



Čas přípravy
min. 3 hodiny



Čas realizace
1-3 hodiny



Prostor
klubovna



Roční období
jakékoliv



Počet účastníků
max. 8



Věková kategorie
od 6. třídy

POKLAD MRTVÉHO MUŽE

Obecný cíl: rozvoj těchto kompetencí: sociální a personální, k řešení problému

Konkrétní cíl: Skupina hráčů se snaží v časovém limitu vzájemnou spoluprací splnit úkoly, které prověří jejich dovednosti, zručnost i překonání. Nakonec se snaží získat indicie, které je dovedou k pokladu.

Motivace: Dokážeme pod tlakem času překonávat sami sebe? Jak vlastně vnímáme práci ve skupině? Občas je dobré vědět, kde jsou naše hranice, je potřeba zkusit skočit do neznáma.

Legenda: „Odvážlivci, jestliže chcete odhalit tajemství Thomase Greena, tak bedlivě poslouchajte. Thomas Green byl pošetilý hlupák, jenž myslel pouze na sebe a svoji kapsu. Tak strašně prahnul po penězích, že zapomněl na to, co je v životě opravdu důležité. Jednou se k němu dostal spis odhalující poklad starých vikingských králů, kteří loupeživými výpravami sužovali pobřeží východní Anglie. Spis měl uvádět zápisky popisující přesnou cestu k celému pokladu, jenže neodhaloval to nejdůležitější... Když slavný vojevůdce Ericsson dobýval klášter v Nome, netušil, že místní mniši nejsou čisté duše. Tajně vzývali černé síly, aby udrželi ostrov pod ochranou. Věřili, že nezáleží na způsobu putování po cestě životem, ale na tom, jestli má život správný cíl. A tak je bůh potrestal za nadutost tím, že přihnal vikingskou loď až ke břehům Nome. Mniši nedokázali svou mocí zabránit masakru, a tak zhrzení prokleli své zlato, jež bylo Vikingy uneseno. Zlato pak měnilo každou chvíli majitele a nikomu nic dobrého nepřineslo. Mnoho dobrodruhů narazilo na kletbu a snažilo se své utrpení předat dál. Bohužel však vždycky tato informace zmizela stejně jako vojáci z Nome. Každý, kdo jen pomyslel na ukradnutí blyštivého pokladu, neskutečně trpěl. Také Thomas Green zkoušel získat toto velké bohatství. Získal spis a odhalil tajemství. V tu chvíli si myslel, že je ten nejšťastnější člověk na světě. Čas však dal prostor nepozornosti. Kletba si Thomase nakonec našla. Umírající si pozdě uvědomil, že si nežil špatně a zkázu si přivodil pouze sám. Poslední věc, kterou mohl vykonat, byla nakonec správná. I když věděl, že mu už nic nepomůže, zkusil zlomit kletbu, aby již nikoho nepohltila. Jeho umučená duše hlídá spis, a kdo splní sedm úkolů, osvobodí nejen jeho duši, ale zlomí i prokletí. Jestli jste tedy připraveni, můžeme začít...“

Potřeby: Dostatečný počet otázek na tajemné téma (my jsme měli otázky ohledně hraní RPG na motivy STEAMPUNKU), piškoty, nutela, paštika, pasta na zuby nebo majonéza, hromada klíčů, 3 zámky i s klíči, ošklivá maska, truhla, provázky, rolničky nebo zvonečky, sklenice nebo akvárium, živá havěť (šváby, kobylky, mouční červi), toaletní papír, mince, pevný (nerozbitný) kelímek, podle počtu hráčů ve skupině počet provázků stejné délky, gumičky, mouka, noviny, vejce, papíry, tužky, lopata, krabička, odměna do krabičky, petrolejka, svíčky, sirky, svitky s úkoly...

Provedení: Úkolovka, jejímž cílem je získat co nejvíc indicií a pomocí nich najít poklad. Samotný poklad může mít jakoukoli podobu, ale doporučuji klíč. Před samotným začátkem připravíme hráče na přesun. Může to být záminka na přespaní na tajemném místě. Také do začátku hry uveďte, že jste našli svitek, který vás zavede k pokladu, a když bude čas, vyrazíte tam všichni společně. Poté připravíme batohy někde, kde nebudou hráčům na očích. Než hra začne, sedněte si s hráči a rozptylte je rozhovorem nebo nenáročnou hrou. Postupně světlo v klubovně nahradte svíčkami nebo petrolejkami. Mezitím někdo uzamkne vybavení hráčů do místnosti a klíč schová na místo pokladu. Je možné využít i něco jiného, než věci, se kterými děti přijely na akci. Může to být něco, co má pro ně velikou cenu, dá se nahradit i kartičkou s nápisem cennosti, kterou si hráč před tím sám vybral. Poté rázně ukončete hru nebo rozhovor. Zavažte hráčům oči. Nezapomeňte se domluvit na signálu, který dá prostor komukoli a v kterékoli chvíli ukončit hru. Chceme, aby se děti překonaly, ale zároveň nezískaly trauma. Hráče můžete nechat chvíli poslepu. Zatím naznačte, že se v okolí objevil duch a bohužel zmizely některé věci. Následně se objeví Poutník (vypravěč a průvodce celou hrou). Prikáže všechny svázat do velkého chumle. Přečte libreto a stanoví pravidla: Všichni pracují jako tým; Pokud chtějí získat, co jim bylo ukradeno, musí získat co nejvíc indicií; Celá skupina musí splnit 7 úkolů bez ohledu na to, jestli získají nebo nezískají indicie; nesmí se rozdělit; každou půl hodinu/ hodinu (určete podle šikovnosti hráčů) shoří jedna indicie; úkoly jsou rozmístěny kdekoli, po jejich splnění okamžitě získají indicie.

Je dobré vyhodit pojistky, někteří „chytráci“ tak budou při hře celkem překvapeni. Na začátku se musí společnými silami rozvázat. Je dobré některé svázat pevně a jednoho až dva jen tak na oko. Poté již odstartujte čas. Připomínejte často, že čas běží, zvýší se tím napětí hry. Poté, co se hráči osvobodí, mají k dispozici pouze petrolejku. Na úkoly musí sami narazit a bez pomoci je vyřešit. Úkoly mohou být libovolné a upravené přímo na danou skupinu. Zde uvedu námi použité:

1) **Moudrost podsvětí** – úkolem je uhádnout tři otázky. Za každou správnou odpověď získá hráč piškot s nutelou,

za špatnou pak piškot s hroznou přísadou (paštika, pasta, majonéza). Neříkejte správné odpovědi, prostě „odměňte“.

2) **Klíč ke štěstí** – V místnosti je spousta klíčů. Uprostřed hromady klíčů je uzavíratelná bedna s jedním nebo více zámky. Cílem je dostat se dovnitř. My jsme do bedny umístili míč s maskou obličeje. Je dobré tam umístit něco, co ukončí úkol (gumové hady, odměnu, dopis)

3) **Hadí lest** – V místnosti nebo chodbě jsou nataženy provázky s rolničkami nebo zvonky. Cílem je protáhnout se, aniž by někde něco zazvonilo.

4) **Sklenice plná odhodlání** – Na dně sklenice je několik mincí. Každý hráč vyloví jednu. Sklenice je vyložena zmuchlanými kousky toaletního papíru a zasypána havětí.

5) **Džbán spolupráce** – Úkolem je přenést kelímek s vodou bez dotyku ruky a za pomoci všech. K dispozici jsou provázky a gumičky.

6) **Kopec naděje** – Na noviny a minci nasypeme hromadu mouky. Úkolem je získat minci pouze pomocí pusy.

7) **Pukavec** – Každý hráč má čepici z novin. Každý hráč udělá tužkou na papír tolik kolonek, kolik je hráčů celkem. Poté do každé kolonky napíše jedno jméno včetně svého. Kolonky představují herní kola. Před každým kolem všichni zavřou oči a na pokyn je otevřou pouze ti, co mají zapsané své jméno v kolonce pro příslušné kolo, a v tomto kole dostanou vejce pod svou čepici. Všichni oči otevřou a každý hráč praští do čepice hráče, kterého to kolo napsal. Hráč, kterému bylo vejce pod čepicí rozbito, pokračuje dál ve hře.

Celou hru hráče doprovází poutník a za každé splnění dá skupině indicii. Zkuste co nejméně ovlivňovat hráče a spíše kontrolujte průběh. Pokud uplyne stanovená doba, spalte indicii před očima hráčů. Úplně prvně jsme spálili prázdný papír. Docílili jsme zvýšení napětí, zlepšení spolupráce a zrychlení skupiny a na konci si nikdo nevšiml, že měli o indicii navíc. Po splnění všech úkolů nechte dál běžet čas a za uběhnutí limitu odeberte skupině hráče. Pokud si hráči s indiciemi neporadí, zkuste za drobné úkoly prodávat nápovědy. Poslední, co doporučuji, jsou kostýmy a tajemná muzika. Jakmile hráči naleznou poklad a naleznou své věci, sedněte si s nimi a proveďte zpětnou vazbu.

Přístup k dětem se specifickými vzdělávacími potřebami:

Děti s ADHD (porucha pozornosti a koncentrace) pracují velmi obtížně pod „nějakým“ tlakem. Tato hra bude pro ně, ale i pro ostatní v týmu,

velmi náročná. Doporučuji například při svazování dětí, především je svázat „na oko“. V opačném případě by mohlo dojít z jejich strany k agresí. Je naprosto žádoucí, aby tyto děti byly důkladně informovány o průběhu hry. Musí vědět, co je čeká, alespoň rámcově. Potřebují vedle sebe průvodce (dítě, instruktor, vedoucí), aby měly jistotu a v případě jejich neadekvátní reakce mohl tento průvodce zasáhnout a dítě zklidnit nebo nasměrovat. Zvláště při časovém omezení budou reagovat velmi prchlivě a nepředvídatelně.

Pozor na:

Mějte dohodnutý jasný signál pro zastavení hry! Nenuťte děti plnit úkoly, jsou-li pro ně nepříjemné. K překonání se musí každý jedinec odhodlat sám. Dítě, které dobrovolně ukončilo hru, nenechte o samotě, popovídejte si s ním o prožitku.

Moje poznámky

Naše děti ohodnotily hru pozitivně, nikdo z nich hru dobrovolně neukončil. V podobných hrách budeme pokračovat i v budoucnu.