

Příloha Mozaiky Pionýra • únor 2012

Výběr z metodických a pracovních listů projektu Klíčeni

Zvířátka

(nejmladší)

technika: Mravenec – Poznáváme zaměstnání lidí

sport: Kočka – Vhodně se oblékám

Putování se psem

(Mladší školní věk)

umění: Trocha poezie nikoho nezabije

člověk a společnost: Kamarádství

Příběhy ze staré půdy

(Starší školní věk)

příroda: Tragédie obecní pastviny

Osmá planeta

(15+)

umění: Divadlo Fórum

Texty jsou v pracovní verzi, jež momentálně prochází ročním cyklem ověřování a úprav.

Aktivity popsané na následujících stranách slouží především jako náměty pro činnost oddílů.

Pokud se rozhodnete je vyzkoušet, jakékoliv zkušenosti, kladné i záporné, budou vítány.

Psát můžete na kliceni@kliceni.cz, děkujeme.





Čas přípravy
20 minut



Čas realizace
30 minut



Prostor
klubovna



Roční období
zimní měsíce



Počet účastníků
družina



Věková kategorie
1. a 2. třída

Mravenec – Poznáváme zaměstnání lidí

Cíl: Seznámení s různými zaměstnáními, zjištění zájmu o různé obory lidské činnosti, rozvoj slovní zásoby.

Motivace: Děti si uvědomují, že až vyrostou, něčím se stanou... stejně tak jako jejich rodiče. Naučme je poznávat různorodá povolání a pomozme tak rozvíjet jejich slovní zásobu.

Legenda: Ahoj děti, jestlipak víte, jak to vypadá v mraveništi? Všude samé hemžení a usilovná práce pro ostatní mravenečky. Každý má svůj úkol – svoji práci, svoje povolání, které vykonává. Stejně je to u lidí, víte, jaká povolání mají vaši rodiče? ... Vidíte, různá.

A jestlipak děti víte, čím jsem já, Mravenec Šikula? Vymyslete pro mě povolání, které se vám líbí...

Potřeby: K tomuto metodickému listu není žádný pracovní list.

Kartičky s obrázky nebo názvy různých povolání, nákresy různých pomůcek a pracovních nástrojů, případně skutečné nástroje potřebné k vykonávání některých povolání, přesýpací hodiny, mincovník nebo stopky, nahrávka písničky Ten dělá to a ten zas tohle.

Provedení: Jaké mám povolání?

Instruktoři se střídají v předvádění různých povolání (např. zahradník, kadeřnice, zedník, malíř pokojů, kuchařka). Je zakázáno mluvit nebo používat jakékoliv předměty. Děti se snaží uhodnout, o jaké povolání jde.

Hra na řemesla

Na stůl položíme obrázky různých zaměstnání. Soutěžící mají za úkol najít v hromádce kartiček alespoň čtyři pracovní nástroje a pomůcky patřící k zaměstnání, které si vylosovali, nebo dané nástroje a pomůcky sami nakreslit.

Obměny – soutěž družstev:

- Vedoucí hry jmenuje (ukáže na kartičce) určité povolání. Družstva soutěží o největší počet vyjmenovaných nástrojů (instruktor = zapisovatel), které se v daném povolání používají, například kadeřnice používá: hřeben, natáčky, ručník, nůžky, fén, šampón, barvu na vlasy, kartáč, židli, umyvadlo, lak na vlasy, atd.
- Vedoucí hry jmenuje (ukáže na kartičce) nějaký pracovní nástroj nebo pomůcku (např. šroubovák, pravítko, jehla, nůž...). Družstva se střídají ve vyjmenovávání všech povolání, kde se nástroj používá.

Ukončení schůzky:

Pokud máme možnost, můžeme si společně poslechnout písničku J. Voskovce a J. Wericha: Ten dělá to a ten zas tohle.

Přístup k dětem se specifickými vzdělávacími potřebami:

U dětí s poruchami logického či abstraktního myšlení může dojít k problémům při hádání povolání z pantomimy, mějte s nimi trpělivost a za špatné odpovědi rozhodně nekárejte! Dejte jim vyniknout v dalších úkolech (např. mohou samy s vaší pomocí předvádět nějaké povolání).

Moje poznámky:

Pozor na: Přineseme-li na ukázkou různé pracovní nástroje, nesmíme je nechat volně a bez dozoru, musíme děti předem upozornit, že s nimi dnes nebudeme pracovat, že jde jenom o výstavu.



Čas přípravy
30 minut



Čas realizace
45 minut



Prostor
klubovna



Roční období
zima nebo
předjaří



Počet účastníků
2–15



Věková kategorie
1., 2. třída

Kočka – Vhodně se oblékám

Cíl: Uvědomit si základní pravidla přiměřeného a vhodného oblékání.

Motivace: Děti začínají být samostatné, je proto nutné jim vysvětlit, jak se vhodně oblékat podle situace.

