

VZOROVÁ STRUKTURU k seminární práci **TVORBA VLASTNÍ HRY**

Podtržené části jsou závazné pro seminární práci.

Než přistoupíte k tvorbě vlastní hry, nechte se inspirovat, příběhem, současnou situací, filmovou zápletkou, četbou, jinou hrou či herním principem apod. Promyslete si do jakého prostředí hru zasadíte (příroda, klubovna, den, noc, škola, apod.). Zkuste definovat cílovou skupinu a ve vztahu k ní svůj výchovný – edukativní záměr. Zodpovězte si otázku: Co nebo čeho chci prostřednictvím hry dosáhnout? Rozvoj spolupráce, kognitivních procesů (myšlení, vnímání, paměť, představitivost a pozornost), jemné motoriky apod. Začněte koncipovat hru.

JMÉNO – uveďte vaše jméno do záhlaví nebo pod název a pokud chcete uveďte i váš výchozí kontext. Např. pracuji jako, dlouhou dobu se zabývám, přemýšlela jsem o tom jak změnit a tak jsem se rozhodla pro tuto hru.

NÁZEV – buďte tvořiví, necht' i název samotný je motivační, dobrodružný, tajuplný apod.

POMŮCKY A SPECIFIKA – popište co budeme potřebovat, nebo jaké podmínky musíme splnit. Vystačíme si s trávnickem nebo potřebujeme tělocvičnu? Šátky, lana apod.

CÍLOVÁ SKUPINA – uveďte pro koho je hra vhodná, pro jaký věk, pro jak velkou skupinu, je třeba nějakých specifických dovedností (např. plavat), pro koho např. hra není vhodná apod. popište i kolik hra zabere času.

EDUKATIVNÍ POTENCIÁL – popište, co hra rozvíjí, na co se zaměřuje, k čemu je dobrá, k čemu směřuje apod. a vysvětlete, jakým způsobem toho dosahuje. Stačí cca 5 řádků. Z hlediska zadání této práce je to nejdůležitější část. Dejte si, prosím, záležet a můžete být i delší.

MOTIVACE, LEGENDA – začněte s popisem hry a uveďte legendu. Příběh do kterého hru včleňujete. Vytvořte patřičnou atmosféru, která je realizaci vlastní hry důležitá.

PRAVIDLA (vlastní popis hry) – jasně a srozumitelně specifikujte kdo má jakou roli, jak se to hraje, kdo se o co snaží či nesnaží, co je striktně zakázáno nebo povoleno apod. Pro úspěšnou hru je tato část nejdůležitější. Bez pravidel není dobré hry. Pravidla by měla být vytvářena v kontextu legendy a dobré hry se jí nejvíce podobají.

METODICKÉ POZNÁMKY – upozorněte na možná rizika i bezpečnostní, podělte se o vlastní zkušenosti, zmiňte možné obměny hry, její alternativy atd.

Jak tedy přesně zní zadání:

- 1) Nejdříve si třeba už i dnes místo výuky (kdykoliv jindy) prostudujte PDF dokument Edukativní význam hry.
- 2) Podívejte se do některé z knih – zejména encyklopedií M. Zapletala. Je to náš největší sběratel her, určitě najdete něco i na internetu, popřípadě zkuste E. Bakaláře – I dospělí si mohou hrát apod.
- 3) Následně se **pokuste vytvořit svoji vlastní a původní, tedy originální hru** pro určitou věkovou skupinu. Ano, to je to **zadání seminární práce**, kterého se občas někdo vyleká. Nebojte se, určitě to zvládnete. Nové vzniká totiž i kombinací známého. Pokud si uvědomíte z jakých prvků – komponent se hra skládá, budete schopni vymyslet originální kompozici, která bude bezesporu zajímavá a původní.
- 4) Aby to pro vás bylo jednodušší, vytvořím vám **strukturu** s příklady, do které budete vlastně jen dosazovat vlastní text. Strukturu najdete v moodlince u daného tématu včetně tohoto popisu.
- 5) Až to celé vymyslíte, tak to sepíšete do dané struktury v rozsahu cca 2 – 3 strany textu a odevzdáte do odevzdáárny v ISu ke vzájemnému hodnocení. Termín odevzdání je uveden v ISu.
- 6) Pokud bychom se mohli v následujícím termínu setkat, budu se těšit na vaše prezentace. Nebojte se vaši hru experimentálně ověřit na vlastních dětech (pokud máte tu možnost) nebo při jiné příležitosti, ale chápu, že nyní máme možnosti omezené a tak to není podmínka „sine qua non“.