



Martin Gbúr, Ivana Némětová

# HRY INSPIROVANÉ LARPEM

## VZDĚLÁVÁNÍ PRO ŽIVOT



## © AUTORSKÁ PRÁVA

Autorská práva pro Pre člověka OZ, Slovenská republika, Don Bosco CZ, Česká republika, a uvedené autory.

Financováno Evropskou unií, program Erasmus+, projekt č. 2024-1-SK02-KA210-YOU-000255277



**Financovaný  
Evropskou unií**

Názory a stanoviska vyjádřené v tomto dokumentu jsou výhradně názory autora (autorů) a nemusí nutně odrážet názory Evropské unie nebo Výkonné agentury pro vzdělávání, audiovizuální oblast a kulturu (EACEA). Evropská unie ani EACEA za ně nenesou odpovědnost.



Licence Creative Commons CC BY-NC-ND.

Tato licence umožňuje uživatelům kopírovat a distribuovat materiál v jakémkoli médiu nebo formátu, v nezměněné podobě, pouze pro nekomerční účely a za předpokladu, že je uveden autor.

CC BY-NC-ND obsahuje následující prvky: ND: Není povoleno vytvářet odvozená díla ani úpravy díla. BY: Autor musí být uveden. NC: Je povoleno pouze nekomerční použití díla.

Uveďte prosím autory odkazem na následující webovou stránku:

<https://www.precloveka.eu/>

**Kontakt:** [precloveka@gmail.com](mailto:precloveka@gmail.com)

**Sestavila a upravila:** Ivana Némětová

**Autoři hry:** Mária Lazoríková, Peter Lazorík, Martin Gbúr, Ivana Némětová

**Korektura:** Ivana Némětová

**Rok vydání:** 2025



**Erasmus+**



# **HRY INSPIROVANÉ LARPEM**

## **VZDĚLÁVÁNÍ PRO ŽIVOT**

### **OBSAH**

#### **LARP A JEHO POTENCIÁL V NEFORMÁLNÍM VZDĚLÁVÁNÍ..... 4**

Stručný popis .....4

Konkrétní příklady využití LARPů ve vzdělávání .....5

LARP a znevýhodněné komunity .....6

#### **VÝCHOVA CHARAKTERU PROSTŘEDNICTVÍM VYPRÁVĚNÍ PŘÍBĚHŮ A UMĚNÍ..... 8**

#### **TANEC JAKO ROLE PLAY A SPECIFIKA ROMSKÉHO PROSTŘEDÍ ..... 12**

#### **METODICKÉ LISTY..... 17**

Úvod do metodických listů .....17

Seznámení hráčů s hrou .....18

|               |    |
|---------------|----|
| Reflexe ..... | 20 |
|---------------|----|

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

|             |    |
|-------------|----|
| Příběh..... | 22 |
|-------------|----|

|                    |    |
|--------------------|----|
| Metodika hry ..... | 23 |
|--------------------|----|

|                    |    |
|--------------------|----|
| Příprava hry ..... | 24 |
|--------------------|----|

|                  |    |
|------------------|----|
| Průběh hry ..... | 25 |
|------------------|----|

|                         |    |
|-------------------------|----|
| Přílohy ke stažení..... | 25 |
|-------------------------|----|

## **METODICKÝ LIST Č. 2: VE STÍNU PŮLMĚSÍCE..... 26**

|             |    |
|-------------|----|
| Příběh..... | 26 |
|-------------|----|

|                    |    |
|--------------------|----|
| Metodika hry ..... | 27 |
|--------------------|----|

|                    |    |
|--------------------|----|
| Příprava hry ..... | 28 |
|--------------------|----|

|                  |    |
|------------------|----|
| Průběh hry ..... | 30 |
|------------------|----|

|                         |    |
|-------------------------|----|
| Přílohy ke stažení..... | 33 |
|-------------------------|----|

## **METODICKÝ LIST Č. 3: ZACHRAŇME ZÁKLADNÍ ŠKOLU!..... 34**

|             |    |
|-------------|----|
| Příběh..... | 34 |
|-------------|----|

|                    |    |
|--------------------|----|
| Metodika hry ..... | 35 |
|--------------------|----|

|                    |    |
|--------------------|----|
| Příprava hry ..... | 36 |
|--------------------|----|

|                      |    |
|----------------------|----|
| Přehled postav ..... | 37 |
|----------------------|----|

|                  |    |
|------------------|----|
| Průběh hry ..... | 38 |
|------------------|----|

|                         |    |
|-------------------------|----|
| Přílohy ke stažení..... | 40 |
|-------------------------|----|

#### **METODICKÝ LIST Č. 4: NOVÝ ZAČÁTEK..... 41**

|             |    |
|-------------|----|
| Příběh..... | 41 |
|-------------|----|

|                   |    |
|-------------------|----|
| Metodika hry..... | 42 |
|-------------------|----|

|                   |    |
|-------------------|----|
| Příprava hry..... | 43 |
|-------------------|----|

|                      |    |
|----------------------|----|
| Přehled postav ..... | 44 |
|----------------------|----|

|                 |    |
|-----------------|----|
| Průběh hry..... | 44 |
|-----------------|----|

|                         |    |
|-------------------------|----|
| Přílohy ke stažení..... | 46 |
|-------------------------|----|

#### **METODICKÝ LIST Č. 5: JADERSKÝ SEN ..... 47**

|             |    |
|-------------|----|
| Příběh..... | 47 |
|-------------|----|

|                   |    |
|-------------------|----|
| Metodika hry..... | 48 |
|-------------------|----|

|                   |    |
|-------------------|----|
| Příprava hry..... | 49 |
|-------------------|----|

|                      |    |
|----------------------|----|
| Přehled postav ..... | 49 |
|----------------------|----|

|                 |    |
|-----------------|----|
| Průběh hry..... | 51 |
|-----------------|----|

|                         |    |
|-------------------------|----|
| Přílohy ke stažení..... | 52 |
|-------------------------|----|

# LARP A JEHO POTENCIÁL V NEFORMÁLNÍM VZDĚLÁVÁNÍ

Mgr. Mária Lazoríková

## STRUČNÝ POPIS

4

Současná pedagogika hledá nové a inovativní prostředky, které mohou dobře posloužit i v oblasti vzdělávání. Mezi ně můžeme zařadit i **živé hraní rolí** (LARP), které bylo původně vytvořeno pro zábavní účely. Jeho skrytý potenciál a možnosti **využití ve vzdělávání, zejména v oblasti rozvoje sociálních dovedností**, se stále více dostávají do popředí.

Termín LARP je zkratkou anglického výrazu **Live Action Role Play** a představuje formu živé hry, ve které účastníci ztvárňují postavy v reálném prostředí podle předem stanovených pravidel a příběhu. Na rozdíl od deskových her nebo divadla klade LARP důraz na **interaktivitu** a **spolupráci** mezi hráči.

Je téměř nemožné určit, kdy se rolové hry poprvé objevily. Od nepaměti děti ve svých hrách přebíraly různé role a připravovaly se tak na své budoucí role v životě. LARP, jak je známe dnes, se vyvinul ve 20. století. Významný vliv na to měla populární hra *Dungeons & Dragons*, v České republice známá jako Dračí doupě. Nepopíratelnou roli v tomto procesu sehrál také vznik rozmanité fantasy literatury, jako je například Pán prstenů od J. R. R. Tolkiena.

LARP hry se mohou odehrávat v nejrůznějších prostředích. Například existují historická, detektivní, pohádková, fantasy a postapokalyptická prostředí. Příběhy LARPů se mohou odehrávat ve vězeňském prostředí, ale také na

večírku in nd Hollywoodu, na palubě vesmírné lodi nebo dokonce na nádraží. V tomto případě kreativitě opravdu neexistují žádné meze.

Nejjednodušší formou těchto her jsou **bojové hry**, ve kterých není specifické hraní rolí na psychologické úrovni vůbec důležité. Obvykle existuje několik „nepřátelských“ skupin, jejichž úkolem je bojovat mezi sebou pomocí měkkých zbraní, aby dosáhly určitého cíle. Takové akce mají především sportovní a rekreační charakter.

Složitější jsou **velkoplošné LARP**, které obvykle trvají několik dní, jsou určeny pro větší počet hráčů a mají rozvětvený příběh odehrávající se v konkrétním prostředí. Hráči ztvárňují předem připravenou konkrétní postavu, která v rámci hry prožívá různé mini-epizody. Tato forma LARPů má především poskytnout odpočinek od problémů každodenního života. V mnoha případech čas strávený tímto způsobem přináší pozitivní změnu v myšlení hráče a může odhalit nové stránky jeho osobnosti, ale také změnit jeho pohled na okolní svět. Takové procesy jsou však spíše náhodné.

Podobnou povahu mají i LARPy, které nazýváme **komorními** LARPy. Ty se obvykle odehrávají v kratším časovém úseku – několika hodinách – a účastní se jich menší počet hráčů. Tyto LARPy mají největší potenciál a možnosti využití ve vzdělávacím procesu.

Jejich výhodou je, že účastníci mohou zažít různé, často náročné situace v „náviku“. Tímto způsobem získávají **zkušenosti** v bezpečném prostředí hry, **kte**  
**re je formuje jejich postoje**. Kromě toho rozvíjejí své **komunikační dovednosti, schopnost improvizovat a sociální interakci**. V každém LARPu jsou hráče doprovází vyškolený **průvodce**, který jim na začátku poskytne všechny potřebné informace, pomáhá jim během hry, ale především ihned po odehrání příběhu vede reflexi, která je nedílnou součástí vzdělávacích LARPů.

---

## KONKRÉTNÍ PŘÍKLADY VYUŽITÍ LARPŮ VE VZDĚLÁVÁNÍ

---

LARP se stále častěji používá jako pedagogický nástroj, který podporuje aktivní učení, kritické myšlení a empatii. Příkladem je **dánská internátní škola Østerskov Efterskole**, která vzdělávací LARP integruje do svého

učebního plánu a používá je jako svůj hlavní pedagogický nástroj. Mottem školy je „*Scientia per ludum*“, což lze z latiny přeložit jako „**Znalosti hrou**“. Podobné motto zastával Jan Amos Komenský se svým známým „Škola hrou“.

Østerskov Efterskole byla založena v roce 2006 a všechny předměty se vyučují **prostřednictvím narativních projektů**, kde studenti přebírají různé role a řeší úkoly v kontextu příběhu. Tento přístup motivuje studenty k hlubšímu porozumění danému předmětu a rozvíjí jejich sociální a komunikační dovednosti. Zajímavé je, že zvláště dobrých výsledků dosáhli studenti, kteří měli potíže s přizpůsobením se tradičnímu školnímu systému. Mluvíme o různých poruchách učení, ADHD, Aspergerově syndromu a dalších.

Tento příklad ukazuje, že LARP má velký potenciál nejen při budování sociálních dovedností a postojů, ale také jako dobrý nástroj pro získávání znalostí.

