



TECHNICKÁ UNIVERZITA V LIBERCI
Fakulta přírodovědně-humanitní
a pedagogická



Questing jako jedna z forem interpretace a poznávání místního přírodního a kulturního dědictví

Diplomová práce

Studijní program: M7503 – Učitelství pro základní školy
Studijní obor: 7503T047 – Učitelství pro 1. stupeň základní školy
Autor práce: **Kamila Matysová**
Vedoucí práce: Mgr. Jana Modrá



ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Kamila Matysová**
Osobní číslo: **P14000683**
Studijní program: **M7503 Učitelství pro základní školy**
Studijní obor: **Učitelství pro 1. stupeň základní školy**
Název tématu: **Questing jako jedna z forem interpretace a poznávání
místního přírodního a kulturního dědictví**
Zadávací katedra: **Katedra primárního vzdělávání**

Z á s a d y p r o v y p r a c o v á n í :

Cíl:

Seznámení s pojmem questing, s jeho historií a současným rozšířením.
Analýza vybraného questu z hlediska využití při výuce na 1. stupni ZŠ.
Vytvoření vlastního návrhu questu ve spolupráci s dětmi a jeho ověření.

Požadavky:

Studium a analýza odborné literatury.

Analýza vybraného questu.

Práce v terénu.

Vlastní návrh questu.

Evaluační metody - ověření a vyhodnocení questu.

Rozsah grafických prací:

Rozsah pracovní zprávy:

Forma zpracování diplomové práce: **tištěná/elektronická**

Seznam odborné literatury:

CLARK, Delie, Steven GLAZER, Blažena HUŠKOVÁ, Jan HUŠEK, Jiří HUŠEK a Kateřina KOČÍ. Questing: tvoříme hledačky pro lidi a s lidmi. Karlovice: Actaea, společnost pro přírodu a krajinu, 2014. ISBN 978-80-260-7161-7.

CLARK, Delie, Steven GLAZER. Questing: A Guide to Creating Community Treasure Hunts. Hanover and London: University Press of New England, 2010. ISBN 978-15-846-5532-1.

<http://www.questing.cz/> [online]. [cit. 2017-10-20].

Vedoucí diplomové práce:

Mgr. Jana Modrá

Katedra primárního vzdělávání

Datum zadání diplomové práce:

30. listopadu 2017

Termín odevzdání diplomové práce:

1. května 2019

prof. RNDr. Jan Pícek, CSc.
děkan



PhDr. Jana Johnová, Ph.D.
vedoucí katedry



V Liberci dne 15. prosince 2017

Prohlášení

Byla jsem seznámena s tím, že na mou diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb., o právu autorském, zejména § 60 – školní dílo.

Beru na vědomí, že Technická univerzita v Liberci (TUL) nezasahuje do mých autorských práv užitím mé diplomové práce pro vnitřní potřebu TUL.

Užiji-li diplomovou práci nebo poskytnu-li licenci k jejímu využití, jsem si vědoma povinnosti informovat o této skutečnosti TUL; v tomto případě má TUL právo ode mne požadovat úhradu nákladů, které vynaložila na vytvoření díla, až do jejich skutečné výše.

Diplomovou práci jsem vypracovala samostatně s použitím uvedené literatury a na základě konzultací s vedoucím mé diplomové práce a konzultantem.

Současně čestně prohlašuji, že texty tištěné verze práce a elektronické verze práce vložené do IS STAG se shodují.

18. 6. 2019

Kamila Matysová

PODĚKOVÁNÍ

Děkuji vedoucí práce Mgr. Janě Modré za seznámení s úžasnou aktivitou jménem questing, o které mohu psát tuto diplomovou práci, a již jsem se stala fanouškem. Děkuji za podnětné rady, inspiraci a čas, který mi trpělivě při psaní práce věnovala. Děkuji své bezvadné rodině, která mi při tvoření questů asistovala a po celou dobu studia mě podporovala. Děkuji všem přátelům, kteří se ochotně zapojovali do ověřování questů a během studia mi vyjadřovali podporu.

ANOTACE

Práce představuje questing, tedy aktivitu, která slouží jako nástroj k poznávání místního přírodního a kulturního dědictví. Zaměřuje se na možnosti jeho začlenění do výuky v rámci místně zakotveného učení na prvním stupni základní školy, konkrétněji ve 4. a 5. ročníku. Informuje o questingu jako výukové aktivitě přinášející praktický výsledek a podporující využívání mezipředmětových vztahů a rozvíjení klíčových kompetencí.

Teoretická část nejprve seznamuje s místem a dobou vzniku questingu a dotýká se místně zakotveného učení. Ukazuje rozmístění questů v rámci České republiky. Přináší přehled různých typů hledaček s jejich příklady z českého prostředí. Práce seznamuje s aktivitami, které vykazují určitou míru podobnosti, jako je letterboxing, geocaching, městské a únikové hry. Porovnává jejich společné prvky i odlišnosti a z nich pramenící výhody či nevýhody.

Praktická část obsahuje analýzu již existujícího questu z hlediska jeho využití ve výuce na 1. stupni ZŠ. Navrhuje metodiku tvorby nového questu, která zahrnuje všechny důležité kroky od prvotní myšlenky až ke zveřejnění hledačky. Popisuje vznik cvičného questu včetně jeho ověření a také vznik questu, který byl zpracováván s dětmi mladšího školního věku.

V závěrečných kapitolách je zhodnocen přínos využívání questingu s dětmi mladšího školního věku, shrnuje konkrétní prvky, které questing řadí mezi moderní výukové metody a způsob, jak poměrně náročnou přípravu hledaček zapojit do vyučovacího procesu na běžných základních školách.

KLÍČOVÁ SLOVA

Questing, quest, hledačka, cesta za pokladem, luštění, nápověda, mapa, přírodní a kulturní dědictví, klíčové kompetence, mezipředmětové vztahy, místně zakotvené učení, servisní učení

ABSTRACT

This work presents Questing, an activity which serves as a tool to learn about local natural and cultural heritage. It focuses on the possibilities of how to incorporate Questing into teaching upon place-based education in primary school, specifically fourth and fifth grade. It enlightens about Questing as a teaching activity bringing practical results and supporting interdisciplinary relations and developing key competencies.

The theoretical part acquaints the reader with the origin of Questing and touches place-based education. It shows the deployment of Quests in the Czech Republic. The work summarizes the various Quests and examples from Czech environments. It explains the differences and similarities between Letterboxing, Geocaching, urban, and escape games and discusses the advantages and disadvantages of each.

The practical part contains an analysis of a Quest in regard of using in first grade schooling. It suggests methodology of writing a new Quest which includes all important steps since the primordial idea to opening a new Quest to the public. It describes creating a training Quest including its verification and creating a Quest which was developed with children of primary school age.

The final chapters evaluate benefits of usage Questing with children of primary school age and summarize concrete elements that sort Questing between modern teaching methods and ways how to include relatively challenging preparation of Quests into schooling process in common primary schools.

KEY WORDS

Questing, Quest, treasure hunt, clue, map, natural and cultural heritage, key competences, interdisciplinary relations, place-based education, service education

Obsah

Úvod.....	10
Teoretická část	12
1 Questing	12
1.1 Vysvětlení pojmu a hlavní idea	12
1.2 Questing a místně zakotvené učení	13
1.3 Místo a doba vzniku	13
1.4 Počátky questingu v České republice	14
1.5 Dostupná literatura, webové stránky	15
1.6 Jak questing funguje?	17
1.7 Druhy hledáček.....	18
1.8 Rozšíření questingu v ČR.....	20
2 Volnočasové aktivity s principy podobnými questingu.....	24
2.1 Letterboxing	24
2.1.1 Stručná historie letterboxingu	24
2.1.2 Pravidla pro umístění schránek	25
2.1.3 Indicie a trasy	25
2.1.4 Webové stránky.....	26
2.2 Geocaching	26
2.2.1 Geocaching a moderní technologie	26
2.2.2 Jak probíhá hledání	27
2.2.3 Počty a druhy keší	28
2.2.4 Propojení geocachingu a letterboxingu	28
2.2.5 Specifická slovní zásoba	29
2.3 Městské hry	29
2.4 Únikové hry	30

3	Společné prvky a rozdíly, výhody a nevýhody jednotlivých aktivit.....	33
3.1	Zapojení moderních technologií	33
3.2	Poznávání místního prostředí	34
3.3	Období vzniku	34
3.4	Rozdílné pojetí některých prvků	35
3.5	Společné prvky	36
	Praktická část	38
4	Metodika vytvoření questu	38
4.1	Vybíráme téma questu, počáteční a závěrečné stanoviště.....	38
4.2	Trasa a průběžná stanoviště.....	39
4.3	Příprava nápověd	40
4.3.1	Příběhové nápovědy	41
4.3.2	Pohybové nápovědy	41
4.3.3	Změny na trase v průběhu času	42
4.4	Získávání informací do příběhové nápovědy	43
4.5	Psaní textu hledačky	44
4.6	Mapa	46
4.7	Schránka s pokladem	47
4.8	Vytváření luštěnek	48
4.9	Úvodní a závěrečné informace	50
4.10	Grafické zpracování.....	51
4.11	Testování hledačky	51
4.12	Jak dát o hledačce vědět	52
4.13	Péče o schránku s pokladem	53
5	Analýza již existujícího questu	54
5.1	Úvodní informace	54
5.2	Popis první části questu	55

5.3	Popis druhé části questu	55
5.4	Analýza questu s ohledem na dětského návštěvníka.....	56
5.5	Závěrečné shrnutí	58
6	Vytváření vlastního cvičného questu	59
6.1	Zvážení možné trasy a témat	59
6.2	Quest s názvem Putování za zapomenutými příběhy kraje pod Tlustcem a pod Ralskem	60
6.3	Práce na textu a uložení pokladu	60
6.4	Testování	61
6.5	Zhodnocení	61
6.6	Zveřejnění.....	62
7	Tvorba questu se skupinou dětí	63
7.1	Seznámení dětí s questingem.....	63
7.2	Hra před tvořením nové hledačky	64
7.3	Promýšlení trasy a tématu hledačky	65
7.4	Hledání zastávek a námětů na luštěnky	65
7.5	Průvodce questem skřítek Mikulášek	66
7.6	Psaní příběhových a pohybových veršovaných nápověd	66
7.7	Závěrečná tajenka	69
7.8	Propojení tajenek	70
7.9	První ověření hledačky	70
7.10	Děti hodnotí práci na hledačce	71
7.11	Grafické zpracování hledačky	72
7.12	Zhodnocení tvorby questu	72
7.13	Návrhy na zlepšení	73
8	Diskuze a hodnocení tvorby questů z hlediska moderních výukových trendů....	75
8.1	Mezipředmětové souvislosti a vztahy	75

8.2	Klíčové kompetence	76
8.3	Místně zakotvené učení	77
8.4	Učení venku a v přírodě	78
9	Návrhy možností zakomponovat questing do školní výuky	78
9.1	Celoroční zájmový kroužek.....	79
9.2	Dlouhodobý projekt.....	79
9.3	Krátkodobý projekt.....	79
Závěr		81
Seznam použitých zdrojů:.....		84
Seznam příloh		87

Úvod

S tématem questingu mě seznámila vedoucí práce Mgr. Jana Modrá, když jsem se na ní obrátila s žádostí psát diplomovou práci právě pod jejím vedením. Přála jsem si, aby výsledek práce, kterou budu v závěru studia zpracovávat, byl pro mě a případně i ostatní učitele co nejvíce praktický a přínosný, pomohl v pedagogické praxi a přinesl do výuky neokoukané aspekty. Po projití první trasy questu, který se nachází v Jablonném v Podještědí, mě téma skutečně zaujalo a rozhodla jsem se mu v závěrečné práci věnovat.

Název questing nemusí být mnoha lidem příliš známý. Pokud jsem o něm s někým mluvila, často si ho pletl se známějším geocachingem. Nebyl vlastně daleko od pravdy, protože i při questingu se jedná o outdoorovou aktivitu, při které se hledá krabička ukrytá v terénu. Questing mi ale pro školní výuku i můj osobní přístup přišel zajímavější, protože nás nutí se kolem sebe rozhlížet, plnit různé úkoly, abychom mohli po trase dojít až do cíle a tím nám umožňuje poznávat okolí po přírodovědné, historické nebo kulturní stránce.

V teoretické části se zaměřím na historii a důvody vzniku questingu a jeho rozšíření v českých zemích, porovnání s dalšími oblíbenými outdoorovými aktivitami a hrami. Dále na možnosti získávání informací k jednotlivým questům z publikací a internetových stránek a jejich rozmístění v rámci České republiky.

Při zkoumání tématu práce bych v jeho praktické části chtěla vyzkoušet a zjistit jaké jsou možnosti využití questingu ve výuce na prvním stupni základní školy, a to například při projektovém vyučování nebo výuce v přírodě. Toho bych chtěla docílit postupnými kroky:

- Projití a analýza existujícího questu
- Vytvoření cvičného questu
- Vytvoření metodiky pro vznik questu
- Vytvoření questu se skupinou dětí

Na základě těchto činností se pokusím najít odpovědi na otázky: „Jaké požadavky současné školy questing naplňuje? Dokážou děti mladšího školního věku projít trasu questu bez pomoci dospělého, případně jakou formu pomoci od dospělých potřebují? Jsou schopny jednoduchý quest vytvořit?“

Questing je poměrně novou aktivitou, a to zejména v České republice, množství zdrojů a literatury je tedy omezené a snad i tato práce a průběh jejího tvoření zvýší povědomí o této aktivitě, která nenásilnou formou propojuje složku vzdělávací a zábavnou.

Teoretická část

1 Questing

Questing je novodobá turisticko-šifrovací aktivita spojená s ukrýváním pokladu a poznáváním místního přírodního a kulturního dědictví. Její tvůrci proměnili původní rekreační zábavu v integrovaný zážitkový studijní plán zkoumající vnímání místa a cit pro místo (Clark aj., 2014, s. 23). Hledačky musí mít dvě základní vlastnosti: jsou nezbytně vázány na konkrétní místo a musejí být nekomerční, to znamená, že vstup na hledačky a přístup k potřebným dokumentům či indiciím je bezplatný (Clark aj., 2014, s. 18).

1.1 Vysvětlení pojmu a hlavní idea

Název „questing“ vychází z anglického substantiva „quest“. Podle anglického webového slovníku literárních pojmů se vysvětluje jako cesta, kterou někdo podniká, aby dosáhl cíle nebo splnil důležitý úkol (*Literary terms*, 2019).

Questing vnímáme jako turistickou aktivitu spojenou s pátráním po historických, přírodních nebo kulturních zajímavostech konkrétního místa či oblasti, která se uskutečňuje formou připravené cesty, při které účastníci plní úkoly vedoucí k vyluštění tajenky se závěrečným hledáním pokladu. Můžeme ji považovat za vylepšenou variantu hry, kterou v Čechách známe pod názvem šipkovaná nebo cesta za pokladem a která je oblíbená v dětských kolektivech. Takové předem připravené trase neboli hledačce říkáme **quest**.

Questing, jako propracovaná aktivita, si ovšem klade vyšší cíle než jen zábavu při hledání cesty podle šipek nakreslených klacíkem nebo vyvěšených barevných fáborků. Jedním z cílů questingu je seznámit hráče s přírodními zajímavostmi, kulturním dědictvím, historií, legendami, zajímavými osobnostmi nebo třeba architekturou daného místa, aniž by do krajiny jakkoliv zasahoval. Nezasvěcení lidé totiž vůbec netuší, že tudy nějaká trasa prochází. Žádné stopy po sobě nezanechává právě proto, že využívá již existujícího značení, informačních tabulí, nápisů na domech, názvů ulic apod. Účastníci se při hledání trasy orientují také podle různých prvků v krajině, ať přírodních či uměle lidmi vybudovaných. Důležité pro orientaci jsou také nápovědy a mapky obsažené v textu

hledačky. Pro úspěšné dokončení questu je třeba neustále pracovat se všemi komponenty - tedy přemýšlet nad textem, pracovat s mapou a pozorovat okolní krajinu. Tím se o daném místě dozvídáme daleko více, než když jen běžně procházíme a obdivujeme krásná zákoutí.

Dle určitého vyznání autorů si questing klade ještě další, můžeme říci, nadstavbové cíle. Již samotná příprava nového questu má sloužit k aktivnímu rozvoji vztahů v obci, škole nebo napříč vícero organizacemi. V rámci registrace je questing považován za nástroj pro rozvoj místní komunity, poznávání místního dědictví a pro rozvoj místně zakotveného učení ve školách (Clark, aj. 2014, s. 23, 24).

1.2 Questing a místně zakotvené učení

Questing vnímáme jako jednu z forem místně zakotveného učení, jež souvisí s interpretací a poznáváním místního dědictví. Místně zakotvené učení reaguje na současné trendy ve školství (objem na úkor kvality, unifikace) a ve společenském vývoji. Vyvíjí se na pomezí environmentální výchovy, vzdělávání a osvěty, ochrany přírody a komunitního rozvoje. Využívá domácího prostředí jako jednotícího kontextu pro výuku. Klade důraz na zapojení veřejnosti v tzv. servisních projektech, které mají praktický význam pro místní školu a obec a sleduje dva cíle – zlepšení studijních výsledků žáků a udržitelný rozvoj obce, tj. zlepšení kvality životního prostředí a moudré nakládání se zdroji, sociální spravedlnost, ekonomická vitalita apod. Děti se neučí jen ve třídách a jen za pomoci učitelů, ale zejména v terénu, v obci, s přispěním všeho a všech, co obec a okolí školy nabízí. Učení vychází z místních témat a přispívá k lepšímu životu v obci. Je mezioborové, ostré hranice mezi jednotlivými předměty se stírají. Má projektový charakter, nabízí prostor pro zkoumání, bádání, samostatné kritické myšlení. Učitel zde není zdrojem všeho vědění, ale zkušeným průvodcem procesem, v němž i on se učí.

Přínosy pro školu jsou zřejmé: roste zapojení a zaujetí žáků, zlepšují se jejich studijní výsledky. Učitelé jsou motivovanější a spokojenější. Dochází k pozitivnímu proměňování školní kultury a pozice školy v obci se zlepšuje (Máchal aj., 2012, s. 78-79).

1.3 Místo a doba vzniku

První písemně dochovaný záznam o aktivitě, z níž se questing postupně rodil, pochází z roku 1854. Tehdy Angličan James Perrot z Darmooru v jihozápadní Anglii ušel 9 mil bažinatou stezkou a v proláklíně Cranmere na břehu rašelinového jezírka uložil láhev se

svou vizitkou. Ta měla sloužit jako důkaz, že na místo skutečně dorazil. Na trasu se postupně vydávali další hledači, a ti, kteří láhev našli, začali přidávat do lahve své vizitky. Roku 1908, kdy byla původní láhev nahrazena plechovou schránkou, bylo zaznamenáno 1741 podpisů těch, kteří trasu za více než padesát let prošli. Do větší plechové schránky nyní bylo možno vkládat i větší předměty než vizitky a návštěvníci zde nechávali pohlednice opatřené známkou a svou zpáteční adresou. Očekávali, že jim tyto pohlednice další návštěvníci zašlou (Clark, aj. 2014, s. 21, 22). Byla to docela napínavá činnost, která dala této aktivitě i název, a sice letterboxing. Vyjadřuje to, že se do schránky ukládaly pohlednice, tedy pošta.

Rozvoj aktivity byl ale stále pomalý a týkal se úzkého okruhu lidí. Teprve na přelomu století byla v této oblasti umístěna druhá schránka a téměř v polovině 20. století schránka třetí. Roku 1976 vytvořil turista Tom Gant mapu, do které zakreslil všech 15 dosud existujících krabic – letterboxů (Clark, aj. 2014, s. 22). Tím byla odstartována éra bouřlivého rozvoje letterboxingu, o kterém se ještě budeme podrobněji zmiňovat později.

V druhé polovině 80. let 20. století během vědecké dovolené v Anglii podlehl kouzlu letterboxingu David Sobel, vysokoškolský pedagog a propagátor místně zakotveného učení, z Vermontu v USA a přemýšlel, jak tuto aktivitu přetransformovat ve vzdělávací program. S aktivitou seznámil paní Delii Clark, která zase hledala atraktivní způsob, jak přilákat mladé do činnosti nestátní neziskové organizace Vital Communities (Zdravé obce) v USA ve státech Vermont a New Hampshire. Na počátku 90. let 20. století tak společně vytvořili questing, který zahrnoval původní prvky letterboxingu importované z Anglie a nové nápady Davida i Delie. Se svým týmem přeměnili rekreační zábavu v zážitkový studijní plán, který má za cíl naučit se poznávat a vnímat okolí, posilovat vztah k místu, kde žijeme, prohlubovat vztahy mezi školami a místními komunitami a také stavět mosty mezi generacemi. Vytvářením questů se začaly zabývat i skautské skupiny, historické společnosti, sdružení občanů nebo studenti historie. Do vydání knihy v roce 2004 vzniklo ve Vermontu více než dvě stovky questů. Díky nadšencům se aktivita šíří nejen do dalších míst v USA, ale i zpět do Evropy (Clark, aj. 2014, s. 23, 24).

1.4 Počátky questingu v České republice

Do České republiky questing dovezla RNDr. Blažena Hušková, která působila v různých ekologických a přírodovědných organizacích. Nyní je mimo jiné zapojena do činnosti Ústavu pro interpretaci místního dědictví ČR a stále se aktivně podílí na rozšiřování

questingu po celé České republice. S poetickým nádechem láká zájemce, aby tuto aktivitu vyzkoušeli, a lze říci, že se jí to úspěšně daří:

„Hledačky jsou kouzelné, ať je tvoříte nebo „jen“ procházíte. Propojují lidi a místa, i lidi mezi sebou. Jdete a všímáte si: oči zaznamenají to, co dosud jen mijely. S nosem do výšky se pohybujete jako zvěř na planinách, vnímáte každý závan větru, sluníčko v zádech, travnatou cestičku či městskou dlažbu pod nohama, neodoláte a dlaně smočíte v potoce nebo pohládíte sochu sv. Jana na mostě, vezmete za ruku dceru, synka, manžela či milou, babičce pomůžete do schodů... Vystoupili jste z běžného denního času, jste teď a tady, pusa se vám usmívá sama od sebe a svět se jeví být celkem pěkné místo k životu. Nakonec přijde krabice s pokladem, k datu a podpisu možná přidáte skicu tužkou nebo pár veršů, které vám jen tak blesknou hlavou, a začnete se těšit na příští víkend a další hledačku, nebo dokonce – a proč ne? – si řeknete, že přece u vás doma je taky spousta zajímavých věcí, které by byly pro hledačku jako dělané. Co třeba ten starý most za návsí? Sice se už jezdí po novém a po tom starém sotva kdo přejde, má ale krásně zachovalou klenbu a lidé ze vsi po něm chodili dobrých dvě stě let... Jistě po něm přišli i ti, kdo vybudovali starou sklárnu pod lesem.“ (Clark, aj. 2014, s. 7)

V počátcích questingu v České republice, konkrétně v dubnu 2012, přijela Delia Clark do České republiky a vedla dva semináře. Jejich výsledkem byly první hledačky u nás, jedna vznikla v Brně na Špilberku a druhá na kopci Kotouč ve Štramberku. Díky podpoře Ministerstva životního prostředí vedly další semináře s názvem „Questing – teorie a praxe“ Blažena Hušková a Kateřina Kočí po celé České republice, a vzniklo tak několik desítek dalších hledaček.

Další projekty např. „Questing – speciální průvodce pro CHKO“ nebo „Questing – nové cesty za poznáváním místního přírodního a kulturního dědictví v České republice“ byly podpořeny buď Ministerstvem životního prostředí, nebo Nadací OKD (Clark, aj. 2014, s. 24, 25).

1.5 Dostupná literatura, webové stránky

Questing se začal rozvíjet až v době internetové, kde je sdílení informací prostřednictvím sítě mnohem jednodušší a rychlejší než tištěnou formou. Můžeme předpokládat, že z tohoto důvodu o questingu ani o dalších zde zmiňovaných aktivitách nenajdeme příliš mnoho knižních publikací.

První kniha o questingu vyšla ve Vermontu v USA v roce 2004. Pod názvem **Questing, A Guide to Creating Community Treasure Hunts** (Questing, průvodce k vytváření komunitních lovů za pokladem) ji sepsali samotní tvůrci této aktivity Delia Clark a David Sobel.

Její česká, přepracovaná a doplněná verze s názvem **Questing, tvoříme hledačky pro lidi a s lidmi** vyšla v roce 2014. Na vydání se významně podílela již zmiňovaná propagátorka questingu v České republice Blažena Hušková. Dílčími texty přispěli Jan Hušek, Jiří Hušek a Kateřina Kočí z různých neziskových či ekologicky zaměřených sdružení. Zčásti se jedná o překlad anglického originálu, ale pro české potřeby je obohacena o příklady ze vzniku hledaček v České republice.

Po úvodní části věnované osobním předmluvám a seznámení s historií questingu jak v USA, tak v ČR, můžeme knihu chápat jako inspiraci či určitý manuál na vytvoření vlastní hledačky. Autoři zahrnuli vše, s čím se při tvorbě hledačky můžeme setkat, ať už se jedná o výběr místa, tématu, sběru informací nebo úskalí a nástrahy, které nás mohou při vytváření vlastního questu potkat. Čtenáři se zde seznámí se zkušenostmi tvůrců, právním rámcem zejména pro uložení pokladu nebo pohybu na dotčených pozemcích a další specifické informace uzpůsobené podmínkám v České republice. Třetí část můžeme nazvat průvodce pro učitele nebo vedoucího, který má v plánu hledačku vytvořit se skupinou žáků, kamarádů nebo v rámci komunitních aktivit. Kromě detailního praktického návodu jsou připojeny i ukázky několika hledaček z různých koutů naší země. Poslední část je věnována způsobu zveřejnění nově vytvořené hledačky a její zviditelnění.

Ve Vermontu, jak již víme kolébce questingu, vyšla také kniha s názvem **Best of Valley Quest**, tedy Nejlepší z údolních questů, která se věnuje hledačkám na území tohoto státu. Zdejší komunita má také poměrně pěkně propracované a aktualizované internetové stránky <http://vitalcommunities.org/valleyquest/>.

Česká sekce vedená společností Actea – společností pro přírodu a krajinu provozuje internetové stránky s adresou <http://www.questing.cz>. Stránky na první pohled upoutají velice pěknou a přehlednou grafikou. V úvodu seznamují se základní myšlenkou questingu. Najdeme zde mapu s odkazy na jednotlivé questy, možnost vyhledávat podle jednotlivých krajů a také stručný popis, jak quest vytvořit a následně ho nechat na stránkách prezentovat. Některé questy nově mají fotografie zachycující zajímavá místa

trasy. V publikaci Questing je vysvětleno, že tyto webové stránky vznikly s cílem, aby se staly hlavním komunikačním, propagačním a koordinačním nástrojem českého questingu (Clark, aj. 2014, s. 25).

Další webovou stránkou, kde je poměrně obsáhlá sada questů je <https://jdeteven.cz/cz>. Zde se pod heslem questy nachází asi šedesátka hledáček, které převážně vytvořili žáci či studenti různých škol a zpravuje je pražské vzdělávací centrum TEREZA.

1.6 Jak questing funguje?

Pokud chceme projít trasu questu, potřebujeme získat letáček, ve kterém je trasa popsána. Jednou z možností je vyhledat si nějakou hledáčku na výše jmenovaných internetových stránkách. V tomto případě si letáček musíme vytisknout sami. Nemáme-li možnost tisku, bývají vytištěné letáčky k dispozici v turistických informačních centrech, recepcích hotelů a na obdobných místech. Dále už nám většinou postačí tužka a touha objevovat a luštit.

Na letáčku si vyhledáme úvodní informace, kde trasa začíná a končí. V této části se také dozvíme, o jak dlouhou trasu se jedná, jaká je její náročnost a v jakém časovém období je možno ji procházet. Některé trasy mají omezení například v zimním období, jiné z důvodu otevírací doby (např. pokud se jedná o knihovnu). Je zde také specifikováno, jestli je určena pro děti či rodiny, jestli trasu zvládnou projít i osoby méně pohyblivé. Dalším údajem může být předpokládaný potřebný čas na projití hledáčky a popis cílového stanoviště.

Pro každé stanoviště jsou připraveny většinou veršované nápovědy. Rozlišujeme nápovědy dvojího typu. První typ nápovědy vypráví příběh místa a slouží k luštění a hledání slova, jehož některá písmena se pak doplňují do závěrečné tajenky. Tyto informace zjišťujeme podle nápověd například na informačních tabulích naučných stezek, mohou to být názvy ulic, počet oken na nějakém objektu, luštění římského písma, můžeme je získat sledováním přírodních poměrů, poznáváním stromů, orientací podle světových stran apod. Pokud se nám podaří tuto část vyluštit, zapíšeme dané slovo do připravených políček.

Druhý typ nápověd můžeme nazvat navigační nebo pohybové (Clark, aj. 2014, s. 104). Odkazují na další směr cesty a spolu s připojenou mapkou by měly umožnit najít příští

zastavení. Pokud se nacházíme v neznámém prostředí, může to být náročnější úkol než samotné zjištění hledaného slova a je třeba zůstat celou dobu ve střehu.

Postupně tedy procházíme trasu, na každém stanovišti doplňujeme do připravených políček vyluštěná slova, zjišťujeme směr cesty a bedlivě sledujeme, kde je přichystáno další zastavení. Na závěrečném stanovišti zapíšeme poslední vyluštěné slovo do připravených políček. Všimaví luštitelé určitě již pochopili, že malá čísla napsaná pod některými políčky nám ukazují, na kterou pozici v závěrečné luštěnce písmeno patří. Tato luštěnka ukrývá informaci, která směřuje k samotnému vyvrcholení hry – zjistíme z ní, kde je umístěný poklad. A nalezení dobře ukrytého pokladu je důležitou součástí celé aktivity.

Poklad je většinou schován v pevné schránce, která může být umístěna třeba pod kořeny stromu, v „ptačí budce“ na stromě a ukrývá drobnosti související s projitou trasou, např. dřevěné kolečko s informacemi o questingu, může být připojeno malé razítko, pohlednice apod. V některých questech si hráči musí vyzvednout odměnu v předem určeném místě - informačním centru, na recepci hotelu apod. Můžeme ovšem narazit i na další druh questu, kde cílem není nalezení pokladu, ale například vybarvení omalovánky, např. městského znaku.

1.7 Druhy hledaček

Dobré hledačky nabízejí hledačům příležitost rozšířit své znalosti a vedou je k hlubšímu zkoumání místa. Předpokládá se, že budou mít vysokou kvalitu a trvalou vzdělávací a rekreační hodnotu (Clark, aj. 2014, s. 57). Ty nejlepší přitom dokáží postihnout ducha místa, jejich autoři se naučili vidět detaily, objevovat skryté příběhy, dávat si otázky a využívat chytře vymyšlených záchytných bodů v krajině (Clark, aj. 2014, s. 33).

Většina hledaček se dá zařadit do základní skupiny, kterou lze nazvat **od nápovědy k nápovědě** s různými podtypy, jako je hledání písmen a čísel na okolních budovách, informačních tabulích, popisných číslech domů, v označení silnic apod., ale taxonomie možných přístupů je mnohem pestřejší. Ne všechny typy questů však můžeme v České republice nalézt.

Hledačky s využitím kompasu nebo buzoly jsou náročnější jak na vytvoření, tak na dovednosti questerů. Úroveň použití kompasu může být velmi jednoduchá, třeba prosté přečtení údajů z kompasu jako doplněk toho, co je zřejmé z mapy. Nebo naopak velmi

náročná, kdy azimut slouží jako počáteční nápověda a kombinuje se s počtem kroků nebo jinou nápovědou.

Hledačky s využitím detailů užívají nápovědy v podobě fotografií nebo náčrtů. Ve vymezeném území hledač pátrá po sérii vizuálních detailů. Tato podoba hledačky dává příležitost upozornit na architektonické nebo sochařské styly. Lze ji také využít k seznámení s takovými tématy přírodního dědictví jako je třeba poznávání druhů dřevin v arboretu. Příkladem takové hledačky je hledačka ve Studenci s názvem ***TŘÍKATASTŘÍ aneb když roubenka není chaloupka.***

Hledačky propojené s mapou jsou opět nejčastější, ale možností, jak konkrétně mapu použít, je více. Mapa může být úplná a poskytovat určitou oporu a jistotu při procházení celé trasy včetně zakreslení jednotlivých zastavení, ale někdy může vstoupit do hry až při samotném hledání pokladu.

Hledačky bez mapy mohou být pro účastníky hry náročnější, ale zase mohou poskytnout více prostoru příběhu, nápovědám nebo vizuálním detailům, jako jsou fotografie, náčrty a historické dokumenty. Takovýto quest se nachází v Pardubickém kraji a vyhledat ho můžeme v Boru u Skutče pod názvem ***Maštalský quest.***

Variantou tohoto typu je **mobilní krabice s pokladem**, kdy nápovědy mají dovést hledače například k řidiči auta se zmrzlinou (nebo jinému vlídnému členu komunity), který je ochoten vozit krabici s pokladem v autě a otevřít ji jen tomu, kdo vysloví heslo.

Seriálový quest vznikl jako určitá nástavba questu již existujícího. Aby se hledači dostali k novému pokladu, musí nejprve projít a vyluštit hledačku původní.

Pohyblivé hledačky jsou vlastně parazitní krabičky umístěné v těsné blízkosti jiné krabice nebo přímo v ní. Obsahují pokyny pro ty, kteří na ně náhodně narazí. Např. „Zapište se a pak krabici vezměte a vložte do krabice s pokladem další hledačky, kterou vylustíte, ať je kdekoliv.“

Hledačky se zvláštními způsoby dopravy mohou být určené pro cyklisty, mohou vést po horských stezkách, které lze projít výhradně pěšky, některé lze dokončit pouze na lodi nebo na lyžích. V zimním období, kdy leží hodně sněhu, doporučují tvůrci hledačky v Horním Maršově, s názvem ***O síle ducha a slabosti matérie,*** vybavit se sněžnicemi.

Hledačky s příběhem mohou zkoumat historii záhadných starých budov, časy prvních plynových lamp nebo důsledky odsunu německého obyvatelstva. V Lipníku nad Bečvou je možné vydat se *Po stopách lipenských Židů* a poučit se o jejich osudech.

Questy o přírodním dědictví mohou klást různé otázky např. Proč je voda v tomhle potoce hnědá? Co způsobuje pukání skal? Podle čeho od sebe odlišíte borovici lesní a vejmutovku? Odpovědi na tyto otázky přestávají být suchým textem v učebnici a stávají se předmětem zábavného objevování o místní ekologii, biologii, geologii i dalších disciplínách souvisejících s přírodou a krajinou. Příkladem je hledačka s názvem *Řeka Orlice pro město i pro krajinu*, kde se hledači seznámí s rybími přechody, několika rybníky a samotnou řekou Orlicí.

Sezónní a dočasné hledačky upozorňují na pomíjivé zvláštnosti s významem pro utváření daného místa, ať už jde o kvetoucí orchideje, migraci lososů, jablečnou slavnost nebo závody na rohačkách. Otisky razítek těchto dočasných hledaček jsou vysoce žádaný artikl a všichni se těší, až uplyne rok a krabice s pokladem bude opět dostupná. Příkladem je hledačka *Hledej zlatý poklad Lapků z Drakova*, kterou lze navštívit pouze v době slavností Lapků z Drakova.

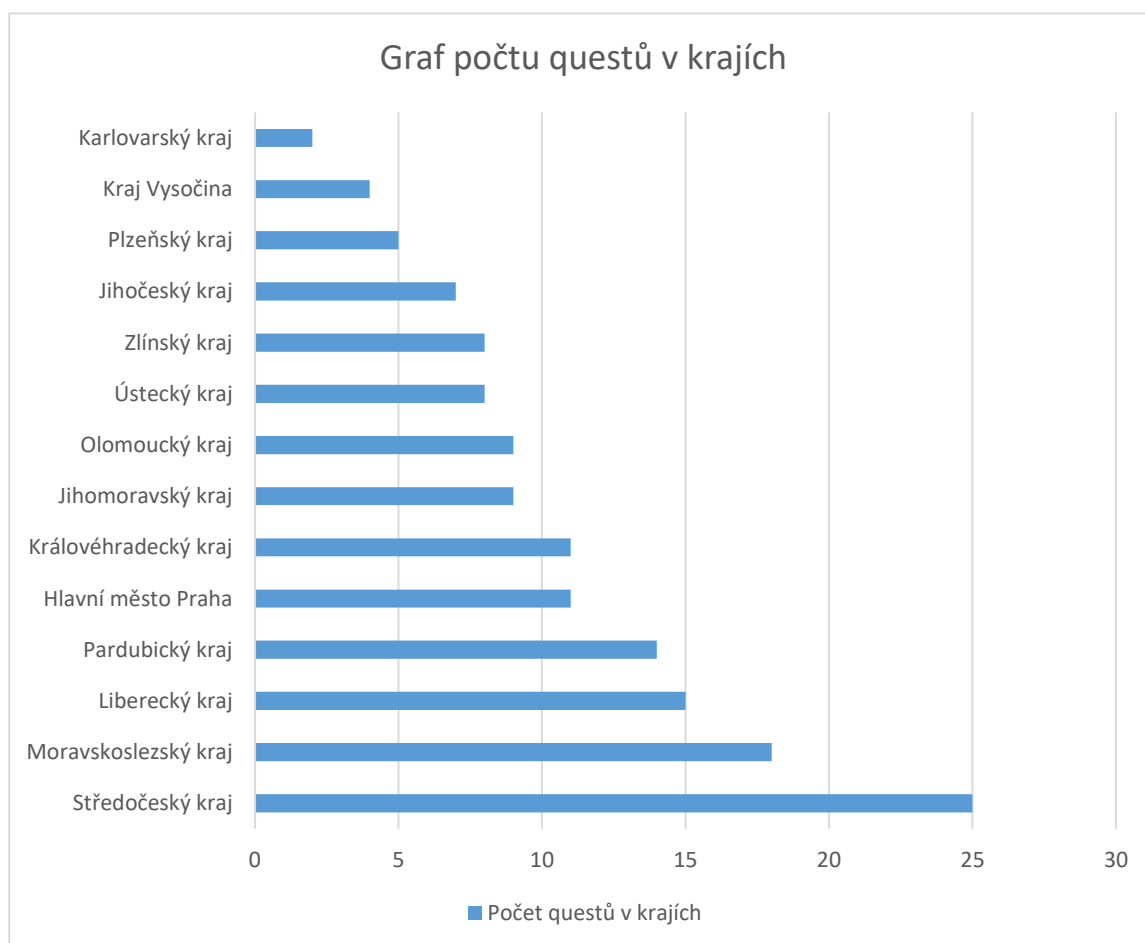
Příběhy místních hrdinů a významných osobností mohou být základem výborných hledaček, jejichž trasa obvykle vede kolem domů, kde žili, nebo místy, která byla svědky jejich úspěchů, proher, či zločinů. S příběhem lupiče Grasela, který pod lstivou záminkou vyloupil roku 1814 městskou pokladnu, se můžete seznámit v jihočeských Slavonicích. Quest se jmenuje: *Jak grázl vyloupil městskou pokladnu*. (Clark, aj. 2014, s. 61-66).

1.8 Rozšíření questingu v ČR

První questy se začali v Čechách objevovat v roce 2012, tedy před 7 lety. Od té doby jich vzniklo několik desítek, a jak bylo již zmíněno, je možné je dohledat na dvou webových stránkách. Na www.questing.cz, kde je umístění zpoplatněno částkou 500 Kč, bylo k 1. červnu 2019 k dispozici celkem 80 hledaček. Na <https://jdeteven.cz/cz>, kde jsou prezentovány především žákovské či studentské práce, dosáhl jejich počet 66. Dohromady je na těchto serverech uloženo 146 hledaček, přičemž nejvíce jich je ve Středočeském kraji, a to 25. Nejméně v Karlovarském kraji - pouze 2 hledačky. Zastoupení v jednotlivých krajích vyjadřuje následující mapka s grafem.



Počet questů v krajích



Kraj	Počet questů v kraji	Počet obyvatel v tis.	Pořadí kraje podle počtu obyvatel
Středočeský kraj	25	1 369	1.
Moravskoslezský kraj	18	1 203	3.
Liberecký kraj	15	442	13.
Pardubický kraj	14	520	11.
Hlavní město Praha	11	1 308	2.
Královéhradecký kraj	11	551	10.
Jihomoravský kraj	9	1 187	4.
Olomoucký kraj	9	632	7.
Ústecký kraj	8	820	5.
Zlínský kraj	8	582	9.
Jihočeský kraj	7	642	6.
Plzeňský kraj	5	584	8.
Kraj Vysočina	4	509	12.
Karlovarský kraj	2	294	14.
Celkem	146	10 643	

Z tabulky vyplývají zajímavá data. Mezi prvními pěti kraji, kde je největší počet hledaček, jsou tři nejobydlenější kraje a pak dva, které můžeme zařadit mezi obydlené nejméně. V největším českém kraji, tedy Středočeském, je i největší počet hledaček (25). Moravskoslezský kraj má druhý nejvyšší počet hledaček (18) a zároveň je třetím největším krajem ČR. Hlavní město Praha, které je dle počtu obyvatel druhým největším krajem, se v počtu hledaček umístilo na pátém místě. Zajímavé je umístění druhého nejmenšího kraje co do počtu obyvatel i rozlohou, tedy Libereckého, který se ale umístil na třetí příčce v počtu questů.

Při hledání aktuálních questů na internetu jsem narazila i na další questy, které si uveřejňují města, obce, chráněné krajinné oblasti nebo další organizace samy, ale na zmiňovaných stránkách nejsou. Lze tedy předpokládat, že v České republice může existovat kolem 200 questů. Mezi zajímavé questy, které nejsou ve dvou zmiňovaných databázích, patří například **Rumburská procházka staletími – Putování v čase od gotiky po 20. století**, která vznikla již v roce 2014 a která questy seznamuje s historickými místy a budovami města Rumburka. Úspěšným luštitelům jako poklad, tedy odměnu, nabízí vstup do slavné rumburské loretě zdarma. Letáček je k dispozici na informačním centru i v samotné loretě, ale proklikat se k němu na internetu vyžaduje několik kroků. Je tedy škoda, že uveřejňování na oficiálních stránkách questingu vyžaduje kromě dodržení

pravidel i platbu. Jaksi se tím ruší idea, že se tyto stránky stanou hlavním komunikačním, propagačním a koordinačním nástrojem českého questingu (Clark aj., 2014).

Zaměření a přístupnost questů

Z prostudovaných questů vyplývá, že většina jich je vhodná pro kočárky i kola, ale například První hledačka na Třeboni s názvem ***Za mokřadní spirálou na záchrannou stanici*** kvůli náročnému zdolávání mokřadu po úzké dřevěné lávce **není doporučena pro osoby se sníženou pohyblivostí.**

Poklad bývá k vyzvednutí v infocentrech, muzeích, školách, na obecních úřadech, v restauracích anebo ve volné přírodě – tedy přímo v místě nálezů uschované schránky.

Výbava úspěšného luštitele

K luštění hádanek a šifer stačí obvykle pouze tužka, některé ale vyžadují speciální vybavení. Třeba první liberecká hledačka s názvem ***Bez mobilu, bez mailu, věnujem se detailu***, která je zaměřená na architektonické prvky domů v okolí Lidových sadů doporučuje **dalekohled. Krejčovský metr** se hodí při luštění šifer ve druhé smržovské hledačce s názvem ***S humorem a nadsázkou mezi dvěma moři procházkou***, jejíž trasa vede na rozhlednu Nisanka. Na jiných trasách patří mezi doporučení **kelímek z umělé hmoty, automapa, případně GPS, buřty na opékání nebo mobilní telefon**. Většina autorů doporučuje vybavit se na cestu i potřebami nehmotného charakteru – **dobrou náladou, zvědavostí nebo bystrým okem.**

2 Volnočasové aktivity s principy podobnými questingu

V posledním století, kdy lidé již nejsou nuceni trávit veškerý čas získáváním obživy a změnil se přístup k dětem, kdy dětství a dospívání je vnímáno jako důležité období učení, rozvíjí se v lidské společnosti obliba různých her. Mohou to být hry sportovní, poznávací, turistické nebo i dobrodružné, do kterých se může zapojovat čím dál větší skupina obyvatelstva. Hry se uplatňují zejména ve volnočasových aktivitách dětí, mládeže, ale i dospělých, protože v době, kdy lidé při práci už nevydávají tolik energie, je kladen důraz na aktivní trávení volného času. Za průkopníky herních aktivit můžeme považovat především skautské, mládežnické, turistické, ekologické či tělovýchovné organizace, které se volnému času začaly věnovat už v polovině 19. století. Do toho také spadá rozvoj aktivit sloužících k poznávání historie, geografie i přírody. Mezi v současnosti nejznámější patří geocaching, letterboxing, městské hry nebo stále oblíbenější únikové hry. V následujících odstavcích se s nimi stručně seznámíme.

2.1 Letterboxing

Letterboxing je původní outdoorová aktivita ve stylu hledání „pokladu“ a jak jsme již zmiňovali, stal se impulzem pro vznik questingu, ale ovlivnil i geocaching. V následujících odstavcích se s nejdůležitějšími charakteristikami letterboxingu seznámíme.

2.1.1 Stručná historie letterboxingu

Letterboxing pochází z jihozápadní Anglie, oblasti Dartmooru, tedy oblasti mokřin a rašelinišť ležících mezi městy Plymouth a Exeter, a jeho historie sahá až do poloviny 19. století. S určitou nadsázkou je označován za jednu z nejpomaleji rostoucích, ale nutno podotknout, že v oblasti Dartmooru důkladně propracovaných, volnočasových aktivit.

Připomeňme, že první schránka byla umístěna v roce 1854 a trvalo několik desítek let, než byla umístěna schránka druhá. Třetí se objevila po osmdesáti letech. K počtu patnácti schránek se dopracovala po celkových 122 letech, kdy jeden z hledačů vytvořil přehlednou mapu jejich umístění. To už se psal rok 1976 a díky mapě začal zájem o letterboxing stoupat. Během 5 let byla po Anglii umístěna více než tisícovka nových schránek. Téměř do konce tisíciletí však zůstávala tato aktivita pouze na britských ostrovech.

Novinový článek v roce 1998, který popisoval rodící se questing a zmínil jeho původ v letterboxingu, zaujal v USA několik místních nadšenců, kteří zatoužili provozovat letterboxing blíž svému bydlišti, tedy v USA. V Severní Americe, která je v současnosti celosvětově nejaktivnější oblastí, je nyní ukryto asi 90 000 aktivních schránek.

Zmiňme však ještě jeden zajímavý mezník, který přinesl do letterboxingu další atraktivní prvek. V době, kdy už do krabic lidé vkládali pohlednice se svou adresou a navzájem si je posílali, přišel v roce 1905 jeden z hledačů s návrhem, aby každá pohlednice byla označena jakýmsi gumovým razítkem (podobným poštovnímu razítku), které by potvrdilo, že zasláná pohlednice skutečně pochází z letterboxingové schránky. Razítko tedy doplnilo ostatní dosud uložené věci ve schránce. Nyní schránky obvykle obsahují deník, razítko a inkoustovou podložku. Zasílání pohlednic již není prioritní. Hledač, kterému se podaří schránku najít, otiskne do svého osobního deníku razítko, které v ní našel a na oplátku zanechá v deníku schránky otisk svého osobního razítka. Razítka jsou obvykle unikátní, ručně vyřezávaná, ale lze použít i komerčně vyráběná razítka (ATLAS QUEST 2019).

2.1.2 Pravidla pro umístění schránek

Uložení malé, vodě a povětrnostním vlivům odolné schránky má určitá pravidla, která vznikla v době masivního rozvoje letterboxingu v oblasti chráněných vřesovišť zejména proto, aby ochránila místní přírodu. Schránky se umísťují na veřejně přístupných místech, jako jsou parky, hřbitovy, výrazné prvky v krajině a podobně, ale je nutné chránit soukromý majetek, historicky a environmentálně významné lokace a životní prostředí jako takové. V současné době je můžeme nacházet ukryté v zemi pod kameny, v korunách stromů, pod vyviklaným kamenem v zídce, ale třeba i ve veřejnosti přístupné hospůdce. Pro jejich umístění ve volné přírodě je ale zakázáno např. použití cementu nebo přesouvání kamenů na významných geologických či historických lokalitách. (WIKIPEDIE – otevřená encyklopedie, Letterboxing, 2019).

2.1.3 Indicie a trasy

Indicie mohou být různorodé, může se jednat o prostý popis cesty, určité stopy, kódy, šifry nebo dokonce křížové šifry. V místě vzniku letterboxingu v Dartmooru je v některých případech nalezení schránek podmíněno detailními znalostmi historie dané oblasti, k čemuž slouží osmisetstránková kniha s názvem Průvodce Dartmoorem.

V současné době je množství vodítek umístěno na internetových stránkách. Ovšem vodítka k nalezení některých nejvyhledávanějších krabiček jsou stále předávány pouze ústně a jejich nalezení vyžaduje kombinaci geografických, geologických, historických a kulturních znalostí.

Tyto schránky jsou většinou uloženy v těžce dostupném terénu a jsou převážně určeny pro zkušenější dospělé. V jiných oblastech ale narazíme na množství schránek, které s oblibou hledají děti (WIKIPEDIE – otevřená encyklopedie, Letterboxing, 2019).

2.1.4 Webové stránky

Indicie k americkým poštovním schránkám jsou publikovány na několika různých webových stránkách. Mezi nejčastěji navštěvované stránky o ukrytých poštovních schránkách patří <https://www.letterboxing.org/>.

Velmi oblíbená je stránka s pestrými informacemi <https://www.atlasquest.com/>, kde je možné nalézt záznamy z celého světa, ale i různé historické informace a praktické pokyny. Podle údajů z této stránky z května 2019 bylo **v České republice v této době pouze sedm** aktivních letterboxingových schránek.

Ve Velké Británii najdeme informace o dostupných trasách na oficiální stránce letterboxingu: <https://letterboxingondartmoor.co.uk/> nebo na dalších stránkách s názvem: <http://ukletterboxers.tripod.com/>.

2.2 Geocaching

Geocaching je turistická, navigační a trochu i internetová hra. Spočívá v tom, že někdo na neznámé místo ukryje schránku, které se v angličtině říká cache – čtete a dnes už také většinou pište „keš“. Na internetu zveřejní její souřadnice a různé doplňující informace. Ostatní potom tuto schránku pomocí navigačních přístrojů hledají. Při nalezení se zapíší do sešitku ve schránce, případně si vyberou něco z obsahu a výměnou do keše vloží něco svého. Po návratu svůj nález anebo i neúspěch svěří speciální internetové schránce. Slovo geocaching bylo poprvé použito 30. května 2000. Skládá se z předpony geo, označující činnost související se Zemí, a slova cache – skrýš (LUTONSKÝ, 2008).

2.2.1 Geocaching a moderní technologie

Geocaching se stal fenoménem zejména s příchodem nového tisíciletí a souvisí s rozvojem moderních technologií. Obdobně jako při questingu jde při této aktivitě

o venkovní hledání krabiček s pokladem, významný rozdíl se ale týká právě využití moderních technologií. Geocaching pracuje pomocí GPS souřadnic, neboli Globálního polohového systému (anglicky Global Positioning System) pro určení geografické polohy přijímače nacházejícího se kdekoliv na Zemi. Jedná se o družicový polohový systém provozovaný Ministerstvem obrany Spojených států amerických. Od roku 2000 je možné používat ho i v civilním sektoru pro určení geografické polohy přijímače nacházejícího se kdekoliv na Zemi. V současné době se systém využívá v mnoha oborech lidské činnosti a každý majitel tzv. chytrého telefonu ho má neustále u sebe. (HISTORIE GEO WIKI, 2019)

S rokem 2000 a uvolněním využívání GPS pro civilní účely také souvisí vznik geocachingu. První aktivity, kdy se hledala ukrytá krabička pomocí souřadnic GPS, se objevily v USA hned na jaře zmiňovaného roku a rychle se šířily po celém světě. Nová atraktivní technologie tak způsobila bouřlivý a dosud neutuchající rozvoj a zájem o tuto outdoorovou aktivitu. Hledání keší se stalo téměř masovou záležitostí zejména mezi mladší a střední generací. K roku 2019 bylo v České republice celkově zaregistrováno přes 90 tisíc keší, z toho jich je aktivních více než 56 tisíc. (LUTONSKÝ, 2008).

2.2.2 Jak probíhá hledání

K hledání potřebujete přístroj GPS nebo v současné době stačí mobilní telefon s aplikací GPS. Musíte mít přístup k webovým stránkám, například www.geocaching.com, kde si vyhledáte informace o keškách nacházejících se ve vaší zájmové oblasti. Kešky mohou být nápadně uloženy nebo tvořivě skryté a na krátké trase jich mohou být stovky. Webová stránka udává informace o velikosti kešky, obtížnosti nalezení a okolním terénu. Poskytuje také mapy a případná nápomocná vodítka při hledání kešky. Nejdůležitější informací jsou zeměpisné souřadnice, které lze ručně zadat nebo stáhnout do aplikace GPS.

Po nalezení kešky je potřeba zapsat datum jejího nalezení do přiloženého deníku, kterému se říká logbook. Z krabičky si lze vzít něco na památku, ale pouze výměnou za věc vyšší hodnoty. Některé kešky zahrnují řešení hádanky nebo problému, abyste získali potřebné souřadnice - těm se říká mystery keše. Multi-cache je řada po sobě následujících kešek, vedoucích od jedné k druhé. Keše mají různou úroveň složitosti. Tohle všechno přidává další adrenalin. Na webu potom vidíte, kolik skrýší jste našli a toto číslo chcete

zaokrouhlit na desítky, na stovky, na tisíce... Přidá se k tomu boj o první nalezení nové keše. Potom začnete sami zakládat vlastní schránky... (LUTONSKÝ, 2008).

2.2.3 Počty a druhy keší

V lednu 2014 dosahoval počet keší v systému geocaching.com celosvětově 2,3 milionu, počet geocacherů přes 6 milionů. V dubnu 2017 už to bylo přes 3 miliony aktivních keší.

Počet aktivních keší v ČR je na počátku roku 2015 přes 40 tisíc, aktivních geocacherů kolem dvaceti tisíc. V dubnu 2017 bylo téměř 53 tisíc aktivních keší a celkově publikovaných jich bylo již více než 80 tisíc.

Některé z obvyklých druhů keší jsme již popsali, tedy **multy keše** a **mystery keše**. Typů se ovšem objevuje mnohem více a o některých z nich se krátce zmíníme.

O tradičních keších hovoříme, pokud je schránka umístěna přímo na místě definovaném souřadnicemi.

Webcam keš je speciální keš, která přivede geocachera před objektiv webkamery. K virtuálnímu ulovení keše pak stačí, aby jiná osoba snímek z webkamery uložila. Tyto keše nelze od roku 2005 na serveru geocaching.com zakládat.

Earthcache je obdoba virtuálních keší, které se zakládají v místech s geologickou či jinou zajímavostí týkající se planety Země. Podobně jako u virtuálních keší není úkolem najít keš, ale dojít na dané místo, zjistit nějaké informace a udělat fotografie.

Letterbox hybrid je keš přejímací prvky letterboxingu a zmíníme se o ní v následujícím oddíle (HISTORIE GEO WIKI, 2019).

Environmentální kešky mají za úkol představit přírodně zajímavá místa. V Libereckém kraji byla v letech 2009 – 2013 realizována hra Envikešky, v současné době už je projekt ukončen (Envikešky, 2019).

2.2.4 Propojení geocachingu a letterboxingu

Letterboxing i geocaching jsou významné fenomény, a tak se nelze divit, že do určité míry došlo k jejich propojení, a to formou keší, které se nazývají letterbox hybrid. Takovýto druh keše spojuje geocachingové hledání pomocí GPS přístroje a razítka z letterboxingu. Gumové razítko není určeno k výměně, nýbrž si jej nálezci mohou otisknout do svých deníčků. K uznání nálezu to však nemůže být vyžadováno, žádný

z kačerů, kteří loví letterbox hybridy, nemusí mít vlastní razítko ani zvláštní deník na otištění razítka z letterboxu.

U letterbox hybridu může být navíc část hledání absolvována pomocí popisu cesty či fotografií a jen část podle souřadnic. Nicméně letterbox hybrid nesmí být navržen tak, aby mohl být nalezen bez použití postupů typických pro geocaching, tedy bez GPS, jen za pomoci indicií. Většina letterbox hybridů na území České republiky popis cesty obsahuje, například v Americe je tomu opačně. (GEOCACHING WIKI, 2017)

2.2.5 Specifická slovní zásoba

Zajímavým specifikem geocachingu je vlastní slangová mluva, která vznikla z původních anglických pojmů, jež přebírají české skloňování nebo časování, ale anglický původ v nich je zcela zřetelný.

Zajímavým výrazem je např. „kačer“, slovo, které se vyslovuje i zapisuje zcela česky, ale vychází z anglického „cacher“, tedy ten, kdo „cache“ hledá. Většina výrazů však ani překládána není, a tak se v českých větách objevuje množství podivných výrazů jako „mega event“, „travel bug“ a podobně. Příkladem může být věta: *Můžete ji (novou keš) sami založit, ale nejdřív se ujistěte, že tam opravdu není třeba finálka multiny nebo mystery* (LUTONSKÝ, 2008). Do běžné mluvy můžeme přeložit třeba takto: *...ujistěte se, že tam nekončí multi-cach (řada po sobě jdoucích keší) nebo mystery-cach (keš, pro kterou nejprve musíme získat souřadnice).*

Pojmů, výrazů a zkratek je opravdu hodně, proto je na webových stránkách připojen i slovníček pojmů a zkratek, který slouží nováčkům pro první orientaci. Z jazykového hlediska je ovšem určitým paradoxem, že samotný název geocaching se v Čechách vyslovuje po česku, tedy /geokešing/ a anglicky mluvící cacher by nepochopil, že provozujete stejnou aktivitu, protože on toto slovo vyslovuje /'dʒi:əʊkæʃɪŋ/. (LUTONSKÝ, 2008).

2.3 Městské hry

Městská hra (neboli Urban Game) nemá přesnou definici. Jde o hru, která se celá nebo částečně odehrává ve veřejném prostoru velkého města a hráči netuší, kam je herní příběh nebo úkoly zavedou. Hra může být navržena specificky pro konkrétní místo nebo se ulice stávají pouze kulisami (WIKIPEDIE – otevřená encyklopedie, 2019). Obyčejná místa, jako třeba náměstí, kostel, nebo telefonní budka se mohou stát účastníky zajímavého děje.

Běžný městský provoz zvyšuje napětí během hry, při hledání ukryté indicie musí hráči postupovat nenápadně a obezřetně. Některé hry přímo využívají davu lidí jako herního prostředí, ve kterém je nutné objevit protihráče.

Městské hry můžeme obecně rozdělit na dva typy – na moderních technologiích závislé (např. geocaching) a na hry, které jsou moderními technologiemi pouze podporované (šifrovací hry). Ty využívají moderní technologie pouze pro přípravu a komunikaci s účastníky, ale během samotného průběhu her zpravidla není nutné technologie využívat. Omezujícím prvkem ovšem může být, že informace o takových hrách jsou obvykle dostupné pouze na internetu, a tak se většina účastníků her rekrutuje z osob, které k němu mají pravidelný přístup. Nutný je také dostatek volného času, který hraní her tohoto typu vyžaduje. Dle výzkumu Tomáše Johanovského tato kritéria většinou splňují zejména studenti středních a vysokých škol a další mladí lidé do 30 let. (JOHANOVSKÝ, 2012)

Zajímavou dlouhodobou aktivitou je projekt, který funguje od roku 2011, s názvem Brno hraje na city. Snahou autorů je v obyvatelích Brna probudit zájem o město, ve kterém žijí, studují či pracují, a přispět tak k rostoucímu povědomí o urbánním životním stylu, poznávání neznámých budov a prostor nebo jejich přiblížení z nové perspektivy a to vše hravou formou. (BRNO HRAJE NA CITY, 2014)

Účastníci her tak mohou zažít plížení temnými uličkami, války mafiánských klanů, ale také luštění šifer a hledání hádanek po celém městě. K takovéto hře je třeba se přihlásit a zaplatit účastnický poplatek v řádu stokorun. Při velkém zájmu prochází zájemci určitým castingem a po jeho úspěšném projití se do hry teprve mohou zapojit. Herní období je časově vymezené a zavádí účastníky hry do různých částí města. (VÉRTEŠI, 2016)

2.4 Únikové hry

V posledních letech získaly oblibu také tzv. únikové hry. Jsou to dobrodružné logické hry, kdy je skupina hráčů uzavřena v místnosti, ze které se snaží uniknout. Při tom se musí v daném prostoru dobře zorientovat, vyhledávat stopy, luštit indicie a vyřešit sérii hádanek a to vše stihnout v určeném časovém limitu.

Tento typ her vznikl na základě původních počítačových her, ve kterých je hráč také uzamčený v místnosti, z níž se snaží uniknout a tím postoupit do další úrovně. Téma bývají odvozena z dobrodružných filmů a videoher, často s použitím lokálních specifik

daného místa, kde je hra vytvořena. Některé nabízejí únik z vězeňské cely nebo vesmírné stanice, deaktivaci nálože šíleného profesora nebo návrat do středověku.

Interiér bývá velmi realisticky přizpůsobený tématu hry, většinou nabízí různé zvuky, zvláštní osvětlení nebo jiné multimediální efekty. Hráčům se často překvapivě otevře tajný průchod, skryté dveře či posuvná stěna. Objevení další nečekané části hry potom stupňuje napětí a umocňuje zážitek hráčů.

Ve většině případů se setkáváme s časovým limitem, do kdy je nutné vyřešit všechny úkoly. Obvykle to bývá 60 minut, ale některé hry mohou trvat i kratší nebo delší dobu. Počet hráčů je většinou 2 – 6 osob, výjimečně pro větší skupinu, ale jsou také únikové hry pro jednu osobu.

I když únikové hry existují teprve krátce, už se hovoří o staré a nové generaci her. Stará je typická velkým množstvím klíčů, visacích zámků a často se setkáváme s UV světly. Oproti tomu nová generace únikových her využívá elektromagnetů, čipů a čidel, díky kterým je hra více interaktivní a hráči tak často zapomenou, že se jedná pouze o hru.

První úniková hra byla vytvořena v Japonsku v roce 2007. Pracovník firmy SCRAP CO, jménem Takao Kato, se nechal inspirovat počítačovými hrami a vytvořil reálnou hru, kdy z prostoru většinou uniká celý tým hráčů, který musí vzájemně spolupracovat. Od roku 2011 se začaly rozšiřovat po většině kontinentů a v současné době jich je nejvíce v Singapuru a dalších asijských oblastech.

Únikové hry lze označit za příbuzné k francouzské televizní show v Čechách známé pod názvem Klíče od pevnosti Boyard, která je vysílána v televizi již od roku 1990. Tato televizní aktivita ale byla určena pouze pro vybraný okruh hráčů, nyní se do hry může zapojit kdokoli. Další příbuznou aktivitou jsou detektivní hry, které se vyznačují především řešením případu s cílem určit pachatele, motiv a vyřešit případ.

Téma hry může doplňovat i hudba, která někdy zároveň ovlivňuje psychiku hráčů – na začátku hry bude hrát pomalá relaxační hudba, ale čím méně času bude zbývat, tím bude hudba rychlejší a agresivnější. Občas jsou návštěvníci natolik zabráněni do role, že se nechávají strhnout emocemi a ničí výzdobu a vybavení místností, jen aby se dostali ven. Mnohé firmy využívají únikové hry jako formu teambuildingu pro své zaměstnance. Z kamerového záznamu, který může být použit pro shrnutí, lze ale také vysledovat, který

ze zaměstnanců se nejlépe hodí na pozici vedoucího. (ESCAPE GAMES, Halfarová A., 2016)

Na počátku roku 2019 došlo k tragické události v Polsku, kde při únikové hře uhořela skupina mladých dívek. Po této události byla nastavena pravidla pro bezpečí účastníků a Česká obchodní inspekce spolu s hasiči kontrolují, zda hry splňují bezpečnostní pravidla po stránce požární i bezpečnosti práce.

Důležitým faktorem, který je třeba při informacích o únikových hrách zmínit, je, že se nejedná o dobrovolnickou, ale o výdělečnou aktivitu, kdy hodina zábavy stojí kolem 1000 Kč pro celou skupinu. Nejvíce únikových her se samozřejmě nachází v Praze a dalších velkých městech, ale už proniká i do měst okresního formátu jako je Opava či Uherské Hradiště (Halfarová, 2016).

V poslední době se začíná prosazovat trend venkovních únikových her, které se hrají v exteriéru s pomocí mobilní aplikace a které tedy s questingu podobnější sdílejí venkovní prostředí (WIKIPEDIE – otevřená encyklopedie, 2019).

3 Společné prvky a rozdíly, výhody a nevýhody jednotlivých aktivit

Vybrané hry a aktivity popisované v teoretické části této práce vedou k aktivnímu trávení volného času, většina z nich se odehrává ve venkovním prostoru a jejich hlavní náplní je luštění šifer, získávání indicií a hledání jakéhosi pokladu nebo vyřešení problému. Nyní se zaměříme především na jejich společné body, rozdílnosti a určité výhody či nevýhody, které vyplývají z jejich odlišností.

3.1 Zapojení moderních technologií

Výrazný rozvoj všech zmiňovaných aktivit nastal na přelomu 20. a 21. století. Nelze popřít souvislost s rozšířením a zvyšováním dostupnosti internetového připojení, případně dalších technologií jako GPS, které od té doby výrazně ovlivňují mnoho oblastí lidského života. Internet se skutečně stal mezinárodní sítí, která umožňuje rozvoj ekonomický i okamžité propojení zájmových skupin a rychlé přejímání módních trendů po celém světě.

Na moderních technologiích je nejvíce závislý a ve své podstatě postavený geocaching. Jak jsme zmiňovali v odstavci o lettebox hybridech, tedy keších propojených s letterboxingem, ani tady se vyhledávání podle GPS souřadnic nelze vyhnout. Masovou oblibu geocachingu jistě způsobuje více vlivů, ale zejména to bude právě propojení s moderními technologiemi, díky kterým se stává atraktivní i pro mladší generaci.

Na základě moderních technologií a počítačových her vzniklé únikové hry se naopak snaží z počítačového prostředí vymanit a hráče vracet zpět do běžného světa, tedy od virtuálních ke skutečným prožitkům. Nově vznikající outdoorové únikové hry ale moderní, konkrétně mobilní technologie využívají, avšak hráči se pohybují ve skutečném prostředí. Pokud je to městské prostředí, můžeme říci, že se začínají prolínat s městskými hrami.

Nejméně moderních technologií využívá letterboxing a questing. Pro ně slouží pouze jako úložiště informací pro potencionální hráče. Ale ani to není nutné ve všech případech, protože letáčky s questy bývají dostupné v turistických informačních centrech a některé letterboxingové trasy a cíle jsou dosud předávány pouze ústně.

3.2 Poznávání místního prostředí

Pokud se zaměříme na stránku poznávání místního prostředí, vedou k němu nejvíce questing, městské hry a letterboxing.

V jednodušších, méně propracovaných letterboxingových variantách určených pro děti je poznávání místního prostředí upozaděno a soustředí se spíše na nalezení schránky s pokladem. Pro úspěšné projití tras v anglickém Dartmooru je někdy poznávání zase dovedeno až k extrému, kdy není možné se posunout po trase dál bez znalostí specifických detailů z obsáhlé publikace o místní geografii a historii.

Questing oproti tomu s místním prostředím během luštění a procházení trasy seznamuje a může nás upozornit na nenápadná, ale zajímavá místa. Jedním z jeho cílů je **místně zakotvené učení**, které využívá výhody dobře známého prostředí a provazuje výuku s reálnými, denně viditelnými, hmatatelnými záležitostmi, místy i lidmi, a je otevřené různým stylům učení (Skoupá, 2015).

Žáci či studenti se při procházení trasy mohou aktivním způsobem seznámit s informacemi, které do té doby o své obci třeba ani nevěděli. Nejvíce ale poslouží samotný proces tvorby questu, kdy se musí vymyslet vhodná trasa, zajímavé téma, vyhledat potřebné informace a pak textově zpracovat. Tím, že při práci s každou informací pracujeme několikrát, je velká pravděpodobnost, že se získané informace uloží trvale a svým tvůrcům umožní navázat novou dimenzi vztahu k místu, kde žijí.

Cílem některých městských her je seznámení obyvatel s místy, kam by obvykle nezavítali, nebo ukázat jim známá místa z nového úhlu pohledu.

Geocaching přivádí hráče na zajímavá místa, ale s dalšími informacemi o těchto místech je vlastně ani neseznamuje. Nejčastějším cílem je dostat se na dané místo, nalézt krabičku, zapsat se v ní, něco vyměnit a jít dál. Výjimkou jsou earthcache, při jejichž hledání je třeba pracovat s fotografiemi nebo zjišťovat informace.

3.3 Období vzniku

Nejstarší hrou je bezesporu **letterboxing**, který, jak již víme, vznikl **v polovině 19. století** v Anglii, ale k jeho masivnějšímu rozvoji došlo až **v 70. letech 20. století**.

Na konci 60. let 20. století se na univerzitních kampusech v USA začaly objevovat **městské hry**, přičemž v tehdejší Československu se první městská hra s názvem Mafie hrála v letech 1982-83. (JOHANOVSKÝ, 2012, s. 42-43)

V 90. letech 20. století Delia Clark a David Sobel vytvořili komunitní vzdělávací program, který známe pod názvem **questing**.

Rok 2000 se mimo jiné zapíše do historie jako rok, kdy po uvolnění vojenského polohovacího systému pro civilní účely vznikl **geocaching**.

Počátek **únikových her** je spjat s **rokem 2007**, kdy v Japonsku na základě počítačové hry vznikla první úniková hra.

3.4 Rozdílné pojetí některých prvků

Šifry a luštění

Kromě geocachingu, kde jsou dominantním prvkem GPS souřadnice určující cílové místo, jsou ostatní hry postavené na luštění indicií a šifer. Nejvíce luštění je zahrnuto ve starším typu únikových her, kdy cílem je vyluštění mnoha číselných kódů, které vedou k otevření zámků nebo posunutí ve hře v krátkém časovém úseku. V questingu se také luští po celou dobu plnění úkolu, ale jde častěji o slovní úkoly spojené s pochopením textů obsažených v nápovědách nebo na informačních tabulích, které vedou k rozluštění závěrečné slovní tajenky. Zde se tedy jedná o luštění za účelem poznávání místního přírodního a kulturního prostředí. Nicméně i v geocachingu jsou určité typy keší, které vyluštění šifer či nápověd vyžadují, např. mystery nebo multy keše.

Prostředí, kde se hry odehrávají

Únikové hry se obvykle odehrávají v uzavřeném vnitřním prostoru, ze kterého je třeba uniknout ven, osvobodit se. Městské hry zase využívají prostoru urbanizovaných celků jak venku, tak v budovách. Pro letterboxing, geocaching i questing je potom společné to, že se ve velké většině případů odehrávají ve venkovním prostředí, ať už se jedná o město, vesnici, les nebo louku, a mohou směřovat k význačnému bodu v krajině. Některé questingové trasy ale využívají i prostředí budov, např. quest v knihovně.

Finanční náročnost

Zapojení do **letterboxingu a questingu** nevyžaduje žádné speciální vybavení a trasy jsou přístupné zcela zdarma, což je jednou ze základních myšlenek obou aktivit.

Geocaching vyžaduje vybavení pro vyhledávání polohy pomocí GPS. Podle informací stačí pouze mobilní telefon s příslušnou aplikací, ale podle zkušeností nedokáže polohu určit tak přesně jako speciální lokátor. S přibývajícím množstvím keší je autoři umisťují na čím dál méně dostupná místa – pod vodu, do koruny stromů, do kanalizace, úzkých štěrbin, takže aktivní kačeři musí svou výbavu doplňovat dalšími speciálními pomůckami.

Městské hry jsou většinou také dostupné zdarma, ale u některých je vyžadováno zápisné v řádu stokorun.

Oproti tomu jsou **únikové hry** zpoplatněné, je to vlastně podnikatelský záměr s cílem výdělku pro tvůrce a provozovatele hry. Jedna hodina hracího času tak vyjde pro skupinu hráčů průměrně na 1000 Kč. Setkáváme se zde ale s precizně propracovanou aktivitou.

Jazykové omezení

Určitou nevýhodou her pracujících s texty, zejména letterboxingu a questingu, je to, že jsou vytvořené pro určitou jazykovou skupinu a počet účastníků je tím omezen na ty, kteří daný jazyk dobře ovládají. K tomu se přidává fakt, že veršované nápovědy musí občas využívat neobvyklá slovní či větná spojení, která mohou pro nerodilé mluvčí znamenat, že nedokážou trasu projít nebo vyluštit hádanky.

3.5 Společné prvky

Za společnou výhodu můžeme považovat, že tyto hry vytáhnou hráče, tedy mládež, rodiny s dětmi a dospělé do aktivních činností spojených s pohybovou aktivitou a většinou i pobytem na čerstvém vzduchu. Všichni rodiče určitě zažili, jak je v současné době těžké vytáhnout děti na výlety, kam se jde pouze s cílem někam dojít nebo zúčastnit se hodinové prohlídky zámku, kdy výklad dětem mnohdy nic neříká. Jakmile se ale objeví možnost luštění a hledání pokladu, zapůsobí jako silná motivace a pak jsou děti ochotné zdolávat nepříjemnosti spojené s namáhavou cestou mnohem raději a na hledání pokladu se vysloveně těší.

Zajímavým společným prvkem může být pročitání logbooku, kde zjistíme, jací návštěvníci již danou hru navštívili, z jakých míst či zemí pocházejí a pocit určitého propojení s herní komunitou. U letterboxingu nebo questingu se k tomu přidává ještě otisk razítka do sbírky, v geocachingu zase výměna drobností uložených v krabičce.

Shrnout to můžeme také tak, že všechny zde zmiňované aktivity vytáhnou do přírody nebo k pohybu i ty hráče, kteří by možná jinak seděli u počítače. Dávají jim tedy možnost zažít dobrodružství na vlastní kůži a poznávat zajímavá místa a zákoutí.

Praktická část

4 Metodika vytvoření questu

V této kapitole popisuji návod na sestavení questu, vycházím při tom jak z námětů v knize Questing, tvoříme hledačky pro lidi a s lidmi, ale velmi významně i z vlastních zkušeností, které jsem nasbírala při tvorbě cvičného questu i questu, který jsem připravovala se skupinou dětí.

Chceme-li vytvořit zajímavou hledačku, která bude poskytovat dostatek zábavy i poučení, čeká nás velký kus práce. Od prvotní myšlenky až do zveřejnění questu je třeba podniknout mnoho jednotlivých kroků, a proto i skupinová práce může vést k rychlejšímu dokončení questu a myšlenka využívat questing ke tmelení místní komunity samotné tvorbě questu prospívá.

Při přemýšlení nad týmovým tvořením hledaček jsem dospěla k názoru, že pokud pro vytvoření nové hledačky skládáme tým, využijeme znalostí a dovedností z mnoha různých oblastí. Potřebujeme někoho, kdo se v místní krajině dobře orientuje. Dále někoho, kdo zná místní historii, architekturu nebo přírodní bohatství a ví, kde případné informace hledat. Důležitá je i práce s jazykem při vymýšlení veršovaných nápověd. Někdo další může pracovat na grafické stránce, ilustracích a přehledném uspořádání letáčku. Jiný člen týmu třeba dobře rozumí mapám, umí do nich zakreslit nově vznikající trasu. Další připraví schránku, do které se umístí poklad. Někdo další zařídí zveřejnění na internetových stránkách nebo roznese letáčky do okolních infocenter. Pro tvorbu questu tým jednoznačně využijeme, ať ve školním či komunitním prostředí.

4.1 Vybíráme téma questu, počáteční a závěrečné stanoviště

Nejprve je dobré zamyslet se nad zaměřením plánovaného questu a položit si otázku, jestli chceme hledačům přiblížit přírodní zajímavosti, historii, architekturu nebo třeba významné osobnosti. To se může odvíjet podle věkového nebo zájmového složení skupiny. Pokud je ve skupině kronikář obce, je pravděpodobné, že se quest bude věnovat historickým reáliím nebo opomenuté, ale pro danou obec významné osobnosti. Pokud je členem student architektury nebo kapelník místního pěveckého sdružení, můžeme

předpokládat, že se quest bude ubírat spíše těmito směry. V případě dětské skupiny padne nejspíše nápad zaměřit se na přírodu.

Jakmile máme vybrané téma, můžeme hledat vhodnou lokalitu, která s naším tématem souvisí a kterou bychom chtěli návštěvníkům přiblížit. V této fázi je dobré promyslet, kde quest zahájit a kde zakončit. Obě místa by měla být něčím zajímavá a inspirativní. Pro vstupní stanoviště bych volila umístění blízko středu obce, případně blízko školy, pokud tvoříme s žáky. Praktické a k návštěvníkům ohleduplné také může být, pokud je to místo dostupné veřejnou dopravou nebo je možné zde zaparkovat. Závěrečné stanoviště by naopak mohlo být na místě odlehlejší a klidnější, kde bude možné nerušeně hledat schránku s pokladem a které poskytne celé aktivitě určité vyvrcholení dotvořením atmosféry.

4.2 Trasa a průběžná stanoviště

V tuto chvíli již také začneme přemýšlet, kudy trasu povedeme. Nejlepší jsou samozřejmě cesty, kde je minimální nebo žádný dopravní ruch a které poskytují bezpečí všem účastníkům. Vyhneme se tedy rušným silnicím, polorozpadlým lávkám, dlouho neudržované aleji, kde hrozí pád velkých větví, nebo třeba záludným močálům (Clark aj., 2014). Vhodné je také přemýšlet, kudy vedou různé naučné stezky s informačními tabulemi, které později mohou posloužit jako stanoviště s hledáním nápověd, ale při jejich využívání je nutné být kreativní a nekopírovat pouze tuto stezku. Dále můžeme začlenit místo, kde je možné si odpočinout na lavičce nebo se chvíli kochat výhledem. Pamatujeme, že při questingu nejde tolik o polykání kilometrů, jako o seznámení s místem včetně jeho atmosféry. Ve větší skupině můžeme trasu plánovat nad mapou. Pokud místo dobře známe a skupina je menší, podaří se nám to možná i z paměti.

Trasu, včetně počátečního a závěrečného stanoviště, máme vymyšlenou. Přichází čas si ji poprvé s očima dokořán projít. Podle plánované délky questu vhodně volíme umístění stanovišť, tak aby vzdálenost mezi nimi nebyla příliš velká, ani malá. Při větší vzdálenosti se lehko stane, že questři zapomenou trasu sledovat a zabloudí. Pokud jsou zastavení příliš blízko u sebe, nemůže být celková trasa příliš dlouhá. Za ideální dle osobních zkušeností, při procházení questů průměrné délky (tedy 1,5 až 4 km) jeví zvolit tři až šest zastávek na jednom kilometru cesty.

V této fázi už zároveň doporučuji fotit si místa plánovaných zastávek i v případě, že dané místo dobře znáte. Fotografie zachycující okolí i detaily pomohou později s vytvářením

luštěnek a hádanek a nebudou vás nutit se na místo vracet vícekrát. Foťte si i tabule naučných stezek, některé úkoly mohou hledači řešit podle nich. Raději nafotit více možných zastávek a některé pak vypustit, abyste trasu nemuseli procházet několikrát. Zároveň si zapisujte poznámky se vším, co vás cestou napadne.

Na závěrečném stanovišti je v tuto chvíli dobré vyhledat zajímavé místo k ukrytí schránky s pokladem. Mělo by být něčím výjimečné a nezaměnitelné, aby si hledači místo pokladu neodnášeli zklamání z neúspěšného hledání. Zároveň by objevení pokladu nemělo být příliš snadné, aby naopak neubíralo napětí z hledání a abychom se vyvarovali nevídaným náhodným návštěvám.

4.3 Příprava nápověd

Jak jsme již zmiňovali, rozlišujeme dva druhy nápověd. První typ nazýváme nápovědy s příběhem, které tvoří jádro hledačky. Druhý typ je nápověda pohybová, která ukrývá informace o další cestě (Clark aj., 2014, s. 104-105).

