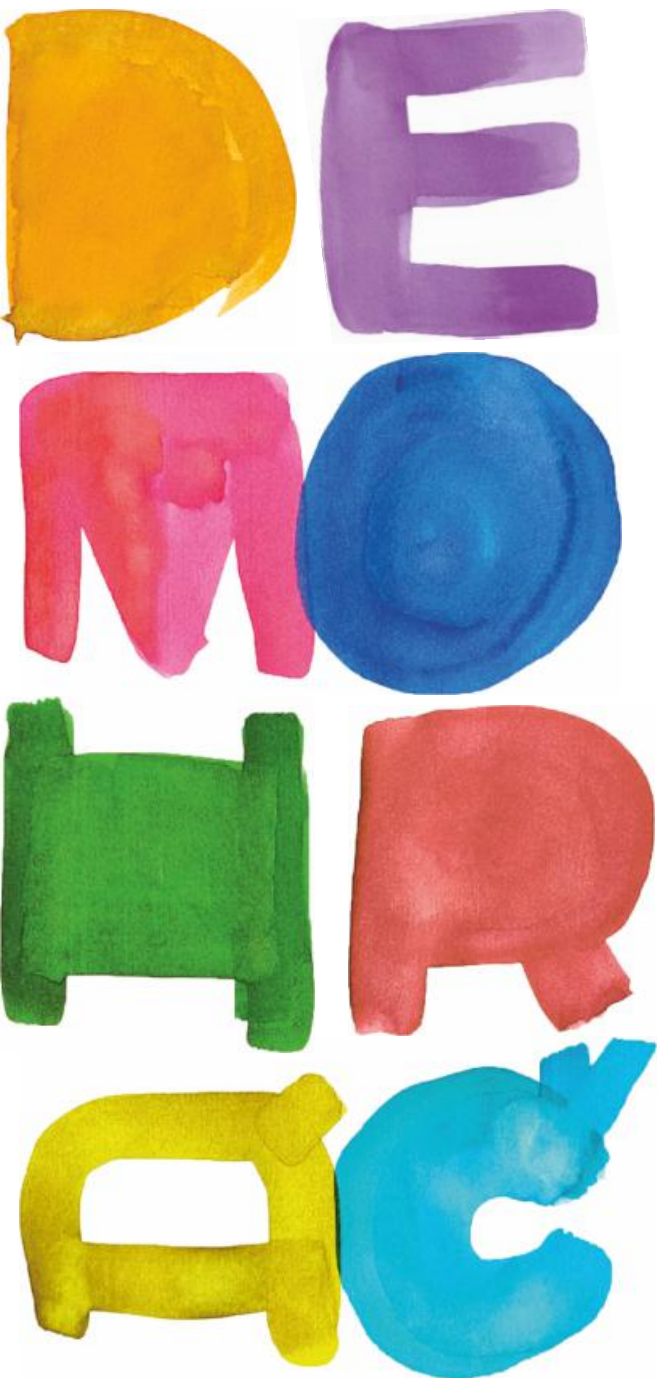
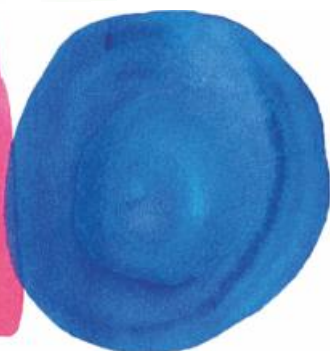


**DEMOHRÁČ – DEMOKRACIE ZÁŽITKEM –**





# DEMOHRÁČ

— DEMOKRACIE ZÁŽITKEM —

**Autorský kolektiv**

Ludmila Houdková  
Jakub Liška  
Michaela Vyležíková  
Soňa Turanová

**DEMOHRÁČ — DEMOKRACIE ZÁŽITKEM —**

Autorský kolektiv: Ludmila Houdková, Jakub Liška, Michaela Vyležíková, Soňa Turanová

©Prázdninová škola Lipnice, 2023

©YouthWatch, 2023

Jazyková korektura: Zuzana Kročáková

Obálka: Jan Neuwirth

Typografie a sazba z písma Museo Sans a Bahnschrift: Jan Neuwirth

Tisk: Kartis + Co s.r.o.

Vydavatel:

První vydání. Praha 2023.

**ISBN: 978-80-905502-3-0**

Všechna práva vyhrazena.

Financováno Evropskou unií. Vyjádřené názory a stanoviska představují názory a stanoviska autorů a nemusí nutně odrážet názory a stanoviska Evropské unie nebo Domu zahraniční spolupráce. Evropská unie ani poskytovatel grantu za ně nenesou odpovědnost.



# OBSAH

Úvod—6
O projektu—7
O příručce—8
Logika školení—10

## Školení

Úvod do školení—14
Larp – předherní workshop—23
Larp – úvod do larpu—29
Larp – samotná hra—39
Larp – reflexe, po hře—46
Servis—53
Larp – reflexe, ráno—57
Příběhy z nesvobody—64
InstaReportéři—69
Závěr školení—75

## Podpůrné aktivity

1. dílna—79
2. dílna—84
3. dílna—89

Poděkování—99
Autoři—100
Organizace—102
Závěr—104

# ÚVOD

*“Osobne by som trval na tom, aby bol tento program zaradený do všetkých škôl na Slovensku aj v Čechách, dokonca si myslím, že by sa mal stať aj súčasťou učebných osnov.”* “

**Anton**

účastník školení pro učitele  
a pracovníky s mládeží

To je zpětná vazba, u které se dojme nejedno metodické srdce. Tři roky jsme strávili nad tématem demokracie. Zkoumali jsme, jak ho nejlépe zpřístupnit mladým lidem, jak v nich podnítit zájem o dění kolem nich. A jak zároveň vytvořit metodiku, kterou budou moci využívat učitelé a pracovníci s mládeží s rozdílnými zkušenostmi se zážitkovým vzdáváním. Tentokrát to byla cesta lopotná, vytvořili jsme několik her, které neprošly naším přísným sítím během testování až do finále. Byly moc intelektuálně náročné, kladly přílišné nároky na odbornost lektorů nebo posouvaly skupinovou dynamiku tam, kde jsme ji nepotřebovali. A tak jsme nekompromisně předělávali, ladili a znovu předělávali, až vznikl výsledek, za kterým si stojíme. Výsledek, který způsobuje přesně ty posuny, které jsme si přáli, a ještě to mladé lidi baví.

A my si to nechceme nechat pro sebe. Ve shodě s úvodní větou máme sen, že se DemoHráč rozšíří do škol a dalších organizací pracujících s mládeží. Že příležitost podívat se na demokracii novými očima dostane co nejvíce lidí, a ti potom budou dělat uvážlivá rozhodnutí jako mladí dospělí a budou odolnější vůči laciné manipulaci a nabízení jednoduchých řešení komplexních problémů. A k tomu potřebujeme vás, čtenáře. Vše, co jsme vymysleli a otestovali na různých skupinách z různých škol, jsme sepsali do podrobného návodu. Věříme, že podle něj zvládne metodiku realizovat kdokoliv, kdo pracuje s mladými lidmi, má chuť se pouštět do nových věcí a podobně jako my vnímá naléhavost edukace v tématu demokratického myšlení.

Proto bychom vás chtěli podpořit, abyste se začeti a testovali, jak metodika funguje zrovna ve vaší praxi.

A my vám k tomu přejeme, ať vidíte podobné posuny u svých účastníků, jako jsme zažívali my, a ať je to pro vás hnacím motorem do další práce.

**Metodický tým projektu**

Ludmila Houdková, Jakub Liška, Michaela Vyležiková, Soňa Turanová

# O PROJEKTU

Kdyby měli hlasovací právo, šlo by k volbám v ČR jen 51% středoškoláků (AVČR, 2017).

Na Slovensku by u voličů mezi 18 a 29 lety vyhrála krajně pravicová strana a v mnoha městech má velkou základnu sympatizantů i mezi středoškoláky.

To byla realita, se kterou jsme v roce 2019 chystali projekt DemoHráč. Chtěli jsme vytvořit program, který bude pracovat s tématem demokracie takovou formou, že to mladé lidi vtáhne a že pocítí jakousi naléhavost se zajímat o to, co se kolem nich děje. A proto vznikl DemoHráč, tříletý československý projekt realizovaný v letech 2020-2023 podpořený z grantu programu Erasmus+. Podílelo se na něm 5 organizací:

- Prázdňinová škola Lipnice - [www.psl.cz](http://www.psl.cz)
- Youthwatch - [www.youthwatch.sk](http://www.youthwatch.sk)
- Crex - [www.crexit.cz](http://www.crexit.cz)
- město Nitra - [www.nitra.sk](http://www.nitra.sk)
- Petrklíč help - [www.petrklíčhelp.cz](http://www.petrklíčhelp.cz)

Během těchto tří let jsme:

- vytvořili metodiku, která v sobě snoubí prvky zážitkové pedagogiky, neformálního vzdělávání a larpu určenou primárně pro žáky 8. a 9. tříd ZŠ a 1.a 2. ročníků SŠ, ale využitelnou po drobných inovacích i pro starší účastníky (vysokoškoláky i dospělé).
- metodiku poctivě testovali na skupinách mladých lidí v ČR i na Slovensku a upravovali tak, aby plnila cíle a zároveň byla snadno využitelná dalšími pracovníky s mládeží.
- metodiku podrobili zkoumání formou dopadové analýzy (měření před a po školení).
- v metodice proškolili pracovníky s mládeží a učitele v Nitře a na Těšínsku.
- pracovníkům poskytli supervizní podporu při testování metodiky v jejich praxi.
- metodiku i dopadovou analýzu sepsali do formátu příručky, se kterou může pracovat široká odborná veřejnost.
- výstupy šířili na dalším školení pro pracovníky s mládeží, konferenci, v odborných časopisech i sociálních sítích.



# O PŘÍRUČCE

## Pro koho je určena

Příručka je určena všem, kteří se chtějí inspirovat zážitkovým a neformálním vzděláváním a nasát atmosféru kurzu, který jsme připravili. Mysleli jsme zejména na pracovníky s mládeží (vedoucí kroužků, táborové vedoucí, vedoucí mládežnických organizací), učitele, vedoucí mládežnických parlamentů, pracovníky neziskových organizací pracujících s mládeží (nizkoprahová centra, centra volného času, organizace organizující vzdělávací workshopy na téma demokratické kultury, kritického myšlení apod.), kteří chtějí u mladých lidí podpořit zájem o veřejné dění a povzbudit je k tomu, aby se zajímali o dění kolem sebe.

## Jak s příručkou pracovat

Metodika, která je zde popsána, byla testována pro skupinu 15-33 účastníků z 8. - 9.ročníků základních škol a 1.-2. ročníků středních škol. Realizaci zabezpečovali 3 lektori (ti jsou potřeba zejména kvůli larpu, ostatní lze zvládnout ve dvou). Možností, jak využít tuto příručku, je celá řada:

### *1. Můžete realizovat kurz v plné šíři tak, jak byl navržen*

Díky této příručce můžete vytvořený kurz replikovat v téměř původní podobě. V takovém případě vás čeká mnoho čtení, ale také velká radost po realizovaném kurzu. Doporučujeme nejdříve věnovat pozornost kapitole cíle, abyste se zorientovali v tom, co jsme si vytyčili jako výslednou metu. Pomůže to pochopení vnitřní struktury programů. V popisu aktivit nemáme ambici zasněžit čtenáře do tajů skupinové dynamiky či základních stavebních kamenů zážitkové pedagogiky, neboť věříme, že týmy, které se rozhodnou pro realizaci podobného kurzu, již mají s těmito principy zkušenosti a vědí, jak uzpůsobit program skupině a jaký to bude mít vliv na stanovené cíle.

## *2. Můžete realizovat jen vybrané programové bloky, kurz zkrátit či přizpůsobit vlastním podmínkám*

Je možné, že se vám stavba kurzu líbí a rádi byste ho realizovali, ale máte zcela jiné podmínky (máte např. skupinu jen na jedno odpoledne týdně nebo potřebujete začlenit program do běžného vyučování). I to je možné. Pak je třeba se dobře seznámit s cíli a (v případě zkracování a vypuštění některých programů) zvážit, jaký vliv budou mít případné změny na jejich naplnění. Zároveň doporučujeme pracovat s dynamikou skupiny tak, aby byla připravena na daný druh podnětů. Za samonosný je možné považovat i larp včetně reflexe. Tu je důležité nevynechávat, pokud nechcete jen zážitek bez většího přesahu. Chceme vás povzbudit. Pokud máte jiné podmínky a chcete do nich části kurzu dostat, je to skvělé! Chcete-li svůj záměr konzultovat, neváhejte nám napsat na e-maily zapojených organizací, můžeme vám pomoci s vyladěním programu do funkčního celku.

## *3. Můžete se inspirovat jednotlivými programy*

Ve své praxi můžete vyjít z popisu jednotlivých programů a využít je samostatně. V taktovém přístupu ale číhá jisté úskalí. Aktivity byly navrženy a otestovány právě v koncepci tohoto kurzu, kde se pracuje s gradací v rámci jednotlivých tematických linek a skupinovou dynamikou tak, aby byla skupina na zpracování daných podnětů připravená. Je proto třeba zvážit připravenost skupiny na daný typ programu a stanovit si vlastní pedagogické cíle.

## *4. Můžete si objednat externí realizaci kurzu, lektorskou podporu či supervizi*

Je možné, že příručku přečtete, a ač nadšeni jejími cíli, na samostatnou realizaci si netroufáte. A protože ve fungování tohoto konceptu věříme a chceme, aby se co nejvíce šířil, nabízíme pomocnou ruku. Můžete nás kontaktovat a společně vymyslíme, jaký typ pomoci by se vám hodil. Možná je realizace na klíč, zkušený lektor jako podpora do vašeho týmu nebo laskavý supervizor, který by vám v procesu přípravy a realizace pomohl proplout případnými úskalími.

# LOGIKA ŠKOLENÍ

## Formát DemoHráče

Školení tak, jak bylo vymyšleno a otestováno, je rozděleno na 4 části.



První částí je dvoudenní školení.



Na něj navazují tři devadesátiminutové workshopy, které pomáhají téma ukotvit. Rozestup mezi těmito workshopy se doporučuje alespoň týden, maximálně ale měsíc, aby účastníci stále měli téma v živé paměti.





## Záměr, téma, cíle

Nyní si představíme záměr, téma a cíle. Ty jsme si stanovili pro všechny 4 části (školení i následné workshopy).

### Záměr

Naším záměrem je podpořit u mladých lidí vnímání sebe sama jako důležitého prvku občanské společnosti, která může přímo ovlivňovat dění ve státě. Chceme, aby si byli vědomi toho, že ač má demokracie své mouchy, je to v současné době to nejlepší, co můžeme mít, a není samozřejmostí. Rádi bychom nastartovali zájem o dění kolem sebe a citlivost na události, které mohou přispět k oklešťování demokratických principů. Zároveň chceme mít kurz, který používá jednoduché programové prostředky tak, aby ho mohli používat i další pracovníci s mládeží.

### Téma

Demokracie, občanská odpovědnost

### Cíle DemoHráče *(dále uváděny jako CD)*

Níže jsou uvedeny cíle, které jsme si stanovili pro všechny části DemoHráče (tedy školení i následné workshopy).

## 1. Znalosti

- 1.1 Účastník ví, že totalitní prvky se v různých státech v různé míře objevují i v dnešním světě.
- 1.2 Účastník zná příklady událostí a nařízení, které vedou k ohrožení nebo posílení demokracie, a to z historie i současnosti.
- 1.3 Účastník ví, jak může občanská společnost ovlivňovat dění ve státě a rozumí tomu, že je součástí občanské společnosti i on sám

## 2. Postoje

- 2.1 Účastník preferuje demokratické zřízení oproti totalitnímu.
- 2.2 Účastník je citlivý na události, které vedou k ohrožení demokratických principů.
- 2.3 Účastník vnímá sebe sama jako platnou součást občanské společnosti.

# Harmonogram školení

Níže je uveden harmonogram, který ukazuje řazení jednotlivých programů a cíle, které program pomáhá naplňovat. Některý program cíl pouze otevírá, jiný v něm jde do hloubky, další ho třeba uzavírá. Aby to bylo pro budoucí realizátory ještě názornější, uvádíme i cíle jednotlivých bloků (dále v příručce uváděno jako CB). Ty některé směřují k hlavním cílům, jiné jsou ale servisního charakteru a pomáhají nám, aby školení dobře fungovalo jako celek. Např. „Účastník se těší na larp a nemá z něj obavy nám pomůže, aby ho plnohodnotně prožil a my z něj potom mohli v reflexi vytěžit maximální vzdělávací potenciál směrem k hlavním cílům.

<b>DEN 1</b>		<b>Cíle DemoHráče, které program pomáhá naplnit</b>	<b>S čím účastníci z programu odcházejí - cíle bloku</b>
8.30–9.00	<i>příjezd účastníků</i>		
9.00–10.30	Úvod	1.2. 2.1. 2.2.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Účastníci před instruktory ztratili úvodní stud a všichni se mohou navzájem oslovovat jmény.</li> <li>Účastníci sestavili seznam toho, co je potřeba pro spokojený život.</li> <li>Účastníci konfrontovali, co ovlivňuje jejich život.</li> <li>Účastníci jsou zorientovaní v tématu DemoHráče a harmonogramu dvoudne školení.</li> <li>Instruktor usměrnil očekávání a ošetřil obavy účastníků a společně si nastavili způsob fungování.</li> </ul>
10.30–11.00	<i>svačina</i>		
11.00–12.00	Předlarpový workshop		<ul style="list-style-type: none"> <li>Účastník se těší na larp a nemá z něj obavy.</li> <li>Účastník chápe základní principy fungování larpu a je připravený je aplikovat.</li> <li>Účastník chápe zmíněné herní mechaniky a umí je aplikovat.</li> </ul>
12.00–13.30	<i>oběd</i>		
13.30–15.00	Úvod do larpu		<ul style="list-style-type: none"> <li>Účastník je plně zorientovaný v průběhu larpu, aby jej mohl hrát, tedy: <ul style="list-style-type: none"> <li>ví, jaké je dějové pozadí hry,</li> <li>ví, co jsou ve hře peníze a jakou mají hodnotu,</li> <li>zná pravidla (zákaz krást, jak funguje čas a cedule HRA),</li> <li>má svoji herní postavu a rodinu,</li> <li>chápe funkci jednotlivých lokací a instruktory hraných postav.</li> </ul> </li> </ul>
15.00–17.00	Larp		<ul style="list-style-type: none"> <li>Účastníci získají prožitky co nejvíce simulující nástup totalitní strany k moci.</li> </ul>
17.00–17.30	<i>svačina</i>		
17.30–18.30	Reflexe 1	2.1 2.2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Účastník se po larpu emočně zklidní.</li> <li>Účastník s ostatními shrne klíčové momenty děje v larpu a jaké události vedly k vyústění hry.</li> <li>Účastník pojmenuje dějové vyústění larpu jako negativní.</li> </ul>
18.30–19.00	<i>večeře a volno</i>		



# DEN 2

Cíle DemoHráče,  
které program  
pomáhá naplnit

S čím účastníci  
z programu odcházejí  
- cíle bloku

8.30—9.00	ranní sevis		
9.30—10.00	Reflexe 2	1.1 1.2 1.3 2.1 2.2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Účastníci si připomněli, co se dělo v larpu.</li> <li>• Účastníci znázornili, kde v larpu skončila svoboda.</li> <li>• Účastníci znají vývoj, který vedl k nástupu nacismu ve Výmarské republice, a vidí spojitosti se svými vlastními zážitky z larpu.</li> <li>• Účastníci pojmenují, jaké konkrétní kroky mohly v larpu vést k jinému konci, kdy jedna strana nezíská absolutní moc.</li> <li>• Účastníci znají příklad nástupu konkrétního uskupení, ohrožující demokracii, ze současnosti v jejich zemi. Účastníci pochopí, co je Index demokracie, a ví, kolik zemí na světě je přibližně demokratických.</li> </ul>
10.00—10.30	svačina		
10.30—12.30	Příběhy z nesvobody	1.1. 1.2. 2.1. 2.2.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Účastník ví, že i v dnešní době existují ve světě státy s nedemokratickými režimy, a zná jejich konkrétní příklady.</li> <li>• Účastník preferuje demokracii před jinými typy zřízení.</li> <li>• Účastník zná příklady událostí a nařízení, které vedou k ohrožení demokracie, a je na ně citlivý.</li> </ul>
12.30—14.00	oběd		
14.00—15.30	InstaReportéři	1.2. 2.2.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Účastník chápe, že míra demokracie ve státě není stálá a může se v čase měnit: nahoru i dolů.</li> <li>• Účastník ztvární minimálně jednu vybranou situaci, která ohrožuje míru demokracie</li> <li>• Účastník získá možnost být napojen na DemoHráče i skončení tohoto školení.</li> </ul>
15.30—16.00	Závěr		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Účastníci zrevidovali svůj seznam toho, co je potřeba pro spokojený život.</li> <li>• Účastníci pojmenovali, co jim školení dalo.</li> <li>• Účastníci dali instruktorům zpětnou vazbu na školení.</li> <li>• Účastníci jsou zorientovaní, co se bude dít po školení a proč.</li> </ul>



# ÚVOD DO ŠKOLENÍ

## Cíle

- Účastníci před instruktory ztratili úvodní stud a všichni se mohou navzájem oslovovat jmény.
- Účastníci sestavili seznam toho, co je potřeba pro spokojený život. (součást)
- Účastníci konfrontovali, co ovlivňuje jejich život. (součást)
- Účastníci jsou zorientovaní v tématu DemoHráče a harmonogramu školení.
- Instruktor usměrnil očekávání a ošetřil obavy účastníků a společně si nastavili způsob fungování.

## Stručný popis programu

Blok, který otevírá celé školení. Představí se v něm instruktoři, probourají se úvodní ledy s účastníky, předestře program, nastaví očekávání a vzájemné fungování. Také připraví podklady pro závěr školení, o tom ale účastníci zatím nevědí.

## Délka programu

90 minut, z toho přibližně:

- 30 minut Přivítání a seznamky,
- 15 minut Spokojený život,
- 15 minut Novinové články,
- 10 minut Téma školení a harmonogram,
- 10 minut Obavy a očekávání,
- 10 minut Pravidla.

## Instruktorů na program

3; mohou si mezi sebe rozdělit jednotlivé části

## Materiál

**Přivítání a seznamky:**

- židle pro každého účastníka a instruktora
- flipchartová tabule



- papíry na flipchartovou tabuli
- flipchartové fixy
- materiál dle zvolených seznamovacích her (vlastních nebo v Příloha: 01\_Seznamovací aktivity— Ke stažení na webu PŠL a Youthwatch)
- lepicí bílé štítky pro každého účastníka a instruktora a nějaké rezervní navíc
- fixy ve výrazných barvách (ne žluté, pleťové...) pro každého účastníka a instruktora

#### **Spokojený život:**

- poloviny flipchartových papírů, 1 polovina pro skupinu max. 5 účastníků
- flipchartové fixy z předchozí části

#### **Novinové články:**

- vytištěné novinové titulky (Příloha: 01\_Novinové titulky CZ nebo Příloha: 01\_Novinové titulky SK — Ke stažení na webu PŠL a Youthwatch)
- krystaly z larpu, minimálně 3 pro jednoho účastníka

#### **Téma školení a harmonogram:**

- sepsaný harmonogram celého školení; stejnou barvou označené typově podobné bloky (viz Metodické poznámky)

#### **Obavy a očekávání:**

- velký, výrazný, stojící předmět (například věšák, koš, květináč s kytkou...)

#### **Pravidla:**

- post-ity, alespoň 1 pro každého účastníka
- fixy z předchozích částí

## **Příprava**

#### **Přivítání a seznamky:**

- nachystaný kruh ze židlí v počtu účastníků + instruktorů
- součástí kruhu flipchartová tabule s papíry a fixami
- vybrané a materiálově připravené seznamovací hry
- lepicí štítky a fixy po ruce

#### **Spokojený život:**

- poloviny flipchartových papírů a fixy po ruce

#### **Novinové články:**

- natištěné novinové titulky a krystaly po ruce

#### **Téma školení a harmonogram:**

- harmonogram na flipchartu, zatím skrytý (třeba pod jinými papíry)

#### **Obavy a očekávání:**

- velký předmět přichystaný na místě, kde bude tento blok

## Pravidla:

- post-ity a fixy po ruce

## Průběh

### 1) Přivítání a seznamky (30 minut)

Instruktoři si s účastníky sednou do kruhu se židlemi, přivítají je a představí se. Zmíní u toho nejdůležitější informace (opravdu jen ty zásadní, ať je to krátké), které teď účastníci potřebují vědět (jako např. 1) kde je záchod a další praktické informace k prostoru, 2) jak dlouhý bude tento programový blok a že se během něj dozví přesný harmonogram celého školení, 3) nastavení nejnutnějšího vzájemného fungování, než si později v tomto bloku společně sestaví společná pravidla, 4) ....

Následují seznamovací hry. Mohou mít dvě podoby. Jestli se účastníci neznají jmény (nebo velmi zběžně), je třeba zvolit Seznamky na jména. Jestli se jmény znají, pak je možné zvolit Seznamky na rozhýbání, případně kombinaci obojího.

- **Seznamky na jména**

Celá skupina, včetně instruktorů, si zahraje několik her, při kterých si ideálně všichni osvojí jména všech ostatních a uvolní se. Je možné si vybrat jakékoliv, které instruktoři znají a které se hodí pro danou věkovou skupinu (ZŠ/SŠ) nebo využít ty popsané v příloze.

