

SKAUTING

*Dvoutměsíčník pro skautskou
výchovu — únor 2022*



Pracujeme dobře s hrou?

*Rozhovor: Hru máme v genech
Může být vítězem každý?
Hry na porady*



SKAUT

+ Plánování pro lidi, co nenávidí plánování

SKAUTING

60. ROČNÍK / 3 – ÚNOR

Časopis Skauting nabízí skautským vedoucím oporu a inspiraci pro rozvoj výchovy a vedení lidí. Vychází od roku 1919. Články jsou odborně recenzované a propojují myšlenky všech, kdo chtějí svými znalostmi a zkušenostmi proměňovat skauting a svět k lepšímu.

Vycházíme též na:

CASOPIS.SKAUTING.CZ

Redakce: Libor Brzobohatý – Boro (šéfredaktor), Jakub Holobrádek – Učeň (zástupce šéfredaktora), Lada Matyášová – Laduš (vedoucí vydání), Kateřina Večerková – Atlantida, Jitka Šlinzová – Tíťa, Kateřina Volková – Kačka, Kateřina Puczková – Káťa, Albert Málek – Bert, Ema Holobrádek Zezulová, Zdeňka Ouřadová – Támhle, Lubor Procházka – Hugo Boss, Tomáš Křenek – Tomek, Martina Fidlerová – Plamy, Markéta Mrázová – Vizuňa, Kateřina Štěpánková, Jakub Mrakava – Deyl. **Grafika a sazba:** Lucie Horáková – Basa. **Autor obálky:** Jan Dočekal – Lupen. **Autoři fotek na obálce:** Petr Čížek – Pešl, Skautské středisko Služovice, Zuzana Havlínová – Pipla, Jan Král – Regi, Bára Srbová, Štěpán Hašek – Jmelí.

Prohlédni si nás na:

CASOPIS.SKAUTING.CZ/REDAKCE

Dále na tomto čísle spolupracovali autoři a autorky, oponenti a oponentky, konzultanti a konzultantky a korektoři a korektorky článků.

Kontakt: skauting@skaut.cz. **Vydavatel:** Junák – český skaut, Tiskové a distribuční centrum, z. s., Senovážné náměstí 24, 110 00 Praha 1, IČ: 64934926, telefon: 234 621 223, e-mail: tdc@skaut.cz. **Tisk:** Triangl, a. s. **Distribuce:** SEND Předplatné, spol. s r. o. Pro členy Junáka je předplatné řešeno v rámci online registrace. Vychází 5× ročně: Vyšlo 24. 2. 2022.



SKAUT

TÉMA

PRACUJEME DOBRĚ S HROU?

- 3 *Editorial:* O co že hrajeme?
- 4 Pohrát si s hrou
- 7 *Rozhovor:* Hru máme v genech
- 10 Kterak Sandál se Škrpálem k zážitku přišli
- 14 Trojboj mistrů hry
- 16 Může být vítězem každý?
- 20 Krajina jako pomocník při tvorbě programu
- 22 *Anketa:* Jak pracujeme s celotáborovou hrou?
- 24 *Gejzír:* Hry na porady
- 26 Krajinou ctností
- 27 *Rozcestník:* Další hravé zdroje
- 28 Pojdte pane, budeme si hrát

FÓRUM

NÁZORY A KOMENTÁŘE K VÝCHOVĚ

- 30 *Sloupek náčelníků:* Posílme družinový systém
- 31 Skautům by měla být cizí lhostejnost
- 32 Vyzbrojme se naději
- 33 *Recenze:* Normální šílenství
- 34 Sedm nepovedených her

HORIZONT

PODNĚTY A INSPIRACE PRO VÝCHOVU

- 36 *Ze skautských kurzů:* Plánování pro lidi, co nenávidí plánování
- 38 *Výchovní zpravodajové:* Pojdme se opičit
- 40 *Družina:* Jak vyrobit družinu
- 42 *Rozhovor:* Skauting v Kanadě

O co že hrajeme?

Proč jdou bezhlavě skotačení a promyšlená výchova ruku v ruce

„Skauting je hra o velkou sázku.“ Tento Baden-Powellův citát jsem za dobu působení v oddíle slyšel nebo četl mnohokrát. Dlouho jsem však neměl vůbec tušení, co se mi tou sice moudře znějící, ale záhadnou větou bratr zakladatel snaží říct. Proč by měl mít skauting cokoli společného s hazardem? Jakou roli v něm hrají já, ostatní členové oddílové rady a hlavně – jakou roli v té hře hrají děti? O co se to tady hraje? Snad ne o ně! Nenacházel jsem žádnou uspokojivou odpověď, a tak jsem si tehdy řekl, že mám jako vedoucí oddílu jiné starosti a raději jsem nad BPho slovy mávl rukou.

Až při práci na tomto čísle Skautingu jsem si na tu podivnou větu znovu vzpomněl. A myslím, že jsem ji snad konečně pochopil. Vnímám ji jako metaforu veškerého výchovného působení, o které se skautští vedoucí ve svých oddílech snaží. Rozhodl jsem se proto editorial věnovat právě zamyšlení nad touto metaforou.

CO JE NA VÝCHOVĚ HRAVÉHO

„Skauting stojí na dobrovolnosti. Vše, co v oddíle děláme, je dobrovolné.“ Tento také často skloňovaný aspekt skautské výchovy mi při hledání smyslu oné věty poradil. Dobrovolnost neznamená jen to, že nemáme absolutní moc nad svými členy a členkami a že je nemůžeme na schůzkách nebo výpravách držet násilím a nutit je hrát naše hry. Přirozeně z toho vyplývá také to, že abychom je ve svých oddílech udrželi, musíme jim mít co nabídnout. Z toho důvodu neustále vymýšlíme nové aktivity a hry, snažíme se sledovat, co hýbe dnešním světem dětí. Také se svých členů a členek ptáme na to, co by ve skautu rádi zažívali a postupně je zapojujeme do příprav programu.

Výsledkem pak je, že dětem v oddílech nabízíme pestrý a záživný program, který je plní radostí a nadšením z prožívaného dobrodružství.

VSADIT BUDOUCNOST

Schopnost vytvářet zábavný program nám může bezesporu na dlouhou dobu stačit k tomu, aby oddíl prosperoval a děti se ze schůzek, výprav a táborů vracely domů nadšené a plné zážitků. Otázka je, zda a na jak dlouho to stačí. Jestli si hrajeme *jen tak*, nebo opravdu hrajeme *o něco*, co je třeba mít na paměti.

Právě hledání odpovědí na tyto otázky mě dovedlo k rozluštění úvodní Baden-Powellovy myšlenky. Ve skautské výchově je toho totiž v sázce opravdu neuvěřitelně mnoho. A nesázíme jen my, skautští vedoucí, ale především mladí lidé (a částečně jejich rodiče), kteří se rozhodnou ve skautském oddíle strávit velkou část svého dětství a dospívání – rozhodnou tedy o tom, k čemu budou vedeni a kým budou ovlivňováni v tom nejzranitelnějším a zároveň nejplodnějším obdobím svého života.

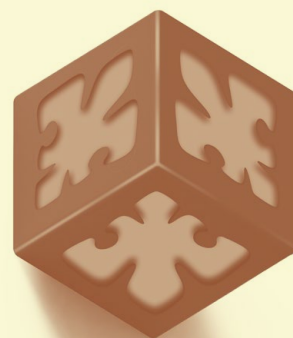
Jako vychovatelé máme moc. Moc nad skauty a skautkami, kterým se stáváme vzory a za které často rozhodujeme, čemu mají svůj čas a pozornost věnovat. Děláme to při tvorbě výchovných cílů a při přípravě oddílového programu. S takovou mocí je třeba zacházet s rozvahou. Samozřejmě že chceme, aby děti v oddíle skauting bavil. Zároveň chceme, aby pro ně byl smysluplně využitým časem, za který budou vděční nejen v daný okamžik, ale opakovaně v průběhu života. Neptejme se proto jen *co* děláme, ale také *kdy, jak, proč a s kým* to děláme.

Vytvářet zábavný a zároveň smysluplný a podnětný program, který děti a mladé lidi plní nadšením, inspirací a pomáhá jim poznávat sebe sama i okolní svět, to není lehký úkol. Máme k jeho splnění však dva skvělé a dlouhými roky osvědčené pomocníky – skautskou výchovnou metodu a hru. Tomu druhému věnujeme následující stránky.

Držím palce, ať si dobře vsadíte. A ať vyhrájete nejen vy, ale především děti ve vašich oddílech (a tím snad i my všichni). ✕



LIBOR BRZOBOHATÝ – BORO
šéfredaktor Skautingu





DALIBOR NAAR – NEMO

Pracoval jako profesionální instruktor kurzů zážitkové pedagogiky. Nyní pracuje ve Skautském institutu, kde tvoří environmentální programy pro oddíly.

Pohrát si s hrou

*Hra je jako bujný kůň.
Chcete-li si ji osedlat, musíte
jí porozumět a zacházet s ní
s respektem k její povaze*

Hra je přirozenou cestou učení a tréninku dovedností. Zatímco současníci J. A. Komenského brali jeho úvahy o důležitosti hry pro výchovu jako něco novátorského, dnes je situace zcela jiná. Skutečnost, že hra patří mezi nejmocnější nástroje pedagogů, je všeobecně přijímána. V českém prostředí mají hry obrovskou tradici. Přesto ale hra není vždy plně doceněna. Je pro nás pedagogy jednak riziko, jednak i příležitost. A tím rizikem nemám na mysli nebezpečí, že při uvádění uděláme nějakou chybu, že se někdo zraní nebo že se hra „nepovede“. Mám na mysli riziko, že vyvstane nějaký emocemi poháněný problém, který budeme muset jako pedagogové řešit. Schopnost her nastolovat nejrůznější témata je však zároveň velkou příležitostí.

HRA JE RIZIKO

Existuje řada definic hry, ale všechny se shodují na tom, že má v sobě vždy prvek spontaneity, zájmu i zábavnosti. Nařízená hra zkrátka není hrou. Proto musí mít každá hra organizovaná vedoucím nějakou motivační složku – příběh, scénku, odůvodnění, pozvání ke hře – a otevřenou možnost se neúčastnit. Spontaneita ve hře souvisí s tím, že se v rámci ní učíme a potvrzujeme své schopnosti. A protože jsme na učení nastaveni, v bezpečném prostředí nás učení zkrátka baví. Hráči se utkávají s nějakou situací či problémem, bojují sami se sebou nebo soutěží s druhými. Hry rozvíjí motorické schopnosti a duševní procesy, navozují nové sociální vztahy a motivy, obohacují citové prožívání nebo regulují vnitřní napětí. V neposlední řadě utváří cílevědomost a schopnost se na něco zaměřit. Zároveň je hra cosi nezávaného, prostor, kde je možné zkoušet své možnosti. My lidé jsme mistři v adaptaci a jsme nastaveni na to, abychom se

učili. Díky tomu hra spouští v mozku koktejl hormonů a uvádí nás do stavu „mě to baví“. I když je hra často vnímána a iniciována jako zábava, má v sobě vždy prvky rozvoje. Jako pedagogové máme zodpovědnost za to, co hra působí, i když jsme ji třeba zařadili jen pro ukrácení času.

V každé hře se totiž na jejím pozadí děje něco, co je pro nás jako pedagogy důležité. Každá hra otevírá možnost, že se otevře nějaké téma nebo že u hráčů rozbouří ještě jiné emoce než zájem, radost a uspokojení. Jistě to zažil každý vedoucí. Obyčejná hra na honěnou se může změnit v hádku hráčů, kdo dostal a kdo nedostal „babu“. Nevinný fotbalík může způsobit, že se jeden z týmů začne dohadovat o kvalitách spoluhráčů. Hra je i přes svou nezávanost svými účastníky vnímána naprosto vážně. Ke kouzlu hry patří to, že je schopná nějaký projev našeho fungování nasvítit velmi rychle. Proto je potřeba s ní pracovat s plnou vážností, za určitých okolností totiž dokáže katalyzovat procesy, které jsme dosud nevnímali. V praxi to znamená dvě věci: být u hry přítomný a sledovat, zda se neděje něco neplánovaného (konflikt mezi hráči, velké rozdíly mezi úspěšností hráčů, demotivace...) a být připraven na emoce, které hra „nečekaně“ přinesla, zpracovat – ohlédnout se za hrou, nechat hráče si postěžovat (na druhé hráče, na pravidla...) a společně s hráči pojmenovat, co si ze vzniklých situací odnášíme.

HRA JE PŘÍLEŽITOST

Poučený vedoucí vnímá každou hru jako příležitost poznat své jednotlivé svěřence a skupinu, se kterou pracuje. Vždy pozorně sleduje, co se ve hře děje. Zmíněné situace, při nichž ve hře něco „vybublá“, jsou spíše vzácné. Přesto i mírný průběh hry může posloužit stejně. Dobře zvolená hra může být diagnostickým nástrojem, který nám ukáže např. schopnost spolupráce v oddíle, schopnost analyzovat informace nebo ochotu sdílet své zážitky a postřehy. Získáváme tak skutečný poklad. Identifikovali jsme rozvojový potenciál, a tím i jasný směr našeho výchovného působení. Našli jsme téma, které je v oddíle přítomné a pro děti podstatné (ať si to uvědomují, nebo ne). Na druhou stranu je třeba říct, že není třeba na každé téma okamžitě reagovat, jestliže máme jiný plán. Stejně tak je v pořádku, když občas hru zařadíme bez hlubšího záměru, pro ukrácení času nebo vybití přebytečné energie.

CO MUSÍME O HŘE VĚDĚT PŘEDEVŠÍM

Chceme-li z hry plně vytěžit a nenechat se zaskočit tím, že otevřela nějaké nečekané téma, musíme ji dobře poznat. Je třeba si položit otázku: *O čem tato hra je?* Je to trochu jiná otázka než *Jaký je výchovný cíl?* Neptáme se totiž po pedagogickém účelu, ale po jádru hry. Je třeba pojmenovat tu rovinu hry, která rezonuje s nezákladnějšími tématy života, jako jsou věrnost, ochota podstupovat riziko nebo solidarita. Například soutěžní hry bývají bez ohledu na svůj tematický rámec a obsah ve své nejhlubší podstatě o tom, jak snášíme prohru, nakolik je pro nás výhra důležitá. Každá hra je ohraňována pravidly a funguje jako metafora pro něco v běžném životě. Ve skautských metodikách se často mluví o symbolickém rámci, ale tento pojem často zahrnuje jak dějový rámec, tak motivační složku hry. Pro dobré pochopení potenciálu hry je však třeba jít až na onu metaforickou úroveň. Například *Na schované* není jen o schopnosti se dobře schovat.





Je to metafora pro situace, v nichž je třeba vyvážit riziko a odhadnout své síly. V tomto případě musím vyvážit riziko odhalení s tím, že nestihnu doběhnout k pikole.

Právě hlubší, univerzální význam hry má největší rozvojovou sílu. Hra testuje naše životní strategie – jaký význam dáváme vztahům, jak je pro nás důležitý vlastní úspěch apod. Proto může hra např. vzbudit vlnu emocí ve chvíli, kdy poskytla hráči zpětnou vazbu, která se mu nelíbí. Hry fungují jako zrcadla chování – někdy není odraz vůbec líbivý a může se stát, že je i nepřijatelný. Ve skautském prostředí hra nejednou ukázala, že deklarované skautské hodnoty nejsou reálně žity – někdo ve hře podváděl a pak to popíral, snaha o úspěch jednotlivce vedla k ohrožení nebo poškození někoho druhého atp. Proto by mělo být zájmem pedagoga používané hře dobře porozumět. Měl by umět pojmenovat, co hra hráčům zrcadlí. Díky tomu bude připraven na situaci, že někdo z hráčů nebude s obrazem spatřeným v zrcadle hry spokojený a bude schopen pomáhat jim k průběžné reflexi, která může být jemnější, méně zraňující a vlastně i posilující.

CVIČENÍ

Přijmi pozvání a pojďme si teď zahrát hru. Hrajeme já a ty. Hra se jmenuje Na přemýšlivého čtenáře. Já určím jednu z notoricky známých her a ty se pokusíš pojmenovat, jaký univerzální princip hra obsahuje, čeho je metaforou. Přijímáš výzvu? (Máš samozřejmě možnost říct ne. Je to hra. O nic vážného tu nejde. Je to hra.)

Takže, já říkám: Tichá pošta (To je to, jak si lidé šepetem posílají zprávu.)

Máš rozmyšleno? Čeho je hra metaforou?

Jestliže si myslíš „Je to o komunikaci“, postihuješ jen hlavní téma hry, podle kterého by mohla být hra zařazena v nějakém sborníku. Jestliže tě napadlo něco jako „Je to o předávání informací“, pak jsi na úrovni popisu hry. Jestliže máš v mysli něco ve stylu „Je to o tom, že zprávy se při předávání zkreslují“, jsi na úrovni popisu dění ve hře, či jejího obvyklého výsledku. Jestliže tě napadlo něco jako „Jak to udělat, aby se zpráva nezkomolila“, jsi již blízko podstatné otázky, kterou hra nastavuje. Máš ještě jiné pojmenování metafory hry Tichá pošta?

Podle mne je ta hra metaforou přenosu informací, která ukazuje, že za správnost přenosu nese odpovědnost jak vysílající, tak i přijímající osoba.

NA CO PAMATOVAT

Proces učení se v rámci hry děje vždy, ať už ho reflektujeme, nebo ne. Proto také hrají děti některé hry neustále dokola. Například Městečko Palermo je hra o „zlu“ přítomném ve skupině, dochází tu k „vraždám“, ale opakování hry vede k tomu, že každý zažije roli vraha, nespravedlivě obviněného, vyšetřovatele, práškače... a jestliže se to děje opakovaně, učíme se se zlem postupně pracovat, přijímat jej jako součást lidské společnosti. Je součástí role pedagoga, že se musí rozhodovat, kdy nechá hru samu působit a kdy učící proces podpoří a podnítl nějakou reflexi dění ve hře. Je třeba zvažovat vyzrállost a zkušenosti skupiny i to, jak hra zapadá do celkového plánu nebo dramaturgie akce či tábora.

Také bychom měli mít na paměti, že **témata důležitá pro jednotlivce a skupinu nejsou vždy vidět**, a tudíž nás může překvapit reakce skupiny na jakoukoliv hru. I hra, kterou jsme hráli snad tisíckrát bez jakékoliv mimořádné situace, může po tisíci první s něčím zarezonovat a zafungovat jinak, než jsme zvyklí.

Třetí úskalí je to, že **některé úpravy nebo „vylepšení“ pravidel mohou zlomit metaforickou rovinu hry** a hra se pak stane buď nefunkční, nebo přestane fungovat jako nezkalené zrcadlo. Například hra *Na schovávanou*, při které se budou schovávat dvojice držící se za ruce, zcela ztratí prvek zvažování rizika a stane se hrou o tom, jak se domlouvaly dvojice na skrýších a zda našly shodu na tom, kdy vyběhnou k pikole. Samozřejmě, že hry je potřeba upravovat a adaptovat podle našich podmínek, vyzrálosti hráčů a výchovných cílů, ale je třeba úpravy dělat s rozmyslem a s pochopením pro jádro hry.

V neposlední řadě je důležité, že **i nepovedená hra je prostorem k tomu, aby se hráči něčemu naučili**. Je to jiná hra, než jsme možná zamýšleli, a budeme se z ní (my i hráči) učit něco jiného, než jsme mysleli. Hra, která zkolabovala na nedostatku motivace je příležitost, abychom se bavili o tom, co nás motivuje a kde se motivace vytrácí. Hra, v níž se soutěž rozpadla, protože jsme nedomysleli pravidla a jeden tým využil nějaké skuliny, může být užitečná k tomu, abychom se společně zamysleli, co je „duch zákona“, zda dokážeme vnímat celkovou situaci včetně dopadů vychytralosti na vzájemnou důvěru a tak dále. Základem je otevřenost vedoucího, který hru uvádí. V případě nečekaného vývoje je třeba jej nebrat jako osobní selhání, ale jako společné dílo, kde měli svůj part i sami hráči, a podle možností se pobavit o tom, jak kdo situaci vnímal a co si z ní odnáší. →



„Podvedení“ hráči potřebují slyšet, že „podvádějící“ vnímali situaci jako příležitost k chytré strategii a ti zase mají být konfrontováni s tím, že jejich vychytralost ostatní demotivovala. Všechny pomyslné strany se potřebují v situaci zorientovat, vidět ji z různých úhlů pohledu a pak se společně zkoumání „zpackané“ hry stává novou příležitostí k učení a k utužení vztahů.

DŮLEŽITÉ JE SI I NEHRÁT

Přes rozvojový potenciál her je třeba zdůraznit, že je důležité si někdy nehrát. Je třeba stavět děti do situace, které nemají nezávazný a bezpečný rámec hry. Vedle her by tedy měly být součástí činností oddílů i různě zaměřené projekty, které nejsou „jen jako“, ale mají vážně myšlený výsledek a reálný výstup. Velmi účinná je kombinace, když hra otevírá nějaké téma nebo umožní nějakou situaci zažít nanečisto a pak následuje činnost, při níž už o něco jde, kde jsme aktivní sami za sebe a kde ověřujeme, kolik jsme se toho naučili.

Hra není jediný výchovný nástroj pedagoga. Dlouhodoběji, a tím pádem i výrazněji, může působit např. běžný život oddílu. Jeho fungování, jeho psaná i nepsaná pravidla se do chování členů velmi významně otiskují. Stejně tak chování oddílových vedoucích, to, na co reagují a co naopak přehlížejí, je součástí jejich výchovného působení. Chceme-li tedy ke své roli přistupovat zodpovědně, nemůžeme se zaměřovat jen na hry, ale měli bychom volit různé prostředky a formy podle cílů, které sledujeme.

DOBŘE UVĚDĚNÍ HER

Zásadní otázka, která by neměla zůstat nezodpovězena, je, jak hru uvést dobře. Nizozemský kulturní historik Johan Huizinga ve své knize *Homo ludens: O původu kultury ve hře* uvádí několik znaků, které vymezují hru a my je dnes použijeme jako osnovu toho, jak poznat dobře odvedenou nebo realizovanou hru. Níže uvedené otázky tedy mohou posloužit jako podněty, když se chcete zamyslet nad připravovanou nebo odvedenou hrou a zhodnotit, zda bude nebo byla podle nás dobrou hrou.

Hra je svobodným jednáním (hráče pro hru svobodně rozhodl a převzal odpovědnost za svůj zážitek ze hry)

Otázky pro strážce hry: Měla hra nějakou motivační část, kterou jsme hráče do hry zvali? Podařilo se hráče do hry vtáhnout rychle, nebo pomalu? Měli hráči možnost se pro hru rozhodnout a případně se jí důstojně vyhnout, nebo byli vtaženi situací? Nestalo se, že zájem o hru v nějakém okamžiku vyhasl?

Hra je vystoupení z obvyklého života do dočasné sféry aktivity s vlastním směřováním

Podařilo se symbolickým rámcem nebo jiným nastavením izolovat hráče od všednodennosti? Hráli naplno? Dokázali si hru užít? Bylo něco, co je rušilo a vracelo v čase hry do životní reality? Podařilo se udělat dobrý „návrat do reality“? Nezůstal někdo myšlenkami ve hře?

Hra je uzavřená a ohraničená, prostorově i časově

Byla hra dobře ohraničená? Byl herní prostor jasně vymezen? Bylo dost času na vysvětlení pravidel, na hru i na návrat ze hry (reflexi)? Neztráceli se hráči v tom, co je součástí hry a co už ne?

Pro hru je typická možnost opakování – hry jako celku i jednotlivých částí

Byla hra tak akorát náročná, abychom ji chtěli zopakovat (hráči i instruktoři)? Bylo dost času na to, aby se hráči naučili vše, co potřebovali? Byl počet kol nebo sehrávek vhodný?

