

# **Jabok – Vyšší sociálně pedagogická a teologická škola**

Absolventská práce

Kateřina Šírová

**Prožitková pedagogika ve skautské organizaci**

**Vedoucí:** Mgr. Marie Ortová

2005

## Obsah

|  |    |
|--|----|
| 1. Úvod.....   | 3  |
| 2. Základní charakteristika skautingu.....                       | 3  |
| 2.1. Idea skautingu.....   | 3  |
| 2.2. Skauting je celosvětové hnutí.....                          | 4  |
| 2.3. Skauting jako metoda výchovy.....                           | 4  |
| 2.3.1. Skautský zákon a slib.....                                | 4  |
| 2.3.2. Učení se činnosti.....                                    | 4  |
| 2.3.3. Týmový systém.....  | 5  |
| 2.3.4. Symbolický rámec.....                                     | 5  |
| 2.3.5. Osobní růst.....  | 5  |
| 2.3.6. Pobyt v přírodě.....                                      | 5  |
| 2.3.7. Podpora dospělých.....                                    | 6  |
| 3. Základní charakteristika organizace.....                      | 6  |
| 4. Výchova ve skautském oddíle.....                              | 7  |
| 4.1. Význam a cíle výchovy.....                                  | 7  |
| 4.2. Význam hry v závislosti na věku dětí.....                   | 7  |
| 5. Prožívání a prožitek.....                                     | 8  |
| 5.1. Vlastnosti prožitku.....                                    | 9  |
| 6. Výchova prožitkem.....  | 9  |
| 6.1. Zdroje výchovy prožitkem a její vztah k výchově obecně..... | 10 |
| 6.2. Pohledy na prožitkovou pedagogiku.....                      | 11 |
| 6.3. Přenos do praktického života.....                           | 13 |
| 7. Hra a prožitková pedagogika.....                              | 14 |
| 7.1. Proč hrát hry.....  | 14 |
| 7.2. Kdo může hrát hry.....                                      | 15 |
| 7.3. Kdy a kde hrát hry.....                                     | 15 |
| 7.4. Realizace a vedení her.....                                 | 16 |
| 7.5. Reflexe.....  | 19 |
| 7.5.1. Úroveň reflexe.....                                       | 19 |
| 7.5.2. Správný čas reflexe.....                                  | 19 |
| 7.5.3. Místo reflexe a organizace skupiny.....                   | 20 |
| 7.5.4. Pravidla vedení reflexe.....                              | 20 |

|   |           |
|---|-----------|
| 7.5.5. Reflexe a volba otázek.....                        | 21        |
| 7.5.6. Alternativy k běžné reflexi.....                   | 21        |
| 8. Využití prožitkové pedagogiky ve skautské výchově..... | 22        |
| 9. Roveři a rangers = období adolescence.....             | 23        |
| 9.1. Charakteristika období adolescence.....              | 23        |
| 9.2. Charakteristika období roverství a rangers.....      | 24        |
| 10. Týdenní roverský kurz.....                            | 25        |
| 10.1. Příprava kurzu.....                                 | 25        |
| 10.1.1. Cíl kurzu.....                                    | 25        |
| 10.1.2. Tým instruktorů.....                              | 26        |
| 10.1.2.1. Vedoucí týmu.....                               | 26        |
| 10.1.2.2. Dovednosti vedoucího.....                       | 26        |
| 10.1.2.3. Sestavení týmu.....                             | 27        |
| 10.1.2.4. Rozdělení rolí v týmu.....                      | 28        |
| 10.1.3. Logistika.....                                    | 30        |
| 10.2. Návrh programu.....                                 | 30        |
| 10.2.1. 1. den.....                                       | 30        |
| 10.2.2. 2. den.....                                       | 36        |
| 10.2.3. 3. den.....                                       | 41        |
| 10.2.4. 4. den.....                                       | 48        |
| 10.2.5. 5. den.....                                       | 52        |
| 10.2.6. 6. den.....                                       | 55        |
| 11. Závěr.....  | 56        |
| <b>Seznam literatury.....</b>                             | <b>57</b> |
| <b>Resumé.....</b>  | <b>58</b> |
| <b>Seznam příloh.....</b>                                 | <b>59</b> |

## 1. Úvod

V této práci se zabývám problematikou prožitkové pedagogiky v práci ve skautském oddíle, protože se domnívám a vlastní zkušenost mi potvrzuje, že tato metoda práce má velmi blízko k metodě práce v skautském oddíle. Posláním skautingu je přispět k výchově mladých lidí prostřednictvím hodnotového systému, založeného na skautském slibu a zákonu, pomáhat jim vytvářet lepší svět, kde naleznou uspokojení jako jednotlivci a budou hrát konstruktivní roli ve společnosti. Prožitková pedagogika má velmi podobné poslání, snaží se, aby mladí lidé našli své místo ve společnosti.

Skautská metoda zvláště pro adolescenty představuje příležitost rozvíjet schopnost samostatně se rozhodovat a dosáhnout vyššího stupně nezávislosti, což je zásadní krok k dalšímu rozvoji. Takovou příležitost nám také dává prožitková pedagogika. Cílem této práce je ukázání jak tato pedagogika vypadá a jak se s ní dá pracovat ve výchově roverů a rangers.

Nejprve zde předložím charakteristiku skautské organizace a prožitkové pedagogiky obecně, potom už přejdu k nastínění využití prožitkové pedagogiky ve skautské organizaci, nakonec se zde zabývám obdobím rovenství a rangersa předkládám vypracovaný týdenní kurz pro tuto skupinu, který jim má napomoci v hledání jejich identity ve světě i v jejich oddílech a ve skautském hnutí.

## 2. Základní charakteristika skautingu

Na otázku „Co je to skauting?“ existují tři odpovědi, které dostatečně vysvětlují celkovou podstatu skautingu: **1**, skauting je idea vycházející z tří základních principů (viz dále)

**2**, skauting je celosvětové hnutí a Junák – svaz skautů a skautek ČR je jeho součástí.

**3**, skauting je metoda výchovy a sebevýchovy vedoucí k životnímu stylu.

### 2.1. Idea skautingu

Je založena na třech principech = třech povinnostech. Jako první je povinnost k Bohu, kterou se rozumí vztah jedince k duchovním hodnotám, které ho přesahují, odpovědnost vůči nejvyšší Pravdě a Lásce.

Druhým principem je povinnost vůči ostatním. Je chápána jako vztah jedince k ostatním lidem, k vlasti, rodině, obci, národu, k mezinárodnímu společenství, ale i k přírodě, která nás obklopuje. Člověk má usilovat o mír a vzájemné pochopení mezi lidmi, národy a sociálními skupinami.

Za třetí princip je považována povinnost vůči sobě, chápána jako odpovědnost za rozvoj sebe sama a za vlastní život.

## **2.2. Skauting je celosvětové hnutí**

Skauting, jako celosvětově nejrozšířenější hnutí převážně mladých lidí, překračuje hranice politické, náboženské, sociální, kulturní, národní i etické. Základní myšlenkou mezinárodního skautingu je, že přátelství dětí „bez hranic“ usnadní později společné usilování dospělých o spolupráci a mír<sup>1</sup>. Proto pořádá řadu akcí. Nejznámější jsou mezinárodní Jamboree, na kterých se setkávají a společně táboří skauti z mnoha zemí.

## **2.3. Skauting jako metoda výchovy<sup>2</sup>**

Metoda skautské výchovy je jeden celek výchovných prvků, který jsou navzájem propojené. Tyto prvky jsou: skautský zákon a slib, učení se činností, týmový systém, symbolický rámeček, osobní růst, pobyt v přírodě a podpora dospělých.

### **2.3.1. Skautský zákon a slib**

Skautský zákon je pro všechny členy skautingu společně jakýmsi kodexem životního stylu založeným na principech skautingu. Skautský zákon poskytuje konkrétní a praktický návod, jak chápat hodnoty, které skauting jako základ pro život jednotlivce nabízí.

Skautský slib je osobní přísahou snažit se co nejlépe žít podle tohoto zákona. Skautským slibem se člověk vědomě a dobrovolně zavazuje dodržovat skautský zákon a svým osobním úsilím přijímá za toto rozhodnutí zodpovědnost.

### **2.3.2. Učení se činností**

Porovnávání teoretické výuky s vlastní zkušeností, kterou člověk získává při vykonávání nějaké činnosti umožňuje rozvoj osobnosti. Je to tedy způsob, jak pomoci

---

<sup>1</sup> kol., Čekatelské zkoušky str. 10

<sup>2</sup> Stručná charakteristika skautingu

mladým lidem rozvíjet se ve všech oblastech jejich osobnosti, a to tím způsobem, že si z každé zkušenosti vyberou to, co je pro ně osobně důležité.

### **2.3.3. Týmový systém**

Týmový systém je základní organizační struktura oddílu, který tvoří malé slupinky dětských členů a dospělé vedení.

Každá skupinka (neboli družinka) pracuje jako tým. V každém týmu si jeho členové organizují život jako skupina úměrně ke svým schopnostem. Veškerá tato aktivita se děje za podpory dospělého vedení.

Týmový systém, který je založený na přirozeném sklonu lidí vytvářet skupinky, konstruktivně usměrňuje významný vliv, který vrstevníci na sebe vzájemně mají.

### **2.3.4. Symbolický rámeček**

Symbolický rámeček ve skautingu znamená soubor symbolů, které představují výchovnou nabídku skautingu pro určitou věkovou skupinu. Využívání symbolického rámečku staví na představitosti mladých lidí, na jejich smyslu pro dobrodružství, na jejich tvořivosti a vynalézavosti, a to tak, že stimuluje jejich rozvoj, pomáhá jim identifikovat se se směry vývoje a hodnotami, na nichž stojí skauting, a zároveň podporuje soudržnost a solidaritu uvnitř skupiny.

Každá věková skupina má svůj vlastní symbolický rámeček, který odpovídá úrovni její zralosti a zaměřuje se na specifické výchovné potřeby, které jsou pro danou věkovou skupinu charakteristické.

### **2.3.5. Osobní růst**

Osobní růst je proces, kterým člověk prochází a při kterém dochází k rozvoji jeho vlastní vnitřní motivace pro vědomé a aktivní zapojení do jeho vlastního vývoje. Umožňuje člověku, aby svým vlastním způsobem a tempem postupoval směrem k výchovným cílům své věkové skupiny a aby získával sebedůvěru a uvědomoval si dosažené pokroky.

### **2.3.6. Pobyť v přírodě**

Přírodní prostředí poskytuje ideální prostor pro aplikování skautské metody, protože nabízí možnosti pro rozvoj fyzického, intelektuálního, emocionálního, sociálního a duchovního potenciálu lidí.

### **2.3.7. Podpora dospělých**

Podpora, kterou dospělí poskytují mladým lidem, zahrnuje tři aspekty, jež odpovídají třem různým rolím, které musí dospělý ve skautském oddíle hrát. Jsou to Vedoucí aktivit: musí zajistit, aby každá aktivita, kterou oddíl podniká, byla úspěšně realizována. Další je Vychovatel: musí přímo podporovat proces sebevýchovy a zajišťovat, aby to, co mladý člověk zažívá, mělo pozitivní dopad na rozvoj jeho znalostí, dovedností a postojů. Poslední role je Přátelský poradce: vztahy v oddíle jsou založeny na dobrovolném partnerství dospělých a mladých lidí, a tak je povinností dospělého zajišťovat, aby tyto vztahy byly pozitivní a všechny obohacovaly a aby oddíl poskytoval přitažlivé a přátelské prostředí pro další rozvoj oddílu.

## **3. Základní charakteristika organizace<sup>3</sup>**

Junák – svaz skautů a skautek ČR, jako největší organizace mládeže v ČR, je podle svých stanov z listopadu 1994 dobrovolné, nezávislé a nepolitické občanské sdružení ve smyslu zákona 83/1990 Sb. Sdružuje své členy a členky bez rozdílu národnosti, náboženského vyznání, politického přesvědčení, rasy nebo jiných rozdílů.

Členové jsou tradičně děleni podle věkových stupňů na vlčata a světlušky (6 – 11 let), skauty a skautky (11 – 15 let), rovery a rangers (15 – 18 let), činovníky (dospělí), kteří působí jako vedoucí oddílů nebo vykonávají funkce, do kterých byli zvoleni nebo jmenováni. Ostatní dospělí podporující hnutí jsou old skauti a čestní členové.

Organizační soustava Junáka je tradičně tvořena hierarchicky. Nejvyšším orgánem je Junák jako celek, který je právnickou osobou. Junák má ústřední orgány, kterými jsou valný sněm Junáka, náčelnictvo Junáka v čele s náčelní dívčího kmene a náčelníkem chlapeckého kmene. Dále jsou to ústřední revizní komise Junáka, rozhodčí a smírčí rada Junáka a výkonná rada Junáka, která je vrchným výkonným orgánem. Tuto radu řídí nejvyšší statutární orgán, kterým je starosta Junáka. Ten je oprávněn samostatně jednat jménem Junáka a za toto jednání nese plnou právní odpovědnost. V jeho nepřítomnosti práva a povinnosti statutárního orgánu Junáka připadají na místostarostu Junáka.

---

<sup>3</sup> Stanovy Junáka str. 3

Vyšší organizační jednotky jsou rada VOJ, revizní komise VOJ a sněm VOJ. Rada VOJ řídí Junáka v období mezi sněmy. V čele rady VOJ stojí předseda, který je statutárním orgánem VOJ.

Základními organizačními jednotkami jsou střediska, které mají orgány sněm ZOJ, rada ZOJ, revizní komise ZOJ a jejich statutárním orgánem je vedoucí střediska..

Jednotlivé organizační jednotky mají právní subjektivitu a v souladu s obecně platnými právními předpisy mohou vykonávat hospodářskou činnost. Jejich formální propojení je podle stanov zajištěno tak, že každá organizační jednotka je vždy odpovídajícím způsobem zastoupena v nejbližší vyššímu orgánu.

## **4. Výchova ve skautském oddíle**

### **4.1. Význam a cíl výchovy**

Zajímavý, pestrý a zároveň výchovný charakter oddílového programu spolu s vytvořenými pevnými kamarádskými vazbami mezi dětmi působí jako účinná prevence a obrana proti vážným nebezpečím doby (například drogy, kouření, alkohol, kriminalita, vysedávání před počítačem a televizí, nevázaný sexuální život apod.). Proto jeden z rozhodujících významů skautského oddílu pro dítě je možné spatřovat v prevenci vůči nežádoucím vlivům společnosti<sup>4</sup>.

Konkrétní výchovné prostředky a metody, uplatňované ve skautském oddíle mají podle oficiálního poslání vést v souladu se skautskými principy především k podpoře rozvoje osobnosti dětí a mladých lidí. Dosahování tohoto cíle je v praxi vždy podmíněno individuálními potřebami a zájmy každého dítěte, stejně jako jeho schopnostmi a dovednostmi vzhledem k jeho věku.

Speciální cíl skautské výchovy spočívá v apelu na mravní, charakterovou složku osobnosti. Skaut má být připraven plnit povinnosti vůči Bohu, bližním a sobě. Jde tedy o výchovu, která je založena na etickém základě.

### **4.2. Význam hry v závislosti na věku dětí**

Hra představuje jeden z významných výchovných prvků, který tvoří značnou část aktivit ve skautském oddíle. Hra by měla být z hlediska vedoucího vždy prostředkem vedoucím k určitému cíli. V dobře volených a připravených hrách se uplatňují a rozvíjejí znalosti, dovednosti i fantazie dětí. Hra má velkou motivační sílu,

---

<sup>4</sup> kol., Čekatelské zkoušky str. 18



rozvíjí zájmy dětí, jejich tvořivost, spolupráci i vzájemnou komunikaci, ale i překonávání překážek všeho druhu<sup>5</sup>.

Ve věku vlčat a světlušek patří hra k jedné z hlavních aktivit. Převažují hry soutěživého charakteru s jednoduchými a jasně stanovenými pravidly. Při hře často dojde k porušení pravidel z důvodu silného emočního zaujetí hrou. Na porušení pravidel je třeba upozornit, ale není vhodné vyvozovat nepřiměřené postihy. Děti tohoto věku se dají snadno pro hru nadchnout, ale většinou u ní dlouho nevydrží. Proto je lepší volit kratší hru a skončit dříve než se dětem omrzí.

Ve skautském věku význam her stoupá, ale mění se jejich charakter. Populární jsou velké hry v přírodě, kde se uplatňuje zdatnost, odvaha, postřeh, ale i různé dovednosti, znalosti, organizační a kooperační schopnosti. Hry začínají být brány vážně. Nejde tedy už jen o zábavu, ale i o činnost na jejímž výsledku záleží. Soutěživý charakter je postupně zaměřován za hry procvičující vzájemnou spolupráci. Do her začínají pronikat prvky pracovních činností (například výroba různých předmětů apod.). Děti tohoto věku si ověřují, co již umí, k čemu se hodí, co je baví, a tak se vytvářejí předpoklady pro vhodnou volbu budoucího povolání či typu škol.

## **5. Prožívání a prožitek**

Po stručném představení skautingu následuje představení problematiky prožívání a výchovy prožitkem.

Prožívání je považováno za vnitřní dimenzi psychiky. Zahrnuje všechny psychické jevy, to, co se odehrává v našem vědomí i podvědomí. Předmětem prožívání je vnější svět, stav organismu i mysli. Je i prožívání nevědomé. Prožívání je přísně individuální proces, který uskutečňuje uvědomělá bytost. Každé prožívání je proto ovlivněno vlohami daného individua i podmínkami prostředí, ve kterém prožívání probíhá.

Pravé prožívání nemůže být honba za povrchními zážitky. K přetvářejícímu prožívání dochází za určitého duševního a tělesného napětí, ve fázi určité vývojové zralosti a oslovitelnosti hodnotami, je spojeno s aktivní vůlí něco utvářet, měnit a vykonat.

Prožitek je určitá událost nebo prožití něčeho uceleného, co nám v proudu prožívání zřetelně vyvstává díky zvláštní intenzitě, obsahovosti nebo zvláštnosti.

---

<sup>5</sup> kol., Čekatelské zkoušky str. 25

Prožitek se většinou odlišuje od zážitků běžného dne a znamená pro prožívajícího něco opravdu zvláštního<sup>6</sup>.

V prožitkově orientovaných akcích spojuje prožitek dohromady všechny členy skupiny. A může se tak stát místem, kde se obnovuje komunikace s druhými a díky jim i se sebou sama<sup>7</sup>. Což je jedna z podstat prožitkové pedagogiky.

Důležitější než vnější efekt prožitků bude vždy způsob a cesta jejich zpracování, zvnitřnění. Každý podnět si člověk integruje a mění v prožitek a ten si pomocí reflexe přivlastňuje a uchovává.

Je zřejmé, že prožitky se silnými odezvami v životě člověka patří mezi řídicí podněty sebevýchovy. Mohou potvrzovat zkušenosti, jejich význam však výrazně závisí na tom, zda budou zkušeností korigovány<sup>8</sup>.

Prožitky vyžadují pro své možné racionální působení jednotu myšlení a cítění, jednotu prožitku a zkušeností. Toho můžeme dosáhnout pomocí hodnocení toho, co jsme prožili neboli reflexe.

### **5.1. Vlastnosti prožitku**

**1, nenahraditelnost prožitku v lidském životě:** i život samotný musí člověk prožít (záleží ale jak). V prožitkové pedagogice je ale chápán jako jedinečná událost ohraničená časově i prostorově.

**2, jedinečnost prožitku:** je nemožné zaměnit jeden prožitek za druhý.

**3, nepřenositelnost prožitku:** je ryze individuální záležitost, která je sdělitelná pouze za cenu maximálního zploštění a ochuzení.

**4, komplexnost při získávání prožitku:** zapojení tělesných i duševních osobnostních charakteristik je nutné k získání silného prožitku.

## **6. Výchova prožitkem**

Výchovné postupy založené na prožitku, zkušenosti, představují široký proud nových nebo znovuobjevených metod výchovy ve volném čase, který zpětně významně ovlivňuje celou pedagogiku. Opírá se o intenzivní prožitky a zkušenosti získávané aktivní účastí v programu zahrnujícím obvykle fyzicky náročné činnosti spojené s určitou mírou rizika ve vnějším, přírodním i městském prostředí. Je zaměřena na

---

<sup>6</sup> Neuman, Překážkové dráhy str. 34

<sup>7</sup> Neuman, Překážkové dráhy str. 35

<sup>8</sup> Neuman, Překážkové dráhy str. 35

rozvoj sebepojetí, sociálních vztahů a vztahů k životnímu prostředí, proto kromě fyzického výkonu zahrnují obvykle sebereflexi, reflexi sociální interakce a pozorování prostředí. Předpokládá se totiž, že prožití a zpracování takto získaných podnětů může vést ke změně chování a jednání a k pozitivnímu rozvoji osobnosti<sup>9</sup>.

### **6.1. Zdroje výchovy prožitkem a její vztah k výchově obecně**

Z pohledu historie není výchova pomocí prožitků žádným novým objevem. Např. u Platona se dají najít podněty pro využívání prožitků ve výchově. Domníval se, že gymnastické stejně jako múzické vzdělávání má vychovávat tělo i duši<sup>10</sup>.

Základy moderní pedagogiky využívající prožitek lze najít u Jana Amose Komenského, podle kterého citový vhléd vede k překonávání mechanického učení a k vzdělávání na základě rozumu a poznávání vztahů vnějšího světa.

Na začátku 20. století se hnutí za uměleckou výchovu snažilo, aby vyučování literatury a umění bylo obohacováno skutečnými prožitky uměleckých děl. Prožitek žáků měl být hlavním úkolem vyučování.

Při vysvětlování role prožitku ve výchově se mnozí vrací k dílu německého filozofa Diltheye (žil v letech 1833 – 1911), který je představitelem filozofie života. On ukazuje na bezprostřednost prožitku, jehož pomocí může individuum uchopit svět. Podle něj se nám v prožitku představuje realita, s níž jsme se střetli a zvnitřnili jí. Prožitek, to není nic daného ani smyšleného. V prožitku se nám objevují nové aspekty života, vidíme obrysy, které jsme nemohli vidět dříve<sup>11</sup>.

Reformní pedagogika a hnutí Nových škol vyvíjely snahu o nasazení prožitku v pedagogice, o prožitkovém společenství a o prožitkových výchovných domech. Ve všech reformních školách došlo k uvolnění formálních výchovných postupů a otevřely se možnosti individuálních přístupů k učení. Prožitek byl považován za metodu.

Impulzy pro výchovu prožitkem lze najít i v organizacích nabízejících programy pro volný čas, například americký Woodcraft Indians, horolezecké, turistické a tělovýchovné organizace a především skauting.

Prožitek je považován za základní metodický pojem moderní pedagogiky. Škola má být, stejně jako rodina a jiné výchovné skupiny, zážitkovým polem pro dítě. Ale každý, kdo vychovává, si musí být vědom, že vše se nedá v učení jen prožívat. Mnohé

---

<sup>9</sup> Pávková, Pedagogika volného času str. 80 - 81

<sup>10</sup> Neuman, Překážkové dráhy str. 36

<sup>11</sup> Neuman, Překážkové dráhy str. 36 – 37

dovednosti musí být osvojeny cvičením. Mezi cvičením a prožitkem lze nalézt určité prolínání. Prožitek se často stává podnětem ke cvičení a na druhé straně cvičením vytvářené dovednosti vedou k růstu radostného pocitu z rostoucího umění a přes osobní hodnotovou orientaci se mohou přeměnit v silné prožitkové působení. Návyk, který se cvičením vytvoří, má být přerušován silným prožitkem, tak aby se dostaly do pohybu potřebné duševní síly.

V posledních dvaceti letech se prožitkově zaměřené programy postupně přesouvaly ze škol do okruhu aktivit ve volném čase. Což je podle mého názoru škoda, protože i v rámci vyučování můžou být takové programy přínosem (např. v rámci rodinné výchovy má tato metoda své místo → ze situací, které prožijeme se nejvíce poučíme, ne z toho co nám někdo vtouká do hlavy, zvláště v období puberty.

## **6.2. Pohledy na prožitkovou pedagogiku**

Vedle pojmu prožívání a prožitek se setkáváme v prožitkové výchově s obtížně definovaným pojmem zkušenost.

Zkušenost můžeme považovat za znalost, kterou jsme získali vlastním prožíváním a vlastním náhledem. Je to suma jednotlivých částí prožitků, zpracovaných pomocí reflexe. Ale dá se také říci, že výchova prožitkem zprostředkovává zkušenost skrze neobyčejné zážitky. Snaží se postihnout ve správné míře obě strany zkušenosti, a to jak vnitřní prožitek, tak i vnější souhrn příhod a událostí.

Prožitková výchova vytváří alternativu k tradičním výchovným a vzdělávacím postupům. Hledá nové cesty uvnitř stávajících organizací i mimo ně.

Tato výchova chce napravovat deficity moderní doby, vznikající nedostatkem bezprostředních zkušeností a zážitků, neuvědomováním si vlastní tělesnosti a ztrátou přirozeného prostředí. V protikladu k dnešnímu komplikovanému světu nabízí přehledné učební a výchovné cíle, zahrnující přímé spojení jednání účastníků s jeho následky. Také hledá cesty, jak prožívat vnější svět a povzbuzovat citlivost prožívání.

K výchově prožitkem nutně patří vedle prožívání i vzpomínání a vyprávění. Zdá se, že ve zvláštních prožitcích existuje jakási skrytá pedagogická energie, která v citlivých fázích dospívání může formovat osobnostní rozvoj<sup>12</sup>.

Prožitková výchova je považována za bouřlivě se rozvíjející hnutí zdola = praxe nahoru = teorie. Individuální prožitek je považován za důležitou součást rozvoje

osobnosti. To znamená, že se musí zvládnout postupy, vedoucí k získávání smysluplných prožitků i k jejich zpětnému hodnocení, k uvědomování si a psychickému zakotvení jejich hodnoty. Prožitkovou výchovu lze považovat za přímou součást celkové výchovy<sup>13</sup>.

Prožitky samy o sobě nejsou pedagogicky ovlivnitelné, buď se vytvářejí, nebo ne. Promyšlené uspořádání programu s nároky na myšlení, cítění a jednání však může vytvořit podmínky pro jejich určité výchovné působení. Ale nikdy si vedoucí programu nemůže být naprosto jist jaké prožitky účastníci zažijí a odnesou si je. Může pouze předpokládat.

Prožitková výchova je chápána v různých souvislostech, například jako výchova konfrontující účastníky se silnými prožitky v aktivitách, které v sobě obsahují určitý stupeň rizika a dobrodružství (např. Vavrdův memoriál<sup>14</sup>), jako motivace mladých lidí k sebevýchově pomocí nevšedních zážitků (např. Ovečky a pastýř<sup>15</sup>), jako návod na aktivní trávení volného času a překonávání jednotvárnosti všedních dnů (např. Snídaně na stromě<sup>16</sup>), jako překonávání hranic možností účastníků po stránce tělesné i duševní (např. Pavučina<sup>17</sup>), jako sebepoznávání, rozšiřování horizontů, pomoc při hledání místa ve světě (např. Den Trifidů<sup>18</sup>), jako prostor pro sociální učení, získávání důvěry v sebe i v ostatní lidi (např. Pády důvěry<sup>19</sup>, Cesta tmou<sup>20</sup>) nebo jako jedinečná možnost získávání společných prožitků ve skupině<sup>21</sup> (Nakažlivý smích<sup>22</sup>, Gordický uzel<sup>23</sup>).

Má-li být ve výchově prožitkem dosaženo výchovných cílů a jejich uplatnění v praktickém životě, musí se při sestavování programu dávat pozor, aby obsahoval důležité rysy: **1**, ujasnit si s účastníky cíle akce i způsoby, jakými bude cílů dosahováno. **2**, vybírat cíle a program s ohledem na složení skupiny s uvědomováním si rozdílů práce s homogenní<sup>24</sup> a diferencovanou<sup>25</sup> skupinou.

---

<sup>12</sup> Neuman, Překážkové dráhy str. 38

<sup>13</sup> Neuman, Překážkové dráhy str. 39

<sup>14</sup> viz str. 34

<sup>15</sup> viz str. 22

<sup>16</sup> viz příloha 1

<sup>17</sup> viz str. 27

<sup>18</sup> viz str. 26

<sup>19</sup> viz str. 22

<sup>20</sup> viz str. 21

<sup>21</sup> Neuman, Překážkové dráhy str.39

<sup>22</sup> viz příloha 2

<sup>23</sup> viz příloha 3

<sup>24</sup> homogenní = stejnorodý (členové stejného stupně)

<sup>25</sup> diferencovaná = rozdílná (členové jiného stupně)

- 3, nabídnout širokou paletu aktivit, vytvářejících možnosti pro získávání prožitků a zkušeností a obsahujících určitý stupeň rizika a dobrodružství.
- 4, propojit pohybové aktivity s činnostmi vyžadujícími rozhodování a přemýšlení.
- 5, zajistit vyvážené šance na úspěch pro všechny zúčastněné.
- 6, zprostředkovat i aktivity, které naznačí možný transfer poznatků do života.
- 7, volit odpovídající metodické postupy k reflexi.
- 8, zajistit všestrannou bezpečnost účastníků (tělesnou, emoční, sociální).
- 9, zajistit vedení kvalifikovaným vedoucím.
- 10, pracovat se skupinou i po skončení akce.<sup>26</sup>

V programech je důležité nepřeceňovat atraktivnost některých aktivit a sportů v přírodě. Mnohé jednodušší činnosti (například spolupráce ve skupině) mohou přinést stejně silné zážitky.

Je důležité mít na paměti, že tyto programy potřebují dostatek času ke vstřebání dojmů i k reflexi, jinak se mění v pouhou akci bez velkého výchovného účinku. Např. když dám do táborového programu nějakou tzv. běhací hru, která je postavena jen na „nesmyslném běhání“, a potom nenechám čas na reflexi (nebo ji vůbec neudělám), tak taková hra se stane pouze nutným zlem.

Prožitkovou výchovu lze považovat také za metodu, jejíž pomocí porovnáváme své schopnosti, srovnáváme se s jinými účastníky, s minulými prožitky a měříme síly při překonávání výzev. V tomto kontextu je výchova prožitkem jedním ze zvláštních testovacích modelů. Prostředí akce nám totiž dovoluje experimentovat s řešením různě obtížných problémů i s jejich pozitivními a negativními důsledky.

### **6.3. Přenášení zážitků do praktického života**

Důležitým předpokladem přenosu do praxe je proces reflexe získaných prožitků a zkušeností. Tím se získává obraz o cestě k cíli, o zážitcích a zkušenostech, které ji doprovázely.

Vedle předpokládaných, jakoby naprogramovaných prožitků vznikají bez předem daného výchovného záměru svobodné prožitky, mající často větší formující výchovnou sílu právě proto, že se od nich nic neočekávalo.

Velký zájem o programy prožitkové výchovy vede k jejich komerčnímu využívání. Vzniká obava, zda v takových přístupech budou splněny hlavní cíle. Stává se

---

<sup>26</sup> Neuman, Překážkové dráhy str. 40

často, že účastníci jsou programem zklamaní, neboť se jim nedostalo plného sportovního vyžití. Jedná se většinou o nepochopení funkce sportů jako výchovných prostředků, a to jak ze strany účastníků, tak i ze strany pořadatelů.

Také často brání splnění cílů i přenosu do praxe krátkodobost akcí a jejich izolovanost od praktického světa.

## **7. Hra a prožitková pedagogika**

Po představení prožitkové pedagogiky se zaměřím na vedení her prožitkové pedagogiky (Mnoho prožitků nám může zprostředkovat hra, a proto je hra důležitá v prožitkové pedagogice.).

Nejprve se budu zabývat otázkou proč vůbec hrát hry a kdo je může hrát, a potom se budu zabývat jejich realizací a nakonec jejich reflexí.

### **7.1. Proč hrát hry.**

Tato otázka je snad nejdůležitější ze všech otázek, na něž by si měl instruktor nebo pedagog odpovědět. Nemám-li hru zabít jejím nevhodným uvedením, nemám-li ze hry učinit jenom samoučelné utrácení času, nýbrž prostředek k jeho smysluplnému prožívání, mám-li hru využít k cílenému působení na lidi, kteří se mi takřka vydali všanc v očekávání silného herního zážitku, jsem povinen dostatečně dlouhou dobu před vlastním uvedením hry důkladně promyslet její vliv, potenciální rizika, důvody jejího zařazení do programu, cíle, jež chci hrou naplnit. Musím si ujasnit, proč chci hrát právě tuto konkrétní a žádnou jinou hru.

Musím pečlivě zvažovat fyzickou i psychickou zátěž, atmosféru probouzející emoce, herní potenciál k rozvoji motoriky, vůle, sociálních dovedností, tvořivosti apod.

Hodlám-li tedy hru z tohoto výběru proměnit v atraktivně a užitečně strávený čas, musím projít etapou určité simulace, představit si, co právě tato hra s hráči učiní, proč ji vybírám a jak ji zrealizuji.

Otázka "proč" míří ještě hlouběji pod povrch samotného výběru. Míří k odpovědi na otázku, proč vůbec hrát hry. Míří do oblasti lidského prožívání a do reflexí psychologických a filozofických. Otázka "proč hrát hry?" souvisí s prožitky, které prostřednictvím hraní získáváme. Se zkušenostmi, které díky hrám obohacují náš život.

A to navíc jakoby "zadarmo" - bez vážných důsledků, jež by takové chování a rozhodování mělo v reálném životě v podobě ekonomických a společenských sankcí.<sup>27</sup>

Otázka "proč" má ale ještě třetí dimenzi: nejenom proč hry hrát, ale proč je připravovat, uvádět a organizovat pro jiné hráče.

## 7.2. Kdo může hrát hry.

Kdokoli, ale musíme rozlišovat trochu jemněji. Obecně je hra přijímána jako vymezující prvek dětství. Věta „on si jenom tak hraje“ je brána jako synonymum k tomu, že nedělá nic pořádného, důležitého, nepracuje. Dítě nemusí pracovat a plnit náročné, vážné a důležité úkoly - proto si může „jenom“ hrát.

Prožitková pedagogika empiricky prokazuje teoretická tvrzení, že hravost je neodmyslitelnou součástí lidského způsobu prožívání.<sup>28</sup> A to nikoli pouze ve věku dětském či dospívajícím. Atmosféra radosti, tvořivosti a hravosti přesvědčí každého, že žádný věk není pro hru nevhodný.

Na druhé straně každý věk vyžaduje poněkud jiný přístup ke hře a k jejímu uvedení, a to jak z hlediska obsahového, tak motivačního (to, co baví pětileté dítě, nebude bavit dospělého a obráceně, též malým dětem nebudeme předkládat složitou strategickou hru.

