

Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích
Teologická fakulta
Katedra pedagogiky

Bakalářská práce

**PŘÍRODA A MĚSTO JAKO SPECIFICKÁ PROSTŘEDÍ PRO
ORGANIZACI VOLNOČASOVÝCH AKTIVIT**

Vedoucí práce: Mgr. Richard Macků, DiS.

Autor práce: Milena Korytářová

Studijní obor: Pedagogika volného času

Forma studia: Prezenční

2013

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem svoji bakalářskou práci vypracovala samostatně, pouze s použitím uvedených pramenů a literatury uvedených v seznamu citované literatury.

Prohlašuji, že v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb. v platném znění, souhlasím se zveřejněním své bakalářské práce, a to v nezkrácené podobě (v úpravě vzniklé vypuštěním vyznačených částí archivovaných Teologickou fakultou) elektronickou cestou ve veřejně přístupné části databáze STAG provozované Jihočeskou univerzitou v Českých Budějovicích na jejích internetových stránkách, a to se zachováním mého autorského práva k odevzdanému textu této kvalifikační práce. Souhlasím dále s tím, aby toutéž elektronickou cestou byly v souladu s uvedeným ustanovením zákona č. 111/1998 Sb. zveřejněny posudky školitele a oponentů práce i záznam o průběhu a výsledku obhajoby kvalifikační práce. Rovněž souhlasím s porovnáváním textu mé kvalifikační práce s databází kvalifikačních prací Theses.cz provozovanou Národním registrem vysokoškolských kvalifikačních prací a systémem na odhalování plagiátů.

Datum

Podpis studenta

Děkuji vedoucímu bakalářské práce Mgr. Richardovi Macků, DiS. za cenné rady, připomínky a metodické vedení práce. Dále děkuji své rodině za podporu a trpělivost.

Obsah

ÚVOD	5
TEORETICKÁ ČÁST	7
1 Prostředí	7
1.1 Krajina a její typy	7
1.2 Příroda	8
1.2.1 Pole, louky, pastviny	9
1.2.2 Lesy	9
1.3 Město	10
2 Pedagogika volného času	11
2.1 Výchova ve volném čase	11
2.2 Volný čas	12
3 Hra	13
3.1 Základní rysy hry	14
3.2 Role her	15
3.3 Přizpůsobení jednotlivých her	17
3.4 Uvádění her	17
3.4.1 Výběr her	18
3.4.2 Příprava hry	18
3.5 Průběh hry	23
3.5.1 Bezpečnost	23
3.5.2 Časový plán	23
3.5.3 Konec hry	24
PRAKTICKÁ ČÁST	25
1 Stanovení cílů výzkumu	26
2 Formulování výzkumného problému	27
3 Definování výzkumných otázek	28
4 Rozhodnutí o metodách výzkumu	29
4.1 Metody sběru dat	29
5 Realizace experimentální sondy	31
5.1 Výběr hry prostředí a další okolnosti realizace experimentu	31
5.1.2 Český Krumlov	32
5.1.3 Křížová hora	33
5.2 Výběr kritérií pro posouzení kladů a záporů jednotlivých prostředí při realizaci hry Pyramidy logistics	33
5.3 Průběh hry v jednotlivých prostředích	33
5.3.1 Město – léto	34
5.3.2 Příroda – léto	35
5.3.3 Město – zima	36
5.3.4 Příroda – zima	36
5.4 Pohled organizátora	37
Závěr	39
Seznam použitých zdrojů	40
Seznam příloh	42
Abstrakt	60
Abstract	61

ÚVOD

Pedagogika volného času se stále více dostává do povědomí široké veřejnosti. Lidé čím dál častěji vyhledávají nejrůznější možnosti jak aktivně prožít svůj volný čas. V tomto ohledu jim vypomáhají nejrůznější publikace, internet a v neposlední řadě různé organizace nebo i samotní pedagogové zabývající se volným časem. Pedagog volného času potřebuje stále další inspiraci. Ať už je jí kniha, lidé, ale i krajina kolem něj. Právě krajinou a prostředím, ve kterém žijeme, je inspirována i tato práce.

Cílem této práce je představit konkrétní hru jako volnočasovou aktivitu, která může být přizpůsobena různým faktorům jako je roční období nebo prostředí, ve kterém má být hrána. Dalším cílem práce je ukázat, na základě skupinového rozhovoru, jaké byly výhody a nevýhody vybraných prostředí v rámci hry hrané účastníky výzkumu. Pro splnění cílů této práce byly vybrány čtyři druhy prostředí: letní město, letní příroda, zimní město, zimní příroda. Inspirace byla hledána v jednotlivých specifikách těchto prostředí.

Teoretická část práce se zabývá obecnými pojmy a definicemi, potřebnými pro realizaci části praktické. Definovány jsou zde pojmy jako prostředí, volný čas a hra. Kapitola Prostředí je rozdělena na další dvě podkapitoly. Jsou jimi Město a Příroda. V každé z nich je zahrnuta definice jednotlivých pojmů, ve kterých lze najít inspiraci pro realizaci nebo vymyšlení her. Podrobně je zde rozebráno, jakým způsobem má být hra vybírána, na co všechno máme brát při výběru hry zřetel a čeho se vyvarovat, například jaké jsou schopnosti a dovednosti účastníků a především – vzhledem k cílům práce - jaké máme možnosti v daném prostředí. Dále je zde uvedeno, jakou funkci má nebo by měla hra na účastníka mít (pozitivní/negativní), popřípadě jaký zážitek by si z ní měl odnést. Je zde charakterizováno, jak by měla vypadat práce pedagogů či instruktorů při organizování aktivity, včetně jejich funkcí, rolí a specializací. Podrobněji jsou zde popsány metody práce organizátora; počínaje přípravou a seznámením účastníka s aktivitou, vysvětlení pravidel a bezpečnostních opatření a v neposlední řadě i logistická práce týmu instruktorů a vhodné zakončení a vyhodnocení hry.

Praktická část se potom zabývá realizací vybrané hry (Pyramidy logistics), jejími pravidly, úskalími, která vyplývají z realizace hry v jednotlivých prostředích a následnou experimentální sondou, která byla uskutečněna pomocí skupinového rozhovoru s účastníky. Vysvětluji zde volbu lokality a respondentů. Definuji výzkumné otázky a popisuji metody sběru dat a odůvodňuji své rozhodnutí o způsobu výzkumu. Dále zde cituji odpovědi účastníků ze skupinového rozhovoru.

TEORETICKÁ ČÁST

1 Prostředí

Prostředí je tvořeno nejrůznějšími faktory a jevy, které působí na organismus. Mluvíme zde o faktorech fyzikálních, chemických či biotických (působení jiných organismů). „Současně ovšem pojem *prostředí* do značné míry popírá, že by okolí organismu bylo založeno takto v podstatě geometricky: *prostředí* je nejen nositelem vztahů organismu k vnějším objektům, ale je také do značné míry součástí organismu samého, což platí také obráceně, souhrn všech organismů poskytuje svému prostředí neopominutelné charakteristiky.“¹

V rámci výchovy ve volném čase, je prostředí nedílná součást při veškerých aktivitách. Výrazně dokresluje atmosféru hry či zážitku, a proto je velmi důležité dbát na jeho správné zvolení. Čím je zajímavější nebo výraznější, tím více se prohlubuje intenzita zážitku. Nemluvíme zde ovšem jenom o dobré volbě místa či přípravě kulis. Prostředí dokresluje také další faktory, jako například tematické hudební pozadí nebo i třeba umělé navození aroma. Výběr by měl korespondovat nebo naopak ostře kontrastovat s cílem prováděné hry či aktivity. Nezbytně důležité je, aby pedagog, instruktor či, chcete-li, organizátor vybrané prostředí dobře znal.

„Životní prostředí je soubor vnějších podmínek – živých i neživých, které jedince obklopují. Je to část světa, s níž je člověk ve vzájemném působení. Ovlivňuje jej svým chováním a sám si ho přizpůsobuje. Životní prostředí tvoří tři základní neživé složky: půda, voda a vzduch.“²

1.1 Krajina a její typy

V současné době je stav a vzhled nejrůznějších krajín světa výsledkem působení jak řady přírodních podmínek, tak hospodářských a urbanizačních činností člověka a celkové úrovně kulturní vyspělosti a rozvoje lidské civilizace.

¹ Srov. ZÁKLADNÍ ŠKOLA ŠENOV. <http://zs-senov.cz/index.php?stranka=evvo>. [online]. [cit. 2013-02-12]. Dostupné z: <http://zs-senov.cz>.

² Srov. INFO PORTÁL O LAND - MANAGEMENTU. <http://www.la-ma.cz/?p=11>. [online]. [cit. 2013-02-12]. Dostupné z: <http://www.la-ma.cz>.

Krajinu můžeme rozdělit na dva typy, a sice na krajinu přírodní a krajinu kulturní, jinak též řečeno na přírodu člověkem nedotčenou či nepozměněnou a přírodu člověkem „upravenou“ k jeho obrazu. Do tohoto typu řadíme i města.³

„Přírodní krajina je původní, člověkem ještě neovlivněná a nepozměněná krajina, která vznikla působením přírodních krajinotvorných procesů. V jejím vývoji se uplatňovali výhradně přírodní činitelé.“⁴

„Kulturní krajina je krajina, na jejímž vývoji se podílí vedle přírodních činitelů také člověk. Vzájemné působení (interakce) přírodních a společensko-hospodářských procesů se v ní uplatňuje v různém poměru. Tento typ krajiny v současnosti na Zemi naprosto převládá.“⁵

1.2 Příroda

Nejprve cituji několik charakteristik toho, co slovo příroda představuje. „V Ottově encyklopedii (1908) se uvádí, že *„Příroda jest souhrn všech věcí, které nejsou výtvorem činnosti úmyslné, jest to souhrn (a příčina) materiální jsoucnosti vůbec. Jsou to všechny věci v prostoru, ať smysly vnímané, ať smyslům nedostupné, se svými silami a zákony, jevy i změnami, zkrátka celý vesmír. Jest tedy částí přírody i člověk, nehledíme-li k jeho činnosti rozumové. Proti přírodě stavíme všecko úmyslné, tedy výtvoř duchů a dějiny. Co jest přírodní, vyvíjí se samo sebou podle zákonů vlastních, přírodních. Člověk sebe staví proti přírodě, moci působící nevědomky a bez účelu, a vylučuje se tím z řady bytostí neuvědomělých, ačkoli jest jako bytost živá také podroben zákonům přírodním.“*⁶

Podle oxfordského výkladového slovníku (Oxford English Dictionary) tvoří náplň pojmu příroda *„fyzikální svět zahrnující rostliny, zvířata, krajinu a přírodní jevy, nikoliv však člověka a jeho produkty.“*⁷

³ Srov. ŠTULC, M., GÖTZ, A. *Životní Prostředí*. s. 9.

⁴ ŠTULC, M., GÖTZ, A. *Životní Prostředí*. s. 9.

⁵ Tamtéž. s. 10.

⁶ NÁTR, L. *Příroda nebo člověk?: služby ekosystémů*. s. 21.

⁷ Tamtéž. s. 21.

Chci-li použít pojem příroda, rozumím tím vše, co nás obklopuje. Ovšem ne vše, co nás obklopuje, je statické nebo neměnné. Proto musíme v pojmu příroda brát zřetel také na různé proměnlivé struktury a procesy. Můžeme tedy říci, že příroda v podstatě tvoří jednu velkou veličinu, která je složena z dalších samostatných složek, kterými jsou biosféra, atmosféra, hydrosféra a pedosféra.

1.2.1 Pole, louky, pastviny

Hospodářská činnost člověka proměnila většinu oblastí, které byly po celé věky hustě zalesněné, v krajinu kulturní. Nyní se na velkých plochách původních lesů v nížinách i ve vyšších polohách rozkládají kultivované louky, pastviny a obdělávaná pole, která člověk využívá především k zemědělské aktivitě.⁸

Pole, louky a pastviny jsou většinou bez výjimek bezlesé, plně prosluněné plochy, na kterých převládají, buď kulturní plodiny, nebo nejrůznější druhy trav, hlavně takové, které tvoří trsy. Toto prostředí je silně ovlivňováno člověkem pravidelnou orbou, setím, sečením, sklizní úrody a chovem dobytka. V posledních desetiletích je toto prostředí (ale samozřejmě i jiná další) výrazně ovlivňováno i chemicky. Člověk v rámci zvýšení zemědělské produkce ošetřuje kultury proti chorobám a různým škůdcům, což má za následek negativní vliv na rostlinná i živočišná společenstva.⁹

1.2.2 Lesy

Lesem nazýváme oblast nebo chcete-li plochu, která je hustěji porostlá dřevinami. Jedná se o velice rozsáhlý ekosystém. Na našem území už takřka není možné nalézt lesy neovlivněné člověkem. Nezákladněji dělíme lesy na listnaté, jehličnaté a smíšené. Můžeme zde nalézt mechy, lišejníky nebo kapradiny, do kterých se dá ledacos ukrýt. V tomto prostředí se dá využít mnoho přírodních předmětů jako například šišky, již zmiňovaný mech a kapradí, a v neposlední řadě třeba i listí stromů.¹⁰

⁸ Srov. ČIHAŘ, J. *Příroda v ČSSR*. s. 111.

⁹ Tamtéž. s. 111.

¹⁰ Tamtéž. s. 207.

1.3 Město

Město je prostředí, které je výhradně vytvořené lidskou rukou a prostředí, ve kterém jsou přírodní vlivy téměř vymáceny. Obecně je město definováno jako oblast, která je systematicky osídlena a zastavěna člověkem a kde člověk žije ve větším společenství.¹¹

„Lidská sídla v průběhu historického vývoje přestala být roztroušenými ostrůvky uprostřed všezahrnující přírody. Prostředím moderního člověka je polidštěný svět a pro rostoucí část populace je tím, co člověka stále obklopuje v jeho každodenním životě, město. Zde jsou přírodní složky nahrazeny umělými, přírodní rytmus autonomním rytmem sociálního života. Náš horizont je ve městě vymezen střechami vzdálených domů, naše cesta je pokryta dlažbou, noc není temnotou s hvězdami, ale je prozářena pouličními lampami a neóny reklam, stromy nejsou lesem, ale alejí podél bulváru. Téměř vše je zde lidským dílem. Ale město je zároveň obrovskou koncentrací lidí, aktivit, událostí a vztahů, v nichž každodenně vystupujeme jako subjekt i objekt dění, jako herci i diváci zároveň.“¹²

¹¹ Srov. HALÍK, P., KRATOCHVÍL, P., NOVÝ, O. *Architektura a město*. s. 72.

¹² HALÍK, P., KRATOCHVÍL, P., NOVÝ, O. *Architektura a město*. s. 73.

