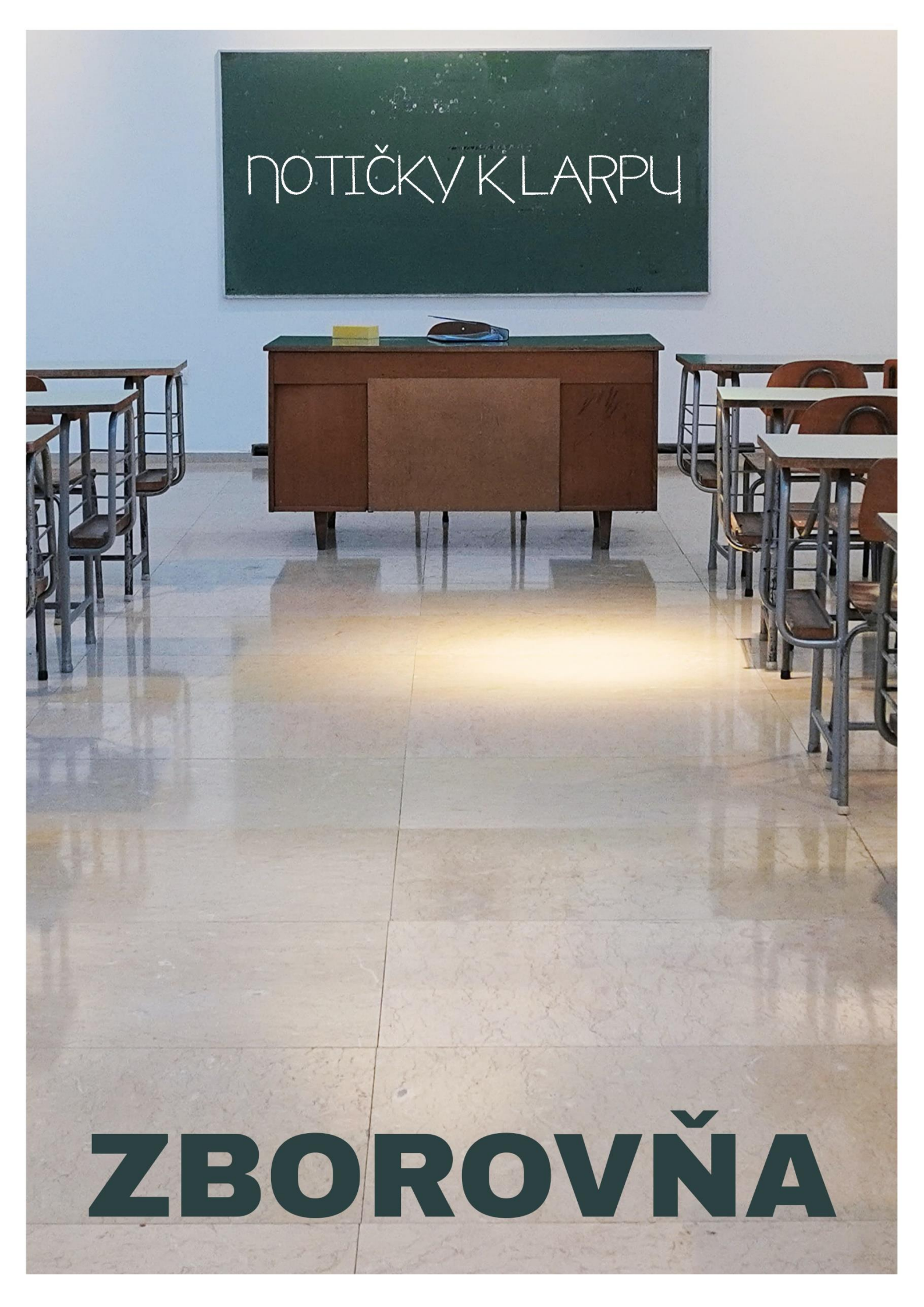




NOTIČKY K LARPU

ZBOROVŇA

Obsah



1	Základné informácie	3
1.1	Vzdelávací cieľ	3
1.2	Dizajn	3
1.3	Metodika larpu	4
1.4	Postup organizátora	4
2	Príbeh larpu	5
3	Prehľad postáv	6
4	Príprava materiálov	8
4.1	Rekvizity	8
4.2	Tlač	8
4.3	Miesto	9
5	Uvádzanie	9
5.1	Úvod larpu	10
5.2	Prvý vstup do príbehu	10
5.3	Pravidlá	10
5.4	Mechaniky	11
5.5	Rozdelenie postáv	11
5.6	Začiatok larpu	11
5.7	Hra	12
5.8	Koniec hry	12
6	Reflexia	13
7	Organizačné pokyny	15

