

Petra Jelínková  
Vyšehrad  
25. 1. 2011

# **Jednodenní mezioddílová hra**

## **– hra po městě**

Nedávno se jedna mezioddíllová hra odehrála a mě napadlo, že by nebylo špatné udělat nějaký základní přehled, jak na to. Sama mám v této oblasti nějaké zkušenosti a dobře vím, že organizovat hru, byť jen jednodenní, není nic jednoduchého. Z chyb se ale můžeme poučit a hry se dají postupně vylepšovat. Chtěla bych těm, kdo mají odvahu nějakou hru organizovat, přiblížit, z kterého konce to uchopit, aby se z organizace nezbláznili a po skončení hry si neřekli: „Tak tohle už nikdy!“

Pojem „mezioddíllová hra“ je poněkud rozsáhlý, proto se ve své práci zaměřím na hry městské. Zároveň vycházím ze zkušeností s takzvanými „lednovými“ hrami, jak jim říkám (hry, které střídavě připravují lidé z Vyšehradu, Káňat, Spartakovců a jiných oddílů, jsou pravidelně na začátku ledna), budu se proto zabývat spíše jimi. Doufám ale, že práce bude užitečná i pro ty, kteří chtějí organizovat jakoukoli jinou hru.

## **Co v práci naleznete:**

Proč hry dělat

Než začneme

Organizátoři neboli „orgotým“

Co musí orgotým udělat

Legenda

Komunikace s oddíly

Samotná hra

Časté chyby

Nahlédnutí do zákulisí

## **Proč hry dělat**

Mezioddíllové hry mají tu výhodu, že v nich můžeme počítat s poměrně velkým počtem hráčů – dají se tak zahrát i „větší“ hry, například vyzvědači. Vůbec hlavní důvod konání mezioddíllových her vidím ale v seznámení dětí s jinými oddíly – budou mít tak například povědomí o tom, že existují další oddíly podobné tomu jejich, že spadají pod ČTU a podobně.

Hry mají určitě svůj význam i pro vedoucí. Nejenom že se například praktikanti seznámí s tím, jak vlastně vypadá taková příprava hry, ale všichni nezkušení si také zažijí na vlastní kůži, co to znamená komunikace mezi oddíly. Poznájí, že spolupráce s jinými oddíly je často přínosná a variant, jak se dozvědět od ostatních něco nového, je hodně – jmenujme například Velkou radu či Vtipy.

Vraťme se ale k dětem. Hraní nějaké akční hry s jinými lidmi je určitě vítaná změna, hra dostane úplně jiný nádech, děti se musí najednou soustředit nejen na samotnou hru, ale zároveň na poznávání ostatních a na komunikaci s nimi.

Další věc, která děti zaujme, je „silná“ legenda, která hru zpravidla doprovází. Pro děti není tolik důležité, jak přesně bude hra fungovat (i když samozřejmě dobře fungující hra je podmínkou), jako spíš to, že jdou například po stopách obávaného vraha Jacka Rozparovače. Ukážu to na vlastní zkušenosti: když jsem se ještě před několika lety her účastnila jako dítě, z roku 2007 si například výrazně pamatuji jen dvě věci: letní tábor a Zahradníka. Tahle hra měla atmosféru, na kterou nezapomenu.

Myslím si, že každoroční „lednové“ hry, mají svůj velký význam v tom, že jsou opravdu pravidelně a počítá se s nimi. Je vidět, že tradice, kterou náš oddíl udržuje spolu s jinými už cca 6 let, skutečně funguje a obohacuje tak pár oddílových programů. Je jasné, že ne vždy se hra povede. Z chyb se ale vždycky můžeme poučit. Hry vlastně také můžou fungovat jako „zkušebna“ nápadů, které se dají v budoucnu využít.

## **Než začneme (co je potřeba si uvědomit)**

### **Kdy**

Pokud nejde o již zaběhnutou hru s víceméně jasným termínem, musíme vybrat vhodné datum. Asi nemusím příliš rozvádět, že nejsou vhodné termíny navazující na prázdniny či prodloužené víkendy. Dobré je samozřejmě optat se jiných oddílů na program, aby se s ním hra nekryla.

