

# Kooperativní čtverce



**Autor:** podle zahraničních materiálů, uvedeno na akci Hnutí za lepší svět, Velehrad, 2004

**Fyzická zátěž:** 1

**Psychická zátěž:** 4

**Čas na přípravu:** 5 min.

**Instruktor na přípravu:** 1

**Čas na hru:** 20 min.

**Instruktor na hru:** 1

**Počet hráčů:** nejméně 5

**Věk:** II–III

**Prostředí:** místnost

**Denní doba:** den

**Roční období:** jaro – zima

**Materiál:** sada pěti obálek s rozstříhanými čtverci podle nákresu v počtu odpovídajícím počtu skupinek

Instruktor pak sdělí zadání:

*Úkolem každého z vás je vytvořit z dílků, které jsou v obálkách, čtverec. To znamená, že na konci hry je třeba, aby měl každý ze skupiny před sebou čtverec.*

*Pravidlo 1: členové skupiny mezi sebou při sestavování čtverců nesmí verbálně ani neverbálně záměrně komunikovat.*

*Pravidlo 2: členové skupiny nesmí nikomu přímo dávat své díly ani je od nikoho přímo brát. Každý může dát kterýkoliv ze svých dílů doprostřed pracovního prostoru skupiny, a také si z těchto dílů kterýkoliv vzít.*

*Úspěšná je ta skupina, která jako první představí všech pět hotových čtverců.*

## Metodické pokyny

Je třeba dát pozor, aby nedošlo ke smíchání dílů mezi jednotlivými skupinami.

## Cíl hry

Přeladění ze soutěživého způsobu práce na spolupráci.

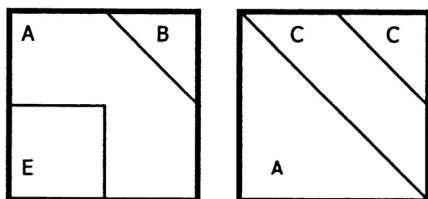
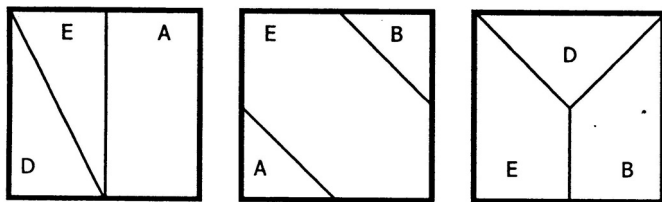
## Charakteristika hry

Řešitelská kooperativní aktivita.

## Realizace

Instruktor rozdělí účastníky do skupin po pěti osobách. Každý dostane obálku.

V obálkách jsou vloženy rozstříhané čtverce (viz obr.) a obálky jsou označeny podle písmen A, B, C, D, E.



# Dálnice



**Autor:** podle zahraničních materiálů

**Fyzická zátěž:** 1

**Psychická zátěž:** 4

**Čas na přípravu:** 5 min.

**Instruktor na přípravu:** 1

**Čas na hru:** 60 min.

**Instruktor na hru:** 1

**Počet hráčů:** 6–30

**Věk:** III

**Prostředí:** místnost i venku

**Denní doba:** den

**Roční období:** jaro – zima

**Materiál:** materiál podle typu stavby, ná-  
kres plánu, papíry, tužky

Cílem všech týmů dohromady je na uvedeném území vyprojektovat optimální variantu vedení dálnice.

## Metodické poznámky

Průběh je možné nechat na účastnících (instruktor pouze hlídá časový limit, do něž musí být projekt hotov) nebo jej může instruktor moderovat.

Například: jednotlivé týmy nejprve vypracují každý svůj návrh projektu. Poté tvoří společný návrh dvojice týmů. Nakonec je třeba všechny tři vypracované návrhy sladit do návrhu jediného...

Hra může být místy velmi emocionálně nabitá a je třeba i v případě nemoderovaného průběhu účastníkům připomínat, že u této hry neexistuje ani vítěz, ani „správné řešení“, ale že je tedy cílem nalézt kompromis a nikoliv prosadit se na úkor zbytku.

## Variety hry

Hru je možné ztížit omezením možnosti využívat celou slovní zásobu, tj. je třeba se vyjadřovat pouze omezeným počtem zhruba 50 slov (nejlépe těch, která si účastníci předem stanoví). Toto omezení velmi zpřehlední a usnadní diskusi...

## Cíl hry

Hledání řešení za ztížených podmínek.

## Charakteristika hry

Modelová situace hledání optimálního řešení nebo kompromisu.

## Realizace

Instruktor rozdělí skupinu účastníků na šest menších týmů přibližně stejné velikosti: městskou radu, archeology, investory, obyvatele, podnikatele a stavaře.

Všechny týmy obdrží stejný plán (viz příloha) s vyznačenými geografickými skutečnostmi (viz legenda u plánu). Jednotlivá pole plánu mají pro jednotlivé týmy různou bodovou hodnotu (viz tabulka).

	Dům (obytná čtvrť)	Mrakodrap (obchodní čtvrť)	Kopec	Věž (historický objekt)	Lopata (archeologické vykopávky)
Městská rada	5	3	2	1	1
Archeologové	1	1	2	3	5
Investoři	1	4	5	1	1
Obyvatelé	7	1	1	2	1
Podnikatelé	2	7	1	1	1
Stavaři	1	1	7	1	2



	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	
1												
2												
3												Vykopávky
4												
5												
6												
7												
8												Hory
9												
10												
11												
12												Historický objekt
13												
14												
15												
16												
17												Obytná čtvrť
18												
19												
20												
21												
22												Obchodní centrum
23												
24												
25												
26												
27												



# Městečko Palermo



**Autor:** autor neznámý

**Fyzická zátěž:** 1

**Psychická zátěž:** 4

**Čas na přípravu:** 5 min.

**Instruktor na přípravu:** 1

**Čas na hru:** 30 min.

**Instruktor na hru:** 1

**Počet hráčů:** 6–30

**Věk:** II–III

**Prostředí:** místnost i venku

**Denní doba:** večer

**Roční období:** jaro – zima

**Materiál:** sirky nebo jiný losovací materiál

## Cíl hry

Hledání řešení za ztížených podmínek.

## Charakteristika hry

Lehce psychologická hra s prvky kriminálního kontextu.

## Realizace

Instruktor rozsadí skupinu účastníků nejlépe do kruhu nebo kolem stolu tak, aby na sebe všichni viděli. Pomocí tajně taženého losu potom přidělí účastníkům role: **detektiv Catany** (1 osoba), **mafíán** (2–3 osoby), **řádný občan** (ostatní). Jednotliví účastníci navzájem své role neznají a zachovávají je v tajnosti.

Instruktor uvádí první kolo hry legendou, která je zároveň popisem, co mají účastníci dle přidělených rolí dělat:

„*Městečko Palermo usíná.*“ (všichni účastníci zavřou oči, eventuálně i skloní hlavu)

„*Probouzí se mafie.*“ („mafíáni“ zvednou hlavu a uvidí, kdo je jejich komplic)

„*Mafie si vybírá oběť.*“ (mafíáni se spolu posunky domluví, koho „zabijí“ a na oběť ukáží tak, aby to instruktor viděl)

„*Mafie usíná,*“ (mafíáni opět zavřou oči a skloní hlavu) „*a probouzí se Catany.*“ („Catany“ zvedne hlavu, rozhlédne se a zkusí odhadnout, kdo z přítomných je mafíán. Podle svého úsudku ukáže na jednu osobu tak, aby to instruktor viděl. Instruktor Catanymu pohybem hlavy sdělí, zda se trefil – označil skutečného mafíána – nebo se mýlí)

„*Catany usíná.*“ (Catany zavře oči a skloní hlavu)

„*Městečko Palermo se probouzí kromě...*“ (všichni účastníci otevřou oči a zvednou hlavu a dozvídají se od instruktora, koho z nich mafie ve spánku zavraždila)

Nyní mají všichni „živí“ účastníci prostor na vyšetřování („zavražděný“ se hry dále účastní již jen jako divák). Vyšetřování probíhá formou diskuse a cílem je odhalit mafíána. Diskuse neskončí, dokud není označen jeden z účastníků jako podezřelý. Podezřelý se samozřejmě může hájit a označit jiného účastníka za podezřelého, čímž vzniká velmi spletitá diskuse podobná vyšetřování a soudním výslechům. Instruktor do diskuse nezasahuje.

Výraznou roli zde může hrát „Catany“, který ale nesmí ani otevřeně sdělit, kdo je (vystavil by se nebezpečí, že bude v následujícím kole zavražděn), ale spíše může ostatní přesvědčit o tom, co ví (pokud se při nočním dotazování něco dozvěděl).

Ve chvíli, kdy se účastníci shodnou na jednom podezřelém, oznámí ho instruktorovi. Podezřelý je tím „popraven“ a instruktor zbylým oznámí, koho popravili: zda mafiána nebo řádného občana nebo dokonce samotného Catanyho.

Tím končí první kolo a zbylí „živí“ účastníci s vědomím výsledku prvního kola opět dle pokynů instruktora „usínají“.

Ve druhém a každém dalším kole je postup obdobný kolu prvnímu podle pokynů instruktora. „Mrtví“ účastníci se nadále účastní pouze jako diváci, do hry nezasahují

a „živým“ účastníkům nemohou nijak radit ani pomáhat. A ani naznačovat!

Hra končí „smrtí“ všech mafiánů (vítězí řádní občané) nebo všech řádných občanů (vítězí Catanyho).

### Metodické poznámky

Hra velmi psychologicky a emocionálně nabitá, je třeba v případě nutnosti zamezit zbytečným hádkám a roztržkám mezi účastníky.

V kterémkoliv kole může být buď mafii „zavražděn“, nebo občany „popraven“ Catany. V takové případě hra sice pokračuje dále, ale pasáž s jeho „probouzením“ a vyšetřováním se vypouští.

