

# Ako vymyslieť zaujímavú, pútavú, poučnú, veselú, dobrodružnú a nezabudnuteľnú hru?

V každej hre je niečo, čo prinúti aj dospelého suchára stať sa na chvíľu dieťaťom a v súťaživom duchu si vychutnať závod alebo zápas. Hra je zároveň jednou z kľúčových esencií skautingu, a práve na nej sa zakladá podstatná časť nášho praktického programu. Robiť dobrý a úspešný program znamená kombinovať zaujímavé hry s výchovou, zážitkom a učením. Jedného dňa sa však magická kniha hier vyčerpá a staré známe hry už jednoducho nie sú to pravé. Vtedy prichádza moment, keď treba hry už nie preberať, ale vytvárať.

## Čo akcia, to nová hra

Pri príprave programu mám zásadu, ktorú som si dávnejšie vytýčil a znie veľmi jednoducho: čo akcia, to aspoň jedna nová hra. Je to náročné predsavzatie, no sami uvidíte, že ak chcete robiť zaujímavý program, nič iné vám ani nezostáva. Pri príprave programu je dôležité predstaviť čosi nové, doposiaľ nepoznané. Ak nie je možnosť vytvoriť celkom novú hru alebo aktivitu, ešte vždy sa dá niektorá zo starých, osvedčených adaptovať.

Ako teda hru vytvoriť? V prvom rade je dôležité veľmi jasne si uvedomiť parametre, ktoré by mala nová hra spĺňať. Treba ju zasadiť do reálií oddielu, prostredia, času a výchovného pôsobenia. Aby sa to všetko robilo jednoduchšie, hneď na začiatku je dôležité ujasniť si odpovede na niekoľko otázok:


1. Pre koho je hra určená? (typ hráčov, povaha, záľuby)
2. Počet hráčov?
3. Počet organizátorov?
4. Prostredie? (les, lúka, potok, sídlisko, cesta, deň, noc)
5. Ako dlho by mala sa mala hra pripravovať a hrať?
6. Čo tím chcem deti naučiť, čo touto hrou získajú? Aký je výchovný zámer?


Odpovede nám pomôžu ujasniť, čo vlastne hľadáme, no stále nám zostáva nájsť to. Nápad sa nehľadá ľahko.


## Je niekoľko zdrojov inšpirácie


- ✦ Náhodná inšpirácia – blesk z jasného neba. Každodenné javy, stretnutia a pozorovania môžu priniesť mnoho nápadov, ktoré sa dajú dobre zúžitkovať. Je dôležité si ich hneď zapísať, aby sa neskôr dali využiť.
- ▲▽ Zväčšenie – prispôsobenie menšej hry na veľké rozmery, tiež možno prispôbiť drobné javy v prírode (človeče nehnevaj sa...). Tu sa využíva princíp zväčšenia istého modelu, ktorý je zaužívaný v malom na normálnu hru.
- △▼ Zmenšenie – hra na princípe nejakého skutočného prostredia, imitácia reality (parlament, obchodné prostredie, súboj gangov, privatizácia). Systém zmenšenia vytvára akési zjednodušené simulácie skutočných mechanizmov, ktoré sú v spoločnosti alebo v prírode. Dá sa

veľmi dobre využiť na sprístupnenie čohosi zložitého deťom. Skúste si napríklad zahrať malú privatizáciu, kde všetko prebieha čestne a spravodlivo a deti nielen naučíte, čo privatizácia je, ale vyskúšajú si to sami.

 Inšpirácia mediálna – nápady podľa televízie, kníh, novín a počítačov (Flinstonovci, Star Trek, Doom2, Civilizácia, Age of Empires, Hobit). Média ponúkajú nespočet nápadov, ktoré možno obliecť do rúcha hry. Netreba zatracovať aj trošku stupídnejšie televízne seriály, práve pomocou hry možno ukázať ich absurditu. Adaptovať sa ľahko dajú aj obľúbené detské motívy, ako napríklad Pokémoni alebo Harry Potter, ktoré reprezentujú svet súčasných detí.

 Prostredie – nápad zrodený pre konkrétne prostredie, ostrovček, lúku, malý lesík, mestské uličky....

 Technika – inšpirácia v rôznych dômyselných aj jednoduchých technických zariadeniach (auto, robot, páka). Mnoho pohybových hier a hier zameraných na tímovú spoluprácu využíva princípy mechaniky a rôznych zariadení okolo nás.

 Materiál – ak máte v klubovni hromadu „niečoho“, čo sa dá len ťažko využiť na niečo rozumné, použite to na hru. Dá sa použiť všetko!

Keď sa objaví nápad, treba z neho vykreslať hru, vymyslieť spôsob, ako nápad prevedieme, akú bude mať podobu. Pri tomto sa držíme tzv. stavebných kociek, čiže základných vecí, ktoré robia hru hrou. Sú to rôzne fyzické a iné činnosti, ktoré sa stále opakujú, ale dajú sa veľmi dobre kombinovať. Práve ich rôzne kombinácie odlišujú hry medzi sebou. Tu je krátky zoznam niekoľkých akcií, ktoré sa často opakujú v hrách:

- šplhanie
- behanie
- triafanie
- plávanie
- skákanie
- súboj – šatky
- súboj – loptičky
- súboj – gumkostrel
- schovávanie
- preťahovanie
- útočenie
- orientácia
- spoznávanie
- písanie
- počúvanie
- stopovanie
- pamätanie
- hmatanie
- zdvíhanie
- rovnováha

Čiže teraz už možno pomaly skladať rovnicu rodiacej sa hry:

Napr: *automobil (technická inšpirácia) + behanie + počúvanie... Konkretizuje sa predstava o družinovej súťaži, v ktorej každá družina simuluje automobil, čiže štyria hráči sú kolesá a nesú piateho hráča, ktorý je šofér, musia prebehnúť určitú trať a aby to nebolo jednoduché, majú zaviazané oči a musia príkazy len počúvať.*

Keď teda k zaujímavému nápadu pridáme dobrú kombináciu zaujímavých aktivít, máme veľmi dobrý základ pre hru. Teraz už len zostáva určiť pravidlá, ktoré budú hru usmerňovať. Všetky pravidlá by mali spĺňať tieto kritériá:

- jednoznačné
- jednoduché
- ľahko zapamätateľné
- bezpečné
- vyvážené

Keď existuje kostra hry a pravidlá, treba ešte k hre vymyslieť zaujímavé libreto, čiže legendu, ktorá sa k hre viaže, a tak hru „ošatiť“. Libreto je príbeh, ktorého pokračovaním je hra a každej, aj trochu slabšej hre dodá celkom iný rozmer. Je rozdiel len tak hrať naháňačku v lese a lietať v medzigalaktickom priestore. Preto by mala každá hra mať svoj príbeh alebo legendu, ktorá rozšíri jej obzory.

Na záver niekoľko kontrolných otázok, ktoré sa dotýkajú bezpečnosti

- Môže sa pri hre niekto vážne zraniť?
- Čo som urobil, aby som predišiel zraneniam?
- Ako budem riešiť prípadné zranenie?
- Aký je terén, v ktorom hráme?
- Sú súboje pri hre bezpečné?

A úplne nakoniec si ešte polož jednu závažnú otázku:

Aký je zámer tejto hry?

K čomu hráčov vychová?

Aký z nej budú mať zážitok?

...lebo skauting je práve výchova prostredníctvom zážitku. O výchovu nám ide.

Veľa šťastia!

**PiTT**