

Trocha zamyšlení o vedení a tvorbě programů:

“Člověk je tvor kreativní. Jakmile ti sdělím pravidla, která jsem vymyslel, začneš vymýšlet, jak je obejít nebo využít ve prospěch svůj či svého týmu. Oba to o sobě víme.” Světlušák

Spousta akcí, tábor nevyjímaje, je tvořena hrami a dalšími aktivitami, které vnášíme do programu my. Nebudeme si hrát se slovíčky jako hra, aktivita, seminář, dílna... prostě se budeme bavit o programu určité akce. Nebo o programu jednoho z jejích úseků. Bude tu chybět spousta konkrétních příkladů a řešení, protože doufáme, že si je povíme společně s vámi. Navíc občas narazíš na volné místo nadepsané “Některé chyby při ...”. A to je prostor pro tebe. Zapoj svou paměť a své poznámky z našeho povídání. A tuto část si doplň.

1. Kriteria aneb Co chceme a pro koho to chceme:

CÍL:

Je zřejmě obecným faktem, že základním pilířem, okolo kterého se veškeré dění na akcích točí, je CÍL. Cíl, kterého chceme dosáhnout. Ať už se bavíme v rámci uvádění programů o čemkoliv, kdesi v podvědomí by nám stále měla znít věta: “Mým cílem je...”

Proto se nejprve musíme rozhodnout: “Je cílem sama cesta nebo chci cestou dojít ke konkrétnímu cíli?”

ÚČASTNÍCI:

Pro koho chci program sestavit? Jaké účastníky budu mít k dispozici? Jací organizátoři se budou účastnit? Čím více toho o účastnících i organizátorech víme, tím snadněji se nám volí cíle programů a prostředky, jakými chceme těchto cílů dosáhnout.

ČAS:

Čas je veličina, se kterou se setkáme i v kapitole “Limity”, ale lze ho směle zařadit i mezi “Kriteria”, protože si velice často na akcích musíme odpovědět na otázku: “Jak velký časový úsek musím svým programem zaplnit?”

2. Limity aneb Co a koho mám k dispozici

Ať již chceme v životě cokoli, stále jsme něčím omezování - limitování. Tato kapitola je o tom, že si musíme jasně uvědomit a pojmenovat vše, co nás bude při přípravě a tvorbě programu omezovat. Vždy je třeba k limitům přistupovat z pohledu organizátora a z pohledu účastníků.

LIDÉ:

Základem je mít jasno v otázkách organizátorského týmu:

“Kolik organizátorů a pomocníků mám a budu mít k dispozici?”

Vždy je totiž dobré vědět, kolik lidí a jaké budeme mít k dispozici v době přípravy programu. A kolik jakých v době, kdy budeme program uvádět. Ne každý má vždy čas.

“Jak dobře je znám?”

Čím blíže známe členy organizátorského týmu, tím přesněji a efektivněji je můžeme úkolovat. Můžeme předvídat, kde by co mohlo skřípat, případně “vybuchnout”. A podle toho můžeme zvážit případné havarijní plány.

“Jací jsou.”

Jsou schopní? Jsou ochotní? Obrovská ochota a neskutečné nasazení nikdy nezachrání něčí neschopnost. Každý máme jiné schopnosti. Když je organizátor zná, využije jich ku prospěchu programu. Přátelství přitom bývá občas překážkou nejtěžší. Náš kamarád je například zkušený ve střelbě a žhavý do toho jít, jenže my víme, že ten druhý kamarád je stejně šikovný, navíc zodpovědnější. Koho vybereme? Jak to oběma sdělíme? Jaký to bude mít dopad na celkový chod organizátorského týmu? Nikdy jste si tyto otázky nemuseli položit?

Stejně základní otázky si lze položit i o účastnících programu.

PROSTŘEDÍ:

Vhodný terén, vhodné prostředí, jsou důležitým prvkem, který nám určuje jak atmosféru programu, tak míru jeho bezpečnosti. Zatímco papírových kartiček si doma můžeme vyrobit stovky, v případě prostředí vždy můžeme pracovat pouze s tím, co máme k dispozici. Prostředí lze v malé míře vylepšit, ale nelze si na jednom místě vybrat jiné.

