

Hry po městě

Téma her po městě jsem si vybrala proto, že moje poslední výprava, kterou jsem organizovala, byla právě hra po městě, konkrétně po Praze. Myslím že hry po městě jsou pro děti velmi zajímavé a mohou být i poučné. Můžou se o městě dozvědět spoustu nových, zajímavých věcí a třeba se dostat i do míst, kam se v běžném životě nedostanou.

Nabízí se spousta možností, jak hry po městech realizovat. Záleží jenom na nás a našich nápadech, jestli se rozhodneme pro hru spíše jednodušší, nebo složitější na přípravu a organizaci. Do hry složitější je z pravidla třeba zapojit více lidí.

Než začneme vymýšlet hru po městě, je dobré promyslet několik věcí :

- kolik dětí bude hru hrát. (Třeba u nás v oddíle, kde máme málo dětí a na výpravy jich jezdí většinou tak 3-5, nejde pořádat složitější hry, při kterých je např. nutné děti rozdělovat do větších skupin.)
- doba trvání hry. Hra může být na několik hodin, na celý den, ale i na několik dní (jako např. hry typu Mafie apod ... Ty se ale spíše nehrají v rámci pouze jednoho oddílu.
Pro ty, co hru Mafie neznají- jedná se o hru, která probíhá několik dní současně se „všedním životem“. Hraje větší počet hráčů, každý sám za sebe. Úkolem každého hráče je „ulovit“ jiného hráče a současně nebyt sám „uloven“. Podrobná pravidla hry jsou na mafie.podsveti.cz)
- prostorový rozsah hry. Hra může probíhat jen v určité části města (park, hrad, břeh řeky a podobně), nebo na částech vzdálenějších od sebe. U her po městě je lepší využít spíš druhou možnost- proč organizovat hru pouze na jednu místě, když můžeme využít více zajímavých částí města a propojit je legendou. Děti tak poznají více z města, dozvedí se více zajímavostí a hra pro ně bude i zábavnější a napínavější, když se nebude celá konat jen na jednom místě (třeba jen v parku, v okolí jedné památky atd.), ale budou při ní cestovat po různých místech.
- náplň hry- čeho se bude hra zhruba týkat (jestli půjde o orientační běh po parku, hledání indicií na různých částech města, nebo třeba hledání budov/pomníků/soch...)
- cíl hry. Ve městě můžou děti poznat spoustu zajímavých věcí. Je dobré, když se děti v rámci hry např. dozví něco o historii města nebo zajímavosti o konkrétní části města, kde hra probíhá, podívají se na zajímavou výstavu a podobně.

Když máme přibližně promyšlené tyto základní otázky, můžeme začít pracovat na samotné hře. Základní věci, na kterých je nutné začít jsou místo, kde se bude hra konat, náplň a legenda hry a její cíl. Je důležité, aby do sebe vše co nejlépe zapadalo – pro děti to bude dobře srozumitelné a hra je bude více bavit.

- **Místo** by mělo být něčím zajímavé a samozřejmě musí souviset s legendou a cílem. Ve městě je více možností, jaký typ místa zvolit. Může to být místo s historickým významem nebo výskytem památek, s přírodními zajímavostmi a podobně. Myslím, že ve hrách po městě je mnohem zajímavější využít více míst, než jen jedno. Ve výběru místa je také dobré brát ohled na jeho návštěvnost . Na příklad se dá těžko hrát na honěnou mezi davu turistů, schovávat indicie na frekventovaná místa, kde hrozí, že je nějaký zvědavý kolemjdoucí objeví a dá pryč a podobné věci. Ve hře po městě na cizí lidi vždycky narazíme, stejně se ale vždycky dá vybrat co nejvhodnější místo nebo místa, kde může hra probíhat v klidu a bez zbytečných komplikací. V případě, že jsou místa, na které mají děti dojít, od sebe hodně vzdálená, je dobré využít hromadnou dopravu. Zda ji směji nebo nesměji využívat musí být zadáno v pravidlech.
- **Náplň a legenda.** Zajímavá náplň hry je základ, podmínka pro to, aby se dětem hra líbila. Ještě zajímavější se ale pro děti hra stává, když má zajímavou legendu. Náplň hry se nám může zdát zajímavá sama o sobě, když ale není „obalena“ vhodnou a zajímavou legendou, není hra pro děti takový zážitek. Náplň a legenda by měly být propojeny s místem a cílem.
- **Zakončení** . Při hrách ve městě je hodně možností jak zakončení pojmout. Mimo běžné zakončení hry (děti splní všechny úkoly, projdou všechna určená místa atd.) může být ještě zakončení hry zpestřené třeba návštěvou muzea, kina, zoologické nebo botanické zahrady a jiných míst. Je dobré, když navazuje na legendu. Takové zakončení lze klidně vymyslet jako první a až na jeho základě vymyslet místo a legendu. Vybereme třeba, že na závěr půjdeme s dětmi na návštěvu určité výstavy a podle toho, o čem výstava je vymyslím legendu a vyberu místo, které se nějak s tématem výstavy váže, nebo výstavu použiji jako cíl trasy, v jejímž průběhu budou děti dostávat indicie, které je na výstavu dovedou.

