

3.3.1 Téma č. 1 (Příběh Krysaře – zastupitelský model vs. přímá demokracie)

Cílem následujících dvou hodin je přemýšlet o tom, jak se lidé rozhodují, a vyzkoušet si rozhodování ve skupině formou diskuze, veřejného hlasování v rámci městské rady a referenda. Cílem je také prožít si dopady toho, když většina rozhodne o menšině. Použijeme k tomu jeden středověký příběh.

1. hodina

Forma a bližší popis realizace

V hodině proběhne první část příběhového dramatu Příběh Krysaře – začíná se založením středověkého města. Žáci zatím netuší, že se jedná konkrétně o město Hameln, ani že je hra inspirovaná legendou o Krysařovi. Cílem hodiny je, aby žáci prožili založení města, rozvoj města, jeho zbohatnutí, a nakonec zamoření krysami.

Metody

Příběhové drama, živý obraz, pantomima, práce ve skupinách, diskuze,

Pomůcky

Příloha č. 5.2 a 5.3 pro učitele, učitel si před hodinou prostuduje legendu o Krysařovi a informace o městě Hameln, kde vznikla

Podrobně rozpracovaný obsah

Úvod

Žáci sedí v kruhu a učitel jim řekne, že se následující 3 hodiny budou zabývat známým středověkým příběhem. Ukážeme si na něm, jakým způsobem se můžeme rozhodovat v rámci skupiny, jak jako individuální osoby, i to, jak se může jedinec bránit, když s rozhodnutím skupiny (většiny) nesouhlasí. Zatím učitel nebude prozrazovat, o jaký příběh se jedná, nechá žáky, aby na to postupně přišli sami.

Úvodní diskuze: Žáci sedí v kruhu. Představte si, že žijeme ve středověkém městě.

- Co vás napadá, když se řekne středověk?
- Jak si představujete, že se zde lidem žilo?
- Co bylo na životě ve středověku dobré?
- Co bylo složité? Jací lidé zde žili?
- Kdyby existoval stroj času, proč byste cestovali do středověku?

Na jednom z příběhů středověku si ukážeme způsoby rozhodování v zastupitelské demokracii. Středověká města dokonce fungovala na určitých principech společných se zastupitelskou demokracií – měla městskou radu, kde zasedali volení zástupci z řad měšťanů a řemeslných cechů.

Čtení kroniky města

Rozdělte žáky dle vlastního výběru do 4 skupin. Jedna skupina má za úkol vytvořit živý obraz z období založení města – jak bylo město založené, druhá z běžného života ve městě, třetí z období, kdy došlo k nějaké katastrofě ve městě, čtvrtá z období největšího rozmachu města. Žáci mají cca 10 min na přípravu, pak si vzájemně obrazy prezentují. Do živého obrazu je možné použít i židle. Začíná ta skupina, která chce, pořadí prezentace nikdo neurčuje. Ostatní pak popisují, co viděli, co si myslí, že obraz znázorňoval.

Doporučení pro práci s žáky s ADHD

Při rozdělení do skupin použít náhodné rozdělení žáků, např. pomocí čísel 1,2,3,4, aby žák s ADHD náhodou nezůstal osamocen nebo nebyl odmítán skupinou, do které bude přiřčen.

Na konci si žáci sednou zpět do kruhu a učitel shrne, co jsme se z obrazů nebo z výjevů dozvěděli. Připomene, že z podobných útržků z kronik či z archeologických nálezů skládají příběhy právě i historici.

Kdo žil ve městě?

Žáci sedí v kruhu a krátce s učitelem diskutují o tom, jaké společenské vrstvy žily ve středověkém městě. Bohatí měšťané, řemeslníci, církevní představitelé, šlechta.

Uprostřed kruhu je náměstí středověkého města. Každý žák má za úkol vymyslet si postavu, obyvatele či obyvatelku daného města, kterou pak na náměstí na chvíli ztvární – udělá nějaký postoj. Až mají žáci postavy promyšlené postupně se postaví do kruhu – na náměstí. Začíná ten, kdo chce. Ostatní pak hádají, koho ztvárňuje. Pak postavy ožijí, všichni se společně projdou po náměstí, po městě.

Shrnutí: Učitel shrne, jaké postavy či skupiny osob ve městě vyskytují. Např.: *Ve městě žijí nejrůznější lidé. Jsou zde lidé, kteří zajišťují potraviny. Dominantou našeho města jsou velmi zruční kováři, kteří vyrábí zbraně, meče a další nástroje železné. Jsme tak vyspělí, že zde máme i malíře, kteří vytváří fresky. Máme zde také kostel.*

Žáci se pak spojí do stejných 4 skupin jako v předchozí aktivitě. Každá skupina nyní připraví a následně předvede pantomimu jedné společenské vrstvy žijící ve městě. Učitel skupinám určí, jakou společenskou vrstvu jednotlivé skupiny sehrají – například jedna skupina sehraje příslušníky církve, druhá šlechtu, třetí řemeslníky, čtvrtá chudinu, další případně vojáky nebo obchodníky. Žáci mají na přípravu cca 10 minut, pak ostatním předvedou výstup. Ostatní opět komentují, jak pantomimu vnímají.

Skupiny si pak role vymění například po směru hodinových ručiček a předvádí jinou vrstvu obyvatelstva, tentokrát ale po 50 letech, město se neustále rozvíjelo a stalo velmi bohatým. Po předvedení scénky, opět ostatní žáci komentují, co viděli a co se změnilo od původní scénky, jak se změnili lidé.

Ve městě se objeví krysy

V době, kdy město dosáhlo největšího rozmachu, čile se zde obchodovalo, žila početná zámožná vrstva, bylo hojně navštěvováno, se zde objeví krysy!

Skupiny si ponechají role, které měly jako poslední, vrátí se zpět do poslední předváděné scény s tím, že ji upraví tak, aby bylo patrné, že někde v dané scéně se objevila krysa. Takto upravenou scénu předvede každá skupina postupně ostatním. Další scény už prezentují skupiny zároveň. Skupiny ve stejné scéně u daných vrstev předvedou situaci, kdy se zde krysy rozmnožily, a nakonec, kdy zde bylo již nevladatelné množství krys.

Krys pořád přibývalo a přibývalo, a tak je potřeba problém řešit. Začali se šířit různé nemoci, ubývalo jídlo, krysy už dokonce napadli nějaké lidi. Byla tedy svolána městská rada. Navažte druhou hodinou bloku – schůzí městské rady.

2. hodina

Forma a bližší popis realizace

Žáci jako městští radní a učitel jako purkmistr společně diskutují a hledají řešení problému s krysami na městské radě. Konečné rozhodnutí proběhne formou hlasování (referenda), výběr je pouze mezi dvěma možnostmi – splníme krysařovo požadavky, nebo krysaře podvedeme? Cílem je za první

vyzkoušet si argumentaci, obhajobu vlastního názoru na řešení problému před ostatními, a za druhé zažít rozhodnutí formou hlasování (referenda).

Pomůcky

Papíry A4 pro každého žáka a psací potřeby

Metody

Samotná hra, diskuze v kruhu, rozhovory

Podrobný popis

1. schůze městské rady (10 min)

Žáci sedí v kruhu, představují nyní členy městské rady města, kde se nevladatelně množí krysy. Učitel představuje starostu – purkmistra města. Učitel zahajuje schůzi proslovem:

„Vážení členové městské rady,

sešli jsme se zde, abychom vyřešili problém s přemnožením krys v našem městě. Musíme s tím něco udělat. Už ani obchodníci k nám nechtějí jezdit. Nemáme kupce, kterým bychom mohli prodat naše výrobky. Někteří obyvatelé se odsud odstěhovali. Musíme přijít na to, jak se krysy zbavit.“

Rada vedená učitelem dále diskutuje o tom, co všechno bychom mohli udělat, abychom vyřešili problém s krysami. Učitel nechá předložit několik návrhů, měl by mezi nimi zaznít i návrh pozvat krysaře. Například otrávení krys není jednoduché, protože vysílají průzkumníky „ochutnávače“, když zemřou ostatní, už otrávené jídlo nesní. V minulosti se na krysy používaly pasti, vypalovala se celá města nebo se trávily studny. Diskutujte s žáky o tom, jaké jsou jednotlivé výhody a nevýhody navrhovaných zásahů proti krysám.

Pokud žáci sami nenavrhnou krysaře, navrhne ho učitel. Učitel nebo žáci představí, co uměl, jakým způsobem vyháněl krysy. Dále diskutují Je to možné, aby vyhnal krysy pouze s pomocí flétny? Jakou by to mělo výhodu pozvat krysaře?

Učitel nechá městskou radu (žáky) hlasovat, kdo je pro pozvat krysaře. Hlasuje se VEŘEJNĚ, zvednutím ruky. Pokud by ne zvolila většina krysaře zeptejte se proč. Učitel na konci diskuse řekne, že město se v příběhu opravdu rozhodlo pozvat krysaře, který umí vyhánět krysy flétnou. Učitel či žáci připomenou, kdo to byl krysař (ras) ve středověku, jaké bylo jeho společenské postavení.

Krysař ve městě

Žáci se rozdělí do 4 skupin. Jedna skupina bude představovat sousedy krysaře, kteří vedle něj bydlí v hostinci, kde je ubytovaný. Druhá skupina hraje trhovce, kteří prodávají na tržišti, kam si krysař chodí kupovat jídlo. Třetí skupina představuje strážné u městské brány, kolem kterých chodí každý den krysař z města a vrací se večer. Čtvrtá představuje návštěvníky hospody, kam večer chodí krysař a vedle jejichž stolu sám popíjí. Skupiny mají za úkol předvést scénku, kdy krysař právě kolem nich prošel a oni si za jeho zády o něm něco říkají, baví se o něm.

Všichni si po scénkách sednou do kruhu a následuje druhá schůze městské rady.

2. schůze městské rady

Žáci s učitelem sedí v kruhu. Žáci se postupně představí, koho ve městě zastupují, kolik jim je let a jak se jmenují. Nastává druhá schůze rady, kde se diskutuje o tom, zda město přistoupí na krysařovi podmínky. Jeho podmínky jsou, že krysy vyžene dnes večer, ale nikdo se na něj při tom nesmí dívat, okenice musí být zavřené, všude musí být zhasnuto, a druhý den ve 12 hodin musí měšťané na náměstí shromáždit všechny své cenné věci, které si za službu vezme.

Všichni by se měli vyjádřit a říct své argumenty proč na podmínky chtějí přistoupit nebo proč ne. Purkmistr je spíše neutrální, ale připomíná, čeho všeho město dosáhlo, sám je ovšem na vážkách, zda krysařovi odevzdat všechny cenné věci. Uvádí, jaké výhody i nevýhody by mohlo mít přijetí krysařových podmínek. Není možné přemluvit krysaře, aby změnil podmínky. Na konci rady se VEŘEJNĚ hlasuje, zda přijmeme/nepřijmeme krysařovi podmínky – hlasování zvednutím ruky, zvednutá ruka = přijímáme krysařovu nabídku.

Následně učitel vypráví, co se stalo v legendě. V legendě byl výsledek městské rady takový, že krysařovy podmínky rada přijme, ale jen tzv. na oko. Pokud krysař opravdu krysy odvede, sejde se rada znovu a poradí se, co dál. Pak se žáci pohodlně usadí a zavřou oči.

Krysař dostal odpověď. Město Hameln přijalo krysařovu nabídku a v den, který krysař určil, všichni měšťané, obyvatelé města odešli do svých domovů, pevně zavřeli okenice, zavřeli dveře, zhasli všechny svíce a lampy a čekali. Někteří usnuli z toho čekání, někteří zkoušeli bdít, nikdo neotevřel ani okenici, nikde se skutečně lampa nerozsvítila. Najednou někdy před půlnocí se ozvala flétna a někteří, kteří neusnuli, slyšeli z různých stran zvuk [učitel ťuká nehty/prsty o lavici či židli] tisíců a tisíců krysích nožiček a dlouhý táhlý tón flétny. A pak zakokrhá kohout. Slunce už bylo nad obzorem, začaly se otevírat okenice a ve městě nebylo po krysách ani stopy.

Pak odbyla 11. hodina a purkmistr svolal všechny na radnici, protože ve 12 hodin se měly na náměstí shromažďovat všechny cenné věci.

3. schůze městské rady.

Učitel jako purkmistr se ptá žáků (městské rady), co teď udělat? Jaké máte návrhy? Splníme krysařovy požadavky? Dáme krysařovi všechny cenné věci? Učitel nechá zaznít alespoň 3 argumenty pro a 3 proti návrhům. Co by se mohlo stát, když nedáme krysařovi všechny cenné věci? Co se stane, když odevzdáme krysaři všechny cenné věci?

Hlasování o dodržení krysařových podmínek

V závěru rady nastává důležité rozhodnutí – TAJNÉ hlasování, o tom, zda krysaři dáme všechny cenné věci nebo ho podvedeme (vyženeme ho z města, nedáme mu všechny cenné věci). Každý žák se rozhodne sám za sebe, každý si vezme papír a tužku, na který napíše 1 nebo 2.

- 1 znamená – dáme krysařovi všechny cenné věci
- 2 znamená – podvedeme krysaře (např. ho nějak zneškodníme, nedáme mu vše, jen něco apod. – dle toho co zaznělo v diskuzi)

Pokud máte více času hlasujte o všech návrzích, které padly při diskuzi při 3. schůzi městské rady. Musí mezi nimi být i možnost č. 1. Pokud některá možnost získá většinu (více jak 50 % hlasů zúčastněných), hlasování končí, pokud ne hlasuje se znovu a vybírá se pouze mezi dvěma možnostmi, které získali nejvíce hlasů.

Učitel nechá žákům na rozmyšlení cca 5 min. Pak spočítá hlasy a řekne výsledek. Poté dovypráví příběh podle legendy.

Podle legendy se obyvatelé města Hameln rozhodnou krysaře podvést a neodevdají mu všechny cenné věci. A tak ve 12 hodin zazněla znovu krysařova píšťala a ze všech domů jako omámené, očarované začaly vycházet děti. Krysař odvedl z města všechny děti. Říká se, že je odvedl na kopec Koppelberg, kde zmizely a už se nikdy nevrátily. Podle legendy už se ve městě Hameln žádné další děti nenarodily.

Tento příběh je známý po celé Evropě a město Hameln skutečně existuje v severní části Německa

Reflexe

- Zažili jste v rámci aktivity něco nového? Je něco, co jste se naučili?
- Co jste se dozvěděli z příběhu?
- Jak vnímáte moment cenných věcí – co jsou to cenné věci? Pro každého může být cenné něco jiného.
- Jaké jsou výhody a nevýhody tajného a veřejného hlasování? Kdy je jaké využíváno v demokratických systémech?
- Jaké výhody a nevýhody má rozhodování, kdy si vybíráme ze dvou možností (hlasování, o tom zda splníme podmínky)? Znáte případy, kdy je takové rozhodování, hlasování uplatňováno v demokratických systémech? Vysvětlíte žákům fungování referenda.
- Jak vnímáte moment volby a přenesení odpovědnosti za své rozhodnutí? Jak jste vnímali situaci, kdy jste se museli rozhodnout?
- Následky rozhodnutí. Stojí to za to? Šlo něco udělat lépe.
- Bylo rozhodování spravedlivé? Co mohu dělat, když nesouhlasím s rozhodnutím většiny? Co mohou dělat jedinci s rozhodnutím, s kterým nesouhlasí? Existují nějaké postupy, co mohou dělat? Jaké?

Závěr

- Vyzkoušeli jsme si rozhodování, které se uplatňovalo již v antické demokracii, formu veřejného hlasování městské rady, formu přímé demokracie (referendum). Toto právo ovšem neměli všichni obyvatelé města, ani v antice a ani ve středověku.
- Demokratické systémy směřují k dohodě. K referendu většinou dochází v nejzazších případech. Vždy je lepší, když existuje možnost domluvy, kompromisu, než když jsme postaveni před hotovou věc, nebo když někdo rozhoduje za nás. Také je užitečné, pokud je možné rozhodnutí přehodnotit, není konečné. Rozhodnutí místního referenda je například také závazné, nelze změnit rozhodnutím zastupitelů.
- Na druhou stranu existují demokratické systémy, kde se běžně rozhoduje formou referenda – Švýcarsko, u nás existuje možnost místního referenda.

Navažte aktivitou, která se zabývá tím, co dělat, když někdo rozhodne za mě, když s rozhodnutím nesouhlasím. Jak se může bránit jedinec proti rozhodnutí většiny.

Metodické doporučení pro práci s žáky s ADHD

U žáků s ADHD, jejich soustředění a výdrž při sezení na místě a diskutování bude dost pravděpodobně poměrně omezená. Je vhodné proložit debatu aktivitami s možností pohybu a výraznější změny stylu práce. Např. na konci první schůze rady žáci vstanou a každý ztvární příchod krysaře – sednou si na

židli jako by byli krysař. Nebo hlasují mezi přijetím nebo nepřijetím podmínek tím, že se žáci rozmístí po místnosti – jedna polovina bude znamenat ano, druhá ne.