Takže otázky:

“Jak velký a členitý terén mám k dispozici?”

Pokud je to jen trochu možné, vždy si terén projdeme. Budeme tak mít nejlepší přehled o jeho rozlehlosti, členitosti a náročnosti. Tam, kde byl za kopcem les včera, nemusí být dnes.

“Jsou v terénu nějaká nebezpečná nebo nedostupná místa?”

Díry v zemi, skalky, vosí hnízda, močály, oplocenky, strže, vodní toky.... Pokud nejsou tato nebezpečí přímo součástí našeho programu, vždy je třeba zajistit, aby neohrozila bezpečnost účastníků programu. Označit je, povědět o nich účastníkům.

“Jak dobře lze tento terén označit, ohraničit?”

Vyznačení čtverce 5x5 metrů na hladině velkého rybníka bude asi vyžadovat více úsilí, než zvolit jako hranici herního území jeho břehy.

VYBAVENÍ:

Vybavení programu se vždy skládá ze tří částí.

- První částí je vybavení potřebné k označení herního území a označení všeho, co se herních prostor týká.
- Druhou částí je vybavení, které je vyžadováno přímo konkrétním programem pro organizátory, účastníky i celkový chod programu.
- Třetí veledůležitou částí je vybavení, pomocí kterého jsme schopni zajistit a vyrobit předchozí dvě části. Můžeme chtít fáborky na označení hranic, papírové kartičky pro každého hráče, ale bez nůžek, nože, řezačky apod. nebude výroba tak jednoduchá.

Limituje nás skladba a množství vybavení, které bude k dispozici přímo na místě programu. Dále množství a kvalita vybavení, které budeme schopni vzhledem k počtu pomocníků a časovému omezení pro přípravu vytvořit.

POČASÍ:

Většinou si přejeme, aby bylo během programu konkrétní počasí, nebo aby jedno určité nebylo. Pomocí našich zkušeností a předpovědí se snažíme nastávající počasí odhadnout a zvolit program

podle našeho odhadu. Pokud zvolíme program, který je na počasí nezávislý, nemusíme si s tímto odstavcem lámat hlavu. (Například diskotéku na sále venkovní bouřka nezajímá a pokud vypadne proud, můžeme mít k dispozici svíčky, lampy, baterky nebo mobily, které zároveň mohou posloužit jako zdroj hudby.)

ČAS:

S programem se vždy někam “musíme časově vejít”. Buď proto, že po našem programu následuje nějaký další, nebo je nám jasné, že po určité době už některé programy účastníky přestávají bavit. Všechno chce svůj čas a při plánování programu na to musíme myslet. Proto je v kapitole 3 na konci každého odstavce uvedena věta: “Musím mít dostatek času na provedení této činnosti.”

Čím jsme starší a máme toho více za sebou, tím větším, skrytým nepřítelem se stává čas. Musíme si totiž uvědomit, že:

1) Mnohdy lžeme sami sobě, když si myslíme, že “Tahle hra je již ohraná. Zná ji každý.” Generace táborových dětí, která hru s námi několikrát hrála, možná již odrostla. Je tu generace nová. Ta hra se hrála mnohokrát v naší hlavě. Ale ti noví ji možná vůbec neznají.

2) Dnešní děti již nelezou na stromy. Zamysleme se nad tím, zda jsme generace, která v dětském věku po škole zahodila tašky a vyběhla ven, kde lítala do večera, lezla po stromech a hrála spoustu pohybových her. Pak je možné, že aktivity, které nás bavily v našem dětském věku, již dnešní počítačová mládež nezvládne. Ba mohou být pro její zdraví nebezpečné. Je to škoda. Ale začíná to být fakt.

3. Prostředek aneb Jakou formou chci vzhledem ke kriteriím a limitům dosáhnout svého cíle

VYMYŠLENÍ PROGRAMU:

Ačkoliv jsou nám známa všechna kritéria a všechny limity, vždy potřebujeme na vymyšlení vhodného programu čas. Obecně lze říci, že platí rčení: Více hlav, více ví.” A pokud si nenajdeme v některé knize her vhodnou hru, kterou upravíme podle našich potřeb, lze toto přísloví upravit na: “Více hlav, více nápadů.” Z toho plyne, že je třeba určit jednu či dvě osoby, které z té změní s konečnou platností určí, co se bude dít a jak to bude probíhat.

Navíc je vhodné mít jednu osobu, která se postará o kontrolu celistvosti příprav. Tato osoba se nemusí přímo podílet na vymyšlení programu a jeho cílů. Dbá však na to, aby bylo připraveno vše, co se připravit má.

A hlavně: “Musím mít dostatek času na provedení této činnosti.”

Některé chyby při vymyšlení programu:

PŘÍPRAVA PROGRAMU a ORGŮ:

Jak již bylo řečeno při vymýšlení programu, máme k dispozici jednu osobu, která si sepisuje a odškrtnává všechno, co je třeba připravit, zajistit, vyrobit a rozmístit. Do přípravy opět patří zjištění stavu a počtu účastníků, které se mohly od chvíle, kdy jsme program vymýšleli, změnit. Pokud jsme tak neučinili při vymýšlení programu nebo došlo ke změně účastníků, je zde čas k vymýšlení a přípravě způsobu rozdělení účastníků. Vše to směřuje k jednomu logickému slovu a tím je **KONTROLA**. Vše musí být v rámci přípravy kontrolováno a zkontrolováno. Aneb připravili jsme pouze to, co máme skutečně odkontrolováno. Do přípravy programu patří i seznámení všech organizátorů a pomocníků s pravidly hry a samozřejmě **kontrola**, že všemu rozumí. Účastníci se jich totiž během programu mohou ptát. Nebo bude třeba řešit nějaký herní problém. Součástí přípravy programu by měl zcela jistě být časový plán. A ti z nás, kteří rádi klidně spí, jistě nezapomenou na nějaký krizový plán programu, pro případ, že by něco nevyšlo.

A samozřejmě: *“Musím mít dostatek času na provedení této činnosti.”*

Některé chyby při přípravě programu:

PŘÍPRAVA ÚČASTNÍKŮ:

Některé programy vyžadují, aby se účastníci vhodně oblékli. Aby si s sebou vzali patřičné vybavení. Vždy se však musí někde shromáždit. Pro nás tedy platí, že musíme zvolit vhodný čas a formu, jak jim tyto informace sdělit a **zkontrolovat** si, zda informacím všichni porozuměli.

Stále platí, že: *“Musím mít dostatek času na provedení této činnosti. A musí ho mít i účastníci”*

Některé chyby při přípravě účastníků:

MOTIVACE:

Motivace je tím, co dokáže z naprosté ptákoviny učinit sedmý div světa. Aktivita s prajednoduchými pravidly nebo jednotvárným průběhem se účastníkům jeví daleko atraktivnější, když je zabalena do kabátu tajemna, fantastičnosti, euforie...prostě toho, co je do sebejednodušší aktivity nadchne.

Počítáme s tím, že jednoduchá honička na pět minut nebude od nás vyžadovat náročnou motivaci v zimě, kdy už jen zahřátí při pohybu je pro účastníky dostatečnou motivací. A nebo, že by tato

předchozí věta odhalovala skrytou motivaci samotným programem? Pokud má totiž program nějaký konkrétní účel, mohou být motivací každého z nás naše vlastní zkušenosti a zážitky z našeho života. A to jak pozitivní, tak negativní. Vždy, když budeme přemýšlet nad vhodnou motivací účastníků, myslíme na to, že nějaká se skrývá v nich samotných. Může nám ulehčit chůzi nebo podrazit nohy. Pověstinou se soudí, že motivace je silná zbraň, jak program efektivně vyzvednout do oblak nebo, při nevhodném použití a provedení motivace, odradit účastníky dříve, než na program dojde. Pár nápadů na motivaci uvádíme na konci tohoto dokumentu.

Je důležité: *“Musím mít dostatek času na provedení této činnosti.”*

Některé chyby při motivaci:

ROZDĚLENÍ ÚČASTNÍKŮ:

Každý, kdo někdy uváděl nějaký program, někde uvnitř ví, že vhodně rozdělit účastníky je zapeklitý oříšek, jehož správné rozlousknutí zajistí úspěch programu. Mít vždy po ruce vhodný počet účastníků a vhodný způsob jejich rozdělení je určitě snem většiny vedoucích a instruktorů. Ačkoliv trávíme spoustu času besedováním o tom, jak, co, kde a pro koho uvést, je rozdělení hráčů tak důležité, jako málo je diskutované. Někdy je vhodné rozdělit hráče ještě před motivací, jindy ihned po motivaci, než jim jsou vysvětlena pravidla. Motat jim hlavy s rozdělováním po té, co jim z uší tečou tuny pravidel, která jsme do nich zrovna nacpali, nebývá dobrým krokem. Pokud nechceme, aby si role ve skupinách určili sami právě podle motivace a pravidel programu. Některé způsoby dělení hráčů jsou proto uvedeny v příloze tohoto dokumentu.

Jisté je, že: *“Musím mít dostatek času na provedení této činnosti.”*

Některé chyby při rozdělení účastníků:

VYSVĚTLENÍ PRAVIDEL:

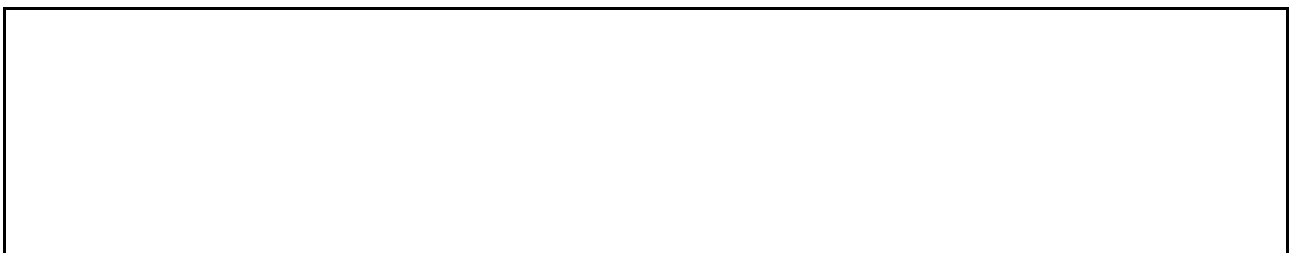
Pravidla programu musí být jasná, srozumitelná, neměnná a co nejvíce konkrétní. Takové by mělo být i jejich vysvětlování. Vždy dbejme na to, aby vysvětlení pravidel nebylo složitější než pravidla sama nebo delší než program sám. Již na samém začátku jasně určíme prostor pro dotazy. Často se používá schéma “Nejprve se vysvětlí pravidla - pak je prostor na dotazy.” Někdo řekne: “Kdykoliv se zeptejte, jakmile nebudete něčemu rozumět.” Dost možná ten dotyčný vysvětluje a odpovídá i nyní. A bude i zítra, pozítří. Pokud neřekne: “A dost!” “Tys nám přece říkal, že se

můžeme ptát, když nebudeme něčemu rozumět,” řekl Pepíček a ve vzduchu visí pocit, že mění pravidla, jak se ti hodí, že nedržíš, co jsi řekl. A to ještě nezačal program.

Je vhodné postupovat od obecných principů a programu jako celku ke konkrétním detailům. Každopádně dbejme na to, abychom používali stejné termíny a názvy, jaké jsme uváděli během motivace programu. Klíčové informace klidně zopakujme a **zkontrolujme**, zda si je účastníci pamatují či zda jim rozumějí. Ke kontrole nikdy nesmíme použít otázky, na které se dá odpovědět ano/ne. Zatímco my se ptáme na: “Rozumiš tomu?” odpovídá nám účastník: “Ano, **myslím si**, že tomu rozumím.” Nemusí to tak ve skutečnosti být. Navíc nás vůbec nemusel sledovat. A maskuje to souhlasem, po kterém mu snad dáme konečně pokoj.

