

Hry

Seznam kompetencí

č	o	k	ZK	Kompetence
172	4	K		Umí vybrat a zorganizovat hru. Zná zdroje her a aktivit (knihy, internet). Umí hru výchovně využít.
173	4	K		Umí hru upravit a přizpůsobit výchovným cílům, kterých chce dosáhnout.

O co jde

Kompetence se nezkouší.

Účelem je umět hru správně:

- najít, vybrat
- poznat, k čemu ji mohu využít, najít cíle, které mohu splnit pomocí hry
- zařadit do programu – čas, místo
- zorganizovat, uvést
- řídit
- ukončit
- zhodnotit ze dvou stránek – pro hráče z hlediska výsledků, ...; pro vůdce z hlediska výchovného efektu
- podle potřeby upravit a přizpůsobit oddíl – počtu lidí, jejich vyspělosti., věku, schopnostem, zaměřením, zájmům; přizpůsobit výchovným cílům, které si klademe

K čemu se mi kompetence hodí

Hra je jedním ze základních prvků skautského programu a součástí skautské výchovné metody. Neexistuje oddíl, který nehraje hry. Hra je přirozenou motivací pro program, naprostou většinu dětí hrát hry baví a nemusíme vymýšlet a používat další motivační nástroje.

Hra je spojena se zážitkem, děti ji intenzivně prožívají a dovednosti a poznatky získané při hře si lépe uchovávají, hry přinášejí dětem radost, prožitky dobrodružství.

Ve hrách se můžou uplatnit různé dovednosti, schopnosti a nadání dětí, vůdce by měl dbát na to, aby ve hrách občas vynikli a zvítězili i ti, kteří bývají obvykle outsideři.

Stručný výklad tématu

Hra a výchovné cíle

Při přípravě činnosti oddílu bychom si v první řadě měli stanovit cíle – čeho chceme dosáhnout a v jakém časovém horizontu, co se mají členové oddílu naučit, jak se mají chovat. Rozhodují-li se pak o zařazení konkrétní hry do programu, uvažují, jaký má přinést výsledek. Hra může často přispívat ke splnění několika cílů, je vhodné si tyto cíle ujasnit a uvědomit si, které z nich považují za rozhodující.

Zárodek dobré hry nebo jiného programu často začíná jako nápad. Ten většinou nepřichází během oddílové rady či při plánování činnosti oddílu, ale třeba na výpravě v lesích, při čtení nějaké knihy nebo při rozhovoru. Je vhodné si nápady zaznamenávat – po chvíli mě zaujmou jiné myšlenky a třeba dobrý nápad, který by mohl být zárodkem zajímavého programu, zapomenou.

Podobně se můžu inspirovat při četbě knížek o hrách – nějaká hra mě zaujme, odhadnu, že bude vhodná pro oddíl. Opět je dobré si to zaznamenat a až budu plánovat program, na hru si vzpomenu a pokud odpovídá mým cílům, můžu jí zařadit do programu.

Obvykle to tedy bývá tak, že na jedné straně vnímám nějakou potřebu či cíl, na straně druhé přicházejí nápady a inspirace. Jde o to, uvést do souladu nápady s tím, čeho v oddíle potřebuji dosáhnout; je lhostejné zda začnu u cílů nebo u nápadů.

Typy her, klasifikace:

Existují různá kritéria, podle kterých hry můžeme třídit. Toto třídění není nijak závazné a slouží jen pro lepší orientaci vůdce. Každý si může třídění upravit tak, aby mu vyhovovalo nebo vytvořit úplně vlastní. Příklady třídění her:

- podle prostředí
- podle velikosti skupiny
- podle věku hráčů
- podle rozsahu a náročnosti hry
- podle herních principů (soutěživé, kooperativní, simulační, hry zaměřené na řešení problému ...)

Nejdůležitější pro práci vůdce je umět využít hry ke splnění výchovných cílů. Následující přehled uvádí příklady her zaměřených na splnění různých cílů:

- zahřívací, rozcvičky
- k vytvoření nálady, programového zlomu
- zábavné a odpočinkové, k odreagování
- hry na rozvoj komunikace a spolupráce
- hry na rozvoj tvořivosti
- hry na sebepoznání
- didaktické hry (k naučení nějaké dovednosti, získání znalostí, ...)
- ekohry
- sportovní hry a hry na rozvoj pohybových dovedností
- bojové
- pátrací a orientační
- závěrečné, hodnotící, reflektující

V jedné hře může být zahrnuto více cílů – např. bojová hra může být současně zábavná a může rozvíjet pohybové dovednosti, orientační hra může přinést nějaké znalosti a podporovat komunikaci a spolupráci apod.

Postup při uvedení hry – jak to udělat, na co nezapomenout

(viz též knihy M. Zapletala a J. Neumanna v seznamu doporučené literatury)

- výběr hry – různé varianty: někdy promyšlený postup, dlouhá příprava, jindy okamžitá inspirace, improvizace, využití příležitosti, případně se hra může vyvinout se spontánní hry dětí;
- posouzení hry z hlediska cílů – pokud hra splňuje mé cíle, pokračuji v její přípravě, pokud ne, hledám jinou;
- seznámení s hrou, umím si představit, jak bude probíhat (nebo to zjistím – zkusím se zeptat, někoho, kdo danou hru hrál), v duchu si projdu celý průběh hry, seznámím se s pravidly;
- posouzení hry z hlediska hratelnosti, podmínek, možností (hráči pochopí pravidla, hra odpovídá věku a velikosti skupiny, jsem schopen sehnat herní materiál, mám dost organizátorů a vím, že to zvládnou, na hru je přiměřený čas, ...)
- případná úprava pravidel;
- pomůcky pro hru, jejich pořízení, výroba, zakoupení;

- bezpečnost, prevence úrazů, co dělat, když dojde k nehodě, bezpečnost z různých hledisek (zdraví, psychika, riziko poškození či ztráty materiálu)
 - zdravotní: vhodné vybavení (oblečení, obuv, herní náčiní), terén, poučení hráčů, dostatečná kvalifikace organizátorů hry;
 - psychika: hra může vyvolat silné emoce, může účastníka psychicky ranit – vždy je nutné důkladně zvážit, co hra může vyvolat. Nejrizikovější jsou zde různé psychohry, simulační hry a hry se silnými emocemi;
 - poškození, ztráta, zničení materiálu, riziko požáru apod.: Povinností vůdce je tato rizika snížit na minimum (např. riziko požáru u her se svíčkami nebo s ohněm, odcizení materiálu při hře mimo tábor nebo klubovnu)
- ochrana přírody: hrát hru tak, abychom nic nezničili;
- způsob uvedení pravidel, dostatečně jasné a srozumitelné vysvětlení, říci vše, co je potřeba a přitom děti neunavit a zajistit, aby si vše důležité zapamatovaly, v některých případech je vhodné dát pravidla nebo výtah z nich písemně každému hráči nebo pověsit na viditelné místo;
- jak se budou řešit případné spory (rozhodčí, los, ...);
- vymezení herního území – musí být zřetelné a bezpečné, ideálně přirozené hranice (cesta, kraj louky), pokud to není možné, použijeme fáborky, lano položené na zemi, apod.);
- co dělá vůdce během hry (hraje / pozoruje / rozhodčí) – ideální je, když má roli ve hře;
 - pokud hraje, mělo by to být doopravdy (zvolit si takovou herní roli, kdy si opravdu zahraje);
 - pokud nehraje ani není rozhodčí, je vhodné, aby měl ve hře nějakou roli (novinář, kronikář, fotograf, poradce, trenér, ...) do hry se aktivně nezapojuje, ale je na místě, komunikuje s hráči, radí jim, přitom je může pozorovat;
- řízení během hry – nepochopení pravidel, bezpečnost, sledování času;
- neočekávané situace (družina zabloudí, úraz, změna počasí, ...);
- ukončení hry (smluvený signál, dohodnutý čas, herní situace, ...).
U většiny her je dobré řídit se heslem „V nejlepším přestat“, tj. skončit o chvilku dřív, než to hráče přestane bavit. Nesmíme končit ani moc brzy ani moc pozdě – v prvním případě by si moc nezahráli a hra nesplní úplně své cíle, ve druhém je to na konci nebaví, hra může vyznít do prázdna, a nebudou se těšit na možnost zahrát si jí někdy příště;
- vyhodnocení hry – kdo vyhrál, zhodnocení všech, ocenění fair play, upozornění na chyby;
- review – reflexe herních situací, zážitků, poučení hráčů ze hry (pozor – review není zpětná vazba – viz jiné kompetence). Některé hry ho vyžadují (např. psychologické, simulační, hry na spolupráci, na řešení problémů), u jiných je zbytečné (zábavné hry, sporty);
- zpětná vazba od hráčů pro organizátory – jestli se hra povedla, srozumitelná pravidla, opravdu si zahráli, ...;
- vyhodnocení pro vedoucí – úspěšnost, chyby v organizaci, problémy, jak to udělat příště, zhodnocení výchovného efektu.

Kde hledat hry

O hrách existuje rozsáhlá literatura (viz dále), další možnost je hledat na internetu, kde na skautské křižovatce i na různých jiných stránkách je řada návodů na hry.

Nejlepší seznámení s novou hrou je si jí sám zahrát nebo se podílet na její přípravě. Pokud máš tuto příležitost, je vhodné jí využít a pak si zkušenosti ze hry stručně zaznamenat.

Jak na to

Náměty na vlastní aktivity. Můžeš si je vyzkoušet sám nebo společně s ostatními.

Odpověz na otázky, každou odpověď podrobně zdůvodni:

- Je vhodné hrát na táboře fotbal?

- Kdy je a kdy není vhodné, aby vůdce hrál hru společně se členy oddílu?
- Je vhodné hrát jednu hru vícekrát?
- Mají se využívat v oddíle komerční hry (deskovky, karetní hry)?
- je možné použít v oddíle nějak počítačové hry?
- Vůdce má připravenou hru pro oddíl, děti si hrají samy na něco jiného. Je správné, aby vůdce hru dětí přerušil a zařadil do programu připravenou hru?
- Děti během hry samy společně změni pravidla a hrají hru dál – je vhodné nechat je ve hraní hry pokračovat podle změněných pravidel, nebo je vhodné se vrátit k původním pravidlům nebo hru úplně ukončit?
- Je správné dávat nepopulární aktivity (škrábání brambor, úklid tábora, apod.) jako hru?

Vyber si nějakou hru, kterou běžně hrajete v oddíle – zkus sepsat všechny výchovné (i jiné) cíle, které daná hra může splnit.

Najdi se v předchozím textu rozdělení her podle cílů a ke každému typu vymysli příklad jedné konkrétní hry – buď takové, kterou jsi hrál, nebo kterou najdeš v nějaké publikaci. U každé hry si rozmysli, jak by se dala hrát v oddíle (kdy, při jaké příležitosti, v jakém prostředí, jaký cíl bys touto hrou splnil)

Vzpomeň si na jednu hru, kterou jsi hrál s oddílem nebo připravoval a vedl. Po jejím skončení nebo zpětně si zkus odpovědět na otázky:

- Co bylo dobře, co se povedlo?
- Co se nepovedlo, kde jsme udělali chybu?
- Co by se dalo změnit?
- Jak hra naplnila své cíle? Splnila cíle, které jsme si od ní slibovali? Splnila nějaké další?
- Jak hra bavila děti, jak si zahrály?

Pak uvažuj o případných změnách hry a zkus přemýšlet, jak by taková změna ovlivnila hru.

Podle návodu v knížkách M. Zapletala si vytvoř kartotéku her nebo databázi her na počítači.

Doporučená literatura

Uvedená literatura může sloužit jednak jako základní teoretický úvod ke hrám, návod k jejich uvádění a využití (obvykle úvodní kapitoly každé publikace), jednak jako zásobník her pro použití v programu.

Zapletal M. Velká encyklopedie her. Leprez, Praha

Klasické dílo Miloše Zapletala, čtyřdílná encyklopedie her (Hry v přírodě, Hry v klubovně, Hry na hřišti a v tělocvičně, Hry ve městě a na vsi).

Baden-Powell R., Svojsík A. B., Foglar J., Zapletal M.: Hry v přírodě. Skauting (edice Skautské prameny), Liberec 1991
Základní kniha shrnující klasické skautské hry.

Prázdninová škola Lipnice: Zlatý fond her I. Portál, Praha 2002

První příručka klasických her Prázdninové školy Lipnice. Samotné hry se hodí pro dospělé nebo pro starší rovery (pro běžný oddíl vhodné nejsou). Pro využití v oddíle se hodí obecná část (str. 7 – 25).

Neumann J.: Dobrodružné hry a cvičení v přírodě. Portál, Praha 1998

Kniha vysokoškolského pedagoga obsahuje přibližně 200 námětů na různé typy her a úvodní obecnou část.