

METODIKA HER

1. Co je to CÍL, k čemu mi slouží? Jak souvisí s prostředkem?
2. Co je to HRA, proč hry hrajeme?
3. Co nám hra přináší, v čem nás rozvíjí?
4. Jak se na hru připravit?
5. Jak hru realizovat
6. Kde brát inspiraci?

1. Co je to CÍL, k čemu mi slouží? Jak souvisí s PROSTŘEDKEM?

CÍL - Kdesi v dálce, na obrovském kopci, je strom, na kterém rostou ta nejlepší jablka na celém světě. A že máš zrovna na jedno chuť. Tvým cílem bude ono jablko a ta následná božská chuť v ústech.

I ve skautu máme taková "jablka", ke kterým se chceme dostat. Většinou ale mají jinou podobu.

- Mít družinku, ve které se mají děcka rády. Chodí na ni pravidelně a na program se těší.
- Vymyslet celoročku, která děcka nadchne.
- Vyřešit problém mezi Pepíkem a Kájou, co se pořád popichujou.

Jakmile zformulujeme do věty něco, co chceme změnit, čeho chceme dosáhnout, máme CÍL.

PROSTŘEDEK - To jablko je neuvěřitelně daleko! Chci se k němu dostat, kudy jen to půjde! Zkusím to po cestě, možná si kvůli tomu i půjčím kolo. A pokud se budu hodně snažit, tak stihnu i ten autobus, co tam zrovna teď jede.

Jak cesta, tak kolo, dokonce i autobus jsou v tomto případě PROSTŘEDKY, kterými se k tomu vysněnému jablku nakonec dostaneš! Abychom to ještě více přiblížili, zkusíme přiřadit nějaké prostředky k výše vypsáným cílům.

- Dělat programy, které utužují vztahy. Mít dobrou celoročku. Hry si připravovat doma a ne po cestě na schůzku.
- Podívat se na ten zajímavý film, o kterém teď všichni mluví.
- Promluvit si s klukama, zjistit pohled obou kluků, pobavit se s jejich rodiči, promluvit si s vedoucím oddílu.

Přesně toto jsou prostředky, díky kterým se k těm cílům opravdu dostaneme.

Akorát POZOR na to, abyste náhodou nestanovili cíl a přitom to byl jen skrytý prostředek!

2. Co je to HRA, proč hry hrajeme?

Hra je vždy interaktivním **prostředkem k dosažení cíle!** Ať už se chceme hrou vyblbnout, vzdělat se, rozvinout se v určité oblasti, pořád se za hrou skrývá nějaký cíl.

Proč ale hry hrajeme?

Největší hrou, kterou si můžeme představit, je **život sám**. Má začátek i konec, pravidla, která je potřeba se naučit, jiné hráče, kteří vám mohou být jak parťáci, tak soupeři. Hra má různé překážky, které musíte překonat, má systém odměn, který vás motivuje hrát dál a dál a věřte tomu nebo ne, tato hra má i cíl. Jen je neskutečně dlouhá, pravidla jsou těžká a nějaká ta odměna se dostaví až v pozdější části. **Proto hrajeme hry. Ty nás na život fyzicky i psychicky připravují** (posunou nás v něčem dál), **a rychlým způsobem** hned poskytnou zpětnou vazbu, takže až budeme hru hrát příště, budeme vědět, jak to udělat lépe.

3. Co nám hra přináší, v čem nás rozvíjí?

Teď už víme, proč hry hrajeme. Zajímat nás bude, v čem přesně můžou být prospěšné a kde nás mohou posunout. Jak jsme zjistili, hry mají pozitivní efekt na naše tělo i na náš mozek, proto je rozdělujeme takto:

1. Hry na rozvoj **intelektu** (rozdvíjejí paměť, smyslové vnímání, pozornost, důvtip, logické myšlení, taktiku, atd.).
2. Hry na rozvoj **tvořivosti** (rozdvíjejí představivost, fantazii, originální a netradiční postupy apod.).
3. Hry na rozvoj **sociálních dovedností** (rozdvíjejí komunikaci, improvizaci, kooperaci, týmovou spolupráci, empatii, atd.).
4. Hry na rozvoj **motoriky a pohybových dovedností** (rozdvíjejí rychlost, sílu, vytrvalost, obratnost, jemnou i hrubou motoriku).
5. Hry na rozvoj **vůle** (rozdvíjejí trpělivost, sebeovládání, odvahu a psychickou vytrvalost).
6. Hry na rozvoj **sebepojetí** (rozdvíjejí poznání sebe samá, sebedůvěru, samostatnost, bourají předsudky, stereotypy).
7. **Hry kombinované** (uplatňuje se a prověřuje celá osobnost).

8. **Speciální hry** (u těchto her nejde o rozvoj osobnosti, ale používají se k jiným účelům např. na rozehrání, navození atmosféry, pobavení, uvolnění).

Teď, když víme, co hra může rozvíjet, se můžeme konečně vrhnout na samotnou tvorbu hry!

4. Jak se na hru připravit?

CÍLOVÁ SKUPINA

Vždy záleží na tom, pro koho tu hru připravujeme. Záleží na spoustě aspektů, jako je:

- věk, vyzrálость skupiny, schopnosti - více na vývojové psychologii
- atmosféra, rozpoložení skupiny
- **potřeby skupiny** - problém, který skupina má, dovednost, ve které pokulhává.

Právě z těchto potřeb stanovujeme CÍL

CÍL

Když víme, o koho se jedná, stanovíme si cíl. Ať už chceme děcka naladit na další program, vytrhnout je z jejich světa školy a problémů, pořádně je venku unavit, nebo posunout jejich sebedůvěru, vždy má hra cíl. A ten cíl si potřebujeme vždy říci.

POZOR na špatně stanovený cíl hry. Ten nejtypičtější vypadá následovně:

Mám nějaký předmět, který je super a chci ho využít (lano, nový plyšák, auto na dálkové ovládání) a udělám hru na ten předmět. Takže cílem nebude nějaký rozvoj, ale jen fakt, že použijeme předmět. Hra potom nebude mít ten chtěný efekt.

POTŘEBY

- Materiál, který potřebuju sehnat, aby byla hra provozuschopná.
- Čas, který si mohu dovolit té hře dát. Ne moc (aby hra nebyla táhlá a nudná) a ne zase málo (možnost nepochopení, nevtáhnutí do hry).
- Prostor, kde se bude hra realizovat.
- Lidi, pokud už se pouštíš do něčeho většího.
- Legenda, příběh, namotivování do celé hry. *Zasadit třeba do symbolického rámce celoročky.*

RIZIKA

Vždy myslet na to, že se může u hry někdo zranit. A to nejen fyzicky, ale ze hry může odejít i člověk sklíčen, nepochopen, mít špatný pocit z neúspěchu. A občas se takové rány léčí ještě déle. Proto je potřeba myslet jak na psychickou, tak fyzickou bezpečnost.

PROJEKCE

Když už si myslíš, že se můžeš do hry pustit, zkus si ji ještě někde v klidu projet v hlavě. Od začátku po konec, zamyslet se nad mouchama, které se můžou objevit. *Např. díra v pravidlech, díky které hra ztratí smysl a zábavnost.* Taky si nanečisto zkus, jak budeš vysvětlovat pravidla!

Všechno připraveno?! No tak jdeme na samotnou hru!

5. Jak hru realizovat?

MOTIVAČNÍ SCÉNKA

Není to sice psaným pravidlem, že musí být, ale na namotivování účastníků a vtáhnutí je do děje, není nic špatného. V této části se projeví vaše dramatické já, kterému se nebojte popustit uzdu! Hráči se snáze vcítí do děje, zosobní se se hrou a “přepnou” z režimu školy a problémů přesně tam, kam chceš ty! (Samosebou, hra se obejde i bez této části. Bude ale trochu chudší.)

Nemusí to však být jen scénka, je spousta dalších způsobů – úryvek z knížky, dopis, kousek filmu, smska, hudba...

PRAVIDLA

Kapitola sama pro sebe. Přece jenom, hra se hraje celkem složitě, pokud nejsou pravidla podána tak, jak by měla být. Tedy:

- Logicky - Pokud začneš hnedka vysvětlovat detaily hry, ale ne kostru, tak tě nikdo nebude chápat.
- Stručně - I když jsou pravidla obsáhlá a složitá.

- Srozumitelně - Jasně říct, kdy hra začíná, kdy končí. Co je jejich úkolem, jaké musí zdolat překážky. Mluvit nahlas a artikulovat!
- Živě - Mluvit s elánem, natěšením, že už hra za chvíli začne. Účastníci hned taky začnou být živější.

Pamatuj také na to, že jak pravidla jednou řekneš, tak už je neměníš! Vypadá to pak hloupě. Snaž se taky, aby se pravidla nemusela vysvětlovat znovu.

SAMOTNÁ HRA

Hra začala. V jakých rolích musíš být?

- Kontrolor - dávat si pozor, zda-li ti ta pravidla vůbec někdo dodržuje. Když tak je připomínat.
- Inovátor - Důležitým aspektem je **dynamika hry**. S tou se musíš naučit pracovat. Jakmile začne hra někde pokulhávat (začne být nudná), tak je třeba přidat/odebrat nějaký prvek. Je samosebou potřeba si dát pozor na to, aby se nijak výrazně nezasahovalo do pravidel.
U her, kde není definován konec hry, je třeba mít cit a vědět, kdy se má přestat.
- Lidumil - dávat si pozor na to, v jaké náladě hráči jsou, zda-li nedochází k rozporům mezi účastníky. Po hře to potom řešit.

KONEC HRY, ZPĚTNÁ VAZBA

Hra přeci jen "nekončí" koncem. Teď přijde ta nejdůležitější část. Odměna. Odměnou se myslí zjištění, zda-li hra účastníky bavila, a co je důležitější, zda-li byl naplněn **cíl!**

- Zpětná vazba
 - optická - prostě zhodnotíš úsměvy na tvářích a atmosféru, kterou hra přivedla. Používá se většinou u her menších.
 - cílená - formou dotazování, diskuze, reflexe. Nejvíce obohacující. Jak o pozitivní, tak negativní dojmy, konstruktivní kritiku.

6. Kde brát inspiraci?

Procesy tvorby hry má každý opravdu různé. Někdo bere inspiraci z knih, které četl, z filmů, z reálných příběhů. Druhy zase čerpá z her, které zažil, a nemá potřebu vymýšlet nové. Spíš ty staré vylepšuje a recykluje. Třetího zase děsně baví si hry metodicky, vědecky plánovat a používá k tomu až šílené prostředky.

Zde uvádíme pár internetových stránek, na kterých se můžeš nechat inspirovat.

Knih – sbírek her - je spousta. Většinou už jsou zaměřené na řešení problematik.

- www.hranostaj.cz
- <http://www.teepek.cz/pro-radce/hry>
- www.casopisy.skaut.cz

Nic si tedy nedělej z toho, že ostatní používají třeba jiné zdroje, než ty. **Při tvorbě a realizaci hry je přeci jenom nejvíc potřeba, aby to bavilo TEBE!**