Jako další musíme promyslet, kolik lidí se bude podílet na přípravě a organizaci hry. Můžu udělat hru, kterou zvládnou sama připravit i zorganizovat, nebo ji můžu pojmout ve větším a

zapojit do jejího průběhu více účinkujících. Ti můžou mít při hře různé funkce- předávat dětem indicie, poskytovat jim rady, dávat otázky a úkoly, chytat je na trase nebo jiným způsobem dělat trasu těžší a podobně. Osoby, které ve hře účinkují, musí samozřejmě zapadat do legendy, což je nutno znázornit, např. oblečením, mluvou, různými rekvizitami... Když máme legendu posazenou do minulosti, je hezké pokusit se sehnat dobové kostýmy (nebo alespoň co nejpodobnější oblečení). Jestliže má dětem taková postava předat indicii, není dobré, když k nim např. jako babka kořenářka přijde vedoucí v džínech a tričku s obrázkem. O přítomnosti dalších osob děti musí vědět předem a jejich přítomnost musí být objasněna v pravidlech (kdyby šly v klidu po trase a najednou je začal někdo chytat nebo po nich chtít plnit úkoly, asi by byly, při nejmenším, dost zmatené). Jako postavy se můžou zapojit jak lidé z oddílu, tak i někdo, koho děti neznají. Když děti dotyčného neznají, může to být zajímavé ozvláštňení hry. Hra se jim bude zdát skutečnější a budou se do ní moct lépe vžít, než když potkají dobře známého vedoucího. Také jim to může pomoci odbourat bariéry v komunikaci s cizími lidmi, od kterých něco potřebují (což se jim bude hodit i do praktického života- od nákupu v samoobsluze až po vyřizování úředních věcí). V tom případě ale musí o to lépe zapadat do legendy, případně mít nějaké označení, o kterém budou děti vědět, aby nedošlo k záměně s náhodnými chodci, kteří by náhodou do legendy taky zapadali. Navíc, když k dětem přijde vedoucí a bude po nich chtít plnit úkol, bude jim jasné, že patří do hry, i když na sobě nebude mít kostým. Když k nim ale přijde úplně cizí osoba nezapadající do legendy, bude to vypadat spíš divně. Další důležitá věc je, že musí všechny osoby, které se na hře ještě účastní, znát podrobně všechny její pravidla a dodržovat je, znát přesný průběh hry a její jednotlivé fáze (což platí samozřejmě u všech her, ne jen u těch po městě).

Potom je na řadě zajistit nezbytný materiál pro hru. Když se chodí po úkolech v různých částech města, je potřeba dát dětem mapku s vyznačeným herním územím . V případě, že nejdou po indiciích, ale mají předem seznam míst, která musí obejít, můžeme do mapky místa předem vyznačit (pokud jim lokaci nezadáme např. formou šifry). Kromě mapky je třeba předem dobře zajistit ještě další materiál, pomůcky, rekvizity, jsou-li potřeba. Materiál je třeba zajistit co nejdřív (je hloupé zjistit na poslední chvíli zjistit, že mi polovina věcí chybí). Je také zbytečné vymýšlet příliš komplikované rekvizity, které těžko seženu, a také je zbytečné rozmísťovat je na zbytečně moc míst (minimálně se pak hůře hlídají, aby je nikdo nevzal). Když jdou děti po indiciích, předem je na místa rozmístit, rozmyslet si dobře úkoly, které mají plnit, případně předem rozmyslet umístění rekvizit a dalšího materiálu. Je třeba také promyslet, jakým způsobem se bude plnění úkolů kontrolovat (jestli s dětmi půjde vedoucí jako doprovod, nebo je bude kontrolovat přímo na místě, nebo se úkoly zkontrolují až na

závěr hry atd...). Je dobré všechna místa předem obejít (i když na ně indicie neumíst'ujeme), abychom zjistili, jestli na nich vůbec je možné úkoly plnit nebo se naopak místem inspirovali a vhodně s ním úkol spojili.

Úkoly se také mohou místa konkrétně týkat. Děti můžou na místě něco konkrétního zjistit, odevzdat, splnit úkol... Nebo zde může proběhnout scénka sehraná vedoucími.

A nakonec, když máme všechny potřebné věci připraveny, je tu samotná realizace hry. V první řadě dětem oznámíme konání hry. Oznámení v podobě lístečku, který může být předaný na výpravě či jiné akci, poslaný mailem, nebo jako odkaz na internetových stránkách, obsahuje několik věcí- legendu (stačí jen krátké „na'uknutí“ legendy, které děti na hru navnadí), datum konání, místo srazu a co si mají děti vzít s sebou (jídlo, pití, vhodné oblečení, tužku, papír... vše co je pro ně ke hře nezbytné). Na srazu dětem musíme dobře vysvětlit pravidla hry a dát jim prostor na případné otázky. Když nejsou vedoucí zapojeni do hry přímo, mohou děti doprovázet. Důvodů je víc-kontrolují děti, jestli dodržují pravidla, můžou dětem vysvětlit případné nejasnosti a zároveň ohlídat, aby se děti neztratily (v tomhle případě záleží hodně na věku dětí; patnáctileté dítě samo jít klidně může, pustit ale po Praze samotné předškolní dítě by byla velká nezodpovědnost) a vůbec celkově ohlídat dobrý průběh hry.

A na úplný závěr hry samozřejmě nesmíme zapomenout na její vyhodnocení a odměnění dětí- buď v podobě bodů do celoročního bodování, bonbónem, drobným dárkem a podobně.

Jako příklad přípravy a realizace hry po městě bych uvedla svoji hru po Praze. Její název byl „Pražské maličkosti aneb říjnová hra po Praze“.

Přípravu jsem začala tak, že jsem nejdřív vymyslela **zakončení** hry. Chtěla jsem, aby byla hra zakončena návštěvou nějaké výstavy, muzea, divadla... Na internetu jsem našla, jaké podobné akce se v termínu hry konají. Zaujala mě výstava miniatur na Břevnově, takže jsem se rozhodla zakončit hru tam. Když jsem měla zakončení, přemýšlela jsem nad **průběhem**. Aby se legenda nějak vážala na zakončení, vymyslela jsem, že by děti mohly po Praze hledat různé nejmenší věci. Takové „pražské mini rekordy“. Cíl hry tedy byl, rozšířit dětem poznatky o zajímavostech Prahy. Opět jsem hledala pomoc na internetu a našla místa, se kterými je spojeno nějaké nejmenší nej- nejmenší rotunda, nejkratší most, nemenší dům, nejužší dům a nejkratší ulice. Pro zajímavost se jedná o tahle místa- rotunda sv. Longina v ulici Na Rybníčku, most Svatopluka Čecha, dům v Anežské ulici (nejmenší dům), hotel Klementin v Seminářské ulici (nejužší dům) a ulici Jiřího Červeného na Kampě. Našla jsem ještě další místa s podobným nej (Motolský ordovik, coby nejmenší chráněné území, nejmenší

sídliště v Praze 8, nejkratší potok- Mariánský potůček u Velké Chuchle...), buď se mi ale nezdála dostatečně zajímavá, nebo byla příliš vzdálená, abych je do hry zapojila. Místa jsem volila tak, aby byla nejen zajímavá, ale i dobře dostupná (od MHD) a nebyla zbytečně vzdálená -od sebe na vzájem, i od cíle.

Když jsem měla místa vymyšlená, vydala jsem se je všechny obejít. A to ze dvou důvodů. Za prvé, úkolem dětí nebylo pouze místa obejít, ale zároveň na nich něco zjistit (Pořadí, ve kterém místa obcházely neměly předem zadané, ale volily si ho, jak sami chtěly). Takže jsem se šla podívat, co by mohly děti zjišťovat. Vybrala jsem věci, které se dají zjistit jen přímo na místě a nedají se najít v žádném průvodci (např. kolik laviček je v parku u rotundy, co je napsaného na zvonku u nejmenšího domu apod.). A druhým důvodem, proč jsem místa potřebovala obejít bylo zjistit, kolik hra zhruba zabere času, abych do informací o hře mohla napsat čas srazu a rozchodu.

Často se sice jako první vymýšlí legenda a až podle ní průběh hry, já jsem ji ale začala vymýšlet až jako poslední. Napadlo mě, že když se náplň hry týká hledání nejmenších věcí v Praze, mohla by se legenda pojit se skřítkem. Do úvodního lístečku ke hře jsem tedy napsala kousek příběhu o skřítkovi, který se vydal na návštěvu Prahy, ale za chvíli se ve velkém městě ztratil. Když jsem potom dětem hru vysvětlovala, řekla jsem, že skřítek potkal na cestě člověka, který mu poradil, kudy jít, ale na oplátku od něj chtěl zjistit, kde se nachází určitá „nejmenší místa“ v Praze, a aby to neměl skřítek tak těžké, děti se měly stát jeho pomocníky. Měl se s ním sejít v určitý čas na určitém místě, což bylo místo a čas našeho srazu, odkud jsme se potom společně vydali na výstavu. Dětem jsem potom rozdala mapky Prahy, kde byla místa, která měly hledat (nevyznačovala jsem je ale předem- mapka nezobrazovala tak velký kus Prahy, aby byl problém v ní místa najít) a rozdala jim seznam míst a úkolů s druhou částí legendy. Děti bylo celkem sedm, takže jsem je rozdělila pouze do dvou skupin. Pak jsem jim ještě řekla čas, kdy jsme se měli všichni sejít na tramvajové zastávce v blízkosti které byla výstava, kam jsem je vzala na závěr jako překvapení po úspěšném nalezení všech míst a dovršení legendy.

U nás v oddíle se hra po městě koná každoročně. Myslím, že hry po městě jsou zajímavé zpestření činnosti v oddílu. Je to odlišné od klasických her v lese nebo klubovně a určitě stojí za to takovou hru s dětmi vyzkoušet.