Podle doporučení autorů questingu je dobré pokusit se o vytvoření veršovaných nápověd, které nás nutí více přemýšlet při práci s textem a zároveň dodávají questu do jisté míry tajemný nádech a autenticitu. Sami autoři k tomu píší: *Uvědomujeme si, že otázka, kterou většina lidí v určitém momentě práce na hledačce položí, je: „K čemu ty básně?“ Ačkoli texty některých existujících hledaček obsahují kostrbaté verše, básně nevalné úrovně nebo dokonce úplně mizerné básně, jsme i tak přesvědčení, že stojí za to se o veršovaný text pokusit. Poezie se velmi příjemně čte a její tvorba výrazně napomáhá soustředění. Jsme přesvědčení, že rozhodnutí psát text ve verších by mělo stát na samém počátku tvorby hledačky. Je možné psát text v próze, trváme ale na tom, že takové rozhodnutí by mělo být vědomé a odůvodněné, nikoli způsobené obavami, ostychem, nedostatkem inspirace, či – řekněme to rovnou – leností.* (Clark aj., 2014, s. 107)

Při tvorbě vlastního questu jsem v sobě měla přesně ten ostych, který autoři popisují, a obávala se, že nedokážu veršovanou nápovědu vytvořit. Jako autorka diplomové práce o questingu jsem si ale nemohla dovolit tento důležitý prvek vypustit a s rozporuplnými pocity se pokusila o první verše. Nevím, jak kvalitu mých veršů ohodnotí ostatní, ale musím přiznat, že jsem hned od počátku vnímala, že se mi daří lépe, než jsem se odvážila doufat. V některých místech to samozřejmě bylo veliké úskalí, trvalo dlouhou dobu, než jsem přišla na vhodná slova, básně několikrát přeformulovala a někde nejsem dosud

zcela spokojená, ale je také pravda, že v některých chvílích mi nápady a verše začaly naskakovat úplně samy.

4.3.1 Příběhové nápovědy

Pro ukázkou veršované nápovědy s příběhem si tedy dovolím zvolit mé vlastní hned z prvního questu a prvního zastavení:

Před tebou teď škola stojí,

víš-li, jak již dávno svoji

úlohu zde vykonává?

Od silnice ze strany

hledej letopočet psaný písmeny.

$$\frac{\quad}{15} - \frac{\quad}{8} = \frac{\quad}{1}$$

Ve štítu budovy je římskými čísly vyrytý letopočet MDCCCLXXXIV. Aby to pro hledače nebylo jen pouhé opisování, pro vylustění této šifry je třeba římská čísla převést na arabská, tedy 1884.

4.3.2 Pohybové nápovědy

Naopak questy, kde autoři básnický prvek zcela vynechali, sklouzávají k nejméně zajímavým a to zejména u pohybových nápověd. Není příliš zábavné číst desetkrát za sebou pohybovou nápovědu typu: *Jděte rovně, za vysokým stromem odbočte doprava, pak dvakrát doleva, znovu doprava...* Spíše to připomíná nezáživné lekce z učebnic cizích jazyků věnující se orientaci ve městě a hledači mohou ztratit zájem cestu dále procházet.

Zde ukázka (nejmenovaného) questu, kde se autoři o báseň nepokusili a místo toho sepsali obsáhlé pokyny. V tomto questu je ovšem pouze několik zastávek a rozčlenění trasy na více zastavení by sice znamenalo více práce pro autory questu, ale také by se jistě stal atraktivnějším pro hledače:

Začátek trasy je v Boru u Skutče u autobusové zastávky a parkoviště s ní sousedící. Odtud se vydáme po červené turistické značce směrem na Vranice (od zastávky směrem přes

hlavní silnici). Po chvíli vstoupíme do lesa, kde nás čeká prudký kopec dolů, v jehož polovině se odpojíme z červené. Sejdeme zbylých několik metrů z kopce po pravé vyšlapané pěšině až na cestu, kterou máme pod kopcem již na dohled. Přes cestu pouze přejdeme a napojíme se na zelenou turistickou značku. Hned za cestou přejdeme pomocí kmenové lávky úzký potok a vystoupáme skrz skalní kaňon až na hřeben. Zde narazíme na křižovatku s modrou značkou. Stále se však budeme držet zelené značky, která nás svede opět dolů z kopce. Cesta vede v úzkých skalních průrvách, kterých jsou v okolí desítky. Pod kopcem překročíme po lávce potok. Zelená nás vyvede až na lesní cestu, kterou přejdeme, a stále budeme pokračovat po zelené. Projdeme kolem informačního panelu, který naznačuje, že cíl je již nablízku. Zelená nás dovede až pod skalní stěnu, kolem které se vydáme doleva a po několika metrech dojdeme přímo do středu skalního města Touloucovy Maštale. Zde z rozcestníku zjistíme údaj o vzdálenosti k chatě Polance, kde první číslo údaje je tím, které potřebujeme znát. (Questing 2019)

Nyní příklad veršované pohybové nápovědy:

Až svůj úkol dokončíš,

čelem vzad se otočíš,

a nad školou po cestičce za závoru vyrazíš.

Tráva lechtá do holení,

dlouhá cesta to však není,

směřuj k velké bříze.

I když verše nejsou dokonalé, musím dát za pravdu autorům questingu, že jejich vymýšlení a sepisování nebyla až tak nepřekonatelná záležitost, kterou si při této příležitosti můžeme vyzkoušet a možná v sobě objevíme nečekaný talent. Další přínos veršovaných nápověd vidím v tom, že dokáží text velmi dobře rozčlenit a zpřehlednit, a tím usnadnit orientaci v letáčku.

4.3.3 Změny na trase v průběhu času

Při vytváření nápověd musíme také dát pozor na to, jaké reálie do nápověd zakomponujeme. Je velice důležité, aby to byly skutečnosti, které v terénu vydrží dosti dlouhou dobu beze změny. Jako méně vhodné se tedy jeví nápovědy, které obsahují například barvu domu nebo plotu nebo informace o kopretinách kvetoucích na louce.

Raději volíme počet oken na domě nebo polí na plotu (Clark aj., 2014, s. 51). I tuto změnu jsem měla možnost si záhy po vytvoření první hledačky ověřit. Jedna z pohybových nápověd zněla takto:

Další cestou po chodníku se dej,

až ke křižovatce, nic neváhej,

dům se šerifem hledej.

Šerifem byla míněna reklama na jakýsi hostinec U šerifa ve vedlejší vsi, ale umístěná na plotě před domem, který byl spojený se zajímavou historickou událostí, a to návštěvou císaře Františka Josefa I. Reklama zde byla již léta a nenapadlo mě, že by měla v blízké době zmizet, ale stalo se tak během dvou měsíců od dokončení hledačky. V obci se začal budovat další úsek nového chodníku, jemuž musel starý plot ustoupit a spolu s ním zmizela i reklamní cedule. Čekala jsem několik měsíců, zda se na nový, o pár desítek centimetrů posunutý plot, reklama vrátí, ale zatím se tak nestalo. Při budování chodníku však padl i starý rozložitý ořešák, který výhled na dům dosti zakrýval. Po každé cestě kolem tohoto domu jsem přemýšlela, jak situaci vyřešit, a v questingu se naštěstí řešení vždycky najde. Vykácením stromu se odkryl celkový pohled na dům a na starou pavlač. Změna je tedy úplně jednoduchá, bude stačit pouhá výměna slova „šerif“ na „pavlač“. A poslední verš bud znít: ... *dům s pavlačí hledej*. A tato změna dokonce lépe zapadne do konceptu historického questu.

4.4 Získávání informací do příběhové nápovědy

Při tvorbě příběhových nápověd můžeme využít regionální publikace, které mají zpracované snad všechny obce a kde se dozvídáme nejzákladnější údaje z polohy obce, geologické stavby krajiny, přírodních podmínek, přírodních zajímavostí a samozřejmě i historie obce, od prvních písemných pramenů do současnosti. Dále to mohou být obecní kroniky a jiné podklady zpracované například v rámci dřívějších školních projektů. Já jsem v tomto případě nakoukla i do tzv. Uličníku Velkého Grunova, který zpracovali studenti nedalekého gymnázia. Další prameny budou k dispozici v regionálním muzeu, archivech, přírodovědných společnostech a v dnešní době samozřejmě v internetových zdrojích.

Pro maximální umožnění místního zakotvení můžeme při práci na questu požádat o spolupráci **místní odborníky**. Geolog nás provede okolím obce a povypráví o vzniku

nejzajímavějších geologických útvarů. Hajný zase o významu lesa, způsobu pěstování stromů, chování v přírodě nebo divokých živočiších, kteří se v naší oblasti vyskytují. Nadšený, třebas i amatérský, ochránce přírody o zajímavých rostlinách, které bychom jinak přešli bez povšimnutí nebo o pilné práci lesních mravenců. Rybář o rybnících a životě v nich. Sběratel starých pohlednic nám ukáže, jak obec vypadala před sto, osmdesáti či padesáti lety. Kronikář ví podrobnosti o zajímavých historických událostech, budovách a místech. Pamětník se podělí o vzpomínky na události, které ovlivnily život v naší obci v době nedávné, ale přesahující naši osobní paměť. Ve zdejší továrně mohou mít uloženo několik historických, v dnešní době už nepoužívaných, strojů. Posloužit ale může i filmový materiál, ať už se jedná o krátké reportáže z místních zajímavostí, nebo například film, který se kdysi točil v té staré vile pod lesem. Tyto zdroje autoři publikace o questingu nazývají **sekundárními zdroji** (Clark aj., 2014, s. 98).

Stejně jako existují místa a lidé, od kterých se můžete učit, existují také **primární zdroje**, čekající na objevení a využití. Jsou to skutečné, hmatatelné věci: zvony ve věži kostela, dopisy vojáka z fronty první světové války, náhrobky... Sebelépe napsaná učebnice nedokáže poskytnout to, co tyto primární zdroje – pocit autenticity, opravdovosti. (Clark aj., 2014, s. 99).

Zdrojů je opravdu hodně a jednou věcí si můžete být jisti: vaše obec je bohatá! Je v ní k dispozici množství zdrojů – místa, lidé, zkušenosti, primární i sekundární zdroje. Když se vám podaří toto vše využít a propojit, pomůže vám to posílit váš vztah k místu, které je vaším domovem (Clark aj., 2014, s. 100).

4.5 Psaní textu hledačky

Při psaní nápověd můžeme využít hlasu různých průvodců, jejichž ústy či úhlem pohledu lze hledačku představit. Nejčastěji užívané jsou tři: neviditelný učitel, povzbuzující průvodce a mluvící neživý objekt (Clark aj., 2014, s. 113)

Příklad neviditelného učitele z vlastní hledačky:

Posad' se a rozhlédni po kraji našem

a věz, že chudák i boháč zde našel

dobré místo k životu.

Dva veliké kopce ční se tu.

Ten tlustý na vrcholku těžbou ohlodaný

jmenuje se Tlustec.

Ten špičatý Ralsko jest

a jeho hrad kdys střežil cest.

Příklad povzbuzujícího průvodce z úvodu hledačky vytvořené s dětmi:

Ahoj, já jsem Mikulášek, trochu skřítek, trochu zvědavý kluk. Jméno jsem dostal podle patrona zdejšího kostela, svatého Mikuláše. Toho určitě všichni znáte, protože vám v prosinci přináší sladké dárečky. Sochu mého jmenovce si můžete prohlédnout i na bráně ke kostelu. A právě za branou jsem si pro vás připravil první úkol...

Mluvicí neživý objekt (sloup vysokého napětí) z jedné nápovědy z questu vytvořeného s dětmi:

Stojím tu sám a sám na kraji pole,

pohnout se nemůžu, nohy mám uvízlé úplně dole...

Průvodcem se může stát vypravěč prastaré legendy nebo nějaké zvířátko, které zde žije. Poskytněte prostor hlasu neživé přírodě – průvodcem může být třeba hora nebo řeka protékající městem (Clark aj., 2014, s. 114).

Do textů zapojujte číselné hádanky, které lze kombinovat do tajenek či kódů. Čísla najdete všude: čísla silnic, počty kilometrů na ukazatelích, čísla domů a sloupů elektrického osvětlení, letopočty postavení budov – tyto hádanky nám mohou posloužit i k poučení. Další souvisí s pozorováním okolí: spočítejte červené dveře, počet sloupků u plotu, kolik pater má vysoká budova, kolik schodů vede ke kapliče apod. Čísla pak lze různě odečítat, přičítat, násobit, dělit, hledat na mapě, mohou se stát kódem k otevření schránky s pokladem (Clark aj., 2014, s. 116).

Zastavení v historickém questu „Putování za zapomenutými příběhy kraje pod Tlustcem a pod Ralskem“ využívá několika číselných nápověd, již zmiňovaný letopočet na školní budově, v místě jiného zastavení pak **počet okének**:

Nyní pěkně opravená a biskupem vysvěcená,

opět hlavu hrdě tyčí, dávné chmury již netíží.

I zde na tě úkol čeká, odvážného nevyleká.

Spočítej okénka na věži: _ _ _ _

Početní úkol ze Stromové hledačky skřítky Mikuláška:

Poslední úkol na tebe čeká,

mapa s vrcholky tě ve štychu nenechá.

Dva kopce podle stromů jméno své dostaly.

Jsou to _ _ _ _ _ a _ _ _ _ _ . (Velký Buk a Jedlová)

Na tomto místě s výhledem krásným,

jen tak tě nepustím,

nejdřív tě početním úkolem potrápím.

Do příkladu zapiš výšku kopce z těch dvou vyššího,

pak toho nižšího a počítej:

_ _ _ - _ _ _ + 2 = _ _

Můžeme zapojit i další smysly. V blízkosti kravína, zoologické zahrady či sirného pramene můžeme zapojit čich. Sluch zase pokud hledače do určitého místa nasměrujeme na čas, kdy na věži zvoní zvony. Hmatem můžeme porovnávat strukturu kůry stromů nebo porovnávat teplotu vyvěrajících pramenů.

Atraktivní hledačku vytvoříme, když se nebudeme vyhýbat humoru. Do textu můžeme také včlenit citace z literatury či místních zdrojů (Clark aj., 2014, s. 117 -119).

4.6 Mapa

Součástí některých hledaček bývá mapka, která má za úkol společně s pohybovou nápovědou pomoci návštěvníkům zorientovat se v neznámém terénu, bezpečně projít trasou a úspěšně dohledat poklad. V některých questech se můžeme setkat s velmi

pěkným ručně kresleným a propracovaným plánkem. V jiných mapka vypadá třeba jako plán deskové hry, kdy kulatá na sebe navazující políčka ukazují směr cesty a barevně odlišená políčka umístění stanoviště. Některé mapky vykazují zdařilé prvky počítačové grafiky.

Bylo by dobré zvážit, jaký druh mapky dokážeme vytvořit tak, aby byla dostatečně přesná a přehledná, případně barevně odlišená, a stala se skutečnou pomůckou. Pokud pracujeme ve skupině, můžeme o vytvoření mapy požádat výtvarně zdatného člena skupiny a pro přesnost vzdáleností jednotlivých zastavení použít skutečnou mapu jako vodítko.

Ručně kreslený plánec by měl symbolicky zobrazovat záchytné body, např. výrazný strom v poli, posed u cesty vedoucí po okraji lesa, kamenný křížek, kapličku, sloup elektrického napětí atd. Pokud si na kresbu netroufáme, je možné plánec doplnit např. skutečnými fotografiemi těchto záchytných bodů (Clark aj., 2014, s. 121-127).

4.7 Schránka s pokladem

Schránce s pokladem a jejímu umístění bychom měli věnovat velkou pozornost. Jedná se o místo, kde hra vrcholí a zážitky, které si hledači odnesou z hledání pokladu, budou jejich vzpomínky ovlivňovat nejvíce.

Nejprve si v cílovém místě ujasníme, kde bude poklad ukrytý. V přírodě může být uložen ve vykotlaném stromu nebo pařezu, pod kameny, v mělké tůňce nebo třeba v jakési „ptačí budce“ na stromě. V obydlených územích lze využít uvolněného kamene v zídce, vytvořit fiktivní poštovní schránku, falešný květináč nebo poklad uložit u člena komunity, který je ochotný po vyslovení vylustěného hesla poklad vydat

Dále volíme vhodnou velikost schránky tak, aby šla dobře ukrýt, ale zároveň byla dostatečně prostorná pro uložení všeho potřebného. Ve schránce bývá umístěna návštěvní kniha s tužkou nebo propiskou, kam úspěšní luštitelé zapisují datum, kdy trasu procházeli, jak se jim líbila a také mohou třeba přidat nějaké postřehy pro správce questu. Z letterboxingu se přenesl také zvyk přidávat do schránky razítka dané hledačky, obvykle ručně vyrobená a s trasou související, které si hledači mohou otiskovat do svých questingových deníčků.

Schránka by měla být odolná proti povětrnostním vlivům, musíme počítat s tím, že ji hledači budou vyzvedávat třeba i v deštivém počasí. Nejčastěji jsou využívány plastové krabičky, v nich jsou předměty uloženy ještě do uzavíratelného plastového sáčku.

Mohou to být ale i schránky dřevěné, tedy jakési truhlice, nebo plechové (Clark aj., 2014, s. 130 -131).

Při umísťování schránky musíme vzít v úvahu také to, že bude třeba o ni pravidelně pečovat, kontrolovat a doplňovat její obsah. Neměla by tedy ležet ve velké vzdálenosti od míst, kde se běžně pohybujeme, aby nám následná péče nepřinášela příliš starostí.

Poklad

Ve schránce by také měl být nějaký poklad – mohou to být dřevěná kolečka podobná turistickým kolečkům, vizitka daného questu nebo jiné drobnosti, které si návštěvníci mohou odnést. Musíme však počítat s tím, že se schránka může stát „obětí“ nečekaných návštěv nebo dokonce vandalismu.

Abychom zabránili škodám, je možné do schránky uložit pouze nějaký kód, kterým se hledači později prokážou a odměnu si vyzvednou např. v turistickém informačním centru, v některém místním obchodě nebo cukrárně apod. Tato alternativa pro hledače ale znamená určitou nevýhodu v tom, že se musí trefit do otevíracích hodin takovýchto zařízení a pro získání pokladu jsou nuceni ujit další kus cesty. Ideální je umístit místo s vyzvednutím pokladu na zpáteční cestě k parkovišti či zastávce veřejné dopravy. Lidé, kteří poklad předávají, by měli být o celé aktivitě dobře informováni, ideálně zapojeni v její přípravě, aby spolu s hledači (zejména pokud jsou jimi děti) sdíleli radost z nalezeného pokladu a dokázali s nimi chvilku o čerstvých zážitcích popovídat.

Právní náležitosti

Před ukládáním pokladu musíme dbát právních náležitostí. Obecně platí, že veřejné prostory jsou pro umístění hledaček nejvhodnější. Umístění na soukromé pozemky je také možné, ale je nutné majitele pozemku předem seznámit s tím, co umístění schránky obnáší. Budou se tu čas od času pohybovat různí lidé, možná při hledání pokladu pošlapou kus louky určené k senoseči, možná s sebou budou mít psa apod. Než poklad uložíme, musíme si zjistit majitele pozemku a ten musí dobrovolně poskytnout písemný souhlas s tímto specifickým využitím pozemku (Clark aj., 2014, s. 49, 51).

4.8 Vytváření luštěnek

Na základě vlastní zkušenosti doporučuji si hned zpočátku zformulovat, jak bude znít závěrečná nápověda, ve které se hráči dozví umístění pokladu. Větu, kterou budou muset

vyluštit, si připravte ještě před tím, než začnete tvořit luštěnky u jednotlivých zastavení, abyste viděli, jaká písmena, či čísla potřebujete z indicií získat.

Nejprve se snažte do nápověd zakomponovat méně obvyklá písmena (ř, ž, č, f, g, ...), čísla (ne u každého zastavení se nám podaří číselnou hádanku vymyslet) a až na konec si ponechte písmena obvyklá (a, e, k, p, ...).

Při vytváření prvního questu jsem postupovala spíše podle pořadí písmenek v luštěných slovech a v závěrečné fázi se dostala do situace, kdy jsem jen obtížně hledala možnosti, jak méně obvyklá písmena získat.

Příklad závěrečné luštěnky:

Poklad svůj zasloužený hledej:

1 2 3 4 5 6 3 7 8 6 4 3 5 2 9 10 11 12 3 13 5 14 3 15 16

(4 lokte od vykotlaného stromu)

Luštěnky u jednotlivých zastavení vycházejí z příběhových nápověd. Odpovědi na ně mohou hráči zjišťovat přímo v textu, který si musí ještě jednou důkladně přečíst, dále z textů informačních cedulí, dopravních značek nebo se dobře rozhlédnout po okolí a vycházet ze svých dosavadních znalostí.

Pozor si musíme dát, pokud do luštěnky doplňujeme místními názvy, které hledači ze vzdálenějších oblastí nemusejí znát. Typickým příkladem jsou názvy kopců. My přece odjakživa víme, že ten kopec s lomem ve vrcholové partii se jmenuje Tlustec a ten se zříceninou je Ralsko, ale návštěvníci z jižních Čech už ne. Pokud jim chceme takovou otázku položit, musíme si pohlídat, že mají kde odpověď zjistit. Buď je upozorníme, že mezi výbavu, kterou ke zdolání questu potřebují, mají zařadit místní mapu nebo jim poskytneme vhodnou nápovědu přímo v textu. Můžeme jim také dát na výběr z několika možností.

Příklad:

*Za lípami se **tlustý** kopec tyčí.*

Říká se, že těžba ho prý zase zničí.

Ale čediče je lidem potřeblí,

i tvoje oko tento slavný kopec

jménem _____ uvidí.

Vyber jméno tlustého kopce a doplň do básničky:

Ralsko, Ještěd, Tlustec

4.9 Úvodní a závěrečné informace

Každý quest by měl obsahovat úvodní a závěrečné základní heslovité informace, ze kterých se případný návštěvník questu rychle dozví vše potřebné o místě, trase, vzdálenosti, apod. (Questing, 2019)

Informace na úvodní stránce mohou znít například takto:

Název questu: Putování za zapomenutými příběhy kraje pod Tlustcem a pod Ralskem

Obtížnost hledačky: orientačně snadná, po silničkách, chodnicích, cestách či pěšinkách.

Poslední úsek vede starou úvozovou lesní cestou, možno zdolat s terénním kočárkem.

Délka hledačky: 3,5 km / 2 hodiny

Vybavení na cestu: tužka, guma, pevná obuv

Začátek hledačky: v parčíku u školy ve Velkém Grunově

Hledačku je možné procházet celoročně. Je vhodná pro milovníky historie a starých dobrých časů. Dospělí úkoly hravě zvládnou, děti mohou občas potřebovat dospěláckou nápovědu.

Pro nalezení pokladu je třeba vyluštit závěrečnou tajenku – pozorně čti a sleduj text a rozhlížej se kolem sebe. Tajenku poskládej z očíslovaných písmen v jednotlivých nápovědách.

Informace na závěrečné stránce:

Poděkování:

Se vzpomínkou na paní Ivu Tomkovou, učitelku, ředitelku a kronikářku z Velkého Grunova, která mě zasvětila do tajů zdejší historie, a s ochotou a přispěním mnoha blízkých v létě 2018 vytvořila KaM.

Děkuji Jardovi K. a Petrovi F. (www.hrady-zriceniny.cz) za poskytnuté historické fotografie, Vítkovi za vytvoření mapy, Ondrovi a Milošovi za ukrytí pokladu, Elisabeth a Markétce za ověřování trasy a vším dalším, kdo jakkoliv pomohli.

O hledačku se stará:

YMCA Sever, z. s., kontakt Kamila Matysová, tel. 777 335 426

Questing vyvinula nestátní nezisková organizace *Vital Communities* ve Vermontu, USA, v roce 1995 a je vlastníkem ochranné známky.

4.10 Grafické zpracování

Jakmile máme všechny podklady, tedy úvodní informace, pohybové a příběhové nápovědy, vytvořené jednotlivé luštěnky, i závěrečnou o ukrytém pokladu, a když máme připravenou schránku s pokladem, můžeme začít tvořit letáček. Rozhodně se přikláním k tomu, aby byl zajímavě zpracovaný, ať rukou či na počítači, musí být přehledný, zajímavý, doplněný obrázky a kvalitní mapou nebo plánkem.

Při procházení mnoha českých questů se jako vhodný formát při počítačovém zpracování ukazuje formát A4 na šířku, rozčleněný do tří sloupců na obou stranách. Tento formát umožňuje na malý prostor umístit velké množství informací, rozčlenění na tři sloupce vyhovuje veršovaným textům, které nebývají tak široké. Zároveň se při oboustranném vtištění vejde na jeden list papíru, což může být ve venkovních podmínkách praktické. Mysleme na to, že vítr ve venkovním prostředí papíry často obrací či odnáší. Pak si je musíme různě přidržovat nebo zatěžovat a luštění a doplňování do letáčku to značně ztěžuje.

Pokud je to možné, měly by letáčky být vytvořeny v barevném provedení, což zejména pro mladé luštitelé působí motivačně. Nebojme se ručně malovaných obrázků, barevných plánek, grafickému členění textu za použití kurzívy, tučného textu apod.

Po zkušebním vtištění letáčku a uložení pokladu následuje testování hledačky.

4.11 Testování hledačky

Testování hledačky slouží k ověření, že vše je správně vymyšleno, propojeno, zapsáno a nevznikají hluchá místa např. z důvodu nepochopení textu, špatně zapsaného čísla u luštěnky nebo chybějících údajů.

Testování je vhodné provádět ve třech etapách. **V první etapě** si trasu s letáčkem procházejí samotní tvůrci questu. V tuto chvíli se zaměřujeme zejména na správně umístěná čísla, která vedou k doplňování závěrečné luštěnky.

V druhé etapě budeme ověřovat příběhové nápovědy. K tomu si můžeme přizvat místní přátele, kteří mají k danému místu nějaký vztah, znají okolí, ale na tvorbě questu se nepodíleli. Trasu s nimi procházíme, ale držíme se opodál, sledujeme, jak rozumí textům, jestli zvládají luštit tajenky, jestli se orientují během celé trasy. Zde si můžeme všimnout, jak vytvořené nápovědy plní svůj účel. Cestou si děláme poznámky, které poslouží k dalším případným úpravám, a měříme čas, který je k projití hledačky potřeba. Tuto informaci pak uvedeme do úvodních informací.

Pro třetí fázi testování by byli vhodní lidé, kteří okolí příliš neznají, například návštěva během letních dovolených. Zde si zpovzdálí můžeme ověřit, zda jsme neposkytli nedostatečné nebo matoucí údaje (viz zmiňované názvy kopců), zda je plánek dostatečně přehledný, aby posloužil v případě, že pohybová nápověda selže, a zda dovede cizí návštěvníky do cíle. Po projití trasy můžeme přátele požádat o zpětnou vazbu s informacemi o tom, kde se jim úkoly plnily dobře, kde více váhali, kde se ztráceli a jak si myslí, že by se mohla problémová místa vylepšit nebo jestli by se jim hodilo další vybavení.

4.12 Jak dát o hledačce vědět

V postupných krocích jsme usilovně pracovali na vytvoření co nejlepší hledačky a blížíme se k cíli, k uveřejnění hledačky.

To nejcennější, co questing přináší, je možnost podělit se o to, co vy osobně považujete za jedinečné a zvláštní. Řada hledaček zkoumajících místo, kde žijete, je skutečným, důležitým přínosem pro obec, podobně jako muzeum nebo park. Zveřejněná hledačka je dalším místem, kam je možné jít a o němž je možné se něco dozvědět. Lze ji nabídnout návštěvníkům nebo využít jako aktivitu pro skautský oddíl (Clark aj., 2014, s. 139).

Ověrme si znovu, že máme vše potřebné – vytvořený a ověřený letáček, umístěný poklad a povolení k umístění pokladu. Nyní máme v zásadě tři možnosti, jak dát o hledačce vědět.

První možností je **vytištěné letáčky umístit do turistických informačních center, knihoven, muzeí, obchodů, nádraží**, tedy všude tam, kam přicházejí turisté a návštěvníci.

Dále umístit letáček na **webové stránky**. Jak jsme již zmiňovali, existují stránky českého questingu, kde vám po vyplnění formuláře, schválení hledačky a za poplatek 500 Kč letáček publikují. Tímto se informace o vašem nově vytvořeném questu dostane do povědomí questingové veřejnosti. Dále je dobré umístit ho na webové stránky obce či regionu v sekci pro turisty. Až do vaší obce budou mířit turisté, je možné, že se k vašemu questu dostanou přes webové stránky obce nebo regionu a rádi si hledačku vyzkouší.

Třetí možností, jak informovat o nové aktivitě, je **zaslání článku do místního periodika**. Téměř každá obec vydává informační bulletin pro své občany, kde vám příspěvek jistě rádi zveřejní.

Některé skupiny tvůrců hledaček v Nové Anglii si zvykly uspořádat u příležitosti dokončení nové hledačky oslavu neboli **Quest Fest**. Taková oslava je opravdu pěkná, hraje-li na ní místní hudební skupina a na stole jsou k dispozici výtvarné pomůcky pro ty, kdo si chtějí navrhnout a vyrobit své osobní hledačské razítko. Je tu prostor i pro dětské hry a samozřejmě pro občerstvení. Quest Fest je také dobrou příležitostí pro prezentaci místních neziskových organizací, spolků a klubů. Takové akce jsou mnohdy přitažlivé i pro sdělovací prostředky (Clark aj., 2014, s. 146).

4.13 Péče o schránku s pokladem

Práce na hledačce vlastně nikdy nekončí. Po zveřejnění questu je třeba o schránku s pokladem pravidelně pečovat a chodit kontrolovat, zda je poklad stále na svém místě, že se nestal terčem zábavy pro vandaly nebo divokou zvěř. Není většího zklamání pro hledače, než když po namáhavém luštění naleznou prázdnou krabici, kde nemohou nic zapsat, nic si vzít na památku. Z tohoto důvodu je třeba již při plánování dobře rozvážit umístění schránky s pokladem. Málokomu se bude chtít chodit každý měsíc do stále stejného místa, které je vzdálené několik kilometrů od našeho domova.

5 Analýza již existujícího questu

Během období od zadání diplomové práce až do doby jejího vytvoření jsem s dětmi prošla několik existujících questů. Konkrétně to byly questy v Jablonném v Podještědí s názvem Hledačka v kraji tůní, dále dva questy ve Smržovce (Na svatého Jiří vylézají hadi a ještíři a S humorem a nadsázkou mezi dvěma moři procházkou) a část questu v Liberci, který je pojmenován Bez mobilu bez mailu, věnujem se detailu.

K analýze jsem si vybrala quest, který jsem navštívila jako první, tedy v Jablonném v Podještědí. Tím, že se nachází blízko mého bydliště i pracoviště, předpokládám, že tam někdy s žáky ještě zavítám a analýzou se mohu připravit na procházení questu a případné záludnosti, u kterých by děti mohly potřebovat pomoc.

Tento quest najdete v přílohách této práce, konkrétně se jedná o přílohy C a D.

5.1 Úvodní informace

Quest se nachází v Jablonném v Podještědí a nese romantický název „Hledačka v kraji tůní“. Na jeho vytvoření se podílela společnost přátel přírody Čmelák, město Jablonné v Podještědí a byl podpořen z Programu švýcarsko-české spolupráce. Je zaměřen jednak na poznávání historie tohoto města, ale zejména přírodních poměrů znovuobnovovaného mokřadu, k čemuž odkazuje jeho název.

K luštění questu je třeba vytisknout si textový materiál, jenž zabírá čtyři stránky a pak ještě samostatnou mapku, která se skládá ze dvou částí. V první části je zachycena městská část hledačky a ve druhé mokřadní část.

Quest je představen jako fyzicky nenáročný, trasa dlouhá 2 km a uvedená potřebná doba k vyluštění je 60 minut. Úvod zahrnuje obvyklé upozornění na možné překážky na trase. Zde se jedná o podmáčené území mokřadů v druhé části hledačky, kdy je v období tání sněhu nebo intenzivnějších dešťů nutné vybavit se nepromokavou obuví. Tato část je také hůře dostupná např. s kočárky nebo invalidními vozíky.

Po praktických informacích nás k samotnému luštění zve průvodce, jímž je Dráteníček, lidová postava známá z pověstí tohoto kraje.

Tento quest je složený ze dvou částí. První část se týká historie města a druhá seznamuje s přírodou v oblasti mokřadů. Při důkladnější pročitání textů pohybových a příběhových nápověd jsem zjistila, že s velkou pravděpodobností má i dva různé autory.

5.2 Popis první části questu

Začátek hledačky je u známé baziliky minor sv. Vavřince a sv. Zdislavy, která je zmenšenou kopií baziliky sv. Petra a Pavla ve Vatikánu. Známa je díky uložení ostatků sv. Zdislavy. K tomuto tématu se váže vstupní část první příběhové nápovědy, ale samotné luštění je zaměřené na areál kláštera, který je k bazilice přistavěn. Úkolem hledačů je zjistit název řádu, který klášter spravuje.

Další cesta vede krivolakými uličkami historického centra města. Informace, které je nutné zde vyhledávat, jsou umístěny na turistických informačních tabulích. Jedno ze zastavení je u vyhlídkové věže bývalého kostela, který byl po postavení baziliky minor přebudován na pivovar a obytný dům a není v příliš dobrém stavu. Věž je přesto přístupná a bezpečná, a pokud trasu procházíme v běžné otevírací době, můžeme se na věž za drobný poplatek vydat. Namáhavý výstup nás odmění nádherným výhledem do všech světových stran. Na severozápadním horizontu vystupují vrcholy Lužických hor, na jihozápadním zase kopečky Ralské pahorkatiny. Je odtud výhled až k zámkům Lemberk a Nový Falkenburk a na samotné centrum historického města s výše zmiňovanou bazilikou a její kopule. V nedávné době dokonce bylo možné přímo z vyhlídkové věže pozorovat čápy hnízdící na nedalekém komíně bývalého pivovaru. Bohužel, v posledních pěti letech se jim ani jednou nepodařilo odchovat mladé.

Další cesta nás zavede na náměstí, kde přímo uprostřed stojí morový sloup se sochami svatých, jejichž jmen se týká další luštění. Jen kousek vedle je zastavení u mapy. Poté nás hledačka začíná vést směrem k mokřadu a následuje zastávka na složité křižovatce pěších, cyklistických i silničních cest.

5.3 Popis druhé části questu

Druhá část věnující se přírodním podmínkám začíná od stanoviště č. 7 a zavede nás do areálu přiléhajícího k zámku Nový Falkenburk. Z dalších zastavení se postupně dozvídáme, že se jedná o původně meliorací vysušené louky, které ale nebyly ve druhé polovině 20. století řádně udržovány, zarostly a dokonce se z nich stalo nepovolené smetiště. Společnost Čmelák zde v novém tisíciletí znovuobnovuje původní mokřad

a návštěvníky questu jím provádí. Tím se mohou nenásilně seznamovat s živočichy a rostlinami, které se v mokřadu vyskytují, jako je užovka obojková, ještěrka obecná, různé druhy čolků a žab a také rákos obecný nebo neobvyklé druhy dřevin. Důraz je kladen zejména na přiblížení významu mokřadů v krajině a příběhové nápovědy vypráví, jak byl tento mokřad obnovován. Dozvídáme se, že dříve byly mnohé původní mokřady vysoušeny ve prospěch zemědělské půdy a v současnosti jsou snahy je do přírody opět vracet, protože mají svůj nezaměnitelný význam nejen v ochraně před povodněmi, ale i v zachování rozmanitosti rostlinných a živočišných druhů.

Poslední, patnáctá zastávka, je místem, kde je uložený poklad. Po doplnění všech písmen do nápovědy se dozvíme, kde je ukrytý. Zajímavostí je, že v tomto questu se tato tajenka čte neobvykle, a to zprava doleva. Ve změní různých potůčků a ramen není vůbec snadné místo s pokladem vyhledat a vyžaduje to více času a zapojení detektivních schopností. Bohužel mám ohlasy, že ne každému se podaří poklad skutečně dohledat. Pokud se nám to podaří, nalezení sklenice s „pokladem“ uložené v břehu potůčku vykompenzuje zdoluhavé hledání. O poklad se však v pravém smyslu nejedná. Ze sklenice pouze bereme lísteček opravňující nás k vyzvednutí odměny v infocentru města.

5.4 Analýza questu s ohledem na dětského návštěvníka

Tento quest není typově určen k luštění samotným dětem, ale z hlediska diplomové práce, ve které se zabývám možností využití questingu při výuce dětí na prvním stupni, i toho, že questů určených přímo pro děti je poskrovnu, je dobré ho z tohoto úhlu prozkoumat a zjistit jeho možnosti pro zařazení do výuky. Jeho klady a zápory (které nazvu spíše nevýhodami) budu posuzovat podle zkušeností, jak se luštění dařilo dětem mladšího školního věku, konkrétně žákům pátého ročníku. Chtěla bych také nastínit možnosti, jak může průvodce žákům pomoci překonat určité problémy, které mohou nastat právě proto, že přímo dětem není určen.

Klady:

- Tištěný materiál k projití questu má zajímavě graficky zpracované záhlaví.
- Quest je psán velkým písmem, což umožňuje dětem lépe se v textu orientovat a snáze doplňovat luštěnky.
- Na úvod nás osloví Dráteníček, pro děti tajuplná postava – vhodná motivace k následnému řešení úkolů.
- Přírodovědná část obsahuje krátké vtipné verše.

- Hledání informací o plazech žijících v mokřadu může zaujmout zejména chlapce.
- Zajímavý prvek při luštění nápovědy k dohledání pokladu - čte se netradičně zprava doleva.
- Nalezení pokladu vyžaduje úsilí, což přináší větší radost z jeho vypátrání.
- Téma mokřadu se netýká jen tohoto konkrétního místa, ale má aktuální přesah do výuky a poznávání české krajiny obecně.
- Připravený program, který seznamuje jak s historií, tak důležitými ekologickými tématy aniž by učitel musel jeho přípravě věnovat hodiny času.

Nevýhody:

- Hledačka s 15 zastávkami je pro mladší děti poměrně dlouhá.
- Text zabírá 4 strany a na další stránce je mapa. Celkově to způsobuje horší manipulaci ve venkovním prostředí.
- Letáček kromě úvodní části není doplněn dalšími poutavými grafickými prvky, jako jsou obrázky nebo mapky apod.
- Vyhledávání informací na informačních cedulích v městské části hledačky je náročné.
- Projítí celé trasy se ukázalo časově náročnější (místo jedné hodiny to byly dvě).
- Příběhové nápovědy jsou psány ve verších, ale v městské části hledačky jsou vysázené jako souvislý text.
- Pohybové nápovědy nejsou psány ve verších.
- Popis umístění pokladu ve spleti stromů a potůčků je nejednoznačný a stává se tak těžko dohledatelným.
- Sklenice s pokladem obsahuje pouze lístečky (podobné dřívějším stravenkám), které opravňují nálezce k vyzvednutí odměny v informačním centru.

Jak může průvodce dětem pomoci a aktivitu zatraktivnit:

- Při hledání historických informací na informačních tabulích ve městě je pomůžou vyhledat dospělý s tím, že děti čeká ještě mnoho dalších úkolů, které zvládnou samy.
- Zjištěné historické údaje může učitel předat dětem na vrcholu věže – motivace k její návštěvě, i když k výstupu na vrchol je třeba zdolat velké množství schodů.
- Do batohu připravit alespoň sáček s bonbony, které dětem rozdá v případě, že jim nalezení pokladu nepodaří.

5.5 Závěrečné shrnutí

Přestože množství kladů nepřevažuje nad zápory, školním kolektivům žáků od 4. ročníku bych tuto hledačku doporučila. Pedagogové musí počítat s větší mírou podpory žáků zejména v první části, za to mají připravený program téměř na půl dne (s návratem do infocentra k vyzvednutí odměny).

Lze ji doporučit jako vhodnou aktivitu pro žáky od 4. ročníku výše, například pro školu v přírodě nebo výlet v závěru školního roku, který nebude finančně náročný. Tento quest svým obsahem propojuje přírodovědné a dějepisné učivo. Děti se učí pracovat s textem a obrázky, což spadá do oblasti výuky českého jazyka, orientovat se ve městě i v přírodě zase rozvíjí dovednosti z výuky vlastivědy či zeměpisu. Během luštění bych doporučila žáky rozdělit do dvou až tříčlenných skupin, v rámci skupiny mezi sebou musí komunikovat a spolupracovat, aby byly schopné vyluštit jak jednotlivé nápovědy, tak závěrečnou tajenku. Dochází tedy k rozvoji klíčových kompetencí v oblasti komunikace a sociálních kompetencí. Prvky z mokřadní části mají obecné uplatnění a úzce korespondují s výukou přírodovědy ve 4. a 5. ročníku a celkově zapadá do konceptu místně zakotveného učení.

Pro dospělého turistu a milovníka historie, pokud ho občas náročné vyhledávání odpovědí neodradí, nabízí bezpečné a plnohodnotné seznámení se s mnoha historicky i přírodovědně zajímavými místy tohoto městečka.

6 Vytváření vlastního cvičného questu

Po čtení instrukcí ke správnému vytvoření nového questu v knize „Questing, tvoříme hledačky s lidmi a pro lidi“ jsem se rozhodla připravit celkem dva questy namísto původně plánovaného jednoho. Vnímala jsem, že na práci s dětmi je nutné se dobře připravit, získat představu a vytvořit si metodiku práce, která umožní vyvarovat se zbytečných chyb a časových prodlev. Nechtěla jsem však vytvořit jen cvičnou, ale plnohodnotnou hledačku.

6.1 Zvážení možné trasy a témat

V létě roku 2018 jsem začala tvořit první quest. Při přemýšlení jsem zvažovala trasu a téma, které by s největší pravděpodobností bylo odlišné od trasy a tématu, které budou chtít později vytvářet děti. V té době jsem také dostala informace o plánovaném budování nové stezky ve skalách, která má končit u dvě stě let staré skalní kapličky. Do té doby bylo toto místo téměř neudržované, cesta zarostlá náletovými dřevinami či kopřivami a mnoho místních obyvatel o ní ani nemělo ponětí. Místo jsem znala a přišlo mi svou tajuplnou atmosférou k umístění pokladu jako stvořené a upravená cesta nyní lemovaná mnoha novými skalními reliéfy a sochami dotvořila naprosto idylickou scénérii.

Dále jsem zvažovala, kudy budoucí trasu vést, aby děti při tvorbě svého questu měly možnost vytvořit trasu úplně jinou, která nebude překrývat či křížit trasu prvního questu. Obec Brniště je tvořena celkem třemi dříve samostatnými obcemi – Velkým Grunovem, Luhovem a Brništěm a dalšími částmi jako je Hlemýždí, Jáchymov, Nový Luhov, které poskytují dostatek prostoru pro vytvoření několika různých tras, bylo by tedy škoda, aby obě tyto trasy pokrývaly stejné území.

Předpokládala jsem, že děti budou chtít vést trasu po Brništi, které lépe znají. Většina z nich zde bydlí a celých pět let školní výuky navštěvovaly budovu právě v této části obce a přírodovědné vycházky a výpravy v rámci výuky prvouky, přírodovědy a vlastivědy probíhaly v této lokalitě.

Brnišťská část je také známější a častěji navštěvovaná turisty díky oblíbené Stezce hastrmanů, kterou před sedmi lety vybudovala obec ve spolupráci s Podralským nadačním fondem. Vnímala jsem, že bude dobré připravit hledačku v dosud turisticky opomíjené části obce s názvem Velký Grunov. Při procházení pravděpodobné trasy jsem pečlivě zkoumala různá zajímavá zákoutí, budovy či přírodní prvky, které mi pomohou ujasnit si

přesné téma hledačky a již záhy vznikla myšlenka vytvořit quest, který bude seznamovat místní i návštěvníky s dávnou i nedávnou historií Velkého Grunova, Hlemýždí a v podstatě i celé obce.

6.2 Quest s názvem Putování za zapomenutými příběhy kraje pod Tlustcem a pod Ralskem

Ve Velkém Grunově je několik historicky zajímavých míst, které zatím nemají žádné označení ani informační cedulky a mnozí je míjejí bez jakéhokoli zájmu. Ale mě vždycky zajímalo, proč je zde malé zákoutí, kde roste šestice statných, vysokých dubů a proč se té cihlové secesní budově říká mlékárna, když jsou v ní byty pro několik rodin. A kdo asi vybudoval tu starou kapličku ve skalách? Shodou okolností také probíhala rekonstrukce další kaple ve Velkém Grunově a chystalo se její vysvěcení.

Nějaké informace jsem o těchto místech měla, ale pro vytvoření kvalitní hledačky to nestačilo. Začala jsem pročítat publikace o obci Brniště, články místní kronikářky v obecním zpravodaji, ale i překlad staré německé kroniky Velkého Grunova.

Trasu jsem několikrát procházela, přemýšlela nad jednotlivými zastaveními i nad tím, že v jedné části zůstal poměrně dlouhý úsek bez zastávky a jak ho doplnit, aby to korespondovalo s celkovým pojetím hledačky, která má seznamovat s životem v dřívějších dobách.

Kromě jasných bodů, jako byla grunovská škola, zdejší kaple, mlékárna, šestice dubů a závěr hledačky u skalní kaple, jsem doplnila ještě zastavení, která se věnují místu, kde se odehrál zajímavý příběh, jehož hlavním hrdinou byl císař František Josef I. Dále zastávku u tzv. grunovského oka – malého rybníčku, který byl několikrát zmíněn a vyfotografován v příloze jednoho celostátního periodika o nejkrásnějších místech na koupání. Dále místa, kde stojí starodávné stodoly nebo dům se soškou v průčelí. Začlenila jsem také tajuplné zákoutí s názvem Zahradka paní Zdislavy odkazující na nedaleké místo jejího působení, kde bylo možno využít informačních tabulí. Jak bylo v knize Questing zmiňováno, opravdu jsem objevila, jakou bohatou a zajímavou historií a jakými krásnými místy oplývá tato obyčejná vesnice jménem Velký Grunov (viz oddíl 4.4 této práce).

6.3 Práce na textu a uložení pokladu

Poté následovalo několik večerů, kdy jsem tvořila příběhové a pohybové nápovědy, znovu a znovu se v myšlenkách vracela na jednotlivá místa a snažila jejich jedinečnost

přenést do samotné hledačky. Jak jsem již zmiňovala v kapitole s názvem „Jak vytvořit quest“, zpočátku jsem nechtěla tvořit veršovaný quest, ale na doporučení v knize jsem se k tomu odhodlala a byla jsem překvapena, že se verše docela dařily a navíc questu dodaly určitou historickou autenticitu.

Dalším důležitým prvkem pro mě byla grafická stránka. Nebylo úplně snadné množství textu a informací poskládat do dvou stránek formátu A4, protože obsáhlejší jsem z praktických, již zmiňovaných důvodů, nepředpokládala. Vytvořená publikace, která má na každé straně tři sloupce, to umožnila. Text zůstává přehledný a dobře se s ním pracuje. Historický quest jsem doplnila starými fotografiemi, jejichž kopie mi poskytl místní sběratel pohlednic a také se souhlasem z jednoho internetového zdroje. Mapky kreslené ručně, které jsem se v některých hledáčkách snažila rozluštit, nebyly vždy přehledné, proto jsem zvolila obrázek ze serveru mapy.cz, který jsem dále doplnila trasou a čísly jednotlivých zastavení.

V cíli cesty u staré kapličky je i nádherný vykotlaný strom, v jehož blízkosti je dutina v kamenech, kam jsem umístila „truhlu s provizorním pokladem a deníčkem“.

6.4 Testování

Nastal čas testování a případného doladování nejasných částí. Nejprve mi posloužila vlastní rodina, která místo i část historických faktů znala. Později jsem využila přátele z jiných měst, kteří nás během léta navštívili. Nejdůležitější bylo popsat trasu a úkoly tak, aby ji chápali i návštěvníci, věděli, kde zastavit, nebo kudy pokračovat dál. Tento quest jsem také procházela se skupinou dětí, kterým sloužila jako seznámení s questingem a určitá průprava při tvoření questu nového.

Většina inspirace a zkušeností, které jsem načerpala při zpracování tohoto questu, jsou již popsány v kapitole „Jak vytvořit quest“ a aplikovala jsem je také při vytváření hledačky s dětmi, o němž budu psát v následující kapitole.

6.5 Zhodnocení

Závěrem této části mohu konstatovat, že to byla zdlouhavá, ale zajímavá práce, na jejímž konci je hledačka s názvem „Putování za zapomenutými příběhy kraje pod Tlustcem a pod Ralskem“.

Během testování dospělí hledači dokázali trasou projít téměř bez problémů. Ale například některé děti staršího školního věku si nedokázaly z textu nápovědy odvodit, že budova, ve které se zpracovává mléko, se jmenuje mlékárna. Jiná místa, například hledání dopravního ukazatele nebo určení počtu cihlových budov, se ukázalo úskalím pro více osob. Rozhodla jsem se však nic na nich neměnit, protože stačí chvilka usilovnější práce, vrátit se o kousek cesty zpátky, přečíst nápovědu dvakrát, třikrát za sebou, a úkol se dá vyřešit. S podobnými situacemi jsme se i my setkávali v questech vedoucích v neznámém prostředí a dokázali jsme si s nimi poradit. Taková místa dokonce spíše uvíznou v naší paměti. Stále se mi vybavuje situace, kdy dcera dokázala objevit tvar skautské lilie v kovové konstrukci sloupu vysokého napětí v hledačce vedoucí ze Smržovky k rozhledně Nisanka.

Velice kladný ohlas potom má závěrečný úsek vedoucí starou úvozovou cestou, v níž byla nově vytvořena tzv. stezka ve skalách. Před rokem ještě místo zarostlé kopřivami a bezem, je nyní krásně vyčištěno, a stezka lemovaná novými skalními reliéfy německých a českých umělců dýchá tajuplnou atmosférou. Pro vyluštění závěrečné tajenky je dokonce možné posadit se na nově instalované lavičky z dřevěných kulatin, zaposlouchat se do šumění listů v korunách stromů a u více než dvě stě let staré kapličky najít poklad.

Věřím, že tato hledačka bude přínosná i dalším, kteří se rozhodnou ji projít, a dozvědět se něco o historii tohoto krásného kraje. Zatím mělo možnost otestovat ji asi 30 osob, které mi poskytovaly cennou zpětnou vazbu, a i přes zmíněné potíže, byla vždy pozitivní.

6.6 Zveřejnění

Po dokončení této diplomové práce plánuji během letošních letních prázdnin hledačku zveřejnit. Ještě je nutné zajistit vytištění letáčků, které budou k dispozici v místním infocentru, ekocentru a v infocentrech v okolních obcích. Je třeba vyrobit a doplnit razítka do pokladu a připravit oficiální odměny pro úspěšné luštitelé. Propagace bude probíhat formou článku v místním zpravodaji, dále uveřejněním na facebookových stránkách turistických organizací českolipského okresu a uveřejněním na stránkách www.questing.cz.

Hledačku také najdete v příloze A v závěru této práce.

7 Tvorba questu se skupinou dětí

O jarních prázdninách roku 2019 jsme se pustili do tvorby nového „dětského“ questu. Jednalo se o skupinku šesti dětí (členů zdejšího YMCA skautského oddílu) ze 4. a 5. ročníku místní základní školy nebo bydlících v obci a tedy dobře seznámených s lokálními podmínkami. Tvoření questu mělo formu jakéhosi příměstského tábora, obvykle jsme na něm pracovali od 9 do 13 hodin. Některé děti se mohly zapojit každý den, některé pouze dva dny. Mezi autory hledačky jsou uvedeny jen ty, které se mohly zapojit intenzivněji.

Většina dětí, které se na tvorbě questu podílely, ve škole pracuje velmi dobře a dosahuje dobrých známek. Pouze jedna dívka má dyslektickou poruchu v sémanticko-lexikální rovině, která ovlivňuje porozumění textu jak mluveného, tak čteného. Dále má slabou schopnost neverbálního kauzálního uvažování a velké potíže má s porozuměním slovním úlohám. Předpokládala jsem, že pro ni bude práce náročná a že se může ztrácet v tom, co děláme. Po celou dobu jsem tedy hledala možnosti, jak ji do práce na hledačce zapojit.

7.1 Seznámení dětí s questingem

Nejprve jsem všem vysvětlila, že bych s nimi chtěla připravit cestu za pokladem, která bude plná luštěnek a hádanek a že jsem již vytvořila jednu trasu, kterou si vyzkouší vylustit. Jedná se o trasu popisovanou v přechozí kapitole. Je určena spíše dospělým návštěvníkům a pro ně bude možná trochu těžší. Později budeme tvořit trasu určenou pro děti.

Děti se rozdělily na dvě skupinky a každá z těchto skupin dostala vytištěný quest. Pokyny zněly: čtěte, luštěte, přemýšlejte, hledejte a v každé skupince dělejte všechno společně, nikoho nevynechávejte. Také se nenechte zviklat druhou skupinou, pokud podniká něco jiného než vy. Za vším, co budete při luštění dělat, si musíte stát. Já půjdu několik kroků za vámi a v případě nutnosti vám pomohu.

Většinu úkolů zvládaly děti plnit velice dobře, střídaly se v hlasitém předčítání nápověd, hledaly odpovědi, doplňovaly tajenky a plněním úkolů byly velmi zaujaté. Pokud udělaly chybu, dokázaly se opravit a úkol splnit znovu (např. počítání okének ve věži kapličky). Pouze dívka s poruchami učení těžko vnímala texty a málokdy věděla, co dělat. Nemusela jsem ovšem zasahovat, protože ostatní děti, které s ní byly ve skupině, jí ochotně

pomáhaly, napovídaly a zapojovaly do luštění třeba tím, že jí diktovaly slova, která má zapsat do tajenek, nebo vysvětlovaly, co některá slova a věty znamenají.

Veršovaným textům většinou porozuměly, občas bylo třeba menší rady, zejména v pohybových nápovědách. Největší potíž jim dělalo vymyslet a doplnit slovo „socha“ Panny Marie v zastavení č. 9 a vyhledat název pramene v zastavení č. 11. Nakonec se jim to podařilo a také zcela samostatně a správně vyluštily závěrečnou nápovědu a dohledaly poklad.

Poté jsme hovořili o tom, co si z luštění odnášejí. Každý řekl, jakou novou informaci se dozvěděl, jaké nové místo poznal a jestli se jim luštění líbilo. Většinou jmenovaly více než dvě věci, které dokázaly přesně interpretovat, a ohlas byl jednoznačně kladný. Tato část, která děti seznamovala s questingem, nám trvala dvě a půl hodiny. Děti dostaly za úkol přemýšlet, jakými místy v obci by ony chtěly provést někoho, kdo přijede zítra na návštěvu.

7.2 Hra před tvořením nové hledačky

Druhý den jsme si dali sraz v centru obce na náměstíčku a zahráli si hru, kterou jsem pojmenovala „rychlý návštěvník“. Představovala jsem člověka, který hodně cestuje a poprvé a pouze na hodinu přijel do Brniště. Úkolem dětí bylo, aby mě provedly a ukázaly místa, která považují za nejzajímavější a nejhezčí, tak abych na jejich obec nikdy nezapomněla.

Na začátek se jednoznačně shodly, že je třeba začít u dominanty obce, kostela sv. Mikuláše, který stojí vedle školy. Pak říkaly různé nápady, kam zajít, co musí každý „rychlý návštěvník“ vidět. U každého zastavení i cestou mi děti vyprávěly, co vědí a proč jim toto místo přijde zajímavé a hezké. Také jsme pořizovali hodně fotografií, a pokud někde byla informační tabule, fotila jsem ji s tím, že informace teď číst nestíhám, ale přečtu si je přímo z fotoaparátu, až pojedu ve vlaku dál.

Cesta od kostela vedla na školní hřiště, potom kolem rybníka Vratislav a ohrady s koňmi k mlýnu, kde je několik dřevěných soch. Dále chtěly jít přes lužní les k dalšímu rybníku a vlakovému nádraží. Čas rychle ubíhal, už zbývalo jen 20 minut, což jsem dětem připomněla a řekla, že bych toho chtěla vidět ještě hodně, jestli je nějaké místo, odkud uvidím celou obec. Tím se mi nenásilně podařilo nasměrovat je na vyhlídku s malou

zvoničkou a panoramatickou deskou zachycující vrcholy Lužických hor. Pro děti i pro mě byla tato hra zábavná a moc nás bavila.

7.3 Promýšlení trasy a tématu hledačky

V další části jsme se přesunuli do klubovny, kde jsme si v počítači prohlíželi fotografie, které jsme pořídili během dnešní hry a mluvili o všem, co jsme cestou viděli. Přemýšleli jsme, jestli bychom z toho dokázali připravit podobnou cestu za pokladem, jako jsme prošli včera.

Na mapovém portále jsem vyhledala mapu obce a hodně přiblíženou jsem ji vytiskla. Děti do mapy zakreslily trasu, kterou jsme prošli. Zeptala jsem se jich, jestli si myslí, že je to vhodná trasa pro cestu za pokladem. Někteří stále chtěli trasu vést k dalšímu rybníku a nádraží, ale nakonec se všichni shodli, že zakončení a uložení pokladu na vyhlídce bude nejzajímavější.

Dále jsme mluvili o tom, že musíme vybrat téma, které budeme v hledačce zpracovávat. Jestli se chtějí zaměřit spíše na historii, jako v té hledačce, kterou jsme procházeli včera, nebo raději na přírodu. Přírodní téma si zvolily jednoznačně.

7.4 Hledání zastávek a námětů na luštěnky

Čekalo nás druhé procházení trasy. Cestou ke kostelu, kde by měla trasa začínat, jsem připomněla, že budeme vytvářet hledačku pro děti, a proto by bylo dobré vymyslet zajímavého průvodce, který děti touto trasou provede. Uvedla jsem, že by to mohlo být nějaké dítě, zvířátko nebo trochu tajuplná postava. Děti se shodly, že by to měl být skřítek a po příchodu ke kostelu, který je zasvěcen sv. Mikuláši, jedna z dívek navrhla, že by se mohl jmenovat skřítek Mikulášek.

Čekalo nás úvodní zastavení a přemýšlení, jak toto spíše historické místo propojit s přírodním prvkem. Bylo předjaří, příroda ještě spala a děti byly docela bezradné. Nasměrovala jsem tedy jejich pohledy k chráněným, několik set let starým lípám, které kolem kostela rostou. Zvláštností je, že jejich větve byly už před staletími cíleně tvarovány tak, aby stromy vypadaly jako kříž. První úkol byl tedy jasný, bude se týkat těchto líp.

Další zastávka z původního plánu měla být na školním hřišti. Dívka, která původně toto místo navrhla, nyní přišla s tím, že do přírodní hledačky vlastně moc nepatří a že ho

vynecháme. Zastavili jsme se tedy před školou a rozhlíželi se, co dál. Děti upoutaly tři vysoké stromy na náměstíčku a navrhly, aby další zastávka byla u nich. Pod těmito stromy je velká mapa a při koukání do ní a přemýšlení, jaký přírodovědný úkol vymyslet, jsme zjistili, že v našem okolí je několik obcí, které mají název spojený se stromy – Dubnice, Boreček, Bukovany, Jablonné v Podještědí, Český Dub... A bylo jasno, do druhého úkolu zakomponujeme názvy těchto obcí.

Po počáteční inspiraci, kterou jsem dětem poskytla, nyní již samotné vymýšlely další stanoviště a úkoly. U rybníka to bylo poznávání kachny divoké, rakytníku řešetlákového a hledání jména místního vodníka. Dále poznávání místního kopce, na který je krásně vidět ze zastavení u tří líp, o kus dál zase výrazný ovocný strom nebo jehličnany sestříhané do kopulí. Ještě než jsme došli na vyhlídku, uvědomila jsem si, že většina našich nápadů se týká stromů a dřevin a že by tato hledačka tedy mohla být stromům věnována. Do posledních stanovišť už jsme se tedy cíleně snažili stromy zapracovat.

Na vyhlídce jsme potom hledali místo, kam půjde ukrýt poklad, aby hledači nebyli rušeni dalšími případnými návštěvníky tohoto oblíbeného cíle. Rozhodli jsme se, že ho ukryjeme v keřích pod nejbližším velkým stromem.

Místa všech plánovaných zastavení jsme průběžně zakreslovali do mapy a značili pořadovým číslem. Každý měl také další papír, na který si zaznamenával svoje nápady a otázky.

7.5 Průvodce questem skřítek Mikulášek

Jak již bylo výše uvedeno, tento quest bude mít svého průvodce, jemuž děti daly jméno skřítek Mikulášek. Vymýšlíme, jaký tento skřítek asi je, kde bydlí, co dělá – jestli je hodný nebo se snaží škodit. Jak vypadá a jaké nosí oblečení.

Po tomto povídání přichází chvíle pro dívku s dyslektickou poruchou. Práce s textem při luštění seznamovacího questu se pro ni ukázala velmi těžká, proto nyní dostává důležitý úkol, nakreslit skřítku tak, jak o něm děti právě vyprávěly.

7.6 Psaní příběhových a pohybových veršovaných nápověd

Třetí den nás čekalo vymýšlení nápověd a luštěnek. Na pomoc jsme si vzali fotografie, mapku s vyznačenou trasou a papíry, kam si každý z nás poznamenával své nápady.

Začínáme psaním skřítkova úvodního slova, jímž vítá hledače na trase a přivádí je k prvnímu stanovišti a úkolu. Texty píšeme rovnou do počítače, kde se dají snadno upravovat a vylepšovat. Při psaní textu do počítače se děti střídají. Ti, kteří zrovna nezapisují do počítače, snaží se vymýšlet a tvořit veršované nápovědy. Pracujeme s mapkou, fotografiemi i listy, do kterých si děti po cestě zapisovaly své nápady.

Postup při vytváření veršované nápovědy:

Zastavení 1, BRÁNA U KOSTELA

Na prvním stanovišti chceme vytvořit tajenku, ve které hledači musí odhalit slovo „lípy“. Abychom takovou hádanku dokázali sepsat, musíme si formou brainstormingu připomenout, co všechno o nich děti vědí, a také co víme o zde rostoucích lípách. Informace zapisujeme heslovitě na papír. Některé znalosti jim připomínám návodnými otázkami, např. „Jak vypadají listy? Cítili jste někdy vůni kvetoucích líp? Pili jste někdy lipový čaj?“

Na papíře se nám objevují následující informace:

- *listy ve tvaru srdce*
- *voňavé květy*
- *léčivé*
- *český národní strom*
- *Česká Lípa (blízké město)*
- *památné lípy*
- *tvar kříže*

Nyní se tyto informace snažíme zakomponovat **do příběhové nápovědy** a vzniknou z toho tyto verše:

Hned za branou rostou stromy památné,

větve ve tvaru kříže vidíš rozevláté.

Listy jako srdce mají,

květy omamnou vůni vydávají.

Zdali pak víš, jak se tyto stromy nazývají? LÍPY

U některého zastavení místo brainstormingu využijeme jinou aktivitu. Zavřeme oči a v duchu se tam přeneseme, připomínáme si, jak to tam vypadá a proč se nám tam nejvíce líbí. Tímto způsobem jsme pracovali například na stanovišti u rybníka.

Zastavení 3, U RYBNÍKA

U rybníka lavička tě přivítá.

Posad' se a hledej ostrov,

na němž bílé stromy rostou,

a v rákosí se ukrývají vodních ptáků hnízda.

Samec i samice,

rádi se mají velice.

Všude spolu plavou,

ale neshodnou se barvou.

Jestlipak víš, jak se tento vodní pták správně nazývá? KACHNA DIVOKÁ

Tvoření veršovaných textů je pro děti opravdu náročné. Někdy pracujeme tak, že nechám děti vymyslet první verš a pomáhám jim k tomu vymyslet rým. Pokud děti nevědí, jak daný úkol uchopit, vymýšlím první verš já a ony k němu hledají rým. Občas se jim podaří vymyslet velice pěkné obraty, jindy dva tři verše nebo přijdou se zajímavou myšlenkou.

Také obrázek skřítky Mikulášky se velice podařil a dívka dostává za úkol vytvořit další, které se budou hodit k vybraným stanovištím, např. u rybníka, na vyhlídku a hlavně na úvodní stranu.

Práce na nápovědách pokračovala ještě čtvrtý den. Mezi sepisováním textů jsme si odpočinuli u her Activity Junior a Story cubes. (Hra Activity umožňuje dětem rozvíjet vyjadřovací schopnosti nejen verbální, ale i pantomimické nebo formou kresby. Hra Story Cubes pracuje s devíti kostkami, které na sobě mají obrázky. Po hození kostkami děti podle obrázků postupně vypráví příběh. Při tom hledají souvislosti, používají různé spojovací výrazy a nenásilně tak rozvíjí fantazii a řečové dovednosti.)

7.7 Závěrečná tajenka

V této chvíli je prostor vymyslet závěrečnou tajenku - nápovědu o tom, kde je ukrytý poklad. Pro jeho uložení jsme vybrali stanoviště na vyhlídce a tyto pokyny nám mají místo upřesnit. Protože to byla delší věta, vybrali jsme z ní pouze několik slov, která se budou doplňovat. Tato slova jsme si vypsali na papír a do sloupečku pod sebe napsali všechna písmena, která do tajenky potřebujeme doplnit.

Znění nápovědy k vyhledání pokladu:

Od _____ jdi směrem _____,

který měří 591 metrů

a _____ hledej pod prvním _____.

Příklad doplňovaných slov:

L A V I Č K Y = $\begin{array}{ccccccc} _ & _ & _ & _ & _ & _ & _ \\ 1 & 2 & 3 & 4 & 5 & 6 & 7 \end{array}$

K E K O P C I = $\begin{array}{cccccc} _ & _ & _ & _ & _ & _ \\ 6 & 8 & 6 & 9 & 10 & 11 & 4 \end{array}$

P O K L A D

V E L K Ý M

S T R O M E M

Příklad doplňovaných písmen a jejich číselné označení:

L = 1

A = 2

V = 3

I = 4

Č = 5

K = 6

Y = 7

...

Celkem jsme potřebovali z jednotlivých stanovišť získat 17 písmen abecedy.

7.8 Propojení tajenek

V další fázi jsme do sloupečku pod sebe vypsali všechna slova, která se na jednotlivých stanovištích mají vyluštit. V každém slovu jsme vybrali jedno až dvě písmena, která korespondují s písmeny, jež potřebujeme do závěrečné nápovědy. Těmto písmenům jsme přiřadili čísla ze závěrečné nápovědy.

Ukázka:

1. *L Í P Y* – písmenu *P* přiřadíme č. 10
2. *D U B N I C E* – písmenu *D* přiřadíme č. 12
3. *K A C H N A D I V O K Á* – písmenu *K* přiřadíme č. 6, písmenu *I* č. 4

...

Po kontrole zjišťujeme, že se nám podařilo obsadit všechna písmenka a můžeme je doplnit do textu psaného v počítači. Zde je potřeba pracovat pečlivě a přesně, aby se číslo neposunulo na sousední políčko, pak by tajenka nedávala smysl.

7.9 První ověření hledačky

Text nově vzniklé hledačky (zatím graficky neupravovaný) jsem vytiskla pro každého z tvůrců a také pro první luštitelku, která se na vytváření hledačky nepodílela. Její účast nám poskytne zpětnou vazbu naší dosavadní práce. Na úvodním stanovišti jsme se domluvili, že ji necháme co nejvíce přemýšlet samostatně, nebudeme jí odpovědi napovídat při každém zaváhání, spíše se pokusíme pomáhat návodnými otázkami. Každé z dětí si také vyzkouší doplňovat do svého textu.

Projít trasu se nám podařilo, nápovědy vyluštit, ale objevili jsme jednu chybu v číslování písmen potřebných do závěrečné nápovědy a také výsledek úkolu na stanovišti č. 5 byl nejednoznačný. Nebylo zřejmé, že jehličnatých kopulí je sedm, nikoliv osm. Nechtěla jsem toto stanoviště, které zcela vymyslely děti samy, nikterak měnit a dohodli jsme se, že budeme spoléhat na to, že luštitelé vědí, jak správně tyto číslovky psát – z počtu písmen by to mělo být zřejmé. Také se ukázalo, že v matematickém úkolu na závěrečném stanovišti, kde se od sebe odečítají výšky kopců, jsme udělali chybu. Spletli jsme se o dva metry. Tento problém jsme vyřešili tím, že jsme příklad rozšířili a k číslům přičítáme dvojku. Výsledek a tajenka tedy mohl zůstat stejný.

V tuto chvíli jsme také přistoupili k uložení pokladu. Nesla jsem s sebou malý rýč a sklenici z nerozbitného materiálu, ve které je malý deníček, tužka a kupónky opravňující k vyzvednutí odměny u některého z tvůrců této hledačky. První úspěšná luštitelka se do deníčku hned zapsala a všechny děti dostaly malou sladkou odměnu, kterou jsem měla připravenou v kapse. Nakonec jsme vykopali malou jámu, sklenici do ní uložili a navrch přesunuly kámen. Jedná se zatím o provizorní uložení pokladu, pro dobu ověřování. Schránku během léta plánujeme vyměnit za vhodnější a do kamene vytesat podobu skřítky Mikuláška, protože v hledačce píšeme, že poklad střeží právě on.

7.10 Děti hodnotí práci na hledačce

Po návratu do klubovny děti ještě vyplnily krátký dotazník (viz příloha E této práce), kde hodnotily naši týdenní práci. Kromě dívky s poruchami učení, ostatní děti celý týden moc chválily, všechny aktivity se jim líbily na jedničku. Říkala jsem jim, že stojím o opravdové odpovědi, že vůbec nebude vadit, když některou z činností neoznačí nejvyššími body. Odpověděly, že se i při procházení seznamovacího questu i při vytváření nového questu dozvěděly mnoho nových věcí a že by chtěly v budoucnu další questy luštit.

Dívka s dyslexií, uvedla, že jí nebavilo vymýšlení úkolů pro jednotlivá stanoviště, protože jí tato část přišla nejtěžší. Nejvíce se jí naopak líbilo kreslení skřítků, skládání básniček, psaní textu do počítače a ukládání pokladu. Celkově zhodnotila tento čas jako dobře strávený a její obrázky velice dobře poslouží při grafickém zpracování hledačky.

Tím naše společná práce na hledačce téměř skončila. Jak jsem již zmínila, v létě ještě dopilujeme uložení pokladu, pokusíme se do kamene vytesat skřítky Mikuláška a vyrobí

razítko. Pak můžeme quest zveřejnit. Do té doby probíhají další ověřování trasy na našich přátelích, kteří zdejší prostředí neznají.

7.11 Grafické zpracování hledačky

Syrový materiál, tedy text zapsaný v počítači a obrázky skřítky Mikuláška, bylo ještě nutné lépe graficky zpracovat. Děti této věkové kategorie zatím neumí pracovat s programem na vytváření publikací, který jsem využila i při grafickém zpracování prvního questu. Tento úkol jsem si tedy vzala na starost sama a během dvou dnů quest dokončila. V neděli dopoledne jsem ho rozdala všem dětem, těšily se, až se budou moci pochlubit rodičům. Některé na trasu vyrazily hned odpoledne. Děti jsem upozornila, že při ověřovacím provozu, je nutné mít pro hledače připravené malé odměny, protože schránka s pokladem je zatím provizorní. Tento quest najdete v příloze B této práce.

7.12 Zhodnocení tvorby questu

V době, kdy jsem zadávala téma diplomové práce, jsem bydlela i pracovala v Brništi a předpokládala, že quest budeme vytvářet s žáky 5. ročníku při pravidelných schůzkách přírodovědného kroužku. Situace mě ovšem zavedla do jiné školy, vzdálené od místa mého bydliště více než 20 km a do první třídy. Z těchto důvodů byl quest tvořen mimo školní půdu, ale s dětmi, které jsem do předchozího školního roku učila. Také nevznikal průběžně, ale během jednoho týdne a v menší skupince, než je obvyklá velikost třídy. Přesto zkušenosti z přípravy tohoto questu vnímám jako cenné a inspirativní pro další zakomponování questingu do školní výuky a mohu díky vytvoření této hledačky provést určitou analýzu a předejít návrhy na zlepšení.

Práce na vytváření questu byla náročná, zabrala nám čas odpovídající pěti školním dnům a ještě je třeba dokončit výrobu schránky na uložení pokladu a vytesat skřítku. Celkově ale musím zhodnotit čas, vynaložené úsilí, aktivitu dětí i výsledek na výbornou. Tím, že jsem si předtím sama vyzkoušela tvoření questu, nedocházelo ke zbytečným prodlevám ani jsme se nedopustili chyb, které by nás nutily hotovou práci přepracovávat. Přesto při tvoření dalšího questu bych v některých ohledech postupovala jinak a v případě možnosti zapojila dostatek cvičných aktivit a her.

7.13 Návrhy na zlepšení

Vybrat teplejší období roku s probuzenou přírodou

Nevýhodnou při tvoření našeho questu bylo období předjaří spojené s chladným počasím, kdy příroda ještě spala. Pro děti bylo náročnější představit si, co všechno lze venku objevovat a zkoumat a potřebovaly více nápověd z mé strany. Za teplejšího počasí bychom také mohli více činností včetně skládání veršovaných nápověd dělat přímo venku, takto jsme se museli přesunout do klubovny.

Trénovat rytmizaci

Před vytvářením veršovaných nápověd by bylo dobré se s dětmi zaměřit na čtení básní a říkanek, vytleskávání rytmu, zkoumání principů rytmizace. Jednoduché rytmické aktivity můžeme zařazovat při hudební výchově, ale i před čtením. Známa je **hra na tělo**, kdy děti po učiteli rytmicky opakuji a na svém těle předvádějí různé činnosti (zatleskáme rukama, zadupeme nohama, dotkneme se nosu, poskočíme sem a tam...), přes **hru na ozvěnu**, při níž děti opakuji rytmické vytleskávání, dupání nebo pleskání na stehna nebo jejich kombinace, až ke hře **na otázku a odpověď**, kdy vedoucí rytmicky s tleskáním položí otázku (Znáš luční byliny?) a první žák odpoví (kopretina, kopretina) a ostatní žáci zopakují (kopretina, kopretina) a vedoucí podává stejnou otázku druhému žákovi, který nejprve odpoví sám a pak po něm opakuje celá skupina. Tuto hru lze hrát i jako úvodní aktivitu při přírodovědě nebo vlastivědě.

Zapojit aktivity na rozvoj práce s rýmy

Dlouhodobě také můžeme procvičovat aktivity, jež podporují schopnost tvořit rýmy. Například hra, kterou bychom mohli nazvat **pozdrav své dvojče**. Dětem rozdáme kartičky s napsanými slovy, děti se potkávají s ostatními a místo pozdravu přečtou své slovo, kamarád jim na pozdrav odpovídá svým slovem. Pokud se slova rýmují, podají si ruce a utvoří dvojici (dvojčata). Obdobná, ale o něco těžší varianta této hry se hraje s obrázkovými kartičkami, kdy děti při neúspěšném hledání dvojice musí zkoušet různé tvary slova nebo synonyma. Karty mohou mít zabudovanou sebekontrolu, např. na druhé straně karty se v případě správné dvojice objeví stejné symboly.

V publikaci Questing, tvoříme hledačky pro lidi a s lidmi, je také uvedeno několik her využitelných jako aktivita před tvořením rýmů. Například **hra s míčkem**, kdy stojíme v kruhu, vedoucí zadá úvodní slovo, při tom hodí míček. Kdo míček chytne, vymýšlí rým na úvodní slovo. Míček házíme dál, dokud jsme schopni tvořit slova, která se rýmují s úvodním slovem. Při delší pauze hráč vykřikne jiné slovo, a nyní se tvoří rýmy na toto nové slovo. Varianta této hry místo míčku zapojuje **myšlenkovou mapu**, kdy doprostřed tabule nebo papíru zapíšeme úvodní slovo a okolo něj rýmy. Obvykle se daří hledat slova stejného slovního druhu, ale pro skládání zajímavých básní, je dobré pokusit se tuto hranici překonat a hledat verše napříč všemi slovními druhy. (Clark aj., 2014, s. 110).

Vyzkoušet tvoření luštěnek a křížovek

Schopnost luštit vyžaduje určitý stupeň lexikalizace, porozumění textu a také znalosti synonym či antonym. Vytváření luštěnek je proces ještě náročnější, ale pomáhá dětem při sumarizaci znalostí z určité oblasti. Už v první třídě žáci zkouší tvořit hádanky pro své spolužáky. Od druhé třídy mohou přejít k tvoření jednoduchých psaných luštěnek obdobného typu: Má zrzavý ocásek a chutná jí oříšek: _ _ _ _ _ (veverka). Pokud se jim podaří utvořit více podobných hádanek, mohou z odpovědí vybrat několik písmenek, označit je čísly a sestavit z nich hlavní tajenku. Na tomto principu fungují i hledačky v questingu. Křížovky, které poslouží k opakování probírané látky, je poté možno tvořit ve všech předmětech.

Rozdělení do skupinek

Po náležitém procvičení předchozí her a činností, můžeme vybrat několik schopných vedoucích, kteří si k sobě vyberou další členy. Každá skupina bude pracovat na jedné či dvou nápovědách. Děti by si tak rozdělily intelektově i časově nejnáročnější část celé práce, tím by se snížil pocit velkého zatížení a určité vleklosti.

Vytvořit quest bez vzdělávacích ambicí

Mohlo by být také zajímavé opustit vzdělávací koncept questingu a vytvořit quest, ve kterém by děti představily jiným dětem svá oblíbená místa. Místo hraní hry „rychlý návštěvník“ bychom si zahráli hru, kdy na návštěvu přijel kamarád z tábora. Možná by v questu děti navštívily více prolézaček a houpaček, ohrad s koňmi či ovci a obchod se zmrzlinou, ale byl by to skutečný dětský quest a pro první práci by mohl dětem poskytnout více komfortu.

8 Diskuze a hodnocení tvorby questů z hlediska moderních výukových trendů

8.1 Mezipředmětové souvislosti a vztahy

Výuka na běžných základních školách většinou stále probíhá v rámci systému předmětů, které se každý den střídají podle daného rozvrhu: první hodinu je český jazyk, druhou hodinu matematika, třetí hodinu přírodověda a čtvrtou hodinu výtvarná výchova. Tak je to obsaženo i v rámcovém vzdělávacím programu, který rozčleňuje učivo do 9 oblastí: **Jazyková a literární komunikace, Matematika a její aplikace, Informační a komunikační technologie, Člověk a jeho svět, Člověk a společnost, Člověk a příroda, Umění a kultura, Člověk a zdraví, Člověk a svět práce.** Svět ovšem takto izolovaně nefunguje a snahou v posledních letech i samotného RVP je propojovat výuku v rámci mezipředmětových vztahů. Nejčastěji jsou k tomu používané projekty, které integrují několik předmětů do výuky jednoho dne či týdne. Činnosti na sebe navazují, směřují ke stejnému cíli a výstupem je určitý konkrétní „produkt“.

Pozornému čtenáři jistě neuniklo, že questing je přesně tou aktivitou, která při tvorbě hledačky integrační snahu naplňuje zcela praktickým způsobem a v celé šíří. V následujícím výčtu budeme zmiňovat pouze oblasti, týkající se učiva na 1. stupni ZŠ:

- **Jazykovou a literární komunikaci** využíváme při studiu textových materiálů (sekundárních zdrojů) jako jsou knihy, informační tabule, kroniky, ale i primárních zdrojů při rozhovoru s pamětníkem, geologem, kronikářem atd. Prakticky jazykovou i literární komunikaci provozujeme při psaní veršovaných textů příběhových a pohybových nápověd.
- **Matematiku a její aplikaci** zapojíme při měření délky trasy, při vytváření číselných úkolů do nápověd, např. převod římských číslic na arabské nebo odečítání výšky kopců.
- **Informační a komunikační technologie** potřebujeme ke zpracování letáčku, k umístění na webové stránky, prezentaci a propagaci hledaček.
- Oblast **Člověk a jeho svět** je koncipována pouze pro 1. stupeň ZŠ. Sjednocuje společenskovední a přírodovědné učivo, včetně výchovy ke zdraví. Integruje témata, která se týkají člověka, rodiny, společnosti, vlasti, přírody, kultury, techniky, zdraví atd. Uplatňuje se zde pohled do historie i současnosti s cílem

směřovat k vytvoření dovedností pro praktický život (Vzdělávací oblast Člověk a jeho svět, Metodický portál RVP, 2019). Zde je zahrnuto veškeré poznávání daného místa po stránce přírodovědné, historické, společenské, a to jak z primárních zdrojů, tedy konkrétních míst, předmětů, osobností, tak ze sekundárních zdrojů (publikací). S výběrem trasy souvisí pobyt a pohyb na čerstvém vzduchu, který zařazujeme do oblasti výchovy ke zdraví.

- Oblast **Umění a kultura** jsme v našem případě zapojili při přípravě ilustrací pro hledačku a při plánovaném otesávání kamene do podoby skřítka Mikuláška. Hledačky zaměřené na architekturu, městské prostředí nebo přímo v galerii či muzeu mohou mít seznámení s uměním daného místa jako svou náplň.
- **Člověk a svět práce** přijde na řadu například při přípravě schránky s pokladem a jejím vhodným umístěním v terénu.

8.2 Klíčové kompetence

Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání stojí mimo jiné na myšlence, že je nutné v průběhu vzdělávání vybavit žáky vedle předmětových vědomostí a dovedností také znalostmi, dovednostmi, postoji a hodnotami, které budou moci využít nejen ve škole, ale především v běžném osobním životě, při studiu a později i ve své profesní kariéře. Právě tyto znalosti, dovednosti, postoje a hodnoty se označují jako klíčové kompetence a každý žák je může ve svém životě zužitkovat a uplatnit bez ohledu na to, co mu ve škole jde, o co se zajímá a co chce v budoucnu dělat (Studentům pedagogiky, 2019).

Klíčové kompetence dělíme na **kompetence k učení, komunikativní kompetence, kompetence k řešení problémů, kompetence sociální a personální, kompetence občanské a kompetence pracovní**. Ke každé klíčové kompetenci uvedeme konkrétní příklad, jak se rozvíjejí při vytváření nového questu:

- **Kompetence k učení** zahrnuje *vyhledávání a třídění informací, které na základě jejich pochopení, propojení a systematizace efektivně využívá v tvůrčích činnostech a v praktickém životě*. Tuto kompetenci mohou žáci rozvíjet například při sběru podkladů pro příběhové nápovědy. V případě questu, který jsem vytvářela s dětmi, to byla brainstormingová aktivita týkající se líp rostoucích na prvním stanovišti u kostela a formulování příběhové nápovědy.

- Při rozvíjení **kompetence k řešení problémů** učíme žáky, aby *samostatně řešili problémy, volili vhodné způsoby řešení, užívali logické, matematické a empirické postupy*. Tuto kompetenci mohli žáci rozvíjet například, když jsme zjistili, že v závěrečné hledačce máme chybu, kterou musíme odstranit (špatně umístěné číslo nápovědy nebo chybně spočítaný příklad o rozdílu výšky kopců).
- **Kompetence komunikativní** se rozvíjí po celou dobu práce na novém questu. Při týmové práci je nutné neustále se všemi členy týmu komunikovat, *naslouchat jejich promluvám, porozumět jim, vhodně reagovat, účinně se do diskuze zapojovat, obhajovat svůj názor a vhodně argumentovat*.
- **Kompetence sociální a personální** je důležitou součástí práce v týmu, kdy se žáci *podílejí na utváření příjemné atmosféry, na základě ohleduplnosti a úcty při jednání s druhými lidmi přispívají k upevňování dobrých mezilidských vztahů, v případě potřeby poskytují pomoc slabšímu členu týmu nebo umí o pomoc požádat*. Při tvorbě questu a pomoci dívce s dyslektickou poruchou někteří žáci dokázali, že už mají určité sociální kompetence zažité a dokázali je uplatnit a rozvíjet.
- **Kompetence občanské** při questingu rozvíjíme tím, že zkoumáme, poznáváme, *respektujeme, chráníme a oceňujeme naše tradice, kulturní a historické dědictví, projevujeme pozitivní vztah k uměleckým dílům a aktivně se zapojujeme do života komunity. Také se učíme porozumět základním ekologickým souvislostem a environmentálním problémům a rozhodujeme se v zájmu podpory a ochrany trvale udržitelného rozvoje společnosti*. Při vytváření questu stavíme na poznávání tradic, kulturního a historického dědictví i přírodovědných tématech a snažíme se je netradičním způsobem předat ostatním.
- **Pracovní kompetence**, konkrétně *bezpečné a účinné používání materiálů a nástrojů* můžeme rozvíjet při výrobě schránky s pokladem nebo vlastního razítka.

Citace výčtu klíčových kompetencí z webových stránek (Studentům pedagogiky, 2019).

8.3 Místně zakotvené učení

Hlavním cílem místně zakotveného učení je budování a posilování vztahů žáků k místu, kde žijí. Zároveň je má vybavovat takovými znalostmi, zkušenostmi a dovednostmi, které vedou k aktivnímu občanství. Místně zakotvené učení propojuje školu a obec, maže

hranici mezi výukou a reálným životem. Obec se stává učebnou a škola vysoce ceněnou institucí, která přispívá k vitalitě života obce. Nejpokročilejším stadiem místně zakotveného učení je tzv. servisní učení, kdy žáci v rámci výuky pomáhají řešit problém či plní potřebu obce a tím prakticky přispívají ke kvalitě života v obci. Místně zakotvené učení využívá výhody dobře známého prostředí, výuka je provázaná s reálnými místy i lidmi, které denně vidíme či potkáváme (Skoupá, 2015).

Pokud učební proces pojmáme prakticky, jako např. při vytváření questu, a nejen jako přípravu na to, co žáci v budoucnu jednou dokáží či vytvoří, pokud se tím učí lépe poznávat svou obec a dokonce pro obec něco vytvářejí, věnují tomu úsilí, posiluje to jejich vztah k tomuto místu a nemusíme mít obavy, že by se jednou dopouštěli například vandalství. Jejich činnost bude oceňovaná, budou nabývat zdravého sebevědomí a mohou dokázat přivést život i do zapadlé vísky.

8.4 Učení venku a v přírodě

V posledních letech se objevují semináře, školení a publikace, které poukazují na význam učení se venku v přírodě a snaží se ukázat na jeho nedoceněné možnosti. Po celé generace se děti učily od svých rodičů při každodenních činnostech v péči o rodinu, hospodářství, polnosti, lesy. Zavedení povinné školní docházky učení přesměrovalo do učeben. Ač po tom děti velice touží, ven se většinou dostanou jen několikrát za rok při hodinách tělocviku, přírodovědy a pracovních činnostech, kdy pomáhají s údržbou školní zahrady, v lepších případech si vypěstují ředkvičky. V novém pojetí učení venku a v přírodě nejde pouze o tyto předměty, které se dají venku učit, ale snaží se ukázat, že venku se lze učit i matematiku, anatomii nebo cizí jazyky (Daniš, 2018).

Questing bez pobytu mimo učebnu nelze provozovat. Za dobrého počasí můžeme téměř celý quest připravit ve venku. Nejen trasu hledačky, vymyšlení úkolů a zakopávání pokladu. Venku se můžeme setkat s inspirativní osobností, venku můžeme kreslit mapu, ilustrace i nápovědy mohou vznikat přímo na každém stanovišti.

9 Návrhy možností zakomponovat questing do školní výuky

Pro zapojení questingu do běžné výuky vidím několik možností vhodných pro žáky 4. až 5. třídy. Pro děti mladší je dle mých zkušeností jak luštění questů, tak jejich vytváření příliš náročnou aktivitou, ke které ještě nemají příliš rozvinuté intelektuální schopnosti

(porozumění textu, psaní veršů) ani dostatečné dovednosti (plynulost čtení, práce na výpočetní technice).

9.1 Celoroční zájmový kroužek

První z možností, která ale do běžné výuky úplně nespadá, je vytvoření **zájmového kroužku** pro děti, kterým je oblast dobrodružství, přírody a turistiky blízká. V tomto případě se tedy jedná o volitelnou aktivitu. Je ale možné, že žáci nejnadanější, kteří by při luštění existujícího nebo ve vytváření nového questu byly zdatnými pomocníky, budou v tu dobu již vytiženi jinými aktivitami, a do přípravy se nezapojí.

9.2 Dlouhodobý projekt

Druhou z možností je **aktivita na jedno pololetí či čtvrtletí**, kdy se budeme questingu každý týden v dvouhodinovém bloku věnovat. Není třeba pro to vyčleňovat speciální předmět. Pokud třídní učitel učí většinu předmětů, je možné jeden týden na questu pracovat v pondělí, další týden v úterý a přitom střídat různé vyučovací předměty.

Procházení již existujícího questu se můžeme věnovat např. v rámci hodin tělesné výchovy. Hledat vhodná témata a trasu můžeme zase v hodinách přírodovědy nebo vlastivědy. Vytvářet veršované nápovědy či úvodní a závěrečné informace při českém jazyce. Přepisovat do počítače a graficky zpracovávat v hodinách informatiky. Ve výtvarné výchově kreslit ilustrace a obrázky atd.

9.3 Krátkodobý projekt

Také je možné využít závěru školního roku pro **týdenní projekt**, který se stane určitým vyvrcholením vzdělávacích aktivit daného školního roku. V posledním měsíci před tvořením samotného questu by bylo vhodné zaměřit se na přípravné aktivity s nácvikem rytmizace, rýmování, tvoření hádanek, luštěnek nebo práce s vhodným počítačovým programem. Dále můžeme na rozhovor pozvat zajímavými osobnostmi obce (pamětníka, kronikářku, knihovnici nebo navštívit muzea apod. Vytváření samotného questu by pak mohlo probíhat obdobně, jako tomu bylo v našem případě.

Časový plán krátkodobého projektu pro vznik questu	
1. den	Návštěva existujícího questu
2. den	Hledání vhodné trasy a tématu nového questu Hledání informací

3. den	Psaní příběhových a pohybových nápověd a luštěnek
4. den	Propojení nápověd se závěrečnou luštěnkou Příprava pokladu Ověření questu Uložení pokladu
5. den	Kreslení ilustrací Sepisování úvodních a závěrečných informací Tvoření plánu či mapy Grafické zpracování

Závěr

Cílem této diplomové práce bylo seznámit s questingem jako s novodobou aktivitou, která umožňuje zajímavým způsobem trávit volný čas a zároveň poznávat své okolí. Questing od svého vzniku slouží k interpretaci místního přírodního a kulturního dědictví a souvisí s myšlenkou komunální sounáležitosti.

V teoretické části jsem nejprve představila questing a jeho hlavní ideu. Zaměřila jsem se na původ questingu, jenž vychází z více než 150 let staré turistické aktivity nazývané letterboxing a na jeho transformaci ve vzdělávací činnost, k níž došlo v druhé polovině 90. let minulého století v USA. Stručně jsem představila způsob, jakým se questing ocitl v České republice a hlavní osobnosti, které se o to zasloužily. Vysvětlila jsem, jak questing funguje, jaké druhy hledaček existují i s jejich příklady z českého prostředí. Z dostupných zdrojů jsem sestavila přehled rozšíření questů v jednotlivých krajích, přičemž z údajů vyplývá, že jejich rozložení je nerovnoměrné. Jednoznačně převládají v krajích, kde působí aktivní přírodovědné a ekologické organizace nebo sdružení zaměřující se na implementaci místně zakotveného učení do vyučovacího procesu. Questy v České republice vznikají od roku 2012 a do současné doby jich vzniklo kolem dvou set.

V dalších částech jsem questing porovnávala s podobnými aktivitami, tedy letterboxingem, geocachingem, městskými a únikovými hrami. Zjistila jsem, že představuje nejkomplexněji pojatou aktivitu vedoucí nejen k zábavě a aktivnímu trávení volného času, ale také k poznávání různých lokalit pro autory questů i pro hledače. Tím, že kombinuje prvky napětí, turistiky, seznamování se s důležitými místními prvky, tříbí mysl, logické uvažování a procvičuje schopnost orientace, nevyžaduje žádné speciální nástroje či pomůcky a je k dispozici zcela zdarma, nemá z mého úhlu pohledu mezi ostatními aktivitami konkurenci.

Pro splnění hlavního cíle, tedy zkoumání možností využití questingu ve výuce na prvním stupni ZŠ, jsem provedla analýzu existujícího questu s ohledem na dětského návštěvníka, sepsala podrobnou metodiku tvorby questu, vytvořila vlastní cvičný quest bez dětí a za pomoci dobrovolníků z řad dětí i dospělých jsem jej ověřila. Aby děti před samotnou tvorbou questu získaly představu, co questing obnáší, absolvovaly cvičný quest. Vyvrcholením praktické části bylo vytvoření questu s dětmi mladšího školního věku v místě jejich bydliště.

Na přípravě questu jsem pracovala s žáky 4. a 5. ročníku a zpětnou reflexí zjistila, že vytvořit quest s dětmi tohoto věku je možné a že do přípravy lze zapojit i žáka s poruchami učení. Na základě zkušeností z přípravy questu, kdy se jako nejnáročnější ukázalo psaní veršovaných nápověd, jsem navrhla několik různorodých aktivit, při kterých si žáci hravou formou procvičí dovednosti, jež povedou v důležitou schopnost vnímat rytmus, tvořit rýmy a verše, sestavovat luštěnky a hádanky.

V závěrečné části je stručný návrh několika možností, jak tvoření questů do výuky zapojit, například formou zájmového kroužku, dlouhodobého nebo krátkodobého projektu a zhodnocení questingu z hlediska přínosu pro výuku a možnosti jeho využití ve výuce, ať už při návštěvě existujícího questu, tak při tvorbě questů vlastních.

Praktickými činnostmi i teoretickým studiem, sebereflexí i hodnocením ze strany dětí jsem pak došla k odpovědím na úvodní otázky: „Jaké požadavky současné školy questing splňuje? Dokážou děti mladšího školního věku projít trasu questu bez pomoci dospělého, případně jakou formu pomoci od dospělých potřebují? Jsou schopny jednoduchý quest vytvořit?“ Nyní mohu potvrdit, že questing naplňuje požadavky současné školy, protože vede žáky k propojování znalostí a dovedností z různých vyučovacích oblastí přirozeným, nenásilným způsobem. Při procházení a luštění již existující hledačky se děti zajímavým způsobem seznamují s krajinou, přírodou či historií. Tím, že hledají odpovědi do luštěnek, musí soustředěně pracovat s texty a pečlivě je pročítat, aby jim porozuměly. Zároveň u toho musí sledovat okolí, aby nesešly z trasy a objevily odpovědi do tajemek. Motivační složkou je touha po nalezení pokladu, což pomáhá dětem překonávat překážky, které se během luštění mohou vyskytnout. Cesta od stanoviště ke stanovišti udržuje děti bdělé a zaměřené na cíl. V případě nepochopení pohybové nápovědy mohou pracovat s mapkou, což dále rozvíjí jejich schopnosti orientace v terénu. Samozřejmostí je nutnost rozvíjet komunikaci a sociální vztahy při práci ve skupinách.

Zjistila jsem, že questing naplňuje požadavky současné školy i v dalších ohledech. Vytváření vlastního questu vede k rozvoji všech druhů klíčových kompetencí společně s nutností propojovat dovednosti a znalosti ze všech vyučovaných předmětů, tedy v rámci mezipředmětových vztahů.

Objevování nových míst, praktická práce na questech, společná činnost s dětmi i zajímavé chvíle s přáteli, se kterými jsem procházela obě vzniklé hledačky, mě naplňují radostí a vděčností, že jsem se mohla s touto zajímavou aktivitou seznámit a hlouběji se jí

zaobírat. Věřím, že bude přínosná pro případné čtenáře a že questing si najde trvalé příznivce v řadách pedagogů. Ráda bych je povzbudila k zapojení questingu do výuky na prvním stupni, protože, i přes větší zátěž a nutnou důkladnou přípravu, představuje smysluplnou a praktickou aktivitu, ze které mohou těžit děti po mnoho let svého života.

Navíc věřím, že si děti nenechají quest pro sebe, že na něj zavedou rodiče, širší rodinu i kamarády, tak jako to bylo v našem případě a že se tato aktivita bude v české kotlině dále šířit.

Přesahem je jeho praktický přínos pro místní komunitu a výchovný efekt pro samotné dětské tvůrce questu. Splňuje tedy představy místně zakotveného učení, kdy děti intenzivně poznávají svou obec a získávají kladný vztah k místu svého bydliště, jeho historickým místům či osobnostem. Tím lze předcházet případnému negativismu a vandalismu v období dospívání, což je problematickým fenoménem poslední doby. Děti vytvářejí trvalou hodnotu, která bude fungovat několik let, namísto psaní do sešitu, který se na konci školního roku vyhodí. Zvědavým občanům či návštěvníkům nabízí novou volnočasovou aktivitu, čímž stoupá atraktivita dané obce. S pocitem, že dokázaly vytvořit hodnotnou věc, budují děti svou sebedůvěru a mohou získat respekt starších generací.

Seznam použitých zdrojů:

ATLAS QUEST, 2019. History of Letterboxing. In: *Atlas quest* [online]. [vid. 9. 6. 2019]. Dostupné z <https://www.atlasquest.com/about/history/index.php>.

BRNO HRAJE NA CITY, 2014. O projektu. In: *Brno hraje na city* [online]. [vid. 8. 6. 2019]. Dostupné z: <http://brnohrajenacity.cz/o-projektu/>.

CINCINNATI PARENT, 2016. Orienteering, Letterboxing, and Geocaching [online]. 1. 6. 2016 [vid. 7. 5. 2019]. Dostupné z: <https://cincinnatiparent.com/orienteering-letterboxing-and-geocaching/>.

CLARK D., GLAZER S., 2010. *Questing: A guide to Creating Community Treasure Hunts*. Hanover and London: University Press of New England. ISBN 978-15-846-5532-1.

CLARK D., GLAZER S., HUŠKOVÁ B., HUŠEK J., HUŠEK J., KOČÍ K., 2014. *Questing: tvoříme hledačky pro lidi a s lidmi*. Karlovice: Actaea, společnost pro přírodu a krajinu. ISBN 978-80-260-7161-7.

Český statistický úřad | ČSÚ [online]. [vid. 19. 6. 2019]. Dostupné z: <https://www.czso.cz/documents/10180/91917344/13007219.pdf/deb188e2-72b4-4047-97e8-ae7975719db4?version=1.0>.

DANIŠ, P., 2018. *Tajemství školy za školou: Proč učení venku v přírodě zlepšuje vzdělávací výsledky, motivaci a chování žáků*. Praha: Ministerstvo životního prostředí. ISBN 978-80-7212-631-6.

GEOCACHING WIKI – FANDOM powered by Wikia. [online]. Aktualizováno 29. 7. 2017 [vid. 10. 6. 2019]. Dostupné z: https://geocaching.fandom.com/wiki/Letterbox_Hybrid.

Informace o projektu – envikesky [online]. [vid. 24. 6. 2019]. Dostupné z: <http://www.envikesky.cz/category/o-projektu/>.

HALFAROVÁ, A., 2016. Escape game: Fenomén doby nebo stroj na peníze? In: *pres.UPmedia* [online]. 12. 3. 2016. [vid. 14. 5. 2019]. Dostupné z: <https://pres.upmedia.cz/publicistika/escape-game-fenomen-doby-nebo-stroj-na-penize>.

HISTORIE GEO WIKI [online]. Aktualizováno 10. 5. 2018 [vid. 7. 6. 2019]. Dostupné z: <https://wiki.geocaching.cz/wiki/Historie>.

JOHANOVSKÝ, T., *Nové městské hry a jejich hráči*. Praha, 2012. Diplomová práce. Univerzita Karlova v Praze. Filozofická fakulta. Vedoucí práce PhDr. Jana Duffková, CSc.

Literary terms [online]. [vid. 19. 5. 2019]. Dostupné z: <https://literaryterms.net/>.

LUTONSKÝ, M., 2008. Geocaching: hra pro mozek, nohy a vaši GPS. In: *Navigovat* [online]. 12. 8. 2008 [vid. 9. 6. 2019]. Dostupné z: <https://navigovat.mobilmania.cz/bleskovky/geocaching-hra-pro-mozek-nohy-a-vasi-gps/sc-266-a-1312930>.

MÁCHAL A., NOVÁČKOVÁ H., SOBOTOVÁ L., 2012. *Úvod do environmentální výchovy a globálního rozvojového vzdělávání: soubor učebních textů*. Brno: Lipka - školské zařízení pro environmentální vzdělávání. [vid. 19. 6. 2019]. ISBN 9788087604014. Dostupné z: http://janamodra.cz/tul/ENV_skripta_Novackova.pdf.

Questing.cz – Struktura hledačky. [online]. [vid. 15. 6. 2019]. Dostupné z: <https://www.questing.cz/QST2/Jak-vytvorit-hledacku/Struktura-hledacky>.

Questing.cz – Quest. [online]. [vid. 20. 6. 2019]. Dostupné z: <https://www.questing.cz/QST2/Quest/Mastalsky-QUEST>.

SKOUPÁ, L., 2015. Místně zakotvené učení a questové trasy. In: *Metodický portál RVP - Modul Články* [online]. 2. 11. 2015 [vid. 15. 6. 2019]. Dostupné z: <https://clanky.rvp.cz/clanek/c/Z/20437/mistne-zakotvene-uceni-a-questove-trasy.html/>.

STUDENTŮM PEDAGOGIKY, 2019. Klíčové kompetence. In: *Studentům pedagogiky*. [online]. [vid. 21. 6. 2019]. Dostupné z: <https://pedagogika.skolni.eu/klicove-kompetence/>.

VÉRTEŠI, M., 2016. Kartáčky a šifry. Městské hry se vrací do Brna. In: *Zprávy z MUNI* [online]. 21. 9. 2016 [vid. 9. 6. 2019]. Dostupné z: <https://www.em.muni.cz/student/8196-kartacky-a-sifry-mestske-hry-se-vraci-do-brna>.

WIKIPEDIE – *otevřená encyklopedie* [online]. Aktualizováno 11. 3. 2019 [vid. 4. 6. 2019]. Dostupné z: [https://en.wikipedia.org/wiki/Letterboxing_\(hobby\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Letterboxing_(hobby)).

WIKIPEDIE – otevřená encyklopedie [online]. Aktualizováno 14. 3. 2019 [vid. 14. 5. 2019]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Únikova_hra.

Seznam příloh

A Cvičný quest.....	88
B Quest vytvořený s dětmi.....	90
C Quest k analýze - Hledačka v kraji tůní	92
D Mapa k Hledačka v kraji tůní.....	96
E Zhodnocení práce na questu od dětí	97

10. Cedule Natura 2000

Ceduli důkladně si prostudujes a až jméno hmyzí helikoptery vědět budeš, zapíšeš ho do volných políček:

----- 12 -----
*Ted je to jen pár kroků,
 vrabec neujde je za sto kroků,
 by však se dobře rozhlédneš
 a za pár vteřin do malého parčíku doběhneš.*



11. Zdislavina zahrádka

Vítej na Zahrádce paní Zdislavy,
 kterou zde vybudovali před lety
 na památku vzácné paní.
 V zahrádce název pramene zní: ----- 4 -----

Podél opěrných zdí po trase pro pěší i bicykly se vydej
 a první odbočku do lesa hledej,
 U modrých cedulí se mezi stromy vydáš,
 kilaťou cestu zdoľáš a přivítá tě první obraz.

12. Úvozová cesta

Tvé kroky tě nesou po staré cestě,
 jak kroky dřívějších obyvatel Brniště.
 Desítky let ležela úvozová cesta ladem,
 než někdo přišel s nápadem
 tesně sochy do kamene vysochat
 a nový význam zapomenutému místu dát.
 Největší obraz kriz mezi paroloy má,
 je to socha jelena a svatého ----- 16 -----

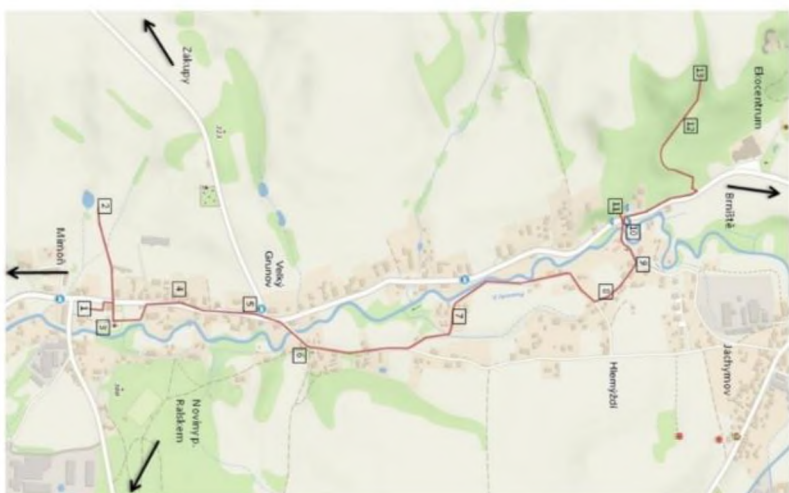
Pokratiťou cestou pořád rovně,
 chvílemi mírně do kopce
 až ke staré skalní kapličce.

13. Skalní kaplička

Přešlo již mnoho jar a mnoho zim,
 kdy zbožný vesníčan kapličku tu postavil.
 Aby i cestou na pole či do vsi jiné
 Bohu vzdal díky upřímné.
 Prozkoumej to místo a napiš, kdy se tak stalo.
 ----- - zapíšeš poslední číslo slovem ----- 10 -----

Poklad svůj zasloužený hledej:

1 2 3 4 5 6 3 7
 8 6 4 3 5 2 9 10 11 12 3 13 5 14 3 15 16



Se vzpomínkou na paní **Ivu Tomkovou**, učitelku, ředitelku a kronikařku z Velkého Grunova, která má zasvětila do této zdejší historie s ochotou a přispěním mnoha blízkých v létě 2018 vytvořila **KaM** Děkuji **Jardov K. a Petru F.** (www.hrazy-zrceniny.cz) za poskytnuté historické fotografie, **Rose Koch**, rodáček z V. Grunova, za sdílení příběhu z dob dřívějších, **Vitkov** za vytvoření mapy, **Ondrov** a **Milošovi** za ukrytí pokladu, **Bejncové** a **Markétas** za testování hledičky a všem dalším, kdo jakkoliv pomohli.

O hledičku se stará **YMCA Sever z S.**
 kontakt: Kamila Matysová, tel. 777 335 426



QUESTING

Putování za zapomenutými
 příběhy kraje pod Tlustem
 a pod Ralskem



Ohradnost hledičky: orientace snadná, po silničkách, chodnících, cestách či pěšinách. Poslední úsek vede starou úvozovou lesní cestou, možno zdoľat s terénním kočárkem.

Délka hledičky: 3,5 km/2 hodiny

Vybavení na cestu: tužka, guma, prít, pevná obuv

Začátek hledičky: v parčíku u školy ve Velkém Grunově

Konec hledičky: U skalní kaple v lese nad Ekocentrem v Brništi

Hledičku je možné procházet celoročně, je vhodná pro milovníky historie a starých dobých časů. Dospělí úkoly hravě zvládnou, děti mohou občas potřebovat dospěláckou nápodědu.
Pro nalezení pokladu je třeba vylustit závěrečnou tajemku—pozorně čti a sleduj text a rozlišuj se kolem sebe. Tajenku poskládej z očíslovaných písmen v jednotlivých nápovědách.

Questing vznikla nestátní nezisková organizace Vital Communities ve Vermontu, USA, v roce 1995 a je vlastním ochranné známky.

1. Park u školy ve Velkém Grunově

Vítej, milý poutníče,
máš-li chvíli času, dovíš se
z kraje podralského dávné a tajuplné příběhy,
však cestou dávej pozor na motorové povozy.

Před tebou teď škola stojí,
víš-li, jak již dávno svojí
úlohu zde vykonává?
Od silnice ze strany
hledej letopočet psaný písmeny

15 8 1
Až svůj úkol dokončíš, čelem vzad se otočíš,
a nad školou po cestičce za závoru vyrazíš.
Tráva lechtá do holení,
cesta dlouhá to však není,
směřuj k velké bříze.



