

ČÁST 1

PŘÍPRAVA

Jan Hrkal

UVÁDÍME HRY

Říkáš si, co asi může být tak složitého na uvádění her? Vysvětlí se pravidla a hraje se. Jenže ono to není až tak jednoduché. Sehrání hry má svá pravidla a zákonitosti, které je potřeba dodržovat. Počínaje výběrem hry, přes její přípravu a uvedení až po její vyhodnocení. Nelekej se, opravdu nemáme v úmyslu místo souboru her napsat učebnici o uvádění her. Ber tuto krátkou kapitolku jako připomenutí, na co bychom neměli zapomínat. Zájemcům o hlubší studium teorie uvádění her, můžeme doporučit specializované knihy jako například:

Hora, P. a kolektiv: Prázdniny se šlehačkou. Praha, Mladá Fronta, 1984.

Holec, O. a kolektiv: Instruktorový slabikář. Prázdninová škola Lipnice.

Výběr her

Asi se teď právě chystáš na nějakou akci a hledáš v tomto sborníku her inspiraci na nové hry. Jenže proč zrovna uvést hru Na slepou bábu? A bylo by lepší jí uvést dopoledne nebo večer? A na začátku akce nebo na jejím konci? A jaký program by měl předcházet a jaký následovat?

Cíle akce: Asi nepořádáš akci jen tak nazdařbůh, ale pravděpodobně jí chystáš s nějakým cílem. Hry mají v sobě potenciál, který umožní tyto cíle naplňovat. Proto také u každé hry je popsán cíl, který hra sleduje. Zajímavé na tom je, že jen malou úpravou hry můžeme sledovat dosažení jiných cílů. To někdy dosáhneme i bez změny pravidel pouhým akcentováním jiných prvků hry. Pokud ještě nemáš cíle akce vytýčeny, vezmi tužku a papír a začni psát. Vezmi k tomu i svoje pomocníky, protože s cíly akce byste měli všichni být ztotožnění. Neváhejte „obětovat“ tento čas. Bohatě se vám vrátí. Až budete hotovi, můžete začít vybírat hry, které vám budou tyto cíle naplňovat.

Fáze akce: Každá akce se skládá z několika fází. Tyto fáze lze prodlužovat, zkracovat a někdy i přeskakovat. Co však nemůžeme přeskočit je úvodní fáze kontaktování. Pokud jde o skupinu lidí, kteří se neznají trvá tato fáze déle (u skupiny 15 - 30 lidí asi 3 dny). I v případě, že se členové skupiny znají, nastává fáze kontaktování, kdy jednotlivci zjišťují, jak se posunuly vzájemné vztahy. Do této úvodní fáze zařazujeme tedy aktivity, které nám podpoří a urychlí kontaktování (seznamovací hry).

Fyzická náročnost: Při plánování akce bychom měli dávat pozor na rozložení fyzické zátěže. Nikdo z nás by asi nezařadil za sebe dva fyzicky náročné závody. Je však potřeba do programu záměrně zařazovat aktivity, které nám uspíší relaxaci. Důležité je také monitorovat aktuální fyzický potenciál účastníků a nezapomínat na dostatek spánku.

Psychická náročnost: Jistě víš, že bys neměl začínat nebo končit akci psychicky náročnou hrou. Jinak zde platí stejné principy jako u fyzické zátěže. Dej hráčům prostor pro vstřebání informací a hlavně pozor na možnost psychického úrazu.

Na kursu PŠL Interes 95 jsme v rámci ranního hodnocení programu předchozího dne poprvé zařadili i otázky „Jak se cítíš psychicky? Jak se cítíš fyzicky?“ s odstupňovanou škálou pocitů. Toto sledování subjektivního vnímání psychického a fyzického stavu nám pomohlo odhalit úraz u jednoho účastníka, který nenahlásil zdravotníkovi. Současně jsme také zjistili abnormální propad psychického stavu jedné účastnice, který byl (jak se později zjistilo) důsledkem negativního prožitku psychicky náročné hry. Během rozboru hry nedala najevo co se jí stalo a tak až díky této zpětné vazbě jsme mohli na vzniklou situaci reagovat.

Časové umístění programu: Různé programy je vhodné uvádět v určitou časovou dobu. Pohybové hry můžeme realizovat téměř v každou denní i noční dobu, avšak jinak je tomu u her, které vyžadují pozornost, soustředění a odpočatý mozek. Sledujte doporučení u jednotlivých her.

Předávání informací: Při výběru her by také mělo být pamatováno na to, že silnějšího vyznění předávaných informací dosáhneme, pokud je spojíme s hlubokými a nezapomenutelnými zážitky. Tyto zážitky lze vytvořit různými formami vyžití, které jsou méně běžné (hololezectví, noční putování, veřejné vystoupení s nastudovaným divadelním představením apod.) a také vhodným výběrem atraktivního prostředí (hrad, zatopený lom, hory apod.)

Stupňování nároků: Pokud pro účastníky máme vytýčený konečný cíl, snažíme se je průběžně připravovat tak, aby byli schopni tohoto cíle dosáhnout. Tyto aktivity by měly na sebe navazovat a měly by mít schodovitou strukturu tzn. to, co jsme se naučili včera, použijeme dnes a s tím dokážeme to, co nás čeká na závěr kursu.

Když jsme si řekli, podle jakých kritérií hry vybírat, tak můžeme přistoupit k vytvoření scénáře, do kterého zakomponujeme jednotlivé hry. Každý den máme tři základní záchytné body - snídaně, oběd a večeře. Pokud si tyto tři události zakreslíte do časového harmonogramu dne, zjistíte, že se vám vytvořila čtyři prázdná místa - programové bloky. Dopolední blok, odpolední, večerní a noční (případně ranní). Do těchto bloků můžete vkládat vybrané hry, přičemž některé hry mohou trvat i déle než jeden blok.

Příprava hry

Zde platí základní pravidlo: „Co můžeš udělat doma, to tam také udělej.“ V praxi to vypadá tak, že ti nejlepší instruktoři přijíždějí na kursy s krabicí od banánů, ve které mají připraveny jednotlivé hry, které se budou (nebo by se mohly) na kursu hrát. V daný okamžik pak sáhnou do krabice a vytáhnou pravidla hry, formuláře pro účastníky, fáborky na vyznačení tratě, výsledkovou listinu pro vyhodnocení, kostým a rekvizity pro motivaci.

Druhá fáze přípravy hry začíná před začátkem samotné hry. Jedná se o zkontrolování stavu materiálu a vybavení, vytýčení trasy, zkontrolování stavu organizátorů a jejich připravenosti a celá řada dalších potřebných úkonů. Je dobré počítat s tímto časem a případně si vytvořit dostatečnou časovou rezervu, aby nedocházelo k časovým skluzům a hluchým místům v dramaturgii celé akce.

U her náročných na spolupráci organizátorů během hry je dobré dopředu nacvičit (stejně jako se nacvičuje divadelní představení) všechny fáze hry a jednotlivé role a úkoly organizátorů. *Až začne hořet loď, Jana zhasne, Kony a Ivoš poběží pro kýble s vodou a Miras půjde přiložit na oheň.*

Motivace

Motivací se rozumí navození takového stavu u hráčů, aby byli ochotni se do hry zapojit, respektive, aby toužili po možnosti se hry zúčastnit. Motivace mohou mít různou podobu. Nejběžněji používanou metodou je sehrání krátké scénky (v kostýmech a s rekvizitami), která navodí atmosféru následující hry a přiblíží její cíl. Dalšími možnými formami je promítnutí filmu nebo rozhovor se známou osobností. Svým způsobem může být motivací i prosté přečtení pravidel. Pro motivaci lze velmi dobře využít libreto uváděné u jednotlivých her.

Rozdělování hráčů do družstev

Často potřebujeme rozdělit hráče do družstev a měli bychom se zamyslet nad tím, kdy provedeme rozdělení a jakým způsobem. Většinou hráče rozdělujeme do družstev po motivaci a vysvětlení pravidel. Někdy však můžeme chtít, aby se hráči rozdělili bez znalosti nároků na členy družstva a můžeme zařadit rozdělení hráčů ještě před vysvětlení pravidel. Můžeme hráčům říci: „Vyberte mezi sebou jednoho cyklistu“ a poté jim v pravidlech vysvětlíme, že ho i s kolem ponesou. Speciálním případem je pak rozdělení hráčů delší dobu před začátkem hry (půlden, den) a pozdější využití tohoto dělení. Tento způsob nám umožní rychlé nasazení hráčů do hry. Rozdělení však musí být provedeno výrazně, jinak může docházet ke zmatkům. A jak na to?

