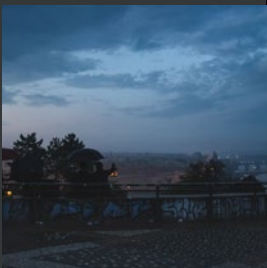
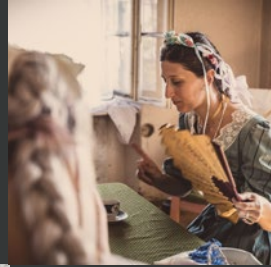


Rolling,
spolek
pro rozvoj
zážitkových
vzdělávacích
her

Výroční zpráva 2020

Obsah

Úvodní slovo	3
Co je to Rolling?	4
Členové spolku	5
Naše projekty	6
1. Legie: Sibiřský příběh	7
2. Konec dějin 2.0. online	8
3. Rošáda	9
4. Případ Patricie Jánské	10
5. Fin de Siècle	11
6. Pod Prahou	12
7. Čistky	13
8. Epizody z cest	14
9. Národ sobě	15
10. Larpová konference	16
Hospodaření v roce 2020	17
Napsali o nás v roce 2020	19
Závěrem	20
Kontakt	20



Úvodní slovo

Rok 2020 byl komplikovaný pro všechny. Pandemie koronaviru ovlivnila činnost spolku stejně jako celou larpovou scénu. Řada projektů musela být odložena nebo zrušena, další vznikaly v nejistotě, jestli budou moci být uvedeny. Významnou část roku jsme se nemohli setkávat a larpy musely jít kvůli epidemiologické situaci pochopitelně stranou.

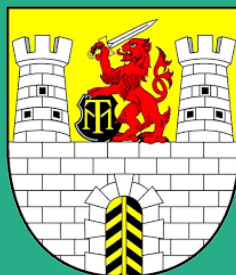
Co jsme tedy v roce 2020 dělali? Pokud to šlo, hráli jsme a připravovali larpy jako v předchozích letech. Byly uvedené staré projekty a vznikly dokonce nějaké nové (Fin de Siècle, Pod Prahou, Epizody z cest, Larpová konference), pár akcí jsme přesunuli do online prostředí (Konec dějin 2.0, Larpová konference). A když jsme hrát nemohli, věnovali jsme čas odpočinku a také připravám na lepší časy.

Děkujeme všem, kteří nám v této nelehké době podpořili — ať už tak, že přiložili ruku k dílu na akcích nebo ve skladu, nebo nás podpořili finančně.

Na tomto místě bychom chtěli poděkovali všem našim dár-
cům*kyním a partnerům, kteří umožnili provoz spolku a pořá-
dání akcí v roce 2020.



ústav pro studium
totalitních režimů



město Terezín



Kamil Lhoták

Jakub Červenka
Markéta Gregorová
Martin Hinca
Jakub Kučera
Mikuláš Peksa

Eva Philippová
Anna Urbanová
David František Wagner
Jakub Weberschinke
The Night Before

Co je to Rolling?

Rolling je spolek pro rozvoj zážitkových vzdělávacích her. Jako nestátní nezisková organizace působí od roku 2013 s cílem využít vzdělávací potenciál rolových her založených na autentickém prožití událostí a situací nejen při běžné výuce, ale také k osobnostnímu rozvoji hráče.

Věříme, že rolové hry mohou být zajímavé jako doplňková metoda ve výchově, a proto připravujeme programy, ve kterých můžete zažít kombinaci přístupů od frontálních přednášek přes besedy s odborníky a pamětníky až k tomu, že se zkusíte sami do dané problematiky vcítit.

Celá naše činnost by nemohla fungovat bez dobrovolnické práce a nadšení. Tvorba her je časově i materiálně velmi náročná, a proto většina našich spolupracovníků*ic pracuje bez nároku na mzdu ve svém volném čase.

Členové spolku

Ke stávajícím členům a členkám přibyli v roce 2020 další 2 stálí členové. Mimo stálé členy*ky má spolek desítky podporovatelů*ek a dobrovolníků*ic, kteří*ré pomáhají realizovat všechny projekty.

