

Nápady a ponaučení z prázdninovky Křídla'06

Jakub Černý

Verze 1.05

Stejně jako historie, i chyby se opakují. Trestem za to, že jsme nějakou chybu zapomněli a nepoučili se z ní, je to, že si ji ještě jednou zopakujeme.

Sepsal Kuba podle svých názorů a také podle podnětů od ostatních organizátorů Křidel.¹ Text je jen kupa nápadů a postřehů o tom, jak to na prázdninovce mělo fungovat a nefungovalo, na co si příště dávat bacha, co zlepšit, ale i o tom, co fungovalo výborně a co dělat nadále. Nikoho nepřemlouvám, aby se tím řídil. Je to jen můj názor. Budu moc rád, když se se mnou podělíte o své zkušenosti a když budeme moci společně prodiskutovat různé pohledy na věc.

Myšlenky v textu jsou značně závislé na situaci a za tedy určitých okolností i nepravdivé. Něco možná pochopíte jinak, než jsem to zamýšlel já, ale tak už to v komunikaci bývá.

¹Křídla jsou tradiční prázdninovka Velkého Vozu, v roce 2006 proběhli od 24.8. do 3.9. ve Vítkovcích v Krkonoších. Dostala se mi ta čest, abych je garantoval. Kontakt na mě je kuba@kam.mff.cuni.cz.

Obsah

1	Jak fungovat jako organizátor	3
2	Uvádění her	5
3	Motivačky	7
4	Atmosféra	7
5	Reflexe	8
6	Dodržování času	10
7	Kuchyně a jídlo	11
8	Hygiena	12
9	MTZko (aneb to, v čem bývá bordel)	12
10	Technické vybavení	13
11	Hudba	13
12	Příprava kurzu, týmovky	14

1 Jak fungovat jako organizátor

Atmosféra je nade vše. Kdy nastává ta správná atmosféra? Vzpomeň si na akce, kdy jsi ji zažil. Je těžké říci, co to vlastně je. Účastníci a organizátoři na ní mají úplně jiný pohled. Garant hry by měl mít rozmyšleno, jak navodit tu správnou atmosféru, a měl by to náležitě a se všemi důsledky a příklady vysvětlit ostatním. Atmosféru dělá vše, co vnímáme – prostředí, hudba, rekvizity, kostýmy, motivačka, . . . Více se dozvíte v kapitole o atmosféře.

Snaž se pomoci garantům programu. Nabídní se, i když si o to sami neřeknou. Když už chtěl garant pomoc, zeptej se ho na jeho konkrétní představu, možné chyby a následky ve hře. Zkus být drzejším účastníkem a zamysli se, co bys mohl zneužít – ať jsi připraven na finty opravdových účastníků.

Garant: sežeň si pomocníky, nedělej to sám. Včas informuj ostatní o tom, co budou dělat při hře. Pomocník chce slyšet, že se po něm chce to a to a to a nic víc. Dále by rád věděl, kolik mu to zabere času a od kdy má volno. Pokud pomocníkům špatně vysvětlíš, co mají dělat, tak to nějak provedou. Může se stát, že to provedou úplně jinak, než jsi to myslel a zbytečně budeš našťvaný. V ideálním případě si připravuj program hned od rána, později už na to nemusí být čas. Je dobré na přípravu myslet už ve scénáři a neslibovat na tu dobu pomoc při jiném programu. Typicky to na akcích dopadá tak, že spousta organizátorů nedělá nic a nebo je s účastníky.

Proč by garant měl využívat pomocníky a nedělat to sám? Nemůže být na všech místech záraz. Některé úkoly ostatní zvládnou lépe než on (ale musím jim dobře vysvětlit jak si to představuje, souvislosti a následky ve hře). Už při přípravě hry může pomocníkům předat informace o tom, jak co proběhne a jak si to představuje. Může konkrétně ukázat místa, rekvizity a popovídat o tom více než při rychloškolení před hrou. Pokud tohle víš a žádný pomocník se ti nehlásí, tak si musíš umět dupnout! Při vysvětlování je výborné, když někdo umí pojmenovat věci, dávat instrukce apod.

Garant hry by měl koordinovat hru a sám nic moc nerealizovat (například nerozvěšovat fáborky po lese a nebo nepřipravovat místnost k obrazu svému). Pak se čeká, až to garant dodělá, ikdyž ostatní organizátoři nemají co dělat. Navíc pak garant nestíhá ostatním organizátorům vysvětlit instrukce do hry. Zdá se, že rozdělit práci a kontrolovat, co už je hotové, je jednoduchá a časově nenáročná věc. Ale opak je pravdou. Je to hodně těžké a málo kdo to umí. Garant navíc musí být v pohotovosti, aby co nejrychleji rozhodoval o nedořešených věcech, řešil průsery a hlídal čas.² U většiny her, které jsem zažil, garant nefungoval tak jak měl.

Makej! Jsme tu pro účastníky a ne účastníci pro nás. Na druhou stranu potřebujeme něco dostávat, ať nevyhoříme. Často se totiž dostaneme do situace, kdy “já” musím makat a hrozně závidím ostatním, jak se baví s účastníky. Slůně k tomu říká: „Někdy je hold potřeba vstát a kojít“.

Úklid! Každý garant ručí za úklid po svém programu. Nebojte se zapojit účastníky do úklidu, rádi vám pomohou. A ve 30 lidech to jde daleko rychleji než v jednom. Na druhou stranu se nesmí uklízet na úkor atmosféry, reflexe. Pak by po hře musel uklidit někdo jiný a nebo účastníci jindy. Ideální je samozřejmě servisák na úklid, pokud ho máme. Je nutno předem rozmyslet, jak se bude po programu uklízet. Také se nesmí zapomínat na úklid jako zametení a vytření podlahy, srovnání bot apod.

²Tuto chybu pořád opakuji. Byl jsem na voru, měl na starosti účastníky a nemohl jsem pořádně rozhodovat o tom, co udělat se zpožděním – řeka tekla pomaleji než jsme počítali. Měl jsem někoho delegovat, protože takhle to dlouho nikdo neřešil.

MTZ vrať na místo, kde jsi ho vzal, a rovnou ho roztříd. Jinak je v tom bordel a místo přípravy programu jen hledáme potřebný materiál a děláme bordel v ostatních věcech. Pořádný úklid na místo je minutka navíc, ale pozdější hledání může zabrat až 10 minut! Pokud to vůbec najdeme. Ideální by byl vojenský režim a každý den uklízet.

Pokud něco děláš za někoho jiného, tak mu to řekni. Řekni, že to byla jeho povinnost a ať si na to přistě dohlídne. Buď si jistý, že si jinak ani neuvědomí, že bylo něco takového potřeba udělat.

Pokud vím, že něco nezvládnou, včas o to poprosím někoho jiného. Někdo jsme třeba příliš tišší na svolání davu, a tak poprosíme někoho hulákavého. Určitě máme spoustu jiných předností, na které využije někdo nás.

Dodržovat pravidelný organizační meeting, ať máme všichni přehled, co se děje a co se bude dít. Meetingy by měly být krátké a měly by se na nich řešit jen ty věci, u kterých jsme potřeba úplně všichni. Mohou se dělat i několikrát denně. Zároveň je nutné mít **vyvěšený aktuální scénář** na další den na nástěnce v místnosti pro organizátory. Zdůrazňuji, že aktuální. Ideálně ještě velký, ať se do něj dobře píše. Pro meeting musíme dopředu určit čas, kdy se sejdeme. Jinak budeme ztrácet čas čekáním, než se všichni sejdou. Také je to dost o disciplíně, musíme být schopni na pár minutek přerušit to, co zrovna děláme a dokončit to až po meetingu. Na meetingu bychom měli rychle zhodnotit momentální situaci. Ujasnit si, co vše je potřeba udělat a shodnout se na náladě ve skupině účastníků. Podle situace a nálady účastníků rozhodneme, jaký program bude následovat a rozdělíme práci. Určíme kdo, co a kdy udělá a úkoly zapíšeme na nástěnku (do scénáře). Na nástěnce je u každého úkolu dobře vidět, kdo ho měl udělat a splněné úkoly se dají odškrtnout. Někdy slíbíme tolik věcí, že na některé zapomeneme. Proto je to sepsané.

Jak poznáme aktuální náladu mezi účastníky? Těžko. Ale každý z nás byl chvilku s účastníky, viděl, co se děje a cítí to na vlastním těle. Nálada je hrozně nakažlivá. Pokud dáme hlavy dohromady a posílíme své pocity, můžeme dostat docela dobrý obraz toho, co se mezi účastníky děje. Na základě pocitů můžeme každý říci, jestli je dobré uvést hru, kterou máme přichystanou a nebo raději udělat změnu v programu.

Podle toho, co se mi doneslo, tohle výborně funguje například mezi organizátory Užitečného života (Eva Reitmayerová). Nechte si povyprávět.

Komunikuj otevřeně úplně o všem, jinak na sebe budeme naštvání, aniž bychom věděli proč.

Pravidelně dělat reflexi organizátorského týmu, kde každý vyjádří své pocity a vyplavou na povrch i takové problémy, o kterých někteří z nás ani netuší. Nedržíme to v sobě, podělme se! Na Křídlech to proběhlo jen jednou a další den se spolupracovalo mnohem a mnohem lépe. Někteří se ale i při této příležitosti nepodělili a na to zbytečně doplatili - oddřeli to sami. Budme otevření a říkejme si všechno. Zase je to o té komunikaci v týmu.

Měli bychom se snažit dodržovat pravidlo, že **před svým programem a po něm nic neděláme.** Tj. ani nejsme s účastníky. Potom budeme mít dostatek času na přípravu i na úklid. Často používanou variantou je dodržovat ve scénáři střídání 2 nezávislých týmů. Ať máme každý na přípravu tolik času, kolik jsme si na začátku řekli. Ať si každý rozmyslí, jestli pomůže druhému na úkor vlastního programu. Striktní dodržování této zásady nám dodá pohodu a i příležitost se vyspat. Je dobré omezit programy, kde jsme potřeba všichni. Často o této zásadě všichni víme, ale stejně se účastníme všech programů, nespíme a nakonec ještě nestíháme přípravu svých programů. V tomto případě je to o **vnitřní sebekázi.**

Není možné být u všeho. Každý organizátor by si měl být vědom toho, že si účastníky užije hlavně při hře, kterou uvádí nebo se kterou pomáhá. Na druhou stranu by měl každý organizátor mít možnost vybrat si 1-2 hry z celých Křídel, u kterých chce opravdu být. Děláme Křídla taková, jaké by se líbila nám, o problémech, jaké zrovna řešíme a ikdyž to uvádí někdo jiný, tak bychom u některých programů chtěli být. Každý organizátor musí dopředu počítat s tím, že se ostatních programů nezúčastní. Však společná příprava hry s ostatními orgokamarády je často příjemnější, než přičumovat při nějakém programu.

Každý organizátor se musí dostatečně vyspat. Nevyspalý organizátor vrčí na ostatní. Program, který uvádí je špatně odvedený, uspávající, ... Dopadne to tak ikdyž nevyspalý organizátor dělá to nejlepší, co může. V případě nevyspalosti by měl svěřit program jinému vyspalému organizátorovi, případně ho odložit či zrušit. Prospěje to jak organizátorům, tak účastníkům. Pokud se někteří organizátoři potřebují vyspat, hledejme na to čas buď ráno (později vstane) a nebo včas večer (jde dříve spát).

Supy krouží. Spánek, únava, podcenění. Pokud si nedáme na tyto tři věci pozor, tak riskujeme, že skončíme už jen jako potrava pro supy.

Zapojení 1-2 účastníků do pomocných prací jako je úklid, umývání nádobí, stříhání, ... (ale pozor ať se tím úplně neprozradí program). Nejlepší je nalákat někoho na povídání si při pomocných pracech (např. umývání nádobí). K tomu je ale potřeba, být v prostředí, kde se dá povídat si, nebýt rušen ničím jiným. Hmm, je to moc příjemné a díky tomu mám pocit, že jsem s účastníky i když něco připravuji.

Nebát se vymýšlet vlastní hry. Budeme do nich daleko nadšenější a navíc to bude něco úplně nového pro dojížděčky.

2 Uvádění her

Před hrou bychom si měli rozmyslet a shodnout se v celém týmu, jestli **jsme schopni hru dobře realizovat a jestli jsou na to vhodné podmínky** (počasí, nálada účastníků, dostatek organizátorů). Podle toho hru realizujeme a nebo se rozhodneme pro změnu programu. Meeting je zároveň i dobrý okamžik na to, abychom si rozdělili práci (přípravu hry).

Pokud není problém ve stavu účastníků, tak je někdy lepší uvést připravenou hru, trochu ji zkrátit či zjednodušit, než se zničit na vymýšlení něčeho náhradního, co stejně nebude tak dobré jako původní hra. Špatné počasí to naopak může posunout někam dál, vystupňovat to.

Měli bychom se držet zásadního **divadelního pravidla: „Tak to mělo být“**. Účastníci netuší, že něco mělo být jinak nebo že se něco podle nás úplně nepovedlo. Tak proč jim to říkat?

Pravidla hry se musí vysvětlit jasně a jednoznačně. Je to moc důležité. **Sepišme si pravidla na papír, abychom na nic nezapomněli a řekli to stručně, jasně, srozumitelně.** To že si pomáháme tahákem není znakem slabosti, ale znakem profesionality. Pokud máme pravidla jen v hlavě, tak se může ve stresu z příprav stát, že dostaneme takzvané “okno” a na něco důležitého zapomeneme. Sepsaná pravidla nám také může někdo zkontrolovat. Při vysvětlování pravidel je dobré zdůraznit nejen, jak se to má dělat, ale také jak ne. Případně upozornit na co si dávat pozor. Nakonec je dobré se ujistit, že účastníci všemu rozuměli. A to zvláště v případě, že jsme se před účastníky dohadovali o změně času, limitu nebo něčeho podobného. Jinak se stane, že si někdo bude pamatovat “starou” hodnotu. Také bychom si měli včas ujasnit, jak řešit situaci, kdy jeden organizátor vysvětluje pravidla hry a na něco důležitého zapomene. Ikdyž druhý organizátor včas objeví

chybu v pravidlech, tak není hezké to před všemi vykřikovat a už vůbec ne, aby se před účastníky hádal s prvním organizátorem. Mě přijde jako nejlepší řešení, aby přišel k tomu, co vysvětluje pravidla, připomněl mu na co zapomněl a nechal ho to říci účastníkům.

Je potřeba pořádně promyslet všechna slabá místa, protože jestli účastníci odhalí nejasnost pravidel, tak toho určitě využijí ve svůj prospěch. Hodně pomůže představit si, že jsem účastník a že chci vyhrát. Velké chyby ve vysvětlování pravidel se dělají hlavně u her, které už jsme několikrát uváděli. Myslíme si, že pravidla známe a pořádně si je nezopakujeme, ale opak je pravdou.

Také je potřeba pořádně instruovat i organizátory. Jinak se dostaneme do situace, kdy jsou účastníci na trase a každý organizátor říká jiná pravidla. Účastníci nás mohou vyvést z rovnováhy například dotazem, jak se bude řešit poslední kolo hry, jestli se dá doběhnout i po limitu a nebo jestli se to už nepočítá. Pokud se mě někdo ptá a neznám odpověď, tak si nehraju na věštinu a řeknu: „omlouvám se, ale nevím.“

Špatná příprava a příliš rychlé vysvětlování instrukcí ostatním organizátorům nutně vede k nepovedené hře.

Pozor na hry ve tmě. Pokud je nás více a pobíháme v čelovkách, tak mohou být účastníci zmatení, že nepoznají kdo je instruktor. Je potřeba se odlišit od účastníků.

Rozdělování účastníků do skupin. Týmy musí být vyrovnané, jinak si zaděláváme na problém. Týmy se automaticky srovnávají (který tým je nejlepší, kdo vede). A to i v momentě, kdy na tom nezáleží. Když má každý tým hrát sám za sebe.

Existuje celá řada “rozdělovaček”, je možné si s tím vyhrát. Pokud to necháme jen na účastnících, tak rozdělí nespravedlivě (týmy vs. zbytky).

Tým, který už chvíli funguje se chová jako stádo. Nikoho nového mezi sebe nepřijme, drží pohromadě. Proto nemůžeme rozdělit slabou skupinu mezi zbývající, ani sebrat jednoho člena jedné skupině a dát ho druhé. Přijímání nového člena je problematické, i pokud to je instruktor. Tým už má stanovená pravidla rozhodování, nějak funguje a tak proč by měl najednou poslouchat instruktora?³

Hra by měla být o atmosféře, prožitcích a neměl by to být pochodák.

Pochod je jen hluché místo bez prožitků a atmosféry. Často se to stává u nočních her, protože se při plánování přes den všechny vzdálenosti zdají kratší. Pokud nám na hře opravdu záleží, projdeme si trasu v noci. Navíc nás to inspiruje k novým nápadům ohledně stanovišť, překážek, strašáků apod.

Pozor na slabá místa, nebudou se nám někde hromadit účastníci?

Zvládnou danou překážku projít dostatečně rychle. Už jsme se mnohokrát zasekli například na slaňování. Jedno lano a třicet lidí, z nichž polovina nikdy neslaňovala je minimálně na 3 hodiny!

Měli bychom pracovat s tím, co bylo a zamyslet se, jak využít to, co vytvoříme. I když se na to v jedné hře zapomene, tak to můžeme využít někde jinde. Je potřeba přemýšlet o tom, co se na kurzu událo v minulých dnech. Například pokud účastníci v jedné hře nebo v přihlášce před kurzem vyplňují dotazník, tak by se s ním mělo dále pracovat. Jinak je to nevyužitá práce a snaha účastníků a přístě už dotazník nevyplní s takovou pílí a nadšením. Ti, co se snažili, by na tom měli být lépe než flákači.

Neměli bychom se bát drsnosti, pokud to neohrožuje zdraví účastníků. Například nebát se udělat arénu v dešti a blátě nebo sedánek v potoce a kopřivách. Je ale potřeba účastníky pořádně namotivovat, aby do toho šli (nebo do

³Zkušenost: Týmy si samostně prošly výcvikem a pak se k nim teprve přidal jejich velitel. Značný kus hry byl o přijetí velitele do týmu.

toho můžeme jít s nimi). Za odměnu se dostaví daleko silnější zážitek a euforie s překonání se. Nakonec je potřeba účastníky dostat do tepla a servírovat horký čaj.

Zamyslet se, co vlastně chceme a nesnažit se stíhat moc her na úkor jejich kvality. Na Křídlech jsme si vymysleli dramaturgický střih, že uděláme krásnou čajovnu a z té pozdě v noci vytáhneme účastníky na čarodějku. Čajovna začala později, než jsme původně zamýšleli, už se skoro rozeběhl program, který jsme v čajovně připravili, účastníci do toho začali být nadšeni, ale my jsme vše ukončili a vyhnatli je ven, abychom vůbec ještě stihli čarodějku.

Každá hra má svůj čas. Je nesmysl uvádět hru jen proto, že jsme ji jednou zažili a bylo to super. Povedené uvedení hry nezáleží jen na tom, jak jsme hru uvedli, ale i na tom, co se dělo pár dní před hrou, jak se skupina účastníků stihla stmelit a v jaké je momentálně náladě. Například drsné ošahávačky hned první den jsou velkou chybou. Někteří lidé jsou háklivější na doteky a nechtějí, aby na ně sahal každý (a to dokonce po celou dobu kurzu).

Pokud jsme uprostřed náročné hry v terénu a máme ve skupině část účastníků, které to nebaví. Tak není žádná ostuda dát všem na vybranou, jestli chtějí dokončit hru a nebo jestli se chtějí odebrat zpět na základnu. Každý dosáhne svého. Ve hře nám zůstanou jen účastníci, co to opravdu chtějí dohrát a ještě je to namotivuje (bylo to jejich rozhodnutí).

3 Motivačky

Kdo je zažil, tak zná ten rozdíl. Dělat je!

Motivačka je zároveň dobré naznačení toho, co účastníky čeká a částečně i vysvětlení pravidel. Často ukážeme, jak bude následující hra probíhat.

Je potřeba účastníky dostatečně motivovat i při hře samotné. Běhat s nimi jako org tým, běhat a povzbuzovat je, být tam jako reportér a nahrávat s nimi rozhovory o tom, jak se cítí apod. Podobně tam může běhat i fotograf. Povzbuzování pomáhá hodně. Hodně udělá i dobrá hudba, případně jakékoliv rekvizity, kterými máváte apod.

Organizátoři musí mít prostor na přípravu motivaček. Někomu vyhovuje připravovat je až na akci (odráží průběh a náladu na kurzu), někdo jiný si je rád připraví dopředu. Těžko říci, co je lepší. Já si rád vymyslím dopředu zápletku (o čem to bude) a pak improvizuji na místě (jak při přípravě motivačky před hrou tak i během motivačky samotné).

Jak do toho jde organizátor, tak do toho jdou i účastníci. Organizátor strhává ostatní ke hře, je na akci velkým vzorem a není pro něj problém, aby strnul dav. Nesmí se ale schovávat za masku, musí do toho jít doopravdy.

4 Atmosféra

Dobrá hra, dobrá víkendovka či prázdninovka není o tom, jak dokonalé jsme měli vybavení, objekt nebo kolik tam bylo potřeba pomocníků. Daleko více na účastníky zapůsobí, když při hře panuje dobrá atmosféra. Zkuste si vzpomenout, jak se liší víkendovky, které vás ohromily od těch, které vás ohromili o něco méně.

Dobrá atmosféra je hodně o lidech. Pokud se budeme jako organizátoři hádat, případně mezi některými bude panovat jistá nesympatie, potom se to neuvěřitelně přeneso na účastníky. O některých věcech si mylíme, že to nikdo neví, ale je to cítit. Podvědomé vnímání je hrozně silné. Proto je nejprve potřeba se hodně

skamarádit jako tým organizátorů, teprve potom můžeme něco předávat dál. Musí panovat celková pohoda, uvolněnost a otevřenost. Dá se to shrnout heslem: „**Jaký tým, takový účastníci.**“

Důležitá je i otevřenost a důvěra v instruktora. Daleko raději se nechám vést někým, komu naprosto věřím a kdo mě inspiruje. Důvěru si musíme budovat postupně od začátku kurzu. Někdy pomůže, když účastníci vidí, že jsme také jenom lidi a že například někteří z nás mají také strach z vysokých lan.

Atmoféra hry. Hru s dobrou atmoférou si neuvěřitelně užívám. Nemůžu se od jejího dění odtrhnout. Nehraji si na to, že jsem na zaoceánském parníku. Já tam prostě jsem. Jak navodit takovou atmosféru? Nejprve nás do hry vtáhne motivačka, nastolí prostředí, náladu, cíl. Pak už je jen potřeba atmosféru udržet. To ale bývá často slabým místem některých her. Pořád se musí něco dít, pořád to musí plynout dál. Jinak dostanou účastníci čas na to, aby vypadli z role, a to už se hodně těžko opravuje. Atmoféru hodně podpoří dobře vybraná hudba, nazdobené prostředí (svíčky, závěsy, obrázky), kostýmy ve kterých vystupujeme a další rekvizity. Dalo by se říci něco, co je pro danou situaci typické (každý předmět vyvolává určitou asociaci).

Jindy je hodně působivé, když je v místnosti naprosté ticho. Například ve hře Labyrint světa musí být v místnosti označované jako “ráj srdce” naprosté ticho, ať si každý, kdo chce, přemýšlí o svém životě. Hodně ruší, když si tam někdo povídá.

Když účastník odjede na akci, tak je schopen dočasně změnit své chování. Jede do skupiny lidí, o které neví téměř nic. Teprve na akci poznává nové lidi, nové vzory chování a fungování akce. Proto je hodně důležitý první den (otvírák). Během něj ukážeme, co od účastníků chceme a jak vše bude fungovat. Během prvního dne to účastníci přijmou za standardní chování na akci a později už se to nedá moc měnit. Hold, co si je na začátku naučíme, takový budou. Je hodně důležité, aby účastníci přijali to, že pro ně děláme program a oni se ho mají účastnit (organizátoři mají jakousi nadřazenou roli polobohů). Proto se k účastníkům během prvního dne chováme jako ke vzácným hostům.

Občas bychom se i my, organizátoři, potřebovali naučit, jak se máme na akci chovat. Neustále se držíme stereotypu, který máme naučený z běžného života (organizace času, . . .). S tím se ale asi nic moc nenadělá.

