

# AKTIVITY NA ZÁVODĚ

Stěžejním aspektem a lákadlem outdoorového závodu jsou stanoviště s aktivitami, za jejichž úspěšné splnění získávají účastníci bodové ohodnocení. Samotné provedení aktivit na závodě je ale jen pomyslnou třešinkou na dortu. Než se aktivity na závodě objeví, je zapotřebí investovat velké úsilí a spoustu mravenčí práce do jejich přípravy. Jelikož účastníci si budou ze závodu pravděpodobně pamatovat právě tyto aktivity, je potřeba jejich přípravu nepodcenit a dávat si pozor zejména na bezchybné provedení, vhodné nastavení pravidel a jednoznačné hodnocení jejich splnění.

Příprava aktivit prochází několika fázemi. Začíná se rámcovým definováním aktivit, které se mají na závodě objevit, a jejich vymýšlením. Poté se aktivity rozřazují podle jednotlivých typů a jejich obecných principů. Dále se rozdělují do jednotlivých částí závodu, načež postupně dochází k jejich samotné realizaci, přípravě a otestování. Před závodem se k aktivitám vytvoří popisky a připraví se k transportu na start.



## Vymýšlení aktivit

Doporučujeme začít základní definicí aktivit. Pojmenujte si, jaké aktivity chcete na závodě mít a pro kolikačlenné týmy budou určeny. Zda je týmy budou plnit jen za světla, jen za tmy či zda je nutné připravit je například kvůli brzkému stmívání tak, aby byly splnitelné ve dne i v noci. Pojmenujte si také, jaké typy aktivit nemá cenu vymýšlet – nemáte-li ve vámi zvoleném terénu žádnou řeku či větší jezero, nelze plánovat přejezdy na lodi. Je vhodné počítat se všemi možnými nepříjemnostmi spojenými s počasím – ani v lednu nemusí být sníh, v červnu může pršet a být zatracená zima, v listopadu se stmívá výrazně dřív než v září a podobně. Zároveň si také ujasněte, jaké aktivity na závodě nechcete – třeba takové, které už byly použity na závodě jiném, nebo takové, které nejsou stoprocentně bezpečné.

*Na bezpečnost aktivit mohou mít členové A-týmu rozdílný názor. Veliký boj uvnitř A-týmu nastal o aktivitu Pasticčky, během které měli účastníci z natažených pastiček na myši stavět vysokou věž. Obavy o prsty účastníků, které měl garant závodu, nesdílela škodolibější část A-týmu. Nakonec se aktivita na závodě InTime 2013 skutečně objevila a patřila k těm více oblíbeným.*



Hned po rámcovém výběru aktivit se můžete pustit do brainstormingu, během kterého by celý tým měl chrlit jeden nápad na aktivitu za druhým. Nápadky je dobré zapisovat například na flipchartový papír nebo lépe rovnou do sdíleného souboru. Nenechte se odradit tím, že některé z nápadů vypadají jako hloupé a neproveditelné – v této fázi opravdu pište všechno. Z aktivity, která na první pohled vypadá nereálně až bláznivě, může další člen týmu později vytvořit zajímavou a hratelnou perlu.

*Věnujte brainstormingové fázi dostatečné množství času. Ze zkušenosti můžeme prohlásit, že nejlepší nápady padaly na třetí týmovce krátce před půlnocí, po vypití druhé láhve červeného vína a snědení celého medovíku.*

## Typy aktivit

Máte-li dostatek nápadů, měl by následovat výběr těch nejlepších a popsání jejich typů. Herní outdoorový závod by neměl být záměrně postaven na jednostranně zaměřených aktivitách, jako například šifrovací hra složená pouze ze šifer. Doporučujeme jej z hlediska různorodosti aktivit vyvážit. Pokud vymyslíte aktivity zaměřené na fyzickou zdatnost, kreativitu, týmovou práci i logické myšlení, potěšíte tím většinu týmů. Je-li tým složený spíše z chytrých než fyzicky zdatných účastníků, tak je pátá aktivita v pořadí, na které vytahují do výšky barel plný vody, přenášejí dlažební kostky a shybují na větvi, přestane bavit. Naopak ty, kteří se těší na fyzicky náročnější aktivity, nepotěší převaha šifer a logických hádanek.

Pro lineární a scorelaufové části platí, že různorodost aktivit zvyšuje atraktivitu závodu. Jejich obtížnost může být vyrovnaná, pokud ovšem herní princip není založen na postupně vzrůstající náročnosti závodu, tedy s těžšími a těžšími aktivitami v průběhu závodu.

