

METODICKÝ LIST Č. 4: NOVÝ ZAČIATOK

Metodický list č. 4: Nový začiatok	1
Podrobný priebeh hry	2
Štartovacie obálky postáv	5
 Pravidlá pre používanie žetónov	8
Kombinácie žetónov pre krízové situácie	9
Žetóny	11

PODROBNÝ PRIEBEH HRY

Úvod do hry

- Predstavenie sveta po kríze – Dolné Hradisko a jeho aktuálny stav.
- Predstavenie cieľov hry a rozdelenie rolí – každý dostane štartovaciu obálku.
- Vysvetlenie základných pravidiel (komunikácia, hlasovanie, spolupráca).

Samotná hra



Fáza plánovania (30 min)

Cieľ fázy: Vymyslieť konkrétne nápady na zlepšenie života v obci Dolné Hradisko po kríze a rozhodnúť, ako využiť dostupné zdroje (žetóny).

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

Postup krok za krokom:

1. Tvorba malých skupín – rozdelia sa hráči do skupín po 3–5 ľudí

Skupina môže predstavovať iniciatívu mladých, susedský spolok alebo len prirodzené zoskupenie podľa charakterov postáv.

2. Analýza problémov v obci – každá skupina diskutuje:

- Čo obci chýba? (napr. miesto na stretávanie, športovisko, knihy, pomoc slabším, lepšia komunikácia)
- Čo konkrétne by v ich štvrti alebo okolí pomohlo ľuďom cítiť sa lepšie?
- Každý hráč zdieľa, čo podľa jeho postavy je dôležité.

3. Vymyslenie návrhu – skupina si zvolí jeden hlavný cieľ

(napr. komunitná záhrada, výdajňa jedla, detský kútik, stolnotenisový kút), ktorý chcú spoločne realizovať.

4. Inventúra zdrojov – hráči sa pozrú na svoje žetóny

Majú čas? Majú náradie? Majú podporu komunity? Majú vodu? Skupina sa rozhodne, ktoré žetóny použije.

5. Zaznamenanie plánu – na papier alebo do spoločnej tabuľky zapíšu:

- názov projektu
- čo chcú vytvoriť
- čo na to potrebujú (žetóny)
- kto čo urobí (rozdelenie úloh v skupine)

6. Prezentácia návrhov – každá skupina predstaví svoj nápad ostatným (2 – 5 min.)

Ostatní môžu klaásť otázky, ponúknuť pomoc alebo návrh doplniť.



Pomôcka pre účastníkov:

- Nezabudnite hovoriť ako vaša postava (kto ste, čo ste zažili počas krízy, čo si myslíte o ostatných).
- Môžete sa pýtať druhých, či sa nechcú pridať k vášmu projektu.
- Ak nevíete, čo povedať – počúvajte. Aj ticho je súčasťou hry.



Pomôcka pre facilitátora:

- Sleduj, ktoré skupiny sa rýchlo dohodnú a ktoré váhajú – ponúkni im kartu „tip“ (napr. „zistíte, že za školou je nevyužívané miesto“).
- Nechaj, nech si hráči plánujú sami, ale pripomínaj čas a žetóny.
- Vytvor tabuľu alebo nástenku, kde sa zapisujú návrhy a čo potrebujú.



Realizácia a výzvy (90 minút)

Cieľ fázy: Uskutočniť navrhnuté projekty, reagovať na zmeny a rozhodovať ako komunita. Zažiť spoluprácu, konflikty aj výzvy.

Postup krok za krokom:

1. Začiatok realizácie – skupiny oficiálne spustia svoje projekty:

Vybavujú materiály, rozdeľujú si úlohy, komunikujú s inými skupinami (napr. požiadajú o pomoc s náradím).

2. Používanie žetónov:

Keď sa rozhodnú niečo vytvoriť alebo spustiť, musia odovzdať príslušné žetóny lektorovi. Lektor zapíše, čo minuli, a aktivitu im „povolí“.

3. Lektor spúšťa karty „Kríza“:

Keď to považuje za vhodné (napr. skupina je veľmi úspešná alebo príliš tichá), odohrá krízovú kartu:

- napr. „výpadok elektriny“, „zlá predpoveď počasia“, „ochorenie“.
- hráči musia situáciu riešiť v reálnom čase, dohodnúť sa a zmeniť plány.

4. Komunitné hlasovania – pri veľkých rozhodnutiach sa hlasuje:

- napr. „ideme opravovať ihrisko alebo vytvoriť nový altánok?“
- hlasovanie môže byť zdvihnutím ruky, cez lístky alebo verejným konsenzom.

5. Vznik konfliktov a aliancií – niektoré postavy môžu mať protichodné záujmy:

- introvert chce ticho, športovec chce ihrisko
- niekto chce všetko riadiť, iný odmieta autoritu
- hráči musia komunikovať, prípadne vyjednávať

6. Nečakané udalosti – okrem kríz môžu vzniknúť aj situácie vyvolané hráčmi:

- niekto opustí skupinu
- niekto zamení žetón, niečo zatají
- lektor môže zareagovať mini-scénkou alebo odmenou/pokutou

7. Prieběžné vyhodnocovanie úspechu – lektor sleduje:

- ktoré nápady fungujú
- ktoré skupiny spolupracujú
- či sa niekto cíti vylúčený alebo nepočutý

8. Záver fázy – pred koncom si hráči zapíšu/zhodnotia:

- čo sa im podarilo vytvoriť
- čo by ešte chceli dokončiť
- ako sa v tom cítila ich postava

Pomôcka pre facilitátora:

- Maj pripravené kartičky „kríza“ – nech sú prekvapením a reálne zmenia situáciu.
- Sleduj dynamiku skupín – kto dominuje, kto sa stráca, kto sa nezapája – a vytváraj situácie, ktoré ich zapoja.
- Pri konfliktoch zasiahni len v prípade, že by sa hráči necítili bezpečne. Inak nechaj hru plynúť.
- Využi rekvizity, ak máš – fľaše, mapu, tabuľu – podporia predstavivosť.

Pomôcka pre účastníkov:

- Môžete meniť svoje plány, ak narazíte na problém – to je súčasť hry.
- Ak miniete žetóny, skúste získať nové – výmenou, vyjednávaním, nápadom.
- Spolupracujte aj mimo svojej skupiny – komunita je len jedna.
- Nebojte sa hádať – ale robte to ako postava, nie ako vy sami.

Záver hry

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

Reflexia

- Hráči vystúpia z role a hovoria ako seba samých.
- Diskusia o emóciách, konfliktoch, spolupráci a prenose do reálneho života.

ŠTARTOVACIE OBÁLKY POSTÁV

Obálka pre postavu: Bývalý žiak SOŠ

Obsah obálky:

📄 Žetóny: JEDLO, NÁRADIE, PENIAZE

📖 Pozadie: Navštevoval Strednú odbornú školu služieb, odbor kuchár alebo čašník. Kvôli pandémie prišiel o prax a reálny kontakt so zákazníkmi.

🎯 Motivácia: Chce obnoviť komunitnú kuchyňu alebo výdajňu jedla, pomôcť iným.

💬 Krátky text: 'Veríš, že spoločné varenie môže ľudí spojiť.'

💪 Silné stránky: Praktickosť, spoľahlivosť, manuálna zručnosť.

⚠️ Výzva: Bojí sa, že ho ostatní nebudú brať vážne.

⚡ Karta KRÍZA: Výpadok elektriny

Obálka pre postavu: Mladý rebel

Obsah obálky:

📄 Žetóny: ENERGIA, MOTIVÁCIA +1, ÚSMEV

💬 Krátky text: 'Nedôveruješ autoritám, ale chceš zmenu.'

📖 Pozadie: Nepovažuje projekt za dôveryhodný, po kríze má odstup od autorít.

🎯 Motivácia: Chce spravodlivosť, pýta sa "prečo?", búra zaužívané schémy.

💪 Silné stránky: Kritické myslenie, energia, odvaha.

⚠️ Výzva: Môže byť konfliktný, má problém spolupracovať.

⚡ Karta KRÍZA: Konflikt v skupine

Obálka pre postavu: Tichý pozorovateľ

Obsah obálky:

-  Žetóny: ČAS, SPOLUPRÁCA, MOTIVÁCIA +1
-  Pozadie: Je nenápadný, ale všímavý. Všíma si detaily a potreby ľudí.
-  Motivácia: Chce, aby nik nezostal mimo komunity.
-  Krátky text: 'Vieš si všimnúť, kto sa cíti osamelo.'
-  Silné stránky: Empatia, schopnosť načúvať, pokoj.
-  Výzva: Ťažko sa presadzuje, môže byť prehliadaný.
-  Karta KRÍŽA: Zlé počasie

Obálka pre postavu: Športovec

Obsah obálky:

-  Žetóny: NÁRADIE, ČAS, ENERGIA
-  Pozadie: Počas lockdownu nemohol trénovať ani hrať s ostatnými.
-  Motivácia: Chce vybudovať komunitné ihrisko a pohybové aktivity pre mladých.
-  Krátky text: 'Veríš, že pohyb a hra zbližujú.'
-  Silné stránky: Tímový duch, motivácia, fyzická kondícia.
-  Výzva: Má problém počúvať "nešportových" ľudí.
-  Karta KRÍŽA: Zničené ihrisko

Obálka pre postavu: Súrodeneč

Obsah obálky:

📄 Žetóny: SPOLUPRÁCA, ENERGIA, JEDLO

📄 Pozadie: Počas krízy sa staral o mladších súrodencov.

🎯 Motivácia: Chce, aby v komunite mali mladší bezpečný priestor a pomoc.

💬 Krátky text: “Rodičia ťa vedú k tomu, že súrodencom treba pomáhať”

👤 Silné stránky: Zodpovednosť, opatrnosť, empatia.

⚠️ Výzva: Má tendenciu preberať príliš veľa povinností.

⚡ Karta KRÍZA: Ochorie a musí sa doma liečiť

Obálka pre postavu: Tímlíderka (unavená)

📄 Žetóny: PENIAZE, MOTIVÁCIA +2, SPOLUPRÁCA,

📄 Pozadie: Už pred krízou organizovala veci, teraz je vyčerpaná.

🎯 Motivácia: Verí v komunitu, ale nechce všetko ťahať sama.

💬 Krátky text: “Je presvedčená, že každý musí vedieť čo má robiť”

👤 Silné stránky: Skúsenosť, prehľad, organizačné schopnosti.

⚠️ Výzva: Potrebuje sa naučiť delegovať, oddychovať.

⚡ Karta KRÍZA: Zničené ihrisko

PRAVIDLÁ PRE POUŽÍVANIE ŽETÓNOV

- Každý hráč alebo tím dostane na začiatku 2–3 žetóny podľa postavy (čas, náradie, spolupráca, atď.).
- Žetón možno minúť na realizáciu návrhu alebo riešenie problému (napr. vybudovanie altánku, komunitnej záhrady).
- Použitie žetónu musí schváliť lektor – hráči musia popísať, ako ho využijú.
- Niektoré aktivity vyžadujú kombináciu žetónov (napr. 'Ihrisko' = 2x NÁRADIE + 1x ČAS).
- Žetóny môžu hráči medzi sebou vymieňať, darovať alebo získať dohodou.
- Karty KRÍZA môžu žetóny zablokovať, zničiť alebo naopak udeliť.
- Hráči môžu navrhnúť kreatívne použitie žetónu – ak to dáva zmysel v hre.
- Nedostatok žetónov simuluje reálny nedostatok zdrojov – rozhodnutia majú následky.

Poznámka – vysvetlenie významu žetónov:

Motivácia +1: Môžeš zmotivovať 1 spoluhráča, ktorý by za iných okolností nepodporil tvoj nápad.

