



Za sedmero horami

Rady pro rodiče

Když hraje skupina dětí, nebojte se jim do příběhu vkročit. Nedělejte za ně rozhodnutí, raději se je pokoušejte posunout dotazy. V případě, že pouze nad dětmi dohlížíte, nevkračujte do příběhu příliš. Ideálně pouze malými náznaky a dotazy příběh suňte se konci. Pokud hrajete s dětmi, můžete učinit taková rozhodnutí sami, ale ideálně pouze příběh posouvejte nenásilně dál, místo velkých převratů. Ale ani těch se nezdráhejte, pokud se příběh nikam neposouvá.

Pokud děti příliš zacházejí od původního příběhu, který tím nikam nevede, vložte se nenásilně do příběhu a připomeňte zapomenuté věci. Např. “A co se stalo s tím drakem, kterého princezna potkala na začátku?”, “Proč ten vlk odběhl do hradu? Našel tam co hledal?”, “Čeká rytíř na někoho stále u toho starého mlýna?” apod.

Snažte se, aby se příběh příliš nenatahoval. Pokud děti stále přidávají nové kartičky a zbytečně rozvíjejí příběh, vraťte se k původní vyprávěcí lince a posuňte příběh ke konci. Takto dosáhnete také toho, že děti budou chtít vyprávět znovu, aby je hra po několika zbytečně natahovaných příbězích nepřestala bavit. Stejně tak nehrajte hru mnohokrát v kuse - tím děti jediné omrzí. Jak pravil zpěvák Bobby Womack - “přestaňte dokud chtějí víc”.

Pokud hrajete víckrát v řadě a některé karty se začínají opakovat, přiřadte jim jiné atributy, než měly posledně. Nejlépe opět dotazy, než přímými rozhodnutími, pokud sami nehrajete. “A co kdyby tentokrát zlatá rybka neplnila přání, ale panovala království?”, “nenapravit se bludný kořen od posledně a nezačal naopak lidem ukazovat správnou cestu?”, “Neztratilo magické zrcadlo schopnost mluvit, ale místo toho třeba ukazuje vzdálené kraje?”

Po obzvláště povedeném příběhu nechte děti nakreslit nějakou jeho část - získají tak více pohledů na tu samou věc, což pomáhá rozvíjet jejich kreativní myšlení a mohou tak získat nové nápady do příštích vyprávění.

Pokud více dětí chce posouvat příběh jinými směry a hádají se o tom, snažte se najít nějaké společné prvky jejich směřování, případně nějak jejich verze spojit. Nerozhodujte, že se použije zrovna ta a ta verze - jde to proti duchu týmové spolupráce a některé z dětí budou zklamané, že nebyla použita jejich verze, čímž ztrácí motivaci hrát znovu.