### **Kolik dětí přibližně chceme**

Hra je obvykle stavěná na určitém počtu hráčů, měli bychom si proto stanovit minimální počet dětí, při kterém je hra ještě hratelná. Od toho by se pak měla odvíjet otázka, kolika oddílům napsat.

### **Kde**

Můžeme se řídit principem hry nebo její legendou. Chceme-li například dělit hrací území na části, je dobré zvolit přehlednou oblast. Docela se osvědčil Spořilov, kde je krásná změť pravoúhlých uliček, dobře by se dal využít třeba i areál Bohnické léčebny. U obou lokací je bohužel nevýhodou dostupnost, přecejen jsou dál od centra. Tady je potřeba počítat s pozdním příjezdem hráčů na sraz! (Už se nám to stalo a není to nic příjemného.)

Pokud chceme pořádat hru na téma Rychlé šípy, je zase na místě zvolit spíš Staré Město.

Nic z toho, co tady píšu, není ale samozřejmě podmínkou – je jen dobré se nad tím zamyslet.

Dalším – a poměrně zásadním – faktorem, který může při výběru místa rozhodnout, může být „základna“ neboli prostory, kde se odehraje úvod, vyhlásí se výsledky a podobně. Zejména pokud bude hra v chladnějších měsících, jsou nějaké takové prostory nezbytností!

Pokud máte známého, který má od nějakých prostor klíče, či kontakt na správce atd., snažte se toho využít, sehnat tělocvičnu či podobné místo není vždycky jednoduché. Často to také není zadarmo.

Poslední věc, která by vás měla ovlivnit při výběru hracího území, jsou stanoviště, respektive místa pro ně. Zase mluvím o zimních měsících – jindy asi není potřeba podobnou věc řešit.

Nicméně, pokud hra počítá se stanovišti, na kterých bude nějaký vedoucí, je nutné se nad tím zamyslet co nejdříve! Nikomu není příjemné, pokud při hře mrzne na jednom místě tři hodiny a nemůže se odtamtud hnout. Proto, potřebujeme-li stanoviště, měli bychom zvolit raději centrum. Ideální je určit stanoviště hned zpočátku – nějakou kavárnu, čajovnu... Velmi ale doporučuji domluvit se s podnikem předem, zabráníte tak možným nepříjemnostem. Dobré zkušenosti máme například s Dobrou trafikou na Újezdě, kde příliš nikoho nezajímá, jak dlouho tam sedíte.

## **Organizátoři neboli „orgotým“**

Důležité je mít hned zpočátku jasno, kdo je hlavní organizátor. Lidé mají někdy sklon říkat: „My žádného hlavního organizátora nepotřebujeme, my jsme kamarádi a vždycky se domluvíme.“ Takhle to bohužel příliš nefunguje a i když se organizátoři zrovna nemusí hádat, vždy je dobré, aby byl někdo, kdo si takzvaně „vezme celou věc na triko“.

Hlavní organizátor by měl mít přehled o všem, měl by mít poslední slovo a měl by to být ten nejzkušenější z orgotýmu. Je to člověk, který rozhoduje o rozdělení práce a ve většině případů komunikuje s oddíly.

Možná to teď vypadá, že se ze schůzek organizátorů nutně stane nějaká formální a upjatá záležitost. Není to pravda.

Mějte na paměti, že pokud nebudete mít hlavního organizátora, práci to nekonečně prodlouží a ztíží.

Na schůzky je dobré si přinést seznam věcí, které je potřeba probrat. To je záležitost hlavního organizátora – on je ten, kdo řekne: „Musíme si promluvit o tom a tom...“, měl by také schůzku trochu vést a ukončit ji, než sklouzne do vyprávění příhod z her a podobně.