2 Pedagogika volného času

Vzhledem k zaměření práce (volnočasové aktivity) je užitečné uvést si základní informace jednak o tom, co je volný čas, ale také o pedagogické disciplíně, která volnočasové aktivity reflektuje.

Obecně je pedagogika volného času definována jako praktický obor, jehož náplní je působit na člověka ve volném čase a naučit ho svůj volný čas správně, efektivně a racionálně využívat. Velmi důležité je upozornit na to, že metody práce pedagoga volného času musí být vždy bezvýhradně nenásilné a nesmí využívat jakéhokoliv nátlaku. V pedagogice volného času jde koneckonců o dobrovolný přístup účastníků. Je důležité tento obor stále více zviditelňovat, protože v České Republice jde o obor poměrně mladý a širší veřejnosti takřka neznámý.

2.1 Výchova ve volném čase

„Pedagogické ovlivňování volného času, zejména výchova dětí a mládeže v době mimo vyučování, je významnou oblastí výchovného působení. Poskytuje příležitost vést jedince k racionálnímu využívání volného času, formovat hodnotné zájmy, uspokojovat a kultivovat významné lidské potřeby, rozvíjet specifické schopnosti a upevňovat žádoucí morální vlastnosti. Obsah i způsob využívání volného času mají značný význam z hlediska duševní hygieny. Způsob odpočinku, rekreace a zábavy se odráží i ve studijních a pracovních výkonech člověka. Hodnotné a trvalé celoživotní zájmy mohou kladně ovlivňovat i partnerské vztahy a výchovu dětí v rodině. Dalším důležitým úkolem výchovy ve volném čase je rozvíjení potřeby celoživotního vzdělávání, zejména v souvislosti se zájmovou orientací člověka. Tato oblast výchovy tedy plní funkci výchovnou, vzdělávací, zdravotní i sociální. Pedagogické ovlivňování volného času se netýká pouze dětí a mládeže, zahrnuje i působení na dospělé osoby. V tomto případě má určité specifické zvláštnosti, kterými se zabývá andragogika.“¹³

¹³ PÁVKOVÁ, J. *Pedagogika volného času: teorie, praxe a perspektivy výchovy mimo vyučování a zařízení volného času*. s. 37.

Výchova ve volném čase klade důraz především na využití odbornosti a zájmů pedagogů při organizaci zájmové činnosti, respektování vychovávaného, zachování principu dobrovolnosti, individualizaci výchovného působení, vytváření heterogenních skupin (z hlediska věku, sociálního prostředí, pohlaví,...) a integraci jedinců s handicapem do běžné populace.

Pojmy pedagogika volného času a výchova ve volném čase jsou si velmi blízké, ale nejsou to synonyma. Pojem výchova ve volném čase je označení pro jednu z oblastí výchovy. Pedagogika volného času je vědní obor, který se zabývá teoretickými i praktickými aspekty výchovy ve volném čase.¹⁴

2.2 Volný čas

„Volný čas je možno chápat jako opak nutné práce a povinností, dobu, kdy si své činnosti můžeme svobodně vybrat, děláme je dobrovolně a rádi, přinášejí nám pocit uspokojení a uvolnění.“¹⁵

„Pod pojem volný čas se běžně zahrnují odpočinek, rekreace, zábava, zájmové činnosti, dobrovolné vzdělávání, dobrovolná společensky prospěšná činnost i časové ztráty s těmito činnostmi spojené.“¹⁶

Způsob využívání volného času je jedním z důležitých ukazatelů životního stylu. Každý z nás má svůj individuální systém hodnot, který se formuje vlivem životních podmínek a aktivitou jedince. Z hlediska volného času je možno dělit lidi podle toho, jakou hodnotu volnému času přisuzují. Lidé mají nejrůznější žebříčky hodnot, pro některé z nich je největší hodnotou práce, volný čas někdy posuzují dokonce jako něco nepatřičného a špatného. Plnění povinností chápou jako své jediné životní poslání, často sami sebe přetěžují a nedokáží odpočívat bez výčitek svědomí.¹⁷

¹⁴ Srov. PÁVKOVÁ, J. *Pedagogika volného času: teorie, praxe a perspektivy výchovy mimo vyučování a zařízení volného času*. s. 37.

¹⁵ PÁVKOVÁ, J. a kolektiv, *Pedagogika volného času*. s. 15.

¹⁶ Tamtéž. s. 15.

¹⁷ Srov. PÁVKOVÁ, J. a kolektiv, *Pedagogika volného času*. s. 28.

3 Hra

Protože jsme pro praktickou část této práce zvolili jako modelovou volnočasovou aktivitu metodu hry, pojďme si nyní koncept hry, jakožto didaktického prostředku, představit.

V Pedagogickém slovníku definují Průcha, Mareš a Walterová hru jako „formu činnosti, která se liší od práce i od učení, kterou se člověk zabývá celý život.“¹⁸ Hra má podle nich řadu aspektů: aspekt poznávací, procvičovací, emocionální, pohybový, motivační, kreativní, fantazijní, sociální, rekreační, diagnostický, terapeutický. Zahrnuje činnosti jednotlivce, dvojice, malé skupiny i velké skupiny. Existují hry, k jejichž provozování jsou nutné speciální pomůcky (hračky, herní pomůcky, sportovní náčiní, nástroje, přístroje). Většina her má podobu sociální interakce s explicitně formulovanými pravidly (danými dohodou aktérů nebo společenskými konvencemi). Ve hře se mnoho pozornosti věnuje jejímu průběhu.¹⁹

Podle France, Zounkové a Martina je hra „jako“, t. j. „život nanečisto“. Při hrách vzniká modelový svět, který lidem umožňuje vyzkoušet si nové role a typy chování, zkusit jiné způsoby interakce s okolím. Mohou porovnat chování ve svém běžném životě, s chováním při hře. Hru s normálním životem propojují hlavně emoce, procesy a interakce, ke kterým v průběhu hry dochází. Jsou skutečné, tedy jsou identické s těmi, které účastníci prožívají při situacích ne-herního charakteru. Hra poskytuje uměle vytvořené prostředí; ovšem děje, které v ní nastanou, přináší reálné a často také trvalé účinky. Čím silnější je „herní skutečnost“, tím silnější je dopad na účastníky.²⁰

Huizinga tvrdí, že: „Člověk obecnému pojmu hry nepřipojil žádný podstatný znak. Všechny základní rysy se uplatnily už ve hře zvířat.“²¹ Podle Huizingy je hra starší než kultura a dokládá to na příkladu her u zvířat, která určitě nečekala na to, až je lidé naučí hrát si. Existence hry není vázána na žádný stupeň kultury, na žádnou formu světového názoru. Hra je v kultuře danou veličinou, která tu byla už od počátku a která hru doprovází a prostupuje od počátku.²²

¹⁸ PRŮCHA, J., WALTEROVÁ, E., MAREŠ, J. *Pedagogický slovník*. s. 92.

¹⁹ Srov. PRŮCHA, J., WALTEROVÁ, E., MAREŠ, J. *Pedagogický slovník*. s. 92.

²⁰ Srov. FRANC, D., ZOUNKOVÁ, D., MARTIN, A. *Učení zážitkem a hrou: praktická příručka instruktora*. s. 66.

²¹ HUIZINGA, J. *Homo ludens*, s. 9.

²² Srov. HUIZINGA, J. *Homo ludens*, s. 69.

Takto definuje hru Fink: „*Je v našem pobývání jednou z nejzřetelnějších podob ukazujících ke světu. Při hře nezůstává člověk v uzavřeném okruhu svého nitra, nýbrž (...) naopak (...) vystupuje ze sebe a názorným způsobem naznačuje celek světa.*“²³

Fink na hru nahlíží z filozofického hlediska. Každý z nás zná hru – zná ji ze svědectví vlastního prožívání i z poznávání svého každodenního lidského okolí. Hra jako fenomén je cosi známého, je nenápadná a běžná. Hraní je pro nás důvěrně známá možnost dočasně uvolněného, a přitom šťastně povzneseného žití; jako dospělí obdivujeme hru dětí, bezstarostnost, s jakou ji hrají, bohatou fantazií... I v životě dospělých jsou rozmanité hry, mají podobu nejrůznějších „rozptýlení“ ve volných chvílích – ve sportu, ve všech typech riskantních a odvážných činů.²⁴ „Známost fenoménu hry je nesporná, je široká a mnohotvárná, zahrnuje nesmírné bohatství forem a struktur. A přece nejsme s to převést toto vědění, jak je obsaženo ve známosti hry, uspokojivým způsobem na nějaké *výpovědi* a formulovat je s pojmovou přesností.“²⁵

3.1 Základní rysy hry

Výzva: Hra často účastníky nutí využívat zdroje a postupy, které jsou náročné a které mnozí z nich v běžném životě nepoužívají. Výzva je na kurzu může potkat na mnoha různých rovinách: sociální, fyzické, kreativní, psychologické, intelektuální, emotivní nebo dokonce spirituální. Prvek výzvy je úzce spjat s intenzitou hry.

Přitažlivost: Hra musí být pro účastníky přitažlivá, „sexy“. Uvedení hry pomocí motivace může přitažlivost hry pro účastníky podstatně zvýšit.

Pravidla: Všechny hry, i ty nestrukturované, jsou vždy definovány souborem pravidel.

Přiměřená věková skupina: Mnohé hry mají složitá pravidla, odehrávají se v nepřehledném terénu a podmínkou účasti je řada nejrůznějších dovedností. Komplexita některých her či fakt, že pro účast ve hře je třeba jistých životních zkušeností, způsobuje, že se nehodí například pro studenty středních škol. Jiné hry naopak nemusejí být dostatečně atraktivní pro starší věkovou kategorii.

²³ FINK, E. *Hra jako symbol světa*, s. 34.

²⁴ Srov. FINK, E. *Hra jako symbol světa*, s. 21.

²⁵ FINK, E. *Hra jako symbol světa*, s. 21.

Speciální čas/místo: Některé hry vyžadují pro uvedení specifickou atmosféru či speciálně upravený prostor. Jiné lze uvést téměř v libovolných podmínkách.²⁶

Fyzická, psychická a emocionální bezpečnost: Koncept bezpečnosti při hrách souvisí s faktem, že hráči jsou při hrách často vyzýváni, aby vystoupili z komfortní zóny a prozkoumali problematické části vlastní osobnosti či chování. Takové okamžiky by měli být přijímány jako možnost rozvoje, nikoli jako důvod nízkému sebehodnocení.²⁷

3.2 Role her

Každá hra může plnit několik různých funkcí najednou. Hra není cíl, nýbrž prostředek. Dobrá hra nejen zaujme účastníky a je zdrojem zábavy, ale usiluje také o výchovný efekt a to v nejširším slova smyslu. Hra plní několik základních funkcí:

Vytržení ze známého prostředí: Hra účastníky často přivádí do světa s mnoha neznámými. Přestože některé nově tvořené hry v poslední době pracují s reálným prostředím (odehrávají se například ve městě a jejich součástí se stávají i nic netušící kolemjdoucí), rozehrávaná situace je svým způsobem vždy nezvyklá, výjimečná, vytrhuje účastníky z obvyklého způsobu uvažování či fungování. Svět hry je od reality oddělený. Účastníci se stávají „návštěvníky“ tohoto světa, musí se přizpůsobit, „naučit se jazyk“ nového prostředí a zorientovat se v něm. Taková adaptace by nebyla možná, kdyby zůstali na svém „domovském území“, ve vlastní komfortní zóně. U tradičních outdoorových kurzů je tento prvek naplněn změnou prostředí, opuštěním civilizace, pobytem v přírodě. Stejný efekt však získáme vytvořením speciální atmosféry, spojené s konkrétní hrou.

Rozšiřování osobních hranic a objevování sebe sama: Ve speciálním herním světě účastníci často dělají věci, o kterých se doposud domnívali, že je nezvládnou. Reagují na nové podněty a mají možnost objevovat dosud neznámé stránky sebe sama (i ostatních). Neobsahuje-li hra žádnou novou dovednost či přístup, hráčům obvykle nepřipadá zajímavá a dostatečně náročná a snižuje to jejich motivaci.

²⁶ Srov. FRANC, D., ZOUNKOVÁ, D., MARTIN, A. *Učení zážitkem a hrou: praktická příručka instruktora*. s. 67.

²⁷ Tamtéž. s. 67.

Zkoumání sociálních interakcí a her: Vzhledem k tomu, že během naprosté většiny her dochází ke komunikaci, lze je považovat za jakési hřiště, kde je možné testovat nejrůznější interakce a vyhodnocovat reakce. „Hry“ účastníkům umožňují „hrát“. Priest a Gass (1997) vyjadřují, že tato herní či průzkumná a experimentální fáze výchovy zážitkového vzdělávání je podstatná pro dosažení „vrcholného prožitku“ a „stavu plynutí“.²⁸ Zábava a hraní také pomáhají odstraňovat společenské předsudky a stres a zvyšují vnitřní motivaci a relaxaci. Důležitost těchto faktorů je dále posílena v aktivitách, kde je zvýšené psychické nebo vnímané fyzické riziko, a které nutí účastníky rozšiřovat jejich komfortní zónu.

Rozvoj dovedností: Většina her rozvíjí spíše postoje a dovednosti než znalosti účastníků. Následující body ilustrují, jaké dovednosti lze za pomoci her rozvíjet.

- **Sociální dovednosti:** Komunikace, důvěra, navazování vztahů s lidmi, vedení lidí, empatie, týmová práce a mnohé další jsou neoddelitelnou součástí většiny her.

- **Intelektuální dovednosti:** Účastníci rozvíjejí nejen své logické myšlení a analytické schopnosti, ale také postřeh a schopnost strategicky myslet.

- **Kreativní dovednosti:** Kreativita se netýká jen umělecky zaměřených aktivit (malování, modelování), jde spíše o rozvoj tvořivého myšlení. Mnohé hry cvičí představivost a vyžadují hledání nestandardních postupů.

- **Rozvoj a ovládnutí emocí:** Všechny hry u účastníků vyvolávají jistou emocionální reakci, ať už v malé, či větší intenzitě. Některé hry se zaměřují speciálně na objevování emocionálního světa účastníků, vyjadřování pocitů a objevování vlastních emočních reakcí. Jiné hry jsou založeny na sebehodnocení, zkoumání vlastních postojů, zpochybňování zažitých stereotypů apod.

- **Fyzické dovednosti:** Fyzicky zaměřené aktivity nejen zlepšují fyzickou kondici zúčastněných, ale především nabízejí výzvy, které by účastníci za jiných okolností jen těžko přijali.²⁹

²⁸ Srov. FRANC, D., ZOUNKOVÁ, D., MARTIN, A. *Učení zážitkem a hrou: praktická příručka instruktora*. s. 67.

²⁹ Srov. FRANC, D., ZOUNKOVÁ, D., MARTIN, A. *Učení zážitkem a hrou: praktická příručka instruktora*. s. 67 – 69.