S různými typy aktivit je vhodné pracovat zejména v případě, že je některý úsek závodu rozdělen na paralelní části. Aby byly zachovány rovné nebo alespoň podobné podmínky v obou částech, musí být z hlediska zaměření aktivit vyvážené. To znamená, že by se v každé z nich mělo nacházet podobné množství aktivit stejného typu. Pokud jedna skupina týmů v první části spíše sedí na zemi a luští šifry, zatímco zbytek týmů v druhé části absoluuje fyzicky náročné aktivity, po výměně prochládlí účastníci z šifrovací části budou v jisté nevýhodě díky zatuhlým kloubům a prochládlým svalům oproti kolegům, kteří si zpocením při luštění šifer zase uženou zápal plic.

Pro lepší přehled o tom, kolik aktivit jakého typu už v závodě máte a jaké je potřeba ještě vymyslet, je vhodné přiřadit jim štítky s popisem, o jaký typ aktivity se jedná. Každá aktivita může být charakterizována jedním nebo klidně i více štítky. V seznamu níže uvádíme seznam štítků, které se nám osvědčily. U každého z nich vysvětlujeme stručný příklad činnosti, kterou popisují.

- **Obratnost:** Aktivita, která je zaměřená převážně na obratnost, například prolézání mezi nataženými provazy bez doteku, nízká lanová překážka, balancování na čemkoli...
- **Orvo:** Fyzicky náročná aktivita, jako je například zvedání barelu s vodou, transport zraněného, rallye na invalidním vozíku...
- **Šifra:** Na stanovišti je zakódovaná zpráva, kterou je nutno rozluštit. Může být využito nějaké zajímavé místo (pomník, turistický rozcestník) nebo může jít o šifru papírovou (na papíře napsaný zašifrovaný text) či předmětovou (buchta, ve které je zapečen lísteček s heslem). Při šifrování lze využít obecně známých šifrovacích principů, jako jsou Morseova abeceda, Braillovo písmo nebo vlajková abeceda. Je však nutno dopředu účastníky informovat, aby si vytiskli převodní tabulku, pokud tyto principy neznají.
- **Logika/paměť:** Logické úlohy, které jsou náročné na dedukci nebo pamatování údajů, například sčítání dlouhé řady čísel rozvěšených v provazovém bludišti, aktivita

na motivy her Scrabble či Carcassonne, upravené logické úlohy typu Koza-vlk-zelí-(ještěrka-pohrabáč) a tak dále.

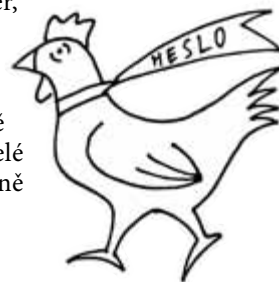
- **Výška:** Aktivity ve výšce, jako je např. lezení po skalách, výstup po laně, slaňování, vysoké lanové překážky, projetí lanovky...
- **Voda:** Aktivity spojené s vodou, kam patří například plavání, splouvání na lodi, potápění... Může zahrnovat i takové, které se plní na souši, ale účastníci se u nich mohou dost zmáčet. Zde je vhodné předem informovat účastníky na nutnost náhradního oblečení a bot.
- **Orientace:** Aktivity, které jsou zaměřené na orientaci v terénu, například orientační běh, práce se slepou mapou, procházení lesem podle azimutu...
- **Konstrukce:** Konstrukční aktivity, jako je například stavba věže ze špejlí, stavba stejné věže z třímetrových klád, stavba padáku pro bezpečné dopravení vejce z patnácti metrů na zem a podobně.
- **Smysly:** Aktivity s úmyslným omezením smyslového vnímání, při kterých mají účastníci nějaký handicap, například zavázané oči, neslyší, nesmí mluvit. Toto se kombinuje s vykonáváním netriviálních činností, jako je navigace v bludišti, odhadnutí času jedné minuty, koordinace strategie v týmu a jiné.
- **Ptákovina:** Do této kategorie patří aktivity, které mají za cíl účastníky pobavit a rozesmát, často není obtížné je splnit. Jako příklad poslouží depilace levé nohy, přesýpání míčků s kýblem na hlavě a podobně.
- **Sport:** Sportovní aktivity, které jednoznačně nezapadají k žádnému jinému štítku, například lukostřelba, střelba z praku, lesní golf, pétanque s medicinbaly...
- **S hvězdičkou:** Aktivita, se kterou si A-tým dal hodně práce, a byl by proto rád, kdyby ji absolvovalo co nejvíce účastníků. Může jít o prohlídku nějakého zajímavého místa nebo například velmi netradiční sport, jako třeba jízda na vodních lyžích, Sokoban s obrovskými krabicemi posouvanými starou Škodovkou a tak podobně.



Tato označení aktivit mohou, ale nemusí být závodníkům známa, zveřejněna. Rozhodnete-li se je zveřejnit, jde o další strategický prvek v závodě. Pomocí štítků aktivit se týmy budou rozhodovat, jaká stanoviště navštíví a která naopak vynechají. Například tým bez jediného člena-lezce si rád nechá ujít aktivitu se štítkem výška, kterou mohou být například vysoké lanové překážky. Pokud by tuto informaci neměl, ztratil by zbytečně nějaký čas přesunem na toto stanoviště.

*Několikrát se při plánování aktivit objevily mezi nápady různé variace na téma „chyťte zvíře, na kterém je napsané heslo“ (evidentně štítky obratnost + ptákovina + s hvězdičkou). Potenciálními nedobrovolnými B-týmáky by byly slepice či ovce. Takovou aktivitu však na závodě nikdy účastníci neplnili, protože slepice s heslem na krku utíká prvnímu týmu výrazně rychleji než týmu, který přišel na stanoviště jako poslední. Jelikož bychom ale ani při výměně slepice po každém týmu nedokázali zajistit týmům rovnocenné podmínky, protože každá slepice běhá překvapivě jinak rychle, skončila tato aktivita vždy v pomyslném odpadkovém koši. Korektně dodáváme, že dalším důvodem bylo samozřejmě to, že máme rádi zvířata, a nechceme jim tedy způsobovat zbytečný stres.*

V této fázi příprav aktivit by tedy měl proběhnout jejich výběr, určení typu a ke každé z nich by měl být přiřazen krátký popis. To doporučujeme dělat v celém A-týmu pohromadě, i když máte závod rozdělen na několik částí a každou zajišťuje jiná dvojice. Společná práce vám pomůže zabránit tomu, aby byly v závodě dvě velmi podobné aktivity. Sice by každá byla v jiné části, ale celou situaci by se dalo zabránit, kdyby jednotlivé minitýmy dostatečně sdílely informace.



## Rozdělení aktivit

U každé aktivity je potřeba specifikovat, zda její provoz musí být zajištěn nějakým pomocníkem z řad B-týmu, nebo zda ji týmy mohou plnit zcela samy. Dále by měl být uveden také počet týmů, které mohou plnit na stanovišti aktivitu souběžně.

Obslužná stanoviště jsou ta, na kterých aktivitu uvádí B-týmák. Ten týmy nejprve přivítá, pak aktivitu vysvětlí, kontroluje její plnění a na závěr ji vyhodnotí. Tato stanoviště jsou týmy oblíbená, neboť pobaví se s B-týmákem a zároveň si užít pěknou aktivitu je spojení příjemného s užitečným. B-týmák je také vhodným prostředkem pro dokreslení legendy závodu. Je zajisté zajímavější potkat „v partyzánském táboře velitele partyzánů“, kterému prokazujete svůj „výcvik“ plněním „náročné mise“, než jen najít pouhý úkol na stanovišti bez ničeho dalšího.

Bezobslužná stanoviště jsou taková, na kterých žádný B-týmák není. Zadáni aktivity buď tým na stanovišti nalezne, nebo si jej nese s sebou v zalepené obálce, kterou otevře až na místě. Většinou se jedná o šifry nebo aktivity, při kterých je nutno vyčíst nějaké informace například z naučných tabulí podél trasy. Ačkoli bezobslužné aktivity nejsou tak oblíbené, umísťují je organizátoři do závodu z několika důvodů. Tím hlavním je pravděpodobnost, že se jim nepovede sehnat tolik B-týmáků, aby jimi dokázali obsadit všechna stanoviště. Navíc je na některých stanovištích potřeba B-týmáků více a jindy je potřeba je prostrídat. Dalším důvodem může být záměr: A-tým neplánuje, že dané stanoviště navštíví

nějak výrazný počet týmů, protože je schválně umístěné daleko a je určené pro velmi výkonné týmy, aby se při hře náhodou nenudily. Je zbytečné nechávat B-týmáka v lese v zimě a v noci čekat na někoho, kdo možná ani nedorazí. Proto je vhodné umístit na stanoviště vzdálené od hlavní trasy předpokládaného postupu týmů aktivitu, která přítomnost obsluhy nevyžaduje.

*Příkladem bezobslužného stanoviště může být v lese umístěný veliký barel s víkem plný barevných dutých kuliček. Jedna z nich však váží více než ostatní (je vyplněna silikonem). Cílem týmu je tuto těžší kuličku najít – barva kuličky je pak heslem, za které získá tým body. V popisu aktivity je samozřejmě zmíněno, že se kuličky nesmí z barelu vysypávat. Aby to týmy neměly moc jednoduché, je na ústí barelu navlečen ustrížený rukáv z košile, takže do barelu není vidět a lze do něj sáhnout pouze jednou rukou.*

Dále je u každé aktivity potřeba zvážit takzvanou duplicitu, neboli kolik týmů najednou ji může plnit. Některé úlohy jdou plnit v libovolném počtu týmů, protože každý tým má své vybavení. Příkladem může být stavění věže z pastiček na myši (každý tým má svých 10 pastiček), luštění šifry (každý má svou šifru) a podobně. Jiné úlohy jsou omezeny materiálem, ze kterého jsou vyrobeny. Ve výše uvedeném příkladu s barely mohly aktivitu plnit pouze dva týmy, protože jsme sehnali pouze dva barely, a ani kuliček nebylo více. Jiné aktivity jsou vázány na okolní prostředí a z principu je nemůže plnit více než jeden tým. Pokud vytvoříte přelánění lomu nebo připravíte jednu lezeckou cestu, více týmů najednou se nezapojí a budou muset čekat.

Čekání na aktivitách může být ošetřeno pomocí takzvaných stopčasů. Jakmile dorazí účastníci na stanoviště, na kterém aktivitu plní už jiný tým, poznamená si B-týmák na stanovišti čas jejich příchodu. Poté, co se aktivita uvolní, je stopčas (čas týmu strávený čekáním) poznamenán do hrací karty. O součet takto nastřádaných stopčasů smí následně přijít tým do cíle později. Nasbírání-li tým například 60 minut stopčasů a limit pro ukončení závodu je 18:00, smí přijít až v 19:00.

*Systém stopčasů jsme použili na závodě Terra Incognita, kde byla velká část stanovišť na lineární trase a některé aktivity mohly plnit třeba jen dva týmy souběžně. Maximální výše stopčasů byla určena na dvě hodiny, aby se příchod týmů do cíle příliš neprotáhl.*

Poslední důležité dělení aktivit je na ty, které se mohou plnit pod širým nebem, a ty, pro něž je potřeba nějaké zázemí. Během outdoorového závodu organizátoři vychází z předpokladu, že většina aktivit bude probíhat venku v přírodě. Nicméně mohou se objevit zajímavé a pěkné aktivity, které vyžadují umístění do místnosti či pod střechem. Jsou to zejména aktivity citlivé na špatné počasí. Například pro hru Sokoban, v níž se podle určitých pravidel přesouvají papírové krabice, vám materiál nevydrží déle než dvě hodiny prudkého deště. Také aktivity, které potřebují ke svému provozu elektrickou energii, je vhodné umístit dovnitř.

*Na závodě Pes Putidus 2012 bylo cílem jedné aktivity navigovat podle předepsané trasy v podzemních prostorách hradu Lipnice obrovskou vzducholoď ve tvaru žraloka. Vítr neměl šanci, do sklepení se nedostal.*

Do vnitřních prostor můžete umístit také aktivitu, jejíž splnitelnost rapidně klesá s měnící se denní nebo noční dobou. Pokud jste připravili aktivitu, během níž mají účastníci za úkol sestavit pomocí různě naklopených zrcátek cestu pro laserový paprsek z bodu A do bodu B, a je-li stanoviště v provozu více jak 12 hodin, je téměř jisté, že některé týmy nepřijdou v noci, ale za světla během dne. Splnění takové aktivity je pak téměř nemožné, proto je lepší ji situovat například do pronajaté štolky, kde je stejná tma bez ohledu na denní a noční dobu. Dále lze pro ochranu aktivit využít například nějaký přístřešek, starou budovu, hrad či sklepení. Zejména u delších závodů je pohodlné aktivitu umístit přímo na centrálu, kterou účastníci navštíví v průběhu závodu.



*Na outdoorovém závodě Octoginta Octo 2008 byla jedním z nejoblíbenějších stanovišť aktivita s taneční podložkou, kde týmy za zvuku hudby musely „prošlapat“ na počítači promítanou taneční sestavu. Sledovat dvojice po dvouapůldenním pochodu v pevných pohorkách, které křepčí a snaží se příliš neošlapat puchýře na spodní straně nohou, bylo k nezaplacení.*

Máte-li dostatečný počet vybraných aktivit a znáte-li jejich obslužnost a duplicitu, je potřeba přistoupit k rozdělení aktivit do jednotlivých částí závodu. Začněte těmi, které nejdou umístit na jiné než na konkrétní místo: splutí řeky, návštěva hradu, lezení po skalách. Další aktivity poté přiřazujte tak, aby to z hlediska organizace závodu dávalo smysl. To znamená, že máte-li část na vodě, použijte tam co nejvíce stanovišť, u kterých nezáleží na tom, kolik týmů je najednou plní. Máte-li dvě paralelně probíhající části závodu, ohlídejte si, aby byly obě v rámci možnosti vyvážené co do typů aktivit.

## Výroba aktivit

Jakmile máte aktivity rozdělené, začíná jejich výroba. V této chvíli již není potřeba celého A-týmu. Jednotlivé minitýmy tráví čas diskusí, jak danou aktivitu pojmout, jak má vypadat, jak ji v té podobě vůbec vyrobit a jak se bude hodnotit. Aktivita musí být pro týmy výzvou, ale nikoli nesplnitelnou. Vlastní výroba aktivity je někdy sama o sobě velkým dobrodružstvím, při kterém se jednotliví členové A-týmu dobře realizují, každý svým způsobem.

Během výroby aktivit se nutně dostanete k otázce materiálu, tedy co je potřeba k vytvoření stanoviště a aktivity. Budou-li účastníci střílet z kuše, patří do materiálu kuše, šipky, terč, provaz na upevnění terče, páska na ohrazení zákazu vstupu, silná baterka pro nasvícení cíle v noci. Pro lanové překážky budete zase potřebovat lana, kotvicí prvky, koberce na ochranu stromů, provazový žebřík, napínací ráčny, bezpečnostní úvazy, lana na jištění účastníků, jisticí pomůcky, kladky a lékárníčku.

*Poněkud specifický materiál se naskytl darem od sponzora závodu InTime 2013. Dostali jsme plnou igelitku depilačních proužků. A vytvoření aktivity s názvem Kosmetický salón na sebe nedalo dlouho čekat. Nad rámec depilace si ještě účastníci za další body mohli lakovat nehty a stříhat vlasy.*

Při výrobě aktivit se vše točí kolem dvou věcí: Jaký materiál potřebujete, kde ho co nejlépe a nejlevněji sehnat, jak a kde jej uskladnit před závodem, jak ho co nejlépe a správně využít a kolik jej vlastně bude potřeba.

Některý materiál musíte prostě koupit. Většinou se jedná o spotřební věci (papír, tužky) nebo o specifické kousky, které upotřebíte právě a jen na jednu netradiční aktivitu, například sada jídelních hůlek nebo dřevěný hranol o rozměrech 5 × 5 × 300 cm. Běžnější materiál se dá vypůjčit ze skladu organizace, pod kterou závod pořádáte. Než se pustíte do zběsilého nakupování, zjistěte si, co vše je ve skladu k dispozici a zejména zda to bude k dispozici i v době realizace závodu. Většinou organizace účtuje A-týmu nějaký poplatek za zapůjčení materiálu, je proto nutné s tím kalkulovat v rozpočtu.

O některý materiál je nutno obzvláště pečovat, a dokonce jej ti, co mají sklad na starosti, půjčují jen velmi neradi neproověřeným osobám. Jedná se zejména o horolezecký materiál, který by se neopatrnou manipulací mohl poškodit, a to dokonce bez zjevných viditelných známek. Ne všichni totiž vědí, jak s takovým materiálem správně zacházet. Počítejte s tím, že nemáte-li v A-týmu člověka znalého například stavby vysokých lanových překážek, je potřeba si ho zajistit z řad B-týmáků už dlouho dopředu a dát mu na starosti výběr, převzetí a péči o daný materiál.