Legenda: Pojdte se dnes děti podívat, jak to naší kočce sluší. No aby ne, oblékla si dnes nádherný kožich. Teď v zimě vypadá, jako by byl snad ještě hustější a krásnější než v létě. Hej, kočičko, ty máš dnes jiný kožich než v létě? Ale to ne, jen mi na zimu vždy zhoustne, to aby mi nebyla zima. Až přijde léto, tak se mnoho chlupů samo vytratí – to aby mi zase naopak nebylo moc horko.

Potřeby: Oděvy pro předem stanovené příležitosti (např. plavky, šaty, šortky, zimní čepice, atd.).

K tomuto metodickému listu je pracovní list S4A.

Provedení: Horko nebo zima

Požádáme děti, aby odložily ty kusy, které jsou jim nepohodlné. Posadíme se do velkého kruhu. Necháme zvednout ruce ty děti, kterým bylo horko, a pak ještě ty, kterým bylo zima. Ptáme se, proč se tedy nosí tolik oblečení. K čemu slouží?

Příklady dalších otázek

Co nosíme:

- proti chladu;
- proti slunci;
- proti větru;
- proti dešti;
- proti horku;
- proti mrazu.

Z dětí vybíráme vždy jednoho člena a necháme k němu nakupit věci, které nosíme k danému účelu.

Metodické poznámky: Některé věci se mohou opakovat, a tak je vhodné se o ně podělit. Ve skupině cca 20 dětí by jich měl být dostatek.

Pracovní list – Oblékání

- Tak vidíme, že kusy oblečení mají různá použití. Když jsme si věci tak hezky rozdělili, pojďme si teď říct, co si tedy vezmeme s sebou na výlet nebo do klubovny. Rozdělíme děti do dvojic a necháme je vybarvovat pracovní list. Připomeneme, že pokud má někdo pochybnost, může se zeptat instruktora či vedoucího.
- Škrtni z obrázku to, co se do oddílu nenosí.
- Na postavičku namaluj to, co nejraději nosíš na schůzku v klubovně.

Módní přehlídka

Instruktoři a vedoucí se střídají v roli „manekýnek“ a předvádí z oblečení modely sestavené pro jednotlivé účely:

Je vhodné, aby jeden instruktor či vedoucí vytvářel „show“ tak, že bude jednotlivé modely komentovat jako na módní přehlídce. Kupříkladu: Před mrazem vás pak určitě uchrání slušivá čepice doplněná praktickými klapkami na uši..., Nyní vám můžeme představit letní model, který využijete zejména v době horkých měsíců prázdnin. K zakrytí obličeje poslouží sluneční brýle, ramena postačí chránit si přehozeným ručníkem.

Metodická poznámka: Dejte pozor na obezřetné zacházení s oděvy. Zejména s oblečením dětí je nutno zacházet opatrně, aby se nepoškodilo, navíc není vhodné se do malých kusů oblékat. Mnohdy stačí si kus přehodit jen přes rameno – navíc výsledný dojem pak může působit ještě komičtěji. Atmosféru módní přehlídky naopak můžeme podpořit vhodnou hudbou...

Přístup k dětem se specifickými vzdělávacími potřebami:

U některých jedinců se může objevit artikulační neobratnost nebo různé vady řeči, proto s nimi raději nekomunikujte před kolektivem, mohly by se stát terčem posměchu. Sami si s nimi můžete popovídat o oblékání někde v klidném koutku během dalších dětských aktivit.

Na pracovních listech by děti měly pracovat ve dvojicích – dítě se specifickou vzdělávací potřebou + jedinec empatický a schopný pomoci. Vzájemná spolupráce upevňuje mezi dětmi i kamarádké vztahy. Navíc veškeré barevné výtvary oceňte pochvalou nebo drobností (sladkost aj.).

Pozor na: Pozor, aby nedošlo k poškození oděvů.



Čas přípravy
30 minut



Čas realizace
90–120 minut



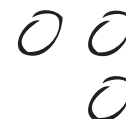
Prostor
klubovna



Roční období
jakékoliv



Počet účastníků
nerozhoduje



Věková kategorie
3.–5. třída

Trocha poezie nikoho nezabije

Cíl: Rozvoj literárních dovedností a fantazie – složí básničku, text písničky.

Motivace: Spousta oddílů a táborových běhů má své vlastní „hymny“, složit básničku nebo písňový text není zas tak moc složité. Napřed si vyzkoušíme, jaký máme cit pro rýmování, probudíme fantazii a oddílová písnička o nás a našem psu bude na světě.

Potřeby: Tužka, papír, knížky dětské poezie, slova v obálkách, zásoba dvojverší.

K tomuto metodickému listu není k dispozici žádný pracovní list.

Provedení: Inspiraci budeme hledat u autorů dětské poezie. Můžeme se dohodnout s dětmi, že na příští schůzku přinesou text své oblíbené básničky, můžeme ale vybrat nějaké samy.

Necháme děti, aby přednesly své oblíbené básničky a pak zařadíme rušnější část, abychom podnítili fantazii i ochotu k vlastní tvůrčí práci, která bude vyvrcholením schůzky.

