naplnit, neboť efektivitu kurzu nemohu prohlásit za úspěšnou...

Pracuji ovšem na tom, abych i této podmínce časem také dostála. Již máme příležitost si kurz znovu zrealizovat a ověřit jeho novou koncepci. Předtím ale musím zajistit dobrovolnickou skupinu, která mi pomůže při konečné úpravě večerní hry a na základě připomínek od kolegů z UP Olomouc upravit dramaturgii kurzu.

4.2. Výsledek bakalářské práce

Výsledek bakalářské práce, tedy „*Poskytnout manuál pro organizaci*“ byl naplněn, neboť manuál byl tvořen teoretickou částí práce a v praktické části byl tvořen metodickými poznámkami.

Rozšířit nabídku kurzů v rámci projektu OD můžeme teprve tehdy, pokud se osvědčí pilotní programy kurzu.

Z tvorby bakalářské práce vplynuly i další výsledky. Získala jsem kontakty na zkušenější kolegy: (*Baobab, Česká cesta, Hnutí Go! a Reservoir-dogs*⁷⁸)

Vytvořila jsem manuál „Psaní závěrečné zprávy z realizace kurzu“, dotazník pro externí instruktory, dotazník pro pedagogy/ školu.

Práce mne dále inspirovala k vytvoření zážitkového víkendu pro externisty. Motivovalo mne to do dalšího vzdělávání se, především formou účastnické roviny a do ještě většího nasazení v zaměstnání.

⁷⁸ Více na: <http://www.sweb.cz/brontosaurus.jeseniky/index.html>, <http://www.hnuti-go.cz/>, <http://reservoir-dogs.wz.cz/onas.htm> [online: 11. 10. 2007]

5. Doslov

Když jsem byla malá, přála jsem si být herečkou. Když jsem byla starší, chtěla jsem být scénáristkou nebo režisérkou. Když jsem si vybírala po maturitě, kam povedou mé další studijní kroky, i když jsem byla v přípravě na DAMU, rozhodla jsem se pro sociální a pastorační oblast.

Když se zpětně ohlížím, uvědomuji si, že se mi splnila všechna má přání z každého údobí mého života. Pracuji v sociální sféře na biskupství, a ve své práci uplatňuji roli herečky, scénáristky i režisérky...

Přála bych si, abych pomáhala svou činností otvírat mladým lidem prostor pro jejich životní orientaci, a aby si také dokázali splnit svá přání a očekávání.

Použitá literatura

Monografie:

- BLECHA, Ivan. *Edmund Husserl a česká filosofie*. Olomouc: nakl.Olomouc, 2003. ISBN 80-7182-161-6
- FENWICKOVÁ, Elizabeth a Dr. SMITH, Tony. (přel. Grušová, A.). *Kniha o dospívání. Pro rodiče a děti. (Návod, jak toto období přežít.)*. Bratislava: INA. 1994. ISBN 80-85680-52-1
- FINK, Eugen. (přel. Petříček M.). *Hra jako symbol světa*, Praha: Český spisovatel, a.s., 1993. ISBN 80-202-0410-5
- HANUŠ Radek, HRKAL, R. *Zlatý fond her II*. Praha: Portál, 1. vyd. 1998, 2. vyd.2000. ISBN 80-7178-207-6
- HOLEC, Ota a kol. *Instruktorský slabikář*. Prázdninová škola Lipnice, Brno:1994. ISBN 1210 5805
- HOLOUŠOVÁ, Drahomíra. *Úvod do pedagogiky*. In Grecmannová, H., Holoušová, D., Urbanovská, E. *Obecná pedagogika I*. Olomouc: Hanex, 1999. ISBN 80-85783-20-7
- HORA, Petr a kol. *Prázdniny se šlehačkou. Malá instruktorská čítanka*. 1. vyd. Praha: Mladá fronta, 1984. Revize: 2006, ISBN chybí
- HORYNA, Břetislav. *Druhá moderna*. Brno: Masarykova univerzita, 2004. ISBN 8021026774
- CHOUR, Jiří. *Receptář her, Náměty a návody pro vedoucí dětí a mládeže*. Portál, Praha 2000 ISBN 80-7178-388-9
- JIRÁSEK Ivo. *Filosofická kinantropologie: setkání filosofie, těla a pohybu*. 1. vyd. Olomouc: UP FTK, 2005. ISBN 80 244 1176 8

- JIRÁSEK, Ivo. *Kalos kaiagathos – nový kurz zážitkové pedagogiky Prázdninové školy Lipnice*. In: Válková, H., Hanelová, Z. *Pohyb a Zdraví*. Olomouc: Universita Palackého. FTK UP Olomouc, 1999. ISBN 80-244-0004-9
- JŮVA V. sen. a JŮVA V. *Úvod do pedagogiky*. 4. (dopl. vyd.) Brno: Paido, 1999. ISBN 80 85931 78 8
- KRAUS, B. *Pedagogika v proměnách naší společnosti*. In Prokop, J., Rybičková, M., (eds). *Proměny pedagogiky*. Praha: Česka pedagogická společnost UK, 2005. ISBN 80-7290-226-1
- NEUMAN Jan. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*. Praha: Portál, 2000. ISBN 80-7178-405-2
- NEMUAN, Jan. *Zlatý fond her II*. Praha: Portál, 2002. ISBN 80-7178-636-5
- PAVLÍKOVÁ, Martina. *Využití zážitkové pedagogiky na 1. stupni ZŠ*. Diplomová práce. UP Olomouc KPP, Olomouc: 2007
- PRŮCHA, Jan, Mareš J., Waltrová E. *Pedagogický slovník*. 1. vyd. Praha: Portál, 1995. ISBN 80 7178 029 4.
- PRŮCHA, Jan. *Moderní pedagogika*. (2. přeprac. a aktualiz. vyd.) Praha: Portál, 2002. ISBN 80 7178 631 4.
- RIEGER. Z. *Lod' skupiny*. Praha: Portál. 2007. str. 206. ISBN 9788073672225
- ŠIMANOVSKÝ Zdeněk, MERTIN Václav. *Hry pomáhají s problémy*. Praha: Portál, 1996. ISBN 80-85282-93-3
- VÁŽANSKÝ Mojmír, SMÉKAL Vladimír. *Základy pedagogiky volného času*. Brno: Paido, 1995. ISBN 80-901737-9-9
- ZAPLETAL, Miloš a kol. *Zlatý fond her*. Praha: Mladá fronta, 1990, ISBN 80-204-0120-2

Články:

- FAJETA, Martin. *Hra – základ společnosti*. In: Gymnasion VI, Praha: Prázdninová škola Lipnice, 2006
- JIRÁSEK, Ivo. *Zážitková pedagogika*. In: Gymnasion I, Praha: Prázdninová škola Lipnice, 2004
- MATĚJKOVÁ, Jana a Suchohlebová- RYNTOVÁ, Lucie. *Hry bez hranic i s nimi*. In: Gymnasion VI, Praha: Prázdninová škola Lipnice, 2006
- ŠEBEK, Michael. *Hra, symbol a umění prohrát*, In: Gymnasion VI, Praha: Prázdninová škola Lipnice, 2006

Další zdroje – metodické semináře:

- HLADKÝ, Radim. *Metodologie tvorby zážitkových kurzů*. Metodický kurz zážitkové pedagogiky akreditovaný MŠMT HNUTÍ GO! o.s. 2007 ve spolupráci s Fakultou tělesné kultury UP Olomouc (Katedra rekreologie), odborný garant projektu: HANUŠ, Radek.
- MUSILOVÁ, Jitka. *Vývojová psychologie*. Metodické materiály, KURZ OSOBNÍCH ASISTENTŮ "S tvou pomocí dokážu víc", odborný garant: Základní škola a mateřská škola PROINTEPO s.r.o, Hradec Králové, kontaktní osoby: MUSILOVÁ, J., NEUMANNOVÁ J., září 2007
- NERUDA, Alois. *Komfortní zóna*. Metodická přednáška o Komfortní zóně pro instruktory projektu OD, Katechetickém centru v HK, 7. října. 2007

Elektronické zdroje:

- JIRÁSEK, Ivo. *Vymezení pojmu zážitkové pedagogiky*, [online: 10. 10. 2007]
URL:
http://www.psl.cz/Gymnasion/cislo1/text/G01_vymezeni_pojmu_zazitkova_pedagogika.pdf

KLUMPAROVÁ, Štěpánka. *Flow v estetickém zážitku, aneb o štěstí ze čtení.*

[online: 9. 10. 2007]

URL:

<http://www.artefiletika.cz/modules/articles/article.php?id=40&PHPSESSID=d8923848f8048f409beebbbca73b4bef>

- HRKAL, Jan. *Projekt Hra 2000.* [online: 10. 9. 2007]
URL: <http://www.hra.cz/info.asp>
- *Poslání PŠL, Prázdninová škola Lipnice.* [online, cit. 05. 10. 2007]
URL: <http://www.psl.cz/psl/poslani.aspx>
- *Projekt Orientační dny.* [online: 07. 10. 2007]
URL: <http://www.diecezehk.cz/skoly/orientacni-dny.php>
- 2. junácký oddíl DVOJKA Brno. *Táborové hry. 2003 – 2007*
URL: <http://www.taborovehry.wz.cz/index.php?id=cd> [online: 10. 9. 2007]

Seznam příloh:

PŘÍLOHA Č. 1 – PRAVIDLA MOTIVACE.....	1
PŘÍLOHA Č. 2 - STRATEGIE PRO REDUKCI RIZIK:	3
PŘÍLOHA Č. 3 – DALŠÍ MOŽNÁ RIZIKA	3
PŘÍLOHA Č. 4 - SYNDROM VYHOŘENÍ	9
PŘÍLOHA Č. 5 – HIERARCHIE POTŘEB OSOBNOSTI	11
PŘÍLOHA Č. 6 - TELEVIZNÍ PROGAM – MUSTR PRO HITACI ÚČASTNÍKŮ	12
PŘÍLOHA Č. 7 JEDNOTLIVÉ AKTIVITY NA KURZU - LOVCI LIDÍ.....	15
PŘÍLOHA Č. 8 SMSKOVANÁ	16
PŘÍLOHA Č. 9 PŘEDSTAVENÍ PŘEDMĚTU, KTERÝ JSME SI PŘIVEZLI S SEBOU ...	17
PŘÍLOHA Č. 10 LOV OBÁLEK	17
PŘÍLOHA Č. 11 PRAVIDLA	18
PŘÍLOHA Č. 12 NEPÁLSKÝ POŠŤÁK	20
PŘÍLOHA Č. 13 NOTEBOOK.....	21
PŘÍLOHA Č. 14 ŘAZENÍ NA LANECH, MONSTRA, OSTROVY, GORDICKÝ UZEL....	22
PŘÍLOHA Č. 15 BONDОВKA	23
PŘÍLOHA Č. 16 OBUŠEK PEŠEK	29
PŘÍLOHA Č. 17 LANOVÉ PŘEKÁŽKY	30
PŘÍLOHA Č. 18 PENDL	30
PŘÍLOHA Č. 19 PETBOARD.....	32
PŘÍLOHA Č. 20 DEMONSTRANTI A POLICISTÉ	33
PŘÍLOHA Č. 21 PULCI	34
PŘÍLOHA Č. 22 STOLNÍ HRY	34
PŘÍLOHA Č. 23 - „NOVÝ“ SCÉNÁŘ KURZU – ČASOVÝ HARMONOGRAM	36
PŘÍLOHA Č. 24 - JEDNOTLIVÉ AKTIVITY „NOVÉHO“ KURZU	39
PŘÍLOHA Č. 25 - DALŠÍ HRY, KTERÉ SE NEPOUŽILY, PRO INSPIRACI	48
PŘÍLOHA Č. 26 - NĚKTERÉ HRY POUŽITY Z NÁSLEDUJÍCÍCH TITULŮ.....	50

Příloha č. 1 – Pravidla motivace

Pár základních instruktorských pravidel motivace⁷⁹

Pravidlo otevřených očí

Motivovat lidi můžete jen tehdy, pokud znáte jejich vnitřní motivy. Pokud chcete motivovat studenty k tomu, aby místo vysedávání na autobusové zastávce a kouření dělali něco jiného, musíte znát jejich vnitřní motiv-to proč to opravdu dělají. A pokud jej znáte, tak se jim můžete pokusit nabídnout jinou, z vašeho pohledu lepší alternativu. Ale fungovat to bude jen tehdy, pokud to bude opravdu rezonovat s jejich vnitřními motivy. Je proto opravdu důležité se důkladně dívat kolem sebe a pátrat po vnitřních motivech klientů.