Rada:

Mgr. David František Wagner, generální ředitel

Ondřej Hartvich, ředitel

Mgr. Lucie Chlumská, ředitelka

David Wanka, ředitel

Kontrolní komise:

Michaela Hrabáková, komisařka

Bc. Jakub Janovský, komisař

Jakub Philipp, komisař

Stálí členové a členky:

Bc. Eva Wagner

Bc. Klára Wanková

Hana LauEROVÁ

Martin Philipp

Bc. Michaela Portychová

Mgr. Klára Příbramská

Mgr. Jan Mottl

Josefina-Luisa Jelínková

Ing. Lenka Kopečková

Ondřej Auer

Jan Wollmann

Ing. Milan Nerad

Karolína Serbousková

Mgr. Tomáš Fechtner

Tomáš Guth Jarkovský

Naše projekty

V roce 2020 zorganizoval spolek Rolling 16 různých akcí (v rámci 10 projektů). Plánováno bylo více akcí, ale kvůli jarní a podzimní vlně pandemie muselo být nakonec zrušeno nebo přesunuto celkem 15 akcí (v rámci 7 projektů). Některé akce se nakonec uskutečnily v létě (to byl případ prvních dvou běhů Fin de Siècle), jiné se přesunuly do online prostředí (Konec dějin, Larpová konference), jiné jsme odložili na rok 2021 (druhé dva běhy Fin de Siècle, Zpěvy rytířské) nebo bohužel na neurčito (Válka o Angmar, Requiem:Reichskinder, mezinárodní Čistky/Purges).

Legie: Sibiřský příběh

Konec dějin 2.0

Rošáda

Případ Patricie Jánské

Fin de Siècle

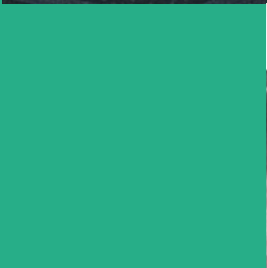
Pod Prahou

Čistky

Epizody z cest

Národ sobě

Larpová konference



1. Legie: Sibiřský příběh/ Legion: Siberian story



foto Lenka Anois Kopečková



Název akce: Legie: Sibiřský příběh
Termín: 13.-16.2.2020
20.-23.2.2020
27.2.-1.3.2020
Trvání akce: Třikrát 4 dny
Lokalita: Jirkov u Železného Brodu
Počet účastníků: 162
Počet organizátorů: 58

Legie: Sibiřský příběh je výpravná hra, jejíž první běhy proběhly na konci roku 2014. V roce 2020 jsme zorganizovali tři běhy hry, respektive dva běžné mezinárodní běhy a jeden běžný český běh. Mrazivá varianta hry se v roce 2020 nekonala. Od roku 2014 jsme tedy celkem zorganizovali 26 běhů, z toho devět mezinárodních běhů.

Příběh hry se odehrává na Sibiři v době anabáze československých vojsk v Rusku, hráči*ky se ujímají rolí jednotlivých fiktivních legionářů a civilistů*ek, kteří se dostali na Sibiři do problémů a v průběhu hry se snaží spojit se zbytkem legií. Zápletky kladou důraz na dobová témata, otázky morálky, cti a vlastenectví.

Hra je vhodná pro hráčky a hráče všech věkových kategorií. Kostýmy, zbraně, jídlo a ubytování je poskytováno organizačním týmem. Součástí hry je pochod napříč krajinou; v takzvaných „mrazivých“ variantách hry jsou vyšší nároky na autentičnost vybavení a hráči*ky ho celou dobu nesou s sebou.

Sibiřský příběh považujeme i na základě zpětné vazby za silnou hru s významným přesahem. Hra má velký potenciál na další opakování, je plně funkční i pro prvohráče*ky a její téma a podání se ukázalo být na základě dat ze zpětných vazeb hráčů*ek velmi funkčním. I proto plánujeme další uvedené hry, včetně běhů pro mezinárodní účastníky*ce v anglickém jazyce.

2. Konec dějin 2.0 online



foto Karolína Serbousková



Název akce:	Konec dějin 2.0
Termín:	17.-19.4.2020
Trvání akce:	3 dny
Lokalita:	online
Počet účastníků:	25
Počet organizátorů:	5

Konec dějin je vyjednávací larp, ve kterém hráči*ky ztvárňují diplomatické týmy dvaceti států, které se sjely na čistě fikční konferenci snažící se řešit zcela reálné mezinárodní problémy, zaměřené hlavně na problematiku Blízkého Východu a palestinsko-izraelského konfliktu. Diplomatické týmy řeší nejenom politické události a jejich důsledky, ale také problémy uvnitř týmu. Hra je rozdělena na čtyři bloky vždy po dvou letech.

Hráči*ky dostanou do rukou potenciální moc měnit svět a také odpovědnost, která z toho plyne. Čekají je rychlá, dramatická rozhodnutí, vytváření strategické koncepce, přemýšlení nad mediálním obrazem jednotlivých kroků a snaha dojít ke kompromisu s vyjednávacím partnerem. A stejně jako v opravdovém světě, ne vše jim vždy hraje do karet — je třeba reagovat na požadavky vlády, lidu a někdy i na úplně nepředpokladatelné akce a události, které všechny vycházejí z daného historického období.

V nové verzi Konec dějin 2.0 prošla hra velkou předělánkou pravidel a vnitřních systémů, přibyly nové státy, změnily se počty, poměry i charaktery jednotlivých delegátů*ek, byly zapracovány nové konflikty k řešení. V roce 2020 jsme kvůli pandemické situaci hru upgradovali ještě víc a uvedli jsme Konec dějin jako náš první online larp. Kombinací platform Jitsi, Slack a aplikace vytvořené speciálně pro hru jsme přenesli kompletní zážitek ze hry až k hráčům domů, od hromadných zasedání, přes memovací chat, až po párty místnost číslo 3.

Online hru hodnotíme jako povedenou a plánujeme další uvedení v příštím roce.

3. Rošáda



foto Lenka Anois Kopečková



Název akce: Rošáda
Termín: 20.6.2020
Trvání akce: 8 hodin
Lokalita: Terezín
Počet účastníků: 60
Počet organizátorů: 6

Rošáda je jednodenní liniová bitva s příběhem, inspirovaná obdobím Války za nezávislost a Velké francouzské revoluce. K boji se používají makety střelných zbraní (tzv. loktarovky), fungující na principu spáleného deodorantu.

Hra se uskutečnila v pevnostním městě Terezín, přímo mezi hradbami v části Ravelin XVIII. Hráči*ky si během hry vyzkoušeli*ý boj v jednotkách, velké liniové střety, ale také několik střetů s akčními úkoly (např. střelbu z kanonu, běh s depešemi pod palbou nebo lezení po žebříku na hradby).

4. Případ Patricie Jánské



foto Lenka Anois Kopečková



Název akce: Případ Patricie Jánské
Termín: 13.-14.6.2020
20.-21.6.2020
Trvání akce: 2 hod
Lokalita: Terezín
Počet účastníků: 60
Počet organizátorů: 2

Případ Patricie Jánské vznikl v roce 2019 s myšlenkou vytvoření hry designované speciálně pro působivé prostory terézní nemocnice. Jedná se o atmosférickou detektivní hru, nejlépe přirovnatelnou k únikovým hrám. Nemá tedy nic společného s larpy ani rolovým hraním, jak tomu bývá u našich dalších aktivit. Na rozdíl od únikových her však není ani hlavním úkolem účastníků*ic řešení logických hádanek či co nejrychlejší únik z daných prostor. Účastníci*e, coby soukromí detektivové, mají za úkol zjistit co nejvíce informací o příběhu, který vedl ke konci jednoho mladého života. Při hře je čas od času třeba vyřešit i nějakou hádanku či logický úkol, tím hlavním těžištěm hry je však nalézání potřebných střípků informací a postupné odkrývání příběhu, který se odehrál. Hra výrazně stojí na budování silné atmosféry a pracuje i s náročnými tématy.

Hra trvá 2 hodiny a je určena 3-4 členným týmům. Během dvou víkendů se hry zúčastnilo celkem 17 týmů. Účastníci*e byli jak z řad účastníků našich aktivit, tak i místních obyvatel. Nejmladšímu řádnému účastníkovi bylo 17 let, nejstarší účastníci něco přes 60 — potěšilo nás, že hra dokáže fungovat pro velmi rozdílné věkové kategorie. Vzhledem ke kladným odezvám se chystáme uvedení Případu zopakovat.

5. Fin de Siècle



foto Michal Kára

Název akce: Fin de Siècle
Termín: 26.-28.6.2020
3.-5.7.2020
Trvání akce: Dvakrát 3 dny
Lokalita: Terezín
Počet účastníků: 56
Počet organizátorů: 30

Fin de Siècle je obsahová hra z prostředí pařížského kabaretu na konci 19. století. V roce 2020 byly uvedeny první dva běhy hry. Původně byly plánovány již na duben, ale vzhledem k pandemické situaci byly přesunuty na konec června a začátek července. V plánu byly také další dva běhy hry v říjnu, ty ale byly nakonec přesunuty až na rok 2021 kvůli podzimní vlně koronaviru.

