KATEŘINA HOŘAVOVÁ – KÁČA
PETR KLÁPŠTĚ – HŘÍBEK

# *Symbolický rámec podle 3. B*

# Symbolický rámec podle 3. B

**Kateřina Hořavová - Káča**
**Petr Klápště - Hříbek**

# Obsah


SYMBOLICKÝ RÁMEC 5
K čemu je symbolický rámec
– dva úhly pohledu 6
Pohled první: Magické dobrodružství 6
Pohled druhý: Skříňka s poličkami a šuplíky 7

KDE SE DÁ POUŽÍT SYMBOLICKÝ RÁMEC? 13

JAK SYMBOLICKÝ RÁMEC VYTVOŘIT? 15
Organizátoři 15
Cíle 16
Hledání atraktivního rámce 16
Výběr vhodného rámce 17
Roveři a Rangers (a dospělí) 19
Skauti a skautky 20
Hráči 20
Forma 21
Prostředí 23
Legenda, vrcholy 28
Plán etap 30
Libreto 31
Materiál, technika atd. 31
Vychytávky 32
Náměty CTH 33

RÁMUJEME OSTATNÍ 38
Oddíl 38
Propojování 40

PRO INSTRUKTORY 43
Symbolický rámec na čekatelských a vůdcovských kurzech 45

*Mach a Šebestová byli spolužáci, bydleli v jednom činžáku a chodili spolu do skauta. A že to se skautováním mysleli opravdu vážně, tak se nedávno Šebestová rozhodla, že když už má pár zkušeností, tak se o ně s ostatními podělí a napíše knížku, a ta knížka bude o symbolickém rámci.*

*Jak tak šli jednou spolu ze školy, povídá Šebestová, hele, Machu, tohle sama nezvládnu, ta knížka, kterou jsem slíbila napsat, to je ti takové práce, potřebovala bych s tím poradit a Mach se zazubil, jasně, Šebestová, že váháš, to se mi moc líbí, to je supr prostor pro teorie, co u nás ještě lidi moc neznaj, zrovna teďka jsem četl jednu knížku v angličtině, kde ten rámec dělej na hooker, immerser a organiser, půjčím ti ji a všecko to tam určitě napiš.*

*No jo, Machu, to seš celej ty, povídá Šebestová, a kroutila hlavou, samý systémy, teorie a schémátka, ale pak, aby se v tom koza vyznala, já bych tam žádnou teorii nechtěla, tam by měly být spíš rady a tipy pro vůdce, jak udělat dobrou táborovku, k tomu není moc teorie potřeba, to chce spíš intuici, cit a nápady.*

*A tak se dohadovali a nemohli se dohodnout, až se Šebestová plácla do čela, že mě to nenapadlo dřív, zeptám se na to kouzelného sluchátka, jak že je to správně a jak mám tu knížku napsat.*

*A ze sluchátka se ozvalo, ale to je přeci snadné, tak tam napište obojí, ty vaše pohledy se pěkně doplňují, mohli byste to třeba napsat spolu a Mach povídá, člověče, Šebestová, to je přece prima nápad, co ty na to, já budu psát tu teorii a ty praxi a Šebestová pokývala hlavou a řekla tak jo.*

*A jen to dořekla, ze sluchátka se ozvalo, no to jsem rádo, takhle se mi to líbí, myslím, že to dobře zvládnete, já vám pro doplnění ještě seženu pár pohledů odjinud, můžete to tam dát jako poznámky, že ano, a teď už dost řečnění, chtělo by to napsat úvod.*

# SYMBOLICKÝ RÁMEC

A co se tím vlastně myslí, když se mluví o symbolickém rámci? O čem je tahle knížka?

O tom, co tak důvěrně známe – o dobrodružství válečných zvědů, o lesích kde ožívají prastaré pohádkové bytosti, o cestách vesmírnými koráby, o polárních nocích dálného severu, o rytířích bez bázně a hany, o totemech a zpěvu u táborových ohňů, o příběhu Mauglího v džungli, o legendách her, vzorech a rituálech, kostýmech, i o krojích, odznacích a vlajkách. Prostě o všem, co dává jednoduchým a prostým věcem další rozměr, co nám umožňuje udělat z programu magické a zároveň výchovné dobrodružství.

A právě proto, že to všichni známe, o tom možná moc nepřemýšlíme. My s Machem jsme se do toho přemýšlení pustili a zveme všechny, kteří chtějí, aby se k nám přidali.

# K ČEMU JE SYMBOLICKÝ RÁMEC – DVA ÚHLY POHLEDU

## Pohled první: Magické dobrodružství (aneb symbolický rámec jako motivace)

Důvodem, proč děti chtějí být v oddíle, nebývá to, že jim vůdci slibují, že je krásně vychovají a naučí je spoustu potřebných věcí. Mají úplně jiné důvody: kamarádi, dobrá parta, zábava, drsné úkoly, soutěže, hry, příroda. A nebo taky možnost být chvíli rytířem, pirátem, detektivem, válečníkem, elfem či žákem bradavické školy. Stačí trocha fantazie a dítě se mění ve všechno, co se mu zlíbí.

Tomu se říká symbolický rámec. Možnosti prožívat obyčejnou hru na schovávanou jako nejkrutější chvíle uprchlého bojovníka za dobro nebo stavbu tábora jako opravy bradavického hradu.

Ještě váháte, jestli to vůbec k něčemu je? Tak se na to podívejte z vašeho „výchovného“ pohledu. Chcete vychovávat? Vychovávat a ovlivňovat co nejvíce dětí? Tak je ovlivňujte tak, aby je to bavilo! Splnit si sen a být chvíli přítomen bojům o Středozem, je přece věcí, po které touží kdejaký kluk či holka. Na tohle bych snad nalákala i Pažouta a Horáčka!

První pohled se dá shrnout do jedné věty – symbolický rámec je atraktivní obal na výchovu, motivuje děti k činnosti, která by je v „suché“ podobě nelákala.

Schválně mrkněte, co mi o zakládání skautingu řekl sám Robert Baden-Powell:

*„Všiml jsem si, že podle mé knihy „Aids to scouting“, kterou jsem napsal pro armádu a jež byla vlastně učebnicí pro vojenské zvědy, si hrají kluci. Koneckonců, nebylo se čemu divit – bylo to v době, kdy Británie vyhrála válku a spousta kluků snila o kariéře důstojníka. Takže, když jsem tvořil historicky první symbolický rámec (protože mi bylo jasné, že kluky k sebevýchově nenaláká moralizování) a potřeboval něco, co je právě „in“, šel jsem najisto – budou to scouts = zvědové.“*

Co vy na to? Věděli jste to? A všimněte si, že rámec se projevil i v názvu hnutí!
Po dobu, kdy legenda zvědů (nejen) búrských válek zůstávala živá a leskla a blyštěla se na výsluní slávy, děti přicházely do oddílů prostě proto, že to byl scouting. U holek a posléze i u kluků ale jednoho rána přestalo stačit opakované lákání „buďte zvědy, je to akční“, děti začaly snít o jiných hrdinech, vznikem a rozší-

řením filmů jich začalo kvapem přibývat, až nahradili generály a zvědy nejprve indiáni a kovbojové (odtud obliba lesní moudrosti), později arabští šejkové, kosmonauti, čarodějky… Symbolický rámec potřeboval nové vzory, témata a lákadla. Vůdci po celém světě začali hledat, co přesně jejich děti nejvíc zaujme, do jakého hávu mají odít své vznešené výchovné cíle. Odpověď byla pochopitelně různá, lišila se dle věku, pohlaví i národnosti dětí. Symbolický rámec skautingu začal být polem pro experimenty s moderními tématy.

## Pohled druhý: Skříňka s poličkami a šuplíky (aneb symbolický rámec jako organizační princip programu)

*Družiny stojí nastoupené v červeně osvětlené zatemněné klubovně, z repráků hraje instrumentálka Orion od Metalliky, přichází pět chlapíků v černém (sluneční brýle, dlouhé kabáty, kožené rukavice) a jeden v bílém doktorském plášti.*
*„Pánové, ve vstupní zkoušce jste obstáli. Ověřili jsme si, že jste schopni náročné práce v terénu, týmové spolupráce, a bude na vás patrně spoleh. Přijímáme vaše skupiny coby nové jednotky kontrarozvědky.*
*První ostrá mise vás čeká v červnu, půjde o dlouhodobý terénní zásah proti pašeráckému gangu. Čeká vás úkol, pro který budete potřebovat bystrou hlavu i sílu svalů, budete fungovat v utajení a starat se o sebe naprosto sami.*
*Do té doby musíte být perfektně připraveni. S tím vám pomohou naši koučové – agenti-instruktoři.*
*Hned vám je představím:*
*Jak se dostat do formy a zocelit své svaly vám ukáže podporučík Runner. Ve své misi budete muset přežít s málem uprostřed divočiny odkázáni jen sami na sebe, a zároveň umět používat nejmodernější techniku – vysílačky, počítače, GPS. S tím prvním vám pomůže kapitán Hunter, s tím druhým poručík Steel. Když bude v akci někdo zraněn, nemůžete jen čekat na záchranku, zachránit mu život vás naučí doktor Healer. Občas možná budete úplně na dně a budete si říkat, že už to nemá cenu – vyrovnat se s takovými momenty a vyznat se sám v sobě – to dokáže mistr Sense.“*
*Slova se ujímá Sense:*
*„A řídit tým nedokáže nikdo líp než plukovník Leader.*
*Vaše mise nebude procházka růžovou zahradou, ale tvrdá prověrka toho, co umíte, příprava nesmíte podcenit…“*

Představ si program oddílu jako knihovnu – veliký sál, ve kterém je tolik knih, že pokud se pustíš do jejich čtení, budeš je číst celý život. (To není přehnaná představa – každý okamžik přináší vnímavému dítěti něco nového, dohromady je to obrovské množství podnětů, impulzů a informací. Jednu hru nebo aktivitu můžeme z pohledu celé skautské cesty přirovnat k jedné kapitole.)

Kapitoly dohromady dávají knihu. Knihy jsou na hřbetě pojmenovány a podle abecedy srovnány v poličkách nadepsaných matematika, filosofie, architektura a po-

dobně. Asi by nikoho ani ve snu nenapadlo, že by knihy byly beze jména a rozložené jen tak náhodně po stolech, protože pak by se v nich těžko orientovalo…

A stejně jako knihy můžeme i program „rozložit do poliček". A přitom je veledůležitý symbolický rámec – tentokrát z druhého pohledu – jako nástroj pomáhající dětem **uspořádat si nové věci, které jim program přináší a snadněji se z nich poučit.** (Neboli učeně – je vodítkem, jak si strukturovat svůj osobní rozvoj a jeho reflexi. Mimochodem, jazykovědci, co že to přesně znamená slovo rámec?)

## Tvoříme z kapitol knihu

Když se vrátíme k metafoře knihovny, může být prvním krokem k uspořádání programu nedělat ho jako časopis složený z několika na sebe nenavazujících článků, ale jako knihu. To znamená pokud možno **spojovat několik her a aktivit o jednom tématu** do větších bloků. A jak jinak lépe ukázat, že ty aktivity patří k sobě, než společnou legendou? A jsme u symbolického rámce.

Možná se vám to zdá zvláštní, moji milí, ale méně je někdy více – není občas, třeba pokud chceme programem vyjádřit něco složitějšího, lepší stihnout za výpravu jen jedno-dvě témata, ale pořádně? Onehdá jsem o tom slyšelo mluvit Steva van Matreho[1]:

*„Víte, já nesnáším používání her bez rozmyslu. Dám vám příklad – určitě znáte takové ty hry na smyslové vnímání přírody jako „Najdi si svůj strom" nebo „Paletky"[2] . Jak je používáte? Obvykle jsem jimi viděl vyplňovat dobu zastávek při delším pochodu. Taková vycpávka, aby se neřeklo, že jen jdete a nic neděláte. Pochopitelně bez legendy…*
*Málokdo přitom ví, že když jsme ty hry v 70. letech v našem středisku vytvářeli, byla to součást celé promyšlené víkendovky, zaměřené na vztah k přírodě s rámcem výcviku pilotů kosmické „Sluneční lodi Země"[3].*
*Blok těchto her byl zařazený na sobotní dopoledne, kromě celkového rámce měla ještě každá aktivita svoji malou část příběhu. Dobrodružná a zároveň lehce vtipná legenda v tomto případě pomáhá účastníkům se mnohem lépe zapojit – nadrsnění kluci nemají problém s tím, že by se jim hry zdály moc romantické a „pro holky", citlivým děvčatům legenda nevadí, užijí si podstatu programu. Zařazení několika her po sobě umožňuje, aby si děti postupně zvykaly a citová náročnost her postupně rostla.*
*Je mi pak smutno, když někdo naše hry použije jen jako vycpávku, protože ony tím ztrácí svůj účinek."*

---

1 Prof. Steve van Matre je zakladatelem a ředitelem The Institute for Earth Education, organizace zajišťující školám prožitkové programy environmentální výchovy. Používá postupy podobné skautské výchovné metodě, v oblasti symbolického rámce ji originálně rozvíjí.

2 hry najdete v: RŮŽIČKA, Vít. Vůdcovská zkouška – Příroda a ekologie, Praha: TDC 2001. s. 9 a 32

3 program podrobně popsán v publikaci:
MATRE, Steve van. Sunship Earth. An Earth Education Program Getting to Know Your Place in Space. Martinsville: American Camping Association, 1979.

Určitě si z vlastní zkušenosti vzpomeneš, jak se knihy i jejich kapitoly s rostoucím věkem čtenářů prodlužují. Protože v různém věku vnímají děti čas různě rychle, je potřeba zamýšlet se, jaká je únosná délka kapitoly (jedné hry nebo aktivity) i celé knihy (bloku/etapy s jednou legendou).

## Nadepisujeme poličky a šuplíky

Skauting není dril pro masy, je o vědomém a dobrovolném seberozvoji. Neučím se věci a nerozvíjím se proto, že musím, ale proto, že chci. Asi sám znáš, že se ti učí, pracuje na sobě s daleko větší chutí, pokud ses pro to rozhodl sám. A abych se mohl chtít rozvíjet sám, musím vidět cíl – když se opět vrátíme k metafoře knihovny – musím vědět, jak jsou nadepsané poličky, abych si mohl vybrat, do které chci sáhnout. Ale jak tu poličku máme jako vůdcové nadepsat, aby to bylo přesné a zároveň pro děti pochopitelné? Mnoho z hodnot, které jsou základem skautingu a postojů, které z nich vycházejí, jsou složité abstraktní pojmy. Mluvit o životě v pravdě, lásce, spravedlnosti, angažovanosti a občtavosti s desetiletým klukem je nejen těžké, ale hlavně zbytečné. Musí si to zažít.

Přesto to můžeme nějak jednoduše vyjádřit – symbolem nebo vzorem. Na poličce bude místo statečnost napsáno Aragorn, místo občtavost – Sam Křepelka, místo přátelství – Gimli a Legolas. Symbol je důležitý ne tím, čím je, ale tím, k čemu poukazuje. (a proto můžeme používat více různých symbolů a klidně je měnit podle toho, jak jim v té které době děti rozumí). A ačkoli hra i symbol je jenom „jako“, pomáhá nám uchopit a vyjádřit prožitek, a ten je opravdový.

Co takhle ještě jeden pohled? Kdo k tomu má co říci? Á, náš největší odborník na pohádky, Karel Jaromír Erben:

*„Již našim předkům význam symbolů znám byl, neb děti své prostřednictvím pohádek pro život učili. Co pohádkám samozvanými realisty vyčítáno bývá – že postavy černobílé, buď jenom zlé, nebo jenom dobré jsou, že děj moc jednoduchý a přímočarý bývá – nikoli chybou, ale naopak podstatou pohádek jest.*
*Neb za prvé - v nich se dítě s příklady vlastností ukázkově čistými setkává, které jednoduše pochopiti lze.*
*A za druhé – děj jasný vcítění a prožívání snadno umožňuje.*“

Inu - kdo si jako malý nepředstavoval, že je rytířem nebo princeznou? Právě pro vciťování a vnitřní prožívání je pohádka, příběh mnohem účinnější než výklad, poučování.

Pokud je váš program zmatený, chybí mu přirozené „uspořádání do knih a rozdělení do poliček“ – přichází nejpozději při hodnocení pokroku dětí pád do pasti, kterou jste si sami vykopali. Zjišťujete, že když žádné přirozené uspořádání není, je potřeba ho najednou uměle vytvářet a to je pěkné školometství. (Cítíš to nudu sálající z výrazu „zkoušet stezku“?)

Taktak vážení, Mach má pravdu a jestli myslíte že ne, tak chvíli poslouchejte dva rozhovory, které jsou úplně o tom samém, slyšelo jsem je na letošních táborech:

- *Už jsi splnil všechny podmínky o přírodě?*
- *No jo, a který to jsou?*
- *No přece ty podle té odborky – jsou čtyři a ta první je…*
- *Nóóó a pak jsme ještě celý dopoledne šli za těma čtyrma stařešinama jak nám ukazovali tu moudrost předků...*
- *A myslíš, že ses z té moudrosti něco naučil, že si něco pamatuješ?*
- *No, jasně, joo, myslim že jo, protože si pamatuju, co bylo u třech - třeba zrovna ten první jak seděl na skále za totemama s těma duchama větru, s těma větroskokama co nosí semínka co uměj lítat protože jsou placatý. No já jich našel spoustu, co takhle můžou lítat daleko, tak to jsem třeba předtím nevěděl. A pak ještě…*

Doposud jsme mluvili především o napodobovaných vzorech, ale podobně fungují i jiné symboly (podaná levá ruka, dýmka míru, kruh čistoty…), rituály (poděkování před jídlem, táborové nástupy, slavnostní vyhlášení, Gilwellský kruh…) a (zvláště v pozdějším věku) se mohou objevovat i neosobní symboly, grafické znaky, tajné kódy, barvy, přesmyčky a akronymy… Podrobněji o se tom, co, jak a kdy jde použít, zmíním ve třetí a čtvrté kapitole.

## Rizika symbolů

Ale pozor – ano, symboly jsou mocný, až trochu magický nástroj a proto je s nimi nerozlučně spojené velké riziko. Jak už zde padlo, jejich moc je v tom, že poukazují na něco, co je přesahuje – a proto je jejich účinek závislý na tom, zda a jak (nejen) dítě tomu poukazování rozumí, zda ho dokáže číst.

1. Pokud něco přestane být chápáno jako symbol (ať už jen mezi dětmi, nebo celou společností), ztratí se tím všechna jeho moc a zůstává prázdný. (např. pro ty, co nečetli nebo neviděli Pána prstenů byl příklad s Aragornem, Samem a spol. nečitelný. A za 10 let bude možná nečitelný i pro ty, co to dnes četli) I některé skautské symboly se stávají nečitelnými, například náš znak – lilie – se už dnes nepoužívá k označení severu na mapách, a tak už není chápán jako symbol „hledání správné cesty“. Pokud máte v oddíle řadu symbolů a rituálů, nezapomeň, že nově příchozí je pravděpodobně nezná a musíte ho s nimi seznámit. To samé platí, když mluvíš s někým, kdo není skaut (asi nebude vědět, koho myslíš, když mluvíš třeba o vlčatech).

2. Jeden symbol může v různé době a různé společnosti znamenat něco jiného. Extrémním případem je rozdíl vnímání svastiky (= hákový kříž), dříve symbolu přízně osudu, po událostech 20. století jeho dnešní chápání snad netřeba vysvětlovat.

A ještě jeden dodatek, když už jsme mluvili o symbolech a vzorech – vůdcové, nezapomínejte na to, že pro svůj oddíl jste mimo jakýkoli rámec vzorem i vy – jinými slovy – cokoli děláte, je jako byste dětem říkali – takhle je to správně.

*Jednou odpoledne seděla Šebestová doma u stolu, okusovala tužku a přemýšlela, co by do té knížky ještě patřilo, když tu u dveří zazvonil zvonek. Na chodbě stál Mach, v jedné ruce podivnou skříňku, v druhé malé zrcátko. Jé, Machu, kdes to našel, povídá Šebestová. To je ti, Šebestová, úplně báječná věc, zašklebil se Mach, víš, jak jsme v první kapitole psali, že symbolický rámec je vnější pozlátko výchovných programů a zároveň spousta šuplíčků, do kterých ty programy poskládáme, tak mě napadlo, že by se nám ty věci mohly hodit pro další práci. No, to je vlastně bezva nápad, řekla Šebestová, vzala do ruky zrcátko a to začalo házet prasátka na protější stranu ulice, kde se právě procházela paní Cibulková s kočkou Micinkou a jak Micinka spatřila prasátko, hop, vyskočila paní Cibulkové z náruče a rozběhla se za ním, a paní Cibulková volala, Micinko, buď hodná kočička a poběž zpátky, ale Micinka neposlouchala a honila se dál za odlesky. No, všichni nájemníci, kteří právě vyhlíželi z oken, z toho měli velkou legraci a ještě Micinku povzbuzovali a Šebestová se smála a Mach se smál, když tu najednou Micinka skočila po prasátku a pak se ozvalo skřípění brzd, z auta se vyklonil úplně rudý pán a začal volat na paní Cibulkovou, co si to představujete, takhle tu kočku nechat volně běhat po ulici, vždyť jsem ji málem přejel, a paní Cibulková se jen omlouvala, že micinka utekla a že příště si dá pozor, a bledá Šebestová se jen otočila k Machovi a řekla, teda Machu, tohle bylo o fous, a ani to pozlátko se nesmí přehánět. A rychle strčila zrcátko do kapsy.*

# KDE SE DÁ POUŽÍT SYMBOLICKÝ RÁMEC?

Výskyt symbolického rámce se rozhodně neomezuje jen na celotáborovou hru. S nadsázkou by se dalo říct, že ho můžu uplatnit v jakékoli činnosti. Rádcové ho používají i v těch nejdrobnějších hříčkách a fitkách, vždyť co jiného je Mrazík než baba s legendou? Legendy používáme i pro výpravy, hry po městě, celoroční hry a nebo třeba stezku. Z hlediska prostředí se nám symbolický rámec objevuje v prostředí pro naše programy – v přírodě, ve městě nebo v klubovně. Vždyť klubovna, která dýchá dálkami, tajemstvím a dobrodružstvím naláká děti do oddílu stejně spolehlivě jako první povedená hra.

Samotný oddíl bývá často jedním velkým symbolickým rámcem: jeho jméno, znak, maskot a zvyky odkazují k jednomu tématu, legendě, příběhu. Tedy samozřejmě pokud se váš oddíl nejmenuje 1. dívčí oddíl Praha.

Široké použití symbolického rámce je důležité, občas ale nastávají situace, které je potřeba prožívat naprosto přímo, bez legendy, protože by mohla odvést pozornost od jejich osobního charakteru. Je to slib a různá rozjímání a bilancování, zpětná vazba a závěrečné diskuse po hrách, které je potřebují.

Je jedno, o co se opře vůdce při vysvětlování významu skautského slibu a na jaké vzory a příklady poukazuje (pokud to pomůže dětem v pochopení), ale v tu důležitou chvíli nepřijímá obrovskou výzvu a závazek rytíř Jedi, ale ten desetiletý klučina, který přišel před půlrokem do oddílu. A to samé platí o zpětné vazbě – když chcete vědět, jak hra děti bavila a co jim přinesla, je třeba se ptát přímo jich, a ne postavy, kterou představují.

*Když šli jednou ráno Mach se Šebestovou do školy, povídá Mach Šebestové, hele, mně se to nějak nelíbí, nás je v tom oddíle tak málo, co kdybychom sehnali nějaké další členy. No, Machu, tys snad spadl z jahody, kde bychom je jako vzali, rozčilovala se Šebestová, vždyť víš, že ze třídy tam nechodí jen Pažout s Horáčkem a ty tam nenalákám, i kdybych se postavila na hlavu, nemůžu přece přijít za Horáčkem a říct, hele, Horáčku, to je ti úplně prima zábava, pojď taky do oddílu, budeš se moct vzdělávat a zlepšovat, no né! Ale Mach se usmál na Šebestovou a povídá, nech to na mně a něco uvidíš. A odpoledne, když bylo po škole, viděla Šebestová, jak Mach jde někam s Horáčkem, a tak šla domů sama, za hodinu stejně začínala schůzka, a byla zvědavá, co ten Mach zase vymyslel. A když už věžní hodiny bily čtyři, vidí Macha s Horáčkem, jak se blíží ke klubovně, a slyší, jak Mach říká Horáčkovi, no právě, to je ta největší zábava, že si to všechno připravujem sami, koukej, naučíš nás lézt přes plot a budem si hrát na to, že nás honí policie, ale doopravdy se nám nic nestane, no to je bezva, ne, a Horáček přikyvoval a smál se a Šebestová zírala, co ten Mach vymyslel, a jak tohle asi dopadne.*

# JAK SYMBOLICKÝ RÁMEC VYTVOŘIT?

Práce na symbolickém rámci je krásná tím, že v sobě spojuje tvořivost a umění i taktiku a strategii. Když nemáš nápady a inspiraci, tak tě poučky nezachrání. Recept, který nabízíme, ti ale může pomoci udělat vše důkladně a na nic nezapomenout. Je stavěný pro celoroční, táborovou a nebo jinou delší hru, na menší ho pochopitelně přiměřeně zjednoduš.

1. **Cíle**
   Ujasni si cíle toho, co připravuješ (ať už je to schůzka či táborovka)
2. **Hledání atraktivního rámce**
   Nezapomeň začít úvahou, které rámce děti lákají.
3. **Výběr vhodného rámce**
   U atraktivních rámců zvaž a promysli výchovný potenciál.
4. **Hráči**
   Zamysli se nad hráči: Jednotlivci nebo skupiny? Když skupiny, jak složené a jak velké? Proč?
5. **Forma**
   Hrát stále nebo jen na etapy? Mohou si hráči vybírat další směřování hry?
6. **Prostředí**
   Prostředí pomáhá vtáhnout – propracuj ho do detailů.
7. **Legenda, vrcholy**
   Umísti emocionální vrcholy a vytvoř kostru příběhu.
8. **Plán etap**
   Na kostru přidej dle cílů ostatní aktivity.
9. **Libreto**
   Podrobně dopracuj příběh, texty rolí, potřebný materiál atd.
10. **Materiál, technika atd.**

## Organizátoři

Ještě než vůbec začnete, nezapomeňte si vyjasnit, kdo v radě bude za hru (táborovku) zodpovědný. Následuje-li vaše hra hlavní cíle tábora (a nejde-li tedy pouze o doplňkový zábavný program kostry tábora), nesvěřujte její přípravu jednomu izolovanému jedinci, který by si s ní pohrál a vy ostatní byste řešili obvyklé problémy a programy, ale zkuste se na její přípravě částečně podílet všichni, abyste zachovávali kontrolu nad tím, že daných cílů bude efektivně dosaženo. Tak jako u jiných cílů a programů, si i u celotáborové hry nastavte zhodnocení a měření cílů, aby bylo jasné, zda se vám jich podařilo dosáhnout.

S lidmi, se kterými hru připravujete, si ujasněte, kdo je za co odpovědný v přípravách a jaká bude jeho role na táboře. Doporučuji oddělit roli hlavního organizátora hry od hlavní postavy ve hře. Je hloupé, když hlavní postava v průběhu slavnostní hostiny pořád někam odbíhá, protože je třeba ještě zařídit spoustu věcí.

## Cíle

Nebojte se, nebudu tu teď narychlo vysvětlovat oddílové plánování (to by vydalo na několik kapitol). Jen musím zdůraznit, že **prvním krokem přípravy čehokoli, ať už je to schůzka, výprava, tábor nebo roční plán je ujasnit si, proč tu věc dělám a čeho chci dosáhnout.**

Jasně, vždycky musím vycházet z toho, že mám v oddíle cíle, kterých chci dosáhnout, tedy postoje, dovednosti, znalosti, schopnosti a vlastnosti, které chci u dětí rozvinout a posílit. A od toho je tu symbolický rámec, aby byla tahle honba za cíli příjemnější pro obě strany!

Ujasním si, co z dlouhodobého plánu vyplývá pro tábor – na jaké cíle se mám zaměřit a k čemu chci v průběhu tábora směřovat.

A tím vlastně dostávám spektrum cílů, které by ve větší či menší míře měla obsahovat moje příští celotáborovka a vlastně celý symbolický rámec tábora. Zřejmě se mi sice nepovede zahrnout všechny cíle v plné šíři, ale to nevadí, najdu si několik priorit – cílů, které budu sledovat v první řadě. A za nimi se v přípravách celotáborovky vydám, ovlivňují moje další rozhodovaní. Je tedy zřejmé, že pokud je jedním z mých prioritních cílů spolupráce, nebude celotáborovka postavená na soutěži a dravém boji jednotlivců. A chci-li v rovině vědomostí rozvinout povědomí o historii své země, nevyberu si nejspíš scifi námět z daleké budoucnosti.

## Hledání atraktivního rámce

Příběh musí děti zajímat, musí je vtáhnout. Tady neplatí žádné výmluvy a kompromisy, co děti láká, si musíš prostě zjistit. Obvykle není dobré používat rámce s pouze jedním nebo dvěma hrdiny (například Robinson Crusoe), protože se s ním má ztotožnit celá parta a má přitom partou zůstat, ne se rozdělit na několik samotářů.

Z počátku začni přemýšlet raději o několika rámcích, možná, že některý by se v pozdější fázi mohl ukázat jako problematický a je dobré mít něco v záloze.

Možností, jak se dozvědět, co děti láká je hodně, můžeš třeba:
- Zeptat se dětí přímo nebo nepřímo (můžeš sondovat, co sledují za filmy a co čtou za knihy)
- Zeptat se vůdce jiného oddílu, co u nich mělo úspěch.
- Můžeš zapřemýšlet sám, a pak se někoho z dětí (třeba rádců) zeptat, jestli si to myslíš správně.

Nejjednodušší a nejlepší ale je, když je vůdce pro děti prostě parťák a kamarád a ví toho o nich hodně z běžných rozhovorů.

Já jsem v různých oddílech vidělo například anketu o nejoblíbenější film a knihu v oddílovém časopise; jakoby z hecu poslaný papír ať každý udělá čárku k tomu, co se mu líbí, při trochu nudném programu; pořádání filmového večera v klubovně s hlasováním, co se bude pouštět; vyprávění vůdce o hrách jiných oddílů, když přitom sledoval reakce dětí; napínavé hlasování oddílové rady; hru na víkendovou výpravu, během které se rozhodlo, že když se to všem tolik líbí, proč si to neprodloužit; a také trh, kde děti samy navrhovaly, kam by se chtěly vydat „místo tábora“.

## Výběr vhodného rámce

Atraktivita příběhu je jen prvním krokem k dobrému symbolickému rámci. Druhým je promyšlení výchovného působení. Když se odkážu na první kapitolu, jde o to „udělat a nadepsat poličky“. Ačkoli princip je stále stejný, výsledek vypadá v různých věkových kategoriích dosti odlišně a proto se na ně pro jistotu podíváme zvlášť.

### Světlušky a vlčata

Mladší děti nejsou schopné uvažovat v abstraktních kategoriích, zároveň je však v jejich věku většina výchovných cílů v rovině postojů (např. vytvořit základy žebříčku hodnot, rozvíjet empatii, získat pozitivní vztah k přírodě apod.). Děti se učí především napodobováním.

Musíme proto převést abstraktní do konkrétních příkladů – postoje „zosobníme“ v jednotlivých postavách hry, které by měly být „pohádkově černobílé“ a znázorňovat každá právě jeden předávaný postoj. Oblibu napodobování můžeme využít ve velkém množství rituálů podporujících výchovné cíle.

Pokud chcete dělat symbolický rámec podle knihy nebo filmu, nezapomeňte, že příběh a postavy s sebou už nějaké poselství nesou, ne v každém rámci proto najdete vše, co potřebujete, je třeba vybírat. (K výchovným cílům obvyklým u vlčat a světlušek většinou moc nepasují příběhy odehrávající se ve vesmíru a nebo v technickém či městském prostředí.)

Vypadá to jako věda, ale je to docela jednoduché. Řekněme například, že ve smečce máte výchovné cíle pro táborovku (mimo jiné) v následujících třech oblastech (neboli výchovných důrazech neboli obecných cílech), protože víte, že v nich mají vaše děti velké rezervy:

1. cílevědomost a vytrvalost (jít za svým cílem, i když se zdá daleko)
2. samostatnost (dokázat si poradit v běžných i několika mimořádných situacích)
3. schopnost vnímat krásu i hodnotu přírody a rozvíjet k ní vztah

Když vytváříte symbolický rámec podle knihy nebo filmu, projděte si jednotlivé postavy a zkuste je přiřadit k oblastem a zvážit, co u nich zdůraznit, aby to vyvolalo žádoucí dojem. Vybrané postavy se pak ve hře objeví ve výraznějších rolích, než ostatní, případně děti hrou provází. Tak například u hry podle knihy J.R.R.Tolkiena „Hobit" by mohli být vybráni tito tři hrdinové:

1. cílevědomost a vytrvalost – Thorin Pavéza; z příběhu knihy zdůrazníme, jak celý život vytrvale pracoval na tom, aby se mohl vrátit do svého domova – Ereboru
2. samostatnost – Bilbo Pytlík; zdůrazníme momenty, kdy se musel samostatně postarat o celou družinu
3. schopnost vnímat krásu i hodnotu přírody a rozvíjet k ní vztah – Medděd a jeho zvířátka; zdůrazníme jeho život v harmonii s přírodou. Zastavení u něj můžete ve hře záměrně prodloužit a zařadit do něj několik aktivit na vnímání krásy a hodnoty přírody a vztah ke krajině.

Pokud si vytváříte svůj vlastní rámec s vymyšleným příběhem, vymyslíte si prostě ke každé oblasti jednoho hrdinu a jeho krátký příběh, ve kterém se to, co je pro něj typické projeví. Tito hrdinové pak děti provázejí příběhem stejně, jako v předchozím případě. Například u indiánského kmene by to mohlo vypadat takhle:

1. cílevědomost a vytrvalost – náčelník, který vede kmen dlouhou cestou do úrodné země předků
2. samostatnost – lovec, vydávající se na dlouhé výpravy, kde se musí dobře orientovat a postarat se o sebe
3. schopnost vnímat krásu i hodnotu přírody a rozvíjet k ní vztah – stařešina předávající moudrost předků, zasvěcující mladší kmene do tajů světa kolem

Rámec života v indiánské vesnici se zrovna výborně hodí pro vymyšlení spousty rituálů, nesoucích výchovné poselství. Například k té třetí oblasti cílů jsem se setkalo na jednom táboře s několika rituály pěkně vystihujícími duchovní pozadí vztahu k přírodě a ke světu vůbec:

*„Po budíčku jsme s vlčaty a světluškami ráno místo rozcvičky zdravili a volali slunce tancem a zpěvem mírně pozměněné písně Jarka Nohavici ‚Voláme sluníčko', ranní nástup byl vyjádření radostného očekávání nového dne a začínal se písničkou ‚Díky za každé nové ráno' od Javorů, na konci večerního nástupu jsme celý den uzavírali zpěvem děkovné písně Velkému Duchu."*

## Roveři a Rangers (a dospělí)

Vyjděme z předpokladu, že v tuto dobu jsou již „vychovávaní" (či „vzdělávaní", aby se někteří roveři neurazili, že je chce někdo vychovávat) schopni pochopit výchovné cíle, které se jich týkají, a jejich strukturu. A pokud je opravdu pochopí, pomůže jim to v přijímání poselství programu a také mohou sami hodnotit své dosažené výsledky.

Proto je výhodná struktura symbolického rámce kopírující strukturu výchovných cílů. (Nezapomínejme, že teď mluvíme o výchovném nebo vzdělávacím rozměru symbolického rámce. Pokud chceme rámec použít pouze k motivaci, je to jiná situace.)

Můžeme pracovat s grafickými symboly, (třeba ikonkami – podobně to je třeba v knížkách s hrami s ikonkami ukazujícími počty účastníků, náročnost a podobně) barvami, akronymy skrývající v sobě několik významů (to jsou zkratky, které zároveň lze číst jako slovo), přesmyčkami, krátkými příběhy, rituály atd.

Protože jsem nedostala svolení odhalit zákulisí symbolického rámce projektu P.T. Pozemšťan (ještě probíhá a účastníci by přišli o překvapení), nezbývá mi, než ukázat, jak to může vypadat na americké víkendovce Earthkeepers Machova oblíbeného Steva van Matreho, kterou se P.T. inspiroval.

Obecné výchovné cíle programu Earthkeepers jsou skromnost a šetrné chování jako protiklad konzumu.

Průvodcem je účastníkům tajemný Strážce Země E.M., který jim v uzavíracích rituálech předává čtyři klíče k tajemství – anglicky KEYS (porozumění – **K**nowledge; zkušenost – **E**xperience, ty sám – **Y**ourself a sdílení – **S**haring). Klíč K získají účastníci po naučné části víkendu, klíč E po prožitkové části víkendu, klíč Y měsíc po akci, kdy se každý z účastníků snaží alespoň ve dvou oblastech svého života chovat podle toho, co se na akci dozvěděl, a klíč S poté, co účastníci zkusí nějakým způsobem získané znalosti a postoje předat dál.

Při rituálech se účastníci zároveň dozví vždy jeden význam jména E.M.: K – **E**nergie a **M**ateriál, E – moje zkušenost (**M**y **E**xperience), Y – moje Země (**M**y **E**arth) a S já – **ME**.

## Skauti a skautky

Prostřední věkovou kategorii jsem si nechal schválně na konec, protože může skloubit oba přístupy. „Roverský“ přístup sám o sobě už funguje (u dětí začíná rozvoj abstraktního myšlení), ten „vlčácký“ je o něco méně účinný, protože děti se už neučí prostým napodobováním.

Ve skautském věku je při strukturování nových podnětů nejsilnější role stezky. Bohužel její současná podoba tomu příliš nenahrává, nové stezky připravované v rámci nového programu budou v tomto účinnější. Zatím se můžete inspirovat těmi slovenskými.

Zajímavou otázkou je, zda chceme v dětech podporovat samostatnost a schopnost rozhodování, či zda spíše chceme dětem nabídnout vzor a postavy k následování. Zdánlivě dílčí rozhodnutí může vyústit ve změnu symbolického rámce.

Prvním případem her mohou být takové, které mají pevné a známé prostředí, do kterého děti vstupují a hrají v něm samy za sebe: např. Bradavická škola, středověk, starověké Řecko atd. Takto fungují například hry, do kterých děti vstupují v roli zachránců – bez ohledu na to, co zachraňují: svět, mír, město, život vědce, nový živočišný druh.

Druhým druhem jsou náměty s výrazným hrdinou: Odyssea, Harry Potter, Letopisy Narnie, kdy děti následují jeho osud a snaží se obstát stejně jako on.

Někdy se obě roviny prolínají: děti se stávají rytíři Jedi, čímž se jim dostává samozřejmého úkolu – předpokládá se, že všichni rytíři Jedi chtějí svrhnout lorda Darth Vadera atd.

Rozdíl mezi těmito dvěma typy rámců spočívá v jejich nastavení. Následování může probíhat v boji o prsten s Frodem, samostatní hrdinové ale mohou stejně dobře existovat ve Středozemi.

## Hráči

Od začátku přípravy hry je třeba mít neustále na paměti hráče, představujte si, jak budou na připravované věci reagovat. Kolik jich je? Jak jsou staří? Jaké už mají zkušenosti? Jak jsou sehraní? – to vše musíš vzít v potaz. (Pro jistotu si je klidně radši sepiš) Při rozdělování „týmů“ na táborovku si ujasněte, co od dělení očeká-

váte. Chcete-li upevnit družinový systém, nechte děti pokud možno v družinách, máte-li děti ve věku, kdy je nejvíc láká poměřování sil a soutěžení, postavte celotáborovku na soupeření malých týmů nebo jednotlivců.

Jsou-li hráči přibližně stejného věku, můžete počítat se soupeřením a opravdovým poměřováním sil. Jen pozor, od určité doby (začíná to ve věku okolo 13–15 let, u děvčat obvykle dříve než u chlapců) přestává být soupeření jednotlivců pro děti atraktivní. Pokud má být použita soutěž, měla by být týmová. Při velkých věkových rozdílech počítejte s tím, že přímé poměřování nebude nejspíš možné, zkuste ho proto nahradit buď spoluprácí nebo poměrným bodovacím systémem, který zohlední zkušenosti a vyspělost hráčů.

Opakování je matka moudrosti, tak trošku shrnu, co už zaznělo: Ujasněte si, v jaké oblasti dovedností chcete hráče rozvíjet, od toho se bude nejspíš odvíjet vaše rozhodnutí, zda bude lepší použít M.A.S.H. nebo zda využijete Úžasňákovy, kteří nabízejí dostatek prostoru pro rozvoj individuálních schopností.

Při plánování velikosti týmů na hru si dobře promyslete, co od toho uspořádání očekáváte. Máte-li v oddíle pouze dvě družiny, je možnost soupeření čtyř trojic jistě lákavá, v případě, že chcete, aby si etapy plánovali a prožívali nezávisle na ostatních skupinách, většinou si však z organizačních důvodů nemůžete dovolit příliš mnoho týmů.

## Forma

Jsou dvě cesty, jak vsadit dlouhodobou hru do programu: buď jako jednotlivé etapy, kterých není příliš a prolínají běžnými aktivitami, nebo jako atraktivní obal většiny či dokonce všech činností. Promyslete si, co která z variant přinese, pokud máte silné téma, u kterého si jste jisti, že zaujme naprostou většinu hráčů, nebojte se propojit symbolickým rámcem většinu času. Je to sice organizačně náročnější a riskantnější, ale výsledek je mnohem věrohodnější a účinnější.

V celoroční hře, kterou zmiňuje Mach v první kapitole na straně 7 se v symbolickém rámci agentů kontrarozvědky odehrávala většina programů. Během roku probíhal tréning na závěrečnou misi (čtrnáctidenní putovní tábor) během níž měli agenti odhalit, dostihnout a usvědčit gang pašeráků. Přizpůsobila se i stezka – místo bodů stezky byly body zkušenosti a místo stupňů agentské hodnosti.

Využijete-li v oddíle druhou variantu, dejte dětem prostor, kam mohou utéci z vašeho symbolického rámce, budou-li mít pocit, že ztrácejí kontakt s realitou

a považují např. středověk za svůj skutečný životní prostor. I když se dá říci, že čím mladší děti, tím potřebují takového prostoru více, závisí to na spoustě věcí a je nutné hru „číst“ a podle toho prostor přidat či ubrat.

Na táboře se pro to hodí třeba místo, kde „se nehraje“, např. jedna stavba, která je pozměněná na čajovnu, či debatní klub a kde se během tábora odehrávají duchovní programy vybočující z táborové legendy. Stejně tak můžete udělat např. jeden den mimo hru (brána zpět do běžného světa). Lze to spojit se sliby či jinými tradičními obřady.

Ukáži vám příklad problémů, které mohou nastat, když děti možnost úniku nemají:

*„V naší táborové hře, která probíhala 24 hodin denně a jejím rámcem byl středověk, jsme vytvořili složitý systém vzájemně provázaných postupně získávaných práv (právo nosit boty, právo zdobit se, právo používat nástroje, právo nosit zbraň…). Práv bylo tolik, že děti v podstatě nemohly nikdy vystoupit z role, aby neudělaly něco, na co nemají právo. Za pár dní začalo houfné porušování, protože to děti už psychicky neunesly a vypadávaly z rolí. Došlo nám, že je musíme nechat psychicky odpočinout a „přivřeli jsme oči“, což ale podrylo důvěryhodnost celého rámce.“*

Dalším důležitým rozhodnutím zásadně ovlivňujícím formu hry je, s jakou mírou svobody se mohou hráči v daném rámci pohybovat. Jednou krajní polohou je „pískaná táborovka“ ve které je děj striktně lineární (obvykle přesně kopíruje děj nějaké knihy) a vše se odehrává na „pokyn shora“. Druhou krajností je vytvoření herního světa s vnitřní logikou a pravidly, kde si mohou hráči v podstatě dělat co chtějí.
Kde mezi těmito dvěma krajními polohami se bude nalézat hra vašeho oddílu je na vás. Hry pro vlčata a světlušky se obvykle blíží první možnosti, u skautů a skautek je už vhodné dát jim určitou svobodu, u roverských her bývají jediným limitem možnosti organizátorů.
Přidáváním svobody můžete zvýšit věrohodnost hry a nasazení hráčů, podpořit jejich tvořivost a samostatnost, pokud to ale se svobodou přeženete, může se hra „rozbřednout“ a ztratit tempo či dokonce původní výchovný potenciál.

Když dětem necháte volnost v rozhodování a spoléháte na jejich sebekontrolu, můžete je přesto nenápadně ověřit, jak postupují.

*„Chtěly jsme na táboře sledovat, jaký pokrok směrem ke svému cíli děti udělaly, ale bylo předem domluveno, že si to budou hlídat samy. Proto táborem občas proplouval Duch svědomí, který měl u sebe dvě fixy, černou a žlutou, a lákal děti kolem, aby si na něj udělaly čárku, jaké mají svědomí, co se týče dosahování svého cíle. Alespoň jsme tak věděly, jaký pocit z plnění úkolu mají samy děti a pokud by duch dostal samé černé čárky, dalo se operativně zasáhnout.“*

Dáte-li dětem v legendě možnost ovlivňovat výběr nebo pořadí etap, připravte se na všechny možnosti. Pocit „V téhle situaci přece není možné, aby se někdo rozhodl jinak, než jak si to myslím já“ je začátek konce, vaše děti vám při první příležitosti názorně ukážou, že to možné je… A pro jistotu si najděte jako pojistku mechanismus, kterým můžete jejich rozhodnutí ovlivňovat a nebo zvrátit, pokud byste se jím dostali do neřešitelné situace. U nás tak často funguje osud – děti si vyberou, do které části světa, doby atd. se chtějí podívat příště, ale náhodou se přižene bouře nebo se stroj porouchá a plavidlo se dostane do zcela jiné části světa, než se čekalo.

Jestli se bojíte větvení příběhu, můžete zanést do hry trochu volnosti tím, že další etapa začne v reakci na výkon hráčů – např po získání příslušných propriet (dostatek financí, další přísada do lektvaru atd.).

*„V celoroční hře Space Tycoon, ke které nás inspiroval seriál Futurama a počítačové dopravní strategie, dostaly družiny (kosmické dopravní společnosti) na začátku pouze vstupní kapitál a mapu známého vesmíru. Bylo jen na nich, jakou loď si koupí, kam poletí a kde zavedou pravidelné linky. Oddílová rada sledovala jejich postup – ne proto, abychom v reakci na něj hru upravovali, ale abychom ji v malém předstihu přímo průběžně vytvářeli!“*

Zkušenost z jednoho letošního tábora je docela zábavná:
*„Nechaly jsme děti, aby se samy rozhodly, jestli se vydají za hledáním pečetí zajišťujících věčný mír našemu městu, a nebýt rádkyň, které pochopily, že na jejich rozhodnutí visí celá hra, nejspíš by část dětí zůstala ve městě a nikam nevyrazila. A tedy, celotáborovka by se nekonala?“*

Tento příběh dobře ilustruje několik základních chyb, kterých se můžeme dopustit:
- Necháme klíčovou situaci celé hry rozhodnout někoho, kdo ještě není na takové rozhodování dostatečně vyspělý.
- Neposkytneme úplné informace, na jejichž základě by se mohly děti správně rozhodovat.
- Nedostatečně motivujeme k učinění důležitého rozhodnutí.

## Prostředí

Symbolický rámec není jen legenda-příběh. Pro to, aby se hráči do rámce vžili a ponořili, je důležité podpořit fantazii dětí a nabídnout jim co nejrealističtější či nejzajímavější ztvárnění prostředí, do kterého vstupují.

Začněte domýšlením táborových staveb ve stylu vašeho rámce. Vždyť strážní věž či stožár mohou vypadat pokaždé trochu jinak. Promyslete, jaké speciální stavby byste mohli pro váš rámec postavit (středověký obchod, kormidlo pirátské lodi, narnijský kamenný stůl, kruhový stůl rytířů krále Artuše atd.), další vám jistě vyplynou během pozdějších příprav.

Oblečení je dalším bodem, na který se můžete zaměřit:
- Chcete mít všichni stejný oděv?
- Jak často a při jaké příležitosti budete oděv využívat?
- Bude to nakonec přímo oděv či jen nějaké insignie postavy?
- Není nutné mít vždy oblek z prostěradla: hůlka a klobouk spolu s běžným oblečením nebo štít s osobním symbolem poslouží někdy i lépe.

Všeobecně platí, že byste si měli vybrat prostředí rámce, které jste schopni na táboře ztvárnit – tedy aspoň tak, aby mu dětská fantazie uvěřila. Z toho důvodu se nejlépe pracuje s rámci, které mají přirozený základ v přírodě (Robin Hood, western, Indiáni, piráti, amazonská džungle atd.), u těch dalších si často musíme dát více práce se ztvárněním, které bude reálně představitelné a uvěřitelné. Samotné prostředí by se nemělo omezit na základní věci, které přímo využíváte k legendě a ději hry - zkuste si pohrát i s drobnostmi, které jsou sice pro celkové vyznění hry téměř k ničemu, ale jsou buďto vtipné nebo příhodně dotváří celkový rámec.

I názvy staveb, prostor a veškeré činnosti na táboře mohou odpovídat době a místu, ve kterém se nacházíte. Pro starou Čínu může být hangár přejmenován na čajovnu, hráči na samuraje, v Cestě kolem světa za 80 dní neuškodí, když budete obměňovat táborovou měnu a rozvrh dne bude na nástěnce pokaždé v duchu jiné země. I tím rozšíříte obzory dětí, s nimiž pracujete – a jistě i své!

Zapojte do svého plánu také něco z reálií, které mohou být dětem užitečné v běžném životě, přestože přímo nesměřují k vašim cílům. Využíváte-li tedy např. téma starého Řecka, neváhejte naučit děti písmu starých řeků, v rámci těžícím z českého středověku si zbytečně moc nevymýšlejte a nabídněte dětem co nejreálnější zobrazení středověkého rozvrstvení společnosti či přehled skutečných poměrů pro rok 1346.

Haló, volá Třeboň:
*„Letos jsme byly středověkým ženským řádem a pro cesty po okolí jsme pochopitelně potřebovaly koně. Vzaly jsme plastové figurky koní, postavily jim u obchodu ohrádku a děti si je kupovaly. Tolik se nám hodilo do legendy. Děti měly koně přivázané před stanem (‚světnicí') a denně jim musely kupovat oves (1–2 ovesné vločky). Když zapomněly, kůň pošel a ony pracně vydělávaly na dalšího. Trénink spolehlivosti i zábava navíc! Obecním koním se navíc musela denně vyměňovat voda…"*

Ne všechny části prostředí rámce musíte nutně stanovovat vy - nechte děti, aby si odhlasovaly, jak bude vypadat znak jejich rodu, jak se bude jmenovat jejich město atd. Čím více svěříte do jejich rukou, tím větší máte šanci, že se do legendy vžijí a budou ji respektovat. Pocit, že ten příběh je jejich, že ho skutečně prožívají, je důležitější než název města odpovídající lingvistickým pravidlům staročeštiny!

Další součástí vašeho prostředí v duchu rámce se mohou stát programy a běžné táborové činnosti. Proč vlastně? Čím více částí programu spojíte atraktivním obalem vaší hry, tím lákavější je uděláte. Pořád ale platí, že spojení by mělo vyznívat přijatelně a snad i logicky (ovšem nechcete-li docílit přesně účinku absurdního dramatu!).

A ještě jednou Třeboň:

*„V posledních letech se nám osvědčilo, že se děti samy zapisují na hlídky zcela podle svých přání. Letos jsme jim v duchu středověku vysvětlily, že nebudou-li obsazené všechny hlídky, nám to sice nevadí, ale mohou přijít lapkové a sebrat veškeré jídlo. Dávaly si pak dobrý pozor, protože motivace jídlem pro celý další den byla silnější než všechny body.*

*Co se týče stavby, chtěly jsme pouze, aby si malé skautky vyzkoušely pár drobnějších staveb na táboře. Proto sotva dorazily (legenda začala již předchozí noc mimo tábořiště), šly vztyčovat morový sloup – stožár jako symbol vděčnosti za to, že přežily morovou ránu. Pro dokrášlení prostoru středověkého městečka rangers druhý den postavily vedle sloupu kašnu – dětský bazének pro dovádění světlušek.“*

Nenavazujte pouze stezku, hlídky a služby, zkuste propojit logicky i stavbu tábořiště, nástěnku, táborovou poštu nebo třeba funkce – rádce, vůdce atd.

| Rámec / oblast | Táborové stavby | Pojmy | Lidé | Oddílový časopis | Jídlo | S rodiči |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Cesta kolem světa za 80 dní | zkuste vytvořit např. jídelnu jako jídelní vůz vlaku, nebojte se kolem tábora vytvořit prostředí celého světa – teepee jako čínská čajovna, les jako indická džungle (plyšoví a gumoví hadi!), nejbližší vlak označujte jako pacifickou železnici atd. | proč nerozvíjet angličtinu? Pojmenujte vše tak, jak by to nazval sám Willy Fog… | postavy kolem hráčů se zde neustále mění, vůdce a oddílová rada vlastně neexistují… | předem připraven do obalu, aby vypadal jako ze země, kudy děti právě projíždějí. | tradiční pokrmy navštívených zemí, třeba i s hudbou | vyhlašte, že se první část návštěv smí děti s rodiči dorozumívat pouze jakoukoli cizí řečí nebo pantomimou |
| Stará Čína | použijte na dozdobení tábora rybářské sítě | několik čínských základních slov se v životě bude dětem určitě hodit, naučte je slovům záchod, jídlo, děkuji, prosím atd. | dle příběhu – ale využijte staré mistry a mudrce, kteří se mohou stát pro děti váženou táborovou autoritou | nezapomeňte vysvětlit používané znaky a slova – vložte do časopisu malý slovníček | domluvte se, že každý oběd bude hůlkami, není to nic těžkého | nechte maminky, aby své děti (holky) čínsky nalíčily, tatínky, aby svým samurajům pomohli s meči nebo holemi |
| Letopisy Narnie | není nutné měnit, prostě tábořme na naší cestě Narnií | noční zvuky mají na svědomí fauni či kentauři, místa kolem tábora se jmenují „narnijsky“, sever se odvozuje od Cair Paravel | Bílá čarodějnice, týmy hrají za Zuzanu, Lucii, Petra a Edmunda | Aslanova oznámení a výzvy k záchraně Narnie, pro větší efekt je může objevit Bílá čarodějnice a demonstrativně spalovat, aby je děti musely ukrývat | speciální Narnijské sušenky a čaj si můžete i sami vyrobit | vysvětlete jim vše předem a nechte je, aby se poté, co děti vystoupí ze skříně, divili, kde těch pár minut byli – čas přece běží v Narnii mnohem rychleji! Děti budou vysvětlovat, že byly pryč celý týden! |
| Harry Potter | vyrobte v jídelně začarovaný strop – připravte batikovaná prostěradla a občas je vystřídejte, nechte děti vyrobit zmenšeninu Brumbálovy pracovny | stany = ložnice, jídelna = Velká síň | vůdce – Brumbál (pro dívčí oddíl: Brumbál je na dovolené, školu převzala Minerva McG.); koleje, prefekti – rádci, primus – odd. rádce, domácí skřítci – služba v kuchyni | Denní věštec | Bertíkovy kouzelné fazolky (vezměte obal od Toffifee a nalijte do půlky čokoládu. Přidejte např. lentilku, trochu instantní polévky či zrnko pepře a přelijte čokoládou do roviny.) či máslový ležák – recept najdete na internetu – i nealkoholický | Prasinky (rodiče vždy přivezou spoustu dobrot do Medového ráje!) |
| Středověk | hradby na věži a kolem celého města, kašna, morový sloup, chudobinec, obchod | stany = světnice, jídelna = krčma u… tábor = město dle přání dětí, | rytíři, sličné paní atd., můžete dělit na chudinu, měšťany a rytíře s určitými právy – chudina dostane jídlo vždy jako poslední, rytíři předbíhají, atd. Dělení může hodnotit chování dětí předešlého dne. | Zprávy denně předčítá člověk s bubnem, případné tiskoviny jsou na svinutém pergamenu vyvěšeny | Nealko medovina, vybrané pokrmy jíme holýma rukama | rytířské klání, kde startují rodiny společně za určitý rod |
| Piráti | uprostřed tábora vyrobte kormidlo, kolem něj s nějakým rituálem mohou probíhat i nástupy | stožár = postavte skutečný stěžeň, stany = kajuty | pravé pirátské přezdívky, nechte děti, ať se samy nazvou | piráti neumí moc číst, tak spíše obrázkové číslo!, v něm důležité údaje o různých lodích, cenách, posledních pirátských přepadeních atd. | mořské potvory, občas je hlad, když jídlo dojde, každý den trocha zeleniny proti kurdějím – nejlépe zelí rozdělované na nástupu | piráti mají rodiče? na chvilku si přestaneme hrát – po dobu návštěvy vystoupíme z rámce |

| Písemnosti | Komunikace | Oblek, vybavení | Reprezentace | Něco se nepovedlo | Mimo program |
|---|---|---|---|---|---|
| vše cizojazyčně – naučte děti vyhledávat v různých slovnících významy cedulí po táboře – můžete mít v jídelně např. čínsky – ve vlaku prosím nekuřte atd. | zaveďte dopisy i mezi dětmi a vedením – aspoň se naučí psát správně, peníze můžete proplácet šeky, to se jim do života bude taky hodit | pravý oděv anglického gentlemana, proč nezkusit vyrobit třeba cylindr? | houkání lokomotivy či parníku, zvuky prostředí, kde se právě nacházíte | detektiv Fix se vám už zase plete pod nohy, čas od času ho nechte, aby se vynořil a mával zatykačem | Za vydělané „peníze“ si hráči každý den pronajímají stany a kupují jídlo |
| učte se trpělivosti při malování čínských znaků, každý se může aspoň pár výrazů naučit a pak jimi oslňovat ve škole | naučte děti ctít pravidla zdvořilé čínské komunikace a ovládat své emoce | kimono, klobouk, ale i kašírované masky na obličej | málomluvné nástupy, uklánění na potkání i po táboře atd. | osud, tak to mělo být… karma | děti mohou navštěvovat jednoho z mistrů, který je zasvěcuje do specifického umění dle vlastního výběru (např. bušidó, znalost budhismu, písmomalířství, vyřezávání sošek, vaření čínské kuchyně) |
| věci připínejte do přírody a místy rozvěšujte vzkazy typu „Bobři, máme sraz v pátek u červeného dubu“ | stromy mohou také mluvit, „pláčou“ zprávy – děti si s nimi ve volnu mohou psát vzkazy přichycené na jejich pryskyřici | obyčejný oděv, ale nějaký atribut – lesní roh, křišťálová lahvička, meč atd. pro každého hráče – atribut by měl být v některých etapách her užitečný! | některé věci zasněžené (např. po ránu, když táborem projela Bílá čarod.), zvuk fauní píšťalky z lesa jen tak o poledním klidu… | Bílá čarodějnice už zase zkouší ta svá kouzla | výlet na zříceninu v okolí se dá pojmout jako exkurze do narnijské historie (tady sídlili dávní králové) |
| odborky zabalte do přebalu OVCE, napište vlastní knížku Lektvary, kde se děti dozví spoustu užitečných informací o přírodě kolem… | soví pošta – vyrobte sovy z papírmašé, dole připevněte kolíčky a postavte sovinec, když budou děti psát domů, jednoduše připevní dopis na kolíček a vy ho odvezete na poštu | hůlka a šátek v barvách kolejí spolu s běžným oblečením | jídlo obarvené potravinovými barvami do reprezentačních barev jednotlivých kolejí | Vy víte kdo… nebo pokažené kouzlo… případně jsou to špatná znamení pro něco, co přijde | na záchodě kvílí Ufňukaná Uršula (z přehrávače či občas naživo) |
| psané hlaholicí nebo staročeštinou, naučte se navíc všichni psát gotickým písmem a zdobit text, piště brkem a tuší | obecní slouha (chudák vedoucí) roznáší dopisy ze schránky, která stojí hned vedle kašny | štít s osobním symbolem | budíček na roh či troubení půlnoci nebo odbíjení zvonu, při jakémkoli smutku vyvěšte černé prapory z věže | temné síly věštící blížící se katastrofu | speciální úkoly: např. když tě někdo urazí, je možno ho vyzvat na souboj – tyčemi na kládě, kdo prohraje, platí odškodné, krčma může nabízet sušenky a medovinu za táborové peníze |
| neměly by chybět výzvy k zatčení jednotlivých příslušníků tábora, zejména vůdce! | potrubní pošta – jde postavit ze spotřebovaných trubic od rolí papíru atd. | šátek „na piráta“ s různými vzory, lze savovat, kreslit, šít nebo prostřihovat | pirátská hymna zpívaná na nástupech i při spontánních příležitostech | platíme za hříchy spáchané kdysi před léty | nechte děti zakopat vlastní vydělané jmění a nakreslit k němu mapu, vše pak nějak využijte |

# Legenda, vrcholy

V životě jsou okamžiky, na které nezapomeš, protože už když jsi je prožíval(a), začínalo nebo naopak vrcholilo něco krásného nebo neobvyklého. A jsou okamžiky, na které nezapomeneš, protože se v nich událo něco obrovsky důležitého, ačkoli v tu chvíli tě to třeba ani nenapadlo.

Jako ve skutečnosti i ve hře nejsou všechny okamžiky stejně důležité a člověk nemá jen jednu náladu. Těm prvním momentům (silný prožitek) říkáme **emocionální vrcholy**. A z výchovného pohledu je dobré, aby byly s těmi druhými (důležité události) pokud možno totožné. Ale ať už je spojíme nebo ne, musíme se nad nimi zamýšlet jako první.

Umísťování vrcholů si můžete představit jako když chcete narovnat do lednice hrnec s polévkou, mísu salátu a spoustu jogurtů. Pokud začnete jogurty, už se vám na žádnou polici hrnec nevejde, není na něj místo. Ale pokud začnete od hrnce a mísy, není problém narovnat jogurty okolo. Podobně to funguje s velkými vrcholy – musí se od nich začít, nebo se později už nevejdou.

Vrchol se dá popsat asi takto:
moment výjimečný atmosférou, místem, nějakým způsobem náročný, ať už fyzicky, psychicky, nebo nároky na skupinovou spolupráci (Nezapomeňte sledovat hráče individuálně, neboť každý je jiný, a co je pro někoho drobnou překážkou, může se ukázat pro dalšího jako úkol na hranici jeho sil.)

Ve skautské výchovné metodě má zásadní roli parta, proto se vrcholy obvykle rozmísťují podle **teorie skupinová dynamiky**, jež popisuje vývojové fáze skupiny, která na něčem intenzivně spolupracuje. Prostě – když pochopíš, jak parta uvnitř funguje, můžeš jí programem pomoci. Bez toho, že svoje děti sledujete a přemýšlíte nad tím, jak na tom právě jsou, je vám však všechna teorie na nic.

Pro jednoduchost použijeme jen jedno z několika možných dělení vývoje skupiny (party):

1. **Formování** – skupina je ještě nejistá, u „zelenáčů“ se mohou objevuji obavy, co bude dál. Objevují se přirození tahouni, rozdělují se role. Program by měl nabídnout víc menších úkolů, kde si všichni mohou své role zkoušet.
2. **Bouření** – objevuje se určité napětí, vytvářejí se menší skupinky. Nálada je obvykle nejhorší z celého průběhu. Objevuje se „zkoušení“ vedoucích – co projde a co ne, jakou laťku nasadí (z pohledu vůdců a rádců nejméně populární období, je ale přirozené – neznamená to, že všichni nějak zvlčili). Je to rozhodující fáze. Program by měl nabídnout už větší výzvu, která je ale pro skupinu splnitelná.

3. **Normování** – dochází k rozdělení rolí, každý už dokáže pracovat samostatně, vznikl výkonný fungující tým. Program přináší velké výzvy, skupina snese i velký neúspěch.
4. **Rozdělení** – blíží se doba konce spolupráce (např. konec tábora), již před ukončením klesá výkonnost, členové se začínají připravovat na jiné skupiny a prostředí. Hodí se programy zaměřené na přenos zkušenosti do dalšího života (do jiných prostředí).

Pokud jsou týmy na hru z nějakého důvodu speciální a nebo pokud družiny nejsou z průběhu roku příliš sehrané, platí to takto bezezbytku. Pokud již na tábor přijedou výborně šlapající samostatné družiny, může dojít k různým posunům a míchání fází (první dvě fáze se stihnou za jedno odpoledne a pak se třebas překvapivě v půlce tábora na chvíli vrátí).

Nevím, jestli je vám to z té Machovy teorie jasné, my to u nás v oddíle děláme tak, že když připravujeme táborovku, víme orientačně, jaký rámec budeme hrát (Řekněme, že je to středověk a děti budou hledat kámen mudrců), vezmeme si balicí papír a namalujeme si na něj časovou osu tábora. Jedeme na čtrnáct dní, takže tu máme úsečku rozdělenou na čtrnáct dílků. Potom si zkusíme podle toho, jak šlapaly družiny přes rok odhadnout, jak by mohly vypadat fáze skupiny. Uvažujeme asi takto:

S družinami to letos nebylo ideální, máme hodně nováčků a ještě se nesehrály – asi jako předloni, takže i ty fáze by mohly vypadat asi jako předloni.

Formování by asi mohlo proběhnout během stavby – ta bude trvat první dva dny. Úkoly žádné vymýšlet nemusíme, stavění jich přinese jen dost.

Bouření asi další dva-tři dny. Sem potřebujeme dát první větší úkol, který by ale měl být bezpečně splnitelný. Takže píšeme – 4. den, první malý vrchol, prožití společného úspěchu, nutno aby to všichni zvládli.

Hlavní vrchol přijde na konec fáze normování – to by mohlo být předposlední odpoledne a večer – píšeme – 12. den, hlavní velký vrchol – zakončení táborovky. A pak by se asi hodil ještě jeden větší vrchol někam do průběhu této fáze, ale ne úplně na začátek. A co kdybychom zkusili něco hodně těžkého? Třeba i něco, co nemusejí zvládnout? Dobře, ale budeme jim pak muset pomoci vyrovnat se s neúspěchem. Píšeme – 8. den velký vrchol s možností neúspěchu.

Tak, kostru máme, teď ji teprve obalíme příběhem. Řekněme, že první vrchol budou zkoušky do cechu alchymistů se vstupním rituálem, druhý pokus o získání receptu a surovin a třetí získání poslední suroviny a rituál vytvoření kamene. Fázi rozdělení využijeme na program, kde se pokusíme přenést moudrost z kamene do naší doby.

Po celou další přípravu a hlavně na táboře nesmíme zapomenout, že nic v našem plánu není neměnné – i sebelépe naplánovaný program zařazený ve chvíli, kdy na něj děti nejsou připravené (třeba jsou unavené), zkazí jakýkoli efekt. Proto se nebojme dle momentálního stavu s programy a vrcholy hýbat a přesouvat je.

## Plán etap

Víš, o čem zhruba bude příběh, máš jasné cíle a tušíš, kdy jsou naplánovány vrcholy tábora. Je načase rozmyslet počet etap a rozvrhnout jejich zařazení do programu. Po tomto kroku by ti měl pro každou etapu vypadnout zhruba takový plán: (navazujeme na příklad s indiánským rámcem použitý u výběru rámce pro vlčata a světlušky, o kterém mluvím na straně 17).

Obecný cíl: samostatnost

Dílčí cíle:

a) dokázat se zorientovat, umět se vrátit, odkud jsem přišel
b) umět najít cestu podle instrukcí
c) umět popsat cestu
d) umět si uvařit nějaké jednoduché jídlo
e) umět rozdělat a udržovat oheň
f) umět si zabalit batoh

a další

| **x-tá etapa** | |
|---|---|
| *cíle* | dokázat se zorientovat, umět se vrátit odkud jsem přišel; umět popsat cestu; umět najít cestu podle instrukcí |
| *požadavky na typ programu* | odpoledne dva bloky, fyzicky lehce náročné, zapojení jednotlivce i týmové práce |
| *popis etapy* | šestníci a podšestníci projdou cestu, kterou si musí zapamatovat a vrátit se po ní zpět, zbytku šestky ji musí popsat tak, aby ji byli bez nich schopni najít |
| *příběh* | tábor byl napaden nepřátelským kmenem, který část zajal a odvedl s sebou; v nestřežený okamžik se jim však podařilo uprchnout |

Etapy jsou rozvržené. Zbývá je vhodně zařadit, promyslet, zda nejsou všechny příliš podobné, zda nepoužíváme stále stejné prostředky a zda skutečně naplňují stanovené cíle. Ohlédnout se zpět na začátek příprav k cílům a prioritám. A teprve potom řešit podrobnosti příběhu. Kruh se pomalu uzavírá.

# Libreto

Máme obrysy jednotlivých etap, víme, k čemu budou směřovat, jak velká fyzická zátěž při nich hráče čeká a známe i pořadí všech za sebou. Zbývá věc, kterou děti budou vnímat v první řadě – příběh.

Měl by být:

- **Srozumitelný** – nepřehánějte počet postav a děje. Je sice pěkné, že váš příběh je tak propracovaný, že každá postava, byť by se objevila třeba jen na jedné stránce, má dokonalý rodokmen, ale pokud se děti budou v příběhu ztrácet, skvělé prostředí to nezachrání. Zejména u mladších by měl být příběh od prvopočátku dobře čitelný. Zde záleží taky na formě, kterou budete příběh uvádět – pokud před každou etapou budete číst z obsáhlého deníku či knihy, můžete si dovolit propracovanější prostředí než v případě, že hodláte veškeré informace o ději předávat dětem šifrou na provázkách.
- **Napínavý** – nemělo by se vám stávat, že od začátku bude jasné, jak to všechno dopadne, aby hráči nezískali pocit, že je vlastně jedno, jak která etapa skončí, protože vše stejně dle vašeho scénáře dospěje ke zdárnému konci.
- **Šitý na míru** – pokud se v příběhu vyskytuje hrdina, je vhodné, aby byl dětem svým uvažováním blízký. Nechte ho řešit běžné problémy věku vašich hráčů, uvažovat a rozhodovat se někdy i špatně, nechte mu chyby, problémy. Čím více bude lidský, tím více se s ním děti ztotožní.

# Materiál, technika atd.

Sepište veškerý materiál potřebný pro táborovku a dohodněte se, kdo co vyrobí, přípraví a sežene.

U rekvizit požadovaných pro jednotlivé etapy se zamyslete, jsou-li všechny opravdu potřeba, a pokud ne, nechte jejich místo ve stěhovacích vozech důležitějším pomůckám pro program tábora. Nám se osvědčilo pár klíčových pomůcek, které vždy uvozují legendu a další etapu. Stačí pak jeden dva předměty, které hráče provázejí celou legendou. Hra tak dostává symbol, který se objeví vždy s blížící se další částí hry. Někdy tímto symbolem může být i zvuk, hudba či záblesk světla, jindy použijete např. ošuntělý kabát, který je nalezen na nepředvídatelném místě.

Jsou ale i oddíly, které nelitují námahy a místa, a pro etapu v anglickém klubu přivezou anglická čalounčná křesla ☺.

*„V egyptském městě mrtvých – Hamunaptře – jsme využili hvizd píšťalky – ozval se pokaždé, když se blížila pohroma bičující město. O pár vteřin později se už kácely stany (zemětřas), jídlo se samo barvilo na červeno (krvavý déšť) či služba z kuchyně ohlásila, že zmizelo všechno jídlo (kobylky). Ještě na příštím táboře se děti při zvuku píšťalky neklidně otáčely, co se zas kde stalo.“*

## Vychytávky

Bodování celotáborové hry: hrajte si také s motivací a odměňováním dětí. Pokud jsou zvyklé, že pravidelně za etapy dostávají oddílové peníze, povzbuďte je příště tím, že uděláte z „bodů“ za etapy životní nutnost nebo největší zábavu!

Nechte se inspirovat rámcem, ve kterém se pohybujete. Nebojte se postavit na táboře obří počítadlo, platit penězi s vaší fotkou ověnčenou královskou korunou či vyrobit čtvery přesýpací hodiny a do nich sypat obarvený písek.

Nechte děti napravit svou chybu. Zkusily jsme letos model, kdy děti mohou projít každou etapu kolikrát chtějí. Neuspějí-li napoprvé, mohou se pokusit okamžitě o další pokus.

Náhoda: zapojte ji do hry! Při putování na mapě jsou vyznačena místa s křížkem / rozcestí / fialové hvězdy atd., které značí, že děti si losují náhodu. Pravděpodobnost pozitivního výsledku si můžete stanovit, jak se vám hodí. U nás, kdy si děti svou cestu zcela samostatně plánovaly a volily, jsme uplatnily model 1:1, v kladném případě středověké náhody tedy děti nalézaly váčky s penězi, ubránily se lapkům, získaly od hodného sedláka denní dávku ovsa zdarma atd. V záporném případě prchaly před vlky, lapkové je obrali o boty atd.

Různé příběhy oživí hru. Tento typ používáme v oddíle, když víme, že děti už příliš nebaví soutěžit mezi sebou a to ani po skupinách. Tak si každý tým prožije vlastní dobrodružství a soupeří pouze s osudem. Cesty jednotlivých týmů se prolínají a kříží, ale každý prožívá dle svých rozhodnutí vlastní příběh. Například pokud hrajete Letopisy Narnie, může každý tým představovat jednoho budoucího krále a královnu (Lucinka, Edmund, Petr a Zuzana) a jít ve stopách jeho osudu. Tým Lucinka začne svou samostatnou etapou a dostane se v noci do Narnie jako první, Edmund zažije hroznou noc s Bílou čarodějnicí atd. Dejte však Edmundovi možnost zvrátit svou roli zrádce!

Máte-li věkově smíšený oddíl, najděte rámec, který vám umožní dělit děti dle potřeby. Příkladem mohou být Bradavice – děti vstupují do etap buď po kolejích – smíšené skupiny – nebo po ročnících – věkově stejných skupinách.

# Náměty CTH

Dám vám několik tipů, ale máte-li nápady, nenechte se jimi omezovat v rozletu!

## Brány času

Mladá archeoložka zdědila po svém otci muzeum, v němž kromě cenných exemplářů zůstalo i mnoho materiálů a dokumentů bez jakéhokoli pořádku. Ani netušila, že mezi nimi je i mapa k místům, kde se nacházejí tajemné brány času. Věděli to ale otcovi bývalí společníci, s nimiž se nepohodl proto, že veškeré nálezy zpeněžovali a nevěnovali je muzeu – tito podvodníci archeoložce mapu ukradnou. Ta, když se o mapě dozví z deníků, které si otec vedl, povolá na pomoc skupiny hledačů pokladů, kterým za pomoc nabídne nejen odměnu, ale i volná místa ve svém výzkumu a muzeu. Přihlásí se několik skupin, které se snaží co nejrychleji získat kopii mapy a uzavřít časoprostorové brány navždy. Aby našly místo, kde je možné brány uzavřít, musí jednotlivými branami projít a splnit úkol, který jim zadá jejich strážce – podle výkonu jednotlivých skupin mohou získat schématicky naznačenu cestu k místu, kde se brány zavírají. V závěru hry dokáží pomocí těchto nápověd dojít svého cíle a brány navždy zavřít.

Dostávají se tak do katakomb z dob renesance a setkávají s Leonardem da Vinci, v krétském bludišti bojují s Minotaurem, shání si obživu v dobách pravěku, ocitají se v římském koloseu, staví velký gotický chrám, pomáhají zdobit Braunův Kuks a další. Do příběhu lépe sedí, když se jednotlivé brány nacházejí na různých místech, aby k nim skutečně účastníci cestovali, tedy nejen v táboře. Tohoto je možné výborně využít, mají-li účastníci na táboře kola a mohou-li tak za jednotlivými branami vyjíždět. Bylo tak možné navštívit například i některá města a s příběhem je spojit. Vzhledem k tomu, že se také nejedná o pevně daný příběh, nemusely po sobě etapy následovat podle předem naplánovaného scénáře a mohly se zařazovat podle atmosféry v táboře, případně podle počasí, nevadí pak také, když z nějakého důvodu některá etapa vypadne.

## Nekonečný příběh

Celotáborová hra na motivy známého příběhu nabízí dětem možnost prožít napínavý příběh spolu s hlavním hrdinou Bastienem. Přinese setkání s Kamenožroutem, Černomůrkou, Pidiďasem, Falcem i dalšími obyvateli Fantazie, to vše s průvodcem jednotlivých skupin – Atreiem. Kniha samotná nabízí zajímavý příběh, jenž je možné využít, ať už jako hru pro jednotlivce, tak i pro skupiny. Při hře je možné příběh umocnit propojením jednotlivých etap s divadelním uvedením. Na začátku každé etapy tak stojí Bastien, který čte z knihy na půdě školy, zatímco vedle něj se příběh začíná přímo odehrávat. V něm však nevystupují jen postavičky z Fantazie v provedení vedoucích tábora, ale zapojují se do něj i sami účastníci podle textu čteného Bastienem a přímo v příběhu s ostatními postavičkami poznávají svůj další úkol. Vyvrcholením hry je pak setkání s Dětskou císařovnou ve Slonovinové věži.

## Egypt

V paláci faraóna Tutanchamona byl spáchán zločin, za nějž musí viník nést trest nejvyšší – trest smrti. Provinil se tím, že zcizil nově ze zlata zhotovenou masku faraóna. Pozváním na soud začíná úvodní etapa hry. Tam se však dozví, že viník není jistě znám, obvinění z krádeže Tutanchamonovy masky jsou dva. Podle rozhodnutí faraóna mají možnost na svou záchranu. Oba si smí sestavit družinu ze svých přátel (tedy účastníků tábora), která se za něj vydá najít Knihu mrtvých, po které Tutanchamon již dlouhou dobu touží. Ten, jehož družina Knihu přinese, bude osvobozen. Družina, která přijde s prázdnou, bude ale společně s obviněným popravena. Obě družiny se pak vydávají na strastiplnou cestu za Knihou mrtvých, vypořádávat se s nástrahami cesty jim pomáhá věštec.

Kniha mrtvých se nachází v jedné z nejstarších pyramid. Jak ale nalézt cestu k nim, jak poznat, která je ta správná, jak se pak dostat dovnitř a konečně, jak se v ní vyznat a nalézt místnost, kde se Kniha mrtvých skrývá? To vše musí družiny přátel vyřešit, věštec jim pak navíc za výborné zvládnutí jednotlivých úseků cesty nabízí jednu z nejdůležitějších nápověd. Tajemství pyramidy totiž skrývá Knih mrtvých několik, jen jedna je ale ta pravá. Za každý úsek cesty účastníci dostanou podle výsledku některou z nápověd: Kniha je hnědá; okraje Knihy opálené; podepsána krví; ovázána černou kůží apod. V závěr celé hry pak v pyramidě do místnosti s Knihami vstupují jen dva lidé – od každé družiny jeden zástupce se všemi nápovědami, které v průběhu družina získala. Na něm pak je, sebrat podle nich správnou Knihu mrtvých rychleji než protihráč. Tento postup dává možnost vyhrát i družině, která mohla být během celé hry pozadu a vlastnit méně nápověd – v závěru rozhodne správný výběr a příprava zástupce skupiny; rychlé zpracování nápověd, když knihy přímo vidí a také šťastná ruka, je-li jich i po projití nápověd stále více než jedna.

Úplné ukončení hry čeká ale až v paláci Tutanchamona, kde se jedna z družin obává popravy, jak bylo slíbeno. Avšak mezi tím, co obě družiny byly na dlouhé cestě za Knihou, byl dopaden ještě třetí podezřelý, u kterého byla Tutanchamonova maska skutečně nalezena. A tak spravedlivý vládce obě družiny bohatě odmění za strasti, kterými kvůli jeho umíněnosti museli projít.

## Stroj času

Šílený vědec sestrojí stroj času, s jehož pomocí může cestovat po minulosti. Z jedné své cesty se ale nevrátí – zůstává uvězněn kdesi v šeru dávných věků a zdá se, že mu není pomoci. Pak je ale nalezen jeho deník s návodem, jak stroj ovládat, a několik záchranných týmů se vydává do dob, které si sami vyberou, aby je prohledali, zda právě tam neuvízl pan vynálezce. Před každou etapou děti losují, do kterého období se podívají. Období je o něco více, než je možné stihnout za tábor, aby děti měly opravdu na výběr. Poslední etapa je pak připravena tak, aby bylo možno ji obléknout do jakékoli legendy, kterou si děti jedno z posledních rán zvolí. Bohužel vynálezce je nalezen mrtvý a jeho hrob je alespoň přepraven zpět do současnosti. Některé etapy mohou probíhat skupinově, další po jednotlivcích. V závěru, který není úplně pohádkově kladný, dejte velký pozor na práci s atmosférou!

## Lunapark

Na místě tábořiště stával kdysi před léty starý lunapark, který ale po nějaké tragédii zpustnul a zůstal už nadobro zavřený. Není jasné, odkud se do kolotočů šíří ten smutek, kvůli kterému je místo dávno zavřené a zchátralé. Při vysvobozování kolotočů se zjistí, že zlo se ukrývá v domě hrůzy, se kterým jeho majitel experimentoval a snažil se vyrobit esenci, která by ho učinila ještě hrůzostrašnějším. Esence neštěstí a hrůzy však pokryla celý park, takže návštěvníci na park zanevřeli a hledali zábavu jinde. Duchové jednotlivých kolotočů však nezapomněli na staré časy a prosí děti, které se utábořili na místě dávno zapomenuté zábavy, aby jim pomohli. Od každého dítěte si vynutí osobní slib, že lunaparku pomůže svou nějakou schopností, kterou pak v průběhu celého tábora zdokonaluje, aby co nejlépe lunaparku posloužila. V poslední etapě je objeven protijed na esenci hrůzy, pro její přípravu je nutné, aby se skupina rozdělila a každý sám se vydal za jedním úkolem – který jako náhodou prověřuje schopnosti dětí, jež daly v sázku.

## Ztracený svět

Celým civilizovaným světem prolétla zpráva o britské expedici, která v Jižní Americe objevila podivný svět na náhorní plošině, který se od pravěku prakticky nezměnil. Známý profesor Challenger tedy rychle organizuje výpravu, která by tento ztracený svět objevila a našla. Cesta amazonskou divočinou je krutá a náročná, nakonec se ovšem vědci na plošinu dostanou… zjistí, že realita přesahuje jejich představy, ale sami se ocitnou ve velkém nebezpečí a jako větší problém se nakonec ukáže na plošině přežít a vrátit se z ní ve zdraví domů.

## Hamunaptra

Egyptské město mrtvých opět ožívá. Obyvatele – výzkumníky probudí mumie, která je zavede k rozbité kamené desce, na ní je vyjmenováno sedm pohrom, které budou město stíhat až do konce věků. Zbytek desky chybí – zaklínadla, která mohou město vysvobodit, chybějí, deska je v půli odlomená. Úkolem obyvatel je objevit chybějící části desky, na kterých jsou zaklínadla, jež společně skandovaná dovedou zabranit na věky opakování šílených pohrom. Z ničeho nic se na tábor snáší pohromy (viz výše) a okamžitě je vždy svolána výprava, která se vydává za tajemným heslem. Selže-li, pohroma se bude opakovat!

## Roverský odboj

věk: mladší roveři

cíle: stmelení, protiváha k „práci“ pro mladší, samostatnost, řešení problému, týmová spolupráce

anotace: tajná hra probíhající za běžného táborového života skautů a skautek, hraje se 24 hodin denně.

legenda: Roveři představují odbojovou skupinu za 2. světové války. Musí předstírat normální život, aby unikli pozornosti gestapa. Tajně přechovávají vysílačku pro

spojení s Anglií, pomocí ní se dozvídají úkoly, které mají splnit. Mohou při tom spolupracovat s civilním obyvatelstvem (skautky a skauti), ale je to riskantní. Ve vedení tábora je člověk na jejich straně (funguje jako pojistka, aby mohl usměrnit hru v případě hrozícího výjimečného problému), jeden gestapák a všichni ostatní jsou kolaboranti. Po provedení všech úkolů (ať už dopadly jakkoli) prchají do Anglie – na domluveném místě je čeká britské letadlo (poslouží najatá „andula" z blízkého letiště provozujícího vyhlídkové lety). Skutečně startují, místo cesty do Anglie je čeká vyhlídkový let nad tábořištěm.

Úkoly (o tom, kdy a jak je budou plnit, si rozhodují hráči sami): doručit tajnou zprávu, provést sabotáž (na vandru tajně sebrat všem lžíce), zajistit bezpečné přistání britského parašutisty a dva dny ho živit a skrývat, zmapovat nějaké území a mapu předat, zdiskreditovat gestapáka (navléknout na něho nějaký průšvih), unést jednoho z vedoucích kolaborantů (pokud má na to náturu a nebyl na radě, kde se toto plánovalo, nemusíte mu to pro zpestření předem říkat) a další úkoly, které vyplynou z logiky děje.

poznámka: Hra náročná na organizaci, klade velké nároky na schopnost improvizace, je nutné průběžně upravovat děj podle toho, jak se vyvíjí, a zachovávat logiku.

*Jednoho krásného dne, byla to zrovna neděle, a tak nemuseli do školy, přiběhl ráno Mach k Šebestové, a ta jen vzdychla, já ti nevím, Machu, mně ta třetí kapitola nějak nejde dokončit, a Mach na ní jen mrknul a povídá, hlavu vzhůru, Šebestová, od čeho máme sluchátko, to je jasný, že takhle z bytu se ti to představuje těžko, uvidíš, jak ti to půjde přímo ze symbolického rámce. A do sluchátka pak povídá, haló, haló, my bysme, prosím, chtěli do nějaké zajímavé knížky, a ze sluchátka se ozvalo, ale ovšem, máte nějaké speciální přání, a Mach se zamyslel, kouknul Šebestové pod ruku a povídá, no, šlo by to třeba do Středozemě? A ze sluchátka se ozvalo, ale jistě, jen dávejte pozor, mohlo by to být nebezpečné. A najednou Mach i Šebestová ve svém nedělním letním oblečení stáli uprostřed lesa, který tak podivně šuměl, a Šebestová se podívala na Macha, zavrtěla hlavou a zamračeně řekla, tys to teda vyvedl, co teď já tady, kde mám asi brát inspiraci, tady není vůbec nic, jen nějaké staré stromy a doufám, že to aspoň nejsou enti a že skřeti jsou hodně daleko, a tu jí nebezpečně blízko hlavy prolétl šíp, oba skočili za strom, a kolem projela skupina jezdců, kteří vypadali docela jako hraničáři a všelijací podobní tvorové, a Mach jen v úžasu otevřel pusu, a Šebestová vzala sluchátko a řekla do něj zřetelně, my bysme prosím, chtěli už domů. A v tu ránu byli zas v činžáku na chodbě a Šebestová si do popsaných listů poznamenala, hlavně aby se v tom rámci děti cítily bezpečně, a pak řekla, tak díky, Machu, myslím, že už to mám hotové.*

# RÁMUJEME OSTATNÍ

## Oddíl

Všechno může být ještě mnohem složitější! Existují také oddíly, které mají svůj vlastní symbolický rámec, který je něco mnohem dlouhodobějšího a trvalejšího než všechny celoroční a táborové hry.

Když pak dítě přichází do oddílu, nejde vlastně do jen tak nějakého oddílu, ale vstupuje do světa, který se dost výrazně liší od běžného života. Oddíl se tak pro něj stává přitažlivějším a tajemnějším – samozřejmě pokud se mu zvolený oddílový symbolický rámec zamlouvá!

Představ si, že tenhle rámec musí vydržet klidně deset, patnáct let, snad i déle, a být pořád zajímavý a užitečný! Toho lze docílit tím, že za oddílový rámec zvolíme téma, které není úplně konkrétní, většinou jde pouze o prostředí pro činnost oddílu.

Tento typ rámce pak někdy nenese ani příběh, úkoly a výzvy, často pouze rámuje činnost a společenství oddílu, které se pak stává pevněji vyjádřeným svazkem. Jinými slovy: rozumíme tomu, že patříme všichni dohromady nejen ve chvílích, kdy na sobě máme skautský kroj, ale příslušnost k oddílu je vyjadřována všudypřítomnými znaky a odkazy na jeho symbolický rámec.

Tak třeba takhle to dělají Žabky z Třeboně:
*„Máme oddílového maskota Kvaka (žabáka), platíme oddílovými Kvaky, náš časopis se jmenuje Žabí skřeky, na táboře probíhají večerníčky, ve kterých děti sledují dobrodružství Kvaka a jeho družky Kvačenky, produkční společnost, která oddílu vyrábí filmy z tábora atd. si říká Kvak production a na oddílovém tričku najdete kostru žáby se skautským pozdravem přes celá záda. Navíc se po oddíle distribuují samolepky, přívěšky či tužky s nejrůznějšími žábami, oddíl pravidelně k vánocům dostává žáby nejrůznějších velikostí, a právě zařizujeme novou klubovnu ve stylu džungle, aby se tam všechna ta zelená zvířátka cítila co nejpohodlněji.“*

Oddílový symbolický rámec upevňuje identifikaci jedince s oddílem, může poskytovat jasné symbolické vyjádření oddílových hodnot (třeba oddílové heslo), zajímavě rámuje akce, které nemají svůj vlastní symbolický rámec (schůzky, běžné výpravy, chvíle mimo táborovku na táboře atd.) a taky samozřejmě jako každý jiný rámec slouží k motivaci členstva.

Ale pozor, nic se nesmí přehánět. Občas v některých oddílech nebo střediscích dávají takový důraz na sounáležitost, na své speciální symboly, rituály a tradice, že se potom jejich členové koukají na skauty odjinud skrz prsty jako na „ty, co nepatří k nám“, nepouštějí je mezi sebe a nejezdí na jejich akce. To není pochopitelně vina rámce, ale jeho fanatického uplatňování. Se sounáležitostí je třeba vždy rozvíjet i vstřícnost a otevřenost k ostatním.

## Klubovna

Klubovna taky ostatně není jen tak ledajaká místnost. Už u vchodu většinou poznáte, že je to právě skautská klubovna. Ale někde to poznáte víc a někde míň.

Protože klubovna je jedním ze základních prostředí, kde se odehrává celé dobrodružství skautingu, je důležité, aby se v ní všichni zúčastnění cítili příjemně a vnímali ji jako svůj prostor. Určitě to znáte – když se učíte v nepříjemném prostředí, jde to často o moc hůř. Ale klubovna může být nejen příjemně zařízená, uklizená a upravená. Je přece místem, které vás spojuje všechny dohromady, vůdce s malým vlčetem i partou nadrsněných roverů, a tak stojí za to věnovat jí trochu víc pozornosti! Je prostorem, kde se dětem mohou plnit sny.

Představ si: přijdeš z tábora o pirátech a víš, že všichni tvoji kluci by se nejradši nalodili a odpluli navždy na nějaké pořádné šalupě. To jim samozřejmě asi nikdo neumožní, ale proč jim z klubovny neudělat místo, kde se aspoň jednou dvakrát týdně mohou vracet do svých snů! Představ si skříňky omotané lany, kormidlo z celotáborové hry stojící hned vedle vůdcovského stolu, v rohu místnosti několik plyšových či ručně vyráběných papoušků a opic, na každém stole nakreslená lebka se zkříženými hnáty, nástěnky se jmény všech plavčíků a jejich fotky v pirátských šátcích… a uprostřed klubovny se tyčí stěžeň s velkou spravovanou plachtou (na které se mimochodem kluci učili šít). Pod dveřmi vede prkno, aby se po něm občas mohl někdo projít na procházku za žraloky, jejichž kašírované makety jste si venku vyrobili… Proč ne? Proč ano?

Kromě toho, že si zpestříte oddílový život a semknete se při vzpomínkách pokaždé, když do klubovny vstoupíte, určitě to bude i velký náborový tahák: přece, třídu či srub asi viděl každý, ale taková džungle, šalupa nebo bradavický hrad, to je něco jiného! Pořád ale nezapomínejte, že klubovna nemá vypadat jako místnost z vašich, ale z dětských snů! Vaší rolí v této hře je průběžné estetické usměrňování a zušlechťování dětských duší. Nic víc!

## Věkové kategorie

Jak už bylo zmíněno v první kapitole, celý skauting byl původně symbolickým rámcem. Jak postupně přibývaly další věkové kategorie, přibývaly i nové symbolické rámce. Pro Vlčata příběh Mauglího z Knih Džunglí Rudyarda Kiplinga, pro světlušky Broučci Jana Karafiáta. Zvláště u Broučků se dnes občas objevují problémy s tím, že je dnešní děti těžko chápou. Pokud je pro váš oddíl z tohoto důvodu problém používat obvyklý rámec, nezapomeňte, že je v tom případě

potřeba vymyslet a použít jiný, protože jinak byste sebe a děti připravili o jeden z účinných výchovných nástrojů.

### Symboly, které překročily svůj rámec

Skautský znak, pozdrav, podání ruky, hymna, táborový kruh a možná i další tradiční skautské symboly se postupně osamostatnily a dnes již fungují bez původního rámce. To má jednu obrovskou výhodu – nemohou zastarat. Tak ne abyste je přestali používat!

## Propojování

### ...a jak to všechno spojit!

Spojit rozvinutý rámec oddílu s celotáborovou hrou a vůbec dalšími symbolickými rámci, ze kterých oddíl vychází při svých programech, je někdy dost náročné. Ale čím promyšleněji a kompaktněji budou naše symbolické rámce vystupovat, tím budou účinnější! Všeobecně jsou asi dvě krajní cesty, jak se k problému postavit, mezi nimi je pak dostatek prostoru pro další řešení.

Můžeme se tvářit, že v tom není problém, a nic neřešit. Tím dáváme najevo, že celý náš oddíl se přesunul a dále existuje například v Číně či Africe. Děti možná budou docela zmatené...

Pokud se rozhodneme situaci řešit a snažit se nějak propojit oddílový rámec s rámcem použitým pro táborovku, napadá mě několik způsobů, jak se k tomu postavit. Oddílový rámec se dá přizpůsobit: Žabí skřeky vyjdou pod stejným názvem, ale v přebalu plném čínských znaků.

Nebo se dá pro chvíli oddílový symbolický rámec potlačit do pozadí, často s tím, že stejně jsme se omylem – náhodou dostali do minulosti / budoucnosti / vzdálené země, takže jsme stejně vytrženi ze svého oddílového prostředí. Nevýhodou této varianty – jakkoli vypadá lákavě a jednoduše – je především to, že na táboře máme asi největší šanci rozvíjet u dětí oddílovou identitu, kterou tímto zahalujeme.

Dalším způsobem, jak pracovat s prolínáním oddílového a táborového symbolického rámce může být „logické vysvětlení“. Snažíme se tedy najít způsob, jak vysvětlit, proč jsou najednou všechny žáby v Číně.

Posledním způsobem, který mě napadá k řešení prolínání rámců, je „náhodný výskyt“. Tehdy se snažíme nějak vysvětlit přítomnost oddílového rámce v naší hře, ale tak, že to vypadá, jako by oddílový rámec vystupoval přímo ze symbolického rámce táborové hry a odjakživa tam patřil. Příkladem může být, pokud se u oddílu Žabek, který se nachází ve staré Číně, objeví „posedlost žábami“, pří-

padně v některých etapách hry nebude možné pokračovat bez nalezení několika žab. Kvaky jsou pak zcela samozřejmě ve směnárnách vyměňovány v kursu 1:1 za peníze staré Číny atd.

Někdy ani nemusí jít o program celého tábora, ale pouze o výpravu motivovanou určitým rámcem atd. Zejména v těchto případech bych doporučila neopouštět zcela oddílový symbolický rámec, ale spíš ho aspoň částečně začlenit do rámce výpravy.

Výjimku mohou tvořit akce, které naopak slouží k odpočinku od běžného chodu oddílu, akce, které mají být naprostým vybočením či úletem z klasického chodu oddílových akcí. Pak je naopak vhodné zcela zapomenout na to, že existuje nějaký oddíl se svým vlezlým a všudypřítomným symbolickým rámcem.

Pořád ale platí: mnohé věci si dětská fantazie do sebe poskládá mnohem lépe, než bychom čekali, a proto často ani není úplně nutné vysvětlovat a pasovat věci do sebe. Skejťácký oddíl ve starověkém Egyptě? Surrealismus pro vedení, jasná věc pro skauty!

*Byl čtvrtek odpoledne a Mach se Šebestovou spěchali na družinovku do klubovny, a najednou se Mach zastavil a povídá, hele, Šebestová, když máme tu celoroční hru o pirátech, proč si vlastně neřekneme sluchátku o nějaké rekvizity do klubovny, a protože už byli u klubovny, vytáhl sluchátko a řekl potichu, prosím, my bychom potřebovali několik pirátských šátků a jeden opravdový hák po nějakém pirátovi a jednoho vycpaného žraloka a taky pravé pirátské prkno. A než to dořekl, už se všechny ty věci objevily, a Mach i Šebestová jen zírali, protože vycpaného žraloka ani jeden z nich ještě nikdy neviděl, a pak přišli ostatní kluci a holky a říkali jé a fuj co to je, a Mach povídá, to jsme vám se Šebestovou přinesli jako dárek do klubovny, a jeden rádce povídá, no, Machu, to je od vás moc pěkné, ale víš, právě dneska jsme si chtěli vyrábět pirátské šátky, které budou jen naše a budou jako opravdové a tyhle staré kusy hadrů se nám zrovna moc nehodí, a kdybychom tenhle hák pověsili do klubovny, tak by se na něj určitě někdo napíchnul, a jistě si umíš představit, jak by začal smrdět tenhle žralok a navíc se nám do klubovny ani nevejde, pojď, uděláme si svého malého z modelíny, a Mach řekl sklesle, tak jo, otočil se a než rádce vešel do klubovny, věci zase zmizely tam, odkud se vzaly, a Mach a Šebestová si ze schůzky odnášeli pirátské šátky, na které byli po zbytek roku patřičně hrdí.*

# PRO INSTRUKTORY

Tak vážení, pokud se vám do toho právě nechce, klidně tuhle kapitolku plnou složité a suchopárné teorie přeskočte!

Zmíníme jen dvě složitější specialitky pro fajnšmekry, protože použití symbolického rámce na akcích pro dospělé se (samozřejmě) mnoho neliší od toho, jak s ním pracovat u roverů. Nebojte se ho používat ani na těch největších nalejvárnách, má to samé klady. Pochopitelně na vzdělávací akci bude zdůrazňována jeho vzdělávací úloha, v motivační akci motivační…

Propracovaný rámec v oblasti vzdělávacích cílů má prožitkově-metodický kurz Orbis Kaktus. Doc. Tučňák ho přiblížil takto:

*„Obecné cíle kurzu pro ročník 2006 byly:*
- *Uvědomit a prožít si krásu a hodnotu přírody*
- *Uvědomit si provázanost dnešního světa*
- *Hledání vlastní cesty odpovědnosti a pomoci, jejíž součástí je i schopnost tyto věci dál předávat.*

*Rámcem kurzu je Univerzita Profesora Kaktuse. Univerzita má své obřady s insigniemi, taláry a hymnou, profesorský sbor i studijní oddělení a správce kolejí, účastníci dostávají skripta a index, každý den vycházejí univerzitní noviny.*
*Ideovým pozadím rámce je rušení automatického předpokladu, že člověk je středem světa – profesorský sbor je složen z rostlin, živočichů a minerálů. Zároveň je podání rámce mírně recesní, aby nepůsobil příliš manipulativně a bylo na každém, jak blízko k tělu si tuto myšlenku připustí.*
*Většinu vzdělávacího programu tvoří simulační hry, hry s hraním rolí a jiné aktivity, role rámce v organizování nových podnětů je proto nezastupitelná.*
*Každý ze tří obecných cílů má svůj symbol, barvu a příběh. Podle barev a symbolů v denním programu účastníci vědí, ke kterému cíli (případně více cílům) ta která aktivita směřuje. Kurz je rozdělen do tří „semestrů" podle cílů.*
*V průběhu rituálu ukončení semestru proběhne připomenutí „předmětů" – aktivit vztahujících se k danému cíli a jejich zapsání do indexů. Po rituálu přichází hodina „zkouškového období" – každý si sám pro sebe podle společné osnovy hodnotí svůj posun v oblasti tohoto cíle."*

## Specifika vzdělávacích simulačních her

Vzdělávacími simulačními rolemi míním hry, jejichž systém je založen na zjednodušeném modelu prostředí (či situace), které (kterou) si mají účastníci vyzkoušet a prožitím lépe zvnitřnit znalosti v modelu obsažené.

Tyto hry mají z pohledu symbolického rámce jedno úskalí. Nezbytnost motivační úlohy legendy je evidentní – tvářit se, že při vyplňování políček tabulky vlastně posílám na moře svoji rybářskou flotilu, člověk nezačne sám od sebe. Na druhou stranu je potřeba citlivě hlídat míru ponoření hráčů do děje, protože pokud se příliš vžijí do své postavy a nevnímají ostatní, hrozí, že nepochopí systém a ze hry si odnesou málo.

(Ještě pro úplnost – po takové hře je pochopitelně nutná závěrečná diskuse – debriefing, která pomůže účastníkům zpracovat si zkušenost ze hry a která se už odehrává mimo symbolický rámec. Doporučuji pro ni osnovu z následujícího odstavce.)