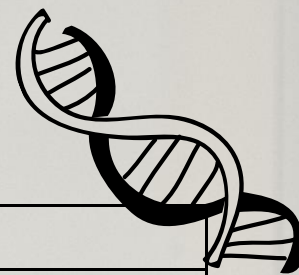


Erasmus+



Inštitút pre podporu a rozvoj mládeže

1 ZÁKLADNÉ INFORMÁCIE



Názov laru	Zborovňa
Rok	2018
Larpová databáza /Web	
Autori (kontaktné informácie)	Michal Kuzár - michal.kuzar@ozviac.sk Michaela Ondříková - miskaondrikova@gmail.com Jozef Fabiš - jozkof@gmail.com Adam Paľo - adam.palo222@gmail.com
Počet hráčov	Ideálny počet: 14 hráčov (ľubovoľný pomer mužov a žien) Minimálny počet: 11 hráčov
Čas hry	Celkový čas: • Čas uvádzania: 20 min • Trvanie samotnej hry: 60 min • Trvanie aktivít po hre: 20 min

1.1 Vzdelávací cieľ

Dostať mladých ľudí k rozhodnutiu pod tlakom, aby si uvedomili dôsledky svojich rozhodnutí.

1.2 Dizajn

Tento larp je konverzačný, preto je v ňom potrebné komunikovať, argumentovať, prehovárať a podobne, aby účastníci dosiahli svoj cieľ. Je zameraný na rozhodovanie v rôznych situáciách a okolnostiach, aby tak bolo možné čo najviac poukázať na dlhodobé následky rozhodnutí.

V tomto larpe sa prenesieme do školského prostredia. Účastníci okúsia aké to je byť učiteľmi na súkromnej strednej škole, ktorí často niečo skrývajú, majú svoje súkromné životy i svoje záujmy. Zdanlivo všetko pred verejnosťou na oko krásne po dnešku môže splasnúť ako bublina, pretože nečakaný incident poriadne otriasol pedagogickým zborom. Účastníci budú vystavení rôznym situáciám, v ktorých sa budú neodkladne musieť rozhodnúť. „Ako budeš rozhodovať ty? Si ochotný riskovať osud človeka pre svoje blaho? Obstojí vaša škola v skúške?“

1.3 Metodika larpu

Skúsenosť s ťažkým rozhodnutím o živote a osude iného človeka v mladých rozvinie kritickejší a komplexnejší pohľad na ďalšie rozhodnutia. Každá z postáv larpu sa musí rozhodovať medzi dvoma možnými výsledkami, z ktorých obe majú aj pozitívne aj negatívne následky na ich pracovný i súkromný život.

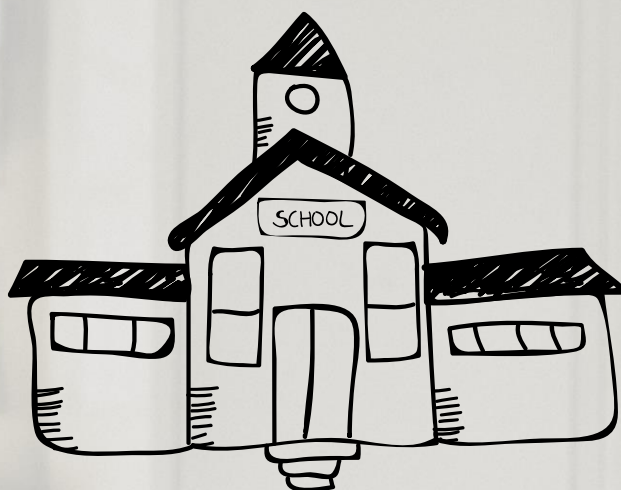
1.4 Postup organizátora

V tomto dokumente sa nachádzajú všetky dôležité informácie pre uvádzanie tohto LARPU. Po dodržaní nasledujúceho postupu, by ste mali byť schopní LARP uviesť s akoukoľvek skupinou. Odporúčame postupovať nasledovne:

1. Prečítať si **príbeh larpu**.
2. Naštudovať si **postavy a prostredie**, do ktorého je LARP zasadený.
3. Prejsť si všetky kroky **uvádzania**, poprípade si ich prispôbiť na konkrétnu skupinu.
4. Naštudovať si **reflexiu** a zdefinovať si, čo budem pozorovať počas hry.
5. Pripraviť všetok potrebný materiál: **rekvizity, tlač**.
6. Pripraviť **miestnosti** na uvádzanie a hru.
7. Dať **organizačné pokyny skupine** (čas, miesto a o čo pôjde - vysvetliť im čo je LARP).
8. Naladiť sa a **ÍSŤ na to!**

KAPITOLA "PRÍBEH LARPU" JE URČENÁ PRE ORGANIZÁTORA, ABY SA DOSTAL DO DEJA. URČITE NIE JE URČENÝ PRE HRÁČOV. OD KAPITOLY "PREHĽAD POSTÁV" A NAJMÄ "UVÁDZANIE" ORGANIZÁTOR PRACUJE S TEXTOM TAK, ABY HO VEDEL REPRODUKOVÁŤ HRÁČOM.





2 PRÍBEH LARPU

Dej sa odohráva v súčasnosti, v zborovni súkromnej strednej školy vo väčšom meste. Táto súkromná stredná škola, nie je veľmi veľká, čo sa týka žiakov. Počty sú na hranici s tým, aby mohlo učiť v škole toľko pedagógov, koľko ich tam aktuálne je. Finančne to nie je o moc lepšie. Škola nemá kamerový systém a výška mesačného sociálneho štipendia na študenta je 400 eur.

Okrem iného sa dnes na škole konala vedomostná olympiáda, čo znamená, že v škole sa počas dňa nenachádzali len miestni žiaci a učitelia. To veľmi nepomáha situácii, ktorá nastala. Žiačky jednej triedy dobehli vystrašené za svojím triednym učiteľom so slovami, že im Juraj, študent na tej istej škole, ukradol 850 eur zo spoločných peňazí na stužkovú, ktorými dnes chceli vyplatiť zálohy za DJ-a, fotografa a tak podobne.

Momentálne je piatok 14:00. Po skončení všetkých vyučovacích hodín zvolal/a riaditeľ/ka kvôli tejto udalosti mimoriadnu poradu. Na porade musia byť prítomní všetci, pretože ak sa o niečom hlasuje, funguje systém, že hlas každého je rovnocenný. Ak sa rozhoduje o dôležitých veciach, zhoda hlasovania musí byť stopercentná. Okrem pedagógov je na porade prítomná aj sekretárka, ktorá sa hlasovania nezúčastňuje, ale má veľa informácií o všetkých, preto je niekedy svojimi pripomienkami nápomocná. Presne o hodinu na to, ako začala porada má prísť Polícia, pred ktorou musia zaujať definitívne stanovisko – Juraj je vinný, alebo nevinný. Oba scenáre, však môžu mať obrovské následky. Ak je Juraj vinný, bude určite vyhodенý zo školy, čo znamená nie len stratu vzdelania, ale aj prospechového štipendia, ktoré ako rodina veľmi potrebujú. Jeho nevina však bude znamenať, že pedagogický zbor bude musieť škodu nahradiť z vlastného vrečka.

Keby sa však náhodou nedohodli, mohlo by sa to prevaliť a privolať na školu neželanú pozornosť polície, rôznych inšpekcií a stratu dobrej povesti... Kde je teda pravda?

3 PREHLAD POSTÁV



Kristán Látka/ Kristína Látková

Učiteľ/ka fyziky na súkromnej strednej škole.

- Si nový/á v kolektíve, všetkým vykáš!
- Nestratiť výborného reprezentanta Juraja.
- Mať od všetkých pokoj.
- Vyhnúť sa inšpekcii a kontrole na škole. Všetko len upratať pod koberec.



Andrej Starý/ Andrea Stará

Učiteľ/ka dejepisu na súkromnej strednej škole. Triedny/a učiteľ/ka 2.A

- Nestratiť prácu, vyhnúť sa medializácii.
- Dnes musí padnúť konkrétne rozhodnutie buď je Juraj vinný alebo nie, aj za cenu, že sa prispôsobím väčšine.



Daniel Seman/ Daniela Semanová

Učiteľ/ka biológie na súkromnej strednej škole.

- Vyhnúť sa kontrole, inšpekcii, medializácii.
- Ísť domov skôr, veď už si unavený/á.
- Ušetriť peniaze, nerád dávaš peniaze nazvyš.



Michal Valček/ Michaela Valčeková

Učiteľ/ka matematiky na súkromnej strednej škole. Triedny/a 3.A

- Nepripadá do úvahy, že by sa peniaze nenašli. Rodičia sa sťažujú a nebudú platiť 2x. Peniaze sa musia nájsť alebo nejako vrátiť.
- Vyhnúť sa polícii, pretože doťahovačky s ňou budú trvať mesiace a to ti zálohu za DJ a fotografa nezaplatí.
- Mať na konci porady 850 €



Slávo Skokan/ Slávka Skokanová

Učiteľ/ka telesnej výchovy na súkromnej strednej škole.

- Stať sa riaditeľom - urobiť tak, aby škola bola medializovaná a všetko zhoď na hlavu riaditeľa/ky.
- Juraj a jeho rodina musia skončiť dobre, nech je vinný alebo nie.



Ivan Dolinský/ Ivana Dolinská

Školský psychológ na súkromnej strednej škole.

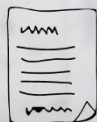
- Nájsť pre Juraja čo najlepšie riešenie.
- Neprezradiť tajné informácie.



občianská

Erik Straka/ Erika Straková

- Hlasovať tak, aby sa za to nehanbil. Hľadať pravdu. Hodnotový rebríček a vystupovanie, ktoré máš si nesmieš pokaziť tým, že by si hlasoval nečestne, neľudsky a už vôbec nebudeš podporovať klamstvo.
- Utratiť čo najmenej peňazí.



slovenčina

Ján Taraj/ Jana Tarajová

- Ísť domov, čo najskôr.
- Dostať sa čo najbližšie k funkcii riaditeľa.
- Vytvoriť si z kolegov priateľov.



Informatika

Gabriel Matičný/ Gabriela Matičná

- Hľadať pravdu, logiku v tvrdeniach kolegov. Keď to nie je podložené dôkazom, faktom, tak to nie je pravda. Skúmať a hľadať fakty.
- Nestraťiť reprezentanta. Udržať si Juraja na škole.
- Dosiahnuť, aby moja rodina bola šťastná.



Mário Kellner/ Mária Kellnerová

- Hlasovať podľa svojho svedomia.
- Udržať si prácu.
- Ísť domov čo najskôr.



chémia

Radovan Kyslý/ Radka Kyslá

- Byť kamoš/ka s biológom/ičkou.
- Ísť domov skôr.
- Dosiahnuť dobro pre Jurajovu rodinu.



Martin Brown/ Martina Brown

- Uchrániť dobré meno školy.
- Získať peniaze a nič neplatiť navyše; striktne odmietajú dať viac peňazí, zastupuješ rodičov celej triedy.



RIaditeľ/ka

Roman Hlavný / Romana Hlavná

- Uchrániť dobré meno školy, resp. svoje miesto.
- Nájsť hlavne pravdu.



zástupca

Dominik Pavlovič / Dominika Pavlovičová

Zástupca/kyňa riaditeľa súkromnej školy.

- Robiť všetko preto, aby fyzikárovi kleslo sebavedomie, snažiť sa, aby odišiel zo školy.

4 PRÍPRAVA MATERIÁLOV

4.1 Rekvizity

- hodiny/časomiera, podľa ktorej budú vedieť kedy hra končí
- pohostenie (sladké, slané lakocinky, nápoje, šálky na kávu a čaj)
- niekoľko stolov (podľa veľkosti miestností)
- 15 stoličiek
- Menovky učiteľov (meno, priezvisko, predmet)
- Perá, papiere
- Post-ity

Design zborovne:

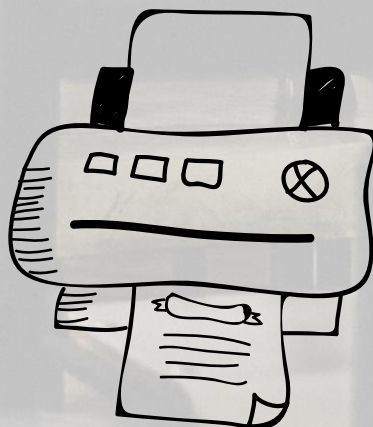
Prispôsobené priestorom zborovne (14 miest s menovkami okolo stola, Riaditeľ\ka ideálne za vrchom stola), kde zároveň bude priestor pre sekretárku (1 miesto niekde mimo hlavného stola) a priestor pre občerstvenie (stolík s občerstvením a vodou niekde na boku). Na stoloch treba pripraviť perá a papiere, plus papieriky na hlasovanie (post-ity), a tiež môžu byť ľubovoľné rekvizity, ktoré pripomínajú zborovňu.

Všetky tlačivá sa nachádzajú v prílohe s názvom materiál na tlač.



4.2 Tlač

- **Notičky** - pre prehľadné uvedenie hry
- **Postavy**
- **Popisy postáv** - 14x
- **Menovky pre hráčov** – každý má svoju už pripravenú v zborovni na jeho mieste
- **Spomienky**
- **Výpovede žiakov** – „Priamych, či nepriamych svedkov incidentu“
- **Dôsledky rozhodnutia** – 3 možné scénáre udalostí, ktoré nastanú v závislosti od ich rozhodnutia
- **Sumarizácia spomienok postáv** – časový prehľad odovzdania spomienok hráčom



4.3 Miesto

Hra si vyžaduje 2 miestnosti (herná miestnosť- zborovňa, miestnosť na uvádzanie/reflexiu) - v krajnom prípade sa môže uvádzanie/reflexia odohrávať aj v hernej miestnosti, nie je to však dobré, pretože hráči ťažšie vstupujú do hry a vystupujú z hry, keďže prostredie zostáva rovnaké.