Není pravda, že během prvních dní organizátoři jenom ukazují, jak se mají účastníci chovat. Účastníci jsou takové potvůrky, že si nás organizátory testují. Zkouší kolik si toho mohou dovolit, jak moc mohou přijít pozdě, rušit apod.

Spousty atmosférických prvků dosáhneme **vhodným poskládáním jednotlivých her za sebe.** O tom je celá věda, které se říká dramaturgie. Pokud se o ní chceš dozvědět více, tak si přečti některou z knížek o dramaturgii.

Program by měl být vyvážený a dostatečně živý. Měl by obsahovat dostatek pohybu. Teorie o učení a udržení pozornosti říká, že pozornost s časem klesá. Pokud vidíme, že jsou účastníci polomrtví, tak musíme na chvíli nechat sedacího programu a zařadit drobničku. Tj. krátkou hru, během které se rozhejbeme, vyblbneme, uklidníme a zrelaxujeme. Neměli bychom myslet jen na dramaturgii kurzu jako na skládání jednotlivých her za sebe, ale i na průběh jednotlivých částí jedné hry.

5 Reflexe

Proč tu hru děláme? Je to jen na vyblbnutí se a nebo si z ní máme něco odnést? Pokud si z ní máme něco odnést, tak je potřeba reflexe. Ve hrách si nasimulujeme spoustu životních situací, nabereme z nich hromadu životních zku-

šeností.⁴ Každý je ve hře v jiné roli a situace spojené s touto rolí nezažije každý. Třeba koordinátor skupiny může být jen jeden. Proto je potřeba zážitky nasdílet s ostatními. Některí tak konečně pochopí, proč se někdo choval tak a tak.

Nezapomenout na ně! Počítat s nimi už při přípravě a nechat si na reflexi dostatek času.

Účastníci nevědí nic o reflexích. Musíme jim vysvětlit, proč to děláme a k čemu to je, aby se nebáli říci podstatné věci. Taky není špatné pohovořit o správném dávání zpětné vazby. Nemluvíme za skupinu, ale mluvíme za sebe.⁵ Mnoho organizátorů neumí pořádně dělat reflexi hry. Já mezi ně taky patřím. Často jdou po nepodstatných věcech, předhazují účastníkům obecné otázky, jak se chovat v podobných situacích a snaží se je poučovat. K tomu jsme ale nepotřebovali tu hru vůbec hrát. **Reflexe by měla být tom, co účastníci prožili a o zkušenostech, které si ze hry odnesli.**

Není špatné občas udělat **reflexi na prvních pár dní kurzu.** Získáme tím zpětnou vazbu a podle ní ušijeme účastníkům program přímo na míru. Úplně stačí udělat teploměr či jiný vtipný způsob. Někdy se to praktikuje každé ráno jako **“ranní servis”**. Stačí jen 10 minut a dozvíme se, co se účastníkům nelíbí, v čem vidí problém a také se mohou vyjádřit k předchozímu dni. Nemusí se vyjadřovat jen ke hrám, ale i k technickým věcem (měl jsem děsný hlad a vy jste večeri odložili o několik hodin, programu je příliš, potřeboval bych více času na sebe, ...)

Je potřeba, aby si organizátoři vyhodnocovali náladu mezi účastníky, jejich únavu, jak na tom skupina je, co zrovna řeší, co hledá.⁶ Velký pozor na to, jestli jsou účastníci opravdu unavení a nebo jestli je to jen projekce naší osobní únavy.

Také bychom mohli vyhodnocovat i skupinovou dynamiku, ale pozor ať nejdeme příliš do hloubky. Ať se nenecháme zmást rolema z poslední hry. Každý skrývá spoustu rolí, které se dosud neprojevily. Program by se měl přizpůsobit tomu, na co jsme přišli.

Není špatné udělat si po pár dnech **reflexi organizátorského týmu.** Často vyplavou na povrch zajímavé věci. Proč se poučovat z chyb a problémů až po akci, když na tom můžeme zapracovat rovnou. Podle mé zkušenosti se některé nedostatky na začátku kurzu zaběhnou na tolik, že si na ně zvykneme a neřešíme je, ikdyž by se to dalo.

Já často sklouzávám k tomu, že reflexi příliš strukturuji, abych nahnal čas a stihlo se toho hodně. To není úplně správně. Chceme-li se něco dozvědět, je na to potřeba čas. Nespěchat. Spíš je hlídat, abychom dlouho neomílali to samé pořád dokola. Je to o umění správně pojmenovávat a umět pošťouchnout správnou otázkou (A jak bys to řešil, když by ses do té situace dostal znova? A proč jsi to tak neudělal?). Kláďst pouze otevřené otázky, tj. nenavádět účastníky jako stádo.

Například V. Halada reflexe zásadně nestrukturuje. Účastníci sami promluví o momentech, které pro ně osobně byly nejsilnější. Je to možnost dozvědět se věci, které mě samotného ani nenapadnou. Přijde mi to vhodné pro reflexe her/částí her, které jsou o nás, našich osobnostech, pocitech, emocích. Je to jeden možný způsob.

⁴Vždyť takhle vznikla zážitková pedagogika. Během války si všimli, že ostřílení veteráni vydrží v boji déle a zvládnou obtížnější úkoly lépe než nováčci. Jak to? Mají zkušenosti prožité na vlastní kůži. Předávání zkušeností ve školních lavicích úplně nefungovalo. Proto se rozhodli nasimulovat nováčkům stejné situace, jako na frontě, ale bezpečným způsobem. Takhle vznikly první výcvikové tábory.

⁵Pokud někdo nemluví za sebe, tak bychom ho na to měli upozornit. Každý může mít jiný pohled na danou situaci.

⁶Pozor, ať si to nevykládáte špatně. Někdo si myslí, že se musí dělat teploměr. Přitom úplně stačí strávit chvilku s účastníky a poznáme, jak na tom jsou.

Jeho nevýhodou je, že si lidé bojující se něco osobního říci najdou zástupné téma (jako obranu). Správně zvolená otázka je může podpořit v tom, aby to řekli.

O tom, jak správně dělat reflexe, je už napsáno mnoho knih a pořádají se i semináře. Pokud potřebuješ, rozšíř si své vzdělání!⁷

Ale pozor. Vedení reflexe se nedá naučit z knížek a seminářů. To hlavní je získat cit a mít vlastní zkušenosti. Umět se vcítit do pocitů druhých. Pozorujte sebe, jak se chováte při reflexích. Není náhodou něco, co nechci říci? Co by mě přivedlo k tomu, aby to řekl? Co mě v tom podpoří?

6 Dodržování času

Tato část je hlavně o tom, jaký doopravdy jsme. Pokud nejsme schopni dodržovat čas a dobře si organizovat čas ve svém vlastním životě, tak toho nebudeme schopni ani na akci. Vždyť už je to vidět v tom, jak moc včas chodíme na týmovky. Akce je možnost změny. Bude to ze začátku hodně tvrdé, ale pokud se to aspoň trochu naučíme a vydržíme se tím řídit po celou akci, tak nám to může pomoci i v osobním životě.

Je nutné začínat včas. Čekání je škoda času, kterého není moc a lze ho strávit lépe. Jedno zpoždění se opravuje hodně dlouho, protože si účastníci začnou myslet, že se nic nestane, když přijdou pozdě. Přeci už jim to jednou prošlo.

Garant by měl **být na místě programu už o 5 min dříve**, případně by měl pověřit jinou osobu, která účastníky svolá a zjistí důvody neúčasti/pozdní příchody ostatních. Žádný účastník nechce, aby na něj čekal dav, a bude si dávat pozor. Vlastně, vždyť na nikoho nečekáme!

Musíme účastníky včas informovat o tom, kdy začne další program. Také jim musíme dát dostatečnou přestávku, aby se všichni stihli napít, vyčůrat apod. Ano, opravdu nejvíce zdržuje záchod. Ideální je mít nějaký systém ohlašování a svolávání účastníků. Mezi používané patří zvoneček (možnost prvního, druhého a třetího zvonění), znělka z kazeťáku (čas na přechod je délka písničky). Další možnost, je mít na každý den jednoho účastníka ve funkci obdusmana, tj. před hrou obdusá celou chalupu a zajistí, aby všichni byli včas na hře.

Také při samotné hře bychom měli účastníkům říkat, kolik času jim ještě zbývá. Ať jim nemusíme říkat „Konec. Ted!“

Pokud nechceme začínat přesně, tak vůbec neuvádějme čas. „Prostě vás včas svoláme“, řekneme účastníkům. Jinak se někdo loudá. A jiný zase maká, aby to stihnul, vezme si kvůli tomu taxi a pak ho mrzí, že nemusel, že je na tom stejně jako ostatní loudalové a že oni za to nejsou nijak potrestáni.

Dodržování času na hru. Je těžké realisticky odhadnout dobu hry. Raději si dejme více času na hru. Vždy je jednodušší zbylý čas nějak vyplnit (vložit drobnou aktivitu, či dát účastníkům volno), než zkracovat probíhající hru. Je škoda, když náš těžce připravovaný program odpadne kvůli někomu, kdo příliš přetáhnul. Když budeme přetahovat, tak se nám to vrátí a riskujeme odpadnutí vlastního programu.

Na druhou stranu je škoda příliš brzo utnout program, který má kam gradovat a účastníky baví. Je ale nutné se dohodnout s garantem dalšího programu. Pojedme na pohodu a neutínejme program na minutu přesně.

Otázka je, jak správně odhadnout čas potřebný na hru. Zkušenost je taková, že času potřebujeme o polovinu více, než si myslíme. Pokud jsme něco neuváděli pětkrát, tak to stejně neodhadneme. Proto si dávejme časové rezervy. Je dobré mít dopředu připravenou hromadu krátkých her, které nevyžadují žádnou a nebo

⁷Doporučuji knihu *E. Reitmayerová, V. Broumová: Cílená zpětná vazba*

minimální přípravu. Tak zvané ”**vypouštěčky**”. Počítejme s těmito vypouštěčkami už při přípravě a ve scénáři.

Mít rozmyšleno, jak urychlit některé části hry, pokud zjistím, že se vlečou. Takové regulační prvky jsou hrozně užitečné, ale ne každá hra je poskytuje. Často se na tuto vlastnost her zapomíná.

Je dobré **reagovat na konkrétní situaci, aktuální potřeby lidí**. Naučit se oželeť hru, když na ní nebudou dobré podmínky. Tj. jako špatné počasí, nevhodná nálada ve skupině, nedostatek lidí na realizaci či jiná možnost, proč nemůžeme hru dostatečně dobře uvést. Položme si otázku: uvedeme tuhle hru v těchto podmínkách?

Už před akcí si musíme vyřešit následující otázky: Chceme si to užívat? Chceme jít společně s účastníky? Jak budeme řešit, když se něco nestíhá? Jak budeme zacházet s časem?

Hodně důležité je, abychom dali **dostatek času na spánek**. A to jak náš, tak účastníků. S nevyspalými lidmi nejde vůbec nic dělat, chovají se jinak než normálně. Proto nesmíme program přetahovat na úkor spánku.

Srandovní poznámka: vždy po skončení kurzu děláme anketu. Program, který dostal nejvíce mínusů, jsme se rozhodli úplně vynechat. Totiž spánek.

7 Kuchyně a jídlo

Je důležité mít dostatečně vybavenou kuchyň. Sepišme si včas požadavky na kuchyň!

Kuchyň musí být naprosto nezávislá na nás organizátorech. My se máme starat hlavně o program, ne o vaření.

Kromě kuchaře sežeňme i **pomocníka do kuchyně**. Kuchař sám všechno nestíhá. Organizátoři i účastníci mají dělat jiné věci. Mám špatné zkušenosti s akcemi, kde pomocník chyběl. Pomocník pomáhá umývat nádobí a vůbec dělá vše, co je potřeba.

Jídlo se musí podávat pravidelně. Stačí naservírovat dobrou snídani. K obědu dát jen polévku či něco, co se připraví rychle nebo co stačí jen ohřát. Dát povedenou teplou večeří. Pokud se stíhá výborné jídlo dvakrát denně, tak je to lepší, ale musí se to stíhat!

Včas informovat kuchaře o tom, jaký bude program. Ideálně delegovat mluvčího pro kuchyň. Jinak je to věc šéfa.

Kuchař by si měl nakoupit vždy na pár dní dopředu a nejezdit nakupovat každý den. Zabere to hlavně spoustu času, o benzínu nemluvě.

Mytí nádobí: buď si každý umývá svůj ešus/hrneček (počítat s tím ve scénáři), nebo nádobí umývá pomocník do kuchyně, případně se v kuchyni střídají pomocníci z řad účastníků. Ti ale přijdou o část následující hry a nebo o polední klid. Pravda je, že si účastníci přijeli užívat a ne umývat. Snad to ale není tak velký prohřešek, když se každý účastník nezúčastní jednoho menšího programu kvůli pomoci v kuchyni.

Do kuchyně by neměl chodit každý.

Pokud v jídelně probíhá a bude pokračovat program, případně pokud potřebujeme jídelnu upravit pro následující program, tak si musíme **rozmyslet, zda budeme kvůli obědu přestavovat jídelnu** a nebo jestli se účastníci najedí na zemi či úplně někde jinde.

8 Hygiena

Více zorganizovat **umývání rukou** – kam chodit, když se někdo sprchuje a zamkne se v koupelně apod. Třeba můžeme přidat škopek s vodou. Pokud je k dispozici jen jedna sprcha, tak musíme zorganizovat sprchování. Motivujme ke **sprchování po skupinkách**. Pokud se někdo zamkne ve sprše sám, tak blokuje sprchu i když ji zrovna nevyužívá, například když se svléká nebo obléká. V tomto čase se už mohl sprchovat někdo jiný.

Objekt musí mít dostatek sprch a teplé vody!

9 MTZko (aneb to, v čem bývá bordel)

MTZ je skratka materiálního a technického zabezpečení akce.

Bordel se nevyřeší jinak, než pravidelným úklidem.

Je katastrofa, když na akci potřebujeme materiál na 3 auta. **Vyberme jen to nejnnutnější**. Vynechme věci, o kterých si říkáme, že by se mohli hodit. Pokud nikdo neřekl, že se bez této rekvizity jeho program neobejde, tak nebrat. Během příprav akce by se mělo počítat s tím, že to MTZko budeme muset nějak dopravit na místo. Ono stokrát nic je nakonec plné auto.

Během prvních dní dovezeme z nejbližšího obchodu **hromadu krabic a materiál dobře roztřídíme**. Krabice s velkým nápisem, co je uvnitř, můžeme dát například pod postele.

Mě osobně se moc osvědčilo **mít čistě svoji krabici**, ve které mám svoje věci, materiály a materiály ke hře, kterou uvádím. Nikdo mi do ní nesmí lézt bez mého svolení a vše půjčené vrací mě osobně. Díky tomu jsem nemusel svoje věci komplikovaně hledat.

Věci potřebné ke konkrétní hře by měly mít svoji krabici, případně být v jedné **igelitce s nápisem “název hry”**. Igelitky/eurofolie s materiály by u sebe měl mít garant hry, případně by to mohlo být v krabicích po dnech. Materiál, který se už použil, nechme v krabici od hry, ale dejme ho stranou, ať se neplete.

Jedna věc je organizace sdíleného materiálu, druhá věc je, že v každé organizaci může být neuvěřitelně velký bordel. Je proto potřeba **dostatečně často uklízet**. Buď můžeme mít služby na úklid, tj. na každý den jmenovat orga uklízečku, který to srovná. Nebo ulízet každý večer všichni společně a nebo mít skladníka, který se o vše stará. Je to ovšem další člověk navíc a aby mohl fungovat, tak by i toho musel trčet pořád a hlídat si to. Sdíleným materiálem jsou jen psadla, tužky, kancelářské potřeby, lana, kostýmy, svíčky, lucerničky, provázky (udělat jednu velkou krabici jen na svíčky, jednu velkou krabici jen na provázky, jeden kout na lanový materiál, ...)

Prospěje mít spoustu lan, provázků, svíček (i víc než se na první pohled zdá), hodně loučí, hřebíků, rysováček, papírů, obálek a eurofolií. Tyto materiály jdou hodně rychle na odbyt. A hodně často se stává, že zrovna tyhle materiály chybí. Když zbydou, tak se použijí příště. Takovéhle věci jsou potřeba na každé akci. Většinou je ale příčina úplně jinde, nic nechybí, akorát je to beznadějně zabordelené.

Důležitou částí MTZka je **metodák, pytel plný převleků**. Převleky je potřeba sbírat průběžně po několik let, udržovat je čisté a nechávat si jen ty dobré. Dobré jsou ty, co vyvolávají asociaci určitého prostředí, role apod. Univerzální hadry jsou na nic a každý účastník si jich doveze dost. Nepotřebné hadry musíme bez milosti vyhazovat, jinak těch hadrů bude moc a stratíme v nich přehled. Velký Vůz takovou

zásobu má. Můžeme je použít při motivačkách čímž hodně podpoříme atmosféru, nebo je můžeme propůjčit účastníkům, aby se nastrojili na nějakou hru, divadlo.

Je dobré mít osobu, která má v materiálu přehled. Občas se potřebujeme někoho zeptat: „Nevíš, máme v metodáku něco jako převlek na ruského bohatýra?“ Je skvělé, když nám někdo umí odpovědět a nemusíme to zdlouhavě hledat (při tom často uděláme hrozný nepořádek).

10 Technicke vybavení

Technické zabezpečení Křidel bylo výborné.

Počítač (notebook) s tiskárnou je velkou výhodou. Hodně pomůže. Nezapomenout dostatek papíru.

Ozvučení. Je vhodné mít pořádné reprobedýnky a zesilovač. Velký kazeták z Velkého Vozu je ideální. Uřve toho hodně, dobře se přenáší a má vstup na jack. Potom už stačí mít kapesní mp3 přehrávač nebo notebook. Člověk si ovšem nesmí zapomenout kabeláž na propojení (kabel z jacku na jack, redukci z malého jacku na velký). Ozvučit místnost plnou účastníků není jen tak. Už jsem zažil několik krátkých her, které se nepovedly kvůli slabému ozvučení (nenavodily dostatečnou atmosféru, protože šum a povídání mezi účastníky byli hlučnější než kazeták).

Je dobré mít několik nezávislých mp3 přehrávačů (nejen notebook), ať si někdo může chystat hudbu, zatímco jiná hudba hraje účastníkům.

Není nad živou hudbu. Má úplně jinou atmosféru. Také se s ní dobře ozvučuje les, jeskyně, prostředí bez elektrického proudu. Například kytara, flétna, velké šamanské bubny.

Pokud máme na akci různou audiotechniku, je dobré **včas vysvětlit ostatním organizátorům, jak se ovládá.** Klidně už během příprav akce. Jinak se stane, že ty co to umí ovládat jsou někde pryč a ostatní to neumí. Na druhou stranu se měli včas zeptat. Líná huba, holé neštěstí.

Velice se nám osvědčili **vysílačky.** Je moc užitečné, když můžete někomu dát vědět, v jakém stavu je hra, na které stanoviště jdou účastníci, ale můžete se také zeptat, kde jsou ostatní organizátoři, jestli už připravili překážky či jim dát vědět, že se mají vrátit. Telefonování přes mobil je také možnost, ale je drahé a proto ho nepoužíváme tak často.

Přivést si dostatek balíčků a naučit se je používat. Nebojme se napsat pravidla hry na velký přehledný balíček, používat balíčky na zapisování průběhu hry (počet uběhnutých kol každé dvojice, ...). Je potřeba najít i vhodné místo na vyvěšení balíčku, ať účastníci nemusí běhat dovnitř chalupy apod.

Všechnu techniku si musíme předem vyzkoušet. Jinak se nám například stane, že budeme před účastníky půl hodiny řešit problémy se zapojením projektoru do notebooku.

11 Hudba

Není špatné mít na místě DJe. To je někoho komu řeknete, jaký druh hudby potřebujete a on vám ji vybere. Musí mít dostatečně naposloucháno a přehled.

Dovést si s sebou dostatečnou zásobu hudby. Ideální by bylo pořídit si externí disk s hudbou. Na laptopa se toho tolik nevejde a je trochu obtížnější ho někomu jen tak půjčit.

Dobře zvolená hudba na pozadí, znělka apod dokáže neuvěřitelným způsobem namotivovat, udělá úžasnou atmosféru. Nepodceňovat! Udělat podobnou atmosféru jinými prostředky je velmi obtížné. Hlasitou hudbou se dobře zvládne i řvoucí dav.

Puštěná znělka (dostatečně nahlas) může být příjemným a motivujícím oznámením, že za chvíli začne program a že se mají účastníci začít shromažďovat.

12 Příprava kurzu, týmovky

Velice dobrým nápadem, je mít **zápisy a přípravy her na wiki stránkách**. Tam k nim má přístup každý a každý je může upravovat. Podle mojich zkušeností je ale potřeba, abych si s každým organizátorem sednul k počítači a ukázal mu, jak se to dělá. Ne každý je na wiki zvyklý. Některí opravdu znají jen to, co používají - webový prohlížeč, čtení emailu, Word a ostatnímu zatím nerozumí.

Na týmovce bychom si měli zorganizovat čas. Říci, kdy se budeme naplno soustředit a pracovat a kdy budeme jen kecat. Poznatky o učení a soustředění se říkají, že se nevydržíme soustředit moc dlouho a že je potřeba dělat přestávky, ale mělo by to být jasně ohraničeno. **Sešli jsme se abychom týmovali a nebo kecali?** Pokecat si můžeme i jindy. Sami víte, jak je těžké dohodnout nějaký čas, ve kterém se sejdeme všichni. Tak proč ho prokecat? Aspoň pro mne je docela demotivující vyhradit si čas na týmovku, odřeknout kvůli tomu něco jiného a pak ten čas promrhat kecáním.

Pozdní příchody na týmovky. Neuvěřitelně tím plejtváte časem ostatních, těch co přišli včas. Proč chtějí všichni přijít přesně, proč je takovým problémem přijít o 15min dříve? Když chodíme pozdě už při přípravě, tak co se pak dá očekávat na akci?

Týmovka musí mít jasnou strukturu. Ten, kdo týmovku vede, musí mít rozmyšleno, co chce projednat a co má být výstupem z týmovky. Program musí být rozdělen do bloků, na začátku bloku se musí říci, co řešíme a na konci bloku se musí shrnout, na čem jsme se dohodli. Nejvíce času se ztrácí různými odbočkami k jiným otázkám, které často vůbec nesouvisí s tématem schůzky. Pokud nás napadne něco důležitého, ale mimo téma, napíšme si to na papír, ať to nezapomeneme. Vrátime se k tomu, až se o tom bude mluvit.

Velmi důležitou částí komunikace je vyjasňování si pojmů. Hodně často se stává, že jeden něco popisuje, druhý na to souhlasně kývá, ale při tom oba mají namysli něco jiného. Každý pod danými slovy rozumí něco jiného. K vyjasnění si pojmů nám hodně pomohou příklady, ideálně hry, které se už odehrály a které jsme všichni společně zažili.

Také pomůže, když se střídá zapisovač schůzky, protože se musí neustále soustředit na to, co se děje. Navíc každý vidí věci trochu jinak, má jiný styl a není špatné ze zápisu poznat pohled druhých.

Šéf týmovky by se neměl chovat jako hrubý diktátor, neměl by hrubě utínat každého, kdo mluví mimo téma. Naopak by měl ocenit, co druhý říká (například skvělý nápad), ale měl by to odložit na později, až se k danému tématu dostaneme. Měl by být jasným šéfem i tím, jak mluví. Říkat „Pojďme to udělat!“ a ne „Měli bychom udělat tohle.“ Šéf týmovky se spíš dá nazvat moderátorem, který hlídá čas a směřuje diskusi k vytyčeným cílům.

Já se často nechovám jako pořádný šéf, protože se bojím, že tím utrpí kamarádské vztahy. To je asi chyba.

Pomůže, když garant akce dopředu přijde s legendou a představou o akci nebo když si tyto věci co nejrychleji ujasníme. Potom **začneme hodně brzo s přípravou vlastních her**. Bylo by hezké, kdybychom se mohli v akci štourat, hrát si do detailu s cíly, vymýšlet ideální legendu a propracovávat fyzické, psychické a emoční linky. Ale prakticky je to nereálné, je to na moc dlouho. Pokud tomu obětujeme většinu energie, tak už nám nezbyde energie na přípravu vlastních her.

Na týmovku bychom měli přicházet připraveni a schopni práce. Pokud přijdu tak unavený, že týmovku prospím, tak jsem tam zbytečně.