Motivácia +2: Môžeš zmotivovať 2 spoluhráčov, ktorí by za iných okolností nepodporili tvoj nápad.

KOMBINÁCIE ŽETÓNOV PRE KRÍZOVÉ SITUÁCIE

Kríza	Rýchla („lacná“) reakcia	Plnohodnotné riešenie	Alternatíva pre dobrú morálku
Zničené ihrisko	2× NÁRADIE + 1× MOTIVÁCIA+1 = núdzová oprava, ihrisko získa „provizórny“ stav (vydrží 1 kolo).	3× NÁRADIE + 1× PENIAZE + 1× SPOLUPRÁCA = kompletná rekonštrukcia; ihrisko opäť plne funkčné a pridá +1 „morálka“ .	2× NÁRADIE + 1× SPOLUPRÁCA + 1× ÚSMEV = komunitná brigáda; oprava trvá o 1 kolo dlhšie, no každý zúčastnený získa +1 „motivácia“ .
Choroba	1× JEDLO + 1× SPOLUPRÁCA + 1× MOTIVÁCIA+2 = rýchle posilnenie a starostlivosť; chorí sa stabilizujú.	1× JEDLO + 1× ENERGIA + 1× PENIAZE = nákup liekov; choroba úplne ustúpi.	1× SPOLUPRÁCA + 1× ÚSMEV + 1× MOTIVÁCIA+1 = psychosociálna podpora; znižuje dopad choroby, ale trvá o 1 kolo dlhšie.
Zlé počasie	2× NÁRADIE + 1× SPOLUPRÁCA = postaviť dočasné prístrešky; chráni len základné zásoby.	2× ENERGIA + 1× PENIAZE + 1× NÁRADIE = zabezpečiť záložný zdroj tepla a opravársky materiál; minimalizuje škody, pridá +1 „morálka“ za pohodu.	1× ÚSMEV + 1× MOTIVÁCIA+2 + 1× JEDLO = „teambuilding“ pri ohni; zmierni stratu morálky a zníži spotrebu zdrojov nasledujúce kolo.
Konflikt v skupine	1× ÚSMEV + 1× SPOLUPRÁCA + 1× MOTIVÁCIA+1 – mediácia a humorné cvičenie; konflikt sa ukončí, no bez bonusov.	1× MOTIVÁCIA+2 + 1× SPOLUPRÁCA + 1× PENIAZE = mentor/odmena za kompromis; konflikt vyriešený a tím získa +1 „morálka“ .	1× JEDLO + 1× ÚSMEV + 1× MOTIVÁCIA+2 = spoločná hostina; obnoví pohodu, navyše +1 „spolupráca“ na ďalšie 2 kolá.
Výpadok elektriny	2× ENERGIA + 1× NÁRADIE = zapojiť záložný akumulátor / opraviť generátor; elektrina sa vráti okamžite.	1× PENIAZE + 1× ENERGIA + 1× SPOLUPRÁCA + 1× NÁRADIE – zakúpiť palivo a vykonať hĺbkovú údržbu; eliminuje riziko ďalšieho výpadku na 3 kolá.	1× JEDLO + 1× ÚSMEV + 1× MOTIVÁCIA+1 = improvizovaný „večer pri sviečkach“; stále bez prúdu, ale tím nepodlieha stresu (žiadna strata morálky).

AKO S TÝM PRACOVAŤ

- Výber verzie nechaj na hráčoch: rýchla, plnohodnotná alebo morálna – každá má iné plusy/mínusy.
- Spotreba žetónov: po použití kombinácie sa dané žetóny vracajú do spoločnej banky až po ukončení krízy (alebo nikdy, ak ide o konzumovateľné zdroje).
- Odmeny: úspešné plnohodnotné riešenia môžu pridať bonusový žetón (napr. +1 MOTIVÁCIA +1) alebo okamžitý nárast „morálky“.

ŽETÓNY