Bud' v průběhu her (například při hře Jmenovky – popsané v příloze), nebo po jejich skončení si všichni napíší na lepicí štítky svá jména a nalepí si je na oblečení, aby každý mohl s jistotou oslovovat ostatní.

- **Seznamky na rozhýbání**

Celá skupina včetně instruktorů si zahraje několik her, při kterých se ideálně všichni uvolní. Je možné si vybrat jakékoliv, které instruktoři znají a které se hodí pro danou věkovou skupinu (ZŠ/SŠ), nebo využít ty popsané v příloze.

Bud' v průběhu her nebo po jejich skončení si všichni napíší na lepicí štítky svá jména a nalepí si je na oblečení, aby každý mohl s jistotou oslovovat ostatní.

### 2) Spokojený život (15 minut)

Instruktor rozdělí účastníky do skupinek po max. 5 lidech (klidně dle preferencí účastníků) a nechá je sednout si k sobě.

Možný úvod do aktivity: „Už se známe a víme, jak se jmenujete. Nás by ale ještě zajímalo, co podle sebe potřebujete k tomu, abyste měli spokojený život. Představte si proto, že žijete život, ve kterém vám absolutně nic nechybí. Co jsou ty věci, které vám přinášejí ten pocit štěstí, pohody a spokojenosti? Co potřebujete pro spokojený život?“

Každá skupinka si vezme jednu polovinu flipchartového papíru a fixy jedné barvy (ideálně víc fixů, aby mohl psát každý; každá skupinka může mít jinou barvu). Zezadu papír podepíší svými jmény, zepředu doprostřed velkým písmem napíší „Co je potřeba pro spokojený život?“ a mají za úkol na papír napsat vše, co je podle nich potřeba pro spokojený život. Bez omezení, je to brainstorming, nemusí se na tom shodnout všichni ve skupince.

Až mají všechny hotovo (nebo po 5 minutách) skupinky čtou, co napsaly. Zástupce skupinky vždy řekne jednu věc z flipchartu a předává slovo další. Říkají se jen věci, které ještě nezazněly. Když zazní něco, s čím někdo jiný souhlasí, zvednou ruku. Řečené lektor nijak nekomentuje a nerelativizuje, jen poděkuje.

Papíry si následně vysbírání a dodá, že se k nim ještě společně vrátí na konci školení.

### **3) Novinové články (15 minut)**

Možný úvod aktivity: „Teď už vás známe, něco o vás víme a máme seznam věcí, které potřebujete pro spokojený život. Pojďme se podívat dál na to, co tento spokojený život může ovlivnit – k větší, nebo menší spokojenosti.“

Instruktor před účastníky na zem naskládá novinové titulky (viz přílohy) včetně papíru „Můj život to neovlivní“. Každý účastník si vezme 3 kamínky (krystaly z larpu) a má je umístit ke článkům, které popisují události, které mohou ovlivnit jeho život – ať už pozitivně, nebo negativně. Je potřeba zdůraznit, že kamínky nemají přikládat k titulcům, které je zajímají (například někoho bude zajímat, jak dopadl rekord v pletení nejdelší šály na světě, ale to asi neovlivní jeho život), nýbrž k těm, které mohou ovlivnit jejich život.

Všichni chodí najednou, každý přiřazuje kamínky dle sebe a musí kamínky rozdělit po jednom (není možné dát víc svých kamínků k jednomu titulku). Pokud někomu po projití titulků nějaké kamínky zbydou, položí je k papíru „Můj život to neovlivní“. Jedině tam je možné položit více svých kamínků.

Až všichni položí všechny, instruktor spolu s účastníky projde titulky, které mají nejvíce kamínků a doptá se, jak může daná událost jejich život ovlivnit. Nezpochybňuje to ani nerelativizuje, jen dává možnost se vyjádřit a vysvětlit, proč tam ten kamínek kdo dal.

#### **4) Téma školení a harmonogram (10 minut)**

Všichni si opět sednou do kruhu.

Možný způsob, jak uvést téma školení: „Teď jsme se dívali na to, co potřebujete ke spokojenému životu a co kolem vás ho může ovlivnit. A to bude i tématem našich dvou společných dnů. Budeme hrát hry a povídat si o tom, jak může to, v jaké zemi žiji a co se v ní zrovna děje, ovlivnit můj život. Téma ale nebude končit naším setkáním, ale ještě se s ním 3x potkáte ve škole, kde budete řešit, jak můžete svět okolo sebe přímo ovlivňovat.“

Následně instruktor představí (a na flipchartu ukáže) rámcový harmonogram, který komentuje. Doplní, že konkrétní časy budou vždy hlášeny na konci předchozího bloku stejně jako to, kde se bude odehrávat a co mít na sobě.

Neprozrazuje u toho moc, pouze vysvětlí, že larp je hra v rolích, kde nejsou herci a diváci, přiblíží jim Předlarpový workshop jako přípravu plnou her na odpolední larp (ať se jim dobře hraje), Příběhy z celého světa jako procházku, kde se seznámí s pár příběhy lidí z různých zemí, a InstaReportéry jako překvapení, kde budou potřebovat svoje nabitě mobilní telefony (stačí 1 do trojice). Případně zodpoví dotazy, ale jen pro ošetření strachů, jinak je lepší vše nechat pod rouškou tajemství.

#### **5) Obavy a očekávání (10 minut)**

Instruktor doprostřed prostoru, kde bude tento blok (co největší volný prostor) umístí velký předchystaný předmět, který symbolizuje střed. Účastníci okolo něj vytvoří kruh.

Instruktor zadá instrukce, např: „Jak jste právě viděli, máme pro vás připravený program. Zároveň nás zajímá, co potřebujete, aby vám v něm bylo dobře. Uděláme to následovně, tento předmět vyznačuje střed. Já teď budu říkat tvrzení, která na vás buď budou sedět, nebo ne. A podle toho, jak moc na vás budou sedět, tím blíž běžte ke středu. Čím méně, tím dál. Po každém tvrzení se pak vraťte zpátky do kruhu.“

Instruktor začne říkat následující výroky. Kdyby nějaký nebyl relevantní, je možné jej přeskočit. Po přečtení každého nechá prostor na přesun účastníků, následně může některé požádat, aby svoji pozici vysvětlili.

Vhodné obzvláště u těch, kteří svojí pozicí silně vyjadřují nějakou obavu či očekávání.

Možné výroky:

- Rozumím zadání. (Toto je cvičný výrok, na kterém se mohou dovysvětlit pravidla.)
- Těším se na program.
- Mám obavu, jaké to bude.
- Věřím, že se tu něco nového naučím.
- Chci se tu hodně hýbat.
- Chci tu hodně diskutovat.
- Bojím se, že budeme málo spát.
- Bude zábava.
- *A případně další, kterými je možné zjistit, co je potřeba.*

Při doptávání je potřeba:

- srovnávat očekávání účastníků s realitou (například když někdo nechce běhat, tak je možné potvrdit, že se nemusí bát, že to se v programu neplánuje; naopak když bude někdo chtít, tak říct, kdy bude volný blok a je možné jít třeba na fotbal)
- vyjasnit, na co je potřeba (v celé skupině) dát pozor, aby se dané obavy nenaplnily, respektive očekávání naopak naplnila (jestli je to možné).

## 6) Pravidla (10 minut)

Opět a naposledy se skupina přesune do kruhu ze židlí a flipchartem.

Instruktor následně společně s účastníky nastaví pravidla (mantinely) společného fungování: nechá účastníky rozdělit se do dvojic či trojic, rozdá do každé skupinky dva post-ity a fixu a dá čas, aby zkusily vymyslet alespoň 1 nebo 2 věci (pravidla, principy fungování), které jsou potřeba, aby se v tomto dvoudnu všem dobře fungovalo.

Následně instruktor skupinky postupně vyzývá, aby post-ity vylepily na tabuli a popsaly, co tam mají. Spolu případně definují, co to znamená, nebo jak se pravidlo v praxi projevuje. Pokračuje se tak dlouho, dokud ještě zaznívají nová – co již bylo řečeno, není potřeba opakovat. Kdyby nebylo zmíněno něco zásadního, instruktoři to mohou doplnit za sebe.

Zde je výčet možných, kterými se můžete inspirovat:

- chodit včas
- telefony ne na programu, vyjma InstaReportérů
- dohoda o večerce, kdy ticho na pokojích (a vysvětlení, že program je náročný)



- mluví vždy jen jeden
- respektovat názor jiných (argumentace, ale nehodnocení)
- sdílet, co si myslím
- nemluvit o jiných tak (i po skončení tohoto školení), jak by mu bylo nepříjemné (např. „Když budu o někom mluvit, představit si, že stojí za mnou a slyší mě. Opravdu bych to řekl i v takové chvíli?“)
- platí školní řád

## Metodické poznámky a bezpečnost

Silně doporučujeme si jednotlivé bloky rozdělit mezi všechny lektory – aby si prostrídáním odpočinuli, mohli si nachystat další část, zatímco je blok veden někým jiným, a zároveň aby se „ukázali“ na očích účastníkům a začali si s nimi budovat vztah.

### 1) Přivítání a seznamky

- Pro bourání bariér mezi účastníky a instruktory doporučujeme, aby se instruktoři (včetně uvádějícího) zapojili do všech úvodních her.
- Ať již v této části proběhnou jakékoliv aktivity, je praktické nechat všechny si na sebe nalepit jmenovku – a to i přes to, že se účastníci mezi sebou znají. Jestli si totiž instruktor nezapamatuje všechna jména, nemohl by účastníky oslovovat. Může být vhodné tento důvod ozřejmit, aby účastníci chápali, proč mají jmenovky, ač se znají.
- Jmenovky doporučujeme dělat na bílém štítku; na papírové pásce není fixa vidět. A účastníky požádat, aby si ji v případě převlečení přelepili
- Další jmenovky pak bude možná potřeba vyrobit i další den ráno (viz blok Servis).
- Tvorbu jmenovek doporučujeme až po ostatních hrách na jména. S jmenovkou na oblečení hry ztrácejí smysl.

### 2) Spokojený život

- Cílem této části je vytvořit si podklad pro úplný závěr školení. Sepsané seznamy dostanou účastníci znovu a budou je moci revidovat. Ze zkušenosti se na něm jako první slova na začátku objevují „peníze“, „mobil“ nebo třeba „kamarádi“. Naopak slova jako „svoboda“, „demokracie“ či „vlastní názor“ výjimečně. Ta jsou často doplněna právě na konci.
- Tato aktivita tak plní funkci rychlé verifikace efektu školení v jeho závěru, ale není všeřikající.
- Klíčové je nevnášet do aktivity svůj instruktorský názor na to, jak „kvalitní“ a „relevantní“ věci tam uvádějí (nedělat poznámky o tom, jestli jim nabitý mobil opravdu přinese štěstí, nebo nedoptávat se, jestli jim



tam nechybí třeba rodina apod.). Je velmi důležité, aby ten flipchart odrážel jejich aktuální postoj a zároveň aby z aktivity neodcházeli s tím, že ji udělali špatně, protože tam nenapsali to, co chtěl instruktor slyšet. To by mohlo podkopat důvěru hned na začátku.

- Kdyby se stalo, že účastníci již teď zmíní oblasti, ke kterým DemoHráč míří, nic se neděje a je to zcela v pořádku. Doporučujeme to přejít stejně jako ostatní řečené, rozhodně to nevypichovat.

### 3) Novinové články

- Cílem této části je zjistit, čemu účastníci přikládají důležitost a čemu ne, aby si to mohli druhý den dopoledne opět revidovat při pohledu na situace, které vedou k poklesu na indexu demokracie. Všechny zmíněné články jsou totiž reálné a popisují situace, které například omezují lidská práva či svobody nebo popírají demokratické hodnoty. Více o tom (a o jednotlivých článcích) v programu Příběhy z nesvobody.
- Doporučujeme si zapsat/vyfotit, kolik měl jaký titulek kamínků – pro srovnání na konci (je možné to na konci účastníkům zmínit).

### 4) Téma školení a harmonogram

- Návrh, jak strukturovat harmonogram na flipchart a nazývat pro účastníky programy:

#### 1. den:

- Úvod (modře jako diskuzní)
- Předlarpový workshop (červeně jako herní)
- Úvod do larpu (červeně)
- Larp (červeně)
- Co se dělo v larpu? (místo „Reflexe 1“; modře)

#### 2. den

- Úvod do dne (místo „Servis“; modročerveně, neboť je to půl napůl)
  - Čím jsme se inspirovali (místo „Reflexe 2“; modře)
  - Příběhy z celého světa (místo „Příběhy z nesvobody“; modře)
  - InstaReportéři (červeně)
  - Závěr (modře)
- Důvod jiných názvů v harmonogramu pro instruktory (viz tabulka výš nebo názvy jednotlivých programů níž) a v harmonogramu pro účastníky (zde na flipchartu) je proto, aby původní názvy nemátly nebo moc neprozrazovaly obsah.

### 5) Obavy a očekávání

- Tato aktivita neslouží jen pro aktivitu samotnou („protože se dělá“).

Spolu s předchozí částí (harmonogram) má nastavit očekávání účastníků a případně vše vyjasnit – aby se účastníkům lépe orientovalo, o co jde, neměli zbytečné obavy, a tím byl i větší dopad školení.

- Zároveň předpřipravuje půdu pro další blok (Pravidla), aby se v něm nějaké případné obavy ošetřily (např. obava, že se půjde pozdě spát – proto nastavení večerky).

## 6) Pravidla

- Je vhodné si je nastavit především podle aktuální situace a potřeb účastníků i instruktorů

**Přílohy** — Ke stažení na webu PŠL a Youthwatch

Příloha: 01\_Seznamovací aktivity

Příloha: 01\_Novinové titulky CZ nebo Příloha: 01\_Novinové titulky SK



# LARP

## – PŘEDHERNÍ WORKSHOP

### Cíle

- Účastník se těší na larp a nemá z něj obavy.
- Účastník chápe základní principy fungování larpu a je připravený je aplikovat:
  - čím víc do toho dám, tím víc z toho dostanu,
  - domýšlení si aspektů postav a vlastní tvorba obsahu hry hráči je žádoucí.
- Účastník chápe zmíněné mechanismy a umí je aplikovat:
  - co jsou peníze,
  - fungování červených desek,
  - jak ve hře projevovat násilí,
  - jak hru ukončit,
  - jak ve hře lhát.

### Stručný popis programu

Seznamuje účastníky s konceptem larpu a pomocí her i frontálního výkladu je na něj připravuje.

### Délka programu

60 minut, z toho přibližně:

- 20 minut energizer,
- 5 minut Co je larp,
- 20 minut Pozlátka,
- 15 minut Mechanismy.

### Instruktorů na program

1, ale je možné si jednotlivé části rozdělit a střídat se.

### Materiál

#### Energizer:

- dle zvoleného energizeru

#### Co je larp:

- židle v kruhu z předchozího bloku

### **Pozlátko:**

- vytištěné (případně zalaminované) fotky z Příloha: 02a\_Pozlátko—  
Ke stažení na webu PŠL a Youthwatch
- krystaly (herní peníze z larpu); plnou kasičku; jestli bude ve hře více hodnot, tak všechny hodnoty

### **Mechanismy:**

- červené desky

## **Příprava**

### **Energizer:**

- dle zvoleného energizeru

### **Co je larp:**

- mít stále nachystané židle v kruhu z předchozího bloku

### **Pozlátko:**

- fotky pozlátka a krystaly v kasičce v prostoru, kde bude tato část

### **Mechanismy:**

- červené desky

## **Průběh**

### **1) Energizer (20 minut)**

Instruktor si s účastníky zahraje jakoukoliv aktivitu na aktivizaci, „rozblbnutí“ a „dělání konin“. Vhodné jsou takové, které dávají prostor projevit se každému účastníkovi a v ideálním případě zahodí jejich stud a pocit trapnosti. Vybere si buď vlastní, které zná, nebo je možné si vybrat jednu z uvedených v příloze.

Instruktor u toho zmíní zásadu důležitou i pro larp: čím víc do toho hráči dají, tím víc si to užijí. Např: „Jestli si budete chtít tu hru užít, tak si ji užijete. Jestli si sednete do kouta a budete odmítat cokoli dělat, pak se budete nudit a neužijete si to. Stejně jako v této úvodní hříčce, kterou právě hrajeme. My ani nikdo jiný to pro vás zábavné neudělá, když sami nebudete chtít. Tak doporučuji, pojdte do toho, protože čím víc do toho dáte, tím víc se vám to vrátí.“

### **2) Co je larp (5 minut)**

Instruktor připomene, že účastníky dnes po obědě čeká larp. Vysvětlí, co to je:

- Osvětlí zkratku v názvu:
  - Live – je to naživo, realtime,
  - Action – opravdu se něco děje, není to třeba jen o povídání u stolu,

- Role – hráči ztvárňují role,
- Play – hráči hrají a jednají, jak si myslí, že by jednaly jejich postavy.
- Představí to na např. na metafoře filmu: „Je to, jakoby byste koukali na film. Ale místo toho, abyste seděli v sedačce, jste součástí toho filmu. Ztvárňujete nějakou roli, která má svoje přání, přátele, úkoly nebo motivace. A bude jen na vás, jak se vaše postava bude chovat, respektive, co se v tom filmu stane. Protože v té hře není žádný daný scénář, který by vám říkal, jak se máte chovat nebo co máte říkat. Nic se tedy není potřeba učit a vše bude jen na vás.“
- Zdůrazní, že při tom nebudou žádní diváci (nikdo zvenčí na to nebude koukat). Součástí jsou jen 1) účastníci jako hráči a 2) instruktoři, kteří také budou nějaké role ztvárňovat.
- A doplní, že v takové hře je několik principů a postupů, které je dobré dodržovat, aby si všichni tu hru užili co nejvíc. Ten první již znají. Teď se dozví o dalších.

### 3) Pozlátka (20 minut)

Všichni si stoupnou do kruhu do volného prostoru. Instruktor účastníkům ukáže herní peníze – krystaly. Vysvětlí, že tímto se v té hře bude platit. Jestli je více hodnot, upozorní na to a vysvětlí je. U toho zdůrazní, že čím víc krystalů mají, tím větší jsou ve hře boháči.

Následně začne doprostřed kruhu vyskládat fotky pozlátka. U toho uvádí následující část, např.: „Představte si, že teď těch peněz máte opravdu hodně. Tolik, že ani nevíte kolik. Až dám pokyn, bez velkého rozmýšlení si každý vyberte jednu fotku toho, jak by vypadal váš život jako boháče. Tu fotku si můžete vyložit jakkoliv: jestli je tam třeba letadlo, může to znamenat, že ho vlastníte, stejně jako že máte leteckou společnost, stejně tak že jste pilot. Jestli je tam někdo, můžete to být vy, nebo taky váš manžel/ka, rodina, zaměstnanec... Stejně tak je jedno, jestli tam je muž nebo žena, na pohlaví nehleďte a klidně si ho změňte.“

Poté nechá chvíli času na rozkoukání a pak dá pokyn, ať si každý jednu fotku vezme.

Když má každý jednu, účastníci se rozdělí do trojic a v nich si mají navzájem vychvalovat svoje fotky (životy boháčů). V čem je právě ten jejich boháčský život nejlepší. A rozhodně lepší, než život těch dalších ve trojici. Fotku i svůj život tak popíše ostatním. Mají na to 5 minut, instruktor mezitím sbírá zbylé fotky ze země, už nebudou potřeba.

Následně se všichni opět sejdou v kruhu a instruktor dává prostor

(či vyzývá konkrétní účastníky) k popisu svých fotek a životů. Čím více účastníků, tím lépe – podle času a dynamiky.

Nakonec shrne herní princip, který se s tím pojí, např.: „Až dostanete svoji postavu, bude mít její základní popis – jaká je, co chce, jaké má úkoly... Toho se držte, snažte se cíle splnit a následovat ten popis. Ale nad rámec toho si můžete domýšlet. Stejně jako jste to dělali teď. Nebo třeba můžete mít přesně ten boháčský sen, jako jste teď popsali. Tvořit si příběh a dotvářet pozadí své postavy je základ zábavy v larpu, dělejte to.“  
Poté si vybere fotky zpět.

#### **4) Mechanismy (15 minut)**

Skupina se vrátí zpátky do kruhu s židlemi a může si sednout. Instruktor uvede, že v larpu není vše jako doopravdy – třeba není možné se v něm mlátit. Ale jsou zástupné mechanismy, které některé aktivity nahrazují nebo které je potřeba dodržovat, aby hra fungovala. A ty teď představí:

- **Červené desky**

Instruktor ukáže červené desky a vysvětlí jejich fungování: když je někdo z instruktorů drží a dává nějaký pokyn, je potřeba ten pokyn následovat a neodporovat tomu. Je to proto, aby hra fungovala. Zdůrazní, že nikdo z instruktorů toho nebude zneužívat (tahat z účastníků PIN kódy, nechávat je klikovat...). Je to jen pro nějaké případné pokyny, aby hra směřovala, kam má. Je možné, že se vůbec nepoužijí.

- **Násilí**

Instruktor účastníky naučí divadelní facku: vybere si dobrovolníka (jiného instruktora nebo účastníka), nastaví před něj ruku (že se konečky svých prstů skoro dotýká jeho brady z boku – z té strany, jakou tam má ruku, tedy levá ruka se skoro dotýká levé tváře z instruktorova pohledu a naopak) a druhou svojí rukou se pleskne do SVÉ ruky. To udělá zvuk facky, ale druhého člověka se ani nedotkne. U toho zdůrazní, že druhá osoba se u toho nesmí hýbat, jinak hrozí, že jej „útočník“ trefí. Ale ať se klidně hýbne po plesknutí: sehraje, jak to hodilo s hlavou, jak to bolí...

Celou facku s dobrovolníkem ukáže ještě jednou a vyzve dvojice účastníků, aby si to vzájemně vyzkoušeli. Jestliže je čas, je možné sehrát i soutěž o nejvěrohodnější facku (vždy předvádí jedna dvojice a ostatní koukají a hodnotí).

Nakonec shrne, že toto je jediný způsob, jak ve hře projevít násilí, ne jinak.

- **STOP HRA**

Instruktor řekne, že kdyby z jakéhokoliv důvodu chtěl někdo hru

kdykoliv ukončit, je to možné. Stačí ukázat zkřížené ruce (předvede), výrazně říct „STOP HRA“ a odejít za nějakým instruktorem a říct mu, co se děje. Ostatní účastníci si v takovém případě mají přestat tohoto člověka všimát. On odejde, oni mohou pokračovat ve hře, instruktor se o daného účastníka postará.

Všichni si opakovaně ukončení hry vyzkouší.

- **Lhaní**

Instruktor popíše, že ve hře je sice možné lhát, ale jestli někde (někomu) zalžou je potřeba, aby se někdo jiný dozvěděl, že lhali. Například tak, že někomu jinému řeknou pravdu. Prostě pravda se musí dostat ven. Jinak hra nebude fungovat.

- **Nejasnosti**

Instruktor popíše co dělat, když nebudou vědět, co dělat:

1. Podívat se do popisu své postavy (dostanou před samotnou hrou).
2. zeptat se jiného účastníka
3. jít za jedním z instruktorů; jeden pro to bude přímo vyhrazen a nebude hrát žádnou roli, ten pomůže (kdo to bude a kde bude, to se dozví později).

## Metodické poznámky a bezpečnost

- Tento blok může odvést jeden instruktor, ale je možné se střídat, při prostřídání si odpočinout a nachystat si další část.
- Pro bourání bariér mezi účastníky a instruktory doporučujeme, aby se neuvádějící instruktoři zapojili do úvodního energizeru, Pozlátka, tréninku divadelní facky a nácviku STOP HRY (tedy do všech her, kde dochází k interakci ve skupině).
- Celý tento blok je tu proto, aby se účastníkům lépe hrál larp a získali tak co nejvíc prožitků následně využitelných v reflexích. Konkrétně směřuje k tomu, aby:
  - se rozproudili, „rozblbli“ a ideálně odhodili stud či jej alespoň zmírnili,
  - se seznámili s vybranými mechanismy (další ještě přijdou v Úvodu do larpu),
  - se přes oběd těšili,
  - šli na oběd s tím, že se nebojí, co přijde (proto je například důraz na to, aby věděli, že mohou vždy odejít ze hry, že nemusejí umět scénář, že to bude zábava, že je tam nikdo nemůže zmlátit, že na ně nikdo nebude koukat, že mohou instruktorům důvěřovat a ti té hry k ničemu nezneužijí...). V průběhu testování DemoHráče jsme například nikdy nepotřebovali využít STOP HRU, divadelní facku a účastníci nelhali. Všechny tyto prvky tu jsou hlavně proto,



aby účastníky upokojily, že se tohoto (pro ně často nového) formátu nemusejí bát.

- Naopak není cílem z nich udělat herce nebo naučit je zajímavě hrát. Nečeká je totiž dramatický larp, který stojí na velkolepých scénách.
- Doporučujeme říkat, proč v tomto bloku která aktivita je. Mají je připravit na hru a pro mnohé je chápání smyslu potřeba pro větší dopad nebo zapojení vůbec.
- Pro pochopení

## **Přílohy** — Ke stažení na webu PŠL a Youthwatch

Příloha: 02a\_Pozlátko

Příloha: 02a\_Předlarpové energizery





# LARP

## – ÚVOD DO LARPU

### Cíle

- Účastník je plně zorientovaný v průběhu larpu, aby jej mohl hrát, tedy:
  - ví, jaké je dějové pozadí hry,
  - ví, co jsou ve hře peníze a jakou mají hodnotu,
  - zná pravidla (zákaz krást, jak funguje čas a cedule HRA),
  - má svoji herní postavu a rodinu,
  - chápe funkci jednotlivých lokací a instruktory hraných postav.

### Stručný popis programu

Neherní část larpu, která civilně uvádí účastníky do hry. Během ní účastníci dostanou své postavy, dozví se o nových pravidlech a zjistí vše potřebné, aby věděli, jak hra probíhá a jak ji hrát.

V průběhu dojde k přesunu z předlarpové místnosti do larpové.

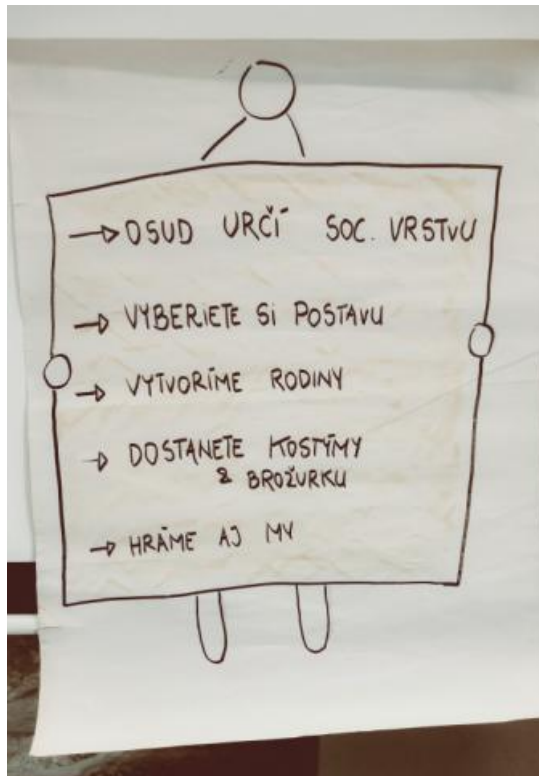
### Délka programu

90 minut, z toho přibližně:

- **v předlarpové místnosti:**
  - 10 minut energizer,
  - 5 minut herní setting,
  - 5 minut peníze,
  - 10 minut pravidla,
  - 10 minut rozdělení postav,
  - 15 minut rozdělení do rodin.
- **v larpové místnosti:**
  - 15 minut představení lokací,
  - 15 minut rekvizity pro postavy a brožurky,
  - 5 minut zopakování důležitého a začátek hry.

### Instruktorů na program

1



## Materiál

### Energizer:

- dle zvoleného energizeru

### Herní setting:

- žádný

### Peníze:

- hrst peněz od každé nominální hodnoty

### Pravidla:

- reproduktory, propojitelné s přehrávacím zařízením
- přehrávací zařízení (mobil, notebook...)
- znělky v přehrávacím zařízení (Příloha: 02b\_Znělky — Ke stažení na webu PŠL a Youth-watch)

- červené desky
- tvrdý papír A3
- flipchartové fixy

### Rozdělení postav:

- jedna nepoužitá a stále zalepená brožurka postavy
- 3x2 barevné papíry (= 3 barvy x 2 množství)
- flipchartové fixy
- nůžky
- miska (či něco na losování malých papírků)
- anotace postav (Příloha: 02b\_Anotace postav CZ nebo Příloha: 02b\_Anotace postav SK — Ke stažení na webu PŠL a Youthwatch)

### Rozdělení do rodin:

- seznam postav (Příloha: 02b\_Seznam postav — Ke stažení na webu PŠL a Youthwatch)

### Představení lokací:

- žádný

### Rekvizity pro postavy a brožurky:

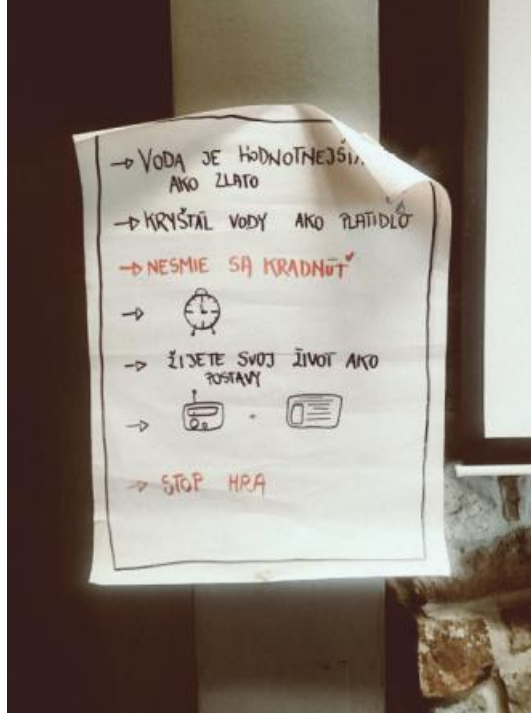
- brožurky postav (zde)

### Zopakování důležitého a začátek hry:

- žádný

## Příprava

Stejně jako přípravu celého larpu, doporučujeme si vše připravit již před začátkem školení.



### **Energizer:**

- dle zvoleného energizeru

### **Herní setting:**

- žádná

### **Peníze:**

- Mít po ruce peníze, oddělené nominální hodnoty od sebe, ideálně v kapse, ať stačí sáhnout a vytáhnout.

### **Pravidla:**

- Propojit reproduktory s přehrávacím zařízením.
- Vyzkoušet, že znělky hrají, a nastavit vhodnou hlasitost.
- Mít po ruce červené desky.
- Na velký A3 papír výrazně napsat slovo „HRA“.

### **Rozdělení postav:**

- Mít po ruce zalepenou brožurku postavy navíc.
- Na jeden papír od každé barvy napsat „nižší vrstva“, „střední vrstva“ a „vyšší vrstva“.
- Ze zbylých papírů nastříhat příslušný počet papírků na losování (např. malé čtverečky 2x2 cm); množství přesně dle toho, kolik je v jaké vrstvě postav dle množství hráčů (viz Příloha: 02b\_Seznam postav — Ke stažení na webu PŠL a Youthwatch)
- Papírky vložit do misky a zamíchat.
- Nastříhat anotace postav (jen ty postavy, které budou hrát, viz Příloha: 02b\_Seznam postav — Ke stažení na webu PŠL a Youthwatch) a vytvořit z nich hromádky dle vrstev (např. všechny postavy z nižší vrstvy spolu) a mít je po ruce.

### **Rozdělení do rodin:**

- Mít dle seznamu postav vytvořené domy (tedy rodiny) – rovnoměrně velké, přibližně po 5 členech (v 30 hráčích je 6 domů), kdy prvních pět hrajících postav dle seznamu je 1. dům, dalších pět hrajících postav 2. dům...

### **Představení lokací:**

- žádná (pouze se ujistit, že je vše připraveno dle instrukcí v Larp - samotná hra).

### **Rekvizity pro postavy a brožurky:**

- Ujistit se, že jsou rekvizity připraveny dle instrukcí v Larp - samotná hra.
- Brožurky postav rozdělit podle domů (mít na jedné kupičce všechny postavy z domu 1, na jiné všechny z domu ...) a mít je po ruce.
- Mít stále po ruce jednu zalepenou brožurku postavy navíc.

### **Zopakování důležitého a začátek hry:**

- žádná

## Průběh

### 1) Energizer (10 minut)

Je-li to potřeba, instruktor si s účastníky zahraje jakoukoliv aktivizační hru (podle svého výběru nebo tu uvedenou v příloze (Příloha: 02b\_Předlarpový energizer — Ke stažení na webu PŠL a Youthwatch).

### 2) Herní setting (5 minut)

Instruktor co nejbarvitěji popíše, v jakém herním prostředí (settingu) se bude larp odehrávat:

- Hra se odehrává na planetě Zemi, v roce 2035, v nejmenovaném státě (pro hru nepodstatné), ale dost podobném tomu, ve kterém žijeme.
- Svět v této blízké budoucnosti je velmi podobný tomu našemu teď, jen je v něm jeden veliký problém, který ale začínáme pocítovat už dnes: ve světě vládne obrovské sucho, některé státy to ještě moc nepocítují, jiné velmi – skoro se v nich nedá žít. A proto se odtamtud lidé stěhují, o pitnou vodu se vedou boje, je jí málo.
- Dostatek vody je tak celosvětovým problémem č. 1. Suchem se zabývají vědci i světové organizace.
- Na náš stát tenhle problém zatím moc nedopadl. Nicméně (a protože se máme ještě docela dobře), šíří se zprávy, že bude zavedena daň, skrz kterou bude každý odvádět část zdrojů vody do mezinárodních fondů na pomoc těm, kteří na tom nejsou tak dobře. Mnozí říkají, že je to nutné, mnozí jsou výrazně proti.

### 3) Peníze (5 minut)

Instruktor pokračuje:

- Sucho je tak výrazný problém, že místo peněz se začalo platit vodou – v naší hře znázorněné krystaly. Instruktor vytáhne hrst krystalů (peněz) nejnižší nominální hodnoty a ukáže je účastníkům:
- Kdo má vodu, tedy takovéto krystaly, ten je boháč a může si vše koupit.

Následně instruktor pustí krystaly na zem – ať si je klidně účastníci vezmou, že jim to pomůže do začátku. Pak do ruky vezme i krystaly vyšší hodnoty, opět je ukáže, představí jejich hodnotu, ale ty již nepustí. To stejné s případnými dalšími hodnotami.

### 4) Pravidla (10 minut)

Instruktor účastníkům představí pravidla hry. Zmíní, že tu jsou proto, aby hra fungovala a aby si ji mohli užít:

- **Zákaz krádeží** peněz i čehokoliv jiného. Od jiných postav, z lokací, od někoho z domu, od instruktorů. Krást se prostě nesmí.

- **Čas**

Ve hře čas plyne jinak. Ač bude hra reálně trvat asi 2 hodiny, příběhově uběhne několik dní. A jednotlivé dny i jejich části budou oznamovat zvukové signály.

Instruktor následně jednotlivé zvukové signály představí, tedy pustí a řekne, co znamenají. Ráno začíná znělkou zpráv (pustit), po skončení zpráv je kohout (pustit; mohou jít z domu pryč), potom plyne den a ten končí zvukem zvonů (pustit), aby přes noc hrálo piano (pustit). Toto s účastníky projít ještě jednou ověřit si, že všichni vědí.

Instruktor vysvětlí, co se kdy děje: když znějí zprávy, jsou doma a poslouchají. Po zaznění kohouta mohou jít pracovat, plnit cíle své postavy, prostě dělat cokoliv, co by jejich postavy dělaly. Až zazní zvony, jdou domů. Když hraje piano, jsou doma.

- **Cedule HRA**

Instruktor vysvětlí, že jakmile začne hra, vyvěsí se viditelně cedule HRA (ukázat). Po celou dobu hry bude vyvěšena. Jakmile ji nějaký instruktor přetrhne a hodí na zem, hra končí.

- **Mechanismy**

Instruktor jen zběžně připomene již probrané mechanismy v Larp - předherní workshop: červené desky, násilí, STOP HRA, lhaní a nejasnosti.

## **5) Rozdělení postav (10 minut)**

Instruktor předestře, že ve hře budou tři sociální vrstvy: vyšší vrstva, střední vrstva a nižší vrstva. Liší se především svým bohatstvím: vyšší vrstva má nejvíc majetku a také vydělává nejvíc krystalů. Kdo bude v jaké vrstvě, určí náhoda.

Následně nechá každého vylosovat jeden papírek z misky, poté odhalí, jaká barva značí jakou vrstvu, a položí na zem barevné papíry s popisy vrstev, aby se kolem nich shromáždili ti, kteří do ní dle losu patří.

Do jednotlivých vrstev poté dá kupičky s anotacemi postav, aby se účastníci sami dohodli, kdo bude hrát koho. Každá postava bude přítomná právě jednou, takže ať má po výběru každý v ruce právě jeden papírek s krátkým popisem postavy.

Je u toho vhodné zmínit, že toto není celý popis postavy, podrobnější ještě všichni dostanou. Instruktor u toho ukáže jednu z brožurek, zatím jen přední stranu, ať ji vidí a spojí si ji s tím, co dostanou později. Stejně tak je v nich popsáno, jak vydělávat krystaly.

Losovátka mohou účastníci vrátit, anotace ať si nechají.

## 6) Rozdělení do rodin (15 minut)

Instruktor oznámí, jak jsou vytvořené rodiny a v jakých domech (číslech popisných) bydlí. Nechtě se jmenované postavy (účastníci) vždy postaví, a až jsou všichni, seskupí.

Když jsou všichni rozdělení, účastníci si mezi sebou sami dle svých preferencí nastaví, jaké mají příbuzenské vztahy (sourozenci, rodiče, je možné mít více generací...).

Když mají všichni hotovo, jednotlivé rodiny se ostatním představí (jaká povolání v ní jsou a jaké mají rodinné vztahy).

## 7) Představení lokací (15 minut)

Instruktor se s účastníky přesune do larpové místnosti. Už se do začátku hry nebudou vracet, tak ať si s sebou vše vezmou.

V larpové místnosti instruktor postupně po kruhu představí všechny lokace s úřadem (jako nejkompexnější lokací) jako posledním.

- **Kino**

Sem je možné zajít do kina, zaplatit uvedenou cenu a jít se dívat. Jedna návštěva = jedna platba.

- **Zábava**

Zde je možné si vymyslet jakoukoliv volnočasovou aktivitu a jít si ji sem jako postava užít. Jsou tu nějaké hry nebo omalovánky, a ty je možné použít, ale stejně tak je možné si vymyslet cokoliv dalšího – jen si sem sednout, zaplatit za vstup, napsat si na brožurky kamkoliv (třeba k danému dni), jaká zábava či zážitek to byl, chvíli tu pobýt (a třeba o tom někomu jinému přítomnému popovídat) a odejít. Tím si mohou plnit nějaké svoje cíle. Je možné sem chodit i ve více lidech.

- **Sport**

Funguje podobně jako Zábava – jsou zde nějaké pomůcky a je možné si vymyslet i cokoliv dalšího. Co to bylo, si každý zase zapíše do brožurky. Platí se vstupné.

- **Hospoda**

Lokace s reálným občerstvením, za které je potřeba platit dle přiloženého ceníku. Názorně ukázat jak. Připomenout zákaz krádeží. Je sem možné jít sám, stejně jako někoho pozvat na pití a podobně.

- **Kostel**

Do kostela je možné si jít dobrovolně oddechnout. Některé postavy to možná budou mít v cílech.

Je tu možné přispět do sbírky na opravu střechy kostela. Vstupné není. Kdyby se někomu stalo, že nemá kde bydlet, sem je možné se stáhnout.

- **Domy**

Představit domy. Jsou označené na zemi nalepenou páskou, nad nimi

je číslo popisné a seznam postav, které tam bydlí. Je možné se přestěhovávat, to je potřeba řešit na úřadě.

Sem se chodí minimálně na noc, ale je to možné i kdykoliv přes den.

Dům je možné zvětšit to je potřeba řešit na úřadě.

Teď tam jsou dekami zakryté hromádky kostýmů a u nich brožurky, jmenovky (aby se navzájem poznali) a pytlíky na krystaly s tužkou.

Až procházení lokací skončí, budou si vše moci vzít.

- **Řezník**

Stačí ho jen představit. Že bude hrát taky, je možné s ním interagovat.

- **Game master**

Na daném místě bude po celou dobu jeden instruktor, který nebude hrát. Pouští hudbu a dohlíží na průběh larpu. Je možné za ním kdykoliv přijít a na cokoli se zeptat. Zároveň bude vyvěšovat ceduli HRA a asi ji i trhat, až hra skončí.

- **Úřad**

Nechť jej představí Úředník. Měl by zmínit všechny možnosti, které Úřad nabízí:

- je tu možné zařídit cokoli (nejen ze seznamu vytištěných, nabízených služeb, ale na úřad je možné se obracet s čímkoliv, co by postavy ve hře potřebovaly – třeba i zřízení kašny, vězení, dopisovat si s někým, kdo tu není, podat žalobu...),
- jsou zde papíry a tužky (volně k dispozici),
- zde se odevzdávají výsledky práce (zadání pro každý den bude mít každý ve své brožurce postavy) a dostávají za ně krystaly,
- hlasuje se zde (ukázat urnu),
- je tu obchod,
- vedle úřadu je nástěnka (objevují se zde úřední oznámení, stejně jako na cokoli, co by rády vyvěsily postavy; mohou ji sledovat, ale nemusí).

- **Volný pohyb**

Ve dne je možné se pohybovat kdekoli po místnosti, kde se hraje. A klidně se tam dají zřídit i nové budovy (třeba vězení). Toto vše se řeší na úřadě.

Na záchod je samozřejmě možné chodit, jen se tam nehraje – prostě tam hráč vejde a vrátí se.

## **8) Rekvizity pro postavy a brožurky (15 minut)**

Instruktor účastníkům představí brožurku:

- Ukáže jednu vzorovou, zalepenou a rozlepi ji (ukáže u toho, jak se rozlepuje).
- Projde s nimi, kdy se co otevírá a kdy se co vyplňuje.

- Zdůrazní, kdy je možné otevírat další stránky (vždy po zakokrhání kohouta, ne dřív, ač to svádí, aby člověk mohl začít pracovat dřív).
- Na dálku jim ukáže, kde jsou cíle, kde je práce, co je na dalších stránkách...
- Zdůrazní, že cíle tam jsou od toho, aby jim daly návod, co dělat, aby měli obsah hry; nemusí je plnit, jestli se dokážou zabavit jinak, stejně tak si mohou vymýšlet cíle vlastní, protože je možné, že sice nějaký den dostanou nějaký cíl navíc, ale moc toho nebude.
- Je tedy vhodné doporučit, aby si cíle rozložili a neuspěchali jejich plnění (Jestli má například nějaká postava s někým zajít do hospody a popovídat si, tak doporučit, aby tomu rozhovoru dali pár minut a neodbyli to stylem Ahoj. Ahoj. Jak se máš? Dobře. Tak ahoj. Čau. V takovém případě by to nevytvářelo obsah hry).
- Může se stát, že v cílech bude zmíněna nějaká postava. A může se stát, že tato postava ve hře není (nehraje plný počet lidí), za touto postavou je v závorce napsaná jiná – ať to pak hrají s ní.

Až je všem všechno jasné, účastníci jsou vysláni do svých domů, aby odkryli kostýmy, oblékli si je, dali si na sebe jmenovku, vzali si pytlíčky a prošli si první dvě strany brožurky.

## 9) Zopakování důležitého a začátek hry (5 minut)

Až mají všichni přečteno, instruktor představí průběh až do začátku hry a následně podle něj postupuje:

- Všichni si stoupnou do kruhu a každý řekne nahlas svoje povolání a jednu větu o své postavě (např. co má ráda, co dělá, čím se živí, o rodině, jaké má přání...; nikdo by neměl prozradit žádné významné tajemství).
- Následně půjdou všichni do svých domovů a počkají, než zazní znělka zpráv, které pak budou i přečteny. Tím začne hra a vyvěsí se cedule HRA. Po nich zakokrhá kohout, oni mohou otevřít první den ve svých brožurkách a žít, třeba pracovat a zajít na úřad pro odměnu.
- Game master bude minimálně první dny hlásit, co se kdy má dělat.

## Metodické poznámky a bezpečnost

### 1) Energizer

- Jestliže to skupina nepotřebuje, je možné jej vynechat, čas navíc se bude hodit jako případný buffer do zbytku Úvodu.

### 2) Herní setting

- Je možné celé sdělení podpořit jakýmkoliv videem se záběry sucha na pozadí. V tom případě je nutné mít promítací techniku a takové video si najít.



### 3) Peníze

- V průběhu celého úvodu je vhodné zdůrazňovat význam peněz. Aby hra fungovala, pomáhá v účastnících vyvolat (podpořit) pocit, že to, o co jde, jsou peníze, že to je to, za čím ve hře jdou. Nikde by ale od instruktora nemělo zaznít, že cílem je získat co nejvíc peněz nebo že, kdo má peníze, ten se má dobře.
- Mnozí účastníci si možná sami v hlavě nastaví, že výhra v larpu = nejvíc peněz. Kdyby s něčím takovým přišli nebo se ptali, doporučujeme odpovědět, že kdo má nejvíc peněz, je bohatý a může si toho hodně dovolit. A že cíle svých postav se ještě dozví.

### 4) Pravidla

- Tip ke znělkám: nastavit si na přehrávači (mobil, notebook...) plynulé přechody – když například hraje piano a klikne se na další skladbu, piano pomalu zeslabuje a do toho již nastupuje znělka zpráv. Ať se jednotlivé nahrávky při ukončení náhle neuseknou.

### 5) Rozdělení postav

- Pro zdůraznění třídních rozdílů (pomáhá průběhu hry a hlavně práci Řezníka) doporučujeme dát anotace nejdřív vyšší vrstvě (s komentářem, že bohatí si je zaslouží jako první), pak střední vrstvě, nižší vrstvě je možné je jen hodit na zem, ať si je posbírají. Toto vše pro postupné budování minimálně podvědomého pocitu, že tu jsou rozdíly a jiné zacházení, respektive pocitu nespravedlnosti hlavně pro chudé.

### 6) Rozdělení do rodin

- U představování rodin je opět vhodné zdůrazňovat, že někdo je bohatý a někdo ne. Představování například může začít u nejbohatších, za představení jim dát jeden z krystalů, co zůstal v kapse...
- Je v pořádku, že se v jednom domě setkají lidé z různých vrstev. Obecně ale platí, že první domy budou pro chudší, poslední domy pro bohatší.

### 7) Představení lokací

- Před vstupem do larpové místnosti doporučujeme účastníky upozornit, aby následovali instruktora. V místnosti toho bude hodně, co láká pozornost, instruktor postupně vše představí. Tak ať se nerozprchnou.
- Lokace je vhodné barvitě popsat a zmínit, co všechno se tam dá dělat, jak je mohou pro hru využít (např. zábava = cokoliv si vymyslí, to tam jde, třeba jít rybařit, založit čtenářský kroužek...; nejen využívat rekvizity, které jsou na místě).



# LARP

## – SAMOTNÁ HRA

### Cíle

Účastníci získají prožitky co nejvíce simulující nástup totalitní strany k moci (součást CD 1.2 a 2.2):

- je to tak „jen“ příprava na následné reflexe,
- je ideální, když bude mít každý účastník jiný prožitek,
- je žádoucí, aby účastníci nestíhali všechno,
- je vhodné do hry vnášet co nejvíc okamžiků, které později zazní v přednášce o Výmarské republice.

### Stručný popis programu

Rolová hra. Každý účastník ztvárňuje svoji postavu. Dva instruktoři hrají také, třetí vše hlídá mimo hru.

Celá hra je inspirována reálnými událostmi, nástupem NSDAP k moci ve Výmarské republice (Německo před 2. světovou válkou). Vše je jen postaveno do jiného kontextu, do blízké budoucnosti, kde dochází voda. Celý program vytváří prožitky, které jsou později reflektovány.

### Délka programu

přibližně 120 minut

### Instruktorů na program

3

### Materiál

- dlouhá sešíváčka
- sponky do sešíváčky
- úzká lepicí papírová páska
- normální lepicí papírová páska
- izolepa
- fixy
- flipchartové fixy
- permanentní fixy
- obyčejné tužky min. v počtu účastníků



- propisovací tužky
- plastové visačky na jmenovky v počtu účastníků
- pytlíčky na peníze v počtu účastníků
- 3 karimatky na zem
- 6x kasička na krystaly
- 7x stůl
- 2x ping-pongové páčky
- ping-pongové míčky
- volitelně: síťka na ping pong
- hrací karty
- 2x notebook s nabíječkou (jednou do kina, jednou pro Game mastera)
- internet a tato videa
- 25 židlí
- občerstvení (křupky, sušenky, kofola...)
- hrnečky či kelímky v počtu účastníků
- balík papírů A4
- kostýmy postav, viz zde
- 6 dek
- urna na volby (uzavíratelná s otvorem nahoře)
- krystaly – 2 barvy (400 + 100)
- nádoby na krystaly
- nůžky
- flipchartová tabule
- flipchartové papíry
- reproduktory
- červené desky
- tvrdý papír A3
- cokoliv, co je na místě a může přidat komfort (polštáře, deky...)
- kancelářské sponky
- červené papíry A4
- volitelně: drobnosti na prodej do obchodu (malá autíčka, šperky, pohlednice...)
- volitelně: megafon



## Příprava

Jedná se o velmi komplexní program. Část přípravy je potřeba udělat již dopředu před školením (například tisk materiálů), část dostatečně dopředu na místě (nachystání místnosti může zabrat až 2 hodiny). Vše by mělo

být hotové ideálně ještě před začátkem celého školení, poté již na chystání nebude čas.

## **Příprava dopředu** — Ke stažení na webu PŠL a Youthwatch

- natisknout černobíle jednostranně, velikost A4
  - Příloha: 02c\_Jmenovky CZ nebo Příloha: 02c\_Jmenovky SK
  - Příloha: 02c\_Popis domů a seznam obyvatel
  - Příloha: 02c\_Zprávy CZ nebo Příloha: 02c\_Zprávy SK
  - Příloha: 02c\_Epilog CZ nebo Příloha: 02c\_Epilog SK
  - Příloha: 02c\_Popisy lokací CZ nebo Příloha: 02c\_Popisy lokací SK
  - Příloha: 02c\_Olympiáda zadání CZ nebo Příloha: 02c\_Olympiáda zadání SK
  - Příloha: 02c\_Olympiáda řešení CZ nebo Příloha: 02c\_Olympiáda řešení SK
  - Příloha: 02c\_Otázky do kostela CZ nebo Příloha: 02c\_Otázky do kostela SK
  - Příloha: 02c\_Úřední dokumenty CZ nebo Příloha: 02c\_Úřední dokumenty SK
- natisknout černobíle oboustranně, velikost A4
  - Příloha: 02c\_Manuál pro Game mastera
  - Příloha: 02c\_Manuál pro Úředníka
  - Příloha: 02c\_Manuál pro Řezníka
  - Příloha: 02c\_Postavy (všechny 3 vrstvy, CZ nebo SK)
- natisknout barevně jednostranně, velikost A3, co nejkvalitněji
  - Příloha: 02c\_Plakáty stran CZ nebo Příloha: 02c\_Plakáty stran SK
- natisknout černobíle jednostranně, velikost A4, na červený papír a rozstříhat; tak, aby byla jedna legitimace na hráče + minimálně 2 navíc
  - Příloha: 02c\_Stranické legitimace

## **Příprava před hrou**

### **Nachystat postavy:**

- podle počtu hráčů vybrat dle sloupce „Koho zařadit?“ v seznamu postav, které postavy budou ve hře:
  - rozhodně musejí být ty, které jsou označeny jako „Ano“ (celkem 15),
  - k tomu se přidají další postavy dle vepsaného pořadí (jestli je tedy například 22 účastníků, zařadí se postavy do č. 7),
- podle toho připravit hromádky brožurek postav podle vrstev:
  - každá brožurka by měla mít zalepené stránky, aby se daly každý den otevírat jen příslušné stránky – zalepit je tedy potřeba úzkou papírovou páskou postupně stránky tak, že se nejdřív otevře pátý den

- a přilepí se pravá stránka k úplně poslední, zadní straně brožurky – tím se zalepí (zamezí otevření) šestý den,
- následně se postupuje dál se všemi dny i popisem postavy (otevřít na 4. dni, přilepit pravou stránku k zadní straně, otevřít 3. den, přilepit pravou stranu k zadní straně...), tak aby se v daný moment jen roztrhla papírová páska a otevřel daný den,
- pásy by nikde neměly vytvořit dvě vrstvy
- nachystat jmenovky: nastříhat jmenovky podle toho, jaké postavy hrají, a vložit je do plastových visaček
- jmenovku Řezníka, Úředníka a Game mastera dát stranou nebo je dát rovnou do ruky hráčům,
- podle počtu hráčů přichystat počet pytlíčků na peníze, do každého dát tužku.

### **Nachystat prostor:**

Vše ideálně v jedné velké místnosti.

Nachystat lokace, ke každé nalepit název + to, co je na seznamu zde:

- Kostel
  - karimatky na zem,
  - na zeď otázky k zamyšlení
  - na zeď informace o sbírce
  - pod ně kasičku na příspěvky
- Sport
  - na dvou stolech prostor pro ping pong
  - k tomu páčky, míček a případně sítku
  - kasičku
- Kino
  - stůl
  - na něm počítač – otočený, aby na něj nebylo z místnosti vidět
  - k tomu 4 židle
  - kasičku
  - pustit tento playlist
- Hospoda
  - kolem jednoho stolu židle (klidně až 8, jestli se vejdou)
  - na stůl občerstvení
  - popsat, co kolik stojí (např. 1 krystal = 2 tyčinky, 2 krystaly = hrnek kofoly... podle toho, co je k dispozici),
  - hrnky či kelímky
  - papírovou pásku a permanentní fixu na podepsání kelímků
  - zbytek občerstvení dát opodál, Řezník bude doplňovat

- Zábava
  - stůl
  - kolem něj židle (alespoň 4)
  - na stůl kasičku
  - propisky
  - hrací karty
  - papíry

### Postavit domy:

- podle počtu hráčů až 6 domů (max. 5 hráčů na dům)
- vyznačit je papírovou o páskou na zem, obdélníky asi 1,5x2 metry; pokud je v domech méně lidí, mohou být menší.
- nad každý dům nalepit papír s číslem popisným
- k němu připsat, kdo v domě bydlí (viz Úvod do laru – prvních pět hrajících postav dle seznamu je 1. dům, dalších pět hrajících postav 2. dům...)
- do domů podle obyvatel nachystat jejich kostýmy
- ke každé kupce dát jednu jmenovku ve visačce, ať se pozná, co je to za kostým, a také jeden pytlík s tužkou
- kostýmy v každém domě zakrýt dekou

### Nachystat úřad a nástěnku:

- viz Manuál pro Úředníka — Ke stažení na webu PŠL a Youthwatch

### Nachystat prostor pro Game mastera:

- viz Manuál pro Game mastera. — Ke stažení na webu PŠL a Youthwatch

### Průběh — Ke stažení na webu PŠL a Youthwatch

Game master postupuje podle Příloha: 02c\_Manuál pro Game mastera.

Řezník postupuje podle Příloha: 02c\_Manuál pro Řezníka.

Úředník postupuje podle Příloha: 02c\_Manuál pro Úředníka.

Celá hra začíná, až uvaděč Úvodu do laru dokončí předchozí část, všichni hráči jsou ve svých domech a Game master pustí úvodní znělku zpráv. Úředník přečte zprávy, poté zazní znělka kohouta, čímž začne den. Game master hráčům připomene, co mají dělat, a vše se rozbíhá.

Následně instruktoři postupují podle svých manuálů až do 6. dne hry, kdy na konci do hry vstupuje opět Game master a hru ukončuje. Podle svého manuálu pak postupuje dál. Na konci vyhláší pauzu a po ní pokračuje 1. část reflexe.



## Metodické poznámky a bezpečnost

- Jestliže bude reflexe po hře následovat ve stejné místnosti, doporučujeme místnost uklidit tak, aby v ní nezůstalo nic připomínajícího samotnou hru – ať je jedno odštěpené od druhého.
- Pro takovou hru není dobré, aby měla diváky. Proto nechtě jsou všichni přítomní zapojeni do hry. Proto je potřeba dopředu vyjasnit roli vyučujícího. Doporučujeme, aby buď nebyl přítomen, nebo aby se účastnil jako pomoc Úředníka (kontroluje práci a vyplácí krystaly). Pokud chce hrát, může – pak je ale dobré individuálně korigovat jeho míru aktivity, aby nepřebíral příliš mnoho iniciativy, respektive nevyužíval svoji autoritu nebo životní zkušenost a nebyl tak na jiné úrovni než zbytek hráčů. Podle naší zkušenosti by mohl jinak začít organizovat odboj a podobně.
- Mějte Game mastera vždy mimo hru, aby byl pro účastníky civilním kontaktem, který není v roli.
- Doporučujeme, aby měli všichni instruktoři nejen nastudovanou svoji roli, ale i povědomí o ostatních postavách (instruktorských i účastnických).
- Ve hře může nastat spousta nepředvídatelných situací. Improvizujte. Vždy s vědomím cíle a principů tohoto programu (viz výše) a toho, jak má dopadnout: Poseidon musí zvítězit a musí zůstat pár těch, kteří se nepodvolí.
- K tomu se snažte do hry vnášet co nejvíc paralel s nástupem NSDAP k moci, viz Přednáška o Výmarské republice.

## Přílohy — Ke stažení na webu PŠL a Youthwatch

Příloha: 02c\_Jmenovky CZ nebo Příloha: 02c\_Jmenovky SK

Příloha: 02c\_Postavy

Příloha: 02c\_Manuál pro Game mastera

Příloha: 02c\_Manuál pro Úředníka

Příloha: 02c\_Manuál pro Řezníka

Příloha: 02c\_Stranické legitimace

Příloha: 02c\_Popis domů a seznam obyvatel

Příloha: 02c\_Zprávy CZ nebo Příloha: 02c\_Zprávy SK

Příloha: 02c\_Epilog CZ nebo Příloha: 02c\_Epilog SK

Příloha: 02c\_Plakáty stran CZ nebo Příloha: 02c\_Plakáty stran SK

Příloha: 02c\_Popisy lokací CZ nebo Příloha: 02c\_Popisy lokací SK

Příloha: 02c\_Olympiáda zadání CZ nebo Příloha: 02c\_Olympiáda zadání SK

Příloha: 02c\_Olympiáda řešení CZ nebo Příloha: 02c\_Olympiáda řešení SK

Příloha: 02c\_Otázky do kostela CZ nebo Příloha: 02c\_Otázky do kostela SK

Příloha: 02c\_Úřední dokumenty CZ nebo Příloha: 02c\_Úřední dokumenty SK



! PLYTVAČI !

býv. ŘEDITEL  
PODNIKATEL  
SOUDKYNĚ  
VOJÁK  
FYZIK  
YOUTUBER  
EKOLOG



# LARP

## – REFLEXE PO HŘE

### Cíle

- Účastník se po larpu emočně zklidní.
- Účastník s ostatními shrne klíčové momenty děje v larpu a to, jaké události vedly k vyústění hry. (součást CD 1.2 a 2.2)
- Účastník pojmenuje dějové vyústění larpu jako negativní. (součást CD 2.1)

### Stručný popis programu

První část reflexe larpu (další bude druhý den ráno), měla by především ukotvit zážitky ve hře, shrnout, co se v ní dělo (aby všichni účastníci věděli o všem, třeba i o tom, čeho si nevšimli), a zajišťuje, aby nikdo nekončil dnešní den emočně neošetřený.

Probíhá nejdříve v malých skupinkách (kde se shrnují hlavně osobní příběhy postav) a poté společně (kde se shrnují hlavně globální události larpu).

### Délka programu

60 minut, z toho přibližně

- 5 minut Rozdělení do skupin
- 30 minut Prožívání postav
- 25 minut Co se dělo ve hře

### Instruktorů na program

3

### Materiál

#### Rozdělení do skupin

- jestliže ještě všichni neznají jména všech: lepicí bílé štítky (pro každého účastníka a instruktora a nějaké rezervní navíc) a fixy
- brožurky postav

#### Prožívání postav

- žádný

## Co se dělo ve hře

- větší množství bílých papírů A5 (minimálně 50)
- rezervní bílé A4 v záloze
- nůžky
- provázek
- flipchartové fixy, 4 barvy
- kolíčky (50+) nebo papírová páska
- souhrn klíčových událostí ve hře (Příloha: 03a\_Podklady pro časovou osu larpu — Ke stažení na webu PŠL a Youthwatch)

## Příprava

### Rozdělení do skupin

- mít po ruce všechny brožurky postav sesbírané po hře
- mít s ostatními instruktory určeno, kdo s jakou skupinou půjde a kam
- (mít po ruce lepicí štítky a fixy)

### Prožívání postav

- mít nachystané tři prostory (ideálně tři různé místnosti), kde jednotlivé skupiny nebudou rušeny při povídání, ideálně i s nachystaným sezením

### Co se dělo ve hře

- do místnosti, kde se na konci zase všichni sejdou (a kde bude ideálně probíhat zbytek programu další den) vyvěsit do výšky prsou provázek, na který se vedle sebe vejde alespoň 50 papírů A5 (na šířku), přivázat jej na dostatečně pevné body, aby je provázek pod tíhou papírů a kolíčků nestrhnul
- provázek by měl být umístěný tak, před na něj dobře viděli sedící účastníci a mezi nimi a provázkem byly asi 3 metry místa (pro navazující reflexi další den, viz Larp – reflexe, ráno)
- mít po ruce papíry, fixy a kolíčky (namísto kolíčků lze mít papírovou pásku – přichystat si na dostupné místo asi 50 kousků na přilepování papírů na provázek)
- mít po ruce rezervní papíry, bude-li událostí hodně

## Průběh

### 1) Rozdělení do skupin (5 minut)

Jestliže všichni ještě neznají jména všech, instruktor požádá účastníky, aby si znovu vytvořili jmenovky a nalepili si je na oblečení – aby se mohli všichni navzájem oslovovat jménem.

Instruktor nastíní, jak bude vypadat zbytek dnešního programu a jak dlouho bude trvat.

Následně všechny účastníky rozdělí do tří skupin, které odejdou vždy s jedním instruktorem na následující blok (Prožívání postav). Poté se opět sejdou všichni společně.

Skupinky se dělí následovně:

- Nejdřív pro transparentnost instruktor popíše, jak a se budou skupiny tvořit, viz další odrážky a důvod tohoto dělení v metodických poznámkách.
- Poté instruktor požádá o zvednutí ruky všechny účastníky, jejichž postavy na konci hry nebyly v Poseidonu, a ty rovnoměrně rozdělí do tří skupin.
- Pak do tří skupin rovnoměrně rozpočítá všechny ostatní.

Ke skupinám přiřadí instruktory, oznámí, kde si budou následující půl hodinu povídat, na zem položí všechny brožurky postav a požádá, aby si každý vzal svoji. Pak se skupiny rozejdou.

## **2) Prožívání postav (30 minut)**

Každý z instruktorů se posadí se svou skupinou a nejdřív uvede, že to, jak hra skončila, se více méně podobně stane vždy, když ji někdo hraje. Že by to mohlo dopadnout jinak, jen kdyby se proti Poseidonovi postavili všichni jednotně od úplného začátku. Ale že ve všech případech, které se zatím odehrály, to takhle skončilo (Má-li instruktor jinou zkušenost, ať mluví samozřejmě podle ní.). Důvody, proč o tom mluvit viz metodické poznámky.

Poté instruktor zadá následující otázky. Pokládá je po jedné a nechá prostor, aby každý odpověděl (případně vyzývá). Je potřeba si u toho hlídat čas, a kdyby se účastník moc rozpovídal, citlivě ho zastavit. Každý se u toho může dívat do své brožurky (klidně to doporučit) – může to pomoci při vzpomínání na průběh hry.

- 1. Jaké měla postava cíle? Čeho chtěla dosáhnout a jak moc se to podařilo?
- 2. Děla se postavě nějaká příkoří, cítila se někdy špatně? Kdy a o co šlo?

Teď instruktor účastníky požádá, aby si otevřeli stále zalepený, poslední, šestý den ve svých brožurkách, a přečetli si, co by se s jejich postavami dělo dál, kdyby ne/byli ve straně a kdyby nebyli zajati/zabiti/vyhnáni/... Následují poslední dvě otázky.

- 3. Na základě toho, co jste si teď přečetli, i toho, co na konci hry jejich postavy prožívaly, jak by se příběh jejich postav asi vyvíjel dál?
- 4. Každý jedním slovem sám za sebe, tedy ne za postavu, řekne, jestli hra obecně, nejen pro jejich postavu, skončila dobře nebo špatně. Jestli je na to čas, volbu okomentovat.

Skupina s instruktorem se zase schází s ostatními na závěrečnou část.

### 3) Co se dělo ve hře (25 minut)

Instruktor uvede, že teď společně všichni projdou celý děj hry a vytvoří na provázku časovou osu toho, co se kdy dělo. Postupovat se bude den po dni a je možné říkat vše: co se dělo globálně, co jednotlivým postavám, co bylo ve zprávách, co kdo viděl... Účastníci mohou ke vzpomínání používat brožurky postav a zápisky v nich a doplňovat, co je napadne.

Na konci by na provázku měly být všechny klíčové okamžiky hry:

- obzvláště takové, které se typicky objevují při každém uvedení. Jsou sepsané v příloze zde. Jestliže se nějaké nestaly, je v pořádku je vynechat.
- a jakékoliv další, které se staly a jsou důležité (obecně nebo i jen pro některé postavy).

Jeden instruktor tuto rekonstrukci děje moderuje (sbírá podněty od účastníků), zkráceně, leč zřejmě, je zapisuje a předává druhému instruktorovi, který je pověsí na provázek. Třetí instruktor je připravený případně dostříhat další papíry, kdyby připravená zásoba nestačila.

Moderující instruktor u toho používá 4 barvy fixů. Je jedno, jaké barvy pro co, ale odděluje jimi:

- 1. označení dnů (1. den, 2. den, 3. den, ..., 6. den),
- 2. globální události (co se dělo ve světě, např: „je sucho“, „daň 1kr.“..),
- 3. události spojené s Poseidonem (např. „založen Poseidon“, „Poseidon vyhrává volby“...)
- 4. osobní příběhy (např. „Řezník upláčí Soudce“, „Zahradník označen za plýtváče“ ...)

Všichni instruktoři u toho:

- uvádějí věci na pravou míru (například pokud si nikdo nevyšiml voleb, sami doplní, že se staly, jestli si nějaký účastník něčím není jistý nebo řekne něco jinak, než to objektivně bylo, doplní či opraví to),
- dohlíží na to, aby minimálně události uvedeny v souhrnném dokumentu událostí zazněly (viz přílohy)



- mohou přidávat i jaké zásadní momenty sami viděli či zažili (např. že se Úředníka snažil podplatit starosta a jak to dopadlo, ...).

Uvádějící instruktor na konci celou osu zběžně projde a přečte vyvěšené události a celý blok (a i dnešní program) uzavře s tím, že zítra se k tomu ještě všichni vrátí, protože to, co si účastníci prožili v této hře a je tady na provázku, si v minulosti prožilo 62 milionů lidí. Kdo, kde a kdy, to se dozvedí zítra.

## Metodické poznámky a bezpečnost

### 1) Rozdělení do skupin (5 minut)

- Jestli se jakákoliv z následujících částí má odehrávat v prostoru, kde se hrál larp, silně doporučujeme jej uklidit – aby tam nic nepřipomínalo právě proběhlou hru. Pomáhá to nastavení „byla to hra, ta již skončila, teď v ní již nejsme“.
- Případné jmenovky je možné nechat účastníky vytvořit už při příchodu na tento blok programu, když se čeká, než budou všichni.
- Důvodem dělení do skupin podle ne/členství v Poseidonu je snaha o zastoupení co nejvíce potenciálních osudů postav – pravděpodobně jiné prožívání měla postava, která byla přívržencem Poseidonu, a jiné ta, která byla kvůli nečlenství perzekuována.
- Proč se dělí podle ne/členství, je vhodné transparentně popsat, aby se předešlo byť i jen domnělé ostrakizaci jedné nebo druhé skupiny. Například samotný pokyn (bez vysvětlení proč): „Zvedněte ruku vy, kteří jste hráli postavu, co nebyla v Poseidonu.“ může vyvolat pocit (dalšího) vyloučení účastníků nestrannických postav.
- V této i dalších částech silně doporučujeme oddělovat účastníky a postavy, které hráli. Obzvláště při oslovování účastníků. Zkuste se vyhnout větám jako: „Zvedněte ruku všichni plýtváci.“ Taková věta může znít jako ztotožňování účastníka a plýtváče, což obzvláště teď, těsně po hře, může být pro mnohé citlivé. Místo toho bychom volili například větu: „Zvedněte ruku vy, kteří jste hráli postavy, co byly označené jako plýtváci.“
- I proto účastníky (teď i v dalších částech) zásadně oslovujte jménem a ne jejich postavou. Příklad pro srovnání: „Honzo, jak se cítíš ty teď? A kdy se tvůj Zahradník cítil nejhůř ve hře?“

### 2) Prožívání postav (30 minut)

- Úvodní „tato hra vždycky skončí takto“ má vyznít tak, že jak hra dopadla, není vina žádné konkrétní postavy (například největšího přívržence Poseidonu). Je vhodné to zmínit kvůli snížení šance, že se



začne na nějaké účastníky-jednotlivce házet vina. Kdyby na to nějaký účastník soustavně poukazoval, je možné odvětit, že odpovědnost za to, jak to dopadlo, byla všech. Nicméně k tomuto uvědomění snad dojdou nejpozději další den v reflexi sami.

- Cílem této části je především, aby se účastníci vypovídali ze svých prožitků a zároveň zjistili, co se kde dělo (co dělali jiní, co kdo viděl...). Nezazní všechno a je to v pořádku.
- Účastníky to zároveň připravuje na následující blok (tvorbu časové osy), aby si víc utřídili, co se (kdy) dělo – ať již globální události, tak příběhy jejich postav. Proto i otázky míří na osobní prožívání postav (například kdy zažívaly nespravedlnost, jak s nimi bylo zacházeno na úřadě, když postava nebyla ve straně, že byla postava vyhozena z práce za „špatné“ názory, braní úplatků Soudcem...).
- Jestliže někdo zmíní pro osud postavy důležité ne/členství v Poseidonu, je možné se doptat:
  - účastníků hrajících postavy-nečleny: jaké to mělo ve hře dopady
  - účastníků hrajících postavy-členy: co jejich postavy ke vstupu přesvědčilo, respektive jak k tomu došlo.

Oboje často přinese různé příběhy, na které je možné navázat při pozdější tvorbě časové osy.

- Někdy od účastníků zazní pohled typu: „Už od začátku se mi Řezník nelíbil.“ Je možné se doptat:
  - účastníků hrajících postavy-nečleny: „Proč?“
  - účastníků hrajících postavy-členy: „A přesto ho tvoje postava následovala, proč?“, ne pro osočení ze spolupráce, ale pro získání příběhu postavy, co ji přesvědčilo.

### 3) Co se dělo ve hře (25 minut)

- I v této části je vhodné o postavách mluvit ve třetí osobě (ne: „Ty jako Zahradník ses přidal do strany.“ ale: „Tvůj Zahradník se přidal do strany.“) – aby nedocházelo k „osočování“ účastníků.
- Kdybyste jako instruktoři měli na konci této části dojem, že převažující vnímání vyznění larpu je ve stylu „Poseidon je super a dopadlo to dobře.“, další den se to nejspíš srovná. Již teď je ale možné toto mínění minimálně u někoho nabourat a nechat skupinu, aby jej zkorigovala sama. Zeptejte se skupiny např.: „Kdo z vás je rád, že Poseidon vyhrál? Ukažte prosím buď palec nahoru (jsem rád), nebo palec dolů (nejsem rád).“ A následně dejte slovo těm, co ukázali palec dolů, aby popsali, proč rádi nejsou. Takové pohledy možná dají těm spokojeným nové podněty k přemýšlení a zároveň těm, kteří závěr jako dobrý neviděli, ujištění, že nejsou jediní, kdo vyznění larpu nevnímá jako pozitivní.

- V případě potřeby je na konci možnost zmínit praktické informace, např. zopakovat, kdy a kde zítra začíná program, nebo aby si účastníci nezapomněli na další den mobility (nabité nebo s nabíječkou), že je odpoledne, po obědě, budou potřebovat (jeden mobil na tři lidi). Tato zmínka může fungovat i jako lákadlo.

**Přílohy** — Ke stažení na webu PŠL a Youthwatch  
Příloha: 03a\_Podklady pro časovou osu larpu



# SERVIS

## Cíle

- Účastníci jsou aktivizováni a mentálně připraveni na druhý den školení.
- Instruktoři zjistili, jak jsou na tom účastníci stran mentální a fyzické pohody, aby mohli na základě toho dělat případné úpravy v programu.
- Účastníci se mohli vyjádřit k čemukoliv z předchozího dne.
- Účastník je zorientovaný v tom, co ho dnes čeká.
- Instruktoři předali účastníkům praktické informace (například k odjezdu...).

## Stručný popis programu

Ranní setkání plní pouze praktickou funkci – naladění účastníků na program a jejich zorientování v druhém dni školení. Nemá žádnou vzdělávací funkci.

## Délka programu

30 minut, z toho přibližně

- 15 minut Energizer
- 5 minut Barometr
- 5 minut Harmonogram včerejška
- 5 minut Harmonogram dneška a praktické informace

## Instruktorů na program

1

## Materiál

### Energizer

- dle zvoleného energizeru
- jestliže ještě všichni neznají jména všech: lepicí bílé štítky (pro každého účastníka a instruktora a nějaké rezervní navíc) a fixy

### Barometr

- žádný

### Harmonogram včerejška

- flipchartová tabule

- flipchartový papír s předepsaným harmonogramem (z Úvodu do školení)

### Harmonogram dneška a praktické

- žádný

## Příprava

### Energizer

- dle zvoleného energizeru.
- (mít po ruce lepicí štítky a fixy)

### Barometr

žádná

### Harmonogram včerejška

- mít po ruce flipchartovou tabuli, na ní vyvěšený a zatím skrytý harmonogram školení

### Harmonogram dneška a praktické

- žádná

## Průběh

### 1) Energizer (15 minut)

Instruktor si s účastníky zahraje jakoukoliv hru na aktivizaci. Vybere si buď vlastní, kterou zná, nebo je možné si vybrat z těch uvedených v příloze.

Jestliže všichni ještě neznají jména všech, instruktor požádá účastníky, aby si znovu vytvořili jmenovky a nalepili si je na oblečení – aby se i dnes mohli všichni navzájem oslovovat jménem.

### 2) Barometr (5 minut)

Instruktor požádá účastníky, aby si stoupli nebo sedli do kruhu a nejdřív vysvětlí průběh: požádá všechny, aby zavřeli oči a neotevírali je, dokud jim neřekne. Následně zadá, aby účastníci rukou (jakoby ručičkou barometru) ukázali, jak se cítí v dané oblasti, když:

- ruka na zemi znamená „na moje poměry opravdu málo, téměř vůbec“
- ruka nahoře (kam až účastník dosáhne) znamená „na moje poměry opravdu hodně“
- a zároveň je možné mít ruku kdekoli mezitím dle reálného stavu (takže například ruka někde u kolen znamená „na moje poměry docela málo“, ruka uprostřed „asi středně“ a podobně).

Oblasti jsou postupně:

- 1) „Cítím se fyzicky v pohodě.“ (spánek, tělesné vyčerpání, svaly...)
- 2) „Cítím se psychicky v pohodě.“ (smutek, mentální pohoda, klid ...),

3) „Cítím se v této skupině v pohodě.“ (mám se s kým bavit, začleněnost ...).

Po skončení instruktor účastníky požádá, aby opět otevřeli oči a dá komukoliv možnost okomentovat, co sám/sama ukazoval/a. Je to ale zcela dobrovolné.

### 3) Harmonogram včerejška (5 minut)

Instruktor odkryje harmonogram školení na tabuli a zběžně jej s účastníky projde a nabídne, že jestli má ke včerejšku kdokoliv jakoukoliv myšlenku, aha-moment, uvědomění, názor, dotaz či cokoli jiného, může to teď sdílet. Není potřeba nic z účastníků tahat násilím, je to jen prostor pro cokoliv, co má zaznít. Zároveň je vhodné zdůraznit, že část reflexe larpu bude teprve následovat, takže na to bude ještě čas.

### 4) Harmonogram dneška a praktické (5 minut)

Instruktor u harmonogramu popíše, co se bude dít dnes (kdy bude jaký program, kdy oběd, kdy odjezd...).

K tomu připojí všechny potřebné praktické informace (např. do kdy je potřeba vyklidit pokoje...) a ujistí se, že všichni jsou ve dnešku zorientovaní.

## Metodické poznámky a bezpečnost

### 1) Energizer

- Znáť jména nebo mít jmenovky je dnes obzvláště důležité, protože se často bude mluvit o larpu, tak aby instruktor účastníky neoslovoval jejich postavou ve hře, ale jménem.
- Jmenovky je možné si vytvořit kdykoliv během servisu, například i při příchodu účastníků, když se čeká, než se sejdou všichni.

### 2) Barometr

- Je možné zvolit i jakoukoliv jinou techniku pro zjištění momentálního stavu a naladění účastníků.
- Zjišťování aktuálního stavu není samoučelné – dává instruktorům možnost zmapovat, jak na tom skupina je. Proto by si měli instruktoři zapamatovat (případně zapsat) ty, kteří mají ruku opravdu nízko, a na ty dále dávat pozor (například sledovat jejich další chování), případně se jich diskrétně v nějaké pauze zeptat na komentář. A jestliže by to situace vyžadovala, zasáhnout.
- Nechat účastníky mít celou dobu zavřené oči pomáhá budování důvěry: vyvíjí to menší tlak na ukazování podle ostatních (ať už kvůli zapadnutí do skupiny nebo strachu z vybočování). Proto je vhodné zdůraznit, že se nebude dívat nikdo kromě instruktorů, a na tom v průběhu důsledně trvat.



- Při aktivitě Barometru doporučujeme účastníky instruovat, aby používali levou ruku (pravá ruka vztyčená vzhůru nemusí obzvláště v souvislosti se za pár desítek minut probíraným nacistickým Německem vyznívat dobře).

**Přílohy** — Ke stažení na webu PŠL a Youthwatch  
Příloha: 06\_Servisové energizery



# LARP

## – REFLEXE, RÁNO

### Cíle

- Účastníci si připomněli, co se dělo v larpu.
- Účastníci znázornili, kde v larpu skončila svoboda. (součást CD 2.2)
- Účastníci znají vývoj, který vedl k nástupu nacismu ve Výmarské republice, a vidí spojitosti se svými vlastními zážitky z larpu. (součást CD 1.2 a 2.2)
- Účastníci pojmenují, jaké konkrétní kroky mohly v larpu vést k jinému konci, v němž jedna strana nezíská absolutní moc. (součást CD 1.3 a 2.3)
- Účastníci znají příklad nástupu konkrétního uskupení ohrožujícího demokracii v současnosti v jejich zemi. (součást CD 1.1., 1.2 a 2.2)
- Účastníci pochopí, co je Index demokracie, a vědí, kolik zemí na světě je přibližně demokratických. (součást CD 1.1)

### Stručný popis programu

Pokračování reflexe z předchozího dne. Využívá již vzniklou časovou osu dění v larpu.

Nejdříve mají účastníci možnost vyjádřit, jak (a kdy) ve hře cítili ztrátu svobody. Následně je děj larpu dán do souvislosti s jeho historickou předlohou, účastníkům je dána možnost vymyslet, jak se mohli ve hře chovat jinak. Popisuje se příklad nástupu konkrétního politického uskupení v současné České republice nebo Slovensku. Představí se Index demokracie, se kterým se v dalších programech bude ještě pracovat.

### Délka programu

90 minut, z toho přibližně

- 5 minut Zopakování časové osy
- 10 minut Svoboda v larpu
- 30 minut Historické okénko
- 15 minut Co se dalo dělat jinak?
- 15 minut Paralela se současností
- 15 minut Index demokracie
- 

### Instruktorů na program

2–3 (je vhodné si bloky rozdělit – kvůli náročnosti i střídání dynamiky)



## Materiál

### Zopakování časové osy

- stále zavěšená časová z předchozího dne

### Svoboda v larpu

- kolíček pro každého účastníka
- (případně místo něj jeden post-it pro každého účastníka)

### Historické okénko

- jednostranně vytištěná hesla pro historické okénko (Příloha: 03b\_Hesla pro historické okénko CZ nebo Příloha: 03b\_Hesla pro historické okénko SK — Ke stažení na webu PŠL a Youthwatch; je možné si je i přepsat rukou a/nebo zalaminovat.)

### Co se dalo dělat jinak?

- desky na psaní, jedny pro přibližně čtveřici účastníků
- papíry
- propisky

### Paralela se současností

- papírová páska
- flipchartové fixy nebo tužka
- jednostranně vytištěné doprovodné obrázky (Příloha: 03b\_Dělnická strana, fotky nebo Příloha: 03b\_Kotlebovci, fotky — Ke stažení na webu PŠL a Youthwatch)

### Index demokracie

- jednostranně vytištěné názvy kategorií škály (Příloha: 03b\_Názvy kategorií na škálu CZ nebo Příloha: 03b\_Názvy kategorií na škálu SK — Ke stažení na webu PŠL a Youthwatch), každý na jinak barevném papíře

## Příprava

### Zopakování časové osy

- žádná

### Svoboda v larpu

- mít po ruce kolíčky nebo post-ity

### Historické okénko

- mít po ruce hesla pro historické okénko seskládaná popořadě
- mít dobře nastudovaný historický kontext, viz Příloha: 03b\_Podklady pro historické okénko — Ke stažení na webu PŠL a Youthwatch

### Co se dalo dělat jinak?

- mít po ruce desky, papíry a propisky

### Paralela se současností

- nalepit na zem dlouhou rovnou čáru z papírové pásky (klidně 10-15 metrů, jestli to prostor dovoluje) tak, aby si okolo ní mohli všichni

stoupnout, ideálně blízko provázku s časovou osou z larpu (před ní – s prostorem na historickou přednášku, případně pravoúhle na ni), nalepit ji tam již před začátkem dne

- mít dobře nastudovaný příběh o Dělnické straně nebo Kotlebovcích, viz Příloha: 03b\_Dělnická strana nebo Příloha: 03b\_Kotlebovci – Ke stažení na webu PŠL a Youthwatch)
- mít po ruce fotky k doplnění povídání o nich

### **Index demokracie**

- na pásku si nenápadně vyznačit 3 značky rozdělující pásku na 4 části: pro index demokracie z roku 2022 to je:
  - 1. po 14,4 % délky, značí země s plnou demokracií
  - 2. po dalších 28,7 % délky, značí země s demokracií s nedostatky
  - 3. po dalších 21,6 % délky, značí hybridní režimy
  - 4. zbytek, 35,3 % délky, značí autoritářské země
- Pro uvádění od února 2024 dál je potřeba si data aktualizovat dle dat EUI.
- Značky je možné si nalepit i na zed' a orientovat se poté dle nich.
- mít po ruce názvy kategorií škály
- mít přehled o tom, co je Index demokracie a jaké jsou jeho kategorie (viz metodické poznámky)

## **Průběh**

### **1) Zopakování časové osy (5 minut)**

Instruktor posadí účastníky asi 3 metry od časové osy tak, aby na ni viděli, ale byl před ní na zemi prostor pro vyskládání papírů v Historickém okénku, viz níže.

V krátkosti připomene, co je zavěšeno na ose a zběžně projde jednotlivé události.

### **2) Svoboda v larpu (10 minut)**

Instruktor se zeptá účastníků, jestli v průběhu té hry přibývala nebo ubývala svoboda a nechá účastníky se vyjádřit. měli by dojít k tomu, že spíše ubývala.

Následně je požádá, aby sami za sebe určili, kdy jejich postava začala vnímat, že se děje něco špatně – kdy si všimla výrazného signálu, že je nesvoboda, a došlo k ohrožení, případně popření demokracie. Např.: „Vnímání ubývání svobody měla každá postava jistě individuální. Pro někoho to bylo v pořádku až do konce, někdo už v průběhu cítil, že se „něco děje“. Kdy si vaše postava (ne vy, ale postava) ve hře poprvé uvědomila, že se kolem děje něco potenciálně výrazně ohrožujícího svobodu nebo demokracii?“

Instruktor jde podél osy a čte jednotlivé dny (kolikátý je to den a co se v něm dělo) a účastníci vybíhají připnout kolíček (nebo přilepit post-it) k názvu dne, který pro ně byl ve vnímání svobody zlomový. Následně lektor poprosí o krátký komentář kohokoliv, kdo chce mluvit, případně vyzve otázkou: Co pro ně byla ta situace, kdy začali vnímat, že se „něco děje“?

### **3) Historické okénko (30 minut)**

Instruktor seznámí účastníky s tím, že se tato hra inspirovala reálnými událostmi. Jak slyšeli včera, to, co si prožili jako účastníci, v minulosti prožilo 62 milionu jiných lidí v letech 1920 až 1933. Následně dá možnost hádat, o co šlo. Správná odpověď: Tolik lidí totiž žilo po 1. světové válce ve Výmarské republice (tak se tehdy jmenovalo dnešní Německo). Byla to doba, kdy se k moci začal dostávat Adolf Hitler, respektive NSDAP (Nationalsozialistische Deutsche Arbeiterpartei, tedy Národně socialistická německá dělnická strana), tedy nacisté.

Poté jeden nebo dvojice instruktorů odvede historické okénko (podklady viz příprava výše). Postupně na zem pod provázek s časovou osou pokládá jednotlivá hesla, o kterých mluví (vždy do sloupce – nahoru daný rok, pod něj jednotlivé události). Začíná u 1. dne osy a postupuje dál (stejně jako v larpu, i v příběhu přednášeného se bude snižovat míra svobody).

V průběhu je vhodné co nejvíc zapojovat účastníky – doptávat se jich, nechat je tipovat, dávat prostor na jejich dotazy... a rovněž co nejvíce propojovat přednášené s děním ve hře – hledat tam paralely (např.: odvod vody = reparace, zákaz zbraní ve hře = demilitarizace po 1. světové válce, založení Poseidonu = založení DAP, plýtváci = židé, útok na hráz = požár Reichstagu...).

Na konci by na zemi měl ležet celý průběh vývoje let 1919 až 1933. Blok je možné zakončit slovy, že když si lidé vezmou ponaučení z této reálné historie, možná si něčeho takového budou schopni všimnout, když by něco podobného mělo opět plíživě nastat.

### **4) Co jsme mohli dělat jinak? (15 minut)**

Instruktor požádá účastníky, aby vytvořili čtveřice a společně vymysleli, co všechno mohly a měly jejich postavy dělat v larpu jinak, aby Poseidon nezašel tak daleko a nezačal vládnout totalitně. Hledat mohou již v počátcích jeho působení, stejně jako později, když již nějakou moc měl. Mohou si na to vzít desky, papíry a propisky. Následně skupinky sdílejí, co je napadlo.

### 5) Paralela se současností (15 minut)

Instruktor požádá, aby se účastníci postavili okolo nalepené pásky na zemi podle toho, do jaké míry podle nich je nástup „totality“ něco, co se stalo jen v minulosti, dělo se tehdy a už se to stát nemůže, a nebo naopak do jaké míry je to něco, co se může stát i v dnešní době, třeba v našem státě. Instruktor při tom určí, na jakém konci škály (pásky) je jaký extrém. Je možné si stoupnout kamkoli mezi nimi.

Jestli si stoupli do části „ano, může se opakovat“, potvrdit jim to, jestli naopak, tak vyvrátit a doložit to paralelou se současností. Během ní instruktor civilně pohovoří o Kotlebovčích, viz přílohy. Je možné se u toho doptávat účastníků, co sami vědí, nechat je odhadovat, co se dělo, nechat je, ať se ptají sami.

### 6) Index demokracie (15 minut)

Instruktor představí na zemi přilepenou škálu – Index demokracie (viz metodické poznámky).

Poté účastníky vyzve, aby si stoupli podle toho, kolik si myslí že je na světě demokratických zemí dle tohoto indexu – jednu stranu škály (tu, od které se začínaly počítat procenta zemí, viz příprava výše) označí jako 100 %, druhý konec jako 0 %. Účastníci tak zkoušejí odhalit poměr demokratických a nedemokratických zemí.

Následně instruktor účastníky požádá, aby od škály odstoupili (aby na ni všichni viděli) a začne na ni pokládat papíry s názvy jednotlivých kategorií – dle předem připravených značek. Na jeden konec (tam, kde je 100 %) položí „plná demokracie“ a na další značky pokládá postupně „demokracie s nedostatky“, „hybridní režim“ a „autoritářský režim“. Papír vždy značí, kde daná kategorie začíná. U toho postupně projde výklad, co jaká kategorie znamená (viz metodické poznámky).

Celý blok zakončí tím, že k indexu se ještě vrátí, mimo jiné při povídání, kam patří jaká země, třeba ČR nebo SR.

## Metodické poznámky a bezpečnost

### 1) Zopakování časové osy

- jestli ještě někoho napadne něco důležitého, na co se zapomnělo, je možné to připsat, ale jinak není potřeba tím trávit mnoho času

## 2) Svoboda v larpu

- žádné

## 3) Historické okénko

- Doporučujeme co nejdříve propojovat vývoj ve hře s reálným vývojem ve Výmarské republice.
- Zásadní a nejdůležitější vyznění by mělo být, že celý nástup nacismu k moci byl legální.
- Zároveň to bylo postupné, kousek po kousku (tzv. salámovou nebo mozaikovou metodou), až když se sečetly všechny, udělalo to změnu. Žádný z těch kousků by samostatně nic zásadního nezměnil, proto je potřeba dávat pozor i na jednotlivé události.
- Je možné to propojit s kolíčky na papírech – většina lidí si mizející svobody všimla až X. den. Jak by to vypadalo, kdyby si toho všimli již 1. den?

## 4) Paralela se současností

- Důvodem, proč jsme zvolili Dělnickou stranu a Kotlebovce je, že oba případy prošly soudním procesem a jednotlivá fakta tak byla, dle našeho mínění, dostatečně objektivizována. Doporučujeme se držet tohoto přístupu, pokud budete mluvit o jiných případech, zdržte subjektivních pohledů a názorů.
- Je možné se v průběhu zeptat, proč si účastníci myslí, že se na školách vyučuje dějepis. Jeden z důvodů je, že se díky tomu můžeme poučit z minulosti, aby se věci, které považujeme za špatné, neopakovaly, například zavedení uzavírací klauzule (popsáno v Příloha: 03b\_Podklady pro historické okénko — Ke stažení na webu PŠL a Youthwatch).

## 5) Index demokracie

- Je potřeba mít základní povědomí o tom, co je Index demokracie (Democracy Index). Česká Wikipedie (k 4. 4. 2023):
  - Index demokracie, sestavovaný britskou společností Economist Intelligence Unit, vyhodnocuje míru demokracie 167 zemí na této planetě. Je vypracováván na základě 60 ukazatelů seskupených do pěti různých kategorií: míra politické volby a pluralismu, občanská práva, funkčnost vlády, politická spoluúčast a politická kultura.
  - Tento index byl poprvé vytvořen v roce 2006. Státy jsou řazeny do kategorií úplná demokracie, demokracie s nedostatky, hybridní režimy a autoritářské režimy.
  - Nejvyšší dosažitelné skóre je 10. Zároveň státy srovnává i relativně (tedy proto např. 1. místo jeden rok může mít jinou absolutní hodno-

tu indexu než 1. místo druhý rok).

- Popis jednotlivých kategorií států i celého indexu je např. na anglické verzi Wikipedie zde.
- Kdyby vás zajímalo víc, doporučujeme přímo web a hlavně každoroční reporty EIU.

### Přílohy — Ke stažení na webu PŠL a Youthwatch

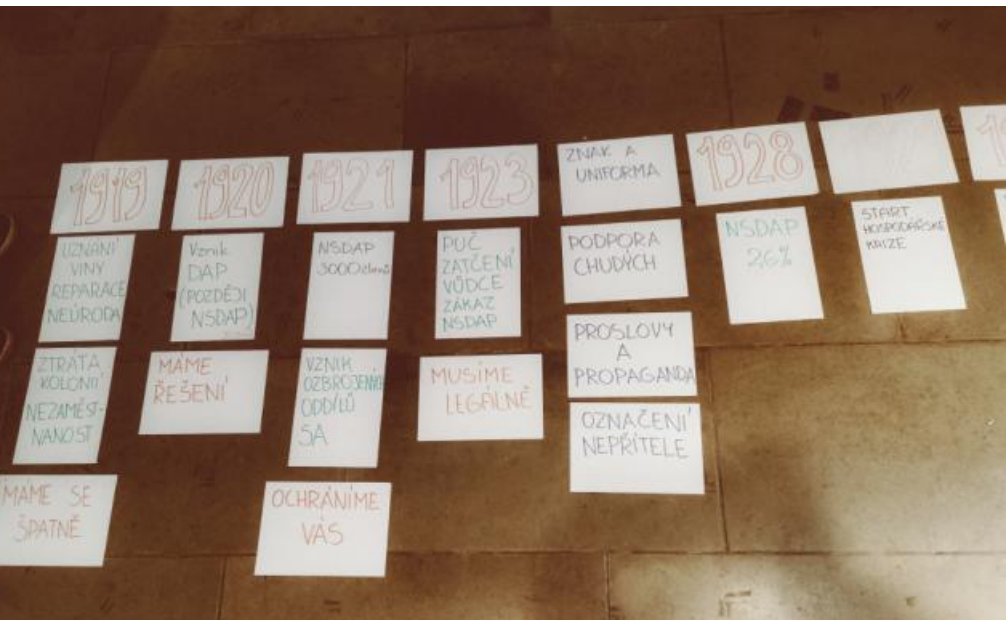
Příloha: 03b\_Hesla pro historické okénko CZ nebo Příloha: 03b\_Hesla pro historické okénko SK

Příloha: 03b\_Podklady pro historické okénko

Příloha: 03b\_Kotlebovci

Příloha: 03b\_Kotlebovci, fotky

Příloha: 03b\_Názvy kategorií na škálu CZ nebo Příloha: 03b\_Názvy kategorií na škálu SK



# PŘÍBĚHY Z NESVOBODY

## Cíle

- Účastník ví, že i v dnešní době existují ve světě státy s nedemokratickými režimy, a zná jejich konkrétní příklady. (součást CD 1.1, 1.2 a 2.2)
- Účastník preferuje demokracii před jinými typy zřízení. (součást CD 2.1)
- Účastník zná příklady událostí a nařízení, které vedou k ohrožení demokracie, a je na ně citlivý. (součást CD 1.2 a 2.2)

## Stručný popis programu

Účastníci jdou na procházku, během které si poslechnou 4 příběhy jejich vrstevníků z jiných, nesvobodných zemí.

Poté se vrátí k novinovým titulkům z úvodu školení a dozvedí se, jaké příběhy za nimi stojí, a kde na škále demokracie jsou země, ze kterých titulky pocházejí.

## Délka programu

90 minut, z toho přibližně

- 50 minut Procházka
- 15 minut Shrnutí příběhů
- 25 minut Novinové články na škále

## Instruktorů na program

3

## Materiál

### Procházka

- fáborky jedné barvy
- vytištěné příběhy dle jazyka, viz přílohy

### Shrnutí příběhů

- vytištěné postery, viz přílohy (A3, jednostranně barevně)

### Novinové články na škále

- vytištěné novinové titulky (Příloha: 01\_Novinové titulky CZ nebo Pří-





loha: 01\_Novinové titulky SK — Ke stažení na webu PŠL a Youthwatch) z Úvodu do školení

- seznam zemí a jejich umístění na Indexu demokracie (viz přílohy)

## Příprava

### Procházka

- vytyčit trasu procházky: 4 zastavení, mezi nimiž je vždy pár minut přechodu procházkovým tempem, podle potřeby vyznačit fáborcky
- jednotlivá stanoviště přiřadit konkrétním instruktorům – čekají na nich na účastníky, dát jim vytištěné příběhy

### Shrnutí příběhů

- mít po ruce vytištěné postery

### Novinové články na škále

- mít po ruce novinové titulky s Českou republikou a Slovenskem na konci (úplně na konci mít zemi uvedení)
- mít po ruce seznam zemí a jejich umístění na Indexu demokracie

## Průběh

### 1) Procházka (50 minut)

Instruktor přivítá účastníky a představí jim následující program, půjdou na procházku a cestou se zastaví na čtyřech místech, kde na ně bude čekat vždy jeden z instruktorů a přečte jim pravdivý příběh z jiné země. Ať pouze poslouchají. A až příběh skončí, půjdou dál. Nakonec se setkají opět na začátku.

Účastníci jdou buď po fáborcích nebo dostanou instrukci, kam mají jít. Instruktor již čeká na daném místě, vždy účastníky přivítá, krátce uvede, z jaké země bude daný příběh a v případě potřeby je krátce uvede do děje (například Severní Korea – o koho a co jde, proč do ní hlavní protagonista jede...). Mimo to není potřeba víc rozebírat.

Na konci instruktor účastníky dovede do místnosti s osou indexu demokracie nalepenou na zemi.

### 2) Shrnutí příběhů (15 minut)

Instruktor nechá účastníky usadit se okolo osy a postupně, v pořadí čtených příběhů, představí jednotlivé země. Krátce (spolu s účastníky) shrne daný příběh, následně představí informace na flipchartu (viz přílohy), u toho zdůrazní, jak je země daleko od země uvedení, přidá informace o její lidskoprávní situaci dle svého uvážení (viz metodické

poznámky) a nakonec vyzve účastníky, aby si tipli, kde na škále demokracie se země nachází. Flipchart poté umístí na správné místo. Takto projde všechny příběhy.

V závěru je možné se zeptat, jaký z příběhů s účastníky nejvíce rezonoval a proč.

### **3) Novinové články na škále (25 minut)**

Instruktor se vrátí k novinovým titulkům z Úvodu do školení a pojmenuje, že to jsou titulky reálných událostí. Na začátku účastníci titulky označovali podle toho, jestli mohou ovlivnit jejich životy, a teď se dozvědí, jaké příběhy se za těmi titulky skrývají.

Instruktor postupně všechny představí: co se za ním skrývá, z jaké je země, a nechá účastníky hádat, na kolikátém místě na škále demokracie země je. Poté položí článek na správné místo vedle škály.

Postupně projde všechny, na konci zbyde Slovensko a Česko (se státem, kde se uvedené odehrává, jako posledním) a odhalí i je.

V případě, že to účastníky zajímá, je možné dle seznamu zemí zodpovědět, na kolikátém místě jsou i další doposud nezmíněné státy.

Na závěr instruktor požádá každého, aby si na škále stoupl tam, kde (v jaké míře demokracie) by chtěl ideálně žít – nejedná se o konkrétní zemi podle toho, kde je teď, ale kde by chtěl, aby ta země byla. Je možné se doptat proč.

Dále každého požádá, aby si stoupl podle toho, v jaké míře demokracie by ještě byl ochotný žít, ale bylo by to již hraniční. Opět nezávisle na tom, kde je jaká země teď.

## **Metodické poznámky a bezpečnost**

### **1) Procházka**

- Příběhů je víc než instruktorů, buď je možné pověřit jednoho instruktora čtením dvou příběhů nebo poprosit pedagogický dozor, aby se do čtení zapojil.
- Procházku doporučujeme zvolit po místech, kde nebudou rušení (ne u silnice, kde jezdí auta, na hřišti, kde si hrají děti, u zahrady, kde se seká tráva ...).
- Je vhodné jít ven (zbytek školení je hodně indoorový), jestliže ale není příhodné počasí, jako minimalistická varianta poslouží dvě místnosti, pak se stále přechází z jedné do druhé. Přechody, byť i jen krátké, mezi jednotlivými příběhy doporučujeme zachovat i kvůli změně polohy

nebo možnosti krátce nad právě přečteným příběhem přemýšlet.

- V případě velké skupiny je možné ji rozdělit na poloviny, z nichž každá má jinou trasu. Každý instruktor tak svůj příběh čte dvakrát. Je ale potřeba zvolit správnou logistiku, aby se skupiny u žádného z příběhů nepotkaly.
- Pořadí příběhů může být náhodné, ale doporučujeme jít podle zemí od nejbližší po nejbližší (tedy Severní Korea, Pákistán, Bělorusko, Polsko).