U materiálu z oblasti elektroniky a techniky je potřeba ohlídat si jeho funkčnost po celou dobu závodu. Uvědomte si, že elektronika ve vlhku selhává, některá laserová ukazovátka se přehřívají a nedokážou svítit déle než 20 minut v kuse, kazetovému magnetofonu mohou dojít baterky, protože v zimě se vybíjí zhruba dvakrát rychleji než v teple, a podobně. Součástí testování aktivity by tudíž mělo být i odzkoušení aktivity ve stejných nebo předpokládaných podmínkách závodu. Ovšem nemá smysl se stresovat příliš – je zbytečné testovat aktivitu na srpnový závod v mrazáku, i když i v srpnu může být někdy na horách pod nulou.

U kratších závodů je potřeba počítat s tím, že materiál, který použijete na jednu z aktivit, už většinou nestihnete použít na aktivitě další. Nevýhodou tedy je, že musíte materiálu sehnat poměrně dost, klíčový bývá zejména





lezecký materiál – lana, karabiny, popruhové smyčky, sedáky. Výhodou je, že si už před závodem můžete materiál na jednotlivé aktivity zkompletovat a přesně víte, že předáte-li jej B-týmákoví, nebude nic chybět. U závodů delších naopak musíte počítat s tím, že si materiál budete předávat z jedné části do druhé.

## Testování aktivit

Po výrobě aktivity by mělo dojít k jejímu otestování členy A-týmu nebo kamarády, kteří se závodů nebudou účastnit. Ideální je použít na testování lidi, se kterými počítáte do B-týmu. Společně strávené odpoledne v parku B-týmáky dobře naladí, umožní jim vyzkoušet si aktivitu, u které pak třeba mohou být v průběhu závodu, a podpoří to dobrou náladu v celém organizačním týmu. Díky testování lze dobře nastavit obtížnost aktivity, zejména pak časový limit na její splnění. Počítejte s tím, že účastníci mohou být o něco více motivováni a zkušeni než B-týmáči, nastavte proto obtížnost o něco výš, než jaká vyšla z testování jako optimální.

*Že to B-tým někdy pěkně při testování „odnese“, se prostě stává. Aktivitu, kterou účastníci ve vodě plnili necelých pět minut, jsme testovali přes půl hodiny ve studené bahnitě vodě a za nepříjemného deště. Zimou promodralý B-týmák asi moc neocení, že si mohl do sytosti vyzkoušet balancování na polystyrénových deskách na vodní hladině. Ale díky němu jsme znovuobjevili základní zákonitosti fyziky o vztahu vztahové a tíhové síly – polystyrénová deska na hladině plave, ale s B-týmákem na ní stojícím se beznadějně potápí ke dnu. Řešením bylo postavit ho na desky dvě.*

Pozor, i při testování aktivit používejte bezpečnostní pomůcky a selský rozum.

*Při přípravě závodu jsme hledali na viaduktu konkrétní stromy, na kterých budou umístěny kotevní body s kládkami, přes které budou dva účastníci vytahovat do výšky třetího člena týmu. Lana jsme zkusmo ukotvili, sestoupili pod viadukt a zkusili lano zatížit, aby bylo vidět, jestli se nezařezává do svahu. Samozřejmě se zařezávalo a tím také uvolnilo kámen, který spadl dolů a trefil hlavu jednoho z nás. Rána byla nepříjemná, chvíli jsme zvažovali, jestli pojedeme do nemocnice na šití, nebo nikoli. Tou dobou už jsme měli hotová pravidla plnění aktivity, ve kterých bylo v sekci „bezpečnost“ uvedeno, že všichni, kdo se pohybují pod viaduktem, musí mít na hlavě helmu. Kdybychom si uvědomili, že i při průzkumu může k něčemu podobnému dojít, mohli jsme si zranění člena A-týmu ušetřit.*

V případě, že se vám nepodaří aktivitu dostatečně dobře otestovat a nastavit pravidla předem – což může nastat třeba v případě, že jste krátce před akcí nuceni aktivitu přesunout na jiné místo, čímž se změní její parametry – lze jako nouzovou variantu použít otestování B-týmákem přímo na místě. Nastavovat pravidla aktivity podle výkonu prvního týmu, který na stanoviště dorazí, výrazně nedoporučujeme. Není totiž jasné, zda je první tým tím správným měřítkem, zda měl při plnění štěstí nebo smůlu nebo zda je vůbec dostatečně sehraný. Závod pak ztrácí na kvalitě, protože aktivity nejsou přesně vyladěné, ale jejich plnění je spíše jednoduché, nebo naopak až příliš těžké.