Každopádně: *“Musím mít dostatek času na provedení této činnosti.”*

Některé chyby při vysvětlování pravidel:



Když se budeme hodně snažit, vtěsnáme všechny účastníky, naslouchající našemu vysvětlování, do tří kategorií. Členy těchto kategorií obvykle jasně rozpoznáme již zběžným pohledem podle toho, kam se postaví či posadí, když s aktivitou začínáme.

Pokud se vám tedy účastníci workshopu “Vedení a tvorba programů” trousí na tuto vaši dílnu pomalu a po kusech, můžete teorii těchto tří kategorií přednést všem dosud přítomným a zapojit je do nenápadného pozorování pozdě příchozích. Minimálně přednesem vhodně vyplníte čas, než se všichni sejdou, a ty, kteří tu již jsou, tématicky a smysluplně zaměstnáte. Přičemž vůbec není nutné, abyste po příchodu a usazení posledního opozdilce provedli nějaké vyhodnocení nebo spustili diskuzi o účastnickém pozorování.

Nyní k oněm kategoriím účastníků:

1) Vždy si najdou takové místo, aby viděli dobře na vás, případně na prostor, kde se bude něco pro ně odehrávat (třeba tabule, flipchart, místo, kde se bude něco předvádět apod.). Chtějí i dobře slyšet, takže budou v prvních řadách. Je vidět, že vás bedlivě sledují, aby jim nic neuniklo.

2) Dávají jasně najevo, že je aktivita nebaví, nebo že to bude vážně blbost, ještě před tím, než jim vůbec sdělíte, o co půjde. V druhém extrému se nebudou projevovat vůbec. Nebudou obsazovat místa v první řadě ani přímo naproti vám, která jsou vnímána jako pozice “pod přímou palbou” a tudíž by se mohlo očekávat, že v případě vaší potřeby si budete vybírat právě z těchto míst. Pokud stojíte všichni v kruhu či podobném útvaru, budou po stranách v dosahu vašeho zorného pole, protože místa blízko u vás již do vašeho zorného pole nespádají a je tu předpoklad, že se tam budete často dívat úmyslně. Je vidět, že se dívají jinam, jsou myšlenkami jinde. Během vašeho vysvětlování jsou schopni bavit se jinou činností. Právě členy této kategorie lze zapojit do aktivity dobře zvolenou a provedenou motivací.

3) Postaví se mimo přímou palbu, mnohdy dokonce mimo vaše zorné pole, zpravidla tak, aby ani

přímo neviděli do prostoru, který má být důležitý. Každopádně tak, aby je viděli všichni ostatní účastníci, kterým dají svým chováním jasně najevo, jak již od samého začátku vědí, že to všechno (včetně vysvětlení pravidel) mají v malíku. Že to dokážou daleko líp než-li vy. Že je zcela pod jejich důstojnost vůbec něco poslouchat. Pokud chtějí zdůraznit “Toto vážně poslouchat nemusím,” budou si hrát se svým mobilem.

Tuto teorii třech kategorií vám budou samozřejmě narušovat osobní vztahy ve skupině ať již mezi účastníky samotnými, tak mezi účastníky a vedoucími. S tím je třeba počítat.

VHODNÉ POŘADÍ:

Zatímco na papíře je vždy něco napsáno první a něco druhé, ve skutečnosti je mnohdy vhodné, ba přímo rozumné, pořadí některých prostředků, které používáme, změnit. Zcela jistě se to týká výše uvedených odstavců “Příprava účastníků”, “Motivace”, “Rozdělení účastníků” a “Vysvětlení pravidel”. Jde o využití správných prostředků ve správném čase a pořadí vzhledem k cílům, kterých chceme dosáhnout.