Hra na spisovatele :

Varianta 1

Připravíme si obálky pro družstva. Ve všech obálkách jsou stejná slova. Děti štafetovitě běhají pro slova, vytáhnou vždy jedno z obálky a vrací se ke skupince. Jakmile se všichni vystřídají, sesednou se a snaží se co nejrychleji vytvořit text, v němž všechna vylosovaná slova použijí. Vítězí nejrychlejší skupinka, která vytvoří text bez logických chyb (text musí dávat smysl).

Varianta 2

Hra probíhá stejně, jen činnost je obrácena. U mety leží čtvrtka s tužkou a děti štafetovitě vybíhají k metě (každé družstvo ke své) a u mety přepíší své slovo. Musí myslet na to, že poslední z družstva musí větu logicky uzavřít. Vítězí, stejně jako v předchozí obměně soutěže, nejrychlejší.

Varianta 3

Soutěží družiny nebo jednotlivci. Vedoucí má dopředu připravenou zásobu dvojverší, která pak předčítá dětem. Po každém dvojverší (s dokonalým rytmem i rýmem) udělá +- minutu pauzu, aby děti mohly okamžitě doplnit. Boduje ten, kdo verš doplní jako první, zvláštní cenu můžeme na závěr hry vyhlásit i pro toho, kdo doplnil nejhezčí nebo nejoriginálnější verš.

Ukázky veršů:

- Jen se děti rozhlédněte
co tu kolem (kvítí kvete)
- V černém lese zvaném Hůrka
červená se (muchomůrka)
- Ježek v modré kravatě
Převalil se (na blátě)
- Pionýrskou stezkou jdeme
První v cíli (býti chceme)
- Jaké má panenka vlásky ?
Zlaté (jako klásky)

6. Kam se chodí vrátky?

Tam a (zase zpátky)

7. Halí belí, halí belí

Já mám slona (pod postelí)

8. Hádaly se ještěrky

O (barevné pastelky)

Poté, kdy vyhlásíme vítěze poslední soutěže, zadáme dětem poslední – nejdůležitější – úkol. Mají buďto samy (nebo lépe s ohledem na věk ve skupinkách) vytvořit vlastní básničku nebo text písně. Samozřejmě námět je daný (oddílová hymna, píseň o táboře, o výpravě, o hradě, zveršovaná nebo zhudebněná pověst), rozsah nebude příliš dlouhý – nejlépe dvě sloky. Pokud děti tvoří písňový text, je dobré určit hudební předlohu – jednoduchou rytmickou písničku.

Dětem dáme čas 20–30 minut a pak společně hodnotíme, jak se které skupince text podařil. Zde není nutné a často ani vhodné určovat jednoho nejlepšího, spíše v hodnocení vyzvedneme, co se komu v jeho textu podařilo.

V závěru činnosti se můžeme s dětmi domluvit, že vydařené texty pošleme do místních novin, Mozaiky Pionýra, nebo že se autoři přihlásí do literární části Pionýrského Sedmikvítku. Pokud zjistíme, že v oddíle máme dítě s literárním nadáním, samozřejmě jej dále motivujeme k tomu, aby své práce s naší pomocí do literární soutěže přihlásilo.

Přístup k dětem se specifickými vzdělávacími potřebami:

U první a druhé varianty této činnosti budou v nevýhodě děti s vývojovými poruchami učení. Čas na čtení slov a pak psaní slov bude delší, než u dětí běžného typu. Při soutěžích se u nich ještě více projevuje nekoncentrovanost a tím pádem více chybují. Je vhodné těmto dětem pomoci ze strany instruktora nebo vedoucích.

Děti s ADHD budou při soutěžích velmi rychlé, ale mohou, díky své nesoustředěnosti, dělat zásadní chyby.

Autistické děti rýmy a verše nevnímají. Pokud takové dítě v oddíle máme, pak se u něho mohou objevit projevy nezájmu o tuto činnost.

Moje poznámky:

Pozor na:

Poznámky ověřovatele:



Čas přípravy
20 minut



Čas realizace
90 minut



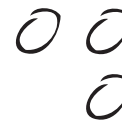
Prostor
není omezený



Roční období
bez omezení



Počet účastníků
libovolný



Věková kategorie
5. ročník, 10 let

Kamarádství

Cíl: Vysvětlí pojem kamarádství. Popíše svého kamaráda.

Ví, co je to kamarádská pomoc. Osvojil si pojem přátelství.

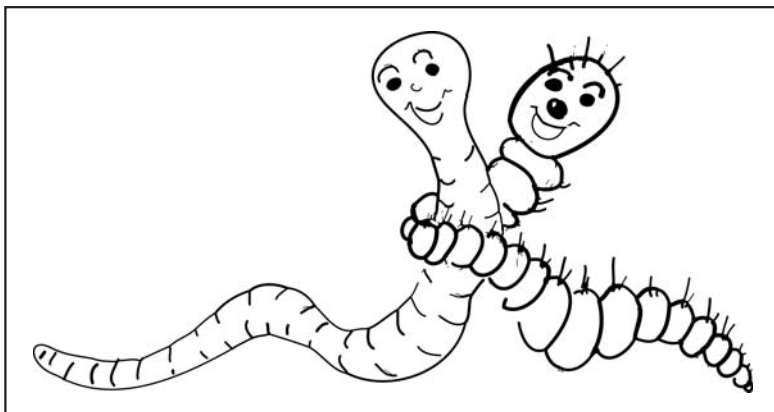
Motivace: Každý z nás si hledá kamaráda. Kamaráda, se kterým se cítí dobře, který mu vždy pomůže. Kamarádi jsou kluci a holky s širokým úsměvem, když nás uvidí. Jsou s námi rádi a my zase s nimi!

Motivační příběh, pohádka

Housenka Terka

Na listu zelí se pásala boubelatá, zelená housenka Terka. Nejprve prokousala jen malou díрку, pak ji rozšířila na větší a ještě větší. Nakonec zůstal z listu jen okousaný pahýl a z Terky vyrostla pěkně baculatá housenka. Už neměla na další zelíčko chuť a začala zívát na celé kolo. Napadlo ji, že si najde nějakou skulinku pod kamenem, kde si na chvíli zdřímne. Slezla po košťálu dolů a začala hledat příhodné místo. Podlešla pod rodnou hlávkou a maširovala na svých mnoha nožkách ke druhé. Najednou se jí do cesty postavila růžová hlava. Obě vypískly leknutím. Hlava i Terka. Hlava vklouzla znovu zpátky pod zem a Terka zůstala zkoprněle stát na místě. Zježily se jí všechny chloupky na zeleném těle. Za chvíli se hlína před housenkou pohnula a hlava se opět vynořila z půdy. Rozhlédla se a vysoukala se na povrch celá. Za hlavou se táhlo dlouhé tělo jako růžový provázek. Žádné ruce, žádné nohy! „Kdo jsi?“ zeptala se housenka. „Tebe neznám, ty nejsi od nás“, prohlížela si neznámého tvora vykulenýma očima. „Jsem žížala Andula a bydlím tady dole.

Nahoru chodím jen málokdy, většinou po dešti nebo v noci, když je zem pěkně vlhká a voňavá. Sucho mi nedělá dobře!“ Žížala se o kousek posunula, aby si mohla housenku lépe prohlédnout. „Kampak máš namířeno?“ Terka zívla a vysvětlila Andulce, že hledá vhodnou postýlku. Žížala jí poradila: „Támhle u třetí hlávky leží pěkný křemen, pod ním se ti bude spát jako v bavlnce! Jen dej pozor na kosa. Létá sem na svačinu. A až se vyspíš, můžeme si spolu dát závody, kdo bude dřív u pažitky. Závodiš ráda?“ Andulka se dívala na ospalou Terku a říkala si, že ta se ve zdraví pod kámen asi nedostane. Usne cestou a sezobne ji kos. Ale to by nebyla Andulka, aby něco nevymyslela. Poprosila o pomoc včelku, která právě letěla kolem s plnými košíčky pylu do úlu. Terka si to šinula, co noha nohu mine, od hlávky k hlávce. Právě byla uprostřed mezi druhou a třetí, na dohled od křemene, když se nad ní mihl černý stín a Terka zahlédla, jak kos otvírá zobák, aby ji sezobl. Ale co to? Ozvalo se bzuzení a kolem kosa najednou kroužil roj včel. Měl co dělat, aby jim uletěl. Terka včeličkám děkovala za záchranu. „Poděkuj své kamarádce, žížale Andulce, to ona se o tebe postarala. Požádala nás, abychom tě ochránily. Hezky se vyspi!“ popřály Terce a odletěly. Housenka se nasoukala do skrýše pod kamenem a okamžitě usnula.



Potřeby: Šátek, kartičky, fixy, balící papír (bílé plátno), plakátové barvy nebo barvy na látku.

Tento metodický list nemá k dispozici žádný pracovní list.

Provedení:

Po krátkém povídání o kamarádství a kamarádech si můžeme zahrát hru „Poznáš svého kamaráda?“. Sedíme v kruhu, jedno dítě odchází za dveře, kde mu vedoucí zaváže oči. Do středu kruhu posadíme jednoho z dětí. Všichni musí mlčet. Dítě se zavázanýma očima přivede vedoucí až na místo, kde mu zadá úkol – pouze hmatem poznat jméno kamaráda. U dětí pozorujeme jejich logický postup při hledání, rychlost, rozhodnost, neukvapenost... Při vyslovení správného jména kamaráda hra končí a všichni mu zatleskají.

Alternativa: U bystřejších dětí můžeme použít malou lest – dítěti, který nenosí brýle, brýle nasadit. Dítě, které nemá prstýnek, navléknout prstýnek Vždy však na tuto lest musíme dopředu upozornit! (Tvůj kamarád má něco, co nikdy nenosí.)