2. Rybník

Posaď se a rozhlédni po kraji našem
a věz, že chudák i boháč zde našel
dobré místo k životu.
Dva veliké kopce ční se tu.
Ten tlustý na vrcholku těžbou ohlodaný
jmenuje se Tlustec. Ten špičatý R _____ jest
a jeho hrad kdys střežil cest. 2
Pak přišli bodří Husité
a vše zůstalo rozbité.

Užil sis dost výhledů?
Pak upaluj zase dolů,
pod školou malá stavba s věžičkou
je znovu vysvěcenou kapličkou.

3. Kaple Navštívení Panny Marie

Nyní pěkně opravená a biskupem vysvěcená,
opět hlavu hrdě tyčí. dávné chmury již netíží.
I zde na tě úkol čeká, odvážného nevyleká.
Spočítej okénka na věži: _____
3



Kapli máš teď za zády
a vydáš se do strany - pravé.
Cílem tvým je komín čapí,
snad tam každý hnedka trefí.

Císař František Josef I. vládl v letech 1848–1916

4. Komín s čapím hnízdem

Budova z cihel léta páně 1900 postavená,
bývala místem, kde se mléko zpracovává.
Na zelených loukách zdejších,
pásala se stáda krav v dobách dřívějších.
Dřív než kravky podojili, spojili sedláci své síly,
a moderní _____ postavili.
Její komín domovem se stal, 11
když tu první čapí zobák zaklapal.

Další cestou po chodníku se dej,
až ke křižovatce, nic neváhej,
dům se šerífe hledej.



5. Křižovatka

Proti tobě bývalý hostinec stojí,
dnes starý dům jakoby se bojí,
připomenout příběh zajímavý.

Prv koukni na směrové cedule a odpovídej směle.
Silnice od toho domu vede na _____,
tam nejezdíme za nákupy, 6
ale mohutnému zámku se obdivovat,
kam císaři jezdili se rekreovat.

I jednoho rána stařícký císař
Franc Josef I. kočárem ráčil přijeti,
manévry své armády nad Brništěm shlédnouti.
U zdejší hospůdky na koně přesedlal,
tu hospodský mu k nastoupení stoličku podával.
Však zdatné tělo na koně vyšvihlo se samo
a stolička tu byla nadarmo.

„Kam dál?“ „Ještě něco o tom císařovi, přece.“
„Nuž dobrá tedy: Projdi kolem bývalého hostince,
jen pár kroků dělí tě od mostu,
pak ještě jednou tolik kroků a už jsi tu.“

6. Císařské duby

Stařícký císař vládl pevnou rukou už mnoho let,
když školácci rozhodli se na jeho památku vysázet
tyto císařské duby.
Vím, v té době to dělal možná každý druhý.
A protože císař dobrý počtář byl
i pro tebe početní úkol jsem si připravil:
Sečti duby, vynásob deseti
a hned budeš vědět,
kolik let tehdy císař vládl. _____
(Vláda jeho trvala ještě dalších osm let.) 7

Po silničce pokračuj zas dál,
nezapomeň, aby ses na roubené domy podíval.
Kde silnička se rozdvíjí, tu co nevede do kopce si zvol.
Za zatačkou další krásné usedlosti této malé obce jsou.

7. U zděných usedlostí

Protože vesnička blízko vody leží,
mnoho podivné havěti tu v trávě běží
a podle ní dříve vesnička samostatná,
prazvláštní jméno má - „Hlemýžďí“.
Jak jí asi říkali dříve,
když ještě německy mluvilo se kolem všude?
Vyber vhodné slovo:

Niemes, Schnekenndorf, Brims

(Hned teď si do tajeňky na pozici 14 napiš předposlední
písmeno slova, které jsi vybral.)

Dál běž pořád za nosem,
pak na křižovatce odboč směrem,
kde vesnické mrakodrapy vidíš stát.
Pod tebou brzy louka plotem ze tří stran obklopená,
u třetího sloupu tě další úkol čeká.

8. Louka

Rozhlédni se kolem tolikrát,
až zjistíš kolik cihlových staveb vidíš tu stát? ---
Nejsou to domy na bydlení, 5
však sedlákově náramně se hodí.
Sem svázeli si úrodu a seno,
aby dobře na zimu bylo uloženo.
Taková stavba se nazývá:
kůlna, stáj nebo stodola.
(Hned si do tajeňky na pozici 9 napiš poslední písmeno.)

Jdi touto cestou zase dál,
jen co písničku bys zazpíval.
Až mineš stodolu po levici,
žlutý dům jistě tvou pozornost upoutal.

9. U žlutého domu

Ač to dnes již tak nevypadá,
v této obci kdys významná tvrz stála.
A v ní kněžna krásná ušlechtilé jméno měla:
Anna Elznicová z Útěchovic na Hlemýžďí.
Je možné, že místo tvrze té se blíží,
zde však z výklenku _____ Panny Marie na nás shlíží.
13

Nyní se malou uličkou podél domu vydej
a dobře se dívej - Panenský potok teče tu.
Hned za ním k přístřešku na zastávce spěchej
a ceduli o místní přírodě hledej.

Zastavení 9 NA OKRAJI POLE

Stojím tu sám a sám na okraji pole,
pohnout se nemůžu, nohy mám uvíznuté úplně dole.
Žlutý černý znak s bleskem na sobě mám,
víš ty vůbec, co to znamená?

3 _ _ _ _ _

**Na silnici dojíždíš, doleva zahni
a pěšinou do kopce k vyhlídce se vydej.**

Zastavení 10 STROM

Mezi listnatými stromy se tu vyjímám,
napravo od pěšinky mohutný kmen vypínám.
Jak vidíš, velké jehlice na sobě mám,
a ty už jistě víš, jaký jsem jehličnan.

_ _ _ _ _ 9 _ _ _ _ _ 8

Posledních pár kroků do kopce k cíli tě doveče.

Zastavení 11 VYHLÍDKA

Poslední úkol na tebe čeká,
mapa s vrcholky tě ve štychu nenechá.
Dva kopce podle stromů jméno své dostaly
a jsou to _ _ _ _ _ a _ _ _ _ _

14 _ _ _ _ _ 1

Na tomto místě s výhledem krásným,
jen tak tě nepustím, nejdřív tě počtem úkolem potrápím.
Do příkladu zapiš výšku kopce z těch dvou vyšších,
pak toho nižšího a počítej.

_ _ _ _ _ + 2 = _ _ _ _ _

Výsledek přepiš teď slovy a poslední písmenko
k tajence se dozvíš: _ _ _ _ _ 5 _ _ _ _ _

Zajisté zajímá tě, kde najdeš poklad,

úkol ten nesnese už žádný odklad.

Písmena podle čísel do věty dopiš

a k pokladu, který stráží skřítek Mikulášek, směřuj.

Od _ _ _ _ _ jdi směrem _ _ _ _ _
1 2 3 4 5 6 7 6 8 6 9 10 11 4
který měří 591 metrů a _ _ _ _ _ hledej
20 9 6 1 2 12
pod prvním _ _ _ _ _
3 8 1 6 14 13 15 16 17 9 13 8 13



Tuto hledáčku vytvořili Ádá, Anežka, Hanča a Jaruška
společně s Kam o jarních prázdninách 2019.
O hledáčku se stará YMCA Sever z. s.,
kontakt Kamila Matysová, tel. 777 335 426.



Prokážete-li se kuponem z místa pokladu a vyplně-
ným questionem, čeká na vás odměna.
Vyzvednout si ji můžete v:
Infocentru:
Ekocentru: Po – Pá 7 – 16 hod.
Kavárně jako doma: St, Čt, Pá a Ne 13 – 17 hod.
Pohostinství u Strachotů:

Junior QUEST Brniště

Stromová hledáčka skřítků Mikuláška



Obtížnost: Nenáročná, určena pro juniory
Délka trasy: 8000 Mikuláškových kroků nebo 1,7 km
Doba na cestě: 1 hodina
Doporučené vybavení: tužka a chuť do luštění
Začátek hledáčky: v Brništi u kostela sv. Mikuláše
Konec hledáčky: na místě s nádherným výhledem
**Trasu je možné procházet celoročně, robustnější
kočárek jistě hravě zvládne i závěrečnou část.**

Kudy? Kam? A s kým?

Ahoj, já jsem Mikulášek, trochu skřítek, trochu zvědavý kluk. Jméno jsem dostal podle patrona zdejšího kostela, svatého Mikuláše. Toho určitě všichni znáte, protože vám



v prosinci přináší sladké dárečky. Sochu mého jména si můžete prohlédnout i na bráně ke kostelu. A právě hned za branou jsem si pro vás připravil první úkol. Mám rád přírodu a hlavně stromy, proto většina úkolů této hledačky bude spojena s poznáváním přírody a stromů. A jak poznáte, taky mám rád básničky.

Zastavení 1 BRÁNA U KOSTELA

Hned za branou rostou stromy památné, větve ve tvaru kříže vidíš rozevláté.

Listy jako srdce mají, květy omamnou vůni vydávají.

Zdali pak víš, jak se tyto stromy nazývají? — — — — — 10 —

Nápovědou tobě může být, že za národní strom si ho Češi rádi vyvolit.

Teď se na náves ke třem vysokým stromům (topol, jírovec a bříza) vydej a zmenšenou krajinu pod nimi hledej.

Zastavení 2 POD TŘEMI STROMY

Pod břízou se dobře rozhlédni a na sever od Stráže vesnici najdi, která v sobě strom ukrývá. Tato dlouhá vesnice, jmenuje se — — — — — 12 —

Nyní se rozhlédni a až uvidíš růžový dům, vydej se kolem něj po úzké silničce až k rybníku.

Zastavení 3 U RYBNÍKA

U rybníka lavička tě uvítá. Posad se a hledej ostrov, na němž bílé stromy rostou, a v rákosí se ukrývají vodních ptáků hnízda.

Samec i samice, rádi se mají velice. Všude spolu plavou, ale neshodnou se barvou. Jestli pak víš, jak se tento vodní pták správně nazývá? — — — — — 6 — — — — — 4 — — — — —

Jdi dál podle keřů trnitých, které dostaly jméno rakytník. Oranžové plody mají, zdraví v sobě ukrývají.



Zastavení 4 U VODNÍKA

Tento vodník zvláštní jméno má, jmenuje se podle rybníka— — — — — 17 — — — — — 2 —

Vydej se zas za nose, rovně přes křižovatku a zastaviš se u žlutého domu.

Zastavení 5 PŘED ŽLUTÝM DOMEM

Žlutý dům máš za zády a před sebou ostříhané jehličnany. Dobře se teď rozhlédni: kolik vidíš jehličnatých kopulí? — — — — — 15 — — — — — 13 —

Pokračuj dál po silničce, až ke třem vysokým lipám.

Zastavení 6 U TŘÍ LIP

Za lipami se mohutný kopec tyčí. Říká se, že těžba ho prý zase zničí. Ale čediče je lidem potřebí, i tvoje oko tento slavný kopec jménem — — — — — 11 — uvidí.

Vyber jméno kopce a doplň do básničky: **Ralsko, Ještěd, Tlustec.**

Podél kamenné zidky běž, až zatáčkou projdeš, po levici bývalé koupaliště mineš. Panenský potok mostem překročíš, a s dřevěnou vilou se pozdravíš. Další úkol bude opravdovou lahůdkou.

Zastavení 7 U DŘEVĚNÝCH SOCH

Na tabuli o lužním lese informace hledej, o keři léčivém s bíložlutým květem. Na začátku léta osvěžující nápoj si z něj vyrobíš a hrou na fujary a — — — — — 7 — se potěšíš.

Teď jdi na silnici a směřuj k bílé dopravní ceduli, sotva ji mineš, první odbočkou doleva půjdeš.

Zastavení 8 U ROZBITÉ STODOLY

U stodoly velký ovocný strom hledej a jeho nápovědu dobře poslouchej: Na jaře rozkvétám do běla, v létě červené tvářičky mám, pecky v sobě ukrývám, ozdobou mohu být tvého ucha. Jméno mé je — — — — — 16 —

Dál po cestě této běž a to je vše, co teď vědět potřebuješ.



HLEDAČKA v kraji tůní

Obtížnost: fyzicky nenáročná

Délka trasy: 2 km

Doba na cestě: 60 minut

Doporučené vybavení na cestu: papír, tužka, brýle na čtení i slunění

Začátek hledačky: bazilika minor sv. Vavřince a sv. Zdislavy

Jak na to: Pěšmo. Doporučuje se poctivě číst tištěný materiál. Zvládnutí trasy pak bude – hračkou :-). Na jednotlivých zastaveních piš slova na připravená podtržítka [odpovídají počtu písmen hledaného slova]. Zvýrazněná písmena pak vepiš na správná místa v tajence na konci listu hledačky.

Upozornění: Kočárky a invalidní vozíky se bez potíží dostanou až na stanoviště č. 7. V areálu mokřadů jsou pro ně sjízdné jen některé cesty. Přesto lokalita stojí za návštěvu! V mokřadech je třeba být vybaven, zvláště v období dešťů a tání, potřebnou ochrannou obuví.

„Vítej, cizinče, jenž jsi navštívil starobylé město zvané kdysi Yablónní, kterýžto název uchovati se ráčil na listině podepsané bývalým pánem na Lemberku Havlem „de Yablónní“ ve XIII. století.

Rád bych se ti představil. Lid jablonský mě zve Dráteníčkem a jsem spjat s Jablónným už pár století. Jsem osobou tedy již neživou, můj duch však v Jablónném dlí, neboť je to místo kouzelné a bylo mému srdci milé.

Připravil jsem pro Tebe, poutníče, zábavné cestování koutkem Jablónného po památkách historických i skvostech přírodních. Chop se tužky a směle zaplňuj odpověďmi toto lejstro.

Přeji hodně zábavy a radosti na Tvých cestách.

Dráteníček

1. Zastávka – bazilika minor sv. Vavřince a sv. Zdislavy

Stojíš nyní před naší bazilikou, která se pyšní slávou převélikou. Sama Zdislava po nocích ji prý stavět pomáhala, aniž by si na svůj těžký život stěžovala. Vedle hlavních chrámových dveří dvě dveří vlevo se nachází u druhých v dřevěném rámečku cedulka zprávou turisty provází. Že zde je klášter  jím sděluje a další informace o faře a prohlídkách poutníkům věnuje.

Písmeno zapiš na pozici č. 8.

Přesun na zastávku č. 2.

Postav se tak, abys měl baziliku po levé ruce. Před tebou je ulička, kterou se vydej rovně, vpravo půjdeš okolo domečku sester Dominikánek (č.p. 31), na jejich domku je označení Školní (ulice) a vedle domku vlevo najdeš informační tabuli o historických stavbách v centru Jablónného.

2. Zastávka – informační tabule Jablonné v Podještědí

Na tabuli další informace o bazilice nalezneš a hned jméno jejího stavitele do tabulky přepíšeš.

Bazilika je prvním velkým dílem _____ barokního architekta a projektanta.

Opakující se písmeno zapiš na pozici číslo 9 a 11.

Zvíš též, že Jablonné leželo na významné obchodní cestě z Prahy do _____, a z tohoto důvodu se zde ještě do 13. století razily mince.

Písmenko zapiš na pozici č. 15.

Přesun na zastávku č. 3.

Po pravé ruce měj informační ceduli, za zády baziliku a jdi stále rovně Školní ulicí. Ulička Tě přivede k historické, částečně zrekonstruované budově vyhlídkové věže.

3. Zastávka – vyhlídková věž

Zastav své nohy u tabule před bývalým kostelem, jehož název vepsat do tabulky je nyní tvým úkolem. Byl to farní kostel sv. Kříže, pak kostel _____, jak dokazuje historická studie. Kdysi to býval pivovar i škola, teď je zde vyhlídková věž, a ta Tě na vyhlídku volá.

Písmeno vepiš na pozici č. 16.

Přesun na zastávku č. 4.

Po levé ruce měj věž a dopředu běž. Školní ulicí dojdeš po směru předchozí cesty na náměstí, kde v jeho středu uvidíš morový sloup.

4. Zastávka – morový sloup

Morový sloup ze 17. století vprostřed náměstí stojí, ukazuje kolemjdoucím krásu a do hávu svatých se zde strojí.

Každá socha svatého u sebe cedulku se jménem má a kdo najde Laurentia, další část tajenky už zná.

Za Laurentiem stojí svatý _____.

Písmeno vepiš na pozici č. 5 a 14.

Přesun na zastávku č. 5.

Zůstáváme na náměstí. Najdi úřední desky a za nimi najdeš zastávku č. 5.

5. Zastávka – turistická mapa

Lužickými horami skrz naskrz Tě mapa provede, kéž kroky Tvé nic ze správné cesty nesvede.

Klub _____ mapu pro Tebe vydal, tak zapiš písmeno a podle návodu číň dál.

Písmeno zapiš na pozici číslo 1.

Stoupni si zády k mapě a na druhou stranu silnice nasměruj své líce, uvidíš na budově nápis _____ v zeleném kabátku slušivém velice.

Písmeno zapiš na pozici číslo 2.

Přesun na zastávku č. 6.

Opouštíme náměstí. Jdeme zpět k morovému sloupu, pokračujeme rovně, po pravé straně uvidíme restauraci Salvátor, za ní bankomat a jdeme vpravo po chodníku lemujičím silnicí z mírného kopečka dolů. Na křižovatce zahni vpravo a zastav se u přechodu pro chodce s rozcestníkem.

6. Zastávka – rozcestník u přechodu pro chodce

První hnědá šipka nahoře ukazuje směr na zámek Lemberk a _____,

kde je krásná příroda, a místa znáš i z filmových pohádek. Ale pro pořádek!

Tvým cílem je šipka ukazující směr na mokřady, Jablonské to vodní zahrady.

Písmeno zapiš na pozici č. 6.

Přesun na zastávku č. 7.

Přejdi přechod pro chodce a vydej se z kopečka po cestě vpravo. Kaštanová alej Tě dovede až k červené závoři. Ta značí, že jsi došel na mokřady, k první informační tabuli.

7. Zastávka – první informační tabule

Nebyla už paráda	Blýsklo se na lepší čas
Zanedbaná zahrada	Krásný koutek je tu zas
Potom v dražbě Čmeláci	Došlo k místa přerodu
Ten pozemek vyplácí	Pro lidi a přírodu!

Zaznamenej si jméno rostliny, která zarostla dřívější hospodářskou louku [informaci budeš později potřebovat]. Prohlédni si pečlivě hada na obrázku, bude o něm také ještě řeč. Jakou barvou jsou vyznačeny tůně na mapce mokřadního areálu?

Písmeno zapiš na pozici 12.

Přesun na zastávku č. 8.

Jdi po hlavní cestě a počítej tůňky po levé straně. Za třetí tůň vlevo odboč na pěšinku, která vede přes mostek a končí u dřevěné srubové konstrukce.

8. Zastávka – hadník

Když tu není zahrádka	A v takové hromadě
Tak proč je tu ohrádka,	Je vždy tepla habaděj
V které tleje biomasa	Vylustění záhady:
Rozkládá se, prostě krásá!	Je to hadník pro hady!

Ano je to tak. Sem do hadníku ráda klade svá vejce užovka obojková.

Když napíšeš pečlivě její jméno na připravená podtržítka, prozradí Ti, jaké písmeno patří na pozici 17.

Přesun na zastávku č. 9.

Pokračuj dál po pěšince až na její křižovatku s velkou cestou, lemovanou alejí vysokých stromů. Tam se dej alejí směrem k zámku, až po pár metrech narazíš na velkou křižovatku.

9. Zastávka – dubová alej

V majestátní aleji	Druhý ale odhalí
Do masek se halejí	Klamou tělem nádhery!
První pohled napoví	Podle listů každý poví
Stojí tady topoly	Jde o pyramidální duby!

Tady Tě nečeká žádný úkol. Jen se pokochej krásou těch víc než 100 let starých stromů.

Přesun na zastávku č. 10.

Postav se tak, abys měl zámek po pravé ruce. Před tebou je plácek a na něm velká hromada kamení.

10. Zastávka – ještěrkovník

Leží hromada kamení	Za pěkného počasí
Koukej do škvír, co je v ní?	Vylézají, proč asi?
V nebezpečí do škvírky	Na sluníčku ještěrky
Ukryjí se ještěrky	Dobíjí své baterky!

Jaký je kmen stromu, sloužící ke skrytému pozorování žab?

Písmeno napiš na pozici 10.

Přesun na zastávku č. 11.

Obejdí tůň po své pravé ruce po haťovém chodníčku, zastav se v místě, kde z něj odbočuje molo.

11. Zastávka – srovnávací tůňka

Všude suché rákosí	Ve všech tůních rákosí
Tady běží pokusy!	V sezoně se pokosí
Co se stane s tůň	Ne však v téhle tůni
Bez vysekávání?	Slouží k porovnání!

Jak se správně jmenuje rostlina, které se lidově říká rákosí? [Využij svou poznámku z první informační tabule.]

... _ _ _ _ _ obecný.

Písmeno zapiš na pozici 7.

Přesun na zastávku č. 12.

Pokračuj po haťovém chodníku a následně vrbovou houštinou až na křižovatku s dubovou alejí. Proti Tobě mírně vlevo vede z náspu dolů pěšinka. Tou se dej, až nalezneš druhou informační tabuli.

12. Zastávka – druhá informační tabule

Dřív odpadků hromady	Do tůní pak přikvačili
Dnes oáza přírody	Čolči, žáby, ptáci milí
Lidé dali ruce k dílu	Pro ostatní je vzorem
Vyhloubili tůně v jílů	Náš mokřad zde v Jablonném

Porovnej fotky lokality před revitalizací a po ní [obrázek č. 4].

Na pozici 3 napiš prostřední písmeno prostředního slova v německém popisku fotky před revitalizací.

Na pozici 18 napiš druhé písmeno prvního slova v českém popisku fotky po revitalizaci.

Přesun na zastávku č. 13.

Vrať se do dubové aleje a vydej se jí směrem od zámku. Počítej vysoké pařezy po pravé straně. Zastav se u čtvrtého z nich.

13. Zastávka – vysoký pařez v aleji

Kdo tak divně stromy kácí?!	V pařezech pak samička
Určitě ne sami brouci!	Klade broučí vajíčka
Lidé stromy porazí	Po proměně dech beroucí
Zanechají pařezy	Vylétají vzácní brouci!

Když se na pařez dobře podíváš, zjistíš, že je v něm _ _ _ _ _.

Písmeno zapiš na pozici 19.

Přesun na zastávku č. 14.

Pokračuj alejí a za můstkem zahni doprava. Pečlivě hledej po levé straně pěšinku, která vede podél slepého ramene potoka. Zastav se na jejím počátku u stromu s několika kmeny rostoucími těsně u sebe.

14. Zastávka – lužní les

Jedna olše vedle druhé	Po šlapácích stále dál
Cestička jen úzkým pruhem	Ani by ses nenadál
Tady hnízdí krásní ptáci	Jen co přejdeš přes klády
Pospíchat se nevyplácí	Na dosah jsou poklady!

Strom vedle Tebe je olše lepkavá. V tomto místě vytváří útvar, který bys nazval trojloší, čtyřloší nebo pětioší? Počítej jen opravdu silné kmeny!

Čtvrté písmeno správného slova napiš na pozici 4 a 13.

Přesun na zastávku č. 15.

Vydej se pěšinkou podél slepého ramene potoka [budeš ho mít po pravé ruce], projdeš pod větvemi a přeskochíš tok. Dojdeš na místo, kde se pěšinka prudce stáčí doleva. Ty však pohlédni rovně, kde dvě skupinky olší [dvojítá a trojitá] tvoří jakousi bránu. Tam najdeš tenoučkou „cestičku“ vedoucí k pokladu.

Vyluštěnou tajenku a doklad, že jsi byl u pokladu, odnes do Infocentra v Jablonném v Podještědí.

V otevíracích hodinách si zde můžeš vyzvednout drobnou odměnu. Pokud by bylo infocentrum zavřené, informuj se, co dělat, na emailu: info@cmelak.cz.

Místo pro vyluštěnou tajenku (výsledek čti zprava doleva)

19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	

Hledačka v kraji tůní



Mokřadní část



Městská část

O hledačku se stará Čmelák – Společnost přátel přírody
www.questing.cz
Questing vyvinula nestátní nezisková organizace Vital Communities ve Vermontu, USA, v roce 1995 a je vlastníkem příslušné obchodní známky.

E Zhodnocení práce na questu od dětí

HODNOCENÍ PRÁCE NA QUESTU

Dej jednotlivým aktivitám známku jako ve škole, podle toho jak tě bavily:

1. Luštění historického questu z Grunova ke kapliče ve skalách
2. Plánování trasy nového questu, hledání vhodných zastávek
3. Vymýšlení otázek
4. Skládání básniček, psaní do počítače
5. Uložení pokladu

1*
1*
1*
1*
1*

Odpověz na tyto otázky, než začneš psát, přemýšlej.

1. Která část ti přišla nejtěžší? zkřížko do básniček.
2. Která část ti přišla nejlehčí? zkopírování pokladu.
3. Dozvěděla ses při luštění grunovského questu něco nového? Ano: že škola byla otevřena od roku 1884 a kaplička má 8 okének ve věžičce.
4. Dozvěděla ses něco nového při vytváření questu? Ano: jak posuneme kreslu, jak vypadá bank vysoké napětí.
5. Chtěla bys projít a luštit ještě nějaký jiný quest? Ano!
6. Přejde ti, že čas na vytváření hledačky byl dobře strávený? Ano!

HODNOCENÍ PRÁCE NA QUESTU

Dej jednotlivým aktivitám známku jako ve škole, podle toho jak tě bavily:

1. Luštění historického questu z Grunova ke kapliče ve skalách
2. Plánování trasy nového questu, hledání vhodných zastávek
3. Vymýšlení otázek
4. Skládání básniček, psaní do počítače
5. Uložení pokladu

3
3
5
3
3

Odpověz na tyto otázky, než začneš psát, přemýšlej.

1. Která část ti přišla nejtěžší? vytváření questu
2. Která část ti přišla nejlehčí? zkopírování pokladu
3. Dozvěděla ses při luštění grunovského questu něco nového? ne
4. Dozvěděla ses něco nového při vytváření questu? ne
5. Chtěla bys projít a luštit ještě nějaký jiný quest? ne
6. Přejde ti, že čas na vytváření hledačky byl dobře strávený? ne

HODNOCENÍ PRÁCE NA QUESTU

Dej jednotlivým aktivitám známku jako ve škole, podle toho jak tě bavily:

1. Luštění historického questu z Grunova ke kapličky ve skalách
2. Plánování trasy nového questu, hledání vhodných zastávek
3. Vymýšlení otázek
4. Skládání básniček, psaní do počítače
5. Uložení pokladu

1
2
3
4
5

Odpověz na tyto otázky, než začneš psát, přemýšlej.

1. Která část ti přišla nejtěžší?

vymýšlení básniček

2. Která část ti přišla nejjednodušší?

uložení pokladu

3. Dozvěděla ses při luštění grunovského questu něco nového?

ano

4. Dozvěděla ses něco nového při vytváření questu?

ano

5. Chtěla bys projít a luštit ještě nějaký jiný quest?

ano

6. Přijde ti, že čas na vytváření hledáčky byl dobře strávený?

ano