Herná miestnosť/zborovňa: Priestor odohrávania celého larpu. Dostatočne veľká miestnosť pre 15 osôb, nech nie sú príliš natesno, ale ani nech sa veľmi nestrácajú. Pripodobniť miestnosť priestorom školskej zborovne. Nosná miestnosť larpu, ktorá vytvára celú atmosféru. Základné, odporúčané črty zborovne:

- Cca 3 spojené stoly (napr. do tvaru „U“), okolo ktorých bude 14 stoličiek pre účastníkov. Na každom mieste bude pripravená menovka s menom a predmetom každého profesora. Na hlavnom mieste – tak aby ho všetci videli – sedí riaditeľ\ka.
- Stôl a stolička pre sekretárku\uvádzača – tu sa bude počas larpu zdržiavať, počítat hlasy a podobne.
- Stôl na občerstvenie – mimo hlavného stola.

Reflexná/uvádzacia miestnosť: Miestnosť slúži na uvádzanie pred hrou na vovedenie do príbehu, predstavenie mechaník, oboznámenie s pravidlami a po hre na reflexiu. Preto by mala byť príjemná, s možnosťou na sedenie (stoličky do kruhu) pre všetkých hráčov. Tematicky by sa mala líšiť od miestnosti, kde sa bude hra odohrávať, aby hráči mohli vystúpiť z role.



5 UVÁDZANIE

5.1 Úvod larpu

- Hráči sedia v kruhu v miestnosti pre úvod a reflexiu (mimo hernej miestnosti).
- Pred vstupom do hry hráči odovzdajú mobily - **je striktné zakázané mať pri sebe telefón!**
- Od začiatku hrá tematická hudba.
- Organizátor privíta hráčov, vysvetlí im čo ich čaká a čo je larp (kapitola 7 týchto notičiek).

5.2 Prvý vstup do príbehu

Organizátor prečíta:

- Dámy a páni, dovoľte mi, aby som vás privítal na našom larpe s názvom Zborovňa a zároveň by som vás chcel upozorniť a poukázať na skutočnosť, že sa jedná o vážny, diskusný larp o rozhodovaní.
- Dej sa bude odohrávať v súčasnosti, v zborovni súkromnej strednej školy v meste. Vy budete mať možnosť zažiť si rolu učiteľa v tejto škole, a zároveň sa budete chtiac, či nechtiac spolupodieľať na dôležitom rozhodovaní, ktoré ovplyvní nielen vás, ale aj školu, študentov, či životy vašich blízkych. Bude iba na vás, ako to dopadne.
- Súkromná stredná škola, kde učíte, nie je veľmi veľká, čo sa týka žiakov. Počty sú na hranici s tým, aby mohlo učiť v škole toľko pedagógov, koľko ich tam aktuálne je. Je piatok 14:00. Dnes po skončení všetkých vyučovacích hodín zvolal/a riaditeľ/ka mimoriadnu poradu. Na porade musia byť prítomní všetci, pretože ak sa o niečom hlasuje, funguje systém, že hlas každého je rovnocenný. Ak sa rozhoduje o dôležitých veciach, zhoda hlasovania musí byť stopercentná.
- Okrem pedagógov je na porade prítomná aj sekretárka, ktorá sa hlasovania nezúčastňuje, ale má veľa informácií o všetkých, preto je niekedy svojimi pripomienkami nápomocná.
- Chceme vám tiež spomenúť ešte dve praktické informácie o škole: škola nemá kamerový systém a výška mesačného sociálneho štipendia na študenta je 400 eur.

5.3 Pravidlá

Organizátor prečíta:

- Larp sa začína vstupom do miestnosti cez dvere.
- Krátky čas pred koncom larpu niekto zaklope na dvere, odvtedy nemôžete nič povedať a vypočujete si, aké dôsledky malo vaše rozhodnutie. Po skončení odídete z miestnosti, a tým sa hra končí.
- Tento larp je konverzačný, preto potrebujete komunikovať, argumentovať, prehovárať a podobne, aby ste dosiahli svoj cieľ.
- V našom larpe je zakázané akékoľvek fyzické napadnutie, nie je dovolené nič zničiť ani poškodiť.
- V larpe bude prevažovať tykanie.
- Zborovňa sa počas celej hry neopúšťa.





5.4 Mechaniky

Organizátor prečíta:

Sekretárka – V larpe bude ešte jedna osoba - sekretárka riaditeľ'a školy. Všetky postavy s ňou majú dobrý vzťah a dôverujú jej. V hre bude mať niekoľko funkcií. Bude organizovať hlasovania, spočítavať hlasy, a zároveň v prípade akýchkoľvek nejasností z pohľadu hry, ju môžete nenápadne kontaktovať a opýtať sa jej. Opakujem, iba v prípade, že budete mať problémy. Zároveň vám počas hry bude dávať *spomienky*, ktoré budú na papieri a budú iba pre vás. Nemôžete použiť papier ako dôkaz. Je to iba vaša spomienka, s ktorou môžete narábať, ako budete chcieť.

Hlasovanie – Prebieha tajnou voľbou. Akonáhle sekretárka vstúpi do deja so slovami "je čas hlasovania", každý z hráčov si hneď zoberie papierik a napíše svoju odpoveď - vinný/nevinný, podľa svojho aktuálneho nastavenia. Papierik vloží do určenej krabíčky/ košíka. Následne ich sekretárka spočíta a odovzdá výsledok riaditeľ'ovi.

Spomienky – Počas hry Vám budú dané „Spomienky“ – doplnujúce informácie, ktoré dostanete každý v odlišnej časti hry, a ktoré ste povinní brať do úvahy.

5.5 Rozdelenie postáv

Organizátor prečíta: Každý z vás sa stane učiteľ'om na súkromnej škole. Môžete si vybrať, kým by ste chceli byť, aký predmet učiť. Každý z vás dostane jednu postavu, ktorá má svoju dilemu, ktorú rieši, cieľ, ktorý má v larpe dosiahnuť a príbeh, ktorý ju opisuje. Tiež máte hrubým písmom vyznačené informácie, ktoré sú pre vašu postavu faktické, nie sú to iba vaše domnienky. Vy teraz nebudete sami sebou, ale budete postava v hre. Každú postavu si môžete rozvíjať a dotvoriť ako budete chcieť. Pamätajte však, že je to vážny larp. Bude riešiť veľmi dôležité až existenčné otázky.

Čítanie postáv:

- Na prečítanie majú cca. 10 minút. Hráči by sa mali dostať do postavy a skúsiť sa s ňou oboznámiť, s jej nastavením, charakterom a čo najviac sa s ňou zžiť, stotožniť (čo najviac sa odosobniť od seba) a zhruba si zapamätať, čo chce a aká je jej dilema.
- Ak sme sa uistili, že všetci hráči majú prečítané postavy a sú pripravení, opäť sa usadíme do kruhu a nasleduje predstavenie postavy. Ešte raz sa prečíta setting: „Hra sa odohráva v zborovni slovenskej súkromnej strednej školy v piatok poobede. Na škole sa odohral nepríjemný incident a riaditeľ'/ka zvolal/a preto mimoriadnu pracovnú poradu na 14:00. Je len na vás čo táto porada prinesie.
- Koho v zborovni máme: (V tejto chvíli sa hráči predstavujú už ako postava a povedia len svoj predmet. Povedia to v 3. osobe. Napr.: „Moja postava je Roman/a Hlavný/á a je riaditeľ'/ka školy.“ Nasleduje ďalšia osoba po pravej strane.
- Po skončení „kolečka“ organizátor zopakuje pravidlá larpu a dá poslednú inštrukciu.

5.6 Začiatok larpu

Organizátor dá pokyn a hráči následne vchádzajú do miestnosti - zborovne postupne, v dvojiciach, trojiciach, ale vo vedomí, že vstupom do zborovne sa hra začína a teda už nie sú sami sebou, ale stávajú sa svojou postavou.

5.7 Hra

Úloha organizátora počas hry:

Spomienky: Ako lektor sa počas hry stávaš sekretárom/sekretárkou a v uvedenom čase dávaš konkrétnym osobám odkazy- *spomienky*- netreba nijako rušiť komunikáciu, iba v tichosti pristúpiť a dať papier pred osobu. Kedy a komu treba doručiť spomienku je uvedené v materiáloch na tlač – dokument „*Spomienky*,” prípadne „*Sumarizácia spomienok postáv*.”

Hlasovanie: Ako sekretár/ka vstúp do debaty so slovami: „*Je čas hlasovania*.” v pravidelných intervaloch po cca 12 minút. Po tom, ako každý odovzdá papierik, spočítaj hlasy a výsledky (počet hlasov za a proti) daj na papieriku riaditeľovi/ke.

Posledné hlasovanie - sleduj si čas a po tom, ako spočítaš hlasy posledného hlasovania, napíš výsledok na papier a odovzdaj ho riaditeľovi. Ten nech ho ešte nečíta.

5.8 Koniec hry

- **Ak je iba 1 lektor:** Postav sa ku dverám, hlasno zaklop na dvere a opýtaj sa riaditeľ'a, ako sa rozhodli. Po oznamení verdiktu, prečítaj dôsledky ich rozhodnutia.
- **Ak je viac lektorov:** Po spočítaní hlasov z posledného hlasovania, druhý lektor si zoberie papier s dôsledkami ich rozhodnutia, ide za dvere a čaká na signál. Sekretár/ka podá výsledok riaditeľovi. Sekretár/ka dá signál lektorovi za dverami (napr. telefónom), ten silno zabúcha a vojde dnu. Opýta sa riaditeľ'a, ako sa rozhodli a on mu to oznámi. Následne lektor prečítaj dôsledky ich rozhodnutia a vyjde z triedy von.

Sekretár/ka vyzve študentov, aby ju v tichosti nasledovali a vyjde von. Za dverami privíta hráčov už v ich reálnych menách, zatlieskajú si, objímu sa, ... nejako si prejavia radosť a odoberú sa do miestnosti, kde hru začali.



6 REFLEXIA

Reflexia je veľmi dôležitou súčasťou celého laru. Na dosiahnutie vzdelávacieho cieľa a zvedomenie hráčom, čo sa počas hry odohralo, odporúčame postupovať podľa nasledujúceho postupu.

Cieľ reflexie :

- popísať si, čo sa stalo v skupine (dejová línia, udalosti, reakcie), rekapitulácia hry
- popísať konkrétnu hráčsku skúsenosť každého (zábava, pocity, všimnutia, reakcie...)
- uvedomiť si cieľ – **uvedomiť si, že moje rozhodnutia majú dôsledky na mňa, ale aj na ľudí okolo mňa**

Výsledkom reflexie nemá byť odprezentovanie žiakom čo je správne a čo zlé, ale postupným moderovaným postupom s nimi prejsť od ich zážitku až ku konkrétnemu prenosu nadobudnutých poznatkov do ich života. Uvádzačovi laru a moderátorovi reflexie odporúčame držať sa 3 krokov, a to:

1. **Zistíme, čo sa počas hry stalo, čo sa udialo.**
2. **Pozrieme sa na to, ako a prečo sa do udialo.**
3. **Pomenujeme si, čo si z toho môžeme odniesť do našich životov.**



Prosíme, aby ste otázky v nasledujúcom postupe nebrali ako niečo povinné. Pri reflexii je veľmi dôležité nadväzovať na to, čo hráči hovoria, teda čo vychádza zo skupiny, silne preto odporúčame aktívne počúvať (ak by vám v tom tieto otázky mali prekážať, radšej si ich prejdite vopred sami, vytiahnite z toho, to podstatné pre vás a následne len moderujte reflexiu samostatne). Pri každej sekcii reflexie ponúkame jednu otázku, ktorú sa hráčov opýtajte a nechajte všetkých odpovedať. Potom využijete ďalšie otázky, ktoré vám pomôžu dostať sa k cieľu. Vyvarujte sa nasledujúcich chýb:

- **Pomenovanie problému namiesto hráčov** - tému z hry môžete vnieť do reflexie, vy ju však nehodnotíte ani nevyvodzujete žiadne závery.
- **Vaše závery typu "Vaše rozhodnutia ovplyvňujú ľudí okolo"** - proces reflexie má viesť práve k tomuto uvedomeniu, ak to v skupine nenastane, určite to vy ako moderátor reflexie nerobte (aj napriek tomu, že ide o vzdelávací cieľ Larpu).
- **Obyčajné kladenie otázok** - moderátor typu čítač otázok - reflexia je živá a umenie jej vedenia a výsledku závisí najmä od moderátora.
- **Nevyjadria sa všetci** - každý hráč by mal minimálne objasniť svoje emócie z hry, preto je dôležité, aby sa vyjadrili všetci.
- **Hodnotenie odpovedí hráčov** - pri reflexii hráči pomenúvajú svoje pohľady, pocity, preto je nevhodné ich akýmkoľvek spôsobom hodnotiť, odsudzovať alebo označovať za nesprávne.
- **Nesprávne delegovanie slova** - nenechajte hovoriť len aktívnych členov, dajte príležitosť aj ostatným, nie je nutné, aby hovorili všetci, ale je dobré, keď aspoň povedia, že nechcú hovoriť alebo nemajú čo dodať.

Postup reflexie : (otázky smerované voľne, kto chce odpovedá)

1. ČO SA STALO?

(vrátiť sa ku všetkému čo sa stalo, nie len z jedného uhla pohľadu hráča)

- popis toho, čo sa reálne stalo, kto čo povedal, urobil, počul, reagoval, o čom bol príbeh,
- **podporné otázky ku deju**, Čo sa stalo:
 - po zahájení hry?
 - po zistení, že došlo ku krádeži?
 - po obdržaní spomienky?
 - po vypočutí výsledkov jednotlivých hlasovaní?
 - po vypočutí dôsledkov nášho rozhodnutia?
- **odhalenie cieľov jednotlivých postáv**
 - Čo bolo mojim cieľom?
 - Ako sa mi ho podarilo naplniť (na koľko %, od 1 do 10 bodov)?
 - Prečo sa mi ho podarilo splniť/nesplniť?

2. AKO HODNOTÍTE čo sa stalo? PREČO sa to stalo?

(ako sme to prežívali, vnímali, čo sme urobili dobre, čo zle, čo z našich krokov vyplynulo?)

- **podporné otázky k postavám**:
 - ako sa mi hrala moja postava?
 - ako som sa zžil s jej charakterom, cieľom a správaním?
 - čo bolo pre mňa v tej postave najdôležitejšie?
 - ako som sa cítil, som sa dostal do priameho sporu s iným hráčom?
 - ako som sa cítil, keď som zistil, ako dopadlo hlasovanie?
 - ako som sa cítil, keď neboli moje argumenty brané vážne?
 - ako som sa cítil, keď som sa dozvedel dôsledky nášho hlasovania?
 - ako som dokázal presadzovať svoje názory? (aj napriek tomu, že posádka mala úplne iný názor?)
 - ako som vedel pracovať s faktami, ktoré som vedel? (využil som ich vo svoj prospech alebo v prospech niekoho iného?)
- **popis toho čo sa stalo jedným slovom**
 - čo sa odohrávalo v zborovni?
 - aké udalosti si vieme pomenovať?
 - aké pocity si vieme pomenovať?
- **rozhodovanie**
 - na základe čoho ste robili svoje rozhodnutia?
 - aké skúsenosti a vedomosti najviac ovplyvnili to, ako ste sa rozhodovali?
 - na základe čoho ste verili, či neverili iným hráčom?
 - ako a čím Vás ostatní presvedčili?

3. ODHALENIE POINTY (ak k tomu nedošlo počas hry)

4. PRENESENIE DO REALITY

- s akými rozhodnutiami ste sa stretli vo vašom živote?
- na základe čoho ste sa rozhodovali?
- s akými situáciami z hry, ktoré sme si pomenovali ste sa stretli?
- kde to bolo? čo sa udialo?



5. INDIVIDUÁLNY MESIDŽ

- čo si z hry odnášaš ty?

+ záverečné slovo (jedno slovo, ktoré to celé opisuje)

Technická spätná väzba

- zrozumiteľnosť uvedenia do hry (dej-vstupné informácie)
- zrozumiteľnosť cieľa posádky
- zrozumiteľnosť popisu postavy
- zrozumiteľnosť cieľa a jeho plnenia postavou
- zrozumiteľnosť udalostí

7 ORGANIZAČNÉ POKYNY

LARP (z anglického live action role-playing game) je zážitková hra. Je založená na hraní rolí. V hre si každý hráč vyberie konkrétnu postavu, ktorú počas hry stvárňuje, podobne ako herci v divadle. Avšak na rozdiel od divadla, hráči LARPU nehrajú pre žiadneho diváka, ale sami pre seba a svojich spoluhráčov. LARP sa môže podobat' improvizovanému divadlu, kedy sa hráč snaží vcítiť do svojej postavy a na chvíľu žiť jej život. Každá postava má vytvorený charakter podľa ktorého za ňu hráč koná a svoje herné ciele, ktoré sa v rámci tejto role snaží dosiahnuť. Vzájomnými rozhovormi, interakciou a hereckou improvizáciou následne hráči spoločne rozvíjajú príbeh, ktorého sú ich postavy súčasťou. Rozuzlenie hry ako celku nie je pevne stanovené, je závislé na aktivite hráčov a na ich rozhodnutiach, ako sa rôzne herné situácie vo svojich rolach rozhodnú vyriešiť. LARP teda **NEMÁ SPRÁVNE RIEŠENÉ A PLNE ZÁVISÍ NA ROZHODNUTÍ JEDNOTLIVÝCH HRÁČOV.**



Erasmus+

