### Téma č. 5 (Příběh Krysaře – Zastupitelský model vs. přímá demokracie)

Cílem následujících třech hodin je přemýšlet o tom, jak se lidé rozhodují, a vyzkoušet si rozhodování ve skupině formou diskuze, veřejného hlasování 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 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

Žádné, učitel si před hodinou prostuduje legendu o Krysařovi a informace o městě Hameln, kde vznikla.

Podrobně rozpracovaný obsah

**Úvod (10 min)**

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?

**Čtení kroniky města (10 min)**

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. Začíná ta skupina, která chce, pořadí prezentace nikdo neurčuje. Ostatní pak popisují, co viděli, co si myslí, že obraz znázorňoval.

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? (15 min)**

Žáci sedí v kruhu a krátce s učitelem diskutují o tom, jaké společenské vrstvy žily ve středověkém městě. 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, kdy se město stalo bohatším. Pak si skupinky znovu role prohodí a předvedou období, kdy bylo město ještě bohatší, a pak do třetice období, kdy bylo město nejbohatší.

**Ve městě se objeví krysy (10 min)**

V době, kdy město dosáhlo největšího rozmachu, se zde ovšem objeví krysy.

Skupiny si ponechají role, které měly jako poslední, vrátí se zpět do poslední předváděné scény s tím, že ji poupraví 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 nezvladatelné množství krys.

Krys pořád přibývalo a přibývalo, a tak je potřeba problém řešit. 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 prvé 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 nezvladatelně 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. Začínají nám docházet hosté, kterým bychom mohli prodat naše výrobky.“*

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.

Učitel či žáci připomenou, kdo to byl krysař (ras) ve středověku, jaké bylo jeho společenské postavení. Co uměl, jakým způsobem vyháněl krysy?

Učitel na konci diskuse řekne, že město se v příběhu opravdu rozhodlo pozvat krysaře, který umí vyhánět krysy flétnou. Ten jim přednesl svoje podmínky – krysy vyžene, ale nikdo se na něj při tom nesmí dívat, okenice musí být zavřené, všude musí být zhasnuto, a druhý den ve 12h musí měšťané na náměstí shromáždit všechny své cenné věci, které si za službu vezme.

**2. schůze městské rady (20 min)**

Žáci s učitelem sedí v kruhu. Nastává druhá schůze rady, kde se diskutuje o tom, zda město přistoupí na podmínky. 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 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 zakokrhal 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.*

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 návrhu.

**Referendum (15 min)**

V závěru rady nastává hlasování (referendum), 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)

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 neodevzdají 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 jsme se dozvěděli z příběhu?
* Jak vnímáte moment cenných věcí – co jsou to cenné věci? Pro každého může být cenné něco jiného.
* 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? Všichni museli nést trest, i ti, kteří s podvedením krysaře nesouhlasili. Co dělat, když nesouhlasím s rozhodnutím většiny?
* Co mohou dělat nesouhlasící jedinci s rozhodnutím, s kterým nesouhlasí?
* Jaké výhody a nevýhody má rozhodování na základě referenda?

Závěr

* Vyzkoušeli jsme si rozhodování, které se uplatňovalo již v antické demokracii, formu veřejného hlasování městské rady, formu přímé demokracie (referendum).
* Demokratické systémy směřují k dohodě. K referendu většinou dochází v nejzazších případech. Vždy je lepší, když existuje možnost domluvy, než když jsme postaveni před hotovou věc, nebo když někdo rozhoduje za nás.
* Na druhou stranu existují demokratické systémy, kde se běžně rozhoduje formou referenda – Švýcarsko, USA, u nás existuje možnost místního referenda.

Navážete aktivitou, která se zabývá tím, co dělat, když někdo rozhodne za mě, když s rozhodnutím nesouhlasím.