

Záznam do denníka — účastník

Vyberte jednu hru, ktorú ste na hodine hrali, a píšte o konkrétnej skúsenosti, nie recenzii. Rovnako spracujte aj senet z prvej hodiny; myslite na to, že ste hrali rekonštrukciu pravidiel.

Meno

Stretnutie a dátum

1 · Čo ste hrali?

Názov hry, použité vydanie alebo rekonštrukcia, kde a s kým ste hrali.

2 · Čo konkrétne sa pri hraní stalo a prečo?

Vyberte jednu situáciu. Spôsobili ju pravidlá hry, alebo okolnosti hodiny — málo času, neznalosť pravidiel, hranie so spolužiakmi? Môže ísť aj o kombináciu.

Například: „Pravidlá umožňovali vyjednávanie, ale blížiaci sa koniec kola nás nútil dohodnúť sa rýchlo.“

3 · Ako to súvisí s tým, čo ste čítali?

Krátka citácia z prameňa pri stanici alebo z textu ku kurzu aj so zdrojom. Vysvetlite, či vaše pozorovanie citáciu podporuje, spochybňuje alebo dopĺňa — samotná citácia nestačí.

4 · Čo o minulosti stále nevieme?

Jedna vec, ktorú vaše hranie neukázalo.

Například: „Vieme, ako sme na prehru reagovali my, ale nie ako ju prežívali doboví hráči.“

Záznam do denníka — organizátor

Vyberte jeden exponát svojho tímu. Nehodnoťte, či sa organizácia vydarila — ukážte, čo ste sa pri nej dozvedeli o exponáte a jeho hraní.

Meno a tím

Exponát

1 · Prečo ste tento exponát vybrali?

Čo ste na ňom chceli ukázať o dejinách hrania. Nestačí, že je hra známa alebo zábavná.

2 · Čo konkrétne ste si všimli?

Jedna situácia zo skúšobného hrania alebo z hodiny. Uved'te, či ste sami hrali, vysvetľovali pravidlá alebo pozorovali účastníkov.

Například: „Pri vysvetľovaní pravidiel som si všimol, že hráči začali rozumieť obchodovaniu až po prvom spoločnom obchode.“

3 · Ako ste hranie ovplyvnili vy a podmienky hodiny?

Jeden konkrétny zásah a jeho dôsledok: vaše vysvetlenie, zmenené pravidlo, skrátená partia, iné zariadenie.

Například: „Rozdali sme viac surovín, aby sa hra rozbehla rýchlejšie. Hráči preto nezažili ich počítačový nedostatok.“

4 · Ako vaše zistenie súvisí s dobovým prameňom alebo textom ku kurzu?

Krátka citácia so zdrojom a vysvetlenie, čo vám pomáha pochopiť na pozorovanej situácii.

5 · Čo o minulosti stále nemôžete povedať?

Jedna hranica vášho zistenia.

Například: „Účastníkov bavilo súťaženie o skóre, ale z toho nevieme, či bolo rovnako dôležité aj pre dobových hráčov.“

Pramenný list exponátu

Leží pri hre na stole, aby ju vedel hrať aj ten, kto ju nikdy nevidel, a aby bolo jasné, odkiaľ pochádza.

Tím a téma

Stretnutie

1 · Názov a verzia hry

Titul, rok a čo presne máte: pôvodné vydanie, neskoršie vydanie, emulácia alebo rekonštrukcia.

2 · Stručné pravidlá

Odrážky, ktorými hru vysvetlíte novému hráčovi do dvoch minút.

3 · Historický kontext

Kedy a kde hra vznikla, komu bola určená, kto k nej mal prístup, ako sa predávala a ako sa za hranie platilo.

4 · Dobový prameň — krátky úryvok

Z pravidiel, návodu, reklamy alebo recenzie. Prepíšte pár viet.

Odkiaľ prameň pochádza

Rok prameňa

5 · Tri otázky pre účastníkov

6 · Úpravy oproti pôvodnému hraniu

Iné zariadenie, skrátaná partia, zmenené alebo zjednodušené pravidlo, preklad. Ak ste nič nemenili, napíšte to.

Pozorovací hárok

Pozorovateľ nehrá ani nevedie stanicu. V každom kole prejde všetky tri stanice a pri každej ostane asi päť minút. Zapisuje, čo ľudia robia a hovoria, nie čo si o hre myslí on.

Tím, téma a stretnutie

Kto pozoroval

1 · Tri stanice

Jedna až dve vety do políčka: konkrétna situácia, nie dojem. Pri dvoch staniaciach ostáva tretí stĺpec prázdny.

	STANICA 1	STANICA 2	STANICA 3
Hra a verzia			
Vysvetlenie pravidiel: koľko minút trvalo a čo bolo treba zopakovať			
Čo hráči robili: jedna konkrétna situácia			
Kde sa zasekli: pravidlá, ovládanie, jazyk, chýbajúci kontext			
Druhé kolo: čo bolo inak než v prvom			

2 · Ako priebeh ovplyvnili dnešné podmienky

Čas, počet hráčov, zariadenie, preklad, to že sa hrá v učebni.

3 · Doslovné anonymné výroky — aspoň tri

Ku každému uveďte hru a situáciu, v ktorej zaznel. Bez mien.

1. hra, situácia, výrok

2. hra, situácia, výrok

3. hra, situácia, výrok

4 · Jedna vec, ktorú v expozícii spravíme inak

Hodnotenie cudzej expozície

Píšete ju o cudzej expozícii, nie o svojej.

Expozícia: téma a tím

Kto píše

1 · Čo fungovalo

Najsilnejší exponát alebo popiska — a prečo.

2 · Čo by sme ako kurátori zmenili

Jeden konkrétny návrh.

3 · Jedna otázka autorom

Overovacia dielňa — tabuľka tvrdení

Osem až desať riadkov na kapitolu. Verdikt: potvrdené · spresniť · sporné · nepodložené.

Kapitola

Kto overoval

TVRDENIE (PRESNÝ CITÁT)	ZDROJ S CITÁCIOU	VERDIKT	POZNÁMKA
	//	//	//
	//	//	//
	//	//	//
	//	//	//
	//	//	//
	//	//	//
	//	//	//
	//	//	//

Čitateľská spätná väzba ku kapitole

Čo bolo zrozumiteľné, čo nie a čo by ste autorovi poradili.