Po ukončení hry rozdáme dětem kartičky z tvrdého papíru (rozměry 10 x 10 cm), na které si každý samostatně (tajně) nakreslí symbol, který ho charakterizuje. Například dítě, které je upovídané, nakreslí pusku, dítě pomocník – podanou ruku, dítě negativista – smajlíka :(, dítě dobrosrdečné – srdíčko... Pokud vedoucí a instruktor pomáhá, pak se tito dospělí nemohou zúčastnit samotné hry. Odevzdané kartičky se symboly promícháme a vytahujeme jednu za druhou a hádáme jméno kamaráda, kterého kartičky vystihuje.

Strom kamarádství (přátelství) – Vytvoříme si strom našeho oddílového kamarádství. Na velký arch balícího papíru nebo nejlépe na bílou látku (plátno) nakreslíme tvar velkého statného stromu (kmen a větve). Po zaschnutí barev budeme pokračovat. Každý člen oddílu, který bude chtít vstoupit a zpečetit kamarádství v oddíle, si namaluje dlaň ruky barvami a na důkaz přátelství ji obtiskne na větev stromu. Vznikne nám tak strom pionýrského kamarádství (přátelství). Viz obrázek.



Při této činnosti naplňujeme pionýrské ideály – přátelství, poznání, pravda.

Přístup k dětem se specifickými vzdělávacími potřebami:

Dětem s poruchou koncentrace a pozornosti dát prostor – větší čas na zpracování úkolu. Děti se zvýšenou hyperaktivitou (ADHD) si musí vedoucí posadit poblíž sebe, aby byl s nimi stále v očním kontaktu a snažil se předvídat projevy dětí.

Všechny navržené aktivity jsou vhodné bez zvláštních specifik práce s dětmi se speciálními vzdělávacími potřebami.

Moje poznámky:**Pozor na:**

Některá děvčata, zvláště v tomto věku, nerada pracují s materiálem, který umaže jejich ruce (hlína, barva, olej...). Pokud takovéto dívky máme v oddíle, pak je nenutíme do této aktivity.

Poznámky ověřovatele:



Čas přípravy
20 minut



Čas realizace
45–60 minut



Prostor
klubovna



Roční období
kdykoli



Počet účastníků
20



Věková kategorie
14 let

Tragédie obecní pastviny

Cíl: Porozumění pojmu „sdílené zdroje“ a pochopení „problému obecní pastviny“; vést účastníky k zamyšlení nad způsoby, jak lze problém sdílených zdrojů řešit a k uvědomění si složitosti problému, výchova k ekologii a šetrnosti vůči přírodním zdrojům.

Motivace: U této hry je důležité, aby účastníci neznali přesné téma hry, proto je vhodné jim rovnou navrhnout hru, vysvětlit pravidla simulační hry a následně provést rozbor.

Potřeby: 5 misek (do každé skupinky hráčů jedna), kuličky (lze nahradit např. keksy).

K tomuto metodickému listu není k dispozici žádný pracovní list.

Provedení: Uvedení do tematiky – modelová situace:

Na společné pastvině pase ovce řada pastýřů. Pokud je překročen limit pastviny (příliš mnoho ovcí), dojde ke kolapsu (pastvina se nestačí obnovovat). Protože však pastvina nikomu nepatří (je obecní), platí pro každého pastýře následující úvaha: „Když budu mít o jednu ovci víc, budu mít víc vlny a víc vydělám (a tato výhoda půjde celá pro mě). Kvůli mé ovci navíc bude sice pastvina víc vyžraná, ale tato nevýhoda nepadne jen na mě, ale rozloží se na všechny. Kdybych si ovci navíc nepořídil já, určitě by to udělal někdo jiný, a tráva by byla stejně vyžraná. A navíc, když už je tam sto ovcí, tak jednu další ovci pastvina určitě ještě snese.“ Všichni si tak pořizují další a další ovce, až je pastvina zcela vyžraná a většina ovcí zemře hladu, což je samozřejmě nežádoucí výsledek pro všechny.

Pro vznik této situace jsou důležité následující faktory:

1. Motivy pořizovat si další ovce – sdílený zdroj a soukromé zisky.
2. Eroze zdroje. V důsledku překročení kapacity zdroje dojde k poklesu jeho vydatnosti, tj. nejen že se neuživí ovce navíc, ale zahynou i ovce, které by se na pastvině uživily bez problémů, kdyby nedošlo ke zvýšené spotřebě.
3. Zpoždění a neznámé faktory. Velikost kapacity zdroje není známa (nebo není vůbec jasně, že má zdroj kapacitu omezenou) a k projevům přečerpání dochází až se zpožděním. Následkem toho je velmi těžké o zamezení kolapsu efektivně vyjednat.

Pokud jsou v systému přítomny tyto faktory, je velmi pravděpodobné, že dojde k tragédii obecní pastviny, tj. k překročení kapacity a k jejímu kolapsu. To však neznamená, že by byl vývoj předurčen a lidé (pastýři) by ho vůbec nemohli ovlivňovat. Naopak – rozsah kolapsu a jeho následky jsou velmi závislé na rozhodnutích, která děláme.

Modelový scénář s ovceci problém dobře ilustruje. Tento problém se však nevztahuje pouze na ovce, ale i na situace, které výrazně ovlivňují náš život: rybolov, znečištění ovzduší, ničení ozónové vrstvy, zásoby podzemní vody, doprava ve městě, rádiové frekvence, odpady na oběžné dráze apod. Ve všech těchto případech máme sdílený zdroj (moře, atmosféra, centrum města, oběžná dráha), u kterého hrozí kolaps či zahlcení, přičemž není zcela jasné, jaká je jeho kapacita. Současně má každý jedinec v systému motiv využívat zdroj co nejvíce. V případě atmosféry je souvislost s modelovou situací trochu složitější – omezeným zdrojem je v tomto případě schopnost atmosféry vstřebávat znečištění či skleníkové plyny, využití tohoto zdroje tak spočívá ve vypouštění látek do atmosféry (nikoliv v 'odebírání' z atmosféry).

Jak lze situaci řešit? V případě situace s pastvinou může být řešením soukromé vlastnictví, tj. rozdělení na oplocené díly, které připadnou jednotlivým pastýřům. Jakmile má každý svůj díl pastviny, nevýhody plynoucí z přidání další ovečky už se nerozkládají mezi všechny, ale každý je nese zcela sám, a tak si dává dobrý pozor. Takové řešení je však možné jen u těch zdrojů, které lze jednoduše rozdělit na samostatné díly. Ryby v moři nebo atmosféru však takto privatizovat nelze. Další možná řešení tak vyžadují určitá centralizovaná opatření, na nichž se shodne celá komunita nebo která jsou vymáhána centrální autoritou (například státem). Příklady:

Regulace čerpání zdroje: Regulace může spočívat třeba v zákazu čerpání zdroje v určitém období, čímž se umožní efektivnější obnova zdroje (typické u rybolovu).

Kvóty: Je stanoveno maximální možné čerpání zdroje (max. počet ovcí na pastvině). Kvótu je třeba rozdělit mezi jednotlivé aktéry, což lze řešit přidělením pevných dílčích limitů, nebo pomocí tržních mechanismů (např. obchodování s povolenkami na skleníkové plyny).

Daně, poplatky: Obojí snižuje motivaci k čerpání zdroje a představují tak nepřímou formu dosažení žádoucí kvóty. Typickým příkladem jsou poplatky za vjezd do centra města.

Možnosti řešení jsou téměř vždy, ale není jednoduché se na konkrétních podmínkách domluvit. I pokud se aktéři (pastýři, rybáři, státy) shodnou na nutnosti problém řešit, má každý z nich většinou trochu jiné zájmy a bývá obtížné vyjednat konkrétní řešení s přesnými parametry a následně je efektivně vymáhat.



Před začátkem programu by účastníci neměli znát téma programu, protože to může ovlivnit jejich chování při hře a zkreslit tak její průběh.

Účastníci nejprve sehraji simulační hru, která názorně ilustruje obecný problém správy sdílených zdrojů. Hra mívá dramatický průběh a silný emotivní náboj a dobře poslouží pro následné úvahy o situaci. Po hře je velmi důležité soustředit se na detailní rozbor hry, pojmenování mechanismů, které se projevily, a na poučení z jejího průběhu. Kromě toho lze také formou krátké přednášky přidat podrobnější informace o reálných problémech se sdílenými zdroji.

Simulační hra:

Aby hra ilustrovala obecný problém, musí obsahovat základní faktory: motivy k růstu, eroze zdroje, zpoždění a neznámé faktory. Ať už detaily určíme jakkoli, důraz na tyto principy téměř zaručuje, že průběh hry bude tragédií obecní pastviny ilustrovat.

Hráče rozdělíme do skupinek po čtyřech. Každý hráč hraje sám za sebe a v průběhu hry spolu hráči nesmí nijak komunikovat. Během hry těží hráči zdroj (například kuličky), který je společný všem hráčům ve skupině (miska uprostřed stolu). V průběhu hry se pravidelně střídají dvě fáze: těžba a obnova zdroje. Tyto fáze jsou výrazně odděleny, třeba písknutím na píšťalku.

Během fáze těžba si hráči mohou ze zdroje libovolně brát (každý si svůj úlovek schovává do své vlastní zásobárny).

Během fáze obnova je zdroj doplněn o 50-100 % (ovšem jen do určitého maximálního limitu). Hráči by měli vědět, že obnova zdroje závisí na tom, kolik zdroje zůstalo, ale přesný údaj znát nemusí. (Příklad: Je nastaven maximální limit 20 kuliček a padesátiprocentní obnova. V prvním kole zůstane v misce po těžbě šest kuliček. Během obnovy tedy doplníme tři kuličky. O několik kol později zůstane v misce 16 kuliček, my však doplníme jen 4, maximální limit zdroje je totiž 20.)

Cílem hráčů je získat během hry ze zdroje co nejvíc. Aby pointa hry dobře vynikla, slíbíme hráčům zcela konkrétní materiální odměnu (například čokoládu), přičemž bude množství odměny úměrné jejich zisku při hře.

Typický průběh při těchto pravidlech je takový, že během první těžby hráči vytěží téměř všechny zdroj a následně dochází jen k minimální obnově.

