

# **Po stopách praotce Rosomáka**

**Půlroční hra**

**Michal „Vlk“ Vlček**

**T. K. Průzkumník**

**2020**

## Obsah:

Po stopách praotce Rosomáka .....	1
Půlroční hra .....	1
Obsah:.....	2
Úvod: .....	3
O hře:.....	3
Rozložení hry: .....	4
Obecně o primárních schůzkách: .....	4
Obecně o sekundárních schůzkách: .....	4
Bodování hry: .....	4
Rozbor primárních schůzek: .....	5
První schůzka: Seznámení s hrou a úvodní šifra.....	5
Druhá schůzka: Sportovní hry.....	5
Třetí schůzka: Stopování.....	6
Čtvrtá schůzka: Rozdělávání ohně a stavba přístřešku .....	6
Pátá schůzka: Poznávka (Souhvězdí, Stromy, Houby, Zvířata, Rostliny).....	6
Šestá schůzka: Deskové hry.....	6
Sedmá schůzka: Závěrečná šifra, vyhlášení.....	6
Závěr:.....	7

## Úvod:

Před čtyřmi roky, když jsem se měl stát instruktorem v našem oddílu, tak jsem si říkal, zda to bude mít smysl, zda je to opravdu to, co chci. K těmto otázkám mě vedlo několik důvodů. Jedním z nich je důvod, že sportuji tak jsem nevěděl, jak to budu časově stíhat, ale ten hlavní důvod je to, že jsem si absolutně nedovedl představit, zda dovedu vést a naplánovat schůzku/výpravu tak, aby to všechny bavilo. Tím si ostatně nejsem jistý do teď...

Po nějakém tom dnu přemýšlení jsem se tedy rozhodl a roli instruktora přijal. Byl jsem přiřazen do nově vzniklé družiny Rosomáků (odtud pochází název celé hry).

Čím jsem starší, tím více si říkám, že jsem rád, že jsem na instruktora šel. Že se rád pohybuji v kolektivu družiny Rosomáků (děti 13-15 let). Práce s nimi mě baví, a proto jsem před časem stvořil tuto půlroční hru s již výše zmíněným názvem „Po stopách praotce Rosomáka“. Hra je určena pro děti jakéhokoliv věku. Měla by probouzet jejich fantazii, sportovního ducha, soutěživost, zručnost, rozvíjet obzory a vědomosti. Snažil jsem se hru vymyslet tak, aby si v ní každý našel něco. Já sám vím, že někdo je rychlý a obratný oproti ostatním, ale zase jiný pozná jakékoliv souhvězdí, nebo rozluští šifru dříve, než já ho vůbec najdu nebo vlastně zjistím, o jakou šifru se jedná. Proto by náplň měla být vybalancována tak, aby si v ní každý našel něco, v čem bude dobrý a aby zjistil, v čem má ještě nedostatky.

## O hře:

Jak jsem již psal, hra je zaměřená na všeobecný rozvoj dovedností a znalostí. Je rozdělena na několik částí. Je sedm hlavních částí. Každá z nich zabere celou jednu schůzku (na tyto části se budu zaměřovat primárně) pak jsou části sekundární, těch není určený počet. Primární části hry jsou naplánované tak, aby se účastníci dostali co nejvíce do popředí v celkové tabulce (za vítězství v primární části je jeden hlavní bod) sekundární části se dají naplánovat podle potřeby.

Sám jsem se po delším přemýšlení přesvědčil, že nemusím vymýšlet jakkoliv těžké, nebo nové hry, ale že když použiju hry, které děti baví a které znají (vybíjená, ocásky), že to taky bude mít něco do sebe. Důležitou věcí u této hry je týmovost (to je kvůli tomu, že celý život hraji týmový sport), ale na stranu druhou je vyloučeno udělat dva týmy, které by byli spolu stabilně. Protože by došlo k tomu, že by se děti od sebe oddálily a nejde je rozdělit tak, aby týmy byly vyrovnány. Dalším faktorem je to, že někdy na schůzku nemusí přijít zástupce z jednoho týmu a pak by to bylo dosti nefér, nebo by to hlo se hrou jako takovou. Proto jsem zvolil hru tak, že pokud je týmová část, tak děti jsou rozděleny na začátku schůzky podle úsudku vedoucích.

## Rozložení hry:

Hru jsem vymýšlel tak, aby zabrala půl roku a abychom se na každé schůzce alespoň trochu věnovali jejímu obsahu. Je tedy napasovaná na náš systém schůzek, tj. schůzka jednou týdně trvající 90 minut. Samozřejmě, se dá stihnout za sedm schůzek, ale může se klidně natáhnout na jeden celý rok.

Přemýšlel jsem i o konceptu celoroční hry, ale přišlo mi to moc zdouhavé a proto jsem zvolil koncept hry půlroční. Tím pádem to vychází, že primární část hry je někdy jednou a někdy dvakrát do měsíce, záleží jak se to nastaví. To zajistí, že během primárních částí jsou dostatečně dlouhé prodlevy na schůzky normální. A také toto rozložení zajistí to, že děti nesou hru stále v podvědomí a snaží se být nejlepší.

## Obecně o primárních schůzkách:

Jak jsem již zmiňoval výše, primárních schůzek je sedm, každá je zaměřená na jinou dovednost/schopnost. Hra nemá žádné hlavní téma, takže se každá část bude věnovat něčemu jinému. Všechny hry, které jsem použil, jsou formou soutěží, protože co se týče zrovna družiny Rosomáků, tak platí: „není soutěž, není aktivita“. Vždy na konci schůzky jsou děti informovány, že příští schůzka bude primární, a je jen na nich, zda přijdou, řeknou to těm ostatním a nebo budou taktizovat.

1. Schůzka: Seznámení s hrou a úvodní šifra
2. Schůzka: Sportovní hry
3. Schůzka: Stopování
4. Schůzka: Rozdělávání ohně a stavba přístřešku
5. Schůzka: Poznávačka (Souhvězdí, Stromy, Houby, Zvířata, Rostliny)
6. Schůzka: Deskové hry
7. Schůzka: Závěrečná šifra, vyhlášení

Co se týče lidí, ze strany vedoucích, tak u nějaké části stačí vyloženě jeden člověk u části jiné je v ideálním případě lepší, aby se podílelo vedoucích více, ale vše se dá zvládnout v jednom.

## Obecně o sekundárních schůzkách:

Sekundárními schůzkami nazývám všechny schůzky, které nejsou schůzkami primárními. Tyto schůzky u nás v oddíle fungují stylem, že se děti učí, hrají hry nebo jdeme někam ven, kde se tyto dvě aktivity dají skvěle kombinovat. Proto jsem se rozhodl, že během každé takovéto schůzky řeknu před nějakou konkrétní aktivitou (hraní na schovku, poznáváním ohňů), že se bude započítávat do bodování půlroční hry a poté vítěz této aktivity získá předem určený počet bodů.

## Bodování hry:

Mám rád složité věci, a tak jsem vymyslel poměrně složité bodování, které se samozřejmě dá bez jakýchkoliv problémů upravit na jednodušší model.

Jak jsem již naznačil, tak z každé schůzky jsou body. Když člen družiny přijde na schůzku, už má 2 body do celkového hodnocení. Poté může dostat několik dalších bodů za soutěže, které jsou náplní sekundárních schůzek. O sekundárních schůzkách nemusí v aktivitách soutěžit jen jednotlivci, ale samozřejmě mohou i týmy, a tudíž, všichni členové vítězného týmu dostanou příslušný počet bodů.

Za primární části dostanou členové týmu vždy jeden hlavní bod (vysvětlím později). Ti, kteří jsou druží, dostanou tři body za snahu, aby se necítili moc ochuzeně.