Ve fázích výroby a testování aktivit se také možná zjistí, že některá z aktivit nejde zkonstruovat nebo je neproveditelná. Je mrzuté, když zoufalý A-týmák po celém dni stráveném v dílně telefonuje garantovi závodu, že složitou úlohu s ozubenými zuby a řetězy nedokáže



dát dohromady, protože zapomněl, od čeho je na obyčejném jízdním kole přehazovačka – k napnutí řetězů. V tom případě je potřeba nahradit aktivitu jinou, typově podobnou. Proto je potřeba k výrobě a testování aktivit přikročit s dostatečným časovým předstihem, aby se A-tým díky podobným překvapením nedostal do slepé uličky.

## Názvy a kódy aktivit

Každá aktivita by měla mít nějaké označení, název. Název aktivity můžete pojmut různě: Vtipně, vážně, neutrálně, prostě jak se vám líbí. Zajímavým a vtipným názvem účastníky na aktivitu navnadíte a pobavíte je. Můžete ale také názvu využít i k „prozrazení“ některých informací o aktivitě. Míří-li účastníci na aktivitu s názvem „Silák Kulík“, mohou očekávat, že se na stanovišti pořádně zapotí. Naopak u „Einsteinovy knihovny“ by mohli očekávat třeba luštění fyzikálních šifer – nebo budou přenášet relativně těžké bedny knih z místa na místo. Zejména u šifer může název také trochu napovědět princip luštění nebo na co se v ní zaměřit. Například pojmenuje-li A-tým šifru „Slepecká“, zkusí ji většina účastníků okamžitě luštit pomocí Braillova písma.

Pokud nemáte v úmyslu účastníkům nijak napovídat ani naznačovat, existují ve volbě názvu aktivity nepřeborné možnosti. Účastníci zejména ty kreativní a zajímavé názvy aktivit ocení, protože v nich vyvolají očekávání, napětí a budou se na stanoviště tím víc těšit.

*Nejvíce zábavy jsme si při přípravě závodu InTime 2013 užili při vymýšlení názvů aktivit na fantomových, neexistujících stanovištích, která byla v mapě zakreslena z organizačních důvodů. Která to jsou, účastníci zjistili až na počátku každé části, do níž vstoupili. Do té doby se mohli těšit například na aktivity Opilí inženýři, Ovce na kolečkách, Moli ve spíži, Klíč od pásu cudnosti či Růžová žirafa. Většinou tyto názvy roztáčely kolečka fantazie i v hlavách A-týmu a staly se zdrojem mnoha vtipů.*

Většinou název vzniká v průběhu tvorby pravidel, přípravy nebo těsně před zapsáním do soupisky aktivit. Jindy zas aktivita získá název ještě předtím, než vůbec vznikne.

*Jeden z A-týmáků při vymýšlení aktivit poukázal na to, že má doma přes kilometr telefonního kabelu a že by bylo super ho na nějaké aktivitě použít. Okamžitě dostala název Dráteník, i když ještě nikdo nevěděl, o čem vlastně bude.*

Pro jednodušší evidenci aktivit je vhodné označit každou nějakým kódem. Číselný nebo z číslic a písmen kombinovaný kód se použije pro označení stanovišť na mapě, čímž se velmi usnadní řešení případných problémů při závodu.

*Typický hovor mezi B-týmem a A-týmem:*

*„Máme problém s aktivitou na našem stanovišti.“*

*„Kterém?“*

*„Ehm... No... U těch tří velkých smrků...“*

*Tak přesně tomu se přidáním kódu k názvu aktivity můžete vyhnout.*

Část kódu aktivity také může sloužit i jako identifikátor části závodu, do které patří. Závod o třech částech, pojmenovaných A, B a C, může obsahovat aktivity s kódy A01 až A20, B01 až B20 a C01 až C20 – v každé části je 20 stanovišť, na každém stanovišti jedna aktivita.

## Karta aktivity

Po otestování a pojmenování aktivit je potřeba přistoupit k vytvoření takzvané karty aktivity. Ta popisuje vzhled, funkci, pravidla a princip plnění a vyhodnocení aktivity. Karta aktivity je rozdělena na dvě části, dva samostatné listy. První část, která popisuje princip a pravidla jejího plnění a ohodnocení aktivity, dostává do ruky tým účastníků. Druhá část slouží B-týmákovi jako návod k přípravě stanoviště a kontrole plnění aktivity. Obě části karty aktivity doporučujeme zalaminovat.

