

METODICKÝ LIST Č. 4: NOVÝ ZAČÁTEK

Metodický list č. 4: Nový začátek	1
Podrobný průběh hry	2
Startovací obálky postav	5
 Pravidla pro používání žetonů.....	8
Kombinace žetonů pro krizové situace.....	9
Žetony	11

PODROBNÝ PRŮBĚH HRY

Úvod do hry

- Úvod do pokrizového světa – Dolné Hradisko a jeho současný stav.
- Úvod do cílů hry a rozdělení rolí – každý obdrží úvodní obálku.
- Vysvětlení základních pravidel (komunikace, hlasování, spolupráce).

Samotná hra



Fáze plánování (30 min)

Cíl: Vymyslet konkrétní nápady na zlepšení života v Dolném Hradisku po krizi a rozhodnout, jak využít dostupné zdroje (žetony).

- Skupiny diskutují o tom, jaké problémy je třeba řešit (např. nedostatek prostoru, špatné podmínky).
- Rozhodnou, jak naložit s dostupnými žetony.
- Každý může předložit návrhy na aktivity, projekty nebo řešení.

Postup krok za krokem:

1. Vytvořte malé skupiny – hráči se rozdělí do skupin po 3–5 osobách.

Skupina může představovat mládežnickou iniciativu, sousedské sdružení nebo jen přirozené seskupení založené na osobnostech postav.

2. Analýza problémů v komunitě – každá skupina diskutuje:

- Co komunitě chybí? (např. místo pro setkávání, sportovní zařízení, knihy, pomoc pro zranitelné osoby, lepší komunikace)
- Co konkrétně by pomohlo lidem v jejich sousedství nebo okolí cítit se lépe?
- Každý hráč sdělí, co považuje za důležité podle své postavy.

3. Vypracování návrhu – skupina si vybere jeden hlavní cíl

Např. komunitní zahrada, centrum pro distribuci potravin, dětský koutek, kout pro stolní tenis, který chtějí společně realizovat.

4. Inventář zdrojů – hráči se podívají na své žetony

Mají čas? Mají nástroje? Mají podporu komunity? Mají vodu? Skupina se rozhodne, které žetony použije.

5. Zaznamenání plánu – zapíší na papír nebo do společné tabulky:

- název projektu
- co chtějí vytvořit
- co k tomu potřebují (žetony)
- kdo co bude dělat (rozdělení úkolů ve skupině)

6. Presentace návrhů – každá skupina představí svůj nápad ostatním (2–5 minut).

Ostatní mohou klást otázky, nabízet pomoc nebo doplňovat návrh.

Pomoc pro účastníky:

- Nezapomeňte mluvit jako vaše postava (kdo jste, co jste zažili během krize, co si myslíte o ostatních).
- Můžete se ostatních zeptat, zda se chtějí připojit k vašemu projektu.
- Pokud nevíte, co říct, poslouchajte. Ticho je také součástí hry.

Pomoc pro facilitátora:

- Sledujte, které skupiny se rychle dohodnou a které váhají – nabídněte jim kartu s „tipem“ (např. „za školou najdete nevyužité místo“).
- Nechte hráče plánovat sami, ale připomínejte jim čas a žetony.
- Vytvořte tabulku nebo nástěnku, kam lze zapisovat návrhy a potřeby.

Realizace a výzvy (90 minut)

Cíl: Realizovat navrhované projekty, reagovat na změny a rozhodovat jako komunita. Zažít spolupráci, konflikty a výzvy.

Postup krok za krokem:

1. Zahájení realizace – skupiny oficiálně spouštějí své projekty:

Získávají materiály, rozdělují úkoly, komunikují s ostatními skupinami (např. žádají o pomoc s nástroji).

2. Použití žetonů:

Když se rozhodnou něco vytvořit nebo spustit, musí předat příslušné žetony instruktorovi. Instruktor zaznamená, co utratili, a „schválí“ danou činnost.

3. Instruktor vytáhne karty „Krise“:

Když to považuje za vhodné (např. skupina je velmi úspěšná nebo příliš tichá), vytáhne kartu krize:

- např. „výpadek proudu“, „špatná předpověď počasí“, „nemoc“.
- hráči musí situaci řešit v reálném čase, dohodnout se na řešení a změnit své plány.

4. Hlasování komunity – o důležitých rozhodnutích se hlasuje:

- např. „opravíme dětské hřiště nebo postavíme nový altán?“
- Hlasování může proběhnout zvednutím ruky, tajným hlasováním nebo veřejným konsensem.