Systém bodování: Vytvořil jsem to jako dva papíry, papír č. 1 je papír, na kterém je napsaný jmenný seznam dětí v levém sloupci. Od něj je směrem doprava uděláno vždy deset kolonek s čísly od 0 do 9. Start mají všichni na čísle „0“ znázornění jsme vyřešili špendlíkama, ale jde to třeba i magnety. Toto jsou body, které děti dostávají za sekundární schůzky. Špendlík (v našem případě) se vždy posune o příslušný počet políček, když se špendlík dostane zpět na číslo 0, tak se přidá jeden hlavní bod.

Tím se dostávám k papíru č. 2. Tento papír je označen políčkem start a poté tam jsou čísla od 1 až do 25 (v případě velké produktivity dětí lze přidat další políčka, ale při půlroční hře by to hrozit nemělo). Jak jsem již výše zmiňoval, tak když se špendlík vrátí na 0 v papíru č. 1 tak se na papíru daný člen posune o jeden hlavní bod na papíru č. 2. Označení dětí na papíru č. dva jsme vyřešili opět špendlíky, avšak tentokrát mají na sobě samolepku se jménem člena.

V případě vzorného chování, vykonání nějakého dobrého skutku a nebo za velkou aktivitu lze body přidat. Počet přidávaných bodů je na uvážení vedoucího.

V případě úmyslného bojkotování hry, nebo porušení nastolených pravidel se body odečítají. Počet odečtených bodů je na uvážení vedoucího dle závažnosti provinění.

## Rozbor primárních schůzek:

### **První schůzka: Seznámení s hrou a úvodní šifra**

Na začátku schůzky dětem řekneme o existenci této hry, vysvětlíme pravidla a děti uvedeme do děje celé hry. Řekneme systém bodování, za co se body počítají a za co se odečítají.

Poté děti ihned uvedeme do děje hry a to šifrou, lze použít jakoukoliv šifru, ale vzhledem k délce dopisu a krátkému času je lepší zvolit šifru, kterou děti znají.

Obsah šifry může mít dvě varianty. Varianta č. 1 je, že bude napsán jako dopis a zmíníte se v něm o Praotci Rosomákovi a o pokladu, který ukrývá, nebo varianta č. 2 je, že to bude jen obyčejná šifra, zašifrované nějaký text, který se Praotce Rosomáka nebude týkat.

Děti budou rozděleny do dvou týmů, který vyluští šifru dříve a správně, je vítěz.

### **Druhá schůzka: Sportovní hry**

Děti se rozdělí do týmů o stejném počtu lidí. Vybereme pět sportovních disciplín, které jsou proveditelné v našich podmínkách, já do našich vybral tyto: Kopání na bránu, Hod kriketovým míčkem, Skok do dálky (s rozeběhem), Běh na 60 metrů a Běh na 500 metrů. Každý člen týmu absolvuje všechny sportovní disciplíny.

Na každou disciplínu si uděláme tabulku a dle výsledků obodujeme hodnotami od 0 až do 10 (čím více tím lépe), tým, který bude na konci mít nejvíce bodů, vyhrává.

### **Třetí schůzka: Stopování**

(U této schůzky je lepší, aby bylo více vedoucích, ale dá se to zvládnout v jednom)

Vedoucí udělá stopy, je jedno jaké, zda budou z papíru, zda budou z barvy a nebo jestli budou vytvořeny jinak. Děti se rozdělí na dvě skupiny a půjdou vyznačenou cestou (po stopách) každá skupina se bude vyznačenou stezku snažit projít co nejrychleji (abychom poznali, že obešli všechny stopy, tak jsem je udělal z papíru a na každou napsal pořadové číslo a náhodné písmeno, tudíž, jsme schopni poznat, zda skupiny vážně obešla všechny stopy). Skupina, které budou chybět stopy, tak za každou chybějící stopu bude penalizace 5 vteřin.

Tým, který bude mít lepší výsledný čas po přičtení penalizace vyhrál.

### **Čtvrtá schůzka: Rozdělování ohně a stavba přístřešku**

V případě, že jsou možnosti, lze provést i na pozemku klubovny, jelikož mi takové podmínky nemáme, musíme vyrazit mimo klubovnu. Děti se rozdělí na dvě skupiny. A v té skupině se rozdělí na poloviny. Jedna polovina bude mít za úkol postavit přístřešek a druhá polovina bude muset připravit ohniště a rozdělat oheň, který bude muset hořet tři minuty.

Stavba přístřešku: Stavba přístřešku je omezena časově a mají na to 60 minut. Jako pomůcku dostanou klubko provázku a zbytek musí přinést a postavit z okolí.

Rozdělování ohně: Jako pomůcky dostanou polní rejček, škrátka a pět sirek. Toto je rozfázované do několika etap. Etapa číslo jedna je správné založení ohniště. Na tuto etapu budou mít 10 minut.

Druhá etapa bude hledání vhodného materiálu na oheň. Třetí etapa bude rozdělování ohně na určený počet sirek (pět) a poslední etapou bude udržení hořlavosti ohně na tři minuty bez přikládání.

U přístřešku hodnotíme: Kvalitu střechy a pevnost celé konstrukce.

U rozdělování ohně hodnotíme: Správnost utvoření ohniště, Na kolik sirek se jim podaří oheň rozdělat (v případě, že se ani jednomu týmu nepodaří rozdělat oheň na pět sirek, můžou se sirky přidat, za penalizaci v konečném hodnocení této schůzky).

Tým, který bude mít více kladných bodů vyhrál.

### **Pátá schůzka: Poznávka (Souhvězdí, Stromy, Houby, Zvířata, Rostliny)**

O této schůzce rozdělíme děti na skupiny nejlépe po pěti členech, pokud to tak nevyjde, tak se nedá nic dělat, holt budou počty jiné.

V nadpisu jsou poznávky, které budou v hodnocení. Z každého oboru vybereme několik věcí, které děti budou poznávat. Utvoříme z těchto oborů pět poznávek a každý člen týmu napíše každou poznávku.

Až všichni poznávku napíší, vedoucí vyhodnotí výsledky a tým, který bude mít více kladných bodů vyhrává.

### **Šestá schůzka: Deskové hry**

V této schůzce se děti rozdělí do dvou týmů, a vybereme několik deskových her. Já vybral tyto (Člověče nezlob se, Česko junior a Dáma. Každý tým e absolvuje každou hru a počítají se výhry. Tým, který vyhraje ve více hrách, vyhrává tuto schůzku.

### **Sedmá schůzka: Závěrečná šifra, vyhlášení**

Tato schůzka má dvě části jedna část je šifra a druhá je vyhlášení.

První část šifra: V této šifře bude zašifrováno, kde je ukrytý Praotec Rosomák (Praotce Rosomáka jsme zobrazili plyšákem) a poklad (poklad jsem udělal z balíku bonbonů, ty děti vždy potěší), který střeží. Děti jako vždy rozdělíme na dva týmy, každý bude luštit a který jako první nalezne a přinese

Praotce Rosomáka i s pokladem vyhrává a připisuje si tentokrát prémiové dva body do celkového hodnocení.

Poté co vyluští šifru a přinesou Praotce Rosomáka i s pokladem hra končí, připíší se poslední body a je vyhlášení výsledků. Poklad si děti rozdělí mezi sebe a Praotce Rosomáka dostane první v celé hře. Na závěr by měl být každý odměněn a tak jsem tak učinil a to medovníkem (medovník lze nahradit čímkoliv jiným).

## **Závěr:**

Tak toto je půlroční hra Po stopách praotce Rosomáka.

Hry a aktivity, zde uvedené, lze jakkoli upravit tak, aby vyhovovali podmínkám. Využití těchto materiálů se nijak nebude trestat.

Závěrem můžu říct jen to, že zde má práce končí.