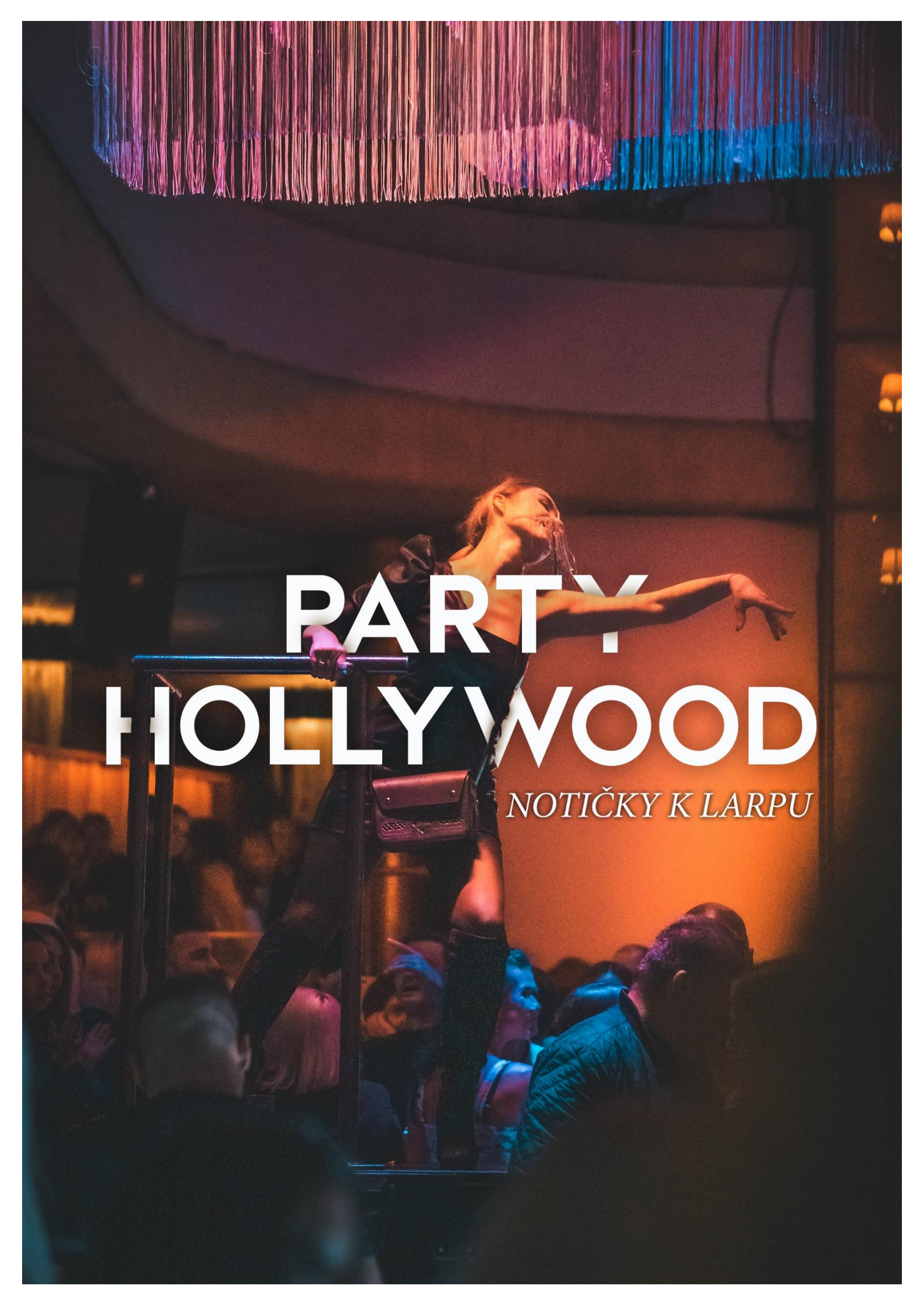


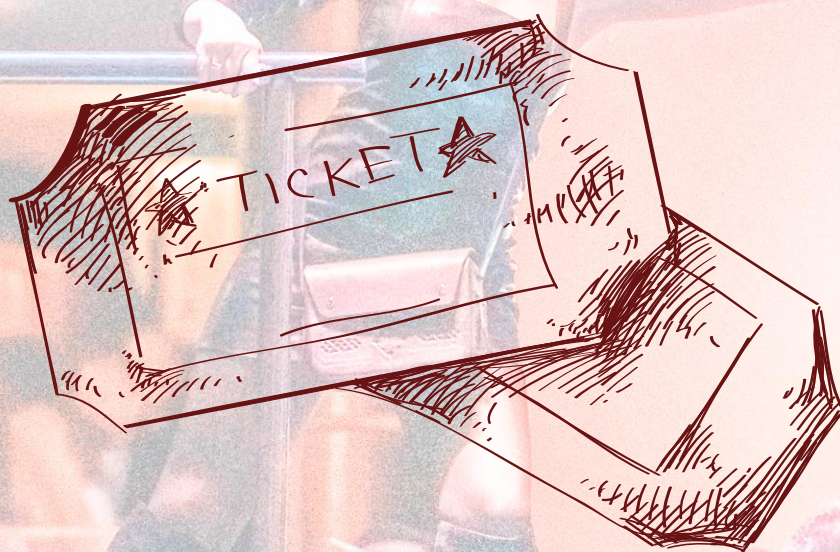


PARTY HOLLYWOOD

NOTIČKY K LARPU

OBSAH

1	ZÁKLADNÉ INFORMÁCIE	3
2	PRÍBEH LARPU	7
3	POZVÁNKA PRE HRÁČOV	10
4	PRÍPRAVA MATERIÁLOV	11
5	UVÁDZANIE	14
6	REFLEXIA	21
7	PO LARPE	24



Erasmus+



1 ZÁKLADNÉ INFORMÁCIE



NÁZOV LARPU	PÁRTY
ROK	2019
LARPOVÁ DATABÁZA /WEB	
AUTORI (KONTAKTNÉ INFORMÁCIE)	Helena Zadžorová - helenazadzorova@gmail.com Andrej Branický - andrejbranicky8@gmail.com Miriam Zoričáková - miriam.zoricakova@gmail.com Kristína Ščigulinská - kris.scigi@gmail.com
POČET HRÁČOV	Počet hráčov: min. 6 a maximálne 21 hráčov, postavy sú nadizajnované tak, aby ho mohol byť ľubovoľný počet mužov/žien.
ČAS HRY	Celkový čas: Čas uvádzania: 30 MIN Trvanie samotnej hry: 60 MIN Trvanie aktivít po hre: 30 MIN

1.1 Anotácia

Larp s názvom **PÁRTY** sa odohráva vo svete Hollywoodu počas párty, ktorá sa koná pri príležitosti predstavenia nového pripravovaného filmu. Na túto vyhľadávanú spoločenskú udalosť boli pozvané osobnosti z rôznych oblastí sveta celebrit. Prišli režiséri, herci, ale aj vizážisti. Účasť na tejto party je pre hostí veľmi dôležitá, pretože práve tu majú možnosť zabojsovať o miestenku v novom filme, práve tu sa rozhodne kto si získa najväčšiu priazeň, obsadí v novom filme rolu a stane sa súčasťou jeho veľkých príprav.

Larp je určený pre 6 až 21 hráčov. Na pohlaví hráčov nezáleží. Postavy sú nadizajnované neutrálne, môžu ich hrať muži alebo ženy. Hra celkovo trvá 2 hodiny.

1.2 Vzdelávací cieľ

Prostredníctvom larpu podporiť v mladých ľuďoch vedomie, že sa môžu rozhodnúť, čo bude ovplyvňovať ich správanie, či predsudky vznikajúce na základe odlišnosti alebo rozhodnutie budovať dobré vzťahy na základe rešpektovania a tolerance iných.

1.3 Dizajn

Larp vychádza z hypotézy, že predsudky a odlišnosti sú bežnou súčasťou nášho života. Ku každému človeku si vytvárame postoj na základe stereotypov, ktoré si tvoríme sami alebo ich získame na základe názorov iných. Naše postoje sú teda často formované predošlými skúsenosťami akosi automaticky. Všetci máme nejaké predošle skúsenosti, predsudky ktoré sa odrážajú v našich postojoch.

Larpom chceme poukázať na to, že automatické postoje, stereotypy ovplyvnené predošlou skúsenosťou, sa dajú meniť a prekonávať, no je na to potrebný vôľový proces. Je potrebné sa vedome rozhodovať meniť svoje stereotypné správanie. Každý má možnosť rozhodnúť sa, čo bude ovplyvňovať jeho postoj a správanie sa k sebe i druhým, či to budú predsudky a odlišnosti, ktoré má každý z nás, alebo to bude rozhodnutie hľadať v sebe i druhých pozitívne veci, hľadať v druhých dobro.

Špecifikum vnáša do postavy rozmer odlišnosti, istého obmedzenia, s ktorým sa musí postava vysporiadať. Špecifikum je nástroj, na základe ktorého si hráči v larpe môžu zažiť ako odlišnosť, ktorú ich postava má, ovplyvňuje správanie, postoje ostatných hráčov. Špecifiká majú hráči nastavené v rôznej intenzite. Rôzna intenzita odlišnosti (špecifika) je v larpe nastavená zámerne, aby simulovala bežný život v triedach, v ktorých sa mladí nachádzajú. I v triednom kolektíve sa mladí stretávajú s rôznymi "špecifikami", napríklad niekto má akné, inému rýchlo mastnejú vlasy, ďalší má silné dioptrie, iný má ADHD, niekto je príliš chudý iný má nadváhu. "Špecifiká" s ktorými sa mladí vo svojom kolektíve stretávajú sú teda tiež rôzne náročné.

AKČNÁ KARTA (MECHANIKA)

Je inštrukcia ktorú v poslednej tretine hry použije jeden z hráčov

Funkciou akčnej karty je zmeniť správanie postáv z automatického intuitívneho na vôľové, vedomé rozhodovanie.

Akčná karta funguje tak, že v hre simuluje udalosť, silný impulz, na základe ktorého v živote nastáva zmena v správaní jednotlivca. Súčasťou akčnej karty je výzva. Hráč, ktorý použije akčnú kartu vyzve ostatných k rozhodnutiu zmeniť správanie.

Hráči sa majú rozhodnúť pozitívne zmeniť svoje správanie. Budovať dobré vzťahy, priateľstvá, byť pre seba i iných darom, tešiť sa zo svojho života i života iných. Nevšímať si ich slabé stránky, ale zamerať sa na to dobré, ktoré je ukryté v každom z nás.

Skúsenosť z hry im má pomôcť meniť zaužívané postoje v prostrediach ktorých sa nachádzajú zo stereotypných, plných predsudkov na postoje tolerance a prijatia iných aj s ich odlišnosťami

1.4 Podmienky na uvádzanie larpu:

Larp je technicky nenáročný. **JE POTREBNÉ ZABEZPEČIŤ:**

- **1 LEKTORA**, ktorý dokáže hráčom larp uviesť a následne po skončení hry aj zreflektovať,
- **2 MIESTNOSTI** (je možné hrať aj v 1 miestnosti, ideálne sú však 2 miestnosti - pre zmenu prostredia pri úvode a reflexii).

ORGANIZÁTOROM ODPORÚČAME SI PORIADNE NAŠTUDOVAŤ HISTÓRIU A KONTEXT PRÍBEHU, JE TO POTREBNÉ PRI UVÁDZANÍ HRÁČOV DO DEJA.



1.5 Metodika larpu

Hráči si počas hry vyskúšajú rôzne pozície:

- **ODLIŠNÝ:** každý hráč má v popise postavy iné špecifikum, ktoré má slúžiť pre zažitie pocitu odlišnosti, hendikepu,
- **SUDCA** (agresor, hater): odsudzuje odlišnosti/špecifiká/hendikepy ostatných, je v nadradenej pozícii, podľa toho sa správa,
- **DISKRIMINOVANÝ:** na základe svojho špecifika/odlišnosti sa väčšinou cíti odsudzovaný a znevýhodnený
- **SÚPERENIE, SÚŤAŽIVOSŤ, NESPRÁVODLIVOSŤ:** na základe mechaniky Popularita si hráči prostredníctvom udeľovania plusových a mínusových bodov vyskúšajú vzájomné súperenie, súťaživosť, ale aj nespravodlivosť či výsmech

To v akej pozícii sa budú hráči nachádzať bude ovplyvňovať ich rozhodovanie voči iným hráčom. Využitie akčnej karty by malo v hráčoch vzbudiť túžbu zmeniť sa a uvedomiť si, že sa môžu rozhodnúť, čo bude ovplyvňovať ich správanie či predsudky/odlišnosti/súťaživosť alebo rozhodnutie budovať dobré vzťahy. Táto zmena a uvedomenie si svojho správania, postojov v konečnom dôsledku nemusí nastať u všetkých postáv.

Vzdelávacím prvkom je aj súťaživosť, súperenie (boj o miesto vo filme). Súperenie, súťaživosť v triednych kolektívoch je často dôvodom diskriminácie, pocitu menejcennosti či zlyhania.

Dôležitým vzdelávacím mechanizmom je reflexia, a to bezprostredná, kde hráči diskutujú, ale aj vypísanie dotazníka priamo zameraného na reflektovanie uvedomenia si správania sa na základe predsudkov, odlišnosti, súperenia.

Dotazník je zároveň východiskovým materiálom pre následnú prácu pedagógov s triedou, napríklad na triednických hodinách. Učiteľ/ka na základe odpovedí z dotazníka spolu so žiakmi hľadá a jasne identifikuje postoje, správanie sa na základe predsudkov a na základe vedomých rozhodnutí rešpektovania, tolerance a prijatia iných s odlišnosťami i chybami.

1.6 Postup lektora

V tomto dokumente sa nachádzajú všetky dôležité informácie pre uvádzanie larpu Párty. 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 MODIFIKOVAŤ NA KONKRÉTNU SKUPINU.**
- 4. NAŠTUDOVAŤ SI REFLEXIU A ZADefINOVAŤ SI, ČO BUDETE POZOROVAŤ POČAS HRY.**
- 5. PRIPRAVIŤ VŠETOK POTREBNÝ MATERIÁL: REKVIZITY, KOSTÝMY, 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!**



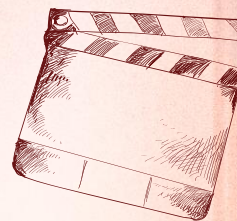
Kapitola "Príbeh larpu" je určená pre organizátora, aby sa dostal do deja. Určite nie je určená pre hráčov. Od kapitoly "Prehľad postáv a povolani" a najmä "Uvádzanie" organizátor pracuje s textom tak, aby ho vedel reprodukovať hráčom.

2 PRÍBEH LARPU

Hráči sa nachádzajú v slávnom Hollywoode. Je to miesto filmového priemyslu, kde sa schádzajú tí najlepší režiséri, herci, či vizážisti z celého sveta. V tomto filmovom svete si každý hľadá svoje miesto, čo je niekedy na poriadne ostré lakte. Ľudia s dlhoročnými skúsenosťami žijú v presvedčení, že sú nenahraditeľní, avšak nové trendy vo filmovom priemysle už zďaleka nie sú ako pred pár rokmi. Ambiciózni a talentovaní mladí ľudia prichádzajú z celého sveta, aby si splnili svoj sen. Každý tu bojuje o prestíž a svoju vlastnú popularitu. 6 -21 ľudí z tejto brandže sa zišlo na spoločnej párty, aby každý z nich zabojoval o miesto v novom pripravovanom filme. Toto miesto môžu dostať len jediným spôsobom – byť populárnejší ako všetci ostatní. Počas hry si samotní hráči vzájomne zvyšujú/znižujú popularitu, čo bude prirodzene vyúsťovať do súperenia a vzájomnej diskriminácie jedného či druhého. Práve model diskriminácie bude zvlášť podporený pridelenými / špecifikami / odlišnosťami, ktoré sa dnes často objavujú medzi mladými. Na párty je skvelá nálada. Nálada je použitá v hernej mechanike pomocou náladometra, ktorý ma na začiatku 100 bodov. Nálada sa na náladometri zhorší vtedy keď si hráči pomocou mínusových bodov budú navzájom znižovať popularitu. Keď popularita klesne pod 50 bodov, čo by sa malo stať v poslednej tretine larpu, dôjde k zvratu v príbehu. Hráč ktorý má akčnú kartu ju využije. Všetkým povie čím si prešiel a prečo sa rozhodol zmeniť svoje správanie a zároveň ich vyzve aby tiež svoje správanie pozitívne zmenili. Urovnali si vzťahy, ospravedlnili sa. Aby sa rozhodli hľadať sebe i iných dobro, Prehľad postáv

Postavy

- **ETU**, je režisér/ka. Má po 50-ke, je obľúbený/á a veľmi úspešný/á.
Rekvizita: palička a odznak.
- **IZZY** je vizážista/ka. Je mladý/á, čerstvý/á absolvent/ka Vysokej umeleckej školy.
Rekvizita: vreckovky a odznak.
- **ELL** je herec/čka. Je veľmi mladý/á, ale za to veľmi ambiciózny/a.
Rekvizita: výrazný make-up, parochňa a odznak.
- **EM** je režisér/ka. Má 36 rokov a je nadmieru inteligentný/á.
Rekvizita: kniha a odznak.
- **JESS** je vizážista/ka. Je mladý/á, má 20 rokov. Je študent/ka na Vysokej škole umení, kde študuje vizážistický odbor. Rekvizita: fotoaparát / mobil a odznak.
- **YUMA** je herec/čka. Má 18 rokov. Vyrastal/a na vidieku, no kvôli štúdiu herectva sa presťahoval/a do veľkomesta. Rodina ho/ju v herectve nepodporuje a preto často klame a o rodine nehovorí. Rekvizita: tmavé okuliare a odznak.



- **DYAMI** je režisér/ka. Pochádza z Afriky, no odišiel/odišla študovať do Ameriky, kde získal/a štipendium. Je veľmi priateľský/á, zábavný/á. Pri výbuchu prišiel/a o ruku. Rekvizita: pláténá šatka a odznak.
- **YO** je vizážista/ka. Vyrastal/a v chudobnej rodine s matkou a mladšími sestrami. Vďaka stredoškolskej súťaži dostal/a prácu vizážistu/ky v Hollywoode. Rekvizita: pláténá vreckovka a odznak.
- **BERNY** je herec/čka. Je v stredných rokoch. Je veľmi kreatívny/a a má bohatú fantáziu. Rád/a rozpráva vtipy a tým zabáva svoje okolie. Rekvizita: kartička s vtipmi a odznak.
- **SAM** je režisér/ka. Má 30 rokov, je stále slobodný/á, no nemieni sa usadiť. Žije bujarým životom. Vzťahy má neúprimné a ľudí často len využíva. Rekvizita: kabát a odznak.
- **JEFF** je vizážista/ka. Je mladý/á, má 20 rokov. Kvôli zlému sluchu sa stal/a introvertom. Má veľmi rád/a zvieratá, a preto sa angažuje v rôznych organizáciách na ich ochranu. Rekvizita: štuple do uší a odznak.
- **ELI** je herec/čka. Je veľmi mladý/á, má len 18 rokov. Pochádza z chudobnej rodiny a je študentom/kou herectva. Je skromný/á, nepotrpí si na drahom oblečení, a preto rád/a nakupuje v SECOND HANDoch. Rekvizita: farba na tvár (na spojené obočie) a odznak.
- **TERRY** je režisér/ka. Je v strednom veku. Žije samotársky život, spoločnosť nevyhľadáva, no napriek tomu je veľmi úspešný/á a vyhľadávaný/á. O svoj vzhľad sa nestará a často chodí v tom istom oblečení. Rekvizita: žuvačka a odznak.
- **ALEX** je vizážista/ka. Je mladý/á, má 25 rokov. Je starostlivý/á, priateľský/á, rád/a počúva o starostiach a radoosti druhých. Má veľmi tenký a smiešny hlas. Rekvizita: šál/šatka okolo krku a odznak.
- **KAI** je herec/čka. Je mladý/á, má 35 rokov. Je veľký fešák/kočka. Od ľudí si drží odstup a rád/a ich pozoruje z diaľky. Po návrate z protialkoholického liečenia sa stalo cvičenie jeho/jej novou závislosťou. Rekvizita: činka a odznak.
- **CAROL** je režisér/ka. Má 45 rokov. Je považovaný/á za najlepšieho/iu kritika/čku. Správa sa noblesne až arogantne. Vždy má pri sebe zápisník, kde má zapísané chyby druhých. Rekvizita: zápisník, pero a odznak.
- **LEE** je vizážista/ka. Má 72 rokov, mnoho skúsenosti, bohatú fantáziu a je známy/a po celom svete. Je výbušný/á, arogantný/á, povýšenecky/á, Rád/a poukazuje na chyby druhých. Rekvizita: klobúk a odznak.

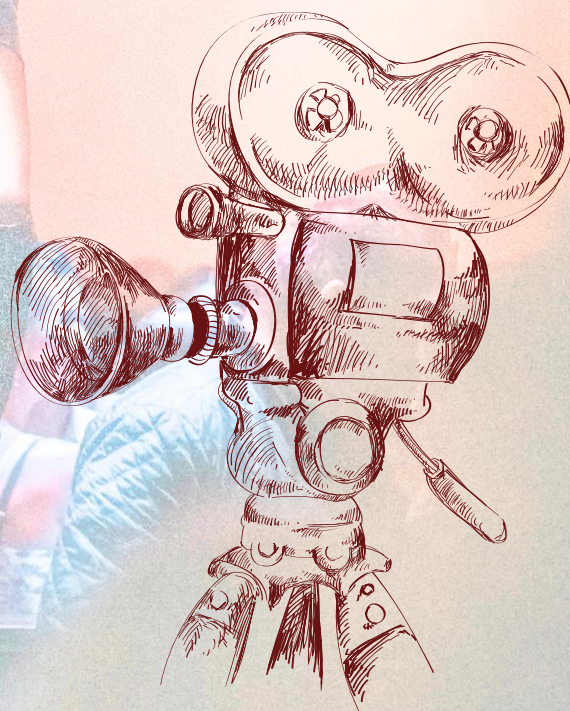
- **VICK** je herec/čka. Má 35 rokov. Je spoločenský/á, má rád/a ľudí. Často hovorí veľmi nahlas, skoro až kričí. Je to zvyk, ktorý má od detstva, keďže si vyrastal/a s rodičmi, ktorí zle počuli. Rekvizita: šiltovka/čiapka a odznak.
- **PAT** je režisér/ka. Má 38 rokov. Najviac ju/ho fascinuje hudba. Do 20 rokov študoval/a operný spev, ktorým si pokazil/a hlasivky. Po tomto sa začal/a profesionálne venovať režirovaníu. Rekvizita: zoznam opier, papier, pero a odznak.
- **RAY** je herec/čka. Je mladý/á, má 24 rokov. Vyrastal/a v domove, kde ho/ ju deti šikanovali kvôli jeho/jej recitačnému talentu. Je pribojný/á, nedôverčivý/á a od ľudí si drží odstup. Rekvizita: jazykolamy a odznak.
- **OLI** je vizážista/ka. Má 45 rokov. Od puberty má problém s nadmerným potením, ktorý nevedia vyriešiť ani lekári. Rekvizita: rozprašovač s vodou a odznak.

