

DĚTSKÉ ROLE

Sedm pravidel, která platí pro všechny tři role:

#	Pravidlo
P1	Nulový klíč. Dítě nikdy nenese informaci, bez které hra nemůže pokračovat. Nese ozvěnu, nikdy klíč.
P2	Dvojití čtení. Dětský beat je vždy překryv nad beatem, který by proběhl i tak. Nikdy se pro dítě nezakládá vlastní scéna.
P3	Dospělý patron. Patron s dítětem hraje, hlídá ho rodič (obojí stejná osoba).
P4	Firewall hlavní zápletky. Dítě nikdy nedostane informaci o krádeži glejtu a nikdy nic o krádeži neodhalí.
P5	Tichý opt-out. Každý beat má neverbální variantu (nakreslit, podat, ukázat, pokývnout).
P6	Dítě není terč. Žádné obvinění, výsměch ani „výslech“ na dítě.
P7	Dítě není nástroj obvinění. Nic se nesmí navázat tak, aby z dětského rozhodnutí byl rozsudek nad jmenovaným dospělým.

Kronikářka / Malířka ♀

Dětská role

Kreslířka výpravy

Kdo jsi Výprava potřebuje svědka — někoho, kdo zaznamená, co se dnes stane. Ten úkol připadl tobě. Dostáváš **skicák a uhlík**. Jsi jediná, kdo bude mít na konci dne obrázkový důkaz o tom, co se přihodilo.

Tvůj tajný úkol Během výpravy **nakresli tři věci**, které ti přišly podezřelé nebo důležité — místo, předmět, chování někoho z výpravy. Nikomu neukazuj zápisník dřív, než výprava dojde do cíle. Tam ho slavnostně předáš veliteli.

Herní tik Když se něco zajímavého děje, zpomalíš, pozorně se díváš a pak si to nakreslíš. Na otázku „co kreslíš?“ odpovídáš: „*To se dozvíte až na konci.*“

„Nakresli to.“ Kterýkoli dospělý tě smí požádat: „*Nakresli to, ať se to nezapomene.*“ — a ty rozhodneš, jestli nakreslíš.

Úvodní věta *Jsem kronikářka této výpravy. Co se dnes stane, nezapomene se — já se o to postarám.*

Provázání: Jsi Vlastimilova „sběračka útržků“ — nosíš mu, co jsi zaslechla, on ti za každý útržek zaplatí veršem. Umíš-li kreslit, umíš nakreslit i pečet: když Havel u Kuchelníku vytáhne tubus, smíš si ho obkreslit (rozsudek nad pečetí patří dál Vavřincovi).

Kdy se to děje:

1. **Na začátku (Pirkštejn):** velitel tě veřejně jmenuje kronikářkou a předá ti zápisník: „*Kresli všechno, co bude stát za pamatování.*“
2. **U padlého stromu:** Vlastimil zkouší sloku na malém publiku, ty kreslíš ležení opodál. Kdykoli během dne tě může někdo z dospělých požádat, ať něco nakreslíš.
3. **Večer v krčmě, na začátku výsledku:** předáš zápisník. Šlechtic vybere jednu kresbu, otočí ji k sálu a zeptá se „*A co je tohle?*“ Odpovíš vlastními slovy nebo jen ukážeš prstem. Šlechtic nekomentuje.

Pro rodiče Zápisník a uhel připraví organizátor. Role **nevyžaduje umět psát ani číst** — stačí kreslit. Pomozte dítěti si všímat detailů. Zápisník je krásná památka z výletu.