Pravidlo „stejného jazyka“

Pokud chcete motivovat konkrétní skupinu lidí, musíte zjistit „jakým jazykem mluví“. Exupery v Malém princí píše o jednom astronomovi odněkud z východu, který přišel prezentovat svůj objev na evropskou vědeckou konferenci v domorodém oblečení a neuspěl. Tentýž astronom přijel na tu stejnou konferenci o rok později v klasickém obleku a podařilo se mu svůj objev obhájit. U motivace je to podobné – je důležité používat stejné výrazové prvky jaké používají klienti. Pokud se budete nápadně lišit ve vzhledu, v používaném jazyku, pokud jim budete dávat najevo, že jste výrazně jiní – nebudou vás chtít poslouchat – nebudou vám chtít rozumět.

Pravidlo opravdovosti

Cokoliv děláte, musí být opravdové a musí to vycházet z vás. Nesmí to být jen póza nebo přetvářka – nefunguje to, i když byste to dělali v zájmu dobré věci. Pokud se budete přetvařovat, nebo dělat něco jen na oko vstupujete na velmi tenký

⁷⁹ Metodické materiály a poznámky projektu KOMPOT 2007

led. Vaši klienti to poznají a přestanou vám věřit a ztratíte jejich důvěru a pozornost.

Pravidlo – „jaký učitel, takový žák!“

Jedna z nejlepších motivací je osobní příklad. Nezapomeňte, že jste pořád pod drobnohledem a klienti vás neustále pozorují, i když zrovna nevedete nějakou aktivitu. Dívají se na vás a zkoumají vaše slova a činy.

Pravidlo připravenosti

Jakmile se postavíte před lidi a budete je chtít motivovat, aby udělali něco co chcete vy, musíte být připraveni na to, že se všechno nebude vyvíjet tak jak by jste si přáli. Proto musíte mít v záloze jiné alternativní možnosti. Musíte pružně reagovat na potřeby skupiny a okolnosti, které se vyskytnou.

Pravidlo pestrosti

I té nejlepší čokolády se jednou přejíte! A to je důležité mít na mysli když budete připravovat programy a motivace na ně. Protože pokud budete používat pořád dokola ty stejné „recepty“, tak se jich vaši klienti přesytí a přestanou fungovat.

Pravidlo úspěchu

Každý psychicky zdravý člověk potřebuje ve svém životě taky zažívat úspěch, protože ten ho motivuje k další činnosti. A tak i na kurzu se soustředte, aby bylo zachováno pravidlo úspěchu a každý z účastníků ho mohl aspoň jednou zažít. Pokud se toto u některého účastníka nedaří naplnit v rámci vámi předem připraveného programu, neváhejte vymyslet pro něho situaci, hru, aktivitu, dílnu nebo cokoli jiného, co by mu umožnilo zažít si úspěch.

Pravidlo sázky a výhry

Když je možné někde získat velkou výhru, většinou to vyžaduje velkou sázku. A právě tato skutečnost motivuje – čím větší úsilí musí člověk vynaložit k dosažení výhry (cíle) tím víc ho to motivuje. Ale musí platit – instruktorem nastavená objektivní pravděpodobnost dosažení cíle je vysoká.

Příloha č. 2 - Strategie pro redukci rizik:

- ⊙ **zainteresování všech zúčastněných**
- ⊙ **účastníci** – zvládnutí technik, porozumění reálným rizikům, smlouva o hodnotách a cílech
- ⊙ **instruktoři** – plánování, reagování na změnu podmínek, udržování rovnováhy v systému risk managementu
- ⊙ **asistenti**– kritické myšlení, ověřování si informace a správnosti porozumění, znalost přesných postupů ve vztahu k vlastním úkolům
- ⊙ **manažeri projektu** – komunikace s instruktory a tvůrci programu (reálnost časových plánů, vhodnost aktivit pro dané prostředí, pro skupinu)
- ⊙ **robustní bezpečnostní systém** – propojení všech článků, musí odpovídat státním a profesním standardům

Příloha č. 3 – Další možná rizika

Mezi další neopomenutelné oblasti možných rizik, kterým však lze předejít tím, že je budeme mít na paměti, patří:

- Znalost skupiny**
 - zdravotní deklarace
 - setkání před akcí
 - informace od zadavatele, nadřízeného / učitele
 - pozorování v průběhu úvodních her a aktivit na počátku a dále během kurzu
 - konzultace v rámci týmu

☐ **Dobrovolnost výzvy**

- jasně formulované pravidlo hned zkraje kurzu (se zadavatelem raději i před)
- skutečná, nejen proklamovaná možnost vystoupit
- alternativní role pro ty, kteří aktivitu odmítnou
- možnost pokusit se později nebo jindy znova

☐ **Postupnost v učení**

- rozdělení na jednotlivé dovednosti a potřebné oblasti rozvoje
- od jednoduchého k složitějšímu
- zajišťovat propojení s již ovládnutými dovednostmi a znalostmi – účastník sám musí být schopen uchopit nové znalosti skrze to, co už zná

☐ **Kompetentní vedení**

- Pokud kompetence instruktorů neodpovídá situaci, pak:
 - modifikujeme aktivitu nebo zvolíme přijatelnější alternativu
 - zajistíme schopnějšího instruktora
 - doplníme výcvik instruktora

☐ **Předběžná prohlídka místa**

- vhodnost pro zvolený typ programu a aktivit
- aktuální změny v místním prostředí
- stav vody
- terén
- počasí, předpověď
- sezónní rizika (klíšťata, vosy, komáři)

- provoz na silnicích

□ Sociální a psychologické faktory

- přílišné zdomácnění v určité situaci
- přehazování zodpovědnosti za řešení rizikové situace
- ztráta koncentrace – rozběhnutí se dva kroky před koncem lana
- představa tepla a bezpečí domova (X spěch, chyby!)
- divoké karty (konflikty ve vztazích, nepředvídatelné chyby druhých)
- chování spojené s odmítáním zodpovědnosti za chyby ale přijímáním slávy z úspěchu (zatajení skutečných příčin kritických situací)
- mobilita („nemusíme myslet, když tak si zavoláme“... Mobil ano, myslet ale taky)

□ Řešení krizové situace – Co bude třeba udělat, když krizová situace nastane? –

- Postup od nejdůležitějších kroků k méně důležitým.
- Postup obecně přijímaný jako správný – státními orgány nebo profesním společenstvím přijímané směrnice pro provozování dané aktivity / místní směrnice a pravidla (např. zákaz lezení na pískovci určitou dobu po dešti, apod.)

□ Princip připravenosti

Tento princip zahrnuje fyzickou i psychickou připravenost vedoucích i účastníků a také

materiální zabezpečení projektu. Jeho naplnění směřuje k udržení celkové harmonie.

□ **Princip možnosti ústupu**

Nebezpečí vnímané subjektivně účastníky projektu může být značné, ale „objektivní“ nebezpečí musí být nulové. Vstup do aktivit je vždy dobrovolný, proto je nutné zajistit možnost opuštění každé aktivity (fyzické, psychologické i sociální), kdykoli v jejím průběhu a mít připravenou vhodnou alternativu pro zapojení odstoupivšího klienta.

□ **Princip zdravého úsudku**

Abychom se nedostali do rozporu s tímto principem, musíme znát mechanismy rizikových situací. Základem tohoto principu je odpovědět si na následující otázky: Na čem závisí, aby všechno proběhlo bezproblémově? Nepopsal již někdo podobnou či stejnou situaci? Do jaké míry jsou bezpečnost a úspěch ohrožitelné selháním materiálu? Jakou roli může hrát selhání lidského faktoru?

□ **Princip dynamiky, sledování a předvídání**

Podstatou tohoto principu je stálá kontrola vnitřních i vnějších podmínek výchovného

procesu – tzn. sledování dynamiky týmu, klientů, zdravotního stavu, stavu techniky, počasí atd. a následné vyhodnocování a srovnávání připravené programové skladby s aktuálním stavem. Při vzniku pochybností vedoucí program omezí či zastaví a zařadí vhodnější alternativu.

□ **Zákony a vyhlášky:**

- **Bezpečnost práce a požární ochrana** – dodržujeme Zákoník práce a především jeho § 170, který kontroluje, omezuje či zakazuje činnosti se

specifickou kvalifikací (např. lanové aktivity, skalní lezení a horolezení, vodní sporty, řízení motorových vozidel, referentské zkoušky atd.).

Pro školní vyučování a akce platí stávající pokyny MŠMT (např. č.j. 18 338/94-50) a zákon o středních školách (29/1984 Sb.). Tyto se však odkazují právě na obecné vyhlášky o hygieně a pořádání zotavovacích akcí.

- **Zdravověda a zdravotník** – účast zdravotníka na jednorázových projektech je neoddiskutovatelná dle vyhlášky č. 106/2001 Sb..

K oblasti zdravotníka se vztahují zákon O ochraně veřejného zdraví č. 258/2000 Sb. a vyhláška MŠMT o Hygienických požadavcích na zotavovacích akcích pro děti č. 106/2001 Sb.

V současných vyhláškách ani zákonech nenaleznete povinné vybavení lékárníčky, proto se řiďte starou vyhláškou č. 185/1992 Sb..

- **Ochrana osobních údajů** – do veřejných dokumentů (Závěrečná zpráva, články apod.) nepatří rodná čísla a zdravotní dotazníky účastníků dle Zákona o ochraně osobních údajů č. 101/2000 Sb..

Fotografie a videozáznamy jsou též počítány mezi osobní údaje, proto mějte vždy souhlas účastníků či jejich zákonného zástupce pro jejich zveřejnění.

- **Výchova a pobyt v přírodě** – pro naše projekty často užíváme přírodní prostředí, jeho ochranou a pravidly chování v něm se zabývají tři zákony: Zákon parlamentu ČR o lesích a o změně a doplnění některých zákonů (tzv. Lesní zákon) č. 289/1995 Sb., Zákon o životním prostředí, ve znění zákona č. 123/1998 Sb. a Zákon o ochraně přírody a krajiny č. 114/1992 Sb..

* **Kategorizace rizik**

- **Smrt** (dopravní nehoda, otrava, hypotermie, onemocnění, zranění, blesk, utonutí)
- **Úraz** (dopravní nehoda, pád, spadlý kámen, větev, strom, srážka, podvrtnutí,...)
- **Ztracení se**
- **Psychická poškození**
- **Újma na procesu učení, vyznění kurzu, profesionálním obrazu instruktora, organizace**

Příloha č. 4 - Syndrom vyhoření⁸⁰

Pojem syndromu burnout byl do literatury uveden v roce 1974 H. Freudenbergerem. V průběhu výzkumu se objevilo mnoho pojetí a vymezení pojmu syndromu vyhoření; lze ho charakterizovat v několika bodech:

- ✓ Jedná se o psychický stav, o prožitek vyčerpání
- ✓ Vyskytuje se zvláště u profesí, kde je podstatnou složkou pracovní náplně „práce s lidmi“
- ✓ Klíčovou složkou syndromu je emoční a kognitivní exhausce (vyčerpání), opotřebení, celková únava
- ✓ Složky syndromu vyplývají z chronického stresu
- ✓ Symptomy tohoto syndromu se objevují převážně v oblasti psychické, ale také v oblasti fyzické a sociální

Definice např.

- ✓ Situačně podmíněná stresová reakce
- ✓ Poslední fáze stresové odpovědi (dle Seyeho) neboli fáze vyčerpání
- ✓ Burnout je formálně definován a subjektivně prožíván jako stav tělesného, citového a duševního vyčerpání, způsobeného dlouhodobým pobýváním v situacích, které jsou emocionálně mimořádně náročné. Tato emocionální náročnost je nejčastěji způsobena spojením velkého očekávání s chronickými situačními stresy.

Oblast psychická

- ✓ Oblíbená pracovní činnost se stává negativní
- ✓ Emocionální vyčerpání, velký pocit únavy
- ✓ Pocit odosobnění
- ✓ Ztráta zájmu na dalším osobním růstu, snížení osobních aspirací
- ✓ Pocity úzkosti, deprese, negativismu, lhostejnosti, bezesmyslnosti
- ✓ Projevy cynismu, hostility k druhým lidem

Oblast fyzická

- ✓ Stav celkové únavy organismu
- ✓ Rychlá unavitelnost
- ✓ Vegetativní obtíže: bolesti srdce, zažívací obtíže, dýchací obtíže
- ✓ Bolesti hlavy
- ✓ Poruchy spánku

Oblast sociálních vztahů

- ✓ Útlum sociability, snaha o redukci veškerých kontaktních
- ✓ Nízká empatie
- ✓ Narůstání konfliktů
- ✓ Lhostejnost a apatie ve vztahu k okolí

⁸⁰ Metodické materiály a poznámky z KURZ OSOBNÍCH ASISTENTŮ (2007)

Protektivní (ochranné) faktory ve vztahu k vyhoření

- ✓ Dovednost relaxovat
- ✓ Umění nedostat se do časové tísně
- ✓ Pocit dostatku vlastních schopností zvládat situaci
- ✓ Víra ve vlastní schopnosti (self-efficacy)
- ✓ Optimistické ladění
- ✓ Dostatečná asertivita
- ✓ Sociální opora a podpora (např. ze strany spolupracovníků stejného postavení, ze strany rodiny, přátel) (social support)
- ✓ Pocit osobní pohody (well-being)

Preventivní strategie

- ✓ Psychoterapeutické zdroje, vycházející především z existenciální psychoterapie (např. daseinsanalýza, logoterapie)
- ✓ soustřeďuje se především na vnitřní svět prožitků, vyrovnání se s otázkami lidské existence, smyslu života, atd.
- ✓ Cílem je pochopení a naplnění vlastní existence, ovládnutí umění „být sám sebou“; objevování a naplňování hodnot
- ✓ V rámci organizací:
 - rozvoj programů zaměřených na osobní rozvoj
 - pracovní poradenství
 - výcvik v profesních dovednostech
 - zajištění supervizí
- ✓ humor
- ✓ relaxace (např. autogenní trénink)

Příloha č. 5 – Hierarchie potřeb osobnosti

Hierarchie potřeb osobnosti /podle Maslowa



Příloha č. 6 - Televizní program – mustr pro hitaci účastníků

Televizní program „TV 007“

Pondělí _ 15. října 2007

09:00	„Mašinka“ Pohádky pro malé i velké diváky	<input type="checkbox"/>
10:15	Křeslo pro celebrity „Má typická/ oblíbená/ zajímavá věc“	<input type="checkbox"/>
10:30	Krátký přehled zpráv_ Informovanost obyvatel	<input type="checkbox"/>
10:45	Pro bystré hlavy „Na lovu“ (II. díl)	<input type="checkbox"/>
11:00	Obálky plné otázek Odpovídají přední specialisté	<input type="checkbox"/>
11:25	Pravidelná dávka pravidel	<input type="checkbox"/>
12:15	Vaříme s Marianem	<input type="checkbox"/>
12:45	Relaxační půlhodinka	<input type="checkbox"/>
13:15	Sport _ Přímý přenos fotbalové extraligy Tip: Sestřihy z fotbalových tréninků	<input type="checkbox"/>
14:10	TV – Technické vymoženosti 21. století „Notebook, jak jej ještě neznáme“	<input type="checkbox"/>
14: 30	Diskusní okénko _ Notebook	<input type="checkbox"/>

15:10	Svačím, svačíš, svačíme _ v jídelně i na stromě	<input type="checkbox"/>
15:25	Počasí	
15:30	Cestou necestou s toulavou kamerou „Střípek z Nepálu“ / „Střípek z Ruska“	<input type="checkbox"/>
17:20	Aktuality Tip: „Poslanecká sněmovna _ Frakce mladých poslanců“	<input type="checkbox"/>
19:30	Diskusní kolečko _ Poslanecká sněmovna	<input type="checkbox"/>
20:00	Hlavní večerní program _ „BONDOVKA! „Dnes neumírej!“	<input type="checkbox"/>

Televize „TV 007“ si vyhrazuje právo na změnu pořadu i času uvádění jednotlivých pořadů.
Děkujeme za pochopení. Za ředitelství „TV 007“ Alena Říhová a Klára Traxlerová

Úterý_ 16. října 2007

8:30	Snídaně v pohodě	<input type="checkbox"/>
8:45	AutoMotoRevue	<input type="checkbox"/>
9:00	Film o filmu: „Dnes neumírej!“	<input type="checkbox"/>
9:45	Hry bez hranic Téma: „Osedlej svou vůli“	<input type="checkbox"/>
12:15	Vaříme s Marianem	<input type="checkbox"/>
13:00	Posaďte se u nás na chvíli se svými kamarády	<input type="checkbox"/>

13:15 To nejlepší z REALITY SHOW TV 007
13:35 Kritici a recenzenti v plné zbroji

14:00 „Top three“

14:30 Bílým šátkem mává, kdo se loučí...

15:30 ...každého dne se něco končí...

16:00
17:00
18:00
19:00
20:00
21:00
22:00
23:00
24:00

Příloha č. 7 Jednotlivé aktivity na kurzu - Lovci lidí

Název hry: Lovci lidí

Cílem je: Soutěživost, zábava, interakce s ostatními, postřeh. Uvědomění si svých zálib. Zapamatování si jmen účastníků a zmapování jejich zájmů. Dozvědět se něco o svých spolužácích.

Charakteristika hry:

Je to hra na čas. Vítězí první tři nejrychlejší a fair play hráči. Musí sehnat (ulovit) na otázky v dotazníku své kamarády a zapsat si jejich odpověď. Ale na každém řádku musí být jméno jiného kamaráda. Povoleno je jen 2 (podle počtu účastníků) stejná jména v celém dotazníku. Na konci se toto pravidlo řádně kontroluje.

Otázky v „dotazníku“:

- Preferovaná hudba (styl, konkrétní píseň, zpěvák, skupinu)
- Oblíbený film/ seriál
- Sport (aktivní)
- Záliba, zájem, koníček

Instruktoři na přípravu:	1
Čas na přípravu:	5 min.
Instruktoři na hru:	1 – 2
Čas na hru:	15 min.
Hráči:	jednotli
vci	

Pomůcky: Vytištěné dotazníky, tužky

Příloha č. 8 Smskovaná

Hra: **Smskovaná aneb Vzkazy po cestě aneb Mašinka aneb Pohádky pro malé i velké diváky**

Cíl: Navození atmosféry, uvedení do trochu jiného světa, světa her, legrace, zábavy, soutěže...

Materiál: Barevné papíry, křídly, provázky, nůžky, izolepa, kola, mobil.

Úkol pro instruktory:

Informovat učitele o „Smskované“, aby podnítili hledání, kdyby žáci nekoukali kolem sebe.

1 hod až ½ hod. před příjezdem třídy vzít kola s materiálem a dojet do Svobody. Cestou zpět od nádraží všet papírky s úkoly.

Charakteristika hry:

Od nádraží vedou po cestě šipky (nakreslené křídou) k rozcestníku.

Tam je umístěna cedule s nápisem, že po cestě jsou vzkazy;

„smsky“ (7 „sms“ ve stočených rourkách barevného papíru převázaných provázkem a zavěšené na stromě, keři, apod.). V sms jsou napsány vtipy a úkoly. Např.:

→ *Ahoj ahoj ahoj, vítáme vás na svobodě. Teda... ve Svobodě... ehm... ups*

Zdraví vás Alča a Klárka. Těšíme se společně s dalšími instruktory, že za 20minut se uvidíme osobně! :o)

*PS: Cestou vám možná budou od nás chodit smsky, tak abyste to věděli a nesmazali je bez přečtení... Prosím, čtete je vždy nahlas, aby je všichni slyšeli a měli šanci na sms zareagovat. **Fair play** je naše motto! Čus.*

→ *Víte, s kolika trpaslíky Sněhurka v domečku na mýtince bydlela?*

→ *Každý si, prosím, cestou opatříte 1 věc, která začíná na písmeno „T“ a 1 věc, která začíná na písmeno „V“. Díky :o)*

Před vstupem do Mariana, kdy vyjdou studenty přivítat 1–2 instruktoři, se jim vysvětlí, že pro vstup na kurz od nich potřebujeme slyšet heslo nebo odevzdat „propustku“. Mohou tedy buď vyjmenovat alespoň 1 nebo všech 7 trpaslíků, přinést materiál

začínající na T nebo V, nebo budou vpuštěni za odevzdání „smsky“ – papírku. Heslem může být i motto: Fair play.

Příloha č. 9 Představení předmětu, který jsme si přivezli s sebou

Hra: **Představení předmětu, který jsme si přivezli s sebou**

Cíl: Seznámení se s účastníky, jejich zájmy. Odbourávání bariér mluvit do „pléna“.

Charakteristika hry:

Každý po jednom se představí křestním jménem a představí věc, kterou si s sebou přivezl.

Otázky: *„Proč jsem si věc přivezl/a, proč si myslím, že je pro mě důležitá, typická nebo charakteristická, popřípadě, co by o mě moje věc řekla.“*

Příloha č. 10 Lov obálek

Hra: **Lov obálek aneb „Na lovu“ + Zodpovězení otázek aneb „Obálky plné otázek“**

Cíl: Rozhýbat se, zasoutěžit si. Rozvoj kooperace. Zamyšlení se nad tím, že ve všech činnostech a situacích panuje nějaký řád a fungují nějaká pravidla. Uvědomění si, že pokud nejsou pravidla dodržována, přináší to důsledky takového jednání. Zmapování kolektivu, jeho dynamičnosti, jak jsou nastaveni na diskuse a reflexe. Otázky a diskuse má připravit žáky na tvorbu pravidel.

Charakteristika hry:

Ze spodu na židlích jsou připevněné kamínky, na nichž jsou napsána čísla. Účastníci mají za úkol vyhledat 1 nebo 2 spoluhráče, jež má/mají stejné číslo. Vyběhnout ven na hřiště, najít obálku s jejich číslem a přiběhnout co nejdříve nazpět. Je to hra na čas.

V obálkách najdou otázku, kterou má i další dvojice (trojice). Dalším úkolem je, aby se týmy spojily a pokusily se stručně otázku zodpovědět.

Otázky: Otázky se týkaly témat: pravidla, řád, systém... např.: *Zkuste charakterizovat, co je to anarchie nebo kdo je anarchista. Vysvětlete, co znamená pro hráče fotbalu žlutá a červená karta. Představte si, že bydlíte v rodinném domě společně s rodiči a prarodiči...Zkuste popsat, jaké jsou výhody a nevýhody takového soužití.*

Materiál: *Kamínky, obálky, izolepa, text s otázkami, papíry, tužky.*

Připomínka: Tato hra vyžaduje znát přesný počet účastníků. Proto je tímto prvkem velice limitovaná. Dala by se modifikovat tak, že každý hráč si najde nebo např. vytáhne z klobouku, svůj kámen a vybíhá samostatně. Po areálu bude rozmístěno několik samostatných papírků s otázkami, označené číslem. Až doběhnou nazpět, zapíše se pořadí cca prvních 5 hráčů a teprve tehdy se jedinci spojí v týmy se stejnými otázkami, na které společně odpovídají. První zapsaní hráči odpovídají buď jako první, nebo jsou mluvčími skupiny, apod., aby se tak zveřejnily výsledky soutěže.

Instruktoři na přípravu:	2–3
Čas na přípravu:	15 min.
Instruktoři na hru:	1 – 2
Čas na hru:	cca 20 - 30min.
Hráči:	jednotlivci/dvojice/trojice

Příloha č. 11 Pravidla

Hra: **Pravidla**

Cíl: Sepsání vzájemné smlouvy o soužití na kurzu (popř. i mimo něj, např. ve třídě, zájmovém kroužku, apod.) Stanovení hranic, pravidel kurzu, uvědomění si, jak bychom se k sobě měli navzájem chovat. Jedná se o výchovu k toleranci, nabídku partnerství, uvědomění si hodnot.

Charakteristika hry:

Rozdělení účastníků do skupin, ve kterých mají vymyslet 5 – 10 pravidel skupiny. (Jejich třídy.)

Materiál: Papíry, tužky, balící papír, fix.

Poznámka: ZLATÁ PRAVIDLA:

Instruktor má právo veta.

Nevynášet ze skupiny.

Mluví jeden – nepřekřikovat se!

Ostatní naslouchají (neposmívat se).

Mít úctu – respekt a toleranci k odlišnostem (neurážet, neshazovat, neponižovat...).

Každý má právo říct svůj názor.

NEPÁLSKÝ POŠŤÁK



Cíl

Tréink fyzické zdatnosti a vytrvalosti. Cvičení logického myšlení, rychlého rozhodování a týmové spolupráce.

Charakteristika

Závod družstev v běhu na okruhu.

Fyzická zátěž 5

Psychická zátěž 3

Čas na přípravu 1–2 hod.

Instr. na přípravu 2

Čas na hru 1,5 hod.

Instr. na hru 2–3

Počet hráčů 20–30

Věková kategorie I–III

Prostředí

terén (nejlépe horský), ve kterém jsou vytvořeny dva okruhy, každý 800–1000 m dlouhý; první, tzv. krásný okruh je veden po měkkých lesních cestách, loukách s pěknými zákoutími, druhý, tzv. škaradý okruh je veden po silnici nebo prasně polní cestě; oba okruhy mají společný start a cíl, kde je umístěn „poštovní úřad“

Denní doba

Roční období

libovolné

Materiál

záznamová tabulka, psací potřeby, barevné

fábročky, pro každé družstvo dva spací pytle

Libreto

V malé nepálské vesničce Dhasru Bazar hluobko v údolí řičky Arun, v opuštěných končinách Velkého Himalaje, je nejněže položený poš-

Petr Kríž

tonní úřad na světě. Pošta se tu dopravuje jen pěšky. Práce poštovních běžců je velmi úžasná, nevyměnil by ji za žádné jiné zaměstnání. Vždyť jsou celé dny v krásné himálájské přírodě, v kaňonech divokých potoků, v soutěskách, v průsmycích a na náhorních planinách. Kromě svých kolegů potkávají jen tu a tam pastuce, dobrodruhy, harolceze a občas prý spatří i Yetiho – sněžného muže. Jako pracovníci mra- venci obíhají poštáči okolní vesničky, které často znají jen oni sami.

Kromě krásných cest po horských pláních a údolím je občas čeká cesta na jih po jediné „silnici“. Poštovní běžci po ní k smrti neradí běhají, protože je to cesta nudná, nezáživná a za člověkem se vždycky zvedají oblaka prachu. Každý se potom rád urací na své horské stezky.

Realizace hry

Hráči představují poštovní běžce, kteří se pohybují po dvou okruzích. Hra trvá přesně 50 minut a řídí se těmito pravidly:

1. Soutěží tříčlenná družstva. Hráči běhají po obou okruzích.
2. Počínaje třetím uběhnutým okruhem musí družstvo až do konce hry udržovat poměr „krásných“ a „ošklivých“ okruhů v rozmezí 2 : 1 až 4 : 1.
3. Po padesáti minutách hry musí být u družstva poměr mezi dokončenými krásnými a ošklivými okruhy přesně 3 : 1.

V úvahu se berou jen dokončené okruhy. V případě porušení některého ze tří základních pravidel se nepočítají okruhy, u nichž byl překročen udaný poměr, a ihned je bez náhrady škrtneme.

Běžci se vždy před startem na jeden z okruhů musí ohlásit řeřitelé pošty (hlavnímu rozhod- činnu) a sdělit mu, na který okruh vyběhají. Rovněž po doběhnutí je nutno okruh zaregis- rovat u řeřitele pošty (nahlásit doběhnutí). Řeřitel během hry nepodává žádné informace, přehled naběhaných okruhů si musí vést každé družstvo samo.

Družstvo může získat prémie za:

- a) okruh s balíkem (každý tým má k dispozici jeden balík – dva spací pytle v libovolném obalu), běžec musí řeřitelé pošty před star- tem nahlásit, že poběží s balíkem,
- b) expresní okruh (běžec při něm musí před- stihnout některého člena svého družstva), rovněž tento okruh musí být předem nahášen řeřitelé.

Premiové okruhy, s balíkem i expresní, se běhají jen na krásné trase. Jeden člen družstva nemůže plnit obě prémie současně v průběhu jednoho okruhu. I premiový okruh se škrtná, pokud je jim překročen poměr 2 : 1 až 4 : 1.

Po uplynutí padesáti minut hra končí. Ná- sleduje její vyhodnocení. Sečteme dokončené okruhy a škrtneme ty, které porušují pravidlo o poměru 3 : 1. K počtu platných krásných okruhů (pro závěrečné hodnocení se počítají pouze krásné okruhy) se připočítají prémie:

- a) za každý okruh s balíkem přičteme 10 % z počtu naběhaných krásných okruhů,
- b) za každý expresní okruh připočteme 20 % z počtu platných krásných okruhů.

Když hráč ohlásí expresní okruh a úkol ne- splní (nepředběhne žádného člena svého druž- stva), od výsledku se odečte 30 % platných okruhů. Takový okruh se ovšem počítá do cel- kového počtu uběhnutých krásných okruhů.

Družstvo, které má po vyhodnocení nej- vyšší výsledek, vítězí a jeho členům je přiznan čestný titul „nepálský pošťák“.

Co při hře záleží: Probléme se krás- nou (v ideálním případě horskou) přírodou. A pokud budeme bojovat naplno, můžeme si vyzkoušet, kolik toho vydržíme, vždyť padesát

minut je dost dlouhá doba na prověření fyzic- kých sil kohokoli. Vítězství v této hře nezískají ti, kteří sice mají rychlé nohy, ale nepoužívají rozum. Okruhy je totiž nutno volit tak, aby ne- byly zbytečně škrtnány v důsledku překročení stanoveného poměru. A též je potřeba umět vy- užít premiové okruhy. A na tom všem je třeba se domluvit s ostatními v družstvu. Rychle a bez ohledu na únavu. Na trati bojuje člověk sám se sebou, ale vědomí, že nesmí zklamat své dva partnery, mu nedovolí povolit nebo do- konce závod vzdát.

Metodické poznámky

Úspěch hry do velké míry závisí na volbě okruhů. „Krásný“ okruh by měl být skutečně pěkný – po měkkých lesních stezkách, ve stínu stromů a přes tiché myřiny nebo horské louky s výhledem do údolí. Vyhňeme se příliš prud- kému stoupání, aby se dal celý okruh běžet a nebyl vyčerpávající. Trasy okruhů musí být stanoveny přesně a jednoznačně. Bud vedou po cestách obecně známých, a pak stačí ústní popis, nebo trat vyznačíme barevnými fábročky.

Pravidla je třeba vysvětlit opakovaně, aby je všichni skutečně pochopili. Vyzveme hráče, aby nevybíhali na trat bezhlavě, bez promyš- lené taktiky, systému vzájemného dorozumí- vání a evidence okruhů. Zdůrazníme průmiové možnosti a jejich vliv na konečný výsledek.

Řízení hry zvládnou dva rozhodčí. Nesmějí v žádném případě ztratit přehled, kolik okruhů jednohivé týmy už naběhaly. Je třeba předem vyrobit tabulku s označením družstev a vždy zapsat, na jaký okruh běžec vyběhá a po doběhnutí okruh zaregistrovat. Podle věku a zdatnosti účastníků je možno upravit časový limit; 50 minut běhají průměrně zdatní stře- doškoláci.

Při každém startu si ve svých záznamech označíme druh okruhu: O = obyčejný, B = ba- líkem, E = expresní, škaradé okruhy zrna- menáváme jen čárkou. Po doběhnutí hráče do cíle značku zakrouzkujeme. Je-li překročen poměr 2 : 1 až 4 : 1, poslední okruh škrtneme.

Hra: Nepálský pošťák

Příloha č. 13 Notebook

Hra: Notebook

Cíl: Tvořivost, změna činnosti (nabídka jiná zábava než rychlost a vytrvalost, pohyb a soutěživost).

Uvědomění si hodnot.

Motivace ke studiu – viz rozhovor s učitelem o demotivaci žáků.

Otázky: Co chci v životě dosáhnout, co k tomu potřebuji, jaká mám přání, postoje, představy a sny...? Co mohu udělat proto, abych dosáhl svých cílů, své budoucnosti. Jaká k tomu nevede cesta?

Materiál: Šablony, fixi, pastelky, tužky

Charakteristika hry:

Rozdělení do více skupin. Tvorba vlastního notebooku podle šablony.

Motivace:

Vědecké sympozium: Laborantka, manažer, kameraman...

Prezentace nové technologické vymoženosti 21. století

„Dobrý den, vítáme vás na Vědeckém sympoziu moderních Technických Vymožeností 21. století. Naši vědci v laboratořích dlouho vymýšleli a pracovali na tomto unikátním a všepřesahujícím NOTEBOOKU. Je to N. nové generace. Naše firma přišla s převratnou myšlenkou. Náš výrobek totiž není jen tak obyčejný počítač. Naše firma plně spolupracuje a spoluvytváří tento výrobek se zákazníky. Sami zákazníci si mohou vytvořit vlastní návrh, jak chtějí mít svůj N. vyzdoben. K tomu je určeno víko N. a také spořič obrazovky s vlastním logem nebo mottem, nějakým životním heslem. Vážení, to ale není to hlavní! To převratné je teprve před námi. Nejen že si zákazník sám navrhne, která tlačítka na klávesnici chce a potřebuje, ale ... a teď POZOR! Vytvořili jsme 2 speciální tlačítka, která zlepší život toho, který si pořídí tento N.

Prvním tlačítkem je tzv. tlačítko „OK“ a 2.tl. jak jinak: „KO“.

Jako bonus, pro 1. zákazníky, jsme pro vás připravili dále zkušební projekt. Jsou to prázdná CD, která mají tu schopnost, že pokud si

na ně vypálíte a navrhnete představu o své budoucnosti, je reálná šance, že se s touto představou své budoucnosti setkáte!

Manažer: Vážení a milí, naše asistentka vám za chvíli předá první reklamní N., abyste se již sami mohli plně zablouhat a zamyslet nad tvorbou svého vlastního N., OK a KO tlačítek a CD budoucnosti Na svou tvorbu máte přesně ... minut, a po té přijdou naši asistenti a odborní specialisté, aby zjistili, jak jste s výrobkem spokojeni, jaké detaily je potřeba doladit a co na výrobku oceňujete a upřednostňujete, jaká máte přání.

Šablona:

Na víku: jméno a dekorace, Monitor: dekorace a motto,

2 tlačítka a klávesnice., CD:

- 1) 1. tlačítko: co v životě chci, co je pro mě důležité, co potřebuji, co a koho k tomu potřebuji, co potřebuji ke svému pohodlí a štěstí...
- 2) 2. tlačítko: co v životě nechci nikdy prožít, co nepotřebuji, co bych ve svém životě změnil, co by mě omezovalo ve štěstí...

CD – budoucnost: jak vidím svou budoucnost, např. oblasti, které bych mohl zmínit:

Příloha č. 14 Řazení na lanech, Monstra, Ostrovy, Gordický uzel

Hra: Řazení na lanech, Monstra, Ostrovy, Gordický uzel

Cíl: Zábava, soutěživost, rozvoj logického myšlení a týmové spolupráce.

Charakteristika her:

Kontaktní hry, u kterých je třeba dbát na bezpečnost hráčů.

Instruktoři na přípravu:	1
Čas na přípravu:	0 min.
Instruktoři na hru:	1 – 2
Čas na hru:	5–15 min.
Hráči:	skupina

Řazení na lanech

Úkolem je bez mluvení se seřadit na lanu, položeném na zemi, např. podle výšky, datumu narození, apod. Nesmí sestoupit z lana, jinak mají trestný bod.

Monstra (Fyzicky náročnější aktivita.):

Úkolem je vytvořit z týmu takové „monstrum“, aby se dotýkalo země jen, např. 5 nohama, 4 rukama, 1 hlavou, 1 loktem... Úkony by měly být sice obtížné, ale proveditelné.

Ostrovy (Fyzicky náročnější aktivita.):

Studenti se nacházejí uvnitř ostrova (vytvořený ze stočeného lana do kruhu). Úkolem je, aby se všichni na ostrov vešli. Ostrov se pomalu, vlivem přílivu, zmenšuje, tedy utahuje se smyčka lana. Studenti se mohou navzájem podpírat, nést.

Gordický uzel:

Studenti se spojí náhodně (poslepu) za ruce. Jejich úkolem je rozmotat vzniklý uzel rukou, bez toho aniž by se pustili.

Příloha č. 15 Bondovka

Hra: **Bondovka**

Cíl: Rozvoj týmové spolupráce, logiky a iniciativy. Poznání hranic vytrvalosti, osobního nasazení a smyslu pro fair play. Pro některé účastníky možná i obohacení o nové znalosti.

Charakteristika hry:

Terénní, mírně šifrovací, hra na motivy knih a filmů „Bondovek“. Nejlépe hra navečer nebo noc – pro prohloubení atmosféry. Úkolem je najít a zneškodnit bombu v podobě kufru s číselným kódem. Účastníci ve dvojicích nebo trojicích plní na 12 stanovištích různé úkoly a dozvídají se z informací, co potřebují k tomu, aby zneškodnili bombu.

Principem je, že všechny týmy musí projít postupně jednotlivá stanoviště, aby tak získali z šifry klíčové místo, kde se dozví kód kufru (bomby).

Účastníci se domnívají, že jde o soutěživou hru, ale na konci se musí všichni spojit, aby mohli kufr otevřít – zneškodnit bombu. Ve finále hry se musí hráči dohodnout, kteří z nich budou „vyvolení z vyvolených“ a bombu zneškodní...

Hráči zapojí na cestě fantazii, jemnou motoriku, vytrvalost, postřeh, orientační smysl, logiku, snad i odvahu.

Instruktoři na přípravu:	4–5
Čas na přípravu:	30 min.
Instruktoři na hru:	5 – 8
Čas na hru:	2–3 hod.
Hráči:	Dvojice nebo trojice

Materiál:

- DVD „Die another day“, notebook s prezentací „Bond007“(motivace), projektor, reprobedna, soundtrack z filmu
- Obálky s pokyny, mapou, papír A5, kartička s vlajkou země a název města
- Velká mapa stanovišť na baličáku, kartičky „Fotoateliér“, „Airport“, lékárnička
- Tabulka v excelu: „jména, města, č.lavice, č. sudoku“ 1 vytisklá, 1 v notebooku, připravená tabulka „agentcards“
- Kostými na letušku, fotografa, mnicha, teplé oblečení na ven
- Fotoaparát, kamera, baterky!, razítko s inkoustem, tužky
- Klíče od kostela, kód k deaktivaci alarmu v kostele, tel.čísla na všechny instruktory
- Baterky, čelovky, 12 – 20 svíček, 12 zavařovacích sklenic, 6x sirky, termosky s čajem
- Izolepy, provázky, připínáky, eurofolie, texty se stanovišti (12), + ke kostelu a k „bombě“
- 2x-4x louče (olej!), ohňostroj, zapalovač, halogenové světlo
- Kalkulačka, služební mobil, papír s nápovědou (1 pro informátora a 2 pro hráče)
- Kufř s číselným kódem, čokopenízky pro hráče, trika od hráčů, šablona 007, barevný sprej
- Znat kód kufřu :o)
- 6x kravata, petang, 3x lana (na přístupovou cestu k bombě a na laser), Pet-lahve, létací talíř, volejbal.sít' nebo provázek, mince, balonky pro každého hráče, 2x tl. fix, provázek, klíče na provázku pro každého hráče

Motivace:

Účastníkům se pustí krátký záznam nebo trailer z filmu „Dnes neumírej“. Promítání se přeruší a začne běžet prezentace o tom, že vysílání bylo přerušeno tajnou službou. Žákům je oznámeno, že viděli poslední záběry agenta J.B., který selhal, ale mise musí pokračovat, neboť na zemi je umístěna časovaná bomba, která ohrožuje celý svět. Oni jsou Ti vyvolení, kteří mají bombu najít a zneškodnit a Zemi zachránit...

Příprava:

Rozdělíme úkoly mezi instruktory. Každý se stará o určitý úsek trati, kam musí umístit svíčky, připevnit TEXT s info, úkolem, šifrou, popř. připravit další potřebný materiál k plnění úkolů. Každý instruktor dostane na trať tzv. „Kontrolovník pasů“ a jmenný seznam hráčů. Má u sebe mobil, baterku, popř. termosku s čajem:o) Hráči, kteří nejsou na trati, připravují prezentaci a obálky, domlouvají se s učiteli na složení jednotlivých týmů.

Jednotlivé role instruktorů; popř. učitelů (na jednom řádku – jedna osoba):

1. Fotograf, Mnich
2. Promítač v „kině“, Letuška a informátor – „Tajná spojka“, zajišťuje hudbu.
3. Agent v Paříži s pytlíčkem mincí a šátky (2x), zodpovědný za stanoviště: Paris, Bordeaux, Sept Fons.
4. Agentka v Pamplóně s létacím talířem a kravatami, zodpovědná za stanoviště: Pamplona a Madrid.
5. Agent v Helsinkách s petangem, zodpovědný za stanoviště: Helsinky, Uusikaupunki, Oslo, Hammerfest, Goteborg, Stockholm.
6. Agentka v Athénách se sirkami (2x), zodpovědná za stanoviště: Athínai, Kérkyra.
7. „Razítkovač“ u Fotografa, Střihač agentcards, Designér kufru, Laser, Radioaktivní záření.
8. Laser, Hlídač intervalu a plynulého spádu u deaktivování bomby, odpaluje ohňostroj.

Realizace:

Hráčům se oznámí, že přichází poklidný večer, a že je pro ně připraveno promítání ve společenské místnosti. Spustí se jim prezentace. Mezitím ostatní instruktoři jsou již na cestě po terénu a připravují jednotlivá stanoviště.

Hráči dostanou pokyny, že mají najít obálku. V nich naleznou 1. podstatné info, mapu, pas a letenku do některé země Evropy a hledají k sobě partnera/y. V pokynech (viz. příloha) se dočtou, že musí společně navštívit fotoateliér, kde se dozví víc...

FOTOATELIER: Fotograf (spřízněný agent) si odškrtne v seznamu žáků jména příchozích a poznamená si, kam odlétají (kontroluje, zda jsou všichni, tedy buď 2 nebo tři, aby fotil kompletní tým! aby se nestalo, že po chodbě pobíhá jeden samotný člověk a hledá k sobě kolegy!).

Zkontroluje, zda si do pasu zapsali **čitelně** jméno! Vyfotí celou skupinku a dá jim do pasů razítko.

Zdůrazní, že může v akci uspět jen ten, kdo zná a uznává motto: „FAIR PLAY“!!!

Sdělí jim, že teď mohou odletět. *„Na letišti, které je u východu z budovy, kde se kontrolují pasy máme tam svou agentku, které můžete ještě položit další otázky, než opustíte zemi.“*

Letuška je také „agentem“: (tato info se účastníkům sdělí u fotografa!!, aby plně spolupracovali a popřípadě mohli ještě položit otázky před odchodem do terénu.)

AIRPORT: Letuška se ptá v úvodu na motto (fair play).

Vybírá od účastníků letenky (kartičky s městy).

Kontroluje pasy, zda mají razítko od fotografa. Vysvětluje **letecký řád** (zapisovat si do pasu navštívená města ve směru hodinových ručiček!!!).

Zapisuje si do notebooku **jména** (do připravené tabulky v excelu, kterou pak vytiskne a předá instruktorovi mnichovi – „proměněný fotograf“, který bere s sebou tabulku do kostela!!!).

Informuje také ještě jednou o tom, že je jejich tajnou spojkou, tajným **informátorem**, a že jim ráda poskytne rady a informace, pokud je bude vědět, a že za ní mohou kdykoliv přiletět zpět na základnu pro radu.

Dále:

Kontroluje vhodnost oblečení, baterky, zda si s sebou vzali mapu, rozdává do každého týmu 1 tužku.

Přeje šťastný let... :o)

TABULKA se jmény a KUFR:

Po odchodu všech „agentů“ ze základny, vytiskne instruktor vyplněnou tabulku se jmény a předá „mnichovi“ (který odchází do kostela). Dále

přepisuje krycí jména do předpřipravené „agentcards“, které vytiskne, rozstříhá a položí do kufru společně s **čokopenízky**.

Instruktor/ři se dále stará/ají o **včasné** vylepení cedule „-1.600m“ (text s info o bombě), donesení kufru na místo, příprava lan na přístupovou cestu k bombě, včas rozsvěcuje pochoděň a svíčky, svítí v intervalech halogen-světlem, dělá laser (hýbe/ají nataženým lanem podél přístupové cesty a kolem kufru).

Jednotlivá stanoviště s instruktory:

1) Obecně:

- Instruktoři se vždy zeptají na „pravé“ jméno účastníka a odškrtnou si jméno v seznamu.
- Zkontrolují pasy, zda jsou města zapsána ve správném pořadí. (Pokud ne, nedovolíme týmu splnit úkol, škrtneme jim poslední „zešvindlovaná města“ a odešleme je zpět se slovy, aby navštěvovali města podle správného leteckého řádu! *Podrobněji vysvětleno viz Pozn.*)
- Až si odškrtnou všechny jména v seznamu, mohou začít balit jednotlivá stanoviště, za která mají zodpovědnost a přesunou se na základnu. (Kromě stanovišť ve Španělsku. Stanoviště ponechat!!!)

2) Konkrétně:

- *Athínai*: úkolem účastníků je sesbírat všechny sirky zpět do krabičky pomocí jedné ruky
- *Paris*: úkolem účastníků je poznat se zavázanýma (zavřenýma) očima o jakou hodnotu nabízené mince jde
- *Helsinki*: úkolem je z určité vzdálenosti pomocí petangových koulí shodit Pet-lahve, nebo se trefit do vytyčeného místa
- *Pamplona*: úkolem je přehodit si 10x přes překážku létací talíř, aniž by jim spadl na zem
- *KOSTEL: Abbay Notre Dame de Sept Fons:*

Po odchodu všech agentů ze základny se mění role Fotografa na roli Mnicha. Vyzvedne si tabulku se jmény agentů a zamíří se všemi pomůckami do kostela. Tam čeká na zaklepání na dveře :o)

Jeho úkolem je: otevírat dveře (vždy odemykat a zase za sebou zamykat!!!), vybrat od týmu klíče a pasy, naznačit příchozím, ať počkají. (Vždy se věnuje pouze 1 týmu, aby se mu pasy nepopletli!) Zkontroluje, zda obešli všech 12 měst, zapiše si do tabulky čas příchodu týmu a přidělí jim č. lavice a číslo sudoku (také zapiše do tabulky!!!). Položí jim přidělené sudoku na lavici a doprovodí tým k lavici. **Sudoku** se přiděluje dle toho, v kolik hodin přišli. (Je k tomu pomocná tabulka!!! Každý tým má

přiděleno číslo pořadí nebo kódu dopředu, o čemž samozřejmě účastníci nevědí) Kněz koriguje, aby nakonec seděli v kostele (ideálně) všichni agenti. (Dle toho rozdává sudoku od těžkého, středně těžkého po nejlehčí stupeň obtížnosti.) Vždy před odchodem z kostela, kontroluje, zda vybarvené políčko má správné číslo, a jestli mají vyplněná ostatní políčka (hlavně hlídat u prvních příchozích. Ať si trochu „zaluští“ a vyčkají na ostatní:o), následně vrací pasy a odevzdává týmu text s vtípem (je to skrytá nápověda). Do tabulky zapíše odchod.

o BOMBA:

Instruktoři by se měli stahovat ze stanovišť na základnu. Pokud to stihnou, mohli by se zapojit do role „Laserů“, natáčet na kameru, fotit, vařit čaj (kakao), postarat se o ohňostroj a hudbu.

Z kostela by se agenti měli přesunout k bombě (kufru), popř. k nápovědě, pokud účastníci neodhalí, kam mají jít, nebo nepřijdou na čísla kódu...

Kufr je umístěn u ohniště v areálu (z důvodu bezpečnosti a legislativy KRNAPU). Od kufru jsou natažená (nebo položená) 2 lana (jako přístupová cesta k bombě) kolem jsou umístěny svíčky a pochodeň, popřípadě oheň v prostoru ohniště.

Je zde umístěna cedule s výčtem info, jak mohou k bombě přistupovat...

Až některý z agentů kufr otevře, uvidí text s obálkou. *Musí utíkat pryč, neboť se dozvídá, že bomba je deaktivována, ale lasery ještě ne! Až si všichni do jednoho, ale postupně, vezmou svou první výplatu (čokopenízek) a agentcards, zapálí se ohňostroj, pustí se hudba a hra končí...*

Pozn.:

Zajištění fair play:

Hráči mohou při hře švindlovat tak, že nebudou chodit podle „leteckého jízdního řádu“, ale budou si cestu zkracovat. Budou si tak zapisovat jednotlivá města na přeskáčku a ne v tom sledu, jaký má být. Např. 1. let mají účastníci v Kérkyře. Z Kérkyry se má letět do Paříže, ale tým si řekne, že „když už jsme v Řecku, splníme si úkol i v Athénách“ a zapíše si do passportu 1) Kérkyra, 2) Athínai... Ale my víme, podle tzv. „Kontrolovníku pasů“, že měli z Kérkyry letět do Paříže, neboť jedině správný letecký řád může účastníkům odhalit místo, kde se dozví kódy...

Stanoviště Oslo: úkolem je nafouknout balónek, podepsat si jej a přivázat k zábradlí. V reflexi můžeme sledovat, kdo jak moc balónek nafouknul, jestli si navzájem týmy balónky nepraskali, apod.

Před zrealizováním hry je potřeba hru odzkoušet na dobrovolnících a vyeliminovat všechny možné i nemožné nedostatky.

Upravení podmínek hry:

Pokud by nebylo k dispozici tolik instruktorů, nebo bychom potřebovali, aby hra trvala kratší čas, lze upravit stanoviště. Znamenalo by to buď méně instruktorů na trati (a tedy více šifer), nebo celkově méně stanovišť, např. 1 stát, 1 město (a tím pádem upravení jednotlivých instrukcí na stanovištích, mapy, atd.).

Za špatného počasí se dají stanoviště přemístit bezprostředně kolem areálu nebo přímo do budovy (znamenalo by to však úpravu mapy). Pak by znamenalo, že kdo nejrychleji vyluští všechny šifry a splní úkoly, je vítěz. Ocenil by se nejrychlejší a „fair play“ tým. Pozměnili by se tím ale prvotní cíle hry.

Všechny úpravy trasy, tedy tzv. „mokrý varianta“, musí být připravena a domyšlena již před kurzem!

Příloha č. 16 Obušek Pešek

Hra: **Obušek Pešek**

Cíl: Pohyb, postřeh, paměť, zábava, násilný prvek.

Charakteristika:

Hráči sedí v kruhu, vprostřed kruhu stojí jedna osoba s „obuškem“ (srolované noviny nebo balící papír). Každý hráč má vymyšlené např. značku auta, název zvířete, rostliny, citoslovce, apod. Název se nesmí opakovat, každý hráč má tedy jiný název předmětu, živočicha, apod. Úkolem toho, kdo má obušek je, dostat se z kruhu na židli. Úkolem sedících je, vydržet sedět.

Hra začíná tím, že jeden ze sedících vysloví jméno jiného sedícího. Stojící v kruhu se snaží praštit obuškem osobu, jejíž jméno nebo název se vyslovil. Pokud by dotyčný sedící nestačil říct další jméno osoby sedící v kruhu a byl by zasažen obuškem, musí jít na místo stojícího. Než si role vymění, musí ten, který si sedá, říct jméno jiného, a až po té si sednout. Jinak ten, kdo má obušek, může dotyčného praštit a ten jde zase doprostřed kruhu.

Materiál: Více novin, nebo balícího papíru.

Instruktoři na přípravu:	1
Čas na přípravu:	1 min.
Instruktoři na hru:	1 – 2
Čas na hru:	15 min.
Hráči:	jednotlivci

Příloha č. 17 Lanové překážky

Hra: Lanové překážky

Cíl: Hra na prohloubení důvěry ke spolužákům. Překonání překážky. Rozšíření svých dovedností. Cvičení obratnosti a zručnosti.

Charakteristika:

V lese jsou pro účastníky připraveny lanové překážky, které musí účastníci překonat, aniž by se dotkli země.

Technika může probíhat i formou tzv. workshopu, kdy se sami učí vázat uzly a jednoduché lanové překážky za asistence zkušeného instruktora.

Materiál: Lana, karabiny, podložky pod lana, lékárnička, kožené rukavice

Instruktoři na přípravu:	2-3
Čas na přípravu:	30 min.
Instruktoři na hru:	1 – 2
Čas na hru:	15 – 30 min.
Hráči:	jednotlivci

Příloha č. 18 Pendl

Hra: Pendl

Cíl: Hra typu důvěrovka.

Charakteristika:

1) Rozdělení osob po třech. Jeden stojí uprostřed, zkřížené ruce na hrudi, zpevněné svalstvo, propnutá kolena. Spoluhráči si

prostředního předávají, tím, že stojící uprostřed mírně přenáší váhu na paty a na špičky a padá tak dopředu a dozadu. Chytající jsou mírně nakročeni, mají vždy připravené ruce na zachycení a jsou plně soustředěni na padajícího.

- 2) Skupina utvoří těsný kruh. Všichni jsou mírně nakročeni, mají připravené ruce na zachycení toho, kdo stojí uprostřed. Po kruhu si jej mírně posílají. Prostřední je zpevněný, ruce na hrudi.

Instruktoři na přípravu: 1–2	
Čas na přípravu:	0 min.
Instruktoři na hru:	1 – 2
Čas na hru:	5–10 min.
Hráči:	trojice/s
kupina	

Hra: PETboard

Poznámka:

Hráči mohou překonávat svůj osobní rekord, pokud není k dispozici 2. družstvo.

PETboard



Spolupráce, rychlost,
obratnost, taktika

Prostředí: hřiště, posečená loučka nebo prázdné parkoviště

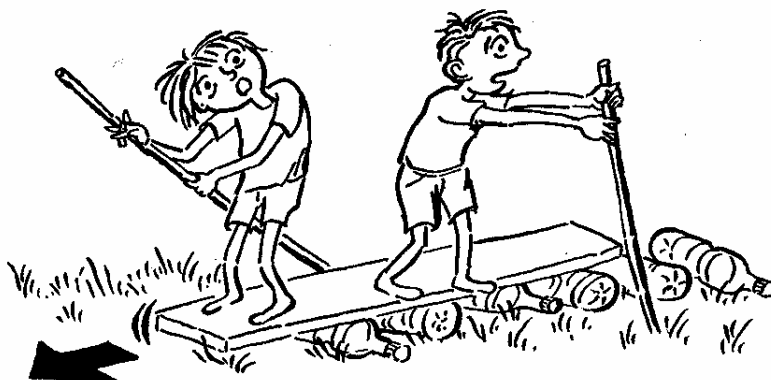
Materiál: pro každou skupinu široké prkno nebo fošna, 2 tyče a 12 PET-lahví (od sodovek a limonád)

Uspořádat závody rychlostních vozidel není obtížné. Nejprve je třeba shromáždit dostatečný počet PET-lahví. Volba terénu ovlivní jak taktiku jízdy, tak i její rychlost. Úkolem bude projet co nejdříve určenou vzdálenost. Lahve naplníme vodou až po okraj. Jejich funkce je zřejmá. Poslouží jako válečky.

Týmy mají společnou startovní čáru. Nutné jsou poněkud větší rozestupy. Dva závodníci z každého družstva stojí na prknu podloženém PET-lahvemi a snaží se pomocí tyčí řídit a pohánět vozidlo a přitom nespadnout. Ostatní zatím do směru jízdy co nejrychleji pokládají lahve. Posádky se pravidelně střídají. Jedině tehdy se mohou dotknout země. Neplánovaný dotyk povrchu terénu je penalizován patnácti vteřinami nucené nečinnosti. Dráha je zajímavější, pokud je na konci rovinek otočka. Pro dvanáctileté děti postačí celková délka trati 200–300 metrů. Starším závodníkům lze trasu průměrně prodloužit.

Hodnocení: Pořadí vozidel v cíli je pro hodnocení jediné a rozhodující kritérium.

Bezpečnost: Neprovozovat na silnici v provozu!



Příloha č. 20 Demonstranti a policisté

Hra: **Demonstranti a policisté**

Cíl: Pohybovka s násilnými prvky.

Charakteristika:

Tábor policistů se snaží rozehnat skupinku demonstrantů protestujících proti globalizaci.

Na začátku se hráči rovnoměrně rozdělí do dvou nesmiřitelných táborů policistů a demonstrantů. Demonstranti na zemi vytvoří spleť těl tak, aby tvořili co nejpevnější celek. Úkolem policistů je do vypršení časového limitu (libovolný) roztrhnout od sebe všechny demonstranty za použití přiměřených prostředků (a to samé platí i pro demonstranty tzn. žádné kopání, škrábání, kousání atd.)

Instruktoři na přípravu:	1
Čas na přípravu:	0 min.
Instruktoři na hru:	1 – 2
Čas na hru:	15 min.
Hráči:	2 týmy

Příloha č. 21 Pulci

Hra: **Pulci, aneb Spermie**
Cíl: Pohybovka s násilnými prvky

Charakteristika:

Lidé stojí v kruhu, co nejtěsněji u sebe, drží se za lokty nebo kolem ramen. Je vybrán jeden dobrovolník – pulec/spermie, který jde mimo kruh. Jeho úkolem je dostat se do středu kruhu/rybníka/vajíčka. Lidé, tvořící kruh, mu v tom musí zabránit svou pevností a přilnavostí jeden k druhému. Jakmile se onomu dobrovolníkovi podaří prolomit kruh, na jeho místo nastupuje člověk, skrze kterého se dostal dovnitř.

Instruktoři na přípravu:	1
Čas na přípravu:	0 min.
Instruktoři na hru:	1 – 2
Čas na hru:	15 min.
Hráči:	jednotlivec X skup.

Příloha č. 22 Stolní hry

Stolní hry:

Instruktoři na přípravu:	1
Čas na přípravu:	1 min.
Instruktoři na hru:	1 – 2
Čas na hru:	15 - 45 min.
Hráči:	týmy

Hra: **Aktivita**

Počet hráčů: 3–16

Věk hráčů: od 12 let

Cíl hry:

Družstva se snaží uhodnutím zadaných pojmů dosáhnout cílového pole.

Charakteristika hry:

Hra Activity je kombinací kreativních herních elementů. Hádané pojmy jsou vysvětlovány pomocí kreslení, opisu nebo pantomimy a spoluhráči je musejí uhodnout.

Herní plán:

Herní plán tvoří cesta se 49 hracími poli, jedním startovním a jedním cílovým polem a dále tři očíslovaná políčka pro kartičky s pojmy. Každé hrací pole je označeno symbolem a barvou. Barva udává, který pojem na kartě má být znázorněn. Symbol určuje způsob znázornění (kreslení, opis, pantomima).

Karty s pojmy:

Čísla na zadních stranách karet ukazují stupeň obtížnosti pojmů. Obvykle obsahují trojkové karty lehčí úkoly, čtyřkové středně těžké a pětkové spíše obtížné úkoly. Skutečný stupeň obtížnosti úkolu je však vždy subjektivní. Šest pojmů na kartách je vyobrazeno s barvami a symboly. Ty odpovídají barvám a symbolům na herním plánu. Barva udává, který pojem se znázorní, symbol pak jakým způsobem. Jestliže stojí figurka mého teamu na žlutém poli se symbolem pro kreslení, musím na kartě zvolit pojem vedle žlutého čtverce a tento pojem nakreslit. Pokud je pojem vytisknut červeným písmem, hraje se "otevřená hra".

Hra: Carcassonne

počet hráčů: 2-5

doba hraní: 30 - 45 min

věk hráčů: od 8 let

Cíl hry: Carcassonne je taktická stolní hra, která s každým tahem přináší nové možnosti...

Charakteristika hry:

Carcassonne není jen jméno jihofrancouzského města, je to také symbol boje kacířů proti středověké politice náboženství. A pevnost uprostřed rozlehlé krajiny je jedinečná dodnes. Z jednotlivých karet postupně vzniká krajina s městy a kláštery, cestami a loukami a je každým tahem větší. Za pomoci svých družiníků - rytířů, mnichů, sedláků a lupičů - rozšiřují hráči svůj vliv na další území, aby získali co nejvíce bodů. Uznání zasluhuje ten, který má v bouřlivých obdobích ještě družiníky k dispozici.

Hra: Scrabble

počet hráčů: 2-4

doba hraní: 90 min

věk hráčů: od 10 let

Charakteristika hry:

Scrabble je slovní hra s písmenky a slovy, která se postupně skládají na hrací plán podobně jako křížovka. Na herním plánu 15 x 15 polí se sestavují ze stovky kamenů s písmeny české abecedy slova vodorovně a svisle. Každé písmenko má svoji bodovou hodnotu, která je naopak tím vyšší, čím je písmeno v naší řeči vzácnější. Na herním plánu jsou i prémiová pole, na kterých je možno znásobit bodové zisky. Účelem je sestavit slova s co nejvyšší bodovou hodnotou, takže při hře kromě určitého prvku náhody při losování písmen rozhoduje o vítězi především jeho slovní zásoba, kombinační schopnosti, postřeh a pohotovost.

Příloha č. 23 - „Nový“ scénář kurzu – časový harmonogram

„Nový“ scénář kurzu – časový harmonogram

1. den:

09:00 – 09:50	Cesta do Jánků, Smsky na cestě
09:50 – 10:05	1. krátké uvítání, vybalení přezůvek a triček, typické věci
10:05 – 10:15	sraz v jídelně, tvorba jmenovek
10:15 – 10:25	1. uvítání, představení instruktorů a zákl. informace
10:25 – 10:35	Hra „Koště“
10:35 – 10:45	Představení kurzu „TV 007“ – „TV show“
10:45 – 11:05	Představení účastníků a typické věci
11:05 – 11:10	Pauza na povlečení postele, vybalení se, odskočení si, apod.
11:10 – 11:30	Motivace k technice „Pravidla“
11:30 – 11:40	Vytváření pravidel
11:40 – 12:20	Schvalování pravidel
12:30 – 14:14	Oběd, pauza

Suchá varianta:

14:14 – 14:30	Hra „Nepálský pošťák“ – vysvětlení pravidel
14:30 – 14:45	Start 1. kola
14:45 – 14:50	Konec 1. kola, (kontrola zdr. a psych. stavu, pochopení pravidel, pitný režim)

14:50 – 15:05	Start 2. kola
15:05 – 15:10	Konec 2. kolo, (kontrola zdr. a psych. stavu, pochopení pravidel, pitný režim)
15:10 – 15:25	Start 3. kola
15:25 – 15:30	Konec hry, reflexe – technika „Palec“
15:30 – 16:00	Svačina
	<u>Mokrý varianta (2 skup.):</u>
14:14 – 14:30	Hra Molekuly – „Sazka/sportka“ (rozdělení do skupin), přesun na stanoviště, Vysvětlování pravidel
14:30 – 15:00	Demonstranti, Tlupa výtržníků a slepý policista (hra Číslo/Jména), Ostrov, (pokud zbude čas.)
15:00 – 15:05	Přesun, vysvětlování pravidel
15:00 – 15:30	Monstra, Pulci, Dveře, (pokud zbude čas.)
	<u>Varianta pro 3 skupiny: 3. stanoviště na schodech, hra „Sedánek“ (cca30min.) Zn. by to úpravu času!!! u jednotlivých stanovišť.</u>
15:30 – 16:00	Svačina X Svačina na stromě
16:00 – 16:05	Motivace k aktivitě „Notebook“ Technické Vymoženosti 21.st.(Japonsko) 4–5 skup.
16:05 – 16:30	Dílna – vytváření notebooků
16:30 – 17:00	Reflexe – diskuse
17:00 – 17:20	Pauza
17:20 – 17:25	Přesun na stanoviště
	<u>Suchá varianta – Tři Vejce do skla (3 stanoviště)/Skandinávie] :</u>
17:25 – 17:35	PETboard (Švédsko) → Reflexe
17:35 – 17:40	Přesun
17:40 – 17:55	Siamská dvojčata (Norsko) → Reflexe
17:55 – 18:00	Přesun
18:00 – 18:15	Ulička důvěry, Transportér, Pendl(příloha č. 18) [Švédsko]→ Reflexe
18:15 – 18:20	Přesun do Mariana
18:20 – 18:30	Pauza (převlékání)

17:25 – 18:30	<u>Mokrá varianta - Tři Vejce do skla (Výběr z her):</u> <i>Hod vejcem, Překonání moře se žraloky, (Transportér, Řazení na lanech)</i>
18:30 – 20:00	Večeře, pauza
20:00 – 23:00	Bond [Skandinávie, středozeví, VB, USA] cíl: spolupráce ve skup., orientace, logika, smysly
23:00 – 00:00	Večerka, zhodnocení programu v týmovně, příprava na další den
00:00	Už opravdu dobrou noc!!!

2. den

08:30 – 09:00	Snídaně
09:00 – 09:15	Uvítání, „Náladoměr“
09:15 – 09:30	Obušek Pešek AuTomoToreVue [Spojené arabské emiráty]
09:30 – 10:00	Reflexe Bondovky
10:00 – 10:20	Pauza
10:20 – 10:30	Přesun na stanoviště
10:30 – 11:20	Lanové překážky [Austrálie]
11:20 – 11:30	Přesun
11:30 – 12:20	Pavučina [Afrika]
12:20 – 12:30	Přesun do Mariana

Mokrá varianta:

10:20 – 10:30	<i>Hra Chci být paragán. (hra „Sardel“)[ČR]</i>
10:30 – 12:20	<i>Hra Mafiáni („Městečko Guanajuato“)- [Mexiko] >< Parašutista (→Reflexe)</i>
12:30 – 13:45	Oběd, pauza, balení
13:45 – 14:00	Odhalení TV – účastníci reality show
14:00 – 14:20	Hodnocení
14:20 – 14:40	Hladivka
14:40 – 14:50	Promítání fotek
14:50 – 15:00	Odchod na vlak

Příloha č. 24 - Jednotlivé aktivity „nového“ kurzu

1. den:

09:00 – 09:50 Cesta do Jánek, Smsky na cestě

Smyslem: Navození atmosféry, příprava na svět her, zábavy. Poodhalení jednotlivých aktivit v průběhu kurzu. Rozšíření znalostí z oblasti geografie, biologie, apod.

Charakteristika hry:

V každé „sms“ bude popis nějakého místa, města, zvířete nebo zajímavost země, jež se objeví v průběhu programu. V 1. „sms“ se účastníkům vysvětlí, že po cestě jim přijdou „sms“, které mohou poodhalit, o čem všem by kurz mohl být...

Nápověda v sms na program kurzu :

→ technika Lanové překážky, země Austrálie – medvídek koala
/Jaké zvíře se živí eukalyptovými listy? Kde tento živočich žije? /

→ technika Pravidla

/Mladý advokát se první den nastěhuje do nových prostor a zahajuje činnost. Pár minut po deváté kdosi zaklepe a vejde do přijímací místnosti. Mladík si říká, že by nemělo být poznat, že je to první klient. Tak vezme do ruky telefon a začne předstírat jednání s klientem. Háže velkými čísly a termíny. Když má pocit, že nechal klienta čekat dost dlouho na to, aby udělal dojem, 'hovor' rychle ukončí a říká: "Dobrý den, pane. Mohu pro vás něco udělat?" "Jasně. Když dovolíte, jdu zapojit telefon."/

→ technika Chci být paragán

/Všechno to důležité se odehrává mezi nebem a zemí...

...Prý jen blázen může vyskočit z letícího letadla!

Je to nádhera stát ve dveřích letadla, vidět pod sebou zem, pustit se volným pádem a pak přistát z té neuvěřitelné výšky na padáku bezpečně na zem. Všechny problémy se vám zdají tak malicherné, spory tak bezvýznamné. Ne nadarmo se říká, že jen parašutisté vědí, proč ptáci zpívají.../

→ technika Mafiáni, („Městečko Guanajuato“) - země Mexiko

/ Víte, jaký stát, v Severní Americe, hraničí na jihu s Guatemalou a Belize?/

- 10:15 – 10:25 1. uvítání, představení instruktorů a zákl. informace
- Průběh akce:** Před jídelnou se budou rozdávat vizitky, kam si účastníci napíše (tiskacím a čitelně) křestní jméno, (popř. přezdívku do závorky). Dále se budou vybírat od účastníků trika do krabice.
- Úvodní slovo:** *„Vítáme vás na dvoudenním kurzu v Janských lázních, nacházíme se v zařízení Marianum“. Doufáme, že se vám tu pobyt bude líbit, a že si užijeme spoustu zábavy. Máme pro vás připravený program her a krátkých diskusí. Ale než začneme, než vám poodhalíme, co by se tu všechno během těch dvou dní mohlo dít, tak bychom vám rádi předali pár základní informací a hlavně se vám představil celý instruktorský tým... (jméno, co kdo dělá, odkud je, co má rád, co očekává od kurzu)*
Než přijede poslední člen, mohli bychom se malinko rozhybat...“
- 10:25 – 10:35 Hra „Koště“
- Cíl hry:** Icebreaker. Zaměřeno na postřeh, pohybové uvolnění a zapamatování si jmen.
- Charakteristika hry:**
 Stoupneme si do kroužku, doprostřed se postaví koště, které drží jeden hráč. Hráč, který drží koště, řekne jméno jiného hráče a koště pustí. Hráč, jehož jméno bylo řečeno, musí koště chytit, pokud ho nechytne, musí do středu, pokud chytne, ve středu zůstává původní hráč.
- 10:35 – 10:45 Představení kurzu „TV 007“ – „TV show“
- Cíl akce:** Seznámení se s tematikou kurzu, seznámení se s jmény a zájmy účastníků.
- Pomůcky:** Mikrofon, kamera, plyšový Růžový panter, krabice na trika
- Akce:** Informovat, že se dostavil poslední člen týmu...(Růžový panter)
- Motivace:** *„Dobrý den. Vítáme vás u pořadu „Dobré dopoledne s TV 007“. Zdravíme především naše hosty tady u nás ve studiu, ale samozřejmě i diváky u obrazovek. Jsme nová televizní stanice „TV 007“!*
Naše televize vysílá především pořady, které se zabývají tematikou TV a TV, tedy Tělesnou Výchovu a Technickými vymoženostmi 21.století. Jsme televize, která vám přináší TV – tedy: tak Trochu od Všeho z celého světa.
A nyní již obraťme pozornost k našemu čestnému hostu a našemu kolegovi. Jmenuje se Růžový partner a lidé si jej často pletou s televizní postavou Růžového pantera. Nechápu proč?!

Kvůli němu je tu i naše tlumočnice, neboť náš kolega je silně nedoslýchavý a němý. Ale tomu neubírá nic na tom, že rád naslouchá a rád je ve společnosti mladých lidí. Je to také jediný instruktor, se kterým si můžete hrát a zahrávat! :o) Mladí jej mají rádi, protože když mají mluvit před velkou skupinou lidí, mohou se za ním malinko schovat, pozornost je upoutána především na něho, sice nechápu proč, ale dobrá... A navíc opravdu na 100% naslouchá a neskáče hovořícímu do řeči. Jeho typickou věcí, kterou nejčastěji používá, je asi pračka nebo šití, protože někteří, když hovoří, tak mají tendenci, jak jsou nervózní, s ním různě manipulovat... Podotýkám, že je to jediný instruktor, se kterým smíte manipulovat.

10:45 – 11:05

Představení účastníků a typické věci (viz. příloha č.9)

Libreto: *No ale nejen Růžový partner, ale i my a diváci u obrazovek jsou zvědaví na naše dnešní hosty ve studiu. Poprosím vás tedy teď, abyste se postupně představili a představili také svou typickou věc, kterou jste si sebou přivezli a zdůvodnili nám, proč jste si jí přivezli, abychom se o sobě navzájem něco dozvěděli... Já s dovolením začnu...*

11:10 – 11:30

Motivace k technice „Pravidla“

Modifikace hry: *Obálky plné otázek (Příloha č. 10)*

Charakteristika hry:

Každý hráč dostane přiděleno číslo. Vybíhá samostatně ven. Po areálu bude rozmístěno několik samostatných papírků (označené číslem) s otázkou. Až doběhnou nazpět, zapíše se pořadí cca prvních 5 hráčů a teprve tehdy se jedinci spojí v týmy se stejnými otázkami, na které společně odpovídají.

14:14 – 14:30

Hra Molekuly – „Sazka/sportka – Tisíce Výherců“

Cíl hry: Rozdělit hráče na 2 – 3 skupiny. Pohyb.

Charakteristika hry:

Hráči se volně pohybují po prostoru. Vedoucí náhle vykřikne číslo a hráči mají za úkol utvořit skupinky o daném počtu. Kdo to nestihne a nedokáže se do žádné zařadit, vypadává. Nebo se může hrát bez vypadávání.

14:30 – 15:00 Demonstranti (příloha č.20), Tlupa Výtržníků a slepý policista (hra známá jako Číslo/Jména), Ostrov (příloha č.14)

Cíl hry: Pohybová hra založená na postřehu, obratnosti, taktice, orientaci poslepu.

Charakteristika hry:

Na začátku této hry všichni účastníci dostanou své číslo/nebo se říkají jména. Všichni sedí na židlích v kruhu, jen jeden hráč stojí v kruhu se zavázanýma očima a říká dvě čísla/nebo jména, která si mají vyměnit místa. Hráči s těmito čísly/jména musí vstát a snažit se co nejopatrněji vyměnit si místa. Ten, který stojí uprostřed, se je snaží chytit.

Cíl hry: Pohybová hra s násilnými prvky.

Charakteristika hry:

Dva týmy se chtějí procpat dveřmi, vyhrává ten, kdo to zvládne jako první...

Dvě osoby (doporučuji silnější jedince) se k sobě postaví čelem a zaklesnou do ramen, mezi nimi zbude prostor zhruba pro 1 - 2 další osobu/y. Zbytek skupiny se rozdělí na dva týmy.

Ti dva představují dveře, každý tým stojí na jedné straně dveří (tak 2 metry od nich!). Jakmile se řekne 'hra', týmy vyrazí proti sobě a snaží se dveřmi procpat na druhou stranu. Nemusím připomínat, že dveře by měly být stabilní :). Vyhrává ten tým, který celý projde jako první. Sice to dopadá skoro vždy nerozhodně, ale jde přeci o tu hlavní část, kdy se obrovská masa lidí ocitne v nemilosrdné strkanici s touhou dostat se na druhou stranu.

17:40 – 17:55 Siamská dvojčata

Siamská dvojčata



Pohybová koordinace
spolupráce
taktické myšlen

Pomůcky: 1,5 m dlouhá lanová smyčka nebo popruh pro každou dvojici
Prostředí: louka, hřiště, lesní cesty

■ Popis:

Dvojice hráčů se postaví vedle sebe. Svážeme jim k sobě nohy, které mají u sebe (pravou jednoho hráče s levou nohou druhého). Vytvoří na chvíli jedno tělo a budou muset řešit podobné problémy jako siamská dvojčata srostlá k sobě. Nejjednodušším úkolem je chůze a běh. Složitější je překonávání jednoduchých překážek, pohyb lesem či přelézání kamenů.

Z dvojic vytvoříme družstva a uspořádáme štafetové závody, ve kterých musí dvojice zdolat co nejrychleji určenou trasu.

