

## HRY, PŘÍPRAVA AKCÍ

- **Využíváním her i soutěží v naší činnosti učíme** děti poctivosti, ukázněnosti, smyslu pro kamarádství, pro společnost, ohleduplnosti k mladším. **Jejich smyslem a cílem** je výchova k fairplay, k práci a odpovědnosti. Dobře zvolené hry odnaučují sobectví a rozvíjejí i fyzickou zdatnost, zkrátka - vychováváme je a vedeme k něčemu užitečnému.
- **Hry** dávají hráčům možnost samostatného rozhodování ve chvílích, kdy jim nemá kdo poradit a tím vzít na sebe zodpovědnost za svá rozhodnutí.
- **HRY NEHRAJEME PROTO ABYCHOM JEN VYPLNILI ČAS!!**
- Aby hry i soutěže měly smysl, musí:
  - být zajímavé
  - zaměstnávat všechny členy kolektivu družiny, oddílu tábora
  - splnit nezbytné požadavky na pohyb, myšlení, nejlépe oboje
  - umožnit vítězství, vyhodnocení musí být spravedlivé, vítězové zaslouží odměnu (třeba jen ústní pochvalu)
  - být přiměřené věku dětí a jejich schopnostem
  - jejich délka musí být taková, aby udržela hráče v napětí
- Hra Je prostředek výchovy ke kolektivismu, přípravou dětí na práci – např. podle Makarenka
- Hra by měla být součástí každé schůzky, protože dítě při ní uplatňuje aktivitu, samostatný úsudek a přístup
- Její funkce: poznávací, vzdělávací, citová, estetická, a společenská.
- Hra má ale smysl pouze tehdy, když všichni hrají fér. Hrou může být i sekání dříví na táboře, ale pokud je či není, o tom rozhoduje motivace dítěte.
- Hra je prostředkem výchovy vůle, charakteru, kázně, smyslu pro spravedlnost, prostředkem pro vytváření dobrých vztahů a smyslu pro kolektiv.
- Pokud vedoucí není organizátorem, měl by se hry zúčastnit.

## PŘÍPRAVA HRY

- **Čas** – Definovat na jak dlouho má hra být a případně si ji nasimulovat. Čas přípravy se nesmí podcenit. U složitých či dlouhých a vícedenních (etapových) her zabere čas přípravy daleko více času než samotná hra (dořešení pravidel, výroba herního materiálu, **značení trasy** ...)
- **Prostor pro naše hry - území, trasy:** Příprava prostoru, ve kterém hra probíhá, je velmi důležitá. Dbáme zde na jeho bezpečnost, jednoznačnost a přehlednost, využíváme přirozené hranice v terénu (cesta, potok, kraj lesa). Opět může zabrat dost času!
  - pro koho (věk, počet, schopnosti)
  - prostředí (výlet, schůzka, táborák...)
- **Úloha vedoucího při hře:**
  - vysvětlení pravidel, smyslu, podstaty a účelu ( vše srozumitelně, jasně, názorně, hlasitě) – **důležité je nadšení vysvětlujícího**
  - hru vybere řídí ji podle zásady přiměřenosti
  - obmění, pokud zjistí, že se hra "nechytá"
  - usměrňuje hru, dbá na dodržování pravidel, dobré návyky pochválí, špatné se snaží odstranit
  - Povzbuzuje - rozvíjí další iniciativu dětí, pozoruje hráče,
- **Motivace:** Souhrn podporujících činitelů k nějaké akci, jsou to vnější pobídky a cíle, vnitřní motivy. Čím více je motivace dokonalá, tím více jsou účastníci do hry zapálení a snaží se vyhrát. Cíl musí být jasně definován.
- **Příběh:** Úloha příběhu hraje při budování hry a její motivace, důležitou roli. Základem příběhu nám může být kniha, historická událost, legenda, film, životní zkušenost, **vlastní fantazie** (složitější ale zajímavější). Je třeba dodržovat návaznosti a jasnost. Příběh musí být srozumitelný všem účastníkům a složitý dle složení účastníků.
- **Vybavení na hru:** dle zbytku přípravy - lékárnička, píšťalka, další materiál