## 6

### LARP A ZNEVÝHODNĚNÉ KOMUNITY

LARP se osvědčil jako účinný prostředek k budování empatie, sebevědomí a sociálního začlenění, zejména tam, kde tradiční formy vzdělávání selhávají. Kromě menších školních projektů existuje několik **mezinárodních EduLARPů**, které se zaměřují konkrétně na účastníky z marginalizovaných skupin. Jedním z příkladů je projekt **Minosia Labyrinth**, pětidenní simulace byrokratické „země“ Minosia, ve které hráči zažívají role migrantů, úředníků a policistů. Výzkum konsorcia Erasmus+ ukázal, že po hře se empatie účastníků vůči migrantům výrazně zvýšila a úroveň stereotypů se snížila.

Při práci se znevýhodněnými skupinami lze také dobře využít **LARP „Hollywood Party“**, který se zabývá tématem diskriminace a předsudků. Mladí lidé z několika romských komunit, se kterými jsme v posledních letech pracovali, měli také příležitost zahrát si tuto konkrétní hru. Navzdory počátečním obavám, zda budou pravidla a zvolené téma pro účastníky dostatečně srozumitelné, se LARP ukázal jako velmi vhodný nástroj – hráči se aktivně vžili do příběhu, nadšeně se účastnili a během reflexe byli schopni identifikovat důležité momenty týkající se předsudků, vlastní identity a vztahů s majoritou. Z četných reakcí bylo zřejmé, že hra **zanechala silný**

**emocionální dojem** a vyvolala důležité otázky, o kterých by se v běžném školním prostředí obtížně diskutovalo.

Aby LARP mohl v vzdělávacím kontextu plně využít svůj potenciál, je třeba vzít v úvahu několik klíčových aspektů. V první řadě musí být hra **srozumitelná a přizpůsobená věku, zkušenostem a kulturnímu kontextu** hráčů. Stejně důležitá je role **vyškoleného facilitátora**, který citlivě provází účastníky celým procesem – od úvodu přes samotné hraní až po závěrečnou reflexi. Tím se vytváří prostor pro **zpracování zkušenosti a její propojení s reálným životem**, což z LARP činí účinný nástroj pro budování empatie, kritického myšlení a osobního růstu.

LARP není jen zábavnou formou rekreace, ale také **mimořádně účinným nástrojem neformálního vzdělávání**. V rukou citlivého facilitátora se stává bezpečným prostorem pro poznávání sebe sama, světa a ostatních – a právě v tom spočívá jeho skutečný transformační potenciál.

# VÝCHOVA CHARAKTERU PROSTŘEDNICTVÍM VYPRÁVĚNÍ PŘÍBĚHŮ A UMĚNÍ

Ing. Miroslava Duranková, MA

Rozvoj charakteru prostřednictvím příběhů je jedním z mnoha přístupů k výchově charakteru. Význam příběhů v našem životě a jejich vliv na náš charakter není novým tématem. Neexistuje žádná část našeho života, ve které bychom se nesetkávali s příběhy v jejich různých podobách (romány, filmy, písně nebo dokonce obrazy). Příběhy najdeme v marketingových a politických kampaních; každá rodina má svůj příběh, každý stát a národ má svůj příběh. Příběhy nám pomáhají vysvětlit pojem života, pochopit důsledky našich činů a snít o budoucnosti. V oblasti výchovy charakteru známe několik projektů, které používají příběhy jako hlavní nástroj výchovy charakteru, z nichž nejznámější jsou Narnia Virtues (Pike, Lickona a Nesfield 2015) a Nightly Virtues (Carr a Harrison, 2015).

Proč jsou příběhy v charakterové výchově tak užitečné a populární? Navrhují tyto tři atributy, které jsou zmíněny v několika zdrojích: touha spojit se s historií a ostatními lidmi (Hardy v Sanders, 2012), krása a harmonie příběhů, které přitahují (Dante ve White, 2017), a inspirace k dobrým skutkům (MacIntyre v Carr, 2018).

**Za prvé, lidé touží po spojení s historií.** Nedokážeme si představit svůj život bez příběhů a sami jsme také součástí několika příběhů. Příběhy nás přitahují. Některé nás přitahují více než jiné, ale ve všech hledáme krásu a spojení. Chceme se spojit s postavami, chceme sdílet jejich životy a emoce. Chceme porozumět životu (Cana Academy, 2016), abychom ho mohli dobře prožít, protože život sám o sobě je „nevyřčený příběh, který čeká na vyprávění“ (Hardy in Sanders, 2012, s. 143).

**Za druhé, „krása probouzí duši k akci“** (Dante ve White, 2017) a harmonie příběhů nás přitahuje. Čteme příběhy, protože jsou krásné. Krása jazyka, rytmus zvuků a harmonie, která nás obklopuje. K tomu se přidává krása situací, obrazů, které se nám vybavují v mysli, když čteme, sledujeme nebo posloucháme příběh. Aristoteles nám ve své Poetice připomíná, že poezie vzniká ze dvou příčin, které jsou hluboce spojeny s naší přirozeností. Jednou z nich je instinkt napodobování, o kterém budu hovořit později, a druhou je náš instinkt pro harmonii a rytmus (Bartel, 2018). Věřím, že právě tato harmonie a rytmus tvoří základ technické krásy příběhu.

Za třetí, Chesterton poukazuje na to, že dětem nečteme pohádky proto, abychom je naučili, že existuje dobro a zlo (to už vědí), ale proto, že jim příběh ukazuje, jak „Juraj zabil draka“ (Chesterton ve First Thing, 2017, s. 37). MacIntyre tvrdí, že lidé vnímají sami sebe jako postavy v příbězích, v nichž mají jejich činy normativní důsledky pro lidské dobro nebo zlo (v Carr, 2018). Chceme žít dobře a inspiraci pro to, jak žít, nacházíme v příbězích a postavách, které napodobujeme. **Příběhy nám pomáhají jasněji vidět dobro a zlo a jejich formy v různých situacích a otevírají prostor pro reflexi a představivost.** Když o tom přemýšlíme, můžeme si uvědomit, co jsme dělali v našem každodenním životě a jak jsme to dělali. Představivost zaměřená na naše budoucí činy otevírá možnosti, jak žít.

Nakonec jsou tyto tři atributy: touha po spojení s historií a ostatními lidmi, krása a harmonie příběhů, které nás přitahují, a inspirace k dobrým skutkům, propojeny v morální představivosti. **Morální představivost jako „velký nástroj morálního dobra“ je „místo, kde mysl a srdce touží, představují si, hodnotí a volí hodný cíl (telos)“** (Bohlin, 2005, s. 29).

Je každý příběh vhodný pro teenagera, aby probudil jeho morální představivost a podpořil formování jeho charakteru? Jak můžeme rozpoznat ty správné příběhy? David Carr navrhuje čist obecně uznávaný „kánon“ světové literatury, protože „charakter a morální jednání jsou hlavními tématy takové literatury“ (Carr, 2018, s. 29).

Mortimer J. Adler (1972), představitel projektu Great Books, by doporučil číst pouze velká díla naší civilizace, protože právě tento typ knih má schopnost růst s námi po celý život a obohacovat náš život, ať je nám šestnáct nebo šedesát. Čtení velkých knih je navíc náročné a komplexní, takže může být obtížné, ale rozhodně zaručuje růst studentů. Spisovatelka Francine Prose podporuje toto náročné kritérium tím, že argumentuje, že studenti středních

škol nečtou knihy ze seznamu povinné četby, protože pro ně nejsou dostatečně náročné a komplexní (Prose, 1999).

Zároveň je důležité zmínit, že příběhy nejsou vyprávěny pouze prostřednictvím literatury, ale také prostřednictvím jiných žánrů, jako jsou filmy, hudba nebo malířství. „Aristoteles doporučoval využívat umění pro morální výchovu“, protože hudba a umění „mohou být použity k tomu, aby si studenti uvědomili etické otázky, pomohly emocím stát se ctnostnými dispozicemi a podpořily kritické myšlení“ (Kristjánsson, 2007, s. 80; Lickona, 1991, 2004; v Sanders, 2012, s. 137). Catterall (1998) navíc tvrdí, že jak obrázky, tak knihy poskytují „okno do světa daného předmětu“. Věřím, že správná kombinace různých forem žánrů, které využívají vyprávění příběhů, může posílit morální představivost a touhu.

Moje přesvědčení, že správná kombinace různých žánrů využívajících vyprávění příběhů může posílit morální představivost a kultivovat lidskou touhu, potvrzují výsledky testování studentů Akademie velkých děl, které pravidelně opakujeme každý školní rok od založení Akademie v roce 2019.

10

**Poznámka:** Tento článek o výchově charakteru vychází ze zkušeností s realizací programu Akademie velkých děl. Jak autorka zdůrazňuje, „*příběhy se nevyprávějí pouze prostřednictvím literatury, ale také prostřednictvím jiných žánrů, jako jsou filmy, hudba nebo malířství*“ – a stejně tak, možná dokonce ještě účinněji, lze příběhy převyprávět prostřednictvím rolových her, kde se účastníci sami stávají protagonisty příběhu. (poznámka redaktora)

---

## Reference:

Adler, J. Mortimer & Charles Van Doren, 1972. How to read a book: The Classic Guide to Intelligent Reading, Simon and 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/s1l44276>

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 JAKO ROLE PLAY A SPECIFIKA ROMSKÉHO PROSTŘEDÍ

Ing. Dušan Plichta

Význam tance pro děti a mládež je nepochybně pozitivní. Zejména pro romskou mládež je tanec nezaměnitelným fenoménem, který je neoddělitelnou součástí jejich každodenního života. Tanec se dotýká mnoha

oblastí života národa. Zejména pro Romy je tanec základním pilířem jejich kulturní identity, sebevyjádření a sociálního začlenění. V tomto článku bych rád upozornil čtenáře na následující přínosy, které tradiční a současný tanec přináší tvůrcům, umělcům, divákům a společnosti jako celku.



## Fyzické a duševní zdraví, emocionální přínosy

Tanec zlepšuje kondici, koordinaci, sílu a flexibilitu, podporuje zdravý životní styl a může pomoci předcházet obezitě a zlepšit držení těla. Tanec pomáhá vyjadřovat emoce, snižuje stres a úzkost, zvyšuje sebevědomí a pozitivní vnímání vlastního těla a podporuje emoční inteligenci a sebeuvědomění. Dr. Maria Montessori poukázala na to, že je nezbytné „*věnovat zvláštní pozornost fyziologickému stavu adolescentů*“<sup>1</sup> a považovala pohyb za nedílnou součást rozvoje osobnosti. Argumentovala tím, že vzhledem k tomu, že mozek adolescentů je přetížen v důsledku vylučování velkého množství hormonů, je vhodné v tomto věku začlenit do výuky fyzickou aktivitu a pohyb<sup>2</sup>. Tanec se proto jeví jako vhodný nástroj.

**Pozitivní příklady z Čiriklore:** I když nemáme žádné hudební nebo pěvecké vystoupení, naše děti tančí po celou dobu, kdy mají volno – jeden živý tanec střídá druhý. To výrazně zvyšuje sílu a vytrvalost tanečníků a zlepšuje koordinaci celého jejich těla. Klademe důraz na správné a estetické držení těla. Romští tanečníci tančí více srdcem než hlavou a neskrývají své emoce. Paradoxně jako choreograf nemám problém s tanečnicemi, plně zapojenými dětmi, ale s přestávkami mezi jednotlivými čísly. Udržet děti v klidu a soustředěné na slova choreografa je sisyfovská práce. Ano, ovládání negativních i pozitivních emocí – u romských tanečníků – je skutečnou výzvou pro všechny zúčastněné (choreografa, učitele tance, uměleckého vedoucího).

### **Podpora národní kultury a tradic, zachování a posílení národní hrdosti**

Tanec je klíčovou součástí slovenské, maďarské a romské kultury – tradiční tance se předávají z generace na generaci, ale v posledních desetiletích jsme svědky významného úpadku, zejména pokud jde o předávání tradičních romských tanců a zvyků mladší generaci. Zejména pro mladé Romy je tradiční tanec způsobem, jak zachovat své kořeny a být hrdí na svůj původ. Znalost a ovládání tradičních romských řemesel (výroba dřevěných koryt, hrnců, košíkářství a výroba košťat, kovářství a podkování koní) také významně přispívá k posílení hrdosti mladých i starších Romů na jejich identitu. Tanec pomáhá Romům budovat **pozitivní vztah k jejich kultuře**, zejména v prostředí, kde mohou čelit předsudkům.

**Pozitivní příklady z Čiriklore:** Kreativně zpracováváme a prezentujeme motivy a zvyky tradičních romských tanců – především z romských komunit v Petrovanech a Moldavě nad Bodvou, ale také z komunit nacházejících se na území dnešního Maďarska a Rumunska (Orkó, Csávas, Nagypalád, Királyháza). Na jevišti také prezentujeme příklady tradičních romských řemesel, viz tanečně-dramatická série: „Na jarmoku u Prešove“ a „Bašavel u Petrovanoch“, kde spontánní reakce publika předčila naše očekávání.

### **Sebevýjádření a osobní rozvoj**

Tanec nabízí možnost **vyjádřit emoce a zážitky beze slov**, což je pro mladé lidi velmi osvobozující. Podporuje **sebevědomí** a pomáhá mladým lidem ocenit jejich jedinečné schopnosti. Taneční tréninky a veřejná vystoupení jsou skvělou a smysluplnou činností – **alternativou k rizikovému chování**. V

mnoha případech jsou divadelní umění silným magnetem pro mladé lidi a také nejúčinnější prevencí sociopatologických jevů, které jsou tak charakteristické pro prostředí generační chudoby. Několik obcí s romskými komunitami se stává kritickými body na mapě kvůli rychle rostoucí kriminalitě mezi mladými lidmi bez perspektivy, snů nebo smysluplného životního cíle.

**Pozitivní příklady z Čiriklore:** Výuka tance jde ruku v ruce s podporou zdravého vývoje dětí a dospívajících tanečníků. Za posledních pět let jsme identifikovali rizika ohrožující členy našeho souboru ve věku od 4 do 15 let.

- Rizikem číslo jedna je záškoláctví, které je chronickým problémem s dalekosáhlými důsledky. Opatřením, které jsme zavedli, je dohoda s rodiči, dětmi a komunitou. Pokud člen souboru (žák základní školy) bezdůvodně a/nebo opakovaně chybí na lekcích, dostane „trest“ a nesmí tančit ani na trénincích, ani na představeních. Děti samy sledují svou docházku na lekce: tento úkol plní dva tanečníci na základě pověření. Náš neúnavný tlak na „záškoláky“ již přináší ovoce. Dobrou zprávou je, že učitelé základních a speciálních škol sami zaznamenali mírné zlepšení docházky v naší skupině tanečníků.
- Na druhém místě je riziko spojené s konzumací energetických nápojů. Účinným preventivním opatřením byl šokující článek o smrti talentovaného 15-letého fotbalisty z USA, který byl „poháněn energetickými nápoji“. Energetické nápoje okamžitě zabavujeme.
- Na třetím místě je kouření: navzdory zákazu se nám nedaří zcela omezit kouření dětí – některé stále kouří doma, ale v tréninkovém centru jsme tento nešvar rozhodně zastavili. Jednou z pozitivních věcí, na kterou jsme hrdí, je skutečnost, že jsme dosud nezaznamenali jediný případ konzumace alkoholu před, během nebo po tréninku, ani na výletech nebo vystoupeních.

## Sociální začlenění, komunikace a odpovědnost

Tanec – tradiční i moderní – umožňuje lidem (Romům i neromům) navázat vzájemné kontakty prostřednictvím umění. Bez nutnosti slov a překonávání jazykových a sociálních bariér. Právě romská mládež může pomocí tance **ukázat většinové populaci pozitivní stránku své kultury**, což může snížit předsudky a změnit stávající stereotypy soužití a vzájemné komunikace. Bylo prokázáno, že pravidelná účast v tanečním souboru nebo jiném projektu

významně posiluje týmového ducha, disciplínu a odpovědnost – nejen za sebe a své přátele, ale také za celý soubor a jeho příznivce (sponzory, rodiče, návštěvníky veřejných vystoupení). Děti se starají o kostýmy, mladší sourozence a jednoduše přebírají **odpovědnost** za dodržování pravidel. Nedílnou součástí komunikace je **vzájemná kritická reflexe** – nezbytný předpoklad pro zlepšení uměleckého kolektivu a jeho členů.

**Pozitivní příklady z Čiriklore:** Čtení a psaní rozhodně nejsou silnými komunikačními nástroji pro naše členy. Naši členové vyjadřují své emoce prostřednictvím tance. Tímto způsobem rozvíjíme silné stránky mladých lidí a dáváme jim příležitost uspět v tom, v čem jsou dobří. Jejich schopnost **vytvářet vlastní** skupinové i individuální **choreografie** je obdivuhodná. Jako umělecký vedoucí souboru velmi oceňuji a podporuji tuto formu kreativity a nasazení našich začínajících choreografů. Jejich nejlepší choreografie představujeme na veřejných vystoupeních. Vanesa a Nikolas, kteří pocházejí z Čičavy (SK), vytvořili **tanec Kibori**, zatímco Marcelka z Trhovište (SK) vytvořila tanec Cuke luke-lá. Originální dílo našich dospívajících členů je nepochybně jedním z nejzářivějších klenotů současné romské popkultury. Budování autentické (nenucené) odpovědnosti je dlouhodobý proces a trnitá cesta. Odměňování pouze pozitivního chování bez sankcí za nedodržování dohodnutých pravidel z dlouhodobého hlediska nefunguje a nakonec činí taneční kolektiv velmi zranitelným a nestabilním.

### **Příležitosti pro budoucnost**

Pro některé mladé lidi může být tanec **vstupenkou ke vzdělání, kariéře nebo cestování** – například prostřednictvím folklórního souboru, projektu nebo studia na umělecké škole. Umožňuje jim objevit a rozvíjet **talenty**, které by jinak mohly zůstat nepovšimnuty. Stejně důležitý je fenomén vzájemného poznávání adolescentů v souboru. Další jedinečnou příležitostí je **posílení pedagogických a metodických dovedností mladých lidí** prostřednictvím **školení nových členů**.

**Pozitivní příklady z Čiriklore:** Hodně potu, hodiny tanečních zkoušek, sebezapření a zdravá rivalita – to vše přispělo k tomu, že naši členové mohli představit své taneční a dramatické umění na jevišti Luník XI (SK) – [příležitosti návštěvy papeže Františka v roce 2021](#)<sup>4</sup>. Televizní stanice po celém světě vysílaly živé kulturní program připravený na počest papeže. Skvělá vystoupení se konala také v Bratislavě (SK) na panevropské konferenci a v Ostravě (ČR). Naším vzdělávacím mottem je: „Romové učí

Romy“, což ve skutečnosti znamená výcvik nových potenciálních členů současnými tanečníky Čiriklore. Pro mě, jako choreografa a vedoucího souboru, je „prioritou č. 1“ co nejdříve seznámit s tajemstvím taneční pedagogiky ty členy Čiriklore, kteří by chtěli a byli schopni učit tanec další zájemce. Právě naši romští učitelé tance (naši současní tanečníci) jsou zodpovědní za zajištění kontinuity a rozvoje Čiriklore, předávání tanečních motivů a celých choreografií. Mohou učit doma v osadě, ve škole i na oslavách. Jsem velmi hrdý na to, že několik našich „učitelů tance“ již naučilo tančit své mladší sourozence, přátele a spolužáky. Vědí, že do souboru přijímáme pouze ty, kteří zvládli předepsané základní taneční motivy. Příkladem je taneční rodina z Trhoviště, kde již tančí šest sourozenců – nejmladší Jarmilka má čtyři roky a nejstarší Mária bude mít 15 let.

---

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

<sup>2</sup> Tamtéž, s. 91.

<sup>3</sup> Autentickou atmosféru tanečního tréninku zachycuje také reportáž Romano fórum: <https://romanoforum.dennikn.sk/tlieskal-im-aj-papez-frantisek-umelecky-subor-ciriklore-ozivuje-tradicne-romske-tance-reportaz/>

<sup>4</sup> Choreografie a (spolu)režie tanečně-dramatického představení uvedené u příležitosti návštěvy papeže Františka v Luníku IX dne 14. září 2021. Televizní záznam je k dispozici na TV LUX: <https://www.youtube.com/watch?v=YG6QF0chnAM>

# METODICKÉ LISTY

## HRY INSPIROVANÉ LARPEM

---

### ÚVOD DO METODICKÝCH LISTŮ

---

Tento dokument obsahuje všechny důležité informace potřebné k představení následujících her.

**Před zahájením hry doporučujeme organizátorovi postupovat následovně:**

- Přečtete si příběh hry.
- Prostudujete si postavy a prostředí, ve kterém se LARP odehrává.
- Projděte si všechny kroky úvodu a v případě potřeby je přizpůsobte konkrétní skupině.
- Prostudujete reflexi a poznamenejte si, co budeme během hry pozorovat.
- Připravte všechny potřebné materiály: rekvizity, výtisky, kostýmy atd.
- Připravte místnost pro facilitování a hru.

Ideálně by se na organizaci hry měly podílet **alespoň dvě až tři osoby**, a to:

- **osoba vedoucí hru;**
- osoba hrající roli **neutrální (vedlejší) postavy**, která se aktivně podílí na hře;
- **osoba odpovědná za bezpečnost<sup>1</sup>**, která v případě potřeby poskytne podporu hráči, který během hry narazí na potíže.

Pro hry, které doporučujeme a které najdete v metodických listech, však **stačí jeden facilitátor**.

## Kostýmy

Následující hry nevyžadují žádné speciální nebo propracované kostýmy. Stačí jednoduché symbolické prvky. Doporučujeme, abyste si buď sami **připravili malé doplňky** (v závislosti na historickém kontextu hry), nebo **požádali hráče**, aby si přinesli **předmět**, který jim pomůže lépe se ztotožnit s jejich postavou.