Co se týče počtu organizátorů, ze zkušenosti bych řekla, že nejlepší jsou 3–4 lidi. Ve dvou bude pravděpodobně obtížné všechno zvládat, pro pět lidí bude naopak práce spíš málo. Není dobré tahat do organizace příliš mnoho lidí, čím víc organizátorů, tím budou orgoschůzky delší a zmatenější. Tím ale samozřejmě nezavrhuji jakékoli pomocníky, naopak. Neměli by vám ale v žádném případě mluvit do organizace.

## **Co musí orgotým udělat**

- 1) vymyslet téma a celkový koncept hry (území nebo obíhání stanovišť...?)
- 2) sehnat prostory pro „základnu“
- 3) napsat vedoucím oddílů, že nějaké hra bude (více v „komunikaci s oddíly“)
- 4) rozdělit si práci (kdo sepíše pravidla, napíše legendu, udělá plakáty a pamětní listy, vytvoří mapy, sežene rekvizity a podobně)
- 5) zamyslet se, nakolik spolupracovat s vedoucími, kteří přijdou s dětmi, případně zvážit pomoc z řad neoddílových lidí (využití například na stanovištích)
- 6) zvážit míru zodpovědnosti za děti (jak řešit případné ztracené děti, jak dalece se o ně mají starat jejich vedoucí?)

## **Legenda**

Nejpůsobivější legendou bývá asi honba za nějakým padouchem, nicméně cílem hráčů může být naprosto cokoli, fantazii není potřeba klást meze, naopak. Dobrá legenda se dá napsat úplně k čemukoli, nemusí to být zrovna boj dobrých (děti) proti zlým (vedoucí). V každém případě by ale měl být jasný cíl hráčů – dopadnout vraha, sehnat dokument, najít poklad...

### **Úvod**

Zde je samozřejmě vhodná scénka, pokud je to pro vás moc náročné, měla by být hra uvedena alespoň působivým příběhem, i kdyby měl být čtený. Není potřeba nic dlouhého, jde

jen o to, navnadit děti, říct jim, co se stalo, proč se zde sešly – kdo jsou: detektivové, mafiáni, špehové...? – a jaký je jejich úkol (myšleno samozřejmě z hlediska příběhu).

### **Závěr**

Závěrem by mělo být určité vyvrcholení – dá se pojmout zároveň jako vyhlášení vítězů – zatknutí vraha, poděkování nějaké „vyšší moci“ (např. ředitele banky) za vyřešení problému, slavnostní předání nějakého dokumentu, cokoli.

Velmi dobré je pojmout závěr formou scénky. Bývá to hezké a působivé zakončení hry, umožníte-li navíc dětem, aby se do hraní zapojily („Tak mi řekněte, kdo si myslíte, že je vrah.“), potěšíte je a připravíte jim tak zážitek, na který nezapomenou.

## **Komunikace s oddíly**

Samotnou komunikaci bych rozdělila na dvě fáze.

### **1) Rozeslání zprávy, že nějaká hra bude, vedoucím oddílů**

To je potřeba udělat dostatečně brzo, zapíše si to do programů a budou s tím počítat. Email by měl obsahovat zhruba tyto údaje: přesné datum hry, pro jaký věk je přibližně určena, zhruba téma hry (pokud už je vymyšleno)

### **2) Přesné informace + plakát**

Plakát má neocenitelnou výhodu v tom, že navnadí a dá se pověsit do klubovny. Pokud je dobře udělaný, není už do zprávy pro oddíly potřeba psát moc navíc. Každopádně by už zpráva měla obsahovat všechny informace. Dají se samozřejmě následně posílat doplňující informace, pokud ještě vše nebylo dořešeno, ale působí to obyčejně zmatky. Zpráva by měla obsahovat: přesný čas a místo srazu, časový rozvrh hry (kdy přibližně skončí), co s sebou, úvod do legendy aneb o čem hra bude, kontakt na organizátory.

Zároveň bychom si měli od oddílů vyžádat zprávu, kolik hráčů, případně vedoucích, od nich přibližně na hru přijde. Zhruba týden před akcí je dobré si počty dětí ještě upřesnit (doporučuji raději sms, stává se, že vedoucí nekomunikují přes mail zrovna nejrychleji).

## **Samotná hra**

Sešli jsme se na místě srazu, dorazili jsme do základny...

Je potřeba dětem (i vedoucím) něco říct. Vítejte vás tady, odložte si věci, za chvíli vám řekneme úvod ke hře, teď si od každého vyberu 20 Kč... a podobně. Obyčejně totiž nastane zmatek, kdy se organizátoři baví s vedoucími a nikdo neví, co se děje.

### **Úvod**

Scénka krásně strhne pozornost, jinak je potřeba někoho se silným hlasem, kdo hru uvede a vysvětlí pravidla. Nezapomeňte nechat prostor pro dotazy!

### **Rozřazování**

Je dobré se předem zeptat, mají-li být nějaké menší děti spolu. K rozdělení dětí do skupin je dobré použít nějakou rozřazovací hru. Příklad jedné takové nenáročné hry: na čela se dětem přilepí barevné puntíky (kolik skupin, tolik barev), jejich úkolem je pak rozřadit se podle barev do skupin bez mluvení.

Skvělé je zahrát si po už rozdělených skupinkách nějakou seznamovací hru – ideálně nějakou, kde si děti řeknou jména. Dobré je přidělit na seznamování každé skupince vedoucího, který si s nimi hru zahraje a případně jim ještě odpoví na dotazy, zkontroluje, zda mají všechny potřebné věci atd.

Na seznamování většinou bohužel nezbyvá příliš času, ale hra rozhodně hodně pomůže, má svůj velký význam, i kdyby měla trvat tři minuty.

### **Závěr**

Při určitých hrách se může stát, že některé děti přijdou dřív než jiné. Je tedy nutné počítat s tím, že je budeme muset zabavit.

## **Časté chyby**

### **Podcenění délky hry**

Často se stává, že se například vypravování dětí ze základny prodlouží, hra trvá déle, než bylo očekáváno a my pak zjistíme, že jsme v časovém skluzu.

**Řešení:** Dát si rezervu na hru. Pokud je odhad trvání hry například tři hodiny, raději nechte další hodinu navíc. Vždycky se pak třeba dá v základně zahrát ještě krátká oddechová hra.

### **Moc velké skupinky**

Hra by měla být taková, aby spolu děti musely komunikovat a aby musely spolupracovat v rámci skupiny. Pokud úkoly nastavíme tak, že k jejich splnění bude potřeba jediný člověk, bude je vždy plnit ten nejaktivnější a nejschopnější ze skupiny a ostatní budou jen stát a koukat.

**Řešení:** Dětem je potřeba dát najevo, že každé z nich je důležité a může pro ostatní – pro svou skupinu něco dokázat.

### **Špatná komunikace s oddíly**

Doporučuji držet se postupu, který už jsem popsala. Zbytečně moc emailů působí zmatky.

### **Zmatek při vysvětlování pravidel**

Děti jsou v místnosti, je potřeba vysvětlit pravidla. Kdo to udělá? Já ne, já taky ne... Najednou se nikomu pochopitelně nechce, vznikají zmatky.

**Řešení:** Pravidla by měl vysvětlovat jeden člověk, který o tom byl dostatečně dopředu srozuměn a smířil se s tím. Měl by mít vysvětlování alespoň trochu připravené a pravidla „v malíčku“.

### **Nezapsání si účastníků, popřípadě výsledků**

Alespoň v našem oddíle je zvykem, že se ze hry napíše zápis do časopisu. Obyčejně zde připojujeme seznam hráčů a výsledky. Už jednou se mi stalo, že jsem seznam dávala dohromady až pár dní po akci a to opravdu není zábavná činnost.

**Řešení:** Zapisovat ideálně při čekání na úvod, po rozdělení do skupin nebo obejít vedoucí po skončení hry, třeba při čekání na výsledky (asi nejspolehlivější).

## **Nezachování materiálů pro pozdější využití**

Pokud při tvorbě zápisu do oddílového časopisu zjistím, že bych text chtěla doplnit například mapkou území a následně ji nemůžu nikde najít, je to smutné.

**Řešení:** Archivovat všechno, co se může hodit, nejlépe samozřejmě elektronicky. Není potřeba tvořit v počítači žádné skládky, stačí základní dokumenty (plakát, legenda, mapka...), co se dají využít.

## **Nahlédnutí do zákulisí**

Omlouvám se těm, kdo na hrách nebyli a nic o nich neví. Na druhou stranu, pro ty, kteří se hry nějak účastnili, nebo se dokonce podíleli na organizaci, může být přehled užitečný. Je to malá rekapitulace toho, co se kde povedlo a kde se naopak staly chyby. Abychom se my, organizátoři, mohli poučit, a příště se omylů vyvarovat.

### **Zahradníková pomsta (leden 2007)**

chyby:

- zmatek a málo místa v kavárně (na začátku)
- nepřítomnost hlavního organizátora v závěru hry
- selhalo rozesílání sms (dětem měla v určitý čas dojít zpráva o tom, kde se vrah nachází)

klady:

- zvrat v příběhu (pomocník dětí byl ve skutečnosti komplic vraha)
- video na začátku (prezentace o tom, kdo je Zahradník – dětem se líbila, určitě ale dala hodně práce)
- noviny (na začátku detektivové dostali speciální noviny, podle kterých hledali místa činu – výborný nápad!)
- kostýmy

### **Získej občanství (leden 2009)**

chyby:

- chyběla základna – při vysvětlování pravidel se mrzlo venku
- pravidla – zmatek při vysvětlování
- nejasné místo setkání (několikrát se změnilo)
- nebezpečnost (hra se odehrávala také v ulici Újezd, kde hráče honili chytači)
- podceněná délka hry
- nedořešená pravidla a rozlišovací pásy
- zmatek na konci, hodně lidí v malém prostoru, nejasný konec a vyhlášení
- nezajištěná stanoviště (v cukrárně se personál tvářil nepřátelsky, v průjezdu zase vedoucí mrznul)

klady:

- speciální plakáty na ulicích – dopředu o nich děti nevěděly, pokud si jich všimly, mohly získat bonus – hezký nápad
- neobvyklé téma – získání dokumentu, obíhání úřadů

- peníze (speciálně vytvořené pro hru)

### **Vyzvědači (leden 2010)**

chyby:

- bylo náročné pohybovat se v závějích po tak velkém poli (za to ale nemůžou moc organizátoři)
- nezapsání si výsledků a hráčů
- mapy schované jen tak v zídce (rozmáčely se)
- podceněná délka hry

klady:

- zajímavá legenda
- scénky a zakončení příběhu (s poučením pro děti)
- dobré zázemí, teplý čaj
- dobře rozeznatelné a poměrně povedené životy (vytvořené pro hru)

### **Problém: Jack (leden 2011)**

chyby:

- špatná komunikace s oddíly, zmatek, do poslední chvíle nebylo jasné místo srazu
- děti byly po moc velkých skupinách (a nemohly se rozdělit)
- základna byla poměrně daleko od herního pole
- hlavní organizátor nebyl na hře přítomen (je možné že to byla příčina několika chyb, které se staly)
- zmatky ohledně umístění stanovišť (nepřesně zakreslena)
- mrznutí vedoucích na stanovištích

klady:

- hezký koncept hry, legenda
- „seznam podezřelých“ (děti dostaly do rukou dokument, kde měly popis podezřelých osob)
- dodržení časového rozvrhu hry
- závěr – odhalení vraha, „skuteční“ podezřelí (vedoucí), zapojení dětí do scénky

Pro toho, kdo někdy něco organizoval, může moje práce působit trochu zbytečně. Doufám ale, že organizátorům–nováčkům pomůže při jejich nesnadném úkolu. Minimálně budou vědět, na co si dát pozor a nad čím se ještě zamyslet...

Hodně zdaru při organizaci čehokoli!