## 2) Shrnutí příběhů

- Při představování zemí je vhodné nejen zmínit informace uvedené na flipchartu, ale i další, které instruktor zná nebo si načte dopředu. Jako zdroj mohou sloužit reporty o stavu lidských práv Amnesty International:
  - Severní Korea (2022, anglicky)
  - Pákistán (2022, anglicky)
  - Bělorusko (2020)
  - Polsko (2021)
- Aktuální konkrétní události je pak možné vyčíst ve zprávách Amnesty International zde (vyfiltrovat podle dané země). Mimo to je v pořádku zmínit i jakékoliv jiné údaje týkající se demokracie a souvislosti z daných zemí.
- Všechny údaje o kilometrech na flipchartech jsou vzdálenost Prahy či Bratislavy na hranice s danou zemí po silnici. Jestliže budete školení uvádět jinde, je vhodné si vzdálenost i čas aktualizovat dle daného místa. Pak jej stačí jen zmínit namísto na flipchartu vytištěných údajů.

## 3) Novinové články na škále

- Je vhodné mít načtené jednotlivé články, viz Příloha: 05\_Popis titulků s odkazy na články — Ke stažení na webu PŠL a Youthwatch, aby byl instruktor schopný o člancích (pozadí titulků) povídat.
- Titulky doporučujeme provazovat s událostmi v larpu, pokud se to nabízí.

## Přílohy — Ke stažení na webu PŠL a Youthwatch

Příloha: 05\_Severní Korea CZ nebo Příloha: 05\_Severní Korea SK

Příloha: 05\_Pákistán CZ nebo Příloha: 05\_Pákistán SK

Příloha: 05\_Bělorusko CZ nebo Příloha: 05\_Bělorusko SK

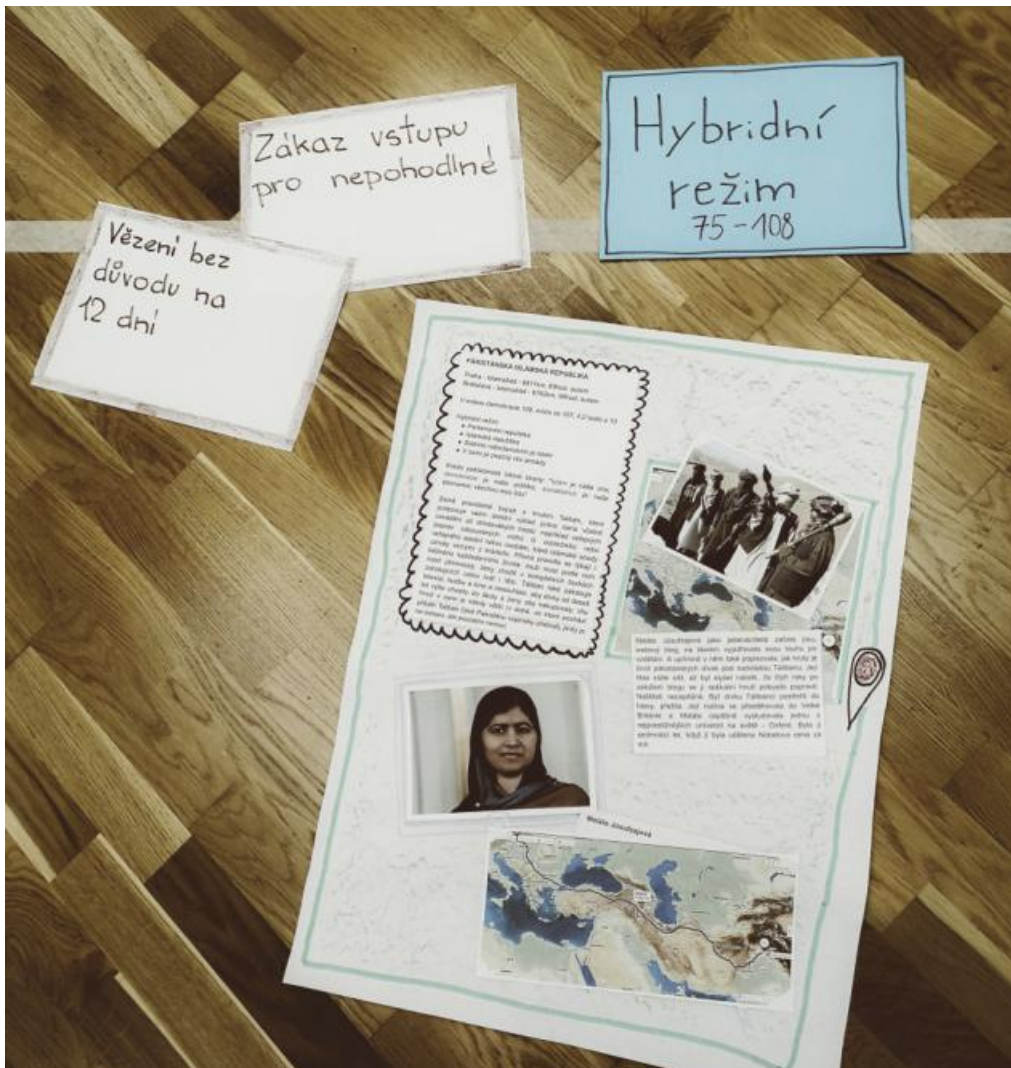
Příloha: 05\_Polsko CZ nebo Příloha: 05\_Polsko SK

Příloha: 05\_Informace k zemím CZ nebo Příloha: 05\_Informace k zemím SK

Příloha: 05\_Popis titulků s odkazy na články

Příloha: 05\_Democracy Index 2022 abecedně

Příloha: 05\_Democracy Index 2022 dle pořadí



# INSTAREPORTÉŘI

## Cíle

- Účastník chápe, že míra demokracie ve státě není stálá a může se v čase měnit oběma směry. (součást CD 2.1).
- Účastník ztvární minimálně jednu vybranou situaci, která ohrožuje demokracii (součást CD 1.2, 1.3 a 2.2).
- Účastník získá možnost být napojen na DemoHráče i po skončení tohoto školení.

## Stručný popis programu

Poslední vzdělávací program školení, který zároveň funguje jako reflexe toho, co se účastníci do té doby dozvěděli. Ve skupinkách natáčejí videa znázorňující situace vedoucí k ohrožení demokracie, se kterými se seznámili během školení.

Předtím si ale ještě zvědomí, že míra demokracie není stálá a může se v průběhu času měnit.

## Délka programu

- 90 minut, z toho přibližně
- 15 minut Energizer
- 10 minut Posuny na škále
- 60 minut Natáčení videí
- 5 minut Premiéra

## Instruktorů na program

1

## Materiál

### Energizer

- dle zvoleného energizeru

### Posuny na škál

- vytištěný Příloha: 05\_Democracy Index 2022 abecedně — Ke stažení na webu PŠL a Youthwatch (z předchozího programu Příběhy z nesvo-body)

## Natáčení videí

- flipchart se zadáním InstaReportérů, viz technický popis programu níže
- mobil s nainstalovaným Instagramem a přihlášením na účet DemoHráče
  - **uživatelské jméno:** demohrac
  - **heslo:** pro získání napsat dostatečně dopředu žádost na demohrac@psl.cz s popisem, kdo a kde školení realizuje
- kostýmy z larpu
- kancelářské potřeby ze školení

## Premiéra

- mobil s nainstalovaným Instagramem a přihlášením na účet DemoHráče

## Příprava

### Energizer

- dle zvoleného energizeru

### Posuny na škále

- po ruce seznam zemí dle Democracy Index s hodnotami indexu
- stále vyznačenou škálu na zemi, okolo ní vše, co na ní do té doby vzniklo

## Natáčení videí

- flipchart se zadáním InstaReportérů na tabuli, zatím skrytý
- kostýmy z larpu a kancelářské potřeby, zatím skryté
- na Instagramu je potřeba umět:
  - přijímat zprávy
  - nahrávat videa do feedu, co přijdou přes DM (zprávy na Instagramu)
  - schvalovat nové sledující
  - dopředu účastníkům připomínat, aby si donesli nabitý mobilní telefon, ale nemusí jej mít všichni

## Premiéra

- nahrávat v průběhu Natáčení videí všechna videa, která přijdou přes DM na účet DemoHráče, aby byla všechna nahraná na začátku Premiéry

## Průběh

### 1) Energizer (15 minut)

Instruktor si s účastníky zahraje jakékoliv aktivity na aktivizaci, „rozblbnutí“ a „dělání konin“. Vybere si buď vlastní, které zná, nebo je možné si vybrat nějakou uvedenou v příloze.

## 2) Posuny na škále (10 minut)

Instruktor se s účastníky přesune ke škále na zemi, u které je naskládané vše, co doposud okolo škály vzniklo. Stoupnou si okolo místa, kde je ČR/SR (dle země uvedení).

Instruktor se účastníků zeptá, jestli jsou spokojeni s tím, kde je jejich země. Ať ukáží buď palec nahoru (spokojenost), nebo palec dolů (nespokojenost). Ať již ukážou cokoliv, instruktor zdůrazní, že to, kde je daná země teď, není neměnný stav. A ukáže, jak to například vypadalo v případě Výmarské republiky, tedy během 13 let předválečného Německa za působení NSDAP. Instruktor si stoupne někam tam, kde je teď ČR/SR, a jde až na konec škály směrem k autoritářským režimům, kde se zastaví.

Poté požádá účastníky, aby si palcem na ruce tipli, kde byla ČR/SR před 13 lety, jestli výš (palec nahoru), nebo níž (palec dolů). Ať již ukážou cokoliv, odhalí jim, jak to bylo. Může k tomu využít vytištěné škály, zde je výtah několika dat:

ČR:

2010: 8,19 (16. místo),

2014: 7,94 (25. místo),

2017: 7,62 (34. místo),

2020: 7,67 (31. místo),

2022: 7,97 (25. místo).

SR:

2010: 7,35 (38. místo),

2014: 7,35 (45. místo),

2017: 7,16 (44. místo),

2020: 6,97 (47. místo),

2022: 7,07 (43. místo).

Instruktor to uzavře, např.: „A kam to půjde dál? Bude to stoupat, nebo klesat? Nemůže to dopadnout jako v Německu? Nebo jako v Rusku v roce 2022, kdy kleslo o 22 míst za jeden jediný rok na aktuální 146. místo?“

Instruktor následně zadá úkol: ať si účastníci na škále stoupnou tam, kde by chtěli, aby byla země, kde by rádi v budoucnu bydleli (a je jedno, jestli to bude ČR/SR nebo nějaká úplně jiná). Asi (snad) si stoupnou na demokratický konec škály.

A instruktor pokračuje s poslední otázkou, např.: „Jaké jsou signály toho, že se děje něco, co vaši vybranou zemi posouvá níž? Čeho si můžete všimnout, abyste to poznali?“ Rozebere s nimi jejich odpovědi a v závěru (jestli to neudělá žádný z účastníků) poukáže na to, co leží na zemi okolo škály, na články, respektive události, které sami zažili v larpu. Vše jako konkrétní příklady toho, co je signálem, že se děje něco, co může snížit míru demokracie.



### 3) Natáčení videí (60 minut)

Instruktor uvede aktivitu, např.: „Teď již víte, že na tohle všechno a mnoho dalšího můžete dávat pozor. A že když se to děje, máte zbystřit. Ale mnozí jiní to nevědí.“ A zadá jim úkol natočit max. 30 sekund dlouhá videa, která budou znázorňovat situace, v nichž se děje něco, co vede k ohrožení demokracie.

Inspirovat se mohou tím, co zažili v larpu, co je znají z přednášky o Výmarské republice, co slyšeli o dění na Slovensku (Kotlebovci), v Příbězích z nesvobody, při probírání článků či co vědí sami nebo najdou na internetu.

Videa mají natočit, jako by byli reportéři, kteří dávají vědět těm, kteří neměli možnost si projít tímto školením, aby na základě toho tak byli schopni rozeznat signály ohrožení demokracie. Pracují ve skupinkách podle svých preferencí (2 až 4 lidi) vždy s minimálně jedním mobilem s Instagramem.

Instruktor vysvětlí technický průběh popsany na flipchartu:

- Kdo chce, ať požádá o sledování účtu DemoHráče (uživatelské jméno: demohrac).
- Mají 45 minut na natočení minimálně jednoho videa, ale mohou jich natočit i více.
- Délka videa je max. 30 sekund, videa mají znázorňovat situace, v nichž se děje něco, co znamená ohrožení demokracie,
- Videa pošlou přes zprávu na účet DemoHráče (je možné i bez schválení sledování přes tři tečky na stránce profilu DemoHráče).
- Všichni se opět potkají 15 minut před koncem.
- Instruktor potvrdí všechny sledující a společně se na mobilech těch, co chtějí DemoHráče sledovat, podívají, co vytvořili ostatní (do té doby schválení nedostanou, takže na tomto soukromém profilu nic nevidí).
- Uvidí tam i videa těch, kteří od jara 2022 prošli tímto školením a natáčeli dle stejného zadání.
- Mohou si půjčovat jakékoliv kostýmy z larpu nebo kancelářské potřeby a využívat prostory školení.

Instruktor je k dispozici pro jakékoliv dotazy nebo pomoc a průběžně kontroluje, zda přišla videa, která hned nahrává na profil DemoHráče.

Účastníci by se měli sejít po 45 minutách, posledních 15 minut je k nahrání videí a vyřešení technických potíží.

#### 4) Premiéra (5 minut)

Skupina se v daný čas opět scházejí a jakmile jsou všechna videa nahraná a všichni, kdo chtějí sledovat DemoHráče, o to požádali, instruktor schválí všechny nově sledující, a tím zahájí premiéru, zpřístupní doposud vzniklá videa, nejen jejich.

Účastníci mají chvíli na zhlédnutí videí. Poté instruktor účastníky požádá, aby mobility zase odložili, že všechny čeká závěr. Nicméně později, třeba cestou domů, bude ještě možnost se na videa podívat, protože přístup tam už budou mít vždy. A uvidí tak i videa těch, kteří je na dalších školeních teprve nahrají.

### Metodické poznámky a bezpečnost

#### 1) Dle zvoleného energizera

#### 2) Posuny na škále

- Zásadním a nejdůležitějším sdělením je, že umístění na škále, respektive míra demokracie, nejsou stálé, že se mohou v průběhu času jak zhoršovat, tak i zlepšovat.
- Mimo výše zmíněné informace o ČR respektive SR je možné připojit i další, které přijdou instruktorovi zajímavé nebo které zajímají účastníky (např. jaký index má nějaká konkrétní země, jestli měla před deseti lety víc nebo míň, jaké země jsou před ČR/SR ...).
- 

#### 3) Natáčení videí

- Účastníci podle našich zkušeností podceňují časovou náročnost finální fáze (nahrávání, případně postprodukcí, jestli ji dělají). Proto doporučujeme sejít se opravdu 15 minut před koncem, aby už museli pracovat s materiálem, který natočili. Pokud se vše stihlo dřív, je možné celý blok i dřív ukončit a pokračovat Premiérou.

#### 4) Premiéra

- Ač je celý program 90 minut dlouhý, není po něm potřeba zařazovat pauzu, natáčení videí je tak volné, že si účastníci mohou zajít na záchod nebo se občerstvit kdykoliv v průběhu natáčení, a může tak hned následovat Závěr.
- Kdo s sebou nemá mobilní telefon, ale chtěl by DemoHráče sledovat, může o to požádat kdykoliv dodatečně a nejpozději při příštím školení mu bude žádost schválena.
- Video neuvidí nikdo mimo DemoHráče, účet není veřejný a dostanou se k němu jen účastníci školení (ti aktuální, minulí a budoucí).

**Přílohy** — Ke stažení na webu PŠL a Youthwatch  
Příloha: 06\_InstaReportérové energizery



# ZÁVĚR ŠKOLENÍ

## Cíle

- Účastníci zrevidovali svůj seznam toho, co je potřeba pro spokojený život. (součást CD 2.1)
- Účastníci pojmenovali, co jim školení dalo.
- Účastníci dali instruktorům zpětnou vazbu na školení.
- Účastníci jsou zorientovaní v tom, co se bude dít po školení a proč.

## Stručný popis programu

Uzavření celého dvoudenního školení. Připomenutí, co se v průběhu celého školení dělo, a prostor pro účastníky shrnout si jeho přínosy. Zároveň předání informací, co se bude dít dál, protože tímto dvoudenním školením DemoHráč nekončí.

## Délka programu

30 minut, z toho přibližně

- 10 minut Spokojený život II
- 15 minut Shrnutí programu a 5 prstů
- 5 minut Co bude dál a Rozloučení

## Instruktorů na program

1

## Materiál

### Spokojený život II

- flipcharty, na které účastníci psali, co je potřeba pro spokojený život (z Úvodu do školení)
- flipchartové fixy (pro každý papír jiná barva, než jakou se na něj už psalo)

### Shrnutí programu a 5 prstů

- flipchart s harmonogramem z Úvodu do školení
- flipchartová tabule
- desky pro každého účastníka
- papír pro každého účastníka a nějaké náhradní navíc

- fixa pro každého účastníka a nějaké náhradní navíc

### **Co bude dál a Rozloučení**

- fotoaparát (mobil s foťákem, jestliže budete chtít společnou fotku)

## **Příprava**

### **Spokojený život II**

- mít po ruce nachystané flipcharty se seznamem věcí, které jsou potřeba pro spokojený život
- ke každému flipchartu jedna flipchartová fixa jiné barvy, než kterou se na něj již psalo

### **Shrnutí programu a 5 prstů**

- na flipchartovou tabuli (či jinam) vyvěsit harmonogram školení, zatím zakrytý
- mít po ruce nachystané desky, papíry a fixy

### **Co bude dál a Rozloučení**

- mít po ruce foťák a vymyšlené místo na focení, jestliže budete chtít společnou fotografii

## **Průběh**

### **1) Spokojený život II (10 minut)**

Instruktor vyzve účastníky, aby vytvořili skupinky jako na začátku školení, když měli psát, co potřebují pro spokojený život, a sesedli si spolu. Vysvětlí, co se bude dít dál, např.: „Na začátku školení jste měli možnost společně sepsat, co je potřeba pro spokojený život. Teď po tom, co jste prožili, vám chceme dát možnost se na ten seznam podívat a jakkoliv ho změnit. Můžete doplnit, co vám tam teď chybí, případně vyškrtnout, zdá-li se vám tam něco navíc, nebo podtrhnout cokoli je pro vás opravdu důležité. Máte na to 5 minut.“ A rozdá jim papíry i fixy.

Po uplynutí času (nebo až budou skupinky hotové) instruktor s účastníky projde, co se na jednotlivých flipchartech změnilo. Skupinka to může okomentovat.

Následně si instruktor papíry a fixy opět vezme.

### **2) Shrnutí programu a 5 prstů (15 minut)**

Instruktor odkryje harmonogram a zběžně shrne, co se na školení dělo – projde program po programu jen pro připomenutí, co se dělo. Je možné do toho prostřednictvím dotazů zapojit i účastníky, ale neztrácet na tom čas.

Následně účastníkům rozdá desky na psaní, na každých jeden papír a k tomu fixu, a zadá následující aktivitu, např.: „Teď budete mít prostor se

zamyslet nad tím, co jste se nového dozvěděli, co se vám líbilo a co ne, nebo co byste nám chtěli říct. A já vám řeknu jak, následujte mé instrukce, prosím.

Nejdřív si na papír obkreslete svoji dlaň, aby tam byly jasně viditelné prsty. Do každého prstu pak budete něco psát. A to takto:

- 1) do palce: čemu chcete dát palec nahoru, co se vám líbilo
- 2) do ukazováčku: na jakou informaci chcete poukázat, co jste se dozvěděli důležitého
- 3) do prostředníčku: čemu chcete ukázat prostředníček, co se vám nelíbilo
- 4) do prsteníčku: co si jako prsten značící závazek odnášíte, tedy co s tím, co jste se dozvěděli, budete dělat dál
- 5) do malíčku: jakýkoliv vzkaz, který pro nás máte“

Jednotlivé prsty je vhodné procházet postupně a dát na napsání dostatek času před pokračováním k dalšímu.

Jakmile všichni dopíší, je možné napsané projít. Tak jako tak, na konci instruktor papíry, desky i fixy vybere zpět.

### **3) Co bude dál a Rozloučení (5 minut)**

Instruktor zdůrazní, že tímto DemoHráč nekončí. Vysvětlí, že v následujících týdnech budou následovat ještě tři setkání ve škole, vždy na 1,5 hodiny, která na tento program navážou. Jestliže to teď bylo především o tom naučit se všimnout si situací a náznaků, že je demokracie ohrožena, navazující setkání budou víc o tom, co dělat, aby míra demokracie neklesla. Aby účastníci zjistili, jak mohou pomoci tomu, že se v jejich zemi nebude míra demokracie snižovat ale naopak zvyšovat. Je možné je vyslat domů se slovy: „Je to na vás.“

Následně se instruktoři rozloučí a jestliže skupina chce, je možné se společně vyfotit.

## **Metodické poznámky a bezpečnost**

### **1) Spokojený život II**

- Při opětovném skládání skupinek je možné využít seznamů jmen na jednotlivých flipchartových papírech.
- Použití jiné barvy fixy má zviditelnit, co se změnilo.
- Očekávané změny, které se na flipchartovém papíru objeví (či jsou podtrhnuta), jsou slova jako „demokracie“, „svoboda“, „práva“ a podobně.
- Flipchartové papíry je potřeba schovat a předat vyučujícímu či instruk-



torovi, který povede podpůrné aktivity – na poslední dílně jsou potřeba.

## 2) Shrnutí programu a 5 prstů:

- Je vhodné účastníky předem upozornit, že 5 prstů je možné podepsat, ale není to nutné, a že je o tento papír pak poprosíte (tj. aby psali čitelně...).
- Po sepsání 5 prstů je možné nechat účastníky vyjádřit k tomu, co napsali. Podle zbylého času nechat vyjádřit všechny ke všemu nebo požádat každého, ať si vybere jednu kategorii, o které chce mluvit apod. Jestliže už čas není, jen vyberte papíry.
- Tyto papíry slouží nejen účastníkům pro osobní zhodnocení školení, ale i jako zpětná vazba pro instruktory.

## Přílohy

žádné

A handwritten list of needs and desires on a piece of paper, organized into three columns. The text is written in various colors: blue, green, and red.

POSTEL	DŮM	KOMUNI-
MOBIL	PSA	KACE
KOUPELNA	ELEKTRONIKU	SVOBODA
NaBÍSEČKA	ELEKTRINU	MÍR
ZÁSUVKA	VODU	RODINA
SÍDLU	HUDBU	KAMARÁDI
PITÍ	OBLEČENÍ	ŠTĚSTÍ
PENÍZE	AUTO	LÁSKA
	GAUC	ÚSPĚCH



# PODPŮRNÉ AKTIVITY

## — 1. DÍLNA

### Cíle

- Účastník rozumí tomu, co je to občanská společnost. (součást CD 1.3)
- Účastník rozumí tomu, že úkolem občanské společnosti je podpora demokracie. (součást CD 1.3)
- Účastník chápe, že občanskou společnost tvoří dohromady jedinci. (součást CD 1.3 a 2.3)

### Stručný popis programu

Variace na hru Městečko Palermo, při níž ve dvou po sobě jdoucích hrách účastníci poznají, proč je potřeba aktivní občanská společnost a co dohromady zmůže.

### Délka programu

90 minut, z toho přibližně

- 5 minut Přivítání a shrnutí školení
- 5 minut Co zmůže jednotlivec
- 30 minut Městečko Palermo, 1. kolo
- 30 minut Městečko Palermo, 2. kolo
- 20 minut Reflexe

### Instruktorů na program

1

### Materiál

#### Přivítání a shrnutí školení

- tabule na psaní
- psací potřeby na tabuli

#### Co zmůže jednotlivec

- žádný

#### Městečko Palermo, 1. kolo

- židle v počtu účastníků
- tabule na psaní
- psací potřeby na tabuli

### **Městečko Palermo, 2. kolo**

- židle v počtu účastníků
- tabule na psaní
- psací potřeby na tabuli

#### **Reflexe**

- žádný

## **Příprava**

### **Přivítání a shrnutí školení**

- mít po ruce tabuli na psaní a psací potřeby

### **Co zmůže jednotlivec**

- žádná

### **Městečko Palermo, 1. kolo**

- postavit židle do kruhu
- mít po ruce tabuli na psaní a psací potřeby

### **Městečko Palermo, 2. kolo**

- vše jako na 1. kolo

#### **Reflexe**

- žádná

## **Průběh**

### **1) Přivítání a shrnutí školení (5 minut)**

Instruktor naváže na nedávnou zkušenost ze školení a zeptá se účastníků, co si z něj pamatují, a případně vše doplní. Jednotlivé části píše na tabuli.

Mělo by rozhodně zaznít:

- larp
- diskuze o nástupu nacismu v Německu a o tom, že totalita často přichází postupně po malých krůčcích
- příběhy mladých lidí z nesvobodných zemí
- představení indexu demokracie a kde se na škále nacházejí které země
- typy událostí, na které je potřeba být citliví, protože značí, že může být demokracie ohrožena

### **2) Co zmůže jednotlivec (5 minut)**

V této části již instruktor přejde k tématu aktivní občanské společnosti, např.: „V larpu jste si zažili, jak snadno přijde diktatura a jak se může demokracie vytratit. Pojdme se na to podívat. Chci se vás zeptat, jestli si myslíte, že něčemu takovému můžete zabránit. Jestli každý jeden z vás něco zmůže, aby se podobná situace nezopakovala.“

Instruktor nechá účastníky postavit se na škálu, kde jedna strana značí

„jedinec ve společnosti nic nezmůže“ a druhý konec značí „i jedinec může dosáhnout velké změny ve společnosti“. Následně je možné se účastníků doptat, proč stojí tam, kde stojí. Ideálně ať zazní názory z obou stran škály a různé důvody.

Poté účastníky pozve do hry, ve které si řečené buď potvrdí, nebo vyvrátí.

### **3) Městečko Palermo, 1. kolo (30 minut)**

Instruktor si s účastníky zahraje Městečko Palermo podle běžných pravidel, uvedených v příloze. Co je důležité:

- Mafiánů je tolik, aby byl jeden na každých započatých 5 hráčů (tedy např. v počtu 20 žáků 4 mafiáni, v počtu 21 žáků 5 mafiánů...),
- Cattani (policista) je jeden
- na začátku zdůraznit, že městečko vyhraje, jestli se podaří odhalit všechny mafiány, a zároveň zůstane co nejvíc živých občanů, nejlépe všichni

Hra pak probíhá bez zdlouhavých popisů, obviňování a obhajování. Je potřeba postupovat rychle, aby se celá hra stihla co nejrychleji – slouží jen pro porovnání s jinak nastavenými rolemi v druhém kole.

V tomto, prvním, by měla hra skončit buď vítězstvím mafiánů, nebo velkým množstvím eliminovaných běžných občanů. Výsledek (kolik zůstalo mafiánů a kolik občanů) instruktor zapíše na tabuli.

### **4) Městečko Palermo, 2. kolo (30 minut)**

Hraje se stejná hra, ale s několika změněnými pravidly, která jsou pro účastníky jasně formulovaná

- Jestliže Cattani zemře nebo je uvězněn, instruktor tajně (v noci) určí nového z řad běžných občanů (= vždy je minimálně jeden Cattani).
- Vzniká nová role: zástupce občanské společnosti. Celkem jich je jako polovina účastníků (zakrouhleno nahoru), jsou tajně určení (podobně jako vrazi nebo Cattani) a v noci se budí společně s Cattaním. Vidí tedy, na koho se Cattani táže, respektive jaký je výsledek. A protože žádná role není slučitelná s jinou rolí (vyjma jedné výjimky, viz níže), tak také vědí, kdo není vrah (a není potřeba pro něj hlasovat během dne).
- Výjimka ze zákazu slučování rolí: jestliže při zabití či uvěznění Cattaniho již nezbyvá další běžný občan, je Cattaním zvolen zástupce občanské společnosti.

Výsledek (kolik zůstalo mafiánů a kolik občanů) instruktor opět zapíše na tabuli.

## 5) Reflexe (20 minut)

Instruktor nechá účastníky vytvořit menší skupiny asi po 4 účastnících (aby došlo ke změně prostředí oproti hře, kde sedí celou dobu v kruhu), přičemž postupně zadává otázky, o nichž nechá každou skupinu minutu diskutovat a následně ji požádá, aby zmínila hlavní myšlenku toho, na co přišli.

Sérií otázek v reflexi účastníci mají dojít k uvědomění, co je občanská společnost, a že jestliže jednotlivec toho moc nezmuže, společně již mohou. Vždy bude ve společnosti někdo, kdo bude ničit demokracii (zde mafiáni), vždy někdo, kdo se nebude zajímat (zde běžní občané), ale čím víc bude velmi aktivních lidí (Cattani) a nebo alespoň lidí, co si všímají (občanská společnost), tím je větší šance, že ničitelé nezvítězí.

Možné otázky do reflexe:

- 1. Vyjádřit procentuálně (100 % = plně, 0 % = vůbec), jak moc se podařilo občanům v prvním a poté druhém kole splnit cíl hry, tedy odhalit všechny mafiány a u toho ztratit co nejméně občanů? (ideální vyznění: v prvním kole vůbec nebo málo, v druhém více)
- 2. Díky čemu jsou rozdíly v 1. a 2. kole? (ideální vyznění: ve druhém kole bylo víc lidí, co se zajímali a měli informace o tom, kdo je vrah, nebo minimálně kdo jím není)
- 3. Otázka cíleně na Cattaniho z prvního kola: jaké to bylo, když se snažil odhalovat mafiány?(ideální vyznění: byl sám, nikdo mu nepomáhal, sám toho moc nesvedl)
- 4. Otázka cíleně na Cattaniho (všechny) z druhého kola: jaké to bylo, když se snažil odhalovat mafiány?(ideální vyznění: měli podporu zástupců občanské společnosti, zároveň věděli, že kdo je zástupcem, ten není vrah, takže bylo lehčí vrahy odhalit)
- 5. Toto byla hra a byli tam vrazi, Cattaniové, občané i zástupci občanské společnosti. Ve vztahu k demokracii, kdo takové role plní v reálném životě? (ideální výstup: vrah = např. populistický vůdce nedemokratické strany, Cattani = občanský aktivista, zástupce občanské společnosti = kdo sleduje dění okolo sebe, zapojuje se do rozhodován, občan = člověk, co se nestará a nechává věci být)
- 6. Kolik lidí by se mělo zajímat o to, co se okolo děje?(ideální výstup: co nejvíc)
- 

Instruktor se s účastníky rozloučí a předestře, že příští setkání se zaměří na to, co všechno (jaké činnosti) může taková občanská společnost dělat, aby demokracii udržovala, nebo dokonce posilovala.

## Metodické poznámky a bezpečnost

### 1) Přivítání a shrnutí školení

- žádné

### 2) Co zmůže jednotlivec

- žádné

### 3) Městečko Palermo, 1. kolo

- Doporučujeme seznámit se s uvedenou verzí pravidel. Hrávají se různé varianty a pro tuto dílnu je potřeba tato verze.
- Obzvláště není vhodné využívat část se slovními popisy, jak k vraždě došlo, obžaloby, obhajoby... Naše verze vyžaduje jen technický průběh (noc – zabití – Cattaniho tip – probuzení – obvinění – hlasování – posláni do vězení – konec dne). I kvůli času, kterého není na jednu hru moc.
- Důležité je, aby mezi tímto a následujícím kolem byl jasný rozdíl – nejen ve výsledku hry, ale i v průběhu a zapojení jednotlivých účastníků, viz popis druhého kola.
- Je v pořádku, jestliže hra skončí rychleji, zbylý čas se dá věnovat pauze nebo závěrečné reflexi.

### 4) Městečko Palermo, 2. kolo

- Je potřeba velmi jasně zdůraznit, jaká pravidla budou pro nové kolo jiná.
- Kvůli změněným pravidlům je vhodné účastníky minimálně zpočátku provádět hrou tak, aby vždy věděli, co mají dělat (vždy na začátku dané fáze popsat, kdo se probouzí, co má dělat, čeho si může všimnout...).
- Je v pořádku, jestliže hra skončí rychleji, zbylý čas se dá věnovat závěrečné reflexi.

### 5) Reflexe

- Reflexi je možné vést i jakkoliv jinak (formou i obsahem), jestliže splní výše uvedené cíle.

**Přílohy** — Ke stažení na webu PŠL a Youthwatch

Příloha: 07\_Pravidla Městečka Palerma

# PODPŮRNÉ AKTIVITY

## – 2. DÍLNA

### Cíle

- Účastník zná další příklady situací, které mohou ohrozit demokratické principy. (součástí CD 1.2., CD 2.2)
- Účastník zná příklady konkrétních možností, které může občanská společnost využívat při ochraně demokratických principů. (součástí CD 1.3.)
- Účastník vnímá sám sebe jako někoho, kdo může ovlivnit svět kolem sebe. (součástí CD 2.3)

### Stručný popis programu

Účastníci jsou prostřednictvím gamebooku uvnitř příběhu, ve kterém se rozhodují, zda a jakými prostředky pomohou k ochraně demokratických principů.

### Délka programu

90 minut celkem, z toho:

- 10 minut úvod
- 45 minut gamebook
- 35 minut reflexe

### Instruktorů na program

1

### Materiál

- Příběh (příloha 8) – vytištěný nebo lze číst z monitoru
- tabule nebo flipchart
- 10 papírových kruhů cca 5 cm v průměru (ideálně 2 tmavě modré, 2 světle modré, 2 žluté, 4 červené)
- stopky



- vytištěné možnosti příběhu (příloha 8) – namísto vytištění lze psát na tabuli

## Příprava

Nakreslit na tabuli nebo flipchart 8 kružnic stejného rozměru v jakém jsou barevné kruhy.

nad 1.-4. kružnici napsat „autoritativní režim“

nad 5.-6. kružnici napsat „hybridní režim“

nad 7.-8. kružnici napsat „demokracie s nedostatky“

nad 9.-10. kružnici napsat „plná demokracie“

Pro účastníky zorganizovat sezení v kroužku, ať na sebe během reflexe mají možnost vidět a reagovat.

Lektor má židli tak, aby dosáhl na prostor s nakreslenými kružnicemi (v ideálním případě uvnitř kruhu s ostatními).

## Průběh

Aktivita je rozdělena na 3 části – úvod, gamebook, reflexe

### Úvod

Lektor připomene, že minule se společně dívali na to, kdo hlídá demokracii. Následně položí otázku: Vzpomínáte si na to, kdo to byl? (mělo by zaznít, že lidé v daném státě, příp. občanská společnost). Naváže sdělením, že dnes je čeká jedno zajímavé téma a to, jak k tomu mohou přispět mladí lidé, jako jsou účastníci. Než začnou, zeptá se: „Jak moc věříte tomu, že můžete ve svém věku pomoci ovlivnit důležité dění ve státě? Ukažte to na prstech, kdy 1 prst znamená jedničku, tj. mám to plně ve svých rukou a 5 prstů znamená pětku, čili nemohu ovlivnit vůbec nic. Využít je možno i dvojku, trojku, čtyřku, jako ve škole.“

Lektor se podívá, co ve třídě převažuje a krátce to okomentuje, například: „Vidím, že většina z vás nevěří tomu, že může něco skutečně ovlivnit, pojďme se teď podívat na to, co konkrétně můžeme a nemůžeme dělat.“

Následně si připomenou index demokracie, se kterým pracovali na školení. Jednalo se o desetibodovou stupnici, která měla 4 kategorie. Účastníci vzpomínají, které to byly. Lektor přitom ukazuje na prázdné kružnice, které připravil, a připsuje k nim adekvátní označení jednotlivých částí:



- 8–10 znamená plná demokracie, tedy demokracie, která funguje dobře
- 6–8 znamená demokracie s nedostatky, tedy ty státy, kde jsou s demokracií v některých oblastech problémy; skupina si zkusí vzpomenout, co za problémy může být
- 4–6 znamená hybridní režim, tedy kombinace demokratických a autoritářských prvků; problémy tam mají už větší; účastníci opět zkusí vymyslet příklad
- 0–4 jsou autoritativní režimy; skupina si zkusí vzpomenout na nějakou zemi s autoritářským režimem a na to, jak to v ní vypadalo

### **Gamebook**

Následně lektor pozve účastníky k poslechu příběhu, ve kterém budou s indexem pracovat. Příběh se týká města, ve kterém je index na 6, tedy spodní hranice demokracie s nedostatky (instruktor zaplní kružnice barevnými kruhy až po 6. kruh). Lektor čte příběh (příloha č.8) a účastníci následují instrukce v něm.

Při každém rozhodování instruktor napíše možnosti, o kterých se hlasuje, na tabuli pod index a nebo využije vytištěných kartiček a možnosti tam pomocí pásky přilepí. Po hlasování pak vezme možnost, která zvítězila, a dá ji do jiného sloupečku, kde budou ve finále 3 vybrané možnosti. Také aktualizuje body v indexu pomocí barevných kruhů. Pokud dostávají půl bodu, lze kruh přehnout na půl nebo přestříhnout.

### **Reflexe**

Reflexe má několik fází:

#### **Debriefing (5 minut)**

- Otázka: „Jak jste spokojeni se svým výsledkem?“ Účastníci ukážou na škále, kdy ruka na zemi znamená totální nespokojenost, ruka nad hlavou znamená nadšení. Využít mohou i dalších stupňů na škále. Svou pozici mohou krátce okomentovat.

#### **Rekapitulace průběhu (5 minut)**

- Lektor se skupinou prochází jednotlivá rozhodnutí, která skupina udělala. K tomu využívá seznam jednotlivých možností, které v průběhu hry zapisoval nebo lepil.
- Následuje otázka: „Co by se stalo, kdybyste si vybrali pouze rozhodnutí netýká se mě to?“

### **Odtajnění pozadí příběhů (5 minut)**

- Lektor seznámí účastníky s tím, že všechny situace, ve kterých se rozhodovali, se skutečně staly.
- Zavražděný novinář byl Kuciak na Slovensku. Za jeho vraždu byl odsouzen ten, kdo stiskl spoušť, ale tomu, kdo vraždu objednal, se vina neprokázala. Přesto je v současnosti ve vězení za jiné prohřešky. Zároveň pod tlakem veřejnosti padla vláda, neboť se spekulovalo o jejím propojení s italskou mafií a objednatelem vraždy.
- Studentka s hidžábem se jmenuje Ahmednuur Ayan Jamaal a její kauza skončila po šesti letech soudních procesů tím, že žalobu na školu stáhla s odvoláním na to, že je kvůli tomu terčem nenávistných útoků.
- A paní Zelená je ve skutečnosti paní Obzinová, kterou v ČR do vedení zpravodajství nakonec generální ředitel Českého rozhlasu po rozsáhlých protestech nejmenoval.
- Občanská společnost za přispění mladých lidí tu dokázala zvrátit možná ohrožení demokracie.

### **Shrnutí možností, co mohli dělat + doplnění dalších (10 minut)**

V závěru lektor vybídne skupinu k sumarizaci možností, které občanská společnost má ve chvíli, kdy vnímá ohrožení demokratických principů.

V gamebooku byly:

- petice (ty jsou hlavně v oblasti mezinárodních lidských práv např. na webu Amnesty International)
- demonstrace (to je častá forma protestu, která tvoří účinný tlak)
- sdílení na sociálních sítích
- beseda ve škole
- výstava obrazů
- sousedský piknik
- finanční sbírka
- vorba tematických videí

Následuje otázka: „Napadají vás ještě další možnosti, co by se dalo dělat?“ Účastníci se rozdělí do skupin po cca 4 lidech a mají za úkol dát dohromady další možnosti, o kterých někdy slyšeli nebo je napadají jako možnost pro případ, že se děje něco, co nepovažují za správné. Po vypršení času čtou a komentují své zápisky. Zástupce skupiny řekne vždy pouze 1 věc, a pokud ji mají i ostatní skupiny, pouze zvednou ruku. Takto se skupiny střídají, dokud se nevyčerpají všechny možnosti, které mají zapsány.

Možnosti, které můžeme zmínit:

- psaní mailů novinářům
- psaní mailů politikům
- formy „zábavného“ zviditelnění tématu, např. alegorické vozy, flash moby, happeningy
- peer formy, mezi vrstevníky udělám přednášku ve škole
- stávka
- aktivizace dospělých, např. před volbami jsou kampaně na zvýšení volební účasti
- poslat peníze konkrétní neziskové organizaci, jejíž činnosti věřím
- vybírání peněz na podporu konkrétního člověka nebo akce

### Zhodnocení, co mohu ovlivnit (5 minut)

V závěru lektor přiměje účastníky vzpomenout si, jakou hodnotu ukazovali na začátku na prstech při otázce: „Jak moc věříte tomu, že můžete ve svém věku pomoci ovlivnit důležité dění ve státě?“ Nyní se mají zamyslet nad tou samou otázkou znovu a znovu hlasovat. Hlasovací škála je stále stejná: 1 prst znamená jedničku, tj. mám to plně ve svých rukou, a 5 prstů znamená pětku, čili nemohu ovlivnit vůbec nic. Využít je možno i dvojku, trojku, čtyřku, jako ve škole.

Lektor krátce okomentuje, zda a případně kam se třída ve vnímání posunula.

### Metodické poznámky a bezpečnost

Index demokracie má desetibodovou škálu, ovšem v této aktivitě pracujeme s jejím zjednodušeným modelem, neboť klasicky jsou jednotlivé stupně rozděleny následovně:

0.00 - 4.00	Autoritativní režim
4.01 - 6.00	Hybridní režim
6.01 - 8.00	Demokracie s nedostatky
8.01 - 10.00	Plná demokracie

Pokud by bylo třeba být matematicky přesní, je možné každou kružnici popsat číslem 0.00 - 1.00, 1.01 - 2.00 atd. Pro potřeby cílů aktivity je však názornost zjednodušení spíše výhodou.

**Přílohy** — Ke stažení na webu PŠL a Youthwatch

8\_Tisky na 3. dílnu

8\_Gamebook

# PODPŮRNÉ AKTIVITY

## — 3. DÍLNA

### Cíle

- Účastník si určí oblast, ve které se chce angažovat při ochraně demokracie. (součást CD 2.3)
- Účastník si určí, jak moc se chce angažovat při ochraně demokracie. (součást CD 2.3)
- Účastník pochopí, že dohled nad demokracií není prací jednoho člověka, ale celé občanské společnosti. (součást CD 1.3 a CD 2.3)

### Stručný popis programu

Závěrečná dílna, ve které si účastníci určí oblast, ve které se chtějí angažovat, aby podle svých vlastních možností a zájmu chránili demokracii, respektive ji posilovali.

### Délka programu

90 minut, z toho přibližně

- 15 minut Energizer
- 15 minut Rekapitulace DemoHráče
- 15 minut Místa si vymění
- 10 minut Pauza
- 10 minut Co tě víc zajímá?
- 5 minut Představení oblastí
- 5 minut Rozděl 15 bodů
- 15 minut Společný dohled nad demokracií

### Instruktorů na program

1

### Materiál

#### Energizer

- dle zvoleného energizeru

#### Rekapitulace DemoHráče

- židle v počtu účastníků
- dataprojektor s kabely na propojení s notebookem



- notebook
- reproduktory propojitelné s notebookem
- plocha na promítání
- video na úvod (Příloha: 09\_Video CZ nebo Příloha: 09\_Video SK — Ke stažení na webu PŠL a Youthwatch)
- flipchart nebo tabule
- papíry s nápisy (Příloha: 09\_Názvy částí DemoHráče CZ nebo Příloha: 09\_Názvy částí DemoHráče SK — Ke stažení na webu PŠL a Youthwatch; vytištěno jednostranně, případně přepsané rukou)
- papírová páska, tack it či cokoliv, čím bude možné lepit papíry na tabuli

### **Místa si vymění**

- miska (nebo jiná nádoba na vytištěná tvrzení, viz níže)
- tvrzení (Příloha: 09\_Tvrzení CZ nebo Příloha: 09\_Tvrzení SK — Ke stažení na webu PŠL a Youthwatch; vytištěná jednostranně a rozstříhaná na jednotlivá tvrzení)

### **Pauza**

- žádný

### **Co tě víc zajímá?**

- desky na psaní pro každého účastníka
- tužka či propiska pro každého účastníka
- dotazník Co tě víc zajímá? pro každého účastníka (Příloha: 09\_Co tě víc zajímá? CZ nebo Příloha: 09\_Co tě víc zajímá? SK — Ke stažení na webu PŠL a Youthwatch; vytištěno jednostranně, možno ve formátu A5 = 2 x na jednu A4 a rozstříhat)
- výsledky dotazníku pro každého účastníka (Příloha: 09\_Co tě víc zajímá? – vyhodnocení CZ nebo Příloha: 09\_Co tě víc zajímá? – vyhodnocení SK — Ke stažení na webu PŠL a Youthwatch; vytištěno jednostranně, možno ve formátu A5 = 2 x na jednu A4 a rozstříhat)

### **Představení oblastí**

- tabule nebo flipchart
- 1 papír od každé barvy z části Společný dohled nad demokracií (viz níže)
- flipchartové fixy
- papírová páska, tack it či cokoliv, čím bude možné lepit papíry na tabuli

### **Rozděl 15 bodů**

- tužka či propiska pro každého účastníka
- tabulka s určením zájmové oblasti pro každého účastníka (Příloha: 09\_Jaká oblast tě zajímá nejvíc? CZ nebo Příloha: 09\_Jaká oblast tě zajímá nejvíc? SK — Ke stažení na webu PŠL a Youthwatch; vytištěno jednostranně, možno ve formátu A5 = 2 x na jednu A4 a rozstříhat)

### **Společný dohled nad demokracií**

- barevné papíry (6 různých barev papírů velikosti A4, na kterých bude

vidět fixa, každá barva v co největším množství ideálně v počtu účastníků)

- fixy pro každého účastníka (co nejsilnější)
- nůžky, ideálně jedny na dvojici
- dataprojektor
- plocha na promítání
- obrázek země uvedení (Příloha: 09\_Mapá ČR nebo Příloha: 09\_Mapá SR — Ke stažení na webu PŠLa Youthwatch)
- papírová páska, tack it či cokoliv, čím bude možné lepit papíry na plochu, na kterou se promítá
- flipchartový papír se seznamem, co je potřeba pro spokojený život (z Úvodu do školení)

## Příprava

### Energizer

- dle zvoleného energizeru

### Rekapitulace DemoHráče

- přichystat si místnost: volný prostor s židlemi v divadelním uspořádání natočenými na promítací plochu a tabuli
- zprovoznit dataprojektor, propojit jej s notebookem a reproduktory
- nachystat si video ke spuštění
- nastavit hlasitost (klidně spíš větší, aby hudba ve videu rezonovala a přidala na působivosti)
- mít po ruce tabuli, u ní přichystané papíry s Názvy programů seřazené podle toho, jak šly za sebou, nápisy je možné zalaminovat
- u tabule přichystat papírovou pásku či tack it, aby se na ni mohly papíry lepit

### Místa si vymění

- mít po ruce židli a misku a v ní jednotlivá tvrzení: s dvěma prvními tvrzeními nahoře, zbytek jakkoliv přeložený v misce v náhodném, promíchaném pořadí

### Pauza

- žádná

### Co tě víc zajímá?

- mít po ruce desky na psaní, tužky, dotazníky Co tě víc zajímá? a výsledky dotazníku (Co tě víc zajímá? – vyhodnocení)

### Představení oblastí

- mít po ruce tabuli, barevné papíry a flipchartové fixy

### Rozděl 15 bodů

- mít po ruce desky a tužky (z předchozí části) a tabulky s určením zájmové oblasti pro každého účastníka

## Společný dohled nad demokracií

- mít po ruce barevné papíry, fixy a nůžky
- mít nachystaný dataprojektor a plochu na promítání
- mít na notebooku připravený obrázek země dle místa uvedení (ČR nebo SR)
- u tabule na promítání mít naporcovanou papírovou pásku či tack it
- mít po ruce zatím skryté flipchartové papíry se seznamy, co je potřeba pro spokojený život

## Průběh

### 1) Energizer (15 minut)

Instruktor přivítá účastníky, a je-li to potřeba, zahraje si s nimi jakoukoliv aktivizační hru (podle svého výběru nebo využije jakoukoliv, která je doporučena v popisu školení, viz např. Larp – předherní workshop, Servis nebo InstaReportéři).

### 2) Rekapitulace DemoHráče (15 minut)

Instruktor pustí přichystané video. Je-li je to potřeba (jestliže jsou například přítomní účastníci, kteří nebyli na předchozích částech...), nejdřív jej uvede, že shrnuje to, čím si zatím na DemoHráčovi prošli.

Následně svými slovy a ideálně spolu s účastníky zrekapituluje, co se na celém DemoHráčovi zatím dělo, u toho na tabuli vylepuje jednotlivé části:

#### 1. Úvodní dvoudenní školení, na něm:

- a. sepisování, co je potřeba pro spokojený život
- b. co ovlivňuje jejich život (novinové články)
- c. velká rollová hra (larp)
- d. povídání, co se během ní dělo
- e. přednáška o nástupu nacismu k moci v Německu před 2. světovou válkou
- f. rozebrání aktivit Kotlebovců na Slovensku
- g. cesta po několika státech světa a čtení příběhů ze života vrstevníků účastníků
- h. představení indexu demokracie
- i. rozebírání novinových článků z prvního dne, v jakých zemích světa se staly a kde jsou tyto země na škále demokracie
- j. kde je na ní Česko a Slovensko
- k. že se index demokracie může posouvat (a jak)
- l. točili videa jako InstaReportéři



## 2. Dvě dílny ve škole:

- a. na první zachraňovali Městečko před mafiány (zabijáky demokracie) a řešilo se, že občanská společnost bude fungovat nejsilněji, když se do ní zapojí co nejvíc občanů
- b. na druhé se snažili udržet nebo dokonce posílit míru demokracie, když se jako skupina rozhodovali, jak se zachovají v otázkách zastřeleného novináře, muslimské studentky a ohrožení nezávislosti médií, a řešili u toho, co všechno může jednotlivec dělat, aby demokracii pomáhal

Instruktor to zakončí např. slovy: „A co bude teď, na posledním setkání? Na závěr vám chci dát možnost si určit, na co se může každý z vás zaměřit, abyste demokracii mohli pomáhat – podle svého zájmu a možností.“

## 3) Místa si vymění (15 minut)

Všichni účastníci si vezmou židli a sednou si do kruhu s většími mezerami mezi židlemi. Instruktor dá doprostřed kruhu další židli a na ni připravenou misku s tvrzeními. Přečte první tvrzení (viz níže). Zopakuje tvrzení, nechá 5 sekund na rozmyšlenou a každý účastník, který s tvrzením souhlasí, si po instruktorově odpočítání „3, 2, 1, teď“ musí co nejrychleji najít jiné místo – stoupne si a doběhne k jiné židli, na kterou si sedne (má tedy obsadit místo po někom, kdo také opustil svoje místo). Je zakázáno obsadit znovu svoje místo nebo místa sousední.

Místo si hledá i instruktor, tedy na jednoho člověka (a jestliže nebude instruktor dostatečně rychlý, tak klidně i na něj) volné místo nezbyde a zůstane uprostřed. Tento člověk pak čte další tvrzení.

Toto pokračuje, dokud zbývají tvrzení nebo dokud je čas.

První dvě tvrzení jsou cvičná. Ta čte instruktor a u nich se nesnaží hledat si místo – zůstane uprostřed kruhu a pokračuje. Při druhém tvrzení se ujistí, že všichni chápou pravidla. U třetího se pak již snaží na nějaké místo dostat a přenechat to své uprostřed jiným, kteří budou číst dál a odpočítávat start.

První dvě tvrzení jsou daná, všechna další se již losují (z misky na židli). U prvního instruktor doplní správné označení třídy nebo jiného znaku, který spojuje všechny (nebo většinu) účastníků. Po druhém se ujistí, že všichni opravdu chápou pravidla. Pak je již jedno, v jakém pořadí se tvrzení do hry dostanou.

#### **4) Pauza (10 minut)**

Na záchod, občerstvení a podobně.

#### **5) Co tě víc zajímá? (10 minut)**

Instruktor účastníkům rozdá desky s jedním dotazníkem Co tě víc zajímá? a tužkou a požádá je, aby podle vytištěného zadání tento dotazník vyplnili; zadání s nimi může projít.

Těm, kdo mají hotovo (či až mají všichni), rozdá výsledky dotazníku Co tě víc zajímá? – vyhodnocení a požádá je, ať si své odpovědi sami vyhodnotí a vše si nechají u sebe.

#### **6) Představení oblastí (5 minut)**

Instruktor společně s účastníky projde 6 oblastí spojených s ochranou demokracie a vyjasní si, co jaká znamená a jakou má spojitost s demokracií. U toho je píše na barevné papíry (aby každá oblast měla svoji jedinečnou barvu) a lepí je na tabuli.

Oblastmi jsou:

1. lidská práva
2. střet zájmů a korupce
3. komunální politika
4. ochrana životního prostředí (na politické úrovni)
5. dezinformace a hoaxy
6. podpora práv menšin

#### **7) Rozděl 15 bodů (5 minut)**

Instruktor každému rozdá jeden papír s Jaká oblast tě zajímá nejvíc? a požádá o vyplnění předtištěného zadání; zadání s nimi může projít.

Na konci by měl mít každý v posledním sloupci rozdělené body a u jedné nebo více oblastí (je to v pořádku) nejvíc bodů.

#### **8) Společný dohled nad demokracií (15 minut)**

Instruktor na zem položí všechny nůžky, barevné papíry a fixy požádá účastníky, aby si každý vzal jednu fixu a papír dle barvy oblasti, kterou má z předchozí aktivity nejvíc obodovanou (Tedy jestli je například ochrana životního prostředí zelená a účastníkovi s nejvíce body vyšla právě tato oblast, vezme si zelený papír.). Jestli má někdo nejvíc bodů u více oblastí, ať si vybere jednu z nich a vezme si jeden papír podle toho.

Instruktor popíše, co bude následovat (nejdřív předá všechny instrukce, ať účastníci vědí, co dělat). Ať papír velikostně upraví (ustříhnou) dle toho, jak moc se dané oblasti chtějí věnovat (tedy dohlížet na ni, angažovat se v ní, dovzdělat se v ní...): kdo hodně, ať papír nechá ve velikosti A4, kdo méně, může papír zmenšit (přehnout či rozstříhnout) na velikost A5 či A6, případně ještě menší.

Až bude mít hotovo, ať na papír viditelně napíše název dané oblasti a své jméno.

Instruktor následně na tabuli či plátno promítne obrázek (obrys) dané země (ČR nebo SR) a požádá účastníky, aby postupně po jednom přicházeli a řekli, na jakou oblast demokracie se zaměří (barva) a jak moc (velikost) a přelepí přes obrys země svůj papír, jeden vedle druhého. Mají se snažit zakrýt celou zemi.

V ideálním případě tak přes obrys země budou na konci viset různé barvy papírů, ale nezakryjí celý obrázek. To je v pořádku, instruktor to okomentuje např. slovy: „Jestliže se takto dle svých sil (různě veliké papíry) zapojíte každý v oblasti, která vás zajímá (různé barvy), hodně toho pokryjete. Víc, než kdyby jednalo jen pár lidí. Ale pořad to nestačí – nepokryje to celou zemi. Naštěstí ale nejste sami, spolu s vámi tu jsou totiž i další hráči, další DemoHráči. Třeba ostatní spolužáci na škole, lidé ve městě, další lidé ve státě i v zahraničí, státní instituce, neziskové organizace, soudy, firmy, jednotlivci i skupiny, influenceři, sportovci, aktivisté, politici... A když se připojí i ti, tak už se dějí fakt velké věci.“

Během toho instruktor přelepuje přes obrys země další barevné papíry, pojmenovává je (např.: červený papír jako lidská práva = veřejný ochránce práv; zelený papír jako ochrana životního prostředí = Greenpeace...) a propojuje je s těmi od účastníků. Tak pokračuje, dokud nezakryje celý obrys, ale je možné jít i za hranice.

Celé to má podpořit myšlenku, že každý může přispět svojí troškou do mlýna. A i malá troška se počítá. A když se spojí všichni, tak dohromady mohou jako společnost svou zemi a demokracii v ní chránit. A nejen v ní, lze pomáhat i v zahraničí.

Instruktor následně před účastníky rozloží na zem flipcharty se Spokojeným životem a svými slovy DemoHráče uzavře, např.: „Protože když budeme každý DemoHráčem, tak pak můžeme mít ty spokojené

životy, o kterých jste psali na začátku celého školení. Včetně... (a přečte pár bodů, které tam tehdy napsali; na konci však zmíní demokracii, svobodu, práva – jestli je tam mají).“

Pak už jen účastníky vyše do světa s tím, že toto je za DemoHráče konec a teď je to na nich. A jestli chtějí tip, kde s tou péčí o demokracii začít, ať se podívají na zadní stranu papírů, na nichž rozdělovali 15 bodů, tam jsou organizace, které se daným oblastem věnují, tak u nich mohou zjišťovat víc. Podpořit je začít u nich pracovat nebo dobrovolničit či jinak spolu s nimi držet nad demokracií ochranou ruku.

A to je vše. Společně si zatleskejte, rozlučte se a rozpustte to. A ty se po zádech poplácej taky: dobrá práce a respekt, že to děláš, no né?

## Metodické poznámky a bezpečnost

### 1) Energizer

- Cílem této části je přivítat účastníky a krátkou hrou je aktivizovat, aby se probrali a mentálně odstříhli od případných předchozích činností. Jestliže to není potřeba (jestliže je tento cíl již splněn), je možné tuto část přeskočit.

### 2) Rekapitulace DemoHráče

- Cílem této části je shrnout a u toho osvěžit, co se dělo na úvodním dvoudenním školení a na následných dvou navazujících workshopech. Jestliže to není potřeba (všichni účastníci jsou dobře zorientovaní a vše si pamatují), je možné tuto část přeskočit.
  - Stejně tak je možné zvolit jen jednu připomínací část, buď video nebo připomenutí za pomoci papírů. Obecně ale doporučujeme nechat obojí.
  - V druhé části je možné zapojit účastníky otázkami jako:
    - Co si pamatujete z úvodního dvoudenního školení?
    - Jaké bylo vaše nejsilnější uvědomění z larpu (rolové hry)?
    - Na jakém místě dle indexu demokracie je ČR/SR?
    - Použili jste již nějakou znalost z DemoHráče?
    - ...
- To však záleží na dostatku času.

### 3) Místa si vymění

Cílem této části je herně uvést téma vybraných oblastí, kterým se člověk při dohledu nad demokracií může věnovat, a nastartovat přemýšlení účastníků o osobní prioritizaci těchto témat (k tomu dojde později).

#### 4) Pauza

- Je možné ji vynechat, jestliže není potřeba, případně ji zařadit jinam.

#### 5) Co tě víc zajímá?

- Cílem této části je připravit si pomůcku, která později účastníkům pomůže s definováním jedné oblasti, na kterou se při dohledu nad demokracií chtějí zaměřit.
- Pro případné dotazy účastníků je vhodné mít přehled o otázkách v dotazníku i natištěných zadáních.

#### 6) Představení oblastí

- Cílem této části je, aby všichni účastníci rozuměli, co znamenají jednotlivé probírané oblasti (co to je, jaké typy aktivit obsahuje, jakou mají spojitost s ochranou demokracie). Proto není potřeba tomu věnovat moc času. Jde o to jen mít společné povědomí a chápání daných pojmů.
- Některé oblasti jsou právně podoblastmi lidských práv (například životní prostředí nebo podpora menšin), ale tyto podoblasti jsou zamýšleny jako konkrétnější, respektive lidská práva jsou tématem širokým, nabízejícím vše od hospodářských práv přes práva politická až po práva základní.
- Oblasti tu samozřejmě nejsou jmenované všechny. S těmito šesti pracujeme pro zjednodušení. Kdyby pro nějakého účastníka byla zásadní jiná další oblast, bude možné ji zapojit v následující části.

#### 7) Rozděl 15 bodů

- Cílem této části je, aby si každý účastník určil oblast, která ho při ochraně demokracie zajímá nejvíc.
- Kdyby se ozval někdo s tím, že má jinou oblast, která ho zajímá (klidně i prolínající se s nějakou, co již na papíře je), je zcela v pořádku, aby si ji připsal a body dával i jí. Může ji mít jako jediný. Je jen potřeba, aby to byla oblast, která se týká podpory demokracie či dohledu nad ní. Kvůli jednoduchosti ale doporučujeme tuto možnost dopředu nenabízet.
- V pauze, kdy účastníci vyplňují tabulku, je možné si nachystat si plátno pro závěrečné promítání.

#### 8) Společný dohled nad demokracií

- Cílem této části jsou cíle celé dílny.
- Jestliže účastníci po umístění všech papírů již zakryjí celou zemi, nijak to nevádí. Není potřeba to nijak komentovat, pouze postupovat podle návodu výše. Další papíry se budou lepit do stran i za hranice. Alespoň

pár papírů (5-10) by měl dolepit i instruktor pro ukázkou toho, kdo všechno je na poli ochrany demokracie také aktivní.

- Jestliže se někdo ochraně demokracie nechce vůbec věnovat (nevezme si například žádný papír), je to v pořádku. Další postup je dle výše popsané metodiky. Tuto variantu ale dopředu nedoporučujeme nabízet.
- Jestliže by se potenciálně takto rozhodli všichni, také to nevádí. Doporučujeme postupovat podle metodiky, jen nechat ve výsledky mapu země nevyplněnou – a okomentovat to slovy, že je zde spousta DemoHráčů, kteří za demokracii budou bojovat (papíry, které přilepil instruktor), ale bez pomoci dalších, bez pomoci aktivní občanské společnosti to nemusí stačit. A toto sdělení nechat doznít.
- Jestliže by bylo obtížné shánět dostatek barevných papírů, pro funkční, ale ne tak efektní závěr, je možné zvolit papíry bílé:
  - je potřeba mít bílé papíry (velikost A4) v počtu účastníků a nějaké navíc
  - k nim fixy: 6 barev v co největším počtu a ideálně silné
  - při probírání jednotlivých oblastí instruktor nepíše oblasti na barevné papíry, ale na tyto bílé – barvou fixů zvolenou pro každou oblast
  - v poslední části si pak účastníci berou bílé papíry a k nim barvu fixu podle zvolené oblasti – oblast na papír výrazně napíší a podepíší se
  - instruktor při doplňování účastnických papírů přilepuje také bílé papíry, ale dopisuje na ně fixou dané oblasti.

## **Přílohy** — Ke stažení na webu PŠL a Youthwatch

Příloha: 09\_Názvy částí DemoHráče CZ nebo Příloha: 09\_Názvy částí DemoHráče SK

Příloha: 09\_Video CZ nebo Příloha: 09\_Video SK

Příloha: 09\_Tvrzení CZ nebo Příloha: 09\_Tvrzení SK

Příloha: 09\_Co tě víc zajímá? CZ nebo Příloha: 09\_Co tě víc zajímá? SK

Příloha: 09\_Co tě víc zajímá? – vyhodnocení CZ nebo Příloha: 09\_Co tě víc zajímá? – vyhodnocení SK

Příloha: 09\_Jaká oblast tě zajímá nejvíc? CZ nebo Příloha: 09\_Jaká oblast tě zajímá nejvíc? SK

Příloha: 09\_Mapy ČR nebo Příloha: 09\_Mapy SR



# PODĚKOVÁNÍ

Tento projekt byla neuvěřitelně dobrodružná plavba, která by se neuskutečnila bez velké spousty skvělých lidí. Na prvním místě bychom rádi poděkovali Domu zahraniční spolupráce za to, že náš projekt podpořili z grantové podpory Erasmus+. Věříme, že to byly dobře investované peníze.

Celý projekt drželi pevně v ruce naši skvělí koordinátoři, za PŠL nejprve Katka Martínková a následně ho převzala Helena Jurašková, která dovedla pevně a zároveň neustále laskavě držet kormidlo i v bouřlivých dnech. V YouthWatch byl kapitánem Lukáš Michal, který pomáhal svojí expertizou i klidnou rozvahou. Na začátku projektu naskočili na palubu Lucia Szorád a Miloš Ondrášik, zkušení to lektori, kteří přispěli v období dlouhých diskuzích o těch nejlepších cílech a prvních nesmělých obrysech programů. Od začátku až do cíle pak pomohl dostat naši bárku zkušený metodický tým ve složení Ludmila Houdková, Jakub Liška, Soňa Tuřanová, Michaela Vyležíková a larpový specialista Petr Holý. Zvládali peřeje i mělčiny, nevzdávali se a nebáli se škrtnat programy, které byly „jen“ v pořádku, ale nebyly perfektní. A to chce velkou invenci a chuť dělat věci co nejkvalitněji.

Testovacím obdobím nám pomohli bezpečně proplout naši projektoví partneři, Město Nitra, kde byla neúnavnou a stále usměvavou oporou Miriama Glovňová, a Petrklíč help, kde se o osud metodiky starali Kateřina Drongová a Petr Kantor. Obě organizace oslovovaly školy pro pilotáž a tvořily lokální lektorské týmy, které se naučily celé školení samostatně realizovat. Tito lektori společně s těmi ze zapojených organizací nám pomohli odhalit ne jeden skrytý útes a my tak měli možnost programy doladit do stávající podoby. Velké díky proto Alexandře Kurišové, Aleně Tomanové a Tomáši Peškovi. Po testování jsme svěřili metodiku do odborné péče korektorky Zuzany Kročákové, která svým bystrým okem odhalila všechny chyby a všelijaké stylistické pokrouceniny. Grafickou stránku metodice vdechl Jan Neuwirth, který citlivě hledal tu pravou formu, která podtrhne sílu našeho sdělení.

V neposlední řadě bychom moc rádi poděkovali všem účastníkům školení v průběhu projektu, protože to byly jejich posuny, které nám dodávaly chuť metodiku neustále ladit a pilovat.



# AUTOŘI

## Ludmila Houdková

Miluje metodu zážitkové pedagogiky, které zasvětila i svou disertační práci. Od roku 2014 zkoumá její možnosti a limity v otevřeném a inspirativním prostředí Prázdninové školy Lipnice. Věří, že mladí lidé mají obrovský potenciál ovlivňovat svět kolem sebe, baví ji být jim na části jejich cesty průvodkyní a ukazovat tyto možnosti i dalším lidem (učitelům a pracovníkům s mládeží). Vede kurzy měkkých dovedností pro firemní týmy i organizace státní správy, metodické kurzy v oblasti zážitkové pedagogiky pro širokou veřejnost a pomáhá vytvářet koncepci projektových týdnů na Mojmirově gymnáziu v Brně.



## Jakub Liška

Ač má vystudovaná práva, žije se jako game designer (vymýšlí hry a gamifikuje klientům business) a od roku 2017 také jako lektor a instruktor Prázdninové školy Lipnice. Zde metody zážitkové pedagogiky využívá na kurzech jak pro mladé (adaptační a rozvojové kurzy pro ZŠ, SŠ i VŠ), tak pro dospělé (klasické prázdninový kurzy pro veřejnost, rozvoj pedagogů a volnočasových pracovníků s mládeží). Je lektorem společnosti Česká cesta (aplikuje zážitkovou pedagogiku ve firemním vzdělávání) a instruktorem Outward Bound Czech Republic (rozvoj jednotlivců díky autentickým zážitkům v přírodě).



## Michaela Vyležiková

Vzdělávání se věnuje od roku 2010, kdy se začala podílet na vzdělávacích programech v oblasti globálního rozvoje. Od té doby pracovala například jako metodička občanského vzdělávání v Multikulturním centru Praha nebo jako koordinátorka osvěty v organizaci Světlo pro svět. Od roku 2012 působí v Prázdninové škole Lipnice jako instruktorka, lektorka a metodička, aktuálně i jako místopředsedkyně Správní rady. V PŠL se podílela na přípravě šesti dlouhých experimentálních kurzů, desítek kurzů pro žáky a akreditovaných kurzů pro pedagogické sbory. V letech 2017–2019 pak na realizaci projektu Aktiv zaměřeného na podporu angažovanosti mládeže, zvyšování kompetencí pracovníků s mládeží a podporu systematické práce s mládeží ve městech. V současnosti působí jako juniorní lektorka projektu Marker CS, kde podporuje vzdělávání pracovníků s mládeží v oblasti neformálního vzdělávání, lektorka základů facilitace ve společnosti Edutica a lektorka certifikovaného výcviku metod zážitkové pedagogiky. Ve volném čase ráda pořádá ženská setkání, zpívá, plave nebo chodí s batohem po české krajině.



## Soňa Turanová

S mládeží pracovala nejprve jako mládežnický vedoucí během střední školy, kdy realizovala autorský vzdělávací program StarterPack určený pro žáky základních škol. Vedla mezinárodní dobrovolnické tábory v organizaci Inex. Několik měsíců působila v Dánsku při provádění Erasmus+ projektů jako koordinátor a lektor neformálního vzdělávání. Kromě YouthWatchu opakovaně spolupracuje i s Úřadem zmocněnce vlády SR pro romské komunity, pro který koordinuje a technicky zajišťuje realizaci vzdělávání o Sociálně-kulturních specifikách práce s romskou komunitou. V YouthWatch se momentálně věnuje mapování a analýze trendů, vytváření metodik pro vzdělávání v rámci různých projektů, školitelské činnosti, logistickému zabezpečení akcí. Když nepracuje, ráda cestuje po světě, poznává gastronomii jiných zemí a vždy si ráda zatančí latino.



# ORGANIZACE

## ZAPOJENÉ V PROJEKTU



### Prázdninová škola Lipnice

Nezisková organizace, která přes 40 let vytváří jedinečnou metodu zážitkové pedagogiky, kterou nabízí široké veřejnosti, školám a neziskovému sektoru. Její práce je výsledkem symbiózy dobrovolníků a profesionálů, kteří se snaží neustále rozvíjet metodu a dávat jí smysl a předávat ji. Lidé v Prázdninovce vytvářejí kurzy, které pomáhají lidem objevit a rozvinout vlastní potenciál, posilovat jejich odvahu, tvořivost a schopnost zasadit se za sebe, za druhé i za svět kolem. Kurzy jsou zážitkem, který vyvolává pozitivní změny v jednotlivci i společnosti. Kurzy Prázdninovky mají ambici měnit svět.

[www.psl.cz](http://www.psl.cz)



### YouthWatch

YouthWatch je slovenské občianske združenie nezávislých odborníkov a odborníčok na prácu s mládežou a mládežnícku politiku. Hoci bola organizácia založená v roku 2015, skúsenosti jednotlivých členov sa datujú do konca 90. rokov. Cieľom existencie združenia je prispievať ku kvalite práce s mládežou (neformálne vzdelávanie v práci s mládežou), podporovať mladých ľudí a najmä ich zmysel pre iniciatívu, identifikovať trendy a potreby mladých ľudí, podporovať nové prístupy, inovácie a modernizáciu mládežníckej politiky. Odborné znalosti členov a členiek YouthWatch zapojených do tohto projektu súvisia s ich dlhodobým zapojením do koncepčných a strategických aktivít spojených s transformáciou a rozvojom sektora práce s mládežou či výskumom mládeže.

[www.youthwatch.sk](http://www.youthwatch.sk)



### Crex Ostrava

Crex je kreativní a zážitková organizace, která se již přes 10 let věnuje především pořádání a tvorbě širokého spektra zážitkových aktivit, které zahrnují hry v rolích (larpy), storytelling, divadlo, improvizaci, arteterapii, detektivní a únikové hry, edukativní larpy atd., a to vše často obohacuje o duchovní přesah. Cílovou skupinou jsou jednak mladí lidé, ale i střední generace. Crex také pořádá řadu kreativních workshopů a pravidelných zážitkových klubů (v Ostravě), vícegenerační zážitkový letní kemp a několik víkendových velkých zážitků ročně (Beskydy).

Mladým lidem pomáhá s hledáním identity, vytvářením zdravých vztahů, objevováním obdarování a směřování v životě. Současně také pomáhá dalším organizacím v ČR se zakládáním zážitkových teenage klubů v jejich městech skrze školení, tréninky, dodávání know-how a koučink týmů vedoucích.

V rámci projektu DemoHráč je jejich hlavní rolí tvorba a supervize edukativního larpu a příprava lektorů pro tvorbu dalších podobných larpů.

[www.crexit.cz](http://www.crexit.cz)

### **Petrklíč help**

Petrklíč help, z.s., je komunitní, vzdělávací, kreativní a inovační nezisková organizace působící na Těšínském Slezsku od roku 2005. Petrklíč help má bohaté zkušenosti s neformálním vzděláváním, dobrovolnictvím, rozvojem mladých lidí a jejich myšlenek, přeshraniční i mezinárodní spolupráci, ekologickou problematikou a participací mládeže.

Disponuje specializovaným podpůrným týmem, který nabízí poradenství v oblasti podnikání, politiky mládeže, rozvoje osobnosti a ekologie.

V projektu má Petrklíč help zejména roli garanta koordinace aktivit pro mládež na Těšínském Slezsku. Zajišťuje udržitelnost projektu a jeho implementaci do nabídky programů pro základní a střední školy v Moravskoslezském kraji.

[www.petrklíčhelp.cz](http://www.petrklíčhelp.cz)



### **Město Nitra**

Nitra je jedním z nejstarších měst na Slovensku vzniklé na sedmi pahorcích. Kromě bohaté historie je Nitra známá také jako centrum zemědělství či město mladých, protože zde sídlí dvě vysoké školy, a to Univerzita Konstantina Filozofa a Slovenská zemědělská univerzita.

Nejvýznamnější památkou města je Nitranský hrad, který byl již v minulosti mocnou pevností, která odolala i mongolským útokům. Nitra, to jsou i nové čtvrti a sídliště, ulice a silnice, parky a parčíky, reliéfy a sochy, jsou to i nové moderní budovy, upravená prostranství, podniky a závody. Uskutečňují se zde i pravidelné výstavy v areálu Agrokomplexu, jediném výstavišti tohoto druhu na Slovensku. Každoročně se v Nitře konají kulturní, sportovní a společenské akce, ze kterých stojí za zmínku Nitranské kulturní léto, Nitra, milá Nitra..., Divadelní Nitra, Nitranský hudební podzim, Vánoční Nitra a mnoho dalších. V projektu Nitra zajišťovala udržitelnost aktivit na svém území.

[www.nitra.sk](http://www.nitra.sk)





# ZÁVĚR

A jsme u konce naší metodiky. Předali jsme vám vše, co jsme vytvořili, s pevnou vírou, že to bude využito ku prospěchu dalších mladých lidí. Možná vám při čtení vyvstalo mnoho otázek. Možná máte obavy, že to bude pro vaše svěřence příliš náročné nebo si na realizaci sami netroufáte. I to je v pořádku. Pokud vás myšlenka nadchla, ale v rozletu vás brzdí vířící otazníky, nebojte se na nás obrátit. Rádi s vámi probereme, jak vám můžeme pomoci uvést metodiku v život zrovna u vás.

Chcete-li se obrátit na Prázdninovou školu Lipnice, prosím napište na [psl@psl.cz](mailto:psl@psl.cz), e-mail doputuje k někomu z metodického týmu a můžeme probrat metodické otázky, nabídnout supervizní či lektorskou podporu, proškolit vaše pracovníky či nabídnout realizaci na klíč.

Stejně péče se vám dostane na Slovensku při kontaktování YouthWatch na adrese [info@youthwatch.sk](mailto:info@youthwatch.sk).

V regiónech jsou vám k dispozici vyškolené lektorské týmy, které vám mohou realizovat celé školení na zakázku.

Petrklíč help pro Moravskoslezský kraj: [petrklíčhelp@gmail.com](mailto:petrklíčhelp@gmail.com).

V okolí Nitry pak přímo zástupci města Nitra:

[miriamaglovnova@gmail.com](mailto:miriamaglovnova@gmail.com)

**Věříme, že odvážní, odolní a odpovědní lidé pomáhají tvořit lepší svět. Pomozme společně mladým lidem, aby v sobě tyto kvality objevovali a posilovali.**



*“Osobne by som trval na tom, aby bol tento program zaradený do všetkých škôl na Slovensku aj v Čechách, dokonca si myslím, že by sa mal stať aj súčasťou učebných osnov.”*

**Anton**

účastník školení pro učitele  
a pracovníky s mládeží

