**Postup při vytváření hry**

Při vytváření hry můžeme postupovat tak, že:

* znám edukační cíl a potřebuji vytvořit hru, jako didaktický prostředek k dosažení tohoto cíle
* mám nápad na hru a následně až pojmenuji její edukační potenciál v edukačním cíli

Při vytváření nové hry musím promyslet:

* herní cíl (např. najít co nejvíce kartiček za co nejkratší čas)
* edukační cíl (např. rozvoj týmové spolupráce)
* charakteristika hry – závisí na herním cíli, někdy i edukačním cíli (hra běhací, problém solving, kooperativní atd.)
* ukončení hry – propojeno zejména s herním cílem, musím promyslet, jak bude hra ukončena:
  + zda se bude hrát po určitý předem stanovený časový limit?
  + jestli bude ukončena, až první družstvo/jednotlivec dosáhne herního cíle?
  + jestli bude ukončena, až všichni družstva/jednotlivci dosáhnou herního cíle?
* organizační forma – vychází z edukačního cíle (jestliže jde o rozvoj týmové spolupráce, pak musí být zvolena organizační forma týmová, tj. rozdělit hráče do týmů), může vycházet i z herního cíle (pokud ve hře např. počítám s obsazením určitých rolí v rámci týmu, pak potřebuji týmy)
  + hromadná
  + skupinová/týmová – pokud budu hráče rozdělovat do týmů, pak musím promyslet:
    - počet hráčů v týmu (libovolný, min./max., nezbytný vzhledem ke strategii hry)
    - způsob rozdělení (jak techniku – např. prvý, druhý, ale také složení týmů – náhodné, řízené)
  + individuální
* počet hráčů – vychází z edukačního cíle, herního cíle a organizační formy (mám-li hráče rozdělit do skupin, musí jich být takový počet, aby rozdělení bylo možné a aby herního cíle mohlo být dosaženo)
  + celkový
  + v týmech (pokud volím organizační formu týmovou)
* prostředí realizace – závisí na herním cíli a charakteru hry
  + potřebuji nějaké specifické prostředí, nebo je to jedno? Např. hřiště, místnost, les, členitý terén, řeka atd.
  + velikost prostoru – závisí na herním cíli, někdy edukačním cíli, počtu hráčů, zamýšlené zátěži
* pravidla hry – zahrnují:
  + co se musí
  + co se smí
  + co se nesmí
* materiál – musím promyslet:
  + Potřebuji vyznačit herní území? Když ano, jak a čím ho vyznačím?
  + Potřebují nějaké pomůcky hráči? Jaké (např. zápisové tabulky, tužku, označení týmů, označení rolí v týmu, herní náčiní atd.)? Kde je vezmu, jak je vyrobím?
  + Potřebují něco instruktoři/vedoucí hry?
* denní doba – závisí na herním cíli a charakteristice hry, někdy i na edukačním cíli (musí se hra realizovat v nějaké specifické denní době např. noční hra v noci, nebo je to jedno?)
* bodování hry – závisí na herním, někdy edukačním cíli:
  + jak bude hra bodována
  + jakou hodnotu bude mít bod
  + jak se budou body sčítat
* realizace – popis realizace hry krok za krokem
* čas – kolik času potřebuji na:
  + přípravu hry
  + vlastní realizaci
  + vyhodnocení (pokud jde o sčítání bodů, složitější způsob bodování, pak nejsem schopen vyhodnotit hru bezprostředně po jejím ukončení, ale potřebuji na to čas – kolik času?)
* motivace – motivace je velmi variabilní bod přípravy hry, neboť pro samotnou realizaci hry není nezbytná, zároveň můžeme motivací variovat stejnou hru a využít ji tak k naplnění různých edukačních cílů. Musím promyslet, zda hra potřebuje nějakou motivaci na začátku, pro navození atmosféry, pro vtažení hráčů do děje, pro plánování herní strategie atd.? Pokud ano, jakou motivaci zvolím?
* počet instruktorů – kolik je potřeba lidí na:
  + přípravu
  + vlastní realizaci hry (včetně jejich rolí)
  + psychická/fyzická zátěž – závisí na herním cíli, někdy edukačním cíli, prostředí realizace. Zároveň jde o variabilní položku, neboť téměř každou hru mohu ztížit podmínkami, ve kterých hru realizuji, zvolením organizační formy, složením týmů atd. Jde tedy o to, promyslet minimální možnou zátěž vzhledem k hernímu, edukačnímu cíli, schopnostem hráčů atd. a vždy tuto položku promyslet znovu a případně přenastavit před vlastní realizací hry.