

KOLIK STOJÍ ČEST?

autoři: Josef Hylský, Jakub Fabián – Králík, Jakub Pěnička – Barbušák a činovníci střediska v Novém Městě nad Metují, zpracování, úprava a editace Hana Dubská - Baki

O čem hra je

Jedná se o fiktivní životní příběh odehrávající se v 50. až 80. letech 20. století v Československu. Každý hráč prochází určitými stanovišti své životní pouti na základě vlastních rozhodnutí. Každá volba směřuje určitým směrem a je potřeba nést následky. Život není ani nebyl jednoduchý ani černobílý.

Pro koho je určena

Primárně pro skauty, rovery či mladší činovníky.

Co je dobré znát před hrou

Podle věku a zkušeností hráčů je vhodné s nimi předem promluvit o době, do níž je hra zasazena. Určitě objasněte používané pojmy, které mohou být mladším generacím cizí.

REALIZACE

čas na hru: 2-4h (záleží na velikosti prostoru, ve kterém jsou stanoviště rozmístěna)

instruktorů na hru: 1-2

pomůcky pro organizátory: schematické plány jednotlivých levelů

pomůcky na stanoviště: vytištěné listy stanovišť, 6 kostek (nebo jedna každému hráči), popřípadě kostýmy a rekvizity

Hra je připravena jako „samoobslužná“. Tzn. stačí vytisknout jednotlivé listy stanovišť a rozmístit je v terénu. Pak už se hráči v prostoru pohybuji sami a není třeba žádných dalších instruktorů.

Pro lepší orientaci je hra rozdělena do 3 levelů. První část obsahuje období mezi narozením až po volbu střední školy. 2. část se týká studia. Poslední část pak zahrnuje zaměstnání.

Zajímavou variantou hry je obsadit některá stanoviště instruktory v kostýmech. Tam pak probíhá rozhovor, hráč reaguje na podněty instruktora, který ho na základě rozhodnutí pošle na další stanoviště.

prostor

Hru je možné hrát po celém městě – v tom případě je nutný plán se zakreslenými stanovišti. Pokud zvolíte menší, přehlednější území (např. park), není plán nutný.

V každém případě se snažte stanoviště rozmísťovat logicky, v návaznosti na sebe a respektovat jejich charakter.

listy stanovišť

Každé stanoviště je na jednom listu (někdy jednostranně, většinou oboustranně). Pokud je na stanovišti nutno volit, je potřeba papír podle čárkované čáry nastříhnout, aby bylo možné se bez otáčení listu podívat jen na vybranou variantu.

začátek: stanoviště 0 – porodnice

První stanoviště je vytvořeno ve 4 variantách. Podle okolností můžete hráčům jednotlivé varianty přidělit nebo je nechat vylosovat. Koneckonců platí, že si nevybíráme, do jaké rodiny se narodíme. Teprve naše vlastní rozhodnutí v průběhu života nám určují, kým se staneme.

konec

Pro každého hráče hra končí individuálně. Je nutné počítat i s tím, že někdo může být velmi rychlý a skončit brzy (zejména, pokud si vybere již ve 2. levelu dezerci a následnou emigraci, která se mu zdaří).

Reflexe

Po hře je vhodné zařadit reflexi. Popovídat si o své herní cestě životem, o rozhodování, která museli činit, co při tom cítili, co bylo obtížné apod.

možné příklady otázek:

- Jak proběhl začátek tvé cesty? Co sis myslel, když ses dozvěděl „do jaké rodiny ses narodil“?
- Měl jsi nějaká očekávání nebo předpoklady, kam tvůj život bude směřovat?
- Měl jsi jasný plán, čeho chceš v životě dosáhnout? Držel ses ho? Změnil jsi v průběhu svůj názor? Jak? Proč?
- Na základě čeho ses rozhodoval? (podle vlastního přesvědčení, v rámci své přijaté role,...)
- Které rozhodnutí bylo nejtěžší? Proč?
- Rozhodl by ses v reálném životě stejně? Jinak? Proč?
- Nastal někdy v průběhu okamžik, kdy jsi nechtěl pokračovat dál? Kdy? Proč?
- Co tě nejvíc překvapilo?
- Změnil se pro hře nějak tvůj pohled na historii naší země? Jak?