Hra má specifický řád a pravidla

Byla všechna pravidla dobře vysvětlena? Byla pravidla dobře pochopena? Nevytvořili jsme v pravidlech nějakou past, do které se hráči chytli a která neodpovídala tomu, jak by lidé fungovali v běžném životě? Nepodlomili jsme nějakým nastavením hry nebo nějakými pravidly jádro (metaforu hry)?

U hry lze nalézt rytmus, harmonii a napětí

Měla hra hluchá místa? Bylo dění hry jasně členěné? Bylo toto členění ve prospěch hry a její atmosféry? Mělo být dění hry nějak více strukturováno? A čím? Bylo zde něco, co omezovalo napětí ve hře, snižovalo nejistotu výsledku? Byl úkol hry dobře nastavený – byl dosažitelný? Jak bylo ošetřeno, aby ve hře zůstali i ti, kdo už věděli, že neuspějí? Nebyla hra něčím vychýlena do nezdravé polohy? Jak byla obnovena rovnováha?

K ČEMU TO VŠECHNO JE

Možná se ptáte, proč si máme s hrami tolik hrát? Neděláme z toho moc velkou vědu? Je potřeba rozlišovat mezi výchovným cílem, který je dnes běžnou součástí popisu hry, a metaforou? Z pohledu animátora připravujícího program pro děti ubytované v rekreačním resortu je to skutečně podružné, ale pro vedoucího, který chce nejen pobavit, ale i vychovávat, je schopnost hru správně uchopit zásadní. Porozumění vnitřním hnacím silám a mechanismům hry nemusí nijak ovlivnit, jak hru uvedete, ale může vám pomoci správně vyhodnotit, kdy kterou hru uvést a jak s ní pracovat v rámci celku. Trocha přemýšlení se pedagogovi vždy vyplatí. ✕



FOTO: LUCIE HORÁKOVÁ – BASA

Hru máme v genech

Rozhovor s Justinou a Petrem Danišovými, autory knihy Svobodná hra. O tom, že tu nejlepší hru si vymyslí děti samy a že dospělí by jim v tom neměli moc překážet

Rozhovor vedl Bert.



FOTO: ARCHIV RODINY DANIŠOVÝCH

SVOBODA, TERAPIE A BUNKRY

Co je to svobodná hra? Čím se od jiných her odlišuje?

PETR: My termínem svobodná hra označujeme nestrukturovanou a spontánní dětskou hru, do které dospělí nezasahují buď vůbec, nebo jen minimálně. Svobodná hra může vypadat různě – jako stavění bunkrů v lese, hraní divadla nebo třeba hravé praní mezi dětmi. Podob her je mnoho.

Neznamená to, že strukturované hry jako třeba deskovky nebo připravený program od vedoucích jsou špatné. Nejedná se ale o svobodnou hru, protože v sobě zahrnují nějakou nucenou strukturu nebo vzdělávací záměr.

JUSTINA: Slovem *svobodná* chceme ukázat, že hra je plně v režii dětí. Díky tomu se skrze hru rozvíjejí právě v těch oblastech, ve kterých samy potřebují. Cítíme, že dnes ve společnosti svobodná hra mizí. Rodiče, učitelé nebo vedoucí ji často nepovažují za dostatečně zajímavou a silnou v rozvoji dětí, a proto jí nedávají prostor.

Co nabízí svobodná hra oproti jiným hrám navíc?

PETR: Kompletní výčet pozitiv svobodné hry by byl dlouhý, ale určitě je to zásadní rozvoj kreativity a myšlení. Někdy je během hry potřeba se prosadit, jindy ustoupit, děti se tedy také učí ovládat svoje chování, být empatickými a fungovat ve společenství. Svobodná hra jim navíc umožňuje poznat jejich vlastní identitu a hranice, zkusit se hecnout a svoje hranice překročit.

JUSTINA: Já bych ještě dodala terapeutickou funkci hry, na kterou my dospěláci často zapomínáme. Děti si ve hře mohou odehrát silné zážitky, které jinde nezpracovaly. Samozřejmě, že by místo toho mohly jít na terapii, ale svobodná hra je něco, co mají ve vlastní režii a čím se mohou samy vyléčit.

PETR: Odborníci dnes debatují nad tím, jestli je nějaká vlastnost, která je rozvíjena pouze svobodnou hrou. Spousta už zmíněného se dá určitě naučit i jinde, i když to může být o něco náročnější. Otázka ale je, jestli svobodná hra

poskytuje něco úplně unikátního. Někteří vědci si myslí, že jsou to právě schopnosti týkající se empatie, vcitování se do druhých.

Je svobodná hra pro každého? Setkali jste se s nějakými dětmi, pro které nebyla vhodná?

PETR: Já myslím, že svobodná hra je pro každého. Má různé podoby, takže si v ní každé dítě najde to svoje. Na druhou stranu je dnes mnoho dětí, které neví, jak si volně hrát, a nikdy to nezažily. Těm pak chvíli trvá si na to zvyknout.

Nicméně bych odlišil další problém dneška. Dnes dětem neposkytujeme základní podmínky, které pro hru potřebují, jako prostor, skupinu kamarádů nebo materiál. Pak s dítětem jako rodiče sedíme ve sterilní místnosti a stěžujeme si, že si neumí hrát. Nejde o to, že si neumí hrát, ono k tomu vůbec nemá podmínky. Když podmínky vytvoříme, děti brzy přijdou na to, jak se k hraní vrátit.

JUSTINA: Tady se hodně ukazuje, že jak jsou různé typy dětských osobností, tak jsou i různé typy her. Jakmile jsou děti ve volném prostředí, vyberou si to, co zrovna potřebují. Podobně, jako když netrénujeme svaly, tak i schopnost *hrát si* zakrňuje. Děti ji sice zvládnou znovu rozvinout, ale chvíli jim to trvá a někdy k tomu potřebují dospělého pomocníka, tzv. herního průvodce.

POTŘEBY Z PRAVĚKU V DNEŠNÍ DOBĚ

*Jak se hra v průběhu evoluce vyvíjela?
A k čemu slouží hra dnes?*

PETR: Dneska hra slouží k tomu samému, jako sloužila vždycky, k rozvoji dítěte v mnoha různých oblastech. Některé prvky hry se vzhledem ke změně okolí samozřejmě mění, ale některé jsou pořád stejné, což je až zarážející – děti lovců a sběračů si hrají stejně jako děti v naší civilizaci. →

Lidský druh se vyvinul do určitého prostředí, které se postupem času velmi změnilo. Přírodní evoluce nestíhá rychlost, jakou probíhá evoluce kulturní, a některé vrozené potřeby v nás jsou stále stejné. Například když se málo hýbeme, nejsme venku, hodně sedíme nebo moc koukáme do obrazovek, něco nám chybí. Podobné to je, když děti postrádají možnost si svobodně hrát, což přirozeně potřebují.

Je to, jak si dnes děti hrají, něčím specifické?

PETR: Ano, je to hraní ve virtuálním světě. Hra na obrazovkách sama o sobě není svobodná hra v pravém slova smyslu, její přitažlivost ale spočívá v tom, že virtuální svět je pro děti jedno z posledních míst, kam jim dospělí moc nechodí a které neorganizují. A dospělí jsou mnohdy rádi, že si mohou od dětí během jejich hraní na počítači nebo mobilu oddechnout.

Mají dnes děti prostor a čas na to si hrát? A jaký vliv na to mají dospělí?

PETR: Čas a prostor moc nemají. Jedním důvodem je škola, jejíž délka v průběhu dějin stále narůstá. Škola se také etablovala jako prostředí, ve kterém hra končí a nastupuje učení chápané jako práce.

Jako další důvody vidím strach ze strany dospělých a digitalizaci dětství. Co ale mají dnes děti dělat? Rodiny jsou atomizované (malá rodina složená z rodičů a jednoho až dvou dětí – pozn. red.) a nežije se komunitním životem jako kdysi. Obrazovka je pro ně potom trochu záchranou, nicméně možnosti svobodné hry rozhodně nenahrazuje.

Na závěr bych přidal ještě dopravu. S rozmachem osobní automobilové dopravy se zcela proměnil venkovní prostor, ve kterém je stále méně bezpečné se pohybovat. Nový modus dopravy vlastně vytlačil děti z venkovního prostoru. Nebezpečí ale nebylo nikdy dáváno za vinu špatně nastavenému systému, ale lidem, kteří se dále troufali pohybovat bez aut.

JUSTINA: Jako dospělí taky nemáme přehled o tom, co všechno děti zvládnou. Nemáme k nim proto důvěru, že se o sebe postarají. Z měst mizí městská divočina, která poskytovala mnoho skrýší, míst k schovávání a zapomenutých koutů, které děti pro hraní potřebují. V Petrově různých průzkumech se ukázalo, že děti v zahradách záměrně vyhledávají místa, kde na ně dospěláci nevidí. Není to proto, aby tam dělaly nekalosti, ale protože chtějí místo, kde mohou přebírat zodpovědnost samy za sebe. Je nutné jim tuto možnost a důvěru dát, a ne je pořád hlídat. Proto se radši potkávají na sítích ve virtuálním světě, kde jsou víc svobodní.

DOSPĚLÍ A ZAPOJENÍ SVOBODNÉ HRY

Vypadá hra jinak, když se jí účastní dospělí? Ve vaší knize Svobodná hra zmiňujete, že dochází ke zdospělování her. Co to přesně znamená?

PETR: Dospělák určitě může působit na hru rušivě. Třeba tím, že začne děti poučovat, nebo je nenechá určitý typ her vůbec hrát, protože mu přijdou moc nebezpečné, špinavé, nebo jinak nehezké. Herní agendu pak ohýbá podle sebe a nenechá nové hry ani rozehrát. Nebo může mít sám nějaký odehraný zážitek, který dětem do hry protlačuje.

Na druhou stranu jsou dnes dospělí pro svobodnou hru potřeba, a to v roli herních průvodců. Normálně bychom herní průvodce nepotřebovali, ale jak nejsou děti na svobodnou hru zvyklé nebo pro ni nemají prostředí, potřebují jejich pomoc. Jde o někoho, kdo vytvoří vhodné prostředí, umí děti inspirovat k rozehrání hry nebo zajistí pro hraní potřebný materiál. Jeho role taky spočívá v tom, že nenechá děti se fyzicky ani psychicky zranit. Měl by jim sice poskytnout prostor na to, aby se naučily vlastní problémy a konflikty zvládat samy, ale i to musíme v dnešním světě dělat postupně.

JUSTINA: Právě u svobodné hry je dobré, když dospělák není jenom pozorovatel, ale také když k tomu dělá nějakou další činnost (plete, čte, hrabe listí...). Zkrátka, že se nevěnuje čistě jenom pozorování a chránění dětí. Děti si pak nepřijdou sledovány, zároveň jsou ale přece jen klidnější, protože je s nimi někdo, kdo jim může případně pomoci.





Jak se svobodnou hrou začít, třeba právě ve skautském oddíle? Stačí si na hru jenom vymezit čas?

PETR: Svobodná hra bude vždy nějak probíhat, harmonogram schůzek nebo výprav má v sobě určité časové praskliny, kterými se hra dere při každé příležitosti. Určitě je ale dobré nechávat svobodné hře záměrně víc prostoru.

JUSTINA: Klidně můžeme zařadit i řízenou aktivitu, je ale pak potřeba v ní nechat i dost prostoru na to, aby se přeměnila do svobodné hry a umožnila utváření vztahů mezi jednotlivci. Především když se naše skupina navzájem moc nezná, je obtížné, aby svobodná hra propukla spontánně. Třeba po cestě od vlaku na výpravě můžeme najít vhodné místo v lese s dostatkem materiálu a začít s dětmi stavět bunkry. Pak ale musíme ze hry zmizet a jenom sledovat, jak se hra dále rozjíždí v režii dětí.

Jakou roli mám při svobodné hře já jako dospělý průvodce? Už jste zmiňovali rozehrání hry nebo vytvoření herního prostředí, je potřeba ještě něco dalšího?

JUSTINA: Pro mě je zásadní, aby dospělý průvodce znal pestrou škálu různých her. Nestačí jenom, aby věděl, že má děti vzít k potoku nebo do lesa. Měl by umět ke hraní podnítit různé typy dětí s jejich různými potřebami.

Dále by měl herní průvodce důvěřovat dětem a důvěřovat hře. Najít vhodné místo a nechat hraní volný průběh. Je důležité umět se dívat, nezasahovat a postupně vyzorovat situace, které děti samy zvládnou a kdy už je jeho zásah potřeba.

Měl by také pracovat se svými emocemi a dokázat je dětem verbalizovat a přiblížit. Popis emocí a různých situací pomáhá dětem pochopit sebe a své reakce i vcítovat se navzájem do toho druhého.

PETR: Já bych chtěl vypíchnout čtyři hlavní podmínky pro svobodnou hru. Zaprvé, že děti musí mít nějaký volný čas. Zadruhé, že potřebují volný a svobodný prostor, žádnou sterilní třídu nebo uklizenou domácnost. Zatřetí potřebují dostatek materiálu pro všechny – kamínky, klacíky, prkna, cokoli. Nejde o to z materiálu jenom stavět, může sloužit i k dalším účelům. Poslední podmínkou je různorodá věková skupina. Dřív měly děti svoji skupinu věkově diferencovanou a dnes se ukazuje, že dělení dětí po ročnících je něco hodně nepřírodního. V průběhu evoluce se s tím děti nikdy nepotkávaly a vidíme, že tohle umělé dělení vede k nezdravému soutěžení, konkurenci namísto spolupráce a omezování vzájemného učení.

Je svobodná hra jenom pro děti? Hraje nějakou roli i v životě dospělých?

PETR: S dospělostí je samozřejmě potřeba hry nižší než v dětství, nemizí ale úplně. Spíš se časem proměňuje a racionalizuje. Mně jako hra připadá třeba špičkování a dělání si z někoho kamarádkou legraci. Je to vlastně taková verbální bojová hra, která je prostě v dospělém světě utvářena trochu jinak než v tom dětském.

JUSTINA: Jak já pozoruju na seminářích, tak je svobodná hra i pro dospělé. Ačkoliv se my dospělí bereme hrozně vážně, když máme nakonec tu možnost, tak si přece jen dokážeme hrát. Kdybychom si víc hráli a nebrali se tak vážně, bylo by to v životě určitě mnohem radostnější. ✕

JUSTINA A PETR DANIŠOVI

Jsou autory knihy *Svobodná hra*. Zajímají se o to, jak a proč si děti hrají, proč potřebují mít kontakt s přírodou a jak jim v tom mohou dospělí pomoci. Petr působí jako ředitel vzdělávacího centra TEREZA a předseda Sítě středisek ekologické výchovy Pavučina, Justina tvoří aktivity pro weby ucimesevenku.cz, jdeteven.cz a svobodnahra.cz, a také lektoruje semináře pro rodiče, pedagogy a další průvodce dětí.



TAJEMSTVÍ HRY VENKU – SEMINÁŘ PRO SKAUTSKÉ VEDOUČÍ

Pokud se chcete o svobodné hře dozvědět více, navštivte seminář **TAJEMSTVÍ HRY VENKU**, který Justina Danišová pořádá. Akce proběhne 5. a 6. března 2022. v Praze a pro skautské vedoucí je zdarma. Více informací najdete na ucimesevenku.cz/seminar-hra-venku.



MATĚJ PÍRO – GLUM

Vodní skaut. Již deset let pořádá tematické i metodické kurzy zážitkové pedagogiky ve spolku Instruktoři Brno. Je spoluautorem *Fondu her 2* od Instruktorů Brno. Živí se tvorbou map pro orientační běh převážně v Norsku a Česku.

Kterak Sandál se Škrpálem k zážitku přišli

Zážitková pedagogika – co to je, jak to funguje a jak k tomu přistupovat ve skautském oddíle

V jedné klubovně se v pět odpoledne potkávají mladí vedoucí Sandál a Škrpál, aby pro svůj oddíl Dřeváků připravili zítřejší oddílovou schůzku.

„Hej Sandále! Četl jsem na netu o té zážitkové pedagogice. Jak nám minule říkal Gumák, abychom se na to koukli!“ Nadšeně začíná Škrpál.

„Vypadá to fakt dobře! Našel jsem hru, kde přivázali borce ke kůlu a do huby mu vrazili roubík z totálně smradlavých ponožek. Ostatní kolem něho tancovali a občas mu urvali nějaký kus oblečení!“ vzrušeně začíná hledat vhodný kus špagátu.

„Ehe,“ zmůže se Sandál na odpověď zatímco s výrazem čiré hrůzy sleduje, jak Škrpál tahá z bedny zánovní horolezecké lano.

„A co to teda je ta zážitková pedagogika?“ pokouší se získat čas Sandál zatímco se nenápadně sune ke dveřím očkává, že bude každým okamžikem svázán.

„No...“ zarazí se Škrpál, kterému se poslední metr lana zasekl za cosi páchnoucího na dně bedny. „To tam nepsali...“

Zastavme teď na chvíli tok času v oddíle Dřeváků a odpovězme na Sandálovu otázku. Co je to zážitková pedagogika? Je to **vzdělávací metoda** založená na faktu, že lidská paměť si výrazně lépe pamatuje informace, které si dokáže spojit s nějakou emocí (vytvořenou na základě zážitku). Jádrem metody je tedy vlastní zážitek a následné přemýšlení o něm (jinak řečeno reflexe). Toto „přemýšlení o zážitku“



FOTO: INSTRUKTOŘI BRNO

jde snáze, pokud si o něm mohu s někým promluvit. Nicméně i „jen“ přemýšlení ve své hlavě je formou reflexe (byť vhodné pro pokročilejší uživatele). Lze se také setkat s názvem zkušenostně-reflektivní učení (znamená to totéž).

JAK TO FUNGUJE

„Klasická“ (transmisivní) **pedagogika**: Ve škole se sedě v lavici můžu dozvědět, že oheň je forma hoření. Že se při něm uvolňuje světlo a velké množství tepla, které je výsledkem rychlé exotermické oxidace hořlavých plynů. Že předpokladem vzniku ohně je existence paliva a že lidstvo dokázalo ovládnout oheň zhruba před 2 miliony let. Osvícený pedagog při tom škrtně sirkou a oheň ukáže, aby podpořil teorii názornou ukázkou.

Zážitková pedagogika: Ve skautu mi může vedoucí říct: „Udělej ohniště, nasbírej dřevo, zapal oheň, dej buřtu do alobalu a polož ho na oheň.“ Po prozkoumání několika slepých cest typu „tlusté / mokré dřevo nezapálím“, „vítr mi sfoukne sirkou“ a konečně „sírka mě spálí, leknu se a pustím ji“ opravdu zapálím svůj vlastní oheň a najím se teplého buřtu (pravděpodobně s několika malými popáleninami). Dobrý vedoucí se mne při nezdarech trpělivě ptá, kde byla chyba, co příště provést jinak, aby byl výsledek lepší, snaží se mne ušetřit výrazných popálenin a při tom vysvětlí, že oheň je forma hoření.

Tvrdím, že ve druhém případě bude mít moje znalost výrazně delšího trvání a praktičtější využití. Je to ale vykoupeno větším množstvím času stráveného tímto typem výuky (škola: 2 minuty, skaut v lese: hodina).

Tvrdím také, že naprostá většina lidí používá zážitkovou pedagogiku, aniž by o tom nutně musela vědět. (Např. „Dítě moje, půjdeme ven, obuj si boty a zavaž si tkaničky.“ Dítě spadne, neb si přišláplo nezavázanou tkaničku. „Vidíš, zakopl jsi, protože sis nezavázal tkaničku. Teď si ji zavaž.“) Silnějšího učícího efektu v zážitkové pedagogice dosáhneme, když ji používáme **vědomě**. (Víme, kterou z mnoha dílčích metod zvolit právě teď a na co si dát pozor.) A nyní zpět ke Dřevákům. „No víš...“ Zkouší to Sandál „Já bych

tak nějak čekal, když je v tom názvu pedagogika, že bych se při tom měl něco naučit. Co se naučím tím, že někoho svážu, tančím kolem něj a trhám mu oblečení?“ „Přece svázat a umlčet zajatce!“ Sebevědomě odpoví Škrpál opatrně se přibližuje k páchnoucí věci, u kterou se zaseklo lano. „Hm. To máš asi pravdu.“ Snaží se zavděčit Sandál podvědomě tuše, že tady něco smrdí. „Myslím ale, že ten svázaný nebude úplně rád. Dokonce by mohl přestat chodit do oddílu. Nemyslíš? Navíc... kolikrát asi tak dneska použiju svazování zajatce. Myslím, že víc-krát použiju třeba přivázání loď ke břehu.“ „No tak teda jo,“ střízliví Škrpál. „Ukážu klukům, jak přivázat loď ke břehu, a pak půjdem hrát lakros! Za co se to hymbajs ten špagát zasekl, že to tak smrdí?“ „Fajn. Co takhle kdyby si ti kluci zkusili tu loď přivázat sami. Každý z nich? To se asi naučí líp, když si to vyzkouší, než když budou koukat, jak to děláš ty, ne?“ Sandál si dodá odvahy a jde se podívat k bedně. Lano se zaseklo za podezřelý pytel. „To asi jo.“ Souhlasí Škrpál. „Bože! Pamatuješ, jak jsem říkal na táboře Pantoflovi (oddílový kuchař), že má ten uzeny prasečí bok vyhodit? Že to do vánoční výpravy nevydrží? Tak ho nevyhodil. Musím mu to říct, aby to už příště nedělal.“ „Hm,“ uznale zamručí Škrpál, zatímco hledá gumové rukavice, aby pytel s masem vyndal. „Ty seš přirozenej talent! Četl jsem taky, že poučení se z minulého jednání je základní součástí zážitkové pedagogiky!“

Sandál se rozpačitě červená a vděčně poklepává svými sandály o podlahu.



FOTO: INSTRUKTORI BRNO

KOMFORTNÍ ZÓNA, BEZPEČNÝ PROSTOR A UČENÍ SE PRAXÍ

Sandál se Škrpálem se dotkli několika základních principů zážitkové pedagogiky.

Násobně víc se naučíme tím, že si danou činnost vyzkoušíme, než pouhým sledováním, jak ji provádí někdo jiný (z rozhovoru výše: přivázání loď ke břehu). Ano, zabere to více času a umí to být frustrující, když to účastníkům opakovaně nejde. Pro překonání frustrace vedoucího programu pomáhá vědět, že je takový proces přirozený.

Ve vypjatých nebo nových situacích se dostáváme na hranici **komfortní zóny**. Je to žádoucí, protože to podporuje učení a vznikají při tom emoce, které lze následně reflektovat. Je ale důležité to nepřehnat. Aby mohlo učení správně probíhat, je potřeba, aby se účastníci **cítili bezpečně** (z rozhovoru: jsem-li svázan a ostatní mi trhají oblečení, pravděpodobně se naučím, že příště už nepřijdu).

Pracujeme s termínem **bezpečný prostor**. Ten se skládá ze spousty aspektů. Některé jsou očividné a společné všem; jako např. fyzické bezpečí: Když po mně házíš kameny, necítím se bezpečně. Naučit se při tom zvládnout maximálně to, jak uhnout. Dále to je například pokrytí základních potřeb: jsem najedený, nemám žízeň, jsem v teplotním komfortu atd. Některé jsou méně zřejmé a mohou se týkat jen některých lidí. Obzvláště psychické bezpečí záleží velmi na specifických potřebách a zkušenostech každého jednotlivce: „Pojď! Půjdem na rozhlednu!“ „Proč se tak klepeš?“ „Víš, já se bojím výšek.“

Reflexivní část procesu zážitkové pedagogiky nemá šanci proběhnout, pokud je celá pozornost člověka soustředěna na to, že se něčeho bezprostředně bojí. Některé potenciálně problematické situace umí být velmi skryté, např. nechci hrát hru, kde se vyskytuje Smrtka, protože mi před týdnem umřela babička. Současně je pro mne obtížné někomu říct, že to tak teď mám. Součástí přihlášky dobrého zážitkového kurzu je i dotazník, kde se ptáme na mimořádné psychické události v poslední době. Pokud se nějaké takové objeví, citlivě se bavíme s dotyčným soukromě před začátkem programu o tom, jak bude program rámcově probíhat, a zda se ho chce účastnit.