HOSTITEĽ - hostiteľa bude v hre predstavovať lektor. Jeho úlohou je starať sa o hladký priebeh hry.

Úlohy hostiteľa:

1. Prijíma plusové a mínusové body od hráčov. Body si hráči budú udeľovať od momentu, ktorý určí hostiteľ (lektor). Hostiteľ nechá hráčov, aby sa v hre zorientovali a rozohrali. Udeľovanie bodov začne po 15 minútach hry. Hostiteľ povie pokyn "Od teraz bodujeme",
2. Upravuje stenu polularity,
3. Upravuje stav bodov na náladometri,
4. Ak nemá DJ stará sa, aby hrala hudba a aby hráči mali k dispozícii nápoje,
5. Dáva pokyny ako postupovať po výzve "akčná karta",
6. Ukončuje párty.

Všetky tieto činnosti sú bližšie vysvetlené v kapitolách o uvádzaní larpu.



3 POZVÁNKA PRE HRÁČOV

3.1 Pozvánka na larp

Ako pozvánku na larp môžete využiť tento text (nutné upraviť podľa cieľovej skupiny):

Text pozvánky:

Hráči sa môžu dopredu dozvedieť v akom prostredí sa budú nachádzať, môžu sa tematicky obliecť, tak aby sa im hralo prirodzene, pre priebeh hry to však nie je nevyhnutné.

"Larp - Párty Hollywood"

V..... (deň) bude prebiehať namiesto klasického vyučovania zážitkové vyučovanie. Spolu budeme hrať larp. Larp je zážitková hra. V hre si každý z vás vyberie konkrétnu postavu, ktorú počas hry bude stvárňovať, podobne ako herec v divadle. Na rozdiel od divadla nebudete hrať pre žiadneho diváka, ale sami pre seba a svojich spoluhráčov. Hráč v larpe sa snaží vcítiť do svojej postavy a na chvíľu žiť jej život. V našom larpe sa ocitnete na Hollywoodskej párty. Prídte teda ako na párty a nezabudnite si to užiť.

Ak budete na larp pozývať inú skupinu ako školskú triedu, môžete využiť iný druh pozvánky, napr takúto:

Vitajte na hollywoodskej párty. Naš príbeh hovorí o 21 (potrebné upraviť podľa počtu hráčov) slávnych celebritách, ktoré dostali pozvanie na párty, ktorá sa koná pri príležitosti predstavenia nového pripravovaného filmu. Na tejto párty sa rozhodne, kto zo zúčastnených získa rolu v tomto filme. Počet miest je oveľa nižší ako ľudí na párty. Komu sa podarí obsadiť miesto do nového filmu? Čo všetko pre to musia hráči urobiť? Ako to ovplyvní ich životy?

Hráme: Kedy:

O koľkej:

Kde:

Máš záujem? Zaregistruj sa (prvých 21 (potrebné upraviť podľa počtu hráčov) ľudí je v hre)

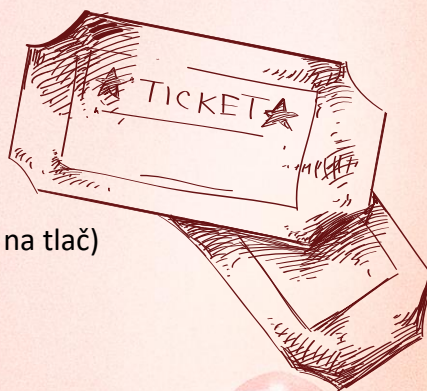
Vidíme sa...

4 PRÍPRAVA MATERIÁLOV

4.1 Rekvizity

Rekvizity pre hráčov:

- palica (barla pre seniorov)
- papierové vreckovky
- paletka na make up (výrazná)
- parochňa (ak sú k dispozícii môže ich byť aj viac, jedna je pre hráča, ďalšie môžu byť pre vizážistov na použitie v hre)
- kniha (Stephen King - O písaní, alebo iná kniha z ktorej môže hráč počas larpu citovať "múdre" úryvky pre ostatných)
- fotoaparát/mobil (hráč môže použiť aj vlastný mobil. Mobil je potrebný na robenie selfie)
- tmavé okuliare (môžu byť slnečné)
- šatka (na priviazanie ruky k telu)
- látková vreckovka/servítka
- kartička s vtipmi (kartička je pripravená v materiáloch na tlač)
- kabát
- štipule do uší
- čierna/hnedá farba na tvár (na namaľovanie výrazného spojeného obočia)
- žuvačky
- šatka/šál (okolo krku)
- činka (max. 1,5kg)
- klobúk
- šiltovka/čiapka
- zoznam opier (zoznam je pripravený v materiáloch na tlač)
- papier+pero /zápisník
- zápisník +pero
- rozprašovačov (s vodou)



Materiál potrebný pre označenie postáv, špecifik a na prípravu mechaník:

- odznaky (pre každého hráča - 21 kusov, sú pripravené v materiáloch na tlač. Môžu sa použiť ako nálepky pre každého hráča alebo ako odznaky, ak máme k dispozícii výrobnik na odznaky)
- kartičky - Mená postáv - 2x - jedenkrát ako menovky pre hráčov a druhé na meranie popularity (sú pripravené v materiáloch na tlač)
- tabuľa - potrebná na "Náladometer" a na "Stenu popularity" - môže poslúžiť i stena, alebo len flipchartový papier
- fixy (na prípravu "Náladometra" a na "Stenu popularity")

- magnety/lepiaca hmota/páska: na prichytenie menoviek na "Stene popularity"(menovky sú pripravené v materiáloch na tlač)
- obálka na akčnú kartu
- plusové a mínusové body (pre každého hráča po 5 plusových a 5 mínusových bodov, sú pripravené v materiáloch na tlač)
- symbolický kôš (akákoľvek malá nádoba) na mínusové body
- náladometer (potrebné pripraviť podľa návodu dostupného v popise mechaniky Náladometer)
- "stena popularity" (možné pripraviť pomocou pomôcky umiestnenej v materiáloch na tlač)

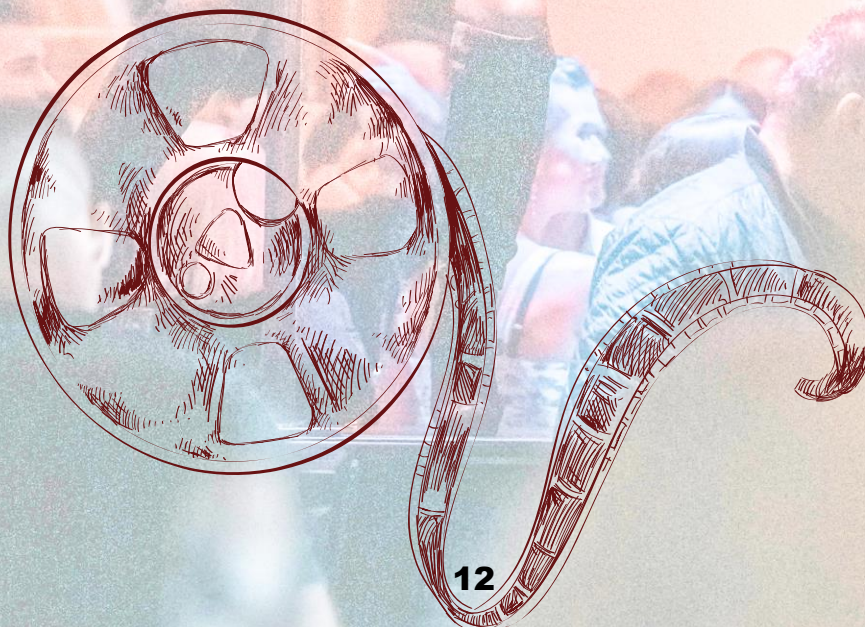
Materiál potrebný pre prípravu hernej miestnosti:

- stoly (podľa počtu hráčov)
- stoličky (podľa počtu hráčov)
- poháre (na pitie pre hráčov do baru)
- limonády (môže byť aj čistá voda, na pitie pre hráčov počas hry)
- ozvučenie (na púšťanie hudby na párty)
- PC, Tablet, telefón - médium, z ktorého budete púšťať hudbu
- svetlá na párty (ak nie sú k dispozícii, nie sú potrebné)
- pult/stôl pre barmana
- hodiny (časomiera - dĺžka hry)

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

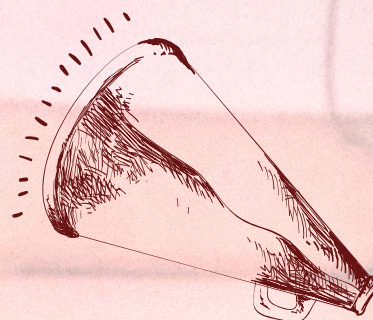
4.2 Kostýmy

Pre hráčov je možné prichystať drobné kostýmové doplnky - parochne, klobúky, bižutériu, lodičky... Určite sa im bude lepšie hrať, no nie je nevyhnutné im doplnky chystať



4.3 Tlač

- Notičky - dokument, ktorý práve čítate, potrebný pre prehľadné uvedenie hry,
- Popisy postáv - počet závisí od počtu hráčov, odporúčame zachovať pomer povolaní postáv, preto, ak máte menej ako 21 hráčov, vyberajte postavy od začiatku zoznamu postupne.
- Mená postáv - nadizajnované sú vo veľkosti vizitky, preto je vhodné tlačiť 9 menoviek na jednu A4, potrebné vytlačiť menovky pre všetkých hráčov 2 krát, jedny pre hráčov a druhé na stenu popularity
- Plusové a mínusové body - po 5 kusov z každej kategórie pre každého hráča,
- Akčná karta - 1x pre vybraného hráča
- Odznaky - pripravené pre tlač na dvoch A4
- Kartačka s vtipmi
- Zoznam opier



4.4 Miesto a dizajn miestnosti

Miesto

Hra vyžaduje 2 miestnosti (v jednej sa bude lapr uvádzať a reflektovať, v druhej sa bude larp hrať). 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.

Dizajn miestností

Herná miestnosť/bar

Priestor na odohranie celého larpu. Dostatočne veľká miestnosť pre 21 osôb, nech nie sú príliš natesno, ale ani nech sa veľmi nestrácajú. Prispôbiť priestor ako bar. Nosná miestnosť larpu, ktorá vytvára celú atmosféru. Stačí upraviť miesta na sedenie v triede, lavice a stoličky dať na rôzne miesta, tak aby sa vytvorili skupinové sedenia, podobne ako v bare na párty.

Zdroje:

- barový, obslužný pult na ktorom sú pripravené nápoje (voda, čaj, sladené nápoje, džúsy),
- poháre - klasická veľkosť,
- lavice a stoličky rozmiestnené tak, aby imitovali bar

Reflexná/uvádzacia miestnosť:

Miestnosť slúži na uvádzanie pred hrou (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),
- Lektor privíta hráčov, vysvetlí im, čo ich čaká a čo je larp



Lektor povie vlastnými slovami: *Vitajte na larpe s názvom Párty. Náš larp sa odohráva na hollywoodskej párty, ktorá sa koná pri príležitosti predstavenia nového filmu.*

5.2 Čo je larp



Lektor prečíta: *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 podobáť 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 a je závislé na aktivite hráčov a na ich rozhodnutiach, ako sa rôzne herné situácie vo svojich roliach rozhodnú vyriešiť. **Larp teda NEMÁ SPRÁVNE RIEŠENIE A PLNE ZÁVISÍ NA ROZHODNUTIACH JEDNOTLIVÝCH HRÁČOV.***

5.3 O čom je larp Párty



Lektor prečíta: *Larp Párty sa odohráva v slávnom Hollywoode. Je to miesto filmového priemyslu, kde sa schádzajú tí najlepší režiséri, herci, či vizážisti z celého sveta. V tomto filmovom svete si každý hľadá svoje miesto, čo je niekedy na poriadne široké lakte. Ľudia s dlhoročnými skúsenosťami sú často vo vedomí, že sú nenahraditeľní, avšak nové trendy vo filmovom priemysle už zďaleka nie sú ako pred pár rokmi. Ambiciózni a talentovaní mladí ľudia prichádzajú z celého sveta, aby si splnili svoj sen. Každý tu bojuje o prestíž a svoju vlastnú popularitu. Momentálne sme sa zišli na spoločnej párty, aby každý z nás zabojoval o miesto v novom pripravovanom filme. Toto miesto môžete dostať len jediným spôsobom – byť populárnejší ako všetci ostatní. Počas hry si budete vzájomne zvyšovať, alebo znižovať popularitu. Do filmu sa dostanú len tí najlepší. Budeš tam aj ty?*

5.4 Ako sa hrá



Lektor prečíta: *Hrou vás bude sprevádzať hostiteľ. Hostiteľ vám bude k dispozícii počas celej hry a bude napomáhať hladkému priebehu hry. Bude vám k dispozícii keď sa budete chcieť občerstviť, prípadne prehodiť pár slov, zároveň bude obsluhovať mechaniky ako Stena popularity a Náladometer. O mechanikách sa dozviete o chvíľu. Okrem neho je tu ešte DJ, ktorý sa bude starať o hudbu počas hry.*

(Hostiteľa bude v larpe predstavovať lektor, teda je potrebné povedať hráčom, že v hre budete hostiteľom vy. DJ v hre môžete a nemusíte mať, ak nebudete mať DJ dopredu si pripravte piesne ktoré budú počas párty hrať.)

5.5 Harmonogram



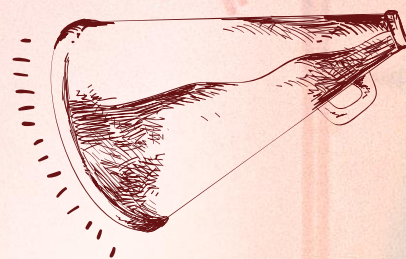
Lektor prečíta: *Larp Párty bude trvať jednu hodinu. Larp sa začne v miestnosti, kde sa bude celá párty odohrávať. V bare sa nachádzajú miesta na sedenie, nápoje a po bare je možné sa voľne pohybovať. Okrem toho sa v miestnosti nachádza aj DJ-ský pult. Miestnosť, v ktorej sa párty odohráva prosím neopúšťajte, len v nevyhnutných prípadoch a po dohode s hostiteľom. Po ukončení larpu Párty bude 5 minútová prestávka a po nej bude nasledovať reflexia k hre, ktorá bude trvať približne pol hodiny.*

5.6 Pravidlá



Lektor prečíta:

- Nie je dovolené akýmkoľvek spôsobom fyzicky napadnúť hráča.
- Je zakázané opustiť miestnosť, v ktorej sa larp odohráva.
- Počas hry prosím nevystupujte zo svojej role.
- Pokyny, ktoré počas hry dostanete je potrebné plniť.
- Stop – pravidlo slúži na vystúpenie z larpu, ak sa rozhodneš, že už ďalej nechceš alebo nemôžeš hrať, povieš nahlas STOP, tak aby ťa počul hostiteľ, vtedy pre teba larp končí a už nemusíš ďalej pokračovať v hre.



