

Gamifikace pro inkluzi

Metodologie detektivních her zaměřujících se na zvyšování povědomí a aktivizaci mladých lidí ve věcech spojených se společenskými otázkami a zranitelnými skupinami

Napsali:
Agnes Simor
Marton Illes

Konzultace poskytli:
Anna Hanák
Eleni Evagorou
Maria Marinova
Ester Lomová

Tento materiál byl vytvořen ve spolupráci Autonomia Foundation a Detectivity, the Promitheas Insitute, the Infinite Opportunities Association a Otevřené společnosti v rámci projektu ‚Gamifikace pro Inkluzi a aktivní občanství‘. Projekt (2017-3-HU01-KA205-046883) je sponzorován programme Erasmus+.

Podpora Evropské komise při tvorbě této publikace nepředstavuje souhlas s obsahem, který odráží pouze názory autorů, a Komise nemůže být zodpovědná za jakékoliv využití informací obsažených v této publikaci.

Chtěli byste zvýšit povědomí mladých lidí o životě, výzvách a problémech menšin? Těžko ale nacházíte situace, ve kterých se mladiství mohou setkat s lidmi právě z těchto skupin, nebo situace, které je inspirují k aktivnímu občanství? Setkáváte se s mladistvými, kteří zavrhnou členy menšin, nebo jsou vůči nim agresivní? Myslíte si, že by se jejich přístup měl změnit?

Často se vám stává, že tradiční techniky informování o sociálních problémech a menšinách mladé lidi prostě nezajímají a že se někdy jejich agrese vůči danému problému spíše prohloubí než naopak? Slycháváte výroky mladistvých o nebezpečí, které různé menšiny mohou způsobit – migranti, kteří kradou práci, členové LGBT komunity, kteří zneužívají ostatní nebo Romové, kteří musí být kriminálníci?

Potkáváte spoustu mladých lidí, kteří tráví hodně času ve virtuální realitě a hry je zajímají více než jejich sociální prostředí? Znáte hodně mladých lidí, které nebaví škola, ale jsou velmi aktivní a zapojují se, když jde o týmovou hru, např. sport?

Bojíte se, že i když studentům jde dobře učení, tak nejsou tak dobří ve spolupráci a navzdory jejich širokým vědomostem postrádají praktické dovednosti? Stává se vám, že i ti s dobrými známkami nedokážou vést debatu založenou na racionálních argumentech, při níž by respektovali názory oponenta?

Chybí vám situace, ve kterých by mladí lidé získali zkušenosti a naučili se pohybovat v situacích každodenního života, které by je vedly k aktivnímu občanství? Nenacházíte dostatek neformálních vyučovacích metod, které by rozvíjely různorodé schopnosti skupiny mladých lidí?

Pracujete s mladými lidmi, kteří mají zvědavého a kreativního ducha? Máte rádi inovativní praktiky nebo dokonce experimenty? Sami máte rádi překvapení, záhady a hry?

Chtěli byste být součástí změny?

Pokud jsou vaše odpovědi především „Ano“, neváhejte se seznámit s metodologií detektivních her se společenským přesahem v teorii a praxi. Užijte si dobrodružství čtení a posléze pilotování hry!

Obsah:

I. Inovativní výukové metody, ze kterých můžeme vycházet	6
II. Aspekty zranitelnosti. Práce s kolegy ze zranitelných skupin	13
III. Obecné informace	19
o detektivních hrách	19
IV. Detektivní hry se společenským přesahem	25
V. Metody, nástroje, herní moduly	29
VI. Proces plánování, přípravy, realizace, hodnocení	51
VII. Praktické návrhy	56

I. Inovativní výukové metody, ze kterých můžeme vycházet

Detektivní hry jsou velmi flexibilní a různorodé – jak později sami uvidíte – což znamená, že můžete použít spoustu nástrojů a aspektů z ostatních neformálních výukových metod. Shromáždili jsme několik příkladů těchto nástrojů, které se vám při tvorbě detektivní hry mohou hodit.

Hry

Jelikož detektivní hra je založena na gamifikaci, tak se na začátek podíváme obecně na hry, které nám slouží jako pomůcka neformální výuky.

Lidé jsou emocionálně založení jedinci. Racionální faktory stojí za 30 % našich rozhodnutí, zatímco ty emocionální za 70 %. Je proto důležité, abychom emocionálně vtáhli hráče, na které touto metodou cílíme, do děje. Důležité je také vytvářet hravé situace více než ty méně zábavné (např.: pamatování dat, údajů). Ve hrách je velkou výhodou možnost představitosti, z normálního světa a situací se můžeme přenést do míst, kde se fantazii nekladou meze. Hráči rádi vyhrávají, proto je důležité je motivovat k vítězství. V herních situacích nejsou hráči jejich 16letým já, ale mohou se přetělit do postavy rytíře, námořníka, nebo dokonce člena menšinové skupiny. Pokud přijmu změnu své role, přijímám změnu svého chování vůči dané skupině, už nebudu mluvit o „nich“, ale o „nás“. Když se na věc podíváme z vnějšího úhlu pohledu, lidé si často myslí, že jejich chování je ovlivněno chováním skupiny či jedince. Z vnitřního úhlu pohledu je logika skupin lidí vysvětlena naším postojem vůči ostatním. Toto je velmi důležité, protože lidé, kteří mají negativní postoj vůči nějaké skupině si myslí, že jejich důvodem chování je skupina samotná. Namísto toho by měli být schopni se na věc podívat z vnitřního úhlu pohledu, činit vlastní rozhodnutí. Pokud necháme účastníka hry podívat se na svět očima jiných, bude lépe schopen pochopit situaci daného člověka a soucítit s ním, než když ho necháme pouze ostatní sledovat. Když chceme ve hře vyhrát, stáváme se více aktivními, čímž se naše emoce stávají silnějšími. Reálné situace a hra samotná se protínají hned v několika směrech,

nikdo nemůže dělat dobrá rozhodnutí, aniž by nebyl aktivní. Tímto způsobem můžeme objektivně posuzovat situaci dané skupiny zevnitř a jsme motivováni dělat vše, co nám daná role dovoluje. Kromě těchto aspektů je také důležité myslet na to, že ve hře není nikdo sám, objevuje se zde tedy otázka spolupráce a soutěživosti, což jsou pilíře aktivního občanství.

Stolní hry

Existuje několik deskových her, ve kterých se hráči mohou dostat do postavení některých zranitelných skupin (znevýhodnění studenti nebo lidé žijící v chudobě v odlehlých vesnicích) nebo odborníků, kteří s nimi pracují (např.: mentoři). Všichni účastníci mohou získat spoustu informací a osobních (herních) zkušeností o dané skupině nebo společenském problému a ti, kteří si myslí, že je to chyba dané skupiny, že se nachází v obtížné situaci, mohou svůj pohled poté, co prožili všechny obtíže, kterým skupina musí čelit v každodenním životě zdůvodnit. Jedna z českých her (Cesta z ghetta) se zaměřuje na téma možnosti změny vlastního života ze startovací pozice života v ghettu; hráči v ní musí překonávat objektivní překážky spojené s tímto prostředím. V maďarské „mentorské hře“ hráči čelí výzvám profesionála pomáhajícího zranitelným skupinám. Při návrhu jakékoli hry je to důležité nevytvořit ji příliš snadnou (protože pak nikdo není motivován brát to vážně nebo se zapojit do hloubky) ani příliš obtížnou (protože by to většina lidí vzdala a místo úspěchu by získali negativní zkušenost). Některé z těchto her jsou navrženy tak, aby zranitelná osoba mohla dosáhnout cílů - protože pozitivní zkušenosti s hrami mohou mít lepší vliv na postoje/chování účastníků v podobných reálných situacích. Jiné hry jsou přísnější a těžko dávají příležitosti k vítězství. Například maďarské „Sociopoly“ ukazuje, že když žijete v hluboké chudobě v malé vesnici daleko od všeho, tak i když uděláte nejlepší rozhodnutí, stále nemůžete vyžít ze svého příjmu. Tento druh vyhrocených situací může být užitečný při zvyšování povědomí o společenských problémech. Účastníci, kteří si dříve mysleli, že chudí lidé jsou zodpovědní za svou chudobu, mohou ve hře čelit tomu, že v některých situacích je velmi těžké vymanit se z chudoby. Oba způsoby mohou dobře fungovat, ale měli byste přemýšlet o potřebách dané skupiny, vašich cílech a dalších okolnostech.

Deskové hry jsou dobrým nástrojem i proto, že skupina mladých hráčů začíná spolu komunikovat a spolupracovat, což může pokračovat i v reálném životě.

Online hry

Mladí lidé tráví stále více času online. Mnohokrát je výzvou je oslovit offline a ukázat jim místa, kde mohou dělat něco společně a komunikovat s ostatními osobně – to je příklad i deskových her.

Online hry se zaměřují na ty, kteří se skrývají za svými počítači nebo mobilním telefonem. V online hrách mohou mít hráči také různé role. V bulharském Toleradu si mohou vybrat ze čtyř aktivistů v oblasti lidských práv (Mahatma Gándhí, Martin Luther King, Aung San Suu Kyi, Andrei Sakharov) a odpovídat na otázky související s lidskými právy. Prostřednictvím hry získávají hráči informace o lidských právech a mohou se do problematiky osobně vložit. Výše uvedená česká „Cesta z ghetta“ má také online verzi. Některé hry mohou spojit skutečné hráče prostřednictvím online platformy, jejíž spojení lze rozvíjet i po hře, zatímco v jiných může hráč hrát sám s počítačem. Online hry vyžadují poměrně nákladný vizuální a technický vývoj, který je třeba průběžně aktualizovat, protože trendy v online hraní se mění velmi rychle a tyto hry by měly zůstat atraktivní, aby se dlouhodobě dostaly k lidem. Kromě této nevýhody je výhodou, že takto oslovíte i mladé lidi, kteří žijí daleko od vás bez logistických výzev.

Interaktivní divadlo

Kromě online her byly některé stolní hry přetvořeny do interaktivního divadla. V případě Sociopoly mohou hráči navštívit divadelní představení, ve kterém herci hrají hlavní postavy hry a malé skupiny publika jsou různé rodiny žijící ve vesnici, které se snaží přežít ze dne na den. Musí čelit mnoha situacím, ve kterých musí činit různá rozhodnutí - nákup nových bot nebo brýlí pro děti, žádání o půjčku atd. Kromě svých vlastních aktivit a rozhodnutí mohou sledovat scény, které hrají herci a které jim umožňují nahlédnout do typických situací cílových skupin. Některé z těchto her zahrnují nejen herce, ale také přímo členy menšinových skupin, jejichž přítomnost dodává situacím ještě věrohodnější nádech.

Kromě interaktivních divadelních her zaměřených na hru samotnou existují i další metody, ve kterých může posoudit jednu situaci publikum, jehož členové mohou podat argumenty a návrhy pro některé postavy, nebo mají možnost sami skočit do role a ukázat, co by dělali v situaci zranitelné osoby. Takové situace rozvíjejí kritické myšlení, komunikaci a debatní schopnosti účastníků. Příkladem takového přístupu je „divadlo forum“. Tyto přístupy jsou velmi užitečné, protože účastníci mohou modelovat typické situace a experimentovat s potenciálním úspěšným řešením takových případů útlaku, nenávistných projevů apod.

Tematické prohlídky

Většina mladých lidí se raději prochází venku, než zůstává ve třídách - zejména když je pěkné počasí. Tematické turistické výlety odrážejí tuto preferenci a přinášejí vzdělání mimo třídu. Místo sezení vevnitř a mluvení o Romech nebo starých židovských komunitách zve Uccu a Zachorova nadace mladé lidi na procházku v jejich městech, kde jejich průvodci - vrstevníci hovoří o minulosti a přítomnosti budov, kde žily důležité osoby, nebo se odehrály nějaké historické události. Je snazší si představit situaci lidí, jejichž domy vidíte na vlastní oči a také se lépe propojíte s historickými časy a vzdálenými lidmi, když najdete něco společného – žili ve stejném městě, stejné ulice jako my. A tyto ulice mají spoustu tajemství a záhad, které můžeme objevit při takových procházkách.

Osobní spojení se samozřejmě může zlepšit, pokud spojovacími nástroji nejsou jen místa a slova. Z tohoto důvodu se také při některých turistických prohlídkách používají tablety a ukazují fotografie, videa, poslouchají zvuky starých časů. Protože osobní angažovanost se zvyšuje, když vidíte tváře, slyšíte hlasy atd. Digitální zařízení pro mladé lidi atraktivní, takže použití těchto nástrojů může učinit vzdělávací aktivitu pro mladé ještě přitažlivější.

Na jiných prohlídkách lze navštívit i některé současné obyvatele, postavy, hudebníky. Osobní setkání, při pohledu do očí někoho jiného, jsou ještě účinnějšími nástroji, než když použijeme jen fotografie apod., protože zprostředkovávají osobní kontakt mladých lidí se skupinami, o jejichž situaci se vzdělávají.

Diskuse členů menšinových skupin s mladistvými

Z výše uvedených důvodů existuje celá řada metod, které se zaměřují na osobní setkání a diskuse. Existují iniciativy, v rámci kterých členové různých zranitelných skupin navštěvují třídy a v rámci hodiny s nimi otevřeně diskutují. Někdy používají metody neformálního vzdělávání, které inspiruje mladé lidi k vyjádření, nebo shromažďují argumenty související s jedním dilematem na obou stranách. Hlavní částí těchto setkání je vyprávění zranitelných hostů, kteří hovoří o své vlastní identitě, výzvách a hodnotách a studenti mohou položit jakoukoli otázku bez následků. Osobní příběh jedné lidské bytosti má silný emoční aspekt. Je to velmi důležité, protože většina mladých lidí se v každodenním životě často neseťká s Romy, lidmi s fyzickými hendikepy nebo LGBT+ osobami a sotva s nimi mají příležitost k otevřené diskusi. Tyto typy rozhovorů, v rámci kterých můžete položit své - i provokativní otázky - a můžete získat věrohodné odpovědi, mohou zabránit vzniku negativních stereotypů nebo předsudků ohledně dané skupiny. Samozřejmě, když potkáte jednu či dvě osoby příslušející k určité skupině, nevidíte všechny její členy. Pozitivní zkušenosti mohou vést ke stereotypům stejně jako negativní zkušenosti, ale je to stále dobrý základ pro další diskusi o dané skupině a tématu. Důležitým principem této metody je, že se najdou studenti, kteří vyřknou stereotypní věci nebo mají provokativní otázky, avšak „host“ by měl zůstat klidný a respektovat účastníky. Abychom toho dosáhli, je důležité připravit hosty z menšinových skupin na těžké situace a také na to, že by měli být silní, pokud jde o jejich identitu a příběhy, které jsou připraveni sdílet, bez takového emocionálního zapojení, které by mohlo zničit klidné a uctivé rozhovory. Živá knihovna je podobná metoda, ale tady je rozhovor pouze mezi jednou osobou („lidskou knihou“) a „čtenářem“, který může pokládat „knize“ otázky.

Neměli bychom zapomínat, že osoby zapojené do takových aktivit nemusí být jen členové menšinových skupin, ale také členy elity. Na Kypru byla uskutečněna řada setkání mezi politiky a mladými lidmi, aby se mladí lidé mohli více informovat a angažovat v souvislosti s politikou a aktivním občanstvím. Protože mnohokrát se nejedná jen o menšiny, které nejsou příliš populární, ale i o politiku a politiky. Ale v případě, že

chceme dosáhnout zapojení mladých lidí v otázce sociálního začleňování, demokracie nebo aktivního občanství, záleží na osobních setkání. Pokud jsme schopni si spolu povídat, můžeme dělat i něco dalšího společně.

Inkluzivní aktivity různých skupin

Členové dvou různých skupin se mohou přiblížit, pokud mají společnou zkušenost, pokud společně prožili oboustranně výhodnou situaci. Existuje iniciativa Yacht klubu Varna, v rámci které znevýhodnění mladí lidé společně s ostatními vyplouvají na plachetnice. V takové situaci musíte spolupracovat a spoléhat jeden na druhého. Pokud se loď potopí, oba selžou, pokud si uděláte pěknou projížďku a poté dorazíte zpět do přístavu včas, oba vyhrajete. Během spolupráce se dozvíte mnohem více o člověku, než jen z jeho řeči. Když budete jednat společně, poznáte vzájemnou realitu do hloubky. Pokud se vám podaří společná vyjížďka na lodi, můžete jednat společně i v jiných oblastech každodenního života.

V inkluzivních aktivitách můžete zažít silné stránky toho druhého v reálném životě. Každý člověk má různé silné stránky. Ve složitých situacích potřebujeme různé dovednosti a kompetence, každý musí přidat něco k úspěchu. Existují projekty, které spojují různé skupiny - např.: Magosfa v Maďarsku spojila děti a lidi žijící v domovech pro seniory. Během svých workshopů se členové obou skupin učili navzájem, z čehož vznikl nový produkt spolupráce. Tyto programy mohou sloužit také jako nástroj práce s historickou pamětí.

Každá aktivita nemusí být nějak zvlášť složitá, aby se stala atraktivní pro cílové skupiny, může se jednat o normální činnosti jako třeba zahradnické práce, fotbal, malování nebo vaření večeře. I když se během vzdělávací příležitosti slova „začlenění“ „lidská práva“ „rozmanitost“ nezmiňují, inkluzivní aktivity mohou být vedeny tímto směrem.

Hlasy a hodnoty menšin

Existují iniciativy, které staví silných stránkách a preferencích daných menšin. Např. romské ženy, které rády vaří iniciovaly vznik romské bytové restaurace „Kóstolda“. Asijská a africká jídla jsou vynikající; bulharská multikulturní kuchyně reagovala

na negativní postoje vůči migrantům také skrz aktivity v kuchyni. Autistické umění v Maďarsku staví na velmi zvláštní vizualitě autistických lidí a na základě takových kreseb a obrazů vznikla módní značka. Silné stránky najdete u jakékoli zranitelné skupiny. Každý něco umí, něco má rád, něco se mu líbí a může něco nabídnout ostatním. Pokud je podporujete při vytváření takových hodnot (produktů nebo služeb) a jejich šíření, může to mít vliv na celospolečenské vnímání menšiny jako celku. Navíc si tuto aktivitu všichni užijí.

Kromě tvorby služeb a produktů menšin, byste neměli zapomenout ani na jejich názory. Mnohokrát mluvíme o těchto lidech, ale nenecháme je mluvit o sobě. Existují iniciativy, které podporují zranitelné hlasy, které mají být vyslyšeny. Existuje mnoho rádíf, časopisů, webových stránek, blogů atd., které poskytují různým zranitelným skupinám příležitost komunikovat s ostatními členy společnosti. Hlas zranitelných osob a kanály (sociálních) médií jsou také velmi důležitými nástroji neformálního vzdělávání, které bychom měli brát v úvahu.

Jiné aktivní nástroje

Kromě výše uvedených metod a nástrojů můžete využít mnoho dalších, které mohou být pro mladé lidi atraktivní a které mohou rozvíjet jejich spolupráci, komunikační dovednosti, empatii nebo jakékoli jiné schopnosti, které jsou relevantní z hlediska sociálního začleňování nebo aktivního občanství.

Existují detektivní hry, které používají nástroje cirkusové pedagogiky, dramatické pedagogiky, historie apod. Jsme si jistí, že pokud jste profesionály v jiných oborech, budete je schopni zapojit do detektivních her. Zajímavou součástí komplexní detektivní hry může být jakýkoli sport, umění, literatura nebo věda.

Protože se detektivní hry mohou zaměřit na cokoli, co je spojeno s naším světem, může se v detektivní hře objevit z tohoto světa cokoli.

II. Aspekty zranitelnosti.

Práce s kolegy ze zranitelných skupin

Jelikož chceme prostřednictvím detektivních her se společenským přesahem zvýšit povědomí společnosti a utvářet postoje o menšinách, musíme zkoumat hlavní aspekty zranitelnosti související s těmito skupinami různými citlivými metodami.

Za zranitelné skupiny považujeme takové skupiny, u nichž je vyšší riziko, že budou vystaveny diskriminačnímu jednáním, násilí nebo jiným nevýhodám (např. ekonomické problémy); zkrátka skupiny osob, jejichž situace je obvykle těžší než situace ostatních. Mohou se lišit od ostatních, pokud jde o jejich pohlaví (ženy), věk (staří nebo mladí lidé), původ (např.: Romové, přistěhovalci), náboženství (např. muslimové, židé), sexuální orientace (LGBTQI+), fyzické nebo duševní předpoklady (osoby s tělesným nebo duševním znevýhodněním), rodinný stav (např. rozvedení, osamělí rodiče) atd.

Kromě objektivních rozdílů mezi členy zranitelných skupin a členy většiny, které se týkají charakteristiky dané zranitelnosti, bychom měli zvážit také vnímání zranitelných skupin jich samých, což utváří důležitou část jejich identity. *„My (mladí) máme neotřelé nápady a nedostatek zkušeností.“* *„My (Romové) máme komunity po celé Evropě a mnohokrát čelíme diskriminaci.“* Mezi tyto vjemy patří pozitivní, negativní nebo různorodý obsah, který má významný vliv na vnímání našich vlastních potenciálů a také na vztahy s většinou. Kromě vnitřního vnímání bychom měli uvažovat i o vnímání dané skupiny z vnějšího hlediska. Většina také vnímá zranitelné skupiny, což zahrnuje mnohokrát stereotypy. V případě, že se někdo setkal s jednou osobou LGBT+, která se provokativně oblékala, nebo s muslimským mužem, který nerespektoval ženy jako rovnocenné, je ochoten si myslet, že ostatní osoby LGBT+ nebo muslimští muži jsou podobní nebo dokonce stejní. Zde jsme se setkali s předsudky, které se vyznačují stereotypy ohledně daných skupin. Každý člověk má

předsudky a stereotypy, ale v případě, že otevřeme oči, abychom si jich byli vědomi, a najdeme nástroje, jak s nimi zacházet, nemusí stereotypy a předsudky určovat vztahy mezi členy různých skupin. Pokud vím, že mám předsudky ohledně starých lidí a ne všichni staří lidé jsou stejní, možná se mohu naučit od starých lidí, kteří se liší od mých stereotypů a s nimiž mohu mít také dobré vztahy. Kromě stereotypů většiny existují i stereotypy členů zranitelných skupin o sobě, s čímž bychom měli také pracovat. Tímto způsobem se také může rozvíjet jejich vnímání sebe samých, jejich perspektivy a vztahy s příslušníky většiny. Takže sociální začlenění, což je přinejmenším dvojsměrný proces, může fungovat, pokud budou zapojeni jak členové většiny, tak menšiny.

Jak jsme řekli, zranitelné skupiny mají objektivní nevýhody. Z tohoto důvodu jsou mnohokrát považováni za oběti, které by měly být politovány a které nemohou dosáhnout toho, čeho je schopna většina. Přestože má tento postoj sympatický vztah k zranitelným skupinám, nevede skutečně k rovnocenným vztahům a chápe zranitelné skupiny jako ty, které potřebují podporu při integraci (což se může projevat i paternalistickým přístupem k nim). Tento postoj nemůže vést ke skutečnému začlenění. Na druhé straně existují i postoje vůči zranitelným skupinám, které neakceptují, že jejich nevýhody jsou zakořeněny v jejich objektivních sociálních situacích a domnívají se, že jejich situace je způsobena jejich vlastní vinou. Tento postoj je spojen se sociálně psychologickými jevy, které obvykle považují naše činy a situace za výsledek objektivních okolností, zatímco činy a situace druhých za důsledek jejich vlastním rozhodnutím. V některých situacích nejsou zranitelné skupiny považovány pouze za zodpovědné za své vlastní nevýhodné postavení, ale i za jiné problémy týkající se celé společnosti. Jsme nakloněni hledat vnější příčiny těžkostí našeho vlastního života a zranitelné skupiny jsou tak často za takové příčiny považovány. Např. „nemohu například najít práci kvůli migrantům“, nebo „musím platit vysoké daně kvůli sociální podpoře vyplacené zranitelným skupinám“. Tyto mechanismy obětního beránka jsou velmi nebezpečné a mohou dokonce vést ke genocidám některých skupin, které jsou považovány za viníky těžkostí ostatních.

Jestliže se zaměříme na problematiku zranitelných skupin a rádi bychom podpořili jejich začlenění prostřednictvím některých neformálních metod vzdělávání, měli bychom si být vědomi pozadí stávajícího vnímání, postojů a vztahů, do kterých chceme vstupovat. Jak jsme řekli, situace čisté oběti obvykle není příliš motivující pro společenskou aktivitu a začleňování, protože v případě, že je skupina považována za skupinu obětí, která nemůže nic dělat, může být politována, ale nelze ji považovat za rovnocenného partnera, což je základní podmínkou sociálního začleňování. Existují četné zkušenosti, které také dokazují, že pokud účastníky neformální vzdělávací aktivity jen necháme čelit předsudkům a stereotypům a říkáme jim, že by se něco mělo změnit, je to kolikrát kontraproduktivní. Postoje lidí lze jen stěží změnit pouze racionálními argumenty a objektivními fakty, které prokazují těžkosti zranitelných lidí, existenci diskriminace a společný přínos sociálního začlenění.

Protože jsou lidé hlavně emočního rázu, jejich postoje lze rozvíjet mnohem efektivněji, pokud na ně zamíříme osobními příběhy. Pokud jsme citově ovlivněni příběhem jedné zranitelné osoby, může to mít dopad na naše postoje vůči jiným zranitelným osobám. V takových příbězích bychom měli kromě viktimizovaných situací také ukázat hodnoty daných osob, které jsou aktivní, převzaly odpovědnost a učinily kroky ve směru hodnot, které jsou pro nás důležité. Snáze se nám identifikuje například s lidmi LGBT+, kteří chtějí mít rodinu nebo s romskými dětmi, které chtějí chodit do dobré školy, než s těmi, o kterých zkrátka víme, že jsou diskriminováni. Protože hodnota rodiny a vzdělání může být společná pro různé sociální skupiny, někdo z jiné skupiny, který má podobné hodnoty jako já se mi vlastně trochu podobá. Podobnost je důležitým nástrojem, jak můžeme lidi přiblížit k sobě. Pokud jde o osobní příběhy, je také důležité, aby nebyli jen šokující. I když existuje velmi vážné a smutné téma, humor může přijmutí tématu pomoci. Pokud ukážeme pouze negativní věci, mohou se účastníci vzdělávací aktivity uzavřít, což je vlastně forma duševní sebeobrany. Ale v případě, že po vtipné části bude následovat vážná, účastníci aktivity lépe přijmou i tu vážnou. Je také důležité, aby příběhy nebyly předvídatelné ani didaktické, protože v případě, že účastníci zjistí konec příběhu příliš brzy, nebo pokud mají pocit, že s nimi chceme skrze příběhy manipulovat, mohou se nudit nebo uzavřít do sebe.

Kromě lidských příběhů, společných hodnot a podobností je také důležité, abychom se soustředovali na některé silné stránky daných zranitelných osob. Můžeme přijmout druhou osobu jako rovnocenného partnera snadněji v případě, že zjistíme, že je také dobrá, možná v něčem ještě lepší než my. Slepí lidé snadněji pohybují v tmavé místnosti, Arabové mohou vařit chutný kuskus, staří lidé mohou vyprávět zajímavé příběhy o minulých časech. Tyto silné stránky mohou být typické pro danou skupinu (jak je uvedeno výše) nebo relevantní pouze pro danou osobu. Například může existovat slepý člověk, který mluví velmi dobře anglicky, arabský vynikající inženýr nebo starý člověk, který výborně tančí flamenco. V prvním případě se zaměřujeme na (stereo)typické hodnoty daných skupin, zatímco ve druhém případě zdůrazňujeme, že každá skupina je velmi různorodá. Oba aspekty jsou důležité. Je důležité, abychom neukazovali všechny členy dané skupiny jako podobné, avšak také ukázali typické silné stránky dané skupiny. Pokud zobrazujete jen velmi speciální znaky určité skupiny, nemění to obecný postoj účastníka k dané skupině. Výjimka jen potvrzuje pravidlo. Ale v případě, že ukážete něco typického spolu s něčím zvláštním (např.: arabská žena, která vaří chutné kusky a zároveň je schopná inženýrka), ukážete rozmanitost jedné skupiny a také typické pozitivní věci. V případě, že máte takovou příležitost, je hezké ukázat různé postavy s různými schopnostmi ze stejné zranitelné skupiny, aby se projevila rozmanitost a abyste nedávali signál, že všichni členové skupiny jsou podobní jeden druhému.

Kromě rozmanitosti zranitelných postav je důležitá také rozmanitost vnitřních a vnějších vztahů. Je nebezpečné, pokud ukazujete pouze negativní vztahy mezi členy zranitelných skupin s většinou, protože se hráči mohou od příběhu vzdálit a neztotožnit se s ním. Měli byste také rozlišovat vnitřní vztahy. I uvnitř zranitelných skupin může být napětí a příběh se stává opravdovějším, pokud to ukážeme a nezakrýváme.

V závislosti na profilu hry můžeme také vytvářet situace, ve kterých silné stránky zranitelných lidí pocházejí z konkrétní herní situace. Hráči například mohou od dané osoby získat nějaké informace nebo vlastnit věc, která je pro hráče velmi důležitá. Jak jsme viděli v předchozí kapitole, osobní setkání

se lidmi z menšinových skupin mohou mít velmi dobrý vliv na postoje účastníků. Nejlepší je, pokud se jedná o oboustranně výhodné situace, kdy účastníci a zranitelné skupiny mohou vzájemně ze setkání něco získat.

Spolupráce s členy zranitelných skupin

Pokud chcete vytvořit hru nebo nějaký jiný neformální vzdělávací nástroj zaměřený na zranitelné skupiny, nezapomeňte zapojit členy nebo organizace dané skupiny již při zahájení plánování. Nemůžete vytvořit skutečný originální nástroj bez zkušeností a pohledů zranitelných osob. Existuje řada iniciativ v oblasti sociálního začleňování, kterým dominují členové většinové společnosti a které tak obvykle vynechávají něco velmi důležitého a mohou v sobě obsahovat paternalistický nebo na politování omezený pohled na danou skupinu nebo jejich problémy. Je také důležité zapojit zranitelné lidi již v první fázi přípravy programu, protože tak mají mnohem větší šanci zapojit se. Jsou pak také mnohem více motivovaní dokončit realizaci programu, protože cítí, že byli i součástí plánování a že pracují na společné myšlence.

Jak jsme řekli, osobní příběhy a setkání zranitelných lidí jsou klíčovými nástroji zvyšování povědomí. Je tedy zřejmé, že byste měli při realizaci spolupracovat se zranitelnými lidmi. Romy, lidi se zrakovým znevýhodněním, LGBT+ apod. by neměli hrát herci ani pracovníci s mládeží, kteří nemají s danou skupinou žádné osobní propojení. Zázrakem výsledných herních setkání je to, že se účastníci mohou setkat a mluvit s někým, kdo skutečně patří do dané skupiny. V případě, že postavy nejsou skutečné, ostatní části hry již nebudou věrohodné.

Zranitelní lidé nemusí vyprávět své vlastní příběhy přesně podle skutečnosti, ale herní situace by měly mít s realitou určitou souvislost. Někdy je realita promíchána s příběhovými moduly hry (např.: hraje se v imaginární společnosti). Příběh jedné zranitelné osoby může vyprávět jiný herec, pro případ, že někdo není připraven vyprávět svůj příběh bez silných emocí. Emoční zapojení do takové práce je velmi důležité, avšak měly by být brána v potaz rizika spojená s nezvládnutím vlastních silných emocí ze strany herců.

Osobní setkání, hry nebo jakákoli neformální situace, kdy je v centru pozornosti zranitelnost protagonistů, mohou vyvolat provokativní nebo dokonce agresivní otázky a situace. Je důležité, aby se účastníci mohli zeptat nebo vyprávět cokoli, co souvisí s tématem - podle rolí hry. Bez upřímnosti není formování postojů možné. Z tohoto důvodu je důležité pracovat se zranitelnými osobami, které jsou vyrovnané se svou vlastní identitou a jsou připraveny na provokativní i agresivní situace. Měli byste je také na takové situace připravit, aby později nenastalo příliš mnoho problémů. Mnohokrát jsou zranitelní lidé velmi citliví, pokud jde o provokativní otázky, komentáře, a někdy jejich vztah k jejich vlastní skupině nebo identitě není dost silný na to, aby to vše dokázali na místě zpracovat. Na tato úskalí byste měli myslet při výběru spolupracovníků a při přípravě herců na samotnou hru; i pro velmi schopné jedince mohou existovat témata, která jsou pro ně příliš citlivá. V takových případech byste se na toto téma neměli zaměřovat přímo a v případě, že je účastníci vynesou, byste měli být připraveni na to, jak s ním zacházet. Ne všechny otázky musí být zodpovězeny za každou cenu, ne všechny komentáře by měly být ponechány bez povšimnutí, musíte mít i verze pro řešení takových situací.

Společné plánování, příprava a realizace je důležitým nástrojem pro rozvoj a posílení postavení menšinových kolegů, kteří mohou získat mnoho dovedností a zkušeností, které mohou využít při své neformální vzdělávací práci později i v soukromém životě při řešení konfliktních situací.

III. Obecné informace

o detektivních hrách

Původ detektivních her

Hon za pokladem je starší verzí detektivních her. Je dobře znám a používán při některých tradičních oslavách nebo večírcích, obvykle je uspořádán dospělými pro děti nebo dětmi navzájem, nebo dospělými pro jejich přátele a kolegy. Použití takových her ve vzdělávání je však daleko širší - formy řešení problémů mohou být ve vzdělávání založeny na zvláštních, těžkých problémech, logických úkolech, které by měly být řešeny v malých skupinách pomocí komunikace a brainstormingu.

Roku 2007 byla v Japonsku vynalezena nová hra, tzv. úniková místnost, známá také jako „úniková hra“, což je fyzická bojovka, ve které hráči řeší řadu hádanek a stop, radí se a hledají strategie, aby společně vyřešili daný případ a podařilo se jim uniknout z místnosti. V základní verzi mají hráči stanovený časový limit k odhalení tajného spiknutí.

Únikové místnosti se v roce 2010 staly populárními v Severní Americe, Evropě a východní Asii. Únikové místnosti s trvalou lokací byly nejprve otevřeny v Asii a později následovalo otevření v Maďarsku, Severní Americe, Austrálii, Novém Zélandu, Rusku a Jižní Americe.

Po vzniku únikových her bylo mnohem snazší používat metody gamifikace v různých oblastech jako v teambuildingu nebo v neformálním vzdělávání. Detektivní hry mohou mít mnoho různých podob. My jsme vytvořili vlastní techniku zcitlivovací detektivní hry.

Tým Detectivity od roku 2013 vytváří, organizuje a realizuje detektivní. Kromě našich únikových místností nabízíme i další interaktivní detektivní hry pro ty, kteří hledají jedinečný, zábavný a intelektuálně stimulující zážitek.

Detectivity se ve svém pojmání her vztahuje k počátkům detektivních her v tematických vzdělávacích táborech pro

mládež organizovaných od počátku 80. let v Maďarsku. Jejich původ má kořeny v tradici zacházení se sociálními problémy a zapojení se do sociální diskuze hravým způsobem. Tematický rámec poskytovaný hrou umožňuje větší svobodu, protože podporuje abstraktní a zábavné zkoumání aktuálních problémů.

Cílem Detectivity je odprostit hráče od jejich každodenního života. Snažíme se vytvořit narativní prostorové a mezilidské prostředí, ve kterém mohou lidé vystoupit ze svých každodenních rutin a zažít radost z hraní. Naším prvořadým cílem je proto určitě pobavit, vytvořit příjemný a zábavný program, i když samotná hra je zcitlivující a se vzdělávacím obsahem.

Hry Detectivity lze kategorizovat takto:

- na základě věkových skupin: hry pro děti, hry pro rodiny, hry pro dospělé;
- na základě umístění: únikové místnosti, venkovní hry;
- na základě hlavní funkce: zábava, vzdělávání, teambuilding apod.;
- na základě časového rámce: od 1 - 2 hodin do několika dnů.

Příběh je vždy pevným základem her Detectivity. Hráči nepřijímají osobní role jako herci, ale stávají se klíčovými postavami, hrdiny ve hře. Ožívají při vyšetřování, jsou součástí příběhu. Vstoupí do světa, ve kterém musí vyšetřit zločin a jeho vyřešením se snaží rozklíčovat i příběh, který se za ním skrývá.

V našich hrách vždy existují nějaké interaktivní prvky, které se zaměřují na posílení týmového ducha. Zatímco úspěšné řešení detektivní zápletky vyžaduje logické myšlení, jednotlivci s různými jinými charakterovými vlastnostmi a dovednostmi mohou hrát při řešení případu stejně důležitou roli: dominantní vůdce, pozorný analytik, pevná paměť jsou ve vyšetřování nezbytné.

Od začátku do úplného konce je vše ve hře v kontextu s vyprávěním. Ačkoli rámec některých her je velmi jasný, pokud jde o jeho začátek a konec, předmět vyšetřování atd., v jiných hrách je hranice mezi realitou a fikcí záměrně rozmazaná.

Podobně můžeme rozostřit hranice žánru: některé hry zahrnují cirkusová nebo divadelní představení.

Únikové místnosti (děti, rodiny, dospělí): ačkoli hry v našich únikových místnostech dodržují poměrně přímočarý a pevný rámec, hráči vstupují do více než jen místnosti s řadou překážek, úkolů a vodítek, ale do příběhu ve kterém hrají rozhodující roli. V příběhu je vždy setkání a interakce s postavami.

Outdoorové/venkovní hry: tyto hry jsou založené na skutečných událostech, místech, faktech, osobách atd., z nichž vychází fiktivní příběh hry. Jako základ slouží častomísto hry. Může to být také nějaká významná historická událost, nebo dokonce osobní historie jednoho z hráčů.

Existuje základní obecná struktura, která může pomoci vytvořit detektivní hry:

Pravidla:

Hned po příchodu hráči obdrží kopii pravidel k podpisu - jedná se o samostatný text týkající se toho, čemu musí věnovat pozornost a jejich vlastní odpovědnosti. Kromě toho mohou obdržet výzvu k vyšetřování, která již je součástí hry.

Věnujte pozornost tomu, že pravidla jsou důležitá pro dosažení dohody o tom, jak hrát hru. Mohou a nemusí se lišit od úvodní smlouvy, která by měla být vždy podepsána dospělým, rodičem nebo učitelem, který je zodpovědný za děti. Další informace naleznete v základních vzdělávacích pravidlech vaší země.

Postava mistra hry:

Průvodce má charakteristický kostým, rekvizity, postoj a řeč. Dozvíme se o jeho vztahu k hráčům. Jeho funkcí je kontrolovat hru a zaručovat dodržování pravidel.

Dramaturgické aspekty:

1. Začátek hry

A. dokument popisující případ (detektivové by měli vyšetřit);

B. postava průvodce hry objasňuje případ;

C. hlavní problém představuje jiný herec nebo skupina herců;

D. dokument popisující případ nemusí být pouze psaní na papíře, může jít o online zařízení, projektor, záběry ze zpráv atd.

2. Stopy

Nejjednodušším prvním vodítkem je zmínka v dopise o případu. Toto funguje jako odrazový bod pro hráče.

Stopa musí být součástí příběhu a musí odpovídat stylu příběhu vizuálně i textově. Stopy musí být nalezeny na různých místech: zákoutí a úkryty, nebo uzavřené v nějakém objektu, který má neočekávaný způsob otevření - pomocí klíče, číselného zámku nebo jiného zařízení. Navíc stopy mohou nosit postavy samotné a hráči musí použít svůj důvtip k jejich získání.

Typy vodítek k nalezení stop: asociační, logické, manuální, vzdělávací, matematické apod.

Jedna hodina hry vyžaduje asi 8-10 stop.

Varianty stop: Je velmi užitečné mít velkou zásobu potenciálních vodítek k nalezení stop, ale všechny musí zapadat do příslušného příběhu. Každá hra může vyžadovat zcela nová, jedinečná vodítka, ale ty by měly souhlasit s kontextem a nevyčínat v příběhu.

Problém nebo konflikt

Doporučuje se, ideálně v poslední čtvrtině hry, předhodit hráčům problém nebo vytvořit konflikt. To lze například uvedením nových postav, které vytváří konflikty a interagují s hráči.

Řešení a/nebo Obrat

Na samém konci hry se může objevit něco vzrušujícího nebo se může objevit nový neočekávaný příběh. Může také fungovat nějaké osobní překvapení nebo dárek, který hráči dostanou. Úspěšná hra je vždy nezapomenutelným zážitkem. Hra by měla vždy motivovat ke kladení otázek a pomáhat při hledání odpovědí.

Uzavření

Hra by měla skončit diskusí, která usnadňuje uzavření. Pokud hráči představují znevýhodněnou skupinu, důrazně doporučujeme konverzaci a možná i krátký dotazník.

Dynamika hry:

- *pravidla a úkoly by měly být snadno pochopitelné a motivující;*
- *něco by mělo být v sázce* - pokud ne, hráči nebudou mít motivaci a nebudou tolik aktivní;
- *ani příliš snadné, ani příliš náročné* - při přípravě modulů hry je důležité zajistit, aby nebyly příliš snadné, protože to okrádá hráče o pocit úspěchu a může to zničit zážitek, ale neměly by být ani příliš těžké, protože by to mohlo narušit časový rámec a selhání by mohlo vést k zničenému zážitku i úspěchu hry;
- *mělo by dojít k překvapení* - pokud je hra příliš didaktická a předvídatelná, nebo pokud hráči předvídají vyústění příběhu nebo cíl hry, mohlo by to zničit zábavu;
- *řešení frustrace* - frustrace způsobené situačním konfliktem jsou důležitým faktorem ve hře. Není vhodné, aby události ve hře nechávaly hráče nedotčeny, ale ještě méně vhodné je, pokud vedou k nějaké fyzické agresi. Tomu lze zabránit stanovením hned správných pravidel (žádná fyzická agrese). Je důležité, aby se z tohoto pravidla stalo herní pravidlo a nějak se začlenilo do fungování příběhu, tak že zůstává realistické v rámci herního prostředí;
- *střídání mezi moduly s různým rytmem, zaměřením a charakterem* - doporučuje se naplánovat rychlé tempo činnosti po úkolu, který vyžaduje více konverzace. Podobně za rychlými úkoly mohou následovat uvolněnější události, které umožňují přemýšlení atd.;
- *spojování různých prvků* - různé úkoly by měly být propojeny prostřednictvím vyprávění příběhu, s možností zahrnout více linií zápletky a zároveň by neměly být pouhým sledem překážek;
- *aktivní účast* - protože cílem hry je podnítit v hráčích aktivní společenské chování, je důležité, aby se hráči v rámci stanovených pravidel dostali do rozhodovacích

situací, které vyžadují určitý druh aktivní účasti a které jsou zakončené pocitem úspěchu;

- *nadbytečné informace mohou vést k nejasnostem* - pokud se určitá vodítka zdají pro hráče relevantní, ale ukáže se, že to nejsou důležité informace, mohou být hráči zmateni a hra se tak stává zbytečně obtížnou.
- *facilitátoři* – průvodci hrou mohou detektivům pomáhat v jejich práci, směřovat je správným směrem, ale neměli by do hry přehnaně zasahovat. Facilitátoři by měli být důkladně připravení, měli by znát každý detail hry a být připraveni řešit různé typy problematických situací.

Herní prostředí a nástroje:

- realistický pohled na hru - realisticky ztvárněný prostor, podrobné rekvizity a vodítka vedou k více nadšení ze hry. Pokud je místem hry škola, měl by být příběh zasazen do školy a ne například do celého města nebo jiné planety. Pokud to z nějakého důvodu není možné, je důležité, aby alespoň rekvizity a záchytné body odpovídaly vyprávění, i když místo a pozadí tomu neodpovídá;
- protože mladí lidé dávají přednost audiovizuálním a mobilním komunikačním zařízením, doporučujeme jejich používání (např. některé nové informace přicházejí přes mobilní telefon, použití klipů, fotografování, vyhledávání GPS souřadnic apod.).

IV. Detektivní hry se společenským přesahem

Co dělá hru společensky angažovanou a jaký druh her má společenský dopad?

Věříme, že každá hra má potenciál proměnit se v společensky angažovanou a to i neúmyslně. Příběhy, které vyprávíme, každé dramatické cvičení zaměřené na klíčové vzdělávací otázky, každý prvek cirkusové pedagogiky zaměřený na zvyšování povědomí o potenciálně odlišných fyzických atributech jiného slouží jako prostředek k tomu, abychom byli citlivější v sociálních otázkách.

Témata, která mají být zdůrazněna během hry, se mohou v různých generacích a kontextech lišit, ale zásadním faktorem v každé vzdělávací hře je to, že kromě prvků podporujících skupinovou soudržnost - které přirozeně také slouží k posílení všímavosti vůči ostatním účastníkům a tím k posílení schopnosti tolerance - jsou zde uvedeny základní hodnoty, které mohou prohloubit citlivost dětí a mládeže.

Jako příklad mohou sloužit nejzákladnější dětské hry Detectivity. Jedna hra je založena na postavě staršího muže; další postavy příběhu jsou lékaři a veterináři z dávných dob – ve hře lze pozorovat, že děti převyšují pedantského a dráždivého jedince, který místo vyléčení nosí zvířecí kůže; zatímco v další polovině hry skutečná, napůl fiktivní postava ztracená v pohádkových dobrodružstvích potřebuje pomoc. Ačkoli klíčové společenské téma může být zapouzdřeno buď v tématu hry, charakteristikách postav nebo v příběhu, společnou nití je role detektivů: vždy někomu pomáhat, řešit něco nebo dokonce napravovat chyby.

Řešení problémů je vždy vzrušující natolik, že abychom objasnili tajemství, abychom vyřešili případ, musíme získat odvahu potřebnou tomu, abychom čelili komukoli a dokonce vstoupili na nejisté nebo neznámé území. Tato jemná manipulace se používá při utváření a vývoji všech našich jedinečných zcitlivovacích her. Není jisté, že například skupina studentů středních škol by byla ucelená, kdyby se bavila s

bezdomovcem sama o sobě, pomohla namazat chleba slepému muži, navštívila daná místa ve staré budapeštské židovské čtvrti a tak dále. Na druhou stranu, pokud se vyšetřování shoduje s oblastí obývanou znevýhodněnými sociálními skupinami, nikdy nenastane otázka, proč by hráči měli jít na toto konkrétní místo. Vyšetřování vede k lepšímu pochopení života dané sociální skupiny, zvyšuje empatii a podporuje zamyšlení se.

Způsob, jakým jsou do našich her zapojeny znevýhodněné sociální skupiny, je obzvláště důležitý.

Integrace do vývoje hry

Je možné zapojit znevýhodněné sociální skupiny již ve vývojové fázi detektivní hry. Důležitou součástí plánování je shromáždit co nejvíce informací o dané skupině. Protože vyšší míra osobního obsahu vede k vyšší míře zcitlivění hráčů, snažíme se shromažďovat příběhy sociální skupiny, abychom je mohli přizpůsobit ve hře, a povzbuzujeme naše herní průvodce, aby se těchto aktivit zúčastňovali.

Strážci znalostí

Jednotlivci ze znevýhodněné sociální skupiny mohou být využiti jako strážci skrytých informací, které musí účastníci shromáždit. Tito jednotlivci vytvářejí postavy na základě vlastní zkušenosti, možná i z vlastní osobní historie.

Komu pomáháme

Pomáhat nebo udělat někomu laskavost je snadný způsob, jak někoho oslovit. Pokud je tato zkušenost příjemná, posiluje se vazba na dotyčnou sociální skupinu. Vzhledem k tomu, že potřeba shromažďovat informace o zúčastněných stranách slouží jako silný zdroj motivace, jsou hráči dychtivější pomáhat, a proto se tento proces živí sám sebou. Mezitím musí průvodci hrou věnovat pozornost tomu, aby při prezentaci znevýhodněných sociálních skupin neposilovali stereotypy.

Budování na silných stránkách

Nedoporučujeme prezentovat znevýhodněné osoby jako oběti. Zajímavý postup může být ukázat jedince ze zranitelných skupin v seriózních profesích - například právníků, IT

specialistů nebo ladičů klavírů se zrakovým znevýhodněním - a příběhy zdůrazňující jednotlivé silné stránky podporují budování pozitivních vztahů a postojů. Je velmi užitečné ukázat skutečnou nebo potenciální úroveň samostatnosti skupiny, kterou hráčům představujeme.

Klient

Ústní zadání nebo dokument pro detektivy, kteří se případem zabývají, může také pocházet od sociální skupiny, kterou představujeme. Vztah založený na objednavce přirozeně posiluje vedení slušné komunikace, zahájení dialogu a projevování úcty.

Charakteristické situace

Jakmile jsme se seznámili se skupinou, s kterou chceme seznámit i hráče, pouštíme se do společné tvorby scénáře a vytváření situací, do kterých mohou být hráči vtaženi interaktivním způsobem. Doporučuje se vyhýbat se stereotypům nebo je přetvářet tak, aby bylo možné lépe nahlédnout do skutečného fungování dané sociální skupiny v reálném životě.

Klíčová témata

Kdykoli se ve hře objeví problém, hádanka nebo téma, které je relevantní pro sociální situaci dané skupiny (např. adopce homosexuály, nezaměstnanost Romů apod.), můžeme ho využít jako příležitost k předávání znalostí, k zcitlivování a zvýšení povědomí. Pokud jsou překážky a problémy, se kterými se setkávají hráči během hry, v souladu se skutečnými, může mít jejich interpretace podstatný dopad na samotnou hru.

Ačkoli se struktura detektivní hry se společenským přesahem nemusí nutně lišit od jiných typů her, vždy se doporučuje používat úkoly - jako je společná diskuze v malých skupinách, společné rozhodování, kolektivní řešení problémů a využívání jedinečného talentu hráčů - který kombinuje improvizaci, asociativní, logické a manuální dovednosti ať už prostřednictvím rozdělení úkolů nebo hraní rolí. Výsledkem je, že pokud se hráči v budoucnu setkají s obtížemi (např.: útlak, diskriminace, chudoba atd.), dokážou na ně lépe reagovat.

Získané zkušenosti mohou samozřejmě sloužit k ovlivnění pozdějších rozhodnutí.

Jaké druhy detektivních her se společenským přesahem můžeme rozlišit?

První typ hry může být ovlivněn počtem, charakteristikou nebo místem, kde znevýhodněná skupina žije – historická část města nebo oblasti, která může být nějakým způsobem spojena s danou skupinou v době, do které je hra zasazena. Přestože jakýkoli druh sociálního problému může být pojatý hrou a vést k zamyšlení, věříme v hodnotu vytváření her ve spolupráci se skupinou, které se týká tak, abychom předešli možným dezinformacím, zkreslení nebo nadměrnému zobecnění. Zcitlivování je samo o sobě citlivým předmětem, se kterým je třeba zacházet opatrně. Nápad hry musí být prozkoumán opakovaně, abychom zajistili, že nevytváří nové stereotypy, ale naopak dekonstruuje ty staré.

V. Metody, nástroje, herní moduly

Níže naleznete několik příkladů, které byly použity v dřívějších detektivních hrách a které by mohly inspirovat i váš postup plánování her.

Dramatická pedagogika v detektivních hrách

Z technického hlediska mohou být detektivní hry považovány za dramatická cvičení - účastníci jednají jako skupina detektivů, jejichž úkolem je řešení případu. Proto je užitečné používat jakoukoli známou strukturu dramatických cvičení, případně kombinovanou s jinými výše uvedenými metodami: prvky interaktivního divadla, debaty, filmové triky, cirkusová pedagogika nebo cirkusové triky mohou být začleněny do komplexní detektivní hry tak, aby vyhovovaly kontextu.

Kromě obvyklých požadavků na navrhování dramatických cvičení se při navrhování detektivní hry doporučuje věnovat pozornost následujícímu:

Cílová skupina: věk a sociální status hráčů (pokud je možné zjistit), zejména v případě znevýhodněných skupin.

Zaměření na otázky: primární problémy, s nimiž by se měli hráči během hry setkat. Tyto otázky mohou být vzdělávací nebo zcitlivující a neměly by se projevovat formou ano-ne otázek, ale spíše jako problémy, které je třeba prozkoumat. Problémy by měly mít skutečný význam pro cílovou skupinu.

Pravidla: jsou zčásti podrobný popis toho, jak postupovat při vyšetřování, na co je třeba soustřeďovat pozornost. Jsou také kolektivním rozhodnutím a dohodou účastnit se jejich dodržování při řešení případu. To vše se přirozeně děje v narativním kontextu hry. Pokud není možné tuto fázi zahrnout do hry, měla by být k dispozici alespoň písemná dohoda dokládající společnou vůli účastnit se vyšetřování.

Časový rámeček: měl by být vytvořen tak, aby vyhovoval věkové skupině a umístění. Detektivní hry lze organizovat na

zvláštních místech, např.: v lese, na zámku atd. V závislosti na umístění může detektivní hra trvat i několik dní.

Téma: by mělo být poutavé pro danou věkovou skupinu. To může být posíleno rekvizitami, herci atd.

Zahřívací cvičení: hra může volitelně začít úvodním kolem na základě známých dramatických cvičení. Optimálně by již tato cvičení měla zapadat do vyprávěcího kontextu hry. Užitečné rekvizity mohou např. zahrnovat zamotané klubko nití - symbolizující složitý případ, který musí být rozmotán. Cvičení může být testem dovedností pro začínající detektivy, případně zahrnovat asociační a paměťová cvičení.

Jak se dostat do role: hráči se snáze dostanou do své role, pokud se snaží vzpomenout na předchozí zkušenosti zahrnující „vyšetřování“, akt hledání něčeho nebo někoho, třeba dokonce vyčkávání Ježíška nebo velikonočního zajíčka v dětství, nebo možná jen hledání něčeho v tašce matky, nebo snaha nalézt ztracenou gumu. Prožívání minulých příběhů pomáhá probořit ledy v případě dětí, zatímco herci se začínají cítit více pohodlně, když narazí na něco vtipného a ostatní se smějí. U dětí pomáhá, pokud každý řekne pár slov o tom čemu věnovat pozornost při skupinovém vyšetřování. Shromáždění specializovaných znalostí o případu může také posloužit k tomu, aby se hráči lépe vžili do svých rolí. To lze provést ústně, kreslením, použitím internetu nebo jakoukoli jinou hravou metodou.

Empatické hry, testy důvěry: je užitečné začlenit do hry prvky, které podporují vzájemnou důvěru. Zahřívací cvičení a testy dovedností jsou skvělým způsobem, jak tohoto cíle dosáhnout. Úkoly v malých skupinách nebo ve dvojicích jsou ideální pro tento druh cvičení. Dobrymi příklady jsou zaměření na smyslové vjemy (hraní se zavřenýma očima, spoléhání se na čich, hmat), spoléhání se na fyzickou sílu nebo manuální dovednosti ostatních. Může také pomoci, pokud hráči o sobě prozradí něco osobního. Když hráči dostanou roli nebo čelí skutečné situaci, vyjadřují své osobní pocity a postoje. Jeden příklad: když si děti při přípravě na výlet do Kouzelné země namalují symboly statečnosti, symboly které samy nakreslí, mají pro ně zvláštní význam a tak úkolu dají osobitý nádech.

Hry na hrdiny; hry kde se zpívá; tableaux; prvky z divadla; zesílení hlasů herců; vnější prvky; motiv médií; „pošťák jako posel zpráv“, nebo jen dopis, který se z ničeho nic objeví, mohou sloužit k tomu, aby měla hra hladký průběh. Všechny tyto prvky umísťují detektivní hru někde na hranici dramatických cvičení a interaktivního divadla.

Hraní rolí: děti mohou dostávat role a rekvizity jako součást svého pátrání, nebo mohou být požádány, aby nastínily situaci, postavu nebo celou skupinu podezřelých, aby se s nimi lépe seznámily. Hraní rolí může být spojeno s asociativními hrami, dovednostně orientovanými hrami nebo jinými typy úkolů.

Vzhled vnějších postav: vzhled neočekávané postavy vždy vzbudí vzrušení. Pokud použití herců není možné, určité postavy mohou být ztělesněny průvodcem hry. V případě společensky angažovaných her může být příběh vyprávěn členy zranitelných skupin, kteří do něj mohou vložit i vedlejší zápletky. Taková kombinace pravdy a fikce může sloužit jako základ pro přemýšlení.

Konflikt: případ, který má být vyřešen v detektivní hře, představuje základní konflikt, nebo alternativně může být katalyzátorem neočekávaného nového konfliktu. Je také možné, že skutečný konflikt ještě není znám, nýbrž na začátku je jen nejasné podezření a musí k němu dojít během počáteční fáze vyšetřování. Odhalení celého příběhu zahrnuje drobné překážky vedoucí k primárnímu konfliktu, podobně jako struktura divadelní hry. Tato struktura se může ve většině případů podobat struktuře klasického aristotelského dramatu. Z tohoto pohledu je tedy katarze radost, kterou hráči po úspěšném vyřešení případu cítí. Takový pocit katarze je účinným nástrojem v případě zcitlivovacích her, které reagují na vážné sociální problémy nebo slouží jako výchozí bod pro další otázky.

Zvrat: stejně jako u dobrých her nebo filmů by měla mít dobrá detektivní hra pro hráče neočekávaný zvrat. Vyprávění nebo děj hry může nabrat úplně jiný směr, který změní pohled hráčů. V tomto novém světle mohou hráči čelit situacím vyžadujícím rozhodnutí, která jsou proti jejich předchozím očekáváním.

Kolize: ve většině případů se zvrat a kolize shodují. Jde o neočekávanou změnu, obsáhlejší příběh, než se na první

pohled zdálo, nebo nově nalezené informace, které mohou hráče donutit vše znovu zvážit a projít. Hlavním problémem při vytváření kolize je kontinuita příběhu: plynulého napojení na zápletku a udržení věrohodnosti. Je důležité věnovat pozornost reakcím dětí, protože jejich reakce na překvapivé události, zejména ve chvíli, kdy se přibližují k vyřešení případu a emoce pracují, se mohou projevit jako strach.

Řešení: je-li detektivní hra dobře vystavěná, dojde k vyřešení případu a hráči pocítí nadšení. Zpracování a prožívání těchto pocitů není vždy snadné a měly by být vždy kontrolovány průvodcem. Pocit úspěchu je dobrá týmová zkušenost, kterou by hráči měli zažít. Podpořte ho potleskem nebo jiným druhem oslavy.

Uzavření: realitu a fiktivní svět mohou hráči při zapálení se do hry přestat rozeznávat. Pokud intenzivní zkušenost způsobená účinnou detektivní hrou vede k velké radosti, která je výsledkem úspěchu, je důležité věnovat pozornost hráčům, kteří mohou mít potíže s rozlišováním mezi skutečným úspěchem (dokončením hry) a tím fiktivním (vyřešením detektivního případu). U menších dětí je v případě potřeby někdy užitečné si promluvit a diskutovat o tom, co bylo skutečné a co byla jen hra. Nemusí jim totiž být jasné všechny body. Někdy dokonce pomáhá jít do detailů: prostor byl skutečný, postavy v něm nebyly nadpřirozená stvoření, ale herci/herečky. Některé efekty mohou dokonce i dospělé hráče zmást v tom, co je fikce a co realita. Doporučuje se tyto problémy vyjasnit především u dětí a zároveň věnovat pozornost jejich emocím, pocitům a ponaučení, které si mohly vyvodit na jedné straně z příběhu a na druhé ze skupinové dynamiky.

Použití cirkusové pedagogiky v detektivních hrách:

Ve složitých detektivních hrách založených především na divadelních prvcích a divadelní struktuře mohou rekvizity odvozené od cirkusové pedagogiky posloužit nejen jako pestré doplňky, ale také mohou fungovat jako stěžejní prvky hry.

Cirkusové hry jsou skvělé proto, že umožňují jednotlivcům s různými fyzickými schopnostmi lépe se zapojit do úkolů vyžadujících fyzickou námahu. Obtížnost nebo složitost úkolů umožňuje účastníkům fyzické dovednosti rozvíjet a vést k pocitu úspěchu i ty, kteří nemusí být zcela spokojeni s vlastním tělem nebo mají určité motorické postižení.

Základní žonglovací nástroje mají potenciál zlepšit celou řadu dovedností: soustředění, koordinaci, smysl pro rovnováhu, rytmus. Mohou sloužit jako prostředek k meditaci a rozjímání a zlepšují koordinaci mezi oběma stranami mozku. Některé nástroje lze dokonce použít pro izolovaná cvičení. Mezi základní cirkusové rekvizity patří levisticks, ďábelské nebo květinové tyčky, diabolo, obruče, izolační obruče, žonglérské talíře s tyčkami, poi, žonglovací míčky, atd.

Letecká akrobacie v rámci cirkusové pedagogiky vyžaduje vyšší úroveň odborných znalostí. Její uplatnění v rekreačním prostředí, zábavních parcích, uměle vytvořeném magickém prostředí, nebo v přírodě, však může mít hluboký dopad na hráče jakékoli věkové skupiny.

Akrobacie, balanční hry, úkoly zaměřené na sílu, techniky zaměřené na posunutí těžiště jsou nejsnadnější prvky převzaté z cirkusové pedagogiky. Pro většinu lidí jsou tyto činnosti novinkou, zároveň je důležité umět se přizpůsobit jako tým, proto jsou to velmi zajímavé překážky, které je třeba překonat. Také je to dobrá příležitost ke zlepšení vzájemného uvědomování se. Ne každý dospělý hráč se rád zapojí do úkolu, který zahrnuje plazení nebo lezení, přesto tyto cvičení a úkoly mají velký dopad a hluboký zážitek pro celou skupinu.

Efektivní je i použití extrémnějších cirkusových prvků, jako je oheň a led. Tyto metody by však měly být provozovány pouze profesionály a s náležitou opatrností. Skrývání nebo získávání stop z vody, ledu, v extrémních výškách nebo za použití speciálních zařízení také představuje velkou výzvu.

Všechno převzaté z cirkusové pedagogiky, hry a úkoly zaměřené na pohyb a fyzické dovednosti, všechny nástroje, rekvizity a zařízení by však měly být použity pouze v kontextu příběhu hry. Pokud jsou hráči menší děti nebo teenageři, je možné vytvořit magickou říši s nadpřirozenými bytostmi. Fantastická království představují skvělé pozadí při aplikování cirkusových úkolů a efektů. Rekvizity mohou být například kouzelné nástroje, které mohou být používány ke kouzlení nebo jako zbraně. Každé cvičení zahrnující intenzivní pohyb je skvělé především pro malé děti a teenagery, kteří mají obrovské zásoby energie. K využití těchto prvků je zapotřebí značných zkušeností, doporučuje se používat je v prostorách, kde je možné hrát hry trvající více času (může zahrnovat intervaly pro hraní nezávislých mini her).

Kouzelnické triky mohou vést k ještě silnějšímu zážitku. Složitější kouzelnické triky vyžadují určitou míru odbornosti. Každý, kdo má sebevědomí a trochu praxe, se může ale naučit celou řadu jednodušších triků. Průvodci by však měli mít na paměti, že kouzelníci v rámci herního prostředí neexistují, existují pouze čarodějové a magie. Triky by neměly být vysvětleny (prozrazeny). Každé tajemství přispívá k záhadě a slouží k podpoření důvěryhodnosti charakteru postavy.

Metoda živé knihovny:

Vůbec první živá knihovna (Menneske Biblioteket v dánštině) byla použita v Dánsku v roce 2000 na festivalu Roskilde. Původní myšlenka byla vyvinuta dánskou organizací Zastavme násilí (Foreningen Stop Volden) jako součást aktivit, které organizace nabízí návštěvníkům festivalu.

Živá knihovna se stala součástí programu Rady Evropy v roce 2003 a hybnou silou jejího začlenění bylo zjištění, že lidská práva nelze hájit a prosazovat pouze právními texty. Živá knihovna je nástroj, který se snaží zpochybnit předsudky a diskriminaci. Funguje stejně jako normální knihovna: návštěvníci procházejí katalogem dostupných titulů, vyberou si knihu, kterou si chtějí přečíst a půjčují si ji na omezenou dobu. Po přečtení vrátí knihu zpátky do knihovny a pokud chtějí, mohou si půjčit další. Jediný rozdíl je v tom, že v živé knihovně jsou knihami lidé a čtení takzvaných knih spočívá ve vzájemné konverzaci. Použití metody živé knihovny v detektivní hře může být dosaženo prostřednictvím postav, které tímto způsobem sdílejí s hráči vlastní příběhy; pokud hráči pokládají otázky, získávají z odpovědí jedné straně vodítka pro vyřešení případu a na druhé straně jsou vtahováni do příběhu. Hlavní myšlenkou metody detektivní hry se společenským přesahem je co nejvíce pracovat se znevýhodněnými sociálními skupinami. Tímto způsobem se během vyšetřování sdílejí skutečné příběhy nebo příběhy založené na podobných zážitcích představujících osobní zkušenosti. Po celou dobu hry lze stopy získat pouze „otevřením“ různých knih a hledáním různých příběhů.

Vyšetřování v divadelním představení:

Vyšetřovací hra organizovaná v reálném divadle by skutečně měla velký účinek, ale lze použít i jakékoli jiné místo: jakýkoli pokoj, loď, pole atd. Mohou být použity různé rekvizity a umělecká odvětví například cirkusové prvky a jiné kulturní vložky. Hlavní myšlenkou je vytvořit show se silným úvodem,

který zaujme publikum, ale zároveň odhalí v určitém okamžiku skrytý příběh. Publikum se stane hlavními vyšetřovateli, kteří musí vyřešit případ vzájemnou spoluprací. Měli by si uvědomit, že tajemný příběh je mnohem důležitější než úvodní scéna a společně se snažit situaci vyřešit. V jiném scénáři může být konflikt součástí meta-hry mezi herci, kteří v důsledku toho pozastavují představení a ptají se publika, na čí stranu se postaví. Další pokračování příběhu pak závisí na reakcích publika.

Další varianta tohoto scénáře může zahrnovat nedivadelní událost, například nějaký druh prezentace nebo výstavu, kde neočekávaný zvrat událostí spustí vyšetřování. Někdo může najít mrtvolu, publikum zjistí, že je v místnosti uzamčeno, nebo hlavní postava může záhadně zmizet. Odtud musí účastníci pokračovat ve vyšetřování společně. Průvodci musí kontrolovat situaci, aby nevedla ke skutečné panice.

Metoda rotace:

Tato metoda je známá forma dětské zábavy: odehrává se v menších skupinách na více stanovištích s různými úkoly. Střídání by mělo být vedeno zapojeným moderátorem nebo herci, kteří umí odhadnout, kdy je správný čas pro výměnu skupin. Případ je vyřešen ve chvíli, kdy účastníci splní všechny úkoly a setkají se se všemi herci na všech stanovištích. Doporučuje se buď přestávka v půlce, nebo alespoň moderovaná diskuse na konci hry pro všechny dohromady. Metoda rotace může být také použita jako rámeček pro pěší výlety na kratší vzdálenosti, pokud zde existuje způsob, jak zaručit stálou rychlost a načasování. Úkoly by vždy měly být součástí příběhu. Herci a průvodci mohou hráčům případně nabídnout speciální rekvizity, které jim pomůžou vyřešit úkoly. Doporučuje se kombinovat úkoly založené na asociálních metodách, pohybových, situačních a logických dovednostech a zapojit všechny do detailních úkolů, aby bylo dosaženo co největšího dopadu.

Od stopy ke stopě:

Téměř všechny druhy detektivních her jsou založeny na tomto modelu, nebo jej alespoň částečně používají. Přechod od stopy ke stopě znamená, že řešení každého úkolu vede k jinému. Nalezení odpovědi na otázku vede k další otázce. Řešení celého problému znamená řešení řady dílčích problémů. Jinými slovy, „od stopy ke stopě“ poskytuje základní lineární

linku hry. V každém případě je časový rámeček nesmírně důležitý. Ve hře trávající 1 a půl hodiny můžete použít zhruba 8–10 stop. K posílení interaktivního faktoru mohou být samozřejmě použity i jiné prvky, jako jsou herci, filmy, online komunikace atd. Dále je také důležité v rámci jedné hry použít různé druhy vodítek: založené na logice, na asociativních metodách myšlení, kreativních dovednostech. Stopy mohou být založeny na všeobecných znalostech nebo na znalostech kulturního pozadí - jeden ze způsobů, jak začlenit vzdělávací obsah do hry. Zatímco některé stopy mohou být vyřešeny jedním jediným úkolem, jiné mohou vyžadovat vyřešení několika navazujících úkolů. Vytváření těchto navazujících vodítek je jedno z nejzábavnějších úkolů pro návrháře her. Kromě toho mohou zúčastněné skupiny během vyšetřování zanechat jiná vodítka pro další skupiny, které mohou být součástí nějakého budoucího úkolu.

Metoda divadelních scének/cirkus:

Přestože samotné vyšetřování nemusí být v divadelním prostředí, detektivní příběh se může odehrávat prostřednictvím řady krátkých scének. Může zahrnovat filmové efekty s technikou zeleného plátna, online nástroje kombinované s filmovými triky nebo směsí reality a filmových efektů, jako by realita byla převzata z filmového plátna. Cirkus představuje obrovskou zásobu efektů jako je oheň nebo jiné elementy. Jsou vizuálně stimulující, ale mohou být také součástí příběhu. Čím více se účastníci zapojí do této části příběhu, tím plynulejší je tok dramaturgie. Tato metoda však vyžaduje mnohé zkoušky, i když jsou scény napůl improvizované. Herci by si také měli být vědomi všech vodítek a podkladových informací, aby byli schopni pomoci nepozorovaným způsobem, pokud by účastníci nepochopili vodítka a byli vedeni na scesti. Pokud nechceme hráčům osobně pomáhat, můžeme zaměstnat interní pomocníky, kteří hrají v rámci hry a jsou schopni sledovat celé vyšetřování. Při poskytování pomoci, například telefonicky, je důležité informovat osobu na druhém konci, že je postava, která zná zvláštní informace o případu, například právník nebo spisovatel atd.

Od zastávky k zastávce:

Další verze, která využívá dílčí variantu metody „rotace“, spočívá v setkávání hráčů s různými úkoly na tzv. „zastávkách“ v krátkých vzdálenostech od sebe. Na těchto zastávkách mohou být herci, kteří komunikují s účastníky nebo provádějí

scénami. Jedním ze způsobů, jak si to představit, je představit si knihu: různé kapitoly jsou různé zastávky, nikoli statické, ale živé. Podobně lze použít techniku živého obrazu: herci stojí jako sochy, dokud hráči nepřijdou a nezačnou s jedním po druhém dělat rozhovor. Postavy odpovídají, ale zdají se nebýt součástí reality, nereagují na jiné podněty. Zamrzlý obraz může být použit jako stylizovaný způsob řešení zločinu v dávných dobách nebo v nějaké pohádce. Ve skutečnosti nemusí herci ani mluvit, pokud se hráči chtějí soustředit na okolní stopy: rekvizity, materiály kolem nich, například pokud jsou postavy duchové z dávných dob. Méně monologů postav umožňuje plynulé pochopení, nalezení různých hledisek a řešení.

Analýza dokumentů:

Některá vyšetřování mohou spočívat v zásadě na analýze dokumentů obsahujících stopy. Pokud je příběh poutavý, stačí jich méně. Existuje celá řada prostředí, do kterých se takový formát hry hodí, např. knihovna, úschovna archivů, psychologická nebo lékařská ordinace atd., ve kterých může případ vyžadovat podrobné prozkoumání dostupných dokumentů, sledování dokumentových záznamů at. Tento druh analytické metody vede k seriózní diskusi, brainstormingu a umožňuje hráčům setkat se s různými způsoby myšlení.

Detektivní hry s divadelními prvky:

Níže uvedené detektivní hry jsou založené na nějaké formě dětské hry nebo divadelního cvičení. Ačkoli jejich obtížnost může být změněna a doladěna tak, aby vyhovovala přesné věkové skupině, jsou všechny ideální pro děti od 6 do 14 let. Mohou také sloužit jako cvičení před nebo po hře za účelem dotvoření komplexnější detektivní hry.

Křídový obrys:

Průvodce zaváže dětem oči a zavede je na náhodná místa v herním prostoru. Poklepe na rameno dítěte, které si po signálu musí lehnout na zem. Průvodce hry nakreslí kolem dítěte křídový obrys. Dále se děti znovu pohybují okolo a po znamení si sundají šátky. Dozví se, že někdo zemřel a určí se dva detektivové, kteří jsou jediní, kdo mohou klást otázky. Avšak „mrtvola“ nemůže připustit, že je mrtvola. Všechny děti mohou hádat na základě otázek detektivů. Děti obvykle milují ležet uvnitř obrysu křídly - detektivové se mohou pokusit uhodnout

„mrtvolu“ na základě výšky a velikosti, i když se to ve většině případů ukáže jako obtížné.

Vyřeš to:

a) Z herního prostoru jsou posláni pryč dva detektivové a zbytek si vybere jednoho, jehož pohyby se budou řídit. Detektivové se vrátí a musí hádat, koho všichni imitují.

b) Z herního prostoru jsou posláni pryč dva detektivové a zbytek schová nějaký objekt. Detektivové se vrátí a hledají objekt, zbytek radí pomocí slovíček „přihořívá“ a „samá voda“.

c) Z herního prostoru jsou posláni pryč dva detektivové. Zbytek musí vybrat jednoho člena a něco na něm změnit, detektivové po návratu hádají, co je jinak.

d) Z herního prostoru jsou posláni pryč dva detektivové a zbytek musí umístit nějaký objekt na jiné místo než předtím. Detektivové musí identifikovat přemístěný objekt.

e) Z herního prostoru jsou posláni pryč dva detektivové a dva nebo více lidí si navzájem vymění oblečení. Detektivové musí hádat, kdo s kým si oblečení vyměnil.

Výměna osobnosti:

Případ řeší dva detektivové. Ostatní mají za úkol vyměnit si navzájem jména až na jednoho. Všechna jména, kromě toho jednoho, se sepiší na papír. Potom se detektivům oznámí, že ve městě někdo zmizel, ale nikdo neví, kdo. Hráči musí odpovídat na veškeré otázky detektivů způsobem, jehož jméno dostali. Detektivové musí hádat, čí jméno chybí - čí osobnost nebyla zaměněna.

Tajní agenti:

Skupina je rozdělena na dvě části. Jednomu hráči z každé skupiny je pošeptaný úkol, který musí jeho skupina splnit. Hráči se střídají jako tajní agenti.

Kdo to udělal?

Vybere se jeden detektiv a je poslán pryč. Zbytek rozhoduje o tom, kdo se stane vrahem, o čem byl zločin a jaké byly jeho základní detaily (čas, místo, oběť atd.). Musí se také dohodnout na jednotném signálu, který musí každý hráč - s výjimkou vraha - učinit v průběhu vyšetřování, například olíznout si ústa. Detektiv poté znovu vstoupí a vyslýchá

všechny přítomné. Hráči improvizují své odpovědi (což může vést k vtipným rozporům) a během odpovídání musí udělat signál, který si předem určili. Průvodce rozhodne, kolikrát musí udělat signál na základě počtu hráčů. Detektiv musí rozpoznat signál a identifikovat vraha.

Super-agenti:

Cílem této hry je stát se agenty s vynikajícími superschopnostmi. Hráči si musí navzájem pomáhat při plnění úkolů. Průvodce jako hlavní agent nakreslí na zemi velkou spirálovou cestu oddělenou políčky velikostí nohou (něco jako velký panák) a vyplní políčka znaky (trojúhelník, otazník, X, obdélník). Agenti zvítězí, pokud každý dosáhne cíle, což znamená, že skupina musí společně spolupracovat a pomáhat si navzájem. Hra není jednoduchá: trojúhelník znamená dřepnout dolů, X znamená skok dozadu, otazník znamená stát na jedné noze a žádné šlápnutí na postranní čáry! Pokud někdo vstoupí na obdélník, může začít z tohoto místa v dalším kole, pokud dojde k chybě. Hra trvá, dokud každý nedokončí cestu a nestane se super agentem.

Prohřešky:

Vypravěč připraví malý dutý míč/kouli a umístí do ní poznámky s prohřešky („snědl jsem kamarádovi svačinu“, „zůstal jsem vzhůru, abych přistihl Santu“, „vzala jsem mámě náušnice“ atd.). Hráči se posadí do kruhu a ten, kdo hádá, stojí uprostřed se zavřenýma očima. Děti si míč začnou posílat za zády. Řekne se stop a hádač se pak pokusí uhodnout, kdo má zrovna míč v ruce. Pokud je odhad správný, ten s míčem se stane novým hádačem. Pokud ne, hádač si musí vzít lísteček s prohřeškem a začne další kolo.

Detektivní hra jako cvičení:

Vypravěč připraví různé kostýmy a rekvizity (klobouky, lupy, kufry, svíčky, rukavice, poznámkové bloky, tužky, lana, kytice atd.). Vyberou se dva detektivové a opustí místnost, vrátí se s příběhem, který zahrají ostatním hráčům, kteří musí uhádnout, o jaký případ jde a o co v něm šlo. Oba mohou být buď detektivové, jeden může být obětí nebo zločincem atd.

Kolektivní vyprávění:

Průvodce je šéf policie a vypráví o zločinu, který se stal. Jak se příběh odvíjí, jsou děti vyzvány, aby sem tam doplnily jedno

slovo, které se do příběhu přidá. Pokud děti hra vtáhne, začnou také jednat jako policisté. Poté mohou být případně vtipné zločiny později předvedeny nebo z nich udělány živé obrazy.

Hádejte:

Průvodce připraví řadu rekvizit a papírových lístků s různými místy (vrchol hory), postavami (Jeníček a Mařenka) a drobnými zločiny (vypustil zvířata ze zoo). Děti si potom střídavě vytáhnou lístečky, vyberou si rekvizity a pokoušejí se přehrát příběh ostatním, kteří musí hádat, co se stalo.

Stopy:

Hlavním prvkem této hry jsou velká prostěradla se zvířecími stopami. Průvodce vypráví o zločinu spáchaném zvířaty (např. jelen ukradl sklenici medu Medvídkovi Pů). Hráči si musí stoupnout na odpovídající zvířecí stopy a ten, kdo zvládne stát jako poslední, aniž by spadl, je ten, kdo získává sklenici medu.

Legrační zločiny:

Průvodce připravuje vtipně vypadající rekvizity (nejlépe zcela nevinné povahy a funkce). Každý případ je vytvořen rozdáním nebo výběrem čtyř nebo pěti rekvizit. Hra se hraje ve skupinách nejméně 3 dětí. Jeden musí podle rekvizit vymyslet zločin, zatímco ostatní ho předvádějí.

Společná kresba s výzkumem:

Před vyšetřováním si vypravěč a hráči shromáždí veškeré své základní znalosti týkající se určitého tématu (např. draci, magické bytosti, legendy atd.). Poté vymyšlený zločin kreslí na papír.

Jak se stát detektivem:

Průvodce se ptá dětí, zda se někdy zúčastnili vyšetřování. Děti mohou vylíčit své zkušenosti. Pokud si nejsou jisti nebo váhají, mohou být povzbuzeni k tomu, aby mluvili o hledání něčeho, co patřilo rodičům, skrytého vánočního dárku, nebo něčeho, co ztratili. Po diskusi o vyšetřování se skupina pokusí vymyslet, čemu by měl detektivní tým věnovat největší pozornost. Průvodce může napovědět: pozornost k detailům, vytváření skupin pro různé úkoly, kolektivní rozhodování, jasná komunikace, pravidelné společné diskuse, shromažďování důkazů na jednom místě, zůstat v klidu, pokud to situace

vyžaduje, udržování tajemství. Pokud je vše jasné, skupina se může pustit do řešení případu. Na tyto pravidla se může upozornit kdykoli během vyšetřování

Co sem nepatří?

Vyberou se jeden nebo dva detektivové, kteří jsou posláni pryč. Zbytek skupiny vytvoří živý obraz náhodného místa (např. kosmetický salon, knihkupectví atd.) s něčím, co do obrazu nepatří. Detektivové musí identifikovat nehodící se předmět nebo postavu. Alternativně může být živý obraz v pohybu, složitý stroj udělaný z těl hráčů, s jednou vtípnou částí, nebo synchronizovaný rytmický pohyb (může být s hudebním doprovodem) s prvkem mimo melodii nebo rytmus.

Hledání stop na základě map:

Můžeme ve hře použít následující:

- a)** mapa s pohyblivými obrázky skrytých předmětů;
- b)** mapa s barevnými vodítky a odpovídající předmětům v místnosti;
- c)** mapa hádanek s obrázky;
- d)** hledání cesty;
- e)** několik průsvitných map, které se skládají přes sebe;
- f)** mapa, která je rozdělena na několik částí a musí se poskládat.

Úvod účastníků do hry:

Když dorazí účastníci detektivní hry, je otázkou, zda již vědí, že jdou na detektivní hru, nebo mají nějaké jiné informace (např. zúčastní se prohlídky, uvidí představení, jdou na přednášku atd.). I kdyby věděli, že jdou na detektivní hru, není nutné je na místě přivítat a vysvětlovat jim, co bude dál. Můžeme je rovnou vtáhnout do hry. Pokud v rámci hry mají být cizinci v nějakém městě, můžeme tak s nimi zacházet už od začátku. Například ve hře Zone byl strážce uzavřeného okresu první osoba, se kterou se účastníci setkali, a uvítal je velmi oficiálním a ne příliš laskavým způsobem jako členy skupiny návštěvníků z Maďarska, kteří byli vpuštěni do zakázaného prostoru. Takto se účastníci dostali do reality hry v první vteřině, co dorazili. V

takových případech je důležité, aby postavy, které se setkají s návštěvníky jako první, nevystoupily ze svých rolí, i přesto, že účastníci začnou říkat, že přišli na hru nebo cokoliv jiného, co je mimo příběh hry. Každopádně byste měli vždy zvážit, co můžete z této příležitosti získat a jaká rizika tím mohou nastat. Někdy, pokud na začátku neřešíte, že se jedná o hru, za jaké situace se hra odehrává a jak jí mohou hráči opusit v případě potřeby, můžete způsobit mezi účastníky napětí. Ale v případě, že toto riziko dokážete zvládnout a potlačit konfliktní situace nebo napětí, stačí účastníky vtáhnout rovnou do proudu hry. Je to určitě zajímavější, ale ujistěte se, že pro ně máte „záchranné vesty.“

Videoprojekce pro informování účastníků:

Některé informace týkající se hry mohou být účastníkům poskytnuty nejen prostřednictvím vodítek, osob nebo materiálů, ale také např. prostřednictvím videí. V takových případech je důležité, aby video mělo silný kontext se situací, ve které se objeví, aby odpovídalo realitě hry. Například televizor zapnutý v bytě nebo video promítané v nějaké veřejné instituci. Ve hře Zone jsme promítali propagační video pro „návštěvníky“ uzavřeného okresu. Je totiž běžné, že pro návštěvníky se promítají různá propagační videa, proto tato situace vypadala skutečně a zapadala do kontextu. My jsme tak byli schopni poskytnout účastníkům informace a zaměřili jsme se při tom na stereotypní zprávy o sociálně znevýhodněné skupině, která se tak stala pro budoucí detektivy podezřelou. Projekce takových stereotypních příběhů je také užitečná, protože účastníci, kteří sdílejí podobné názory na jiné sociální skupiny (např. Romové jsou obvykle agresivní, lidé LGBT+ obtěžují děti, bezdomovci kradou atd.) mohou své názory v pozdější diskusi snáze vyjádřit a lépe je zpracovat. Jinak by se možná neodvážili mluvit o předsudcích, předpojatých myšlenkách, tyto postoje by skrývali a nevěděli by, jak je uchopit.

Práce s malými skupinami a jak je formovat?

V některých detektivních hrách je dobré, pokud z účastníků vytvoříte menší skupiny. Obvykle 6-8 osob může spolupracovat mnohem lépe než větší skupina, kde se někteří lidé stanou více aktivními, zatímco jiní zůstanou pasivní. Pokud tedy chcete zacílit například na celou třídu dohromady, je dobré je rozdělit do menších skupin. Práce s menšími skupinami je užitečná nejen z výše uvedeného důvodu, ale také proto, že každá skupina může získat různé informace, které poté

vzájemnou spoluprací mohou složit dohromady a dosáhnou tak hlavního cíle hry. Práce s malými skupinami může fungovat nejen jako nástroj k dosažení spolupráce mezi jejími členy, ale může mezi skupinami stymulovat soutěživost už při tvoření menších skupin. Měli byste však zvážit, jaký má vzájemná konkurence přínos, zvláště v případě, kdy chcete účastníky přimět vnímat více nějaký problém a ne mezi nimi vytvářet spory.

Je také otázkou, jak můžete vytvořit menší skupiny. Je lepší, když se to stane v rámci příběhu hry, tzn., že hráčům jen tak nenařídíte, aby vytvořili skupiny. Můžete vytvořit situaci, díky které se musí sami rozdělit do dvou skupin. Například ve hře Zone museli detektivové/návštěvníci vytvořit skupiny, které měli spolupracovat samostatně a následně se opět spojit dohromady. Vstoupili do místnosti, kde všichni dostali jeden kus fotografie a museli celou fotku poskládat dohromady, tak se spojili hráči, kteří vlastnili kus ze stejné fotografie. Poskládalo se několik fotografií a vzniklo tak několik skupin. Poté museli zjistit, které sociální skupiny odkazují na dané fotografie, a pak o této skupině obvykle začali diskutovat ještě předtím, než ve hře dostali jakýkoliv úkol.

Situace, ve které účastníci zažijí útlak některých sociálních skupin nebo jakýkoliv problém, který zvýší jejich povědomí o těchto problémech:

Jak jsme již zmínili, vlastní zkušenosti mají obvykle mnohem silnější dopad na postoje účastníků k nějaké sociální skupině nebo problému než jakýkoliv racionální argument nebo objektivní informace týkající se stejné skupiny nebo problému. V herní situaci bychom měli zvážit, jaké negativní nebo provokativní zážitky můžeme u účastníků vyvolat, aniž bychom je urazili, nebo aniž by se rozhodli opustit hru. V případě, že však uděláme jen lehký náznak, nemůžeme dosáhnout našeho cíle, ve kterém účastníci mají pochopit nebezpečí útlaku nebo těžkost situace některých sociálních skupin. Na druhou stranu, nemůžeme zajít příliš daleko.

Ve hře Zone museli účastníci projít kontrolním stanovištěm, kde jim dva strážci položili náhodné otázky týkající se jejich preferencí, názorů, zkušeností, charakteristik, každá otázka se kladla v jiném poli. Strážce byly striktní a nedovolily účastníkům projít polem, pokud nedostali vážnou odpověď. Některé z otázek byly osobní, zatímco jiné se spíše týkaly politických názorů. Tyto situace, ve které strážníci kladou zvláštní otázky,

byly pro účastníky na jedné straně vtipné, což zabránilo ve vzniku problému či konfliktu, ale na druhé straně si hráči stále dokázali uvědomit absurditu, kdy úředníci kladou osobní nebo politické otázky a mají moc, díky které na ně lidé musí odpovídat. Tímto způsobem se naučili něco o nebezpečí útlaku režimem.

Brány:

V některých detektivních hrách, ve kterých účastníci mění lokace a musí navštívit různá místa nebo osoby, můžete použít tzv. brány, kdy účastníci musí vyřešit úkol, aby mohli projít dál, nebo mluvit s další osobou. Například aby se dostali do domu slepce, musí projít temnou místností se slepečkou holí. Musí v takových případech spolupracovat a věnovat pozornost sobě i situaci, ve které se ocitli, aby se dostali dál. V této situaci jsou testované jejich schopnosti spojené s věnováním pozornosti, může se tím rozvinout schopnost vnímavosti, mezitím také zažijí situaci sociální skupiny. V další situaci, kde šli domů k členovy LGBT+ komunity, viděli u vstupu fotky osob a jejich názory právě na LGBT+ komunitu. Mezi fotografiemi také viselo zrcadlo a vedle něj otazník. Museli přijít na to, že musí také říct svůj názor na LGBT+ komunitu, aby mohli vstoupit do domu. Obyvatel domu otevřel dveře účastníkům, až při vyslovení jejich názoru. Tento model se také zaměřuje na logické myšlení účastníků - museli přijít na to, co je jejich úkolem, aby se dostali dál a zároveň sdílení jejich názorů vedlo k otevření a uchopení jejich postojů.

Úkoly s mapou:

V detektivních hrách, kde musí účastníci měnit místa, aby našli další stopy, nebo se setkali s dalšími postavami, můžeme použít mapy, které hráči musí analyzovat a vyřešit. Zaměřujeme se zde na jejich logické myšlení, vizuální schopnost a porozumění, a protože se jedná o skupinový úkol, rozvíjí se také vzájemná kooperace. Mapa může sloužit jako nástroj, pomocí kterého účastníci najdou různé sociální skupiny, které musí navštívit a prověřit. Kromě mapy lze použít i jině napsané informace o hledaných místech, účastníci pak zjišťují, kam mají jít, na základě informací na mapě a na základě oddělených informací.

Vyšetřování znevýhodněných skupin:

Jedním z hlavních nástrojů detektivních her zvyšujících povědomí lidí o daném problému je setkání s postavami z dané

znevýhodněné sociální skupiny - s herci, kteří je hrají nebo mezi ně dokonce patří. V těchto situacích jsou detektivové motivováni, aby právě s těmito postavami mluvili a získali od nich informace nebo další stopy. Hráči jsou nabádáni, aby s nimi komunikovali příjemným způsobem a získali si jejich důvěru, proto obvykle mluví více s postavami, která je na ně milá, důvěryhodná a vstřícná. Z tohoto důvodu jsou účastníci v otevřené situaci s osobou ze sociální menšiny, která jim může sdělit informace související s vyšetřovaným problémem, a zároveň se dozvědět o jejím životě, komplikacích nebo o něčem, o čem bychom chtěli informovat hráče v souvislosti s menšinami nebo problémem společnosti. Někdy jsou účastníci ochotni jednat jako hrubí policisté, takže je důležité jim vysvětlit, proč by měli jednat otevřeným způsobem a správně komunikovat nejen z etických důvodů. Samozřejmě by měli hráči věnovat pozornost všemu, co s nimi tato postava sdílí, protože nikdy nevíte, zda to bude mít nějaký vztah s vyšetřováním. Postavy jsou tázány v souvislosti s vyšetřovaným problémem a během jejich komunikace mohou mluvit i o jiných tématech např. může požádat návštěvníky, aby jí pomohli s jejich aktuální situací (např.: bezdomovec staví místo, kde může spát, detektivové mu mohou pomoci). V těchto situacích je hezké vytvářet oboustranně výhodné situace. Detektivové za pomoc získají odpovědi nebo nové vodítko. Lidské bytosti jsou ochotnější soucítit s osobami, s nimiž měli oboustranně výhodnou situaci. V jiných případech, kdy je jeden ze strany znevýhodněný, se někdo stává obětí. Pokud se cítíme obětí v dané situaci, naše názory a postoje týkající se druhé osoby se mnohokrát zhoršují. V případě, že ten druhý je obětí, nám ho může být líto, ale nepovažujeme ho za rovnocenného partnera. V horším případě nechceme druhého vidět jako obětí, takže měníme mentální rámec a vidíme, že tato osoba nestojí za to, aby byla v lepší situaci, takže je tato osoba nějakým způsobem dehumanizována.

Situace, kdy potřebujeme odborné znalosti sociálně znevýhodněných skupin:

Sociálně znevýhodněné skupiny jsou mnohokrát považovány za ty, kteří vědí méně, kteří mají nižší cenu než členové většiny. V situaci, kdy účastníci mají odborné znalosti v jakémkoli oboru, si můžou utvářet jistý postoj k hodnotám těchto skupin. Například text v Braillově písmu je možné číst pouze pomocí nevidomé osoby, nebo text romské písně může přečíst jen ten, kdo umí romštinu. Kromě obecné dovednosti

dané skupiny se můžeme soustředit také na dovednost jedné přesné osoby. Například existuje bezdomovec, který hodně ví o literatuře. Prostřednictvím členění takovými atypickým dovednostem mohou účastníci vidět rozmanitost dané skupin (a skupin obecně). Navrhujeme využití typické i specifické silné stránky znevýhodněné osoby. Kromě ukázání rozmanitosti každé skupiny je také důležité soustředit se na typické silné stránky. Nevytvářejte příliš růžový obrázek znevýhodněných skupin. V případě, že jsou postavy příliš pozitivní, bez jakýchkoli jiných negativních lidských charakteristik, nebude to ani věrohodné ani efektivní. Když pracujete s více postavami ze stejných znevýhodněných skupin, je dobré, aby se lišily, ukážete tím onu rozmanitost skupiny.

Skupinové diskuse:

Mezi různými úkoly a fázemi vyšetřování je dobré mít čas na skupinové diskuse, v průběhu kterých účastníci spolu mohou probrat stopy a informace, které dosud shromáždili. V dobře navržených detektivních hrách není pro účastníky očividné, jaké stopy a informace jsou relevantní a jakým směrem by měli přesně postupovat. Při těchto diskusích mají příležitost probrat všechny stopy a podezření, mohou navzájem sdílet různé pohledy a argumenty související s dalšími směry vyšetřování a podle toho si vyjasní, jaké informace a stopy je důležité nadále sledovat a co souvisí s hlavním posláním. Je to ideální čas pro debatu, která může rozvíjet dovednost spolupráce, debaty a kritického myšlení. Měli by společně analyzovat, které informace získané od různých postav mohou být pravdivé, které jsou rozporuplné a které teorie mohou být správné ohledně vyšetřovaného zločinu nebo jiných otázek. Zde jsou také důležité logické a racionální argumenty, lze také zkoumat důvěryhodnost postav. Nemluví se jen o informacích, ale pravděpodobně také o situacích, kterými si postavy ze znevýhodněných menšin proházejí. Kromě předmětu vyšetřování budou hovořit také o sociálních a osobních aspektech daného tématu a skupin. Pravděpodobně budou mluvit o vlastních předsudcích vůči daným sociálním skupinám a jejich osobních dojmech, které s nimi souvisejí. Z tohoto důvodu jsou tyto rozhovory také relevantní, pokud jde o postoje ke skupinám a postavám, které budou buď podpořeny, nebo vyvráceny podle zkušeností a informací, které účastníci doposud shromáždili. Například někteří účastníci mají předsudky týkající se lidí bez domova (musí krást nebo lhát), ale v případě, že v dřívější fázi vyšetřování měli zkušenosti s

těmito předsudky, mohou vyvrátit své stereotypy týkající se postav ve hře i skupiny obecně. Tady můžete zapojit i průvodce, ale v nejlepším případě si budou účastníci vyměňovat názory navzájem, což má obvykle větší vliv na měnící se postoje, než kdyby to udělal průvodce, učitel apod. V případě většího počtu malých skupin, kde problém lze vyřešit pouze ve spolupráci všech skupin, můžeme vytvořit prostor pro diskusi všech skupin dohromady.

Analýza psaných nebo zvukových textů:

V některých částech hry během vyšetřování mohou účastníci najít dopisy, deníky, zvukové záznamy nebo dokonce video materiály, které mohou najít v domě některé postavy nebo to může být přímá zpráva od někoho. Tyto skryté informace se vztahující k vyšetřování. Úkoly mohou zlepšit dovednost porozumění textu, spolupráce a analýzy. V případě, že se nejedná pouze o přímé informace, ale například o symbolické zprávy, skryté kódy nebo o něco složitějšího, může být porozumění a najít logiky větší výzvou. Někdy lze dvěma materiálům porozumět pouze společně. Například existuje dopis, který obsahuje odkazy na nějakou báseň, dopis můžou hráči pochopit pouze v případě, že také najdou a analyzují báseň. Pokud používáte symbolické texty nebo skryté zprávy, měl by existovat důvod, proč byl text vytvořen tímto způsobem. Například autor nechtěl, aby text pochopili všichni, text je určen pouze určité osobě (možná se autor obával, co se stane, pokud někdo jiný získá dopis a informace v něm). Nebo je daná postava poetická osobnost, která ráda používá symbolické texty kvůli svému vkusu a ne proto, že se chtěla vyhnout porozumění textu třetí stranou. Pokud je příběh hry v jiném historickém nebo geografickém kontextu, měli byste věnovat pozornost tomu, aby materiál dopisu, digitální informace a další odpovídali danému kontextu. Například můžete použít starý papír v příběhu z minulého století, nebo můžete použít kazety v příběhu z blízké minulosti nebo ve vztahu k osobám, které vyrostly v 90. letech.

Chemická, fyzikální nebo jiná měření a experimenty:

Během vyšetřování můžete také využít školní předměty. Lze se zaměřit na historii, literaturu, geografii, cizí jazyky, ale můžete se také zaměřit na přírodní vědy. Během vyšetřování například prověříte něco pomocí chemických nebo fyzikálních nástrojů k získání dalších informací. Tyto nástroje mohou být realistické i pouze symbolické. Měli byste zjistit, zda je vědecká realita v

centru vašeho zájmu. Důvěryhodnost je důležitá. Například v nějaké hře musí účastníci zjistit, zda je voda otrávena. Způsob zjištění nebyl skutečný, ale byl vytvořen důvěryhodný nástroj, který ukázal podle barvy, jestli je voda otrávená. Takové úkoly mohou být atraktivní pro účastníky, kteří dávají přednost vědeckým výzkumům před komunikací s lidmi, analyzovaním textů nebo map a dalších, které jsou spíše zaměřeny na humanitní obory.

Kooperativní úkoly:

Obecně je dobré zadávat úkoly, na kterých se může podílet více hráčů současně. Například při návštěvě jedné postavy se jeden člověk může zaměřit na objekty v pokoji a prozkoumávat scénu, zatímco druhý mluví s postavou a ten třetí komunikuje s mobilem, aby získal externí informace. Nebo můžete využít úkoly, ve kterých účastníci provádí paralelní činnosti, např.: pomáhat postavám s nějakou činností. Většinu aktivit však mohou provádět i dvě osoby - pouze to bude trvat déle a pokud je účastníků více, mohou se zapojit všichni. Existují však i úkoly, které mohou vyřešit pouze všichni hráči společně ve stejnou dobu. Například v jedné hře je brána, která je zavřená na 20 místech, a může se otevřít, pouze pokud se všech 20 míst pohybuje současně. Pro takový úkol opravdu potřebujete 20 rukou = 10 účastníků, kteří musí být aktivní ve stejnou dobu. Tyto úkoly jsou skvělé, protože nutí skupinu ke spolupráci a všichni se cítí užitečně. Měli byste věnovat pozornost tomu, že během hry jsou různí hráči více či méně aktivní, je třeba klást otázky, formulovat argumenty, řešit situace, protože jinak se někteří účastníci mohou zapojit více a budou mít větší radost z úspěchu, zatímco jiní mohou zůstat pasivními pozorovateli, kteří nemusí získat pocit úspěchu a radosti. Pokud pracujete s průvodci, měli byste vždy věnovat pozornost tomu, aby byl každý účastník aktivní, a žádný z nich neovlivňoval skupinu pouze svými vlastními argumenty, rozhodnutími a aktivitami.

IT úkoly:

Protože IT zařízení se stávají stále více populárnějšími mezi mladými lidmi, můžete je zahrnout i do hry. Některé informace se mohou získávat například prostřednictvím mobilních telefonů, kterými můžete také komunikovat s jinými postavami. Při používání mobilních telefonů byste měli zvážit, zda budou účastníci používat vlastní přístroje, nebo jim dáte přístroj určený pouze ke hře. Pokud budou moci používat vlastní mobilní telefony během hry, možná budou na svém mobilu

aktivnější než ve hře samotné, také můžou sdílet informace týkající se hry s okolním světem, což není dobré, protože ostatní účastníci mohou získat příliš mnoho informací předem.

Užitečné může být i fotografování míst, osob nebo čehokoli, co je podle vyšetřování důležité. Spousta mladých lidí radši pořizuje fotografie, než mluví s ostatními nebo analyzuje texty atd. Pokud dokumentují některé velmi důležité podrobnosti týkající se další části vyšetřování, mohou se také cítit užiteční. Někteří lidé více vynikají v děláni fotek než v logice nebo komunikaci, proto je důležité se na ně také zaměřit. Kromě telefonů můžete také používat počítače, kde mohou hráči najít informace nebo komunikovat s vnějším světem. Zde je dobré použít např. dříve nalezený kód jako heslo, které vloží do počítače, také mohou získat nebo odesílat velmi důležité informace. V jedné hře museli účastníci poslat výsledky svého průzkumu do vnějšího světa, zatímco byli uzavřeni v místnosti. Na počítači můžete použít komunikační nástroje, jako je messenger nebo skype, nebo můžete přehrát různé audio a video materiály.

Závěrečná diskuse se znevýhodněnými osobami

Po uzavření detektivních her je dobré zajistit účastníkům možnost podělit se o své zkušenosti, informace a pocity, které shromáždili za dobu hry. Na jedné straně je to pro vás dobrá zpětná vazba, na základě které můžete hru rozvíjet, na druhé straně je důležité, že zde mohou hráči sdílet své zkušenosti týkající se skupinové práce a také znevýhodněných skupin a sociálních otázek na které se hra zaměřila. Mohou se podělit o to, co je překvapilo, jaké jiné podobné zkušenosti mají, také se mohou zeptat na relevantní otázky, říct důležité poznámky, které v nich zůstaly i po hře. Během hry byly sociální otázky pouze nepřímými tématy, hlavním tématem bylo vyšetřování, nyní se pozornost soustředí hlavně na myšlenky, postoje účastníků v souvislosti s hrou a jejich každodenním životem. Jelikož jsou těsně po silné zkušenosti, pravděpodobně se mnohem více zapojí do témat, která jim byla nepřímo přinesena, než kdyby tato témata řešili například ve škole.

Kromě diskuse o zkušenostech a názorech účastníků je dobré, pokud se mohou setkat se znevýhodněnými postavami hry, které již svou roli nehrají. Účastníci mohou klást jakékoli dotazy týkající se dané osoby nebo znevýhodněných skupin a herci mohou sdílet různé informace a osobní příběhy, což může být důležité pro změnu postojů účastníků k dané skupině. Tato

setkání jsou pro účastníky obvykle velmi populární, po hře jsou mnohem otevřenější a zajímají se o dané skupiny a témata víc, než kdyby diskusi nepředcházela žádný podobný zážitek.

VI. Proces plánování, přípravy, realizace, hodnocení

Plánování:

Když začnete připravovat vzdělávací detektivní hru, měli byste zvážit následující:

- Na který společenský problém chcete zacílit, jak chcete zvýšit podvědomí účastníků (nové informace, změnit jejich postoj atd.)?
- Jaká je souvislost mezi cílovou skupinou účastníků a tématem (zranitelnou skupinou)?
- Jaké jsou silné stránky a dovednosti cílové skupiny?
- Na které sociální otázky a znevýhodněné skupiny se chcete přesně zaměřit? Na jakých odborných znalostech, internetových, lidských a jiných zdrojích můžete vy nebo vaši spoluvůdci stavět?
- Jaký druh detektivní hry chcete navrhnout (typ hry, počet účastníků, lokality, počet herních postav / kolegů)?

Poté, co jste si zodpověděli výše uvedené otázky, byste měli zapojit členy vašeho týmu. Role znevýhodněných osob z dané sociální menšiny jsou od začátku velmi důležité. Můžete udělat velmi originální hru, kde osoby ze znevýhodněných skupin hrají skuteční lidi, kteří se identifikují jako součást těchto skupin. Tito lidé mohou mít velký přínos nejen na realizaci celého projektu, ale také při plánování a přípravě hry. Umí navrhnout vhodné situace, problémy, silné stránky atd. související s danou skupinou, a pokud se v příběhu hry objeví nějaký falešný, nerealistický, předpojatý bod, tito lidé je včas rozpoznají a upozorní na ně. Neměli byste mluvit o znevýhodněných lidech, aniž byste je zahrnuli do projektu jako rovnocenné partnery již od začátku. Kromě rolí znevýhodněných osob je vhodné dále začlenit neformální pedagogy, herní odborníky nebo odborníky na téma, které chcete do hry zahrnout (např. odborník na starověk, pokud chcete naplánovat hru se zaměřením na tuto část historie). Jeden člen týmu může mít samozřejmě více rolí (např.: znevýhodněná osoba a neformální pedagog), ale všechny jeho aspekty by měly být k dispozici po celý proces plánování.

Vybraní lidé ze znevýhodněných skupin by měli být v pořádku se svou vlastní identitou, neměli by se nechat vyvést z míry potenciálními provokativními otázkami účastníků a měli by mít pozitivní přístup a příjemnou osobnost.

Při plánování je potřeba věnovat pozornost následujícím bodům:

- Hra by měla mít silný výchozí bod.
- Řešení hry by nemělo být příliš zřejmé.
- Různé úkoly, moduly hry by se měly zaměřovat na různé dovednosti, úkoly by neměly být příliš snadné, ale přesto by měly být zvládnutelné.
- Příběh hry by měl obsahovat zvraty, tzn. hra by neměla být předvídatelná.
- Role znevýhodněných postav by měly být různorodé - včetně konkrétních, ale také typických aspektů - postavy by měly být sympatické, ale nikoli idealizované.
- Důležitá je diskuse zaměřená nejen na vyšetřování, ale také na příběhy, situace, různé výzvy, se kterými se znevýhodněné skupiny potýkají, silné stránky daných skupin a také na debatu mezi hráči.
- Účastníci by měli na konci cítit úspěch a měli by si během hry pocítit důležitost dané tematiky, jejich občanskou odpovědnost k tomuto sociálnímu problému a hodnoty různých skupin.
- Scénáře, rekvizity, stopy, kostýmy atd. by měly odpovídat příběhu.

Když navrhnete příběh a moduly hry, měli byste také vymyslet obširnější profily postav a zjistit si více o prostředí, ve kterém se hra bude odehrávat. Pokud se například hra hraje v imaginárním městě, postavy by se měly o tomto vymyšleném městě a o sobě navzájem dozvědět co nejvíce, nejen to, co je pro hru důležité. Protože hráči mohou mít mnoho otázek a pokud jim na ně postavy nemohou odpovědět, nebo odpoví různými způsoby, ničí to důvěryhodnost hry. Kromě těchto doplňujících informací byste si měli také vytvořit vhodné stopy, získat kostýmy, rekvizity a vše, co potřebujete, tak aby to zapadalo do kontextu hry a doby, ve které ji hrajete.

Příprava průvodců a postav:

Je důležité připravit členy týmu, kteří se setkají s účastníky ve hře, nejen na příběh hry, jejich role a informace související s hrou, ale také na to, jak zvládat obtížné situace, jako například:

- Účastníci nenajdou stopu, která by jim pomohla pokračovat ve vyšetřování.
- Účastníci jsou příliš brzy blízko k vyřešení situace.
- Účastníci mají mezi sebou konflikty - jde o názory, činnosti atd.
- Účastníci jsou v konfliktu s hercem a jeho postavou nebo nějakou jinou postavou, průvodcem - mohou používat nenávistné projevy proti skupině, do níž patříte.
- Účastníci se nechtějí během hry bavit s vaší postavou, ale s vámi jako se soukromou osobou.
- Někteří účastníci jsou velmi negativní, zrudění atd.
- Jedna stopa zmizela, technika nefunguje.
- Účastníci kazí hru (např.: používají agresí, opouštějí své skupiny, dotýkají se předmětů, kterých by neměli).

Během této přípravy je dobré ptát se členů týmu, jak by jednali v nejhorsích scénářích. Takové situace lze vzájemně nasimulovat. Pokud budou při přípravě členové týmu čelit těžkým situacím, budou schopni takové situace zvládnout ve skutečných hrách, zároveň se více uvolní, když zjistí, že skuteční účastníci nejsou tak zlí, jako ti, kteří byli simulováni při přípravě.

Můžete jim ukázat, jaké jsou správné odpovědi na typicky provokativní otázky a říct jim, jak mohou odmítnout odpovědět na některé z otázek nebo jak si mohou postavy navzájem pomáhat.

Kromě profesionální přípravy je také dobré vyzkoušet některé z úkolů, abychom zjistili, jak obtížné jsou a jak dlouho trvá je vyřešit. Úkoly by neměly být příliš snadné ani příliš těžké a měli byste vědět, jak dlouho trvají, spočítat celkovou délku hry a nastavit správnou dynamiku (po delším úkolu je lepší dát kratší úkol, ne všechny úkoly by měly mít stejnou délku atd.).

Zkušební hra a změny:

Před dokončením hry byste měli vyzkoušet, jak funguje. Ve zkušební hře je ideální používat rekvizity, kostýmy, techniky atd., abyste zjistili, zda vše správně funguje, nebo zda se má

ještě něco změnit před skutečnou hrou. Pozvěte přátele nebo kolegy, kteří jsou spíše pozitivní - aby tým mohl mít pozitivní ohlas před skutečnou hrou a také, aby vám mohli poskytnout užitečnou zpětnou vazbu ohledně věcí, které se dají vylepšit. Externí připomínky a návrhy účastníků jsou vždy užitečné. I když jste profesionál, po dlouhém pracovním procesu nemůžete snadno posoudit, která část je dlouhá nebo krátká, nudná nebo obtížná, která postava je dobrá nebo ne, který úkol je příliš snadný nebo až moc těžký, kde jsou zlomové body a překvapení pro účastníky. Všechny připomínky a návrhy byste měli projednat s tvůrci hry a s ostatními členy týmu, pokud se také podílíte na tvorbě hry. Můžete však zvážit, že budete mluvit pouze s tvůrci hry, protože možná ne všechny zpětné vazby budou užitečné a inspirující pro členy týmu, kteří budou pravděpodobně po hře unavení. Ale stejně byste měli zhodnotit a prodiskutovat odehranou zkušební verzi s herci, abyste věděli, jaké měli v průběhu hry dobré a jaké špatné zkušenosti, kterým problémům čelili a jak se nimi vyrovnali. Na základě těchto diskusí a vašeho pozorování během hry můžete změnit některé menší části týkající se příběhu, úkolů, rekvizit a chování herců.

Realizace hry:

Kromě herců byste měli do hry zapojit i další osoby, které vám pomůžou uvádět návštěvníky, zajistit stravování nebo cokoliv, co by mohlo být potřeba. Tým by měl dorazit mnohem dříve než účastníci, abyste měli ještě čas na závěrečné pokyny a motivaci týmu. Poté by se všichni měli obléknout a jít do výchozí pozice ve hře, než dorazí hráči.

V případě, že uspořádáte více herních sezení ve stejný den, ujistěte se, že je dostatečný čas na odpočinek mezi dvěma sezeními a prodiskutujte problémy a otázky, které se objevily v první hře. Měli byste se ujistit, že objekty, stopy atd. se všechny vrátí na startovací pozici před další hrou a že ve scénérii po předchozí skupině nezůstaly žádné objekty navíc. V případě, že máte nějaké stěžejní stopy a předměty, je dobré mít alespoň dva v záloze, pro případ, že by první z nich zmizel nebo se poškodil během prvního kola hry.

Po skončení hry poděkujte všem účastníkům a členům týmu a také požádejte o jejich zpětnou vazbu. Kromě skupinových diskusí můžete poprosit účastníky, aby vyplnili anonymní dotazníky týkající se jejich zkušeností a návrhů na hru pro další rozvoj a posílení vztahů ve skupinách účastníků. V případě, že

jste obdrželi jejich e-mailové adresy, se s nimi můžete spojit a pozvat je k dalším činnostem. Pokud by se někdo z nich zajímal o nějaký společenský problém nebo znevýhodněnou skupinu, propojte je s příslušnými lidmi nebo organizacemi.

Po shrnutí výsledků hodnocení navrhněte následná vylepšení projektu. V případě, že jste pozvali třídy ze školy nebo zástupce neziskové organizace, nebojte se je kontaktovat. Možná mohou příště přijít na další hru nebo si objednat vaše služby.

VII. Praktické návrhy

Bezpečnost:

Jděte předem na místo, kde se hra odehrává. Je důležité zkontrolovat všechny předměty. Ujistěte se, že nenastane žádná nehoda. Rozhlédněte se po celém prostoru, zkontrolujte, jak se otevírají okna, zkontrolujte dveře, schody atd. z bezpečnostních důvodů. Pokud vaše skupina zahrnuje děti, přemýšlejte o jejich věku a zjistěte, zda je místo pro ně vhodné nebo ne. I u starších dětí, nezletilých a mladých lidí musíte vzít v úvahu prostorové faktory: kolik osob se může „pohodlně“ vejít do zvoleného prostoru.

Zámky, klíče:

Při výběru zámků a klíčů do hry se nedoporučuje používat více než 3 zámky - nezapomeňte, že místo zámků můžete použít např. tajné schránky. Zvažte věkovou skupinu hráčů a porovnejte ji s úrovní obtížnosti, kterou otevření daných zámků vyžaduje. Například se nedoporučuje používat klíče s dětmi do 6 let, na místo toho vymyslete úkoly vyžadující jemné motorické dovednosti, kterých budou schopni. Vždy mějte po ruce náhradní kopie klíčů a zámků, ale uschovejte je v odděleném uzavřeném prostoru, aby je hráči nemohli náhodně najít. Jinými slovy, průvodce by je neměl mít například v kapse, ale měl by je mít mimo herní prostor pro případ, že by se objevil problém s originálem. Totéž platí pro jiná zařízení, jako jsou baterie, černé světelné zdroje, trezory atd.

Smlouva:

Pokud jde o bezpečnost, vždy se podívejte na smlouvu mezi vámi a druhou stranou. Pokud jednáte s dětmi nebo mladými lidmi, zahrňte základní povinnosti odpovědnosti, které mají učitelé nebo škola. Zjistěte si bezpečnostní požadavky ve vaší zemi a zahrňte je do své smlouvy s hráči.

Zvláštní potřeby:

Pokud pracujete s dětmi, bez ohledu na věkovou skupinu, zeptejte se učitelů nebo rodičů, zda má někdo nějaký druh znevýhodnění a v případě potřeby zapojte odborníka. V opačném případě věnujte pozornost dětem, které jen potřebují další pomoc nebo pozornost.

Dále je možné, že některý hráč podstoupil skutečné trauma, takže se ujistěte, že nikdo nezažil stejné trauma, jako je ve hře, například vraždu nebo smrt. To znamená, že si musíte být vědomi do jisté míry pozadí hráčů.

IT:

Pokud používáte online nástroje, zapojte odborníka, zkontrolujte všechny možnosti technických chyb a zálohujte řešení. Pokud selžou všechna záložní řešení, nebo nastane nouzový případ, ujistěte se, že průvodci mají talent na improvizaci v rámci hry.

Zůstaňte v kontextu hry:

Nikdy neopouštějte příběh hry, nikdy nevyjadřujte, že se jedná pouze o hru, nebo nemluvte na své účastníky jako takové. Používejte příběh v jeho kontextu. Pokud používáte smyšlená jména, ujistěte se, že si je každý může pamatovat. Zajistěte, aby se herci navzájem neoslovovali svými skutečnými jmény. Pokud to představuje potíže, je lepší používat jejich skutečná jména i ve hře.

Speciální rekvizity:

Můžete použít speciální efekty, např.: led, oheň, zvířata. Všechny tyto efekty musí být použity v souladu se stávajícími právními normami. Ujistěte se, že jste si vědomi všech obtíží, že nehrozí žádné nebezpečí a že jsou použity před účastníky pouze ve správném čase a na určeném místě.

Časový rámeček a zařízení:

Časový rámeček by měl být vhodný pro danou věkovou skupinu. Pro 6 let a mladší se nedoporučuje více než 1 hodina. Ve věku od 6 do 8 let může hra trvat jednu a půl hodiny. V obou případech byste však měli mít malé přestávky a poskytnout nápoje a nějaké občerstvení. V případě dětí starších 8 let může hra trvat od 1 a půl do 3 hodin včetně přestávek. Mladí lidé a dospělí se mohou zapojit do hry trvajících i několik dní, pokud to příběh vyžaduje! Ujistěte se, že jsou pro účastníky k dispozici toalety podle jejich počtu. Informujte je o oděvu nebo jiných věcech, které by si měli přinést s sebou. Pokud se hra odehrává venku, měli by si v chladnějších měsících přinést teplejší oblečení. Měli byste počítat s úložným prostorem, kde mohou hráči během hry nechat své tašky a oblečení.



Spolufinancováno
z programu Evropské unie
Erasmus+

