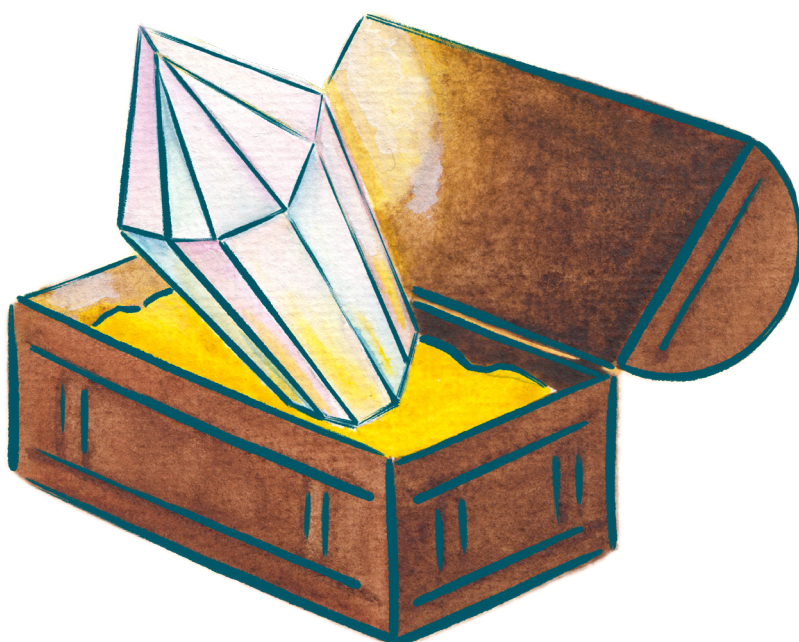


NAJDI POKLAD

Mgr. Vendula Pecková
detibudoucnosti.cz



Prohlášení: Tento materiál je informačním produktem. Jakékoliv šíření nebo poskytování třetím osobám bez souhlasu autorky je zakázáno a je porušením autorského zákona, které může být stíháno. Do této hry jsem investovala svůj čas a energii. Pokud vás obsah zaujal a chcete jej šířit dál, sdílejte raději prosím odkaz na stránky detibudoucnosti.cz, kde je možné si jej koupit. Děkuji za pochopení a respektování tohoto sdělení.



VÍTEJTE

Každý z nás má schopnosti, díky kterým se mu v životě daří. Máme také naše sny, cítíme se dobře na určitém místě nebo s určitými lidmi. Ale málokdy si doopravdy uvědomujeme, co bychom vlastně chtěli dělat nebo v čem jsme dobří. U dětí to funguje podobně.

Přítom poznání vlastních schopností je klíčem k tomu, aby si děti věřily a dokázaly si v životě poradit s tím, co je potká. Také jim to pomůže najít vlastní cestu životem a najít si štěstí i v podmínkách, které nebudou právě ideální. Když tedy povedete děti k poznání toho, kdo jsou, bude jejich cesta životem snazší.

Najdi poklad je úvodem k celému tématu. Díky hledání pokladu s dětmi můžete mluvit o tom, v čem jsou dobré a co jim v životě pomáhá. Až hra skončí, můžete na ni v každodenních situacích odkazovat, a tím posilovat jejich vlastní schopnosti.

Na rozvíjení schopností v rámci každodenních situacích pak můžete využít např. balíčku Budujte sebedůvěru dětí.



CO HRA OBSAHUJE

Hra obsahuje následující soubory:

- **Mapa k pokladu.** Je to hrací plán, který si potřebujete vytisknout. Doporučuji vytisknout ho ve formátu A3, aby to pro vás bylo pohodlnější. Nicméně se dá hrát i s velikostí A4.
- **Intro.** Krátký text uvede děti do příběhu, aby se jim hra lépe hrála.
- **Kartičky s otázkami.** Celkově máte k dispozici 12 otázek. Kartičky doporučuji vytisknout, vystříhnout a položit ke každému hráči vedle hracího plánu. Na první pohled se zdá, že 12 otázek je málo, ale ve skutečnosti vám to zabere cca 2 hodiny hry, protože na ně odpovídáte všichni.
- **Záznamový arch.** Každý hráč má svůj arch, kam se zaznamenávají jeho odpovědi. Vytiskněte si tolik archů, kolik je hráčů. Návod na vyplnění je na následující stránce v pravidlech hry.
- **Návodná videa,** díky kterým se naučíte s hrou pracovat tak, abyste si z ní všichni vzali maximum.

Doufám, že si hru užijete. Napište mi na vendula@detibudoucnosti.cz, jak hru nejraději hraje a co do vaší rodiny přinesla. Budu se moc těšit na vaše příběhy.



PRAVIDLA HRY

Hra se hraje jako klasická desková hra. Potřebujete k ní plánek (k vytištění), kartičky s otázkami (k vytištění), hrací figurky, klasickou kostku, intro (k vytištění), záznamový arch pro každého hráče (k vytištění) a minimálně 2 hráče.

1. Najděte doma nějaké figurky a hrací kostku. Každý z hráčů si vybere jednu figurku.
2. Před každého hráče postavte jeho vlastní balíček s otázkami. Všichni hráči musí během hry odpovědět na všechny otázky.
3. Než se pustíte do hry, přečtěte si dokument s názvem „Intro“. Je to krátký příběh, který uvede děti do tématu.
4. Všichni si stoupněte na želvu v levém dolním rohu. Tam hra začíná.
5. Házejte postupně kostkou a podle toho, jaké číslo padne, jděte o tolik políček dopředu. Můžete si vybrat jakoukoliv cestu. Políčko, na kterém skončíte, na sobě má barvu.
6. Vezměte si z vlastního balíčku kartičku s barvou, na které právě stojíte. Přečtěte si otázku a odpovězte na ni. Jeden z hráčů (nejlépe dospělý) zaznamenává odpověď do záznamového archu daného hráče podle následujících pravidel:
 - Odpovědi na žluté kartičky patří do žlutého sloupce.
 - Odpovědi na červené kartičky patří do červeného sloupce.
 - Odpovědi na zelené kartičky patří do zeleného sloupce.
7. Poté, co otázku zodpovíte a vaše odpověď je zaznamenaná, může hrát další hráč.
8. Ve hře jsou dvě otázky, které se nevztahují k samotnému hráči, ale k jeho spoluhráčům. Je to proto, že druzí na nás často vidí věci, kterých si my sami nevšimneme. Pokud odpovídáte ohledně svých spoluhráčů, zaznamenávejte odpovědi přímo k nim do jejich archu.
9. Když některý z hráčů odpoví na všechny 4 kartičky od jakékoliv barvy, může se posunout do vnitřního kruhu. Dostane se tam přes barevnou spojku. Pokud např. odpověděl na všechny červené karty, musí dojít do červeného přístavu a vejít tedy do vnitřního kruhu po červené. Ve vnitřním kruhu pak pokračuje ve sbírání zbytku karet.



10. Vnitřní kruh má několik nových možností:

- Barevné kolečko znamená, že si hráč může vybrat tu barvu, která mu právě chybí.
- Políčko 2x znamená, že může hrát v následujícím kole 2x za sebou.
- Políčko STOP znamená, že hráč v tomto kole nehraje.

11. Pokud hráč stoupne na barvu, kterou už vyčerpal (tedy už má všechny kartičky této barvy zodpovězené), musí počkat do dalšího kola na další tah.

12. Cílem hry je jako první odpovědět na všechny otázky z balíčku, který má hráč před sebou. Ten, kdo jako první zodpoví všechny otázky, se může posunout doprostřed obrázku na poklad a poslechnout si, co se o sobě dozvěděl. Zároveň musí odpovědět na otázku: „Která otázka z celé hry se ti nejvíc líbila a co se ti na ní líbilo?“

13. Po zodpovězení otázky pak hráči přečtete to, co má na svém záznamovém archu:

- Přečtete část „Moje talenty & zájmy“ jako „Máš talent na..., zajímá tě..., rád děláš...“, aby dítě vidělo, co všechno ho vlastně baví a zajímá.
- Přečtete část „Moje poslání“ jako „Rád bys..., chtěl bys..., sníš o...“, aby dítě vidělo všechny svoje myšlenky a sny pohromadě.
- Přečtete část „Co mi na cestě pomůže“ jako „Na cestě ti pomůže...“ Všechny otázky v téhle části je potřeba brát v potaz, až se dítě vydá za tím, co chce. Jsou to jeho schopnosti, které mu v životě pomáhají, anebo jejich osobní preference, které je dobré mít na paměti.

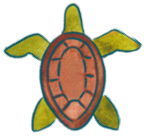
14. Zeptejte se dítěte, jak se díky tomu cítí.

15. Počkejte, až dohrají všichni hráči. Je důležité, aby každý hráč našel svůj vlastní poklad.

16. Na závěr si popovídejte o tom, co vám hra dala a co vás překvapilo, ať už u sebe či u druhých.

17. Ze záznamového archu si můžete udělat obrázek nebo koláž, který bude dětem připomínat, v čem jsou dobré a o čem sní.





JAK ČASTO MŮŽETE HRÁT?

Doporučuji hrát hru každý rok.

Všichni se vyvíjíme, rosteme, máme nové cíle a rozvíjíme svoje schopnosti. Za půl rok či rok se tak může změnit celý svět vašeho dítěte.

Proto je dobré si ke hře znovu sednout a zjistit, co se u vás všech změnilo a co je pro vás stěžejní tento rok. Můžete si z toho udělat milou rodinnou tradici.



VÍCE O MNĚ A MOJÍ PRÁCI

Jsem **Vendula Pecková**,

mentorka, lektorka a koučka se zaměřením na dovednosti, které se dětem budou hodit ve 21. století.

Zaměřuji se hlavně na poznání vlastních schopností, zvládání změn a strachů, kritické myšlení, schopnost poradit si v každé situaci nebo na spolupráci s lidmi kolem nás.

Jsem vystudovaná socioložka a zajímám se o všechno, co se děje ve společnosti. Dívám se na události a trendy z globálního pohledu a zkoumám, jaký mají vliv na život jednotlivců. To kombinuji s principy koučování či poznatky z psychologie.

Mám pětiletou zkušenost se vzděláváním ve velké mezinárodní firmě. Navrhla jsem několik vzdělávacích programů pro zaměstnance, které se aplikovaly v 15 zemích světa.

Před 4 lety jsem získala certifikaci jako profesionální koučka se zaměřením na výchovu a oblast vzdělávání.

Mojí vášní je oblast vzdělávání. Chci dětem pomoci rozvinout ty dovednosti, které se jim budou hodit, ať už svět za 20 let bude vypadat jakkoliv.

Více o mně najdete [zde](#).



A CO DÁL?

Jestli vás hra zaujala, dejte mi vědět. Budu moc ráda za vaše příběhy a poznámky. Všechno o mé práci najdete na webu detibudoucnosti.cz

Pokud chcete pokračovat v tom, aby děti zjistily, co v životě potřebují, zahrajte si s nimi hru Hrajte si s hodnotami. Pomůže dětem poznat jejich nejdůležitější hodnoty a sladit je s tím, jak žijí a podle čeho se v životě rozhodují.

Během roku tvořím nové věci a píšu články. Sledujte mě na Facebooku, aby vám nic neuniklo. A kdybyste cokoliv potřebovali, neváhejte mi napsat na vendula@detibudoucnosti.cz.

Mějte se krásně.