---

## SEZNÁMENÍ HRÁČŮ S HROU

---

- Hráči **sedí** v místnosti **v kruhu**.
- Organizátor hráče přivítá, vysvětlí jim, **co je LARP** (viz níže: „Co je LARP?“) a co mohou očekávat.
- Čtení **příběhu hry**.
- Stručný historický **kontext** a pozadí příběhu (pokud je to relevantní).
- Prezentace **struktury hry** a jejího průběhu.
- **Bezpečnostní pravidla** a respektování hranic.
- Vysvětlení **herních mechanismů**, pravidel interakce a herních pravidel.
- Stručné **představení postav** a rozdělení rolí.

 **POZNÁMKA:** Obsah můžete přizpůsobit své skupině – například zkušenosti hráči možná nebudou potřebovat vysvětlení, co je LARP.

Hru lze také obměňovat a není vždy nutné striktně dodržovat uvedené postupy – ve hrách je také prostor pro kreativitu – pokud se na tom účastníci předem dohodnou.

## Co je LARP (informace pro hráče)

LARP (live-action role-playing game) je zážitková hra založená na hraní rolí. V této hře si každý hráč vybere konkrétní postavu, kterou bude během hry ztvárňovat, podobně jako herci v divadle.

Na rozdíl od divadla však hráči LARP nehrají pro diváky, ale pro sebe a své spoluhráče. LARP může být podobný improvizacímu divadlu, kde se hráči snaží vcítit do svých postav a na chvíli žít jejich životy. Každá postava má definovanou osobnost, podle které hráč jedná, a své vlastní herní cíle, které se snaží v rámci této role dosáhnout. Prostřednictvím vzájemných rozhovorů, interakcí a improvizace hráči společně rozvíjejí příběh, do kterého jsou jejich postavy zapojeny. Výsledek hry jako celku není předem daný, závisí na aktivitách hráčů a jejich rozhodnutích, jak ve svých rolích řešit různé herní situace. **LARP proto nemá správné řešení a je zcela závislý na rozhodnutích jednotlivých hráčů.**

|  <b>Pravidla a bezpečnost</b>     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  <b>Pravidla</b>                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Hra začíná <b>heslem</b> (např. „Tři, dva, jedna, start!“).</li> <li>Jakékoli fyzické útoky a ničení majetku jsou zakázány.</li> <li>Během hry neopouštějte místnost.</li> <li>Respektujte vše, co říká facilitátor.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|  <b>Konflikty</b>                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>Konflikty mezi postavami jsou povoleny, ale musí být vedeny s respektem k ostatním lidem.</li> <li>Všechny konflikty se odehrávají mezi fiktivními postavami, nikoli mezi skutečnými hráči.</li> <li>Během hry musí každý <b>respektovat osobní hranice</b> ostatních.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|  <b>Bezpečnostní mechanismy</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li><b>X-karta:</b> Pokud se někdo cítí nepříjemně (emocionální šikana, osobní témata), má <b>právo kdykoli odejít a udělat si přestávku</b>. Může se obrátit na osobu odpovědnou za bezpečnost.</li> <li><b>STOP:</b> V <b>hraniční situaci</b> může nahlas vyslovit heslo „<b>STOP HRA</b>“ – tím se hra okamžitě přeruší a organizátor se zaměří na osobu, která signál použila.</li> <li><b>Check-in:</b> kontrola aktuální nálady nebo energie během hry (ukážete palec    nahoru / doprostřed / dolů)</li> </ul> |

---

## REFLEXE

---

Reflexe je velmi důležitou součástí celého LARPu. Abychom dosáhli vzdělávacího cíle a hráči si uvědomili, co se během hry stalo, doporučujeme postupovat podle těchto kroků:

1. Zjistíme, co se během hry stalo, co se odehrálo.
2. Podíváme se na to, jak a proč k tomu došlo.
3. Zjistíme, co si z toho můžeme vzít a aplikovat ve svém vlastním životě.

### Cíle reflexe

- popsat, co se ve skupině stalo (děj, události, reakce), zrekapitulovat hru
- popsat konkrétní zážitky jednotlivých hráčů (zábava, pocity, postřehy, reakce...)
- uvědomit si cíl – uvědomit si, že moje rozhodnutí mají důsledky pro mě, ale také pro lidi kolem mě

---

<sup>1</sup> Takzvaný „bezpečnostní hráč“. Úlohou této osoby je pouze poslouchat, neposkytovat rady ani řešení. Tato osoba není terapeut.

### **Pomoc pro účastníky:**

- Nezapomeňte mluvit jako vaše postava (kdo jste, co jste zažili, co si myslíte o ostatních).
- Spolupracujte.
- Nebojte se diskutovat – ale dělejte to jako vaše postava, ne jako vy sami.
- Pokud nevíte, co říct – poslouchajte. Ticho je také součástí hry.
- Pokud narazíte na problém, můžete změnit své plány – to je součástí hry.

### **Pomoc pro facilitátora:**

- Sledujte účastníky, zda se rychle dohodnou, a těm, kteří váhají, nabídněte „tip“.
- Nechte hráče plánovat sami, ale připomínejte jim čas.
- Sledujte dynamiku ve skupině – kdo dominuje, kdo se ztrácí, kdo se neúčastní – a vytvářejte situace, které by je zapojily.
- V případě konfliktu zasahujte pouze tehdy, pokud se hráči necítí bezpečně. Jinak nechte hru plynout.
- Pokud máte k dispozici rekvizity, použijte je – podníťte představivost.
- Vytvořte tabuli nebo nástěnku, na kterou se zapisují návrhy a potřeby hráčů.

# METODICKÝ LIST Č. 1:

## LENTILKOVÝ SEMAFOR

### PŘÍBĚH

Ve světě „lentilek“ nastal velký nepořádek. Po pečlivém zvážení se šéf rozhodl, že je třeba to vyřešit. Aby motivoval své podřízené, vyhlásil soutěž. První osoba, která nasbírá svou sbírku lentilek, bude vítězem a obdrží od šéfa odměnu.

Hlavním úkolem je nasbírat stanovený počet vybraných lentilek.

|                             |                                                                                                                                                                                                                 |
|-----------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Název hry:</b>           | Lentilkový semafor                                                                                                                                                                                              |
| <b>Počet hráčů:</b>         | 10–20 hráčů                                                                                                                                                                                                     |
| <b>Délka hry:</b>           | 30–60 min. (včetně reflexe)                                                                                                                                                                                     |
| <b>Obtížnost pro hráče:</b> | nízká                                                                                                                                                                                                           |
| <b>Místo:</b>               | 1 herna: kdekoli uvnitř nebo venku                                                                                                                                                                              |
| <b>Kostýmy</b>              | Kostýmy nejsou nutné                                                                                                                                                                                            |
| <b>Vzdělávací cíle:</b>     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• uvědomit si, že každý z nás dosahuje svých životních cílů komunikací s ostatními</li> <li>• zažít, že i přes hendikepy je možné dosáhnout cílů, přání a snů</li> </ul> |

## METODIKA HRY

Jedná se o velmi jednoduchý LARP, který může sloužit také jako rozcvička před hraním náročnějších LARPů. Je vhodný i pro mladší hráče.

Prostřednictvím tohoto LARP mohou začátečníci pochopit, co je komorní LARP. Zároveň je možné v reflexi vyvodit několik zajímavých cílů:

- Učíme se vyjadřovat své potřeby.
- Učíme se naslouchat a reagovat na potřeby ostatních.
- Využíváme své schopnosti.
- Snažíme se dosáhnout svých cílů navzdory svým handicapům.
- Nejsme stejní. Nevycházíme ze stejné startovní čáry, ale všichni můžeme dosáhnout cíle.



### Mechanika hry

|                                                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <br>Výměna<br>čočky      | <ul style="list-style-type: none"><li>• Výměna probíhá „z ruky do ruky“.</li><li>• Hráči se nejprve dohodnou, poté tajně vyberou uzávěr („lentilku“) pro svou pravou ruku tak, aby jejich spoluhráč neviděl, co drží. Oba hráči natáhnou pravou ruku a současně otevrou dlaň levé ruky. Poté si vymění uzávěry.</li></ul> |
| <br>Pravidla<br>výměny | <ul style="list-style-type: none"><li>• Vždy jeden za jednoho.</li><li>• Někteří hráči popisují i jiné způsoby výměny čočky, ale na konci výměny musí mít hráči vždy 9 čoček + jeden vzorek.</li><li>• Vzorová čočka se <b>nemění</b>.</li><li>• Je možné podvádět (nepředat požadovanou čočku).</li></ul>                |
| <br>Žetony             | <ul style="list-style-type: none"><li>• Každá postava má jedinečnou schopnost.</li><li>• Některé schopnosti jsou omezeny počtem použití.</li><li>• Použití schopnosti = předání žetonu soupeři.</li></ul>                                                                                                                 |

|                                                                                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <br>Vítězství           | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vyhrává hráč, který <b>nasbírá 7 stejných víček podle vzoru, který dostal</b>. (Alternativně vyhrávají první tři hráči, kteří tak učiní).</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| <br>Falešné uzávěry (F) | <ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>Hráči nesmí tuto informaci znát předem</u> (dozví se ji až při <b>závěrečné kontrole</b>).</li> <li>• Uzávěry označené <b>písmenem F jsou neplatné</b>.</li> <li>• Pokud hráči mají takový uzávěr, vrátí se do hry a pokračují v obchodování.</li> <li>• <b>Při označování uzávěrů písmenem F buďte opatrní:</b> alespoň jeden uzávěr z každé kolekce musí být takto označen. Zároveň musí být každá kolekce sběratelská, i když jsou uzávěry označené písmenem F vyloučeny.</li> </ul> |

## PŘÍPRAVA HRY

24

### Na co nezapomenout:

- připravit místnost
- připravte pomůcky ke hře:
  - neprůhledné tašky nebo sáčky pro každého hráče
  - **víčka** od PET lahví – pro každého hráče jiný typ a minimálně 10 kusů. Na vnitřní straně označte minimálně 2 víčka každého typu písmenem F (tímto způsobem označíte tzv. „falešná víčka“)
  - Poté smíchejte 9 víček různých barev a typů do sáčku
  - Dále připravte karty postav; každé kartě přiřadte žetony speciálních schopností a jeden vzorový uzávěr („lentilku“).
- Vytiskněte potřebné materiály:
  - karty postav
  - žetony speciálních schopností
- Pečlivě si přečtěte pokyny a promyslete si průběh hry.

# PRŮBĚH HRY

## Úvod do hry

- **Viz:** Úvod do metodického listu – Seznámení hráčů s hrou.
- **Rozdělení postav:** Hráči si náhodně vylosují postavy. Hráči si přečtou popisy svých postav.
- Všichni si vezmou připravené rekvizity pro svou postavu.

## Samotná hra (15–20 min.)

Hra začíná startovním signálem: Tři, dva, jedna, start!

## Konec hry

Hra končí, když tři hráči nasbírají své víčka a jejich sbírka neobsahuje žádné „falešné víčka“.

### Reflexe (20 min.)

- Jak se vám hra líbila?
- Jaké vlastnosti měla vaše postava? (všichni) Byla to výhoda nebo nevýhoda?
- Proč se vám nepodařilo dosáhnout svého cíle?
- Jak jste se cítili, když jste zjistili, že máte falešné víčka od lahví?
- Jak jste se s tímto podvodem vypořádali? Kdyby všichni lhali, bylo by možné vyhrát? (dát/nedat správnou víčko)
- Mají všichni stejný startovní bod v životě? Zkuste uvést příklad.
- **Pokud byl hráč „pachatelem“:** jak důležitá je zdvořilost, jak pachatelovo chování bránilo dosažení cílů.
- **Pokud byl hráč „manipulátorem“:** Cítili jste se manipulátorem zneužití? Setkali jste se s tím v každodenním životě? Jak tomu můžete zabránit?
- Co vás tato hra naučila?
- Co si z ní odnesete do svého života?

## PŘÍLOHY KE STAŽENÍ

- Karty postav
- Žetony speciálních schopností

Přílohy si můžete stáhnout na adrese: [www.precloveka.eu/prirucky](http://www.precloveka.eu/prirucky)

# METODICKÝ LIST Č. 2:

## VE STÍNU PŮLMĚSÍCE

### PŘÍBĚH

Hra „*Ve stínu půlměsíce*“ vás zavede do města Košice ve středověku, přesněji do roku 1529, kdy město bylo ve stavu napětí způsobeném tureckou hrozbou.

26

Je podzim roku 1529. Vídeň je obléhána tureckými vojsky sultána Sulejmana. Košice jsou zachváceny nejistotou a strachem, že pokud Vídeň padne, Turci se obrátí na východ. Obyvatelé Košic se rozdělili na dva tábory: na ty, kteří tajně sympatizují s Janem Zápoľským, kterého Turci vybrali jako svého kandidáta na uherského krále, a na ty, kteří se domnívají, že na základě podepsaných smluv by se novým králem měl stát Ferdinand Habsburk. V tomto sporu hraje roli i skutečnost, že mnoho měst v Horním Uhersku bylo založeno Němci a je obýváno převážně Němci. V noci je nalezen zbitý a okradený významný městský sochař Giovanni di Rimini, což by mohlo dále destabilizovat již tak nejistou situaci ve městě. Kapitán Horního Uherska, sídlící v Košicích, ctihodný šlechtic Gašpar Szeredy, zavře skupinu podezřelých do jedné z místností svého městského paláce – takzvaného „Kapitánova domu“ – aby mezi sebou našli zločince a obnovili mír ve městě.

|                      |                                       |
|----------------------|---------------------------------------|
| Název hry:           | Ve stínu půlměsíce (v Košicích 1529)  |
| Počet hráčů:         | 7–11 hráčů (lze přidat další postavy) |
| Délka hry:           | 2,5–3,5 hodiny (včetně reflexe)       |
| Obtížnost pro hráče: | střední                               |

|                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|-------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Místo:</b>           | místnost s historickou atmosférou                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| <b>Období:</b>          | 1529, doba tureckého obléhání Vídně                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <b>Kostýmy:</b>         | jednoduché kostýmy (klobouky, pláště, šály)                                                                                                                                                                                                                                                            |
| <b>Vzdělávací cíle:</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• procvičit formulování a používání přesvědčivých argumentů</li> <li>• procvičit rétorické dovednosti a logické myšlení</li> <li>• prohloubit porozumění životu v 16. století, politickým a náboženským konfliktům a nejistotě během turecké expanze</li> </ul> |

## METODIKA HRY

Hra umožňuje hráčům ponořit se do života obyvatel města v 16. století, poznat jejich způsob uvažování a prožít dobrodružství připomínající historické detektivky. Postavy nejsou vyšetřovatelé, ale obyčejní obyvatelé Košic s jejich každodenními zájmy a tajemstvími. Při hledání pravdy se mohou spolehnout pouze na výpovědi ostatních hráčů a **zvěsti, které** kolují mezi obyvateli města.

Hráči mají příležitost rozvíjet klíčové měkké dovednosti, jako je komunikace, diskuse, logické myšlení, kritické myšlení a efektivní řešení problémů. Úkolem hráčů je argumentovat a společně vytvořit přesvědčivý příběh, aby odvedli pozornost od sebe a nasměrovali podezření na někoho jiného.

|  <b>Mechanika hry</b> |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  <b>Drby</b>          | <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Drby</b> – krátké informace, které rozvíjejí děj a podněcují interakci.<br/>Drby jsou jak <b>fyzické karty, tak obsah</b>, který si hráč po přečtení zapamatuje a může jej dále používat i poté, co kartu předá někomu jinému. <b>Drby nejsou fakty</b>, ale pouze pověsti, jejichž výskyt ve hře má vyvolat reakce, nové scény a diskuse.</li> </ul> |

|                                                                                                             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  <p>4 typy akcí s drby</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hráč sám rozhoduje, jak drb použít – kterou z akcí provést.</li> <li>• S 1 drbem může hráč provést pouze 1 z následujících akcí:</li> <li>• <b><u>Poslat jiné osobě</u></b> – hráč předá konkrétní drb někomu jinému. Informaci mohou ve hře využít jak odesílatel, tak příjemce. Symbolizuje to sdílení důvěrných informací mezi dvěma postavami. Může to být také taktické spojení proti třetí osobě.</li> <li>• <b><u>Zveřejnit</u></b> – drb je přečten nahlas před všemi a poté vyvěšen na nástěnce. Tato akce umožňuje, aby se informace stala veřejně známou.</li> <li>• <b><u>Zničit</u></b> – zvěst je zcela odstraněna ze hry. Hráč ji může roztrhat nebo odevzdat organizátorovi. Informace z této zvěsti nebudou sdíleny s ostatními postavami.</li> <li>• <b><u>Obrátili se na panovníka</u></b> – to znamená, že předali drby přímo vládní autoritě. Panovník není přítomen, takže jsou předány kapitánovi. Ten bude mít tyto informace k dispozici při závěrečném soudním tribunálu, což může ovlivnit verdikt. <u>Ostatní hráči však nevědí, které drby se k panovníkovi dostaly.</u></li> </ul> |
|  <p>Poznámky k drbům</p>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Drby <b>nejsou ověřené skutečnosti</b>, ale spíše spekulace, domněnky a zvěsti šířené mezi postavami.</li> <li>• <b>Drby předané vládci</b> jsou dalším hlasem, který může ovlivnit rozhodnutí o tom, kdo bude shledán vinným – ale tuto informaci zná pouze organizátor.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |

## PŘÍPRAVA HRY

### Na co nezapomenout



#### Připravte velkou místnost a kostýmy:

- připravte **stůl**, na který budou položeny karty s pomluvami
- připravte **zed' nebo tabuli**, na kterou budou během hry vyvěšovány zveřejněné drby
- jednoduché **kostýmy** (klobouky, pláště, šátky různých barev, šaty nebo velké sukně, prsteny (jako symbol postavení,

bohatství a vážnosti ve společnosti)); dobové rekvizity jako jsou svíčky, pergameny

- další prvek: místnost lze vyzdobit podle vlastních představ (např. tapisériemi nebo historickými dekoracemi)
- doplňkový prvek: vhodná hudba (např. dobová hudba bez konkrétního časového období; v případě potřeby můžete také nechat ticho, což může zdůraznit napětí nebo dramatickost určitých momentů)

➤ **vytiskněte potřebné materiály:**

- karty postav (A4) – ke každé kartě postavy dejte 2 drby (viz pokyny pro karty drbů)
- karty drbů (pevnější papír) – tyto je třeba vystřihnout a umístit na připravený stůl v místnosti (karty by měly být rozděleny podle jednotlivých postav a otočeny lícem dolů)

➤ **Pečlivě si přečtete pokyny a promyslete si průběh hry.**

### **Tipy pro facilitátora**

Hlavními úkoly facilitátora jsou vedení workshopu, zajištění hladkého průběhu hry, sledování času, rozdávání karet s drby, moderování diskusí a dohled nad bezpečností hráčů.

Facilitátor může také hrát konkrétní roli, aby udržel autentickou atmosféru – **ideálně roli kapitána Gašpara Szeredyho.**

### **Vedlejší postavy – pokud je více hráčů**

Pokud je hráčů více než postav, **můžete vymyslet další vedlejší postavy**, které se přímo neúčastní „intričků“ hry.

#### **Příklady:**

- postava z města nebo z okolí panovníka, jejíž hlavním úkolem je dohlížet na diskuse mezi podezřelými a vést je
- osoba loajální k jednomu z podezřelých – například úředník, dvorní dáma, diplomat nebo duchovní

## Pokyny pro karty drbů

Počet karet drbů ve hře závisí na počtu hráčů. Pro každou postavu je připraveno 6 různých drbů. Pokud například hraje 7 hráčů, zahrnete do hry pouze 7 sad drbů, které budou přiřazeny postavám vybraným hráči.

Na začátku hry obdrží každá postava dvě karty drbů a je důležité, aby se tyto drby netýkaly jejich vlastní postavy. Během hry mohou hráči získat další karty drbů, které se mohou týkat i jejich vlastní postavy. Karty drbů rozdává moderátor hry, ale hráči mu mohou sdělit své preference.

---

## PRŮBĚH HRY

---

### Úvod do hry

- **Viz:** Úvod do metodického listu – Seznámení hráčů s hrou.
- Hráči si vybírají postavy na základě přečtení jejich charakteristik (karty postav) a po výběru si je podrobně prostudují.
- Hráči se seznámí s ostatními postavami prostřednictvím přípravného cvičení (viz Přípravný workshop).

### Pravidla a bezpečnost

#### Důležité informace před zahájením hry

Hra se odehrává v 16. století a odráží sociální podmínky té doby, včetně nerovnosti pohlaví, rozdílů mezi sociálními třídami a možných projevů náboženské nesnášenlivosti a xenofobie. Některá z těchto témat mohou být pro hráče citlivá, proto je vhodné předem vysvětlit jejich historický kontext a zdůraznit bezpečnostní pravidla. Mezi postavami mohou vzniknout konflikty, proto je velmi důležité dodržovat základní pravidla pro bezpečné prostředí<sup>2</sup>.

### Přípravný workshop

Hráči se převléknou do kostýmů.

Organizátor požádá hráče, aby se postavili do kruhu a představili svou postavu v první osobě – uvedli své jméno, povolání a několik dalších detailů ze své karty postavy. Až se všichni představí, každý hráč zopakuje své

jméno. Poté organizátor vezme předmět (např. malý míček) a hodí ho jednomu z hráčů, přičemž řekne jeho jméno. Každý hráč by měl předmět dostat alespoň jednou a předat ho dalšímu hráči spolu s jeho jménem. Toto cvičení slouží nejen k zapamatování jmen, ale také k rozcvičení skupiny.

Není třeba zdůrazňovat vztahy mezi postavami – v prostředí „královského dvora“ pochází většina postav z různých sociálních tříd a neznají se navzájem. Pokud však hráči chtějí, mohou si mezi sebou vymyslet vztahy.

## **Samotná hra (1–2 hodiny)**

- Hráči vstupují do příběhu a děj se rozvíjí.
- Čtení zápletky (v příloze).

### **Část 1 – Rozhovory mezi postavami**

- **Úvodní projev** posla panovníka nebo samotného kapitána.
- Volný **prostor pro rozhovory**, výměnu drbů a shromažďování informací. Postavy se navzájem vyptávají a shromažďují drby, které odhalují osobní motivy a možné důvody zločinu.

### **Část 2 – Tribunál**

- Diskusní kruh: **obvinění, obhajoba** a pokusy přesvědčit ostatní. Každá postava přednese svá obvinění a obhajobu.
- Na konci zasedání tribunálu hráči hlasují o tom, kdo je podle nich pachatelem.

## **Závěr hry**

- **Oznámení viníka** na základě hlasování a tajných informací.
- Přečtení **závěrečného epilogu** postavy, která byla prohlášena za viníka.
- **Symbolické rozloučení s postavami**. Hráči si sundají kostýmy a odloží rekvizity. Každý hráč se představí svým skutečným jménem a symbolicky se rozloučí se svou postavou.

## Sdílení zážitků

V kruhu může každý v 2–3 větách shrnout, jak se při hře cítil. Nejedná se o analýzu chování, ale o popis emocí a dojmů, které během hry vznikly.

### Reflexe (30–40 min.)

- Co se vám líbilo?
- Který moment vám utkvěl v paměti nejvíce?
- Co vás překvapilo?
- Co bylo nejtěžší?

## Jak proměnit hru v učení

Po skončení hry můžete hráčům položit několik **reflexivních otázek**, které jim pomohou lépe porozumět historickému kontextu, sociálním nerovnostem a jejich vlastnímu chování ve hře. Tyto otázky otevírají prostor pro přemýšlení o historických souvislostech, vnímání moci a nespravedlnosti a podněcují kritické myšlení.

- **Měly by vaše postavy v takovém procesu stejnou šanci na spravedlivé zacházení?** (Zvažte, jak je ovlivnilo jejich pohlaví, sociální postavení nebo povolání.)
- Ve hře jste hlasovali o tom, kdo je vinen, ale v příběhu rozhodnutí učinil panovník. **Považujete takový systém za spravedlivý? Jak se liší od dnešního soudnictví?**
- **Které argumenty vás přesvědčily nejvíce?** (Uveďte konkrétní příklady a vysvětlte, proč na vás zapůsobily.) Jaké vlastnosti nebo strategie vám pomohly vyhnout se podezření?
- **Které postavy by byly v realitě 16. století nejspíš potrestány?** A které by unikly podezření? Proč? Jak by mohl být proces, kterého jste se jako postavy účastnili, spravedlivější?
- **Co vám během hry připadalo „moderní“ nebo nevhodné pro renesanční období?** Které rozhovory nebo reakce by se v této době pravděpodobně nikdy neodehrály?

## PŘÍLOHY KE STAŽENÍ

---

- Postup a pravidla hry (děj, část 1, část 2, závěr hry)
- Epilogy postav
- Charakteristika postav
- Drby
- Náčrt středověkého města

Přílohy si můžete stáhnout na adrese: [www.precloveka.eu/prirucky](http://www.precloveka.eu/prirucky)

---

<sup>2</sup> Doporučujeme účastníkům, aby si role vybírali podle svého pohlaví. Vzhledem k tomu, že postavy ve hře mají historicky dané role spojené s jejich pohlavím (např. žena jako vdova, muž jako úředník), může to vést k většímu pocitu nespravedlnosti ohledně nerovností té doby a podnítit hlubší diskusi.

## METODICKÝ LIST Č. 3: ZACHRAŇME ZÁKLADNÍ ŠKOLU!

### PŘÍBĚH

Malá základní škola v městečku na severovýchodě České republiky, v Moravskoslezském kraji, se ocitá na pokraji zániku: klesající rozpočet, chátrající budova a přísná kontrola ze strany regionálního hlavního města. Učitelé, technický personál, rodiče a žáci musí spolupracovat, aby přežili hektický týden – jinak škola přijde o dotace a možná i o budoucí žáky prvního ročníku.

|                             |                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|-----------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Název hry:</b>           | <b>Zachraňme základní školu! – Řízení školy v krizi</b>                                                                                                                                                                                                                   |
| <b>Počet hráčů:</b>         | 8–16 hráčů                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <b>Délka hry:</b>           | 2,5–3,5 hodiny (včetně reflexe)                                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>Obtížnost pro hráče:</b> | střední                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <b>Místo:</b>               | školní prostředí nebo simulované školní prostředí: <ul style="list-style-type: none"> <li>• učebna (zasedací místnost) = „sborovna“</li> <li>• chodba = „řídící centrum“</li> <li>• tělocvična = „technické zázemí“</li> <li>• školní dvůr = „veřejný prostor“</li> </ul> |
| <b>Období:</b>              | současnost                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <b>Kostýmy:</b>             | kostýmy nejsou nutné                                                                                                                                                                                                                                                      |

**Vzdělávací cíle:**

- rozvíjet spolupráci, krizové řízení a vyjednávání
- zažít různé perspektivy (učitel × rodič × žák)
- procvičování empatie a kompromisu
- seznámení s tématem „školní komunita“ a odpovědností každého člena

## METODIKA HRY

Tato hra nabízí konkrétní zkušenost s krizovým řízením v týmu.



### Mechanika hry

  
**Žetony**

- Ve hře je 8 druhů žetonů:  
PENÍZE, SPOLUPRÁCE, ENERGIE, NÁRADÍ,  
MOTIVACE +1, MOTIVACE +2, JÍDLO, ÚSMĚV.

  
**Pravidla  
pro žetony**

- Každý hráč nebo tým dostane na začátku 2–3 žetony, v závislosti na své postavě.
- Žeton lze použít k realizaci návrhu nebo řešení problému.
- Použití žetonu musí být schváleno facilitátorem – hráči musí popsat, jak je použijí.
- Některé aktivity vyžadují kombinaci žetonů.
- Hráči mohou žetony vyměňovat, darovat nebo získávat na základě dohody.
- Karty KRIZE mohou blokovat, ničit nebo naopak udělovat žetony.
- Hráči mohou navrhnout kreativní využití žetonů – pokud to dává smysl ve hře.
- Nedostatek žetonů simuluje skutečný nedostatek zdrojů – rozhodnutí mají důsledky.

|                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <br>Motivace        | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Každá postava má jiné motivace, jiné zázemí (svůj vlastní životní příběh), jiné silné stránky a jiné výzvy, kterým čelí.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <br>Projekt         | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Když hráči chtějí něco vylepšit (opravit tělocvičnu, uspořádat školní turnaj), musí odevzdat konkrétní kombinaci žetonů.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <br>Krizové situace | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Během hry může (z podnětu facilitátora) dojít k 5 různým krizovým situacím (výpadek topení, výpadek proudu), které změní situaci. Pokud hráči rychle nepřinesou žetony, problém se zhorší.</li> <li>• Na základě aktuálních zdrojů (žetonů) se hráči společně rozhodnou pro jednu ze tří možných reakcí („laciná“ reakce, úplné řešení, alternativa pro dobrou morálku).</li> </ul> |
| <br>TIP karty       | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aby oživil dynamiku hry, může facilitátor do hry vložit tzv. „TIP karty“.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                |

## PŘÍPRAVA HRY

### Na co nezapomenout

- **Připravte místnost:**
  - Připravte **magnetickou tabuli** – pro „rozpočet školy“ – nebo nástěnku se sedmi řádky (PENÍZE, SPOLUPRÁCE, ENERGIE, NÁŘADÍ, MOTIVACE +1, MOTIVACE +2, JÍDLO, ÚSMĚV)
  - Připravte **barevné magnetky** pro každý řádek (ideálně ve stejných barvách jako tištěné žetony; další možností je umístit na magnetky samolepky s názvy žetonů). Magnetky představují žetony: kolik peněz, lidí, nástrojů, energie atd. má škola ještě k dispozici.
- **Vytiskněte potřebné materiály** (najdete je v příloze):
  - připravte **počáteční obálky pro postavy** – k tomu budete potřebovat:
    - vytisknout základní informace o postavách

- vytiskněte žetony (ideálně na silnější papír) a vystříhněte je
- přiřaďte žetony do startovních obálek postav
- vytiskněte **kombinace žetonů** pro krizové situace
- vytiskněte „**TIP karty**“ (na silnější papír, oboustranně – přední a zadní strana) a vystříhněte je
- vytiskněte další podpůrné materiály: zásoby školy atd.



**pečlivě si přečtete pokyny a promyslete si průběh hry**

## **PŘEHLED POSTAV**

**Ředitel:** 30 let ve školství, čelí propuštění; chce zachránit prestiž školy.

**Zástupce ředitele:** Drží se učebních osnov, ale je vyhořelý.

**Učitel tělesné výchovy:** Chce opravit tělocvičnu a uspořádat turnaj.

**Správce:** Zná všechno nářadí ve škole; potřebuje materiál.

**Kuchaři:** Stráží tajný recept; bojí se hygieny.

**Uklízeči/ uklízečky:** Chtějí nový vysavač a respekt.

**Třídní učitel/ ka 9.A:** Devátáci se potýkají s monitorem; chce jim pomoci.

**Třídní učitel/ ka 8.B:** Osmáci jsou vynalézaví; potřebuje disciplínu.

**Školní psycholog/ žka:** Stráží duševní zdraví; chce „bezpečnou zónu“.

**Učitel/ ka speciální pedagogiky a logopedka:** Bojují za inkluzi; potřebují asistenty.

**Členové školské rady:** Chtějí moderní výuku, výměnu oken.

**Školní inspektor:** Dohlíží na dodržování standardů; může udělovat body a pokuty.

## PRŮBĚH HRY

### Úvod do hry

- **Viz:** Úvod do metodických listů – Seznámení hráčů s hrou.
- **Prezentace situace,** rozdání obálek s postavami.
- Připomenutí pravidel: Pokud vám dojdou žetony, zkuste získat nové – výměnou, vyjednáváním nebo nápady.

### Plánování

Týmy navrhuji řešení (rozpočet, opravy, PR kampaně).

- **Diskuse v sborovně,** projev ředitele
- **Týmová práce** (každý tým napíše název projektu a předběžný „recept“ na žetony na list papíru formátu A6)
  - Např. tým „Tělocvična“: Příklad cíle: oprava basketbalových košů – Potřebné žetony (odhad): 2 × NÁŘADÍ + 1 × SPOLUPRÁCE
- **Kontrola plánů:** facilitátor schvaluje/neschvaluje-opravuje projekty (v závislosti na dostupných žetonech). *PŘÍKLAD: „Máte pouze tři modré magnety (NÁŘADÍ), takže nemusí být tři koše, ale pouze jeden.“*

### Samotná hra – realizace a krize (1–2 hodiny)

Hra se hraje v krátkých kolech. Jedno kolo = přibližně 10 minut reálného času.

#### Hledání žetonů

- Hráči prohledávají své obálky – mnozí mají skryté žetony, které mohou poskytnout.
- Mohou **vyjednávat** – každá výměna se zobrazí na tabuli: přesuňte magnety do nového řádku.

#### Předání projektu

- Když tým nasbírá správný počet magnetů, jde za facilitátorem a umístí magnety do rámečka „HOTOVÉ“. Facilitátor hlasitě oznámí: *„Úspěch! Koše byly opraveny.“* Může vydat „TIP kartu“. Tým připne nový magnet (žeton) zpět do příslušného řádku na tabuli.

## Krize

Po dvou úspěšných projektech (nebo pokud energie týmů slábne) facilitátor vytáhne kartu KRIZE:

- Pokud máte žetony, odevzdáte je, krize je vyřešena a karta se odloží stranou.
- Pokud žádné nemáte, krize zůstává na stole, důsledek se aktivuje, ale v dalším kole můžete přidat žetony a zastavit trest.
- **Příklady důsledků, pokud žetony nejsou nalezeny do 5 minut:**
  - Všechny magnety ENERGIE zmizí z hrací plochy na 10 minut.
  - Každý tým zaplatí o 1 žeton JÍDLO více za další projekt.
  - Nikdo nemůže předložit projekt, dokud není krize vyřešena.

## Tipy pro oživení dynamiky

- Facilitátor sleduje, zda hráči neztrácejí energii. Pokud ano:
  - přidejte kartu TIP (např. „Sponzor daruje 200 € → +1 PENÍZE“).
  - pusťte hudbu, oznamte 5-minutovou přestávku na brainstorming.

## Konec hry

Ředitel svolá schůzi u tabule. Společně spočítáte, kolik projektů bylo dokončeno a kolik krizí stále přetrvává.

### Výsledek scénáře:

- $\geq 3$  projekty a max. 1 krize → „Škola obdrží grant a zahájí nový školní rok.“
- 2 projekty nebo více krizí → „Město pozastaví financování; škola musí do jednoho roku prokázat zlepšení.“

Organizátor může přehrát krátkou zvukovou nahrávku starosty a pořídit týmovou selfie.

**Reflexe (20–30 min.)**

- Jak jste se cítili ve své roli?
- Co rozhodlo o úspěchu/neúspěchu školy?
- Kdy jste nejvíce pocítili nedostatek zdrojů? Co jste udělali jinak, abyste uspěli?
- Jak vám pomohlo vyjednávání? Bylo snazší požádat ostatní týmy o žetony, nebo jste raději hledali alternativní řešení?
- Dokážete si představit podobný problém ve skutečné škole – například nedostatek peněz na učebnice? Jak byste se s tím skutečně vypořádali?
- Jak jste řešili konflikty?
- Co můžete přenést do reálného života (škola, rodina, tým)?

---

**PŘÍLOHY KE STAŽENÍ**


---

- Podrobný průběh hry
- Kombinace žetonů pro krizové situace
- Přehled postav
- Startovací obálky postav
- Zásoby školy
- Žetony
- TIP karty („odměny“)

Přílohy si můžete stáhnout na adrese: [www.precloveka.eu/prirucky](http://www.precloveka.eu/prirucky)

# METODICKÝ LIST Č. 4:

## NOVÝ ZAČÁTEK

### PŘÍBĚH

Fiktivní vesnice Dolné Hradisko byla zasažena krizí, která donutila lidi trávit dlouhou dobu doma. Ven mohli chodit pouze do nejbližšího obchodu s potravinami. Školy byly zavřené a mladí lidé studovali online. Kontakt s vrstevníky byl omezený a skupinové aktivity, jako je fotbal, basketbal, knihovny a bazény, nebyly k dispozici. Mnoho mladých lidí trávilo spoustu času na sociálních sítích, na mobilních telefonech nebo sledováním filmů.

Nyní, když nebezpečí pominulo, se věci pomalu vrací do normálu. Mladí lidé však potřebují podporu své komunity, aby se jejich životy vrátily do normálu, a proto byl v obci zahájen projekt „Nový začátek“.

„Nový začátek“ je experiment, v rámci kterého mají mladí lidé znovu vybudovat svou komunitu. Budoucnost vesnice je v jejich rukou. Každá postava má svůj vlastní příběh: někteří jsou bývalí studenti odborných škol (kuchaři, číšníci), někteří jsou starší sourozenci, aktivní vedoucí týmů, pozorovatelé nebo mladí lidé procházející osobní krizí.

|            |                                        |
|------------|----------------------------------------|
| Název hry: | Nový začátek ve vesnici Dolné Hradisko |
|------------|----------------------------------------|

|              |         |
|--------------|---------|
| Počet hráčů: | 6 hráčů |
|--------------|---------|

|            |                                   |
|------------|-----------------------------------|
| Délka hry: | 2,5 – 3,5 hodiny (včetně reflexe) |
|------------|-----------------------------------|

|                      |         |
|----------------------|---------|
| Obtížnost pro hráče: | střední |
|----------------------|---------|

|                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|-------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Místo:</b>           | učebna, klubovna, společenská místnost                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <b>Období:</b>          | období po pandemii                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| <b>Kostýmy:</b>         | kostýmy nejsou nutné                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| <b>Vzdělávací cíle:</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• rozvíjet spolupráci, schopnost dosáhnout dohody a reflexi</li> <li>• podporovat povědomí o potřebách ostatních lidí v komunitě</li> <li>• ukázat, že každý může přispět k pozitivní změně</li> <li>• zvýšit povědomí o digitální závislosti, osamělosti, pasivitě, ale také kreativitě a odpovědnosti</li> </ul> |

## METODIKA HRY

Hra reaguje na situaci po pandemii, která je v době vydání příručky stále aktuální. Otevírá témata jako digitální závislost, osamělost, pasivita, ale také kreativita a odpovědnost. Mladí lidé se mohou snadno ztotožnit s postavami, protože jejich rozmanitost má představovat je samotné. Hra je navržena tak, aby jim pomohla naučit se rozpoznávat své potřeby, hájit je, ale také naučit se naslouchat a respektovat potřeby ostatních.

|  <b>Mechanika hry</b> |                                                                                                                                                                               |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  <b>Žetony</b>      | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ve hře je 9 typů žetonů: spolupráce, energie, úsměv, nástroje, jídlo, motivace +1, motivace +2, peníze, čas.</li> </ul>              |
|  <b>Motivace</b>    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Každá postava má jinou motivaci, jiné zázemí (svůj vlastní životní příběh), jiné silné stránky a jiné výzvy, kterým čelí.</li> </ul> |
|  <b>Projekt</b>     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Když hráči chtějí něco vylepšit, musí předložit konkrétní kombinaci žetonů.</li> </ul>                                               |

|                                                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  <p>Pravidla pro žetony</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Každý hráč nebo tým dostane na začátku 2–3 žetony, v závislosti na své postavě.</li> <li>• Žeton lze použít k realizaci návrhu nebo řešení problému.</li> <li>• Použití žetonu musí být schváleno moderátorem – hráči musí popsat, jak jej použijí.</li> <li>• Některé aktivity vyžadují kombinaci žetonů.</li> <li>• Hráči mohou žetony vyměňovat, darovat nebo získávat na základě dohody.</li> <li>• Karty KRIZE mohou blokovat, ničit nebo naopak udělovat žetony.</li> <li>• Hráči mohou navrhnout kreativní využití žetonů – pokud to dává smysl ve hře.</li> <li>• Nedostatek žetonů simuluje skutečný nedostatek zdrojů – rozhodnutí mají důsledky.</li> </ul> |
|  <p>Krizové situace</p>     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Během hry může (z podnětu facilitátora) dojít k 5 různým krizím (zničené hřiště, výpadek proudu), které změní situaci. Pokud hráči rychle nepřinesou žetony, problém se zhorší.</li> <li>• Na základě svých aktuálních zdrojů (žetonů) se hráči společně rozhodnou pro jednu ze tří možných reakcí („laciná“ reakce, úplné řešení, alternativa pro dobrou morálku).</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|  <p>Odměny</p>              | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Úspěšná úplná řešení mohou přidat bonusový žeton (např. MOTIVACE +1) nebo okamžité zvýšení „morálky“.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |

## PŘÍPRAVA HRY

### Na co nezapomenout

- **Připravte místnost:**
  - Místnost lze rozdělit na „radnici“, „domov“, „náměstí“ atd.
- **Vytiskněte potřebné materiály** (najdete je v příloze):
  - Připravte si **obálky pro postavy** – k tomu budete potřebovat:
    - vytisknout základní informace o postavách
    - vytiskněte žetony (ideálně na tvrdším papíře) a vystříhněte je

- Přiřaďte žetony k úvodním obálkám postav
- vytiskněte **kombinace žetonů** pro krizové situace

➤ **pečlivě si přečtete pokyny a promyslete si průběh hry**

## Tipy pro facilitátora

- Připravte si „**krizové karty**“ – ať jsou překvapením a skutečně změni situaci.
- Sledujte **dynamiku skupin** – kdo dominuje, kdo se ztrácí, kdo se neúčastní – a vytvářejte situace, které je zapojí.
- V případě konfliktů zasahujte pouze tehdy, pokud se hráči necítí bezpečně. V opačném případě nechte hru plynout.

## PŘEHLED POSTAV

**Bývalý student odborné školy:** Navštěvoval odbornou školu pro služby. Chce vařit pro komunitu. Praktický, ale příliš respektovaný není.

**Mladý rebel:** Nedůvěřuje projektu. Kritický, energický, může být konfrontační.

**Tichý pozorovatel:** Nenápadný, vnímavý. Nechce, aby někdo zůstal stranou.

**Sportovec:** Chce renovovat hřiště. Aktivní, ale ostatních si příliš nevšímá.

**Sourozenec:** Staral se o mladší děti. Zodpovědný, ale přepracovaný.

**Vedoucí týmu (unavený):** Organizátor, který potřebuje podporu a odpočinek.

## PRŮBĚH HRY

### Úvod do hry

- **Viz:** Úvod do metodického listu – Seznámení hráčů s hrou.
- Prezentace světa a situace po krizi – Dolné Hradisko a jeho současný stav.
- Prezentace cílů hry a rozdělení rolí – každý obdrží úvodní obálku.

## Samotná hra (1–2 hodiny)

- **Mladí lidé rozhodují, co jejich komunita potřebuje.**
- **Výzvy:** rozpočet, komunitní centrum, konflikty mezi postavami, žádost o pomoc.

### Fáze plánování

- Skupiny **diskutují** o tom, jaké problémy je třeba vyřešit (např. nedostatek prostoru, špatné podmínky).
- Rozhodují o tom, jak naložit s dostupnými prostředky – hlasování v plénu.
- Kdokoli může předložit návrhy na aktivity, projekty nebo řešení.

### Realizace a výzvy

- Hráči realizují své plány, vytvářejí pracovní skupiny a vyjednávají.
- V závislosti na vývoji situace může facilitátor aktivovat jednu nebo více karet „Krise“.
- Dochází k hlasování, konfliktům a vytváření aliancí.

### Konec hry

- Hráči představí, co se jim podařilo vytvořit a jaký typ komunity vznikl.
- Je možné vyhodnotit, které žetony zůstaly nebo chyběly.

### Reflexe (30 min.)

- Hráči vystoupí ze svých rolí a mluví za sebe.
- Diskuse o emocích, konfliktech, spolupráci a přenosu do reálného života.
- Jak jste se cítili ve své roli?
- Co jste si uvědomili o sobě a ostatních?
- Co lze přenést do reálného života?

---

## PŘÍLOHY KE STAŽENÍ

---

- Podrobný průběh hry
- Startovací obálky postav
- Pravidla pro používání žetonů
- Kombinace žetonů pro krizové situace
- Žetony

Přílohy si můžete stáhnout na adrese: [www.precloveka.eu/prirucky](http://www.precloveka.eu/prirucky)

# METODICKÝ LIST Č. 5:

## JADERSKÝ SEN

### PŘÍBĚH

Fiktivní rodina Trojákových, žijící v Československu v roce 1988 ve městě Prešov, **chce s třemi dětmi vycestovat mimo Československa** a strávit týden v létě u Jaderského moře v Jugoslávii. Trojákovci chtějí dát svým dětem příležitost poprvé v životě vidět moře. Aby tohoto cíle dosáhli, oba manželé tvrdě pracují a plní všechny své povinnosti. Pravidelně chodí volit, manžel požádal o vstup do Komunistické strany ČSSR a v práci i mezi známými si dávají pozor na to, co říkají, a nevyjadřují negativní nebo kritické názory na vládu ČSSR. Také povzbuzují své děti, aby vstoupily do pionýrského sdružení a byly aktivní ve škole.

V té době bylo pro cestu do zahraničí nutné mít **tzv. „cestovní povolení“**. K jeho získání však bylo potřeba doporučení od zaměstnavatele, školy **a především souhlas StB (Státní bezpečnostní služby)**. Dva agenti StB proto předvolali rodiče, ředitele školy a otcova šéfa ke „krátkému vysvětlení“. V malé místnosti s malými dveřmi se byrokratická formalita mění v psychologický boj: **co jste ochotni prozradit – nebo zatajit –, abyste mohli své děti pustit k moři?**

|                      |                                 |
|----------------------|---------------------------------|
| Název hry:           | Jaderský sen                    |
| Počet hráčů:         | 7–9 hráčů (ideálně 9)           |
| Délka hry:           | 3,5–4,5 hodiny (včetně reflexe) |
| Obtížnost pro hráče: | středně vysoká                  |

|                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|-------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Místo:</b>           | učebna, klubovna, společenská místnost – rozdělená na: <ul style="list-style-type: none"> <li>„Výslechová místnost StB“, „byt Trojákovců“ atd. – můžete je „vyzdobit“ rekvizitami</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>Období:</b>          | 80. léta                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| <b>Kostýmy:</b>         | větrovky, džíny a džínové bundy, kožené „metalové“ bundy z 80. let; policejní uniforma nebo čepice                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <b>Vzdělávací cíle:</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>rozvíjet spolupráci, schopnost dosáhnout dohody a sebereflexi v situacích tlaku a nejistoty</li> <li>zažít tlak konformity a loajality k politickému režimu a prozkoumat hranici mezi „být dobrým občanem“ a chránit sebe a svou rodinu</li> <li>podporovat povědomí o potřebách druhých a empatii napříč rolemi, generacemi a různými osobními postoji a záměry</li> <li>zahájit bezpečnou diskusi o moci, odpovědnosti a morálních hranicích – včetně kritického myšlení, práce s informacemi a osobní integrity</li> </ul> |

## METODIKA HRY

Hra je založena na různých **sociálních pozicích postav**, jejich odlišných motivacích a **přísných totalitních pravidlech** během komunistického režimu v Československu. Mladí hráči na Slovensku a v České republice tak získávají jedinečnou příležitost porozumět **sociálním a etickým dilematům, kterým čelili jejich předkové** před pouhými několika desítkami let, a vcítit se do jejich rolí.

| <br>Mechanika hry |                                                                                                                  |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <br>Motivace      | Každá postava má odlišné motivace a charakterové vlastnosti, odlišné silné stránky a odlišné výzvy, kterým čelí. |

Postavy mají také skryté úmysly, o kterých vědí pouze ony samy nebo jejich nejbližší přátelé a rodina. Jedná se o „tajné pokyny“, o kterých nikdo jiný nesmí vědět.

## PŘÍPRAVA HRY

### Na co nezapomenout

- **Připravte místnost a kostýmy nebo rekvizity:**
  - místnost lze rozdělit na: „výslechovou místnost StB“, „byt Trojákovců“ nebo jiné
  - **Kostýmy:** větrovky, džíny a džínové bundy, kožené „metalové“ bundy z 80. let; policejní uniformy nebo čepice
  - **Další prvky: rekvizity** – různé technické přístroje, jako například stolní telefon, walkman, gramofon, desky, kazetový magnetofon, kazety, videorekordér, zpětný projektor (pokud hrajete ve škole, možná ještě nějaký najdete) nebo různé vlajky, knihy z té doby
- **Vytiskněte si potřebné materiály:**
  - **obálky s charakteristikami postav**
  - **tajné pokyny pro postavy**
  - **vzdělávací materiály**, které lze umístit do herny (charakteristika tajného spolupracovníka StB, charakteristika komunistického režimu, emigrace) – viz přílohy
  - přílohy s obrázky (vzdělávací účel)
- **Pečlivě si přečtěte pokyny a promyslete si průběh hry.**
- **S hráči si prohlédněte videa o komunistickém režimu (v příloze) – zejména pokud jde o mladších hráče.**

## PŘEHLED POSTAV

Milan Troják (38) – otec

Pracuje jako kreslič ve společnosti Stavoprojekt Ostrava. Je pracovitý a svědomitý, ve své práci kresliče nikdy nedělá chyby, ale tato práce ho nebaví a rád by navrhoval vlastní nápady a řešení.

#### **Jana Trojáková (35) – matka**

Pracuje jako učitelka na střední škole v Ostravě. Ve škole pracuje velmi tvrdě, aby mohla s manželem cestovat do Jugoslávie. Její bratr Matúš žije v Rakousku, kam emigroval. V důsledku toho se její kariérní postup ve škole zastavil.

#### **Zuzka Trojáková (16) – dcera, studentka střední školy**

Je nejstarším dítětem rodiny Trojákových, kteří ji vždy povzbuzovali, aby byla poslušná a pilně se učila. Dobře mluví rusky a účastní se různých soutěží na střední škole. Tajně se doma učí německy a baví ji to.

#### **Tomáš Troják (14) – syn, po létě nastoupí na střední odbornou školu se specializací na stavebnictví**

Je dobrý sportovec, nejraději běhá, ale má rád i plavání a cyklistiku. Rád také kreslí a chce se stát architektem, aby šel ve stopách svého otce. Těší se na plavání v moři a potápění.

#### **Silvia Trojáková (11) – nejmladší dítě**

Je velmi hravá a přátelská a snadno si nachází nové kamarády. Její matka říká, že říká jen to, co ví. Píše si deník a zapisuje si všechno, co slyší. Má ráda, když ji lidé poslouchají.

#### **RNDr. František Kamenecký (59) – ředitel základní školy**

Je nadřízeným paní Trojákové. Má svůj vlastní názor na socialismus, ale nechává si ho pro sebe a na veřejnosti se prezentuje spíše neutrálně. Během let strávených ve školství navázal mnoho kontaktů. Má rád paní Trojákovou a chápe, že chce s dětmi cestovat do Jugoslávie.

#### **Ing. Petr Šarišský (54) – vedoucí konstrukčního týmu**

Je nadřízeným Milana Trojáka a je s jeho prací spokojen. Podle jeho názoru je Troják schopen více, ale od vedení dostal jasné pokyny, aby mu zadával obtížné kreslicí úkoly.

#### **Kapitán Pavel Ostrý (45) – důstojník StB**

Pochází z chudých poměrů v Moravskoslezském kraji a plně se hlásí k ideálům socialismu a vedoucí roli komunistické strany, jejímž je členem. Díky

dlouholeté tvrdé práci se vypracoval až na pozici ve Státní bezpečnostní službě. Je známý jako nekompromisní vyšetřovatel a rád vede výsledky.

### **Podporučík Anton Bachleda (29) – důstojník Státní bezpečnosti**

Je nováčkem v Ostravě a pochází z vesnice Pec pod Sněžkou v Krkonoších. Nelíbí se mu život ve městě a stýská se mu po horách. Snaží se o povýšení v práci a rád by byl převelen do Hradca Králové. Před hodnocením pro povýšení chce splnit kvótu „odhalených antisocialistických projevů“.

## **PRŮBĚH HRY**

### **Úvod do hry**

- **Viz:** Úvod do metodického listu – Seznámení hráčů s hrou.
- Rozdělení rolí.

 **Seznámení s kontextem daného období** – seznámení hráčů s komunistickým režimem a životem obyčejných občanů v ČSSR (k tomu můžete využít informace v přílohách).

### **Samotná hra (1,5 – 2,5 hodiny)**

- Čtení **zápletky**.
- **Setkání rodiny Trojákových** – informování o plánované dovolené.
- **Vyplnění žádosti** o cestovní povolení a vytvoření zprávy pro StB.
- **Setkání v domě rodiny Trojákových 2** – příprava na výsledky a plánování odpovědí.
- **Výslech** na velitelství StB v Prešově – vedení výslechů
  - Pracovníci StB mohou vést výsledky individuálně, nebo se mohou domluvit, kdo bude koho vyslýchat, což urychlí hru.
- **Setkání rodiny Trojákové 3** – zjišťování, kdo co řekl.
- **Verdikt** – rozhodnutí o cestě.

### **Konec hry**

- **Hraniční kontrola** – kontrola zavazadel na hranicích.

### Reflexe (30–60 min.)

- Jak jste se cítili ve své roli?
- Co jste si uvědomili o sobě a ostatních?
- Co lze přenést do reality?
- Kdy jste se cítili silní a kdy bezmocní?
- Jaká byla vaše největší osobní hranice, kterou jste (ne)chtěli překročit?
- Kdy se vyplatilo hrát „společně“ a kdy „sám za sebe“?
- Jak alkohol ovlivnil rozhodnutí postav?
- Co vás nejvíce překvapilo na byrokracii a kontrole StB?
- Kde dnes vidíte složité překážky v cestování nebo správě?
- Co si z této zkušenosti chcete odnést do svého každodenního života?
- Který moment hry byl pro vás nezapomenutelný a proč?
- Jakou emoci jste pociťovali nejintenzivněji, když jste (ne)obdrželi razítko StB?
- Co byste změnili v designu hry, aby byla ještě působivější?

## PŘÍLOHY KE STAŽENÍ

- Podrobný průběh hry
- Přehled postav
- Startovací obálky postav
- Tajné pokyny pro postavy
- Materiály – videa
- Tajný spolupracovník StB – charakteristika
- Charakteristika komunistického režimu v Československu
- Emigrace
- Přílohy obrázků – formuláře a mapy

Přílohy lze stáhnout na adrese: [www.precloveka.eu/prirucky](http://www.precloveka.eu/prirucky)

**AUTOŘI:**

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

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