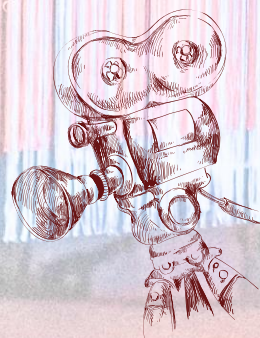
(poznámka pre lektora, vysvetlenie pravidla STOP. Pravidlo STOP sa nachádza v larpe kvôli bezpečnosti hráčov. V larpe sa môže stať, že pre hráča bude náročné hrať vybranú postavu. Postava napríklad môže zrkadliť jeho vlastnú životnú skúsenosť. Pre hráča môže byť takáto alebo podobná situácia veľmi náročná. Ak sa stane, že niektorý z hráčov použije pravidlo STOP, je potrebné sa mu po odohraní larpu individuálne venovať, porozprávať sa o vzniknutej situácii. Ak je to potrebné, využiť na riešenie situácie pomoc psychológa).

5.7 Mechaniky

Hra obsahuje špeciálne mechaniky.



Lektor prečíta:



POPULARITA

Na začiatku hry budete mať v popise svojej postavy počet bodov svojej popularity. Vašou úlohou je byť populárnejší ako vaša konkurencia a zabezpečiť si tak miesto v pripravovanom filme. Ako si na tom ty a ako konkurencia zistiš na "Stene popularity". Na "Stene popularity" sa bude poradie priebežne meniť podľa získaných plusových a mínusových bodov. Každé povolanie bude mať svoj vlastný rebríček s aktuálnym poradím.

Ako funguje mechanika:

*Na začiatku hry máte každý k dispozícii 5 plusových a 5 mínusových bodov. Tie budete môcť niekomu dať a ovplyvniť tak poradie popularity a svoje šance dostať miesto vo filme. Počas hry budete môcť rozdávať (+/-) body od momentu, kedy vám to hostiteľ na párty oznámi. Keď hostiteľ povie: **od teraz budujeme**, znamená to pre vás, že od tej chvíle môžete používať svoje body. Na udelenie bodu (+/-) musíte mať vždy dôvod. Pre aké dôvody ich budeš rozdávať ty máš uvedené vo svojej postave. Plusové body potrebujete aj získavať. Keď získate bod (plusový i mínusový) prinesiete ho hostiteľovi a ten upraví poradie na "Stene popularity".*

Ako zvýšiť/znížiť popularitu?

Príklad:

Keď chcete zvýšiť svoju popularitu, prídete za niektorým z hráčov, nadviažete s ním komunikáciu a pokúsite sa na neho urobiť dojem. Postupne si zistíte, kto je kto, a za kým sa vám oplatí ísť, lebo máte šancu od neho získať bod. Zároveň počas rozhovorov môžete premýšľať nad tým, komu dáte vaše mínusové body a prečo. Nikto si sám nemôže zvýšiť svoju popularitu.

Príklad:

Postava: Čo povieš na moje nové šaty? Dala som si ich ušiť na dnešný večer u známej návrhárky.

Vizážista: Hm... no, ujdú.

Postava: Je to najmodernejší strih a látka je celá recyklovaná. To je teraz hrozne moderné!

Vizážista: Aha, to je zaujímavé.

Postava: Počuj, ty sa určite poznáš s ľuďmi z médií, nemohol by si sa tam za mňa trochu prihovoriť? Možno, keby si im poslal pár fotiek z dnešného večera a videli by, že mám tie parádne šaty...

Vizážista: No, môžeme to skúsiť. Spravme si selfie.

Postava: To je skvelé. Ďakujem

Vizážista: Keď sa fotíš so mnou, tak budeš mať určite skvelé recenzie.

Následne vizážista môže dať postave bod, samozrejme, keď už nastal čas na dávanie bodov.

NÁLADOMETER

Fungovanie mechaniky:

Na základe použitých mínusových bodov sa bude znižovať celková nálada na párty. "Náladu" na náladometri znižuje hosťiteľ (lektor). Hráč, ktorý dostane mínusový bod, donesie ho hosťiteľovi (lektorovi). Hosťiteľ zmení poradie hráča na "Stene popularity" a zároveň zníži "náladu" na "Náladometri"

Príprava náladometra (len pre lektora)

Náladometer sa nakreslí na flipchart ako vodorovná priamka. Na ňu sa naznačia dieliky, po 10 dielikov, od 0 do 100. Na označovanie merania nálady odporúčame použiť lepiaci bod. Ak náladometer nakreslíte na magnetickú tabuľu, ako bod na meranie nálady vám posluží farebný magnet.

Prípadne použite iné funkčné riešenie podľa vašich možností.

Ako znižovať náladu na náladometri (pokyn len pre lektora)

Na začiatku hry bude nálada na náladometri na bode 100.

Náladometer bude rozdelený po 10 bodov tzn. 100, 90, 80, 70, 60, 50, 40, 30, 20, 10, 0.

Lektor na začiatku hry vie aký bude počet hráčov, a teda aj počet mínusových bodov (1 hráč = 5 mínusových bodov, 10 hráčov = 50 mínusových bodov atď.) Lektor si určí približnú hodnotu jedného mínusového bodu. Napríklad ak hrá 20 hráčov, mínusových bodov bude $20 \times 5 = 100$. Teda v tomto prípade má jeden mínusový bod hodnotu jedného bodu na náladometri. Pri jednom mínusovom bode sa nálada zníži o jeden bod. Ak bude hrať 10 hráčov v hre bude len 50 mínusových bodov, a preto jeden mínusový bod bude mať na náladometri hodnotu 2 body. Pri piatich mínusových bodoch nálada klesne o 10 bodov na náladometri.

Pri rôznej variácii počtu hráčov si lektor hodnotu jedného mínusového bodu na náladometri určí približne.

Funkcia náladometra po použití akčnej karty (pre lektora):

Po použití akčnej karty hráči dostanú možnosť ísť sa ospravedlniť spoluhráčom, ktorým dali mínusové body. Keď tak urobia, prídu k hostiteľovi (lektorovi), ten im dá mínusový bod a oni ho odhodia do symbolického koša pod náladomentrom. Lektor bude zvyšovať náladu na párty späť podľa toho istého kľúča ako ju znižoval.

AKČNÁ KARTA - (Obsah akčnej karty je určený len pre lektora a vybraného hráča)

O tejto mechanike lektor hráčom nehovorí, ostane skrytá. Akčnú kartu dá lektor jednému z hráčov NA ZAČIATKU HRY pri tom ako si čítajú svoje postavy. Lektor dá akčnú kartu hráčovi, o ktorom predpokladá, že ju zvládne odprezentovať ostatným hráčom. Mal by to byť hráč, ktorý vie upútať pozornosť, vie jasne prezentovať myšlienky, je v triede rešpektovaný...

TEXT AKČNEJ KARTY

“Nikomu nehovor o obsahu karty až kým jej význam neodhalíš pre všetkých!

*Vďaka tejto karte si v hre dostal/a špeciálnu úlohu. Použiť ju môžeš kedykoľvek potom, čo klíma na párty **klesne pod 50 bodov**. Kedy presne ju vytiahneš je na tebe. Po jej použití hra pobeží ešte 15 min. a potom všetko skončí.*

Prišiel/a si na párty, lebo chceš všetkým povedať, že si pochopil/a na čom v živote naozaj záleží. Budovať dobré vzťahy, priateľstvá, byť pre seba i iných darom, tešiť sa zo svojho života i života iných. Nevšimáť si ich slabé stránky, ale zamerať sa na to dobré, ktoré je ukryté v každom z nás.

***Hollywood, všetci sa tu naháňajú stále dookola za tým istým. Cieľom je byť obľúbený, mať čo najväčšiu popularitu, zabezpečiť si dobrý job.** Často v tejto snahe idú aj “cez mŕtvoly”. Intrigy, ohovárania, podrazy tu sú na dennom poriadku. Ty si nebol/a iný/á... v Hollywoode je to jednoducho tak...*

Tvoj život sa zmenil, keď ti diagnostikovali rakovinu. Je už v pokročilom štádiu a tebe zostáva len pár mesiacov...

Keď si zistil/a, že si chorý/á, prehodnotil/a si svoj život. Sláva, imidž, obľúbenosť, peniaze, to všetko stratilo zmysel. Hollywoodsky sen sa vyparil.

Zistil/a si, že v živote sú dôležité iné hodnoty. Začal/a si sa lepšie správať k ľuďom okolo seba, vážiť si ich, byť k nim láskavý/á, úprimný/á, pravdivý/á... Urovnal/a si si vzťahy s rodinou, tvoje hodnoty sa úplne zmenili.

Ako Kartu použiť:

- Význam/funkcia karty:
 - Upriamiť spoluhráčov na HODNOTY ktoré si objavil/a
- Vyzvať spoluhráčov
 - k zmene správania,
 - k zmene hodnôt,
 - k urovnaniu vzťahov medzi sebou.”

KONIEC TEXTU AKČNEJ KARTY

Pokyn pre hráčov od hostiteľa PO VYTIAHNUTÍ AKČNEJ KARTY:



Lektor povie: *Milí hostia, ako ste si všimli nálada na našej party klesla, ak ju chcete znova zdvihnúť a urovnať, tak napravte svoje vzťahy, tak ako vás vyzval/a (meno hráča), navrhujem aby ste šli za tými, ktorým ste dali mínusové body a ospravedlnili sa im. Keď tak urobíte prídte za mnou, ja vám dám mínusový bod a vy ho môžete hodiť do koša pod náladometrom. Vďaka tomu sa nálada na našej párty znova zlepší.*

Pokyny k akčnej karte len pre lektora:

Spôsob urovnania vzťahov:

Hráči si vzťahy v hre môžu urovnať tak, že sa ospravedlnia niekomu, komu dali mínusový bod. Ospravedlnia sa za negatívne správanie, postoj, zmieria sa.

Následne si od hostiteľa (lektora) vezmú mínusový bod a odhodia ho do “koša” pri náladometri.

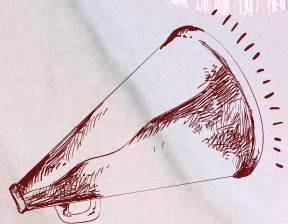
Po použití akčnej karty hra pobeží ešte 15 min. , potom je potrebné hru ukončiť. Počas posledných 15 minút, hostiteľ hráčov upozorní, že párty pobeží ešte 10 minút, potom ešte 5 minút a potom oznámi samotný koniec.

Lektor hráčom ako hostiteľ oznámi, že im ďakuje, že prijali pozvanie na párty, no jej čas sa žiaľ naplnil a tak musí párty ukončiť. Postupne sa rozlúči s hráčmi vezme im menovky a vyprevadí ich z miestnosti.

5.8 Ako hra začína a končí

- Hra začína pustením hudby a vstupom do miestnosti, kde vás na hollywoodskej párty privíta hostiteľ.
- Hra sa skončí, keď vám hostiteľ oznámi, že sa párty skončila a rozlúči sa s vami.

JE POTREBNÉ, ABY LEKTOR VYMEDZIL PRE HRÁČOV ZAČIATOK A KONIEC LARPU!



Uvedenie do larpu: Vovedenie do larpu sa udeje pustením hudby a vojením do miestnosti. Pri vchádzaní do miestnosti je veľmi dôležité, aby hositeľ každého na Party privítal, tak hráči lepšie prežijú vstup do larpu.

Výstup z larpu: Výstup z larpu sa uskutoční oznámením hositeľa, že párty skončila, no zároveň sa hositeľ s každým z hráčov osobne rozlúči, každému vezme menovku a osloví ho jeho vlastným menom spolu s vetou napríklad: Vitaj späť v triede. Alebo vitaj späť (pomenuje prostredie)...

5.9 Rozdelenie postáv

Mená postáv pripravíte na stôl. Hráči si prečítajú mená jednotlivých postáv a ich povolania a následne si vyberú jednu postavu. Po vybratí mien, hráčom rozdáme jednotlivé postavy spolu s bodmi (+/-) a necháme im čas na ich naštudovanie. Pripomenieme im, že popisy postáv môžu používať počas celej hry a tiež to, že popis postavy je len pre nich, nedávajú ho čítať nikomu inému. Po preštudovaní postáv, si hráči znova sadnú do kruhu. Lektor si vezme tabuľku (meno/povolanie/špecifikum/rekvizita/odznak/popularita). Prečíta meno postavy, povie aké má povolanie, špecifikum a rekvizitu, ktorú následne podá hráčovi spolu s odznakom/nálepku.

Význam tejto aktivity (vysvetlenie pre lektora): rozdávanie rekvizít a odznakov/nálepiek, samostatne po prečítaní mena postavy, má v hráčoch už na začiatku vyvolať pocity odlišnosti, u niektorých hanby.... Stáva sa, že už pri čítaní špecifik a podávaní rekvizít sa navzájom jeden druhému smejú. Šťastí je to zábava, no i tu si už môžete všímať náznaky predsudkov, diskriminácie, odsudzovania a pod., na ktoré sa dá nadviazať v reflexii po skončení hry.

5.10 Čítanie postáv

- Hráči si vezmú menovku, dostanú popisy ich postáv a body. Majú 15 minút na prečítanie postavy. Následne neskôr, rekvizitu, odznak.
- Ide o čas, kedy sa majú stotožňovať s postavami, preto je vhodné, aby si vybrali svoje miesto na sedenie kdekoľvek v miestnosti.
- Je to priestor aj na otázky (či už k postavám, mechanikám, či celému larpu).

5.11 Zopakovanie najdôležitejších informácií



Lektor prečíta: Hra sa začína pustením hudby a vstupom do miestnosti, kde sa párty odohráva, a kde vás privíta hositeľ. Vašou úlohou je si prostredníctvom predstavených mechaník zabezpečiť miesto v pripravovanom filme. Hra sa skončí, keď vám hositeľ oznámi, že sa párty skončila a rozlúči sa s vami. Po hre nasleduje krátka prestávka a po nej začne reflexia.

5.12 Začiatok larpu

Po oblečení a aplikácii všetkých potrebných rekvizít hráči vstúpia do baru, kde sa párty odohráva. V miestnosti už hrá hudba, privíta ich hostiteľ. Je tam vytvorený priestor na voľnú komunikáciu. Po vstupe všetkých postáv začína boj o miesta v novom filme.

5.13 Hra

Počas hry má lektor dve dôležité role:



- **hostiteľ:** lektor je súčasťou hry, je hostiteľom celebritnej párty, ktorej sa hráči zúčastňujú a zároveň obsluhuje mechaniky - "Stenu popularity" a Náladometer.
 - Je veľmi vhodné, aby sa lektor vzhľadovo odlišoval, keď bude hrať postavu hostiteľa na párty, napr. prvkom oblečenie, klobúkom, šiltovkou.
- **pozorovateľ:** robí si zápisky k reflexii, je prítomný pre prípadné otázky,

5.14 Koniec hry

Každý hráč dáva dole svoju menovku a odznak a dáva ich hostiteľovi, ten sa s nimi rozlúči a postava vyjde z miestnosti, kde sa hra odohrávala. Takto hráč vystupuje zo svojej postavy. Hráčom dáme prestávku 5 minút a pokračujeme reflexiou.

6 REFLEXIA

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

CIEĽ REFLEXIE :

- zrekapitulovať hru, pomenovať konkrétnu hráčsku skúsenosť každého (zábava, pocity, všímnutia, reakcie...)
- uvedomiť si cieľ - Podporiť v mladých ľuďoch vedomie, že sa môžu rozhodnúť, čo bude ovplyvňovať ich správanie, či predsudky na základe odlišnosti a súperenia alebo rozhodnutie budovať dobré vzťahy na základe rešpektovania a tolerance iných.

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. Lektorovi larpu 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 dogmu. 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 REFLEXII SA VYVARUJTE NASLEDUJÚCICH CHÝB:

- pomenovanie problému namiesto hráčov - tému z hry môžete vniesť do reflexie, vy ju však nehodnotíte ani nevyvodzujete žiadne závery,
- vaše závery typu "Predsudky sú zlé" - proces reflexie má dôjsť k zvedomeniu, 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 počas reflexie mal dostať priestor vyjadriť sa, nie je však nutné aby sa ku každej otázke vyjadrili všetci
- nesprávne delegovanie slova - počas reflexií sa často stáva, že na otázky moderátora reaguje iba pár aktívnejších členov. Je to fajn na popisovanie deja, ale ak chceme zistiť názor celej skupiny, zvlášť pri pomenovaní vecí, ktoré sa v triede dejú/nedejú, je veľmi dôležité, aby lektor dával priestor a aktívne sa zaujímal o odpovede aj tichších členov.
- hodnotenie odpovedí hráčov - pri reflexii hráči pomenúvajú svoje pohľady, pocity, preto je nevhodné ich akýmkoľvek spôsobom hodnotiť, odsudzovať alebo označovať za nesprávne,
- Hráč hovorí o svojej postave v prvej osobe - na začiatku reflexie poproste hráčov, aby o svojich zážitkoch z larpu rozprávali v tretej osobe - z pozície postavy. Je to kvôli tomu, aby neprenášali nepríjemné veci, ktoré im spôsobili iné postavy na hráčov tých postáv.

POSTUP REFLEXIE: (otázky smerované voľne, kto chce odpovedá- Lektor si z odpovedí robí poznámky aby ich bolo možné použiť i pri následnej reflexii)

1. Uzavretie LARPU – POCITY EMÓCIE

- Aký pocit v tebe zanechal LARP ktorý práve skončil? (jedno slovo)
- Čo bol pre teba najsilnejší moment a prečo?
- Čo podľa teba bolo cieľom larpu? Čo si si počas larpu mohol uvedomiť?
- Čo ovplyvňovalo tvoje rozhodnutia dať niekomu plusový alebo mínusový bod?
- Čo ovplyvňuje tvoje správanie sa (pozitívne alebo negatívne) k spolužiakom?

2. Písomný dotazník (10 - 15 min)

(Hráčom rozdajte dotazníky, po napísaní odpovedí sa k jednotlivým otázkam vráťte. Ku každej otázke dovoľte vyjadriť sa dvom až trom hráčom. Dbajte na to, aby nehovorili vždy tí istí.)

Dotazníky následne pozbierajte, budú slúžiť na následnú prácu na hodinách v škole.

Otázky v dotazníku

Práve sme skončili larp s názvom PÁRTY, v nasledujúcich minútach si prejdeme aké to bolo.

1. Aký máš pocit po odohraní laru? Prežívaš úspech, alebo zlyhanie?
2. Zažil/a si počas laru niečo nepríjemné? Ak áno, napíš kedy a čo.
3. Zažívaš podobné nepríjemné veci vo svojej triede?
1. Larp bol na tému diskriminácia a predsudky.
4. Všimol/všimla si si v hre nejaké prejavy uprednostňovania, či diskriminácie? Pokiaľ áno, napíš prosím aké a kedy.
5. Pociťoval/a si ako postava v hre diskrimináciu, odsúdenie, nespravodlivosť? Ak áno, napíš kedy.
6. Všimol/všimla si si nejaké prejavy nespravodlivosti, diskriminácie vo vašej triede? Pokiaľ áno, napíš prosím aké.
7. Je niečo, čo by ste na tom vo vašej triede mohli/mali zmeniť?
8. Čo by si mohol/mohla, chcel/chcela zmeniť konkrétne ty?
9. Je niečo, čo si z laru berieš ako poučenie?

NASLEDUJE ÚSTNA REFLEXIA S CELOU TRIEDOU.

V ústnej reflexii si lektor prejde so žiakmi otázky z písomnej reflexie. Vždy ich poprosí aby sa k otázke vyjadrili aspoň dvaja ľudia.

Odpovedať na niektoré otázky nahlas môže byť pre účastníkov veľmi nepríjemné, lebo sa jedná o citlivé veci. Lektor dá možnosť vyjadriť sa i k nim, no upozorní žiakov, že nech sa vyjadria len keď naozaj chcú. Ak sa na tieto otázky nevyjadria slovné, opýta sa ich len, či si na dané otázky odpovedali aspoň písomne.



7 PO LARPE

Po tomto larpe je možné aj v ďalších dňoch pracovať spolu s účastníkmi. Môže to byť na školských hodinách (napríklad triednických), v diskusiách, vo vypracovaní rôznych referátov, či prezentácií.

Pre následnú prácu (diskusiu) odporúčame použiť tieto výstupy:



- Písomná bezprostredná reflexia po ukončení larpovej hry
- Diskusia + zapisovanie podnetov na tabuľu/lektor si podnety z tabule odfotí alebo prepíše, tak aby ich mohol použiť v následnej práci

Podnety na následnú reflexiu na hodinách školského vyučovania:

Ak pri bezprostrednej reflexii ešte ostane čas, lektor sa môže opýtať ďalšie otázky. Ak nie, tieto otázky sú vhodné aj pre následnú reflexiu po larpe napr. s triednym učiteľom v škole.

- V larpe bola akčná karta, jeden z hráčov vás vyzval k zmene správania. Čo sa stalo potom? Čo urobila tvoja postava?
- Predstav si, že by ste v triede dostali takúto akčnú kartu. Čo by v nej malo byť napísané?

Ak je to možné a otázky sú použité pri následnej reflexii, lektor/učiteľ môže žiakom rozdať perá a papiere a dať im čas, aby každý z nich skúsil napísať akčnú kartu pre ich triedu.

- Môže niekto prečítať/povedať čo by malo byť v "akčnej karte" vašej triedy?
- Kto z vás je ochotný priniesť/ prinášať zmenu do vašej triedy? Kto sa chce za zmenu postaviť?

TÉMA ÚSPECHU NEÚSPECHU

Učiteľ môže so žiakmi na základe ich skúsenosti z larpu otvoriť i tému úspechu a neúspechu v škole, v živote...

1. Na larpe Párty ste súperili o miesto vo filme. Pamätáte si ešte ako vaša postava skončila v tabuľke popularity?
2. Čo ovplyvnilo váš úspech/neúspech?
3. Ovplyvnili váš úspech/neúspech i špecifiká, ktoré ste mali? Ak áno, koho?
4. Ako je to v bežnom živote? Čo ovplyvňuje váš úspech?

(otázka smeruje k tomu, aby si žiaci uvedomili nakoľko ich v živote ovplyvňujú nejaké obmedzenia, predsudky a pod. a nakoľko je úspech ovplyvnený ich snahou, motiváciou, rozhodnutím pracovať na sebe...)



Erasmus+