Prosté rozdělení: Tato metoda je nejjednodušší a nejrychlejší. Hráčům se řekne toto je jedna skupina a toto je druhá skupina. Nevýhodou tohoto dělení je možné nerovnoměrné rozdělení sil.

Volba spoluhráčů: Pro rovnoměrnější rozdělení hráčů můžeme vybrat potenciální nejsilnější hráče (počet podle požadovaných skupin) a tito hráči si k sobě volí spoluhráče. Tato metoda má výhodu v tom, že dojde k poměrně rovnoměrnému rozložení sil (pokud hráči vědí, podle jakého kritéria vybírat) a také se dobře poznají spoluhráči. Nevýhodou této metody může být špatný psychický stav hráčů, kteří jsou vybráni mezi posledními (zase jsem zůstal na konec - jsem ze všech nejhorší). Variantou k tomuto výběru může být nasazení nejslabších hráčů, kteří si volí své spoluhráče.

Losování: Losování nám skýtá celou řadu možností, jak rozdělit hráče do družstev tak, aby splňovali určitá, námi zvolená kritéria (rovnoměrné rozložení chlapců a dívek apod.). K tomuto dělení používáme vhodné pomůcky např. speciální losovací kartičky.

Rozdělení hrou: Rozdělením hrou je myšleno třeba i jednoduché rozpočítadlo. Můžeme však také zorganizovat jednoduchý závod, který bude mít prvky následné hry, a podle výsledků rovnoměrně rozdělit hráče do skupin.

Sociogram: Toto je speciální metoda založená na vytvoření tzv. sociogramu, tj. přehledu o kladných a záporných vazbách jednotlivých členů skupiny. Použití sociogramu je vhodné zejména před většími týmovými úkoly, kde vytvoření týmů s negativními vazbami může vést ke zhroutilí celé hry.

Výklad pravidel

Výklad pravidel by měl být jasný a stručný. Pro větší názornost je dobré namalovat orientační plán nebo u složitějších pravidel rozdat každému hráči jejich kopii. Vysvětlení pravidel by nemělo být dlouhé, jinak ztratíme pozornost hráčů. Po vysvětlení pravidel je dobré dát prostor pro dotazy hráčů, které často odhalí sporná místa a tím předejdou pozdějším sporům. Na závěr je dobré ještě jednou zopakovat hlavní zásady a pravidla.

Zásadně neměníme pravidla v průběhu hry. Ve výjimečných případech lze pravidla upravit, avšak pouze pokud nedojde ke změně výsledků. I tak na vás padne černé znamení a proto dobře zvažte, zda hru raději neukončit.

Průběh hry

U každé hry by měl být určen jeden organizátor, který hru řídí a je za její průběh zodpovědný. Můžeme použít divadelní terminologie a nazvat ho režisérem hry. Tento člověk sleduje vývoj a dynamiku hry, případně reguluje její průběh. Dále má za úkol hlídat čas, dbát na dodržování pravidel a současně řídit další organizátory.

Počítejte s tím, že téměř vždy se v průběhu hry vyskytne nějaký problém. Nebuďte tím zklamáni nebo rozladěni, ale buďte připraveni tuto situaci řešit. Účastníci nemusí vaše nedostatky vůbec poznat.

Vyhodnocení

Na závěr každé hry je důležité udělat její vyhodnocení. Je několik málo her, které nepotřebují vyhodnocení zveřejňovat. Většinou je však dobré výsledky veřejně vyhlásit, pogratulovat vítězům a případně je odměnit. U náročnějších her, které obsahují psychologické prvky nebo jsou zaměřeny na spolupráci hráčů apod., je dobré udělat s hráči i rozbor hry. Rozbor by měl obsahovat chování jednotlivých hráčů v průběhu hry, pocity hráčů, rozbor zvolené strategie a mělo by v něm být ukázáno správné řešení navozené situace.

Fair play

Z pozice organizátora je vše jasné - připravil hru, motivoval hráče, vysvětlil pravidla a teď čeká, že se hráči do hry pustí a budou pravidla dodržovat. Ne vždy je tomu tak. Je proto dobré hráče vhodným způsobem stimulovat k dodržování pravidel. Někdy stačí pouze

upozornit, že se očekává poctivost všech zúčastněných. Existují však lidé, kteří mezi svými základními hodnotami poctivost nemají. Pak je vhodné ošetřit hru kontrolami, které omezí možnost podvodu.

