

Hnutí  
**Brontosaurus**



METODIKA  
**Dramaturgie**  
Filip Kalčík

*„Věřím, že fantazie je silnější než vědění.  
Že mýty mají větší moc než historie.  
Že sny jsou mocnější než skutečnost.  
Že naděje vždy zvítězí nad zkušeností.  
Že smích je jediným lékem na zármutek.  
A věřím, že láska je silnější než smrt.“*

**Robert Fulghum**

# METODIKA Hnutí BRONTOSAURUS

## Dramaturgie



Vydalo: Hnutí Brontosaurus

Brno 2020

Autor: Filip „Jupíčert“ Kalčík

Kresby: Milan Peleška

Grafická úprava: Miroslav Zimek

Jazyková úprava: Hana Zezulová

Podklady, připomínkami či texty přispěli:

Dalimil „Cody“ Toman, Lucie Lomičová, Daniel Farkač,

Petr Kus, Tereza Loučková, Pavel Šimeček.

Děkujeme!

# Úvod

“Bud’ sám tou změnou, kterou chceš vidět ve světě.”

**Mahátma Gándhí**

„Dramaturgie“ je druhý z mnoha dílů organizátorské metodiky Hnutí Brontosaurus. Tato část metodiky organizátorům a organizátorkám poradí, jak vytvořit harmonicky plynoucí a zároveň dobře gradující zážitkovou i dobrovolnickou akci. Tak aby se jim povedlo dobře pracovat se všemi prvky a nástroji a aby si dobře zvědomili, stanovili a zejména naplnili své záměry a cíle.

Společně s dalšími částmi (Environmentální výchova, Dobrovolnictví, Propagace, Bezpečnost a hygiena na akcích, aj.), postupně vytváří ucelenou „kuchařku“, která poskytuje množství námětů, jak dobře, smysluplně a s radostí pořádat dobrovolnicko-zážitkové akce pro mládež, popř. dospělé.



**Dalimil „Cody“ Toman**  
programový ředitel Hnutí Brontosaurus

**Chraňte před plameny!**

Výrobky mají na obalu uvedené varování pro uživatele, a proto i před touto metodikou je upozornění: „Obor zážitkové pedagogiky je obor mladý jako hroznová šťáva po vinobraní a proto v něm stále dochází k bouřlivému kvasu, což má za následek, že nemá ustálenou terminologii. Pro dramaturgii to platí dvojnásob. Například pro pojem dramaturgický oblouk si můžete vyhledat pět různých definic. Tudiž některé termíny se budou lišit od výrazů použitých jinými autory. Děkuji za shovívavost, vážený čtenáři. A abych nezapomněl - vždy chraň před plameny.“



**Filip „Jupíčert“ Kalčík**  
autor publikace

*P.S. Kapitoly uvozujeme smyšlenými rozhovory z přípravy akce. Můžeš se zamyslet, co je v nich špatně či dobře.*

# 1. Od prvního nápadu



„Každý nový nápad vypadá zpočátku bláznivě.“

## Abraham H. Maslow

### Setkání party kamarádů, kteří již mají za sebou organizování jedné akce pod Brontosaurem.

Anička: Pořád přemýšlím, kde jsme minule udělali chybu.

Petr: Možná bych i věděl. Teď. Když už mám za sebou ten kurz...

Ondra: Hm. A co ses jako dověděl?

Petr: Jak to jen říci... Že to skládání akce není jen tak.

Lenka: Bylo tam málo her! Já to věděla! Nebo byly málo drsný.

Petr: No. Možná i moc.

Lenka: Ale...

Anička ji zarazí: Posledně mne to bavilo, ale fakt jsem dost tápala. Třeba k čemu tam byla ta noční pyrotechnická hra, vůbec netuším.

Petr: Jo ani jsme nezjistili, co si z čeho odnesli účastníci.

Ondra: Nevím, co si měli odnášet prosím tě. Ale dobře, třeba bychom mohli ještě něco zkusit zorganizovat, když Peťa teď víc ví, jak na to.

# Vymezení dramaturgie

Nejobecnější definici dramaturgie můžeme pojmut takto: „Cílem dramaturga je sestavit jednotlivé programy do vyššího celku, který je smysluplný, osloví účastníky akce a respektuje určené cíle.“ V užším významu je dramaturgie konkrétní metoda. V nejužším smyslu slova se jedná o práci s tématem, kde se řeší hlubší myšlenka celé akce.



**„Po včelách med“ – a co po dramaturgii? Dramaturgie nemá hmatatelné výstupy, ale začíná prvotním nápadem a končí zrealizovanou akcí. Je to přístup, který hledá prostředky a nejlepší cestu k cíli.**

Organizátorovi pomáhá s výběrem programů, jejich zařazením ve správném pořadí, práci s atmosférou akce, atd. A účastník, v ideálním případě, po skončení akce ví, co bylo její myšlenkou a má pocit, že všechno do sebe přirozeně zapadalo, spolu souviselo, nic nechybělo, ani nebylo navíc.

## Dramaturgie nebo dramaturgie?

K sestavování náplně akce existují v zážitkové pedagogice různé přístupy. Jedna z metod vznikla v Prázdninové škole Lipnice (PŠL). V mezinárodní literatuře je označovaná jako „holistický přístup“ nebo „česká cesta“. U nás se tato metoda rozšířila natolik, že se stala synonymem pro práci s programy obecně. Její název odkazuje na dramaturgii divadelní, se kterou sdílí některé principy a postupy.

# Od prvního nápadu

První nápad na akci může mít libovolnou podobu. Máte skvělé téma? Nebo se mihnul vaší hlavou obraz skupiny lidí na horském vrcholu, která vyhlíží východ slunce? Chcete dělat akci v konkrétní lokalitě? Vymýšlíte akci seshora nebo zespoda?

## Seshora nebo zespoda?

K vymýšlení akce nebo jednotlivého programu se dají použít dva přístupy.

„Seshora“ postupujete systematicky od hlavních parametrů k podrobnostem.

Příklad: letní dětský tábor => celotáborová hra => jednotlivý úkol.

Nebo postupujete „zespoda“ – intuitivně. Máte konkrétní nápady a z toho vycházíte při řešení obecných parametrů. Např. chci na akci přespat v iglú => budu dělat zimní akci.

Ať začnete jakkoliv, nezapomeňte si položit následující otázky:

- **Proč?** – Proč akci dělám, jaký smysl má?
- **Co?** – Co chci nabídnout, kam chci účastníky dovést?
- **Jak?** – Jakou formou budu akci dělat? Jaké programy použiji, jaký scénář?



V odpovědích na tyto tři otázky je obsažena celá dramaturgie akce. Řeknou nám totiž vše o tématu (Proč?), cílech (Co?), scénáři a programech (Jak?).



## 2. Téma a cíl



“Tisíc cest vede k jednomu cíli.”

## Jules Verne

Lenka: Když budeme dělat PsB na té zřícenině, tak bychom mohli být jako ti loupeživí rytíři.

Ondra: Loupežnický tábor...

Anička: A o čem to bude?

Lenka: Můžeme v nějaké hře okrádat pocestné nebo hledat poklad.

Anička: Dobře, ale o čem to bude?

Petr: Na konci by se mohli napravit a udělat nějaký dobrý skutek.

Anička: Takže to bude o změně?

Lenka: Ale ne, o loupení.

Petr: Ty jako myslíš téma akce?

Anička: Přesně. Co bude tématem akce?

Lenka: No, ty loupeživ...

Ondra: Aničko, to bylo zákeřné.

Petr: Chudák Lenka. Třeba chtěla říct, že loupežníci chtěli žít svobodně.

Ondra: Nebo chtěla říct, že chtěli lepší svět, a proto okrádali bohaté a dávali chudým.

Petr: To je folklorní legenda. Okrádali všechny bez rozdílu.

Ondra: To je fuk. Naši účastníci můžou být jako Jánošík.

Petr: No právě... Největší z legend.

Anička: Takže je to o změně? O tom, jak o kousek zlepšit svět?

Ondra: Souhlas.

Petr: A co Lenka? Když ona se tolik na to loupení těšila.

Anička: Ta to přežije...

# Téma

**Téma dává akci hlubší smysl a směr. Říká nám, o čem akce bude, jakou oblastí se bude program zabývat. Pomáhá nám při výběru konkrétních programových bodů a vymýšlení atmosférotvorných prvků. Je to nejvíce abstraktní rovina akce.**

Když tým řeší téma, zpočátku přemýšlí o myšlence, záměru a nikoliv o konkrétním programu. Z osobní zkušenosti vím, že pro začínajícího organizátora není jednoduché „přepnout se“ na tento způsob uvažování. V podstatě to znamená, že se musí začít dívat na svět očima prospektora, který hledá věci pod povrchem. Ale pokud si zvykne ptát se „proč?“, stanovit si, co hledat a jak, může být tento způsob pohledu užitečný i v dalších oblastech jeho života.

## Hledání a výběr tématu

Každý z nás má témata, kterými se právě teď ve svém životě zabývá nebo se o ně zajímá... V různých životních fázích se vyvíjejí a mění.

Svá specifická témata může mít i skupina vašich účastníků či místo, na kterém se bude akce odehrávat. Mimochodem, lokalita je dobrý zdroj inspirace, protože většina akcí HB se odehrává na místech se silným geniem loci.

Zdrojem tématu může být i formát akce. Představte si, že vaši účastníci budou putovat týden po horách. Jaká témata jsou spojená s tímto putováním?

## Nejčastější témata

Asi nejčastějšími tématy nekomerčních zážitkových kurzů jsou témata související se seberozvojem a sebepoznáním (např. životní hodnoty, vztahy, přátelství, spolupráce, atd.), u adaptačních kurzů to bývá prolomení ledů a spolupráce. Nejčastějšími tématy komerčních zážitkových kurzů zase bývá spolupráce, vedení či komunikace. A pochopitelně máme i typický okruh témat spojených s ekovýchovou, těmi je např. udržitelnost či ochrana přírody.

Podstatné je, že téma by mělo být pro organizátora živé nebo něčím zajímavé, inspirující. Pořádat akci na téma, které nechává organizátory úplně chladnými, je zaručeným receptem na neúspěch. Tým by se měl snažit téma si ujasnit a popsat. Každý člen týmu může na začátku téma vnímat trochu jinak, je potřeba najít společnou řeč. Vyjasněné téma se dá stručně popsat jednou větou, několika tezemi nebo myšlenkovým východiskem. Nakonec je užitečné samotné téma formulovat co nejjasněji jedním či dvěma slovy, kterým všichni v týmu rozumí stejně. Čím jasněji ho dokážete popsat, tím lepší je výsledek.



A pochopitelně by téma mělo oslovit účastníky akce. V jednodušším případě je akce propagována tím způsobem, že se případní zájemci sami ozývají a tehdy je může téma prostřednictvím propagace oslovit. Nebo i naopak. Pokud je skupina účastníků dána dopředu (např. náctiletá mládež), je vhodné téma skupiny najít, zvolit dle ní, aby to dotyčnou skupinu bavilo.

Možné je také téma hledat až se skupinou, ale to už vyžaduje jiný přístup, který se liší od popisované metody.

## Od myšlenky k tématu

Země locari je metafora pro náš vlastní život a naše sny, které v něm realizujeme. Jakou locari si vytvoříme, takovou ji máme, stejně jako náš vlastní život. Svůj život, nehledáme, tvoříme ho. Žijme život do konkrétna, vytvoříme si jasnou představu o sobě, jací chceme být, pak jsme schopni tuto představu realizovat.“

[A.Kulštrunková – projekt kurzu Země locari] Toto myšlenkové východisko bylo později přetaveno v prázdninovku s tématem sebesměřování.

## Zpracování tématu

Tým musí zkoumat, jestli je vybrané téma dostatečně nosné. Pro nosné téma se dá najít nebo vymyslet dostatek programových prvků a aktivit. Na téma „hranice“ najdete více vhodných aktivit než na „osamělost“ (už jen z principu odpadá u „osamělosti“ většina kolektivních her).

Musí se také promyslet nastavení šířky vs. hloubky záběru. Když bude téma příliš obsáhlé, moc se „nařadí“ a nepromítne se pořádně do programu. Může pomoci zúžení pomocí **podtémat/ tematických linek** – chcete se zabývat „hranicí“ jako místem střetu protikladů nebo jako místem, které představuje nejzazší mez?

## Téma a Brontosaurus

Není nutné za každou cenu dělat akci s „nadupanou“ dramaturgií. Na víkendovce často není prostor pro uplatnění propracované dramaturgie, která stojí čas navíc a vymyšlení programu je s ní pak složitější. Vždy je lepší uspořádat pohodovou akci, kde se po práci vyrazí na prohlídku okolí a večer posedí u kytar než z obavy, že nemám perfektní program, nedělat nic.

Přesto by se alespoň jeden zásadní důvod pro přípravu programu, který cíleně pracuje s tématem, našel. Dobře uchopené téma nepotřebuje perfektní zázemí, profesionální vybavení nebo dodávku narvanou materiálem. Vaše tvůrčí schopnosti nejsou limitovány rozpočtem akce. Svůj čas a úsilí směníte za přesah akce.

## Příběh akce

Příběh může posloužit jako atmosférotvorný prvek, dějové pozadí neboli „setting“ podle larpové terminologie. Je důležité si ujasnit, jestli souvisí s tématem a pomáhá téma zabalit do atraktivního obalu – například, když téma „střet kultur“ odvyprávíte pomocí příběhu indiánského kmene. Nebo příběh slouží pouze jako kulisa s odlišným nebo žádným tématem? Potom například bude akce v kulisách indiánského tábora o přátelství. Třetí možností je akce s příběhem bez tématu – typicky jde o dětské letní tábory.

Častou chybou začínajících organizátorů bývá záměna příběhu s tématem. Užitečným vodítkem může být, že téma se dá konkretizovat do cílů. Také byste si měli dokázat určit, jakou myšlenku chcete účastníkům akce předat, čím je chcete inspirovat.

Příběh může také posloužit jako prvotní inspirace pro téma akce nebo programu. Zejména při tvorbě programů se autoři často nechávají inspirovat knihou nebo filmem. Takto na příšly na svět proslulé hry jako Stalker, Africká královna, Apollo 13... A opět je dobré nezaměřovat. Program Den trifidů může být hra s cestou a plněním úkolů poslepu nebo program o nutnosti převzít vedení skupiny v krizi. Zážitek může být v obou případech silný, ale druhá možnost přináší pro zúčastněné také inspiraci a podnět k zamyšlení.

### Co z trojice téma, cíl a příběh je téma?

- pohádka o Šeherezádě, sex, zábava
- středověk, vedení, přežití bez moderních vymožeností

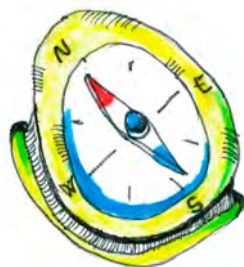
*Řešení: Chvála vám, pokud jste si jako téma vybrali sex, avšak styďte se, jestli jste ho doplnili středověkem.*

## Cíle aneb „Co?“

**Klíčová otázka zní, co od akce očekáváme, čeho chceme dosáhnout? Cíle odvozené z témat to pomáhají upřesnit, případně přímo generují jednotlivé programy.**

Pokud je tématem „přežití v divočině“, můžete udělat dílnu s názvem „rozdělávání ohně pomocí křesadla“ a o několik dní později do velké hry zařadit úkol zaměřený na získání křesadla, rozdělání ohně, jeho přenesení přes vodní plochu a následnou přípravu jídla.

Cíle akce mohou být obecné jako „seberozvoj“ (většina zážitkových akcí), „stmelení kolektivu“



(všechny teambuildingy), „rozvoj schopnosti vést kolektiv“ (téma leadership), atd. Cíle mohou být také konkrétní. Konkrétní cíle pomohou vaši akci odlišit od jiných podobných akcí a poskytnou vám přesnou zpětnou vazbu, jestli se podařilo cíl úspěšně splnit. Když většina účastníků rozdělá oheň, uspěli jste. Když při tom nezapálí les, je to ještě lepší.

V průběhu další přípravy akce je vhodné se k cílům vracet a ověřit si, že náplň akce naše cíle plní, že se nám nevytrácejí ze scénáře...

A nesmíme zapomenout na další trvalé (latentní) cíle, jako je seznámení a stmelení účastníků, prohloubení důvěry mezi nimi (bez čehož nelze přistoupit k hlubším tématům), odvedení prospěšné práce, jež pomůže ochraně přírody či údržbě památky v naší lokalitě, zábava a také návratnost energie vkládané do akce organizátorem je velmi důležitá.



## Cíle a jejich pravidla

Při stanovování konkrétních cílů je vhodné uplatňovat poučku z oblasti projektového řízení – že dobře stanovený cíl je tzv. SMART (zkratkové slovo sestávající z níže popsaných termínů).

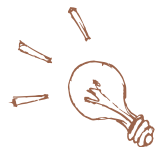
Specifikovaný – Cíl musí být přesně popsáný.

Měřitelný – Lze zjistit, zda je splněný nebo ne.

Akceptovatelný (atraktivní) – Cíl je pro účastníky (i pro tým) zajímavý.

Realistický – Cíl je splnitelný v rámci akce.

Termínovaný – Bez komentáře :-).



Odbočka od dramaturgie: je dobré, když si členové týmu stanoví i cíle osobní, které prezentují před celým týmem. Pomáhá to pochopení motivace jednotlivých členů týmu a usnadňuje to vzájemnou spolupráci.



# 3. Scénář



„Nejde jen o to zahustit scénář programy, ale vytvořit krystal, kde vše má své místo. Je to jako skladba, kde jednotlivé dílky (programy) mohou znít a znějí různě. Jejich výměnou nebo zařazením jiného programu se mění jednotlivé tóny. Proto je potřeba poslouchat: Jak teď po výměně zní symfonie a jak zněla před výměnou? Kdy zněla lépe? Ladíme, hledejme...

## Ota Holec, Prázdniny se šlehačkou

Petr: Máme perfektní otvírák.

Lenka: Nejprve přepadnou kupce, to bude bomba.

Ondra: Hned na začátku akce?

Petr: Máme to vymyšlené. Ty s Danou začneš utíkat na konec lesa, kde odhodíte truhlu s věcmi. V těch věcech bude bomba, kterou musí zneškodnit. Z předchozího programu nám zbude dost střelného prachu.

Lenka: Jak si budou účastníci dělit kořist, tak je přepadnou vojáci, což budou ti převlečení kupci.

Petr: Odpálí vlastní bombu. Tady Lenka objevila pěkný návod na Youtube. Poženou účastníky zpátky do tábora.

Lenka: V táboře budou mít nachystané zbraně a začnou s vámi bojovat.

Anička: Odpálí bombu a poženou vojáky na konec lesa.

Petr: Jak to víš?

Lenka: Holky, kam jdete? Ještě musíme vymyslet, jak je pak přivítáme v táboře.

Petr: Já to nechápu, takovou bombovou hru jsme chtěli uvést.



# Příprava dramaturgie akce

Scénář je podrobný plán průběhu kurzu. Je v něm vyznačen časový průběh jednotlivých aktivit a je z něj zřejmé, kdo z týmu se podílí na přípravě a uvedení jednotlivých programových prvků.

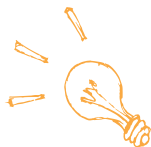
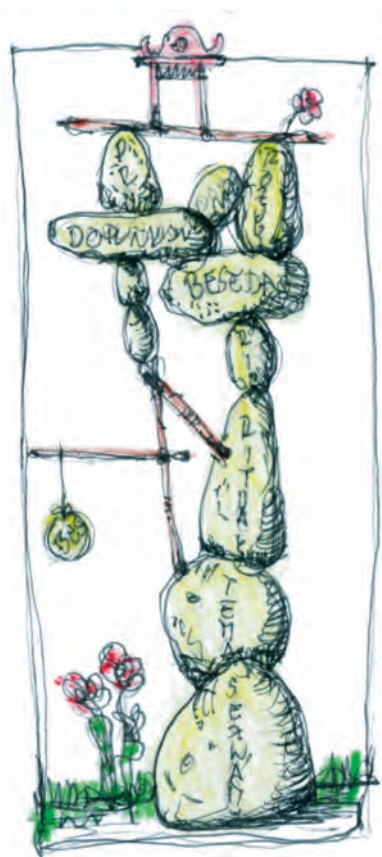
## Tvorba scénáře (itinerář)

Při práci na scénáři je dobré si vytvořit časový rozvrh, který pokrývá rozsah celé akce a udělat si představu, co je požadováno od jednotlivých dnů akce. Jaký cíl má daný den? (např: 1. den akce – uvítat, seznámit účastníky).

Do rozvrhu se usazují nejprve tzv. **základní kameny** akce (důležité programy, programy spojené s tematickou linkou), **rituály** (pravidelně se opakující programy) a ostatní události, u kterých známe čas (práce, pevně domluvená beseda s hostem, půlnoční kupačka v nedalekém rybníku).

Takto vznikne **kostra scénáře**, do které se postupně doplňují další stavební bloky.

Při obsazování prázdných bloků ve scénáři může pomoci, když se volné místo na program popíše podle cílů a dramaturgických pravidel. Např. po dlouhé běhací hře chci, aby si účastníci obnovili síly, takže hledám fyzicky méně náročnou aktivitu. Všechny programy nemusí nutně odrážet téma akce, do scénáře se také dosazují **doplňkové** programy, které pomáhají vyvažovat scénář nebo řeší trvalé cíle – seznamky, aktivity zaměřené na rozvoj spolupráce atd. Doplnkový neznamená podřadný, v dobrém scénáři má každý program své místo.



Ke každému bloku scénáře (obsazenému i prázdnému) je vhodné určit garanta, který si vezme na starost jeho přípravu od nalezení vhodného programu až po jeho uvedení na akci. Neznamená to, že garant musí všechnu práci na programu odvést sám, ale zodpovídá za něj.

# Dramaturgická pravidla

## Základní kameny

Všem významným programům (vrcholy, otevírák, zavírák) se věnuje při přípravě a realizaci mimořádná pozornost.

**Vrcholové programy** – Programové vrcholy jsou obvykle větší hry, které odráží téma akce a díky velké fyzické či psychické zátěži vyvolávají silné emoce. Bývají náročné pro účastníky i organizátory.

**Otevírák** – Program na začátku akce má účastníky „odstříhnout“ od každodenního života, okouzlit, nadchnout, navnadit. S jakou energií otevírák začne, s takovou bude akce pokračovat. Myslete na to, že účastník je na začátku akce hostem a není třeba ho bezdůvodně „ničit“ (dělat počáteční program příliš náročným).

**Zavírák** – Program na konci akce zase určuje, s jakou emocií bude účastník z akce odjíždět, jaký poslední dojem si s sebou bude odvézt. Zavírák může připomenout a shrnout akci, naznačit přehled do budoucnosti. Měl by být příjemný, nabídnout prostor pro melancholii.

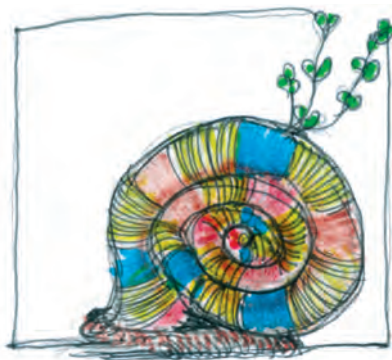
**Červená nit** – Program, který se objevuje na akci opakovaně a proplétá se jím, jako ta příslovecná červená nit. Například různé rituály nebo třeba program, při kterém každý večer po jídle někdo z účastníků vystoupí s krátkým proslovem na určité téma apod.



## Posloupnost programů

Při skladbě programů se přihlíží k následujícím pravidlům:

**1. Od jednoduššího ke složitějšímu** – Chceme-li např. dosáhnout dobré týmové spolupráce, zvolím nejprve jednoduché aktivity pro malé týmy, potom strategickou týmovou hru a na závěr reálný úkol pro celou skupinu (např. divadlo pro veřejnost). Pokud toto hledisko nevezmeme v potaz, hrozí, že úspěch programu ztroskotá na úkolu, který bude nad síly účastníků.



**2. Skupinová dynamika** – Skupina prochází vývojem vztahů mezi sebou i vůči organizátorům. Tyto změny by měl scénář akceptovat, tj. postupně podpořit seznámení, vytvoření důvěry mezi účastníky, umožnit přijetí rozdílů navozením soutěživosti, v sehrané skupině pak uvést osobnější téma, složitější, hlubší programy. S blížícím se koncem dát prostor pro přesahy, loučení.

**3. Dramaturgický oblouk** – (Pod)téma se otevře, rozvine a uzavře.

**4. Strukturovanost programu** – Na začátku by měl být program více strukturovaný, na konci méně (předáváte otěže účastníkům, dáváte jim větší prostor).

**5. Návaznost a kontrast** – Aktivity by měly logicky navazovat. Téma by mělo být otevřeno, zpracováno a uzavřeno v několika bodech programu. Je potřeba počítat s tím, že účastník v nějakém stavu do programu vstupuje a v nějakém vystupuje. Atmosféra jednotlivých programů by měla na sebe vhodně navazovat (tedy po slavnostní události nezařazovat např. recesní aktivitu). Návaznost lze naopak vědomě narušovat dramaturgickými střihy – jsou to nečekané zvraty v programech nebo v průběhu akce (uprostřed oslavy na palubě lodi dojde k jejímu potopení). Zvrat má funkci pikantního koření. Je potřeba s nimi ale nakládat uváženě. Příliš dlouhá série překvapení totiž povede k únavě a ztrátě zájmu.

## Dramaturgické triky

**Deja vu** pracuje s návazností, kdy se události nebo vize vrací v průběhu akce (např. začátek a konec akce na stejném místě, opakování události apod.).

**Zlatý řez** je střih ve scénáři, kdy se výrazně mění charakter nebo vyznění akce (např. ze stálého objektu se vyráží na několikadenní putování). Na programových kurzech bývá často umístěn zhruba ve dvou třetinách akce.

## Proporce programů

**Pestrost** – Je dobré na ni myslet při motivaci, ve formách programů, v programových oblastech (fyzické, vzdělávací, reflektivní, tvořivé aktivity, aktivity zaměřené na rozvoj komunikačních dovedností, atd.). Není nutné pokrýt všechny oblasti.

**Vyváženost** – Aneb všeho s mírou. I přemíra do-  
brot se může přejít.

**Kladná emoční bilance** – Můžete u účastníka vyvolat krátkodobě negativní emoce, ale dlouhodobá bilance by měla být kladná bez ohledu na jeho fyzické a psychické dispozice.



## Temporytmus

**Tempo akce** (celkové) – Řídí se podle intenzity náplně akce a je potřeba ho přizpůsobovat účastnické skupině. Na programových akcích se obvykle se udržuje vyšší tempo (např. PŠL). Na Prázdninách s Brontosaurom (PsB) bývá tempo klidnější – bloky dobrovolnické práce střídá únava po práci. Méně organizátorů i obvykle jednodušší zázemí akci zpomalují.

**Rytmus** – Rytmus akce je dobré měnit – rychlé programy s velkou dynamikou střídát s klidnějšími.

**Pauza** – Je taky program! A měla by být úmyslná. Čím intenzivnější program, tím delší pauza je třeba. Účastníci by měli dostat čas, ve kterém si mohou odpočinout nejen fyzicky, ale mít také možnost předchozí zážitky vstřebat, promyslet... Desetiminutová pauza mezi programy (obzvláště delšími) je obvykle nereálná, do scénáře je vhodné naplánovat půlhodinu.



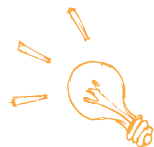
## Křivky

**Křivky** – Fyzická i psychická zátěž na akci by měla opisovat (v ideálním případě pravidelnou křivku, tzn. po fyzicky náročném programu zařadíme program relaxační. OBR. ženy Reálná křivka takto pochopitelně nevypadá, ale je dobrá, když si je tým vědom průběhu křivek v navrženém scénáři. Tímto způsobem lze sledovat i křivku kreativní, sociální, atd. Křivky zátěže úzce souvisí s gradací (atmosférou) akce.

**Gradace (atmosféra)** – Akce by měla gradovat stejně jako dobrá divadelní hra. Obdobně jako u divadelního scénáře, kde děj stoupá přes peripetii ke katastrofě, i zde je vhodné vybrat několik významných míst ve scénáři (např. druhý den na devítidenním PsB), programových vrcholů, ke kterým atmosféra akce graduje a po nichž nastává pokles, aby se scénář znovu „rozjel“ k dalšímu (vyššímu) vrcholu. Představte si, že váš scénář je dobrý film, který vás unáší vstříc vrcholnému finále...

## Práce s programy a dokončení scénáře

Jak vybírat program, když platí organizačtorský axiom, že **žádný program není tak dobrý, aby mohl být uveden kdykoliv**? V první řadě musí plnit svoji úlohu ve scénáři, naplňovat cíle pro příslušný programový blok a vyhovovat dramaturgickým pravidlům.



Efektivní způsob přípravy programu je v 2-3členných minitýmech.

U složitějších programů, zejména těch s větší psychickou náročností, by organizátor měl mít osobní zkušenost s programem. Je třeba vzít v potaz organizačtorskou i osobní vyspělost týmu, který program chystá, jeho zkušenosti a schopnosti. Dále je potřeba program skloubit s požadavky na bezpečnost, logistiku (materiál, lidi, přesuny...).

Pokud program projde i tímto sítem, může ho minitým (nebo tým) vypracovat do konečné podoby. Kde hledat programy? Je možné využít různé zdroje – publikované **sbírky her** (např. Zlatý fond her I-IV, Fond her Instruktorů Brno, skautské databáze atd.), **závěrečné zprávy** a reporty z akcí, **karty her** poslané kolegou organizačtorem, vyprávění účastníků jiných akcí a také pochopitelně vlastní zkušenost účastníka. S ní je ovšem třeba zacházet opatrně. Program z pohledu účastníka vypadá jednodušeji, než je tomu ve skutečnosti, což může vést k podcenění přípravy nebo jeho uvedení.

## Autorské programy

Při vymýšlení lze opět použít dramaturgický přístup a ptát se proč, co a jak. Hra má téma, cíl a mechaniky, kterými účastníci provádí. Výhoda autorských programů je přesné zacílení na konkrétní akci.

A pochopitelně další možností je vytvořit vlastní program „ušitý“ na míru vaší akci.

Na základě hotových programů proběhne před akcí doladění scénáře. Tým hledá slabiny, řeší návaznosti, promýšlí záložní varianty (dešťové programy apod.).

A ještě se vraťme k tématům. Vypovídá scénář pravdivě, o čem akce je? Neztratily se cíle během přípravy? S hotovým scénářem odjíždí tým na akci.



# Dramaturgie na akci

## Atmosféra

Je dána silnými zážitky, sdíleným prožíváním, pocitem smyslu a sounáležitosti. Někdy je silnější, někdy slabší. Její prožívání je individuální a organizátor nemůže chtít, aby byli všichni vždy naladěni na stejnou vlnu. Práce s atmosférou je nedílnou složkou dramaturgie. Po dobu akce se snažíme udržovat stav psychické i fyzické pohody (zátěž, pozitivní energetická bilance). Ovlivňujeme ji posloupností zážitků (gradace atmosféry) a změnami scénáře, pokud je to potřeba. Atmosféru pomáhají utvářet tyto dramaturgické prvky:

### Poetické fabule

Děni na akci by mělo být vybočením z mezí všednosti. Měly by se zde odehrávat mimořádné věci.

### Nejistota

Nemyslíme tím nejistotu, zda se účastníkům podaří do konce akce usušit mokré věci, ale nejistotu příjemnou, spojenou s očekáváním dalšího skvělého programu nebo nečekaného zvratu.

### Rituály

Sem patří např. večerní rituály, modlitbičky před jídlem, práce s artefakty z programů, atd.

### Spontánnost

Spontánní aktivity účastníků neomezujte, je to koření akce.

Dobrá atmosféra na akci přináší ty nejsilnější momenty, na které se dlouho vzpomíná.

## Prázdniny se šlehačkou?

Petr Hora popisuje vydařenou akci s dobrým programem, výbornými účastníky a silnou atmosférou ve stejnojmenné knize jako „prázdniny se šlehačkou“.

## Změny ve scénáři

Druhý organizátorský axiom říká, že nic není jisté. Scénář není dogma, ale plán, který se může na akci měnit. Dobrý organizátor nelpí na vysněné podobě akce, ale umí improvizovat a nebojí se i klíčových změn, pokud je to nutné. I když je pochopitelné, že pracně připravovaný program se neopouští lehce, výsledek může přinést vyšší kvalitu.

Změny se neprovádí nahodile, ale s ohledem na téma a cíle (tematický program), resp. účel ve scénáři (doplňkový program). Změnilo se zadání (podtéma účastníky nezaujalo, cíl je zbytečný) nebo potřebuji zadání realizovat jindy či jiným způsobem (špatné počasí, nelze program uvést)?



## Počasí

Klasické úsloví „Není špatného počasí, je jen špatně oblečeného účastníka.“ může po třech dnech vytrvalých lijákových narazit na meze platnosti. Nejspolehlivější obranou proti změnám počasí je mít záložní varianty programů. A jsou také případy, kdy může špatné počasí naopak podtrhnout atmosféru hry (a nemusí se jednat pouze o „drsné orvávačky“).

## Účastníci

Špatný odhad zdatnosti skupiny (fyzička, psychika, vyspělost) může vést k únavě, snížené ochotě přijímat program, zvýšení rizika úrazu, poklesu skupinové dynamiky... Vyplatí se sledovat dopad programů a celkový stav skupiny kromě přímého pozorování i prostřednictvím různých technik zpětné vazby – teploměrů (anonymní ukazatele fyzické a emoční pohody), hitací (hodnocení programu pomocí číselné škály), review, atd.

## Čas

Protahováním programů se zvětšuje časový skluz, což často vyústí ve vypouštění programových prvků. Zabránit se tomu dá pečlivou kalkulací času v době příprav, včasnými začátky programů, zařazováním časové rezervy mezi programy. Je také dobré myslet na to, že méně bývá více.

## Únava, onemocnění v týmu

Unavení, nevyspalí organizátoři nemohou podávat plný výkon. Všechno jim trvá najednou déle, hůře zvládají změny, apod. V krajním případě hrozí i nebezpečí úrazu (např. nevyspalí řidiči). Kromě zásahu do scénáře, kdy se ubere programu, je opět nejvhodnější prevencí dobrá příprava. Maximum přípravy před akcí, minimum na akci a rovnoměrné vyčerpání členů týmů v průběhu akce. Šéf akce by toho měl mít na starosti míň než ostatní, aby si dokázal udržovat celkový přehled a případně měl energii, když je potřeba řešit krizovou situaci. Určitou pojistkou při vyřazení organizátora ze zdravotních důvodů je práce v minitýmech a dopředu sepsané karty programů. Obvykle také existuje „záložník“, který zná program podrobně a může zastoupit garanta.



## Týmovky

Měly by být stručné a věcné, ať neubírají organizátorům cenný spánek, pokud se týmovky dělají večer po skončení programu. Řeší se:

**Průběh akce od minulé týmovky**

Je dobré zaznamenat skutečný průběh akce do itineráře.

**Stav týmu**

**Stav účastníků**

**Příprava dalšího programu**

Je dobré zrekapitulovat to, co se bude dít, rozdat úkoly jednotlivým členům.

## Dramaturgie po akci

**Ukončená akce je pro organizátora zdrojem zkušeností a nabízí možnost dalšího růstu. Z rozboru plánovaného scénáře a jeho skutečné realizace se dají odvodit cenná poučení pro příští akce.**

Výsledkem takového rozboru může být třeba návrh ideálního scénáře, jak by měl vypadat na základě vašich zkušeností z proběhlé akce.

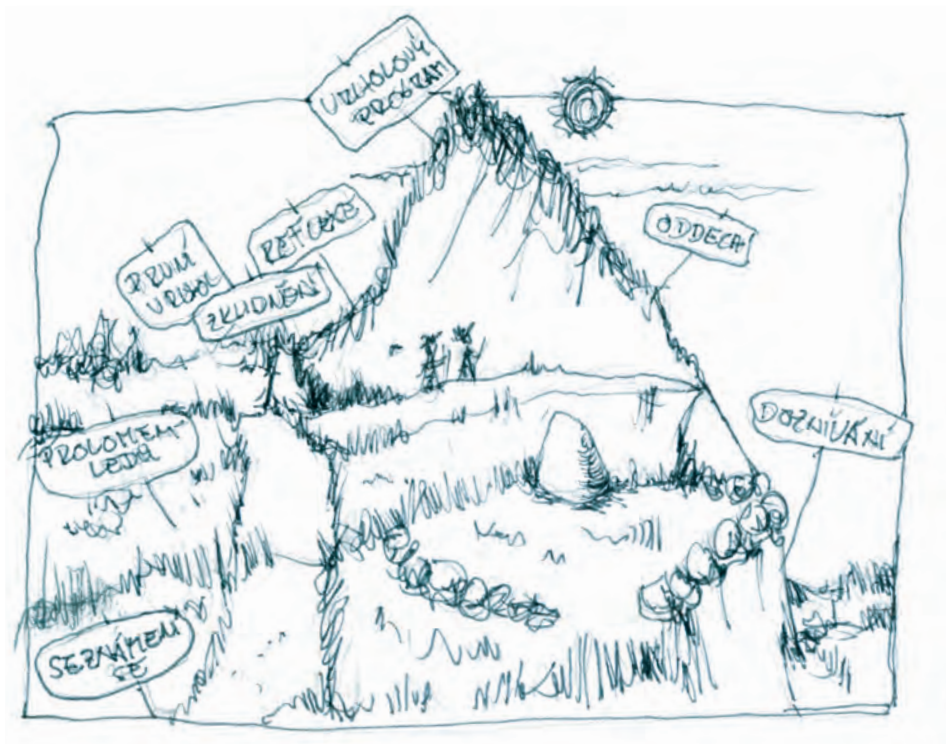
Nejedná se o zbytečnou námahu, protože dobrého dramaturga tvoří znalosti, zkušenost získaná cvikem a ochota přijímat výzvy.





# Příloha: Příklad dobré praxe





## Akce: Quo vado

### Podrobnosti o akci

**Lokalita:** Keltský skanzen Nasavrky

**Druh akce:** pracovní–zážitkový tábor pod programem Prázdniny s Brontosaurem

**Zvací text:** I cesta může být cílem, i cíl může být cestou. Dáš-li se na cestu, pamatuj: Žádná cesta není stejná, ačkoli se zdá, že jsi v kruhu. Když se vrátíš na stejné místo, nedojdeš nezměněn.

**Práce:** Práce na budování skanzenu, například tesání trámů, odkorování kmenů, vyplétání stěn a následné vymazávání hlínou.

**Program:** Nabitý zážitkový program zaměřený na téma „poznávání se“.

# Harmonogram akce

čas	10:00	10:30	11:00	11:30	12:00	12:30	13:00	13:30	14:00	14:30	15:00	15:30	16:00	16:30	17:00	17:30	18:00	18:30	19:00	19:30	20:00	20:30	21:00	21:30	22:00	22:30	23:00	23:30	00:00	00:30	01:00	01:30	02:00	02:30	03:00				
2014 7 4																																							
2014 7 5																																							
2014 7 6																																							
2014 7 7																																							
2014 7 8																																							
2014 7 9																																							
2014 7 10																																							
2014 7 11																																							
2014 7 12																																							
2014 7 13																																							

V rámci programu bylo použito několik autor-  
ských her, ale také několik her z Fondů. Pro  
zajímavost dále uvádíme pár vysvětlivek k ak-  
tivitám v harmonogramu.

**Příchod (úvodní putování)** - Náročná společná  
cesta složitým terénem (potokem, lesem) po  
týmech, vždy vedených jedním organizátorem,  
vedoucí přes různá stanoviště (např. prota-  
hování pavučinou bez dotyku, plazení) a mo-  
tivovaná příběhem.

**Bibiny** - Blok vyhrazený pro směs menších  
odlehčených her (seznamky, icebreakery, bo-  
jovky).

**Pneumatika** - Fyzicky náročná hra, kde jsou  
účastníci rozděleni do dvou vyrovnaných  
skupin, ve kterých mají za úkol dovalit pneu-  
matiku do cíle. Jedná se o závod motivovaný  
sladkou odměnou pro vítěze.

**Multisocio** - Skupině jsou pokládány náročné  
otázky, na které musí každý účastník dát jed-  
noznačnou odpověď ANO/NE. V průběhu hry  
je možnost se třikrát někoho zeptat, proč od-  
pověděl zrovna takhle.

**Ufby** - Frisbee na branky s trháním ocásků z  
šátků a ožíváním.

**Tanec** - Hra, která umožňuje poznání a sebe-  
poznání účastníků na jiné než verbální úrovni  
a sebevýjádření se za pomoci pohybu.

**Handicapy** - Účastníci mají za úkol projít  
předem určenou trasu, kterou jim ale ztěžu-  
jí různá předem vylosovaná znevýhodnění  
(např. místo chůze skákat po jedné noze, za-  
vázané oči).

**Hrničkárna** - Aktivita zaměřená na poznávání  
v rámci skupiny. Účastníci mají možnost si  
v bezpečném prostředí pokládat vzájemně  
otázky.

**Pouta** - Účastníci jsou podle sociogramu  
rozděleni do dvojic (tak aby si ve dvojici byli  
co nejbližší) a v této dvojici jsou svázáni (nesmí  
se rozvazovat). V rámci této akce byli vysa-  
zeni v noci na neznámém místě a měli dojít  
zpátky do tábořiště.







## METODIKY Hnutí BRONTOSAURUS

### **Dosud vyšlo:**

Environmentální vzdělávání a výchova, Dalimil Toman

Propagace zážitkových a dobrovolnických akcí, Martin Rehuš

Dramaturgie, Filip Kalčík

### **Připravujeme k vydání:**

Dobrovolnictví

Bezpečnost a hygiena na akcích

### **Plánujeme k vydání:**

Příprava dobrovolnicko-zážitkové akce od A do Z

Hnutí Brontosaurus a jeho metoda

Právní minimum organizátora

Pedagogika pro organizátory

Práce s týmem

a další

# METODIKA HNUTÍ BRONTOSAURUS

## Dramaturgie

### Použité a doporučené zdroje:

JAN ČINČERA. (2007). Práce s hrou: Pro profesionály. Grada.

DANIEL FRANC, ANDY MARTIN, DANIELA ZOUNKOVÁ. (2007). Učení zážitkem a hrou: Praktická příručka instruktora. Computer press.

PETR HORA-HOŘEJŠ. (1984). Prázdniny se šlehačkou. Mladá fronta.

RADEK PELÁNEK. (2008). Příručka instruktora zážitkových akcí. Portál.

## Obsah

<b>Úvod</b>	<b>2</b>
<b>1. Od prvního nápadu</b>	<b>3</b>
<b>2. Téma a cíle</b>	<b>7</b>
<b>3. Scénář</b>	<b>13</b>
<b>Příloha: Příklad dobré praxe</b>	<b>23</b>

## ORGANIZUJ S HNUTÍM BRONTOSAURUS

Hnutí Brontosaurus je otevřeno novým organizátorům! Přidej se do některého týmu k organizování víkendovky či Prázdnin s Brontosaurem. Nebo se přihlas na celoroční organizátorský kurz v Praze nebo Brně, víkendové kurzy nebo letní zážitkový kurz Cestičky.

Informace o kurzech najdeš na webu:

[www.organizator.brontosaurus.cz](http://www.organizator.brontosaurus.cz)

Kontakt: [vzdelavani@brontosaurus.cz](mailto:vzdelavani@brontosaurus.cz)



# Hnutí Brontosaurus



Hnutí Brontosaurus je česká nezisková organizace, která se zaměřuje na ochranu životního prostředí a volnočasové aktivity převážně pro děti a mladé lidi. Propojujeme dobrovolnickou práci pro přírodu a památky, smysluplnou zábavu a vzdělávání s důrazem na bezprostřední kontakt s přírodou, rozvoj osobnosti a aktivní zapojení jednotlivce.

Více informací o Hnutí Brontosaurus najdeš na webových stránkách  
[www.brontosaurus.cz](http://www.brontosaurus.cz)

## NAŠE VIZE

Chceme svět, kde lidé nejsou lhostejní ke svému okolí,  
respektují a ctí přírodu a kulturní bohatství  
a společně o ně pečují.