■ Variace:

- Dvě skupiny „siamských dvojčat“ sehraji proti sobě krátké fotbalové utkání. Pro tyto potřeby zmenšíme hřiště. Hra probíhá podle pravidel. Pohyb s míčem, bránění, kopání i chytání míče v bráně je ztíženo. Hráči se musí vždy dohodnout, jaký manévr společně provedou. To je zdrojem mnoha veselých situací.
- Počínají-li si hráči obratně, můžeme zkomplikovat hru použitím několika míčů, nebo dokonce vytvořením třech nebo čtyř týmů, které budou hrát současně.

Bezpečnost: Hráčům doporučíme dlouhé kalhoty, přes které budou svazováni. Volíme raději široké popruhy či řemeny.



18:00 – 18:15

Ulička důvěry, Transportér

Cíl hry: Hra typu důvěrovka. Překoná strachu, důvěra v ostatní.

Charakteristika hry:

Vhodné pro velké skupiny.

Po dvojicích se postavíme do špalíru, otočíme proti sobě, natáhneme ruce (rozestup takový, abychom se dotýkali konečky prstů) - měla by vzniknout ulička z lidských těl přehrazená napjatýma rukama (jestli ne, tak je někde chyba). Na jeden konec uličky se postaví první odvážlivec a rozeběhne se uličkou. Těsně před ním se zdvihají všechny ruce tak, aby se neuhodil. Když proběhne, zařadí se nakonec a běží další.

Pozn.: Dbát na bezpečí, fair play! Být citlivý pro zařazení této aktivity!

Transportér



Důvěra,
tělesný kontakt,
spolupráce, odvaha

Pomůcky: žádné

Prostředí: rovná travnatá plocha

■ Popis:

V této hře můžeme zakusit, co to znamená, když někdo řekne: „Svěřil jsem se jim do rukou.“

K tomu musíme vytvořit podmínky: První hráč si lehne na záda, druhý položí hlavu vedle jeho hlavy, ale nohy položí opačným směrem. Tak to učiní celá skupina. Stát zůstane jen jeden dobrovolník. Všichni ležící vzpaží dlaněmi nahoru a vytvoří z rukou živý pás. První hráč se za pomoci vedoucího položí na připravené dlaně obličejem dolů. Skupina ho pomalu posouvá na konec pásu. Paže drží ve vzpažení, což mu umožní zakončit pohyb kotoulem vpřed. Vedoucí nebo jiný pověřený hráč zde dává pomoc. Lze vyzkoušet pro posouvání i polohu na zádech, přičemž je na konci nutná pomoc.

■ Variace:

- Všichni hráči sedí za sebou roznožmo. Zvednutím paží dlaněmi nahoru vytvoří živý dopravní pás a dobrovolníci jsou po něm posouváni od prvního k poslednímu. Není to snadné cvičení, vyžaduje to, hlavně od prvních a posledních, velkou sílu. Vedoucí s pomocníkem poskytují pomoc i záchranu.
- Posouvat na pažích a k tomu ještě otáčet můžeme také vestoje. Postavíme dvě řady hráčů proti sobě, všichni předpaží dlaněmi nahoru a střídáním paží vytvoří jednolitý pás. Po něm lze hráče posouvat a během posunu aspoň jednou otočit.

bezpečnost: Zdůrazníme hleduplnost a soustředění.



Hra: Hod Vejcem**Cíl:** Zábava. Rozvoj spolupráce a kreativity.**Materiál:** Do týmu: 4 špejle, plátek novin, provázek, kousek izolepy, vajíčko na měkko**Charakteristika hry:**

Tým musí vymyslet, jak sestrojít bezpečný let pro vajíčko... Musí obalit vajíčko tak, aby se při letu z 1. patra nerozbilo. Vyhrává ten tým, kterému se vejce nerozbije.

Hra: Překonání moře se žraloky**Cíl:** Zábava, soutěživost. Rozvoj spolupráce, sebeovládání. Mírně kontaktní hra.**Materiál:** Židle pro každého hráče.**Charakteristika hry:**

Skupina je rozdělena na 2 týmy. Každý se postaví na svou židli, těsně vedle židle souseda. Utvoří se 2 řady naproti sobě. Úkolem týmu je dostat se (směrem za pravou rukou) na druhou stranu místnosti tak, aby bylo rychlejší než soupeřící tým. Cestu znepríjemňují žraloci (instruktoři), kteří reagují na jakýkoliv hluk. Týmy tedy nesmí mluvit, šoupat se židličkami, apod. Samozřejmě nesmí také stoupnout do vody (na zem). Jakmile žralok uslyší hluk, sbírá týmu židli, takže tým musí vyjít s méně židlemi.

Pozn.: Zabezpečit dostatečně velký a bezpečný prostor.**Hra:** Pavučina**Cíl:** Kontaktní hra na rozvoj spolupráce a důvěry.**Materiál:** Provázky (popř. prádelní šňůra, kolíčky).**Charakteristika hry:**

Mezi dva stromy se natahují provázky všelijakým způsobem, až vznikne hrubá síť různě velkých otvorů=pavučina. Tou musí členové prolézt tak, aby se nedotkli ani jednoho provázku. Když 1 hráč proleze 1 okem, vstup se uzavírá a již nelze touto cestou prolézt. Pokud se někdo dotkne sítě, celá hra se musí opakovat od začátku, tedy i ti hráči, kteří již byli na 2. straně, musí jít zpět.

10:20 – 10:30 Hra Chci být paragán.(hra „Sardel“)

Hra: Hra Sardel / paragán

Cíl: Kontaktní zábavná hra poslepu.Má připravit půdu na hru Seskok z letadla.

Materiál: Šátek

Charakteristika hry:

Mezi hráči se tajně vybere jeden, který je sardel/paragán. Potom se zhasne / zaváže oči a všichni ve ztemnělé místnosti začnou říkat: „Chci být paragán.. Vybraný hráč, také říká tato dvě slova, ale za chvíli se schová a mlčí. Ostatní chodí a hledají ho. Až ho najdou, zmlknou a přimáčknu se k němu. Hraje se do té doby, dokud všichni začnou nezmlknou.

10:30 – 12:20 Hra Mafiáni („Městečko Guanajuato“)>< Parašutista

Hra: Hra na náměty Městečko Palermo

Cíl: Slovní dramatická hra na paměť, postřeh, šikovnost, výmluvnost...Kdo z hráčů vypadne, odchází hrát hru Seskok z letadla.

Charakteristika hry:

V městečku (skupince lidí) vraždí mafie, občané musí odhalit kdo je vrah.

Skupina hráčů sedí v kruhu (židle, nebo na zemi). Jeden z instruktorů je vypravěč, který řídí průběh hry. Určuje mafiány a šerifa poklepáním na záda, když městečko spí (hráči jsou v předklonu se zavřenými očima). Mafiáni se na povel vypravěče v noci budí a domlouvají se, koho zabijí. Šerif se probouzí po mafiánech a může si tipnout 1 osobu, zda je mafián a může tak ovlivnit hru.

Ráno se však městečko budí s mrtvolou ve svých řadách...

Občané se musí zmobilizovat k tomu, aby někoho odsoudili, nejlépe mafiána(!) a zabránili tak nevinnému krveprolití. Začíná ostrá diskuse na život a na smrt...

Hlasováním (nadpoloviční většina) se vyřkne ortel smrti.

Měla by platit zásada, že je 1 mafián na 3 obyvatele.

Mafiáni vítězí, pokud budou v přesile nad občany vesnice. Vesnice vítězí, pokud zabijí všechny mafiány.

Pozn.: Vždy ten, kdo bude ve hře Mafiáni zabit, počká do 1. noci a instruktor jej vyvádí z místnosti a posílá ke kolegům na hru Seskok z letadla.

Hra: Parašutista (Seskok z letadla)

Cíl: Pro zasmání. Inscenační hra typu důvěrovka. Sebepřekonání.

Materiál: Prkno (lavička), šátek

Charakteristika hry:

Skákání se zavázanýma očima. Všichni jsou v místnosti a na vyzvání chodí po jednom ven, kde si nandají na oči šátek. Pak jsou přivedeni k prknu, na které si stoupnou. Je jim vysvětleno, že jsou na palubě letadla a musí vyskočit. Asistent, který jim toto vysvětlil, si před ně stoupne a nechá si na svá ramena položit lehce parašutistovi ruce. Pak začnou ostatní dva asistenti zvedat prkno (max. do 30 cm) a třást s ním. První asistent jde pomalu do dřepu, čímž se parašutistovi zdá, že skutečně velmi stoupá. Na pokyn musí vyskočit z letadla...

Pokud se hraje v místnost, je dobré vzít si druhé prkno a dotknout se parašutistovy hlavy- ten si myslí, že je až u stropu. Venku se může použít větev, pokud je parašutista pod stromem...

Hru nelze opakovat !!!

Příloha č. 25 - Další hry, které se nepoužily, pro inspiraci

Hra: **Ruská ruleta**

Charakteristika hry:

Upotřebí se možná trika, která se mohou zamazat... pokud zbude čas a vejce se hráčům nerozprskne, vezmeme vejce a vyhlásíme 2 dobrovolníky. 1 jde za dveře. 2. dáme do dlaně vejce. Vysvětlíme pravidla s motivací! Přivoláme 1. zpoza dveří a zopakujeme mu motivaci s pravidly. Má uhádnout, kdo skrývá v dlaních vejce. Může všechny projít a pak má ale jen jednu ránu – vybere si jednoho z nás a zatlačí mu silou do dlaní. Pokud vajíčko praskne, hra končí. Pokud ne, vymění si s dotyčným, místo a ten jde za dveře...

Hra: Kdo začal

Cíl: zábava, postřeh, pohyb

Charakteristika hry:

Jeden dobrovolník „Hadač“ jde za dveře a jeden je vybrán v místnosti, který předvádí různé cviky, ostatní předvádí po něm, předvádějící může kdykoliv změnit cvik za jiný. Cílem je, aby se odhalil předcvičující

Hra: Foukanda aneb Foukaný fotbal

Cíl: Aktivní odpočinek formou alternativní sportovní disciplíny, zábava, spolupráce

Charakteristika hry:

Hráči sedí kolem 2 stolů na židlích. Doprostřed se umístí ping_pongový míček a hra může začít. Hráči se snaží sfouknout míč ze stolu 2. týmu.

Nesmí se naklánět nad stůl, zvedat se ze židle, jakkoliv a čímkoliv se dotknout stolu. Jednotlivý „zápas“ končí přesně po 5.minutách pro načerpání dechu. Píší se jednotlivé body

Hra: Víčkovaná

Cíl: Soutěživost, zábava, spolupráce, pohyb, postřeh

Charakteristika hry:

Hra barev:

Hráči se postaví na vytyčené mety. Doprostřed místnosti nebo do lavoury se nasypou víčka od Pet-lahví. Na povel vybíhá vždy jeden hráč z každého týmu a po jeho návratu vybíhá další.

- a) Hráči se snaží shromáždit co nejrychleji předem stanovený počet víček.
- b) Hráči se snaží shromáždit co nejvíce víček jedné barvy
- c) Hráči se snaží získat co nejrychleji všechny barvy víček

Hamouni:

Vysypeme víčka na podlahu, hráči na stanovený signál vybíhají ze svého stanoviště. Vítězí ten, který nasbírá největší počet uzávěrů.

Hra: **Trikobal**

Cíl: Aktivní odpočinek formou alternativní sportovní disciplíny, zábava, spolupráce

Charakteristika hry:

Podobná pravidla jako u nohejbalu: síť, losování stran nebo začáteční podání pomocí delší a kratší špejle. Nehraje se nohama. (Sankce za použití nohy nebo ruky.)

Hraje se pouze odrazem od trika. Míč však nesmí zůstat v triku déle než několik málo vteřin. Nesmí vzniknout v triku kapsa, která by míč zachytila. Triko má být pružné, napnuté, aby dobře odpérovalo míč spoluhráči. Nehraje se na sety, ale na body a na minuty.

Příloha č. 26 - Některé hry použity z následujících titulů

- Hrkal J., Hanuš R., *Zlatý fond her II*, (2002)
s. 117 _ Sedánek

- J. Chour, *Receptář her*, Portál, Praha 2000. ISBN 80-7178-388-9
s. 104 _ PETboard

- J. Neumann, *Dobrodužné hry a cvičení v přírodě*. (1998)
s. 114 _ Siamská dvojčata
s. 147 _ Transportér
s. 166 _ Dopravní zácpa
s. 176 _ Slepý čtverec

- J. Neumann *Zlatý fond her I: hry a programy připravené pro kurzy Prázdninové školy Lipnice* (2002)
s. 83 _ Nepálský pošťák

- M. Zapletal a kol., *Zlatý fond her* (1990)
s. 164 _ Ruská ruleta