Prostředí

Prostředí při uvádění hry je stejně určující jako prostředí, ve kterém člověk vyrůstá. Nezvyklé nebo něčím výjimečné prostředí nám napomáhá docílit výjimečné atmosféry, kterou potřebujeme pro zdárný průběh hry. Pokud nemáme možnost ovlivnit místo, kde se bude hra odehrávat, měli bychom alespoň toto prostředí přizpůsobit tak, aby korespondovalo s obsahem hry. Toho docílíme vhodnými kulisami, které mohou mít podobu vizuální (výzdoba, rekvizity), akustickou (hudba) nebo i jinou (vůně).

Je důležité také říci, že k prostředí, ve kterém se pohybujeme, bychom se měli chovat šetrně. Toto pravidlo platí dvojnásob, pokud se pohybujeme ve volné přírodě.

Bezpečnost

Při uvádění her je nutné vždy důsledně dbát na pravidla bezpečnosti, jelikož může dojít k fyzickému nebo psychickému úrazu.

Fyzické úrazy si snadno představíme. Mnohdy jsme je (alespoň ty lehké) zažili a také je většinou snadno dokážeme předvídat. Základním pravidlem je, že při pořádání her, u kterých hrozí fyzický úraz, by měl být přítomen člověk se zdravotnickou kvalifikací (alespoň průkaz Červeného kříže) a s dostatečným vybavením (lékárnička).

Při uvádění her se pak snažíme úrazům předcházet tím, že zbytečně neriskujeme, při hrách na vodní hladině máme připravené záchranné plavidlo, při aktivitách ve výškách a na skalách jsou hráči vždy jistěni lidmi znalými a zkušenými. Pokud uvádíme hru, která vyžaduje speciální znalosti (horolezectví apod.) měl by tyto hry uvádět pouze člověk s příslušnou kvalifikací.

Základním pravidlem bezpečnosti programů je vyzkoušení dané aktivity samotným instruktorem před jejím uvedením. To znamená, že účastníci neskočí do vody, kde je i uprostřed vodní plochy vody po kotníky...

Důležité je si uvědomit, že při uvádění některých her může také dojít k psychické újmě. Toto riziko je o to horší, že nemusí být okamžitě rozpoznatelné a jeho zvládnutí si vyžaduje odborníka (psychologa). Mějme na paměti toto riziko a nepouštějme se raději do her, kde si nejsme jisti svými silami. Cílem a výsledkem našich herních aktivit není přeměnit účastníky v ploužící se stíny s nepřítomným výrazem v obličeji, ale výsledkem celého našeho snažení je člověka pozitivně motivovat pro životní aktivitu, podnikavost, radost z bytí, dalšího seberozvoje. S tímto ohledem tedy pečlivě volíme hry. V jednotlivých částech kursu mohou a měly by být časové plochy, v nichž účastníci sahají na pomyslné dno svých fyzických a psychických sil, ale měly by to být jen okamžiky plného nasazení, sebereflexe, které osobnost účastníka posunou k vlastnímu dalšímu seberozvoji a celkové vyznění kursu zůstává v pozitivní atmosféře.

Mějme na paměti čtyři základní pravidla:

Pravidlo první: Nenechávejte psychologické hry až na závěr kursu. Musí být čas na to, aby si účastníci některé vzkazy ujasnili, aby měli kdy své jednání zdůvodnit, aby případně instruktoři měli možnost poskytnout první psychoterapeutickou pomoc. Ideální doba - začátek druhé třetiny akce.

Pravidlo druhé: Hráči mají právo se hry nezúčastnit (to sice platí obecně, ale tady zvlášť) a instruktoři mají povinnost je na tuto možnost předem upozornit.

Pravidlo třetí: Hráči by měli mít možnost se k výsledkům vyjádřit. Ale pozor, ne každý je ochoten to dělat veřejně. Terapeutické posezení v kroužku není jediná, a už vůbec ne nejlepší forma. Osvědčilo se vyhradit v denním programu čas, kdy jsou instruktoři k dispozici k soukromým rozhovorům mezi čtyřma očima.