V první části karty aktivity byste neměli zapomenout uvést název aktivity, doplněný jejím kódem. Dále by měla následovat podrobná pravidla aktivity včetně času, který má tým k dispozici na její splnění. Aktivita by měla být popsána srozumitelně a zároveň co nejpodrobněji. Ideální je, aby se tým již nemusel B-týmáka na stanovišti na nic doptávat, ale vše bylo zřejmé z karty aktivity. Samozřejmostí je také hodnocení, aneb kolik bodů účastníci dostanou, pokud aktivitu splní. Nemusí se jednat o jeden údaj, ale třeba i o několik, podle rychlosti nebo kvality práce týmu. Například splní-li tým aktivitu do 5 minut, získá 3 body, pokud do 10 minut, získá 2 body.

Tato první část karty aktivity by měla být vytištěna na hlavičkovém papíře akce a mít jednotný vzhled. Je vhodné opatřit kartu aktivity logem závodu a zejména kontaktem na organizátory, ideálně na garanta závodu a garanta části, ve které se aktivita nachází. Máte-li v plánu použít karty aktivity i na bezobslužná stanoviště, neváhejte připojit poznámku, že „tento list je součástí outdoorového závodu, který se koná od-do a ihned po skončení závodu bude odstraněn“.

Druhá část karty aktivity slouží B-týmákovi. Hned v záhlaví je uvedeno místo, na kterém má B-týmák aktivitu připravit, ideálně zakreslené v mapovém výřezu. Dále



Tento list je součástí závodu InTime, který probíhá v termínu 27.-29.9.2013 pod hlavičkou občanského sdružení Instruktoři Brno. Prosím, nepřemisťujte jej ani neničte, po ukončení závodu jej odstraníme sami. V případě problémů volejte +420 123 456 789

## JE TO V KÝBLI

### KÓD 19

Vítejte! Umístěte si na hlavy kýble, přičemž kýbl s vyřiznutým otvorem pro oči patří na hlavu. Do druhého kýble (horního) vám budou vloženy míčky. Vaším úkolem je přesypat si míčky tak, aby měl každý člen týmu ve svém kýbli stejný počet míčků.

V průběhu plnění aktivity si nesmíte kýble z hlav sundat. Kýble si na hlavách přidržujte za okraj spodního kýble. Míčků je zakázáno se dotýkat, pouze vypadne-li vám míček na zem, smíte jej rukou zvednout a vhodit zpět do kýble tomu, komu vypadl. Za každé vypadnutí míčku se vám přičítá trestný čas 30 sekund.

Na zkoušení máte max. 5 minut. Následně vám b-týmák změří čas na splnění aktivity (max. 10 minut) – čím rychleji úkol splníte, tím více času získáváte:

Doba plnění vč. trestného času	Ohodnocení
do 3 minut	50 minut
3- 7 minut	30 minut
7 -10 minut	20 minut

*„Co si pomyslí nevidomý,  
když se jeho bílá hůl octne v kýbli? ...  
... Už na mě zase jde ta klaustrofobie.“*



## 19 - JE TO V KÝBLI

**UMÍSTĚNÍ:** *Panská skála*

**PŘÍPRAVA STANOVIŠTĚ:**

- odstranit z dosahu větší větve apod.
- smontovat kýble, připravit k nim tenisáky
- sady umístit kousek od sebe

**KDYŽ PŘIJDOU ÚČASTNÍCI:**

- předat kartu hry
- předat materiál – začít měřit 5 minut na zkoušení
- měřit čas potřebný k splnění aktivity
- vypadlé míčky počítat

**HESLO, KTERÉ TÝM ZÍSKÁ:**

Doba plnění vč. trestného času:	Heslo
do 3 minut	LETADLO
3- 7 minut	BOMBA
7 – 10 minut	TŘEŠNĚ

**POZNÁMKA:**

- Při sbírání míčku musí mít účastníci stále kýble na hlavě. Do míčku nesmějí kopat, sbírat jej pusou apod. – hlídat to.

**MATERIÁL:**

- kýble
- spojovací matroš – vč. náhradního
- míčky
- ideálně páska na spravování prasklých kýblů
- stopky
- psací

**KONTAKT NA A-TÝM:**

- Verča (garant aktivity): 123 456 789
- Michal (garant této části): 123 456 789
- Olajda (garant závodu): 123 456 789