Další proměnnou podmiňující bezpečný prostor je to, jak se cítím ve skupině. Zvláště v kolektivu mladších lidí se mohou objevovat nadávky, pokřikování, hodnocení atd. Účastník pravděpodobně nebude chtít říkat cokoli pro něj osobního, pokud má zkušenost, že spousta toho, co řekne, je přecházeno s posměchem. Než tedy začneme s používáním skupinové reflexe, je potřeba takovéto problémy vyřešit! Můžeme ale například reflektovat pouze individuálně nebo ve vybraných menších skupinách, kde lépe ohlídáme bezpečí pro všechny.

K bezpečnému prostoru patří i orientace v časoprostoru (účastník zhruba ví, co ho čeká, kde ho to čeká, co ho čeká potom a jak to asi bude dlouhé). Jako vedoucímu mi pomáhá znát účastníky a všimnout si, jak reagují. Pomáhá, když mám připravený prostor, abych to mohl dělat. Tedy hru uvádí někdo jiný a já mám prostor všimnout si skupiny nebo případně řešit nenadálé problémy.

REFLEXE

Přemýšlení o tom, co se stalo / co jsem udělal, vyvození závěrů typu: co fungovalo, co bych měl dělat příště jinak, protože to nefungovalo (z rozhovoru: maso v bedně se po čase →

zkazí), se říká **reflexe**. Reflektovat můžu sám (jen přemýšlením si ve své hlavě, psaním si, kreslením, modelováním sochy z plastelíny, skládáním básně, písně atd. – možností je spousta), nebo s dalším člověkem / dalšími lidmi (i zde lze použít výše zmíněné „umělečtější“ přístupy). To, že o zážitku mluvím nahlas a někomu vysvětluji, proč vyvozuji tyto závěry, umí výrazně pomoci v pojmenování podstaty problému. Protože mne to nutí precizněji argumentovat, pokoušet se popsat stejný problém jinými slovy tak, aby to pochopili i další lidé.

Jako skautský vedoucí mám možnost zkusit řídit **skupinové reflexe**. Když začnete malými a lehčími programy, nemusí to být nic těžkého. Obtížnost je zpravidla poplatná náročnosti reflektovaného programu a tématu. (Řídit teď reflexi na téma „*COVID*“ mezi antivaxery by si troufla jen velmi silná a zkušená osobnost.) Čím více emocí se na programu nějak projevilo (nebo i jen skrytě bylo), tím bude vedení reflexe náročnější. U náročných programů a témat může pomoci zařadit reflexi s časovým odstupem (třeba druhý den). Pro začátek stačí se po hře krátce potkat s účastníky a ptát se. Opět použijí jako příklad program, kde jsem se snažil naučit účastníky, jak co nejlépe rozdělat oheň. Ptám se pak třeba na to, co fungovalo a co ne a proč. Při vedení reflexe je užitečné mít na paměti **několik pravidel**:

- ✿ Jako vedoucí jsem odpovědný za bezpečný prostor. Tedy mluvím nehodnotícím jazykem (nikoli: „Tohle se vám teda fakt nepovedlo!“, ale např. „Bylo to pro vás náročné?“ Dostanu-li odpověď „Ano“, navážu: „Proč?“ / „V čem?“).
- ✿ Nevnáším vlastní názory a hodnocení, ale popíšu situaci. (nikoli: „Uřčíte jste si všimli, že použít horolezecké lano na uvázání lodí, není dobrý nápad.“, ale „Všiml jsem si, že jste k uvázání lodí použili horolezecké lano. Jak to fungovalo?“).
- ✿ Snažím se dávat rovnoměrný prostor všem (pomůžte, když na začátku řeknu, že je nás tu hodně a poprosím o stručnost). Pokud si pro sebe někdo zabírá většinu času, nebojte se ho citlivě zastavit a dát slovo ostatním.
- ✿ Zvolím vhodnou časovou dotaci (poplatnou náročnosti aktivity, únavě a věku skupiny).
- ✿ Pokud nerozumím odpovědi, doptávám se (občas se k jádru sdělení dostanu až na několikáté doptání).
- ✿ Pokud někdo za celou dobu vůbec nepromluvil, nabídnu mu prostor (ale respektuji, pokud mluvit nechce).

Může se stát, že účastníci budou mít tendenci mluvit spíše o pravidlech hry, o tom, co se jim nelíbilo na technickém uvedení (a to tím více, čím pro ně byl emoční zážitek náročnější, je to přirozená forma obrany, nemějte jim to za zlé). V takovém případě citlivě a pokorně, ale důrazně vyjasněte, že o technickém uvedení programu se s nimi rádi pobavíte za chvíli v jiném bloku (a opravdu to udělejte!), ale že nyní to tématem není.

Pokročilejší instruktoři jdou do reflexe s nějakým cílem (např. „Účastník nahlas sdělí, jaký postup považuje za nejlepší při přivazování lodí.“ Nebo z opačného spektra obtížnosti: „Účastník nahlas sdělí, co potřebuje, aby se cítil šťastný.“). K tomuto cíli si postupně připravují půdu přes



FOTO: INSTRUKTOŘI BRNO

lehčí otázky a v pravou chvíli zasměčují. Jsou ale současně připraveni cíl opustit a věnovat se potřebám skupiny. Více než kde jinde tady platí, že trénink dělá mistra. Je vhodné se učit od zkušenějších. Reflektovat lze každou hru. Známe i lidi, kteří reflektují reflektovanou reflexi! Nadužívání reflexe je ale samozřejmě kontraproduktivní. Různé typy lidí přestane reflexe bavit různě rychle. Čím víc v ní účastníci uvidí smysl, tím déle si udrží pozornost a chuť se zapojovat.

DRAMATURGIE

Vraťme se naposled ke Dřevákům. „*Hele Škrpále, a čím teda začneme tu oddílovku?*“ „*No jako vždycky, ne? Šifrou!*“

- ✿ Sandál se zamyslí. „*Mně vždycky přijde, že ti kluci přijdou hrozně rozjívěný. Dá kupu práce je donutit si sednout a přemýšlet. A tak si říkám, že kdyby se prvně vyblbli, tak by jim pak snáz šlo se uklidnit a přemýšlet.*“
- ✿ Škrpál si matně vybavuje, že to tak většinou bývá. „*No tak půjdem hrát prvně ten lakros!*“
- ✿ Sandál se pousměje: „*Jo. A kdyby to nefungovalo, tak to příště zkusíme vymyslet jinak!*“

Skladba programů (také nazývaná **dramaturgie**) je další mocný nástroj zážitkové pedagogiky. Zvláště mladší lidé (a čím mladší, tím více) potřebují spíš střídat několik různých kratších činností. Jak člověk stárne, přirozeně vydrží u jedné činnosti déle. Obecně ale v kolektivech platí, že čím rozmanitější program, tím větší potenciál dokáže mít. (Už jen proto, že je fajn si nejdřív vyzkoušet, co všechno moji skupinu baví.) Přemýšlejte o zařazení různých programů na různá místa na schůzkách, výpravách a táborech. Dívejte se, jak na různě zařazené programy reagují účastníci. Zařazování programů je samozřejmě poplatné cílům akce. Soustředění atletického klubu se pravděpodobně bude skládat z několika fyzicky náročných aktivit proložených jídlem a odpočinkem, protože cílem je zlepšit fyzickou účastníků. Dobrý zážitkový kurz většinou střídá různé druhy

programů (naplňujících vytyčený cíl kurzu různými způsoby). Mohou být pohybové nebo statické, kreativní, psychicky náročné, strategické, individuální nebo celostupňové, přemýšlivé nebo „jen“ na vyblbnutí atd.

TÉMA A CÍL

V Česku většinou vyvoláváme emoce přes navození umělých situací ve hrách a programech, protože zpravidla nemáme vhodné podmínky přirozené (např. v USA nebo Anglii se tohle liší). Kurzy (např. osmidenní kurz Talisman 2019 – Instruktoři Brno) většinou pracují s nějakým **tématem** (například „štěstí“) a s nějakými **cíli**, které mají vést k rozvoji účastníků. Například: „Účastník pojmenuje, co jej činí dlouhodobě šťastným.“, „Účastník si odpoví na otázku, do jaké míry upřednostňuje své štěstí před cizím.“, „Účastník si pojmenuje, co by chtěl ve svém životě změnit tak, aby ho změna činila více šťastným. Pojmenuje i první krok k této změně, který provede k XY.“ atd.

Zkušený tým věnuje diskotování tématu a cílů kurzu hodně času, protože se zpravidla jedná o abstraktní pojmy, které jdou vnímat a chápat odlišně dle povahy člověka („štěstí ve hře?“ „dlouhodobé životní štěstí?“). Velmi pomáhá, pokud je téma pro tým kurzu zajímavé. Tématem pak žijí všichni. Atmosféra na kurzu se tak stává „opravdovou“ směrem k účastníkům.

K těmto tematickým cílům se pak přidávají cíle procesní vyplývající z povahy akce. Tedy typicky: seznámit účastníky, vybudovat důvěru mezi účastníky navzájem a mezi účastníky a organizátory. Procesním cílům je vhodné věnovat několik prvních dní. Následně lze přejít k hlubším cílům tematickým.

Cílů (jak tematických, tak procesních) dosahujeme přes vhodné programy a jejich správné zařazení v čase. Někdy lze cílů z obou skupin dosahovat naráz jedním programem. Např. seznamky (které primárně plní roli seznámení a budování důvěry) umí být laděné do tématu kurzu. Snažte se ale mít na paměti hierarchii cílů v programu. (V seznamkách je důležitější seznámení a budování důvěry než natuknutí tématu kurzu). Nebojte se programy během kurzu měnit, přidávat nebo polevovat v tempu kurzu. Rolí vždy hraje počasí, skladba účastníků, jejich věk, zkušenosti, aktuální kondice, nečekané problémy atd. Pro inspiraci co se týče programů lze sáhnout do *Zlatých fondů her* od PŠL, do *Fondů her Instruktorů Brno*, nebo dalších podobných knih (*Herník, zážitkové hry* od slovenského hnutí Plusko atd.).

Co se týče zdokonalování se v řemesle instruktora zážitkové pedagogiky, doporučuji začít nejdříve jako účastník na nějakém kurzu (čím delší kurz je, tím víc jde vidět, co metoda umí). Pak tu máme metodické kurzy například od PŠL, Instruktorů Brno, Hnutí GO, Brontosaurů a dalších spolků nebo i předměty na pedagogických fakultách.

Zážitková pedagogika není exaktní vědou, ale druhem alternativního vzdělávání. Je v ní jen velmi málo pravidel, která platí na 100 %. Záleží na spoustě dílčích okolností. To, co funguje instruktorovi A se skupinou X, nemusí nutně fungovat instruktorovi B se skupinou Y. Mějte to na paměti, učte se vlastní zkušeností a ptejte se zkušenějších. Článek se pokusil popsat základy problematiky. Je spousta věcí, které nezmiňuje (např. dobrovolnost programů, práci s precedenty, logistiku, odpovědnost instruktorů vs. odpovědnost účastníků), a spousta věcí, které by šly rozvést. Je potřeba brát ho jako ánré do tématu.

SHRNUTÍ A PÁR RAD NA ZÁVĚR

- ✿ Zážitková pedagogika se skládá ze dvou prvků: zážitku a jeho následné reflexe.
- ✿ Aby metoda fungovala, je potřeba vytvořit a udržet bezpečné prostředí.
- ✿ Jednotlivé aktivity skládám za sebe za použití dramaturgických principů.
- ✿ Když se necítím bezpečně, velmi špatně se mi existuje, natožpak učí.
- ✿ Odnést si něco poučného lze i z desetiminutového programu. (Dobrý program nemusí nutně mít hodinu a víc.)
- ✿ Přemýšlejte o tom, co děláte a proč to děláte. Co se podařilo a co ne. Co byste mohli udělat jinak a proč.
- ✿ Bavte se s ostatními vedoucími o tom, co proběhlo, co fungovalo, co by stálo za to změnit.
- ✿ Ptejte se účastníků, jaká pro ně hra byla. Co se naučili, co fungovalo, co by příště udělali jinak a proč.
- ✿ Je velmi vhodné nejprve nějaký zážitkový program prožít jako účastník, než jej sám zkusím organizovat.
- ✿ Nebojte se experimentovat, měnit zažité způsoby vedení a skladby schůzek.
- ✿ A hlavně: Každé z výše zmíněných pravidel lze porušit, když má člověk dobře promyšleno, proč to dělá.

Nechť se vám daří objevit slepé cestičky dřív, než dojde k průšvihů! Tak jako se to daří Sandálovi se Škrpálem. ✘

KDE SE O ZÁŽITKOVÉ PEDAGOGICE DOZVĚDĚT VÍC:

Prázdninová škola Lipnice: ∞ psl.cz

Instruktoři Brno: ∞ instruktori.cz

Slovenské Plusko: ∞ plusko.net



FOTO: INSTRUKTOŘI BRNO



KATEŘINA VEČERKOVÁ – ATLANTIDA

Je členkou 11. oddílu z přístavu Černý čáp v Opavě. Studuje dějiny umění v Brně. Má ráda českou poezii a texty Roberta Křestana.

Trojboj mistrů hry

Nakolik vycházíme z Komenského, když si hrajeme? Jsou herní almanachy s trojčifernými čísly v názvu vůbec ještě aktuální?

Zkusme si společně udělat rychlou exkurzi do myšlenek tří osob, které zásadně formovaly podobu (skautských) her

Když se zamyslíme nad prvopočátky české hry, mysl jistě nejčastěji zabloudí k učitelí národů Janu Amosi Komenskému a jeho knize **Škola hrou**. Podle myslitele ze 17. století není škola založena jen na příjemné, dobrovolné a neřízené hře, přestože název díla k této atraktivní představě může zavádět, ale zachování sedmi komponentů: *vlastní rozhodnutí, pohyb, společenství, soutěž, duševní uvolnění, řád a lehkost provozování hry*. Bližší popsání si zaslouží zejména tedy soutěž a vlastní rozhodnutí. Když si dítě hraje, zažívá skrze závodění chvíli, kdy pozorně vyčkává a nachází se přesně mezi nadějí a (neškodným) strachem. Tento moment Komenský zohledňuje a hodnotí jako příjemný stimul. Ještě důležitější však je vystavování se situacím, které rozvíjejí volbu jednotlivce. Tu bychom měli podle autora upřednostňovat jako první, hlavní zásadu. Možnost vlastního rozhodnutí zahrnuje rozhodnutí se zúčastnit a vybrat vlastní soutěžní strategii. Tento bod je důležité si uvědomit při skautské činnosti. Komenský sám zdůrazňuje, že potěšení ze hry nemůže vzejít z donucení. Dítě se skrže to, zda se zúčastní nebo nezúčastní hry, učí brát odpovědnost do vlastních rukou. Nejednou se mi stalo, že jsem neodolala pokušení a do některé z her děti přemlouvala, protože jsem měla podvědomý pocit, že „je to přece určitě bude bavit“. Ale přesně tam jsem se měla kousnout do jazyka a vychovávat rozhodováním. Ačkoliv mluvíme o knize se školou v názvu, komponenty hry (a zejména pak vlastní rozhodnutí) jsou to, co je od výuky v lavicích odlišuje. Záleží nám, skautům 21. století, při hraní na stejných principech jako Komenskému?

Skauting zažíval ve 20. století krušná období, vnímání hry našťestí tolik neutrpělo. Ani v knihách napsaných v období 50. let se zásady dobré hry příliš neliší od těch, které známe dnes. Příkladem nám může být předmluva knihy



FOTO: ARCHIV SKAUTSKÉ NADACE JAROSLAVA FOGLEARA

z roku 1946 napsaná Velenem Fanderlíkem a Josefem Štefanem **600 junáckých a polních her v místnosti a venku** o hrách na posílení vůle či smyslu pro vlastní vedení: „Dítě hra baví, samo ji hraje a tím není vychováváno, ale samo se vychovává.“

Při procházce hrou 20. století by nešlo po cestě nepotkat dva muže: Jaroslava Foglara a Miloše Zapletala. Zásadními jsou zejména pro obsáhlost databáze her, kterou vytvořili (nejen) pro skauty. Otázkou je, zda se na význam a aspekty hry dívali stejně, či se jejich postoje různily.

Foglar ve svých hrách cílil na silné a romantické příběhy. Věřil, že skrze ně probudí v dětech zájem a prohloubí charakterové vlastnosti. Není divu, že jeho dobrodružná próza je dodnes populární. Stínadelská trilogie či knihy z tábornického prostředí jsou natolik silnými příběhy, že samy o sobě fungují s podobnou intenzitou jako samotné hry a prohlubují kýžené ctnosti, jako jsou třeba odvaha, pokora nebo úcta k rodičům. Důležitou roli sehrává Foglar zejména u zrodu městské hry, které prospěla jeho, dodnes stále oblíbená, hra *Vyzvědači*. Ta dává dětem zažít dobrodružství, o kterých čtou v dobrodružné literatuře.

Zapletal také spojoval hry s příběhem. Sám v jednom z rozhovorů pro Gymnasion říká, že Foglarova největší výchovná zásluha spočívala v tom, že dokázal rozpochybovat městské děti. Přestože byl Zapletal Foglarem silně ovlivněn, každý z nich přistupoval k pojetí her jiným způsobem. Foglarovy chlapecké postavy fungovaly v úzkém společenství, téměř až ve vakuu, kdežto Zapletal zahrnuje i vztahy také k rodičům a děvčatům. A i když Zapletal rozšiřuje své pole zúčastněných postav, pořád mi to nestačí. Když se zamyslím nad sebou ve věku, kdy byla pro mě dobrodružná literatura nejatraktivnější, uvědomuji si jistý vzorec chování, který možná zažilo více dívek v téže etapě života. Na otázku: „A kam zmizely holky?“ jsem si odpovídala dosazováním ženských hrdinek do míst, kde už byli mužští hrdinové. Určitě bych se lépe ztotožnila s postavami v knize **Chata v Jezerní kotlině**, kdyby se jmenovaly Pavlína a Ludvika namísto Pavel a Ludvík. Proto brát foglarovky jako mantru dobrodružné literatury a nedoporučovat dětem jiné autory vnímám jako krátkozraké. Můj osobní tip je podívat se do zahraničí a ze starých dobrodružných klasik sáhnout do repertoáru Arthura Ransome.

CO DOPLNIT DO KNIHOVNIČKY:

📖 **Dramatická výchova, Tábtorové ohně, Skautské divadlo** (Jaroslav Foglar, Marie Bláhová a kolektiv, Skauting, Liberec, 1999)

📖 **Junácké hry v přírodě** (Miloš Zapletal, Junácká editice, 1970)

📖 **Rukodělné a výtvarné hry** (Miloš Zapletal a Jiří Čermák, Junák, 1998)

📖 **Hry Jaroslava Foglara** (J. Foglar, Olympia, 2000)

📖 **Dramatika, hra a tvořivost** (E. Machková, H+H, 2017)

📖 **Jak vyprávět příběhy dětem** (S. R. Westová, J. Sarosy, nakladatelství Kazda, 2021)

📖 **Hry proti nudě** (Ivan Brett, Kazda, 2020)

LITERÁRNÍ A INFORMAČNÍ ZDROJE:

📖 **Komenského pojetí hry ve výuce a jeho vliv na metodu jevištního tvaru** (Marie Boccou Kestřánková, Ústav bohemistických studií Filozofické fakulty Univerzity Karlovy v Praze, 2015)

📖 **Pedagogika Miloše Zapletala** (Petra Urbanová, diplomová práce, Fakulta humanitních studií univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, 2014)

📖 **Odkaz Jaroslava Foglara pro výchovnou práci s dětmi a mládeží v oblasti volného času** (Radovan Strnad, diplomová práce, Pedagogická fakulta Masarykovy univerzity v Brně, 2017)

📖 **600 junáckých a polních her v místnosti a venku** (Velen Fanderlík, Josef Štefan a kolektiv, páté přepracované vydání, 1946)

📖 **Zázitek a jeho reflexe ve světle přirozeného aktivního pohybu** (Emanuel Hurych, Gymnasion, prosinec 2017, str. 21)

Web Prázdňinová škola Lipnice: www.psl.cz

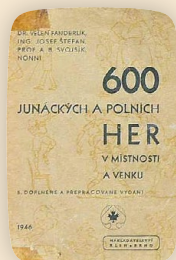
Web Evy Machkové: www.evamachkova.cz

Miloš Zapletal také usiloval o zkvalitnění her pro dospělé. Zajímavým fenoménem byla 📖 *Prázdňinová škola Lipnice*, při jejímž zrodu stál také právě on. Ta vznikla roku 1977, tehdy ještě pod hlavičkou SSM jako reakce na duchovní úpadek společnosti za doby normalizace. Jednalo se o projekt určený středoškolským a vysokoškolským studentům. Lipnická škola byla inovativní dvěma způsoby. Prvním bylo zahrnutí, do té doby opomíjené, věkové skupiny mladých lidí nad 16 let. Druhým bylo využití různých typů her. Zahrnuty byly jak hry se zřetelně nastavenými pravidly nebo časovým limitem, tak hry s prostorem pro improvizaci. Zapletal zde působil nejen jako lektor, ale také si velká část samotných her brala inspiraci v jeho knihách. V roce 1990 pak vyšel sborník 📖 *Zlatý fond her*, kde se objevily ty nejúspěšnější hry vyzkoušené v průběhu letních škol. Koncept her pro dospělé posléze získal své místo v oblastech zážitkových a rekreačních aktivit i výchovkových programů.

Když teď máte představu o zásadních třech ikonách minulých dob, ráda bych se ještě na chvíli zastavila u současných autorů zabývajících se hrou. Z české oblasti teorie hry mě zaujala autorka Eva Machková, která navazuje na fenomén hry skrze divadlo, objevený již Komenským. Tomu napovídá i její projekt *Škola dramatickou hrou* (📖 www.evamachkova.cz), kde i po více než padesátileté praxi v oboru dramaturgie stále mapuje oblast divadelní výchovy. Vydala knihu 📖 *Dramatika, hra a tvořivost*, která může být velmi přínosnou pro nás skauty, protože divadelní scénky hojně využíváme jako náplň našeho programu. Na doplnění Zapletalova a Foglarova v teorii příběhů bych doporučila knihu 📖 *Jak vyprávět příběhy* od dvojice autorů Silke Rose West a Josepha Sarosyho.

Co si můžeme tedy od těchto velikánů české hry odnést? Od Komenského jednoduchých sedm aspektů hry. Sice není účelem se jich vždy bod po bodu držet, přesto jsou časem prověřeným nástrojem, jak si uvědomit význam hry, kterou chceme do programu zařadit. Někdy je přínosné si vědomě pojmenovat i to zdánlivě samozřejmé. Položit si otázku, zda splňuje naše hra alespoň tři z komponentů úspěšné hry. Foglar nám přináší nový rozměr v podobě vyprávění příběhů na pozadí her, které mají pomoci jasněji ilustrovat morální záměr hry. Zapletal rozvádí myšlenku důležitosti hry pro dospělé, která nabývá stejné důležitosti jako hry dětské.

Přestože Foglar se Zapletaem dělí od Komenského zhruba tři století, všichni tři jsou rovnocenně podstatní pro náš myšlenkový základ v oblasti hry. Ano, v jejich dílech jsou oblasti, které silně poznaly zub času. Často se při jejich čtení musíme zastavit a uvědomit si, v jaké byly psány době. Přesto nám mohou nabídnout zajímavý nový rozměr, který možná v oddílech žijeme, ale ne tak docela vědomě. Než půjdete hrát další bojovku, zkuste se obrátit na díla některého z nich. ✖





RACHEL ABSOLONOVÁ

Vyrostla v tábořském oddíle Modřinky, angažuje se na kurzech Velká Morava a Na konci vesmíru, studuje Scenáristiku a dramaturgii na FAMU.

Ve svém volném čase se podílí na vývoji studentských filmů a organizaci školních iniciativ.

Může být vítězem každý?

*Kdo vyhraje a kdo prohraje?
A co když neprohraje nikdo?
Znamená to, že vyhráli všichni?*

Jedním z nejčastějších prostředků, který v našich oddílech využíváme, je hra. Troufám si říci, že je natolik častým, že se málokdy zamýšlíme nad výhodami i nevýhodami, které nám přináší. Jenže není hra jako hra. Jedním z možných pohledů je dělení na hry soutěžní a nesoutěžní. V následujícím textu se pokusím přiblížit jejich rozdíl, nastínit rizika i možný nevyužitý potenciál.

Při zkoumání podstaty soutěžních a nesoutěžních her si můžeme pomoci pojmy vnitřní a vnější motivace. Činnosti, které děláme z vnitřní motivace, jsou ty, které nás baví nebo nám dávají smysl. Činnosti, které děláme z vnější motivace, nám mohou i nemusí dávat smysl a mohou i nemusí nás bavit, ale zásadní rozdíl je, že nás popohání něco zvenku. Častou vnější motivací v oddíle bývá odměna, trest, autorita nebo soutěž. Soutěžní hra tedy může děti bavit a může jim dávat smysl, ale hlavní motivací ke hře je snaha dosáhnout výhry a vyhnout se prohře.

A co s tím? Když hra děti baví, je snad něco špatného na tom, že mezi sebou soutěží? Navíc soutěžní hry jsou součástí skautské tradice, můžete si pomyslet. Ale ačkoliv pro nás mohou mít tradice silný význam, je dobré podrobovat kritické reflexi jejich funkčnost a přínosnost a nebát se jejich přehodnocování. A o to se teď pokusíme.

DOSÁHNOUT VÝHRY A VYHNOUT SE PROHŘE

Můžeme si teď zahrát malou nesoutěžní hru. Vybavte si emoce, které se vám poji ke vzpomínce na výhru ve hře. U většiny lidí bude převládat radost. Vedle radosti, pocitu štěstí a naplněného očekávání však může přijít například i obava nebo strach. „Budou mě mít ostatní stále rádi?“

„Nebudou mi ostatní závidět?“ Takové myšlenky mohou přijít především v případě, že je součástí výhry odměna. Například když po orientačním běhu výherci dáme bonbony a ostatní nedostanou nic.

Teď si vybavte emoce, které se vám poji ke vzpomínce na prohru ve hře. Smutek, vztek, zklamání, stud... Často se v případě prohry objeví pocit nespravedlnosti. Pokud hra neměla jasná pravidla, někdo daná pravidla nedodržoval, pravidla se v průběhu změnila atp., je přirozené cítit křivdu.

Vyjmenované emoce při hře jsou rizikem v případě, že jsou natolik silné, že negativním způsobem ovlivní vztah k činnosti, kterou hra zahrnovala. Například když budu vždy poslední v luštění šifer na rychlost, pravděpodobně si nevytvořím dobrý vztah k šifram. Samozřejmě to může fungovat i naopak. Pokud budu vždy nejrychlejší v běhu, může mě to motivovat ke sportovní činnosti i mimo oddíl. Jenže jako vedoucí bychom se měli snažit o všestrannou výchovu u každého člena oddílu. Otázka tedy je, jak motivovat všechny a vyhnout se demotivaci jednotlivců.

A co zmíněný pocit nespravedlnosti? S tím se jako vedoucí setkáváme často, protože výčitky bývají někdy mířeny i proti nám. Pokud se chceme tomuto problému vyhnout, snažíme se u soutěžních her o co nejpřesnější nastavení pravidel a jednoduchou měřitelnost výkonu. To ovšem má také svá rizika, jelikož činností, které se dají lehce měřit, je omezené množství. Častou součástí soutěžních her je například pohyb. Dochází tak k tomu, že dítě, které je pohybově nadané a je v dobré fyzické kondici, se opakovaně stává výhercem, kdežto dítě, které v tomto směru nadané není, bude ve většině her prohrávat. Přitom má mnoho jiných předností, které se ale dají měřit těžko, jako například empatii, výtvarné nadání, komunikační dovednosti apod. Rizikem opakované výhry nebo opakované prohry je škatulkování a nálepkování ze strany dětí, vedoucích, nebo dokonce sebe sama. Děti by si ze hry neměly odnášet pocit „jsem schopný(á)/neschopný(á)“ či „dobrý(á)/špatný(á)“ kvůli hodnocení na základě jen několika málo vlastností.





Neméně velkým rizikem je negativní vliv na kolektiv. Obzvlášť ve chvíli, kdy je soutěžní hra na týmy. Pokud například při celotáborové hře soutěží družinky proti sobě, nedochází k hodnocení pouze sebe sama nebo autoritou, ale i dětmi mezi sebou. „Ten je neschopný, toho v týmu nechceme,“ „ty to vždycky zkažíš,“ „v týmu bych radši Honzu než Marka, protože Honza je nejlepší a vždycky vyhraje.“ Při soutěžní hře je velmi malý prostor pro děláni chyb. Ten kdo výkon skupiny „kazí“, se pak cítí špatně většinou i bez toho, aniž by mu to někdo říkal. Hodnocení mezi sebou může v extrémních případech dojít až k vylučování jednotlivců z kolektivu a k šikaně.

SOUTĚŽ: ANO, NEBO NE?

Máme se tedy všem soutěžním hrám vyhnout? Ne nutně. Připomeňme si základní pravidlo skautské metodiky – neděláme program pro program (hry nemají jen zaplnit čas schůzky), ale každý program má mít svůj cíl. Soutěžní i nesoutěžní hra nám může pomoci při výchově dětí, a když si uvědomíme, že děti žijí i v jiném než skautském světě, i soutěžní hra může být dobrým prostředkem.

Soutěž je našeho světa součástí. Děti se se soutěžními programy setkávají i mimo oddíl a budou v soutěžním prostředí i v době, kdy nebudou dětmi. Můžeme tedy pracovat se soutěžními hrami vědomě. Může být naším cílem děti naučit, že jejich hodnota nestojí na tom, jestli někdy prohrají, že ten, kdo vyhrává, není lepší než ten, kdo prohrává, že motivace vnější jim může pomoci, pokud mají zároveň motivaci vnitřní.

Když si zvědomíme podstatu soutěžních her, je možné pomoci vše zvědomit i dětem v našich oddílech. Tím se může stát soutěžní hra cenným prostředkem. Nutné je jen nepomínat na rizika soutěže a pokusit se jim vyhnout. Míra rizik přitom úzce souvisí s věkovou kategorií, pro kterou je hra určena. Prohru ve hře bude nejspíš vnímat jinak šestileté vlče, které přišlo poprvé na schůzku, a jinak rover, který si je schopen uvědomit, že je to jen hra.

Při vytváření soutěžního programu bychom se tedy měli zamýšlet nad věkovou kategorií, nad konkrétními

dětmi, které v oddíle máme, a nad tím, jak jsme se soutěží pracovali do této chvíle. Můžeme dětem pomáhat uvědomit si emoce, které se se soutěží pojí, pomoci jim zpracovávat ty negativní, všimnout si kolektivitu a vyhnout se tomu, aby program negativně ovlivnil jejich vztahy, pomoci uvědomovat a posilovat jejich přednosti, které v oddíle i mimo něj nejsou tak často oceňované. Jak na to? Například pomocí reflexe po hře, sebezvojových aktivit a podpory individuálních zájmů, využívání pomůcek, jako jsou karty emocí apod. Neméně důležité zůstává, jak my sami o výhře a prohře před dětmi a spolu s nimi mluvíme, jak velký dáváme důraz na výsledky a jestli si všímáme i jejich ostatních předností. Pokud postupně děti učíme, že jejich hodnota nestojí na výhře nebo prohře, můžeme v budoucnu stavět na těchto základech.

Máme to takto v našich oddílech? Pokud bychom zařazovali jako program soutěžní hru pouze v případě, že to má opravdu smysl, pravděpodobně se počet soutěžních her sníží. Možná tento typ programu zařazujeme pouze proto, že je to tak v našem oddíle zvykem, že se to může zdát jako nejjednodušší způsob, že jsme v soutěžním prostředí sami vyrostli a jiný přístup nás nenapadl. Užitečným cvičením pro každého vedoucího je zamyslet se nad poměrem soutěžních a nesoutěžních programů. Pokud soutěžní programy převažují nad těmi nesoutěžními, opravdu používáme soutěžní hru jako prostředek? A pokud se rozhodneme snížit počet soutěžních her, co se stane se zbytkem aktivit?

NESOUTĚŽNÍ HRA

Vraťme se na začátek k vnitřní a vnější motivaci. Soutěžní hra je vždy motivovaná zvnějšku, případně se jedná o kombinace vnější a vnitřní motivace. Nesoutěžní hra (pokud se při ní vyhne trestům, odměnám a autoritavnímu chování, jako je například povinnost hrát) je motivovaná vnitřně. Hrajeme, protože chceme, protože nás to baví, protože nám činnost ve hře dává smysl. A pokud pracujeme s vnitřní motivací místo vnější, přináší to tu výhodu, že se snižují rizika, která budou u soutěžních her vždy přítomná. Do hry můžeme zapojit mnohem širší škálu činností a je zde menší riziko negativního ovlivnění kolektivu, protože děti nestavíme proti sobě, ale jsou sami za sebe nebo spolu. A to je jedna z největších výhod nesoutěžní hry.

Nesoutěžní hra je skvělým prostředkem k posílení týmového ducha pomocí spolupráce. Když nejsme proti někomu a když nejsme jen sami za sebe, jsme spolu. Spolupráce v družince může posílit vztahy, protože se potřebujeme navzájem. Příklady většina z nás zná – patří mezi ně hry na posílení důvěry nebo třeba hry na seznamování. U programů s cílem posílení důvěry, seznamování nebo schopnosti práce v týmu pro nás není nic neobvyklého sáhnout právě po nesoutěžních aktivitách.

Co když se ale pokusíme o převrácení hry soutěžní v nesoutěžní? Jako příklad můžeme vzít zmíněné hry zahrnující pohyb. Pokud je naším cílem vytvořit kladný vztah k pohybu, jde nám o vytvoření vnitřní motivace. Chceme, aby děti pohyb bavil a aby v něm viděly smysl. Aby si byly vědomy pozitivních důsledků pohybu na jejich tělo, cítily se dobře ve svém těle a věděly proč, všímaly si pozitivního vlivu pohybu na psychiku atd. Už bylo zmíněno, jak pohybové hry fungují v případě soutěžních her – možný přínos pro vyherce a možné vytvoření si odporu k pohybu v případě →

prohry. Nejednoho člověka jsem slyšela říkat, že kvůli školnímu tělocviku nenávidí pohyb. Důvodem je právě nucení k pohybu pomocí vnější motivace (učitel jako autorita a povinnost plnit rozkazy, tresty a odměny ve formě známek a soutěží). Nechceme děti nutit se hýbat, chceme jim vytvořit pozitivní vztah k pohybu. Když má naše snažení přesah do života mimo oddíl, jedná se o výchovu, o kterou se snažíme. Chceme budovat vnitřní motivaci.

Přítom právě u pohybu jsou i nesoutěžní programy častým prostředkem. Příkladem nesoutěžního pohybového programu je výlet. Nikdo nemůže vyhrát ani prohrát, ale děti můžeme naučit, že pohyb je přirozený a příjemný. Způsob, jakým lze nahradit soutěžní program nesoutěžním, je například osobní výzva. Místo porovnávání výkonu mezi sebou mohou děti porovnávat svůj výkon v minulosti a v současnosti – samy hodnotit, jak se v činnosti (například té pohybové) postupem času zlepšují. Tím je učíme, že přestože jim něco nejde, je možné se v tom zlepšit. Pokud hra děti baví a je zároveň pohybová, mohou si vytvořit pozitivní vztah k pohybu právě pomocí pozitivních emocí, které hra přináší.

A jak na nesoutěžní pohybovou hru? Pokud po dlouhém nepohybovém programu chceme zařadit hru na protáhnutí a zaběhání si, je dost možné, že bude stačit vnitřní motivace dětí, protože jejich tělo bude mít v tu chvíli stejnou potřebu. V takový moment se navíc nabízí zvědomění pomocí věty: „Teď jsme dlouho seděli a nehybali se, někoho možná už bolí záda, pojďme si tedy něco zahrát, ať se trochu protáhneme.“ Předáváme jim tím informaci, že když se dlouho nehybou nebo se necítí v těle dobře, může jim pomoci pohyb. Atraktivitu hry můžeme podpořit symbolickým rámcem (potřeba evakuace, protože přijde potopa, nutnost někoho zachránit, než bude pozdě atd.).

Pokud chceme, aby si děti cvičily svou obratnost, soutěž ke hře nepotřebují. Když natáhneme lana přes potok a řekneme, že je jejich úkolem dostat se na druhou stranu, pravděpodobně se o to každý pokusí, aniž by vedle nich křičela druhá skupina, že na protějším břehu budou první. V takových případech se opět nabízí zapojení spolupráce mezi jednotlivými členy. Když to není soutěž, neutíká jim čas. A když neutíká čas, mohou pečlivěji zkoumat, jak si co nejlépe a neefektivněji pomoci. V tu chvíli většinou nastane potřeba pomoci slabším v překonání překážek místo toho, aby byli slabší na obtíž.

A co když nám nejde jen o blbnutí na louce nebo o překonávání potoka? Je vůbec možné vymyslet komplexní propracovanou nesoutěžní hru, která bude děti bavit i dvě hodiny?

PŘÍKLADY Z PRAXE

Dovolím si zabrousit do historie vlastní i historie mého oddílu. V době, kdy jsem byla světluškou a skautkou, soutěžní programy v našem oddíle v naprosté většině převládaly. A to nejen tam, kde to bylo opodstatněné, ale i tam, kde to nedávalo smysl.

Prvním velkým momentem uvědomění byl pro mě neúspěch na Svojsíkově závodě. „Tak ať vyhrajetel!“ přálo se před odjezdem. Na každý závod se dlouho trénovalo, vzpomínalo se na úspěch starších družinek a postup do kraje se bral za samozřejmost. A my se sice do kraje dostaly, ale prohrály. Tlak na to, že máme dopadnout dobře, byl tak silný, že jakoukoliv radost z účasti zastínil smutek, pocit nezdravý strach, že jsme zklamaly své vedoucí a stud jim výsledek



FOTO: DAVID FIŠER – AMIK

oznámít. V takovou chvíli není tak podstatné, na jakém místě se umístíte, ale jakým způsobem se o výhře a prohře v oddíle mluví. Jako vedoucí jsem si už nikdy nepřála nic jiného, než aby si Svojsíkáč hlavně užily.

Dalším důležitým momentem byla příprava první celotáborové hry. Soutěžní. Nesoutěžní etapovka by mě snad ani nenapadla, převzala jsem oddílové zvyklosti. Pak jsem se musela vypořádávat s neustálými stížnostmi, co všechno nebylo spravedlivé. Neustále jsme se musely stavět do pozice soudce a rozhodčího, i když jsme se nespravedlnosti předem snažily vyhnout. Neustále člověk musel řešit emoce rozvířené hrou.

O rok později, možná o dva, jsem se přihlásila na radě. „Já bych ráda připravila etapovku.“ „To je skvělé!“ ozvalo se typické nadšení, když si někdo vezme úkol dobrovolně. „Ale pod podmínkou, že bude nesoutěžní,“ dodala jsem. Zavládlo překvapení a nejistota. Jde to vůbec? Jak bude vytvořená? A proč, když soutěžní máme vždycky a přece to funguje? A kdo pak bude výhercem? Co se bude dít na závěrečném ohni, kde jsme každý rok vyhlašovaly vítěze? Kdo si jako první bude vybírat odměnu? Nebo to žádná nebude?

Je přirozené, že při velkých změnách přichází mnoho obav. Pokud se rozhodnete pro nesoutěžní celotáborovou hru, riziko odmítnutí záleží na složení a nastavení vaší oddílové rady. Je možné, že si svůj postoj budete muset dlouho obhajovat a argumentovat. Jednou cestou ke společné shodě je začít od začátku – od společných cílů. U nás v oddíle jsme se v ten moment bavily o cílech etapovky úplně poprvé. Když jsme se shodly na cílech, bylo najednou možné volit jiné prostředky než do té doby. Respektive poprvé se stala etapovka vědomým prostředkem a ne zvykem. A k našim cílům jsme soutěž nepotřebovaly. A tak soutěž nebyla.

První nesoutěžní etapovka byla o cestování časem, děti musely napravit dějiny tak, aby se odehrály podle skutečnosti, kterou známe dnes. Zavítaly do starověkého Egypta a zachraňovaly Kleopatru, vyzkoušely si samizdat v době komunismu nebo pomohly, aby Leonardo da Vinci mohl dokončit svá díla. Nehrály proti sobě, ale byly proti zlé síle zvenku nebo spolu pro společný dobrý cíl. Velkou výhodou byla možnost přizpůsobení počtu dětí ve skupině na míru konkrétní hře. Jednou jsme chtěly posílit spolupráci v jednotlivých družinkách, a tak každá družina musela dosáhnout svého vlastního cíle ve hře a jen díky snaze všech skupin se jim povedlo vyhrát. Jindy jsme chtěly více propojit skautku a světlušku, a tak hrály všechny dohromady. Společně. Nebo měl každý

zvlášť svůj vlastní úkol. Pak jsme chtěly skupiny věkově namíchané, ale nemohl hrát celý oddíl dohromady. A tak jsme si mohly vytvořit náhodné skupiny podle toho, jak se nám to hodilo. Nepočítaly se body, nepočítaly se výhry. A nám to přineslo velkou výhodu flexibility. Jednotlivé etapy byly všeho druhu. Strategické, pohybové, kreativní... A překvapivě u každé varianty šla vymyslet nesoutěžní hra na dvě hodiny.

Další rok se letělo do vesmíru. Jedním z úkolů bylo vybrat si planetu, kterou chtějí obydlet. Každá planeta měla jiné podmínky k životu (výhody i nevýhody), které ovlivnily jejich pobyt na táboře. Na výběru se musely shodnout všechny a díky této jednoduché aktivitě si osvojovaly principy demokracie v praxi. Další den bylo potřeba na nové planetě vybudovat přístřešky a dobrovolníci v noci ozkoušeli jejich funkčnost.

A tak se změnila tradice. Výhody, které nám nesoutěžní hry přinesly, byly důvodem opakování i v dalších letech, a dnes už si neumím představit připravovat etapovku pro družiny, kterým na konci sečtu body a u táborového ohně vyhlásím vítěze. Neznamená to ale, že soutěžní aktivity vymizely z našeho oddílu úplně. Jen jsme razantně snížily jejich množství a změnil se náš přístup k vytváření soutěžních i nesoutěžních programů.

A jaké byly reakce dětí? Má osobní zkušenost byla dobrá, kolektiv byl mnohem klidnější a oproštěný od mnoha sporů, nikdo si nechodil stěžovat na nespravedlnosti. To však neznamená, že se nemůžete potkat s odmítnutím. Jednoho dne na táboře při prvním roce tohoto „experimentu“ za mnou přišla jedna ze skautek. „Já nějak nemám žádnou motivaci pro to hrani etapy, když už nesoutěžíme ve družinkách,“ řekla mi. „A baví tě to?“ „Jo, baví.“ „A hraješ to dobrovolně?“ „Jo, hraju. Ale nemám žádnou motivaci, když nemůžu vyhrát.“ „A baví tě to?“ Rozhovor jak vystřížený z absurdního dramatu pokračoval podobným stylem ještě chvíli. Snažila jsem se skautku pomocí otázek navést k tomu, aby to, že ji něco těší a chce to dělat, vnímala jako motivaci.

A v tom je ten problém i riziko nesoutěžních her. Děti jsou ze školy, z domova i z kroužků naučené na vnější motivaci. Hrozí jim tresty, honí se za odměnami, počítají si jedničky v žákovské a poslouchají, co jim kdo přikáže. A pak se stane, že zapomínají, že motivací může být jen to, že něco chtějí, že je to baví, že jim to dává smysl. A možná i to je důvod, proč se pokusit o nesoutěžní hry, aby se na tento jednoduchý princip rozpomněly. ✖

Stan není jen místo,
kde večer přespiš!
Je to životní styl.

#cestovkaasdusi



kudrna.cz
cestovní kancelář



INZERCE ↓

PROČ MÁTE RÁDI SVŮJ ZÁPISNÍK?

Mít zkušeného rádce je investice do budoucnosti oddílu

Rádci s námi sdíleli své pocity. Vyplývalo z nich, že zápisník je super věc, která jim moc pomáhá. Chválí si jej jak rádci, tak vůdci. Sdílíme dál!

„Je dobře zpracovaný a čerpám z něj nové zkušenosti a zajímavé hry.“

„Je luxusně obsáhlý a má snad všechno, co rádce a čekatel potřebuje.“



skaut.cz/obchod

INZERCE ↓



FOTO: MONIKA CHVÍLOVÁ – JOJO



KATEŘINA VOLKOVÁ – KAČKA
V Plzni skautuje, v Praze studuje. Věří, že místo, kde trávíme čas, nás formuje a ovlivňuje. Proto se ráda toulá po horách i zastrčených pražských uličkách.

Krajina jako pomocník při tvorbě programu

Často se na schůzkách či výpravách podíváme s dětmi ven, do blízkého i vzdáleného okolí. Míjíme výrazné krajinné prvky, přírodní krásy i lidské výtvoř. Odkud se ale vzalo vše, co najdeme za oknem klubovny? A jak těchto objevů a zjištění v rámci programu využít?

VELMI STRUČNĚ K VÝVOJI KRAJINY – CO NÁM PO SOBĚ PŘEDCI ZANECHALI?

Člověk okolní prostředí ovlivňuje už desítky tisíc let. Některé historické etapy přinesly takové změny (třeba technologické nebo společenské – jako byla třeba těžba uhlí nebo splavování dřeva z horských oblastí), že jsou v krajině znatelné dodnes. Některé prvky dnes už v krajině, pokud nejsme trochu zkušení, na první pohled neuvidíme. Přesto ale mohly znamenat ve své době přelom, který nastartoval další události (jako některé zaniklé továrny, které umožnily příliš velkému množství lidí do původně malého sídla).

Celý proces utváření krajiny člověkem začíná už v době neolitu – možná si pamatujeme z hodin dějepisu pojem „neolitická revoluce“. Tehdy se lidé díky zemědělství začali usazovat. V té době také vznikají některé významné obchodní stezky a podél nich další nová sídla (u nás to byla například Zlatá nebo Jantarová stezka, díky nimž vznikla města Pouchov a Opava).

Jak lidí přibývalo, začala se utvářet města. Na našem území to nastalo v období raného středověku. Zkuste se zamyslet nad tím, proč vaše sídlo vzniklo zrovna tam, kde je. Protéká jím řeka? Jaký je v okolí terén? Mělo město plnit nějakou zvláštní funkci (těžilo se tam, bylo duchovně významné)?

Na trasách spojujících nějaká významná místa se pak zakládají další a další sídla. Cestní síť se rozšiřuje dál a je velmi hustá. Hory ještě nejsou obydlené téměř vůbec,

znamenají spíše překážku. Co nám po středověku zůstalo? Je to struktura měst (tedy dnešního historického jádra), vesnice a do určité míry právě i síť cest.

Ve středověku funguje největší množství sídel v naší historii. Vlivem převratů, válek a epidemií část z nich zaniká. Úbytek sídel dovršila třicetiletá válka. Jsou ve vašem okolí nějaká zaniklá sídla? Kdy zanikla a proč? Dochoval se po nich nějaký relikt – základy domů, zvláštní shluk ovocných stromů uprostřed lesa nebo třeba místní název?

S odpovědí na hrůzy třicetileté války se snaží přijít baroko. V době baroka se začalo s „komponováním“ krajiny – aby se krajina přiblížila představě ráje. Do naší krajiny se dostávají drobné sakrální stavby – kapličky, kříže a boží muka. Kromě nich i některé aleje.

S průmyslovou revolucí přišly změny, které tím, jak byly radikální a velké, často zakryly to, co bylo před nimi. Vzniká železnice a doprava se zrychluje. Navíc se zvyšují nároky na hygienu, takže na konci 19. století už máme ve většině měst řeku (často plnou odpadů z továren i domácností) svázanou do kamenného koryta. Jaké změny zaznamenalo v této době místo, kde žijeme? Stěhovali se z naší vesnice lidé pryč do nedalekého města, protože tam byly továrny? Nebo do našeho kraje naopak přišli, protože se tu začalo těžit uhlí?

V druhé polovině 20. století zasadila výraznou ránu naší krajině kolektivizace. Na jedné straně jsou ekologické aspekty, během sjednocování pozemků došlo k výraznému snížení biodiverzity, vytratily se druhově bohaté remízky, které například zlepšují kvalitu zemědělské půdy v okolí. Došlo také ke ztrátě mnoha znalostí a vztahu k půdě a především se násilně přerušil kontinuální přirozený vývoj krajiny. Dnes se snažíme některé problémy vzniklé v této době řešit (jako například již zmíněný nedostatek druhové pestrosti nebo nedostatek zadržování vody v krajině).

Příběhů vrytých do krajiny je neskutečně mnoho. Často jsou vzájemně propojené a i zdánlivě maličkosti spolu souvisí. Můžeme se snažit jednotlivé části odkryt a pospojovat si je do souvislostí. Třeba se dozvíme něco i o nás samotných.



ILUSTRACE: KATEŘINA VOLKOVÁ

Z ČEHO PŘI TVORBĚ PROGRAMŮ ČERPAT?

Hodně věcí zjistíme pozorováním samotné krajiny. Naučme se dívat okolo sebe. A ne jen na stavby, ale i na všechno, co je obklopuje. Už jenom samotné mapování okolí může být zajímavým zážitkem. Zpozornět bychom měli u zvláštních tvarů terénu, monokultur nepůvodních druhů, hospodářských dřevin mimo sídla a u nefunkčních cest.

Kromě toho ale můžeme sáhnout po různých dalších zdrojích. Můžeme se ptát místních lidí, prarodičů, pamětníků, odborníků nebo si je můžeme na schůzku přímo pozvat. Zmínky o krajině nalezneme také v uměleckých dílech nebo ve starých mapách – může jít o I. nebo II. vojenské mapování, císařské otisky stabilního katastru ([☞ bit.ly/mapa-czu](https://bit.ly/mapa-czu)) nebo letecké snímky z 50. let 20. století ([☞ bit.ly/ortomapa](https://bit.ly/ortomapa)). Mapy budou ideální k získání velmi přesného porovnání se současným stavem.

A jak to všechno využít při přípravě programu? Několik následujících tipů vám může trochu napovědět:



ILUSTRACE: KATEŘINA VOLKOVÁ

1 MAPOVÁNÍ

Projděme si s dětmi okolí a pokusme se to zaznamenat do mapy. Co nás zaujalo? Kam lidé v našem okolí rádi chodí a proč? Co okolo roste? Se staršími dětmi zkusme projít staré mapy a porovnejme je se současným stavem zástavby a krajiny. Do mapy můžeme zakreslit také cesty v okolí klubovny. Dostane se člověk snadno někam pěšky nebo narazí na bariéru, třeba v podobě pole nebo průmyslové haly? Pokud v místě nějaká taková bariéra je, jaké by mohlo být řešení?

2 VÝLET DO HISTORIE

Zkusme se ponořit do historie našeho okolí. Kdy a proč si lidé vybrali k osídlení toto místo? Co jim umožnilo přežít? Jakou funkci pro ně plnilo jejich okolí a jak se o něj starali? Jak důležitá pro ně byla krása? Znáte o místě nějaké legendy? Proč mají nějaká místa lidové názvy – co se tam odehrávalo? Pomohou nám dostupné mapové zdroje nebo i místní kroniky. Hluboce zkoumání se meze nekladou.

Tady se nabízí zjištění zajímavosti a souvislosti nějak hezky ztvárnit a předat tak ostatním v oddíle – komiksem, scénkou, výstavkou.

3 OSADNÍCI

Pro všechny věkové kategorie mohou být vděčné různé „osidlovací“ hry, kdy se děti stanou kolonizátory a musejí se postupně naučit potřebné věci, aby založili sídlo. Můžete se tak zamyslet nad tím, kde může být úrodnější půda, kde by byly domy ohrožené povodněmi, kudy vede nejkratší cesta k surovinám... Děti se u toho mohou vyběhat a zároveň si začít všimnout toho, co je okolo nich. Zakládání města může být velká zábava!

4 DROBNÉ SAKRÁLNÍ PAMÁTKY

Jsou ve vašem okolí boží muka, kapličky nebo křížky? Proč a kdy je lidé do krajiny umístili? Jakou pro ně tehdy hráli roli? Plní ještě nějakou roli dnes? Zkuste je zmapovat a zjistit jejich stav. Můžete ho nějak zlepšit? Co obnáší obnova božích muk, vyzkoušeli skauti z Kuřimi. ([☞ bit.ly/skauting-bozimuka](https://bit.ly/skauting-bozimuka))

5 MÍSTA DUCHŮ

Zmizelých obcí je u nás spousta. Nemáte nějaké takové v okolí klubovny či tábořiště? Uspořádejte na místo výlet (a nezapomeňte na bezpečnost). Jak místo působí? Jak dlouho už v místě nikdo nežije? Proč? Co všechno připomíná bývalé osídlení? Jaké jsou tam změny ve vegetaci? Pro inspiraci se můžete podívat na digitální atlas zaniklých krajin ([☞ zaniklekrajiny.cz/atlas](https://zaniklekrajiny.cz/atlas)).

6 UMĚLECKÉ ZTVÁRNĚNÍ KRAJINY

Krajina může mít výraznou estetickou hodnotu. Jak si představujete idylickou krajinu? Je podobná místu, na kterém jste vyrostli? Co ji zkusit zachytit nějakým uměleckým dílem? Můžete také naopak vyhledat umělecká díla ztvárnující vaše okolí a zamyslet se nad rozdíly.

7 PÉČE O MÍSTO

Jsou nějaká místa v našem okolí, která neslouží tak, jak by mohla? Může jít o nefunkční hřiště, neutěšený plácek před klubovnou nebo třeba zapomenuté vyhlídkové místo. Mohli byste je nějak zvelebit? Například v rámci akce skautský dobrý skutek se každý rok uskutečnilo několik takových zlepšení.

DOMOV NEMUSÍ MÍT ČTYŘI STĚNY

Místo, kde žijeme, má zásadní vliv na utváření naší identity. Na krásná místa naší domoviny zve návštěvy odjinud a jsme u toho patřičně pyšní. Dívejme se na společných vycházkách a výpravách okolo sebe a hledejme příčiny toho, proč nám náš kraj tak přirůstá k srdci. Snad se tím prohloubí náš vztah k okolí a objevíme nové způsoby, jak o ně pečovat. Taková péče a poznávání okolí je navíc zábava pro celý oddíl. ✖

DALŠÍ ZDROJE

Knihy Krajina nápadů: [☞ chaloupky.cz/krajina-napadu](https://chaloupky.cz/krajina-napadu)

Aktivity od Skautské institutu: [☞ skautskyinstitut.cz/krajina-v-nasich-rukou](https://skautskyinstitut.cz/krajina-v-nasich-rukou)

Jak pracujeme s celotáborovou hrou?

Poměrná část oddílů vnímá celotáborovou hru jako neodmyslitelnou součást tábora. Zeptali jsme se činovníků, jak ji dělat smysluplně

Anketu připravila Atlantida.



Hlavně už jsme se naučili celotáborovku nebrat jako samozřejmost a zvažujeme, jestli ji na táboře ten daný rok potřebujeme (bez ní to také mívá hodně výhod), přestože ji děti hodně poptávají. Co se týče formy, tak když už celotáborové hry připravujeme, jsou hodně larpové. Záleží nám na prožití atmosféry a příběhu a simulace různých situací – příběhy si podle svých potřeb píšeme vlastní, třebaže občas v nějakém známém světě (například Star Wars, Warcraft, Naruto nebo třeba Zaklínač).

Takže má aktuální formule by byla: **1.** Nedělat celotáborovou hru, když nevím proč. **2.** Vycházet z výchovných cílů. **3.** Použít ji na předávání abstraktních hodnot a simulaci situací, které si jinak nevyzkouším. **4.** Nesnažit se do CTH „zabalit“ aktivity, které by fungovaly samy o sobě, jinými slovy ji nepoužívat jako motivaci či manipulaci. **5.** Napsat nebo upravit příběh tak, aby předával to, co chceme, a nezapomenout na reflexe. **6.** Obejít se bez bodů a soutěžení a místo toho se zaměřit na spolupráci. **7.** Udělat celotáborovou hru jen tak krátkou, aby stačila k předání hodnot. Nemůžu říct, že by se nám někdy povedlo vše, co uvádím, perfektně splnit, ale blížíme se. ♣ **MARTIN KOLÁŘ – TYGR, činovník 39. oddílu Kalahari z Plzně**



S vlčaty jsem se vždycky zčásti držela starého modelu, ve kterém se v rámci táborovky buď trénují, nebo přímo učí set skautských praktických dovedností (práce s nástroji, zdravotěda, vaření, orientace v mapě, ...), a částečně jsem na pozadí toho všeho hrála příběh symbolického rámce s morálním, případně jednou i zlehka filozoficko-ekologickým přesahem. Hry byly pro vlčata, takže se vždy jednalo o něco prostého, třeba pomáhání nějaké kouzelné postavě. Bylo třeba zapojit trochu empatie, klidu a laskavosti, případně také odvahu a klidu, což na záporáky fungovalo lépe než násilí.

♣ **ALŽBĚTA DYČKOVÁ – BETY, výchovná zpravodajka střediska Modrý Kruh ze Slaného**



Máme celoroční etapovku, kterou startujeme vždy v září a pak v daném tématu hrajeme zimní tábor (týden na chalupě) i letní tábor (2 týdny ve stanech). Přes rok je etapovka pozvolná, nehrajeme do etapovky něco na každé schůzce, ale třeba výlety a extra akce se nesou v duchu celoroční hry. A na letním táboře to je skutečné vyvrcholení – uplatní se nasbírané body, trofeje, indicie, děti si mohou přivést různé vlastní propriety a převleky... A hlavně občas přijdou samy s nápadem, co by chtěly na táboře dělat a co je k tomu napadlo. ♣ **KATEŘINA VÁGNEROVÁ, činovnice oddílu Příliv z Klatov**



Celotáborová hra je nástroj a výchovný prostředek, podobně jako hry jednorázové, samostatné aktivity družin, výpravy do okolí, stavba táborového vybavení, vaření... Pokud nástroje a prostředky používám vhodným způsobem, pak nám mohou na naší výchovné stezce hodně pomoci. Jestliže se však stanou středobodem a cílem naší činnosti, pak přinesou spíše negativa! Na druhé straně tvrdit, že jsou automaticky zlo a že nástroje samy o sobě přinášejí negativa, je nesmysl. Naše celotáborové hry nejsou vždy jen soutěžením družin. Někdy je hra založena na spolupráci celého oddílu, je nutné v ní kooperovat a záleží na každém

členovi. U námětu hry místo populárních filmů hledáme zajímavé knihy (ne aktuální kassovní trháky), často i odborné (např. historické, ideálně o méně známých, ale zajímavých událostech). Kluci se alespoň něco dozví a naučí. Nebo si námět vymýšlíme. Příprava hry pro nás nepředstavuje měsíce výroby kostýmů. Nepotřebujeme se plně ponořit do virtuálního světa hry. Stačí nám jednoduché pomůcky. Víme, že kluci mají dost fantazie, a není potřeba ji nahrazovat spoustou materiálních věcí. Spíše přemýšlíme nad tím, co nám hra přinese. ♣ **ROSTISLAV FOJTÍK – NATAN, činovník oddílu Modrý Šíp z Ostravy**



S celotáborovou hrou pracujeme jako s nástrojem, který se snažíme napasovat už na hotový program – nemáme ji jako ústřední prvek tábora, ale jako doplněk k jednotlivým aktivitám. Nejprve vymyslíme kompletní program tábora, který stavíme na skautských kompetencích, pracujeme se stezkami, odborkami a tábořením jako hlavními prvky skautingu, a teprve následně na to stavíme velmi jednoduchou, nenásilnou celotáborovou hru, přičemž se nesnažíme zaplnit program nesmyslnými a bezcílnými etapovými hrami, ale jen ten symbolický rámec napasujeme na již vymyšlenou aktivitu, která má svůj cíl (korespondující s SVM). ♣ **SEBASTIAN KOMÍNEK – LANCELOT, vůdce oddílu Jižní kříž z Hodonína**



Civilizace stojí na vyprávění příběhů, na ztotožňování se s hrdiny. Vyrostla jsem v oddíle, který příběhy využíval, a považuji to za velice funkční způsob výchovy. Naše tábory a hory vždy provázely silné příběhy, ale nějaký rámec měla i každá výprava a oddílová činnost na schůzkách. Využití příběhů nebylo samoučelné, bylo přirozeně spojeno se skautskou praxí, které jsme se věnovali. Sama jsem se pak snažila o totéž, když jsem chystala tábory. Jsem vděčná za každý oddíl, který svým členům umožní pár týdnů vidět svět očima indiánů, vikingů nebo kosmonautů. ♣ **THEODORA HELLER, činovnice ve středisku Arcus z Prahy**

Hry na porady

Možná si říkáte, že porady jsou už samy o sobě dost dlouhé. Proč na jejich program ještě zařazovat hry? Aktivitu, které zde uvádíme, poradu vůbec nemusí prodloužit, naopak jimi můžete zvýšit její efektivitu!

Sestavila Káťa.

Občas je těžké si najít čas pro neformální setkávání s vedoucími, se kterými se scházíme na poradách. Pro utužení stávajících i navazování nových vztahů je však důležité, aby společná odpovědnost nebyla tím jediným, co nás s ostatními pojí. I malá chvílka na poradě věnovaná našim vztahům může mít velký efekt. Zařazení her na porady má ale i další výhody: můžeme díky nim nastartovat mozkové závity nebo nám osvěží pozornost při dlouhém přemýšlení. Než se tedy rozhodnete, po jakém typu hry sáhnout, nejdříve se zamyslete, čeho jejím zařazením chcete dosáhnout.

UVEĎTE PORADU POHYBEM

Sázka na jistotu je zařadit na začátek porady rychlou pohybovku, která vám pomůže hodit za hlavu starosti všedního shonu. Může jít o netradiční honičku (zachraňování zamrzlých vedoucích tím, že jim řekneme něco hezkého o nich), společný úkol (postavte stůl vzhůru nohama na strop a usaďte k němu jednoho z vás na židli) nebo některou z rozcviček, které se používají v improvizacním divadle (všichni chodí po místnosti v určitém rytmu a snaží se zaplnovat prostor, rychlost se mění a určité pokyny, například tlesknutí znamenají určitý pohyb, třeba výskok). Aktivita by měla být vřadycy co nejkratší a v pozitivním duchu. Může jít i o netradiční formu pozdravu hříčkou (v rámci rovnoměrného zaplňování místnosti se postupně na všechny usmějte a následně jim podejte levou ruku na pozdrav).



FOTO: PETR ČÍŽEK – PEŠL



FOTO: LUKÁŠ KOZEL – LUKO

SDÍLEJTE SPOLU NĚCO O SOBĚ

Na poradách se často potkáváme s lidmi, se kterými si máme hodně co říct i mimo samotné téma porady. Pro zefektivnění porady se může vyplatit zařadit na začátek řízené sdílení, díky kterému tuto potřebu alespoň trochu naplníme. V menším počtu lze každému po kolečku dát na úvod prostor promluvit na nějaké téma (3 minuty a dost – každý má tři minuty na to, aby řekl, co se v poslední době událo v jeho osobním životě nebo případně v jeho oddílu/družině). Rychlejší variantou i pro větší kolektivy může být zapojení obrázkových karet typu Dixit (každý si může vybrat kartu se svým pocitem a sdílet své dnešní potřeby). Propojením s trochou pohybu můžeme dosáhnout dvou cílů najednou (třeba chodíme po místnosti s papírem na zádech a tenkou fixou v ruce, píšeme si navzájem něco pěkného).

ROZPALTE MOZKOVÉ BUŇKY

Pokud se s ostatními členy porady vídáte častěji a zároveň vás neláká představa zvednout se od stolu, je možné zařadit nějakou rychlovku na nastartování mozkových závitů. Ať už využijete nějaký kvíz, či klasickou hru „Město, jméno, zvíře...“, určitě se vyplatí zařadit vtipnější nebo zajímavější otázky či zadání (každý o sobě napíše jednu informaci a pak je postupně losujete a hádáte, která patří ke komu). Úspěch mohou mít také krátké společenské hry, ideálně přízrubobené na míru vaší skupině (pexeso s obrázky druhého oddílu).

VIDÍTE SE JEN ON-LINE? NEVADÍ

V posledním roce vzrostlo také množství on-line porad, které mají svá specifika i co se týče zařazení her. I v on-line prostředí lze zařadit kraťoučkové pohybové aktivity, které plní každý sám u své obrazovky (doneste k obrazovce něco zeleného / co začíná na A /...). Dozvědět se zajímavosti o zúčastněných pak můžete například pomocí štafety otázek, při čemž každý má za úkol vyvolat někoho, kdo ještě nemluvil, a zeptat se ho na cokoli, co ho zajímá.

Existuje také množství internetových serverů, kde je možné spustit kreativní hru na rozptálení mozkových buněk (hádejte, kdo co kreslí, na webové stránce [Skribbl.io](https://www.skribbl.io)).



FOTO: LUKÁŠ KOZEL – LUKO

CO SE DĚJE V PRŮBĚHU?

Zařadit na poradě hru do pozadí se asi neodvází jen tak někdo. Samotné přinesení jídla či uspořádání poradě formou pikniku však může být příjemným doplněním, které vytváří dobrou atmosféru po celou dobu poradě.

V průběhu poradě však může také vznikat umělecké dílo, které si na závěr poradě vystavíte nebo přečtete (koluje papír s obrázkem, kam může každý dokreslit jen něco jedním tahem, nebo s příběhem, do kterého se dopisuje slovo).

Zábavné může být také sledování konkrétní věci, která se na poradě bude dít (pokaždé když uslyšíte slovo *vedoucí*, musíte se napít) a možná by vás napadlo i jiné zpestření, které by chod poradě nenarušilo příliš.

U zavádění těchto aktivit do pozadí ale opravdu počítejte s rizikem, že mohou poradě narušit více, než by se vám hodilo, a buďte na to připravení.

ODEJDĚTE S ÚSMĚVEM

Mnoho porad končí tím, že jsou všichni rádi, že už mohou jít domů, nebo se maximálně jde do hospody na kofolu. Na konec poradě ale můžete zařadit i aktivitu, která dodá celému závěru tu správnou atmosféru (postavte před klubovnou sněhuláka, dejte si koulovačku či polštářovku, ...).

Veselá aktivita před odchodem se může odehrát ještě u samotného stolu. Pamatujte si na hru inzeráty – posílání papírků dokola a doplňování odpovědí na „kdo, co, s kým, proč, jak“ a následné čtení výsledků? Divili byste se, jaké hlody jsou schopni vedoucí po poradě vymyslet. Můžete si také dát klasickou reflexi vašich pocitů z poradě a po kolečku si vylechnout jedno slovo nakonec od každého účastníka. Tečku před odchodem zajistí i pokřik ohlašující slavnostní konec poradě. ✖

DEJTE SI ORAZ V PRŮBĚHU PORADY

U delších porad se může vyplatit naplánovat si hříčku v průběhu. Vzhledem k tomu, že na poradě budete pravděpodobně sedět na místě, není na škodu zařadit krátkou běhačku (každý si tajně určí svůj cíl a po odstartování ho musí za 2 minuty co nejvícekrát oběhnout). Může zabrat i krátký úkol, který rychle všechny zvedne ze židlí (napijte se ve vzduchu tak, že vás bude někdo držet nad zemí).

Přirozeněji působí zapojení hudby a zadání, jakým způsobem ji má kdo vnímat a reagovat na ni (stoupnete si do volného prostoru a snažíte se se zavřenými očima reagovat na hudbu a její změny). Hudbu, nebo spíše rytmus, můžete také sami tvořit – v kroužku nebo i kolem stolu můžete tleskat ve stejném rytmu a nebo si posílat energii formou pohybů (Zkuste zadat do YouTube: Mambo Jambo, Heja hájí, Tagadá Čin-čin).



FOTO: LUKÁŠ KOZEL – LUKO



ŠÁRKA VANÍKOVÁ
Vedla skautský oddíl v Šumperku, ale po přestěhování do Prahy je skautkou na volné noze a svoji funkci teprve hledá. Bioložka srdcem, duší i zaměstnáním.

Krajinou ctností

*Inspirace pro probouzení
dobrých vlastností u dětí
i u nás samotných*

Řekněte mi, co dělá dobrého člověka dobrým člověkem? Ve skautu používáme skautský zákon pro popis „ideálního“ člověka, to však není jediná možná definice. Lidskou dokonalost můžeme popsat třeba jeho ctnostmi (a absencí neřestí). Ctnosti jsou vnitřní kvality člověka, jeho dobré vlastnosti a silné stránky. Nejdou osahat ani vidět, přesto jsou důležitou součástí našeho světa. Našeho reálného světa, nejen rytířů v pohádkách. Existuje jich nespočet. Odvaha, trpělivost, citlivost, čestnost nebo laskavost jsou velká abstraktní slova, která mají váhu, ale málokdy je v životě používáme. Natož s dětmi, pro které je pochopení těchto slov ještě těžší než pro nás. Jana Haková, lektorka metodiky pro pedagogy ale vyzkoušela, že pokud se ctnosti dětem správně a názorně představí, mohou je snadno pochopit, a to i v předškolním věku. Porozumění abstraktním pojmům ctností je klíčem k jejich poznání a naplňování. Pokud umíme dobré vlastnosti rozpoznat a pojmenovat, můžeme na nich pracovat, zlepšovat se v nich a ocenit je u ostatních lidí. Jana Haková nazvala tento koncept *Výchova ke ctnostem* a s kolegy vydala karty, které mají k porozumění pomoci. Na kartách jednotlivých ctností je vždy výstižný obrázek, krátký popis ctnosti a návodné otázky pro diskuzi s dětmi.

Výchova ke ctnostem není žádná složitá metoda, kterou bychom se museli dlouho učit a trénovat. Ctnosti můžeme vidět každý den všude okolo nás, stačí na ně děti upozornit a pojmenovávat je. Znáte to video, ve kterém máte počítat přihrávky míčem a vůbec si nevšimnete, že tam prošel medvěd? Všimát si ctností je podobné jako si všimnout medvěda. Poukázáním na ctnosti se děti mimoděk naučí, co je např. starostlivost, sebedůvěra nebo pracovitost. Můžeme o tom pak s nimi mluvit a vést je k osvojení si těchto ctností. Pokud například chceme, aby se zlepšily v trpělivosti, dosáhneme toho snáze, pokud ví, co pojem znamená a kde se s ním setkávají. Umění pojmenovávat abstraktní věci patří navíc mezi skvělé „soft skills“, jež se bude člověku v životě hodit.

O ctnostech hovoří i skautská idea. Používá pro ně jiná slova, ale taktéž se zabývá lidskými kvalitami, dobrými vlastnostmi. Při vysvětlování skautských principů dětem nám mohou ctnosti pomoci. Myslím, že nejsem jediná, která někdy tápala, jak dětem přiblížit, co znamená být oddaný, přítelem všech lidí dobré vůle nebo ochráncem cenných

výtvorů lidských. I světluškám a včátům je potřeba objasnit, co se skrývá pod pojmy statečnost, poslušnost, a jak mohou být prospěšní své vlastní nebo jak nepodlehnout svým zlovykům. Pokud naše děti umí mluvit o ctnostech, snáze jim vysvětlíme zákon, slib i pilíře skautingu. Lidských ctností je mnohem víc, než které najdeme ve skautském slibu a zákonu, mohou nám tedy pomoci rozvíjet děti všestranněji.

Pro výchovu ke ctnostem se mohou hodit karty ctností, ale nejsou nutně potřeba. Sami vymyslíte ctností dost nebo se můžete inspirovat galerií na [vychovakectnostem.cz](https://www.vychovakectnostem.cz). Seznam ctností, ať už náš, nebo ten karetní, může přinést ještě jednu výhodu: nabídně dětem uvědomění, v čem jsou dobré, jaké všechny pozitivní vlastnosti mají. Obzvláště mladší děti často neumí své silné stránky pojmenovat a pak si myslí, že žádné nemají. Paleta ctností jim může pomoci najít si ty své a získat větší sebedůvěru.

Jak ale začít? Vychrlit na děti všech sto padesát ctností a jejich definice? To není třeba. Lepší bude začít zlehka, třeba jednou ctností za měsíc, dvěma aktivitami. Možná také pomůže začít u sebe, naučit se ctnosti kolem sebe pojmenovávat. Lidé nejsou jenom hodní a milí, jsou také citliví, přátelští, zodpovědní, pečliví, samostatní nebo upřímní. Jana Haková s kolektivem sepsali sborník aktivit, které se ke ctnostem vážou a pracují s nimi. V knížce *Krajinou ctností* najdete 156 aktivit pro předškoláky a mladší školáky, tedy pro benjamínky, světlušky a včata. Hry jsou dobře popsány, včetně seznamu pomůcek, odhadované délky a vhodného prostředí. Občas to jsou „obyčejné“ dětské hry, které ale mají symbolický rámeček určité ctnosti. Třeba klasické běhání pro lístečky může být pracovitá činnost včelíček nebo odvážná výprava mezi loupežníky. Kromě známých her tam najdete i dost originálních hříček a aktivit. Rozdílem proti běžným hrám a podstatou těchto aktivit je reflexe. Otázky pro děti, které jim pomohou pochopit, kde v životě se s danou ctností setkávají a k čemu je dobrá. Reflexe je zcela zásadním prvkem těchto her, pokud jimi chceme děti rozvíjet, a nejen zabavit. Autoři sborníku proto přidali ke každé aktivitě několik otázek a náměty k diskuzi. Sborník je sice určen pro mladší děti, ale se ctnostmi se dá pracovat v jakémkoliv věku (existují i karty pro dospělé). Jen bude třeba aktivity upravit.

Myslím si, že skrze aktivity ve sborníku se dá se ctnostmi začít v oddíle snadno pracovat. I pokud je zapojíme zcela náhodně, budou mít smysl, aspoň maličko přispějí k naší snaze vychovat z dětí „dobré lidi“. ✕



Další hravé zdroje

Kde hledat konkrétní hry i podněty k dalšímu přemýšlení o nich?

Sestavil Učeň.

ONLINE ZDROJE

Chystám program – web s kvalitními hrami a aktivitami rozdělenými podle oblastí stezky. Narozdíl třeba od známého webu [hranostaj.cz](https://www.hranostaj.cz) zde má každá hra svůj výchovný cíl, který ti pomůže si uvědomit, proč danou hru do programu zařazuješ.



Databáze her Ligy lesní moudrosti – databáze méně známých her do přírody i do města s možností třídit hry dle místa či zaměření, která je dostupná na webu [woodcraft.cz](https://www.woodcraft.cz).



Hrajeme si venku – web plný inspirace pro předškolní a mladší školní děti. Jednotlivé aktivity jsou vyzkoušené v lesní školce, což dokládají četné fotografie, které doplňují popisy her. Dostupné na [hrajemesivenku.cz](https://www.hrajemesivenku.cz).



Sociální sítě – ke spoustě herního inspirativního obsahu se dá dostat i na sociálních sítích. Na facebooku tak můžeš sledovat třeba stránky [jdeteven.cz](https://www.jdeteven.cz), *Učíme se venku* nebo *Hrajeme si jinak*. Na youtube pak třeba účet *Responsive Classroom*.



FOTO: ZDISLAVA DOLEČKOVÁ

ZÁŽITKOVÁ PEDAGOGIKA

Učení prožitkem – stále poměrně nová kniha dávající si za cíl srozumitelně vysvětlit, jak záměrně zařadit do výchovy a vzdělávání práci s vlastním prožitkem. Pokud hledáte ucelenou a praktickou metodiku o zážitkové pedagogice, tak tady nesáhnete vedle. Kniha má i vlastní web [uceniprozitkem.cz](https://www.uceniprozitkem.cz) a vyšla nám o ní v dubnu 2021 i recenze od Laduš. (Petra Dražanská, Račice: Petra Dražanská, 2020)



Časopis Gymnasion – časopis o zážitkové pedagogice vycházející jednou za půl roku. Vhodný spíše pro zkušenější vedoucí, které baví přemýšlet o výchově a vzdělávání pořádně do hloubky. K našemu tématu se nejvíce hodí čísla věnující se hře (podzim 2006) a soutěži (podzim 2021). Všechna čísla jsou volně ke stažení na [gymnasion.org](https://www.gymnasion.org).



Sborníky her – kromě kultovního Zlatého fondu her od Prázdninové školy Lipnice ([psl.cz/e-shop](https://www.psl.cz/e-shop)) existují i další sborníky her, které si zaslouží pozornost. Zmíňme například Fond her 2 od Instruktorů Brno nebo Herník od Mládežnické organizace Plusko, které jsme recenzovali v dřívějších číslech našeho časopisu (prosinec 2020 a únor 2021; dostupné na [casopis.skauting.cz](https://www.casopis.skauting.cz)). Při uvádění her z těchto publikací je vždy potřeba pečlivě zvážit, jestli jsou vhodné pro naše potřeby, protože jsou často vymyšleny pro dospělé účastníky. →



FOTO: MIREK HAVRÁNEK



ČLÁNKY ZE STARŠÍCH ČÍSEL

- **Jak připravit dobrodružství** – článek představuje metodu odpovídání na dramaturgické otázky, pomocí kterých můžete vymýšlet autorské (nejen) dobrodružné hry. (Radoslav Šonský – Drobek, Skauting, červen 2017)
- **Nechat děti být dětmi** – článek představuje fenomén volné hry a zasazuje jej do skautského prostředí pomocí optiky výchovných kategorií. Text také pomáhá s dobrým uchopením tohoto programového prostředku, když zmiňuje možné cíle volné hry a tipy, jak ji do programu oddílu postupně zapojovat a na co si u toho dávat pozor. (Denisa Raichlová – Motla, Skauting, únor 2021)
- **Inspiro** – hry pro uklidnění, hry s vodou, hry pro lepší fyzickou kondici, hry na budování důvěry a vztahů, pohybové hry do klubovny. Seriál plný her převážně na schůzky od Miroslava Zajdaka – Taffyho z ročníku 2017/2018.
- **Instanty** – formát článků hojně rozšířený v dřívějších ročnících, který přinášel kvalitní a propracované hotové programy/hry s různými tématy. Vydali jsme instanty, které se zaměřily na mediální gramotnost, rozvoj kreativity, vnímání krás přírody a mnohá další témata. Ke všem se dostanete na webu casopis.skauting.cz po vyhledání výrazu *instant*.
- **Program a hry** – na webu časopisu se dají články vyhledávat nejen podle čísel, ve kterých vyšly, ale i podle témat, kterým se věnují. Pod tématem *program a hry* tak najdete všechny články s hrami a přípravou programu včetně výběru 5 nejlepších článků. ✕



KATEŘINA PUCZOKOVÁ
Životní hráčka, věčně nadšená do zkoušení nových činností a realizace zajímavých projektů.

Pojďte pane, budeme si hrát

HRAJETE SI?

Možná si teď říkáte: „Proč bych si měl hrát, nejsem přeci dítě!“ Zkusím to tedy jinak: Snažíte se hledat zábavu a radost v tom, co děláte? To už by mohlo být dospělým dovoleno... Všimám si, že je hraní (si) často stavěno do pozice něčeho, co se pro dospělé nehodí a co je ztrátou času. A to mi nepřípadá fér. Vždyť nejde až tak o to, čemu náš čas věnujeme, jako spíš o stav mysli, se kterým činnosti děláme. Nabízí se nám tu možnost nebrat vše tak vážně a užívat si jakoukoliv činnost, jak to jen jde.

Pomůže nám například výzkum IKEA (bit.ly/vyzkumIKEA), který rozebíral hlavní charakteristiky hraní po celém světě. Hravost se podle něj vyznačuje bezstarostností, aktivitou, uspokojením a spontánností. Jinak řečeno, s hrou nebo hravostí nemají nic moc společného činnosti vážné, frustrující, povinné a nepřinášející radost. Možná vás překvapí, že tyto charakteristiky nijak neurčují typ činnosti, o který se má jednat, ale spíše o přístup k nim. Hlavně jde totiž o psychické nastavení, se kterým se „vrháme“ do činnosti, a o to, jak se rozhodneme je vnímat. Ano, zase jsme u pozitivního přístupu a víry, že si můžeme dovolit nebrat vše, a hlavně sebe, tak vážně.

LIDÉ, HRAJTE SI! ALE JAK? A PROČ?

Zpívejte si cestou na vlak, tančete v dešti, vymýšlejte slovní hříčky s kolegy v práci, lepte modely letadel, stavte domečky pro skřítky, zapojte do náročného rozhovoru s partnerem plyšáka, kreslete si při přednášce, běžte si začutat s míčem, zkuste si změřit dobu napsání dlouho odkládaného e-mailu, rozpoutejte polštářovou bitku, radujte se z nově napadaného sněhu, vizualizujte si umývání nádobí jako odměnu pro anglickou královnu, realizujte malé spontánní radosti...

Hra nám může přinést mnohé, pochopitelně každý typ hry trochu něco jiného, ale rozhodně není rozhodující náš věk. Hra uvolňuje napětí, zajišťuje duševní odpočinek, pomáhá zapomínat na svět kolem a přináší svobodu. Maluje úsměv na našich tvářích a pomáhá nám navazovat a prohlubovat přátelské vztahy. Navíc je také skvělým nástrojem pro náš rozvoj – podporuje proces učení a upevňuje vnitřní motivaci.


LIDÉ, POJĎTE SI HRÁT!

Jako děti jsme si hru denně užívali a těžili jsme z ní. Postupem času se o tuto možnost ochuzujeme a hrajeme si méně. Pokud si ale uvědomíte, že i při činnostech, které děláte každodenně, lze hravost zapojit, určitě si pro hru zase čas najdete. Byla by přece škoda, kdyby nám společenské zvyklosti vzaly hravý přístup k životu, když nám může tolik dát. Proto odvahu, pojďte si hrát! ✕



MĚJ VŠECH PĚT POHROMADĚ!

*Přihlásit můžeš až 5 hlasových
čísel a zapojit do volání zdarma
třeba svou rodinu. Koho přidáš
do své pětky?*



→ skaut.cz/sts

Posilme družinový systém



KRISTÝNA MENCLOVÁ – TYNUS
mistonáčeľní

Družinový systém jako prvek skautské výchovné metody je komplexní věc. Nejde jen o to, že máme družinu. Je třeba přemýšlet o tom, jak taková skupina vrstevníků funguje, kdo stojí v jejím čele, jaký prostor pro aktivitu mají jednotliví členové. Jak spolupracují, jak jsou samostatní a jakou odpovědnost mají. Pokračujeme spoluprací družin v rámci oddílu, prací oddílové rady, podporou a vzděláváním rádců. Družinový systém je sice určen pro oddíly skautů a skautek, přesto lze některé jeho prvky využít i u vlčat a světlušek.

Zásadní výzvou při zlepšení práce s družinovým systémem je získání dostatek motivovaných rádců a rádkyň, kteří budou ochotni převzít odpovědnost za družinu. Výzva je to důležitá nejen pro podporu fungování družinového systému, ale i pro středisko a Junák jako celek. Myslím, že první krok spočívá na vedoucích oddílů. A není vůbec jednoduchý. Je třeba rádcům a rádkyním plně předat odpovědnost za družinu s vědomím toho, jak (v našich očích) možná nekvalitní program a průběh bude schůzka mít. Nebát se toho, že takový „špatný“ program odradí členy družin, a ti odejdou. Věřím, že je tomu naopak. Kde jinde skupina dvanáctiletých až čtrnáctiletých holek či kluků dostane od dospělého plnou důvěru v jejich schopnosti se o sebe postarat a strávit společný čas smysluplně?

Stejně důležité, jako předat rádcům odpovědnost za družinu, je také ho podpořit. Není to jen o vyslání na rádcovský kurz, důležité je i průběžné vzdělávání. K tomu jsou ideální oddílové rady. Není třeba je trávit provozními záležitostmi, ptát se, kolik lidí pojede na oddílovou výpravu, či si připomenout plán na další měsíc. To lze pohodlně probrat třeba při online videohovoru. Sejdete-li se osobně, využijte tento čas naplno. Ukažte rádcům nové programové prostředky, mluvíte s nimi o možnostech lepšího zapojení více členů jejich družin do programu. To je totiž také důležité. Členové a členky družin nemají na svou schůzku přicházet s otázkou: „Co si dnes Kamzík připravil?“ a pasivně přijímat program. To dělají po většinu dne ve škole i v zájmových kroužcích. V družinách však chceme vychovávat

kluky a holky k tomu, aby byli proaktivní a aby přebrali svůj díl odpovědnosti za to, jak je daná schůzka bude bavit a co si z ní odnesou.

Na listopadové konferenci v Senátu České republiky na téma „Propojování neformálního a formálního vzdělávání“ vystupoval také ředitel Národního pedagogického institutu Ivo Jupa. Ve svém projevu řekl: „Kdyby z učebnic mohlo zmizet vše, co je tam navíc a co to tam dali odborníci daného oboru, protože, *bez toho to nejde*, a zůstalo v nich jen to, co je dáno rámcovým vzdělávacím plánem, tak bude polovina učebnice prázdná. Tyto bílé stránky bych zaplnil tím, co umí každý skautský rádc. Protože to je to důležité.“

Máme skvělý nástroj – družinový systém. Pojďme jej využívat naplno a vychovávat aktivní mladé leadery.



FOTO: PETR ČÍŽEK – PEŠL



FOTO: LUCIE HORÁKOVÁ – BASA

Skautské sondy z října 2019 ukázaly, že jen 22 % skautů a skautek je spokojeno s tím, jak fungují jejich družiny.

Programové oddělení Ústředí na tuto potřebu reagovalo vytvořením workshopu *Posilme družinový systém*, který si už více než rok může uspořádat kterékoliv středisko.

Více o workshopu a možnosti objednat si jej do svého střediska najdete na ds.skaut.cz.

O družinovém, ale i šestkovém systému se dočtete v tematickém čísle Skautingu z prosince 2019 (casopis.skauting.cz/archiv/prosinec-2019). ✕



LIBOR KVAPIL – SIR

Instruktor Jesenické lesní školy a držitel řádu Stříbrného vlka. Celoživotní skaut a pracovník ve zdravotnictví.

Skautům by měla být cizí lhostejnost

Reakce na říjnový
editorial Skautingu

Úvodník bratra Bora k říjnovému číslu Skautingu (bit.ly/editorial-2021-4) mne přiměl k zamyšlení.

Zmiňuje se o výpadku činnosti, tím i o schopnosti realizovat připravený program, a dokonce i o možnosti se scházet během pandemie covidu. To všechno představuje překážky a výzvy, které bylo nutné, ale i obtížné překonat a zvládnout.

Dlouhodobé omezení, nebo dokonce zrušení pravidelných schůzek či výletů (s propracovaným programem), možnosti účastnit se her a společných dobrodružství, nemožnost plnit stupně zdatnosti, to vše znamenalo velkou ztrátu. Nejvíce pak chybělo setkávání v krásném, radostném sesterském a bratrském prostředí s těmi, jež máme rádi.

Na druhé straně nám ale nové podmínky poskytly příležitost využít tohoto času k hlubšímu zamyšlení se nad tím, čím pro nás skauting je a co pro nás znamená. Možná, že výuka skautských znalostí a dovedností nyní trochu zaostává za programem, výchova a její cíle však zůstávají. Skauting netvoří jen schůzky, dokonce ani tábory ne. Skauting bychom měli chápat jako způsob života, životní styl. Nejsme skauty jen na schůzkách nebo na táborech. Jsme jimi i doma, v rodině, ve škole, v zaměstnání, ve společnosti, prostě stále, dokonce i po odchodu z oddílu. A pořád platí, že „být vzorem“ představuje důležitý výchovný prostředek.

Omezení činnosti jistě znamená pro plánovaný program oddílu i pro komunikaci v jeho vedení ztrátu – velkou, nikoli však likvidační.

Máme ale přece mezi sebou skauty a skautky, kteří jimi zůstali i přes mnohaletý zákaz činnosti, kdy schůzky také nebyly možné a celá organizace byla zakázaná. Co je tedy přimělo k tomu, aby skauty zůstali?

Byly to skautské ideály, jež přijali za své, skautský slib, který dokázali dodržet, byly to vlastnosti, ke kterým je skaut vychoval.

Je totiž důležité nejen to, co umíme a co dovedeme, ale hlavně to, kým jsme. Žádný bod skautského zákona nezní „skaut umí, nebo dovede“, ale „skaut je...“

V životě je důležité, aby lidé nebyli lhostejní – k sobě navzájem, k dění kolem sebe, ve společnosti.

Nedávno jsem zažil jednu typickou příhodu, kdy k sobě lidé lhostejní nebyli. Šel jsem s dcerou po ulici a naproti přes

vozovku jsme zpozorovali dívku, která klečela a skláněla se nad mladým mužem, ležícím bezmocně na chodníku. Domnívali jsme se, že jde o partnery, a přešli jsme ulici k nim s dotazem, zda můžeme nějak pomoci. K našemu překvapení jsme se dozvěděli, že o partnery nejde, dívka muže vůbec neznala, ale našla ho ležet na chodníku a chtěla mu nějak pomoci. Muž sice na oslovení reagoval tak, že se podíval směrem, odkud dotaz slyšel, ale neřekl ani slovo, dokonce nebylo ani zřejmé, zda rozumí tomu, co slyší. Neodpověděl ani na dotaz, jak se jmenuje. Opilý se nezdál, dýchal sám, ochrnutý nebyl. Rozhodli jsme se zavolat rychlou zdravotnickou pomoc. Záchranáři převzali dohled nad „pacientem“ a dívka, když zjistila, že je o muže postaráno, „odspěchala“. Ještě než přijela s houkáním sanitka, zastavila u nás nějaká běžkyně s dotazem, zda něco nepotřebujeme, byla ochotna přerušit svůj kondiční běh a pomoci, s čím by bylo potřeba.

Tolik tedy příklad, který mne potěšil, jako ukázka toho, že lidé dokáží nebýt lhostejní, nabídku pomoci nebrat jako zásluhu, ale jako samozřejmost. Jistě není ojedinělý. Nemusí jít vždy o život zachraňující dobrodružství, stačí být pozorný a ochotný pomoci.

Nezapadlo nám zjišťovat, zda ochotné ženy v popsaném případě byly skautkami nebo ne. Na to, aby byl člověk dobrý, nebyl lhostejný k dění kolem sebe, k lidem ve společnosti a byl ochoten pomoci druhému, není potřeba být skautem. Skauti by ale k takovým dobrým lidem, kteří nejsou lhostejní, patřit měli.

Není to tedy také jedna z možností, jak chápat skauting? Třeba tím, že přidáme k tomu desetkrát „skaut je...“ také jedno „není“? – „Skaut není lhostejný.“

Nebuďte tedy lhostejní ani vy, nebo lépe, nebuďte lhostejní my. ✕



FOTO: LUCIE HORÁKOVÁ – BASA



JITKA HÁNYŠOVÁ

Je psycholožkou v centru psychosomatické medicíny v Praze. „Vyrostla“ ve 3. dívčím oddílu v Šumperku.

Vybrojme se naději

V čem se liší naděje od optimismu a jak ji v sobě rozvíjet?

„Čím víc tady uvažuji o tom, co je v životě nejdůležitější, tím víc se přikláním k názoru, že nejdůležitější ze všeho je, aby člověk neztratil naději a víru v život. Kdo tohle ztratí, je sám ztracen, i kdyby ho potkalo nevim jaké štěstí; kdo to neztratí, nemůže naopak nikdy dopadnout špatně.“

Tento citát Václava Havla nám napovídá, v čem tkvělo tajemství jeho nezdočnosti. Naději potřebujeme. A to zejména v těžkých dobách.

Důležitou otázkou zůstává, co si pod pojmem naděje představít. Znamená „očekávání dobrého konce“? Když jsem narazila na článek, který o tomto pojednává, rozhodla jsem se s vámi podělit o jeho podstatné myšlenky.

Autor článku Arthur C. Brooks upozorňuje na podstatný rozdíl mezi optimismem a nadějí.

Jako příklad paradoxního vlivu optimismu uvádí pozorování viceadmirála amerického námořnictva, který zažil sedmileté věznění ve Vietnamu. Všiml si, že ti spoluvězni, kteří patřili mezi největší „optimisty“, umírali ve větší míře. „Byli to ti, kteří říkali: ‚Do Vánoc jsme odsud venku.‘ A přišly Vánoce a zase odešly... A přišly Velikonoce a zase odešly. A potom přišly Dušičky a potom byly zase Vánoce. A oni zemřeli na zlomená srdce.“

Podobný trend (i když ne tak dramatický) můžeme pozorovat i dnes – zklamání a rezignaci u lidí, kteří byli skálopevně přesvědčeni, že pandemie bude do půl roku za námi.

Nejde o to, že by byl optimismus něco špatného. Jen si musíme dávat pozor na to, co psychologové nazývají pozitivní iluzí (krásným příkladem pozitivní iluze je přesvědčení mnoha kuřáků, že zrovna jich se přece rakovina plic netýká). A uvědomovat si, že pro šťastný život pouhý optimismus prostě nestačí.

Právě v tento moment nastupuje na scénu naděje. Respektuje realitu a přidává víru ve vlastní schopnosti – že mohu svým vlastním přičiněním změnit situaci k lepšímu. Výzkumy, které rozlišovaly optimismus a naději, ukazují, že naděje mnohem výrazněji přispívá k lepší kvalitě života.

Abychom nezůstali jen u teorie, pojďme se podívat, jak můžeme tyto poznatky využít ve svém životě. Pro některé lidi je nadějně myšlení úplně přirozené. Pokud do této skupiny ale nepatříte, nemusíte všeset hlavu. Naději



FOTO: LUCIE HORÁKOVÁ – BASA

(podobně jako statečnost, laskavost nebo pokoru) můžeme zařadit do silných stránek charakteru – ctností, a ty se dají záměrně rozvíjet.

Brooks navrhuje následující postup:

1. Pojmenně, co ve vás vzbuzuje pocity beznaděje. Představte si lepší budoucnost a prozkoumejte, proč vám tak připadá.
2. Popřemýšlejte, co můžete konkrétně vy udělat pro změnu k lepšímu.
3. Ze všech nápadů vyberte ten, který je pro vás realizovatelný, a uskutečňte jej. Když to nepůjde, přejděte k jinému nápadu z bodu č. 2.

Uveďme si ve stručnosti malý příklad.

Je tvrdý lockdown. Honza cítí velkou frustraci z omezení sociálního kontaktu. Vnímá také pocit bezmoci a nejistoty, neboť neví, kdy se zase život vrátí do starých kolejí.

1. Představí si pocit radosti a zároveň smutku z kontaktu s přáteli a se svojí rodinou. Jaké to je, když vidí druhé lidi se smát nebo usmívat, i když na to sám zrovna nemá myšlenky.
2. Může si s kamarády zahrát online hru. Nebo naučit své prarodiče používat skype a pokračovat tak v nedělních „návštěvách“. Také ho napadlo se podívat, jestli neexistuje online verze některé z oblíbených deskových her jeho mladší sestry, aby si ji mohli zahrát na dálku.
3. Nakonec si vybral nápad vyhledání deskové hry. Po chvíli opravdu našel a s radostí zavolal sestře.

