

Hon za přátelstvím

Typ Hry: *pohybová, týmová*

Fyzická zátěž: 4

Psychická zátěž: 1

Čas na hru: 1 hod.

Věk: 13-15

Charakteristika

Hon za přátelstvím je fyzicky náročná hra, jejíž podstata tkví ve sbírání předmětů různých bodových hodnocení (FB přítel, známý, kamarád, přítel) v náročném terénu. Aktivita mimo fyzické vyžití kalkuluje také s hodnotou přátelství, známosti, osudu a přátelství přes internet.

Cíl

- Účastník porovná rozdíly mezi přátelstvím, známostí a přátelstvím přes internet.
- Účastník dokáže rozlišit, kolik je do jednotlivých úrovní vztahů potřeba investovat energie a přeneseně si to vyzkouší na vlastní kůži.

Pomůcky

Misky na sbírání předmětů pro každý tým, 3-4 různé druhy předmětů (něčím zajímavé - kaštany, skleněné kuličky, figurky ze stolních her apod.) – všechny v označených nádobách, lano, šátky - se specifickým vzorem i jednobarevné, podložky, mince, hrací kostky, kolíčky, listy papíru. *Básně k recitaci, kartičky výhody a nevýhody, tabulky s úkoly, kartičky s nápisem Facebookový přítel a úkoly na stanoviště* - ke stažení na www.disfrystak.cz/rkd-k-prilohy.

Motivace

Aktivitu je možné uvést slovy: „V životě se setkáme se spoustou lidí. Některé mineme, s některými se dáme do řeči a stanou se našimi známými. K jiným si vytvoříme vztah bližší a stanou se dokonce našimi přáteli. Teď bude na vás, kolik přátel, známých nebo facebookových přátel jste schopni získat. Ve skupinách bude vaším úkolem nasbírat co nejvíce bodů. Skupina, která bude mít nejvíce bodů, vyhrává.“

Podrobně rozpracovaný obsah

Účastníci jsou rozděleni do tří skupin, ideálně fyzicky vyvážených. V aktivitě mají účastníci za úkol nasbírat co nejvíce bodů. V prostoru jsou rozmístěna různá stanoviště s názvy: facebookový přítel, známý, přítel. Na těchto stanovištích se nacházejí předměty, které mají určitou hodnotu. Předměty ze stanoviště *facebookový přítel* mají hodnotu 2, ze stanoviště *známý* mají hodnotu 4 a *přítel* má hodnotu 7. U sebe mohou mít účastníci maximálně 1 předmět. Po stanovištích se pohybují jednotlivě, nikoliv celá skupina.

Cesta ke vztahu nemusí být vždy jednoduchá, proto si před tím, než vyrazí pro předměty, každý z účastníků musí hodit kostkou, aby věděl, jak složitá bude jeho cesta pro kamaráda. Podle toho, jaké číslo mu padne, se určí jeho nevýhoda. Tu má vždy pouze na jedno vyběhnutí, jakmile se vrátí zpátky, hází znovu. V terénu na lovu přátel může být z jednoho týmu najednou jen 6 lidí - lovců.

Aby to nebylo tak jednoduché, existuje možnost ostatní týmy znevýhodnit. Jeden člověk z týmu (čili 1 z 6 lidí, kteří budou na lovu přátel) se může stát tzv. „Přebíračem“. Je označen šátkem uvázaným na hlavě.



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



Přebírač si, stejně jako ostatní, před tím, než vyrazí, hodí kostkou a podle toho je určena jeho nevýhoda. Následně vyrazí do terénu a může se pokusit chytit někoho z jiného týmu. Pokud jej chytí, musí se zastavit a zahrát si s ním kámen-nůžky-papír. Pokud vyhraje Přebírač, přebere to, co lovec nese. Pokud lovec nic nemá, má Přebírač smůlu. Pokud Přebírač prohraje, předmět nezíská.

Přebírači se proto snaží chytat jen toho, kdo se vrací z lovu přátel. Přebírač se po každé hře kámen-nůžky-papír musí vrátit do domečku, pak si znovu hodit kostkou a běžet.

Během hry je možné převést svého virtuálního (facebookového) přítele na reálného přítele. Náhodně se otevře stanoviště, na které když účastník přinese kartičku facebookového přítele a splní úkol, bude mu vyměněna za předmět s vyšší hodnotou. Stanoviště není otevřené celou hru.

Úkoly na stanovišti „vylepši si přítele“: Každý účastník si po příchodu hodí kostkou. Podle čísla mu bude přiřazen úkol:

1. Minutu udrž list papíru v kolíčku (který je však na rubu).
2. 2 minuty si odpočiň.
3. Postav minci na hranu a nech ji stát alespoň 20 sekund.
4. Zapamatuj si tuto básničku.
5. Udělej 10 dřepů.
6. Řekni ahoj alespoň ve třech jazycích.

Nevýhody, které si účastníci losují:

1. Bez postihu
2. Kolena svázaná k sobě
3. Pozadu (ne bokem, pozadu!)
4. Po čtyřech - použij ruce i nohy (nemusíš lézt po kolenou)
5. Se zavázanýma očima - někdo tě musí navigovat
6. Naboso - v případě zimy můžeme použít variantu s rozvázanými tkaničkami.

Samotná hra by měla **trvat maximálně hodinu**. Doba hry může být zkrácena po přihlédnutí k dynamice aktivity. Samotná doba hry není účastníkům sdělena dopředu, jsou pouze upozorněni 10 minut před jejím koncem.

Po vypršení času účastníci spočítají své předměty a body. Při vyhlášení pořadí je možné je inspirovat: „Víte, přátelství nejde přepočítat na body ani na nějakou konkrétní hodnotu. Do této aktivity jste však mohli investovat kus sebe, kus svojí energie. A přesně toto přátelství potřebuje – velký kus energie. Běháte pro své přátele taky tak moc, když nejde o hru?“

Závěr hry zůstává otevřený, lektor může přidat svůj komentář.

Metodické poznámky

Je potřeba kontrolovat hlavně „Přebírače“, aby na jeden výběh absolvovali jenom jeden souboj *kámen, nůžky*. Je nutné je odlišit výraznými šátky nebo jiným rozlišovačem.

Tato aktivita je fyzicky náročná a proto, aby byla větší motivace ke hře, je možné slíbit lákavou odměnu (například zmrzlinový pohár), aby do výkonu dali účastníci opravdu všechno.

Alternativa: je možné zařadit stanoviště „Životní partner“, které je skryto pečlivě v rámci herního pole. Je vhodné k němu vybrat vhodný symbol - například klíč. Toto stanoviště může rozšířit reflexi a uvažování o hranici mezi přátelstvím a láskou a podobně.



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



Reflexe

Otázky jsou směřovány na celou skupinu. *Jak se vám dařilo? Co jste zvolili za taktiku? Byly nějaké rozdíly mezi jednotlivými stanovišti? (Směřovat k tomu, že stanoviště přítel bylo nejdál, bylo potřeba investovat nejvíce energie pro jeho získání). Našli jste životního partnera (klíč)? Proč podle vás měl tak vysokou hodnotu? Jak je to v běžném životě s přáteli, kamarády, životním partnerem? Je jednoduché je najít? Co podle vás znamenalo stanoviště, kde jste si měnili FB přitele?*



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY