



## HRY POSTAV A SITUACÍ

Graham Pike a David Selby ve své knize Globální výchova popisují hry s rolemi jako aktivity, při nichž jsou účastníkům přiděleny role, více či méně specifikované.

### 👤 ÚVODEM

Přestože je pojem rolové hry a hra v roli již zaběhnutý a běžně se používá, my se od něj odkláňíme. Níže v textu nahrazujeme pojem *role* pojmem *postava*. Proč?

Role je úloha, kterou hrajeme. To, že něco hrajeme však ještě neznamená, že si s tím hrajeme. Něco hrát často zavádí na scesti. Objevuje se neadekvátní jednání v roli, které často bývá povrchní a zpopularizované. Role skýtá to nebezpečí, že svádí k předvádění a divadelnosti. Název samotný se váže k divadlu a filmu. To pro naše účely – her ve škole – není výhodné.

Postavu musí žák pochopit, zabývá se jejím charakterem, je s ní vnitřně identifikován. Může tak reagovat spontánně a s větší svobodou. Nehraje si na někoho, ale hraje si s tím, jaké to je být někým jiným. Nehraje někoho, nedělá divadlo, ale hraje si. Hledá možnosti toho, jak by daná postava mohla reagovat, neustrne pouze na první asociaci, která ho napadne, když mu je „role“ přidělena.

**Role je něco, co má žák v následujících minutách představit.** Jedná tedy tak, jak si myslí, že by člověk této role, tohoto postavení (této úlohy) jednal.

**Postava je něco, čím žák v následujících minutách je.** Jedná tak, jak jedná. Jedná více za sebe s vědomím toho, že je přesto někým jiným.

Dále v textu najdete obě označení v závislosti na tom, jak je používá zdrojový text. Ať zvolíte to či ono označení, ať přistoupíte k těmto hrám jako ke hrám v roli, nebo ke hrám postav, tak i tak je jejich přínos ve vzdělávání velice podstatný.

### 👤 PŘÍNOS HER

Hry v „roli“ a simulační hry rozvíjí žáka komplexně, zvyšují jeho duševní vyspělost a obohacují strukturu osobnosti o pozitivní vlastnosti, které s každou další zahraniou hrou rostou. Konkrétně můžeme vytvořit tento výčet kvalit:

- x rozvoj komunikačních dovedností
- x rozvoj schopnosti naslouchat
- x podněcují k hledání řešení, často alternativních a nových
- x procvičují ve vyjednávání
- x rozvíjí představivost
- x uplatňují tvůrčí myšlení
- x schopnost improvizace
- x rychlost reakcí
- x uvědomování si potřeb svých i těch kolem
- x rozvíjí mezilidské vztahy
- x vyvolává empatii

### 👤 SPECIFIKUM HER

Vytvořit si k něčemu vztah je možné jen na základě prožitku. Z tohoto hlediska jsou hry obecně ve své funkci nezastupitelné. U her v „roli“ a simulačních her je utváření vztahu posíleno. Žák může zažít situaci, kterou by v běžném životě nezažil. Díky zprostředkované zkušenosti si může utvořit vztah a postoj k věcem, které mnohdy přesahují rámec jeho každodenního života.

#### Podmínky her

Tento typ her není běžně užívaný. Vedoucí her i žáci se s nimi musí dobře seznámit. K tomu, aby proběhly úspěšně je potřeba dodržet tyto podmínky: bezpečné prostředí, příprava vedoucího na hru, příprava hráčů na hru a závěrečná reflexe. Pojdme se podívat na jednotlivé podmínky detailněji.

#### Bezpečné prostředí

Vytvoření bezpečného prostředí pro hru je záležitostí vedoucího hry, v našem případě učitele. Možnosti toho, jak dosáhnout láskyplné a bezpečné atmosféry jsou různé. Minimálně ji však ošetří tato pravidla:

- x dobrovolnost (Když nechceš hrát, nemusíš.)
- x diskrétnost (To co se dozvíš v rámci hry je informací interní, ne veřejnou.)
- x „hrovost“ hry (Jednotlivé reakce a chování nemusí odpovídat přirozenosti hráče, ten se propůjčuje dané postavě. Za své jednání v „rolí“ je zodpovědný jen v rámci hry. Po jejím skončení za ně nemůže být hodnocen.)
- x možnost vystoupit ze hry (Hráč může kdykoli ze své postavy vystoupit. Je to jeho právo, ale je veden k tomu, aby ho využíval s ohledem na spoluhráče.)
- x pravidla chování během hry (Pravidla se stanoví před vlastním hraním. Jedná se o pravidla chování, které je potřeba dodržet, aby mohla hra probíhat bez urážek a poškozování účastníků. Definují je žáci spolu s učitelem a všichni souhlasí s jejich dodržováním.)
- x reflexe (Možnost sdělit své zážitky z hry. V tuto chvíli už ne jako postava, ale každý sám za sebe.)

## 1 PŘÍPRAVA VEDOUCÍHO I HRÁČŮ NA HRU

Jednou věcí je, že chceme hru hrát. Druhou pak, jestli jsme na hru připraveni. Tyto hry vyžadují určité osobnostní vlastnosti, které nemusíme mít. To sice není věc, která by nás od her měla odradit, ale je dobré o ní vědět.

**Mezi překážky může patřit například:**

- x nezkušenost žáků s hrami
- x nezkušenost vedoucího hry s danou hrou
- x míra schopnosti vzít na sebe úlohu dané postavy
- x nezvyklost situace nastolené ve hře
- x nezvyklost prostředí, apod.

Důkladná příprava hry je přímo úměrná kvalitě výsledného hraní. Intenzita přípravy tedy závisí na četnosti zkušeností vedoucího i žáků s hrami. Než se učitel rozhodne hru uskutečnit, je nutné, aby si zodpověděl několik otázek. První část z nich se váže k hledání hry. Druhá k její realizaci.

**Než hru vybereme hledáme odpovědi na tyto otázky:**

- x Čeho chci hrou dosáhnout? (Chci rozvířít atmosféru, chci žáky přimět k hádce, chci je zklidnit, chci hru použít jako motivaci apod.)
- x Jakou zkušenost mají žáci s hraním takovýchto her? Co už zažili?
- x Jakou zkušenost mám já (vedoucí hry) s jejich hraním?

**Máme-li hru vybranou, pokračujeme otázkami typu:**

- x Proč jsem vybral/a v tuto chvíli právě tuto hru?
- x Jak je náročná?
- x Jakou úroveň náročnosti hráči zvládli v poslední hře?
- x Jaký je počet hráčů?
- x Jak hráče budu rozdělovat?
- x Kde budeme hrát?
- x Jak žáky pro hru motivuji?
- x Jaké pomůcky pro hru budeme potřebovat?

## Příprava pomůcek

Vhodnou volbou pomůcek zvýšíte motivaci žáků pro hru. Postavy, se kterými si hrají, se nachází v určitém prostředí. Podaří-li se vám takové prostředí vytvořit, autenticita hry vzroste. Myslete také na to, kam se hra může vyvíjet, co by se mohlo hodit... Nabídkou pomůcek, rekvizit podněcujete ke konkrétním možnostem vývoje hry. Pro naladění atmosféry je vhodná hudba, vůně, barva, četba krátkého textu apod.

Simulační hry jsou vytvořeny autorem, který zpravidla myslí na pomůcky a jejich seznam uvádí. Zabývejte se dostupností pomůcek a jejich bezpečným použitím.

## Reflexe

Je to řízený proces hodnocení aktivity, která má výchovný charakter. Ohlédnutí se zpět umožní vidět věci v jejich souvislostech. Žáci si mohou vyměnit názory s těmi, kteří zažili stejné prožitky. Poznávají se navzájem a poznávají i sami sebe.

**Podmínky zdárné reflexe:**

- x probíhá bezprostředně po hře
- x máme na ni dostatek času
- x přikládáme jí stejnou důležitost, jako hře samé
- x klidné a příjemné prostředí

- x vedoucí si stanoví cíle toho, o čem chce mluvit ( zamýšlí se nad volbou otázek)
- x vedoucí podporuje a stimuluje vyjadřování názorů
- x vedoucí formuluje základní pravidla diskuse
- x vedoucí neudílí rady
- x kritika má být konstruktivní
- x vyhýbáme se terapii ( nemluvíme o traumatech, které možná někdo v průběhu hry zažil)
- x citlivě si nasloucháme
- x závěr orientujeme na budoucí činnosti

## ! KDYŽ CHCEME HRÁT ...

Zde uvádíme doporučený postup, jakým se ubírat chcete-li začít hry používat ve své výuce:

### 1. Výběr - viz výše

### 2. Příprava - viz výše

### 3. Uvedení

Uvedení hry je silným momentem, který využijeme k tomu, abychom v žácích vzbudili zvědavost. Pečlivě vybereme místo, kde je s hrou seznámíme, vybereme pomůcky (např. hudbu), které pomohou dokreslit atmosféru hry. Používáme oční kontakt. Pro hru zvolíme přitažlivý název, připojíme vyprávění příhod, které se vážou k tématu (nevyprávíme o sobě). Popíšeme děj hry, používáme příklady. Pravidla musí zaznít jasně. Vysvětlíme i vztah vedoucího hry a hráčů během hry, včetně jejich vzájemné komunikace. Vlastní entusiasmus vedoucího nakazí ostatní a závěrečný prostor pro dotazy bude plný otázek.

### 4. Realizace

K příležitosti první hry volíme vyzkoušenou hru, kterou zvládnou všichni hráči a nikdo nevypadává.

Pře začátkem hry vedoucí pevně stanoví časové úseky (kdy hra začíná, končí, kdy je čas na přesun...). Hráči musí mít dostatečné množství času k tomu, aby se seznámili se scénářem hry a pochopili o čem hra je. Je vhodné dát do každé skupiny pravidla hry, nebo je vyvěsit na všem dostupné místo. V průběhu hry vedoucí hráče trpělivě povzbuzuje, připomíná důležitá pravidla, pozoruje. Do hry nezasahujeme, radí uvážlivě. V případě nebezpečí, nebo chaosu hru zastaví. Skončí-li hra dříve, nevádí to. Zavrhneme soutěž a závodění, podporujeme spolupráci. Vedoucí má zásobu náhradních her.

Hrajeme-li venku, dbáme na ochranu přírody. Vedeme účastníky ke klidnému pobývání v přírodě, odpad uklízíme. Ověřujeme si možnost vstupu na pozemky a jednáme přímo s majiteli. Zařazujeme takové aktivity, které otvírají jiný pohled na svět přírody, které rozvíjejí láskyplný vztah k ní a vedou k potřebě ji chránit.

### 5. Ven z „role“

Po cvičení typu hraní v postavách je nutné, vrátit se zpět k sobě. Docílíme toho různými způsoby např: skákáním, během, tancem, křikem, zpěvem nebo změnou prostředí (vyjít ven z místnosti a opět se vrátit apod.). Cílem je ze sebe „roli“ smýt, setřást, dostat pryč. Ve složitějších hrách, kdy hráč přechází s postavy do postavy je toto cvičení nutné. Žáci sami ucítí, že je to potřebné, a to zejména tehdy podaří-li se jim identifikace s danou postavou.

### 6. Reflexe - viz výše

## ! SIMULAČNÍ HRY

Hry simulační jsou propracované hry v „roli“. Mají daleko složitější strukturu. Simulují reálnou situaci. Postavy řeší specifický úkol v určité vymezené „roli“. Získají roli s konkrétním obsahem. Své jednání při hře této roli přizpůsobují. Stávají se myslící postavou, která komunikuje s ostatními účastníky a rozhoduje o dalším vývoji hry, strategiích, plánování, apod. Příkladem je třeba simulace voleb, řízení o kácení pralesa apod.

Simulační hry jsou promyšlené do posledního detailu. Mnohdy mají velice složitou strukturu. Pokud chcete hru hrát, pak jí určitě sami nevymýšlejte, ale vyberte si ji v nabídce knihoven, pedagogických center, na internetu, apod ( viz. Doplnující literatura). Sami pečlivě prostudujte návod. Můžete-li ji nejdříve vyzkoušet s přáteli, pomůže vám to při hraní se žáky.

## Použitá literatura:

- Neuman J. (2000): Dobrodružné hry a cvičení. Portál, Praha. pp 40  
Bartůněk D. (2001): Hry v přírodě s malými dětmi. Portál, Praha. pp 13  
Pike G., Selby D. (1994), Globální výchova. Grada, Praha. pp 257  
Petty G. (1996), Moderní vyučování. Portál, Praha. pp 192

## Literatura ke hrám obecně:

- Bakalář, E. : Dospělí si mohou stále hrát. Praha, 2004.  
Budínská, H.: Ať už si mohou naše děti ve své škole hrát. Praha, 1992 (*tvořivá hra s nejmenšími - množství her, cvičení a improvizací pro nejmladší školní kategorii*).  
Budínská, H.: Hry pro šest smyslů. Praha, 2002 (*kartotéka her a cvičení, použitelné pro mateřskou a základní školu*).  
Činčera J. - Caha M.: Výchova a budoucnost. Hry a techniky o životním prostředí a společnosti. Brno 2005.  
Činčera, J.: Práce s hrou. Pro profesionály. Praha, 2007.  
Činčera, J. - Caha, M.: Výchova a budoucnost: Hry a techniky o životním prostředí a společnosti. Brno, 2007.  
Činčera, J. - Klápště, P. - Maier, K.: Hry a výchova k občanské společnosti. Praha, 2005.  
Hermonchová S.: Hry pro život 1 a 2. Praha, 1994 (*náměty na hry vhodné pro rozvoj řady sociálních dovedností u starších školních dětí a mládeže*).  
Hrkal J., Hanuš R.: Zlatý fond her II. Praha, 1998.  
Javna J.: 50 nápadů pro děti k záchraně Země. Praha, 1991 (*nápady, které přispívají k pochopení souvislostí života kolem nás a dávají dětem možnost sehrát svoji roli*).  
Kofátková, S.: Hry v mateřské škole v teorii a praxi. Praha, 2005.  
Ledvinová, J. a kol.: Výchova pro budoucnost. Praha, 1992 (*přehled základních směrů ekologické výchovy i s ukázkami; obsahuje mj. známou simulační hru Domky*).  
Máchal A.: Průvodce praktickou ekologickou výchovou. Brno, 2000.  
Máchal A.: Špetka dobromysli : kapitoly z praktické ekologické výchovy. Brno, 1996.  
Machková E.: Metodika dramatické výchovy. Praha, 2002 (*základní příručka obsahující zásobník her, cvičení a improvizací, doplněný rozsáhlou statí o dramatické výchově*).  
Prokop F.: Setkání s ekohrou. Praha, 1992 (*výběr technik různých směrů ekologické výchovy z různých zdrojů*).  
Sdružení TEREZA: Ekohry do kapsy. Praha, 2005.  
Zapletal M. a kol.: Zlatý fond her. Praha, 1990.

## Literatura k simulačním hrám:

- Fotr – Grigar – Hájek: Simulační hry. Praha, 1981.  
Ladousse, Gillian Porter: Role play. Oxford, 1987.  
Zeman, M.: Analytické a simulační hry na počítačovém modelu. Praha, 1989.  
Hesková, M.: Sborník příspěvků z vědeckého semináře s mezinárodní účastí. Aktivní formy výuky s využitím simulačních her na českých a zahraničních školách. Jindřichův Hradec, 2002.  
Meadows, D.: Fish Banks, ltd. Praha, 1994 (*klasická simulační hra klasického autora Mezi růstu a Překročení mezi; Simulace exponenciálního růstu ničícího přirozeně se obnovující zdroje*).  
Smutný, P.: Simulační hry jako nástroj zvyšování kvality lidského kapitálu podniku. Brno, 2007 (*disertační práce*).  
Blažek, L. - Hálek, I. - Smutný, P. - Žák, J.: Simulační hra STRATIS. Brno, 2003.  
Hálek, I. a kol.: Simulační manažerská hra. Brno, 1999.  
Blinka, L. - Šmahel, D.: „Role-playing“ hry v kontextu analytické psychologie. Československá psychologie. ISSN 0009-062X, 2007, vol. 51, no. 2, s. 169-182.



Vydalo Občanské sdružení Ametyst – [www.ametyst21.cz](http://www.ametyst21.cz), napsala Simona Šafarčíková.

Všechny obsažené materiály jsou volně přístupné a jejich využití se řídí českou verzí licence BY-NC-SA. Více informací na <http://www.creativecommons.cz>.



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