## 7.3. Kdy a kde hrát hry.

Schopnost být ve správný čas na správném místě jako základní možnost využití všech nabízených příležitostí se týká i hraní her. Prostředí (i roční a denní doba) výrazně ovlivňují herní prožitek a stojí za to vnímat tyto charakteristiky jako zvýrazňující, nikoliv omezující moment hry. Často právě úmyslný kontrast herního času a prostoru s navyklou představou vyvolá silnou herní situaci. (např. severské hry → běh na lyžích v létě).

Připravujeme-li určitou hru musíme znát nejen dobu jejího trvání, ale i čas, ve kterém ji uvádíme (denní doba a roční období).

Čas je však důležitý nejenom z vnějškového zařazení, ale i z hlediska vnitřních souvislostí scénáře programu. Při jeho sestavování musíme důkladně zvážit, do které části programu nasadíme herní vrchol, kdy zvolníme tempo apod.

---

<sup>27</sup> Zlatý fond her I

<sup>28</sup> Zlatý fond her I



Řada jemnějších rozhodování s ohledem na čas však vyžaduje značné znalosti i z oblasti psychologie a sociologie malých skupin, ze sféry organizačního chování a skupinové dynamiky. Musíme pečlivě sledovat, jaké vztahy jsou ve kterém okamžiku mezi jednotlivými členy skupiny, pro níž program chystáme. Silnou kontroverzní nebo konfrontační hru nemohu uvést ve chvíli, kdy všichni pociťují určité napětí nebo nevyřešený problém.

Prostředí, prostor pro program může podtrhnout vyznění hry, může ji umocnit a zvýraznit, nebo ji naopak zcela zahodit a zničit. Rozhodnutí, kam přesně hráče pozveme, je jedním z klíčových. Prostředí musí zdůrazňovat atmosféru vybrané hry, a ne ji rušit.

Jistě je zbytečné připomínat, že odpovědný organizátor si musí prostředí obhlédnout, podrobně prozkoumat a případně různými úpravami připravit mnohem dříve, než do něho zavede účastníky své akce.

#### **7.4. Realizace a vedení her**

Odpověď na otázku „jak hrát a uvádět hry“ je naplno, se silným zaujetím a motivujícím vystupováním. A zároveň bezpečně.

Umění „jak“ připravovat a organizovat hry je z velké části dovedností, která se dá nacvičit a natrénovat. Je k tomu zapotřebí zbavit se ostychu a předstoupit před skupinu hráčů s připravenou hrou. Uvést ji, řídit a případně korigovat. Ale hlavně po jejím zakončení upřímně požádat o velmi otevřenou (i kritickou) zpětnou vazbu, trpělivě ji vyslechnout a velmi pečlivě a přesně vnímat a registrovat všechny chyby a nešvary, jež byly skupinou hráčů zpozorovány.

Měli bychom věnovat velkou pozornost pravidlům. Rozhodně nestačí přečíst si jejich popis v knize a s úsměvem vystoupit před ostatní. Ze své zkušenosti vím, že když si člověk pravidla pouze přečte, tak si je pořádně neosvojí a většinou je nedokáže dostatečně předat a tím pádem na tom hra vybuchne. Po prvním seznámení se s pravidly následuje poměrně složitá myšlenková operace vyžadující hodně představivosti. Každé pravidlo si totiž musíme představit v reálné situaci konkrétního herního prostředí, ale také v jeho možném a různorodém uchopení jednotlivými účastníky, tedy v rovině jejich schopností a herní vyspělosti. Musíme si také celou hru v myšlenkách přehrát, jak bude pravděpodobně probíhat od začátku až do konce. Teprve s jistotou, že pravidla jsou precizně sestavena a případně upravena, můžeme uvažovat o jejich prezentaci. Výklad pravidel je součástí širšího motivačního úsilí, které má navodit správnou a potřebnou atmosféru.

- I motivace lze nastartovat různorodě: **1**, úvodní scénka, která obrazně, metaforou a symbolicky vyjadřuje téma hry, nebo navozuje určité naladění.
- 2**, vyjádření libreta, vtahujícího do děje.
- 3**, prostý a stručný, takřka strohý popis, který šetří každým obrazem a ponechává maximální prostor pro fantazii hráče.<sup>29</sup>

I zde platí, že celek musí být v harmonickém souznění.

Výklad pravidel je tedy součástí celkové atmosférotvorné motivace, ale na rozdíl od obrazného mnohovýznamového pojetí motivační scénky je u nich nezbytné dodržet přísnou jednoznačnost. Ani tak však nejsme ochuzeni o řadu možností, z nichž si můžeme vybírat:

- 1**, pravidla lze napsat na velký papír, aby je všichni měli neustále na očích.
- 2**, lze je přednést ústně, vysvětlit jejich možné komplikace a zodpovědět případné dotazy.
- 3**, můžeme pravidla namnožit, rozdat je hráčům k samostudiu a získaný čas využít pro poslední přípravy.

V žádném případě však nesmíme opomenout čas na dotazy. Vysvětlení pravidel je jednou částí, vysvětlení otázek z pravidel vycházejících druhou. Ale pozor, je třeba okamžitě stopnout veškeré dotazy, které se netýkají přímo pochopení pravidel. Dotazy překračující tuto rovinu do oblasti strategie a hledající, zda je v rámci hry možno to nebo tamto, se nemohou zodpovídat už jenom proto, že by se tím zmenšil manévrovací prostor hráčů hledajících svou vlastní strategii a taktiku. U skupinových strategických her se osvědčuje po vysvětlení pravidel a dotazech poskytnout určitý čas na tvorbu týmové strategie.

Poté už následuje vlastní start, zahájení hry a její průběh.

Při činnosti rozhodčího či koordinátora je nutné hlídat především soulad herních projevů s pravidly. Říďme se heslem „co není pravidly zakázáno, je povoleno“. Je to příjemnější řešení a povzbuzuje různost herních variant.<sup>30</sup> Co si však nemůžeme dovolit, je změna pravidel v průběhu hry. Sudí či koordinátor hry musí vystupovat sebevědomě, rozhodně a rázně, případné spory protihráčů řešit energicky. Protože platí,

---

<sup>29</sup> Zlatý fond her I

<sup>30</sup> Zlatý fond her I

že tento organizátor má poslední slovo a není proti němu odvolání, musí bezpodmínečně znát perfektně a podrobně všechna pravidla a musí je umět uplatnit na veškeré myslitelné herní situace. Z vlastní zkušenosti vím, že je důležité mít u každé hry takového organizátora. Zažila jsem mnoho her (ať jako hráč nebo rozhodčí), kdy jeden rozhodčí něco své skupince dovolil a druhý té své zakázal a na tom hra pohořela nebo se během hry rozhodčí dohadovali, zda se toto smí nebo ne a tím celou hru narušili.

Váženým otazníkem stojícím nad realizací hry je bezpečnost hráčů. Ocitáme se jakoby v kleštích: na jedné straně chceme poskytnout silný prožitek, na straně druhé nechceme nikoho poškodit na zdraví. Optimální jsou situace, kdy hráč pocíťuje obavy nebo strach ze zdánlivě nebezpečné situace, ale přitom organizátor ví zcela jistě, že toto nebezpečí je pouze pocitové, nikoli reálné, a že v každém okamžiku je hráč bezpečně jištěn.

Po skončení hry nestačí vyhlásit výsledky. Každá hra vyžaduje určitý způsob dalšího zpracování. V žádném případě by však neměl chybět rozbor právě prožité aktivity.

Tento rozbor (reflexe) je nejčastějším kamenem úrazu při uvádění her. Má-li být přínosný a pomoci v ujasnění si zlomových momentů ve hře i toho, co se událo mezi jednotlivci i v rámci celé skupiny, je nezbytné, aby byl proveden odborně, s citlivým porozuměním probíhajícím dějům, s poznámkami detailního pozorování, s psychologickým dohledem, bez něhož může ctižádostivý amatér nadělat nenahraditelné škody na psychickém zdraví účastníků a otevřít témata a problémy, jež nebude schopen sám dostatečně fundovaně zpracovat, zvládnout, uzavřít.

Kvalitní rozbor hry má osvětlit postoje zúčastněných, nastínit průběh hry a její zhodnocení, vyjádřit napětí a nespokojenosti, které se mohly nashromáždit, uvolnit atmosféru, zdůraznit nosné momenty, reflektovat kladné i negativní zkušenosti z ní. Rozhodně nesmí být šťouráním v psychice hráčů z pozice zvědavce pátrajícího po intimních osobních motivacích nebo dokonce problémech. Etická rovina uvádění her je při jejich rozboru nejsilnější. Správný rozbor nemůže být monologem organizátora, ale uvolněnou diskusí podněcovanou přesně cílenými otázkami, padajícími podle okamžité situace a úrovně debaty. Jenomže to je vrcholné instruktorské umění organizátora her, k němuž ne každý dospěje. Vyžaduje totiž nejen velké odborné znalosti, hluboké zkušenosti z mnohonásobně opakovaného uvádění her, ale také dostatečnou schopnost verbální improvizace a v první řadě sociální citlivost a lidskou zralost silné osobnosti.

## 7.5. Reflexe

Reflexe je řízený proces hodnocení aktivity nebo hry, který využívá zpětnovazebních informací k hledání širších souvislostí a významů.<sup>31</sup> Učí nás vidět naše jednání a jeho působení prostřednictvím jednotlivých prožitků a zkušeností. Reflexe je příležitostí, jak si v uvolněné herní atmosféře vyměnit názory s lidmi, kteří mají stejné zkušenosti a prožitky jako my.

Po absolvování určité činnosti se ohlížíme zpět, abychom hledali souvislosti mezi výsledkem akce a činnostmi jednotlivců i celé skupiny. Srovnáváme své zkušenosti a prožitky s jinými členy skupiny. Zpřesňujeme jejich význam. Potom přistupujeme k dalšímu kroku, který je pohledem dopředu, neboť ukazuje, jak lze nabyté zkušenosti využít v dalším jednání. Tážeme se po možném přenosu do běžného života. S novou úrovní poznatků a zkušeností přistupujeme k dalším aktivitám.

### 7.5.1. Úrovně reflexe

- Reflexe se odvíjí na několika úrovních: **1**, dění v celé skupině. Snažení se, aby hráči společně hledali, co se od sebe vzájemně naučili. Nastolují se otázky důvěry, podpory, rušivého chování, tlaku skupiny i utváření různých klik.
- 2**, dynamika meziosobních vztahů členů. Diskutuje se o vzájemném uznávání, důvěře, bezpečnosti, negativismu i strachu z hodnocení.
- 3**, intrapersonální rovina (pocity prožívané jednotlivci). Častým tématem je strach, obava o bezpečnost, důvěra v ostatní, vzájemné uznávání.

### 7.5.2. Správný čas reflexe

Reflexe by měla proběhnout bezprostředně po hodnocené činnosti. Pro výměnu zkušeností musíme mít dostatek času, což je pojem relativní. Délka reflexe se řídí

---

<sup>31</sup> Neuman, Dobrodružné hry a cvičení v přírodě, str. 39

věkem hráčů, předcházející zkušeností, významem aktivity, kterou hodnotíme, a cíli, které jsme si před hrou stanovili.<sup>32</sup>

### **7.5.3 Místo reflexe a organizace skupiny**

Když chceme po účastnících výpovědi o jejich pocitech, strachu a dojmech, vyžaduje to příjemné a klidné prostředí. Během diskuse na sebe mají všichni stále vidět, nejlépe tím docílíme sezení v kruhu. Toto sezení má mnoho výhod, všichni zaujmají vůči ostatním stejnou pozici a mají pocit určité uzavřenosti, intimity (co se děje zde, je jen pro nás).

### **7.5.4. Pravidla vedení reflexe**

Vedoucí reflexe hlavně podporuje a stimuluje vyjadřování názorů a povzbuzuje k výměně zkušeností. Snaží se, aby každý pochopil svou roli a odpovědnost za průběh kvalitního hodnocení.<sup>33</sup>

Vytváří klima důvěry a porozumění. Dbá na to, aby se účastníci diskuse cítili příjemně.

Přednost mají témata dotýkající se toho, co se stalo zde a nyní, přímé zkušenosti účastníků.

Snaha prosadit názor, že každý má odpovědnost přispět do diskuse svými názory, aby podpořil průběh skupinového učení. Ale respektujeme právo každého diskuse se nezúčastnit.

Otázky i odpovědi formulujeme tak, aby spíše podporovaly sebevědomí a sebedůvěru účastníků diskuse.

Kritika by měla být konstruktivní, využitelná pro všechny.

Nediskutujeme o traumatech a vážných problémech jednotlivců bez důkladného prověření faktů.

Vyhýbáme se častému udílení chytrých rad jak se chovat a žít.

Závěrečná hodnocení orientujeme k budoucí činnosti. Věnujeme pozornost možnému přenosu herních zkušeností do osobního života či pracovního dění.

---

<sup>32</sup> Neuman, Dobrodružné hry a cvičení, str. 40

<sup>33</sup> Neuman, Dobrodružné hry a cvičení, str. 41

### **7.5.5. Reflexe a volba otázek**

Vyvarujeme se otázek, na které se odpovídá jen ano nebo ne. Volíme otevřené otázky typu „Jak jste se cítili?“ Tím, že na ni někdo odpoví, můžeme rozproudit diskusi.

Nelze vypracovat seznamy otázek, které by postihly všechno při každé hře. Lze ale uvést některé typické okruhy, které souvisejí s cíli jednotlivých aktivit a o kterých je třeba diskutovat: **1**, důvěra a podpora při plnění úkolů, sebedůvěra.

**2**, úroveň a efektivita komunikace.

**3**, proces skupinového rozhodování.

**4**, spolupráce ve skupině, soudržnost, efektivita a úroveň plánování.

**5**, jakým způsobem se přijímalo řešení, kdo přišel s nápadem.

**6**, jakým způsobem se uplatňovaly vedoucí role.

**7**, kdo a jak se podílel na činnosti skupiny.

**8**, jaké bylo postavení jednotlivců ve skupině.<sup>34</sup>

### **7.5.6. Alternativní reflexe**

Alternativní postupy často nahrazují klasickou diskusní formu reflexe nebo slouží jako směry a návody pro hlubší rozbor.

V alternativách lze použít další přístupy: hry, dotazníky, dramatizaci i výtvarné zpracování.

Můžou to být činnosti využívající zvolených škál k hodnocení úspěšnosti akce nebo jednotlivých programů, mohou to být barvy i číselné stupnice.

Spokojenost s programem lze vyjádřit pohyby končetin, celého těla i výrazem obličeje.

Velmi zajímavý způsob je vyprávění nebo psaní příběhů o tom, jak jednotlivci prožívají určité hry či celou akci.

Mnoho tvůrčích nápadů může vyvolat pantomimické nebo dramatické ztvárnění odezvy na program.

Charakter exaktních průzkumů má tvorba různě situovaných grafů a průřezových diagramů.

---

<sup>34</sup> Neuman, Dobrodružné hry a cvičení, str. 42

## 8. Využití prožitkové pedagogiky ve skautské výchově

Po představení prožitkové pedagogiky a vedení her prožitkové pedagogiky se dostávám ke konkrétnímu využití této pedagogiky. Toto využití je zaměřeno na výchovu ve skautu.

Jak už bylo řečeno v kapitole Výchova ve skautském oddíle, skautská výchova je postavena na poslání vést především k podpoře rozvoje osobnosti dětí a mladých lidí (hlavně na mravní složku osobnosti). Také prožitková pedagogika se převážně zabývá rozvojem osobnosti člověka (jak jsem nastínila v kapitole Výchova prožitkem), proto se domnívám a praxe mi dokazuje, že prožitková pedagogika je dobrou metodou práce ve skautském oddíle.

Prvky prožitkové pedagogiky se ve skautských oddílech hojně využívají. Vedoucí jsou si vědomi toho, že děti si více pamatují to, co „zábavně“ zažijí, než to co je jim prezentováno „suše“ a na tom, je prožitková pedagogika postavená → učit a poučit se ze zážitků.

Využívání prožitkové pedagogiky v činnosti oddílu je přínosem, bohužel ale se většinou využívá pouze první část této pedagogiky (vyvolání prožitku) a druhá část (reflexe prožitků) se buď nedělá vůbec nebo je velmi zanedbávaná.

V každém skautském období má prožitková pedagogika své místo. U světlušek a vlčat hra představuje hlavní náplň činností, proto mají být tyto hry voleny tak, aby se v nich uplatňovali a rozvíjeli znalosti a dovednosti dětí. Hra u nich má velkou motivační sílu, rozvíjí jejich tvořivost, spolupráci a vzájemnou komunikaci, ale i napomáhá překonávat různé překážky (např. ostych, strach apod.).

Ve skautském věku hry mají také velké místo. Jsou brány víc jako něco, kde záleží na výsledku než jako zábava. V rámci těchto her si děti ověřují, co už umí a co je baví, a to je důležité pro vznik předpokladů pro vhodnou volbu budoucího povolání a budoucí školy. Toto období je charakteristické oblibou velkých her v přírodě. V nich se uplatňuje zdatnost, odvaha, postřeh, organizační schopnosti a vzájemná spolupráce.

V dalším období (roveři a rangers) má, podle mého názoru a zkušenosti, prožitková pedagogika hlavní slovo. Toto období se vyznačuje hledáním vlastní identity jak ve světě tak i v oddíle. K tomuto hledání prožitková pedagogika může a často také napomáhá. Proto a také proto, že mám vlastní špatnou zkušenost z tohoto období jsem se rozhodla v této práci se zabývat tímto obdobím.

