

Kdo se bojí, nesmí do lesa

Typ hry: pohybová, týmová, strategická, zábavná

Fyzická zátěž: 3

Psychická zátěž: 1

Čas na hru: 150 min.

Věk: 13-15

Charakteristika

Aktivita kombinuje prvky zábavné se spoluprací v menších týmech, kde se účastníci podílejí na společném plnění logických, strategických i aktivních úkolů. Z hlediska přesahu aktivita pojednává o tématu strachu a odvahy v životě všech lidí, od těch nejmladších až po ty nejstarší. V návaznosti na časový rámec aktivity a jejího řešení je vhodnou dobou pro realizaci blok odpolední.

Cíl

Cíl aktivity se podílí na celkovém metodickém rámci kurzu. Účastníci jsou zábavnou formou seznámeni s tématem strachu v životech jak mladých lidí, tak těch dospělých. Aktivita jim tak ukazuje, že strach je přirozenou součástí bytí, nicméně k jeho překonání je denně potřeba odvahy. V následné reflexi aktivity se účastníků ptáme na to, co by dělali, kdyby se nebáli, čímž navazujeme na další témata kurzu, a to rozhodování a aktivní plánování svého života. Doprovodným cílem je pak spolupráce napříč menší, rozmanitou skupinou a posílení společného prožitku.

Pomůcky

Vytištěné hrací karty a herní plán, hádanky pro hledání akčních karet - ke stažení na www.disfrystak.cz/rkd-k-prilohy. Velké hrací kostky, karton pro výrobu zbroje, papírová páska, nůžky, barvy na obličeje, červená rtěnka, dětská přesnídávka, lžičky, toaletní papír, psací potřeby, izolepa, kostýmy, staré knihy, zlatý pohár, reproduktor, šátky.

Motivace

Ještě předtím, než účastníci vstoupí do klubovny, rozdělí je jeden z lektorů do skupin. Poté vejdou do místnosti, kde se postaví kolem hracího plánu. Do klubovny náhle vtrhne strašidelný klaun, který je pronásledován rytířem Chrabrým Nebojsou. Sehraje krátký souboj, při kterém rytíř klauna porazí. Na svou počest pak rytíř uspořádá turnaj v boji proti strachu. Volně přechází k přivítání účastníků a vysvětlení pointy scénky a pravidel aktivity.

Podrobně rozpracovaný obsah

Aktivita samotná je rozdělena do celkem **pěti kol**. Ke každému kolu patří jedna **vývojová kategorie**. Účastníci se po rozdělení do týmů o maximálně pěti členech ocitnou na začátku prvního kola, tím pádem i v první vývojové kategorii batolete. V daném kole tak budou bojovat proti strachům batolete, které jsou nočník a „spinkání po obědku“. V každém kole má jeden ze dvou strachů vyšší úroveň. K jeho překonání je potřeba získat nejen **výbavu**, ale i **akční kartu** lektvaru. Za překonání strachu získávají účastníci **poklady** a za překonání strachu vyšší úroveň získávají o jeden poklad navíc. Hodnoty pokladů jsou znázorněny na hracích kartách strachů. V úvodu kola se účastníci se strachy seznámí a je jim představen způsob, jakým mohou získat potřebnou výbavu pro jejich překonání (ilustrační úkoly pro jednotlivé kategorie jsou sepsány níže). Poté, co jsou týmům představeny strachy a způsoby, kterými mohou získat potřebné karty, je kolo zahájeno.



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



Jedno **kolo** je rozděleno do dvou fází. První fáze má přesně 15 minut - čas, který mají účastníci na získání všeho potřebného pro překonání strachu (sepsáno níže). V těchto 15 minutách se mohou účastníci volně pohybovat ve vymezeném prostoru, musí se však v časovém limitu vrátit zpět do klubovny, kde probíhá druhá fáze kola - **souboj**.

Po návratu účastníků do klubovny se všechny týmy seskupí kolem hracího plánu, kde **souboj** započne. Každý tým postupně představí strach, který si vybral (o nižší nebo vyšší úrovni). Poté musí předložit **výbavu**, případně **výbavu a lektvar**. Souboj se pak může vyvíjet následujícími způsoby:

Prvním je, že tým předloží pouze výbavu, čímž překonává strach nižší úrovně a získává méně **pokladů**. Ve druhém případě tým předloží výbavu i lektvar, čímž překoná strach vyšší úrovně a získává více pokladů. Obě verze souboje jsou pro tým úspěšné, nicméně týmy mohou i neuspět, a to následovně:

V případě, že se týmu nepodařilo získat ani zbroj, ani lektvar, musí se pokusit před strachem **uniknout**. Hod kostkou určí, zdali byl útěk úspěšný (pokud padne číslo 5 a 6, úspěšný byl, vše ostatní je považováno za neúspěch). Při úspěšném útěku nemá tým žádný postih, nezískává však ani poklad. Při neúspěšném útěku se týmu stane tzv. **nepěkná věc**, která je u každého strachu jiná a je popsána na jeho hrací kartě.

Posledním faktorem souboje jsou akční karty, které přímo ovlivňují jeho úspěch nebo neúspěch. Akční kartu **Útok** (přesná pravidla použití karty jsou popsána níže) může zahrát tým proti druhému týmu. Stačí kartu vložit na hrací plánec, jakmile si tým, který je právě v souboji, zvolí strach a předloží výbavu. Reakcí na akční kartu **Útok** může být pouze karta **Obrana** (taktéž popsána níže). Tu může tým, který je pod útokem, vyložit a vyrušit tak jeho efekt. V případě, kdy nebyla karta Obrany vyložena, má Útok plný efekt a způsobuje oslabení týmu - tým tak ztrácí lektvar nebo výbavu. Souboj pak pokračuje podle pravidel popsaných výše. Může tedy být úspěšný nebo neúspěšný.

V momentě, kdy se u hracího plánu vystřídají všechny týmy a proběhnou všechny souboje, vyhodnotí se skóre pokladů. Pokud například tým překonal nočník, získal dva poklady, naopak pokud překonal „spinkání po obědku“, získal poklady tři. Skóre se znázorní na ukazateli, posune se vývojová kategorie na hracím plánu a aktivita přechází do dalšího kola, které je postupem stejné jako to předchozí.

Vysvětlení všech karet ve hře:

Akční karty: Na začátku hry obdrží každý tým jednu kartu lektvaru, útoku a obrany. Karty jsou po použití zahozeny, lze je tedy použít pouze jednou.

- **Lektvar** - Doušek náhlé odvahy. Tato karta slouží výhradně k překonání strachu vyšší úrovně. Karet je ve hře k dispozici několik, nicméně na začátku hry tým dostane k dispozici jenom jednu. Kartu lze použít pouze během souboje.
- **Obrana** - Jako u lektvaru obdrží tým i jednu kartu obrany v úvodu hry. Slouží k obraně proti kartám útoku. Lze ji použít pouze během souboje jako obranu vlastního týmu před útokem.
- **Útok** - Tuto kartu účastníci obdrží opět na začátku hry. Jedná se o jedinou kartu, pomocí které lze zasáhnout do souboje dalšího týmu. Jakmile další tým určil strach, který překonává, a předložil potřebnou výbavu a lektvar, je prostor na vznesení karty útoku.

Karty strachů:

- Do každého kola připadají dvě karty strachů. Jedna z nich má vyšší úroveň a je složitější ji překonat. Karty jsou vykládány lektory přímo na hrací plánec. Pokud je strach překonán, získává tým počet pokladů uvedený na líci karty.

Karty

výbavy:



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



- Karty výbavy jsou v rámci příloh připraveny pro každý tým. Tuto kartu účastníci obdrží za splnění úkolu v první fázi kola.

Pořadí kol, herní kategorie, strachy, úkoly a nepěkné věci:

- Herní kategorie **batole, kolo PRVNÍ**
 - **Nočník.** Nepěkná věc: jeden z týmu vyrazí do dalšího kola jako toaletáková mumie.
 - **Spinkání po obídce.** Nepěkná věc: buďto celý tým, nebo jedinec musí sníst před zahájením dalšího kola dětskou zeleninovou přesnídávku.

Úkoly pro tuto kategorii a jejich vyhodnocení:

- Na startovní čáře jsou umístěny nafukovací balónky. Je vymezena závodní dráha, kterou musí účastníci urazit jako balónková housenka. Ta vypadá tak, že mají účastníci mezi sebou na břiše nafouknuté balónky, kterých se nemohou dotýkat rukama. Ruce tedy po celou dobu závodu drží nad hlavou. Balónky mezi sebou musí držet do té doby, než dorazí do cíle. Nesmí jim spadnout ani prasknout. Pokud se stane, že některý z týmů balónek upustí, vrací se na začátek dráhy. Vítězí tým, který závod dokončil jako první.

Vyhodnocení tohoto úkolu je následující:

První tým získává kartu výbavy a libovolnou akční kartu. Tým, který dorazil jako druhý až předposlední získává kartu výbavy. Poslední tým nezískává žádnou kartu.

- Herní kategorie **dítě školou povinné, kolo DRUHÉ**
 - **Budík.** Nepěkná věc: celý tým postihl snooze (zdřímá si), začíná o 3 minuty později.
 - **Online slídlil.** Nepěkná věc: slídlil něco vyslídlil, celý tým se proto červená a vyrazí do dalšího kola s červenými líčky od rtěnky.

Úkoly pro tuto kategorii:

- Výroba zbroje z kartonu (hrudní plát, helma). Dále hodnocení zbrojí podle designu. Tým si zvolí jednoho člověka, který bude mít zbroj oblečenou. Zbroj je po výrobě podrobena zátěžovému testu, účastník, který ji má na sobě, musí udělat 10 angličáků (kliky s výskokem). Pokud se při testu zbroj rozpadne, nemá tým při souboji k dispozici výbavu. Hodnocení designu je na účastnících samotných. Každý tým zvolí jeden design, ne ten vlastní, který se jim nejvíce líbí.

Vyhodnocení tohoto úkolu je následující:

Každý tým, jehož zbroj vydrží zátěžový test, má do další fáze kartu výbavy. Tým, který získá nejvíce bodů od ostatních při hodnocení designu, získává akční kartu.

- Herní kategorie **teenager, kolo TŘETÍ**
 - **Maturita.** Nepěkná věc: místo prázdnin se musíš učit, v příštím kole každý člen vašeho týmu nese učebnici.
 - **Online výuka.** Nepěkná věc: učitel vás vyvolal jménem, zarecitujte básničku, která byla za domácí úkol.

Úkoly pro tuto kategorii:



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



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

- **Pavučina.** Týmy musí bez doteku projít pavučinou tvořenou z lana. Pavučiny jsou nataženy mezi stromy tak, aby pro účastníky bylo fyzicky možné se skrze ně dostat, ne však snadné. Účastníci se proto musí na druhou stranu v týmu dostat se značnou vzájemnou pomocí.

Vyhodnocení tohoto úkolu je následující:

Týmy, které se dostanou na druhou stranu pavučiny, získávají kartu výbavy.

- Herní kategorie **dospělý, kolo ČTVRTÉ**
 - **Malinkatý pavouček.** Nepěkná věc: Pavouček vám zatarasil cestu ke stanovišti, musíte oklikou...
 - **Šedý vlas.** Nepěkná věc: „Já přece nejsem starý!“ - před tím, než vyrazíte, si musíte aplikovat techniku izolepa drží vše (stáhnout si izolepou kůži na tváři do stran).

Úkoly pro tuto kategorii:

- Účastníci dostanou sadu šifer a hádanek. Jejich cílem je jich uhodnout co nejvíce.

Vyhodnocení tohoto úkolu je následující:

Tým, který vyluští nejvíce šifer a hádanek, získává kartu výbavy a akční kartu. Druhý až předposlední tým získávají kartu výbavy. Poslední tým nezískává žádnou kartu.

- Herní kategorie **babička a dědeček, kolo PÁTÉ**
 - **Vnouče, co nejí.** Nepěkná věc: „Pozooooor, letí letadlo!“ jeden z vás musí nakrmit zbytek vašeho týmu.
 - **Veškerá technika.** Nepěkná věc: vyluštěte šifru, bez ní se z turnaje nedostanete.

Úkoly pro tuto kategorii:

- Tým si vybere jednoho zástupce, který bude ostatní členy týmu pomocí citoslovcí navigovat po trase do bezpečí. Zástupci se postaví na jedno místo, ze kterého navigují své týmy. Týmy jsou v určité vzdálenosti od nich a všichni v nich mají zavázané oči. Do cíle se musí dostat pomocí navigace svých zástupců, kteří jsou jediní, kdo vidí trasu.

Vyhodnocení tohoto úkolu je následující:

První tým získává kartu výbavy a libovolnou akční kartu. Tým, který dorazil jako druhý, získává taktéž výbavu a akční kartu. Všechny ostatní týmy kromě posledního získávají kartu výbavy.

Metodické poznámky

Jedná se o aktivitu velkého rozsahu. Je náročná na počet lektorů, kteří nejen aktivitu moderují a řídí, ale ještě před jejím začátkem připravují veškerá stanoviště. Její časová dotace na realizaci a přípravu je vysoká. Mimo jiné je nutné, aby se v průběhu plnění kol alespoň jeden lektor věnoval jejich zadávání a pohyboval se v oblasti úkolů, kde dohlíží nejen na dodržování pravidel, ale především na bezpečí účastníků. Dalším důležitým faktorem jsou samotná pravidla, která je třeba jasně a srozumitelně vysvětlit. Lektor, který aktivitu uvádí, musí mít jasný přehled o tom, co je potřeba účastníkům sdělit. Vzhledem k tomu, že na aktivitu navazuje reflexe, která se prolíná do dalšího dne, je potřeba se seznámit s možnými otázkami a zvolit si způsob reflexe vhodný pro danou skupinu. V rámci přípravy



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



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

aktivity je dobré si zkontrolovat veškerý materiál a vybavení. Doporučujeme si aktivitu předem vyzkoušet.

Reflexe

Vzhledem k tomu, že je aktivita věnována tématu strachu a jeho překonávání, lektor se v rámci reflexe baví s účastníky o strachu v jejich životech. Jakou má roli, proč ho člověk pociťuje a kdy to chce doušek odvahy pro jeho překonání. S účastníky diskutuje nad myšlenkami a otázkami typu *co bych dělal, kdybych se nebál* nebo co to znamená mít odvalu - *znamená to, že se nebojím, nebo že jdu dál, i když mám strach*.

Celé znění reflexe je dostupné na www.disfrystak.cz/rkd-prilohy.



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



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY