





## © COPYRIGHTS (Autorské Práva)

Autorské práva (Copyrights) pre Pre človeka OZ, Slovenská republika a Don Bosco CZ, Česká republika a uvedení autori.

Financované Európskou úniou, program Erasmus+, projekt č.. 2024-1-SK02-KA210-YOU-000255277



**Financovaný  
Európskou úniou**

Názory a stanoviská vyjadrené v tomto dokumente sú však výlučne názormi autora (autorov) a nemusia nevyhnutne odrážať názory Európskej únie alebo Výkonnej agentúry pre vzdelávanie a kultúru (EACEA). Ani Európska únia, ani EACEA za ne nenesú zodpovednosť.



Licencia Creative Commons CC BY-NC-ND. Creative commons CC BY-NC-ND license.

Táto licencia umožňuje opätovne použiteľným používateľom kopírovať a distribuovať materiál v akomkoľvek médiu alebo formáte v neupravenej forme, len na nekomerčné účely a len za predpokladu, že je uvedený autor tvorca.

CC BY-NC-ND obsahuje nasledujúce prvky: ND: Nie sú povolené žiadne odvodeniny ani adaptácie diela. BY: Musí byť uvedený autor. NC: Povolené je len nekomerčné použitie diela.

Autorov uveďte odkazom na nasledujúcu webovú stránku: <https://www.precloveka.eu/>  
**Kontakt:** [precloveka@gmail.com](mailto:precloveka@gmail.com)

**Zostavenie a redigovanie:** Ivana Némětová

**Autori hier:** Mária Lazoríková, Peter Lazorík, Martin Gbúr, Ivana Némětová

**Korektúra:** Ivana Némětová

**Rok vydania:** 2025



**Erasmus+**



# HRY INŠPIROVANÉ LARPOM

## VZDELÁVANIE PRE ŽIVOT

### OBSAH

#### **LARP A JEHO POTENCIÁL V NEFORMÁLNO M VZDELÁVANÍ .... 4**

Stručná charakteristika .....4

Konkrétne príklady používania LARPov vo vzdelávaní .....5

LARP a znevýhodnené komunity .....6

#### **CHARAKTEROVÉ VZDELÁVANIE CEZ PRÍBEH A UMENIE ..... 8**

**TANEC AKO ROLOVÁ HRA A ŠPECIFIKÁ RÓMSKEHO  
PROSTREDIA ..... 12**

**METODICKÉ LISTY..... 17**

Úvod k metodickým listom .....17

Uvedenie hráčov do hry .....18

Reflexia .....20

## **METODICKÝ LIST Č. 1: LENTILKOVÝ SEMAFOR..... 22**

Príbeh.....22

Metodika hry.....23

Príprava hry .....24

Priebeh hry .....25

Prílohy na stiahnutie.....25

## **METODICKÝ LIST Č. 2: V TIENI POLMESIACA..... 26**

Príbeh.....26

Metodika hry.....27

Príprava hry .....28

Priebeh hry .....30

Prílohy na stiahnutie.....33

## **METODICKÝ LIST Č. 3: ZACHRÁŇME ZÁKLADKU! ..... 34**

Príbeh.....34

Metodika hry.....35

Príprava hry .....36

Prehľad postáv .....37

Priebeh hry .....38

Prílohy na stiahnutie.....40

**METODICKÝ LIST Č. 4: NOVÝ ZAČIATOK ..... 41**

Príbeh.....41

Metodika hry.....42

Príprava hry .....43

Prehľad postáv.....44

Priebeh hry .....44

Prílohy na stiahnutie.....46

**METODICKÝ LIST Č. 5: JADRANSKÝ SEN..... 47**

Príbeh.....47

Metodika hry.....48

Príprava hry .....49

Prehľad postáv.....50

Priebeh hry .....51

Prílohy na stiahnutie.....52

# LARP A JEHO POTENCIÁL V NEFORMÁLNOM VZDELÁVANÍ

Mgr. Mária Lazoríková

## STRUČNÁ CHARAKTERISTIKA

4

Súčasná pedagogika vyhľadáva nové a inovatívne prostriedky, ktoré môžu dobre poslúžiť aj v oblasti vzdelávania. Medzi také by sme mohli zaradiť aj **hranie rolí naživo** – LARP, ktorý primárne vznikol za účelom zábavy. Čoraz viac sa do popredia dostáva jeho skrytý potenciál a možnosti **využitia vo vzdelávaní, hlavne v oblasti budovania sociálnych zručností**.

Pomenovanie LARP je skratkou anglických slov **Live Action Role Play** a predstavuje formu hry naživo, kde účastníci stvárajú postavy v reálnom prostredí podľa vopred stanovených pravidiel a príbehu. Na rozdiel od stolových hier alebo divadla, LARP kladie dôraz na **interaktivitu** a **spoluprácu** medzi hráčmi.

Určiť časový úsek vzniku rolových hier je takmer nemožné. Už od nepamäti si deti pri hre na seba brali rôzne roly, a takto sa pripravovali na svoje budúce úlohy. Rozvoj LARPu tak, ako ich poznáme dnes, nastal v 20. storočí. Veľký vplyv na to mala populárna hra *Dungeons & Dragons*, v českom prostredí známa ako Dračí doupě. Nepopierateľný podiel v tomto procese mal tiež vznik rôznorodej fantasy literatúry, napríklad Pána Prsteňov od J. R. R. Tolkiena.

LARPy môžu byť vsadené do rôzneho prostredia. Poznáme napríklad historické, detektívne, rozprávkové, fantasy, postapokalyptické. Príbehy LARPu sa môžu odohrávať vo väzenskom prostredí, ale aj na párty v

Hollywoode, na palube vesmírnej lode, ale aj na vlakovej stanici. V tomto prípade naozaj platí, že kreativite sa medze nekladú.

Najjednoduchšou formou týchto hier sú **bojovky**, v ktorých konkrétne hranie rolí v psychologickej rovine nie je vôbec dôležité. Väčšinou ide o niekoľko „znenpriateľených“ skupín, ktorých úlohou je medzi sebou bojovať mäkkými zbraňami za účelom získania určitého cieľa. Takéto podujatia majú primárne športovo-rekreačný charakter.

Za zložitejšie môžeme považovať **vel'kovýpravné LARPy**, ktoré spravidla trvajú niekoľko dní, sú určené pre väčší počet hráčov a majú rozvetvený príbeh vsadený do konkrétneho prostredia. Hráči stváňujú predpripravenú špecifickú postavu, ktorá zažíva rôzne herné mini-epizódy. Táto forma LARPu má primárne slúžiť na oddych od problémov bežného života. V mnohých prípadoch takto strávený čas hráčovi prinesie aj pozitívnu zmenu v zmýšľaní a môže odhaliť nové stránky svojej osobnosti, ale aj zmeniť optiku nazerania na okolitý svet, takéto procesy sú však skôr náhodné.

Podobný charakter majú aj LARPy, ktoré nazývame **komorné**. Tie sa spravidla odohrávajú v kratšom časovom úseku – pár hodín a zahŕňajú menší počet hráčov. Práve tieto majú najväčší potenciál a možnosti využitia vo vzdelávacom procese.

Ich výhodou je, že si účastníci môžu na „nečisto“ zažiť rôzne, mnohokrát aj náročné situácie. Takto si v bezpečnom prostredí hry nadobudnú **skúsenosť, ktorá buduje ich postoje**. Okrem toho si rozvíjajú svoje **komunikačné zručnosti, schopnosť improvizácie, ale aj sociálne interakcie**. Pri každom LARPe hráčov sprevádza vyškolený **uvádzač**, ktorý v úvode poskytne všetky potrebné informácie, je nápomocný počas herného času, ale predovšetkým bezprostredne po odohraní príbehu vedie reflexiu, ktorá je neoddeliteľnou časťou vzdelávacích LARPov.

---

## KONKRÉTNE PRÍKLADY POUŽÍVANIA LARPOV VO VZDELÁVANÍ

---

LARP sa čoraz viac využíva ako pedagogický nástroj, ktorý podporuje aktívne učenie, kritické myslenie a empatiu. Príkladom je **dánska internátna škola Østerskov Efterskole**, ktorá integruje vzdelávacie LARPy do svojho



učebného plánu a používa ich ako svoj hlavný pedagogický nástroj. Motto tejto školy znie „*Scientia per ludum*“, čo z latinčiny môžeme preložiť ako „**Vedomosti prostredníctvom hry**“. Podobné heslo zastával už Ján Amos Komenský s jeho dobre známym – Škola hrou.

[Østerskov Efterskole](#) bola založená v roku 2006 a všetky predmety sú vyučované **prostredníctvom naratívnych projektov**, kde študenti preberajú rôzne roly a riešia úlohy v kontexte príbehu. Tento prístup motivuje študentov k hlbšiemu porozumeniu učiva a rozvíja ich sociálne a komunikačné zručnosti. Zaujímavosťou je, že dobré výsledky dosahujú obzvlášť žiaci, ktorí s ťažkosťami zapadali do tradičného školského systému. Hovoríme tu o rôznych poruchách učenia, ADHD, Aspergerovom syndróme, ale aj ďalších.

Na tomto príklade môžeme vidieť, že LARP má veľký potenciál nielen v oblasti budovania sociálnych zručností a postojov, ale je aj dobrým nástrojom na nadobúdanie vedomostí.

## 6

### LARP A ZNEVÝHODNENÉ KOMUNITY

LARP sa ukázal ako účinný prostriedok budovania empatie, sebadôvery a sociálnej inklúzie najmä tam, kde tradičné formy vzdelávania zlyhávajú. Okrem menších školských projektov existuje niekoľko **medzinárodných EduLARPov**, ktoré cielene pracujú s účastníkmi z marginalizovaných skupín. Môžeme tu spomenúť projekt „**Minosia Labyrinth**“ – päťdňovú simuláciu byrokratickej „krajiny“ Minosia, v ktorej hráči zažívajú úlohy migrantov, úradníkov i policajtov. [Výskum Erasmus+ konzorcia](#) ukázal, že po hre sa štatisticky významne zvýšila empatia účastníkov voči migrantom a znížila sa miera stereotypizácie.

Pri práci so znevýhodnenými skupinami sa dá dobre využiť aj **LARP „Párty Hollywood“**, ktorý pracuje s témou diskriminácie a predsudkov. Túto konkrétnu hru si mali možnosť zahrať aj mladí ľudia z viacerých rómskych komunít, s ktorými sme v uplynulých rokoch pracovali. Napriek počiatočným obavám, či budú pravidlá a zvolená téma pre účastníkov dostatočne zrozumiteľné, sa LARP ukázal ako veľmi vhodný nástroj – hráči aktívne vstupovali do deja, s nadšením sa zapájali a počas reflexie dokázali pomenovať dôležité momenty týkajúce sa predsudkov, vlastnej identity a vzťahov s majoritou. Z viacerých odoziev bolo zrejmé, že hra **zanechala silný**

**emocionálny dojem** a otvorila dôležité otázky, o ktorých by sa v bežnom školskom prostredí hovorilo len ťažko.

Aby LARP dosiahol svoj plný potenciál vo vzdelávacom kontexte, je potrebné dbať na niekoľko kľúčových aspektov. V prvom rade musí byť hra **zrozumiteľná a prispôbená veku, skúsenostiam i kultúrnemu kontextu** hráčov. Rovnako dôležitá je úloha **vyškoleného uvádzača**, ktorý účastníkov citlivo prevedie celým procesom – od úvodu cez samotné hranie až po záverečnú reflexiu. Práve tá vytvára priestor na **spracovanie zážitku a jeho prepojenie so skutočným životom**, čím sa z LARPU stáva účinný nástroj na budovanie empatie, kritického myslenia a osobnostného rastu.

LARP tak predstavuje nielen zábavnú formu oddychu, ale aj **mimoriadne silný nástroj neformálneho vzdelávania**. V rukách citlivého facilitátora sa stáva bezpečným priestorom na skúmanie seba, sveta a druhých – a práve v tom spočíva jeho skutočný transformačný potenciál.

# CHARAKTEROVÉ VZDELÁVANIE CEZ PRÍBEH A UMENIE

Ing. Miroslava Duranková, MA

Rozvíjanie charakteru prostredníctvom príbehov je jedným z mnohých prístupov v rámci charakterového vzdelávania. Význam príbehov v našom živote a ich vplyv na náš charakter nie je nová téma. Neexistuje časť nášho života, v ktorej by sme neprichádzali do kontaktu s príbehmi v ich rôznych podobách (románoch, filmoch, piesňach či dokonca v obrazoch). Príbehy nájdeme v marketingu a politických kampaniach, každá rodina má svoj príbeh, každý štát a národ má svoj príbeh. Vďaka príbehom si vysvetľujeme koncept života, chápeme dôsledky svojich činov a snívame o budúcnosti. V oblasti výchovy charakteru rozoznávame niekoľko projektov, ktoré využívajú príbeh ako hlavný nástroj výchovy charakteru, najznámejšie sú projekty Narnijské cnosti (Narnia Virtues: Pike, Lickona a Nesfield 2015) a Rytierske cnosti (Knighly Virtues - Carr a Harrison, 2015).

Prečo sú príbehy také užitočné a obľúbené pri výchove charakteru? Navrhujem tieto tri atribúty, ktoré sa spomínajú vo viacerých zdrojoch: túžba spojiť sa s históriou a inými ľuďmi (Hardy v Sanderse, 2012), krása a harmónia príbehov, ktoré priťahujú (Dante vo White, 2017), a inšpirácia pre dobré činy (MacIntyre v Carr, 2018).

**Po prvé, ľudia túžia po spojení s históriou.** Svoj život si nevieme predstaviť bez príbehov a aj my sme súčasťou viacerých príbehov. Príbehy nás priťahujú. Niektoré z nich priťahujú viac ako iné, ale prostredníctvom všetkých hľadáme krásu a spojenie. Chceme sa spojiť s postavami, chceme zdieľať ich životy a emócie. Chceme porozumieť životu (Cana Academy, 2016), aby sme ho mohli dobre prežiť, pretože samotný život je „nevypovedaný príbeh, ktorý čaká na to, aby bol vyrozprávaný“ (Hardy v Sanderse, 2012, s. 143).

**Po druhé, „krása prebúdza dušu k činnosti“** (Dante vo White, 2017) a harmónia príbehov nás priťahuje. Čítame príbehy, pretože sú krásne. Krása jazyka, rytmus zvukov a harmónia, ktorá nás obklopuje. Okrem toho krása situácií, predstavovaných obrazov v našej myslí, keď čítame, pozeráme alebo počúvame príbeh. Aristoteles nám vo svojej Poetike pripomína, že poézia akoby vychádzala z dvoch príčin, ktoré sú obe hlboko spojené s našou prirodzenosťou. Jednou je inštinkt napodobňovania, o ktorom budem hovoriť neskôr, a druhou je náš inštinkt pre harmóniu a rytmus (Bartel, 2018). Myslím si, že práve táto harmónia a rytmus dávajú základ technickej kráse príbehu.

Po tretie, Chesterton poukazuje na to, že rozprávky nečítame deťom preto, že ich potrebujeme naučiť, že existuje dobro a zlo (to už vedia), ale preto, že im príbeh ukazuje, ako Juraj zabil draka (Chesterton vo First Thing, 2017, s. 37). MacIntyre tvrdí, že ľudia sa vnímajú ako postavy v príbehoch, v ktorých majú činy normatívne dôsledky pre ľudské dobro alebo zlo (v Carr, 2018). Chceme žiť dobre a inšpiráciu, ako žiť, nachádzame v príbehoch a postavách, ktoré napodobňujeme. **Príbehy nám pomáhajú lepšie vidieť dobro, zlo a ich podoby v rôznych okolnostiach a otvárajú priestor na reflexiu a predstavivosť.** Keď sa zamyslíme, môžeme si uvedomiť, čo a ako sme robili v každodennom živote. Predstavivosť, ktorá sa zameriava na naše budúce konanie nám otvára možnosti ako žiť.

Napokon, tieto tri atribúty: túžba po spojení s históriou a inými ľuďmi, krása a harmónia príbehov, ktoré priťahujú, inšpirácia pre dobré činy, sú v morálnej predstavivosti vzájomne prepojené. **Morálna predstavivosť ako „veľký nástroj morálneho dobra“ je „miestom, kde si rozum a srdce želajú, predstavujú, hodnotia a vyberajú dôstojný cieľ (telos)“** (Bohlin, 2005, s. 29).

Je každý príbeh vhodný pre dospelávajúceho človeka, aby v ňom prebudil morálnu predstavivosť a podporil formovanie jeho charakteru? Ako rozpoznať tie správne príbehy? David Carr navrhuje čítať všeobecne uznávaný „kanon“ svetovej literatúry, pretože „charakter a morálne konanie sú hlavnou témou takejto literatúry“ (Carr, 2018, s. 29).

Mortimer J. Adler (1972), predstaviteľ projektu Veľké knihy (Great Books), by navrhol čítať len veľké knihy našej civilizácie, pretože práve takýto druh knihy má schopnosť rásť s nami počas celého života a môže obohatiť náš život, keď máme šesťdesiat aj šesťdesiat rokov. Okrem toho je čítanie veľkých kníh náročné a komplexné, takže môže byť ťažké, ale rozhodne zaručuje rast

žiakov. Spisovateľka Francine Proseová podporuje toto náročné kritérium tvrdením, že študenti stredných škôl nečítajú knihy zo zoznamu povinného čítania, pretože pre nich nie sú dostatočne náročné a zložité (Proseová, 1999).

Zároveň je dôležité spomenúť, že príbehy sa nerozprávajú len prostredníctvom literatúry, ale aj iných žánrov, ako sú filmy, hudba alebo obrazy. „Aristoteles odporúčal využívať umenie na účely morálnej výchovy“, pretože hudbu a umenie „možno využiť na to, aby žiaci vnímali etické otázky, pomáhali emóciám stať sa cnostnými dispozíciami a podporovali kritické myslenie“ (Kristjánsson, 2007, s. 80; Lickona, 1991, 2004; v Sanderse, 2012, s. 137). Okrem toho Catterall (1998) tvrdí, že obrazy aj knihy poskytujú „okno do predmetného sveta“. Domnievam sa, že správna kombinácia rôznych foriem žánrov, ktoré využívajú rozprávanie príbehov, môže posilniť morálnu predstavivosť a túžbu.

Moje domnienky o tom, že správna kombinácia rôznych foriem žánrov, ktoré využívajú rozprávanie príbehov, môže posilniť morálnu predstavivosť a vychovávať túžbu človeka, potvrdzujú aj moje výsledky z testovaní študentov Akadémie veľkých diel, ktoré pravidelne opakujeme v každom školskom roku od začiatku vzniku Akadémie v roku 2019.

**Poznámka:** Tento článok o charakterovom vzdelávaní vychádza zo skúseností s realizáciou programu Akadémie veľkých diel. Ako pripomína autorka, „*príbehy sa nerozprávajú len prostredníctvom literatúry, ale aj iných žánrov, ako sú filmy, hudba alebo obrazy*“ – a rovnako, ba v niečom možno ešte efektívnejšie, sa príbehy môžu prerozprávať aj skrze rolové hry, kedy sa účastníci stávajú priamo protagonistami príbehu. (pozn. redakcie)

### Použitá literatúra:

Adler, J. Mortimer & Charles Van Doren, 1972. How to read a book: The Classic Guide to Intelligent Reading, Simon andamp; Schuster (January 1, 1986)

Bartel, T. E.G., 2018. Podcast. Poetry Corner: What is poetry?, The Saint Constantine School, Produced by The Saint Constantine School - Classical Christian Education in Houston <https://radiopublic.com/constantinople-great-conversation-6rn9l9/s1!44276>

Bohlin, K. 2005. Teaching character education through literature: Awakening the Moral Imagination in Secondary Classrooms, Routledge

Cana Academy, 2016. Teaching fiction from the inside out. Cana Classical Guide. Cana Academy

Carr, D., & Harrison, T., 2015. Education Character Through Stories, Imprint Academic

Carr, D. 2018. Narrative, Knowledge and Moral Character in Art and Literature, Multidisciplinary Journal of School Education 1/2018 (13)

Catterall, S. James, 1998. Does Experience in the Arts Boost Academic Achievement A Response to Eisner, Art Education, 51:4, 6-11

Pike, M., Lickona, T., & Nesfield, V. (2015). Narnian virtues: C. S. Lewis as character educator. Journal of Character Education, 11(2), 71-86.

Sanderse, W., 2012. Character Education: A Neo-Aristotelian Approach to the Philosophy, Psychology and Education of Virtue, Eburon Academic Publishers

# TANEC AKO ROLOVÁ HRA A ŠPECIFIKÁ RÓMSKEHO PROSTREDIA

Ing. Dušan Plichta

Význam tanca pre deti a dospelujúcich je nepochybne pozitívny. Zvlášť pre rómsku mládež je tanec neprehliadnuteľným fenoménom, neoddeliteľným od ich každodenného života. Tanec zasahuje do viacerých oblastí života národa.



Najmä pre Rómov je tanec fundamentálnym pilierom ich kultúrnej identity, sebvýjadrenia, sociálneho začlenenia. V tomto článku chcem upriamiť pozornosť čitateľa na nasledujúce benefity, ktoré tradičný i súčasný tanec prináša tvorcom, interpretom, divákovi a celej spoločnosti.

## Fyzické a psychické zdravie, emocionálny prínos

Tanec zlepšuje kondíciu, koordináciu, silu a flexibilitu, podporuje zdravý životný štýl a môže pomôcť predchádzať obezite, zlepšuje správne držanie tela. Tanec pomáha vyjadrovať emócie, znižuje stres a úzkosť, zvyšuje sebadomie a pozitívny obraz o vlastnom tele, podporuje emocionálnu inteligenciu a sebapoznanie. Doktorka Maria Montessori pripomínala, že je nevyhnutné „venovať zvláštnu pozornosť fyziologickému stavu dospelujúceho“<sup>1</sup> a vnímala pohyb ako neoddeliteľnú súčasť rozvoja osobnosti. Tvrdila, že nakoľko je mozog adolescenta v dôsledku vylučovania množstva hormónov preťažený, je vhodné v tomto veku zakomponovať do

procesu výučby fyzické aktivity a pohybu.<sup>2</sup> Tanec sa preto javí ako vhodný nástroj.

**Pozitívne príklady z Čiriklore:** Aj vzhľadom na skutočnosť, že nemáme hudobné ani spevácke čísla, tak všetok disponibilný čas naše deti pretancujú – jeden temperamentný tanec strieda ďalší. Výrazne sa tak zvyšuje sila tanečníka, vytrvalosť a zlepšuje sa koordinácia celého jeho tela. Dôraz kladieme na správne a estetické držanie tela. Rómski tanečníci tancujú viac srdcom ako hlavou a neskrývajú svoje emócie. Paradoxne ako choreograf nemám problém s tancujúcimi, plne vyťaženými deťmi, ale s prestávkami medzi jednotlivými číslami. Udržať ticho a koncentráciu detí na slovo choreografa dá sisyfovskú prácu. Áno, ukočirovanie negatívnych, ale i pozitívnych emócií – u rómskych tanečníkov – je skutočnou výzvou pre všetkých zainteresovaných (choreografa, tanečného pedagóga, umeleckého vedúceho).

### **Podpora národnostnej kultúry a tradícií, zachovanie a posilňovanie národnostnej hrdosti**

Tanec je kľúčovou súčasťou slovenskej, maďarskej aj rómskej kultúry – tradičné tance sa odovzdávali z generácie na generáciu, avšak posledné desaťročia sme svedkami značného útlmu – a to najmä v transfere tradičných rómskych tancov a zvykov na nastupujúce generácie. Najmä pre mladých Rómov je tradičný tanec spôsobom, ako si uchovávať svoje korene a byť hrdý na svoj pôvod. Aj poznanie či zvládnutie pôvodných rómskych remesiel (výroba drevených korýt, variech, pletenie košíkov a výroba metiel, kováčstvo a podkúvanie koní) významne prispieva k posilňovaniu hrdosti mladých i skôr narodených Rómov na svoju identitu. Tanec pomáha Rómom budovať **pozitívny vzťah ku svojej kultúre** – a to najmä v prostredí, kde môžu čeliť predsudkom.

**Pozitívne príklady z Čiriklore:** Tvorivo spracovávame a prezentujeme tradičné rómske tanečné motívy a zvyky – primárne z rómskych komunít v Petrovanoch a Moldave nad Bodvou, ale aj z komunít, nachádzajúcich sa na území dnešného Maďarska a Rumunska (Orkó, Csávas, Nagypalád, Királyháza). Na javisku prezentujeme aj ukážky tradičných rómskych remesiel, vid' tanečno-dramatické pásmo: „Na jarmoku u Prešove“ a „Başavel u Petrovanoch“, kde spontánna reakcia divákov prekonala naše očakávania.



## Sebavyjadrenie a osobnostný rozvoj

Tanec ponúka možnosť **vyjadriť emócie a prežívanie bez slov** – čo je pre mladých ľudí veľmi oslobodzujúce. Podporuje **sebavedomie** a pomáha mladým vážiť si svoje výnimočné schopnosti. Tanečné tréningy a verejné vystúpenia<sup>3</sup> sú skvelou a zmysluplnou aktivitou – **alternatívou k rizikovému správaniu**. V mnohých prípadoch je práve scénické umenie silným magnetom pre mladých a zároveň aj tou najefektívnejšou prevenciou socioopatologických javov, tak príznačných pre prostredie generačnej chudoby. Viaceré obce s rómskymi komunitami sa totiž stávajú neuralgickými bodmi na mape – a to kvôli prudko rastúcej kriminalite mládeže bez perspektívy, snov, či zmysluplného životného poslania.

**Pozitívne príklady z Čiriklore:** Výučba tanca ide u nás ruka v ruke s podporou zdravého rozvoja detí i dospievajúcich tanečníkov. Počas uplynulého 5-ročného obdobia sme identifikovali riziká, ohrozujúce 4- až 15-ročných členov nášho súboru.

14

- Na 1. mieste je záškoláctvo, ktoré je chronickým problémom s ďalekosiahlymi dôsledkami. Opatrením, ktoré sme zaviedli, je dohoda s rodičmi, deťmi a obcou. Ak člen súboru (žiak ZŠ) bezdôvodne a/alebo opakovane absentuje na vyučovaní, tak potom dostane „zaracha“ a nemôže tancovať ani na tréningu, ale ani na vystúpení. Účasť na vyučovaní si deti sami kontrolujú: túto úlohu vykonávajú dvaja tanečníci na základe poverenia. Náš neutíchajúci tlak na „záškolákov“ už prináša svoje ovocie. Dobrou správou je aj to, že samotní pedagógovia ZŠ a SZŠ konštatujú mierne zlepšenie dochádzky u našej skupiny tancujúcich žiakov.
- Na 2. mieste je riziko spojené s pitím energetických nápojov. Účinnou prevenciou bol šokujúci článok o smrti „energetákmi naspídaného“ talentovaného 15-ročného futbalistu z USA. Energetické nápoje okamžite zabavujeme.
- Na 3. mieste je fajčenie: no aj napriek zákazu sa nám nedarí celkom obmedzovať fajčenie detí – niektorí doma ešte fajčia, ale v tréningovom centre sme rázne stopli túto neresť. Pozitívom, na ktoré sme hrdí, je fakt, že doposiaľ neevidujeme ani jeden jediný prípad požitia alkoholu, či fetovania toluénu pred, počas a po tréningu, či na zájazde, vystúpení.

## Sociálne začlenenie, komunikácia a zodpovednosť

Tanec – tradičný i moderný – umožňuje spojiť sa s inými ľuďmi (rómskymi aj nerómskymi) cez umenie. Bez potreby slov alebo prekonávania jazykových a spoločenských bariér. Práve rómska mládež môže cez tanec **ukázať väčšinovému obyvateľstvu pozitívnu stránku svojej kultúry**, čo môže znižovať predsudky a meniť doterajšie stereotypy spolunažívania a vzájomnej komunikácie. Je dokázané, že pravidelné účinkovanie v tanečnom súbore, prípadne inom projekte, signifikantne posilňuje tímového ducha, disciplínu a zodpovednosť – a to nielen za seba, svojich priateľov, ale aj za celý súbor a jeho priaznivcov (podporovateľov, rodičov, návštevníkov verejných predstavení). Deti preberajú starostlivosť o kroje, o mladších súrodencov, jednoducho nesú **zodpovednosť** za dodržiavanie pravidiel. Neodmysliteľnou súčasťou komunikácie je **obojstranná kritická reflexia** – nevyhnutný predpoklad zlepšovania umeleckého kolektívu a jeho členov.

**Pozitívne príklady z Čiriklore:** Čítanie a písanie určite nie je silným komunikačným nástrojom našich členov. Svoje emócie vyjadrujú naši členovia tancom. Takto rozvíjame u mladých ich silné stránky a dávame im možnosť uspieť v tom, v čom sú dobrí. Obdivuhodná je ich schopnosť **tvoriť si vlastné** skupinové i individuálne **choreografie**. Ako umelecký vedúci súboru veľmi oceňujem a podporujem takúto formu kreativity a angažovanosti sa našich začínajúcich choreografov. Ich najlepšie choreografie uvádzame na verejných vystúpeniach. Z Čičavy pochádzajúci Vanesa a Nikolas zostavili **tanec Kibori**, Marcelka z Trhovišťa zas tanec Cuke luke-lá. Autorská tvorba našich dospelujúcich členov sa bezo sporu radí medzi jagavé klenoty súčasnej rómskej popkultúry. Budovanie autentickej (nevynucovanej) zodpovednosti je dlhodobý proces a trnistá cesta. Len odmeňovanie za pozitíva bez postihov za neplnenie dohodnutých pravidiel dlhodobo nefunguje a – v konečnom dôsledku – robí tanečný kolektív veľmi zraniteľným a nestabilným.

## Príležitosti do budúcnosti

Pre niektorých mladých môže byť tanec **vstupenkou k vzdelaniu, kariére alebo cestovaniu** – napríklad prostredníctvom folklórneho súboru, projektu, absolvovania umeleckej školy. Umožňuje im objaviť a rozvíjať **talent**, ktorý by inak možno zostal nepovšimnutý. Nemenej dôležitý je súborový fenomén spoznávania sa dospelujúcej mládeže. Unikátnou príležitosťou je aj

**posilňovanie pedagogických a metodických zručností mládeže, a to prostredníctvom zaúčania nových členov.**

**Pozitívne príklady z Čiriklore:** Veľa potu, odcvičených tanečných hodín, sebazaprenia a zdravej rivality – to všetko prispelo k tomu, že naši členovia mohli prezentovať svoje tanečné i dramatické umenie na javisku Luníka XI – a to *pri príležitosti návštevy pápeža Františka v r. 2021*<sup>4</sup>. Televízie celého sveta vysielali v priamom prenose kultúrny program pripravený na počesť pápeža. Skvelé vystúpenia boli aj v Bratislave na celoeurópskej konferencii ako aj v Ostrave. Naším vzdelávacím heslom je: „Róm učí Róma“, čo je vlastne zaúčanie nových potenciálnych členov súčasnými tanečníkmi Čiriklore. Pre mňa ako choreografa a vedúceho súboru je „prioritou č. 1“ čo najskôr uviesť do tajov tanečnej pedagogiky tých členov Čiriklore, ktorí by chceli a vedeli naučiť tancovať aj ďalších záujemcov. Práve naši rómski taneční pedagógovia (naši terajší tanečníci) majú zabezpečiť kontinuitu a rozvoj Čiriklore, odovzdávanie tanečných motívov i celých choreografií. Učiť môžu doma na osade, v škole i na oslavách. Som veľmi hrdý na to, že viacerí naši „učitelia tanca“ už naučili tancovať svojich mladších súrodencov, priateľov a spolužiakov. Vedia totiž, že do súboru už prijímame len tých, ktorí ovládajú predpísané základné tanečné motívy. Príkladom slúži tancujúca rodina z Trhovišťa, z ktorej tancujú už 6 súrodenci - najmladšia Jarmilka má 4 roky, najstaršia Mária bude mať 15.

16

---

<sup>1</sup> Montessori, M.: Od detství k dospívání. Praha: Triton, 2011, s. 91.

<sup>2</sup> Tamže, s. 91.

<sup>3</sup> Autentickú atmosféru tanečného tréningu zachytáva aj reportáž Romano fórum: <https://romanoforum.dennikn.sk/tlieskal-im-aj-papez-frantisek-umelecky-subor-ciriklore-ozivuje-tradicne-romske-tance-reportaz/>

<sup>4</sup> **Choreografia a (spolu)réžia tanečno-dramatického pásma**, uvedeného na javisku - pri príležitosti návštevy pápeža Františka na Luníku IX, 14.9.2021. K dispozícii je televízny záznam TV LUX: <https://www.youtube.com/watch?v=YG6QF0chnAM>

# METODICKÉ LISTY

## HRY INŠPIROVANÉ LARPOM

### ÚVOD K METODICKÝM LISTOM

V tomto dokumente sa nachádzajú všetky dôležité informácie potrebné na uvádzanie nasledovných hier.

**Organizátorovi pred začatím hry odporúčame postupovať nasledovne:**

- Prečítať si príbeh hry.
- Preskúmať postavy a prostredie, do ktorého je LARP umiestnený.
- Prejsť si všetky kroky uvádzania a prípadne ich prispôbiť konkrétnej skupine.
- Študovať reflexiu a zaznamenať si, čo budeme pozorovať počas hry.
- Pripraviť všetok potrebný materiál: rekvizity, tlač, príp. kostýmy.
- Pripraviť miestnosť na uvádzanie a hru.

Ideálne je, ak sú do organizácie hry zapojené **aspoň dve až tri osoby**, a to:

- **osoba vedúca hru;**
- osoba vystupujúca v role **neutrálnej (vedľajšej) postavy**, ktorá sa aktívne zapája do hry;
- **osoba zodpovedná za bezpečnosť<sup>1</sup>**, ktorá v prípade potreby poskytne podporu hráčovi, ktorý by mal počas hry akékoľvek ťažkosti.

Avšak na nami navrhované hry, ktoré nájdete v metodických listoch, **postačuje aj 1 facilitátor**.

## Kostýmy

Nasledujúce hry nevyžadujú žiadne špeciálne a náročné kostýmy. Úplne postačia jednoduché symbolické prvky. Odporúčame, aby ste buď sami **pripravili drobné doplnky** (v závislosti od historického kontextu hry), alebo **požiadali hráčov**, aby si priniesli **nejaký predmet**, ktorý im pomôže lepšie sa vžiť do svojej postavy.

---

## UVEDENIE HRÁČOV DO HRY

---

18

- Hráči **sedia v kruhu** v miestnosti.
- Organizátor privíta hráčov, vysvetlí im, **čo je LARP** (viď bod nižšie: „Čo je LARP?“) a čo ich čaká.
- Prečítanie **príbehu hry**.
- Stručný historický **kontext** a pozadie príbehu (ak to je relevantné).
- Predstavenie **štruktúry hry** a jej priebehu.
- **Pravidlá bezpečnosti** a rešpektovania hraníc.
- Vysvetlenie **herných mechaník**, pravidiel interakcie a pravidiel hry.
- Stručné **predstavenie postáv** a rozdelenie rolí.

 **POZNÁMKA:** Obsah môžete prispôsobiť podľa typu vašej skupiny – napríklad skúsení hráči už nemusia potrebovať vysvetlenie, čo je LARP.

Hru je možné aj variovať a nie je vždy nutné sa striktne držať uvedených postupov – v hrách je priestor aj pre tvorivosť – ak sa na tom účastníci vopred dohodnú.

## Čo je LARP (info pre hráčov)

LARP (z anglického live-action role-playing game) je zážitková hra, založená na hraní rolí. V tejto hre si každý hráč vyberie konkrétnu postavu, ktorú počas hry predstavuje, podobne ako herci v divadle.

Avšak na rozdiel od divadla, hráči LARPU nehrajú pre žiadneho diváka, ale pre seba a svojich spoluhráčov. LARP sa môže podobáť improvizovanému divadlu, kde sa hráč snaží vcítiť do svojej postavy a na chvíľu žiť jej život. Každá postava má vytvorený charakter, podľa ktorého hráč koná, a svoje herné ciele, ktorých sa snaží dosiahnuť v rámci tejto roly. Prostredníctvom vzájomných rozhovorov, interakcií a hereckej improvizácie hráči spoločne rozvíjajú príbeh, do ktorého sú ich postavy zapojené. Rozuzlenie hry ako celku nie je stanovené pevne, závisí od aktivity hráčov a ich rozhodnutí, ako riešia rôzne herné situácie vo svojich rolách. **LARP teda nemá správne riešenie a je úplne závislý od rozhodnutí jednotlivých hráčov.**

|  <b>Pravidlá a bezpečnosť</b>    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  <b>Pravidlá</b>                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>Hra začína <b>heslom</b> (napr. „Tri dva jeden štart!“).</li> <li>Zakázané sú akékoľvek fyzické útoky a ničenie vecí.</li> <li>Počas hry neopúšťajte miestnosť.</li> <li>Rešpektujte všetko, čo povie uvádzač.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|  <b>Konflikty</b>                | <ul style="list-style-type: none"> <li>Konflikty medzi postavami sú dovolené, ale musia byť vedené s úctou k druhému človeku.</li> <li>Všetky konflikty prebiehajú medzi fiktívnymi postavami, nie medzi reálnymi hráčmi.</li> <li>Počas hry musia všetci <b>rešpektovať osobné hranice</b> ostatných.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|  <b>Bezpečnostné mechaniky</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li><b>X-card:</b> Ak sa niekto necíti komfortne (emočná šikana, osobné témy), má <b>právo kedykoľvek odísť a oddýchnuť si</b>. Môže sa porozprávať s osobou poverenou bezpečnosťou.</li> <li><b>STOP:</b> V prípade <b>hraničnej situácie</b>, môže nahlas vysloviť heslo „<b>STOP HRA</b>“ – to okamžite preruší priebeh hry a organizátor sa sústreďí na osobu, ktorá signál použila.</li> <li><b>Check-in:</b> zistenie priebežnej nálady resp. energie počas hry (ukážte palec    hore / stred / dole)</li> </ul> |

---

## REFLEXIA

---

Reflexia je veľmi dôležitou súčasťou celého LARPU. Na dosiahnutie vzdelávacieho cieľa a zvedomenie hráčom, čo sa počas hry odohralo, odporúčame postupovať podľa nasledujúcich krokov:

1. Zistíme, čo sa počas hry stalo, čo sa udialo.
2. Pozrieme sa na to, ako a prečo sa do udialo.
3. Pomenujeme si, čo si z toho môžeme odniesť do našich životov.

### Ciele reflexie

- popísať si, čo sa stalo v skupine (dejová línia, udalosti, reakcie), rekapitulácia hry
- popísať konkrétnu hráčsku skúsenosť každého (zábava, pocity, všimnutia, reakcie...)
- uviesť si cieľ – uviesť si, že moje rozhodnutia majú dôsledky na mňa, ale aj na ľudí okolo mňa

---

<sup>1</sup> Tzv. „bezpečnostný hráč“. Úlohou tejto osoby je len vypočuť, nie poskytovať rady alebo riešenia. Táto osoba nie je terapeut.

### **Pomôcka pre účastníkov:**

- Nezabudnite hovoriť ako vaša postava (kto ste, čo ste zažili, čo si myslíte o ostatných).
- Spolupracujte.
- Nebojte sa hádať – ale robte to ako postava, nie ako vy sami.
- Ak neviete, čo povedať – počúvajte. Aj ticho je súčasťou hry.
- Môžete meniť svoje plány, ak narazíte na problém – to je súčasť hry.

### **Pomôcka pre facilitátora:**

- Sledujte účastníkov, či sa rýchlo dohodnú, a tým, ktorí váhajú, ponúknite „tip“.
- Nechajte, nech si hráči plánujú sami, ale pripomínajte čas.
- Sledujte dynamiku v skupine – kto dominuje, kto sa stráca, kto sa nezapája – a vytvárajte situácie, ktoré by ich zapojili.
- Pri konfliktoch zasiahnite len v prípade, že by sa hráči necítili bezpečne. Inak nechajte hru plynúť.
- Využite rekvizity, ak máte – podporia predstavivosť.
- Vytvorte tabuľu alebo nástenku, kde sa zapisujú návrhy a to, čo hráči potrebujú.



# METODICKÝ LIST Č. 1:

## LENTILKOVÝ SEMAFOR

### PRÍBEH

V Lentilkovom svete vznikol veľký neporiadok. Šéf po zrelej úvahe rozhodol, že to treba dať do poriadku. Na to, aby motivoval svojich podriadených, vyhlásil súťaž. Ten, kto prvý zozbiera svoju kolekciu lentiliiek, stane sa víťazom a získa ocenenie od šéfa.

Hlavnou úlohou je zozbierať stanovené množstvo vybraných lentiliiek.

|                              |                                                                                                                                                                                                                                           |
|------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Názov hry:</b>            | <b>Lentilkový semafor</b>                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>Počet hráčov:</b>         | 10 – 20 hráčov                                                                                                                                                                                                                            |
| <b>Trvanie hry:</b>          | 30 – 60 min. (vrátane reflexie)                                                                                                                                                                                                           |
| <b>Náročnosť pre hráčov:</b> | nízka                                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>Miesto:</b>               | 1 herná miestnosť: kdekoľvek v interiéri alebo v exteriéri                                                                                                                                                                                |
| <b>Kostýmy</b>               | nie sú potrebné žiadne kostýmy                                                                                                                                                                                                            |
| <b>Vzdelávacie ciele:</b>    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• uvedomiť si, že každý z nás dosahuje ciele vo svojom živote vďaka tomu, že komunikujeme s ostatnými</li> <li>• zakúsiť, že aj napriek hendikepu je možné dosiahnuť ciele, túžby a sny</li> </ul> |

## METODIKA HRY

Ide o extrémne jednoduchý LARP, ktorý môže poslúžiť aj ako rozcvička pred hraním náročnejších LARPov. Zároveň je použiteľný aj pre mladších hráčov.

Prostredníctvom tohto LARPU môžu začiatocníci pochopiť, čo je to komorný LARP. Zároveň je možné v reflexii vytiahnuť zopár zaujímavých cieľov:

- Učíme sa vyjadrovať svoje potreby.
- Učíme sa počúvať a reagovať na potreby druhých.
- Využívame svoje schopnosti.
- Ideme za cieľom napriek hendikepu.
- Nie sme rovnakí. Nezačíname na rovnakej štartovacej čiare, ale cieľ môžeme dosiahnuť všetci.



### Herné mechaniky

|                                                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <br>Výmena<br>lentiliiek | <ul style="list-style-type: none"><li>• Výmena prebieha spôsobom „z rúčky do rúčky“.</li><li>• Hráči sa najskôr dohodnú, potajme vyberú vrchnák do pravej ruky tak, aby spoluhráč nevidel, čo drží v ruke. Obaja vystrú pravú ruku a súčasne aj otvorenú dlaň ľavej ruky. Následne si prevezmú vrchnáky.</li></ul>          |
| <br>Pravidlá<br>výmeny | <ul style="list-style-type: none"><li>• Vždy kus za kus.</li><li>• Niektorí hráči majú v popise aj iné spôsoby výmeny lentiliiek, ale vždy na konci výmeny musia mať hráči 9 lentiliiek + jednu vzorovú.</li><li>• Vzorová lentilka sa <b>nemení</b>.</li><li>• Je možné klamať (neodovzdať požadovanú lentilku).</li></ul> |
| <br>Žetóny             | <ul style="list-style-type: none"><li>• Každá postava má výnimočnú schopnosť.</li><li>• Niektoré schopnosti sú obmedzené počtom použití.</li><li>• Použitie schopnosti = odovzdanie žetónu protihráčovi.</li></ul>                                                                                                          |

|                                                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <br>Vítazstvo            | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vyhráva hráč, ktorý <b>zobiera 7 rovnakých vrchnákov podľa vzoru, aký dostal</b>. (príp. vyhrávajú prví traja, ktorým sa to podarí).</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <br>Fejkové vrchnáky (F) | <ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>Túto informáciu nesmú hráči vedieť dopredu</u> (dozvedia sa to až pri <b>finálnej kontrole</b>).</li> <li>• Vrchnáky s označením <b>F sú neplatné</b>.</li> <li>• Ak hráči takýto vrchnák majú, vracajú sa späť do hry a pokračujú vo výmenách.</li> <li>• <b>Pozor pri označovaní F vrchnákov:</b> treba takto označiť aspoň jeden z každej kolekcie. Zároveň každá kolekcia sa musí dať zozbierať, aj keď sa vylúčia F vrchnáky.</li> </ul> |

## PRÍPRAVA HRY

24

### Na čo nezabudnúť:

- pripraviť miestnosť
- pripraviť herné pomôcky:
  - nepriehľadné tašky alebo vrecúška pre každého hráča
  - **vrchnáčky** od PET fliaš – pre každého hráča iný typ a aspoň 10 ks. Z každého typu označíme aspoň 2 vrchnáky z vnútornej strany písmenkom F (takto označíme tzv. „fejkové vrchnáky“)
  - do tašky potom namiešame 9 vrchnákov, rôznej farby a typu
  - následne pripravíme karty postáv; k nim priradíme žetóny výnimočných schopností a jeden vzorový vrchnák („lentilku“)
- vytlačiť potrebné materiály:
  - karty postáv
  - žetóny výnimočných schopností
- dôkladne si prečítať pokyny a premyslieť priebeh hry

## PRIEBEH HRY

### Úvod do hry

- **Pozri:** Úvod k metod. listom – Uvedenie hráčov do hry.
- **Rozdelenie postáv:** Hráči si postavy náhodne losujú. Hráči si prečítajú popisy svojich postáv.
- Každý si vezme pripravené rekvizity svojej postavy.

### Samotná hra (15 – 20 min.)

Hra začína odštartovaním: Tri dva jeden štart!

### Záver hry

Hra končí v momente, keď traja hráči zozbierajú svoje vrchnáky a ich kolekcia neobsahuje žiaden „fejkový vrchnák“.

### Reflexia (20 min.)

- Aký máte pocit z tejto hry?
- Aké vlastnosti mala vaša postava? (všetci) Bola to výhoda alebo nevýhoda?
- Prečo sa nedarilo dosiahnuť cieľ?
- Ako ste prežívali keď ste sa dozvedeli že máte Fejkové vrchnáky?
- Ako ste riešili klamanie? Ak by všetci klamali, dalo by sa vyhrať? (dať/nedať správny vrchnák)
- Má každý v živote rovnakú štartovaciu čiaru? Skús uviesť príklad.
- **Ak bol hráč „Urazenec“:** aká dôležitá je slušnosť, ako brzdilo urazenie dosahovaniu cieľov.
- **Ak bol hráč „Manipulátor“:** Cítili ste sa zneužitý manipulátorom?

## PRÍLOHY NA STIAHNUTIE

- Karty postáv
- Žetóny výnimočných schopností

Prílohy si môžete stiahnuť na: [www.precloveka.eu/prirucky](http://www.precloveka.eu/prirucky)

# METODICKÝ LIST Č. 2:

## V TIENI POLMESIACA

### PRÍBEH

Hra „*V tieni polmesiaca*“ vás vtiahne do mesta Košice v období stredoveku, presnejšie do roku 1529, do doby, kedy sa mesto nachádzalo v napätí spôsobenom tureckou hrozbou.

26

Je jeseň 1529. Viedeň je obliehaná tureckými vojskami sultána Sulejmana. V Košiciach vládne neistota a strach, že ak Viedeň padne, Turci sa obrátia smerom na východ. Obyvatelia Košíc sú rozdelení na dva tábory: na tých, ktorí tajne sympatizujú s Jánom Zápoľským, ktorého si Turci vybrali za kandidáta na uhorského kráľa, a na tých, ktorí si myslia, že novým kráľom má byť na základe podpísaných dohôd Ferdinand Habsburský. Svoju úlohu v tomto spore hrá aj to, že mnohé mestá horného Uhorska sú založené Nemcami a žijú v nich hlavne Nemci. V noci našli zbitého a okradnutého významného mestského sochára Giovanniho di Rimini, a to môže ešte viac destabilizovať už aj tak nestálu situáciu v meste. Kapitán Horného Uhorska sídlia v Košiciach, ctený šľachtic Gašpar Szeredy, uzatvára skupinu podozrivých do jednej z miestností svojho mestského paláca – tzv. „Kapitánov dom“, aby oni medzi sebou našli zločinca a obnovil sa tak pokoj v meste.

|               |                                                       |
|---------------|-------------------------------------------------------|
| Názov hry:    | V tieni polmesiaca (v Košiciach 1529)                 |
| Počet hráčov: | 7 – 11 hráčov (plus môžu sa pridať vedľajšie postavy) |
| Trvanie hry:  | 2,5 – 3,5 hod. (vrátane reflexie)                     |

|                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Náročnosť pre hráčov:</b> | stredná                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| <b>Miesto:</b>               | miestnosť s historickým nádychom                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| <b>Obdobie:</b>              | rok 1529, doba tureckého obliehania Viedne                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <b>Kostýmy:</b>              | jednoduché kostýmy (klobúky, plášte, šatky)                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <b>Vzdelávacie ciele:</b>    | <ul style="list-style-type: none"> <li>vyskúšať si formulovanie a používanie presvedčivých argumentov</li> <li>cvičiť rétorické schopnosti a logické myslenie</li> <li>prehĺbenie porozumenia o živote v 16. storočí, politických a náboženských konfliktoch a neistote v čase tureckej expanzie.</li> </ul> |

## METODIKA HRY

Hra umožňuje hráčom ponoriť sa do života obyvateľov mesta v 16. storočí, spoznať ich zmýšľanie a spoločne prežiť dobrodružstvo pripomínajúce atmosféru historických detektívnych príbehov. Postavy nie sú vyšetrovateľmi, ale bežnými obyvateľmi Košíc so svojimi každodennými záujmami a tajomstvami. Pri hľadaní pravdy sa teda môžu spoľahnúť iba na výpovede ostatných hráčov a **klebety**, ktoré kolujú medzi obyvateľmi mesta.

Hráči majú možnosť rozvíjať kľúčové mäkké zručnosti, ako sú komunikácia, schopnosť diskutovať, logicky uvažovať, kriticky myslieť a efektívne riešiť problémy. Úlohou hráčov je argumentovať a spoločne vytvárať presvedčivý príbeh, pomocou ktorého odvedú pozornosť od seba a nasmerujú podozrenia na niekoho iného.

|  <b>Herné mechaniky</b> |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  <b>Klebety</b>         | <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Klebety</b> – krátke informácie, ktoré rozvíjajú zápletku a podnecujú interakcie.</li> </ul> <p>Klebety sú súčasne <b>fyzická kartička aj obsah</b>, ktorý si hráč po jej prečítaní zapamätá a môže ďalej využívať, aj keď kartičku odovzdá niekomu inému. <b>Klebety nie sú</b></p> |

|                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                                                                               | <b>faktami</b> , ale len rečami, ktorých výskyt v hre má vyvolať reakcie, nové scény a diskusie.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <br>4 typy akcií s klebetami | <ul style="list-style-type: none"> <li>Hráč sa sám rozhoduje, ako klebetu využije – ktorú z akcií vykoná.</li> <li>S 1 klebetou môže hráč vykonať iba 1 z nasledujúcich akcií:</li> <li><b><u>Odošli inej osobe</u></b> – hráč odovzdá konkrétnu klebetu niekomu inému. Obaja – ten, čo ju posielal, aj ten, čo ju prijíma – môžu danú informáciu ďalej využívať v hre. Symbolizuje to zdieľanie dôverných informácií medzi dvoma postavami. Môže ísť aj o taktické spojenectvo proti tretej osobe.</li> <li><b><u>Zverejni</u></b> – klebety sa nahlas prečíta pred všetkými a následne sa vyvesí na nástenku. Táto akcia umožňuje, aby sa daná informácia stala verejne známou.</li> <li><b><u>Znič</u></b> – klebety sa úplne vyradí z hry. Hráč ju môže roztrhať alebo odovzdať organizátorovi. Informácia z tejto klebety sa tak nedostane k ostatným postavám.</li> <li><b><u>Odošli panovníkovi</u></b> – ide o odovzdanie klebety priamo vládnej autorite. Panovník nie je prítomný, takže sa to odovzdá Kapitánovi. Ten bude mať túto informáciu pri záverečnom súdnom tribunáli, čo môže ovplyvniť výrok o vine. <u>Ostatní hráči však nevedia, ktoré klebety sa dostali k panovníkovi.</u></li> </ul> |
| <br>Poznámky ku klebetám     | <ul style="list-style-type: none"> <li>Klebety <b>nepredstavujú overené fakty</b>, ide len o dohady, domnienky a reči, ktoré sa medzi postavami šíria.</li> <li><b>Klebety odovzdané panovníkovi</b> predstavuje hlas navyše, ktorý môže ovplyvniť rozhodnutie o tom, kto bude označený za vinníka – túto informáciu však pozná iba organizátor.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |

## PRÍPRAVA HRY

### Na čo nezabudnúť



#### pripraviť 1 väčšiu miestnosť a kostýmy:

- pripraviť **stolík**, na ktorom budú uložené kartičky s klebetami

- pripraviť **stenu alebo tabuľu**, na ktorú sa počas hry budú upevňovať zverejnené klebety
- jednoduché **kostýmy** (klobúky, plášte, šatky v rôznych farbách, šaty či veľká sukňa, prstene (ako symbol postavenia, bohatstva a vážnosti v spoločnosti)); dobové rekvizity ako sviečky, pergameny
- doplnkový prvok: miestnosť sa môže jemne **vyzdobiť** podľa vlastných predstáv, (napr. nástennými tapisériami či historickými dekoráciami)
- doplnkový prvok: vhodná **hudba** (napr. dobová hudba bez presného časového určenia; v prípade potreby môžete ponechať aj ticho, čo môže zvýrazniť napätie alebo dramatickosť určitých momentov)

➤ **vytlačiť potrebné materiály:**

- **charakterové karty postáv** (A4) – ku každej charakterovej karte priložiť 2 klebety (viď inštrukcie ku kartičkám s klebetami)
- **kartičky s klebetami** (tvrdší papier) – tie je potrebné vystrihnúť a umiestniť na pripravený stolík v miestnosti (kartičky by mali byť rozdelené podľa jednotlivých postáv a otočené textom nadol)

➤ **dôkladne si prečítať pokyny a premyslieť priebeh hry**

## Tipy pre facilitátora

Hlavnými úlohami facilitátora sú vedenie workshopu, zabezpečenie plynulého priebehu samotnej hry, kontrola času, rozdávanie kartičiek s klebetami, moderovanie diskusií a dohliadanie na bezpečnosť hráčov.

Facilitátor môže vystupovať aj v určitej role, aby sa zachovala autentická atmosféra – **ideálne ako Kapitán Gašpar Szeredy**.

## Ved'ajšie postavy – ak je hráčov viac

Ak je hráčov viac ako je postáv, **môžete si vymyslieť ďalšie ved'ajšie postavy**, ktoré sa priamo nezúčastňujú na „intrigách“ hry.

**Priklady:**



- postava z mestského prostredia alebo z okolia panovníka, ktorej hlavnou úlohou je dohliadať na priebeh diskusií medzi podozrivými a usmerňovať ich
- osoba verná jednému z podozrivých – napríklad pisár, dvorná dáma, diplomat či duchovný

## Inštrukcie ku kartičkám s klebetami

Počet kartičiek s klebetami v hre závisí od počtu hráčov. Pre každú postavu je pripravených 6 rôznych klebiet. Ak napríklad hrá hru 7 hráčov, do hry zaradíte len 7 sád klebiet, ktoré budú priradené postavám, ktoré si hráči vybrali.

Na začiatku hry dostane každá postava dve kartičky s klebetami, pričom je dôležité, aby tieto klebety neboli o ich vlastnej postave. Počas hry môžu hráči získať ďalšie kartičky s klebetami, ktoré už môžu byť aj o ich vlastnej postave. Klebety rozdáva facilitátor hry – hráči mu však môžu naznačovať svoje preferencie.

## PRIEBEH HRY

### Úvod do hry

- **Pozri:** Úvod k metod. listom – Uvedenie hráčov do hry.
- Hráči si postavy vyberajú na základe prečítania ich charakteristík (karty postáv) a po výbere si ich podrobne naštudujú.
- Hráči sa s ostatnými postavami zoznámia pomocou prípravného cvičenia (viď bod Prípravný workshop).

### Pravidlá a bezpečnosť

#### Dôležité upozornenia pred začiatkom hry

Hra je zasadená do 16. storočia a odráža vtedajšie spoločenské pomery – vrátane nerovností medzi pohlaviami, spoločenskými vrstvami či možných náznakov náboženskej neznášanlivosti a xenofóbie. Niektoré z týchto tém môžu byť pre hráčov citlivé, preto je vhodné dopredu vysvetliť ich historický kontext a zároveň zdôrazniť pravidlá bezpečnosti. Môže dôjsť ku konfliktom medzi postavami, a preto je veľmi dôležité dodržiavať základné pravidlá bezpečného prostredia.<sup>2</sup>

## Prípravný workshop

Hráči sa prezlečú do kostýmov.

Organizátor vyzve hráčov, aby sa postavili do kruhu a v prvej osobe predstavili svoju postavu – uvedú meno, povolanie a niekoľko ďalších detailov z karty postavy. Keď sa všetci predstavia, nech každý ešte raz zopakuje svoje meno. Potom si organizátor vezme nejaký predmet (napr. malú loptičku) a hodí ho jednému z hráčov, pričom vysloví jeho meno. Predmet by mal obdržať každý hráč aspoň raz a poslať ho ďalej s menom ďalšieho hráča.

Toto cvičenie slúži nielen na zapamätanie si mien, ale aj na zahriatie skupiny.

Nie je potrebné zdôrazňovať vzťahy medzi postavami – v prostredí „kráľovského dvora“ väčšina postáv pochádza z odlišných spoločenských vrstiev a navzájom sa nepoznajú. Ak však hráči chcú, môžu si medzi sebou vymyslieť vzájomné prepojenia.

## Samotná hra (1 – 2 hod.)

- Hráči vstupujú do deja a odvíja sa príbeh.
- Prečítanie zápletky (v prílohe).

### 1. časť – Rozhovory medzi postavami

- **Úvodný príhovor** panovníkovho posla alebo samotného Kapitána
- **Voľný priestor na rozhovory**, výmenu klebiet a získavanie informácií. Postavy sa navzájom vypyávajú a zbierajú klebety, ktoré odhaľujú osobné motívy a možné dôvody zločinu.

### 2. časť – Tribunál

- Kruh diskusie: **obvinenia, obrany** a snaha o presvedčenie ostatných. Každá postava prezentuje svoje obvinenia a obranu.
- Ku koncu zasadania tribunálu hráči hlasujú, kto je podľa nich zločincem.

## Záver hry

- **Vyhlásenie vinníka** podľa hlasovania a tajných informácií.

- Prečítanie **záverečného epilógu** postavy, ktorá bola vyhlásená za zločínca.
- **Symbolické vystúpenie z postáv.** Hráči si zložia kostýmy a odložia rekvizity. Každý sa po jednom predstaví svojim skutočným menom – týmto symbolicky opustí rolu svojej postavy.

### Zdieľanie zážitku

V kruhu si každý môže v 2–3 vetách zhrnúť, aký mal z hry pocit. Nejde o analýzu správania, ale o pomenovanie emócií a dojmov, ktoré sa počas hry objavili.

#### Reflexia (30 – 40 min.)

- Čo sa vám páčilo?
- Aký moment vám najviac utkvel v pamäti?
- Čo vás prekvapilo?
- Čo bolo najťažšie?

32

### Ako premeniť hru na poznanie

Po skončení hry môžete položiť hráčom niekoľko **reflexívnych otázok**, ktoré im pomôžu hlbšie porozumieť historickému kontextu, spoločenským nerovnostiam aj vlastnému správaniu v hre. Tieto otázky otvárajú priestor na premýšľanie o historických súvislostiach, vnímanie moci a nespravodlivosti, a zároveň podporujú kritické myslenie.

- **Mali by vaše postavy pri takomto procese rovnakú šancu na spravodlivé zaobchádzanie?** (Zvážte, ako ich ovplyvňovalo pohlavie, spoločenské postavenie alebo profesia.)
- V hre ste hlasovali o tom, kto je vinný, ale v príbehu rozhodnutie padlo z vôle panovníka. **Považujete takýto systém za spravodlivý? Ako sa to líši od dnešného súdnictva?**
- **Ktoré argumenty vás najviac presvedčili?** (Uvedte konkrétne príklady a vysvetlite, prečo na vás zapôsobili.) Aké vlastnosti alebo stratégie vám pomohli udržať sa mimo podozrenia?

- **Ktoré postavy by boli v realite 16. storočia najpravdepodobnejšie potrestané?** A ktoré by unikli podozreniu? Prečo? Ako by sa dal súd, ktorého ste sa ako postavy zúčastnili, urobiť spravodlivejším?
- **Čo vám počas hry pripadalo „moderné“ alebo nevhodné pre renesančnú dobu?** Ktoré rozhovory alebo reakcie by sa v skutočnosti v tejto ére pravdepodobne nikdy neodohrali?

---

## PRÍLOHY NA STIAHNUTIE

---

- Postup hry a pravidlá (zápletká, 1. časť, 2. časť, záver hry)
- Epilógy postáv
- Charakteristiky postáv
- Klebety
- Náčrt stredovekého mesta

Prílohy si môžete stiahnuť na: [www.precloveka.eu/prirucky](http://www.precloveka.eu/prirucky)

---

<sup>2</sup> Odporúčame, aby si účastníci vyberali roly na základe svojho pohlavia. Keďže postavy v hre majú historicky dané roly spojené s ich pohlavím (napr. žena ako vdova, muž ako dôstojník), môže to viesť k väčšiemu precíteniu nespravodlivosti v otázke nerovností v danej dobe a podnietiť hlbšiu diskusiu.

## METODICKÝ LIST Č. 3:

### ZACHRÁŇME ZÁKLADKU!

#### PRÍBEH

Malá základná škola vo východoslovenskom mestečku sa ocitla na hrane: klesajúci rozpočet, havarijný stav budovy a prísna inšpekcia z krajského mesta. Učitelia, technickí zamestnanci, rodičia aj žiaci musia spolu zvládnuť hektický týždeň – inak škola príde o dotácie a možno aj o budúcich prvákov.

|                       |                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|-----------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Názov hry:            | Zachráňme základku! – manažment školy v kríze                                                                                                                                                                                                                              |
| Počet hráčov:         | 8 – 16 hráčov                                                                                                                                                                                                                                                              |
| Trvanie hry:          | 2,5 – 3,5 hod. (vrátane reflexie)                                                                                                                                                                                                                                          |
| Náročnosť pre hráčov: | stredná                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| Miesto:               | prostredie školy alebo simulované prostredie školy: <ul style="list-style-type: none"> <li>• trieda (zasadacia miestnosť) = „zborovňa“</li> <li>• chodba = „riadiace centrum“</li> <li>• telocvičňa = „technické zázemie“</li> <li>• školský dvor = „verejnosť“</li> </ul> |
| Obdobie:              | súčasnosť                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| Kostýmy:              | nie sú potrebné žiadne kostýmy                                                                                                                                                                                                                                             |
| Vzdelávacie ciele:    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• rozvíjať spoluprácu, krízové riadenie a vyjednávanie</li> </ul>                                                                                                                                                                   |

- zažiť rôzne perspektívy (pedagóg × rodič × žiak)
- precvičiť empatiu a hľadanie kompromisov
- otvoriť tému „komunita okolo školy“ a zodpovednosť každého člena

## METODIKA HRY

Táto hra ponúka konkrétnu skúsenosť tímového krízového riadenia.

|  <b>Herné mechaniky</b>       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  <b>Žetóny</b>                | <ul style="list-style-type: none"> <li>• V hre je 8 druhov žetónov: PENIAZE, SPOLUPRÁCA, ENERGIA, NÁRADIE, MOTIVÁCIA +1, MOTIVÁCIA +2, JEDLO, ÚSMEV.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|  <b>Pravidlá pre žetóny</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Každý hráč alebo tím dostane na začiatku 2–3 žetóny podľa postavy.</li> <li>• Žetón možno minúť na realizáciu návrhu alebo riešenie problému.</li> <li>• Použitie žetónu musí schváliť facilitátor – hráči musia popísať, ako ho využijú.</li> <li>• Niektoré aktivity vyžadujú kombináciu žetónov.</li> <li>• Žetóny môžu hráči medzi sebou vymieňať, darovať alebo získať dohodou.</li> <li>• Karty KRÍZA môžu žetóny zablokovať, zničiť alebo naopak udeliť.</li> <li>• Hráči môžu navrhnúť kreatívne použitie žetónu – ak to dáva zmysel v hre.</li> <li>• Nedostatok žetónov simuluje reálny nedostatok zdrojov – rozhodnutia majú následky.</li> </ul> |

|                                                                                                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <br>Motivácia        | <ul style="list-style-type: none"> <li>Každá postava má odlišné motivácie, odlišné pozadie (vlastný životný príbeh), odlišné silné stránky a odlišné výzvy, ktorým čelí.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                              |
| <br>Projekt          | <ul style="list-style-type: none"> <li>Keď hráči chcú niečo vylepšiť (opraviť telocvičňu, zorganizovať školský turnaj), musia odovzdať konkrétnu kombináciu žetónov.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                  |
| <br>Krízové situácie | <ul style="list-style-type: none"> <li>Počas hry môže (na podnet facilitátora) vzniknúť 5 rôznych kríz (porucha kúrenia, výpadok prúdu), ktoré zmenia situáciu. Ak hráči rýchlo neprinesú žetóny, problém sa zhorší.</li> <li>Hráči sa na základe aktuálnych zdrojov (žetónov) komunitne rozhodujú pre 1 z 3 možných reakcií („lacná“ reakcia, plnohodnotné riešenie, alternatíva pre dobrú morálku).</li> </ul> |
| <br>TIP karty        | <ul style="list-style-type: none"> <li>Na oživenie dynamiky môže facilitátor vložiť do hry tzv. TIP karty.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                            |

## PRÍPRAVA HRY

### Na čo nezabudnúť



#### pripraviť miestnosť:

- pripraviť **magnetickú tabuľu** – pre „rozpočet školy“ – alebo nástenku so siedmimi riadkami (PENIAZE, SPOLUPRÁCA, ENERGIA, NÁRADIE, MOTIVÁCIA +1, MOTIVÁCIA +2, JEDLO, ÚSMEV)
- pripraviť do každého riadku **farebné magnetky** (ideálne v rovnakých farbách, ako budú vytlačené žetóny; ďalšia možnosť je umiestniť na magnetky „lepíky“ s názvami žetónov). Magnetky predstavujú žetóny: koľko peňazí, ľudí, náradia, energie a pod. má ešte škola k dispozícii



#### vytlačiť potrebné materiály (nájdete v časti Prílohy):

- pripraviť **štartovacie obálky postáv** – k tomu je potrebné:
  - vytlačiť základné informácie o postavách

- vytlačiť žetóny (ideálne na tvrdší papier) a vystrihnúť
- pridať žetóny do štartovacích obálok postáv
- vytlačiť kombinácie žetónov pre krízové situácie
- vytlačiť „TIP karty“ (na tvrdší papier, obojstranne – prednú a zadnú stranu) a vystrihnúť
- vytlačiť ďalšie pomocné materiály: zásoby školy a pod.



**dôkladne si prečítať pokyny a premyslieť priebeh hry**

## PREHĽAD POSTÁV

**Riaditeľ:** 30 rokov v školstve, hrozí mu odvolanie; chce zachrániť prestíž školy.

**Zástupkyňa:** Drží učebné plány, no vyhorená.

**Telocvikár:** Chce opraviť telocvičňu, zorganizovať turnaj.

**Školník / školníci:** Pozná každú „trubku“; potrebuje materiál.

**Kuchárky:** Strážia tajný recept; boja sa hygieny.

**Upratovačky:** Chcú nový vysávač a rešpekt.

**Triedny / triedna 9.A:** Deviataci riešia monitor; chce im pomôcť.

**Triedny / triedna 8.B:** Ôsmaci vymýšľajú; potrebuje disciplínu.

**Školská psychologička:** Strážia duševné zdravie; chce „bezpečnú zónu“.

**Špeciálna pedagogička & logopédka:** Bojujú za inklúziu; potrebujú pomôcky.

**Člen / členovia rady školy:** Chce/chcú modernú výučbu, výmenu okien.

**Školský inšpektor:** Dohliada na normy; môže udeľovať body aj pokuty.



## PRIEBEH HRY

### Úvod do hry

- **Pozri:** Úvod k metod. listom – Uvedenie hráčov do hry.
- **Predstavenie situácie**, rozdanie obálok postáv.
- Pripomenutie pravidiel: Ak miniete žetóny, skúste získať nové – výmenou, vyjednáváním, nápadom.

### Plánovanie

Tímy navrhujú riešenia (rozpočet, opravy, PR kampane).

- **Rozhovor v zborovni**, príhovor riaditeľa
- **Tvorba tímov** (každý tím si na papier A6 napíše názov projektu a predbežnú „receptúru“ žetónov)
  - napr. tím „Telocvičňa“: Príklad cieľa: opraviť basketbalové koše –  
Potrebné žetóny (odhad): 2 × NÁRADIE + 1 × SPOLUPRÁCA
- **Kontrola plánov:** facilitátor schváli/neschváli-poopraví projekty (v závislosti od dostupných žetónov). *PRÍKLAD: „Máte len tri modré magnetky (NÁRADIE), tak koše možno nebudú tri, ale jeden.“*

### Samotná hra – realizácia a krízy (1 – 2 hod.)

Hra beží v krátkych kolách. Jedno kolo = cca 10 min. reálneho času.

#### Zháňanie žetónov

- Hráči prehľadávajú svoje obálky – mnohí majú skryté žetóny, ktoré môžu poskytnúť.
- Môžu **vyjednávať** – každá výmena sa ukáže na tabuli: magnetky presuniete do nového riadku.

#### Odozvdanie projektu

- Keď tím nazbiera správne množstvo magnetiek, ide k facilitátorovi, položí magnetky do rámčeka „HOTOVÉ“. Facilitátor nahlas vyhlási: „Úspech! Koše sú opravené.“ Môže vydať „TIP kartu“. Tím vpichnete novú magnetku (žetón) späť do príslušného riadku tabule.

## Vyvolanie krízy

Po dvoch úspešných projektoch (alebo ak energia tímov klesá) facilitátor vytiahne kartu KRÍZA:

- Ak žetóny máte – odovzdáte ich, kríza je vyriešená a kartička sa odloží.
- Ak nemáte – kríza ostáva na stole, dôsledok sa aktivuje, no žetóny môžete pridať v ďalšom kole a postih zastaviť.
- **Priklady dôsledkov, ak sa žetóny nenájdu do 5 min.:**
  - Z tabule zmiznú všetky magnetky ENERGIA na 10 min.
  - Každý tím zaplatí o 1 žetón JEDLO viac pri ďalšom projekte.
  - Nikto nemôže odovzdať projekt, kým sa kríza nevyrieši.

## Tipy na oživenie dynamiky

- Facilitátor sleduje, či hráči nestrácajú energiu. Ak áno:
  - pridá TIP kartu (napr.: „Sponzor daruje €200 → +1 PENIAZE“).
  - pustí hudbu, vyhlási 5 min. rezervu na brainstorming.

## Záver hry

Riaditeľ zvolá poradu pri tabuli. Spoločne rátate, koľko projektov je hotových a koľko kríz stále horí.

### Výsledok scenára:

- $\geq 3$  projekty & max 1 kríza → „Škola získa dotáciu a otvorí nový ročník.“
- 2 projekty alebo viac kríz → „Mesto pozastaví financovanie; škola musí o rok preukázať zlepšenie.“

Organizátor môže prehrať krátku audionahrávku primátora, vyhotoví selfie tímu.

**Reflexia (20 – 30 min.)**

- Ako ste sa cítili v role?
- Čo rozhodlo o úspechu/neúspechu školy?
- Kedy ste najviac pocítili nedostatok zdrojov? Čo ste spravili inak, aby ste uspeli?
- Ako vám pomohlo vyjednávanie? Bolo jednoduchšie pýtať si žetóny od iných tímov, alebo ste radšej hľadali alternatívny plán?
- Viete si predstaviť podobný problém v skutočnej škole – napríklad nedostatok peňazí na učebnice? Ako by ste to riešili naozaj?
- Ako ste riešili konflikty?

---

**PRÍLOHY NA STIAHNUTIE**

---

- Podrobný priebeh hry
- Kombinácie žetónov pre krízové situácie
- Prehľad postáv
- Štartovacie obálky postáv
- Zásoby školy
- Žetóny
- TIP karty („odmena“)

Prílohy si môžete stiahnuť na: [www.precloveka.eu/prirucky](http://www.precloveka.eu/prirucky)

# METODICKÝ LIST Č. 4:

## NOVÝ ZAČIATOK

### PRÍBEH

Fiktívna obec Dolné Hradisko bola zasiahnutá krízou, ktorá prinútila ľudí dlhodobo tráviť čas v domácnosti. Mohli vychádzať len na nákup do najbližších potravín. Školy boli zatvorené, mládež sa učila cez internet. Kontakty s rovesníkmi boli obmedzené, kolektívne aktivity ako futbal, basketbal, knižnice či kúpaliská boli nedostupné. Mnohí mladí trávili veľa času na sociálnych sieťach, s mobilmi alebo pri filmoch.

Po tom, čo sa nebezpečenstvo skončilo, sa veci vracajú pomaly do normálu. Mladí ľudia ale potrebujú podporu od okolia, aby naštartovali svoje životy, a preto v obci vznikol projekt "Nový začiatok".

"Nový začiatok" je experiment, v ktorom majú mladí ľudia vytvoriť nanovo svoju komunitu. Budúcnosť obce je v ich rukách. Každá postava má svoj príbeh: niekto je bývalý žiak SOŠ služieb (kuchár, čašník), niekto starší súrodeneц, aktívny tímlíder, pozorovateľ alebo mladý človek s osobnou krízou.

|            |                                     |
|------------|-------------------------------------|
| Názov hry: | Nový začiatok v obci Dolné Hradisko |
|------------|-------------------------------------|

|               |          |
|---------------|----------|
| Počet hráčov: | 6 hráčov |
|---------------|----------|

|              |                                   |
|--------------|-----------------------------------|
| Trvanie hry: | 2,5 – 3,5 hod. (vrátane reflexie) |
|--------------|-----------------------------------|

|                       |         |
|-----------------------|---------|
| Náročnosť pre hráčov: | stredná |
|-----------------------|---------|

|                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|---------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Miesto:</b>            | trieda, klubová miestnosť, komunitný priestor                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| <b>Obdobie:</b>           | postpandemická doba                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <b>Kostýmy:</b>           | nie sú potrebné žiadne kostýmy                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>Vzdelávacie ciele:</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• rozvíjať spoluprácu, schopnosť dohody a reflexie</li> <li>• podporiť všímanie si potrieb iných ľudí v komunite</li> <li>• ukázať, že každý môže prispieť k pozitívnej zmene</li> <li>• otvoriť témy digitálnej závislosti, samoty, pasivity, ale aj kreativity a zodpovednosti</li> </ul> |

## METODIKA HRY

Hra reaguje na postpandemickú situáciu, ktorá je v čase vydania príručky stále aktuálna. Otvára témy digitálnej závislosti, samoty, pasivity, ale aj kreativity a zodpovednosti. Mladí sa ľahko stotožnia s postavami, nakoľko rôznorodosť postáv má predstavovať ich samých. Hra má pomôcť učiť sa pomenovať svoje potreby, stáť si za nimi, ale aj učiť sa počúvať a rešpektovať potreby druhých.

|  <b>Herné mechaniky</b> |                                                                                                                                                                                       |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  <b>Žetóny</b>        | <ul style="list-style-type: none"> <li>• V hre je 9 druhov žetónov: spolupráca, energia, úsmev, náradie, jedlo, motivácia +1, motivácia +2, peniaze, čas.</li> </ul>                  |
|  <b>Motivácia</b>     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Každá postava má odlišné motivácie, odlišné pozadie (vlastný životný príbeh), odlišné silné stránky a odlišné výzvy, ktorým čelí.</li> </ul> |
|  <b>Projekt</b>       | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Keď hráči chcú niečo vylepšiť, musia odovzdať konkrétnu kombináciu žetónov.</li> </ul>                                                       |

|                                                                                                                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  <p>Pravidlá<br/>pre žetóny</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Každý hráč alebo tím dostane na začiatku 2–3 žetóny podľa postavy.</li> <li>• Žetón možno minúť na realizáciu návrhu alebo riešenie problému.</li> <li>• Použitie žetónu musí schváliť facilitátor – hráči musia popísať, ako ho využijú.</li> <li>• Niektoré aktivity vyžadujú kombináciu žetónov.</li> <li>• Žetóny môžu hráči medzi sebou vymieňať, darovať alebo získať dohodou.</li> <li>• Karty KRÍZA môžu žetóny zablokovať, zničiť alebo naopak udeliť.</li> <li>• Hráči môžu navrhnúť kreatívne použitie žetónu – ak to dáva zmysel v hre.</li> <li>• Nedostatok žetónov simuluje reálny nedostatok zdrojov – rozhodnutia majú následky.</li> </ul> |
|  <p>Krízové<br/>situácie</p>    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Počas hry môže (na podnet facilitátora) vzniknúť 5 rôznych kríz (zničené ihrisko, výpadok prúdu), ktoré zmenia situáciu. Ak hráči rýchlo neprinesú žetóny, problém sa zhorší.</li> <li>• Hráči sa na základe aktuálnych zdrojov (žetónov) komunitne rozhodujú pre 1 z 3 možných reakcií („lacná“ reakcia, plnohodnotné riešenie, alternatíva pre dobrú morálku).</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|  <p>Odmeny</p>                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• úspešné plnohodnotné riešenia môžu pridať bonusový žetón (napr. MOTIVÁCIA +1) alebo okamžitý nárast „morálky“.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |

## PRÍPRAVA HRY

### Na čo nezabudnúť

- **pripraviť miestnosť:**
  - miestnosť môže byť rozdelená na „obecný úrad“, „domov“, „námestie“ a pod.
- **vytlačiť potrebné materiály** (nájdete v časti Prílohy):
  - pripraviť **štartovacie obálky postáv** – k tomu je potrebné:
    - vytlačiť základné informácie o postavách
    - vytlačiť žetóny (ideálne na tvrdší papier) a vystrihnúť

- prideliť žetóny do štartovacích obálok postáv
- vytlačiť **kombinácie žetónov** pre krízové situácie

➤ **dôkladne si prečítať pokyny a premyslieť priebeh hry**

## Tipy pre facilitátora

- Majte pripravené **kartičky „kríza“** – nech sú prekvapením a reálne zmenia situáciu.
- Sledujte **dynamiku skupín** – kto dominuje, kto sa stráca, kto sa nezapája – a vytvárajte situácie, ktoré ich zapoja.
- Pri konfliktoch zasiahnite len v prípade, že by sa hráči necítili bezpečne. Inak nechajte hru plynúť.

## PREHLAD POSTÁV

**Bývalý žiak SOŠ:** Navštevoval SOŠ služieb. Chce variť pre komunitu. Praktický, ale málo rešpektovaný.

**Mladý rebel:** Nedôveruje projektu. Kritický, energický, môže byť konfliktný.

**Tichý pozorovateľ:** Nenápadný, vnímavý. Chce, aby nik nezostal mimo.

**Športovec:** Chce obnoviť ihrisko. Aktívny, ale málo vníma ostatných.

**Súrodeneц:** Staral sa o mladších. Zodpovedný, ale preťažovaný.

**Tímlíderka (unavená):** Organizátorka, ktorá potrebuje podporu a oddych.

## PRIEBEH HRY

### Úvod do hry

- **Pozri:** Úvod k metod. listom – Uvedenie hráčov do hry.
- Predstavenie sveta a situácie po kríze – Dolné Hradisko a jeho aktuálny stav.

- Predstavenie cieľov hry a rozdelenie rolí – každý dostane štartovaciu obálku.

### **Samotná hra (1 – 2 hod.)**

- **Mladí riešia, čo ich obec potrebuje.**
- **Výzvy:** rozpočet, komunitné centrum, konflikty medzi postavami, žiadosť o pomoc.

### **Fáza plánovania**

- Skupiny **diskutujú**, aké problémy treba riešiť (napr. chýbajúce priestory, zlé podmienky).
- Rozhodujú sa, na čo minú dostupné žetóny – plenárne hlasovania.
- Každý môže predložiť návrh aktivít, projektov alebo riešení.

### **Realizácia a výzvy**

- Hráči realizujú svoje plány, vytvárajú pracovné skupiny, vyjednávajú.
- Facilitátor môže podľa vývoja aktivovať jednu alebo viac kariet „Kríza“.
- Dochádza k hlasovaniu, konfliktom, alianciám.

### **Záver hry**

- Hráči predstavia, čo sa podarilo vytvoriť, aký typ komunity vznikol.
- Môže sa zhodnotiť, ktoré žetóny zostali alebo chýbali.

### **Reflexia (30 min.)**

- Hráči vystúpia z role a hovoria za seba samých.
- Diskusia o emóciách, konfliktach, spolupráci a prenose do reálneho života.
- Ako ste sa cítili v role?
- Čo ste si uvedomili o sebe, o iných?
- Čo sa dá preniesť do skutočností?



---

## PRÍLOHY NA STIAHNUTIE

---

- Podrobný priebeh hry
- Štartovacie obálky postáv
- Pravidlá pre používanie žetónov
- Kombinácie žetónov pre krízové situácie
- Žetóny

Prílohy si môžete stiahnuť na: [www.precloveka.eu/prirucky](http://www.precloveka.eu/prirucky)

# METODICKÝ LIST Č. 5:

## JADRANSKÝ SEN

### PRÍBEH

Fiktívna rodina Trojáková žijúca v Československu v roku 1988 v meste Prešov **chce so svojimi tromi deťmi vycestovať mimo územia Československa** a stráviť v lete týždeň pri Jadranskom mori v Juhoslávii. Trojákovci chcú svojim deťom dať príležitosť vidieť prvýkrát v živote more. Pre tento cieľ obaja manželia tvrdo pracujú, plnia všetky úlohy. Chodia vzorne voliť, manžel si dal žiadosť o člena Komunistickej strany ČSSR, v práci aj medzi známymi si dávajú pozor na to, čo hovoria a nevyjadrujú sa negatívne alebo kriticky voči vláde ČSSR. Aj svoje deti vedú k tomu, aby sa zapojili do pionierskeho zboru a boli aktívni vo svojich školách.

V danej dobe - aby ste mohli vycestovať - musíte mať aj tzv. „**výjazdovú doložku**“. K výjazdovej doložke však treba odporúčanie zo zamestnania, školy **a hlavne súhlas ŠtB**. Dvaja eštecháci preto predvolajú rodičov, riaditeľa školy a otcovho vedúceho na „krátke objasnenie“. V pokoji malých dverí sa zmení byrokratická formalita na psychologický súboj: **čo ste ochotní prezradiť – alebo zatajiť – aby ste pustili deti k moru?**

Názov hry: **Jadranský sen**

Počet hráčov: **7 – 9 hráčov (ideálne 9)**

Trvanie hry: **3,5 – 4,5 hod. (vrátane reflexie)**

Náročnosť pre hráčov: **stredne vysoká**

|                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|---------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Miesto:</b>            | trieda, klubová miestnosť, komunitný priestor – rozdelené na: <ul style="list-style-type: none"> <li>• „vyšetrovačka ŠtB“, „byť Trojákovcov“, príp. ďalšie – môžete ich „vyzdobiť“ rekvizitami</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>Obdobie:</b>           | 80. roky 20. storočia                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>Kostýmy:</b>           | šušťákové bundy, rifle a riflové bundy, kožené „metalové“ bundy z obdobia 80. rokov; policajná uniforma alebo čiapka                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| <b>Vzdelávacie ciele:</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• rozvíjať spoluprácu, schopnosť dohody a sebareflexiu v situáciách tlaku a neistoty</li> <li>• zažiť tlak konformity a lojality k politickému režimu a skúmať hranicu medzi „byť vzorný“ a chrániť seba a rodinu</li> <li>• podporiť všímanie si potrieb druhých a empatiu naprieč rolami, generáciami a odlišnými osobnými postojmi a zámermi</li> <li>• otvoriť bezpečnú diskusiu o moci, zodpovednosti a hraniciach morálky – vrátane kritického myslenia, práce s informáciami a osobnej integrity</li> </ul> |

## METODIKA HRY

Hra je postavená na odlišných **spoločenských postaveniach postáv**, na ich odlišných motiváciách a na **tvrdých totalitných pravidlách** počas komunistického režimu v Československu. Mladí hráči na Slovensku a v Českej republike tak získavajú jedinečnú možnosť pochopiť, **akým spoločenským a etickým dilemám čelili ich predkovia** iba pred pár desiatkami rokov, a vcítiť sa do ich rolí.



## Herné mechaniky

|                                                                                                 |                                                                                                                                                 |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <br>Motivácia  | Každá postava má odlišné motivácie a charakterové vlastnosti, odlišné silné stránky a odlišné výzvy, ktorým čelí.                               |
| <br>„Tajnosti“ | Postavy majú aj skryté úmysly, o ktorých vedia len ony sami alebo ich najbližší. Ide o „tajné inštrukcie“, o ktorých sa nesmie nikto dozvedieť. |

## PRÍPRAVA HRY

### Na čo nezabudnúť

- **pripraviť miestnosť a kostýmy, príp. rekvizity:**
  - miestnosť môže byť rozdelená na: „vyšetrovačka ŠtB“, „byt Trojákovcov“, príp. ďalšie
  - **kostýmy:** šušťákové bundy, rifle a riflové bundy, kožené „metalové“ bundy z obdobia 80. rokov; policajná uniforma alebo čiapka
  - **doplnkový prvok: rekvizity** – rôzne technické zariadenia, ako napr. stolný telefón, walkmen, gramofón, platne, kazetový magnetofón, kazety, videorekordér, meotar (ak to hráte v škole, občas ich ešte nájdete) alebo rôzne vlajky, knihy z toho obdobia
- **vytlačiť potrebné materiály:**
  - **štartovacie obálky postáv**
  - tajné inštrukcie pre postavy
  - vzdelávacie materiály, ktoré sa môžu umiestniť v rámci hernej miestnosti (charakteristika tajného spolupracovníka ŠtB, charakteristika komunistického režimu, emigrácia) – viď prílohy
  - obrazové prílohy (vzdelávací účel)
- **dôkladne si prečítať pokyny a premyslieť priebeh hry**
- **pozrieť si aj s hráčmi (pred hrou alebo po nej) videá** o komunistickom režime (v prílohe) – zvlášť ak ide o mladých hráčov

---

## PREHLAD POSTÁV

---

### **Milan Troják (38) – otec**

Pracuje ako projektant kreslič v Stavoprojekte Prešov n.p. Je pracovitý, svedomitý, vo svojej práci kresliča nerobí chyby, zároveň ho táto práca nebaví, chcel by projektovať vlastné nápady a riešenia.

### **Jana Trojáková (35) – mama**

Pracuje ako učiteľka na druhom stupni ZŠ na Sekčove. V škole sa veľmi snaží, aby s manželom mohli vycestovať do Juhoslávie. V Rakúsku žije jej brat Matúš, ktorý emigroval do Rakúska. V škole má preto zastavený pracovný postup.

### **Zuzka Trojáková (16) – dcéra, gymnazistka**

Je to najstaršie dieťa Trojákovcov, vždy ju viedli k tomu, aby bola poslušná a dobre sa učila. Vie dobre po rusky a zapája sa na gymnáziu do rôznych súťaží. Tajne sa doma učí po nemecky a baví ju to.

### **Tomáš Troják (14) – syn, po lete pôjde na stavebnú priemyslovku**

Je dobrý športovcom, baví ho hlavne beh, ale rád pláva aj bicykluje. Tiež rád kreslí a chce byť architektom, chcel by tak ísť v šlapajách otca. Teší sa na plávanie v mori a potápanie.

### **Silvia Trojáková (11) – najmladšie dieťa**

Je veľmi hravá a priateľská, ľahko nadväzuje nové priateľstvá. Mama o nej hovorí, že nepovie len to, čo nevie. Píše si denník a píše si doň čokoľvek, čo počuje. Páči sa jej, keď ju ľudia počúvajú.

### **RNDr. František Kamenecký (59) – riaditeľ ZŠ**

Je nadriadeným pani Trojákovvej, o socializme má vlastný názor, ktorý si ale necháva pre seba a na verejnosti sa prezentuje skôr neutrálne, za roky v školstve si urobil všade veľa kontaktov. Pani Trojákovú má rád a chápe, že chce vycestovať aj s deťmi do Juhoslávie.

### **Ing. Peter Šarišský (54) - vedúci projekčnej skupiny**

Je nadriadeným Milana Trojáka a s jeho prácou je spokojný, podľa neho má na viac, ale dostal od vedenia jasné inštrukcie, aby mu dával ťažké kresliace práce.

### **kpt. Pavol Ostrý (45) – dôstojník ŠtB**

Je z chudobných pomerov z oblasti Bardejova a je plne oddaný myšlienkam socializmu a vedúcej úlohy Komunistickej strany, ktorej je aj členom.

Dlhoročnou a tvrdou prácou sa vypracoval na pozíciu v Štátnej bezpečnosti. Je známy ako nekompromisný vyšetrovateľ a veľmi rád vedie vypočúvania.

### **Ppor. Anton Bachleda (29) – dôstojník ŠtB**

Je nový v zbere v Prešove, pochádza z obce Lendak pod Tatrami. Život v meste sa mu nepáči a chýbajú mu hory. V práci sa snaží o povýšenie a chce by byť preradený do Popradu. Chce splniť kvótu „odhalených protisocialistických prejavov“ pred hodnotením na povýšenia.

---

## **PRIEBEH HRY**

---

### **Úvod do hry**

- **Pozri:** Úvod k metod. listom – Uvedenie hráčov do hry.
- Rozdelenie postáv.

 **Oboznámenie sa s kontextom danej doby** – uvedenie hráčov do obdobia komunistického režimu a života bežných občanov v ČSSR (na to môžete použiť informácie v prílohách).

### **Samotná hra (1,5 – 2,5 hod.)**

- Prečítanie **zápletky**.
- **Rodinné stretnutie Trojákových** – informovanie o plánovanej dovolenke.
- **Vyplnenie žiadosti** o Cestovnú doložku a tvorba Správy pre ŠtB.
- **Stretnutie u Trojákových 2** - príprava na výsluchy a plánovanie odpovedí.
- **Vypočúvanie** v centrále ŠtB v Prešove - realizácia výsluchov
  - Príslušníci ŠtB môžu každý osobitne viesť vypočúvania, môžu sa dohodnúť kto koho bude vypočúvať, urýchlí to priebeh hry.
- **Stretnutie u Trojákových 3** – zisťovanie, kto čo povedal.
- **Verdikt** – rozhodnutie o vycestovaní.

### Reflexia (30 – 60 min.)

- Ako ste sa cítili v role?
- Čo ste si uvedomili o sebe, o iných?
- Čo sa dá preniesť do skutočností?
- Kedy ste sa cítili silní a kedy bezmocní?
- Čo bola vaša najväčšia osobná hranica, ktorú ste (ne)chceli prekročiť?
- Kedy sa vám oplátilo hrať „spolu“ a kedy „sám za seba“?
- Ako vplýval alkohol (fiktívny či reálny) na rozhodovanie postáv?
- Čo vás na byrokracii a kontrole ŠtB najviac prekvapilo?
- Kde dnes vidíte zložité prekážky pri cestovaní či v administratíve?
- Čo z tejto skúsenosti si chcete odniesť do bežného života?
- Ktorý okamih hry bol pre vás nezabudnuteľný a prečo?
- Akú emóciu ste cítili najintenzívnejšie, keď ste (ne)dostali pečiatku ŠtB?
- Čo by ste v dizajne hry zmenili, aby bola ešte silnejšia?

## PRÍLOHY NA STIAHNUTIE

- Podrobný priebeh hry
- Prehľad postáv
- Štartovacie obálky postáv
- Tajné inštrukcie pre postavy
- Materiály – videá
- Tajný spolupracovník ŠtB - charakteristika
- Charakteristika komunistického režimu v Československu
- Emigrácia
- Obrazové prílohy – tlačivá a mapy

Prílohy si môžete stiahnuť na: [www.precloveka.eu/prirucky](http://www.precloveka.eu/prirucky)

**AUTORI HIER:**

**Metodický list č. 1:** Peter Lazorík, Mária Lazoríková

**Metodické listy č. 2 – 5:** Martin Gbúr a Ivana Némětová