5. Vznikají konflikty a spojenectví – některé postavy mohou mít protichůdné zájmy:

- introvert chce klid, sportovec chce hřiště
- někdo chce mít vše pod kontrolou, jiný odmítá autoritu
- hráči musí komunikovat a vyjednávat

6. Neočekávané události – kromě krizí mohou nastat i situace způsobené hráči:

- někdo opustí skupinu

- někdo vymění žeton, něco schová
- instruktor může reagovat mini scénkou nebo odměnou/trestem

7. Průběžné hodnocení úspěchu – instruktor sleduje:

- které nápady fungují
- které skupiny spolupracují
- zda se někdo cítí vyloučený nebo neposlouchán

8. Závěr fáze – před koncem hráči zapíší/vyhodnotí:

- co se jim podařilo vytvořit
- co by ještě chtěli dokončit
- jak se k tomu staví jejich postava

Pomoc pro facilitátora:

- Připravte si „krizové“ karty – ať jsou překvapením a skutečně změní situaci.
- Sledujte dynamiku skupin – kdo dominuje, kdo se ztrácí, kdo se neúčastní – a vytvářejte situace, které je zapojí.
- V případě konfliktu zasahujte pouze v případě, že se hráči necítí bezpečně. Jinak nechte hru plynout.
- Použijte rekvizity, pokud je máte – láhve, mapu, tabuli – podnítí to představivost.

Pomoc pro účastníky:

- Pokud narazíte na problém, můžete změnit své plány – to je součástí hry.
- Pokud vám dojdou žetony, zkuste získat nové – výměnou, vyjednáváním nebo nápady.
- Spolupracujte i mimo svou skupinu – existuje pouze jedna komunita.
- Nebojte se hádat – ale dělejte to jako postava, ne jako vy sami.

Konec hry

- Hráči rozhodnou, co se jim podařilo vytvořit, jaký typ komunity vznikl.
- Můžete zhodnotit, které žetony zůstaly nebo chyběly.

Reflexe

- Hráči vystoupí ze svých rolí a mluví jako oni sami.
- Diskuse o emocích, konfliktech, spolupráci a přenosu do reálného života.

STARTOVACÍ OBÁLKY POSTAV

Obálka pro postavu: Bývalý student střední školy

Obsah obálky:

📄 Žetony: JÍDLO, NÁŘADÍ, PENÍZE

📖 Pozadí: Navštěvoval střední odbornou školu se specializací na vaření nebo číšnictví. Kvůli pandemii přišel o praxi a reálný kontakt se zákazníky.

🎯 Motivace: Chce obnovit komunitní kuchyni nebo centrum pro distribuci potravin, aby pomohl ostatním.

💬 Krátký text: „Věříš, že společné vaření může lidi sblížit.“

💪 Silné stránky: Praktičnost, spolehlivost, manuální zručnost.

⚠️ Výzva: Bojí se, že ho ostatní nebudou brát vážně.

⚡ Karta krize: Výpadek proudu

Obálka pro postavu: Mladý rebel

Obsah obálky:

📄 Žetony: ENERGIE, MOTIVACE +1, ÚSMĚV

💬 Krátký text: „Nevěříš autoritám, ale chceš změnu.“

📖 Pozadí: Nepovažuje projekt za důvěryhodný, po krizi se distancuje od autorit.

🎯 Motivace: Chce spravedlnost, ptá se „proč?“, boří zavedené vzorce.

💪 Silné stránky: Kritické myšlení, energie, odvaha.

⚠️ Výzva: Může být konfrontační, má potíže se spoluprací.

⚡ Karta krize: Konflikt uvnitř skupiny

Obálka pro postavu: Tichý pozorovatel

Obsah obálky:

📄 Žetony: ČAS, SPOLUPRÁCE, MOTIVACE +1

📖 Pozadí: Je nenápadný, ale pozorný. Všímá si detailů a potřeb lidí.

🎯 Motivace: Chce, aby nikdo nebyl vyloučen ze společenství.

💬 Krátký text: „Poznáš, kdo se cítí osamělý.“

👤 Silné stránky: Empatie, schopnost naslouchat, klid.

⚠️ Výzva: Těžko se prosazuje, může být přehlížen.

⚡ Karta krize: Špatné počasí

Kryt postavy: Sportovec

Obsah obálky:

📄 Žetony: NÁSTROJE, ČAS, ENERGIE

📖 Pozadí: Během lockdownu nemohl trénovat ani hrát s ostatními.

🎯 Motivace: Chce vybudovat komunitní hřiště a fyzické aktivity pro mladé lidi.

💬 Krátký text: „Věříš, že cvičení a hry spojují lidi.“

👤 Silné stránky: Týmový duch, motivace, fyzická kondice.

⚠️ Výzva: Má potíže naslouchat „nesportovním“ lidem.

⚡ Karta krize: Zničené hřiště

Obálka pro postavu: Sourozenec

Obsah obálky:

📄 Žetony: SPOLUPRÁCE, ENERGIE, JÍDLO

📄 Pozadí: Během krize se staral o své mladší sourozence.

🎯 Motivace: Chce, aby mladší děti v komunitě měly bezpečné místo a pomoc.

💬 Krátký text: „Rodiče vás učí, že byste měli pomáhat svým sourozencům.“

👤 Silné stránky: Odpovědnost, opatrnost, empatie.

⚠️ Výzva: Má tendenci brát na sebe příliš mnoho odpovědnosti.

⚡ Karta KRIZE: Onemocní a musí se zotavit doma.

Obálka postavy: Vedoucí týmu (unavený)

📄 Žetony: PENÍZE, MOTIVACE +2, SPOLUPRÁCE

📄 Pozadí: Už před krizí organizovala různé věci, nyní je vyčerpaná.

🎯 Motivace: Věří v komunitu, ale nechce dělat všechno sama.

💬 Krátký text: „Je přesvědčena, že každý musí vědět, co má dělat.“

👤 Silné stránky: Zkušenosti, přehled, organizační schopnosti.

⚠️ Výzva: Musí se naučit delegovat a relaxovat.

⚡ KARTA KRIZE: Zničené hřiště

PRAVIDLA PRO POUŽÍVÁNÍ ŽETONŮ

- Každý hráč nebo tým dostane na začátku 2–3 žetony v závislosti na své povaze (čas, nástroje, spolupráce atd.).
- Žetony lze utratit za realizaci návrhu nebo řešení problému (např. stavba altánu, komunitní zahrada).
- Použití žetonů musí schválit instruktor – hráči musí popsat, jak je použijí.
- Některé aktivity vyžadují kombinaci žetonů (např. „Hřiště“ = 2x NÁŘADÍ + 1x ČAS).
- 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.

Poznámka – vysvětlení významu žetonů:

Motivace +1: Můžete motivovat 1 spoluhráče, který by jinak vaši myšlenku nepodpořil.

Motivace +2: Můžete motivovat 2 spoluhráče, kteří by jinak vaši myšlenku nepodpořili.

KOMBINACE ŽETONŮ PRO KRIZOVÉ SITUACE

Krise	Rychlá („levná“) reakce	Kompletní řešení	Alternativa pro dobrou morálku
Zničené hřiště	2× NÁŘADÍ + 1× MOTIVACE+1 = nouzová oprava, hřiště bude v „provizorním“ stavu (vydrží 1 kolo).	3× NÁŘADÍ + 1× PENÍZE + 1× SPOLUPRÁCE = kompletní rekonstrukce; hřiště je opět plně funkční a přidává +1 „morálku“ .	2× NÁŘADÍ + 1× SPOLUPRÁCE + 1× ÚSMĚV = společná práce; oprava trvá o 1 kolo déle, ale každý účastník získá +1 „motivace“ .
Nemoc	1× JÍDLO + 1× SPOLUPRÁCE + 1× MOTIVACE+2 = rychlá pomoc a péče; nemocní se stabilizují.	1× JÍDLO + 1× ENERGIE + 1× PENÍZE = nákup léků; nemoc zcela ustupuje.	1× SPOLUPRÁCE + 1× ÚSMĚV + 1× MOTIVACE+1 = psychosociální podpora; snižuje dopad nemoci, ale trvá o 1 kolo déle.
Špatné počasí	2× NÁSTROJE + 1× SPOLUPRÁCE = stavba dočasných přístřešků; chrání pouze základní zásoby.	2× ENERGIE + 1× PENÍZE + 1× NÁŘADÍ = zajištění záložního zdroje tepla a opravných materiálů; minimalizuje škody, přidá +1 „morálku“ pro pohodlí.	1× ÚSMĚV + 1× MOTIVACE+2 + 1× JÍDLO = „budování týmu“ kolem ohně; zmírňuje ztrátu morálky a snižuje spotřebu zdrojů v dalším kole.
Konflikt uvnitř skupiny	1× ÚSMĚV + 1× SPOLUPRÁCE + 1× MOTIVACE+1 – mediace a cvičení s humorem; konflikt končí, ale bez bonusů.	1× MOTIVACE+2 + 1× SPOLUPRÁCE + 1× PENÍZE = mentor/odměna za kompromis; konflikt je vyřešen a tým získá +1 „morálku“ .	1× JÍDLO + 1× ÚSMĚV + 1× MOTIVACE+2 = společná hostina; obnovuje harmonii a navíc +1 „spolupráce“ na další 2 kola.
Výpadek proudu	2× ENERGIE + 1× NÁŘADÍ = připojte záložní baterii / opravte generátor; proud se okamžitě obnoví.	1× PENÍZE + 1× ENERGIE + 1× SPOLUPRÁCE + 1× NÁŘADÍ – nákup paliva a provedení důkladné údržby; eliminuje riziko dalšího výpadku na 3 kola.	1× JÍDLO + 1× ÚSMĚV + 1× MOTIVACE+1 = improvizovaný „večer při svíčkách“; stále není elektřina, ale tým není ve stresu (žádná ztráta morálky).

JAK S TÍM PRACOVAT

- Volbu verze nechte na hráčích: rychlá, plná nebo morální – každá má své klady a zápory.
- Spotřeba žetonů: po použití kombinace se žetony vrací do společné banky až po skončení krize (nebo nikdy, v případě spotřebních zdrojů).
- Odměny: úspěšná úplná řešení mohou přidat bonusový žeton (např. +1 MOTIVACE +1) nebo okamžité zvýšení „morálky“.

ŽETONY

