**Zážitkové hry a jejich uvádění**

Každá hra je zážitková – tj. každá hra umožňuje načerpat zážitky, které (pokud je s nimi dobře pracováno) umožňují osobní či skupinový růst. Tradiční lipnické zážitkové hry však mají ještě další specifický charakter – nesou s sebou prvek výzvy. To předpokládá, že hráči, kteří se do nich zapojují, by tak měli mít přirozený zájem rozvíjet sebe sama.

Hra není zábava, při hře se dostáváme do kontaktu s bytím. Láska, boj a hra patří k základním dimenzím lidského bytí. Zábava je utrácení času. Zábava nepotřebuje cíl, metody, formy, smysl, stačí, že se člověk baví. Pokud je hra zábavou, pak se prostředek zaměnil za cíl a hra přestává mít potenciál bytí.

Co je důležitější na životě než smysl? A obdobně, co je důležitější na aktivitě než její smysl?

Podstatou výchovy zážitkem je smysl, tedy hra, nikoliv zábava.

Smysl – smyslnost (týká se duše, animality, nevědomí) – smyslovost (týká se těla, rozumu a reality) – smysluplnost (týká se ideálu a ducha).

Výchova zážitkem má dva rozměry:

* Horizontální – týká se metod, forem, evaluace atd.
* Vertikální – týká se smyslu

Zážitková pedagogika (výchova zážitkem) má 2 podoby:

* Zážitek je zprostředkován pobytem v přírodě, která je sama o sobě výzvou (např. oceán, velehory apod.). V takovém prostředí není třeba hry.
* Zážitek je zprostředkován herně – v českých podmínkách nemáme takové možnosti využití přírodních výzev, proto se využívá her, neboť hra dává obdobné možnosti prožitku.

Hra obdarovává člověka svobodou (Fink).

*Tip: Co je podstatou zážitkové hry?*

*Jaké jsou úkoly garanta aktivity na vícedenní akci (popř. větší jednodenní akci)?*

*V jakých situacích a proč může být důležité obměňovat složení účastnických skupin pro jednotlivé hry (v rámci jedné akce)? Znáte konkrétní techniky rozdělování?*

*Ve které fázi výkladu pravidel je vhodné nechat prostor pro dotazy hráčů?*

**Rozdělení her dle obtížnosti** (dle B. Krouwella)

* Obtížnost 1 – jasné zadání i řešení (např. člověče nezlob se)
* Obtížnost 2 – nejasné zadání a jasné řešení (např. logické hry)
* Obtížnost 3 – jasné zadání a nejasné řešení (např. solving problems aktivity)
* Obtížnost 4 – nejané zadání a nejasné řešení (např. projekty)

**Možné důvody zařazení hry do programu**

* ***Hra pro vlastní zážitek*** – cílem je samotná aktivita pro zábavu bez ambic jejím prostřednictvím něco nebo někoho rozvíjet. V rámci programu ji lze zařadit jako způsob relaxace, zvýšení energie ve skupině nebo odlehčení atmosféry. Sám o sobě tento způsob zařazení hry do zážitkové pedagogiky nepatří. V rámci větších celků s promyšlenou dramaturgií však může i tento způsob využití hry velmi dobře posloužit.
* ***Ha pro otevření aktuálních témat*** – cílem je zmapovat, jaká témata jsou pro skupinu nosná. Hra nemá předem specifikovaný edukační cíl. Lektor ji volí, protože svojí podstatou míří do určité oblasti témat nebo její herní princip obsahuje potenciál nějakého konfliktu, příležitosti či výzvy. Sehrávka hry v tomto případě slouží jako diagnostický nástroj a skupina sama později formuluje, na jakou oblast jejich rozvoje upozornila.
* ***Hra s předem daným pedagogickým cílem*** – varianta, ve které velmi dobře předem víme, k jakému edukačnímu cíli chceme hru využít:
  + v rovině dovedností jako bezpečný prostor pro trénink (něco si zkusit, např. jak se cítí někdo, kdo se musí rozhodovat apod.)
  + v rovině znalostí jako příležitost pro propojení předkládaných informací s vlastními prožitky účastníků
  + v rovině postojů jako možnost pozorování, hledání a objevování vlastních názorů, rozhodnutí a jednání

Pokud hru (přestože má potenciál vhodně rozvíjet dovednosti v souladu s naším cílem) nevhodně uvedeme, hrozí riziko, že se naše snaha mine účinkem. Z tohoto důvodu je nutné zvládat konkrétní dovednosti související s přípravou hry, vysvětlováním pravidel, rozdělováním účastníků do skupin apod.

**Možné způsoby uvádění her**

* ***Lektor i účastníci znají záměr a pedagogické cíle hry předem*** – všichni ví, co a proč se bude dít. Tento způsob je nejvíce vhodný pro tréninkové zaměření kurzů a cíle formulované v oblasti dovedností. Většinou je velmi důležité dopředu vědět, co se jde zkoušet. Zvláště, pokud pak má účastník získat rozvojovou zpětnou vazbu, jak se mu dařilo.
* ***Záměr a pedagogické cíle hry zná dopředu pouze lektor, účastníci ne*** – Tento přístup umožňuje pracovat s momentem překvapení. Je možné ho zařadit, když máme plnou důvěru skupiny, že aspoň my jako lektoři víme, proč to děláme. Tento způsob je nejvíce vhodný pro cíle, které míří do oblasti postojů.
* ***Ani lektor ani účastníci předem neví, co hra přinese a jaká témata otevře*** – Lektor po sehrávce přebírá zodpovědnost za výběr aktuálního tématu nebo za proces, skrze který si k němu skupina sama dojde. Na základě toho, co sehrávka přinese, pak může lektor účastníkům předat nějaké informace a funkční nástroje, které by jim příště mohly být v podobné situaci k užitku. Po této zkušenosti by se mohlo přejít rovnou do tréninku k první variantě tohoto členění.

**Struktura uvádění her**

* Příprava
* Motivace
* Rozdělení hráčů do skupin
* Zadání pravidel
* Start hry
* Průběh hry
* Ukončení hry
* Vyhlášení výsledků

**Příprava**

Hru i její výklad si připrav předem, což zahrnuje promyšlení a přípravu následujícího:

* Účastníci
  + Pro koho hru připravuji (věk, pohlaví, profese…)?
  + Jak jsou účastníci na dané téma zralí?
  + Jaké jsou jejich předchozí zkušenosti?
  + Jaká je vnitřní dynamika účastnické skupiny?
* Typ hry
  + Jaká bude atmosféra?
  + Jak hra navazuje na ostatní programy?
  + Je to oddychová, kreativní, soutěžní či psychicky náročná hra?
* Edukační cíl
  + Čeho chci dosáhnout?
  + Co mají účastníci zažít, dozvědět se, naučit se, vyzkoušet si či uvědomit si?
  + Jak cíl hry souvisí s celkovým cílem kurzu?
* Herní cíl
  + Je mi jasné, o co ve hře jde?
  + Koresponduje herní cíl (princip) s edukačním cílem?
* Motivace
  + Co chci v účastnících vzbudit? Chuť jít do výzvy? Zamyšlení? Pozitivní naladění?
  + Pozor na moc silnou motivaci.
  + Jaké chci použít prvky – hudba, kostýmy, film, osvětlení…?
  + Ohlídat si jasný vstup na scénu a odchod ze scény.
* Pravidla
  + Je vždy dobré si je projít ve dvojici a hledat skuliny.
  + Nezahltit účastníky při zadávání.
  + Pravidla nevyprávět, ale srozumitelně a jednoduše zadat.
* Používat při vysvětlování pomůcky: mapky, flipchart, ukázky… Připrav si flipchart, na který vepiš základní informace, které by hráči měli znát (viz systematický výklad hry dále)
* Zahájení, ukončení hry
* Časová dotace
  + Kolik času potřebuji na přípravu hry na místě?
  + Co se může zkomplikovat?
  + Kolik času zaberou jednotlivé části hry?
  + Je dobré rozepsat si harmonogram: motivace, pravidla, samotná hra, vyhlášení, rozbor.
  + Uvědomit si i čas nutný na přesuny, převlečení, dotazy.
  + Pětiminutové přestávky neexistují.
  + Pozor na zadání typu „každý účastník řekne svůj názor“. Taková zadání mohou hru značně protáhnout.
  + Při nedostatku času volit např. psanou formu odpovědí anebo paralelní diskuzi ve skupinách.
* Čas
  + Kdy bude hra probíhat? Nebude tma?
  + Nekoliduje čas hry s nějakým vnějším rušivým prvkem?
* Místo a herní prostor
  + Kde bude hra probíhat?
  + Trefí všichni členové týmu, kteří mají nějakou herní roli na své stanoviště?
  + Má místo nějaké vlastní vymezení nebo potřebuji herní prostor nějak vymezit? Když je potřeba jej vymezit, jak a čím?
  + Viděl jsem to místo? I za tmy?
  + Potřebuji si místo nějak upravit (hudba, odstranění nebezpečných předmětů, rozestavění židlí…)?
  + Co v případě deště?
* Příprava materiálu, herních pomůcek
  + Projít si celou hru bod po bodu a sepsat si všechny věci na realizaci hry.
  + Potřebné věci na realizaci hry si včas zajistit.
* Rozdělení do skupin
  + Je třeba při hře, aby hráči byli rozděleni do skupin? Pokud ano:
    - Jaké mají skupiny být (počet, složení)?
    - Jak hráče rozdělím?
    - Kdy hráče do skupin rozdělím?
* Reflexe
  + Její cíl?
  + Jak bude probíhat?
  + Kdo ji povede?
* Ostatní členové týmu
  + Kolik lidí potřebuji na pomoc s přípravou a realizací hry?
  + Domluva s instruktory, pokud jsou při hře potřeba (vymezení jejich role, vysvětlení hry atd.)
  + Při náročnější hře je dobré mít člověka v záloze, který není v roli.
  + Shodnout se na tom, jak hra začíná a jak končí (kde, kdy, zvukové znamení, čas…) a co po jejím ukončení (návrat do tábora, instrukce pro další program…).
* Rizika a jejich případná eliminace
  + Jakou míru fyzického a psychického rizika jsme ochotni podstoupit?
  + Jak lze rizika eliminovat?
  + Je dobré si před programme říci krizový scénář.

**Systematický výklad hry/aktivity** by měl obsahovat:

* cíl, úkol, zadání aktivity – co je herním cílem
* motivační úvod – někdy je vhodné ho zařadit do instrukcí k aktivitě, někdy ne
* pravidla, která musí hráči dodržovat při dosahovaní cíle – omezující pravidla (nesmí mluvit, nesmí se navzájem zranit...) a určující pravidla (pracujete ve 4 členných týmech, používáte jen tužku a papír...)
* časový rozsah aktivity – časový limit, v jehož rámci musí být aktivita dokončena
* rozdělení rolí účastníků – jestli a jak bude určen vedoucí týmu nebo zda členové týmu budou zastávat další funkce
* rozdělení do pracovních skupin, týmů – mnohé aktivity vyžadují rozdělení žáků do skupinek, je dobré rozdělení provést ve správnou chvíli, aby nenarušilo vysvětlování a hráči neztratili pozornost v klíčový moment nebo, aby už při výkladu mohl jako tým promýšlet strategii
* postup v krocích, popis fází aktivity
* bodování
* návod k uplatnění potřebné zručnosti, způsobu zacházení, k funkci pomůcky, je-li nevyhnutelný její popis nebo předvedení
* zopakování podstatného – aktivity obvykle mají svoje zásadní body, které je dobré na konci zopakovat
* prostor na otázky
* ověření, zda hráči porozuměli důležitým bodům (např. požádám někoho z účastníků, aby to zopakoval, nebo požádám někoho z účastníků, aby zodpověděl otázku položenou jiným hráčem, čímž si ověřím, jestli to vůbec někdo pochopil nebo to musím vysvětlit znovu)

Vhodné je mít připravený flipchart se základními údaji a při výkladu hry podle něj postupovat. Zároveň si v průběhu hry hráči mohou podle vyvěšeného flipchartu ověřit pravidla, bodování apod.

**Motivace**

Pedagogická – sdělíme hráčům, proč budeme hru hrát (pedagogický cíl)

Herní – má za cíl naladění hráčů, vtažení do děje, zvýšení angažovanosti. Využít můžeme celou řadu prostředků, jako např. film, rozhlasovou hru, úryvek z knihy, scénku, rituální tanec, hudbu, osvětlení a jiné efekty, příběh atd.

**Garance**

Je dobré vědět (předem domluvit), kdo bude hru, její přípravu a uvádění garantovat. Nemusí to být nutně stejná osoba, která hru připravuje a uvádí, ale ten, kdo je zodpovědný za tuto aktivitu a řešení případných komplikací.

**Rozdělování do skupin**

Pokud potřebujeme hráče rozdělit do skupin, je třeba si předem promyslet na základě herního cíle, zda může být složení skupiny náhodné, nebo potřebujeme skupiny silově a početně vyrovnané.

Pro rozdělování do skupin můžeme použít celou řadu technik, jako např. rozpočítání prvý-druhý; tažení barevných papírků z klobouku; nalepení barevných kartiček na židle, na které si hráči sedají při sledování motivačního filmu; rozdání sudých a lichých čísel atd.

**Předávání informací**

Při výkladu hry je dobré, aby výklad vedl jeden člověk a ostatní členové realizačního týmu mu do výkladu nevstupovali. Na druhou stranu je nezbytné, aby při výkladu hry byli, zejména pak, když jsou do hry také zapojeni a mají tam nějakou roli, nebo když na hru budou navazovat v programu, který vedou.

Vhodné je, aby byli vmíseni mezi hráče a v případě, že hráč, který hru vysvětluje něco zapomene sdělit, nebo je výklad nejasný, neměli by vstupovat do výkladu s doplňujícími informacemi, ale měli by se přihlásit v části vymezené na dotazy a formou dotazu se doptat. Tím pomáhají tomu, kdo hru vykládá podat výklad hry srozumitelně a jasně.

**Reflexe**

Je vhodné, aby odehraná hra byla reflektována realizačním týmem, což zahrnuje:

* zpětnou vazbu tomu, kdo hru zadával se zaměřením zejména na
  + systematičnost výkladu
  + srozumitelnost a jasnost výkladu
* zhodnocení přípravy a realizace
* evaluace edukačního cíle
* návrhy, co udělat příště jinak

**Doporučení pro psychickou bezpečnost**

Nebezpečí her může pramenit z různých oblastí od zjevných rizik fyzického charakteru, přes objektivní psychickou náročnost daného programu, pramenící například z toho, že člověk je konfrontován se zpětnou vazbou od zbytku skupin. Nebezpečné může být i zařazení hry ve chvíli, kdy je skupina hodně nevyspalá či jinak emočně vyčerpaná.

Také osobnost instruktora může být zdrojem nebezpečí. Ve chvíli, kdy hru připravujeme či uvádíme, působí na účastníky různé části naší osobnosti, tedy jak vědomé složky, tak naše nevědomé části. Instruktor může do programu projektovat své osobní potřeby a touhy. Nejčastěji se jedná o záležitosti ega, popřípadě instruktorské nezkušenosti. Takovým motivem se například může stát touha dát účastníkům zakusit svou moc nad nimi, vyřídit si s nimi „nevyřízené účty“, zalíbit se ženské části publika, ukázat zbytku týmu, že „na to mám“ apod. Nikdo není imunní vůči takovým skrytým motivům, je tedy třeba si být vědom těchto nebezpečí a zvažovat průběžně, proč danou hru chceme uvést, legitimitu našich cílů, a pomoci nám může také zbytek týmu, se kterým bychom náš záměr konzultovat.

**Předcházení psychickému poranění**

Hry uvádíme vždy s předem definovaným pedagogickým cílem. Ačkoli se mnohé naše hry týkají osobnostního rozvoje, měli bychom si být vždy vědomi, na co máme v práci s účastníky mandát, řečeno slovy businessu, co je jejich zakázka. Nedávejme proto pseudopsychologickou pomoc či nevyžádané rady do života. Důležité je si uvědomit, že program, který tvoříme, nemá terapeutický záměr. Cílem našich programů by nemělo být předělávat účastníky k obrazu svému, kurz není prostorem pro testování našich psychologických hypotéz.

Možnost účastnit se programu musí být dobrovolná, proto musíme účastníkům poskytnout vždy dostatečně důstojnou možnost nezúčastnit se programu (viz pravidlo „stopky“).

Pozor musíme dát také na fenomén „tlaku okolí“, kdy může naoko vypadat, že účast je dobrovolná, síla skupiny a nastavená atmosféra by však jakékoli „odpadlíky“ diskvalifikovala. V neposlední řadě respektujeme plné právo našich účastníků vidět věci jinak než my, či zbytek skupiny.

Psychicky náročný program by měl být zařazován tak, aby na kurzu byl dostatek času zážitky z této hry zpracovat a pokud si nejsme jisti, že přesně víme, co hrou sledujeme, raději bychom se měli jejímu zařazení vyhnout.