## Hra jako metafora[1]

Speciálním použitím symbolického rámce pro vzdělávací akce je pracování s hrou jako metaforou. Metoda organizace Project Adventure používá jednoduché kooperační hry a vychází z předpokladu, že není podstatný výsledek hry, ale to, zda se z něj aktéři dokáží poučit. Úkolem legendy primárně není motivovat hráče k aktivitě, ale vytvořit můstek, který jim usnadní při závěrečné diskusi přenést poučení do svého života.

Hra probíhá ve třech fázích:
1. Briefing – uvedení metafory – často i jen slovně
2. Hra
3. Debriefing – závěrečná diskuse
   - Reflexe – ohlédnutí za hrou, zopakování průběhu
   - Zobecnění situace, problémů a řešení
   - Přenos poznatků do svého života

Konkrétně se na to můžeme podívat na ukázce z jednodenního semináře o možnostech občanské angažovanosti (účastnili se členové několika sdružení). Protože seminář měla uzavírat složitá simulační hra, bylo potřeba na počátku seznámit účastníky a stmelit skupinu. Proto bylo na začátku uvedeno několik her na jména a icebreakrů. Zároveň bylo záměrem (byl to koneckonců jen jeden den), aby už při těchto hrách začínal vzdělávací program. Proto bylo u jednotlivých her použito zarámování.

Například druhá hra na procvičení jmen vypadala ve zkratce následovně:

1. **Briefing.** *„Představte si, že pracujete v jednom občanském sdružení a společně řešíte úkol nebo problém či vytváříte projekt. Problém bude symbolizován tímto tenisovým míčkem.“ Vaším záměrem je, aby se k problému vyjádřili přesně dvakrát všichni členové vašeho sdružení.“*

1 podle metodiky Project Adventure (framing)

2. **Hra.** *„Pravidla jsou jednoduchá. Tak jak sedíme v kruhu, je vaším úkolem bez přeskupování a jiných změn útvaru házením předávat míček tak, aby se ho, než se vrátí opět ke mně, každý dotkl právě dvakrát. Přitom musí každý, kdo míček drží, říci jméno člověka, kterému ho hodí. Pojďme si to vyzkoušet, házím…“* /probíhá první pokus/ *„…výborně, docela vám to šlo. Teď držte stejné pořadí zkusím vám to stopnout, jak jste rychlí…“* /probíhá druhý pokus/ *„….52 vteřin, to je docela slušné, ale přeci jenom, nechcete to zkusit, jestli to půjde rychleji? Že dáte ještě 3 pokusy? Ok. stopnu to…“* /probíhají další dva pokusy, skupina se zlepšuje/ *„… 28 vteřin, to už je opravdu dobré, můžeme si to naposled zkusit tak trochu jako ze života – problémů a úkolů přijde více, nakládejte s nimi se všemi stejně, stejné pořadí, dva dotyky, jména. Tak jedem…“*/ vedoucí hry za míčkem hází v postupně zrychlujícím tempu další míčky, pak přidává kriketové, pěnové a badmintonový míček, plastovou kačenku, volejbalový míč a gumovou slepici. Účastníkům začínají věci padat a ztrácet se, ve zmatku se pletou jména. Nakonec téměř polovina předmětů končí místo oběhem na zemi pod židlemi/ *„…tak to by asi stačilo…“*
3. **Debriefing.**
   - ***Reflexe.*** *„…pojďme si lehce zopakovat, jak se to odehrálo, jak hra probíhala?“…*
   - ***Zobecnění.*** *„Jak jste se svým výsledkem spokojeni? Které momenty hry byly pro výsledek klíčové? Kde byly problémy? Je tu nějaká podobnost, čím hra připomněla práci občanských sdružení?“*
   - ***Přenos.*** *„…tak abych to shrnul, prvním problémem byly zpočátku nejasnosti, kdo komu má házet, hra se tím brzdila – můžete najít nějakou paralelu ve fungování sdružení?“ (účastníci: „Jo, organizační problémy. Jako když člověk nemá jasně stanovenou práci, tak se to často zadrhává. Že třeba ten člověk neví, co má dělat a tak zatím nedělá nic“) „A co se dá udělat, aby se tomu zabránilo?“ (účastníci: „No, rozdělit dobře pravomoci a povinnosti a to, kdo koho řídí…“) „…OK. A druhý problém, co jste jmenovali, bylo, že vám padaly předměty, když jich na člověka letělo víc a on nějaký sbíral – je i tu podobnost?“ (účastníci: „Je úplně jasná – když se řítí několik problémů najednou. To je pak potřeba se rozhodnout, jestli když nějaký „spadne pod stůl“, jestli se pro něj sehnout a řešit ho, nebo jestli ho radši nenechat plavat, aby se člověk mohl soustředit na jiné, důležitější…“)*

## Symbolický rámec na čekatelských a vůdcovských kurzech

V rámci přednášení skautské metody je nutné vyložit i metodu symbolického rámce. Že ne vždy musí jít o formu přednášky, ukazuje následující text.

Jako u mnohého dalšího platí, že nejlépe se předává příkladem. Za předpokladu, že váš kurs má svůj symbolický rámec, ve kterém se odehrávají některé z okamžiků, máte rovnou zkušební materiál pro předvádění použití symbolického rámce.

Protože na kursu nemáte však obvykle tolik času, abyste zapojili symbolický rámec s nějakou legendou, můžete využít obyčejné okamžiky kursu, se kterými pro program vlastně ani jinak nepočítáte. Přemýšlíte, které chvíle to jsou?

Čištění zubů, jídlo, polední klid, večerka… Spojte je svým symbolickým rámcem!

Na čekatelském lesním kursu Odyssea se každé dopoledne scházejí všichni kolem Bečky. Po pár vysvělujících slovech o nebezpečnosti kurdějí si každý námořník nabere z bečky jídla, co hrdlo ráčí. Někdy jsou tam hrozny, jindy červené zelí, ale vždycky nějaká pochutina, která kurděje zaručeně zažene.

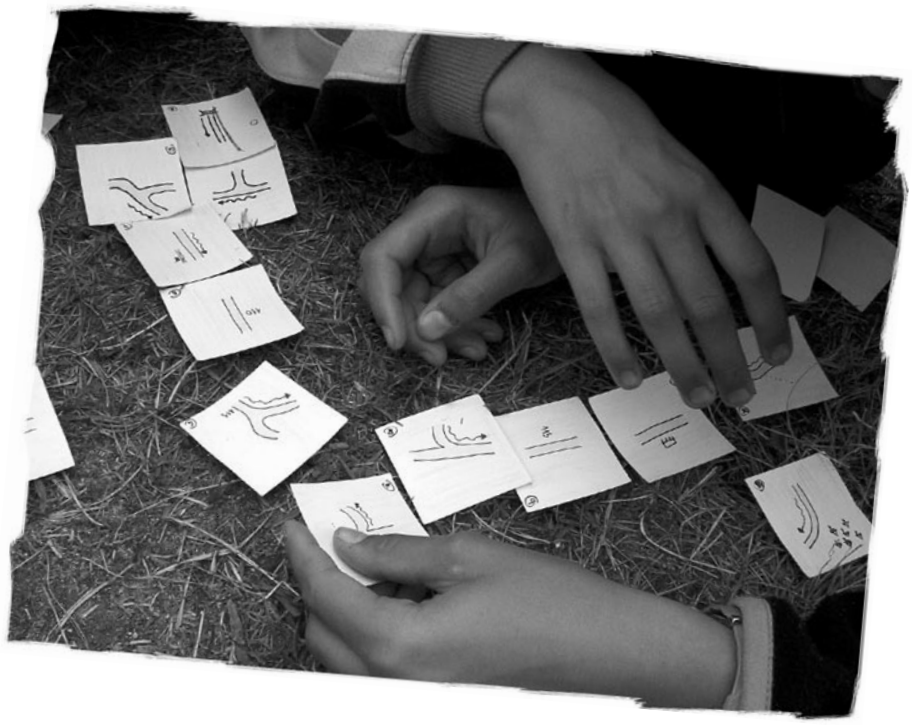
Chcete, aby frekventanti vašeho kursu byli po ránu naladěni na program? Zkuste jim jednou v umývárnách pustit vhodnou hudbu, která pasuje do vašich záměrů. Chcete, aby se hned po ránu pozdravili s lesem? Vnuťte jim v umývárně mladé jehličí, kterým si mohou vyčistit zuby. Potřebujete, aby i „přednášky" a jiné sedací programy měly pěkné prostředí? Vytvořte si v okolí základny či tábořiště několik lesních přednáškových sálů uzpůsobených přesně podle potřeb vašeho symbolického rámce.

Při výkladu skautské metody pak často stačí poukázat na konkrétní příklady práce se symbolickým rámcem na vašem kursu, aby si frekventanti uvědomili rozmanitost této metodické součástky. Lehce a hravě jim tak předvedete, že symbolický rámec se nerovná pouze celotáborová hra.

Pokud máte na kursu vyhrazený čas pro symbolický rámec, zkuste k bližšímu seznámení s ním použít třeba tento program, tak jak je uváděn na VK Pavučina.

### Scénáristi

Cílem aktivity je naučit se uchopit prostor klubovny jako symbolický rámec.
Vytvoří se dvě skupiny, každá dostane místnost, oboustrannou lepící pásku, lihové fixy a sadu prázdných kartiček. Ve stanoveném čase (kolem 20 minut) má skupina scénáristů za úkol připravit prostor pro nový film, který se má v těchto prostorách natáčet. Zadáním je téma filmu, např. Vesmír – hvězdné války, piráti, Letopisy Narnie nebo třeba Pohádky z mechu a kapradí. Scénáristé nestaví kulisy a neupravují prostředí, pouze si dělají na stěnách, podlaze či stropu poznámky typu „zde bude koberec v barvě mechu". Dle tématu se pak pod obrazem A.B.S. Objeví nápis „portrét význačného kosmonauta" či „Jack Sparrow zamlada", v neuklizeném koutě klubovny leží na zemi nápis „hvězdný prach" a do dveří se vchází přes „dveře od skříně". Samotná přeměna klubovny by byla na mnohem déle a tohle pro pochopení symbolického rámce často stačí. Po konci aktivity se skupiny vymění a prohlédnou si nápaditost druhé půlky.



*Přišel podzim a Mach a Šebestová se právě vraceli ze školy, zabráni do knížky, kterou už měli téměř hotovou, když tu se Šebestová shýbla a sebrala malý útržek papírku s nějakým textem, a povídá, koukej, Machu, to asi nebude pro nás, protože na lístečku stojí jen „pošli to dál", kdo to tady asi ztratil a co to má znamenat, to by mě fakt zajímalo, a krčila obočí a špulila pusu, Mach taky a oba přemýšleli, co s tím papírkem udělají a komu asi patří, a tak došli až k domu, aniž by je cokoli napadlo, řekli si ahoj a rozešli se domů.*

*Večer pak zazvonil u dveří Šebestové zvonek a za nimi stojí Mach a vítězně povídá, hele, Šebestová, já už to mám, už jsem na to přišel, to je přece jasný, ten lísteček byl totiž opravdu pro nás, teď když jsme ti instruktoři, tak bysme měli předávat všechno, co nás skauting naučil, a Šebestová se začala usmívat a říká, no, Machu, tys na to kápnul, tak já to do té knížky taky napíšu, aby se to dostalo k co nejvíce lidem a i oni to mohli poslat dál. A ještě chvíli stáli na chodbě a usmívali se, a šel kolem Jonatán s paní Kadrnožkovou, a když je viděl, začal z radosti štěkat, a paní Kadrnožková si pochvalovala, jak jsou hodní a zdvořilí, jak tam tak stáli a usmívali se na celý svět.*

# ZÁVĚR

Symbolický rámec je jasný šach-mat školometství a biflování a jiné podobné nudě ve výchově. Sdělujeme dětem to, co jim sdělit chceme, a přitom k nim mluvíme jejich jazykem v jejich pojmech.

V naplňování dětských snů je něco kouzelného. Dětský úžas, když se ocitnou v Příčné ulici, strach, když k nim za zvuku hromu a za neustálého blýskání kráčí přes louku mumie, nadšení, když najdou v amazonské džungli k smrti vyhladovělého cestovatele a vlečou ho zpět do tábora, předčí jen máloco. A jsme to my, kdo má moc jim sny plnit. Pospěšme si, dokud o to ještě stojí! Za chvíli nám vyrostou… a třeba budou ještě svým dětem vyprávět o mluvících zvířatech, hraní famfrpálu, rozbitých náhrobních deskách a dobrodružstvích na cestě tam a zase zpátky.

Skauting – tématické číslo:
**Symbolický rámec podle 3.B**

Autoři: Kateřina Hořavová, Petr Klápště

Ilustrace: světlušky 1. dívčího oddílu Žabky Třeboň

Spolupracovali: Petra Frühbauerová
Konzultovali: Věra Voňavková, Jan Činčera, Tomáš Slavík, Roman Šantora

Grafická úprava a DTP: Pavel Pfauser

Foto:
Bohuslav Sedláček, Jaroslav Kneř, Ivana Čurdová, Petra Frühbauerová, Kateřina Hořavová, Petr Klápště

Vydal:
Junák - svaz skautů a skautek ČR
Tiskové a distribuční centrum
Senovážné nám. 24, 116 47 Praha 1
Praha 2006

Jazyková korektura: Michaela Čakrtová

Vytiskla tiskárna Retip, Červený Kostelec
Náklad: 2500 ks
První vydání

ISSN: 1210-9827

Distribuce a předplatné časopisu Skauting:
Česká pošta, tel. 800 104 410, fax: 284 011 847, e-mail: postabo.prstc@cpost.cz
www.skaut.cz/casopisy
www.skaut.cz/obchod

## Symbolický rámec podle 3. B

Na 48 stránkách knížky vám Mach a Šebestová nabízejí zajímavý pohled na jednu část skautské metody – symbolický rámec. Ve svých hovorech se přes to, co je symbolický rámec, kde ho najdeme a jak ho používat, dostanou až k úvahám, k čemu ho vůbec potřebujeme, kde s ním můžeme pracovat a proč. Příručka nabízí kromě teorie i řadu konkrétních nápadů pro vedení oddílu. Je o všem, co tak důvěrně známe – o dobrodružství válečných zvědů, o lesích, kde ožívají prastaré pohádkové bytosti, o cestách vesmírnými koráby, o rytířích bez bázně a hany, o totemech a zpěvu u táborových ohňů, o příběhu Mauglího v džungli, o legendách her, vzorech a rituálech, kostýmech, i o krojích, odznacích a vlajkách. Prostě o všem, co dává jednoduchým a prostým věcem další rozměr, co nám umožňuje udělat ze hry magické a zároveň výchovné dobrodružství.

TDC Tiskové a distribuční centrum