

Moje cesta

Typ Hry: simulační, zážitková

Fyzická zátěž: 2

Psychická zátěž: 3

Čas na hru: 3 hod.

Věk: 15+

Charakteristika

Jedná se o simulační hru, při které si účastník vyzkouší prožít následujících 20 let svého života. Účastník má na výběr několik životních oblastí, ve kterých může plnit úkoly, a podle toho se plní jeho simulovaný život.

Cíl

- Účastník se zamyslí nad svou budoucností a vyzkouší si plnění svých cílů nanečisto.
- Účastník se pokusí zhodnotit, čeho dosáhl.
- Účastník si vyzkouší, jaké to je veřejně se ocenit za dosažené úspěchy a zhodnotit svá životní zklamání.

Pomůcky

Označení oblastí, kartičky Náhody, Materiály k jednotlivým oblastem - ke stažení na www.disfrystak.cz/rkd-k-prilohy. Tužky, propisky, pastelky, lepidla, nůžky, podložky. Signální zařízení.

Motivace

Uvedeme slovy: „Už vás někdy napadlo, jaké by to bylo prožít si svůj vlastní život nanečisto? Nyní nás čeká malá simulace. Vaším úkolem bude strávit následující hodinu a půl simulací vašich dalších 20 let života. Pojďte do toho naplno a uvidíte, co všechno o sobě zjistíte.“

Podrobně rozpracovaný obsah

Účastníci se sejdou v klubovně, kde jsou jim vysvětlena pravidla. Následně si vylosují obálky pro začátek své cesty. Každá obálka je jiná, obsahuje jiný vklad, některé obsahují náhodu, u většiny je zde maturita, u jiných ne, někdo může mít nějaký majetek nebo kamaráda. Pak mají účastníci čas naplánovat si, čeho by v životě chtěli dosáhnout.

V domě (herním prostoru) je nachystáno několik stanovišť se životními oblastmi, které si účastníci mohou projít.

Na hru je určen časový limit 90 minut. V tomto čase uběhne simulovaných dvacet let života. Každý úsek pěti let oznámí lektor zvukovým signálem, aby účastníci věděli, kolik je jim přibližně let. Jeden rok zabere cca 4 a půl minuty. Dvojitý signál znamená uplynutí doby 20 let, a tudíž konec celé aktivity. Účastníci začínají v pomyslném období po maturitě a ve chvíli ukončení aktivity jim bude zhruba 40 let.

Účastníci se v tomto čase snaží naplnit vše, co by v daných letech svého života reálně chtěli zvládnout. Po budově se pohybuje Náhoda. Ta jim do života může přinést zábavu, smutek, události, které se lidem v životě náhodou dějí. Náhoda je potká a dá jim vylosovat lístek s náhodnou událostí. Tyto věci účastníci nemohou ignorovat, musí se k nim nějak postavit a vyřešit je.



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



Seznam všech oblastí:

Vzdělání. Na tomto stanovišti mají účastníci možnost své vzdělání rozšířit, pokud jej nechtějí ukončit maturitou.

Práce. Zde mají účastníci možnost seznámit se s pracovním trhem a vydělat si nějaké peníze.

Obchody a investice. Stanoviště slouží k investování vydělaných peněz, nákupu movitého či nemovitého majetku.

Vztahy. Stanoviště pro získání partnera, manžela/ky, rodiny, dětí, přátel apod.

Seberealizace. Stanoviště, kde je možné svůj simulovaný život naplnit cestováním, koníčky, čtením knih, chozením do divadla a jinými zálibami.

Chill plac. Pokud potřebují účastníci vydechnout, chtějí jen tak relaxovat či přemýšlet, mohou si zajít sem a odpočívat dle libosti.

Pro cestu životem potřebují účastníci hodinky se stopkami nebo mobil, deník či papír pro zapisování a propisku.

Metodické poznámky

Každé stanoviště je přehledně označeno, v případě složitějšího rozmístění je potřeba umístit na viditelné místo mapu s rozmístěním stanovišť.

Varianta: Na cestu životem vychází účastníci s obálkou (v níž mají vklad a přidávají si tam další věci, které získají). Další možnou variantou je, že účastníci dostanou batůžky, se kterými procházejí životem, což může být symbolikou toho, že na každou cestu je potřeba se připravit, sbalit si potřebné věci, plánovat a rozmyšlet.

Reflexe

Reflexe probíhá hned po aktivitě nebo jen s malou přestávkou. Je důležitou součástí aktivity a bez ní se nenaplní cíle aktivity tak, jak by měly.

Lektoři si s účastníky sednou do kruhu, každý před sebe položí deník (nebo papír, který obsahuje jeho poznámky z aktivity), kde má nalepeno, co ve hře získal a v obálce věci, které si nechce nalepit. Všechny věci si před sebe vyskládá.

Postupně každý začíná větou „Nechci se chlubit, ale...” a vyjmenuje, čeho všeho dosáhl. Připojí komentář, jak moc je spokojen a jak se mu podařilo naplnit svou představu o životě.

Pak se lektor zeptá na několik otázek „do placu”:

Ukažte, jak moc jste hru brali vážně. Ukažte na škále, jak moc jste spokojeni s tím, čeho jste dosáhli. Která z oblastí pro vás byla nejsložitější? Můžeme se doptat, proč. Kde jste strávili nejvíce času? Můžeme se doptat, proč. Je něco, co si myslíte, že se vám v životě nestane? Jaká oblast pro vás byla nejméně reálná? A jaká naopak nejvíce? Kdybyste teď hráli hru znovu, postupovali byste stejně, nebo byste něco změnili? Je něco, co víte, že v životě chcete dokázat? Jak moc vás tato aktivita ovlivnila?



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



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY