

# HRAJTE FÉR, DĚTI VÁS VIDÍ!

Všechny materiály, včetně tohoto manuálu, jsou určeny pedagogům a průvodcům, kteří prošli školením k používání hry. Nekopírujte ani nepůjčujte materiály lidem, kteří zaškolení nejsou. Pokud máte kolegy, kteří by hru rádi používali také, ozvěte se nám, Dobronautům, rádi pro ně školení uděláme!



Děkujeme, že jako skuteční Dobronauti hrajete fér.

## O HŘE

**Dobronauti:** *Zpátky v čase* je hra, která děti ve věku 9–12 let učí, jak **reagovat v konfliktních situacích**, u nichž není přítomný dospělý, a děti tak zůstávají na „řešení“ situace samy.

Hra je naučí několik **konkrétních akcí**, které mohou bezpečně udělat jak z pozice svědků takové situace, tak z pozice obětí, nebo dokonce i z pozice agresorů. Učení pro ně bude zábava, protože situace a jejich řešení si osvojí během hry s kartami a prostřednictvím příběhů.

Součástí seznamování dětí s tím, co mohou dělat v konfliktní situaci, je **podpora jejich akceschopnosti** (nezůstat nečinnými, nespoléhat se na to, že reagovat bude někdo jiný) a také podpora empatie (zprostředkováním příběhů jiných dětí a rozhovorem o tom, co prožívají).

## CO DĚTI ZAŽIJÍ

Během hry se děti ocitnou v **rolích cestovatelů v čase** – agentů, kteří putují do minulosti, aby zlepšili život všem dětem na světě. Právě teď se vydávají na jednu takovou misi – do situace, kdy se nějaké jiné děti ocitly v konfliktní situaci. Úkolem agentů je **pomoci jim tuto situaci vyřešit** – a to tak, že budou aktérům v dané situaci radit, jak se zachovat.

Děti **udělují během hry rady** všem aktérům situace

(svědkům, obětem a agresorům). Pokud děti aktérům radí dobře, hru vyhrají a splní misi, protože se jim díky tomu podaří situaci napravit.

Myšlenka, kterou chceme dětem předat, je, že jejich silná **superschopnost je měnit svět kolem sebe – pomáhat, napravovat vztahy a obecně zlepšovat prostředí, ve kterém žijí.**

## VÝBĚR PROGRAMU

Hra má 2 základní varianty a sadu kratších doplňkových aktivit.

### Mise 1: Partáci v akci

- **Počet hráčů:** 3–30
- **Trvání hry:** 90 minut (2 vyučovací hodiny)
- **Příprava materiálů:** 20 minut

Podrobné instrukce k uvádění hry najdete v části manuálu *Mise 1: Partáci v akci*, str. 4.

### Mise 2: Třídní zásah

- **Počet hráčů:** 6–30
- **Trvání hry:** 90 minut (2 vyučovací hodiny)
- **Příprava materiálů:** 20 minut

Podrobné instrukce k uvádění hry najdete v části manuálu *Mise 2: Třídní zásah*, str. 11.

### Doplňkové aktivity: Tréninky agentů

- **Počet hráčů:** dle aktivity
- **Trvání hry:** 20–45 minut / jedna aktivita
- **Příprava materiálů:** 5–10 minut

Jedná se o cvičení, která můžete s dětmi dělat poté, co odehrajete *Misi 1* nebo *Misi 2*. Aktivity pomohou dětem připomenout si to, co zažily a naučily se během hry, prohloubí jejich znalosti a posílí jejich odvalu k zapojování dobrých rad do praxe. Podrobné instrukce k průběhu aktivit najdete na kartách označených jako *Trénink agentů*.

# PŘEHLED MATERIÁLŮ

## ▶ KE HŘE PATŘÍ TYTO MATERIÁLY



Karty Nandávačů

(6 karet od každé postavy)



Karty Schytávačů

(6 karet od každé postavy)



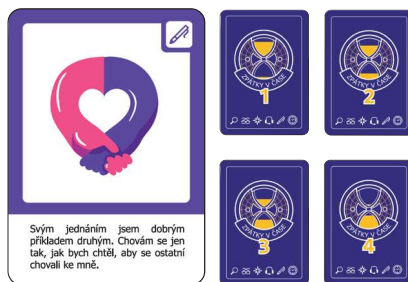
Karty situací – Všímalů

(6 karet od každé situace)



Tréninky agentů

(doplňkové karty s pravidly)



600 karet rad

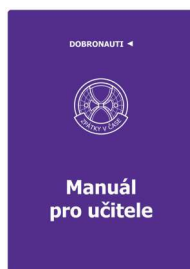
(rozdělené do 6 balíčků pro 6 skupin dětí; každý balíček pro skupinu obsahuje karty pro 4 kola hry)



Prázdné karty



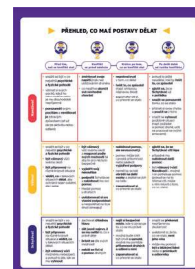
Taháky pro Misi 1 a 2



Manuál ke hře



Výklad karet



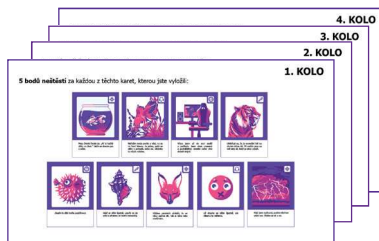
Přehled, co mají postavy dělat



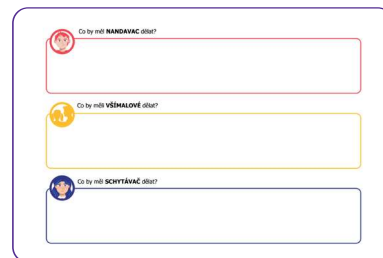
# MATERIÁLY V DIGITÁLNÍ PODOBĚ / K VYTIŠTĚNÍ



Obrázky Všimalů (situací), Nandávačů a Schytávačů



Vyhodnocení 4 kol  
(verze pro promítání i pro tisk)



Formulář na dobré rady



Označení stanovišť  
pro 1. a 2. kolo *Mise 2*



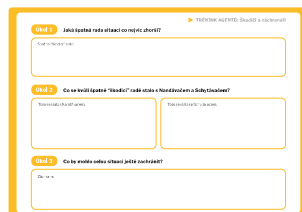
Označení stanovišť  
pro 3. kolo *Mise 2*



Obrázky odpovědí  
pro *Misi 2*



Dopis od agenta  
Blacka



Pracovní list  
Škodíči a záchranáři

A další materiály...



Tato ikonka v manuálu označuje místa, kde používáte digitální materiál.

## On-line podpora

Všechny digitální materiály a materiály k tisku najdete na stránkách [www.dobronauti.cz](http://www.dobronauti.cz) po přihlášení. V části **Příprava hry** najdete jednoduchý nástroj, jak si digitální materiály ke hře připravit. Přípravu udělejte ještě před příchodem do třídy. Když budete hru ve třídě uvádět, jednoduše pak scénář spustíte.

Pro promítání budete potřebovat dataprojektor nebo interaktivní obrazovku, na kterou všechny děti pohodlně uvidí, a reproduktory.

## Konzultace ke hrám

Pokud budete mít jakékoli dotazy k uvádění her, můžete využít i telefonické nebo mailové konzultace. Všechny kontakty najdete na výše uvedených webových stránkách po přihlášení.

# POUŽÍVÁNÍ PROGRAMU DLOUHODOBĚ

Celý edukačně-preventivní program se skládá z velkých *Misí 1 a 2* a dále ze sérií několika *Tréninků*, které společně tvoří tzv. **Výcvik agentů**.

*Mise 1 a 2* jsou hry trvající cca 90 minut (2 vyučovací hodiny). *Tréninky* jsou kratší aktivity (přibližně na 1 vyučovací hodinu každý), které rozvíjejí dovednosti ze hry *Mise 1 a 2* a zároveň otevírají další témata spojená se zvládnutím konfliktů a agrese. Po projití všech *Tréninků* program s dětmi uzavíráte.



Aktuální doporučený scénář pro práci s programem najdete on-line  
– po přihlášení do herní sekce na webu [www.dobronauti.cz](http://www.dobronauti.cz).

Pořadí jednotlivých aktivit je navrženo s logickou návazností, kdy se děti seznamují se hrou, učí se porozumět významu karet, poznávají samy sebe i sebe navzájem, zkoušejí rady aplikovat a pak na závěr všechny získané znalosti skládají do smysluplného celku. **Pořadí *Tréninků* je dobré držet vzhledem k doprovodným audio nahrávkám, které na sebe navazují.**

Celý program se dá hrát několik týdnů, nebo i měsíců podle vašich možností. Je na vás, jak program v čase rozložíte.

## Tip

Při častějším hraní po dobu více měsíců posilujete dopad programu. Mezi každou hrou či tréninkem doporučujeme maximálně 2–3týdenní pauzu. Pokud je to možné, program nepřerušujte na příliš dlouhou dobu, aby si děti pamatovaly, co v předchozích částech zažily, a lépe se jim tak nové vědomosti a dovednosti ukotvovaly.



