



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

# Uvádění her

příručka pro účastníky kurzu - pracovní text ke studiu

Pojďme spolu CZ.1.07/1.2.17/01.0011

Operační program Vzdělávání  
pro konkurenceschopnost

Rovné příležitosti dětí a žáků,  
včetně dětí a žáků se speciálními  
vzdělávacími potřebami





## 4. UVÁDĚNÍ HER - ČÁST A

Petr Fiala

Hra je základním prvkem činnosti každého dětského kolektivu. Jen těžko si lze představit činnost družiny nebo oddílu na výletě nebo na táboře bez zapojení různých typů her. Bez kvalitně zkombinované činnosti včetně zařazení vhodných her nemůže být vedení dětského kolektivu dlouhodobě úspěšné.

Přestože existuje nespočetné množství her od pětiminutových až po několikadenní, můžeme nalézt některé principy, které jsou všem typům her společné. V následujícím textu si tyto principy vysvětlíme včetně postupů, jak správně a úspěšně hry pro děti uvádět, jak zohlednit některé speciální vzdělávací potřeby při přípravě na také poukážeme na nejčastější chyby v uvádění her a na tipy na ověřené postupy, které mohou pomoci.

### Druhy a typy her

Valná většina her pro dětské účastníky může být rozdělena do následujících skupin. Jedná se samozřejmě o zjednodušené pojetí - v realitě často nese konkrétní hra znaky několika typů her.

**Icebreakers** - (úvodní drobné hříčky) zařazujeme zpravidla na začátek výletu, tábora nebo kurzů.

Cílem těchto her je většinou „prolomení ledů“ mezi účastníky, seznámení se se jmény ostatních účastníků, dozvědět se nějakou osobní informací o jiném účastníkovi (co ho baví, kde byl nejdál, apod.), případně překonání ostychu z fyzického kontaktu mezi účastníky.

Hry je vhodné také zařadit pro utužení kolektivu na začátku akce i u skupin lidí, kde se vzájemně všichni znají. V tomto případě je cílem odtržení od předchozí reality (škola, pracovní týden,...) a vtažení do reality akce.

**Drobničky, recesistické hry** - tento typ her zařazujeme na „vyplnění“ času mezi jednotlivými bloky v průběhu dne, při čekání na vlak, apod. Hry zpravidla nevyžadují přípravu ani materiál a jejich cílem je účastníky pobavit a zkrátit jim dlouhou chvíli. Každý vedoucí by měl mít několik takových her vždy v rukávu tak, aby je dokázal na požádání uvést.

**Pohybové hry** - jsou hry převážně sportovního charakteru. Cílem těchto her je zpravidla nechat účastníky vybit přebytečnou energii, unavit je, případně rozvíjet jejich motorické schopnosti a týmové pojetí aktivit.

- Tradiční sporty - fotbal, volejbal...
- Méně tradiční sporty - ufobal, ringo, vachbol, fotbal se dvěma míči nebo na 3 branky...
- Hry které nejsou sportem, ale jsou hodně aktivně náročné - běhací hry,...

**Bojovky, „velké hry“** - nejčastější a organizačně nejsložitější hry, se kterými se v dětském kolektivu většinou setkáváme. Jedná se o komplexní aktivity kombinující fyzické, duševní a herní schopnosti dětí se složitějšími pravidly. Bojovka je nejtypičtějším příkladem hry, která vhodně ilustruje všechny fáze uvádění her (viz dále). Hry zařazujeme u kolektivu s vyšší herní způsobilostí, zpravidla max. 1-2x za den.

**Týmové hry (týmovky)** - zpravidla technicky jednodušší hry s „přidanou hodnotou“. Cílem těchto her není pouhé pobavení účastníků, ale i rozvoj komunikace, důvěry ve skupině, problem solving, apod. Pro úspěšné uvedení těchto her je nutné po proběhnutí aktivity udělat review tak, aby došlo k aha!-efektu pro jednotlivé účastníky.

**Moderní společenské hry** - například psychohry, ekohry, vzdělávací hry. Jedná se pravděpodobně o nejnáročnější typ her pro uvádění zaměřené na účastníky s vysokou herní způsobilostí. Absolutním předpokladem pro úspěšné uvedení je kvalitní review, které je nezbytnou součástí hry. Tyto hry by měly být zařazovány spíše výjimečně, max. 1x / 5 dní. Při častějším uvádění podobného typu her se jejich efekt ztrácí.

**Málo strukturované hry** - jedná se o typ hry, kdy se účastníkům pouze vymezí základní pravidla (např. se jim rozdají role nebo se jim představí úvodní motivační scénka). Další vývoj hry je už potom ponechán v režii samotných účastníků.

**Nestrukturované hry** - například rukodělné, tvořivé, umělecky či relaxačně zaměřené hry. Bývají zařazovány jako méně náročné aktivity pro vyvážení předchozích náročných aktivit a cílem bývá rozvoj tvůrčích a uměleckých schopností jednotlivých účastníků.

## Uvedení hry - jednotlivé fáze

Následující postup je učebnicovým příkladem uvádění hry, nicméně v reálném životě se často některé uváděné fáze vynechávají, mění se jejich pořadí, případně se slučují do jedné aktivity. Přesto by si však každý organizátor hry měl u každé větší hry vědomě odpovědět na otázku, zda pokryl všechny uvedené oblasti, aby měl jistotu, že na nic nezapomněl.

### Fáze uvedení hry:

1. Příprava hry
2. Příprava účastníků
3. Rozdělení
4. Motivace + libreto
5. Vysvětlení pravidel
6. Příprava týmů, domlouvání strategie
7. Vlastní hra - pouze tuto část vnímají účastníci jako hru
8. Přesun zpět
9. Závěr, vyhodnocení, reflexe
10. Úklid po hře
11. Interní zhodnocení

### 1. Příprava hry

Příprava hry je NEJPODSTATNĚJŠÍ částí celé hry a zpravidla přímo ovlivňuje, zda se aktivita povede a účastníci na ni budou v dobrém vzpomínat. Příprava hry také velmi často zabírá mnohem více času než samotné uvedení vlastní hry. Před uvedením jakékoliv hry bychom si měli odpovědět na 3 klíčové otázky:

- **Proč hru uvádíme?** - Co je cílem hry? Chceme účastníky pobavit? Unavit? Dát jim možnost hlubšího sebezpoznání? Apod. Tuto otázku si organizátoři velmi často nepokládají a potom jsou rozčarování, že hra, kterou dlouho připravovali, nezbudila žádoucí ohlas mezi účastníky...
- **Pro koho hru uvádíme?** - Jací jsou naši účastníci? Věk, pohlaví, zájmy, fyzická a duševní vyspělost, stupeň herní způsobilosti, apod. V tomto bodě je nutné se rovněž zamyslet nad tím, jestli mám v kolektivu účastníka s nějakým omezením

nebo speciální vzdělávací potřebou a jak můžu hru upravit tak, aby se tento účastník mohl rovněž úspěšně zapojit.

- **Jaké jsou vnější faktory?** - V jakém prostředí bude hra probíhat? Máme k dispozici potřebný materiál? Co bude předcházet / následovat po této hře? Jaká je finanční náročnost? Jsme schopni zabezpečit při hře fyzickou a duševní bezpečnost účastníků?

V případě, že jsme uspokojivě odpověděli na výše uvedené otázky, můžeme se pustit do vlastní přípravy uvedení hry. Na co nesmíme zapomenout?

- **Popis hry** - Jaký je cíl hry? Kde hra probíhá? V jaké denní době?
- **Název hry** - Název hry je důležitý zejména u starších účastníků. Většina herních principů jsou v podstatě banální aktivity (hledej, sbírej, běžej, hod', vylušti, apod.) - teprve správný název a motivace je povýší na sofistikovanou aktivitu typu „hledání orchidejí v amazonském pralese“, „útok na aztéckého náčelníka“, apod.
- **Motivační legenda** - Jak hru zakomponujeme do prostředí, ve kterém se účastníci pohybují? Bude to etapa na táboře? Jak bude zakomponovaná do motivace tábora nebo výletu? Jak přizpůsobím pravidla hry tak, aby legendu podporovala?
- **Popis pravidel** - Jaká jsou základní pravidla dané hry? Je potřeba nějaká úprava pravidel s ohledem na účastníky, prostředí anebo cíl aktivity? Jaké situace nebo problémy můžou při uvádění hry vzniknout? Jak moc detailně pravidla znám? Hru jsem vymyslel / uváděl / hrál / slyšel o ní / apod.? Jak můžu pravidla upravit pro účastníky s nějakým omezením nebo speciální vzdělávací potřebou?
- **Materiál** - Co budeme potřebovat? Máme všechno k dispozici? Doporučuji si vždy sepsat celkový seznam materiálu, který je k uvedení hry potřeba. Není nic otravnějšího než v průběhu samotné hry zjistit, že nám chybí klíčová proprieta pro její realizaci.

## 2. Příprava účastníků

Před zahájením hry je potřebné upozornit účastníky na to, jak se mají na danou hru připravit a v případě dětí také následně zkontrolovat, zda se tak opravdu stalo. Jedná se především o informace typu - jak dlouho bude aktivita probíhat, bude venku nebo vevnitř?, bude pohybově náročná / sportovní / anebo spíše statická?, bude probíhat v nebezpečném terénu (dlouhý rukáv, kalhoty)?, bude probíhat aktivita v noci? (baterka, píšťalka...), apod. Tato fáze uvádění her je velmi důležitá pro úspěšný a bezpečný průběh připravené hry - málokdo si užije skvěle nachystanou hru, pokud je mu zima a chce se mu na záchod. Každá hra, při které se někdo zraní, ztrácí veškerou přidanou hodnotu a stává se tou, při níž se někdo zranil - proto je důležité dbát na přípravu a bezpečnost.

U účastníků se speciálními vzdělávacími potřebami je nutné zvlášť zajistit, aby byli na hru řádně připraveni. Pro zdravotně znevýhodněné je třeba zajistit přítomnost zdravotníka, potřebné léky a jejich zabezpečení při hře samotné. Pro sociálně znevýhodněné účastníky je potřeba zajistit vybavení na hru, pokud nemají k dispozici vlastní vybavení (např. čelovka). U účastníků s poruchami pozornosti je vhodné zkontrolovat, jestli jsou na hru řádně připraveni.

## 3. Rozdělení

Pokud se nejedná o hru, kde proti sobě zápolí jednotlivci, potřebujeme většinou skupinu dětí rozdělit do několika družstev. V první řadě si musíme odpovědět na otázku, co je cílem dané aktivity: souboj vyrovnaných družstev? Rozvoj spolupráce / komunikace? Volné rozdělení podle osobních preferencí například u společné rukodělné činnosti? Poté, co si určíme cíl naší aktivity, je rozdělení v podstatě pouze technickou otázkou.

U účastníků se SVP je vhodné zajistit, aby byli rovnoměrně rozděleni do jednotlivých týmů. Měli by mít v týmu někoho, kdo jim v případě potřeby pomůže, ne svého úhlavního „nepřítele“.

Nejčastěji používanými způsoby rozdělení jsou:

Typ rozdělení	Technický způsob	Výhody	Nevýhody	Zohlednění účastníků se SVP
Náhodné	Losováním naslepo  Seřazením do rady podle určitého znaku (výška, věk, barva očí, apod.) a následným rozpočítáním	Objektivně náhodné a tudíž fér	Nevyrovnanost družstev	Nelze zohlednit
Předpřipravené	Vedoucí určí složení jednotlivých týmu dopředu	Vyrovnaná družstva  Eliminace nežádoucích efektů jako sourozenci nebo kamarádi v jednom družstvu, apod.)	Může být vnímáno jako nespravedlivé  Někdy špatně odhadneme schopnosti jednotlivců  Možné realizovat pouze pokud účastníky dopředu a dobře známe	Velmi vhodné (možno zohlednit všechna specifika a možnosti kolektivu)
Řízené	Kombinace náhodného a předpřipraveného rozdělení	Kombinuje výhody obou předchozích  Vhodně zejména u dlouhodobých rozdělení (družinky na celý tábor, apod.)	Starší účastníci můžou způsob rozdělení odhalit	Velmi vhodné (možno zohlednit všechna specifika a možnosti kolektivu)
Kapitáni	Určíme 2 kapitány, kteří si střídavě vybírají členy do svého družstva ze všech dětí	Zpravidla vyrovnaná družstva  Vhodné zejména u sportovních aktivit	Kapitáni někdy vybírají svoje kamarády bez ohledu na „sílu družstva“ tj. rozdělení nefunguje  Negativní efekt pro účastníky, kteří jsou vybráni až jako poslední (možno eliminovat tím, že „chronické neoblíbené“ určím jako kapitány)	Částečně ovlivnitelné (například účastníci se SVP mohou být kapitáni nebo je možné dát kapitánům vždy vybírat z předpřipravených dvojic účastníků)
Osobní volba	Seznámíme účastníky s aktivitou a následně si každý určí, ve kterém	Každému podle jeho gusta	Družstva budou téměř 100% nevyrovnaná	Nelze ovlivnit, ale zpravidla to není na překážku

	družstvu nebo u které aktivity by chtěl být			
--	---	--	--	--

#### 4. Motivace + libreto

Tzv. „motivace“ zařazuje hru do kontextu našich aktivit a zvyšuje míru aktivního zapojení účastníků. Jedná se o klíčovou část uvedení hry, neboť určuje, jak se účastníci s hrou ztotožní. Součástí motivace je zapojení libreta a dalších faktorů, které motivaci zvyšují.

Libreto hry je součástí motivace hry. Jedná se nejčastěji o nějaký známý film, knihu nebo historickou událost, která je účastníkům známá. Libreto uvádí hru do kontextu (např. „nehledáme lístečky po lese, ale hledáme ingredience pro uvaření kouzelného lektvaru pro ježibabu“).

Správná motivace hry dokáže posunout banální hříčku na úroveň intenzivního prožitku pro všechny účastníky. Naopak nesprávná nebo především CHYBĚJÍCÍ motivace může sebelépe připravenou hru odsoudit k naprostému neúspěchu.

Faktory zvyšující efekt a motivaci účastníků při hře jsou zpravidla:

- atmosféra (např. „klid před bouří“)
- tajemství („Co bude následovat?“)
- tma (typicky u nočních her)
- výzva
- získání osobní zkušenosti
- pomíjivost (např. „Jen jedenkrát za život můžete pohlédnout do očí Meduse!“)
- získání „prestíže“ (např. „Kdo se stane mistrem světa?“),
- zasazení do nějakého známého příběhu
- apod.

Libreto přinášíme do her například pomocí divadelní scénky, čteného úryvku z knihy, zhlédnutím krátkého videa, vysvětlováním pravidel v kostýmu, apod.

#### 5. Vysvětlení pravidel

Součástí uvedení hry je i kvalitní a důkladné vysvětlení pravidel dané hry. Před uvedením hry je vhodné si základní pravidla sepsat na papír, abychom na něco při uvádění nezapomněli a dodrželi srozumitelnou strukturu.

Vysvětlení pravidel by mělo být správně strukturované, doporučuji tento postup:

1. Jaký je celkový cíl aktivity (např. sesbírat co nejvíce kartiček v daném území během časového limitu 20 minut)
2. Postupné vysvětlení technických pravidel (kde je herní území, jak kartičky vypadají, jakou mají hodnotu, jak poznáme, že je konec hry, apod.)
3. Prostor pro dotazy účastníků + odpovědi
4. Závěrečné shrnutí a vypíchnutí klíčových bodů hry (např. „sbíráme kartičky v různých barvách od úvodního do závěrečného hvizdu píšťalky“)



## Možnosti vysvětlení pravidel

- ústní vysvětlení (u jednoduchých her nebo pro mladší účastníky)
- písemná pravidla (u složitých her nebo pro dospělé účastníky)
- u složitějších her bývá rovněž vhodné dát k dispozici pravidla hry jednotlivým rozhodčím pro případ nejasností v průběhu hry

**Otázky** - otázky účastníků je nejlepší ponechat až na konec vysvětlování. Nenaruší se tak logická posloupnost našeho vysvětlování a navíc většina otázek bývá zodpovězena už při samotném vysvětlování pravidel.

V případě, že se v kolektivu objevují účastníci se SVP, je nutné zabezpečit, aby pravidlům plnohodnotně rozuměli (např. pro dyslektiky pravidla přečíst; pro osoby s poruchami pozornosti mít určeného rozhodčího, který se účastníkovi při vysvětlování věnuje a na konci ověří, zda došlo k úplnému porozumění pravidel)

## 6. Příprava týmů, domlouvání strategie

Po vysvětlení pravidel a rozdělení do skupinek je vhodné dát účastníkům prostor pro poslední přípravy (vzvednutí potřebných relikvií pro vlastní hru, dooblečení, apod.), a také pro dohodnutí strategie v rámci družstva. V tomto čase je vhodné monitorovat, zda účastníci správně chápou pravidla aktivity, případně je možnost některé nejasnosti dovysvětlit.

## 7. Vlastní hra

Vlastní hra je rozdělena do 3 fází - zahájení, průběh a ukončení:

**Zahájení** - je nutné mít zcela jasně vymezeno, jakým způsobem a kdy hra začíná (např. hvizdem píšťalky, určeným časem (10.30h), „běží ti čas“, apod.)

**Průběh hry** - v průběhu hry je potřeba neustále monitorovat situaci: Jak se hra účastníkům daří? Rozumí všichni co je cílem hry? Nedochozí k porušování pravidel? Jak se vyvíjí dynamika hry? Baví se všichni? Neupadá zájem o hru? Jak se daří zapojit účastníky se speciálními potřebami?

Pro úspěšný průběh hry, je zejména v dětském kolektivu potřebné, aby se vedoucí aktivně hry účastnili jako hráči, protihráči, rozhodčí nebo fanoušci. Účast vedoucích a instruktorů výrazně napomáhá zvýšit atraktivitu hry pro dětské účastníky a zároveň regulovat některé nežádoucí efekty (porušování pravidel, nadměrná agresivita, nezájem ze strany účastníků, apod.). Hlavní rozhodčí / organizátor by se měl pohybovat v dosahu hry, ale nezasahovat do jejího průběhu, pokud to není nezbytně nutné. Rovněž by se neměl nechat unést tempem hry a měl by si za každé situace zachovávat nestrannost a nadhled.

Změny pravidel v průběhu hry - jsou potřebné v případě, že se hra nevyvíjí žádoucím směrem, došlo ke špatnému odhadu situace nebo z jakéhokoliv důvodu upadá zájem o hru samotnou ze strany účastníků. Konkrétní posouzení je na hlavním rozhodčím dané hry podle jeho úsudku a zkušeností. V případě změny pravidel v průběhu hry je potřeba zabezpečit, aby se o změně pravidel dozvěděli všichni hráči naráz a zároveň změna někoho jednostranně nepoškodila - to je potom dodatečně vnímáno jako nespravedlivé.

**Ukončení hry** - zpravidla opět hvizdem píšťalky, předem daný časový limit, splnění nějakého konkrétního úkolu, apod.

## 8. Přesun zpět

Po ukončení hry vždy zkontrolujeme, zda se nám vrátili všichni účastníci (zejména u nočních her), zda jsou všichni v pořádku a ve zdraví a zda při hře nezapomněli nebo neztratili osobní věci. Se zvláštním zřetelem se zaměřujeme zejména na účastníky se SVP.

## 9. Závěr, vyhodnocení, reflexe

Uzavření celé hry je logickou, ale často opomíjenou částí KAŽDÉ hry.

V případě jednoduchých nebo sportovních her je potřeba vždy co nejdříve vyhlásit vítěze. Nic není staršího než včerejší hra, tj. pokud ve středu vyhlásím výsledky pondělní hry, málokdo si už pamatuje, o co přesně šlo a nedokáže prožívat emoce spojené s výhrou / prohrou tak silně, jak hned poté, co hru dohrál.

U složitějších her, u kterých jsme navíc sledovali nějaký „vyšší cíl“ (spolupráce a komunikace v kolektivu, problem solving - hledání nových řešení, apod.) je navíc absolutně nutné provést review (reflexi, zpětnou vazbu) právě proběhnuté aktivity. Více viz část Review.

## 10. Úklid po hře

Je zpravidla v gesci vedoucích, rozhodčích, apod. Určitě bychom neměli na úklid zapomenout - nikdo nechceme, aby se po lese ještě 2 roky válely plastové nebo papírové relikvie naší hry.

Úklid po hře je možné také zrealizovat za přispění účastníků hry (nadstavba a la „kdo najde co nejvíc kartiček a přinese je zpátky“) - nicméně je potřeba vždy zvážit, jestli nám takováto hra nerozmělní efekt právě proběhlé větší hry a jestli nám účastníci příliš neuvidí do „kuchyně“ příprav.

## 11. Interní zhodnocení

Interní zhodnocení je zpravidla velmi opomíjená součást uvedení každé větší hry. Po ukončení hry nebo nejpozději na večerní poradě je vhodné zrealizovanou hru důkladněji rozebrat v kolektivu vedoucích a instruktorů, identifikovat klíčové faktory úspěchu a neúspěchu uvedení hry a zformulovat z nich nějaké poučení pro další uvádění her. Z pozorování jednotlivých rozhodčích nebo přihlížejících v průběhu hry navíc velmi často zjistíme další zajímavosti o našich účastnících (kdo se jak chová, kdo je na co dobrý, jak se nám podařilo zapojit účastníky se speciálními vzdělávacími potřebami, co můžeme udělat příště jinak, apod.)

## Nejčastější chyby při uvádění her

Častá chyba	Řešení problému
Špatný odhad (čas, území, herní způsobilost)	Uvádění jednodušších her Do složitějších her se pouštět až po získání organizační zkušenosti
Chyba v komunikaci mezi organizátory	Před uvedením hry seznámit všechny rozhodčí a organizátory s pravidly a nastavením hry Pravidla v písemné podobě pro všechny rozhodčí Technické zabezpečení (mobilní telefon, vysílačky, apod.) Zapojení vedoucích u hry jako fanoušků a hecírů
Špatná atmosféra nebo nedostatečná motivace	Eliminace hráčů, kteří kazí atmosféru hry (porušování pravidel, dehonestace výsledků ostatních, apod.)
Nesprávně zařazená hra	Před uvedením hry si řádně odpovědět na otázku „Proč hru uvádím?“
Prosakování informací	Upozornění vedoucích a instruktorů, aby dávali pozor na to, jaké informace dětem sdělují Nedávat informace příliš dlouho dopředu Některé podstatné informace ponechat v tajnosti i vedoucím a instruktorům až do poslední chvíle
Nejednoznačná pravidla	Před uvedením hry se zamyslet nad tím, jaké mohou nastat situace Konfrontace s vlastní herní zkušeností Konzultace s někým kdo již hru hrál nebo organizoval Pouze jeden hlavní rozhodčí, který je garantem správné interpretace pravidel pro všechny účastníky Seznámit rozhodčí se smyslem hry tak, aby dokázali v případě potřeby na místě dovést, jak by pravidlo mělo vypadat
Chybějící materiál	V přípravné fázi si udělat písemný seznam potřebného materiálu a ubezpečit se, že je seznam celkově pokrytý
Časový tlak (nestíháme...)	Příprava, příprava, příprava... U velkých a náročných her je lepší hru odložit než ji uvést polovičatě a připravit tak účastníky o plnohodnotný zážitek
Nezohlednění účastníků se speciálními vzdělávacími potřebami	Dopředu zvážit jaká omezení se ve skupině objevují a jakým způsobem těmto účastníkům zapojení usnadnit

## Tipy a triky pro úspěšné uvádění her

Trik pro úspěšné uvedení	Jak nám to pomůže
JEDEN garant hry	Hru má na nejvyšší úrovni na starosti pouze jedna osoba - zná nejlépe veškerá pravidla, rozhoduje o případných změnách pravidel, deleguje jednotlivé úkoly na další spoluorganizátory a je celkově zodpovědná za úspěšné uvedení hry
Nepodcenit motivaci	Zařadit správné prvky posilující motivaci (dobové předměty, světelné efekty, hudba, masky, apod.)
Srozumitelné vysvětlení pravidel	Srozumitelné a motivující vysvětlení pravidel pomáhá zapojení VŠECH účastníků hry - nikdo nezůstává stranou jenom proto, že přesně nechápe, co se po něm chce. Zvláště je třeba se zaměřit na účastníky s poruchami pozornosti a dyslektiky.
Děj hry musí gradovat	V průběhu vlastní hry je potřeba sledovat vývoj a zábavnost pro jednotlivé účastníky; v případě, že nálada hry klesá, je potřeba ji ukončit, případně dodat nějaký nový impulz pro zvednutí zábavnosti (změna pravidel, zapojení vedoucích, zdravé hecování, apod.)
Zdravé hecování a humor	Humor a hecování ze strany vedoucích a instruktorů a také mezi účastníky navzájem zvyšuje atraktivitu dané aktivity a „prestiž“ spojenou s výhrou
Organizátoři jsou přítomni	Vedoucí a instruktoři by měli být hře přítomni jako organizátoři, rozhodčí, spoluhráči, protihráči nebo jako hecíři - každý by měl mít nějakou roli anebo by NEMĚL být přítomen. Nic nedokáže otrávit zejména pubertální účastníky více než okounějící instruktoři
Deus Ex Machina	V případě, že se průběh hry jakkoliv zacyklí a účastníci si nevědí rady, jak postupovat dále (nemohou rozluštit šifru, nemají již k dispozici suché zápalky, apod.), je na úvaze hlavního organizátora, zda jim vhodným a férovým způsobem pomoci, tak aby se hra mohla vyvíjet dále a žádný účastník nebyl poškozen

## Zdroje informací

### Použitá literatura

- PELÁNEK, Radek. Příručka instruktora zážitkových akcí. Vyd. 2. Praha: Portál, 2013, 205 s. ISBN 978-80-262-0454-1.
- ZAPLETAL, Miloš. Velká encyklopedie her. 1. vyd. Praha: Olympia, 1985, 629 s
- NEUMAN, Jan. Dobrodružné hry a cvičení v přírodě. Vyd. 5. Praha: Portál, 2009, 325 s. ISBN 978-80-7367-572-1.
- Zlatý fond her I: hry a programy připravené pro kurzy Prázdninové školy Lipnice. Vyd. 2. Praha: Portál, 2008, 155 s. ISBN 978-80-7367-506-6.
- HRKAL, Jan a Radek HANUŠ. Zlatý fond her II: hry a programy připravené pro kurzy Prázdninové školy Lipnice. Vyd. 5. Praha: Portál, 2011, 165 s. ISBN 978-80-7367-923-1.
- ZOUNKOVÁ, Daniela. Zlatý fond her III: hry a programy připravené pro kurzy Prázdninové školy Lipnice. Vyd. 2. Praha: Portál, 2013, 149 s. ISBN 978-80-262-0394-0.

### Inspirace - internet:

[www.ehry.info](http://www.ehry.info); [Wikiherka](http://Wikiherka); [www.hranostaj.cz](http://www.hranostaj.cz); [www.centrum.her.unas.cz](http://www.centrum.her.unas.cz);  
[www.taborovehry.cz](http://www.taborovehry.cz)

### Akce, zaměřené na hry:

Celostátní velká výměna zkušeností - CVVZ

Pionýrská kamínka

Akce Prázdninové školy Lipnice, Instruktoři Brno, Rezekvítek, Střediska volného času

### Každodenní život je inspirací:

- Knihy
- Filmy
- Historické události
- Zkušenosti ze školy, úřadů, apod.





Vydala: Jihomoravská krajská organizace Pionýra pro vnitřní potřebu  
Údolní 58a, Brno 659 88, [www.jmpionyr.cz](http://www.jmpionyr.cz)  
Publikace vydána v rámci projektu Pojďme spolu hrazeného z ESF

Prošlo jazykovou korekturou, neprodejné.

© Brno 2015

1. vydání