Podobný postup můžeme aplikovat na různé problémy. Ať už nás trápí klimatické změny, politická situace v naší zemi, nefungující oddíl, vážná nemoc nebo třeba neuspokojivý partnerský vztah. Nemusíme situaci vyřešit. Mnohdy to ani není možné. Ale můžeme drobnými činy měnit svůj život a svět kolem sebe k lepšímu.

Jak jsem začala, tak i končím – citátem Václava Havla, který kromě vložení vlastního úsilí přidává do konceptu naděje další rozměr.

„Naděje není to přesvědčení, že něco dobře dopadne, ale jistota, že má něco smysl – bez ohledu na to, jak to dopadne.“

Naděje nám připomíná, že nejsme bezmocní. Bez ohledu na fakt, jak se budou vnější okolnosti vyvíjet, zůstává něco, co má smysl. ✖

RECENZE

Normální šílenství

„Všichni chceme být normální, ale nikdo neví, co to je.“

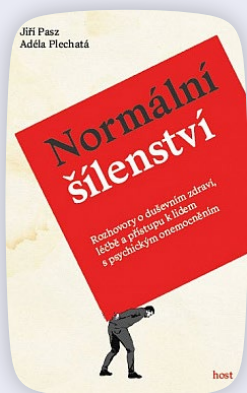


LADA MATYÁŠOVÁ – LADUŠ
Vedoucí vydání Skautingu.

Téměř pětisetstránková kniha autorů Jiřího Pasze a Adély Plechaté nás provede duševními onemocněními a tím, jak se s nimi ve zdravotnictví v České republice pracuje. A to nejen po stránce odborné, ale také po stránce osobní. Kniha je souborem jak odborného popisu nemocí, tak rozhovorů s lidmi, kteří jimi trpí a již se s nimi vyrovnávají. Jedná se tedy o jedinečné dílo vycházející v nakladatelství *Host* pro všechny zájemce o duševní zdraví, a to nejen svoje, ale i těch ostatních. Někteří knize přezdírají „Bible duševních onemocnění“. „Duševní zdraví je stejně důležité jako to tělesné, přesto o něm mluvíme buď šeptem, nebo za zavřenými dveřmi – duševní nemoc v Česku pořád ještě *smrdí blázincem*. Kniha *Normální šílenství*, která chce tuto situaci změnit, přibližuje křehkost lidské mysli a tenkou hranici mezi duševním zdravím a nemocí,“ říká Pász. Čtenář se v knize setká například s ADHD, depresemi, poruchami autistického spektra, schizofrenií, demencí či různými druhy závislostí. Zaměřuje se také na vyvracení nejčastějších mýtů a předsudků.

Kapitola o ADHD, *Když mozek předbíhá*, je uvedena citací Michaela Phelpse, držitele 28 olympijských medailí: „K ostatním dětem ve třídě se učitelé chovali jinak než ke mně. Měl jsem i učitele, který říkával, že ze mě nikdy nic nebude, že nikdy nebudu úspěšný.“ Kolik jiných osob mohlo zažít něco podobného a jak se s tím vyrovnali? Co pro ně znamená *být normální*?

Kniha bude tedy cenná pro zájemce o skauting pro všechny a inkluzivní pohled na lidskou odlišnost. Může být také přínosná pro vedoucí, kteří by rádi pochopili nuance mezi lidmi s mentálními onemocněními a to, jak s nimi pracovat na základě jejich (často surových a vysoce niterných) výpovědí. Já osobně doporučuji zejména obrazový materiál prolínající se celou knihou, který zobrazuje arteterapeutický způsob vyrovnání se s obtížemi respondentů. ✖



📖 *Normální šílenství – Rozhovory o duševním zdraví, léčbě a přístupu k lidem s psychickým onemocněním* (Adéla Plechatá, Jiří Pász, HOST, 2020)

INZERCE →

INZERCE →



VILA ŠIMON nabízí ubytování

v nádherném prostředí Jihočeského kraje mezi Českými Budějovicemi a Novými Hrady ve vesničce Ostrolovský Újezd. Vila poskytuje celoroční ubytování skupinám z řad mateřských škol, třídním kolektivům základních, středních a vysokých škol a dalším organizovaným skupinám (např. skauti, sportovní oddíly, neziskové organizace, ...).

Ubytování je možné ve 3 pokojích, 2 pokoje s deseti lůžky a jeden samostatný pokoj se 2 lůžky (celkem 22 lůžek). Po celou dobu pobytu je k dispozici plně vybavená kuchyně pro samostatnou přípravu jídla, jídelní kout a klubovna pro hry a relaxování.

Okolí obce skýtá členitou krajinu, krásné vyhlídky, možnost sběru hub a borůvek, procházek i koupání. Nedaleko nabízí občerstvení penzion Borovanský mlýn. V blízkosti obce je možné obdivovat několik zachovalých jihočeských statků.

KONTAKT

Vila Šimon, Ostrolovský Újezd 36, Trhové Sviny 374 01

Správce: Jana Pokorná, tel.: 723 206 835

e-mail: vilasimon@vilasimon.cz

www.vilasimon.cz

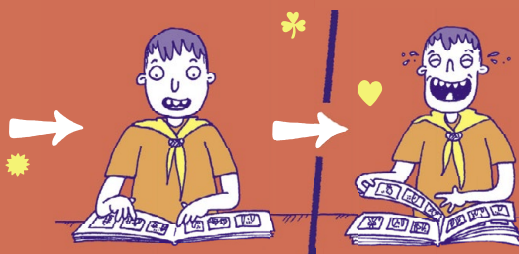
Bud' pobaven

Ber vážně skauting,
neber vážně sebe!

70Kč

Knížka obsahuje přes 200 stran
s kreslenými skautskými vtipy.

skaut.cz/obchod





PETR HUĎEČEK – PROFESOR
Skautuje v Táboře, tvoří počítačové i skautské hry, a vydává skautský webový komiks Naší snahou nejllepší buď čin.

Sedm nepovedených her

A kvůli čemu selhaly

Když navrhnete, vypracujete a odvedete vlastní hry na skautských akcích, mohou být často pro všechny zábavnější, než kdybyste použili hry z příruček nebo z internetu. Zábavnější pro vás, protože to vám jako vedoucím dá možnost uskutečnit své vlastní nápady a vést aktivity, které oslovují právě vás. Zábavnější i pro všechny ostatní, protože můžete hru přizpůsobit svému oddílu, svým dětem, své situaci.



Ale přestože návrh vlastních her může být velmi zajímavý, je možné, že navržená hra selže a sama dobrá nebude, a v dětech nezanechá žádný dojem. Někdy je celý návrh špatný, ale často hra selže pouze kvůli malíčnosti v pravidlech, které se přitom dalo snadno vyhnout.

Téměř všechny hry, které jsem odvedl, jsem také připravil. Přitom hezká řádka her se mi samozřejmě nepovedla. V tomto článku bych chtěl některé z nich představit v naději, že se tak podaří stejným chybám vyhnout vám.

HRA BEZ ZARUČENÍ BEZPEČNOSTI

V této první nepovedené hře měli hráči obejít sedm lampionů v okolí tábora. Jeden lampion jsem bohužel umístil pár metrů od vosího hnízda, kterého jsem si nevšiml, ale které se probudilo, když k lampionu přiběhl dav dětí. Nepoučil jsem se a rok poté jsem připravil hru, kde se hráči plazili pod provázkovou sítí. Přímo přes několik mravenčích stezek.

Ani jedna z nich se nikomu zvlášť nelíbila. Přitom by stačilo věnovat minutku navíc obhlédnutí terénu a posunutí obou stanovišť o deset metrů vedle, aby hry fungovaly skvěle.

HRA S PŘÍLIŠ KOMPLEXNÍMI PRAVIDLY

Po mnoha letech bitev s papírovými míčky jsme chtěli vypracovat hru zajímavější a po vzoru počítačových her jsme nechali děti, aby si každé vybralo svou superschopnost: více životů, virtuální štíty, různě silné útoky, někdo dokonce měl možnost sesílat kouzla nahlas přednesenými zaklínadly.

V nadšení jsme si neuvědomili, že jsme vymysleli pravidla tak složitá, že si je nikdo nebyl schopen zapamatovat. Jak hra probíhala, téměř každý hráč začal zapominat a samotná bitva proběhla velmi chaoticky. V průběhu akční hry



FOTO: LUCIE HORÁKOVÁ – BASA



totiž hráč musí všechna pravidla udržet ve své krátkodobé paměti po celou dobu hry. A tolik pravidel, schopností a výjimek, kolik jsme vymysleli, v mozku nemohl udržet nikdo.

Poučili jsme se, že pravidla terénních a běhacích her musíme být vždy schopni shrnout v několika málo větách. Složitá pravidla si necháváme na stolní a karetní hry, kde můžeme pravidla napsat přímo na samotné herní komponenty.

HRA NEFÉROVÁ VŮČI HRÁČŮM

Na jiném táboře, kdy celotáborová hra volala po častých bojích mezi družinami dětí a nepřitelem představovaným vedoucími, jsme se rozhodli začlenit jednu speciální bojovou hru. Její pravidla schválně dávala vedoucím tolik výhod, že pro děti nebylo prakticky možné zvítězit. Prohra hlavních hrdinů se nám ten den hodila do příběhu a mysleli jsme, že děti ocení originalitu a novotu takové hry.

Představovali jsme si, že děti postaví hrdinský odpor a do poslední chvíle se budou snažit situaci zvrátit a zvítězit. Jakmile ale pochopily, že zvítězit nemohou, tak místo toho samozřejmě hru vzdaly a přestaly se jakkoliv snažit.

Jeich zpětné vzpomínky na hru byly různé: někdo byl zklamaný, někdo rozčilený, ale všechny reakce byly negativní. Poučili jsme se, že asymetrickou hru můžeme udělat obtížnou, ale hráči vždy musí mít reálnou šanci zvítězit.

HRA SE SMYČKOU POZITIVNÍ ZPĚTNÉ VAZBY

A co když je hra symetrická a hrají dvě stejně silné družiny proti sobě? I tam se může stát, že hráči po nějaké době hru vzdají a přestanou mít zájem soupeřit, a to tehdy, pokud jeden tým začne vítězit a neexistuje způsob, jak ho druhý tým může dohnat.

V jedné z našich her týmy v každém kole získávaly peníze, za které si na konci kola mohly koupit budovy, které jim vydělávaly další peníze. Kdo tedy vyhrával na konci prvního kola, měl tím více peněz na konci druhého, pak třetího. Pro druhý tým bylo čím dál obtížnější vítěze dohnat, a proto znechucené časem hru vzdal.

Přítom opravit hru by nebylo tak složité. Stačilo by přidat *negativní* zpětnou vazbu, nějaké pravidlo, které vyhrávajícímu učiní hru obtížnější. V našem případě například to, že postavit druhou budovu by stálo více peněz než první. Výhoda z prvního kola by pak neznamenal tolik a druhý tým by měl šanci situaci obrátit.

HRA, KTERÁ NEVEDE KE KONCI

Jednou z našich oblíbených her je honička s osvobozením, kde když baba chytí hráče, tak hráč přejde do „vězení“, odkud ho plácnutím může spoluhráč v poli osvobodit. Hra skončí, když má baba všechny hráče ve vězení.

Když je ale zvolena pomalejší baba nebo když je hráčů příliš, co se stane? Baba chytí jednoho hráče, možná druhého, ale než chytne třetího, tak někdo osvobodí první dva. A hra nikdy neskončí, dokud vedoucí neuvidí znužené děti a hru neukončí sám.

Podobné „patové situace“ mohou nastat v terénních nebo bojových hrách, kde je obrana jednodušší než útok. Pokud pravidla říkají, že hra skončí, až útočníci úspěšně porazí obránce, jak dlouho bude pokračovat, pokud útočníci nemohou obranu nijak prorazit?

Nejjednodušší možnost je stanovit časový limit na začátku hry. To funguje dobře, ale přirozenější hry dosáhne, pokud jsou pravidla nastavená tak, že sama vedou hru ke konci. Nejlepším případem je „lavinová honička“, kde kdo je chycen, přidává se k babě. Hra se tak sama stále více a více přibližuje konci, protože stále více a více hráčů se stává babou a baba se znovu honěným hráčem už nestane.

HRA, KDE HRAJE Z TÝMU JEN JEDEN ČLOVĚK

U některých her, obzvláště týmových stolních a strategických, opakovaně narážíme na podobný problém: Pokud hra sestává jen z dělání rozhodnutí (např. kam se posunout na desce nebo které suroviny nakoupit), může se stát, že je v týmu člen, který všechna rozhodnutí udělá sám, a ostatní jen sedí a znužené přihlížejí. Do jisté míry je podobná situace u šifrovacích her, kde obzvláště mladší členové nemají jak přispět.

Máme dvě hlavní řešení, jakými problém potlačujeme. Zaprvé, menší týmy. Pokud možno, je lepší mít šest týmů po dvou lidech než dva týmy po šesti. A zadruhé, kombinování s terénní hrou. Vedoucí týmu může zůstat u stolu plánovat posun na desce, zatímco tým běhá v terénu a sbírá suroviny.

HRA BEZ PŘÍBĚHU

Na pracovních brigádách na úklid tábořiště nebo lesa jsme měli ve zvyku úkol představit pomocí jednoduchého příběhu: „Odpadky jsou miny. Vy jste minohledači, tady máte pytel, pojďte je zneškodnit.“ Děti se pak rozběhly po okolí a se smíchem a zvuky „píp píp píp“ uklidily oblast.

Jednou jsem pak zkusil zadat ten stejný úkol, jen bez příběhu: „Pojďte uklidit odpadky.“ Snad mi ten den přišlo přidávat příběh trapné. Výsledek ale byl, že úklid byl pomalejší a celkem bez nadšení.

Znovu a znovu vidím stejnou věc: pouhým přidáním příběhu se znásobí přitažlivost aktivity. Děti možná rády skáčou do dálky, ale zbožňují „přeskakování lávové řeky“.

ZÁVĚREM

Toto bylo jen několik případů, jak může připravená hra selhat. Možná některé z vašich her také selhaly podobnými způsoby a odnesli jste si z nich podobná poučení.

Což je důležité: O návrhu a vedení her se můžete naučit mnohé studováním teorie nebo kopírováním prvků úspěšných her, ale nakonec chyby stejně uděláte, a z nich si budete zkušenosti vlastnit.

A já myslím, že je dobré to dělat vědomě. Pokud odvedete hru a děti se z ní vrací otrávené nebo hra zjevně nesplnila svůj účel, pozastavte se na chvíli a projděte si průběh hry v hlavě rovnou na místě. Kde se stala chyba? Co jste mohli udělat, aby hra zafungovala lépe?

V umění tvorby her se tak můžete zlepšit velmi rychle.

OVĚŘ SI, ZDA TVOJE HRA NEOPAKUJE NĚKTERÉ Z MÝCH CHYB!

- Je hra bezpečná?**
Obešel jsi a zkontroloval hrací pole?
- Jsou pravidla jednoduchá?**
Dokážeš je udržet celé v paměti bez zápisků?
- Je hra férová?**
Nebo naopak dokážeš už předem odhadnout, kdo asi vyhraje?
- Může prohrávající dohnat vyhrávajícího?**
Nebo naopak dávají pravidla výhodu tomu, kdo už vyhrává, a tu výhodu tak nepotřebuje?
- Je zajištěno, že hra skončí?**
Nebo se může zaseknout v patové situaci?
- Zaměstnává hra všechny hráče?**
Má každý co dělat, nebo bude někdo jen nečinně přihlížet?
- Má hra příběh?**
Pokud zatím ne, nešlo by přidat aspoň nějaký jednoduchý?
- Je cíl hry srozumitelný?**
Chápu děti od samého začátku, o co se snaží? ✘



FOTO: LUCIE HORÁKOVÁ – BASA



JAKUB MRAČKA – DEYL
Vedoucí 302. oddílu Watuta, lesní duše, instruktor ČLK Rozrazil, pediatr a nadšený propagátor skautské výchovné metody.

Plánování pro lidi, kteří nenávidí plánování

Vážíme si energie, kterou účastníci našeho čekatelského kurzu vkládají do výchovy dětí. A proto se ji snažíme využívat co nejefektivněji – tedy nabídnout čekatelům nejpraktičtější vhled do plánování oddílové činnosti tak, aby maximum pozornosti mohlo směřovat k dětem

Možná plánování není úplně vaše nejoblíbenější činnost. V tomto článku vám zkusíme ukázat, jak si díky němu usnadnit práci v oddíle. Co nám a dětem plánování vlastně přinese? Naším dobře známým cílem je vést mladé lidi k všestrannému rozvoji a předávat jim hodnoty popsané v poslání (a tedy ve stanovách Junáka). Tyto vznešené formulace zní na papíře krásně, ale každodenní realita oddílu, kdy s dětmi trávíme pouhých pár hodin týdně, nám na tyto velké cíle nenechává příliš času. Proto má smysl se zabývat tím, jak může mít náš program na děti co největší dopad, s čímž nám pomůže právě plánování.

Každá oddílová rada se potýká s jinými obtížemi. Někdy je nápadů na program moc a jindy zase studna úplně vyschne. Někdy máme hromadu zpětné vazby, a přesto se při plánování mnozí členové oddílové rady ošívají. Některým plánování vyhovuje a rozvažují dopředu každou pohybovou hříčku, jiní nemají rádi „plané tlachání“ či dávají přednost improvizaci. Když o plánování mluvíme na kurzu, snažíme se najít z tohoto „love or hate relationship“ cestu ven pro všechny zúčastněné. Každý při vymýšlení programu přemýšlí jinak a ne každému může být v knihách propagovaný způsob po chuti. Ale právě proto, aby se teorie střetla s oddílovou praxí, se bavíme o plánování.

Podtrženo, sečteno: Máme z našich i účastnických oddílů vyzkoušené, že se energie, kterou do plánování vložíme, vrací a že si pak děti z programu odnáší nesrovnatelně více praktických dovedností i upevněných postojů.

JAK NA TO?

Ukažme si to na příkladu vícedenní výpravy. Na její přípravu se můžeme dívat jako na cyklus, podobně jako třeba na celoroční oddílový plán. Takový cyklus začíná analýzou současného stavu, pokračuje určením cílů a výběrem konkrétních prostředků vedoucích k jejich naplnění, následnou realizací akce a končí jejím zhodnocením.

Začneme **analýzou** současného stavu. Některé oddíly si v srpnu u ohně zhodnotí předchozí rok a tábor, jiné strukturovaněji vyplní Hodnocení kvality (skaut.cz/kvalita) či Semafor (skaut.cz/semafor), v dalších krocích pak vzniká celoroční plán s konkrétním zadáním pro každou akci. Před výpravou se může hodit udělat menší průběžnou analýzu své družinky, tedy promyslet, co se na posledních schůzkách nedařilo, nebo využít strukturovanější podobu (třeba SWOT analýzu – viz bit.ly/skaut_SWOT). Každá forma má něco do sebe, nebojte si vybrat tu, která se vám zrovna hodí.

Z analýzy například poznáme, že vlčata nemají doplněné nováčkovské zkoušky. Nebo si uvědomíme, že často ruší „výchovný“ program a nereagují na výzvy ke skautskému chování. Z dobré analýzy pak pochopíme, že vůbec nerozumí tomu, co za skautské považujeme. Jinými slovy tedy nechápou, co se skrývá za pojmy slib a zákon.

No a hurá, ze zhodnocení současného stavu už se odrážíme k tvorbě konkrétních **cílů** výpravy. To znamená, že si vedoucí společně pojmenují, jak má vypadat výsledný stav po akci – tedy vyberou, které slabé stránky z analýzy chtějí zlepšit a na kterých silných stránkách při tom můžou stavět. S formulací nám může pomoci spousta různých metod. U nás na kurzu nabízíme zjednodušení na tři praktické otázky, které by měl dobrý cíl zodpovědět (viz rámeček). Každopádně se snažme vyhnout planému teoretizování. Hlavní je si pořádně rozmyslet, kde jsme a kam se s dětmi chceme posunout. Výsledné myšlenky je vždycky dobré si zaznamenat tak, abychom je nezapomněli, všichni jim rozuměli a mohli je společně sdílet.



FOTO: LUGIE HORÁKOVÁ – BASA

JAKÉ OTÁZKY VÁM MOHOU POMOCI PŘI FORMULOVÁNÍ CÍLŮ

- Jak přesně vypadá zamýšlený stav po akci (schůzce/táboře/oddílovém půlroce/roce)?
- Pro koho a na jaký časový úsek plánuju? *Je to pro děti přiměřené? Kolik času na naplnění takového cíle potřebuji?*
- Jak poznám, že byl cíl splněn? *Mohu použít tzv. indikátory – ukazatele, které nám mohou cíl pomoci konkretizovat a poznat zda je naplněn.*

- Cíl: *Naše vlčata budou po výpravě rozumět termínům slib a zákon.*
- Indikátor: *Každé vlče na příkladu pozná, jestli se postava v příběhu zachovala podle slibu.*
- Indikátor: *Většina vlčat dokáže vysvětlit jednotlivé pasáže slibu a zákona vlastními slovy.*

Dalším krokem jsou **prostředky**. Pokud jsou cíle stavem, do kterého se chceme dostat, prostředky jsou způsob, jak ho dosáhneme. Úplně prakticky jde o veškerou náplň výpravy. Program se totiž nemusí dělit na vzdělávací a zábavný. Právě naopak, k cílům totiž mohou směřovat nejen „nudné“ programy, ale i akce jako taková a všechny její součásti. Možností máme nepočítaně – od her, přes tradiční oddílové programy, po využití moderních technologií a všelijakých symbolických rámců.

Vybíráme takové prostředky, které vytvoří pestrý program, jenž děti nadchne a bez větších okolků vede ke stanoveným cílům. Nešikovně zvolené prostředky nás někdy totiž svede stranou a může se stát, že se z etapové hry úplně vytratí výchovný rozměr. Hlavně ale nezapomínejme na vhodné místo a prostředí celkově; chování vedoucích či volný čas a zodpovědnost jsou totiž důležitější než jednotlivé programy. Prostředků je, jak vidno níže, nepřeberné množství. Mysleme proto při jejich výběru co nejvíce do šířky a až pak vyberme společně ty nejhodnější, i tady totiž platí, že víc hlav víc ví.

S vlčaty můžeme při víkendové putovní výpravě objevovat příběhy popisující jednotlivé části slibu, v týmu stavět přístřešky a učit se při tom oceňovat pomoc druhých, překonávat sebe samých a bránit Pravdu a Lásku v lítém boji proti zlým pohádkovým postavám. Nebo se můžeme na výpravě po městě setkat s pamětníkem, pomoci prací v blízkém komunitním centru nebo při večerním promítání dohrávat jednotlivé filmové scény podle toho, jak by se zachovalo správné vlče.

INSPIROMAT MOŽNÝCH PROSTŘEDKŮ:

exkurze, rituál před jídlem, vycházka, krizová situace, závod, tvořivá aktivita, postoj a přístup vedoucích, odpočinek, debata, duchovní zážitek, kulturní program, rozjímání, práce, pobyt v přírodě, setkání se známou osobností, oddílový zvyk a tradice, výchova příkladem, společenství, soutěžení, různá omezení, herní mantinely, etapová hra, dlouhodobá hra probíhající paralelně s programem, povídání mimo program, po cestě, symbolický rámeček, ...

A je to tady. Konečně nastává samotná **realizace akce**. Při ní se zhodnotí veškerá práce a příprava, programová i technická. Pokud se podaří sdílet ideu výpravy mezi celý tým, i kdyby jen společným připomenutím cílů, celková atmosféra i jednotlivé součásti vyzní daleko lépe. Navíc když máme víkendovku dobře naplánovanou, daleko snáz si poradíme s případnými problémy. Buďme tedy na akci připraveni upravit plán, nezapomínejme na potřeby dětí a užíjme si komfort připravené akce – můžeme si tak lépe rozdělit práci v týmu a přenechat část zodpovědnosti na dětech. Ty pak mohou svou aktivitou a tvořivostí přispět k naplnění cílů.

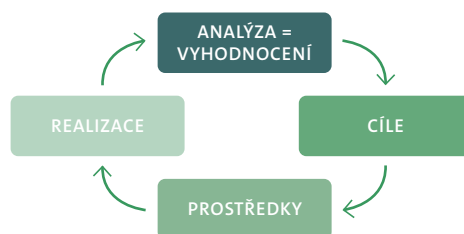
Nemocný vedoucí může předat plán ostatním, program zrušený kvůli dešti zvládneme upravit tak, aby zůstal zachovaný cíl. Vlčata mohou při části programu zmoknout, ale společně pak rozdělat oheň a věnovat energii příběhům a povídání o setkáních se silou a krásou přírody, spíš než nutně dohrát bojovku.

A nakonec **zhodnocení**. Tohle už trochu umíme, vracíme se zpět v plánovacím cyklu na začátek k analýze. Potřebujeme si prostě popsat výsledný stav a poznat, zda odpovídá našim cílům. Základem je sledování aktivit, pozorování kolektivu a povídání si s dětmi. Někdy se mohou hodit sofistikovanější nástroje, již při stanovení cíle si můžeme nastavit indikátory, podle kterých rovnou poznáme, zda je cíl splněn. Dobře nám mohou posloužit i vhodně zvolené otázky, sebehodnocení dětí i různorodé hravé a kreativní formy (např. divadelní či výtvarné ztvárnění situací, kdy se nabyté znalosti budou hodit atp.). Výstup ze zhodnocení může tvořit podklad k dalšímu plánování. Po výpravě, třeba na kávé s vedoucími, přidáme výsledek k celoročnímu plánu a analýza před další oddílovou akcí je v podstatě hotová.

Můžeme si s dětmi popovídat ve vlaku, na škále ukázat, nakolik rozumíme daným termínům, kreslit obrázky dobrých skutků, podpořit plnění do stezek nebo si zahrát hru, při které děti vysvětlí herním postavám, jak rozumí termínům Pravda a Lásky. Nezapomeňme ale, že si taky můžeme všichni společně zhodnotit, co jsme se na výpravě naučili.

CO ŘÍCI ZÁVĚREM...

Popisovali jsme plánovací cyklus na výpravě pro vlčata, ale stejně můžeme nahlížet i na celoroční činnost, měsíční plán schůzek nebo plánování tábora. Do plánování se někdy zvládnou ponořit až po uši, jiným se může zdát jako plané teoretizování podle manažerských příruček. Právě proto se na kurzu opakovaně snažíme zdůrazňovat, že klíčové je nad časem stráveným s dětmi aktivně přemýšlet tak, aby naše činnost byla smysluplná a směřovala vyrovnaně k všestrannému rozvoji. Tak to zkuste také! ✖





JAROSLAV PETŘÍK – AUSTRALAN
Vůdce střediska Modrý květ
Mnichovice a vedoucí vlčat. Pracuje
v Kanceláři ústředí Junáka jako
koordinátor výchovných zpravodajů.



ROSTISLAV FOJTÍK – NATAN
Založil oddíl Modrý šíp, který funguje
od roku 1981, a na jeho vedení se
stále podílí. Lektoruje workshopy
k družinovému systému.

Pojďme se opičit

Jak zprostředkovat předání inspirace mezi oddíly

Hledat inspiraci pro oddílovou činnost někdy může být náročné. Nápadů je kolem spousta, ale máloco funguje tak skvěle, jak to vykresluje příručka nebo web. Často to, co hledáme, nenajdeme v nových hrách či aktivitách. Například pokud chceme posílit ducha oddílu, zajímají nás spíše zajímavé rituály či dovednosti. Duch oddílu se projevuje třeba v zacházení s oddílovou vlajkou, úpravě ohniště a tábořiště na víkendové výpravě, v oddílové kšiltovce či odznaku v cípu šátku nebo také v tom, jak si družiny poskládají batohy a označí své doupe při několikahodinovém táboření. Na tom, jak vypadá kronika a kdo ji píše. Na takových zdánlivých maličkostech záleží mnohem více, než by se mohlo na první pohled zdát.

Pokud se různé oddíly setkají v prostoru, kde mohou samostatně tábořit a žít normálním životem jako na běžné vícedenní výpravě, mohou si navzájem všimnout právě těch jinak neviditelných věcí. Jak si rozdělují práci na ranním nástupu, jak družiny pracují při přípravě oběda, jak připravují nováčky na zvládání náročnějších úkolů, jaké vychytávky používají při několikadenním táboření. Mohou se inspirovat dovednostmi ze zálesácké či tábornické praxe, úpravou svého tábořiště, způsobem organizace a komunikace, aktivitami v okolní přírodě. Mohou navazovat přátelství s dalšími oddíly a domlouvat se na společných akcích, kde se ještě více poznají a obohatí. Taková inspirace může mít podobnou hodnotu jako hodiny času, které by vedoucí strávili pročitáním materiálů či na kurzu. A navíc tento čas stráví společně se svým oddílem – nemusejí tak dále ukrájet čas od rodiny, práce či studia ve prospěch skautingu. Příležitostí k takovému společnému táboření mnoho není a je to škoda. Tento článek může motivovat třeba výchovné zpravodajky a zpravodaje (ale nejen je), aby takové příležitosti cíleně vytvářeli.

SPOLEČNÉ TÁBOŘENÍ ODDÍLŮ

Je to tak trochu paradox. Dnešní doba nabízí spoustu příležitostí, na kterých se setkávají lidé z různých oddílů: regionální či celostátní setkání vedoucích jako je Elixír, Helpdesk či Miquik, pro rovery čekatelské a vůdcovské

kurzy, semináře. Přesto však nenabízejí prostředí k poznávání běžného oddílového života – protože na ně jezdí jednotlivci, nikoliv oddíly. A když občas jede někam oddíl či alespoň družina, jako například na Svojsíkův závod či Závod vlčat a světlušek, jsou tyto akce často tak nabitě programem, že na běžnou oddílovou činnost nezbyvá čas.


Nabízíme proto trochu jinou podobu setkání oddílů. Náš návrh si upravte sami dle okolností a vlastních preferencí. Může se jednat třeba o prodloužený víkend v květnu, červnu či září, kdy se dá pohodlně tábořit venku. Oddíly předem hlásí svoji účast, ale na počtu členů nezáleží, může jich přijet 8 nebo také 26. Ve čtvrtek večer nebo v pátek ráno se ubytují na společné louce – postaví stany, připraví ohniště. První společný nástup je v pátek v 11.00 dopoledne, přitom se vyhlásí nabídka společného programu. V pátek odpoledne proběhne sdílení tábornických dovedností: každý oddíl nabídne jednu dovednost (třeba Setonův hrnec, stavbu vázané houpačky či výrobu malé vodní elektrárny k osvětlení táborové kuchyně). Vždy 2–3 členové z oddílu představují jiným účastníkům vlastní dovednost, zatímco ostatní členové oddílu obcházejí cizí stanoviště a do svých zápisníků zachycují co nejvíce inspirace. Večer mají oddíly volno k přípravě večere a sdílení zážitků z celého dne.

V sobotu od devíti ráno do tří odpoledne probíhá velká bojová hra *Poklad na ztraceném ostrově*, kterou si připravil předem jeden z oddílů. Využil k tomu programové náměty ze svého posledního tábora, který se tak povedl, že hrdě nabídne své nápady ostatním. Zbytek odpoledne mají oddíly volno k přípravě večere a večerního vystoupení. Proběhne totiž společný táborový oheň s písněmi, na kterém každý oddíl představí jedno krátké vystoupení (zazpívá písničku či předvede scénku). Po skončení oficiální části, když skauti a skautky odcházejí spát, se u ohně dále seznamují roveři a rangers. Skauting pro ně tak získává další rozměr, který ve svém domácím oddíle nezažijí (a třeba tak dostanou další chuť do skautingu).



FOTO: ARCHIV STŘEDISKA BOSKOVICE



V neděli dopoledne pak proběhne atletický pětiboj a je k dispozici několik sportovišť, kde několik oddílů nabízí své netradiční sporty: frisbee, ragby, indiánské kostky, toto loque (viz  Miloš Zapletal: *Hry v přírodě*, str. 123). Po závěrečném společném nástupu ve 14.00 oddíly balí a odjíždějí.

Po celou dobu akce je otevřen speciální stan, ve kterém oddíly představují své kroniky, oddílové časopisy, temové hole či jiné poklady. Ve stanu je současně v provozu kavárna s čajovnou, která nabízí prostor pro setkávání vedoucích, roverů a rangers. Mohou se bavit o čemkoliv, ale prostředí je přirozeně nabádá k diskusi o oddílových otázkách. Jaké používáte přechodové rituály od světlušek ke skautkám, od skautek k rangers? Jak pracujete s roverským kmenem? Nemáte tipy na samostatnou družinovou činnost? Podobné otázky mohou třeba viset v různých rozích čajovnového stanu – lidé, kteří se tam shluknou, je pak mohou společně rozebírat.

CO JE OPRAVDU DŮLEŽITÉ

Společného programu nesmí být příliš, třeba jen polovina celkového času. Ve zbylém čase totiž mají oddíly prostor žít svým běžným životem: staví stany, připravují ohniště, vaří oběd či večeři, organizují se, připravují se, balí. Ostatní tak budou přirozeně vnímat, kdo má či nemá kroj, kde pracují družiny samostatně, že si dovedou i na tak krátké výpravě vyrobit lavičky k posezení u ohně či vhodně zkrášlit prostředí svého tábořiště. Vnímají, kdy a jaký má kdo nástup, kdo všemu velí a jak, jakým způsobem se k sobě členové oddílu chovají a jak pracují.

Toto poznání je totiž mnohem důležitější, než kdo získá poklad na ztraceném ostrově nebo kdo je vítězem atletického pětiboje. O samotný program vlastně vůbec nejde, je spíše výplní mezi časy, kdy se děje to opravdu důležité – kdy oddíly táboří, vaří si, něco společně připravují. A je třeba vytvořit prostor, aby se ostatní mohli touto obyčejnou činností inspirovat – procházet tábořiště, pozorovat,

zastavit se na slovíčko s vedoucím, vnímat atmosféru panující v jednotlivých oddílech.

Důležité také je, aby inspiraci vnímali i členové oddílu, nejen vedoucí. Nemíjí třeba pak oddílovou radu přesvědčovat, stačí navrhnout: „Pojďme to dělat jako ten a ten oddíl ze setkání...“ a buď je to samo přesvědčí, nebo ne, ale pak už je nepřesvědčí ani vedoucí. Vždycky je čím se inspirovat, každý oddíl má něco specifického. A kdyby byl náhodou některý oddíl příliš dobrý, bude mít dobrý pocit z toho, co jim funguje (a jinde ne). Možná si pak holky a kluci začnou uvědomovat význam vlastních oddílových zvyklostí a tradic, který jim do té doby zůstával skryt.

Když se takové setkání zopakuje, oddíly se přirozeně začnou předhánět, kdo má hezčí tábořiště, kdo má upravenější členy, kdo nabídne vychytanější tábornickou dovednost či netradičnější sport. Oddíly od sebe začnou opisovat a taková vzájemná inspirace bude pro všechny motivací na sobě pracovat a zlepšovat se. Náplň se může obměňovat – když jednou budou na výstavě oddílových kronik, podruhé to mohou být osobní deníky. Nebo vodácký oddíl nabídne pěšákům, že je naučí ovládat pramice.

Možná si říkáš, že na takové setkání by nikdo nepřijel. Je těžké vmáchnout novou neznámou akci do oddílových kalendářů, které jsou nabitě na rok dopředu. Dobrý začátek může být i společné táboření s jedním jiným oddílem nebo větší středisková akce. Výhody z něj oddíly poznají hned, a čím déle setkávání budou pokračovat, tím více se jejich poznání bude prohlubovat a oddíly se budou rozvíjet. Můžeš se domluvit třeba jen se dvěma či třemi oddíly z různých středisek. Pokud se oddíly neznají, bude inspirace fungovat i v menším počtu a třeba se za rok přidají dva další oddíly. „Navyknout“ oddíly z okolí na takovou akci může pár let trvat, ale stojí za to to alespoň zkusit. Nebo pokud jako výchový zpravodaj připravuješ základní, okresní či krajská kola závodů, cíleně vytvoř v programu prostoje a naznač vedoucím, co v takovém čase mohou dělat. ✕



DOMINIK BLÁHA – NIK
Vůdce skautského oddílu
v Kralupech nad Vltavou, lektor
seminářů o družinovém systému
a instruktor na kurzu Lanáč.

Jak vyrobit družinu

*Tak, aby ji skautky a skauti
přijali za svou*

Skautská výchova by se měla odehrávat především v malé, přirozené skupině vrstevníků. Ta představuje pro mladého člověka citové zázemí stejně jako výzvu jeho rozvíjejícím se sociálním dovednostem a umožňuje lépe odhalit jeho silné stránky a uplatnit je ve prospěch celku. Takové skupině říkáme družina a je to jeden ze základů skautské výchovy. Na co brát zřetel při rozdělování dětí do družin, aby fungovaly a děti je přijaly za své?

JAK MÁ BÝT DRUŽINA VELKÁ?

Ani málo ani moc. V tom je to umění. Velikost družiny by měla odpovídat charakteru dětské tlupy. Bude-li dětí v družině málo, těžko v ní vznikne synergie, kterou trochu spirituálně označujeme jako družinový duch. Ten je pro fungování družiny zásadní. Jde o dynamiku skupiny, kterou utváří každý člen svou osobností a která ho vtahuje a motivuje k účasti na budování družiny. Na druhou stranu ve velké skupině se snadno ztrácí individualita každého jedince. Ve skautské družině by každý měl mít své místo a svou roli. Družina by ho měla postrádat, pokud se nezúčastní družinového podniku. Mimo to se může ztratit kompaktnost skupiny. Větší družina se začne přirozeně rozpadat na menší partičky. A v neposlední řadě bude pro rádce náročnější větší družinu uřídit. Z naší zkušenosti je ideální, když je v družině 5–7 dětí.

JAK NA DRUŽINY ODDÍL ROZDĚLIT?

Důležité je, aby každý člen družinu přijal za svou. Nejlépe toho docílíte, když necháte děti na rozdělování družin participovat. Konec konců participace a partnerský přístup jsou důležité pilíře funkčního družinového systému. Sedněte si s dětmi a vysvětlete jim, proč chcete družiny zavést, nebo přerozdělit. Nechte je se k tomu vyjádřit. Diskutujte s nimi o tom. Řešte s nimi i způsob, jak budou družiny rozděleny. Až vyvstanou konkrétní návrhy, nechte o nich hlasovat a vítězný použijte. Úspěšnost takového demokratického přístupu závisí na tom, jak jsou děti ve vašem oddíle zvyklé participovat na fungování oddílu. Pokud méně, možná nebudou hned dozírat odpovědnost, kterou budou mít v rukách. Je v tom případně dobré s nimi předem důkladně probrat, jaký důsledek jejich rozhodnutí bude mít. Doporučuji,

ale děti do rozhodování o oddíle zahrnovat co nejvíce a to ze stejného důvodu. Přijmou pak oddíl za svůj a budou za něj cítit odpovědnost.

Způsob, který u nás děti často navrhovaly, spočíval v lístečcích, na které každý napsal 2–3 lidi, se kterými by v družině chtěl být. Tyto lístečky jsme si pak vzali a snažili se děti rozdělit tak, aby měly v družině co nejvíce kamarádů. Družiny po nějakém čase vybraly ze svého středu jednoho, který se stal rádcem. Když jsme družiny přerozdělovali naposledy, tak přišla inovace v tom, že byli nejprve zvoleni rádcí budoucích družin. Na lístečky pak každý napsal jednak dva rádce v jejichž družině by chtěl být a tři kamarády, se kterými by tam chtěl být. Rozdělení družin jsme v tomto případě finalizovali se zvolenými rádci.

JAK ČASTO DRUŽINY PŘEROZDĚLOVAT?

Když už družiny nějak rozdělit, snažte se je tak nechat co nejdéle. Vybudování družinového ducha chce čas a to především ten, který děti tráví společně v družinách. Když je budete přerozdělovat každý rok, tak se v nich silný družinový duch nikdy nevytvoří. Přerozdělování družin je namístě hlavně, když oddíl roste a děti se do družin už nevejdou. V mnoha oddílech se často přerozdělují družiny, aby byly vyrovnané a měly stejné šance na úspěch třeba v etapách celotáborových her. Funguje-li dobře družinový systém, není třeba, aby byly družiny všestranně vyrovnané. Družina totiž není závodní tým. Vztah družin v oddíle nemá být ani tak konkurenční, jako spíš komplementární. Družiny společně tvoří oddíl, pomáhají si a inspirují se. Proto družinovému systému více prospívají kooperativní, než konkurenční hry. I v nich dochází k porovnávání sil mezi družinami a je to tak správné. Snažte se ale udržet na zdravé kamarádkové úrovni, kde spolu družiny sice soupeří, ale zároveň si navzájem přejí úspěch a pomáhají unést neúspěch. Přijme-li družinu jako nejdůležitější výchovou jednodku, pak mají být hry nástrojem na jejich podporu, ne argument pro jejich rozdělení.



FOTO: LUCIE HORÁKOVÁ – BASA



INZERCE ↓

A CO S GENERACÍ NOVÁČKŮ, KTEŘÍ V ZÁŘÍ PŘIJDOU DO ODDÍLU?

Odpověď je stejná. Domluvte se s dětmi, jak je do družin rozdělit. Konec konců oni v té roli byly před nedávnem. Třeba vymyslí, že si každá družina připraví reklamu, a nováčci pak budou psát své preference. Nebo že si každý nováček vyzkouší být chvíli s každou družinou. Může se stát, že družina kvůli vytíženosti dětí nedokáže najít jeden čas schůzek, což způsobí dodatečné přesuny. Rozhodně ale s rozdělením neotálejte. Nováček by měl být co nejdříve přijat do kruhu družiny, která mu dá pocit jistoty ve velkém a zprvu neznámém oddíle. Nepodaří-li se nováčka do družiny začlenit, poukazuje to spíše na nevyspělý družinový systém, než na chybné rozdělení. Družina by měla být schopná přijmout kteréhokoli nováčka.

A PROČ JE TO TAK DŮLEŽITÉ?

Skautský věk je charakteristický rozvojem sociálních dovedností a odpovědnosti zprvu za sebe, později i za své okolí. Družina je pro to ideální nástroj. Je to malá parta dětí s vlastní identitou a kulturou, která společně prožívá silné zážitky, jež skautský program skýtá. Bytí v takové družině může dívce, nebo chlapci dát víc, než sebelépe připravený program. Rozdělení musí ale proběhnout tak, aby družiny děti přijali za své a necítili je jen jako konstrukt vedení oddílu. Družina je totiž především záležitost dětí a z toho vychází všechny její charakteristiky. Nebojte se tedy trochu vzdát kontroly a dejte dětem odpovědnost. ✕

TIP NA DALŠÍ ČTENÍ:

Složení šestek světlušek a vlčat se věnuje článek

👉 *Složení šestek může být velká alchymie (časopis Skauting, prosinec 2019).*

Úvahy nad výhodami a nevýhodami různých typů složení skautských družin pak přináší článek

👉 *Vrstevnické nebo věkové různorodé skautské družiny? (časopis Skauting, prosinec 2019).*

INZERCE ↓



NOVINKA!

Termosky Snow Monkey

STOKLASA

TEXTILNÍ GALANTERIE A LÁTKY

VESELÉ JARNÍ TVOŘENÍ

- korálky, návlekový materiál a komponenty
- kreativní sady a polotovary k dotvoření
- chlupaté drátky, bambulky, provázky
- oči a čumáčky, plst', moosgummi

www.stoklasa.cz

ZAREGISTRUJTE SE JAKO ORGANIZACE (S IČ) A ZÍSKEJTE VÝHODNĚJŠÍ CENY!

Každý týden nový návod zdarma
na www.stoklasa.cz/navody



DIY nápady na schůzky i výpravy?
Podívej se!





O dívčím skautingu v Kanadě

Kanada. Rozlehlé pláně, sníh a velká hlavní města. Tak si mnoho z nás představí tuto zemi známou svou divokou přírodou a dvojjazyčností. O tamním skautingu jsme si povídali s Jenelle Yonkman, vedoucí 49. oddílu Pathfinders ve Vancouveru BC v Kanadě

Rozhovor s Jenelle Yonkman vedla Laduš.

Jsi vedoucí skautského oddílu. Jak se jmenuje a kolik vás je?

Jsme skupina 17 dětí ve věku 12–14 let a 4 dospělých. Také jsem dobrovolnou zástupkyní okresního komisaře, který dohlíží na 21 jednotek (asi 300 dětí) všech věkových kategorií v jedné čtvrti ve Vancouveru.

Pořádáte akce pro veřejnost nebo veřejnou službu?

Veřejných akcích naše jednotka neorganizovala mnoho, zejména od začátku pandemie ne. Rozhodně ne tolik, jako v letech před ní. Obvykle míváme každý rok nějaký projekt zaměřený na službu společnosti. Například před dvěma lety jsme zorganizovali sbírku zásob a malovali hrnky, abychom je později věnovali místnímu domovu pro ženy. Minulý rok jsme vyrobili transparenty a červené obálky naplněné bonbony, abychom tak pomohli místnímu centru dlouhodobé péče, protože je tvrdě zasáhl covid. Naším záměrem bylo jim pomoci s propagací a realizací oslav lunárního Nového roku pro veřejnost. Naši členové také obvykle každý rok organizují několik setkání s oddílem mladších dětí, i když loň jsme se bohužel kvůli pandemii setkat nemohli.

Na jakou událost nejraději vzpomínáš a proč?

Na víkendový okresní kemp pořádaný v roce 2019 asi 65 km od Vancouveru na Slunečném pobřeží v krásném kempu Camp Olave. Camp Olave je jedno z nejhezčích míst, na

kterém jsem kdy byla. Přijela jsem tam ještě jako teenager a už tehdy mi přišlo fascinující vidět všechny spolupracovat, od nejmenších Sparks (5–6 let) po nejzkušenější Rangers (15–17 let). Bylo úžasné sledovat, jak si všichni užívají táborovou zábavu a krásu okolí.

Jaké máš zkušenosti s vedením skautského oddílu? Myslíš si, že děláš něco jinak než ostatní?

Před přechodem do Pathfinders (12–14 let) jsem asi 10 let vedla družinu Guides (9–11 let). Za tu dobu jsem mohla sledovat spoustu změn ve způsobu, jakým přemýšlíme o vůdcovství v Kanadě. Jednak jsme stále popisováni jako „ženská“ organizace, i když jsme dnes mnohem více otevření transgender nebo nebinárním členům. Takže jsem se naučila přestat označovat mládež ve svých jednotkách jako „dívký“ nebo „dámy“, a místo toho jim říkám čistě „pathfinders“ (volně přeloženo jako „hledáči cest“). A pak se také snažím zaměřit na to, aby si mladí sami určovali svůj program a mohli si jej sami i vést, což pro ně sice může být náročné, ale na druhou stranu také velmi obohacující.

Co pro tebe osobně znamená „skauting“?

Myslím, že skauting a vůdcovství by měly být o tom, jak se naučit mít otevřenou mysl a zkoušet věci, které byste jinak neměli šanci dělat. Skauting a vůdcovství by neměly být soutěživé a měly by se zaměřovat na osobní růst – představovat místo, kde se děti mohou naučit užívat si různé činnosti tak, aby se nemusely bát, že nebudou nejlepší. ✕





USNADNI SI ČTENÍ ČASOPISU POSLECHEM



- Příběh Ivančeny*
2 min 54 s 
- Budujeme respektující tým*
13 min 10 s 
- Dostaň se na čekatelky!*
12 min 10 s 
- Tematický mix o seberozvoji*
35 min 40 s 
- Je to v pytli: Orlí pero*
6 min 14 s 
- Skauting pro přítomnost: esej*
18 min 20 s 

**SLEDUJ
PODCAST:
PO UŠI VE
SKAUTU**



Poslechni si články z časopisů kdekoli a kdykoli! → skaut.cz/pousi



kytary.cz

Tanglewood

Kytary se zvukem
Velké Británie

