

INSPIRACE HROU

Josef Matoušek



Kniha Inspirace hrou obsahuje řadu různorodých her v přírodě, v místnosti, na horách, ve vodě a malé ochutnání tanečních technik a režijních dovedností. U každé hry uvádíme informace o tématu hry, doporučeném počtu účastníků, organizátorů a vhodném prostředí.

www.agencyfct.com

HRA má své místo v každém věku. Dovede zaujmout pětileté dítě i sedmdesátiletého seniora. Ve hře si můžeme zopakovat všechno ztracené, zapomenuté, či právě tak prožít to, co teprve může přijít.

Už jste si stačili všimnout, jakou roli hraje ve vašem životě „NÁHODA“? NÁHODA je, když... NÁHODA je výslednicí... NÁHODA se vyznačuje... NÁHODA je uskutečněná možnost nepoznané nutnosti, volba osudu. Ale to, že držíte v ruce Inspiraci hrou, metodickou příručku pro instruktory a lektory Prázdninové školy tance a Agency FCT, už žádná NÁHODA NENÍ, neboť tímto okamžikem jste teoreticky rozhodnutí si tuto pomůcku PŘEČÍST.

Inspirace hrou poskytne užitečné náměty a rady vedoucím projektů a instruktorům při pohybových sportovních hrách, soutěžích a závodech. Poznáte desítky vám úplně neznámých způsobů, jak uvést tělo do pohybu.

U každého pořadu, hry či techniky naleznete přehlednou informaci o jejich tématu, doporučeném věku a počtu účastníků, případně organizátorů.

Inspirace hrou, která se vám dostává do rukou, vznikla díky více než 40 letům zkušeností a je určena všem, pro které je hra zdrojem neopakovatelné radosti a inspirace.

Představuje výběr původních i námi upravených a často velice originálních her, pořadů a tanečních miniškol.

Jako instruktor, choreograf a pedagog legendární Prázdninové školy na Lipnici jsem v roce 1980 v Hnačově na Klatovsku založil nový projekt – Prázdninovou školu tance (PŠT). Šlo o spojení náročné výuky tance s řetězem her a závodů z lipnického Zlatého fondu her.

Při zařazování programu a nápadů z lipnických akcí jsme pečlivě vážili vhodnost her a sportovních činností pro naše účely, a pokud to bylo nutné, měnili a upravovali jsme podle potřeby pravidla, přidávali jsme naše nápady a snažili se vše skloubit s taneční a kulturní složkou.

Na základě desetileté zkušenosti z činnosti PŠT vznikla Agency FitClub-Tour, spol. s r.o., podnikající pod obchodní značkou Agency FCT. Tato ryze česká firma, která byla založena v roce 1990, navazuje na širokou škálu předchozích, ve své době průkopnických aktivit v oblasti incentivní turistiky, her a zajímavých programů.

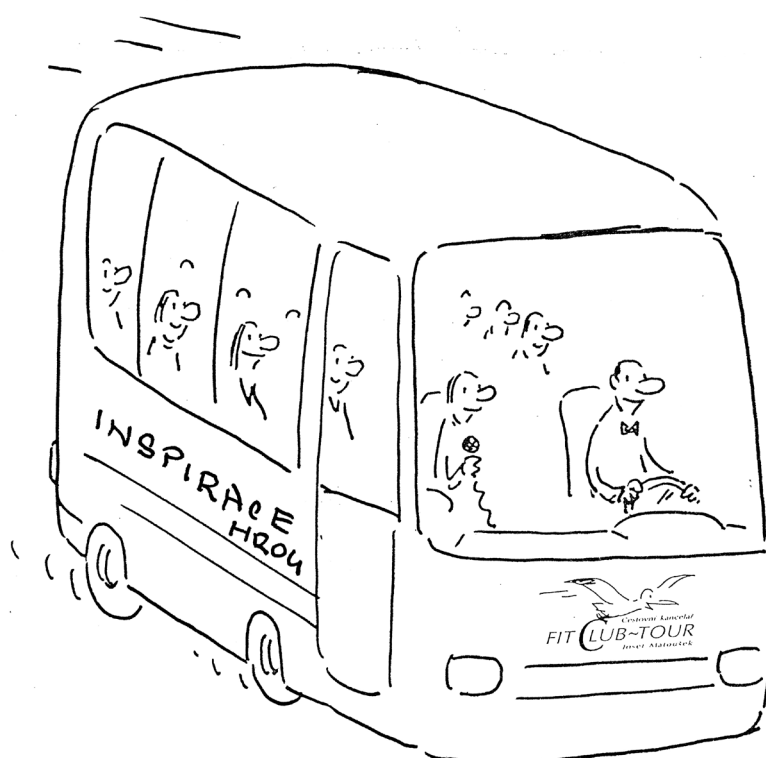
V těchto programech figurují špičkoví psychologové, lékaři, fyzioterapeuti, dietologové, grafologové, odborníci na kosmetiku, módu, kadeřnice, herci, zpěváci, muzikanti, sportovci, tanečníci či baviči.

K nosným projektům Agency FCT patří klientská a společenská setkání, firemní prezentace a motivační programy v soudobých i historických prostorách, jako jsou hrady či zámky.

Agency FCT byla také jednou ze společností, které participovaly při zajištění doprovodných programů při výročním zasedání Mezinárodního měnového fondu v Praze, kde tyto zajímavé projekty realizovala.

Jedním ze stálých pořadů, který přímo navazuje na sbírku her, je tradiční hudební festival Čarovné tóny Macochy v jeskyních Moravského krasu, kdy jsou hudební tóny jednotlivých koncertů protkány HROU – animací světél.

Josef Matoušek



Ukázka několika z 269 her:

Sibiř

- Charakteristika:** zábavná hra
Prostředí: místnost
Čas: 20 minut
Materiál: stopky
Počet účastníků: 2 i více družstev
Pravidla: Hráči se rozdělí do družstev. Na pokyn se snaží obléci na jednoho ze svého týmu co nejvíce kusů oděvu. Mají na to 10 minut.
Vítězí to družstvo, které svého hráče „nabalilo“ více.



Den trifidů

- Charakteristika:** náročná terénní hra na motivy knihy Den trifidů
Prostředí: náročný terén (skály, bažiny, voda, les)
Čas: 3–5 hodin, podle náročnosti úkolů
Materiál: 1) na trase se používají horolezecká lana, listy s hlavolamy, stopky
2) každé družstvo dostane na startu kotlík, sáček čaje, cukr, sekera, 5 zápalek se škrátkem, 5–10 m provázku, náčrt krajiny s vyznačenou trasou, obličejové masky, šátky na zakrytí očí
Počet účastníků: 20–30, rozdělení do čtyřčlenných družstev ve složení 1 vidoucí a 3 nevidomí
Legenda: V důsledku horečného zbrojení došlo k výbuchu jaderné zbraně ve stratosféře. Následkem výbuchu osleplo 99 % obyvatelstva zeměkoule. Trifidi, pohybující se rostliny, v normální situaci využívané lidmi hospodářsky, projeví nebývalou aktivitu. Začali pořádat lovy na všechny nevidomé a živit se jejich těly. Část vidoucích se sešla, aby vypracovala plán na záchranu lidstva. Byl vybrán ostrov, kde se po vyhubení už nebudou trifidi vyskytovat. Dále bylo rozhodnuto, že každý vidoucí vezme s sebou několik nevidomých a tyto skupiny se samostatně přemístí na ostrov. Cesta prochází územím plným překážek a vraždících rostlin. Půjdou podle hrubého plánu krajiny. Při cestě budou všichni nuceni napnout duševní i fyzické síly. Kdo projde nejrychleji, nejbezpečněji, přežije.

- Pravidla:**
- 1) Veškeré seznámení s hrou bude prováděno se zakrytými očima hráčů, vidí jenom určení vidoucí. V hráčích musí vzniknout od začátku pocit neznáma.
 - 2) Po přečtení legendy budou vybrány skupiny nevidomých a předány vidoucím. Skupiny budou vybrány vedoucím hry, nezávisle na vůli hráčů. Ten rovněž vybírá s přihlédnutím k jejich schopnostem.
 - 3) Družstvo dostane na trasu pomůcky potřebné pro překonání překážek. Bude procházet trasu podle náčrtu a bude na ní plnit určené úkoly. Úkoly musí být zvoleny a zajišťovány tak, aby nedocházelo k čekání a zdržování družstev.
 - 4) U každé disciplíny je určen časový limit. Jeho nedodržení má za následek ztrátu člena skupiny (= napadení trifidem).
 - 5) Hodnotí se dosažený čas a ztráty členů družstev.
- Úkoly na trati:**
- 1) Slanit ze skály vysoké 3 m, přičemž lano nedosahuje až na zem, takže slaňující musí doskočit. Nebo slézat po šikmé skále a přidržovat se lana.
 - 2) Projít po lanové „opičí dráze“ nebo po lávce dlouhé 10 m přes vodu. Kdo spadne nebo se namočí, je mrtev.
 - 3) Uvařit kotlík čaje.
 - 4) Vyřešit společný úkol v podobě logického testu.
 - 5) Na stanovišti blízko tábora je zraněn vidoucí skupiny tak, že se špatně pohybuje a rukama nemůže pracovat vůbec. Nevidomí musí pomocí sekery, provázku, rad vidoucího vyrobit nosítka, na nichž bude zraněný vidoucí dopraven do cíle.

Ztracená polární výprava

- Charakteristika:** zimní hra zaměřená na tábornické znalosti
- Prostředí:** zasněžený terén
- Čas:** 1–2 hodiny
- Materiál:** kotlík, zápalky, čaj, cukr
- Počet účastníků:** 20 a více
- Legenda:** Z tábora odešli před deseti dny na předsunutou základnu dva polárníci. Měli se vrátit po týdnu, ale doposud se neobjevili. Zneklidněné vedení tábora vysílá pátrací skupiny, aby dva pohřešované muže našly.
- Pravidla:** Vedoucí vyšle do zasněženého terénu dva hráče, kteří mají boty s charakteristickou vzorovanou podrážkou. To jsou členové polární expedice. Polárníci jdou jen po čistých sněžných plochách, všechny cesty mohou jen překřížit. Za deset minut se vydají po jejich stopách družstva, jimž vedoucí mezitím řekl námět hry. Družstva pak jdou po stopě, která se klikatí terénem, a když po půlhodinové chůzi najdou dva ztracené polárníky, dostanou příkaz: „Oba dva muži jsou vyčerpaní a promrzlí. Rozdělte co nejrychleji oheň a uvařte pro ně čaj.“ Družstvo, které tento úkol splní nejrychleji, polárníky „zachrání“.



Tančírna

Charakteristika: taneční a pantomimická hra

Prostředí: prostorná místnost vhodná k tanci a prostor pro převlékání

Čas: 3 hodiny

Materiál: Přehrávač s přiměřenou reprodukcí aparaturou, dostatečné množství nahrávek charakterizujících všechny předváděné epochy, velké množství kostýmů a doplňků, vhodné je i občerstvení.

Počet účastníků: 20–25

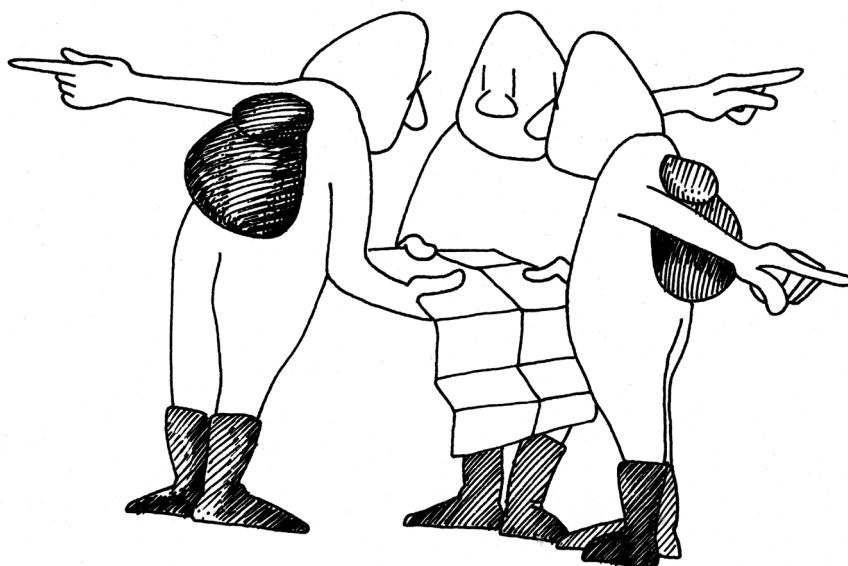
Legenda: Film režiséra Ettore Scoly Tančírna zachycuje tancem a pantomimou výrazné momenty z francouzských dějin 20. století – 30. léta, okupace, amerikanizace po 2. světové válce, válka v Alžíru, studentské revolty, éra Beatles v 60. letech apod. V prostředí tančírny se odrážejí všechny proměny doby. Vystupuje zde řada vyhraněných společenských typů, které rovněž procházejí svým vývojem.

Pravidla: V jedné místnosti se postupně vystřídá několik historických epoch – 20. a 30. léta, doba okupace, osvobození, 50. léta (éra rokenrolu), 60. léta, případně éra disco, podobně jako v hudebně tanečním filmu E. Scoly. Všichni vcházejí do tančírny a podílejí se na historickém koloritu svým kostýmem, tancem, pantomimou. Před zahájením hry lze každému přidělit určitou povahovou a sociální charakteristiku, kterou pak může v každé epizodě po svém dotvářet.

Jednotlivé epochy provázejí charakteristické taneční melodie a rytmy. (Jen válečné období lze nechat bez hudby a použít poplachovou sirénu – tančírna je v to období protiletectvým krytem.)

Jak se chovati dle instrukcí (tříminutový test)

1. Přečtete si nejdříve všechny body tohoto testu
2. Napište své jméno do pravého horního rohu tohoto listu
3. Zakroužkujte slovo nejdříve v prvním bodě instrukce
4. Nakreslete 5 malých čtverečků do levého horního rohu listu
5. Do každého z těchto čtverečků vepište „x“
6. Každý čtvereček zakroužkujte
7. Napište své příjmení do středu horního okraje stránky
8. Vedle instrukce č. 1 napište 3× „ano“
9. Zakroužkujte každé slovo instrukce č. 1
10. Zarámujte číslici 1 v první instrukci
11. Do levého horního rohu tohoto listu napište „Xů“
12. Zakroužkujte „Xů“ napsané do levého horního rohu
13. Vypočítejte 990×5
14. Sečtěte $8 + 6 + 3 + 7 + 5 + 8$
15. Zakroužkujte výsledek instrukce č. 14
16. Po důkladném přečtení předchozích instrukcí splňte pouze příkazy č. 2 a 17
17. Složte tento list na polovinu, vezměte jej do pravé ruky a hlaste se, aby bylo vidět, že jste test splnili



Obsah

1.	Úvod	2
2.	Poděkování.....	3
3.	Teorie a praxe přípravy her a pořadů.....	4
4.	Vzorový scénář, vyhodnocení a rozbor her a pořadů.....	7
4.1.	Vzorový scénář.....	7
4.2.	Vyhodnocení a rozbor her a pořadů.....	23
5.	Jízdní řád akce – časový fond.....	26
6.	Druhy her a jejich třídění	26
7.	Přehled her a tanečních technik	27
8.	Sbírka her a tanečních technik.....	31
8.1	Strukturované hry	31
8.1.2	Hry v tělocvičně a na hřišti	56
8.1.3	Hry v místnosti.....	60
8.1.4	Hry ve vodě a na plavidlech	95
8.1.5	Noční hry	109
8.2.	Malostrukturované hry	112
8.3.	Psychologické hry a testy	120
8.4.	Moderní společenské hry s psychologickou tematikou.....	137
8.5.	Zimní hry	149
8.6.	Taneční formy a hry	160
9.	Je důležité si připomenout, co vše se dá v krátkém časovém horizontu prožít a po tolika letech uchovat v paměti.....	174
10.	Závěrem	189
11.	Seznam použité a doporučené literatury.....	190
12.	Inspiromat.....	191



Josef Matoušek

Inspirace hrou

Metodická příručka – sbírka her určená pro instruktory
a organizátory pobytů v přírodě

Vydala: Agency FCT, s.r.o.

Slapy 264, 252 08, tel. 602 353 218

Fotografie: archiv prázdninové školy tance

Kresba: Vladimír Jiránek, Bohouš Bochňák

Grafické zpracování: Petr Hernych

Jazyková korektura: Petr J. Novotný

Předtisková příprava: Petr Hernych

Tisk: TISKAP, Na Louži 65/2, 101 00 Praha 10

ISBN: 978-80-11-02524-3

Informace na www.agencyfct.cz

Objednávky: agencyfct@agencyfct.com