Pravidlo čtvrté: Přistupujte ke hře poctivě. Upozorněte na svoji případnou nekompetentnost a podtrhněte všechno, co hru zbaví ostrých hrotů a její dopad zředí („... berte to s rezervou, zase se tak moc neznáme, je to spíš obraz toho, jak jste se ostatním jevíli během pobytu...“). Nebojte se, i tak hře zůstane dostatečně silný náboj.

Při uvádění hry Den trifidů měli hráči v závěru hry za úkol se zavázanýma očima skočit do rybníka ze stavidla a plavat za zvukem hudby. Každý hráč byl před skokem informován, co ho čeká za překážku a byla mu dána možnost alternativního řešení. Stalo se, že jedna slečna se po skoku do vody začala topit. Dva organizátoři za ní skočili do rybníka a vytáhli ji ven.

POPIS A TŘÍDĚNÍ HER

Pro větší přehlednost má každá hra jasně definovanou strukturu, ze které se dozvíš pro kolik je hráčů, jak je psychicky a fyzicky náročná atd. U her tedy v popisu najdete:

NÁZEV HRY

Jméno hry, pod kterým byla představena při premiérovém uvedení. Často již samotný název hry charakterizuje její obsah.

AUTOR NEBO PRAMEN

Jméno autora, který hru vymyslel, případně zdroj námětu hry (film, kniha, příběh, myšlenka...).

FYZICKÁ ZÁTĚŽ

Upozorňuje na intenzitu fyzického nasazení účastníků při hře (1 – žádná, 2 – malá, 3 – střední, 4 – velká, 5 – vyčerpávající).

PSYCHICKÁ ZÁTĚŽ

Upozorňuje na intenzitu psychického nasazení účastníků při hře (1 – žádná, 2 – malá, 3 – střední, 4 – velká, 5 – vyčerpávající).

ČAS NA PŘÍPRAVU

Je čas potřebný k přípravě hry na místě konání (vytyčení trati, postavení překážek apod.). Není zde započítán čas strávený nad přípravou (shánění materiálu) a promýšlením hry.

INSTRUKTORŮ NA PŘÍPRAVU

Udává počet organizátorů nutný k dodržení času na přípravu.

ČAS NA HRU

Je doba potřebná k vlastní realizaci hry při dodržení pravidel hry. Podle ní můžeme hry rozdělit na drobníčky do 15 minut, malé hry do 1 hodiny, středně velké hry do 2 hodin, velké hry do 4 hodin (jeden programový blok) a projekty nad 4 hodiny (více programových bloků).

INSTRUKTORŮ NA HRU

Udává počet organizátorů nutný ke kvalitnímu uvedení a zabezpečení hry.

POČET HRÁČŮ

Vymezuje, pro kolik hráčů je hra vhodná, minimum, maximum a optimální počet, případně možné rozpětí, požadavky na koedukovanost, požadavky na složení družstev apod.

VĚK

Definuje, jaký je doporučený věk hráčů. Samozřejmě tento údaj je velmi individuální, protože můžete například narazit na děti, kteří v pěti letech čtou nebo hrají šachy. Stejně tak je ošidná i horní hranice, kdy někteří senioři v 65 běhají po okruzích a jiní se už ve 40 cítí na takovéhle „tajtrdlíkování“ staří.

PROSTŘEDÍ

Uvádí, jaké je vhodné místo pro realizaci vlastní hry (mítnost, louka, les, hřiště, tělocvična, vodní plocha, skály apod.) a informuje o specifických potřebách a charakteristice místa (mítnost – malá, velká, světlá, tmavá; les – řídký, hustý, okraj či střed; vodní plocha – rybník, jezero, moře, potok apod.).

DENNÍ DOBA

Optimální část dne vhodné svojí atmosférou pro uvedení hry (dopoledne, odpoledne, večer, noc, svítání, kdykoli).

ROČNÍ OBDOBÍ

Udává, ve kterém ročním období může být hra uvedena, aniž by ztratila něco ze své kvality (jaro, léto, podzim, zima, kdykoli), a případné doplňují požadavky (zima – sníh a mráz; léto – horký den).

MATERIÁL

Přesný seznam věcí potřebných ke hře nebo doporučených pro organizátory a pro účastníky ke kvalitní realizaci hry. Materiál můžeme rozdělit do tří kategorií. 1.

CÍL HRY

Sehráním hry sledujeme určitý cíl. Chceme hráče něco naučit, něčím obohatit, něco procvičit (výchovné cíle) nebo sledujeme cíle, které slouží nám coby organizátorům akce (metodické cíle). Výchovné cíle jsou odpovědí na otázku, kterých částí osobnosti člověka se

hra dotýká, které rozvíjí, procvičuje a mobilizuje. Podle výchovných cílů můžeme hry rozdělit do následujících kategorií:

1. **Hry na rozvoj intelektu.** Rozvíjejí paměť, smyslové vnímání, pozornost, důvtip, logické myšlení, taktiku, strategii, kombinační schopnosti atd.
2. **Hry na rozvoj tvořivosti.** Rozvíjejí představivost, fantazii, originální a netradiční postupy apod.
3. **Hry na rozvoj sociálních dovedností.** Rozvíjejí komunikaci, zaujímání rolí, improvizaci, kooperaci, týmovou spolupráci, zodpovědnost, altruismus, empatii aj.
4. **Hry na rozvoj motoriky a pohybových dovedností.** Rozvíjejí rychlost, sílu, vytrvalost, obratnost.
5. **Hry na rozvoj vůle.** Rozvíjejí trpělivost, sebeovládání, psychickou vytrvalost, odvahu.
6. **Hry na rozvoj sebepojetí.** Rozvíjejí poznání sebe sama, překonání sebe sama, sebevědomí a samostatnost, bourají předsudky a psychické bariéry.

U metodických cílů se pak jedná o naplnění potřeb organizátorů akce. Můžeme tak například používat hry, které jsou speciálně zaměřeny na rychlé seznámení hráčů. Můžeme také sehrát cvičnou hru, která nám na základě výsledků umožní vytvořit vyrovnané týmy do náročnější akce.

CHARAKTERISTIKA

Stručný popis, který ozřejmuje základní principy nebo téma hry.

FORMA

Obecná definice popisující způsob zapojení účastníků (jednotlivců, dvojic, týmů) a stručné vystižení příznačných znaků a hlavních obecných rysů hry.

Iniciativní hra. Je jasně definovaný fyzický nebo duševní úkol, který má jedinec, skupina, tým splnit. Je to tedy problémový přístup, ve kterém je položena otázka a není dána odpověď. Tým musí najít společným aktivním úsilím všech členů řešení, aby byl úkol splněn.

Simulační hra. Využívá simulovaného prostředí a atmosféry k vstupu účastníka do určité sociální role. Ta je určena především k tréninku specifických dovedností k řešení situace v reálném prostředí. Setkáváme se tu nikoli s přijímáním role někoho jiného, ale s přijímáním možné vlastní sociální role.

Inscenační hra. V tomto typu her jsou účastníci stavěni do situací, ve kterých je soupeřem každý jen sám sobě. Nejde o vyřešení dané situace, ale o proces řešení a jeho dopad na účastníka. Jsou to hry, v nichž účastník rozvíjí svou vlastní osobnost a zároveň poznává své vlastní limity a možnosti. Z hlediska výchovných cílů se jedná nejčastěji o hry s cíli kombinovanými, působící současně na několik rovin osobnosti účastníka.

Dramatická hra. Je založená na mezilidském kontaktu, komunikaci, setkávání jedinců a skupin v nejrůznějších situacích, kde na sebe navzájem působí. Skupiny a jedinci se zde střetávají ve svých motivech, potřebách, přáních, cílech a vytvářejí tak děj, do kterého každý účastník svou měrou vstupuje a také vstupuje různou měrou do konkrétní role. Ná-

mětem dramatické hry může být historický příběh, literární předloha, televizní, rozhlasová či novinová zpráva, myšlenka, idea nebo nápad instruktorů či účastníků. V dramatické hře jednají účastníci buďto sami za sebe, nebo vstupují do sociálních rolí jim cizích, zde hovoříme o *hře v roli*, anebo účastník přebírá nejen cizí roli, ale i charakter konkrétní postavy, osoby – pak hovoříme o *charakterizaci*. V jedné hře se mohou pochopitelně prolínat i všechny tři principy najednou.

Psychodrama. Pracuje s vyšší psychologickou zátěží, jde o přísně individuální, subjektivní a spontánní záležitost. Lze hrát sebe v různých situacích, vyjadřovat své pocity, zobrazovat jiné osoby. Využívá se i princip výměny rolí mezi hráči a následné dohrávání děje jiným hráčem. Pozor však na rozpoutání vnitřní a vnější vztahové dynamiky, může dojít i k psychické újmě. Psychodrama patří do rukou odborně vzdělaného profesionála – tedy do rukou psychologa, ne nadšeného amatéra.

Sociodrama. Je hraní rolí v situacích, které zahrnují normy dvou nebo více skupin nebo kultur s cílem porozumět jim, vcítit se do nich, pochopit je. Sociodrama se může orientovat jak na problémy současné, tak i minulé či budoucí. Jádrem je důkladná znalost vstupních údajů o obou pólech sociodramatu, jejich adekvátní vysvětlení, zdůvodnění a obrana. Sociodrama mívá i silný hodnotový, postojoyvý či mravní náboj, je komunikačně různorodé a dynamické. Umožňuje pochopit jiné kultury, jiné postoje, zájmy, potřeby skupin nebo osob a získáváme při něm i sociologické informace.

Závod, utkání, turnaj, soutěž. Jde o dosažení výkonu podle pravidel určitého sportu či disciplíny.

Pořad. Autorsky koncipovaný program, účastník je posluchačem či divákem.

Dílna, ateliér. Technicky zaměřený program stimulující tvořivé a tvůrčí přístupy, při kterých jsou účastníci v roli tvůrců. Obsahuje stimulační, cvičné, poradenské a inspirativní metody.

Miniškola. Celek zaměřený na výuku tělocvičných aktivit a sportů s popracovanou metodickou řadou, rozdělenou do několika dílčích, logicky na sebe navazujících částí.

Minikurz. Věnovaný rozvoji určité dovednosti nebo nabízející seznámení s některým z oborů lidské činnosti (řemesel, vědy aj.), spojený obvykle s možností praktického vyzkoušení.

Výstava, vernisáž. Obvykle prezentace výsledků uměleckého usilování účastníků, často doplněná o specifické prvky (hostina, aukce, koncert apod.).

Představení. Opět forma uměleckého prezentování výsledků usilování účastníků kurzu s tím, že účastníci aktivně vstupují do rolí, které si připravili (divadelní, literární, hudební).

CHARAKTER HRY

Většina her má pravidla pevně dopředu daná a není v nich možná žádná odchylka. Existují však také hry, u kterých je pouze stanoven jen nástin pravidel a hráčům je dána možnost si pravidla dotvořit. Proto rozeznáváme hry:

- s úplnými, podrobně vypracovanými a závaznými pravidly
- málo strukturované (libreto a část pravidel nebo jen návrh pravidel)
- nestrukturované (jen libreto bez pravidel)

POPIS HRY

Vlastní popis hry se může skládat z několika částí.

Libreto. Ideový nástin, myšlenka, příběh, událost, hypotéza zaměřující hru na určitou oblast a uvozující atmosféru hry.

Motivace. Způsob vtažení hráčů do hry a jejich aktivizování pro hru.

Realizace hry. Přesná struktura a popis hry (popis herního děje, úlohy, zadání a jejich obsah, podmínky činnosti, časové údaje, instrukce k řešení sporů, úlohy rozhodčích, zvláštnosti prostředí atd.).

Metodické poznámky. Zaznamenané zkušenosti z uvádění hry.

Pro lepší orientaci

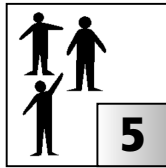
Každá hra je doplněna pěti piktogramy, které vám urychlí orientaci mezi jednotlivými aktivitami a pomůžou zvolit pro dané podmínky tu nejlepší:



Fyzická zátěž ve stupnici 1 až 5, kde 5 je hra fyzicky nejnáročnější.



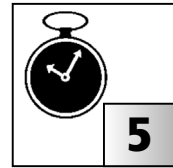
Psychická zátěž ve stupnici 1 až 5, kde 5 je hra psychicky nejnáročnější.



Tento piktogram vám napoví jaký největší počet hráčů může hrát.



Může se také měnit počet asistujících instruktorů – to vystihuje tento piktogram.



Zde naleznete hrubý časový odhad v hodinách.