

V HLAVE

VEĽKÁ HRA NA MLÁDEŽ, DORAST ALEBO VÝLET

PRIESTOR

Túto hru si najlepšie zahráte von na ihrisku alebo inom veľkom priestore. Potrebujete tiež jeden stôl, ktorý bude slúžiť ako riadice stredisko.

POINTA

Riley ovládla Úzkosť a postupne Riley prestala cítiť iné emócie. Aby bolo všetko v rovnováhe, potrebujeme Riley prinavrátiť všetky emócie, a tak v nej nastoliť "harmóniu". To je možné pomocou stratených spomienok a chytania emócií...

PRÍPRAVA HRÝ

Pred začiatkom hry si pripravte niekoľko dôležitých vecí:

1. Každá z postáv si potrebuje vytvoriť kostým, ktorý čo najlepšie znázorňuje emóciu, ktorú predstavuje.
2. Vytlačte si papieriky, na ktorých sú vypísané základné emócie a ktoré predstavujú spomienky (radostné, smutné, strašidelné, plné hnevu a znechutenia) - na každom papierku je jedna spomienka. Z každej vytlačte cca 50 kusov a rozstrihajte ich.
3. Zožňte si časovače pre každý tím (napr. telefón so zapnutými stopkami).

POSTAVY

- Radosť
- Strach
- Smútok
- Hnev
- Nechuť
- Trapas
- Ennui (Znudenosť)
- Nostalgia
- Závisť

VIDEO

Na začiatok hry si môžete ako ukážku pustiť trailer na film V hlave 2:



PRÍPRAVA HRY, POKRAČOVANIE

Hráčov rozdeľte do menších skupín po cca 5 - 8 ľuďoch. Zrozumiteľne im vysvetlite pravidlá a uistite sa, že všetkému rozumejú. Môžete na to využiť aj pripravenú prezentáciu.

Okrem vedúcich, ktorí hrajú emócie, potrebujete ešte 1 alebo 2 ľudí, ktorí budú sedieť v Mozgovom riadiacom centre. Tí sa starajú o priebeh hry a vysielajú skupiny chytať emócie. Zároveň vyberte 1 vedúceho, ktorý bude predstavovať zlodeja spomienok.

Papieriky so spomienkami rozhádzte vo vyhradenom priestore na okraji ihriska alebo plochy, v ktorej budú behať emócie.

PRÍBEH HRY - VYSVETLENIE

V prvej fáze hry sa každý tím snaží uloviť základné emócie. Predtým však musí urobiť prvý krok: zozbierať 5 spomienok na emóciu, ktorú chcú chytiť. Príklad: tím sa rozhodne chytiť emóciu Radosť. Na to, aby ju mohli ísť chytiť, musia najprv do Mozgovového riadiaceho strediska (MRC) priniesť 5 papierikov Šťastná spomienka. Po prinesení papierikov je emócia aktivovaná a môžu ju ísť chytiť.

Zároveň v tomto priestore umiestnite jedného vedúceho, ktorého úlohou je byť Zlodejom spomienok. Ak chytí hráča s papierikom, hráč mu musí papierik odovzdať. Každý hráč môže mať pri sebe vždy LEN JEDNU spomienku.

CHYTANIE ZÁKLADNÝCH EMÓCIÍ

Na ihrisku sú rozmiestnené emócie. Každá je jasne určená svojím kostýmom. Emócie musí vždy chytať CELÝ tím. Ako na to? Musia ju nejakým spôsobom obklúčiť, vytvoriť kruh a "uväzniť ju". Tak ju potom musia odniesť do Mozgového riadiaceho strediska, kde im zaznamenáme, že ju chytili a emócia vybieha späť do strediska.

Každá emócia má však samostatný prístup na to, ako ju musia hráči chytiť. Musia sami prísť na to, ako sa správať ku každej z emócií (emócia im to nevysvetlí, musia to porozumieť z jej reakcií), a tak ju vedia dostať tam, kam chcú.

Ak tím získa emóciu a prinesie ju do MRC, vedúci strediska ich tímu zapne časovač na 15 minút. Po tomto čase emóciu stratia.

Poznámka pre vedúcich, ktorí znázorňujú emócie:

1. správajte sa a reagujte vždy v súlade s vašou emóciou,
2. môžete sa tímom snažiť utiecť,
3. po tom, ako vás obklúčia, sa im snažte reakciami naznačiť, ako k vám musia pristupovať,
4. ak to tak nie je, môžete im ujsť.

AKO CHYTÍME EMÓCIE?

Tu je prehľad základných emócií a to, ako ich hráči dokážu chytiť:

- **Joy (Radosť)** - keď je chytená, pôjde so skupinkou za rúčky. Skupina jej musí hovoriť vtipy (ak sa nudí, môže skupinke odísť, ak iná skupinka hovorí lepšie vtipy, alebo je s nimi väčšia zábava, môže terajšiu skupinku opustiť a ísť za inou).
- **Fear (Strach)** - k tejto emócií sa musia hráči (ako celá skupinka) nenápadne priblížiť, nesmú ju vystrašiť. Keď ju získajú, nesú ju na rukách, potichu, bez slov... ak urobia niečo, čo Fear vystraší, môže utiecť preč.
- **Sadness (Smútok)** - keď chytená, nesú ju na rukách. Po ceste ju musia hladkať, dávať jej komplimenty, čičať ju... keď sa o ňu pekne nesprávajú, utečie preč.
- **Anger (Hnev)** - keď chytená, nesú ju na rukách, vzpiera sa a bojuje s nimi, môže ujsť, keď ju dobre neustražia.
- **Disgust (Nechuť)** - keď obklúčená, nesmú sa jej dotýkať. Musia jej vytvoriť ideálnu cestu, nech to nie je nechutné atď. Môže ujsť, keď sa cíti znechutená.

CHYTANIE DRUHOTNÝCH EMÓCIÍ

Po chytení jednej základnej emócie sa skupina snaží chytiť v časovom limite aj druhú emóciu. Ak sa im to podarí a prinesú ju v limite, môžu ísť chytiť druhotnú emóciu. Tieto emócie stále hrajú svoju postavu, ale hráči nemusia urobiť nič špeciálne na to, aby si ju udržali. Môže sa snažiť im utiecť a po jej chytení ju musia priniesť (fyzicky zdvihnúť a odniesť alebo len doviesť za ruky - podľa toho, ako sa rozhodnete) do MRC. Vtedy emóciu získajú, je im zapísaná a už o ňu neprídu.

Tu je prehľad druhotných emócií a kombinácia, ktorú musia najprv získať:

- **Trapas** - **Strach** & **Nechuť**
- **Ennui (Znudenosť)**- **Nechuť** & **Smútok**
- **Nostalgia** - **Radosť** & **Smútok**
- **Závisť** - **Strach** & **Hnev**

KEDY SA HRA KONČÍ?

Hra sa končí po získaní všetkých emócií. Čo to teda znamená?

1. Tímu sa podarilo získať všetky druhotné emócie (po tom, ako do MRC priniesli správne kombinácie prvotných emócií).
2. Tímu sa podarilo opäť chytiť aj všetkých 5 základných emócií.

Prvý tím, ktorý to všetko urobí, vyhráva hru.

ZOPAKOVANIE ZÁKLADNÝCH PRAVIDIEL

Pre istotu si ešte raz povedzme základné pravidlá:

1. Rozdelíme sa do tímov.
2. Úlohou každého tímu je získať všetky emócie, ktoré sa rozutekali po tom, ako Riley ovládla Úzkosť.
3. Ako prvé musíme získať 5 rovnakých papierikov s vybranou spomienkou. Každý hráč môže mať pri sebe len jednu spomienku a nesmie ho chytiť Zlodej spomienok.
4. Následne ich odnesieme ako tím do Mozgového riadiaceho centra (MRC).
5. Potom chytíme 1 z 5 základných emócií spôsobom, ktorú na ňu funguje a prinesieme ju do MRC. Začne sa nám odpočítavať 15 minút.
6. V rámci 15 minút musíme opäť vyzbierať 5 papierikov a chytiť druhú emóciu a priniesť ju do MRC.
7. Po splnení správnej kombinácie môžeme chytiť druhotnú emóciu a fyzicky ju priniesť do MRC. MRC nám zapíše chytenú emóciu.
8. Tento postup opakujeme dovtedy, kým prinesieme 4 druhotné emócie (Trapas, Znudenie, Nostalgiu a Závist) a chytíme všetkých 5 základných emócií (Radosť, Strach, Hnev, Smútok a Znechutenie).
9. Tím, ktorému sa to podarí ako prvému, vyhráva hru.