3.3 Přizpůsobení jednotlivých her

Vzhledem k jednotlivým specifickým, která různá edukační prostředí přináší, může být účelné zásadní přepracování a přizpůsobení některé ze stávajících her, případně vytvoření zcela nové hry. Přizpůsobení aktivity je mnohem jednodušší. Při pozměňování hry je třeba dát pozor na to, abychom při změně parametrů zachovali její logiku. Novou verzi je potřeba vždy projít a pečlivě promyslet, abychom se ubezpečili, že vše bude fungovat. Je také vhodné novou verzi hry podrobit testování, popř. alespoň připomínkování ostatních instruktorů. Nejsnazší adaptace se týkají těchto parametrů:

Motivace/atmosféra: Bez problémů obvykle lze změnit legendu hry, přenést ji do jiného prostředí, zarámovat jiným příběhem.

Intenzita: U některých aktivit lze snížit/zvýšit zátěž (jak fyzickou, tak psychickou) tak, aby odpovídala aktuálním potřebám účastnické skupiny. Hru lze zkrátit, hrát ji za světla, poskytnout účastníkům více/méně času/materiálu/informací, atd. Zátěž lze regulovat také způsobem uvedení hry.

Počet účastníků: Většinu her lze upravit pro potřeby větší, či menší skupiny. Někdy stačí vytvořit více skupin, jindy je potřeba přizpůsobit i pravidla.³⁰

3.4 Uvádění her

Každá hra má svá pravidla a zákonitosti, které je potřeba dodržovat. Počínaje výběrem, přes její přípravu a uvedení až po následné vyhodnocení a eventuelně vyhlášení vítěze. I zkušený pedagog může na něco zapomenout, proto je dobré uvést si několik základních bodů, které je vhodné při uvádění her dodržovat.

³⁰ Srov. FRANC, D., ZOUNKOVÁ, D., MARTIN, A. *Učení zážitkem a hrou: praktická příručka instruktora*. s. 77.

3.4.1 Výběr her

Vždy, když je vybírána hra, bere se ohled na mnoho faktorů, podle kterých se plánuje a později realizuje.

Cíle hry: Každá vybraná hra má vždy nějaký cíl a má v sobě potenciál, který umožní tento cíl naplnit. Záleží jenom na účastnících, jak vysoké cíle si vytyčí.

Fyzická náročnost: Při plánování hry bychom měli dávat pozor na rozložení fyzické zátěže. V případě, že následuje několik her za sebou, neměli by být všechny příliš fyzicky náročné. Důležité je také pozorovat tělesný stav účastníků.

Psychická náročnost: Podobně jako u zátěže fyzické i zde je třeba vyvážení. Účastníkům by měl být dán prostor pro vstřebání informací. Velmi důležité je dát pozor na to, aby některý z účastníků neutrpěl v důsledku hry psychickou újmu.

Časové umístění her: Různé programy je vhodné uvádět v určitou časovou dobu. Pohybové hry můžeme realizovat téměř kdykoliv, ale jinak je tomu u her, které vyžadují pozornost, soustředění a odpočatý mozek.

Předávání informací: Silnějšího vyznění předávaných informací bývá dosaženo, pokud jsou spojeny hlubokými a nezapomenutelnými zážitky. Tyto zážitky lze vytvořit různými formami vyžití, které jsou méně běžné (noční putování, horolezectví, veřejné vystoupení apod.) a také vhodným a netradičním výběrem prostředí (zatopený lom, starý dům apod.)³¹

3.4.2 Příprava hry

Franc, Zouňková a Martin³² uvádí několik důležitých bodů, na které je třeba při přípravě hry myslet, platí zde pravidlo: „Co můžeš udělat doma, to tam taky udělej.“ Zbytek přípravy začíná před samotným začátkem hry. Je potřeba zkontrolovat materiál a vybavení, vytyčení tras, připravenost ostatních organizátorů a v neposlední řadě rekapitulace instrukcí/rolí.³³

³¹ Srov. Instruktoři, Brno. *Fond her: 52 nejlepších her z akcí a kurzů*. s. 3 – 4.

³² Srov. FRANC, D., ZOUNKOVÁ, D., MARTIN, A. *Učení zážitkem a hrou: praktická příručka instruktora*. s. 82.

³³ Srov. Instruktoři, Brno. *Fond her: 52 nejlepších her z akcí a kurzů*. s. 3 – 4.

3.4.2.1 Instruktoři

Pokud je nutno k realizaci více lidí, musí mít každý z nich jasné pokyny.

- **Garant hry:** Úkolem tohoto člověka je řídit přípravu, průběh a ukončení hry. Jakkoliv však může zaúkolovat ostatní členy týmu, takže sám může aktivitu pouze sledovat, aniž by si ho účastníci všimli. Zvláště logisticky náročné hry vyžadují, aby se garant soustředil výhradně na řízení instruktorů, a do kontaktu s hráči se vůbec nedostane. U malostrukturovaných her má garant roli *deus ex machina* – může kdykoliv vstoupit do hry a zasáhnout do ní.

- **Instruktoři na přípravu hry:** Většina her vyžaduje čas na přípravu; tu většinou zajišťují členové týmu. Z různých důvodů (přehled o trasách, o záchytných bodech, umístění materiálu apod.) je dobré, aby ti, kteří hru připravují, ji později i uváděli.

- **Instruktoři na hru:** V některých situacích je třeba instruktory na kontroly v terénu nebo na práci se skupinkami účastníků. V dramatických hrách mohou instruktoři ztvárňovat nejrůznější role, občas je potřeba účastníkům přímo asistovat. Tito instruktoři jsou účastníkům nejvíce na očích. Některé hry však vyžadují také práci v zákulisí – přípravu stanovišť, jejich následné uklízení atd. V jiných případech potřebujeme člověka, který slouží jako komunikační spojka. U méně strukturovaných her se může instruktor stát i účastníkem, který rozehrává situace nebo předává informace.

- **Odborníci:** Pro některé hry bývají třeba odborní instruktoři, se „speciálním know-how“. Tito lidé jsou většinou externisté.

- **Instruktoři na reflexi:** Reflexi vede většinou garant hry s podporou instruktorů, kteří se hry nějakým způsobem účastnili. Někdy vede reflexi externí instruktor, který celý průběh hry pozoroval.³⁴

³⁴ Srov. FRANC, D., ZOUNKOVÁ, D., MARTIN, A. *Učení zážitkem a hrou: praktická příručka instruktora*. s. 82.

3.4.2.2 Materiál

Než dojde k realizaci hry, je třeba zkontrolovat zdroje, které jsou k dispozici (instruktoři, čas na přípravu, čas na hru, prostředí a dostupný materiál). Často, zvláště u malostrukturovaných her, úspěch závisí na tom, jak vytvoříme iluzi herního světa, a to může být na materiál velmi náročné. Je třeba dávat pozor, aby v zápalu hry nedošlo k vyčerpání zdrojů, které mohou být určeny i pro jiné aktivity.³⁵

3.4.2.3 Prostředí a atmosférotvorné prvky

Některé terénní hry vyžadují náročnou přípravu – vyznačení tras, přípravu kontrol, roznesení příslušných předmětů potřebných ke hře atd. Bývá výhodné rozdělit přípravu do několika fází: např. trať vyznačit den předem, ale dát pozor, aby materiál zůstal na svém místě až do doby konání aktivity.

Jiné typy her vyžadují speciální atmosféru – té lze dosáhnout přizpůsobením se prostředí. Organizace a příprava bývá často dlouhá a poměrně náročná, proto je třeba si pro ni vyhradit dostatek času před aktivitou. U malostrukturovaných her je vytvoření „herního prostředí“ jednou z mála motivací pro účastníky.

3.4.2.4 Logistika hry a instrukce pro tým

Většina aktivit vyžaduje přesnou koordinaci týmu. K jejímu dosažení je dobré vypracovat instruktorům scénář, kde je vše rozepsáno do podrobností, aby každý věděl, co přesně má dělat a jak na sebe jednotlivé úkoly členů týmu navazují. Můžeme připravit sebelepší hru, ale když instruktor neví, co má dělat a kde má být, rozsype se naše vize během několika minut. Proto každý musí vědět, kdy přesně do hry vstupuje, jaká je jeho role a jak souvisí s rolemi ostatních lidí ve hře, načasování a posloupnost jednotlivých událostí ve hře a co je odstartuje, celkovou strukturu hry a alespoň základní povědomí o pravidlech, předpokládaný vývoj hry, jaké informace může účastníkům podávat a na koho se obracet s dotazy, kdy přesně ze hry vystoupit a co dělat pak.³⁶

³⁵ Srov. FRANC, D., ZOUNKOVÁ, D., MARTIN, A. *Učení zážitkem a hrou: praktická příručka instruktora*. s. 82.

³⁶ Tamtéž. s. 82.

Ke znalostem instruktora patří bezpečnostní opatření – možné únikové cesty. Pokud mají instruktoři ve hře více rolí/úkolů najednou, musí mít dostatek času na jejich změnu nebo i na přesun.³⁷

3.4.2.5 Příprava účastníků

S blížícím se začátkem aktivity, je potřeba připravit také účastníky. Ti se většinou o hře dozvídají pár hodin před jejím začátkem nebo i těsně před vypuknutím, což ovšem neznamená, že by měli přijít nepřipraveni. Informujte je o tom, co si mají vzít za obuv a co si obléci – vše musíme specifikovat velmi podrobně, protože pokud účastníci nevědí, co přesně je čeká, nemohou se vybavit podle vlastního uvážení (což ale také občas může být záměrem).

Důležité jsou informace pro ty účastníky, kteří by mohli mít s aktivitou nějaký problém. Mělo by jim být přesně řečeno, „co se chystá“, jak bude hra probíhat, a měli by mít možnost rozhodnout se, zda se aktivity zúčastní nebo ne. Pokud se rozhodnou, že hrát nebudou, může jim být přidělena role, kterou by „zvládli“ bez potíží. Například mohou pomáhat při hodnocení během hry.

3.4.2.6 Typy uvedení/motivace

Všechny hry mají úvod, který určuje atmosféru a motivuje účastníky. Takovému úvodu se říká *motivace* a většinou souvisí s tématem hry. Motivace je vstupem do hry, který nesouvisí s vysvětlením pravidel či jinými technickými věcmi, jedná se „pouze“ o navození atmosféry, vzbuzení chuti do hry a vtažení hráčů do herního světa. Motivace, stejně jako hra samotná, vyžaduje plánování a přípravu. Existují nejrůznější formy motivace, zde uvádím ty nejběžnější:

- Hraná scénka: Instruktoři mají kostýmy, rekvizity, hrají role. Scénka vtahuje účastníky do jistého prostředí, děje, dramatické situace.

- Poslech nebo sledování libreta: Libreto je text – příběh, dialog, báseň či dokument, který otevírá herní příběh. Text lze číst, je možno promítnout část filmu nebo dokumentu, vytvořit slideshow s doprovodným komentářem...

³⁷ Srov. FRANC, D., ZOUNKOVÁ, D., MARTIN, A. *Učení zážitkem a hrou: praktická příručka instruktora*. s. 82.

- Krátká aktivita: Hříčka či icebreaker, která plynule přechází do dalšího programu; hráče do hry lze také rozdělit podle výsledků jednoduchého závodu apod.

- Vysvětlení hry: Mohou nastat případy – chceme-li například vnést oživení do způsobů, jak hry představujeme, že jako motivaci použijeme prosté vysvětlení pravidel hry. Tato metoda je vhodná u skupin, které mají vysokou úroveň vnitřní motivace, kde předpokládáme, že je aktivita zaujme.

- Psaná motivace: Některé hry (například *Las Vegas*) je třeba představit s jistým předstihem, protože se hráči potřebují připravit na své role. Hru tedy může představit pár instruktorů v rolích majitele kasina a jeho ženy, kteří účastníkům rozdají honosné pozvánky na slavnostní otevření nového podniku. Všechny důležité informace jsou obsaženy v pozvánkách.

- Minimalistická motivace: V jiných případech chcete pokud možno co nejvíce informací o hře utajit (s ohledem na ty, kteří by mohli mít s hrou nějaký problém). Tato metoda nechává volné pole pro představivost účastníků.³⁸

3.4.2.7 Rozdělení do skupin

K rozdělení účastníků do skupin je možné využít několik variant. Nejčastějším způsobem rozdělení je rozdělení náhodné – tahání provázků, losování čísel/barev atd. Další variantou mohou být například dělení podle schopností a dovedností, pozitivních či negativních vlastností atd.

3.4.2.8 Pravidla

Vysvětlování pravidel je stěžejní část úvodu hry. Nejsou-li pravidla dobře vysvětlena, ztrácí orientaci ve hře nejenom hráči, ale také instruktoři. Ten, kdo představuje pravidla, je sám musí dokonale znát. Ve většině případů je říká „garant hry“. Při vysvětlování pravidel je dobré mít desky, které mohou posloužit jako „tahák“. Můžeme v nich mít sepsaná pravidla v bodech a mít tím pádem větší jistotu, že sdělíme vše, co jsme sdělit chtěli.

³⁸ Srov. FRANC, D., ZOUNKOVÁ, D., MARTIN, A. *Učení zážitkem a hrou: praktická příručka instruktora*. s. 83.

Dejme účastníkům čas na pochopení pravidel. U každé hry je nutné čas na pravidla rozvrhnout tak, aby byla zcela přístupná každému účastníkovi, popřípadě aby se mohl doptat na nějaké detaily. Pokud vysvětlujeme pravidla ústně, zjednáme si nejprve pozornost celé skupiny. Pokud nás někdo neposlouchá, může pak ve hře zmatkovat on a díky němu i ostatní. Sdělujeme-li pravidla skupině, a nějaký účastník nám „skočí do řeči“, je třeba ho upozornit, že čas na dotazy bude ihned po vysvětlení pravidel. Během prostoru pro dotazy dáváme pozor, abychom při svých odpovědích neodhalili víc, než je skutečně nutné; účastníci mívají tendenci ptát se na informace, které jsou už součástí herní strategie. Důležitá jsou také logistická a bezpečnostní pravidla, občas je dobré kvůli nim opustit na chvíli herní svět, aby byla dobře pochopena.

Existuje několik způsobů představení pravidel, například vysvětlení pravidel ústně nebo vyvěšení pravidel na zeď na velkém kusu papíru. Pravidla nikdy není vhodné měnit, pouze pokud by byla ohrožena bezpečnost účastníků.³⁹

3.5 Průběh hry

3.5.1 Bezpečnost

Pokud máme pocit, že by během hry mělo dojít k ohrožení bezpečnosti, musíme hru pozastavit, upravit pravidla nebo ji ukončit. Bezpečnost je samozřejmě na prvním místě, proto je ji třeba neustále hlídat. Bezpečnost se týká především prostředí, ve kterém probíhá hra a materiálu, který během hry používáme.

3.5.2 Časový plán

Občas se stane, že na dohrání hry budeme potřebovat více času, než jsme původně plánovali. Dá se to řešit ukončením hry, i když neproběhla celá. Dále můžeme prodloužit časový limit nebo pozměníme hru tak, aby zapadla do plánovaného časového rámce. Naopak si někdy účastníci poradí s daným úkolem dřív, než jsme plánovali. Zde se dá aktivita zopakovat se zadáním těžších podmínek, můžeme udělat reflexi nebo zkrátka hru ukončíme.

³⁹ Srov. FRANC, D., ZOUNKOVÁ, D., MARTIN, A. *Učení zážitkem a hrou: praktická příručka instruktora*. s. 85.

Pokud si nedokáží hráči poradit s úkolem v časovém limitu, tak limit, buď prodloužíme, nebo ukončíme hru v limitu, který byl zadán a zaměřit se na procesy ve skupině, eventuálně přijít na *ideál*, který by výkon zlepšil.⁴⁰

U realizace hry Pyramidy logistics jsme s časem nijak nehýbali. Původní čas byl prodloužen již při první realizaci o dvacet minut. Tato rezerva zůstala po celou dobu experimentu. Proto nenastal problém s překročením maximálního časového limitu. Jelikož se nevyužilo pravidlo STOP (viz. Příloha č. 1), nebylo potřeba čas nijak upravovat.

3.5.3 Konec hry

Ukončením samotné hry však nekončí celá realizace. Hra musí mít jasný konec, aby nevznikl zmatek mezi účastníky. Co se týče vyhlášení výsledků, je ideální vyhlásit je ihned po skončení hry. Pokud ale musíme sečíst body, můžou se výsledky vyhlásit později. Mezi členy realizačního týmu musí během hry i po jejím konci docházet k průběžnému předávání informací o tom, jak hra probíhá/probíhala, k jakým klíčovým situacím v ní došlo atd. Poté je třeba uklidit – tuto činnost můžeme zahrnout do programu (za donesení obálek dostanete bonusové body). Nakonec přichází na řadu reflexe, kterou většinou vede garant hry. Slouží k tomu, aby účastníci sdíleli a zpracovávali zážitky z předešlé hry spolu s ostatními. Instruktorem pak slouží jako zpětná vazba.⁴¹

⁴⁰ Tamtéž. s. 89.

⁴¹ Srov. FRANC, D., ZOUNKOVÁ, D., MARTIN, A. *Učení zážitkem a hrou: praktická příručka instruktora*. s. 90.

PRAKTICKÁ ČÁST

Na následujících stránkách popisujeme experimentální sondu, kterou jsme provedli za účelem zjištění specifík čtyř různých prostředí. Pro tato prostředí (město – léto, příroda – léto, město – zima, příroda - zima) byla vybrána hra Pyramidy logistics. Přestože se jedná o experimentální sondu, jež neaspiruje na požadavky vědecky pojatého pedagogického výzkumu, podržíme se terminologie podle Švaříčka a Šed'ové.

1 Stanovení cílů výzkumu

Na samotném počátku je třeba si ujasnit, jaké jsou cíle mého experimentu. Švaříček a Šedřová používají Maxwellovu klasifikaci cílů výzkumu: Intelektuální (jakým způsobem projekt přispěje k rozšíření odborného poznání), praktický (zda budou moci být výsledky nějakým praktickým způsobem využity), personální (jak práce na projektu obohatí výzkumníka samého)⁴²

Není přitom vůbec žádoucí vybrat si jediný typ cíle, ale dosáhnout toho, abychom řešením jednoho výzkumného projektu naplňovali pokud možno více cílů. Dosažením jednoho z nich se snažíme dosahovat ostatních. Cíle výzkumu společně s výzkumnými otázkami představují jakýsi kompas, podle něž bychom se měli během celého výzkumného procesu orientovat.⁴³

Dle trojího dělení popsaného výše jsou mé cíle: Praktické (do budoucna se dá předběžně počítat s riziky jednotlivých prostředí, která jsou zde popsána), personální (nové zkušenosti se zážitkovou pedagogikou) a intelektuální (hra může být upravena na základě změn daných faktorů)

Prvním cílem práce je zjistit a popsat konkrétní hru jako volnočasovou aktivitu, která se nemusí odehrávat striktně podle daných pravidel, ale může být inspirována a následně upravena podle působení různých faktorů. Druhým cílem pak je zjistit a ukázat na konkrétní hře klady a zápory čtyř různých prostředí, kterými jsou: město – léto, příroda – léto, město – zima, příroda – zima.

⁴² ŠVAŘÍČEK, R., ŠEĐOVÁ, K. *Kvalitativní výzkum v pedagogických vědách*. s. 63.

⁴³ Tamtéž. s. 63.

2 Formulování výzkumného problému

Formulace výzkumného problému znamená jasně pojmenovat, čemu se bude výzkum věnovat. Tato formulace vychází z toho, jak jsme definovali cíle výzkumu.⁴⁴

I přes to, že je pedagogika volného času mladý obor, existuje mnoho publikací s popisy a pravidly her. V těchto „příručkách“ najdeme poměrně podrobný popis her, jsou zde popsány cíle, charakteristika, časové rozhraní, materiál, počet instruktorů, prostředí a samotná pravidla her. Příručky rozlišují prostředí na uvnitř/venku. U hry Pyramidy logistics je určené prostředí venku. Ale co to vlastně znamená „venku“? Dá se hra realizovat pouze za sucha, v létě nebo se dá hrát ve sněhu/dešti na podzim či v zimě? Znamená „venku“ pouze přírodu vzdálenou od civilizace nebo je tím myšleno i město? A pokud hrajeme hru v různých prostředích, jaká rizika tato prostředí přinášejí? Těmito otázkami se zabývá tento malý experiment, jehož podstatou bylo uvedení hry Pyramidy logistics, kdy se tato hra hrála ve čtyřech různých prostředích, s cílem poznat, zda je vůbec možné realizovat hru ve městě, v zimě a pokud ano, pak zjistit, jaká rizika tyto změny prostředí přinášejí. Vybraná prostředí nás zajímají pro svou poměrně velkou odlišnost, tím zaručují, že případné problémy spojené s nimi budou zřetelné.

⁴⁴ Srov. ŠVARÍČEK, R., ŠEĐOVÁ, K. *Kvalitativní výzkum v pedagogických vědách*. s. 64.

3 Definování výzkumných otázek

„Výzkumné otázky tvoří jádro každého výzkumného projektu. Plní dvě základní funkce: pomáhají zaostřit výzkum tak, aby poskytl výsledky v souladu se stanovenými cíli, a ukazují také cestu, jak výzkum vést. Představují další zúžení a konkretizování výzkumného problému.“⁴⁵

„Otázky vhodné pro kvalitativní výzkum obvykle splňují určité specifické požadavky. Jsou dostatečně široké (příliš úzce vymezená otázka by vedla k vytlačení důležitých, avšak nepředpokládaných jevů z analýzy). Spíše než s proměnnými pracují s obecnějšími koncepty (proměnné jsou hledány až v samotném průběhu výzkumu). Neptají se na četnost jevů ani na sílu vztahů mezi proměnnými.“⁴⁶

Na základě těchto požadavků jsme výzkumné otázky formulovali takto:

- Je možné předem definovanou hru (Pyramidy logistics) realizovat v různých prostředích?
- Jaká rizika s sebou nesou prostředí, v nichž realizujeme předem definovanou hru Pyramidy logistics?
- Jaké jsou výhody a nevýhody vybraných prostředí vzhledem k realizaci zvolené hry Pyramidy logistics?
- Co obnáší přizpůsobení hry Pyramidy logistics různým prostředím?

⁴⁵ ŠVARÍČEK, R., ŠEĐOVÁ, K. *Kvalitativní výzkum v pedagogických vědách*. s. 69.

⁴⁶ Tamtéž. s. 69.

4 Rozhodnutí o metodách výzkumu

Rozhodnutí o metodách zahrnuje ve vytváření projektu tři klíčové body: rozhodnutí o vzorku, výběr metod sběru dat a zajištění vstupu do terénu. Jelikož nejde o plnohodnotný pedagogický výzkum, dále v práci se věnujeme pouze výběru metod sběru dat.⁴⁷

4.1 Metody sběru dat

Uvedeme si několik příkladů metod sběru dat. Tyto příklady jsou uvedeny z toho důvodu, protože byly předloženy jako možnosti sběru dat účastníkům. Jelikož účastníky znám osobně, dala jsem jim na výběr podle mě z důvěrnějších metod sběru dat. Vybrali si metodu skupinového rozhovoru, volili ji jako nejpříjemnější. Dávala jsem skupině otevřené otázky, na které odpovídali účastníci postupně, občas se navzájem doplňovali, na některých věcech se shodli, jiné byly naopak předmětem rozporu (diskuze týkající se obtěžujícího hmyzu).

Zúčastněné pozorování: Pozorování je nejspíše jednou z nejtěžších metod sběru dat v kvalitativním výzkumu. Lze jej definovat jako dlouhodobé, systematické a reflexivní sledování probíhajících aktivit přímo ve zkoumaném terénu. Účelem ale není jen samotné pozorování, nýbrž i konečný výsledek zprostředkovat čtenáři. Pozorovatel je jednak účastníkem interakcí (účastní se probíhající aktivity, ale drží se dál), jednak zůstává stále badatelem.

Hlubkový rozhovor: Dotazování jednoho účastníka výzkumu zpravidla jedním badatelem pomocí vybraných otevřených otázek. Prostřednictvím hlubkového rozhovoru jsou zkoumáni členové určitého prostředí, s cílem získat co nejvíce odpovědí na otevřené otázky. Takový rozhovor umožňuje zachytit výpovědi a slova v jejich přirozené podobě.

Skupinový rozhovor: Ukázalo se, že může být prospěšné i dotazování více respondentů najednou. Podle Miovského (2006) lze „pod skupinovým rozhovorem vnímat metodu, při níž se provádí strukturované interview s více než třemi osobami najednou, přičemž se nepracuje se skupinovou interakcí a dodržuje se známý model otázka – odpověď“.⁴⁸

⁴⁷ Srov. ŠVARÍČEK, R., ŠEĐOVÁ, K. *Kvalitativní výzkum v pedagogických vědách*. s. 185.

⁴⁸ ŠVARÍČEK, R., ŠEĐOVÁ, K. *Kvalitativní výzkum v pedagogických vědách*. s. 185.

Ohnisková skupina: „Představuje výzkumnou metodu, pomocí které získáváme data za využití skupinových interakcí, které samovolně vznikají a probíhají v debatě na předem určené téma.“⁴⁹ „Podstatou ohniskové skupiny je téma, ohnisko, které se dovíjí od výzkumného problému a badatelových otázek. Téma diskuze je proto vždy voleno výzkumníkem, který ho také následně představuje skupině. Platí zde stejná zásada jako u rozhovorů, a sice téma je jasné a plně srozumitelné pro všechny účastníky. Ohnisko diskuze bývá obvykle definováno volněji, aby se skupinová debata mohla rozvíjet ve více směrech.“⁵⁰ Vedle ohniska představuje druhý pilíř metody sama skupina. Neměla by být ani malá, ani příliš rozsáhlá. Skupina může vzniknout přirozeně, tak jak se s ní badatel ve svém každodenním životě setkává.⁵¹

⁴⁹ MORGAN, D. *Ohniskové skupiny jako metoda kvalitativního výzkumu*. s. 43.

⁵⁰ ŠVARÍČEK, R., ŠEDOVI, K. *Kvalitativní výzkum v pedagogických vědách*. s. 185.

⁵¹ Srov. ŠVARÍČEK, R., ŠEDOVI, K. *Kvalitativní výzkum v pedagogických vědách*. s. 185.

5 Realizace experimentální sondy

5.1 Výběr hry prostředí a další okolnosti realizace experimentu

Pro výzkum jsem zvolila hru Pyramidy logistics. Tuto hru jsem si vybrala z několika důvodů. Je poměrně fyzicky, ale i psychicky náročná, jejím cílem je cvičení spolupráce v týmu, rychlosti při plnění úkolu a společné plánování strategie. Tato hra není určena do konkrétního prostředí, mohla jsem ji tedy aplikovat v různých podmínkách. Hra není náročná na přípravu v terénu. Její pravidla jsou podrobně popsána v knize Fond her: 52 nejlepších her z akcí a kurzů. Tato pravidla jsem upravila, a to na základě počtu účastníků a doby trvání.

Počet účastníků i jejich rozdělení zůstalo ve všech prostředích stejné, a to z důvodu možnosti porovnání náročnosti hry v jednotlivých prostředích ze strany účastníků. Díky tomu také mohla družstva během dílčích realizací měnit svou strategii nebo role v týmu. Cílová skupina účastníků byla ve věku 23 – 31 let.

Hra se odehrávala ve městě Český Krumlov a v okolí Křížové hory poblíž Českého Krumlova. Město Český Krumlov jsem zvolila pro členitý terén a turistickou atraktivitu, která zaručuje vysokou frekvenci osob. Ulice (Radniční, Horní) pro realizaci hry byly vybrány proto, že jedna vede z místa staveb z kopce a druhá naopak do kopce. Zároveň jsou právě obě tyto ulice vytížené turisty. Takto zvolené prostředí umožňuje kontakt herního světa a reality. Křížovou horu (tzv. Křížák), jsem volila pro její polohu. Na vrcholu kopce je kaple, kolem níž je rozmanitá příroda. Pro podtržení specifík prostředí „příroda-léto“ byla jedna z tras hry naplánována přes trní. Centrální stanoviště hry bylo na louce kousek od kaple. Jedna trasa vedla serpentinou od kaple dolů lesem, druhá pak vedla po louce, přes zmíněné trní dál do lesa.

5.1.1.1 Hra Pyramidy logistics

Cílem této hry je cvičení spolupráce a rychlosti při plnění skupinového úkolu a domluva strategie. Je to strategická hra, která je náročná jak fyzicky, tak psychicky. Hra využívá venkovního prostředí – jsou zde použity dvě různé trasy. Základní hrací čas je 90 min, s časem se však ve hře dále pracuje, takže výsledný čas pro hru se může měnit. Každý člen

týmu má svou roli, na které se domluvil s ostatními členy. Tyto role jsou: stavitel, architekt a nosiči. Jednotlivé role jsou blíže popsány v příloze č. 1, stejně tak jsou tam popsána i pravidla hry Pyramidy logistics.

5.1.2 Český Krumlov

Název města Krumlov je odvozován z německého výrazu *Krumme Aue*, který je překládán jako *Křivý luh*. Název byl odvozen z přírodních podmínek, konkrétně z tvaru území, na němž se město rozkládá – leží v esovitých meandrech Vltavy.⁵² Novodobá historie města je spojena se založením hradu kolem roku 1250. Usidluje se zde jedna z větví šlechtického rodu Vítkovců, kteří byli později známí jako páni z Krumlova. Hrad, i erbovní znak s pětistou růží po nich zdělili Rožmberkové, s jejichž jménem je spojen největší rozkvět zámku a rozvoj i prosperita města.⁵³

Rožmberkové sídlili v Českém Krumlově po tři století (1302 - 1602). Nejznámějšími členy rodu jsou Vilém z Rožmberka a jeho mladší bratr Petr Vok, kteří hrad přestavěli na pohodlné zámecké sídlo, a celé město se postupně přestavělo do renesance.

V roce 1622 věnoval Rudolfův následovník Ferdinand II. Český Krumlov štyrskému rodu Eggenberků. Tři generace knížecí rodiny zde pak sídlily až do roku 1719. Nejvýraznější osobností eggenberského rodu byl vévoda Jan Kristián. Právě za jeho vlády bylo postaveno zámecké barokní divadlo, dodnes dochované, a proto unikátní i ve světovém kontextu. Po roce 1719 se pak dědictví ujímá rod knížat ze Schwarzenberku.

Díky ekonomické a kulturní stagnaci se zachoval rozlehlý zámecký komplex spolu s historickým jádrem města v historicky původní a dobovými přestavbami nepoškozené podobě. Současná rozsáhlá rekonstrukce a novodobý rozkvět města směřuje k citlivému uchování svébytného rázu a génia místní architektury. Také proto je od roku 1992 Český Krumlov zapsán do Seznamu světového dědictví UNESCO.⁵⁴

⁵² ČESKÝ KRUMLOV. http://www.encyklopedie.ckrumlov.cz/docs/cz/mesto_histor_himeck.xml. [on-line]. [cit. 2013-03-12]. Dostupné z: www.encyklopedie.ckrumlov.cz.

⁵³ Srov. UNESCO. <http://www.unesco-czech.cz/cesky-krumlov/historie/>. [on-line]. [cit. 2013-03-12]. Dostupné z: <http://www.unesco-czech.cz>.

⁵⁴ Srov. UNESCO. <http://www.unesco-czech.cz/cesky-krumlov/historie/>. [on-line]. [cit. 2013-03-12]. Dostupné z: <http://www.unesco-czech.cz>.

Svémi křivolakými uličkami je Český Krumlov známý, není obtížné v nich zabloudit. Mimo to nejsou stejně široké po celé své délce, místy se hodně zužují. Protože je město zapsáno v seznamu UNESCO, je zde velký turistický ruch a to především v létě.

5.1.3 Křížová hora

Křížová hora se nachází nad jihovýchodní částí Českého Krumlova. Celý masiv je prokopaný, protože se v něm nachází dnes neznámý svět systém starých štol. Na jejím vrcholku stojí barokní kaple, viditelná z několika částí města.

Podle pověstí měl být na Křížové hoře posvátný háj, a dokonce tu měl růst dub zasvěcený slovanskému bohu Perunovi. Avšak na počátku rekatolizace nechal na Křížové hoře jezuitský kazatel Michal Koppe vztyčit tři dřevěné kříže. Později na hoře jezuité postavili kapli, která zde stojí dodnes. Z vrcholu se pak nabízí jedinečný pohled na celé město. Cestu ke kapli pak lemují malé kapličky.⁵⁵

5.2 Výběr kritérií pro posouzení kladů a záporů jednotlivých prostředí při realizaci hry Pyramidy logistics

Kritéria pro posouzení kladů a záporů jednotlivých prostředí byla, pro všechna prostředí, shodná. Těmito kritérii jsou: frekvence lidí (především ve městě), náročnost terénu (dlažební kostky, trní, profil terénu) a počasí (déšť, sníh).

5.3 Průběh hry v jednotlivých prostředích

Na základě odpovědí ze skupinového rozhovoru vedeného s účastníky hry, zde popisují průběh hry (jeho zvláštnosti, které se vyskytly vlivem aktuálního prostředí) a specifika jednotlivých prostředí při hře Pyramidy logistics. V každé části jsou uvedeny i problémy spojené s přípravou hry v aktuálním prostředí z pohledu organizátora.

⁵⁵ Srov. VOKOLEK, V. *Český Krumlov město mystické růže*. s.45.

5.3.1 Město – léto

Popis prostředí

První realizace proběhla v centru města Český Krumlov. Na náměstí a v ulicích jsou dlažební kostky („kočičí hlavy“), Lazebnický most je dřevěný. Zázemí hry je v pravém horním rohu náměstí, u tzv. Pasáže. Ulice jsou poměrně široké, ovšem vzhledem k množství lidí se místy stávají téměř neprostupnými. Ulice Radniční vede z náměstí k Lazebnickému mostu a je z kopce. Napojuje se na ni několik dalších ulic (Dlouhá, Masná, Parkán). Naopak ulice Horní vede z náměstí k Městskému divadlu, mírně stoupá a napojuje se na ní pouze ulice Masná. V obou těchto ulicích je povolen jednosměrný průjezd osobních automobilů. Na obou trasách určených pro realizaci hry je mnoho krámků se suvenýry, které mají vystavené zboží venku na ulici. Obálky jsou pověšené na zdech budov v ulicích. Pro představu viz příloha č. 4. Po celou dobu realizace bylo jasno a teplota se pohybovala v rozmezí 25 – 28°C.

Shrnutí realizace

Během přípravy hry ve městě se vyskytlo několik problémů. Kolemjdoucí lidé strhávali nebo brali obálky z určených míst, proto na ně bylo dopsáno „nesahat, slouží pro účely hry“. I přesto byla jedna obálka později odcizena. Za účelem realizace bylo nutné požádat majitele některých domů o svolení, použít jejich část pro zavěšení obálek. Trasy pro sběr obálek při této realizaci vedly ulicí Radniční a ulicí Horní. Pro stavbu pyramid bylo v tomto případě zvoleno zákoutí (tzv. Pasáž) náměstí Českého Krumlova. Tam se také konal samotný start hry.

První problém nastal několik minut po odstartování hry. Obálka s bodovým ohodnocením 10 byla odcizena. Družstvo, které plánovalo postavit základnu z desetibodových papírků, muselo měnit strategii. Jelikož nemohli vrátit již nastřádané proužky zpět do obálky, nebyly jim později odečítány z celkového hodnocení. Bohužel tím ztratili cenné minuty pro stavbu pyramidy. V této a ani v žádném z dalších uvedení hry, se nepoužilo pravidlo STOP.

Účastníci viděli velký problém v davech turistů („v půlce hry mě přestalo bavit kličkovat mezi turistama“), viz příloha č. 10), mezi kterými museli „kličkovat“ a zároveň dávat pozor na to, aby někoho nezranili. Někteří z hráčů uvedli, že je turisté odchyťovali s žádostí o

vysvětlení, co zde účastníci aktivity provádějí. („*Chodili za mnou lidi a ptali se, co se tam děje.*“ viz příloha č. 10) Zároveň se však našlo i kladné hodnocení, kdy skupinka lidí pomáhala jednomu z nosičů.

Problém nastal i s materiálem, a sice s lepidly, kterými se lepily „kvádry“. V horku totiž nedržely slepené konce u sebe a stavitelé měli problém pyramidu vůbec postavit, později začali používat sešíváčku namísto lepidel.

5.3.2 Příroda – léto

Jsme na vrcholu Křížové hory u kaple. Zázemí pro hru tvoří louka nedaleko kaple, na které je posečená tráva. Kolem louky vede cesta dál k lesu směr Přídolí. Tato cesta je první trasou hry, která vede skrz trní a částí jehličnatého lesa. Cesta je úzká, pohyb mohou komplikovat kořeny stromů a bahnitý terén; cesta je mírně do kopce. Druhá trasa vede z louky kolem kapliček lemujících cestu ke kapli na vrcholu. Tato cesta je široká a je vysypaná šterkem. Hned pod kaplí prudce klesá, později se stáčí do malé serpentýny. Jelikož je to značená turistická trasa, chodí zde lidé. Nedaleko od místa konání jsou stáje, tedy musíme počítat i se setkáním s koňmi. Pro představu viz příloha č. 5. Bylo polojasno, teplota vzduchu 23 – 27 °C, foukal silný vítr.

Shrnutí realizace

Ani druhá příprava hry se neobešla bez nesnází. Problém nastal v momentě, kdy se zjistilo, že v blízkosti jedné z obálek je vosí hnízdo. Kvůli tomu se na poslední chvíli změnila jedna z tras. Na stavbu pyramid byla zvolena louka poblíž Křížové hory.

V letní přírodě viděli účastníci (hlavně nosiči) největší problém v dotěrnosti hmyzu. („*hmyzu bylo požehnaně*“, viz příloha č. 10) Také uvedli, že terén byl o něco náročnější oproti terénu ve městě. Na druhou stranu se nemuseli vyhýbat lidem. Po zkušenosti z předešlé realizace používali stavitelé pouze sešíváčky. („*šáhla rovnou po sešíváčce*“, viz příloha č. 10) Vadil jim poměrně silný vítr, který ve městě nezaznamenali.

5.3.3 Město – zima

Opět se nacházíme v centru Českého Krumlova. Trasy pro realizaci hry zůstaly stejné, stejně tak i zázemí pro stavitele a pyramidy. Dlažba je posolená a mokrá. Místy je na zemi sníh. Z toho důvodu jsou pod parcelami na pyramidy položeny plachty. Není zde tak vysoká frekvence lidí, jako tomu bylo v létě, ulice jsou snáze přístupné, ovšem mokré dlažební kostky hru výrazně ztěžují. Během realizace padal déšť se sněhem, teplota vzduchu se pohybovala kolem nuly.

Shrnutí realizace

Účastníci v rozhovoru uvedli, že největší problém v této realizaci byla posypová sůl („*Bejt to na mě tak posypovou sůl úplně zruším*“, viz příloha č. 10), která vadila jak běžcům, tak stavitelům. Nosiči museli dávat pozor na kluzký povrch kostek, které byly na obou trasách s obálkami. Celkově tedy byli pomalejší a také výsledné pyramidy nebyly bodově ohodnoceny tak vysoko, jako v létě. Opět dělalo problém lepidlo, které nešlo ani otevřít. Stavitelé, i když měli na parcelách igelit zabraňující papírkům v nasáknutí vody ze země, uvedli, že vlivem vlhkosti ve vzduchu se proužky trhaly a nešly dobře sešít sešívačkou („*Papírky se vlivem vlhkosti trhaly a nešly ani lepit ani sešít*“, viz příloha č. 10). Stavitelé běhali spolu s nosiči, aby se zahřáli, u pyramid se střídali s architekty, aby u nich vždy někdo byl. Podívovali jsme se nad přítomností desítek turistů ve městě, i přes takto nepříznivé počasí.

5.3.4 Příroda – zima

Na poslední realizaci se vracíme do okolí Křížové hory. Na louce leží 15 centimetrů sněhu, proto na místo stavby pyramid umístíme plachtu. Cesty určené jako trasy hry jsou prošlapané od lidí, tedy na nich leží ušlapaný sníh. Sníh překryl vyčnívající kořeny i trní, přes které se v létě běhalo. Trasy i zázemí hry zůstaly stejné jako v létě. Na začátku hry bylo zataženo, během realizace se oblačnost částečně rozpustila. Teplota vzduchu byla pod bodem mrazu (kolem -6°C)

Shrnutí realizace

Čtvrtá a zároveň poslední příprava byla ze všech nejjednodušší. Velkou roli hrála neměnnost přírodního terénu a připravovaných tras. Malý problém působil pouze napadání sněh.

Poslední realizací byli účastníci nejvíce nadšeni. Svítalo slunce a nefoukal velký vítr („*Naštěstí bylo krásně, nefoukal vítr*“, viz příloha č. 10). I když na loukách leželo okolo 20 centimetrů sněhu, nikdo jej neshledával jako překážku. Při této realizaci běhali pro kvádry i stavitelé a to proto, aby se zahřáli. Tentokrát igelit na parcelách postačil jako dostatečná ochrana proti nasáknutí vody do pyramidy. Navíc posloužil jako sedačka. Lepidla se nedotkl žádný ze stavitelů. Oba od začátku hry používali sešíváčku („*obě jsme sáhly rovnou po sešíváčce*“, viz příloha č. 10). I když je na Křižáku krásně i v zimě, při realizaci jsme nenarazili na žádné lidi.

5.4 Pohled organizátora

Pro zopakování připomínám své cíle: Prvním cílem práce je zjistit a popsat konkrétní hru jako volnočasovou aktivitu, která se nemusí odehrávat striktně podle daných pravidel, ale může být inspirována a následně upravena podle působení různých faktorů. Druhým cílem je zjistit a ukázat na konkrétní hře klady a zápory čtyř různých prostředí, kterými jsou: město – léto, příroda – léto, město – zima, příroda – zima.

V průběhu jednotlivých realizací hry Pyramidy logistics nebylo nutné zásadně měnit pravidla. Výjimka nastala pouze v případě odcizené obálky. Ovšem se změnou prostředí bylo nutné obměňovat i jednotlivé přípravy na dílčí hry. V létě bylo potřeba zajistit dostatek vody, v zimě byl naopak k dispozici čaj. Přípravy v přírodě byly o poznání jednodušší, než přípravy ve městě. Každé prostředí generovalo jiný typ problému, který si žádal pozornost organizátora, například podle obtížnosti terénu a počasí se měnily délky tras.

Z rozhovoru vyplynulo, že nejhorší prostředí pro realizaci hry Pyramidy logistics je město v zimě. Před realizací hry by si měl každý organizátor dobře rozmyslet, zda jí vůbec uskutečnit za nepříznivých podmínek, to z toho důvodu, aby pak účastníci nebyli „otrávení“. Účastníci tohoto experimentu věděli předem, do čeho jdou, takže neměli větší problém s nepřízní počasí. Každý správný pedagog volného času by si měl dokázat poradit s náhlými překážkami; rychle a úspěšně je vyřešit.

Závěr

V závěru práce se ohlédneme za jejím kompletním zpracováním, jejím možným využitím v praxi a především se pokusíme zhodnotit, zda byly dosaženy cíle práce stanovené v jejím Úvodu.

V teoretické části jsme okrajově vysvětlili základní související pojmy. Jejím prostřednictvím jsme se seznámili s různými druhy prostředí, ve kterých je možno provozovat volnočasové aktivity. Dále jsme se blíže seznámili s pojmem hra, s jejími definicemi od různých autorů, a podrobně jsme prošli všemi aspekty přípravy a organizace aktivity. Snažili jsme se srozumitelně vysvětlit průběh celé hry a upozornit na situace, jimž je třeba věnovat pozornost nebo se jich úplně vyvarovat.

V praktické části jsem aplikovala znalosti o organizaci a připravila jsem hru Pyramidy logistics pro osm účastníků ve čtyřech různých prostředích. Hra byla vybrána pro svou, fyzickou i psychickou náročnost a slouží jako příklad, který lze aplikovat i na jiné hry uskutečňované v podobných podmínkách. Tato experimentální sonda může posloužit lidem, kteří se chystají připravovat podobně náročnou hru v některém ze zkoumaných prostředí. Tato práce dává určitý návod k tomu, jak se vyhnout popsáním problémům.

Cíli práce bylo zjistit, zda je nutné hru uvádět dle striktně popsaných pravidel a také odhalit klady/zápory čtyř různých prostředí, ve kterých byla hra Pyramidy logistics realizována. Hry se dají přizpůsobit nejen prostředí, ale i materiálu, který máme k dispozici, prostoru, počasí. Pravidla se dají podle těchto kritérií upravit, hra však musí zůstat stále srozumitelná. Klady a zápory vybraných prostředí odhalovali především účastníci, jejichž výpovědi jsou sepsány v příloze č. 10.

V průběhu realizace bylo zajímavé sledovat, jak respondenti reagují a přizpůsobují se rozdílným faktorům, při kterých byla hra sehrána. Ačkoliv jsem v této práci podrobně rozebírala týmovou spolupráci instruktorů či pedagogů, do organizace výše zmíněné aktivity jsem se „pustila“ individuálně a dle zpětné vazby od účastníků jsem s organizací uspěla. Každý správný instruktor by se tedy měl umět rychle přizpůsobit a sám se vypořádat s náhlými překážkami.

Seznam použitých zdrojů

ČIHAŘ, J. a kolektiv. Příroda v ČSSR. Praha: ROH 1988, ISBN neuvedeno.

FINK, E. Hra jako symbol světa. Praha: Český spisovatel, 1993, ISBN 80-202-0410-5.

FRANC, D., ZOUNKOVÁ, D., MARTIN, A. Učení zážitkem a hrou: praktická příručka instruktora, Brno: Computer Press, a. s. 2007, ISBN 978-80-251-1701-9.

HALÍK, P., KRATOCHVÍL, P., NOVÝ, O. Architektura a město. Praha: Akademie věd ČR, 1996, ISBN 80-200-0245-6.

HUIZINGA, J. Homo ludens. O původu kultury ve hře. 2. vyd. Praha: Dauphin, 2000, ISBN 80-7272-020-1.

Instruktoři, Brno. Fond her: 52 nejlepších her z akcí a kurzů. Brno: Computer Press, a. s., 2007, ISBN 978-80-251-1675-3.

MORGAN, D. Ohniskové skupiny jako metoda kvalitativního výzkumu. Boskovice: Albert, 2001, ISBN 80-858-3477-4.

NÁTR, L. Příroda, nebo člověk?: služby ekosystémů. Praha: Karolinum, 2011, ISBN 978-80-246-1888-3.

PÁVKOVÁ, J. Pedagogika volného času: teorie, praxe a perspektivy výchovy mimo vyučování a zařízení volného času. Praha: Portál 2008, ISBN 978-80-7367-423-6.

PÁVKOVÁ, J. a kolektiv, Pedagogika volného času, Praha: Portál, 2001, ISBN 80-7178-569-5.

PRŮCHA, J., WALTEROVÁ E., MAREŠ, J. Pedagogický slovník. 4. rozšířené a aktualizované vydání. Praha: Portál, 2009. ISBN 978-80-7367-647-6.

ŠTULC, M., GÖTZ, A. Životní Prostředí. Praha: Nakladatelství České geografické společnosti, 1996, ISBN 80-901942-2-2.

ŠVARŤÍČEK, R., ŠEĐOVÁ, K. Kvalitativní výzkum v pedagogických vědách. Praha:Portál 2007, ISBN 978-80-7367-313-0.

VOKOLEK, V. Český Krumlov město mystické růže. Praha: Eminent 2008, ISBN 978-80-7281-323-0.

ČESKÝ KRUMLOV. [on-line]. [cit. 2013-03-12]. Dostupné na:
http://www.encyklopedie.ckrumlov.cz/docs/cz/mesto_histor_himeck.xml.

INFO PORTÁL O LAND-MANAGEMENTU. [online]. [cit. 2013-02-12]. Dostupné na:
<http://www.la-ma.cz/?p=11>.

UNESCO. [on-line]. [cit. 2013-03-12]. Dostupné na: <http://www.unesco-czech.cz/cesky-krumlov/historie/>.

ZÁKLADNÍ ŠKOLA ŠENOV. [online]. [cit. 2013-02-12]. Dostupné na: <http://zs-senov.cz/index.php?stranka=evvo>.

Seznam příloh

Příloha č. 1 – Pravidla hry Pyramidy logistics ve zkratce

Příloha č. 2 – „Tahák“, s ním jsem uváděla pravidla

Příloha č. 3 – Plakát s pravidly

Příloha č. 4 – Mapa centra Český Krumlov

Příloha č. 5 – Mapa okolí Křížové hory s vyznačenou trasou

Příloha č. 6 – Nákres tras ve městě

Příloha č. 7 – Nákres tras v přírodě

Příloha č. 8 – Tabulka pro zapisování bodů

Příloha č. 9 – Tabulka z letních realizací

Příloha č. 10 – Rozhovory s účastníky

Příloha č. 1

PYRAMIDY

Čas na přípravu – 30 minut

Instruktoři na přípravu i na hru – 1

Čas na hru – 1 h 30 min

Materiál – 10 obálek s nastříhanými proužky papíru různé barvy (v každé obálce jiná barva), pro každé družstvo lepidlo, fix, papír

Motivace – prezentace o pyramidách

Cíl hry – cvičení spolupráce a rychlosti při plnění společného úkolu, domluva strategie

Realizace hry

Hráči jsou rozděleni do ²ti družstev, která mají své stavební parcely. Parcely jsou připraveny tak, aby na sebe soupeřící družstva při stavbě pyramid viděly. V terénu jsou vytyčeny dvě tratě, na kterých jsou rozmístěny obálky ve vzdálenosti cca 50 metrů od sebe. Obálky jsou očíslovány od jedné do desíti a uvnitř každé obálky je určitý počet proužků papíru. Číslo na obálce vyjadřuje bodové ohodnocení proužků v ní.

Na jedné z tratí jsou rozmístěna sudá čísla a na druhé čísla lichá vzestupně tak, že nejbližší je obálka s číslem jedna a nejdále obálka s číslem deset. Počet proužků v každé obálce je dán vynásobením počtu družstev x 36 (v našem případě ~~6~~ x 36).

Cílem každého družstva je postavit pyramidu z proužků papíru tak, aby bodový součet všech pater byl co největší. Hra probíhá do doby, než první z družstev ohlásí, že již nechce dále stavět (vyhlásí stop), plus dalších 20 minut (20 minut se počítá od vyřčení slova STOP), družstvo může říci STOP nejdříve po 40 uplynulých minutách hry a nejpozději v 59 minutě hry.

Patro pyramidy vznikne tak, že člen družstva doběhne k libovolné obálce s papírky, ke stavbě donese vždy pouze jeden proužek, ze kterého pomocí lepidla vytvoří kolečko, které je dále použito ke stavbě pyramidy. Pokud člen družstva na místě stavby zjistí, že jím donesený proužek se nehodí, musí proužek vrátit zpět do dané obálky.

Pyramida se může stavět od libovolné číselné hodnoty, přičemž každé patro musí být tvořeno proužky stejné barvy. Pyramida může být stavěna dle hodnoty proužků od nejnižší hodnoty po nejvyšší a naopak; směr výstavby se nesmí v rámci jedné pyramidy měnit. (např. 1. patro je z proužků za 3 body, 2. z proužků za 4 body, atd.)

Výsledná bodová hodnota pyramidy se počítá násobením proužků v patře s jejich bodovou hodnotou. Počítá se pouze tehdy, je-li pyramida kompletní. Vítězem je družstvo s největším počtem bodů.

Pozn. Papír a fix mají družstva k dispozici proto, aby si mohli zapsat nebo nakreslit svoji strategii.

BOLE-STAVITEL - STAVÍ, MŮŽE, SMÍ BĚHAT, POUŽE 1
NIKDO NEPOMÁHA
ARCHITEKT - ZADÍ NOSIČŮM SMÍ PŘI
NOSIČ - NOSÍ Z NÁBEDNOU 41

Příloha č. 2

PYRAMIDY

časim

- cílem je postavit co nejvíce bodově ohodnocenou pyramidu
- samotná stavba pyramidy: každé patro je tvořeno proužky stejné barvy

x proužky barvy
patřou

: pyramida je stavěna dle hodnoty
sestupně (3,4,5 ; 8,7,6)

: BONUS PATRO → pokud se pyramida dokončí v
čas. limitu, získá dvojnásob bonus. body za každou

ČAS NA HRU 60 - 80 MIN

STOP!!! SMI SE VYHLASIT NEJDEJVE VE 40 NEJ V 60 MI.

ROLE:

- HOSIČI - nosí kámeny, můžou ukřít a majetkovou, nesmí pomáhat s
- ARCHITEKT - říká pozicím, kolik je čího třeba, nesmí pomáhat
- STAVITEL - může nosit, ale jen po jednom
- STAVITEL - staví pyramidu, nesmí mluvit, může nosit, ale jen po jednom

NA KONCI NESMI ZBYT ŽÁDNÉ Proužky okolo kostor pyramidy,
případně zbylé pr. se musí vrátit zpět do obálky
a obálkách je omezený počet proužků !!!

PYRAMIDY

CÍL: POSTAVIT CO NEJVÍCE
OHODNOCENOU PYRAMIDU ^{SBÍRAT} PROUŽKY

STAVBA PYRAMID

- KAŽDE PATRO MUSÍ BÝT TVOŘENO PROUŽKY STEJNÉ
- PYRAMIDA JE STAVĚNA DLE HODNOTY PROUŽKŮ VZESTUPNĚ NEBO SESTUPNĚ (1,3,4,1,1; 8,7,6,1,1)
- BONUSOVÉ PATRO → POKUD SE PYRAMIDA DOKONČÍ V ČASOVÉM LIMITU, ZÍSKÁ DRUŽSTVO BONUSOVÉ BODY ZA ZÁKLADY

ČAS NA HRU 60-80 MIN

STOP - MŮŽE SE VYHLASIT NEJDEJVE VE 40 A NEJDELE V 60 MINUTĚ HRU

ROLE:

NOSIČI - NOSÍ KVAĎKY NA STAVBU, MŮŽE VZÍT 1 NAYEDNOU

ARCHITEKT - ŘÍKÁ NOSIČŮM, KOLIK PROUŽKŮ JE TŘEBA PŘINEŠT
- MŮŽE NOSIT KVAĎKY, ALE POUZE PO JEDNOM

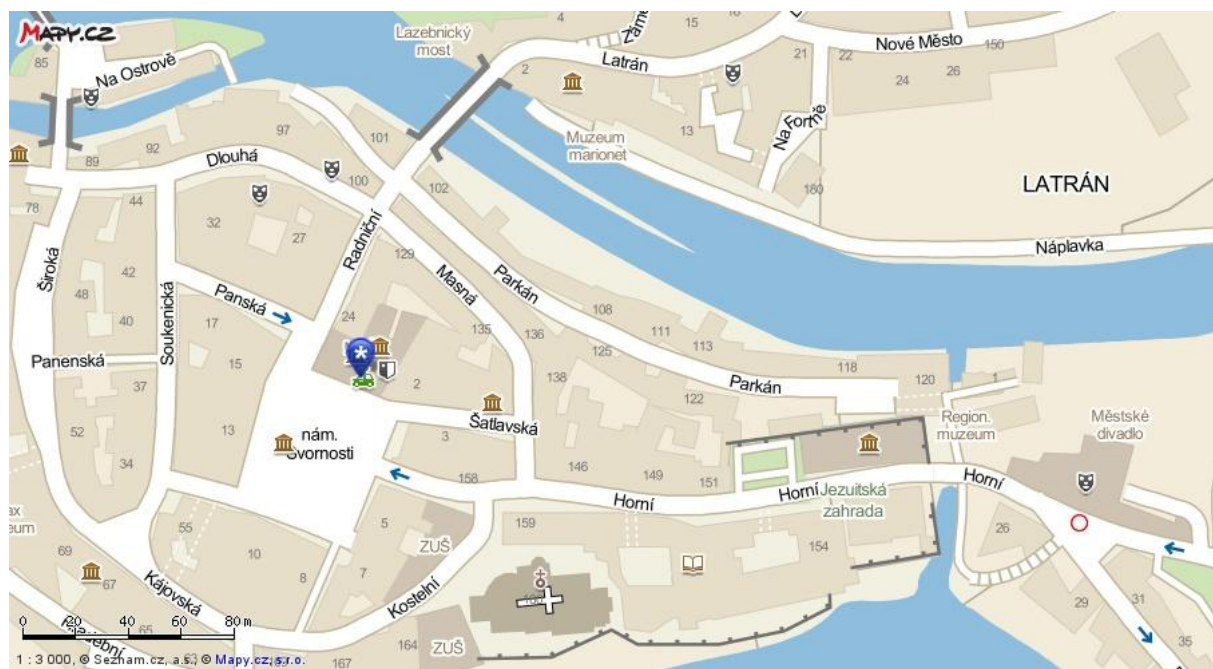
STAVITEL - STAVÍ PYRAMIDU, NIKDO MU NESMÍ TOMAĎAT

BODY

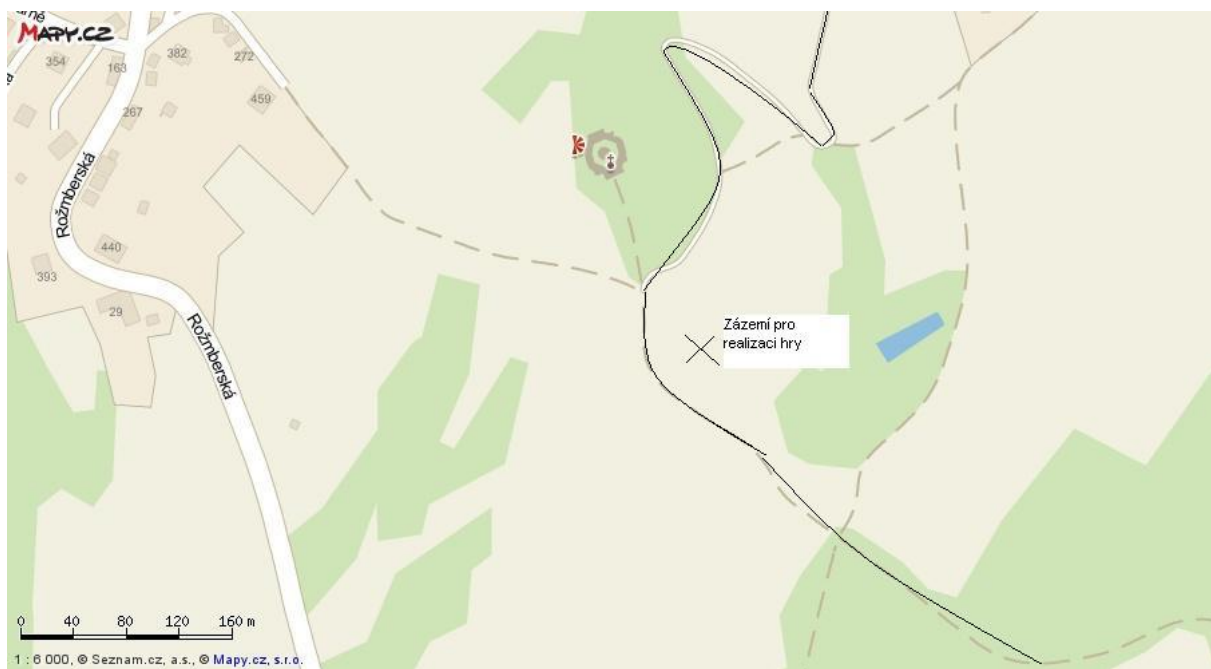
- NESMÍ MLUVIT
- MŮŽE NOSIT KVAĎKY, ALE POUZE PO JEDNOM

1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.

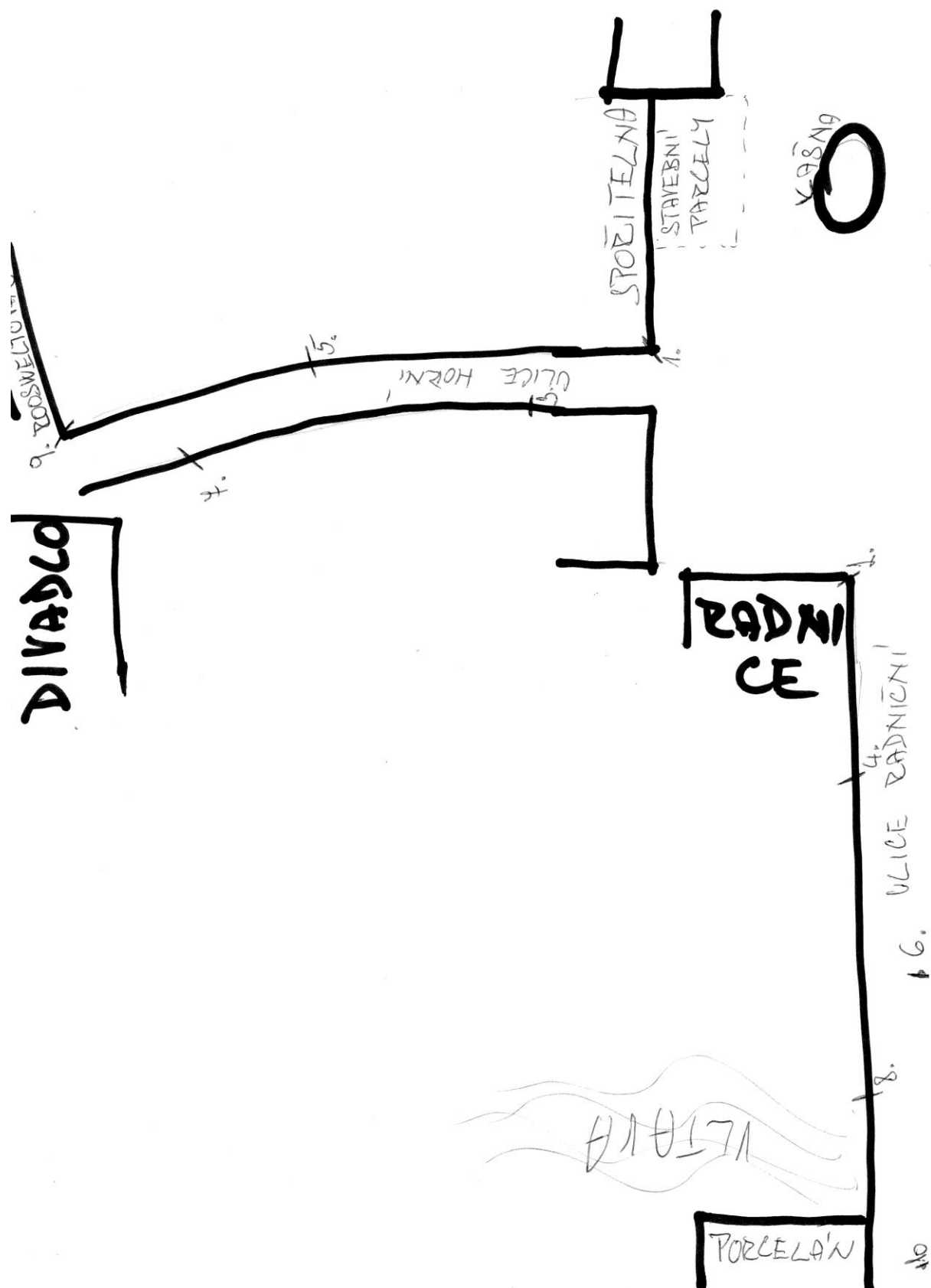
Příloha č. 4



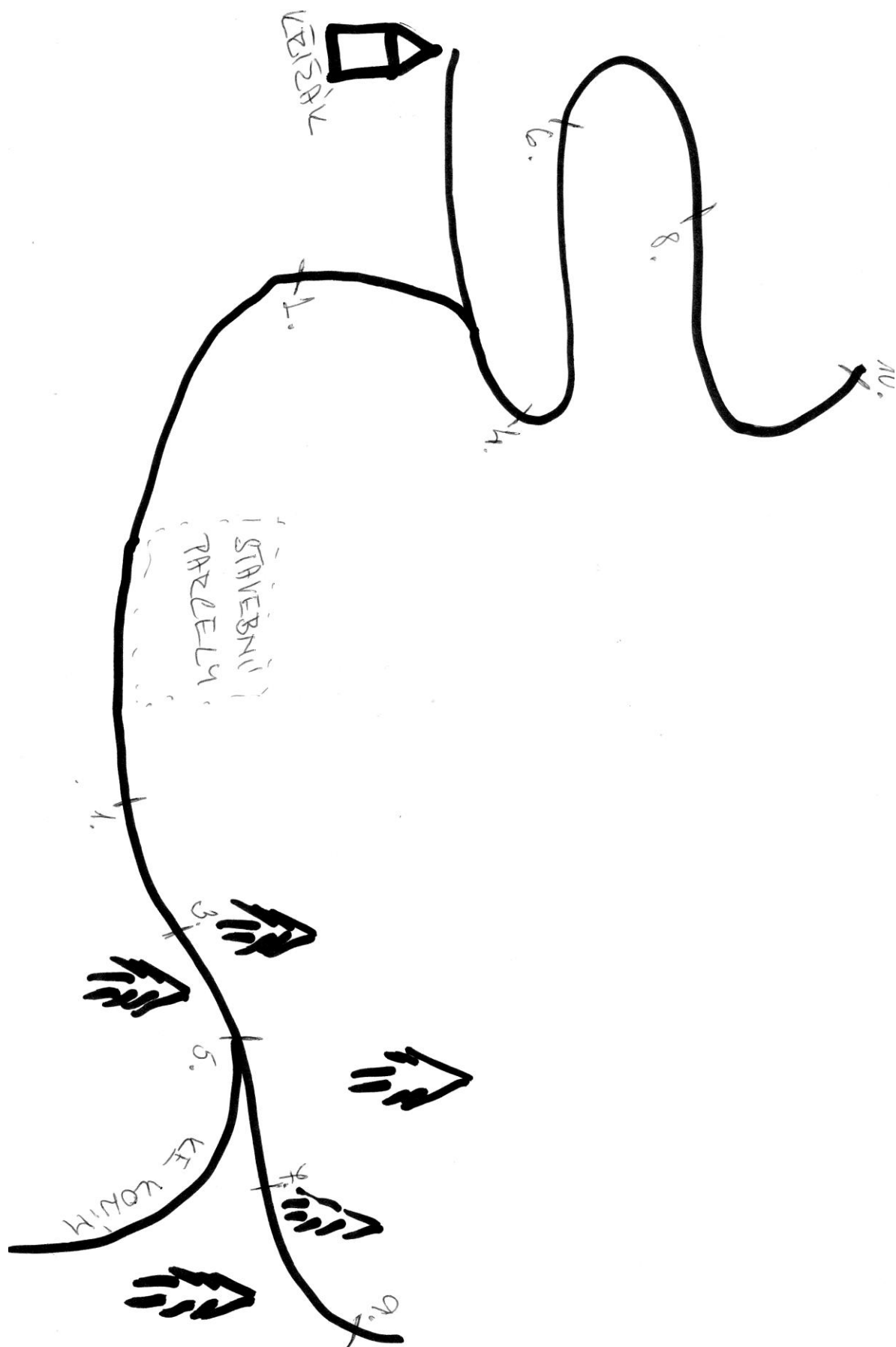
Příloha č. 5



Příloha č. 6



Příloha č. 7



Příloha č. 8

NÁZEV SEČESTVA BARVY + HODNOTY	BROSKVIČKY		ŠALVĚ
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			

CELKEM →

Пříloha č. 9

NAZEV DESKOSTVA BARVY + HODNOTY	BRUSVICOVÝ PŘEKRYV	BRUSVICOVÝ PŘEKRYV	BRUSVICOVÝ PŘEKRYV	BRUSVICOVÝ PŘEKRYV
1. 	$2^2 \cdot 1 = 4$	$6^2 \cdot 1 = 36$	$8^2 \cdot 1 = 64$	$2^2 \cdot 2 = 4$
2. 	$1^2 \cdot 2 = 2$	$5^2 \cdot 2 = 50$	$7^2 \cdot 2 = 98$	$2^2 \cdot 3 = 12$
3. 		$4^2 \cdot 3 = 48$	$6^2 \cdot 3 = 108$	$3^2 \cdot 4 = 36$
4. 	$9 \times 9 \cdot 4 = 324$	$3^2 \cdot 4 = 36$	$5^2 \cdot 4 = 100$	$5^2 \cdot 5 = 80$
5. 	$8 \times 8 \cdot 5 = 320$	$2^2 \cdot 5 = 20$	$4^2 \cdot 5 = 80$	$5^2 \cdot 6 = 150$
6. 	$7^2 \cdot 6 = 294$	$1^2 \cdot 6 = 6$	$3^2 \cdot 6 = 54$	$6^2 \cdot 7 = 252$
7. 	$6^2 \cdot 7 = 252$		$2^2 \cdot 7 = 28$	$7^2 \cdot 8 = 392$
8. 	$5^2 \cdot 8 = 200$		$1^2 \cdot 8 = 8$	$8^2 \cdot 9 = 576$
9. 	$4^2 \cdot 9 = 144$		$9^2 \cdot 10 = 810$	$9^2 \cdot 10 = 810$
10. 	$3^2 \cdot 10 = 90$	$4^2 \cdot 10 = 40$		
CELKEM \Rightarrow	1650	686	1350	1310

Příloha č. 10

Jakou jste měli roli v týmu?

Verča (23 let) „*Nosič, tým broskviček*“

Lukáš (25 let) „*Nosič, tým broskviček*“

Kristýna (28 let) „*Stavitel, tým broskviček*“

Michal (31 let) „*Architekt, tým broskviček*“

Filip (23 let) „*Nosič, tým jägrů*“

David (26 let) „*Nosič, tým jägrů*“

Lenka (26 let) „*Architekt, tým jägrů*“

Helena (24 let) „*Stavitel, tým jägrů*“

V čem vidíte klady a v čem naopak záporny hry v letním městě?

Verča (23 let) „*Plus dávám terénu, měla jsem dobrý boty a ani po hodině běhání mě nebolely nohy. Taky bylo krásně, sice celkem horko, ale pořád lepší než mrznout. Velký mínus dávám krádeži obálky, vim, že za to nemůžeš, ale asi by to chtělo do příště tam někoho postavit, ať to hlídá. Taky mě v pülce hry přestalo bavit kličkovat mezi turistama, bylo to hodně namáhavý.*“

Lukáš (25 let) „*Snadno jsem se orientoval, nebyl problém najít všechny obálky, teda až na tu s číslem 10, tu si někdo schoval do kapsy a jestli to byl Dáda, tak uvidí (smích). Nejhorší pro mě bylo asi to vyhybání turistům. Vyhnul jsem se jednomu a málem to napálil do jinýho a přeci jenom z mojí vejšky (měří necelé dva metry) úplně nevidim mrňavý lidi. A taky mi bylo horko!*“

Kristýna (28 let) „*Bylo fajn, že parcely byly ve stínu, takže jsem byla schovaná před sluncem a v klidu si lepit. No vlastně v klidu úplně ne, lepidlo mi lepilo spíš prsty než papír, takže jsem pak sáhla po sešíváče. Taky bylo docela vtipný, že se mě pořád někdo ptal, co tam jako děláme a já nevěděla, jestli jim mam odpovídat nebo mam mlčet jako v rámci hry. Když jsem viděla, že Helča je taktně posílá někam, udělala jsem to párkrát taky.*“

Michal (31 let) „*Jako architekt jsem se cítil moc dobře, asi proto, že jsem jím i v realitě. Takže příště jeden proužek jako druhý (smích.)*“ *Pro mě plus bylo, že jsem nemusel běhat a rozčilovali mě ty lidi, asi bych tu hru ve městě nikdy neuved.*

Filip (23 let) „*Takhle jsem si hrál snad poprvý v životě a bylo to fajn. Mam rád výzvy, takže nějaký lidi a horko mě nerozházej. A protože jsme s Dádou k desítce ani neběhali, bylo to fajn. Míinus žádný nemam nebo nevím, asi jsem ho ani nehledal, protože jak jsem řekl, zažil jsem to poprvé a jsem zvědavěj na pokračování.*“

David (26 let) „*Luky, nic jsem vám neukrad, ta obálka pro nás byla moc daleko a navíc jsme měli lepší strategii než vy. Bylo mi pekelný horko, uvítal bych víc vody u parcel.*“

Lenka (26 let) „*Chodili za mnou lidi a ptali se, co se tam děje. Jednomu jsem to vysvětlila a on mi za chvíli přinesl proužky papíru, že nám chce pomoci. Vzala jsem si je, abych dotyčnýho neurazila, ale pak jsem je dala klukům, ať je vrátí, kam patří. Horko mi nevadilo, protože jsem mohla kdykoliv zalézt do stínu. Spíš mi přišlo, že mě kluci občas v tom davu ani nemůžou najít, tak jsem se pak zdržovala u Helči.*“

Helena (24 let) „*Jak řekla týna, otravovalo nás tam pár lidí, moc jich nebylo, ale i tak to dokáže člověka pěkně rozhodit. S lepidlem jsem měla taky problém, ale nebylo to tak hrozný, akorát nechtělo moc zasychat, takže sešívačka byla rychlejší varianta.*“

Změnili jste strategii?

Pozn. Strategie zůstala stejná, ani role v týmech se nijak nezměnily.

Opět jsou uvedeny plusy a mínusy... Jaké to byly tentokrát? Eventuelně jak by jste se záporům realizace příště vyhnuli?

Verča (23 let) „*Žádný lidi, až na pani s pejskem a dva lidi na koni, to bylo super, i prostředí bylo podle mě dobře vybraný, protože to byl velký prostor a stejně jako ve městě i tady se mi dobře běhalo, možná i líp, ale bylo mi horko a nebylo moc kam se schovat před sluníčkem, a to i přes to, že trasy vedly do lesů. Taky hmyzu bylo požehnaně, ale já jsem těm kousavým potvorám utekla (smích).*“

Lukáš (25 let) „*Mohl jsem předbíhat kluky, měl jsem na to místo. Musel jsem teda víc zvedat nohy, přeci jen kořeny jsou potvory, ale zase mě tak nebolely jako na těch kostkách. A to jsem měl na Křižáku horší boty jak dole ve městě.*“

Kristýna (28 let) „*Měla jsem klid na stavbu, cvrlikali mi do toho ptáčci a občas vzdychla Helča, asi zase lepidlo, ne taky šáhla rovnou po sešivačce Na stavbu jsem si vzala taky rovnou sešivačku a šlo mi to lépe od ruky. Akorát Michal říkal, že sešitý to vypadá pěkně hnusně. Minus má u mě příroda proto, protože jsem alergická na trávy. Chtěla jsem to zkusit, tak jsem do toho šla, ale určitě je dobrý si pro příště říct na rovinu, kdo co může a nemůže. Vadil mi trochu vítr, parcela mohla být umístě někde v závětrí.*“

Michal (31 let) „*Nevýhodu vidím v tom, že stín byl daleko a nemohl jsem se schovat před sluníčkem a ani před hmyzem. Otázka, co je horší, jestli davy lidí nebo dotěrnejší hmyz. Lépe jsme se dorozumívali, byl jsem slyšet přes celou louku.*“

Filip (23 let) „*Já osobně bych to jezdil na motorce, ale předhánět se s Lukým byla sranda. Určitě je výhoda v tom, že jsme měli obrovský prostor defakto sami pro sebe a my nosiči jsme se mohli i víc hecovat. Na jedné trase byl štěrk, což mě trochu brzdilo, natáhnout jsem se nechtěl. Nevýhodou bylo podle mě počasí, ale to člověk neovlivní, a vlastně u nás to bylo cíleně. Kousali mě hovádi, což mě překvapilo vzhledem k tomu, že jsme nebyli nikde u vody.*“

David (26 let) „*K tomuhle nemám nic, snad jen slovo super. Jo, vlastně jsem byl sežranější od hmyzáků. Spíš mě tak napadá, podle čeho jsi oslovila zrovna nás? To není normální, že dospělý lidi baví běhat.*“

Lenka (26 let) „*Architektovat mě v tomhle prostředí bavilo. Kluci se hodně hecovali a my s Michalem pak taky, přeřvávali jsme se, což ve městě moc nešlo, ječeli jsme opravdu jako na lesy. Rozčilovali mě dotěrný komáři, je zajímavý, že na běžce nešli tolik jako na mě, alespoň mi to tak připadalo.*“

Helena (24 let) „*Týna mi prskala do stavby, vidím problém spíš na její straně, měla říct, že je alergická, naštěstí to nebylo tak hrozný. Nebyli jsme ve stínu, což bych do příště určitě*

změnila. Přece jen v tom počasí to bylo trochu o úpal. Ale mohla jsem se opalovat a u toho stavět. Taky foukal docela silnej vítr, odfoukával nám pyramidy.“

Jak se vám hrály Pyramidy logistics v tomto prostředí? Opět se zeptám na vadilo/nevadilo? ☺

Verča (23 let) „No brutál. Nebylo to nic dobrýho, štvála mě břečka, za kterou může posypová sůl, taky sněžilo a kostky šíleně klouzaly. Tohle bylo fakt o hubu. Tohle prostředí bych úplně vyškrtla.“

Lukáš (25 let) „Jak říká Verča, hodně to klouzalo a běhat se moc nedalo, byli jsme o hodně pomalejší a i pyramidy byly ve výsledku ohodnocené hodně nízko. Sůl mi udělala mapy na botách, takže jsem zvědavej, jak dlouho mi ještě vydrží. Byla mi docela zima, nemohl jsem pořádně běhat a klepal jsem kosu, ale určitě jsem na tom byl líp než stavitelka. Ta pak taky běhala s náma, aby tam nepřimrzla.“

Kristýna (28 let) „Zatím nejhorší prostředí a myslim, že bude vůbec nejhorší. Běhala jsem s nosičema, abych nezmrzla. Ten bordel, co padal z nebe, byl nesnesitelněj. Papírky se vlivem vlhkosti trhaly a nešly ani lepit ani sešívat. Teda lepidlo jsem popravdě ani neotevřela. Ale to běhání mě docela bavilo, protože jsem se po kostkách klouzala a ani jednou jsem nepadla.“

Michal (31 let) „Asi nikdy víc, jediný pozitivum, co jsem na tom viděl, že jsme se po ukončení hry parádně zkoulovali. Hrál se mi špatně a jako všichni ostatní jsem se snažil alespoň trochu hýbat.“

Filip (23 let) „Bylo to náročný, ale šlo to, zase na druhou stranu tam nebyli lidi, když už se nám tak krásně vyvedlo počasí. Sůl nebyla dobrá, ale to je spíš problém města. Bejt to na mě tak posypovou sůl úplně zruším, nevím, proč se na to prostě nevykašlou. Jenom prohrnout a nechat to bejt.“

David (26 let) „Hra byla mizerná i nálada byla celkově taková ponurá. Nic se mi nechtělo, viděl jsem se doma v teple a ne někde v marastu na náměstí. Ten sníh byl fakt nepříjemnej, přišel jsem domu jako zmoklá slepice.“

Lenka (26 let) „Běhala, no spíš jsem chodila s nosičema. Střídalý jsme se s Helčou, aby byl vždycky alespoň někdo u pyramidy. Byla mi zima a vůbec, tohle prostředí a počasí se podle mě nehodí na žádnou aktivitu.“

Helena (24 let) „Rozmáčely se mi papírky a trhaly se okolo sešitého místa. Běhala jsem, ale moc to nepomáhalo, byla mi zima. Koulovačka na konci byla vtipná.“

Poslední realizace je za námi. Takže naposledy, jaké výhody a nevýhody jste zpozorovali při hraní pyramid v tomto prostředí?

Verča (23 let) „Velký plus má počasí, měla jsem strach, že bude obdobné jako při posledním hraní. Naštěstí bylo krásně, nefoukal vítr, nekousali komáři a sluníčko se krásně opíralo do zad, takže mi bylo teplo. Taky jsem čekala, že bude okolo Křížáku víc sněhu, nebylo ho málo, ale zase ne tolik, aby mi v běhu nějak víc překážel. Koneckonců jsme si po chvilce běhání vyšlapali cestičku a opět jsme se hecovali, předbíhali a padali do sněhu, což mi bylo jedno, protože to nebolelo.“

Lukáš (25 let) „Vydařilo se počasí, což je hned znát. Všichni jsme byli plný energie a vlastně to probíhalo stejně jako v létě až na ten hmyz, ten tu tentokrát nebyl a to je dobře, protože nikdo neremcal. V průběhu hry mi to sice začalo klouzat, asi kvůli vyšlapaný cestičce, ale snažil jsem se, jasně že záměrně, opírat o členy z protějšího týmu, protože přece nespadnu sám. A nešel nám postavit sněhulák, ale to sem asi nepatří.“

Kristýna (28 let) „Myslím, že tahle hra mě bavila nejvíce, nefoukal vítr, svítlo sluníčko a ta trocha sněhu na zemi nás nemohla rozházet. Všichni byli vysmátý, myslím, že nás to všechny bavilo. Občas jsem od stavby odběhla pro papírek, abych se zahřála, přece jenom takové teplo zase nebylo, když se člověk nehýbal. Je zvláštní, co s člověkem dokáže udělat pár paprsků slunce. Nabílo mě to obrovskou energií, měla jsem sto chutí, křičet, ale stavitelé nesmí mluvit, což bych možná pro příště zrušila.“

Michal (31 let) „Byl jsem mile překvapen, jak mě poslední hra bavila. Běhal jsem s nosičema jako o život, sněh, nesněh. Pravda, trochu mi vadilo ostré sluníčko, asi proto, že se dlouho neukázalo. Že ty sis ho objednala? (smích) Opět jsme se hecovali, kdo bude lepší a rychlejší a kdo bude mít hezčí pyramidu.“

Filip (23 let) „Já jsem se vyřádil, jak se patří, myslím, že bych mohl dostat cenu za nejvíc a nejlepší pády na zem. Na to, že jsem si vzal glády, se mi běhalo vcelku dobře, sluníčko svítilo o sto šest a nálada mezi týmy byla taková správně rivalská. Mě to baví někoho hecovat nebo se nechat hecovat, člověk pak ze sebe vydá úplně všechno.“

David (26 let) „Všichni říkáte, jek to bylo supr a parádní. A já se k vám přidám, nevím, ale ta atmosféra tam, byla fakt výborná, ale byla mi chvilka zima. Tak jsem si nevezl úplně nejlepší boty, takže mi do nich nateklo. A pro příště bych zakázal Lukymu, aby nás schválně shazoval do sněhu, ale tak třeba to byla součást strategie.“

Lenka (26 let) „Běhala jsem a běhala a běhala. Vůbec jsem si nepřipadala jako architekt, ale jako nosič. Už jsme byli tak sehraní, že jsem měla pocit, že tam jako architekt nejsem potřeba. Výhoda přírody je v tom, že člověka naladí na dobrou vlnu snad vždycky. Lidé si sem chodí odpočinout a já si taky odpočala, ale trochu aktivně. Jediný, co bych asi vytkla, byla cesta od kaple dolů. Na zimu bych jí asi změnila, přece jenom je to docela prudkej kopec a chvilka to bylo docela náročný dostat se zpátky k pyramidě.“

Helena (24 let) „Já jsem taky hodně běhala, aby mi nebyla zima. Popravdě jsme chvílemi nebyli u pyramid nikdo a to ani z druhého týmu, prostě jsme je tam nechali a utíkali a předbíhali se. Já jsem jenom občas odskočila udělat kus pyramidy. Na lepidlo už jsem ani nekoukla a všimla jsem si, že Týna taky ne, obě jsme sáhly rovnou po sešíváče. Mě se teda chvilku sešíváčka ztratila ve sněhu, ale hned jsem jí našla. Libilo se mi, že's nám dala pod pyramidy plachty jako ve městě. Mělo to výhodu i z toho důvodu, že jsem si k tomu mohla sednout a neměla jsem mokrej zadek.“

Ve kterém prostředí se vám hrála hra nejlépe, a proč?

Verča (23 let) „*V zimě v přírodě. Myslím, že jsem na to odpověděla tak nějak před chvílí. Bylo to srovnatelné s létem, ale v poslední hře nelítal a nekousal žádný hmyz.*“

Lukáš (25 let) „*Taky asi zimní příroda. Asi to bude tím, že tak krásně vyšlo počasí. Myslím si, že to má obrovský vliv na hru a vůbec na účastníky*“

Kristýna (28 let) „*Město v létě, byla to totiž největší akce, hlavně s dotazováním turistů a s ukradnutou obálkou (smích).*“

Michal (31 let) „*Příroda v létě, chtěl jsem říct ještě tu poslední hru, ale to mi byla občas i zima a v létě bylo přece jen teplíčko.*“

Filip (23 let) „*Bavila mě koulovačka ve městě, ale jinak jsem pro město v létě, sice je to divný, když jsem tam kličkoval mezi turistama, ale mě to prostě bavilo ze všeho nejvíc, taky to pro mě byl největší adrenalin.*“

David (26 let) „*Já se přikláním k zimní přírodě, protože to kouzlo je prostě nezapomenutelný, z toho budu čerpat ještě hodně dlouho.*“

Lenka (26 let) „*Taky jasná příroda v zimě, myslím, že jsme se nejvíce pobavili a pro mě tam panovala výborná atmosféra mezi týmy a to vše dokreslovala krásná zasněžená příroda.*“

Helena (24 let) „*Zima v přírodě. Přípravou, terénem, atmosférou.*“

V průběhu realizací jste neměnili role. Změnili byste je příště? Pokud ano, jakou roli byste měli?

Verča (23 let) „*Já bych možná zkusila architektka, abych mohla ječet na Majkla. (smích)*“

Lukáš (25 let) „*Neměnil bych*“

Kristýna (28 let) „*Taky bych neměnila, možná v zimě, bych chtěla být spíš nosičem.*“

Michal (31 let) „*Zůstal bych architektem.*“

Filip (23 let) „*Taky bych neměnil, rád si zaběhám a zasoutěžím v rychlosti.*“

David (26 let) „*Chtěl bych být stavitel, abych nemusel tolik běhat.*“

Lenka (26 let) „*Nezměnila bych roli, i jako architekt jsem mohla běhat.*“

Helena (24 let) „*Byla bych nosičem, to mlčení mě málem zabilo.*“

Abstrakt

KORYTÁROVÁ, M. *Prostředí jako inspirace pro pedagogiku volného času*. České Budějovice 2013. Bakalářská práce. Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích. Teologická fakulta. Katedra pedagogiky. Vedoucí práce Mgr. R. Macků, DiS.

Klíčová slova: prostředí, hra, organizace aktivity, práce instruktora

Tato práce se zabývá problematikou vlivu prostředí na práci pedagoga volného času. Pojednává o jeho činnosti při organizování her v různém prostředí a za rozdílných podmínek, o nutnosti flexibilního myšlení a schopnosti vedení týmu, ale i o důsledné přípravě, která je nutná k dosažení co největšího prožitku. Dále podrobně rozebírá přípravy, průběh a celkovou realizaci hry ovlivněné rozdílným prostředím v praxi.

Abstract

Key words: environment, game, activity organisation, instructor's work

This essay deals with the impact of environment on work of leisure time teacher. Discusses his activities in organizing games in different environments and under different conditions, the need for flexible thinking and ability to lead a group, so as thorough preparation that is necessary to achieve maximum experience. Further it closely analyse preparation and process of game affected by different environment in practice.