Hra zobrazuje osudy postav z různých společenských vrstev společnosti, které se potkávají v kabaretu Le Chat Noir v pařížském Montmartru. Postavy jsou inspirované skutečnými osobami a jejich životními příběhy, zároveň byl jejich předobraz vzat i z uměleckých děl, které vznikaly v této době. Ve hře se objevují umělci*kyně, ale také politici nebo vědci*kyně. Umělecká tvorba je součástí hry stejně jako střet politických idejí mezi monarchisty, republikány a socialisty. Jedním z témat hry je i ženské emancipační hnutí. Hra je převážně konverzační a odehrává se nejen v kabaretu, ale také venku na břehu řeky Ohře.



6. Pod Prahou

foto Lucie Merunková

Název akce: Pod Prahou
Termín: 4.-5.7.2020
18.-19.7.2020
Trvání akce: Dvakrát 1 den
Lokalita: Praha
Počet účastníků: 50
Počet organizátorů: 6

Pod Prahou je městský obsahový larp, který funguje jako larpová antologie: dvojice autorů*ek napsaly různé příběhy, každý pro skupinu 5 hráčů*ek. Jednotlivé příběhy jsou komorní, na sobě zcela nezávislé a v příštích letech možná některé z herních skupin vypustíme, nebo se zjeví jiné, zcela nové. Larp je vcelku civilní, obsahuje však jisté prvky nadpřirozena — jakéhosi městského moderního magického realismu.

Hra se odehrává na území Prahy v průběhu jedné letní sobotní noci. Hráči*ky se hlásí v předem domluvených pěticích, sami*y si rozdělují role v rámci dané skupiny a sami*y si na základě dodaných podkladů také projdou workshopy. Vstupy ze strany organizačního týmu jsou omezeny na minimum. Určitým specifickým Pod Prahou je také to, že postavy nejsou psané fixně jako ženy nebo muži a každou postavu tak může hrát kdokoliv, bez ohledu na gender nebo pohlaví.

V roce 2020 jsme Pod Prahou uvedli celkem dvakrát, poprvé jako betatest a po drobných úpravách podruhé jako řádný běh. Hru plánujeme uvádět i v příštím roce.

7. Čistky



foto Lenka Anois Kopečková



foto Lenka Anois Kopečková

Název akce:	Čistky
Termín:	10.-12.7.2020
Trvání akce:	3 dny
Lokalita:	Terezín
Počet účastníků:	37
Počet organizátorů:	6

V červenci 2020 jsme uvedli druhý běh hry Čistky, která vznikla v roce 2019. Čistky jsou tématicky politickou satirou, která se volně inspiruje obdobím stalinského Velkého teroru. Hra ale není přísně historická, z daného období si půjčuje jen kulisy a některé základní reálie. Uvědomujeme si, že stalinské čistky nejsou veselé období historie, ale pokud žánr černé komedie nebo politické satiry dokáže vytěžit beletrie nebo film, věříme, že to dokáže udělat i larp.

Hra byla designovaná od počátku jako transparentní a participativní, podobně jako Zusammen/Sami/Sudetenland. Zaměřuje se na prostředí a soukolí režimu, ve kterém se příběh odehrával. Mezi základní designové prvky hry patří konkurence a náhoda. Základním cílem všech postav, ale i hráčů*ek je přežití postavy. Celá hra je koncipovaná do několika dějství, které představují období před Sjezdem Strany. Každé dějství je svou strukturou stejné — v každém dějství se slaví nějaký svátek, nacvičuje se Sjezd, udělují se vyznamenání. A na pozadí toho všeho probíhá boj o moc a v každém dějství některé postavy systém semele.

V roce 2020 proběhl jeden běh hry. Původně byl v plánu i mezinárodní běh v angličtině, ale kvůli pandemii a omezenému cestování byl odložen na další rok.

8. Epizody z cest



foto hráči



foto hráči

Název akce:	Epizody z cest
Termín:	26.7., 31.7.-2.8.2020
Trvání akce:	4 dny
Lokalita:	Rataje nad Sázavou
Počet účastníků:	20
Počet organizátorů:	5

Epizody z cest byly poprvé uvedeny v roce 2020. Jedná se transparentní a participativní hru, která je koncipována jako letní komedie a road movie. Hra se odehrává o letním víkendu v Posázaví, hře předchází jednodenní workshop v Praze.

Pro hru bylo vytvořeno 10 archetypů herních skupin pro 3 nebo 4 hráče*ky, přičemž při složení skupiny nezáleží na pohlaví jednotlivých hráčů*ek. Skupiny jsou různorodé, od hořkosladké party, která putuje s urnou obsahující popel svého kamaráda, přes skupinu antropologů, kteří se do Posázaví vypravili odhalit záhady a pověsti, po několik influencerů*ek na společné cestě za lajky a srdíčky. Na každém uvedení se vyskytne maximálně 5 herních skupin. Skupina obdrží od organizátorského týmu nástřel příběhu, kterým se mohou inspirovat, je ale samozřejmě možné svoji hru pojmout i jakkoli jinak, stejně tak hráčům*kám usnadňujeme přípravu na hru návrhem trasy, kterou ve hře využijí.

I přes drobná škobrtnutí hru považujeme za úspěšnou, atmosféru letního road movie se nám podařilo vytvořit a 20 hráčů a hráček prožilo magický víkend v krásné lokalitě. Hru plánujeme uvádět i v příštím roce.

9. Národ sobě



foto Lenka Anois Kopečková



foto Lenka Anois Kopečková



Název akce:	Národ sobě
Termín:	20.-23.8.2020 27.-30.8.2020
Trvání akce:	Dvakrát 4 dny
Lokalita:	Terezín
Počet účastníků:	54
Počet organizátorů:	38

Národ sobě je výpravná obsahová hra odehrávající se v druhé polovině 19. století v Praze pro 27 hráčů a hráček. Příběh se soustředí na osudy několika rodin z různých společenských vrstev, které spolu žijí v domě na Královských Vinohradech. Národ sobě se zaměřuje zejména na národnostní, politická, kulturní a sociální témata a inspiruje se soudobými historickými událostmi a problémy, které ale zobrazuje v lehce idealizovaném, romantizujícím pojetí.

Chtěli jsme ve hře zachytit dramatické proměny, kterými si společnost v druhé polovině devatenáctého století prošla. Z toho důvodu jsme se rozhodli pojmout Národ sobě jako rodinnou ságu, která sleduje osudy šesti rodin, které spolu žijí v domě na Královských Vinohradech. Děj je rozdělen do třech obrazů, které jsou zasazeny do let 1867, 1883 a 1893. Mezi jednotlivými obrazy tedy uběhne mnoho let, což nám umožnilo zachytit vývoj společnosti i proměny vztahů mezi jednotlivými postavami.

Hra Národ sobě vznikla v roce 2019 a v roce 2020 jsme uvedli dva běhy hry Národ sobě. Doposud byly uvedeny celkem 4 běhy hry. Do budoucna zvažujeme i uvedení v angličtině pro mezinárodní publikum. Hra je uváděna v bývalé vojenské nemocnici v Terežíně. S tímto závažným faktem se snažíme pracovat s maximální možnou pietou, jedním z vedlejších cílů projektu je i udržování a zpřístupňování doposud spíš zapomenutého a zanedbaného areálu.

10. Larpová konference

• DISKUZNÍ PANELY •



Larpová konference
12. prosince 2020

Larp conference
December 12, 2020



David František Wagner

» **Sedm let chyb ve vedení spolku**

Název akce:

Larpová konference

Termín:

12.12.2020

Trvání akce:

1 den

Lokalita:

online

Počet účastníků:

cca 350 unikátních diváků, v průměru 60 diváků

Počet organizátorů: 8

V roce 2020 jsme zorganizovali první ročník Larpové konference. Původně byla konference plánována jako prezenční s mezinárodní účastí. Vzhledem k epidemiologické situaci byla Larpová konference nakonec přesunuta do online prostředí.

Konferenci jsme uvedli v celodenním, moderovaném formátu. Vzhledem k rychlosti, kterou internetová forma přináší, jsme si mohli dovolit veškerý program — 13 přednášek a dva diskuzní panely, zvládnout na jedné lince během jednoho dne.

Obsah byl napříč dnem pestrý, paleta nabídky programu sahala od teoretického pozadí tvorby her přes herní design, až po praktické tipy pro organizátory od organizátorů.

Na samotný stream a platformu na podávání otázek jsme využili nabídku služeb platforem StreamYard a Slido, obě společnosti nám poskytly slevu na použití, za tento vstřícný krok velmi děkujeme.

Stabilně sledovalo Larpovou konferenci v průměru 60 diváků a divaček, pokud přihlédneme i k dosavadním číslům zhlédnutí záznamů na našem YouTube, odhadujeme min. 350 unikátních diváků a divaček.

Hospodaření v roce 2020

Podrobné hospodářské výsledky jsou shrnuty v Příloze 1.

Rozvaha (v celých tisících Kč)

	Stav k prvnímu dni účetního období	Stav k poslední- mu dni účetního období
AKTIVA	2 477	2 041
Dlouhodobý majetek celkem	95	51
Dlouhodobý hmotný majetek	119	119
Oprávky k dlouhodobému majetku	-24	-68
Krátkodobý majetek celkem	2382	1990
Poskytnuté zálohy	0	0
Peněžní prostředky v pokladně	1 362	919
Peněžní prostředky na účtech	1 022	1 076
Peníze na cestě	0	0
Příjmy příštích období	0	0
Náklady příštích období	-2	-5
PASIVA	2 477	2 041
Vlastní zdroje celkem	1 827	1 865
Účet výsledku hospodaření	x	38
Výsledek hospodaření ve schvalovacím řízení	738	x
Nerozdělený zisk/ztráta z min. let	1 089	1 827
Cizí zdroje celkem	650	176
Dlouhodobé úvěry	0	0
Dodavatelé	580	150
Přijaté zálohy	0	26
Zaměstnanci	70	0
Ostatní přímé daně	0	0
Výnosy příštích období	0	0

Výkaz zisku a ztrát (v celých tisících Kč)

	Hlavní činnost	Hospo- dářská činnost	Celkem
NÁKLADY	1 256	0	1 256
Spotřebované nákupy a služby	1 054	0	1 054
Spotřeba materiálu, energie	1 042	0	1 042
Opravy a udržování	0	0	0
Cestovné	0	0	0
Ostatní služby	12	0	12
Osobní náklady	158	0	158
Daně a poplatky	0	0	0
Ostatní náklady	0	0	0
Odpisy majetku	44	0	44
Daň z příjmu	0	0	0
VÝNOSY	1 283	11	1 294
Provozní dotace	0	0	0
Přijaté příspěvky	0	0	0
Tržby z činnosti	1 283	11	1 294
Ostatní výnosy	0	0	0
VÝSLEDEK ČINNOSTI			
PŘED ZDANĚNÍM	27	11	38
VÝSLEDEK ČINNOSTI			
PO ZDANĚNÍ	27	11	38

Napsali o nás v roce 2020



foto Michal Kára

foto Lenka Anois Kopečková



Balvín, Jaroslav: Město obsadili larpa-ři. Děčínský deník, Děčínsko-region, str. 2 — 11.2.2020.

Fin de Siècle

Severová, Kateřina: Larp z vás udělá tanečníci i prezidenta. Právo Víkend, str. 6 — 31.7.2020.

Závěrem

Rok 2020 byl pro náš spolek jiný než předchozí roky. Neuvedli jsme více her než v předchozím roce, mezinárodním akcí pandemie moc nepřála a neproběhla žádná velká hra pro stovku hráčů a hráček. Přesto jsme se nenudili.

Na začátku roku jsme ještě stihli před jarní vlnou Legie včetně mezinárodního uvedení. Pak přišlo období první nejistoty a první rušení přesouvání her a akcí, kdy jsme zvládli převést Konec dějin 2.0 do online prostředí. V létě jsme uvedli nové i staré menší projekty — liniovou bitvu Rošádu, detektivní hru Případ Patricie Jánské, Fin de Siècle z prostředí francouzského kabaretu, černou komedii Čistky, městskou antologii Pod Prahou, letní road movie Epizody z cest a historickou rodinnou ságu Národ sobě. Potom začala podzimní vlna a my jsme se rozhodli zrušit všechny akce až do jara. Výjimkou byla Larpoová konference, kterou jsme mohli zorganizovat v online verzi i s mezinárodní linií.

Řadu plánovaných projektů jsme museli zrušit — v roce 2020 tak neproběhl Requiem: Reichskinder, Válka s Angmarem, Čára, Zpěvy rytířské nebo mezinárodní Čistky/Purges. Spolkový život se ale nezastavil. Přijali jsme nové členy, opět trochu rozšířili sklad o novou rekvizitárnu a na pravidelných poradách jsme se potkávali online. Odpočinuli jsme si, trochu uklidili a doufáme, že se v roce 2021 potkáme plní sil u nových her i u odložených projektů.

Děkujeme všem, kteří při nás stáli v této nelehké době a pomohli nám uvádět hry i v době koronavirové.

Kontakt

Rolling, spolek pro rozvoj zážitkových vzdělávacích her

Fučíkova 283

411 55 Terezín

www.rolling.cz

rolling@rolling.cz