## HRY (poznámky)

- Je lépe, když některé dítě bude v méně početné družině hrát dvakrát, než když je přeřadíme do jiné družiny, abychom vyrovnali počty. Dítě je členem družinové party, dává svoje síly, schopnosti a dovednosti v její prospěch a přeřazení vyvolává nepříjemné pocity a nakonec i spory mezi dětmi o podílu na vítězství nebo prohře.
- Vylučování dětí v déle trvajících hrách není vhodné (začnou obvykle rušit ostatní, zlobit), a je lépe je nahradit trestnými body, systémem zástav a podobně.
- Pokud hra nemá v pravidlech stanovenou délku, končíme ji ve chvíli, kdy pozorujeme na dětech pokles zájmu nebo únavu. Každou hru musíme dokončit a vyhlásit vítěze, jinak děti ztratí o činnost zájem a příště pak budeme jen obtížně vymýšlet motivaci další hry, která by je upoutala.
- Pozor na věkové zvláštnosti!
- Soutěž musí být stále usměrňována ve zdravou soutěživost.
- **Častá chyba:** „Tak, co chcete hrát?“, ptají se někteří na schůzce. Neuvědomují si, že děti (zhruba do 12 let až na výjimky) nic zajímavého a nového nemohou navrhnout. Navrhnou hru, kterou znají, bez ohledu na to, zda je skutečně baví a zaujme.

## Zdroje námětů pro hry

- **Paměť:** Správný instruktor/vedoucí má vždy po ruce pár her, které může kdykoli zorganizovat. Pokud ale nepoužíváme jiné zdroje, zakrníme a naše hry budou velmi nenápadité.
- **Písemné poznámky:** Jsou velice účinnou podporou paměti. Mají stručný charakter. Mít založený sešit a zapisovat do něj zájmané náměty se hodí.
- **Odborná literatura/Internet:** Knihy her obsahují stovky i tisíce různých her. U nových her je důležitý cit pro hru, který získáme zkušeností.
- **Hry si vybíráme.** Někdy se může stát, že při listování příručkou dostáváme různé nápady na úpravu uvedených her, případně nás napadají hry zcela jiné. Herní prostředí a hráči se totiž neustále mění a hra, kterou jsme někdy jen minuli, nebo s ní neuspěli, se nám i dětem teď třeba bude líbit.
  - **Vlastní tvorba:** Pro tvorbu vlastní hry jsou zapotřebí zkušenosti dobrá paměť. Méně zkušeným se někdy v zápalu „*touhy po samostatnosti*“ stává, že pracně objevují už dávno objevenou Ameriku i s oním Kolumbovským rizikem, že objeví něco jiného, než chtěli. Nová hra je sestavena jako mozaika z různých herních prvků a principů. Může ovšem vzniknout i ze stávající hry (což je způsob jednodušší) tím, že změním některá pravidla, pomůcky, prostředí, legendu, roli hráčů.
- **Jiné zdroje:** Knihy dobrodružné i naučné, časopisy, film, televize, internet... Mezi důležité jiné zdroje řadíme také jiné oddíly a sdružení.

## Věkové členění hráčů

- **Mladší děti** - věk cca do 10 let. Volíme hry jednodušší (nebojme se i zcela jednoduchých her typu honička, dobrou hru nedělají složitá pravidla), ty, u nichž lze jednoznačně a rychle vysvětlit pravidla. Hry volíme kratší, které mají spád. Opakujeme zažité oblíbené hry (*ale pozor na přesytení a z toho plynoucí nudu, nekázeň*).
- **Starší děti - věk cca do 14 let.** Jednoduché hry již bývají odmítány, ale lze je stále použít v rámci zajímavé motivace nebo v nějakém neočekávaném hávu. Výklad pravidel již může být delší, ale pravidla by stále měla být jednoznačná. Také se prodlužuje doba hry, děti již zvládnou i hru na celý půlden. Nastává doba poměřování svých výkonů, ale také se rozvíjí smysl pro skupinové řešení herních problémů. Jednotlivec dává své schopnosti ve prospěch týmu. Rozvíjí se sportovní dovednosti, sport získává na oblibě. Herní motivace se posouvá do dobrodružných motivů.

- **Dospívající (adolescenti) - věk cca do 20 let.** Hranice tohoto věku je individuální a „dítě“ se do tohoto období může dostat i dříve než v patnáctém roce života. Také horní hranice je velmi různorodá a záleží na tom kdy a jaké člověk získá životní zkušenosti. Hry pro tuto věkovou kategorii již bývají složitější. Hra může být i velmi jednoduše a stručně popsatelná, ale k řešení musí hráči vyvinout značné úsilí. Pravidla mohou být jen nastíněna a je ponechán prostor pro improvizaci a seberealizaci hráčů – co není zakázáno je dovoleno. Uplatní se i dlouhé hry (mohou trvat i více dní). Hráči stále sledují své fyzické výkony, ale k tomu rádi zkoumají i svou psychiku. Důležité je sebepoznání, poznávání druhých, mezilidské vztahy, zájem o opačné pohlaví.. Smysl pro fairplay je velmi vyvinutý. Hry pak **nemusí** mít za cíl vítěze ale třeba jen získané poznatky, zábavu ..

### Hodnocení

- Vyhodnocovat by se měla každá činnost, hra, práce.
- Hodnotit: Tvořivé myšlení, zapamatování, postoj k práci, výdrž, zájem, náladu, chování ve skupině, jiné zvláštnosti apod.
- Využívat tak, aby podporovalo rozvoj dětí a probouzelo další aktivitu, chválit, různě hodnotit (slova, předměty, body, hry, další činnost...), umožnit dětem, aby byly úspěšné, všimnout si pokroku a snahy, ne jen výsledku, nenálepkovat, nesouhlas, pokárání, výtky, důtky apod.

### Způsoby řízení

Vedoucí musí umět v určitém okamžiku užít jak liberální, autoritativní, demokratický (s ohledem na zdraví, bezpečnost, hru atd.)

- **Autoritativní:** mění program bez znalosti názoru skupiny, odmítá zdůvodňovat své názory jednání; klade požadavky, příkazy, typickým příkladem je armáda (pohyb po silnici, nástup do dopravních prostředků, večerka..)
- **Liberální:** volnost i v činnosti, vedoucí zasahuje co nejméně (starší družina chystá scénku k táboráku, polední klid starší družiny)
- **Demokratický:** založené na rovnosti, vzájemném respektu, umožňuje volbu (hlasování), důvěra v děti, vedoucí navrhuje, připravuje, radí, vztahy mezi dětmi a vedoucím jsou přátelské, otevřené, v čele stojí jen ti nejschopnější, kteří mají důvěru, učení logických důsledků (něco jsi neudělal, proto není toto), (volba celoroční hry..)

# **PŘÍPRAVA PROGRAMU**

## **Turistika**

Cílem je, aby jednotlivec i kolektiv spatřil v tur. cestě společný cíl, věc a přispěl tak k jejímu dobrému zdaru.