## 9. Roveři a rangers = období adolescence

### 9.1. Charakteristika období adolescence

Adolescenti si vytvářejí svou vlastní kulturu, která se projevuje v demonstrování potřebě volnosti a experimentování, nechutí k definitivnímu řešení vlastní situace, k volbě, která by pro ně znamenala omezení a ochuzení. Odmítnutí stylu života a hodnot rodičovské generace už nemívá charakter protestu, negace, ale projevuje se spíše jejich ignorováním.

V adolescenci se mění i postoj k budoucnosti. Adolescent se cítí ve vztahu k budoucím možnostem svobodný. Ví, že si může vybrat, ale některé role nechává raději prozatím nenaplněné. Odklad řešení do budoucnosti může být výrazem nechutí zvolit nějakou definitivní alternativu nebo obranným mechanismem v situaci, kdy je žádoucí řešení nedostupné. Avšak zaměření na budoucnost příliš neovlivňuje aktuální prožitky.

Adolescenti žijí naplno a přítomnost pro ně nemá jen smysl přípravy na blízkou dospělost. Současnost i budoucnost jsou stejně důležité. Budoucnost je akcentovaná spíše tehdy, jestliže je aktuální situace neuspokojující a budoucnost je anticipována jako období definitivního, samozřejmě idealizovaného vyřešení všech problémů. Když naopak budoucnost vyvolává velkou nejistotu a úzkost, bude adolescent preferovat současnost.<sup>35</sup>

Přechodné období adolescence má za úkol poskytnout jedinci čas a možnost, aby dosáhl předpokladů stát se dospělým ve všech oblastech, v nichž to současná společnost vyžaduje.

Adolescent umí uvažovat flexibilně. Není zatížen zkušeností, a proto občas uvažuje až příliš radikálně. Jeho kompetence jsou na počátku tohoto období potvrzeny přijetím do nějakého středního vzdělávání, které reprezentuje i budoucí profesní zařazení. Způsob absolvování této školy však nebývá důležitý, a proto adolescentům často chybí motivace k lepšímu výkonu. Adolescenti se dovedou i nadchnout a umí pracovat, pokud jim na něčem záleží. V období adolescence se dotvářejí postoje a obecné strategie chování ve vztahu k výkonu i vlastní sociální pozici.

V adolescentním období se završuje rozvoj identity dospívajícího. Mnohdy nejde o samostatné hledání vlastní identity, ale o pouhé převzetí nějakého modelu, který je pro danou sociální skupinu charakteristický. V této vývojové fázi se rozvíjí i mužská a ženská role, která je významnou složkou identity adolescenta. Součástí identity jsou

---

<sup>35</sup> Vágnerová, Vývojová psychologie, str. 254



rovněž vztahy k jiným lidem, člověk je definován také tím, ke komu patří. Vymezení identity je závislé na způsobu prožívání a uvažování, typickém pro toto období. Pro mnohé adolescenty není nastávající dospělost atraktivní, protože je spojena se zodpovědností a mnoha omezeními, na jejichž zvládnutí nejsou dostatečně zralí.

Adolescent je postupně stále víc akceptován jako dospělý, ale také se od něho vyžaduje chování, které by dospělosti odpovídalo. Adolescenti už automaticky neodmítají všechny hodnoty a normy, které jim dospělí prezentují, ale uvažují o nich a zaujímají k nim vlastní, často radikální postoj. V adolescenci se mění i sociální role, především v profesní oblasti. Proměna sociální role adolescentů se projevuje i ve vztahu k dospělým, především rodičům a učitelům. V této době by měl být ukončen proces separace od rodiny. Starší adolescent je více závislý na vztazích s vrstevníky.

Vrstevníci pomáhají adolescentům uspokojovat různé potřeby. Emoční jistotu obvykle představuje stabilní přítel, který má podobné hodnoty a zájmy. Pro adolescenty jsou důležité i partnerské vztahy. Adolescent však není pro trvalejší vztah ještě dostatečně zralý. Obvykle jde o zamilovanost a romantickou lásku, která se po určité době rozpadá.<sup>36</sup>

## **9.2. Charakteristika období roverství a rangers**

Toto období je charakteristické pocitem nejistoty, už nejsou dětmi ale ještě nejsou vedoucími. Je tedy na konkrétním oddílu nebo středisku jak bude s těmito členy pracovat, co jim nabídne, aby prošli tímto obdobím relativně v klidu a nehledali jiné mnohdy nevhodné atraktivnější zájmy. Mělo by to být něco atraktivního pro tento věk, dobré jsou různé dobrodružné výpravy apod..

Podle strategie Junáka bychom se v tomto období měli zaměřit hlavně na hledání smyslu života, svého místa na světě, motivace vzdělávání a sebevzdělávání, podpora vztahů k oddílu, středisku a celému hnutí. Dále je zde důležitá přirozená koedukace<sup>37</sup> a spolupráce jednotlivých skupin roverů a rangers. Také se zde má využít pozitivních možností k překonávání negativních vlivů. Nakonec je zde snaha vést mladé lidi ke komunikačním dovednostem a k pružné reakci na vývoj společnosti.

V tomto období by se měli připravovat na budoucí vedení družinek a oddílů (pro svou náročnou funkci by měl skautský vedoucí být odborně připraven tak, aby tuto funkci byl schopen úspěšně vykonávat. Posláním výchovy činovníků je: „pomáhat

---

<sup>36</sup> Vágnerová, Vývojová psychologie, str. 296 - 297

<sup>37</sup> koedukace = smíšené skupiny (chlapci a děvčata dohromady)

členům Junáka rozvíjet jejich přirozené schopnosti tak, aby mohli co nejlépe sloužit skautskému hnutí a k takové službě je motivovat. Nabízet nejen přípravu na funkci v hnutí, ale i uspokojení a celkový osobní rozvoj<sup>38</sup>), proto je důležité, aby měli například možnost prakticky si vyzkoušet zorganizovat nějakou skupinu a přípravu a realizaci nějakého programu. Též je dobré zapojovat je do úkolů a problémů okolo oddílu (např. správa oddílových věcí, úřední věci, registrace apod.), nejlépe jeden vedoucí a jeden z této skupiny.

Jak už bylo řečeno v minulé kapitole v tomto období vztah k autoritám není už tak negativní, ale k jejich názorům zaujímají často radikální postoj. Proto je dobré v tomto období prezentovat své názory a zkušenosti nenásilnou formou. V tomto období se proto asi nejlépe využijí prvky prožitkové pedagogiky tedy to, že si na to přijdou sami díky svým zážitkům a zkušenostem. Proto tu předkládám týdenní kurz pro takovouto skupinu, který prožitkovou pedagogiku hojně využívá.

## **10. Týdenní roverský kurz**

### **10.1. Příprava kurzu**

Při přípravě kurzu je potřeba si položit základní otázky: Pro koho kurz děláme (věk, zkušenosti, počet účastníků)? Je skupina něčím specifická (svým zaměřením)? Znájí se předem účastníci? Kdy bude realizován (jaké období)?

Tento kurz (koncipován pro 24 lidí) je navrhnutý pro koedukovanou (pohlaví zastoupena pokud možno rovnocenně) skupinu roverů a rangers (členů několika oddílů → pravděpodobně jednoho střediska), kteří se buď vůbec neznají nebo jen povrchně. Kurz je koncipován pro letní měsíce roku.

Nejprve se musíme zabývat stanovením cílů kurzu, týmem instruktorů a podmínkami pro realizaci kurzu (tzv. logistikou) a nakonec konkrétními aktivitami.

#### **10.1.1. Cíl kurzu**

Při stanovování cíle(ů) kurzu je potřeba si nejprve stanovit cíl obecný, který obsahuje hledání filozofických východisek, myšlenkové základy, ideje, z kterých budeme vycházet při stanovování konkrétních cílů. Při jeho stanovování si musíme položit tyto otázky: Proč má být kurz realizován? Čeho chceme dosáhnout? a Jaký je náš základní cíl?

---

<sup>38</sup> Strategie Junáka

Po ujasnění tohoto obecného cíle můžeme (na základě jeho) stanovit cíl konkrétní, který představuje dovednosti, které chceme u účastníků rozvíjet.<sup>39</sup>

Tento kurz je postaven na tom, aby pomohl nenásilnou formou roverům a rangers (skauti ve věku 15 – 18 let) v hledání jejich poslání, ať už v jejich oddílech tak i ve světě jako takovém (hledání jejich identity). Také je jeho snahou jim nastítnit problematiku vedení nějaké skupiny lidí (např. co obnáší prosadit své názory apod.) a vedení her. Též má za úkol pobavit a dát inspiraci pro budoucí vymyšlení her a programů.

### **10.1.2. Tým instruktorů**

Při výběru instruktorů je důležité pamatovat na to, že tým by měl jít za stejným cílem a být v mezích normy sehraný.

Je důležité, aby jednotliví instruktoři zajistili jednotlivé role nezbytné pro zdárný průběh kurzu (viz níže), ale neznámá to, že co instruktor jedna role. Také by měli mít alespoň nějakou zkušenost s prožitkovou pedagogikou nebo podobnými aktivitami.

Optimální počet instruktorů pro tento kurz je kolem 7 lidí. Instruktoři by měli znát skautskou metodu výchovy a metodu prožitkové pedagogiky. Tým by měl být složen z „profesionálů“ prožitkové pedagogiky a z vedoucích jednotlivých oddílů.

#### **10.1.2.1. Vedoucí týmu<sup>40</sup>**

Je zodpovědný za realizaci zvoleného cíle i programu kurzu. Na něm nejvíce závisí úspěch nebo neúspěch kurzu. Měl by být dobrým obchodníkem, který dovede myšlenku, které věří zrealizovat a prodat. Měl by být i dobrým manažerem, který dovede vybrat do týmu lidi, kteří přijmou myšlenku kurzu za svou a společně ji dokážou co nejlépe realizovat.

#### **10.1.2.2. Dovednosti vedoucího<sup>41</sup>**

- 1) Být samostatný (schopnost zorganizovat a delegovat lidi, stanovit jim jejich role. Materiálně zajistit celý kurz.

---

<sup>39</sup> Holec, Instruktorův slabikář, str. 56

<sup>40</sup> Rivola, Výchova výzvou a dobrodružstvím, str. 35

<sup>41</sup> Rivola, Výchova výzvou a dobrodružstvím, str. 36

- 2) Mít odvalu samostatně se rozhodnout a toto rozhodnutí prosadit i přes nelibost týmu, žádá-li to situace. Případné chyby, které z tohoto rozhodnutí vylpynou, však musí zodpovědně vzít na sebe.
- 3) Naslouchat před svým konečným rozhodnutím nejdříve otázkám, návrhům, myšlenkám instruktorů a brát ohled i na celkovou atmosféru v týmu.
- 4) Klást důraz na spolehlivost, zodpovědnost a důslednost nejen u sebe, ale i u ostatních instruktorů.
- 5) Být přísný a pevný, ne však krutý a přehlížející.
- 6) Dbát přísně u všech na dodržování dohodnutých pravidel, která byla sestavena a schválena společně s instruktory.
- 7) Mít schopnost empatie
- 8) Rozvíjet své komunikační schopnosti.
- 9) Respektovat autonomii vnitřního světa a vnímání druhých.
- 10) Být flexibilní.
- 11) Mít smysl pro humor.
- 12) Být schopen udržovat pohodu.
- 13) Oddělovat podstatné od nepodstatného.
- 14) Mít příjemné vystupování.
- 15) Mít dostatečné vědomosti a zkušenosti.
- 16) Mít schopnost unést, že vedoucí instruktor musí být občas na někoho nepříjemně upřímný a rázný.

### **10.1.2.3. Sestavení týmu<sup>42</sup>**

Výběr vhodných a schopných spolupracovníků je velmi zodpovědná a důležitá činnost. Špatný výběr členů týmu pokazí celý kurz.

Při sestavování týmu by vedoucí kurzu by měl najít takové spolupracovníky, kteří dovedou spolehlivě pokrýt všechny individuální role v týmu, kteří dovedou realizovat kvalitně výkonné funkce a zastoupit co nejvíce typových skupinových rolí, kteří se budou vzájemně respektovat, budou držet tým pohromadě (zde platí, že členové týmu nemusí být vůbec přátelé, ale musí sdílet stejný cíl). Také by tým měl být složený z věkově, sociálně i profesně odlišných osobností spolupracovníků.

---

<sup>42</sup> Rivola, Výchova výzvou a dobrodružstvím, str. 37

Vedoucí musí využít potenciál uložený v každém členu týmu a zadat každému příslušnou funkci a typovou skupinovou i individuální roli, kterou bude člen týmu zastávat a přesně ho zasvětit do těchto jeho funkcí a rolí.

#### **10.1.2.4. Rozdělení rolí v týmu<sup>43</sup>**

##### **Výkonné role**

- 1) Ekonom (sestavuje rozpočet kurzu a po ukončení kurz vyúčtuje).
- 2) Zdravotník (má mít danou kvalifikaci a předem vědět o nejbližších místech odborné lékařské pomoci).
- 3) Desinger (prostorům kurzu dodává výtvarnou a grafickou úroveň)
- 4) Hudebník (dovede zapojit do hraní a zpěvu co nejširší škálu účastníků)
- 5) Řidič auta (má na starosti přesun lidí, materiálu a zajišťuje mobilní připravenost pro krizové situace).
- 6) Technik (dovede obsluhovat jednotlivou techniku používanou na kurzu a zároveň je znalý její údržby).
- 7) Publicista (dovede efektivně a kvalitně veřejně publikovat o připravovaném či proběhlém kurzu).
- 8) „Zlý“ člověk (je dobré, aby se v týmu vyskytoval někdo, kdo dovede a je schopen v případě nutnosti, „nepříjemně a nekompromisně“ napomenout účastníky).
- 9) „Hodný“ člověk (někdo, kdo je hodný, chápatel a mateřský).
- 10) Strážce času (hlídá dodržování časového harmonogramu i včasnou docházku na jednotlivé aktivity. Je přísný jak na instruktory, tak i na účastníky).
- 11) Zapisovatel (zapisuje to, co se během pracovní porady dohodne – např. rozvrh aktivit, kdo je dělá a za jejich realizaci odpovídá apod.).

##### **Individuální role**

- 1) Pedagog ( působení každého instruktora, podle zásady „vychovává se vlastním příkladem“).
- 2) Psycholog (tato role leží v naslouchání, akceptování sdělovaného, empatické reakci, která směřuje k psychické podpoře, pochopení a uklidnění).

---

<sup>43</sup> Holec, Instruktorový slabikář, str. 97-99

- 3) **Diplomat** ( reprezentuje kurz při osobním setkávání s různými institucemi a veřejností. Při jednání mluví jasně, stručně a srozumitelně. Dovede uzavírat kompromisy či nacházet nová řešení, která slouží k dobrému průběhu kurzu).
- 4) **Rozhodčí** ( snaží se, aby aktivita probíhala podle pravidel. Citlivě a rozhodně zasahuje do hry či rozhoduje v rámci nějakého sporu, který vyplývá z dané aktivity).
- 5) **Organizátor** (tuto roli zastává každý, kdo připravuje nějaký program. Musí ho naplánovat, vykalkulovat, rozdělit úkoly z něho plynoucí, postarat se o jeho zdárný průběh a o jeho úspěšné naplnění).
- 6) **Účastník** ( někdy je potřeba, aby instruktor vstoupil do aktivity. V tu chvíli se dostává do situace, kdy nehraje pro sebe, ale pro hru samu a tak ji z pozice účastníka podporuje směrem k daným pedagogickým herním cílům. Měl by spíše být v pozici nenápadného, který neřeší za hráče taktiku nebo strategii, ale který je v pomoci zároveň plnohodnotným hráčem).
- 7) **Herec, řečník** (do této pozice se člověk dostává vždy, když vystupuje před skupinou lidí a chce jim říci, nebo dramaticky uvést nějakou aktivitu).

### **Skupinové typové role**

Tyto role zastávají lidé víceméně spontánně. Vyplývají z jejich přirozeného zaměření a schopný vedoucí týmu toho musí umět využít ve prospěch celého týmu.

- 1) **Průzkumník zdrojů** (navazuje kontakty, získává veškeré informace týkající se každého konkrétního nápadu a udržuje kontakt s reálnými možnostmi, které se týkají realizace kurzu či aktivity).
- 2) **Formovač** (dává týmovému úsilí, týmovým nápadům a návrhům nějaký tvar).
- 3) **Pozorovatel** (analyzuje problémy, překážky a posuzuje dosti objektivně nápady i úsudky členů týmu).
- 4) **Chrlič** (je zdrojem originálních myšlenek, nápadů, řešení a návrhů).
- 5) **Předseda, šéf** (vede tým k dobré spolupráci, velmi pozorně naslouchá každému členu týmu a zvláště posuzuje jeho nápady. Formuluje skupinové cíle a rozděluje práci).
- 6) **Týmový hráč** (pomáhá udržovat dobré vztahy v týmu, uvolněnou atmosféru, soudržnost týmu).
- 7) **Tahoun** (realizuje nápady a úkoly, převádí týmové plány do uskutečnitelné podoby a zároveň dohlíží na jejich provedení a dotáhnutí do úplného konce).
- 8) **Dotahovač, finišer** (soustřeďuje se v každé práci i aktivitě na dotáhnutí detailů, dbá na to, aby se na nic nezapomnělo).

### **10.1.3. Logistika**

Logistika se zabývá zajištěním celého kurzu. Konkrétně tím, aby se celý kurz mohl úspěšně realizovat.

Patří sem: rozpočet kurzu (příjmy a výdaje kurzu), finanční podpora (různé dotace, příspěvky a poplatky účastníků), propagace, materiál pro zdárné fungování kurzu, doprava, ubytování, zdravotní zajištění, pojištění všech zúčastněných a režijní výdaje.

Je nutné nalézt vhodné místo pro konání kurzu, je důležité, aby v okolí byla příroda (lesy, louky, potok apod.), ale také je důležité myslet na finanční stránku věci. Nejvhodnějším místem pro takovýto kurz jsou táborové základny.

Je důležité, aby na místě byla možnost využívat elektrickou energii a byla tam nějaká společenská místnost.

Také je příjemnější a pro průběh kurzu jednodušší, když stravování zajišťuje správce objektu. V případě vlastního stravování je nezbytné, aby byli vlastní personál, který bude mít na starost vaření.

Po nalezení místa konání, musí instruktoři prozkoumat okolí tohoto místa (terén) a předem si rozvrhnout, kde budou různé aktivity realizovány.

Potom se musí dohodnout, jak se na místo dopraví materiál, instruktoři a účastníci. Připraví se materiál potřebný k průběhu jednotlivých aktivit a celého kurzu (včetně lékárny).

## **10.2. Návrh programu**

Hry a aktivity jsem čerpala převážně ze Zlatého fondu her I a II a z Dobrodružných her a cvičení v přírodě.

### **10.1. 1. den**

Dopoledne je věnováno k seznámení a k základnímu poznání účastníků navzájem, jeho snahou je též zbavení se prvotního ostychu.

Odpoledne je hlavně zaměřeno na týmovou spolupráci → vítězství závisí na každém ve skupině. Naučit se týmové spolupráci je velmi důležité pro budoucí vedení oddílu nebo jiné skupiny. Není v silách jednotlivce, aby vedl sám oddíl, vedení oddílu je postaveno na spolupráci několika vedoucích (ne týmové spolupráci), proto je patrné, že když tato spolupráce nefunguje je to na úkor oddílu a lidí v něm.

Po převážně fyzicky založeném dnu následuje klidnější duševně založený večer. Nejprve si procvičíme svého tvůrčího ducha a zamyslíme se nad tím, co se děje v nás i kolem nás. Potom si vyzkoušíme pocit důvěry a odkázanosti na druhého. Též si uvědomíme, že ztrátou zraku sice ztrácíme jeden ze smyslů, ale díky tomu si uvědomujeme více ostatní smysly.

Během dopoledne příjezd a seznámení účastníků s technickými věcmi.

11:00 Seznamky → Zubatá Zuzana

→ Drákula

→ Ostrov

→ Slepá řada

12:15 Reflexe 1

12:30 Oběd

14:30 Nepálský pošťák

16:30 Hříčky → Závin

→ Monstra

17:00 Reflexe 2

18:00 Večeře

19:00 Aforismy

20:00 Cesta tmou

### **Zubatá Zuzana**

**Cíl:** Poznávání a zapamatování si křestních jmen účastníků, procvičování paměti a fantazie.

**Motivace:** Před zahájením hry podotkneme, že bude pro všechny příjemné, když se budeme oslovovat jmény a ne „hej ty“.

**Popis:** Účastníci se postaví (nebo sednou) do kruhu. První účastník (vedoucí) si vymyslí takové přídatné jméno, které začíná stejným písmenem jako jeho jméno (např. Zubatá Zuzana) a řekne ho se svým jménem. Jeho soused po pravici to zopakuje a pokračuje svým jménem. Takto pokračujeme až dojde na posledního ( při více účastníků lze stanovit určitý počet jmen hráčů, které je nutné zopakovat → např. 3).

Po skončení představování mohou dobrovolníci, kteří si chtějí vyzkoušet svoji paměť, můžou zkusit zopakovat všechna jména.



## **Drákula**

**Cíl:** Procvičování jmen, tělesný kontakt, fantazie, zbavování se ostychu.

**Popis:** Hráči vytvoří kruh. Jeden se skupiny se stává Drákulou. Ten si vyhlédne oběť a začne se k ní pomalu přibližovat. Oběti se dívá upřeně do očí a pantomimicky naznačuje, jak se jí zmocní. Oběť se snaží zachránit pohledem a mrknutím na jiného spoluhráče. Záchrana je dokončena, když vybraný hráč, na kterého oběť mrkla, zavolá její jméno. Pokud to nestihne, Drákula oběti položí ruce na ramena a ta se stává novým Drákulou. Vymění si místa a hra pokračuje. Zavolá-li jméno oběti někdo jiný než vybraný zachránce, stává se Drákulou on.

## **Ostrov**

**Cíl:** Spolupráce, řešení problému, tělesný kontakt.

**Motivace:** Ocitli jsem se v tropickém pásmu. Putujeme pralesy a bažinami. Při přecházení široké mělké řeky nám domorodí průvodci signalizují nebezpečí. Každou chvíli hrozí útok dravých ryb. Zachráníme se, jestliže všichni rychle vystoupíme na blízky malý ostrůvek, kde musíme chvíli zůstat. Až pomine ohrožení můžeme jít dál.

**Popis:** Na zemi je z lana udělán kruh, který znázorňuje ostrov. Úkolem účastníků je, aby všichni byli v tomto kruhu a žádná část těla nebyla mimo něj, alespoň po dobu 15 sekund. Po zdolání prvního ostrova vedoucí kruh zmenší a hra se opakuje.

## **Slepá řada**

**Cíl:** Poznávání, tělesný kontakt, procvičování komunikace, zábava.

**Popis:** V této hře hráči vytvářejí řadu podle předem daných kritérií. Hráči si stoupnou do řady a zaváží si oči. Potom vedoucí sdělí kritérium a hráči se snaží podle toho seřadit. Klasickým úkolem je seřadit se podle velikosti od největšího k nejmenšímu.

## **Reflexe 1**

Tato reflexe není nutná, ale ze zkušenosti vím, že účastníci mají potřebu o těchto zážitcích ze sezonek se podělit s ostatními a vyslechnout jiné názory zkrátka o nich diskutovat. Je na ní vyhrazen krátký čas, protože ze zkušenosti vím, že tato čtvrt hodina bohatě stačí.

## Nepálský pošťák

Tuto aktivitu jsem sem zařadila, protože je zaměřena na rychlé rozhodování a logické myšlení. Z obojím se v životě i ve vedení nějaké skupiny člověk setká, proto je dobré tyto dvě dovednosti cvičit. Dále je zaměřena také na týmovou spolupráci. Dobrá spolupráce je základ dobrého fungování nějaké skupiny, proto je důležité si tuto spolupráci osvojovat a cvičit, k čemu tato aktivita napomáhá (když se trojice spolu nedomluví, budou zbytečně běhat okruhy, které se stejně škrtnou, a nebudou mít ani prémie).

**Cíl:** Trénink fyzické zdatnosti a vytrvalosti, cvičení logického myšlení, rychlého rozhodování a týmové spolupráce.

**Libreto:** V malé nepálské vesničce Dhazru Bazar hluboko v údolí říčky Árun, v opuštěných končinách Velkého Himálaje, je nejvýše položený poštovní úřad na světě. Pošta se tu dopravuje jen pěšky. Práce poštovních běžců je velmi vážená, nevyměnili by ji za žádné jiné zaměstnání. Vždyť jsou celé dny v krásné himálajské přírodě, v kaňonech divokých potoků, v soutěskách, v průsmycích a na náhorních planinách. Kromě svých kolegů potkávají jen tu a tam pastevce, dobrodruhy, horolezce a občas prý spatří i Yettiho. Jako pracovití mravenci obíhají pošťáci okolní vesničky, které často znají jen oni sami.

Kromě krásných cest po horských pláních a údolím je občas čeká cesta na jih po jediné „silnici“. Poštovní běžci po ní k smrti neradi běhají, protože je to cesta nudná, nezáživná a za člověkem se vždycky zvedají oblaka prachu. Každý se potom rád vrací na své horské stezky.

**Popis:** Hráči představují poštovní běžce, kteří se pohybují po dvou okruzích. Hra trvá přesně 50 minut a řídí se těmito pravidly: **1**, soutěží tříčlenná družstva. Hráči běhají po

obou okruzích.

**2**, počínaje třetím uběhnutým okruhem musí družstvo až do konce hry udržovat poměr „krásných“ a „ošklivých“ okruhů v rozmezí 2 : 1 až 4 : 1.

**3**, po padesáti minutách hry musí být u družstva poměr mezi dokončenými „krásnými“ a „ošklivými“ okruhy přesně 3 : 1.

V případě porušení některého ze tří základních pravidel se nepočítají okruhy, u nichž byl překročen udaný poměr, a ihned je bez náhrady škrtneme.

Běžci se vždy před startem na jeden z okruhů musí ohlásit řediteli pošty (svému rozhodčímu) a sdělit mu, na který okruh vybíhají. Rovněž po doběhnutí je nutno okruh zaregistrovat u ředitele pošty. Ředitel během hry nepodává žádné informace, přehled naběhaných okruhů si musí vést každé družstvo samo.

Družstvo může získat prémie za: **1**, okruh s balíkem (každý tým má k dispozici jeden balík = spací pytel), běžec musí před startem nahlásit, že poběží s balíkem.

**2**, expres (běžec při něm musí předstihnout některého člena svého družstva), rovněž tento okruh se musí předem nahlásit.

Prémiové okruhy se běhají jen na „krásné“ trase. Jeden člen družstva nemůže plnit obě prémie současně v průběhu jednoho okruhu. I prémiový okruh se škrtná, pokud je jím překročen správný poměr.

Po uplynutí padesáti minut hra končí. Následuje její vyhodnocení. Sečteme dokončené okruhy a škrtneme ty, které porušují pravidlo o poměru 3 : 1. K počtu platných „krásných“ okruhů se připočítají prémie: **1**, za balík přičteme 10% z počtu naběhaných „krásných“ okruhů.

**2**, za expres připočteme 20% z počtu platných okruhů.

Když hráč ohlásí expres a úkol nesplní (nepředběhne žádného svého člena), od výsledku se odečte 30% platných okruhů. Takový okruh se ovšem počítá do celkového počtu uběhnutých „krásných“ okruhů.

Družstvo, které má po vyhodnocení nejvyšší výsledek, vítězí a jeho členům je přiznán čestný titul „nepálský pošťák“.

Vítězství v této hře nezískají ti, kteří sice mají rychlé nohy, ale nepoužívají rozum. Okruhy je totiž nutno volit tak, aby nebyly zbytečně škrtnány v důsledku překročení stanoveného poměru. A též je potřeba umět využít prémiové okruhy. A na tom všem je třeba se domluvit s ostatními v družstvu. Rychle a bez ohledu na únavu. Na trati bojuje člověk sám se sebou, ale vědomí, že nesmí zklamat své dva partnery, mu nedovolí povolit nebo dokonce závod vzdát.

## **Závin**

**Cíl:** Tělesný kontakt, spolupráce.

**Popis:** Vytvoříme dvě skupiny, které se drží pevně za ruce. První zůstane pevně stát a řada, vedená posledním, začne kolem prvního obíhat. Poloměr obíhání se zmenšuje, až nakonec vznikne útvar, který můžeme směle nazvat závinem. Která skupina toho docílí první vyhrává tuto část. V další části se skupiny pro změnu rozmotávají podobným principem, též se zde jedná o čas. Poslední úkol je se zase zamotat a v tomto závinu projít malou trasu aniž by se závin rozpojil.

## **Monstra**

**Cíl:** Řešení problému, spolupráce, vzájemný kontakt, kreativita.

**Popis:** Hráči se rozdělí do rovnocenných dvou skupin. Úkolem je vytvořit společně živé monstrum, které se dotýká země jen určitým počtem končetin, dřív než druhé družstvo s podmínkou, že musí vydržet alespoň 10 sekund. Počty nohou a rukou určuje vedoucí.

## **Reflexe 2**

Tato diskuse by se měla stěžejně zabývat zážitky a postřehy z Nepálského pošťáka (hlavně jaká byla taktika, spolupráce). Ve zbytku času (a když je potřeba, což většinou je) se můžou zhodnotit hříčky, které jsou také postavené na týmové spolupráci.

## **Aforismy**

**Cíl:** Rozvíjení tvůrčích schopností, obrazného vyjadřování a originálního a vtipného myšlení.

**Libreto:** „Lidská mysl je jako padák. Není k ničemu, dokud se neotevře.“

Aforismus je vtipný výrok vyjadřující nějakou životní moudrost nebo zkušenost. Často se setkáváme s výroky slavných lidí, které někdo jiný zaznamenal a zveřejnil pro poučení a pobavení širší veřejnosti. Každý z nás však někdy pronese vtipný a moudrý výrok, který časem upadne v zapomnění, není-li zaznamenán. Tato hra umožní každému, aby si ověřil svůj vlastní ostrovtip.

**Popis:** Hráči se usadí tak, aby mohli psát. Vedoucí jim rozdá papíry. Potom přečte libreto a vyzve hráče, aby vtipně doplnili obdobným způsobem některý z nedokončených výroků (které si připravil), který jim také přečte. Když jsou všichni hotovi, vybere nepodepsané kartičky a nahlas přečte všechny doplněné aforismy.

Potom čte znovu jeden aforismus za druhým a vyzve hráče, aby každý ohodnotil podle

bodové škály (zvednutí ruky s patřičným počtem zvednutých prstů). Každému aforismu se sečtou body. Nakonec se zveřejní 2 – 3 nejúspěšnější výroky. Za povšimnutí stojí srovnání vícekrát se vyskytujících odpovědí s odpověďmi nápadně originálními.

Celou hru několikrát opakujeme s různými nedokončenými výroky a sledujeme měnící se kvalitu odpovědí.

### **Cesta tmou**

Tato aktivita účastníky učí důvěře v někoho druhého a odpovědnosti za někoho, také si zde účastníci uvědomí, že ztráta zraku mění perspektivy toho, co je jednoznačné (např. uvědomění si, co všechno je pro nevidomého bariérou).

**Cíl:** Důvěra, schopnost komunikace, vynalézavost.

**Motivace:** Ve skutečném životě se nám někdy stane, že pomáháme nevidomým a přitom jim vysvětlujeme cestu, kudy je vedeme. Mnozí z nás byli již vícekrát v situaci, kdy v naprosté tmě zbyla pro dvojici nebo větší skupinu jen jedna svítilna. První musel informovat ostatní, kudy se jde, co mají ti vzadu dělat, aby všichni dorazili ve zdraví do cíle.

**Popis:** Vyzkoušíme si takovou cestu tmou. Rozdělíme se do dvojic. Jeden z dvojice si zaváže oči a druhý ho povede. Cestu určuje vedoucí. Jde zvolna vpředu a vybírá trasu plnou překážek. Ti, kdo vidí, musí podávat přesné informace beze slov, aby hráči se zavázanýma očima překonali trasu bezpečně. Po 10 minutách se role vystřídají.

Nakonec účastníci udělají dva hady a jsou vedoucím mlčky vedeni trasou.

### **10.2. 2. den**

Dopoledne je nejprve věnované převážně otázce důvěry v ostatní. Poté v Přelíčení si účastníci zažijí, že prezentovat své názory a myšlenky není tak snadné. Zde si můžou uvědomit, jak je těžké něco formulovat a podat ostatním a jak je těžké vzbudit autoritu.

Odpoledne je věnováno procvičení základním tábornickým dovednostem, pobytu v přírodě a základní zdravotvědě, které by skaut měl už umět prakticky použít. Zařadila jsem tuto hru (Kdo zažehne oheň), protože tyto dovednosti je důležité si opakovat a zdomácnět v nich. Nestačí jen se jednou naučit na nějaké zkoušky (to je pak hned zapomeno), ale umět je prakticky použít a předávat dál, což se jim v jejich případné oddílové činnosti bude hodit.

Večer je celý koncipován v duchu táborového ohně. Nejprve je to příprava scének, což je tvůrčí činnost a skupinová práce. Samotný táborový oheň je slavnostní událost, při

které se předvedou scénky → prezentování svého díla, překonání trémy.

Je dobré, motivující a přínosné pro účastníky, když si scénku připraví i instruktoři, protože se účastníci nemají pocit toho, že připravují program pro instruktory, ale pro všechny navzájem. Též se tím zmenší pocit odstupů mezi účastníky a instruktory.

8:30 Hodnocení minulého dne

8:45 Hrátky (dvě skupiny) → Pád důvěry

→ Ovečky a pastýř

9:45 Přelíčení

11:45 Reflexe

12:30 Oběd

14:30 Kdo zažehne oheň

18:00 Večeře

19:00 Příprava scének

19:30 Táborový oheň

### **Hodnocení minulého dne**

Tato reflexe (diskuse) je zaměřená hlavně na předešlý večer. Účastníci by se měli zamyslet nad pocity z večerního programu. Hlavně by se měla zde vyzdvihnout otázka odkázanosti na druhých.

### **Pád důvěry**

**Cíl:** Rozvoj důvěry, odpovědnosti a odvahy, tělesný kontakt.

**Popis:** Vyhledáme zvýšené místo, ze kterého se bude padat. Pod ním vytvoří skupina dvě řady vzdálené na předpažení. Hráči v řadě se dotýkají rameny, předpaží dlaněmi vzhůru a paže uspořádají zipovitým způsobem (mezi pažemi jednoho se nalézá paže druhého stojícího v protilehlé řadě). Každý stojí s jednou nohou zakročenou a hlavou mírně zakloněnou. Z paží vytvořená záchranná plošina musí být delší než osoba, která padá.

První dobrovolník vyleze na zvýšenou místo a postaví se zády ke skupině tak, aby směřoval právě doprostřed obou řad. Poté se zeptá skupiny, zda je připravena a po kladné odpovědi padá se zpevněným tělem a připáženými rukama. Chytající jdou s napjatými pažemi vstříc padajícímu, aby ho pak lehkým zapérováním chytili. Lehce ho

pohoupou a postaví na nohy.

Důležitá je výška místa, ze kterého se padá. To by mělo být nejvíce o 10 cm vyšší, než je vzdálenost předpažených paží průměrně vysokého člena skupiny od země. Skupinu uspořádáme tak, aby ti menší chytali nohy a ti větší trup a hlavu.

### **Ovečky a pastýř**

**Cíl:** Komunikace, tvořivost, spolupráce.

**Popis:** V této hře musí ovčák zahnat co nejrychleji stádo ovcí do ovčína. Vtip je v tom, že ovce osleply, samozřejmě nemluví a ovčák nemůže mluvit a nemůže se pohybovat. Znamená to, že hráči musí vymyslet komunikační systém bez mluvení a doteků. Všichni společně zváží nejdůležitější signály, včetně signálu stop, které by umožnily ovčákovi zahnat stádo ovcí do ovčína. Na volbu signalizace a celkové strategie je 10 minut. Po uplynutí tohoto času si všichni hráči zaváží oči. Potom vedoucí hráče rozmístí po hrací ploše. Určí jednoho hráče pastýřem, který si sundá šátek a ukáže mu dveře do ovčína. Ovčákovo místo je dále od dveří, musí však na ně dobře vidět.

Ovčák má navázat beze slov kontakt s ovce. Ovce nic nesignalizují, jen dávají pozor na ovčákovy povely. Ovce, které dosáhly ovčína, zůstávají potichu. Hra končí v okamžiku, kdy jsou všechny ovce za dveřmi ovčína.

### **Přelíčení**

**Cíl:** Cvičení rétorických dovedností, argumentace, formulace.

**Popis:** Hra je simulovaným trestně právním procesem. Nejdříve obsadíme tři hlavní role: úlohu předsedy senátu převezme instruktor, prokurátora a obhájce vybereme z řad hráčů. Ostatní organizátoři hrají role odborných poradců, účastníci ztvární role svědků a přísedících.

Postavení předsedy senátu: před procesem si vybere z řad hráčů obhájce a prokurátora, probere s nimi obě úvodní řeči, dbá na vyváženost argumentů, které jim v případě nutnosti podsouvá. Při procesu není pouze organizačním vedoucím, naopak má právo klást otázky stranám i svědkům. Hlídá dynamiku hry. Respektuje formální náležitosti procesu, v zájmu dynamičtějšího průběhu hry však může použít kladívko teprve v okamžiku, kdy začíná chaos.

Postavení odborných poradců: tuto roli zastávají organizátoři. Svými postoji vnášejí do hry nové argumenty a ovlivňují její spád.

Postavení svědků: vypovídají z osobní, emotivně zbarvené zkušenosti. Předpokládáme

u nich předpojatost. Nemusí argumentovat, nesnaží se o objektivitu. Před svědeckou výpovědí jsou bráni pod přísahu, že budou mluvit pravdu.

Postavení stran: v úvodu procesu přednesou své řeči prokurátor a po něm obhájce. Jejich proslovy se opírají o shromážděné argumenty a jsou představeny provokativně a sugestivně. V průběhu procesu obě strany vybízejí své svědky. V závěru pronesou shrnující řeč.

Postavení přísedících: prolíná se zde role svědků a senátu. Každý je členem senátu, pokud právě nesvědčí. Tohle postavení zakládá právo interpelovat strany i svědky. V závěru před hlasováním probíhá neformální debata uvnitř senátu. Předseda má šanci ovlivnit názor většiny.

Hra je zajímavým cvičením; hráči si uvědomí, jak složité je precizně formulovat myšlenku, jak ji prodat a přesvědčit o její pravdivosti ostatní. Hráči se učí respektovat názor druhé strany, uvědomí si, jakou autoritu vzbuzuje schopný řečník a jakou moc má šikovná formulace. Pochopí, že sebelépe myšlený názor ztrácí na významu, neumíme-li ho vhodně podat.

## **Reflexe**

Tato reflexe (diskuse) by se měla zabývat otázkou podání svého názoru a myšlenky, též si musíme uvědomit, proč naše argumentace nebyla úspěšná a naopak jiná, i když např. horší nebo dokonce scestná, byla úspěšná. Jaké to v nás vyvolávalo pocity. Nesmíme zapomenout na to, že tato hra může vyvolat nějaký konflikt a ten je důležité tady řešit.

## **Kdo zažehne oheň**

**Cíl:** Vyzkoušení a procvičení tábornických dovedností, znalostí přírody a práce s nářadím.

Procvičení schopnosti týmové spolupráce.

**Libreto:** „...dnes večer vzplane táborový oheň. Oheň – to je v každém táboře vždy velká událost. Zapalujeme ho čtyřmi pochodněmi, každou z jiné světové strany. Těm čtyřem, kteří jsou pověřeni, aby přinesli hořící pochodně a oheň zapálili, je prokazována velká čest. Bývají to ti nejzručnější ze zručných, nejschopnější ze schopných, nejmoudřejší z moudrých.

Dnes večer budou svěřeny pochodně a zapálení ohně těm z nás, kteří nejlépe složí maturitu z činností, jaké má ovládat každý zálesák, a kteří prokážou nejvíc znalostí, dovedností, rychlosti, rozhodnosti, zručnosti a vytrvalosti.“



**Popis:** Čtyřčlenná družstva soutěží v deseti úkolů z nejrůznějších oblastí tábornické praxe: **1**, pojmenujte 30 různých druhů rostlin.

**2**, nakreslete situační plánec okolí, v přesně určených hranicích.

**3**, projděte vyznačený úsek cesty a najděte předměty, které do přírody nepatří. Po návratu je napište. Úkol je splněn, když tým má 90 procent předmětů.

**4**, prokažte, že umíte uvázat aspoň deset různých uzlů.

**5**, poskytněte první pomoc → bezvědomí

→ zlomenina

→ tepenné krvácení

**6**, vyrobte fáguli pro zapálení večerního ohně.

**7**, poražte a nařežte soušku, kterou vám instruktor ukáže.

**8**, projděte cestu pomocí azimutu

**9**, na vlastním ohništi uvařte celý brambor ve slupce. Brambor musí být dovařený.

**10**, postavte stan.

Seznam úkolů dostanou týmy v podobě jakéhosi indexu. Každý úkol je tu popsán na jednom listu podle této osnovy: **1**, přesné znění úkolu

**2**, místo vyhrazené k plnění úkolu

**3**, jméno rozhodčího, který provedení zkontroluje  
a svým podpisem potvrdí do indexu.

Každý úkol může plnit libovolný počet členů družstva, někdy se do něj pustí třeba všichni společně, jindy tým pověří jediného. Hodně tedy záleží na strategii družstva, jak si rozvrhne síly. Zvítězí ta skupina, která nejdříve odevzdá index s potvrzením úspěšného splnění úkolů.

### **Příprava scének**

Scénky jsem sem nezařadila jen proto, aby byl nějaký program k táborovému ohni. Také proto, že osvojení přípravy divadla (scénky) se v jim bude v budoucnu velmi hodit (ze své zkušenosti vím, že nejlepší motivace hry je přehrát nějakou scénku → např. zasvěcení do jednotlivých úseků táborové hry).

**Cíl:** Týmová spolupráce, rozvoj tvořivosti a fantazie, překonání trémy.

**Popis:** Účastníky rozdělíme do čtyř skupin. Každá skupina si vylosuje žánr své scénky,

téma scénky je libovolné. Poté mají hodinu na přípravu scénky.

Žánry: **1**, tragédie

**2**, komedie

**3**, muzikál

**4**, dokument

### **Táborový oheň**

Jeho příprava a organizace by měla být svěřena převážně účastníkům kurzu, aby si uvědomili a zkusili, co vše je nutné k realizaci a k hladkému průběhu takového ohně.

**Popis:** Po slavnostní zapálení (zapaluje vítězné družstvo hry Kdo zažehne oheň) následuje hraní připravených scének. Scénky jsou prokládány písničkami.

### **10.3. 3. den**

Dnešní den začíná brzy a to hrou, která je zaměřena hlavně na spolupráci a koordinaci skupiny a také na simulaci slepoty (pocit být slepý a odkázán na někoho jiného) a důvěru v někoho jiného.

Dopoledne je nejprve věnováno řešení zdánlivě složitého úkolu, který je řešitelný jen při vzájemné skupinové spolupráci a odvaze a důvěře všech členů skupiny. Potom následuje dílna zaměřená na uvědomění si vzájemného vztahu člověka s přírodou.

Odpoledne je nejprve věnováno menší recesi, která procvičuje obratnost a vytrvalost účastníků a jejich toleranci k společnému neúspěchu. Potom následuje kreativní dílna, která podporuje hmatovou orientaci.

Večer je věnován řešení zdánlivě lehkého úkolu, který se ale nakonec ukáže, že není tak lehký jak vypadal. Tyto hříčky jsou zaměřeny převážně na spolupráci, komunikaci, ale i na řešení napětí a konfliktů, které můžou při řešení problému ve skupině nastat.

4:30 Den Trifidů

8:00 Snídaně

8:30 Hrátky (dvě skupiny) → Pavučina

→ Elektrický plot

10:00 Land Art

12:00 Reflexe 1

12:30 Oběd

14:30 Skalní golf

17:00 Slepý sochař

18:00 Večeře

19:00 Hrátky → Slepý čtverec

→ Dopravní zácpa (tři skupiny)

21:00 Reflexe 2

### **Den Trifidů**

Tato aktivita je zaměřena na uvědomění si odkázanosti na druhého a odpovědnosti za druhé, což je velmi důležité pro vedení nějaké skupiny (zvláště dětí) → uvědomit si, co obnáší vedení nějaké skupiny, která se celá svěřila do mých rukou. Též si zde účastníci uvědomí sami sebe → jak se chovají a jednají v nějaké mezní situaci, což je důležité pro budoucnost, aby věděli, jak se nejspíš zachovají v podobných situacích, a také zda, se s tím dá něco dělat.

**Cíl:** Psychická vytrvalost, kooperace, sebepoznání v mezní situaci, rozvíjení neverbální komunikace.

**Libreto:** Pozor, pozor! Všem, kdo nás slyší, pozor, pozor! Posloucháte mimořádné vysílání Rady bezpečnosti OSN. Vysíláme nepřetržitě a na všech frekvencích pro všechny, kdo nás slyší! Včera v nočních hodinách došlo ve stratosféře k výbuchu nového druhu chemické zbraně, která právě procházela posledními ověřovacími testy. Tragickým následkem této události je oslepnutí velké většiny obyvatel planety Země. Celosvětová doprava je zcela ochromena. Přibývá zpráv o zřícení desítek letadel, o vlakových neštěstích a dálničních kalamitách. V žádném případě se nepokoušejte vyjíždět se svým vozem. Silnice jsou přecpány hořícími vraky. V mnoha městských čtvrtích propukají rozsáhlé požáry, které nemá kdo hasit.

Ale pravděpodobně největším nebezpečím se stali Trifidi, jejichž zvýšený výskyt je hlášen snad ze všech okrajových předměstí a z venkova. Jedná se o nový druh rostlin, dosud pěstovaný pod přísným dohledem na speciálních farmách pro jejich mnohostranné hospodářské využití. Kromě svých užitečných vlastností však Trifidi představují pro člověka výrazné nebezpečí. Jsou to rostliny masožravé a živí se tlejícím masem organismů, a tedy i člověkem. Ten se po oslepnutí stal vůči nim zcela bezbranným. Trifidi vraždí pomocí svých až tři metry dlouhých žahadel s prudkým jedem a orientují se podle intenzity vnějších zvukových podnětů. Na rozdíl od jiných rostlin jsou schopni se pohybovat na svých třech silných kožovitých nohách. Téměř neuvěřitelná je jejich reprodukční schopnost. Nevíme dosud přesně, jak

došlo k jejich úniku z farem, ale již máme zprávy o jejich prvních obětech.

Existují však místa pro Trifidy nedostupná, a tudíž bezpečná: ostrovy uprostřed moří. Námořníkům z ponorkového loďstva OSN se podařilo vyčistit několik ostrovů ve Středomoří, kde se shromažďují skupiny přeživšího obyvatelstva.

Žádáme všechny vidoucí, všechny ty, kteří ještě zůstali schopni samostatného přesunu, aby se co nejrychleji přemístili na jeden z těchto ostrovů a vzali s sebou tolik lidí, kolik zvládnou. Cesta nebude jednoduchá, ale je to naše jediná šance. Vyzýváme vás k záchraně lidstva. Času je málo, každou minutu přibývá vraždících rostlin, každou minutu je průchod terénem složitější. Vyzýváme vás – neotálejte! Osud lidstva je ve vašich rukou.

Pozor, pozor! Všem, kdo nás slyší, pozor, pozor! Posloucháte mimořádné vysílání Rady bezpečnosti OSN. Vysíláme nepřetržitě na všech frekvencích pro všechny, kdo nás slyší!

**Popis:** Účastníci jsou buzeni s okamžitým zavázáním očí a příkazem k převlečení (poslepu) a příchodem do společenské místnosti. Tam usednou na zem a z magnetofonu je puštěno libreto (simulace rozhlasového vysílání). Po vyslechnutí nahrávky vyvádíme účastníky po jednom a sdružujeme je do týmů po šesti (předem připravených). Jednoho určíme jako vidoucího, tomu sundáme šátek z očí a vysvětlíme mu, že jeho cílem je dovést skupinu rychle a bezpečně do cíle. Cestu mu bude ukazovat instruktor. Snahou vidoucího není překážky obcházet, ale překonat je s celou nevidoucí skupinou. Za vůdce týmu určujeme spíše jednotlivce, kteří se doposud příliš neprojevovali, kteří nechtějí příliš přebírat zodpovědnost a nechtějí být středem pozornosti. Způsob překonávání překážek je výlučně na vidoucím. Překážky by měly být dostatečně rozmanité. Celá cesta by měla končit chůzí ve vodě (aspoň po pás) a osamoceným vstupem do cíle (orientace podle zvuku), kde je atmosféra příjemného ostrova umocněna hrnkem horkého čaje.

Tato varianta hry je spíše zacílena na týmovou spolupráci a koordinaci. Nicméně by nemělo docházet k tomu, že fyzická náročnost přehluší psychické vyznění. Přestože je trasa volena náročným terénem s překážkami, hra není koncipována jako „orvávačka“. Důležitějším momentem je simulace slepoty, představa, jak by můj vlastní život probíhal v takové situaci. Druhým prvkem a cílem hry je povzbuzení skupinové dynamiky, konkrétně témata zodpovědnosti za všechny za mnou a důvěra ve spoluhráče přede mnou. Také motiv komunikace, tvorba a předávání signálů je možným tématem pro reflexi.

## **Pavučina**

**Cíl:** Řešení problému, spolupráce, tělesný kontakt.

**Libreto:** Při zdolávání soustavy jeskyň a údolí jsme narazili na překážku, která má podobu velké pavoučí sítě. Detektory ukazují, že použitý materiál je životu nebezpečný. Chceme-li se dostat bezpečně ven na svobodu, musíme prolézat jednotlivými oky, aniž by se někdo sítě dotkl.

**Popis:** Před překonáváním překážky určíme nejméně tři minuty na plánování a přípravu taktiky. Při akci musíme respektovat tato pravidla:

- 1,** síť nesmíme podlézat ani přelézat vrchem, nepoužíváme žádné pomůcky a síť nemůžeme samozřejmě ani obejít.
- 2,** nedotýkáme se stromů, na kterých je síť upevněna.
- 3,** z bezpečnostních důvodů nesmíme sítí proskakovat.
- 4,** každý smí prolézt pouze jedním, pro něho určeným okem. Po zdolání se oko uzavírá.

Poruší-li někdo z hráčů pravidla, následuje sankce – udělování trestných bodů.

## **Elektrický plot**

**Cíl:** Řešení problému, spolupráce, důvěra, tělesný kontakt.

**Motivace:** Skupina se nedobrovolně dostala do prostoru, který je ohraničen elektrickým plotem. Dotyk plotu znamená nebezpečí života. Každým okamžikem se zvyšuje ohrožení, a proto je úkolem skupiny překonat plot a dostat se rychle a bezpečně na svobodu.

**Popis:** Skupina musí zdolat elektrický plot vlastními silami z pomoci vodivé tyče. Nesmí se dotknout stromů, na kterých je plot upevněn. Plot nelze podlézat ani přeskakovat. Dotkne-li se někdo plotu, dostává trestný bod a musí se vrátit znovu na start. Dotkne-li se vodivá tyč plotu, dostávají trestný bod všichni, kteří se jí dotýkali, a musí pokus znovu opakovat.

## **Land Art**

**Cíl:** Rozvoj tvořivosti, posílení vztahu k přírodě.

**Libreto:** Člověk vzešel z přírody. Od svého počátku patřil do krajiny, která nejprve utvářela jeho. Později však začal přetvářet on ji. Původně za sebou zanechával jen stopy a zlomené větve. Později, když nabyl větší zručnosti a rozumu, začal přírodu

vědomě využívat – např. si z pazourku vyrobil zbraně, postavil první chýše apod. A právě v té době vznikají v jeskyních první malby. Mezi první patří otisk lidské ruky v hlíně, nalezený v jedné z francouzských jeskyní. Oním vědomým zanecháním jedinečné lidské stopy si člověk uvědomil svoji existenci a tím ji stvrdil.