PRŮBĚH PROGRAMU:

Jak účastníkům, tak organizátorům musí být jasný začátek a konec programu, včetně způsobu, jak se o začátku a konci dozví. Proto volíme takový způsob, který tuto podmínku zajistí. Pokud jsme použili nějakou motivaci, je záhodno se jí po celou hru držet. Povzbuzujeme, jsme aktivní. Vhodné je mít k dispozici jednu osobu znalou pravidel, která se pohybuje hrou, kontroluje ji, případně slouží jako terč otázek, které mohou během programu účastníci vyslovit. Pokud to motivace či průběh programu vysloveně nepožaduje, snažme se zbavit všech “čumilů”, kteří se aktivně neúčastní hry. Jejich přítomnost může být pro hráče překážkou jak fyzickou, tak psychickou. Těžko udržíme během programu atmosféru zavalených horníků, když opodál sedí dva “týpci”, kteří nejen že nejsou zamazaní od hlavy k patě, ale navíc se nahlas dobře baví nad pachtěním našich horníků. To, co nejčastěji během programu děláme, je **kontrola**. Že vše běží, jak má, že všichni dodržují pravidla, že je každý a všechno na svých místech, že ...že..a že..

A že: *“Mám mít dostatek času na provedení této činnosti.”*

Některé chyby v průběhu programu:

ZÁVĚR PROGRAMU:

O závěru programu se ví, že by měl přijít v pravý čas. Také by měl přijít v čase, který jsme účastníkům oznámili na začátku programu. Navíc by měl přijít ve chvíli, která je určena pravidly programu. Zvláště těmi, která jsme účastníkům tak pečlivě vysvětlovali. Závěr by měl být jednoznačný, jasný a srozumitelný. Pokud si nehrajeme na telenovelu, která končí zcela náhle a pokračuje příště. Když už jsme si dali práci se vším ostatním, nevhodný nebo nevhodně umístěný závěr program zcela spolehlivě pohřbí. A na dně té suti je všechna naše vynaložená práce. Místo

kříže nám je odměnou nespokojenost účastníků a hlavně nespokojenost nás samotných.

Nutno přiznat, že: *“Musím mít dostatek času na provedení této činnosti.”*

Některé chyby při závěru programu:

ZPĚTNÁ VAZBA - REFLEXE:

Než zabředneme do diskusí o formách a správném vedení zpětné vazby, musíme si položit otázku základní: “Je u tohoto programu vhodná / nutná zpětná vazba?” Tato kapitola se nás týká pouze při odpovědi: “ANO!” Obecně lze říci, že je zpětná vazba jakýmsi procesem hodnocení programu a jeho průběhu. Její nasazení a forma je úzce spjatá s cílem programu. Samotný program může být dokonce jen jakousi přípravou “terénu” a následná forma reflexe tím hlavním nástrojem k dosažení vytčeného cíle. U kratších aktivit bývá nasazena ihned po jejich dokončení, u delších programů může být nasazena i s odstupem času, aby měli účastníci nějaký čas na vstřebání svých zážitků a pocitů. Forma reflexe je rovněž silně spjata s věkem účastníků i s jejich složením. Volíme příjemné a pohodlné místo, kde sedíme v kruhu, aby na sebe všichni viděli, mluvíme, nebo používáme různé pomůcky, které mluví za nás. Vedoucí by měl reflexi řídit, účastníci by měli na to důležité přijít sami. Není to místo na poučování, na udílení rad. Další možností reflexe je kreslení smajlíků do tabulky kdesi vyvěšené, navazování barevné tkaničky na lano, které symbolizuje celou akci.... Způsobů, jak vést reflexi je mnoho. Protože všichni tak nějak cítíme, že v tom kruhu, kde všichni sedíme, pouštíme všechny přítomné na hranici našich pocitů, musí nám být jasné, jak delikátní část programu to je. A jak citlivá a přitom pevná musí být ruka vedoucího, který onen volant zpětné vazby řídí.

Jsem skálopevně přesvědčen, že: *“Musím mít dostatek času na provedení této činnosti.”*

Některé chyby při zpětné vazbě:

Pomocí zpětné vazby můžeme například získat od účastníků informace o tom, jak na ně program působil. Odezvu však nelze dělit na pozitivní a negativní bez přihlídnutí k tomu, kdo odezvu poskytuje. Stručně řečeno: když nás někdo plácá po rameni, musíme sledovat, proč to dělá, jak to dělá a hlavně, kdo to dělá.

Zde se musím uchýlit k příkladu:

Po super akční bojovce se dozvíme, že byla naprosto skvělá, všichni si ji užili, zatížení bylo tak akorát v bezpečných mezích. Jenže pokud vám tuto “pozitivní” informaci poskytl hyperaktivní chlapec,

o kterém víte, že jde do všeho naplno a občas nezná míru, což někdy vede k ohrožení bezpečí ostatních, je vhodné se zamyslet nad tím, zda jsme program přeci jen nepřepálili.

ÚKLID PO PROGRAMU:

Vše, co po nás po programu v terénu zůstane, bude překážet ostatním. Dokonce i nám, až sem zase přijdeme něco podnikat. Navíc existuje nepřeberné množství předmětů, které například do přírody nepatří. I těch, které jejich majitelé rádi vidí na původních místech. Jak se k tomu postavíme, je naší vizitkou. Podle toho nás naše okolí posoudí. Někdy může být vhodné do úklidu zapojit účastníky nebo dokonce začlenit úklid do programu samotného (to je vážně rafinované). Když se rozhodneme, že úklid provedeme jindy, musíme mít ve chvíli rozhodnutí jistotu, že “jindy” je přesný termín, kdy nebudeme mít nic jiného na práci. Navíc uklidit si věci a vybavení zpravidla musí jak organizátoři, tak účastníci programu. Proto se musíme ujistit, jaký přesný časový moment označuje slovo “potom”. Vyplatí se kvalitu provedení úklidu **zkontrolovat**.

Je vhodné si uvědomit, že: *“Musím mít dostatek času na provedení této činnosti.”*

Některé chyby při úklidu po programu:

PŘESUNY:

Ačkoliv jsme tuto část programu začlenili až na samý konec seznamu činností, je důležité na přesuny myslet neustále. My se musíme přesunout na místo a přichystat terén. Hráči se musí přesunout tam, kde program proběhne. Po programu se všichni musíme přesunout jinam. Přesunují se rekvizity. Přesun účastníků může být samozřejmě součástí programu. Všichni musí vědět kudy a kam se mají přesunout. A kdy se tam mají přesunout. Pokud je přesun na program delší, než program samotný, je vhodné (a náročné) udržet správnou atmosféru mezi účastníky. Pokud se přesuny účastníků dějí hromadně, lze je dobře využít k činnostem a prohlášením, která nezbrzdí přesun, ale vyžadují přítomnost všech účastníků. Pokud to není na škodu, dají se přesuny oživit různými pochodovými aktivitami. Nebo jen prostým klábosením účastníků, kteří si pro samý program nemají ani čas pořádně popovídat.

Tak či tak se přesunům nevyhneme a *“Musím mít dostatek času na provedení této činnosti.”*:

Některé chyby při přesunech:



Trocha inspirace k motivacím účastníků vypsanych z karetní hry KABUKA:

- **Recese** - Vymysli naprostou ptákovinu a podej ji naprosto ujetým způsobem. Bude to propadák, nebo naprosté vítězství.
- **Kostýmy** - Kostýmy dokáží provést s atmosférou hry nepředstavitelné věci.
- **Motto dne** - Motto dne pulzující v hlavách hráčů je vede potřebným směrem.
- **Výzva** - Překonat sám sebe. Dokázat si něco. Ukázat, co ve mně je.
- **Předehra** - I krátké divadýlko vtáhne hráče do hry silněji, než holá informační věta.
- **Odměna** - Pro jednoho je odměnou věc, pro druhého pocit. Ale oba něco získají. A bude to jen jejich.
- **Vhodný název** - Trochu tajemný, trochu vyzývavý... Správný název hry udělá polovinu reklamy za tebe.
- **Běží ti čas!!** - Něco se stalo a máš pár minut na přípravu. Nad ničím jiným není čas přemýšlet.
- **Hudební doprovod** - Prožitek z programu podmalovaného tou správnou hudbou může být daleko silnější.
- **Očekávání** - Co se dá očekávat? Jak to dopadne? Splní to mé očekávání?
- **Tajný agent** - Tvůj člověk mezi hráči je hravě strhne svým nasazením a chutí do hry.