Příprava musí začít *včas* a být *důkladná, dokončena do všech podrobností.*

Důležité je si předem ujasnit a připravit:

- pro koho akci chystám: počet osob (ne méně než 6-12, max. 20, naše zkušenosti hovoří cca o 12), min. 2 vedoucí  
pro sestavení kolektivu rozhoduje: věk, zájem, zdatnost a fyzický předpoklad
- místo výletu, přesunovací prostředek, pochodová osa, vlastní náplň, rozsah cesty
- doplnění, upřesnění, podrobné rozpracování úkolů, funkce = rozdělení – hlava, zdravotník apod. i fotograf, kronikář apod.; nocování, stravování, výškový profil, režim cesty, zpracování kulturně poznávací náplně, programová náplň, rozpočet, použití materiálu, ceny apod.
- cca fyzické zatížení

6-7 let	8-9 km	2,5km/hod.
8-9	10 -12	3
10-11	12-14	3
12-13	15-18	3,5
14-15	18 -21	4
16-18	25-30	4,5

## **Doporučení:**

- 3. či 4. den přichází únava – volit klidnější program
- příchod na místo nocování: v zimě do 16 hod., v létě do 18 hod.
- tempo i průběh přestávek se řídí aktuálním stavem účastníků, resp. nejslabších
- připravit hry i v průběhu dne – např. i v rámci odpočinku na místě

## **Příprava schůzky**

Při přípravě je nutné zohlednit:

- počet účastníků (děti, vedoucí), práce (hra) po družinách, jiných skupinách, jednotlivci
- roční doba, počasí
- prostředí (klubovna, louka, hřiště, les, sídliště)
- motivace (základní linie, cíl schůzky)
- pestrost (učení, hry, soutěže, rukodělná činnost, závod, bojovka)
- materiál

## **Příprava jednodenní akce**

**1) Polodenní:** Plavání (Aquapark), Kino, muzeum

**2) Celodenní**

Celodenní výlet musí mít svou motivaci, příběh, cíl

Co je potřeba připravit a rozmyslet:

- Čas: cca 9 – 17 hod (podle ročního období, spojů apod.) *Zjištění spojů (i v rámci města)*
- Možnosti: pěší turistika, cyklovýlet, sport, kultura, příroda x město
- Výběr místa: dostupnost, konání veřejných akcí (letecký den, zajímavá výstava, rekonstrukce bitvy) *To vše je s výhodou možno zapojit do motivace.*

- Materiál: plavky (či jiný materiál který musí mít každý sám), „rekvizity“ do motivace se většinou musí vejít do batohu ☺
- Finance: účastnický poplatek, dotace (poplatek se odvíjí od toho co se na výletě děje, co potřebujeme koupit Ne naopak!)
- Rozdělení funkcí a úkolů
- Časový harmonogram

### **Příprava výpravy**

- **Výběr místa:** dle dostupnosti, typu ubytování, ceny (cca 30 – 70Kč/os.noc). Zjišťujeme možnosti stravování (vybavenost kuchyně..), typy na výlety, zajímavosti v okolí, dostupnost hřiště, lesa, nádraží..
- **Program/Motivace:** Příprava programu (znalost počtu účastníků), program závisí na místě konání. Příprava harmonogramu celého víkendu (rozdělení úkolů mezi další vedoucí resp. instruktory – příprava večerního programu, úkolů na trasu, výroba rekvizit, nákup a příprava materiálu apod. Vše samozřejmě s ohledem na linii motivace.
- **Spojení/časová koordinace:** Zajištění plynulého chodu při přepravě. Nákup, vyzvednutí materiálu, převzetí ubytovacích prostorů (při odjezdu úklid, předání), zahájení programu..
- **Funkce:** rozdělení funkcí – vedoucí akce, hospodář (musí být informován o programu), zdravotník (kontrola lékárny), vedoucí přepravy (musí mít peníze na vlak.. )
- **Varianta do špatného počasí**
- **Materiál:** program (i drobnosti je lepší zajistit předem, př. diabolky v pátek večer v samošce nekoupíte ☺), kuchyň (vaření venku), lékárna, stany, auto
- **Finance:** dohoda s hospodářem (vyzvednutí dotací), přehled ( ceny vstupného, ubytování, potřebného materiálu, benzínu)
- **Nástěnka:** režim dne, mapa okolí, bodování, jídelníček
- **Po příjezdu:** seznámení s ubytovacím řádem a režimem dne
- **Po návratu domů:** úklid a kompletace materiálu (sušení stanů)