Později se stal člověk zemědělcem, přimkl se k půdě, pochopil její zákony. Vznikala první náboženství a člověk se snažil své bohy zobrazit. Byli to bohové živlů, všichni měli tajemnou, člověkem pokorně respektovanou moc. Sobě člověk stavěl skromná obydlí, na oslavu a usmíření bohů honosné svatyně a obětiště.

V 20. století jsme bohužel svědky spíše hrubých, necitelných a nezodpovědných zásahů do krajiny. Člověk zapomněl na své bohy a oslavuje sám sebe jako všemohoucího. Tak vznikají velkoměsta s jejich továrnami, atomové střelnice a každý další velký zásah do přírody už hraničí s nebezpečím narušení celkové přírodní rovnováhy.

Těžko říct, kdy vlastně člověk ztratil pokoru před přírodou a jejími zákony, první známky toho však můžeme sledovat už v renesanci s její oslavou lidského těla.

Velkou ránu pak přírodě zasadili osvícenští vědci, kteří ji prohlásili za nehodnou jakéhokoli tabu. To vyvolalo reakci především filozofů a umělců, kteří se dali přímo na útěk do přírody. Byl to však útěk jedince, jehož příkladu nedokázalo následovat celé lidstvo. Po mnoha takových nezdařených útocích však došla doba tak daleko, že návrat k přírodě se stává jedinou možností přežití.

Zdá se, že mezi prvními to opět pochopili umělci a filozofové. Na začátku 70. let vzniká výrazný umělecký směr Land Art. Ke svému vyjádření umělec používá krajinu a přírodniny, které v ní nachází. Ideálem je dílo, které je lidského původu, ale přitom přírodu nenarušuje, patří do ní, dotváří ji, nepřekáží v ní a neznečišťuje ji. Není to zrušení všech kladných stránek lidského pokroku, ale je to hledání prapůvodního lidství a jeho vztahu k našemu nejsoučasnějšímu poznání a způsobu života.

Člověk hledal spojitosti svého vlastního života s okolím, bedlivě ho pozoroval a řídil se jeho řádem. Zásah do tváře krajiny byl nejvyšším aktem poznání. Vraťme se k člověčenství, chtějme poznat kůru stromů, vodu, vlastní tělo, jeden druhého. Učme se vidět, slyšet, hmatat, cítit, chutnat. Pojdme otisknout svou dlaň do hlíny.

**Popis:** Účastníky rozdělíme do dvojic, které budou vyrábět jednotlivá díla. Potom určíme přesný čas na realizaci a ještě jednou zdůraznit ekologii a ideu Land Artu (dílo, které je lidského původu, ale přitom nenarušuje přírodu). Poté již všechny

zanecháme jejich tvůrčímu zápalu. Průběžně je informujeme o čase a můžeme s nimi konzultovat, inspirovat je, přiložit ruku k dílu.

Na závěr si necháme dost času na představení děl. Společně se procházíme krajinou od jedné instalace ke druhé a o vzniklých artefaktech vedeme uvolněný a otevřený hovor.

### **Reflexe 1**

Nejdříve se bude zabývat Dnem Trifidů. Důležitým momentem, kterým se musíme zabývat je simulace slepoty, představa, jak by můj život probíhal v takové situaci. Dalším důležitějším prvkem je zodpovědnost za všechny za mnou a důvěra ve spoluhráče přede mnou. Dalším tématem rozboru je komunikace a předávání signálů.

Poté přejdeme k hrátkám, které nesou problematiku řešení problému a skupinové spolupráce. Též by se zde v případě neúspěchu řešení mělo s tím pracovat.

### **Skalní golf**

**Cíl:** Cvičení obratnosti a vytrvalosti.

**Popis:** Hráče rozdělíme do družstev po šesti členech. Ty si mezi sebou rozdají pořadová čísla 1-6,. Toto stanovení pořadí je závazné pro celý závod.

Družstvo vyráží na trať s golfovými holemi, které si sami hráči ještě před startem hry vyrobili. Cílem hráčů je umístit míček postupně do všech jamek na trati. Trať mezi jednotlivými jamkami může být různě komplikovaná, vést hustým lesem, do kopce, přes potok apod.

K odpalování míčku vpřed je povoleno používat pouze holí, v případě, že se někdo dotkne míčku, vrací se míček o deset metrů zpět. Hráči se musí v odpalech střídat podle přidělených čísel, nikdo se nesmí dotknout míčku dvakrát po sobě.

Míček lze odpálit kdykoli, dokud je ještě v pohybu, i po jeho zastavení, ale vždy jen na tom místě, kde se právě nachází. Přenášet míček na jiné místo ani uklízet terén není dovoleno. Jedinou výjimku tvoří případy, kdy už je míček umístěn do jamky a družstvo vyráží na cestu k další jamce.

Vyhrává družstvo, které absolvuje trať s nejmenším počtem úderů.

## **Slepý sochař**

**Cíl:** Představivost, tvořivost, tělesný kontakt.

**Popis:** Účastníky rozdělíme do trojic. Každá trojice dostane šátek a změní se v uměleckou dílnu. Jeden hráč bude představovat model, druhý bude tvárnou hmotou a třetí bude mít zavázané oči a bude představovat sochaře.

Hráč-model si vymyslí zajímavý tvar a vytvoří ho. Hráč, který bude modelován, si stoupne tak, aby sochař dosáhl na model i na něj.

Slepý sochař zahájí tvorbu. Musí nejprve zjistit celkové obrysy modelu a pak přenáší detaily do tvárné hmoty (tvaruje tělo a končetiny hráče tak, aby jejich postavení kopírovalo model). Domnívá-li se, že dílo dokončil, odkryje si oči a zkoumá, jak se mu práce podařila.

Potom se celá aktivita opakuje s tím, že si hráči vymění role. Aktivita končí, když si každý vystřídá všechny role.

## **Slepý čtverec**

**Cíl:** Řešení problému, spolupráce, komunikace.

**Popis:** Všichni členové skupiny si zavážou oči. Potom odvádíme každého hráče zvlášť k ležícímu lanu, rozestavíme je v pravidelných intervalech a dáme jim do ruky lano. V tomto postavení jim oznámíme jejich úkol a základní pravidla: „vytvořte z lana čtverec. V průběhu hry musíte být stále v kontaktu s lanem. Pro čtverec musíte využít celou délku lana. Jakmile se ve skupině dohodnete, že jste úkol už splnili, položte lano na zem a sundejte si šátky z očí. Je zřejmé, že každý může mít vlastní názor, jak celý problém řešit. Buďte trpěliví a každého vyslechněte a společně se rozhodněte pro jedno z řešení.“

## **Dopravní zácpa**

**Cíl:** Řešení problému, spolupráce, tělesný kontakt.

**Popis:** Rozdělíme účastníky na tři skupiny, se sudým počtem hráčů. Každá skupina se rozdělí na dvě stejně početné skupiny. Tyto skupiny se postaví proti sobě, každý hráč na jedno místo, uprostřed mezi nimi zůstane jeden box volný. Dále to pokračuje jako v dopravní špičce. Skupiny si musí vyměnit místa. K prvnímu kroku využijí volný místo ležící mezi nimi. Stanovíme několik pravidel: **1**, není dovolen pohyb vzad.

**2**, hráči se musí míjet obličejem k sobě.

**3**, je dovolen pouze pohyb jednoho hráče.



Na vyřešení této situace stanovíme limit půl hodiny.

## **Reflexe 2**

V této reflexi se budeme zabývat celým odpolednem a večerními hříčkami. Budeme se zde zabývat problematikou trpělivosti v jednotlivých činnostech, jak se podařilo vyřešit problém u jednotlivých aktivit, jaká byla spolupráce ve skupině. Je dobré se zabývat vždy pouze jednou aktivitou.

U slepého sochaře bychom měli se zabývat tím, jak se kdo cítil v jednotlivých rolích (Které byly nepříjemné a proč apod.). Též je důležité pracovat s tím, jaké je to, nemít jeden z nejdůležitějších smyslů zrak.

U večerních hříček bychom měli pracovat s tím, jakou roli měl kdo ve skupině a jak se v ní cítil (např. kdo šéfoval řešení problému, kdo se jen vezl apod.). V případě neúspěchu se musíme zamyslet, proč se tak stalo.

## **10.4. 4. den**

Nejprve si procvičíme skupinovou spolupráci při řešení problému. Poté je taková tvůrčí relaxace v podání abstraktního pomalování baličáku, která má navodit příjemnou pohodu. Poté následuje nesmyslný cyklistický závod, který je hlavně zaměřen na cvičení vůle a trpělivosti při překonávání nesmyslné dřiny a je pojat jako recese.

Odpoledne je nejprve zaměřeno na sebeovládání v podobě Člověče nezlob se. Sebeovládání je důležitý prvek v životě ve společnosti. Poté znovu následuje výtvarno, které v nás probouzí představivost, smysl pro detail a fantazii. Také v rámci vernisáže si účastníci vyzkouší jaké je to prezentovat své dílo a překonání trémy.

Večer nás čeká rozvíjení sociálních dovedností jako např. komunikace, vyjádření a skupinová práce. Také si uvědomíme, že bez použití námi dobře známých dorozumívacích symbolů, není komunikace vůbec snadná.

8:30 Atomová bomba (dvě skupiny)

9:15 Colour máz (první část)

10:00 Vavrdův memoriál

11:30 Reflexe 1

12:30 Oběd

14:30 Člověče nezlob se

15:30 Colouz máz (druhá a třetí část)

18:00 Večeře

19:00 E.T.I.

21:15 Reflexe 2

### **Atomová bomba**

**Cíl:** Řešení problému, spolupráce.

**Motivace:** V zamořeném území se nachází atomová bomba, která každou chvíli hrozí výbuchem. Jedinou záchranou pro široké okolí je bezpečné a rychlé vynesení bomby ze zamořené oblasti a její pozdější zneškodnění.

**Popis:** Skupina musí dostat bombu (kýbl s míčem) ven z nepřístupného území (kruh z lana), aniž by se někdo dotkl zamořeného prostoru. K odstranění bomby může použít jen dlouhé lano, které se rovněž nesmí dotknout vymezeného prostoru.

### **Colour máz**

**Cíl:** Rozvoj tvořivosti, představivosti a smyslu pro detail a krásno.

**Popis:** Tato výtvarná dílna se skládá ze tří částí. V první části mají účastníci za úkol vybarvit balíčky barvami bez jakýchkoli výtvarných úmyslů. Techniku si mohou zvolit libovolnou. Cílem je plochu zamazat všemi možnými barvami podle gusta. K tomu jim hraje příjemná hudba.

V druhé části (musí být balíčky zaschnuté) si každý vystřehne ze čtvrtky dvě jakási písmena „L“ široká asi 2 cm, přiloží je proti sobě a vznikne uvnitř okénko, které lze vzájemným posouváním obou dílů zvětšovat nebo zmenšovat. Průhledem okénka si každý hledá v barevných plochách malé obrázky, které představují reálný motiv, abstrakci nebo jsou prostě jen pěkné. Vybrané detaily se vystříhnou o něco větší a nalepí se do malých paspart ze čtvrtek, které jsou udělány z těch dvou „L“.

Poslední částí je vernisáž, kde autoři představují svá díla.

### **Vavrdův memoriál**

**Cíl:** Rozvoj fyzické vytrvalosti, týmové spolupráce, cvičení vůle při překonávání nesmyslné dřiny.

**Libreto:** Znali jsme jistého Vavrdu, byl to blázen do cyklistiky, na kole byl schopen jezdit za každého počasí a vždycky se chlubil, jaký nejtěžší terén to zase projel. Snad jezdil i nějaké cyklokrosy, ale to nevíme přesně. Rovněž tak není známo, zda ještě žije,

či zda třeba nezapadl do nějaké bažiny při zdolávání toho super nejtěžšího terénu. A právě na jeho počest se jezdí tento cyklokrosový memoriál, který nese jeho jméno.

**Popis:** V terénu vytyčíme tu nejnesmyslnější trasu. Má vést po strmých svazích, přes skaliska, padlé stromy, potokem i hlubší vodou. V žádném případě nesmí chybět hluboké bláto. Okruh nemá být dlouhý (cca 400 metrů).

Je to závod družstev. Jeden člen družstva sedí na kole a tak absolvuje celou trať . Ostatní členové trať absolvují s ním a pomáhají mu jakýmkoli způsobem trať projet. Hlavní fór spočívá v tom, že závodník na kole se po celou dobu závodu nesmí dotknout země!

Start závodu je hromadný, odehrává se mimo terén na slušné cestě, na které se dá na kole normálně jet. Na pokyn startéra vyběhnou jezdci všech družstev pro svoje kola nachystaná asi 100 metrů daleko. Doběhnou ke kolům, nasednou na ně a dojedou zpět do místa startu. Tam teprve začíná vlastní cyklokrosový okruh a tam se k němu přidají ostatní členové jeho družstva a snaží se ho celou trasou provézt, prostrkat či pronést. Stane-li se přece jen, že jezdec z kola spadne či se dotkne země, musí se o 10 metrů vrátit zpět a poté může pokračovat v cestě.

Stejně jako u cyklokrosu krouží závodníci na trati několik kol. Závod trvá 40 minut . Vítězí družstvo, které za určenou dobu ujelo nejvíce kol.

## **Reflexe 1**

Měla by se nejdříve zabývat, jak se povedlo nebo nepovedlo vyřešit problém atomové bomby a proč. Též by se mělo pracovat s tím, zda se do řešení zapojili všichni nebo to bylo jen na někom a jak se ve skupině lidi cítili.

Dále se přeneseme k Vavrdovu memoriálu. Zde musíme pracovat s tím, jak se účastníci cítili při tomto nesmyslném závodě, jak ho vnímali. Také musíme dát prostor postřehům a zážitkům jednotlivých rolí při závodě (jezdcům a pomáhačům). V případě naštvanosti účastníků je důležité s touto naštvaností pracovat.

## **Člověče nezlob se**

Sebeovládání je velmi důležité pro život ve společnosti. Má úzký vztah s týmovou spoluprací a vztahu k bližním (jeden ze zákonů skautů). Proto je přirozené, že jsem do tohoto kurzu zařadila aktivitu, která sebeovládání rozvíjí.

**Cíl:** Rozvoj rychlosti, sebeovládání.

**Motivace:** Čtení a vysvětlování „neznámých“ pravidel z návodu Člověče nezlob se. Potom navrhne, že nedostatek figurek budeme kompenzovat vlastními prostředky (účastníky).

**Popis:** Na louce vytyčíme zvětšený herní plán. Průměr okruhu by měl být asi 50 metrů. Rozdělíme hráče do družstev o stejném počtu hráčů. Podle počtu družstev rovnoměrně rozmístíme po obvodu okruhu pole pro do hry (chlívečky) a k nim korespondující pole pro ukončení hry (domečky). Vzdálenost chlíveček od domečků je asi 2 m.

Hráče rozmístíte do jednotlivých chlíveček. Znáмым cílem hry je dostat všechny figurky do domečku. První hráči z každého družstva házejí kostkou, dokud jim nepadne šestka. Podaří-li se, hází znovu a výsledek určí počet kol, která musí uběhnout cestou do domečku. Číslo nahlas oznámí, ihned vybíhá a hází další hráč. Padne-li druhá šestka, hází se znovu a běží se tolik kol, kolik je součet obou hodů.

Na trase se hráči vyhazují tak, že rychlejší se rukou dotkne dobíhaného. Ten se vrací do chlívečku a řadí se tam do fronty. Družstvo, které se jako první přesune do domečku, vyhrává.

### **E. T. I.**

**Cíl:** Rozvoj sociálních dovedností – týmové práce, tvořivost, komunikace a vyjádřování.

**Libreto:** Na Zemi se objevila mimozemská civilizace. Speciální tým odborníků pro komunikaci s mimozemskou civilizací prozatím zjistil, že mimozemšťané jsou schopni zachytit a reprodukovat základní geometrické tvary a barvu. První fáze spojení proběhla tak, že na matici speciálního přenosového interface tvaru obdelníka 20 x 30 cm byl zobrazen trojúhelník určité barvy. Mimozemská civilizace po krátké době odpověděla podobným trojúhelníkem, stejné barvy. Nyní je třeba připravit a provést druhou fázi experimentu, kdy je nutné dosáhnout jisté základní úrovně výměny informací, na níž by bylo možné budovat další, rozsáhlejší komunikaci.

**Popis:** Dvěma skupinám hráčů, každé samostatně, je přečteno libreto a vysvětlena pravidla. Úkolem každé skupiny je navázat komunikaci s protější mimozemskou civilizací.

V první části probíhá zhruba tříčtvrtěhodinová neřízená diskuse skupiny o tom, jak navázat spojení, na jakém základě, co sdělovat, jakým algoritmem, jak porozumět přijatým zprávám, jak organizovat práci skupiny a podobně.

V další fázi skupiny dostanou k dispozici sadu 4 – 5 fixů a papíry A4. Komunikace probíhá z důvodu vyváženosti a rychlosti ve dvou paralelních kanálech. Informace se zakreslují na papíry označené v prvním horním rohu pořadovým číslem. Jejich výměnu zajišťuje řídicí hry ve stanovených intervalech (5 minut). V informaci se nesmí objevit obecně platné lidské symboly (různé značky, písmena, číslice, obrázky), protože naším partnerem je mimozemská civilizace, která význam těchto symbolů nezná. Komunikace končí na pokyn řídicího hry. Doba komunikace je jedna hodina.

Na závěr se skupiny shromáždí v jedné místnosti a provede se vzájemná konfrontace. Rozebere se algoritmus komunikace, reálné výsledky, způsob práce ve skupině.

Podstatou hry je navázání komunikace a ne nějaká rozsáhlá výměna informací. Je třeba se vzájemně pochopit v takových základních prvcích, aby další výměna informací byla již hračkou. Zajímavost hry je v tom, že obě skupiny předpokládají, že protějšek představuje mimozemskou civilizaci. Ač jsou obě skupiny lidmi, přesto je velice obtížné shodnout se v těch nejzákladnějších věcech, jako např. vyjádření ANO – NE, odebereme-li možnost komunikovat prostřednictvím obvyklých lidských symbolů.

Ve hře se dále uplatní některé prvky týmové práce a neřízené diskuse, proto i případný neúspěch při spojení není na závadu, naopak podpoří závěrečnou diskusi.

## **Reflexe 2**

Tato reflexe je především vyústěním hry E. T. I.. Zabývá se otázkou složitosti komunikace bez použití slov a jiných obecně známých dorozumívacích symbolů a pocity z toho plynoucí. Také zde se probíhá týmová spolupráce a cítění se ve skupině. Též se zde pracuje s napětím a konflikty, které mohou v průběhu hry nastat.

## **10.5. 5. den**

Tento den začíná hrou na rozvoj vcítění se do pocitů druhého člověka a pocitem, že i pouhým slovem někoho můžu povzbudit a potěšit. Také se zde rozvíjí písemná komunikace mezi dvěma lidmi.

Zbytek dne je už věnován praktické činnosti. Protože se předpokládá, že roveři a rangers se v budoucnosti stanou vedoucími, je důležité, aby si někde cvičně (bez rizika) vyzkoušeli vymyšlení a realizaci hry. Po každé realizaci by mělo být stručné zhodnocení hry, které by mělo být s ohledem na to, že to byl pokus o realizaci a že to

nemá být jen zkritizování, ale hlavně rady pro budoucí vedení her. Nejlépe je přivést je k jejich přijetí chyb, kterých se dopustili.

Večer je věnován pohybové dílně, která rozvíjí neverbální komunikaci a představivost. Také je to zamyšlení nad jednotlivými lidskými vlastnostmi, jak je vnímám já a jak ostatní.

8:30 Příběhy z depa

11:00 Příprava menší hry (čtveřice)

12:30 Oběd

14:30 Realizace her

18:00 Večeře

19:00 Braunův Kuks

20:00 Reflexe

### **Příběhy z depa**

Tato aktivita účastníkům pomáhá rozvíjet empatii (vcítění se do druhého), což je pro vedoucího skupiny lidí velmi důležité, protože při dobrém vedení a dobrém vztahu je důležité, aby člověk znal své svěřence.

**Cíl:** Rozvoj empatie, spolupráce a fyzické zdatnosti.

**Popis:** Účastníci napíší v předvečer hry jména tří lidí opačného pohlaví, se kterými by chtěli v budoucnosti spolupracovat. Na základě těchto lístků vytvoříme vzájemně sympatické koedukované<sup>44</sup> dvojice pro tento závod.

Hráčům vysvětlíme, že budou běhat na okruhu, který měří 800 metrů. Hráči se mohou střídat, ale vždy musí být jeden hráč na trati a druhý z dvojice v depu. Střídat je možno libovolně, avšak dívka musí uběhnout minimálně jednu třetinu ze všech naběhaných okruhů. Celý závod je omezen časovým limitem dvě hodiny. Vítězí dvojice, která uběhne nejvíce kol.

Hráči spolu nesmí během závodu mluvit. Jediným způsobem komunikace je dopis, který píšou při odpočinku v depu. Tímto dopisem, příběhem, mohou spoluhráče povzbudit, ale i vést různé rozhovory nebo se svěřovat se svými pocity.

---

<sup>44</sup> koedukované = smíšené (obě pohlaví)

S přibývajícím kilometry naběhanými v průběhu závodu hráči zjišťují, jak je dokáže povzbudit zájem někoho jiného o jejich pocity během závodu i o jejich osobu jako takovou.

Depo musí být umístěno stranou od vlastního okruhu, aby hráči v depu nebyli rozptylováni závodníky na trati.

Po závodu jsou jednotlivými dvojicemi čteny jejich příběhy. Sami si zvolí, co vyberou k veřejné prezentaci. Sami účastníci zvolí tři nejlepší příběhy, které dostanou bonifikaci 3, 2 a 1 okruh. Poté jsou vyhlášeny výsledky závodu.

### **Příprava a realizace menší hry**

Tato činnost má v kurzu pro potenciální vedoucí oddílů a družinek nezbytné místo. Je to jedinečná příležitost vyzkoušet si (bez rizika) přípravu a realizaci nějaké hry a též mít tuto svoji činnost metodicky rozebránu.

**Cíl:** Vyzkoušení si organizaci hry a vedení skupiny, týmová spolupráce.

**Popis:** Hráči se rozdělí do čtveřic, každá čtveřice má za úkol připravit menší hru (do půl hodiny) pro ostatní. Pro inspiraci jsou jim k dispozici encyklopedie her a instruktoři jsou jim k dispozici jako poradci, též jim půjčují různé pomůcky potřebné k realizaci hry.

Po přípravě následuje realizace hry. Čtveřice si vylosují pořadí své prezentace, a poté už je na jich samotných uvést hru.

### **Braunův Kuks**

**Cíl:** Cvičení neverbální komunikace.

**Libreto:** Nedaleko Dvora Králové stojí zámek a bývalý klášterní špitál Kuks, který dal vystavět hrabě Špork. Sochařskou výzdobou pověřil vynikajícího sochaře Matyáše Brauna. Jeho sochy v Kuksu patří dnes k nejcennějším barokním památkám. Vyniká mezi nimi řada alegorických soch, zobrazujících jedenáct základních lidských ctností a řadu největších neřestí. Sochy jsou tak názorné a výstižné, že vnímavý divák pozná, kterou ctnost či neřest socha představuje.

**Popis:** Hráči se rozdělí do dvou skupin. Jedna skupina vybere určitou lidskou vlastnost, kterou sdělí zástupci druhé skupiny. Ten má vybranou vlastnost ztvárnit v podobě sochy (může být pohyblivá) vytvořené vlastním tělem. Může si k dokreslení obstarat i vhodné rekvizity. N přípravu i provedení má limitovaný čas 4 minuty.

Hráč představuje zadanou vlastnost své skupině. Po uplynutí stanovené lhůty se jeho spoluhráči mezi sebou domluví a určí, kterou vlastnost jejich druh vyjádřil. Dokud svůj tip neoznámí, nesmějí s předvádějícím hráčem komunikovat. Oba týmy se v zadávání zobrazované vlastnosti střídají. Hra pokračuje tak dlouho, až se v předvádění vystřídají všichni hráči. Zvítězí skupina, která správně uhodne větší počet vlastností. Organizátor může uznat za správnou odpověď i stejnou nebo velmi podobnou vlastnost vyjádřenou jiným slovem, než byla zadána.

## **Reflexe**

Nejdříve se budeme zabývat pocity z Příběhů z depa. Zde bychom měli rozebrat pocit vcítění se a spolupráci dvojic. V případě konfliktu v některé dvojici je přínosné tento konflikt probrat. Také se můžeme vrátit k psaní příběhu: Jak probíhala písemná komunikace? Bylo to přínosem nebo to bylo zbytečné? apod.

Dále přejdeme k Braunově Kuksu. Zde můžeme rozprout debatu o tom, jak vnímáme různé lidské vlastnosti. Ale také musíme pracovat s tím, jak se kdo cítil při předvádění, zda měl trému nebo si to užíval.

## **10.6. 6. den**

Tento den začíná v noci, kdy nic netušící účastníci jsou odvezeni neznámo kam. Tuto hru jsem zde zařadila proto, že učí řešit nečekanou situaci a orientaci v prostoru a přírodě, také učí samostatnosti a překonává pocit strachu. Roveři a rangers jako budoucí vedoucí budou tyto vlastnosti rozhodně potřebovat. Je důležité zachovat si v podobných situacích chladnou hlavu a nepanikařit.

Tento den je už konečný, proto je věnován pouze závěrečnému hodnocení celého kurzu a poděkování všem účastníkům.

2:00 Noční výsadek

8:00 Snídaně

9:00 Závěrečné hodnocení

## **Noční výsadek**

Život někdy postaví jedince do situace, v níž musí překousnout pocit nespravedlnosti a mobilizovat vůli a schopnosti ke konstruktivnímu řešení situace. Takovouto situací tato hra vytváří.



**Cíl:** Zkouška samostatnosti, schopnosti orientovat se v noci v neznámém terénu a překonání strachu.

**Libreto:** Ocitáme se o 63. let zpět, v době druhé světové války. Parašutisté, vysazení za noční bouře z letadel, přistáli omylem mimo plánovaný prostor a do rána se musí neznámým terénem dostat na určené místo, aniž by byli spatřeni někým z místních obyvatel, kteří by jistě zmobilizovali nepřátelské vojáky.

**Popis:** Účastníky probouzíme během noci postupně po skupinách (4 lidi), necháme je, aby se oblékli, a pak jim zavážeme oči. Potichu je rozvezeme po okolí a po skupinkách vysadíme ve vzdálenosti asi 15 kilometrů od základny. Všichni mají stejný úkol: dostat se do snídaň nazpět, a to bez použití mapy a bez jakéhokolikontaktu s místními obyvateli.

### **Závěrečné hodnocení**

Nejprve si sdělíme zážitky a postřehy z Nočního výsadku. Měli bychom vyzdvihnout pocity, které jsme prožívali během rozvozu a těsně po rozvázání očí. Také je důležité jak fungovala komunikace a spolupráce ve skupince, zda velení bylo jen na jednom a ostatní se jen vezli nebo to bylo na vzájemné domluvě.

Po ukončení reflexe Nočního výsadku můžeme přistoupit k závěrečnému hodnocení celého kurzu. Zde se hodí nejprve alternativní hodnocení v podobě akce uveřejněné v Neumanovi<sup>45</sup> pod názvem Největší zážitek ( účastníci, ale i organizátoři se rozdělí do menších skupin → 6 lidí a připraví si pantomimické vystoupení představující nejdůležitější zážitky z kurzu. Po výběru a herecké přípravě si je vzájemně přehrají). Poté ještě následuje diskuse o těchto zážitcích a o celkovém pocitu z kurzu.

## **11. Závěr**

V práci jsem se snažila nejprve nastínit prožitkovou pedagogiku a poté její využití v práci ve skautské organizaci. Jsem si vědoma, že toto téma je tak obsáhlé, že nelze v této práci celé obsáhnout, proto jsem si vybrala jedno z věkových období skautingu (rovery a rangers). Mojí snahou bylo představit toto období a připravit pro ně týdenní kurz založený na prožitkové pedagogice, který jim napomáhá v hledání jejich identity a zahrnuje i činnosti připravující na vedení.

---

<sup>45</sup> Neuman: Dobrodružné hry a cvičení, str. 319

## Seznam literatury

1. *Čekatelské zkoušky*. 1. vyd. Praha : TDC, 1998
2. Holec, Ota. *Instruktorový slabikář*. 1. vyd. Praha : PŠL, 1994
3. Neuman, Jan a kol. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*. 1. vyd. Praha : Portál, 1998.  
ISBN 80-7178-218-1
4. Neuman, Jan a kol. *Lanové dráhy, lezecké stěny a výchova prožitkem*. 1. vyd. Praha : Portál, 1999. ISBN 80-7178-292-0
5. Pávková, Jiřina a kol. *Pedagogika volného času*. 1. vyd. Praha : Portál, 1999.  
ISBN 80-7178-295-5
6. Rivola, Pavel. *Výchova výzvou a dobrodružstvím*. bakalářská práce.  
Praha : Evangelická teologická fakulta UK, 2002
7. Spousta, Vladimír. *Teoretické základy výchovy ve volném čase*. 1. vyd. Brno : Masarykova univerzita, 1997. ISBN 80-210-1007-X
8. *Stanovy Junáka*. 2000
9. *Strategie Junáka do roku 2005*
10. Svojsík, Antonín, Benjamín. *Základy junáctví*. 1. vyd. Praha : Springer, 1912.
11. Vágnerová, Marie. *Vývojová psychologie*. 1. vyd. Praha : Portál, 2000.  
ISBN 80-7178-308-0
12. *Základní charakteristika skautingu* [online]. [cit. 2005-06-04].  
Dostupný z www: <<http://www.skaut.cz/veřejnost/dokumenty.php>>
13. *Zlatý fond her I*. 1. vyd. Praha : Portál, 2002. ISBN 80-7178-636-5
14. *Zlatý fond her II*. 1. vyd. Praha : Portál, 1998. ISBN 80-7178-153-3

## **Resumé**

This final work deals with subject of outdoor pedagogy in scout. First there is briefly introducing organization of scout a his education. Then there is general paper on experience and outdoor pedagogy (what is it and then how present, do and analyse game). Then this work deals with generally utilization outdoor pedagogy in work to scout. The finally this work devote to period adolescence (rovers and rangers). First this period is introducing and then there is putting week's workshop for then which is directing to search their identity in world and scout and to future role of leader.

## **Seznam příloh**

|                          |          |
|--------------------------|----------|
| <b>1. příloha 1.....</b> | <b>1</b> |
| <b>2. příloha 2.....</b> | <b>2</b> |
| <b>3. příloha 3.....</b> | <b>2</b> |
| <b>4. příloha 4.....</b> | <b>3</b> |

## **Příloha 1**

### **Skautský slib<sup>46</sup>**

„Slibuji na svou čest, jak dovedu nejlépe: sloužit nejvyšší Pravdě a Lásce věrně v každé době; plnit povinnosti vlastní a zachovávat zákony skautské; duší i tělem být připraven pomáhat vlasti i bližním.“

Slib se může ukončit dodatkem: „K tomu mi pomáhej Bůh.“

### **Skautský zákon<sup>47</sup>**

1. Skaut(ka) je pravdomluvný.
2. Skaut(ka) je věrný a oddaný.
3. Skaut(ka) je prospěšný a pomáhá jiným.
4. Skaut(ka) je přítelem všech lidí dobré vůle a bratrem každého skauta.
5. Skaut(ka) je zdvořilý.
6. Skaut(ka) je ochráncem přírody a cenných výtvorů lidských.
7. Skaut(ka) je poslušný rodičům, představených a vůdců.
8. Skaut(ka) je veselé mysli.
9. Skaut(ka) je hospodárný.
10. Skaut(ka) je čistý v myšlení, slovech i skutcích.

---

<sup>46</sup> Stanovy Junáka

## **Příloha 2**

### **Snídaně na stromě<sup>48</sup>**

**Cíl:** Nový pohled na tradiční činnosti, spolupráce, zábava.

**Motivace:** Připomeneme si něco z naší dávné historie, dobu, kdy naši prapředci byli ještě sběrači a mohli klidně trávit část dne na stromech.

**Popis:** Vybereme příhodný strom a celá skupina vyšplhá nahoru. Poslední podá košíky s jídlem a nádobím. Na stromě si musíme zajistit dostatečné pohodlí a bezpečí pro jídlo. Zároveň musíme zorganizovat koloběh potravin tak, aby se na každého dostalo. Během jídla nikdo nesestupuje dolů, ani když mu upadne jídlo nebo nádobí. Hodování můžeme doprovázet diskusí o nezbytnosti jiného pohledu na svět.

## **Příloha 3**

### **Nakažlivý smích<sup>49</sup>**

**Cíl:** Tělesný kontakt, legrace.

**Popis:** Hráči si lehnou na zem tak, aby hlava jednoho spočívala na břiše druhého hráče. Je možné vytvořit několik menších skupinek nebo se rozložit tak, aby byl kontakt mezi všemi účastníky hry. To znamená, že každý bude mít hlavu na břiše někoho jiného. V tomto útvaru začne někdo vyprávět veselou historku nebo se začne smát. Činnost bránice způsobí, že hlavy na břiše začnou vibrovat. Toto veselé vlnění se šíří rychlostí větru, takže zanedlouho se směje celá skupina. To je účelem hry.

---

<sup>47</sup> Stanovy Junáka

<sup>48</sup> Neuman, Dobrodružné hry a cvičení, str. 138

<sup>49</sup> Neuman, Dobrodružné hry a cvičení, str. 72

## **Příloha 4**

### **Gordický uzel<sup>50</sup>**

**Cíl:** Kontakt s ostatními, kooperace, obratnost, tvořivý přístup.

**Popis:** Vytvořte kruh tak, abyste se dotýkali rameny a zavřete oči. Předpažte levou ruku a uchopte za ruku některého ze svých spoluhráčů. Totéž proved'te pravou rukou. Nyní jste dokonale propleteni, vytvořili jste gordický uzel. Snažte se rozmotat, aniž byste se pustili.

Selžou-li všechny pokusy o rozpletení lidského uzlu, může vedoucí uvolnit jedno spojení, o kterém si skupina myslí, že je klíčové. Pak se pokračuje v řešení úkolu.

V průběhu hry se může měnit způsob držení rukou při zachování stálého kontaktu, nesmí to však měnit základní postavení.

---

<sup>50</sup> Neuman, Dobrodružné hry a cvičení, str. 80

