

V rámci druhé varianty projektového dne si žáci zahrají simulační hru Občanské hnutí proti výstavbě dálnice. Simulační hra trvá celkem 6 vyučovacími hodinami, je rozdělena do tří dvouhodinových bloků, mezi kterými je 10 až 15 minut přestávka.

## 1. a 2. hodina: Vytvoření postav simulační hry

### 1. hodina

Čas: 45 min

#### Metody

Simulační hra, práce ve skupině

#### Pomůcky

Papíry a psací potřeby pro dvojice a skupiny, flipchart nebo tabule

Cíl: Cílem je vytvořit cca 4 postavy, které mají různá přání a cíle v životě. V rámci občanského hnutí je pak spojím společný problém, o kterém zatím nic netuší.

#### Průběh

Žáci sedí v kruhu, lektor v krátkosti představí, co je v rámci projektového dne čeká. Pokusí se vytvořit kampaň, která má upozornit na určitý problém. Pak se zeptá žáků, jak se dnes cítí, na co se dnes těšili, zda měli nějaké obavy? Kdo chce, může odpovědět. Pak poprosí, aby každý řekl jednu věc, na kterou se těší o víkend.

#### **Noviny pro postavy simulační hry**

Rozehřívací aktivita: Žáci se seřadí podle data narození bez toho, aby mluvili. Až se uspořádají, ověří se správnost. Reflexe: Jak jste se dorozumívali? Co jste používali ke komunikaci, k seřazení?

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

Podle počtu žáků asi záleží, jak dlouho bude trvat rozřazení žáků podle data narození a jak to bude náročné – u žáka s ADHD je třeba počítat s impulzivitou ve stresových situacích, je možné, že neudrží mlčení tak dlouho apod. Neměla by za to následovat vůči němu příliš negativní reakce, dost pravděpodobně nedokáže ve spontánní činnosti vždycky ovládnout své emoce.

Pak lektor seřazené žáky rozdělí do dvojic (vzniknou náhodné dvojice). Úkolem dvojic je najít společně jednu událost, která je v průběhu roku zaujala. Událost, která by měla mít začátek, nějaký průběh a konec. K události, kterou žáci vybrali, vytvoří titulek, který bude mít jen 3 slova (předložky a spojky se nepočítají). Titulek napíše na papír a postupně jej každá dvojice představí ostatním a vylepí titulek na tabuli nebo nástěнку.

#### **Vytvoření postav do simulační hry na občanské hnutí**

Nejprve žáci vytvoří společný příběh. Žáci stojí v kruhu. Lektor vybere žáka, který začne příběh jednou větou. Žák vedle něj pokračuje také jednou větou, a tak to jde postupně až k poslednímu. Tři až čtyři lidské postavy, které vystupují v příběhu, si pak žáci rozdělí do skupin. Pokud je postav málo, poprosí lektor, aby žáci ještě nějaké vymysleli. U postav ve skupinkách vymyslí:

- Jméno, věk, jejich rodinné zázemí (svobodní, ženatí/vdání, počet dětí atd.), jaké mají zájmy a jak probíhá jejich všední pracovní den.

Postavy tvoří žáci až do konce hodiny.

#### **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 odmítnut skupinou, do které bude přiřčen.

Lektor mezitím připraví prázdné židle, na které připevní A4 papír. Na židle pak napíše jména postav při jejich představování skupinami. Při představování mohou ostatní žáci klást doplňující otázky. Až se představí všechny postavy, lektor umístí židle vedle sebe.



## 2. hodina

Čas: 45 min

### Metody

Simulační hra, práce ve skupině

### Pomůcky

Papíry a psací potřeby pro dvojice a skupiny, flipchart nebo tabule, 4 židle s jmenovkami postav

Cíl: Cílem je dokončit charakter postav.

V druhé hodině žáci formulují postoje a názory postav. V rámci občanského hnutí pak postavy spojí společný problém, o kterém zatím nic netuší.

Dalším úkolem skupin, zastávající jednotlivé postavy bude odpovídat na otázky, které bude klást lektor. Odpovídají tak, že se ve skupině nejprve dohodnou na odpovědi a zástupce skupiny pak umístí židli na škále ANO-NE.

Otázky:

- Má postava ráda dovolenou v horách?
- Chtěla by postava chodit znovu do školy?
- Byla postava už někdy u moře?
- Změnila by si postava ráda povolání?
- Odstěhovala by se postava do ciziny, pokud by měla možnost?
- Chtěla by žít postava na venkově? Ne = město.
- Pokud by postava vyhrála ve sportce, dala by třetinu peněz na charitu?
- Pokud by příbuzný, kamarád potřeboval, nechala by ho postava bydlet u sebe?
- Chodí postava k volbám?
- Čte postava noviny?
- Chodí postava alespoň jednou za půl roku do kina?

Pak každá skupina vymyslí jednu otázku pro všechny postavy.

Po otázkách si skupiny ještě jednou promyslí, jaká jejich postava je a jaký má vztah k ostatním postavám. Pak lektor vytvoří smíšené skupiny, ve kterých bude alespoň jeden zástupce za každou postavu. Lektor pro každou skupinu zadá místo, kde se postavy potkaly (obchod, tramvajová zastávka, v knihovně, v čekárně u lékaře) a o čem si povídají: 1) o dovolené, 2) o tom, zda jsou v životě šťastné, 3) o tom, co by udělaly, pokud by vyhrály milion, 4) jaký by si postavily dům. Žáci mají za úkol zahrát scénku, při které se postavy potkaly na daném místě a při které si povídají o zadaném tématu. Scénka trvá 3 minuty. Skupiny vedou rozhovor paralelně, ostatní je neposlouchají. Pak se žáci vrátí do původních skupin, ve kterých vytvářeli postavy a poví si, co se dozvěděli z rozhovorů. Pak skupiny připraví odpovědi, co si jejich postava přeje do budoucna, z čeho má největší radost a z čeho má největší obavy. Po cca 10 minutách si žáci navzájem představí odpovědi.

Všichni žáci si na závěr bloku sednou znovu do kruhu, už nemluví za postavy. Postavy jakoby sedí s nimi v kruhu (prázdné židle se jmenovkami). Lektor řekne žákům, ať si představí, že postavy žijí společně s námi v jednom činžovním domě, potkáváme je na tramvajové zastávce. Je něco, co by bylo dobrého na tom, že máme takové sousedy? Čím bychom mohli našim sousedům pomoci?

### Reflexe 1. a 2. hodiny:

-> Co vám může přinést, co vám přineslo toto cvičení, kdy jste vytvářeli postavy?

-> Je něco, co si myslíte, že se vám povedlo na dané postavě?

-> Díky aktivitě jsme přemýšleli o tom, jak může být na světě někdo jiný. Když mluvíme o tom, že máme nějaké své vlastní sny, tak je dobré přemýšlet, že vedle nás žijí i nějací další lidé a že se učíme přemýšlet, jak žít společně. O tomto musí (nebo by alespoň) měli přemýšlet i zastánci politických hnutí či stran.

