

### **3.4.1 Téma č. 1 (Svobodná vůle, svoboda a odpovědnost)**

V rámci simulační hry, která je rozložena do 2 vyučovacích hodin, si žáci vyzkouší, jakým způsobem a na základě jakých motivů se mohou rozhodovat ostatní, jaké to může mít důsledky. Vyzkouší si hru v roli – veřejné rozhodnutí.

#### **1. hodina**

##### Forma a stručný popis

Cílem hodiny je vytvoření postav pro soutěž Milionářem hned!

##### Metody

Skupinová diskuze, práce ve skupinách, hra v roli

##### Pomůcky

A0 arch pro každou skupinu a psací potřeby

##### Podrobně rozpracovaný obsah

#### **Úvod**

Žáci sedí v kruhu. Učitel představí program hodiny/projektového dne. A pak diskutuje s žáky:

- Znáte nějakou reality show?
- Proč to lidé mají rádi? – je tam drama, jsou tam emoce, jsou tam lidé.

#### **Rozehrívací aktivity**

Rozdělení do skupin. Žáci udělají kruh podle toho, jak daleko to máte sem od svého bydliště. Na začátku kruhu je ten, kdo bydlí nejbližší. Pak učitel rozdělí žáky do náhodných skupin maximálně po pěti, začne od začátku kruhu.

Seznámení se ve skupinách. Ve skupinách vytvoří sochu znázorňující jedno roční období. Ostatní pak hádají, o jaké se jedná. Stejným způsobem pak vymyslí sochu nějaké barvy.

#### **Soutěž Dokážete to? Milionářem hned!**

V soutěži můžete vyhrát 3 miliony, ale nikdo přesně neví, co je obsahem soutěže. Úkolem žáků je ve skupinách vytvořit postavu, která se do soutěže přihlásí. Postavě je musí být víc než 18 a méně než 70 let. Musí to být vymyšlená, ne reálná postava. Žáci vymyslí její:

- Křestní jméno
- Věk
- Pohlaví
- Povolání
- Co postavě komplikuje život, co jí dělá v životě problémy

Výstupy zapíše každá skupina na větší arch papíru. Pak žáci pošlou papír s popisem do sousední skupiny proti směru hodinových ručiček. U příchozí postavy žáci doplní:

- Co dané postavě dělá radost.
- Dva lidé, kteří jsou postavě nejbližší – babička, tatínek, kamarád z dětství, dítě apod.
- + rozhovor postavy s jeho blízkým.

Když mají žáci rysy zapsané, pošlou postavu dál opět protisměru hodinových ručiček. Žáci u nové postavy vymyslí a zapíší:

- Její dva životní sny.

Pak pošlou postavu dál, opět proti směru hodinových ručiček. Nyní mají u nové postavy žáci zaznamenat:

- Dva dosavadní největší životní úspěchy a v kolika letech jich dosáhla.

Pak se postavy opět posunou po kruhu. Poslední charakteristika, kterou žáci vymyslí, je:

- Čeho se postava obává.
- Skupinky projdou popis postav promyslí odpověď, proč se postava soutěže chce zúčastnit.

Pak se postavy dostanou zpět k těm, kdo postavu vytvořili a pročtou si popisy. Takový je i život, člověka vyšlete do světa a on se nějak vrátí. Nejdřív jsme si nějak představovali a on je nakonec takový.

Takový popis postavy, který skupiny vytvořily, přišel do studia, jako přihláška do soutěže. Zároveň s odpověďmi na otázky, přišly fotografie z každého období života přihlášeného.

#### **Doporučení pro práci s žáky s ADHD**

Skupinová práce by neměla přesáhnout 30 min.

#### **Fotografie postavy**

Každý ze skupiny ztvární fotografii z jednoho období života – např. z 5 let, z 11, z 15, z 20 apod. Jedná se o portrétní fotografie horní poloviny těla jako např. do pasu, občanky apod. Skupinky všechny fotografie předvedou najednou, členové skupinky budou při předvádění sedět na židličkách vedle sebe.

#### **Casting**

Ve skupince se dohodnou a vyberou jednoho ze skupinky, kdo bude představovat jejich postavu. Mají za úkol vymyslet, jakým způsobem přijde na casting. Nic nebude dělat, pouze si půjde sednout na židli. Učitel zatím připraví v přední části místnosti 4 židle pro účastníky soutěže.

Učitel pak krátce představí účastníka a vyzve ho, aby si sedl na židli. Ostatní pak popisují, jak na ně působí.

#### **Úkoly**

Dalším úkolem pro skupiny je vymyslet pro postavy náročné soutěžní úkoly, za které získají 3 miliony korun. Úkoly budou muset splnit v přímém televizním přenosu. Úkolů bude tolik, kolik je soutěžících. Úkoly žáci zapíší pod sebe na papír A4. Pokud úkoly postavy přijmou, budou je muset splnit v přímém televizním přenosu.

Příklady úkolů:

- Hodinu mýt auto na náměstí nahý.
- Strčit ruku a nohu do boxu s neznámým obsahem.
- Rozříznout si nohu skalpelem od stehna až po kotník.
- Přeplovat La Manche poslepu.

#### **Finále**

- Musíte strávit sami 10 dní na pustém ostrově, bez ohně a musíte tam odejít hned. Je tam pouze pitná voda.

Ve skupinách se žáci poradí a dají dohromady 3 argumenty, proč do úkolu postava skupiny půjde nebo nepůjde. Postupně pak učitel představí jednotlivé postavy – přečte jejich popisy a zástupci představí argumenty proč by se soutěže zúčastnili nebo proč ne.

#### Závěr:

- Zkuste si představit, jak jsou účastníci sami na ostrově po měsíci, nemají oheň mají pouze pitnou vodu.
- Co byste nebyli ochotni udělat za 3 miliony?

Skupiny své rozhodnutí o tom, zda postava úkol splní, přednesou symbolicky, tak že židli, na které seděla při castingu buď nechají stát nebo sklopí.

#### Reflexe:

- Co bylo pro vás na aktivitě zajímavé, co vám přišlo důležité?
- Odpovídalo rozhodnutí postavy tomu, jaká je? Tomu po čem touží nebo čeho se obává?
- Proč se rozhodla tak, jak se rozhodla? Co ji k tomu vedlo? Jakou roli hrály peníze a proč? Bylo to svobodné rozhodnutí?
- Co dále jsme se na příběhu mohli naučit?
- Co je člověk ochoten udělat za 3 miliony, pro „slávu“? Udělali byste cokoli? A co se dá vlastně pořídit za 3 miliony?
- V životě se dostaneme do situací, kdy budeme nuceni si uvědomit, jakou máme sami pro sebe cenu.
- Také jsme si vyzkoušeli do určité míry posuzovat postavy. Nějak jsme si je na začátku představovali, vytvořili jsme si o nich první úsudek, ale pak nás mohli překvapit, tím jak procházeli ostatními skupinami či soutěží. Stejně tak to funguje v reálném životě, často si o lidech vytváříme nějaký první dojem, který nás na jednu stranu chrání, ale na druhou nám může bránit v opravdovém poznání daného člověka.
- Učili jsme se také přemýšlet o jednání druhých lidí. Zkoumat důvody, proč dělají to, co dělají.
- Člověk je ochotný dělat či neudělat něco i pro nějakou myšlenku, ideu, postoj. S některými takovými případy se seznámíme v následujících hodinách.



