



# PROGRAM FUNGUJÍCÍ



## PLÁNOVÁNÍ

### • proč plánujeme?

- abychom věděli, co budeme dělat. Co = čeho chceme dosáhnout + jak toho dosáhneme -> **cíl a prostředek**. Nejdřív cíl a pak prostředek, ne naopak. (je to těžší, ale lepší)
- abychom nezapomínali na plnění cíle, + máme ulehčenou práci, protože díky plánování dopředu (dlouhodobému plánování) víme, jaké programy budeme chtít dělat a nemusíme je vymýšlet všechny až před družinovkou)

### • měřitelnost:

- Máme cíl a plánujeme, v jakých programech ho budeme plnit, posilovat, ověřovat. Jak poznáme, že jsme toho dosáhli? Měli bychom mít stanovené měřítko, indikátor.

### • co plánujeme?

- schůzku, výpravu, tábor, celý rok... plánování vzdělávacích a rozvojových programů, které se táhnou více družinovkami

### • jak plánovat?

- zamyslet se nad tím, jak to bude vypadat na konci – co děti po našem programu umí, v čem se zlepšily...
- ne všechny programy musí mít „vznešené“ cíle -> nevzdělávací hry – na vybití, zklidnění

## DRAMATURGIE

### • PROČ & PRO KOHO & KDY & KDE & JAK

- **proč:** v první chvíli si musíme ujasnit, proč akci děláme – **cíl**
- **kdy:** kolik máme času, jaké programy budou za sebou a zda mezi nimi není potřeba nechat volný čas (např. na část půjdeme ven a musíme pamatovat na to, že se po návratu všichni musí přezout – to také zabere čas)
- **kde:** druhou nezbytností je uvědomit si, kde se akce koná – **místo** (venku x uvnitř; roční období [př. večer brzy tma]; vybavení, technická náročnost...)
- **pro koho:** hlavní je přizpůsobit se specifickým požadavkům **věkové kategorie** či velikosti skupiny
- **jak:** příběhový obal, do kterého celý program můžeme zabalit (př. piráti, honba za pokladem, aj.) – **symbolický rámeček**

### • STŘÍDÁNÍ

- **pravidlo:** programy stejných typů by neměly být za sebou – je nutné je střídat

typy programů:		možnosti obměny:
pohybové	přemýšlení	různé druhy motivace
napínavé	uvolňující	různé principy/ báze her
programy vážné	sranda/ recese	oživující efekty
kreativní činnost	logické myšlení	

### • jak může vypadat schůzka?

- nástup, pokřik (5 minut)
- krátká hra na odreagování/vybití energie (10 min)
- probrat téma – praxe (20 min)
- hra – pohybová (10 min)
- kreativní aktivita (20 min)
- trocha čtení, zamyšlení, popovídání (15 min)
- úklid, nástup, zopakování důležitých informací (10 min)

### • NÁVAZNOST

- „Celek je víc než součet částí.“

### • SCÉNÁŘ

- soupis všeho co se stane
- obsahuje:
- časové rozdělení: od kdy do kdy
- pojmenování programu
- kdo ručí za program, osoby podílející se na realizaci
- co je potřeba (materiál, počet pomocníků, pro kolik lidí je hra, pomůcky)
- nezbytné přestávky, odpočinkové chvíle a svačiny
- scénář mít připravený ještě před akcí





# PROGRAM FUNGUJÍCÍ



## • Delegování, zadávání úkolů

- Snažit se program rozložit mezi co nejvíc lidí, aby měl každý malý úkol, který mu nezabere moc času a zároveň ho třeba bude bavit.
- Přidělit osobě vhodný úkol (je jednodušší měnit úkol, ne člověka 😊)

## • Zdroje na programy

- K inspiraci:
  - Je dobré hledat novou inspiraci, aby se hry netočily dokola. Spoustu už vymyšlených her se dá najít na webu, popřípadě v knížkách.
  - <http://www.hranostaj.cz/>
  - <http://www.hra.cz/>
  - <http://www.eher.wz.cz/>
  - <http://www.zoubek.cz/homepage/hry/>
  - <http://junak.cervenepecky.cz/hry/>
  - [www.teepek.cz](http://www.teepek.cz)
  - [www.strediskohrozen.cz](http://www.strediskohrozen.cz)
  - [www.woddcraft.cz](http://www.woddcraft.cz)
  - [http://necyklopedie.wikia.com/wiki/Skautsk%C3%A9\\_hry](http://necyklopedie.wikia.com/wiki/Skautsk%C3%A9_hry)
  - Zlatý fond her, Encyklopedie her
  - Playlist

## ZPĚTNÁ VAZBA

### • K ČEMU SLOUŽÍ - pomáhá nám zjišťovat, co se v programu povedlo a co příště zlepšit

#### • PRAVIDLA:

- **Jak se neptat:** uzavřené otázky ANO/NE (konec diskuze, nelze rozvést), nezkoušet jako ve škole, otázky s jedinou správnou odpovědí (Nemyslíte si, že spolupracovat by bylo lepší řešení?), nátlak (Ty, řekni taky něco!)
- **Jak se ptát:** Proč/ co si o tom myslíte/ zkus srovnat/ jaké jsou příčiny – důsledky, jak bys reagoval/ co kdyby...

#### • POSTUP:

- ohlédnutí (co se stalo, jak jste spokojení, jak probíhalo)
- zobecnění (něco co bys příště udělal jinak?)  
přenos (co by zkušenost mohla přinést do budoucna?)

#### • FORMY (příklad):

- **Mluvicí kámen:** Základní diskusní metoda. Podstata práce s mluvicím kamenem je ta, že smí mluvit pouze ten, kdo jej drží v ruce, poté je kámen předán dalšímu, dokud neobejde kruh.
- **Štafeta:** Účastníci sedí v kruhu. Jejich úkolem je popsat průběh, ale tak, že každý může říci jen jednu větu a pak předá slovo dál svému sousedovi.
- **Poster:** Hodí se po týmových hrách – každý tým připraví poster, vysvětlující taktiku týmu a jak vyšla.
- **Spisovatelé:** Úkolem skupiny je představit si, jaké názvy kapitol by měla kniha, která by popisovala jejich zážitky. Je dobré předem stanovit počet kapitol (raději méně – cca 5 až 7)
- **Palcování:** Účastníci si na chvíli rozmýšlejí, jak budou hodnotit. Pak na pokyn každý ukáže palcem nahoru či dolů.