Po prvním běhu, který typicky dopadne tragicky (to je ovšem účel), můžeme s hráči sehrát druhé kolo hry, před kterým se spolu již mohou domluvit. Můžeme jim dát i mírnou volnost pro úpravu pravidel.

Varianty: Při základních pravidlech se může strhnout fyzický boj o zdroje. Abychom boji zabránili, můžeme například dovolit používat pro odběr pouze jednu ruku a zdroj nechat odebírat po jednom. Případně můžeme jako zdroj použít něco křehkého, např. keksy, které se mohou rozlomit. Za rozdrčené potom nepřísluší žádná odměna.

Podle uvážení můžeme povolit či zakázat vracet vytěžené zdroje zpět. Vracení sice nemá u většiny reálných situací reálný podklad, ale tento fenomén může dodat hře dynamiku a také poslouží jako analogie „vyjednávání“ o čerpání zdroje.

Pro zdůraznění problémů souvisejících se sdílenými zdroji můžeme do některých skupinek zařadit instruovaného záškodníka, který bude bez ohledu na ostatní intenzivně čerpat zdroj sám pro sebe, čímž bude zabraňovat jeho obnově. Ostatní s tím podle pravidel nesmějí nic dělat, takže jim záškodník zkazí hru a šanci na odměnu. Vytvoří se tak dostatek podnětů pro následnou analýzu.

Rozbor hry:

Zaměřujeme se na rekapitulaci a vysvětlení průběhu. K čemu došlo? Proč byl průběh právě takový? Jak kdo z účastníků během hry uvažoval? Pomocí otázek (a případně drobných ujasnění) se snažíme účastníky dovést k tomu, aby pochopili, jak fungoval princip obnovy zdrojů, že mohli všichni získat víc, než nakonec získali, a proč hra probíhala právě tak, jak probíhala.

Během hry mohly nastat velmi emotivní situace – část skupiny se snaží zdroj šetřit, ale jeden z členů nespolupracuje a začne zdroj těžit ve velkém. Emoce necháme v diskusi projevit, ale nerozebíráme osobní neshody, spíše diskusi obracíme do obecné roviny.

Poté, co dostatečně pohovoříme o tom, jak se hra vyvíjela, můžeme se zamyslet nad tím, co hra představuje. Čemu v reálném světě průběh hry odpovídá? Jaké situace se odehrávají podobně? Účastníci by měli sami přijít na několik konkrétních příkladů, které následně můžeme doplnit ještě dalšími. U některých příkladů můžeme jen uvést obecné téma a nechat účastníky, aby sami přišli na to, jak souvisí s modelovou situací.

Na závěr se také můžeme zamyslet nad možnostmi řešení. Jaké řešení použili účastníci ve hře? Jaké ještě by se dalo použít? Jaká řešení máme k dispozici v reálném světě?

Pozn.: Delší variantu této hry (společně s podrobně vysvětleným příkladem na ozónové vrstvě) najdete v knize Zážitkové výukové programy (Radek Pelánek, Portál 2010).

Přístup k dětem se specifickými vzdělávacími potřebami:

Tato aktivita není vhodná pro děti s mentálním opožděním. Je pro ně příliš náročná a efekt hry zřejmě nebude takový, jaký bychom očekávali. Děti můžeme pomoci tím, že bude pracovat ve dvojici (třeba s vedoucím, instruktorem). Společně mohou probírat to, co se právě ve hře děje.



Čas přípravy
30 minut



Čas realizace
120 minut



Prostor
neomezeno



Roční období
neomezeno



Počet účastníků
5 a více



Věková kategorie
15+

Divadlo Fórum

Cíl: Cílem je, aby diváci na základě zhlédnutého představení a zde nabytých zkušeností dokázali lépe se orientovat a řešit analogické životní situace; aby pochopili, že každý člověk může svým jednáním ovlivnit a změnit situaci; aby lépe pochopili a porozuměli názorům a jednání druhých lidí, dokázali se do nich vcítit; aby si uvědomili, že žádná situace nemá jen jedno řešení, že těch správných může být více; aby nezůstávali lhostejní k problémům jiných lidí; aby našli odvahu postavit se konfliktu a řešit ho.

Motivace: Divadlo Fórum je formou divadla ve výchově, která otevírá divákovi možnost ovlivnit průběh jednání. Využívá krátkého konfliktního divadelního příběhu, který zrcadlí otázky či problémy lidí, a aktivního přístupu diváků k pozitivní změně v jejich chování. Diváci jsou vybízeni k tomu, aby vstoupili na jeviště a pokusili se svým zásahem nepřímým způsobem změnit průběh jednání zvrátit. Témata jsou volena tak, aby byla pro skupinu diváků aktuální a zajímavá, neboť bezprostřední zájem na problému je základním předpokladem pro aktivní účast diváků na jeho řešení, je tím, co boří bariéry mezi hercem a divákem, co odvádí pozornost od přílišné sebekontroly, od obavy a studu aktivně vstoupit do děje a pokusit se ho zvrátit. Dochází k diskusi o chování lidí – herců, k pochopení daného problému a jeho řešení či k vyřešení a k větší empatii.

Legenda:

Potřeby: Různé rekvizity – běžně používané věci.

Provedení: Obsahem krátkých her bývají běžné životní situace, do kterých se kdokoli z nás může kdykoliv dostat, které obsahují problémy týkající se vztahů jak mezi vrstevníky, tak mezi rodiči a dětmi či partnery. Témata pak vycházejí z potřeb té skupiny, které se představení hraje.

Divadlo Fórum má tři základní zásady:

- Skupinou „herců“ jsou divákům přehrávány různé životní situace, které v určité míře obsahují konflikt.
- Diváci mají možnost zastavit herce slovem STOP v situaci, kdy mají pocit, že lze konfliktu určitým jednáním předejít, toto jednání navrhnou a nechají danou situaci zahrát znovu.
- Diváci mají možnost sami vstoupit do herního prostoru, převzít některou z rolí a nechat přehrát situaci znovu.

Pravidla Divadla Fórum:

- Nesmí dojít k proměně charakteru postavy (z tiché a bojácné dívky se nesmí stát dívka průbojná a otevřená).
- Nesmí být použito kouzlo (míníme tím např. milionovou výhru v loterii, která zachrání protagonistu před finančním krachem).
- Nesmí se objevit fyzické násilí a sex.
- Nikdo z diváků nebude přemlouván ke vstupu do role, pokud sám nechce.

Ústřední postavou Divadla Fórum je tzv. protagonist, utlačovaný. Je to on, kdo se dostává do větších a větších problémů, které sám však nedokáže řešit. Vztahy mezi jednotlivými postavami jsou založeny na principu podřízenosti a nadřízenosti a na hledání způsobu, jak se vlastním jednáním z podřízeného postavení vymanit.

Důležitou postavou Divadla Fórum je „Joker“, který zprostředkovává kontakt mezi herci a diváky, řídí celou akci, uvádí ji, vysvětluje princip divadla, představuje postavy, má za úkol motivovat diváky, vnímat jejich připomínky, zastavovat děj podle jejich pokynů a umožňovat jim vstup na jeviště. Jeho úkolem je tedy udržet linii celé akce, vést diskusi a směřovat ji i vracet k řešenému problému. Role jokera vyžaduje velké soustředění a schopnost rychle reagovat na vzniklé situace, na vzniklou atmosféru, kdy jednou musí povzbuzovat, jindy tlumit aktivitu diváků, často je nucen na místě improvizovat a vytvářet nové postupy pro aktuální skupinu.

Vedlejší role ztvárňují „herci“. Ti vystupují v rolích a jejich úkolem je přesně přehrát situaci, jež musí být zafixována tak, že ji herci mohou na přání diváků téměř přesně zopakovat. Herci hrají postavu určitého charakteru a jejich úkolem je udržet charakter postavy a jednat vždy v rámci tohoto charakteru. Diváci mají za úkol najít řešení pro konkrétní postavu tak, aby nezměnili její charakter, naproti tomu herci mají za úkol improvizovat a v rámci postavy reagovat na nově se vyvíjející situaci, přijmout nového partnera, reagovat na něj a pomoci mu při hraní. Dále herci podle pokynů



jokera komunikují s diváky v roli, odpovídají na otázky kladené postavám, diskutují o nabízeném řešení, odmítají ho, jde-li proti charakteru postavy, nebo dokonce mohou vystoupit z role a komunikovat sami za sebe. Znakem jejich postavy bývá tzv. zástupná rekvizita (šátek, sklenice, bunda ...). Jsou vždy podřízeni jokerovi.

Aktivními účastníky celé akce jsou diváci. Diváky zůstávají pouze při prvním provedení. Při druhém si již mohou vybrat, zda zůstanou diváky a budou pouze navrhnout hercům změny v jednání postav, kteří je budou podle těchto pokynů realizovat, nebo se stanou herci, vstoupí na jeviště, převezmou roli a pokusí se změnu zahrát sami. Ostatní diváci tyto změny schvalují a vyjadřují se k nim. Akci zastavují vykřiknutím slova STOP. Pro diváky platí totéž, co pro herce, že akci řídí joker, který má i poslední slovo.

Více informací: <http://svp.muni.cz/ukazat.php?docId=68>

Přístup k dětem se specifickými vzdělávacími potřebami:

Zrakově postižení – hraní divadla v dobře osvětleném prostředí. Pro těžší stupeň nevhodné.

Sluchově postižení – formou pantomimy + titulků. Jednoduché problémy k řešení.

Pohybově postižení – bez omezení.

Mentálně postižení – nevhodné.

Řečově postižení – bez omezení. Jen dát dostatečný prostor na komunikaci mezi dětmi.

Obtížně vychovatelní – striktní hranice a pravidla při práci.

Jedinci se specifickými poruchami učení a chování – bez omezení.

Moje poznámky:

Pozor na: situace proti zásadám divadla

Poznámky ověřovatele: