



METODICKÉ LISTY K JEDNOTLIVÝM AKTIVITÁM HER LARP

**SADA VZDĚLÁVACÍCH MATERIÁLŮ
PRO 1. – 9. ROČNÍK ZŠ**

**CENTRUM DOPRAVNÍHO VÝZKUMU, V.V.I.,
BRNO
2014**



Dedikace:

Metodika vznikla v rámci řešení projektu MELA – Metoda LARP v dopravní výchově.

Číslo projektu: TA02030358

Zadavatel: Technická agentura České republiky

Autoři tímto děkují Technické agentuře ČR za podporu v oblasti zavádění nových metod do vzdělávacího procesu.

Autoři:

Mgr. Zuzana Strnadová, odpovědný řešitel projektu

Mgr. Josef Kundrát, řešitel,

Mgr. Jakub Doleček, odborný konzultant

a kolektiv řešitelů projektu.

Obsah

I	DOPRAVNÍ VÝCHOVA V HISTORICKÉM KONTEXTU	5
I.1	Základní školství.....	5
I.2	eduLARP a vzdělávací proces	9
II	SCÉNÁŘE HER	13
	JAK SI HRAJE VENDULKA A DAVÍDEK	14
II.1	ROČNÍK: PRVNÍ.....	15
	CESTA BÁJNOU KRAJINOU	25
II.2	Ročník: Druhý.....	26
	STAVBA BEZPEČNÉHO MĚSTA	40
II.3	Ročník: Třetí.....	41
	SUPERHRDINOVÉ ZACHRAŇUJÍ SVĚT	75
III.4	Ročník: Čtvrtý	76
	PŘÍLOHA 1	86
	CESTA KOLEM SVĚTA	87
II.5	Ročník: Pátý	88
	STOPAŘŮV PRŮVODCE PO MHD	117
II.6	ROČNÍK: ŠESTÝ.....	118
	VYŠETŘOVÁNÍ NEHODY CYKLISTY	155
II.7	Ročník: Sedmý	156
	ODYSSEOVA VOLBA	177
II.8	Ročník: Osmý.....	178
	ZLATÝ DEVÁŘÁK.....	342
II.9	Ročník: Devátý	343
	SEZNAM LITERATURY.....	364

I DOPRAVNÍ VÝCHOVA V HISTORICKÉM KONTEXTU

Dopravní výchova v českých zemích má dlouholetou tradici. Už v roce 1935 spisovatel F. A. Elstner předvedl v rámci „Výstavy dopravní bezpečnosti“ tzv. hodinky bezpečnosti, kde byla poprvé použita terminologie „dopravní výchova“. V Praze bylo proškoleny patnáct tisíc dětí ze třinácti obecných škol, v ostatních městech potom dvacet tisíc. Pro venkov byly tyto „hodinky“ vedle přímých kurzů vysílány i rozhlasem pro školy. Postupující snahy školství o bezpečnost mládeže v dopravním prostředí je dobře patrná i z „Podrobných učebních osnov obecných škol pražských“ pro 1. až 5. ročník z roku 1934. V první a druhé třídě byly prvky dopravní výchovy soustředěny do obsahu prvouky, ve třetí třídě do vlastivědy, ve čtvrté třídě do občanské nauky a kreslení. Dopravní výchova byla v České republice plně zapracována do osnov výuky napříč všemi ročníky základního školství.¹

Dalším krokem, k návratu dopravní výchovy do vzdělávacího procesu, byla výstavba dopravních hřišť, která se datuje do 60. let 20. století. Stala se prestižní záležitostí obcí a měst v tehdejší ČSSR. Myšlenka výstavby zmenšeného modelu dopravy byla přenesena ze zahraničí. Na dopravních hřištích byly dětem půjčovány dopravní prostředky – jízdní kola, event. i šlapací autíčka. Dopravní hřiště byla spíše volnočasovou aktivitou, bez systematické metodiky výchovy a výuky. Hřiště byla jen ojedinělou záležitostí. Provoz zajišťoval SVAZARM. Na výstavbě se většinou podíleli sami občané v tzv. „Akcích Z“, tj. svépomocí. V současnosti je provozovatelem a garantem dopravní výchovy na většině dopravních hřišť Centrum služeb pro silniční dopravu, resp. krajské pracovníky BESIP.

Ani dopravní výchova dětí předškolního věku nebyla opomenuta. Pro nejmenší děti vydal SUPRAPHON dopravní výchovu pro nejmenší děti. V audio nahrávce hlavní postava Hurvínek a Spejbl, podle scénáře spisovatele Františka Nepila, seznamuje děti s nástrahami silničního provozu a vhodnou edukativní formou cílí na malé posluchače. Nahrávka byla vyznamenána cenou UNICEF.

I.1 Základní školství

Dopravní výchova byla začleněna do učebních osnov základního vzdělávání od školního roku 1969-1970. V oblasti metodiky dopravní výchovy se objevuje jméno

¹ Vývoj dopravní výchovy, Iva Provalilová,
<http://www.ped.muni.cz/z21/knihy/2009/32/32/texty/provalilova.pdf>

Josef Votruba, který je autorem mnohých metodik dopravní výchovy na 1. stupni základní školy, a také metodik pro výuku a výcvik na dětském dopravním hřišti. Dopravní výchova se stala nedílnou součástí výuky. Byla zařazena do průřezových témat v prvouce, vlastivědě i v dalších předmětech na základní škole.

Zpestřením pro děti byla soutěž „Zlatá zebra“. Žáci základní školy se prostřednictvím rozhlasového vysílání účastnili soutěže „Zlatá zebra“, která byla společným projektem Ministerstva vnitra a Ministerstva dopravy – BESIP. Byli tak nenásilně a zábavnou formou vtaženi do dopravní výchovy. Soutěž se opakovala jednou za dva roky v průběhu dvou až tří měsíců, vždy ve II. pololetí školního roku. Žáci I. stupně základní školy se seznamovali se základy bezpečného chování v dopravním prostředí. Odpovídali na otázky, které měli v pracovních sešitech vydávaných BESIP. Výuka v ostatních předmětech nebyla nikterak narušená, neboť vysílání probíhalo na začátku vyučování v délce do 10 minut. Ve vysílání byla použita nejen edukace verbální, ale také práce s pracovními sešity, kde byly vyplňovány úkoly, které byly během vysílání zadány. Do vzdělávacího procesu byli zapojeni i rodiče dětí formou pomoci s řešením domácích úkolů. Na závěr vysílání „Zlaté zebry“ byla správnost odpovědí vyhodnocena pedagogem. Chyby v odpovědích dětí byly pedagogem rozebrány a byla vysvětlena správná odpověď. Na mnoha školách byla „Zlatá zebra“ vyhodnocena a nejlepším řešitelům byly předány drobné dárky. Součástí výuky celku „Zlatá zebra“ byla také beseda s příslušníkem policie.

Dopravní výchově byla zvláště věnovaná pozornost v měsíci dubnu – Měsíci bezpečnosti silničního provozu. V rámci Měsíce bezpečnosti byla každoročně vyhlašována soutěž s námětem z dopravní problematiky – Děti, pozor červená. Žáci výtvarnou formou zpracovávali tematiku z oblasti bezpečnosti silničního provozu. Soutěž byla vyhodnocována na několika stupních: ve školním, městském, krajském až po celostátní finále. Tato soutěž byla nejen oblíbená u malých výtvarníků, ale stala se také prestižní pro výtvarné pedagogy. Hodnocení se účastnili nejen pedagogové, ale také zástupci policie a výtvarníci. Soutěž byla rozdělena do tří kategorií: předškolní věk, mladší školní věk a starší žáci. Vítězové jednotlivých kategorií byli odměněni drobnými dárky.

V roce 2004 vstoupil v platnost Rámcový vzdělávací plán (dále jen RVP), kde se dopravní výchova stala tématem, explicitně jmenovaných v RVP, neobjevuje. Byla

zahrnuta pod vzdělávací oblast Člověk a jeho svět. Získané znalosti a dovednosti jsou formulovány ve formě klíčových kompetencí, které jsou od žáka – absolventa základního vzdělání, požadovány. Bylo jen na aktivitě dané školy, zda si i dopravní výchovu zapracovala do svých školních vzdělávacích plánů, které jsou individuální aplikací RVP zaměřenou přímo na danou školu.

V současnosti se dopravní výchova, jako součást povinné výuky, vrací do školních vzdělávacích plánů, tak jak ukládá vláda České republiky usnesením ze dne 10. srpna 2011 č. 599 v Národní strategii bezpečnosti silničního provozu. V opatření Ú1: Preventivní působení na všechny účastníky provozu na pozemních komunikacích výchovnými a vzdělávacími aktivitami vláda ukládá zařazení dopravní výchovy v rámci revizí vzdělávacích plánů. Je rozděleno do těchto aktivit:

Účastník

Zajištění informovanosti škol, metodické rozpracování problematiky dopravní výchovy (v rámci pracovní skupiny MŠMT).

Aktivita

Ú1.1 Konkretizace a upřesnění jednotlivých výstupů z oblasti dopravní výchovy a ochrany člověka za mimořádných událostí v rámci revizí rámcových vzdělávacích programů.

Aktivita

Ú1.4 Rozpracování problematiky dopravní výchovy do jednotlivých ročníků ZŠ.

Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy zpracovalo společně s Ministerstvem dopravy podklady pro výuku dopravní výchovy na školách. Materiál nabízí pedagogům soubor základních pojmů z oblasti dopravní výchovy, návrh na rozložení učiva do jednotlivých ročníků základní školy, včetně očekávaných výstupů, doporučené metody a formy práce, literaturu, pomůcky, nástin začlenění problematiky ve stávajícím Rámcovém vzdělávacím programu pro základní vzdělávání. Vzhledem k tomu, že dopravní výchova je začleněna do povinné části výuky od školního roku 2013/2014, je tento materiál brán jako podklad pro

zpracování školních vzdělávacích plánů pro příští vzdělávací období. Revidovaný RVP je platný od školního roku 2013/2014.

Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy společně s Ministerstvem dopravy – oddělením BESIP připravilo pro pedagogy obsáhlý metodický materiál:

- Podklady pro výuku Dopravní výchovy na základních školách
- Příloha 1 - Základní pojmy, klíčová slova a spojení
- Příloha 2 - Výběr metod a forem práce
- Příloha 3 - Doporučená literatura, pomůcky, odkazy
- Příloha 4 - Legislativa
- Příloha 5 - Začlenění dopravní výchovy v současném Rámcovém vzdělávacím programu pro základní vzdělávání
- Příloha 6 - Návrh testových otázek pro jednotlivé ročníky

Dopravní výchova je v materiálech Ministerstva dopravy a Ministerstva školství, mládeže a tělovýchovy rozpracována, včetně návrhu metod, jaké techniky používat. Objevuje se zde i metoda aktivního prožití hrou v roli - využití forem zážitkové pedagogiky.

Proč dopravní výchova

Problematiku dopravní nehodovosti a následků plynoucích z dopravních nehod v České republice se stále nedaří řešit v souladu s evropským kontextem, tzn. snížit počet dopravních nehod. Při přijetí politiky dopravní bezpečnosti Evropské unie v roce 2004 se Česká republika zavázala snížit počet dopravních nehod z roku 2002 na polovinu do roku 2010. České republice se tento ambiciózní cíl nepodařilo dosáhnout. Dokonce jsme, v porovnání se zeměmi EU, klesli na 18. místo v počtu usmrcených na milion obyvatel.

V roce 2014, tj. v roce zpracování metodiky, bylo v období od ledna do konce června usmrceno 8 dětí a 74 dětí do 15 let bylo těžce zraněno. I proto musí mít dopravní výchova stále vyšší prioritu. Je zapotřebí nejen edukace, ale také prevence. Pro děti je nutností přibližovat problematiku dopravní výchovy stále atraktivnějšími metodami, aby se musely nad problematikou zamýšlet a vyvozovat si závěry pro chování v dopravním prostředí.

I.2 eduLARP a vzdělávací proces

Hry v roli – tzv. LARPové hry (LARP – Live Action Role Playing) v edukačním procesu eduLARPu mají pro vzdělávací proces velký přínos. Umožňují dětem hrou v roli si prožít situace, které by v jiném než herním prostředí nebylo možno realizovat bez rizika úrazu. Navíc jsou pro žáky velmi atraktivní metodou, jak se vzdělávat. V práci, kterou předkládáme široké pedagogické veřejnosti, je jedna forma zážitkové pedagogiky - eduLARP popsána, včetně podrobného scénáře.

LARP je hra, ve které si hráči prostřednictvím hry v roli mohou vyzkoušet to, s čím by se v reálném životě asi nesetkali.

LARP můžeme chápat jako divadelní dramatickou hru, kde hráči přijímají roli, vytvářejí konfliktní situace a jejich řešením se posouvají dále v příběhu. Tato forma „výuky“ dává hráčům prostor naučit se reagovat na situace, které jsou mimo hru nevhodné nebo nebezpečné. Spíše, než pouhé vzdělávání orientované na podání informací se eduLARP zaměřuje na získávání dovedností a upevňování postojů. Proto se jeví jako velmi cenná forma výuky, respektive jako vhodné doplnění klasické frontální výuky. Nespornou výhodou, zároveň úskalím dobře připraveného eduLARPu, je vysoká zangažovanost účastníků hry, která však nabízí také prostor pro vzájemnou podporu a rozvoj zejména vnitřní motivace, která má v celém procesu vzdělávání nezastupitelnou úlohu. Pozitivně motivovaný žák přijímá informace mnohem lépe, než nemotivovaný.

Kromě toho, že eduLARP jako hra vybízí k učení se určitým dovednostem, pro rozvoj osobnosti je důležitá také fáze po ukončení hry. Reflexe a zpětná vazba vedená moderátorem celého eduLARPu má důležitou funkci, slouží zejména k „odstřihnutí se“ od hry. Umožňuje podpořit rozmanitost pohledů na danou problematiku, vysvětlit motivy jednání jednotlivých postav a tím rozebrat problém z různých úhlů. Podpora bezpečného prostředí hry, kdy je třeba zdůraznit, že hráč nejedná za sebe, ale za postavu, kterou ztvárňuje. Je důležitým prvkem, na jehož základě se mohou rozvíjet klíčové psychosociální dovednosti, komunikace a také v neposlední řadě i erudovanost v určitém tématu, na které se eduLARP zaměřuje (např. témata z oblasti dopravní výchovy, výchovy ke zdraví apod.).

V České republice se tzv. „eduLARPu“ zatím příliš do výuky nedostaly, na rozdíl od států severní Evropy – především Dánska, Norska a Švédska. Edukační LARP je

zařazen jako vzdělávací metoda ve střední škole Østerskov, Efterskole v Hobro, (Norsko). Vzdělávají se zde studenti ve věku od 14 – 18 let. Edukační LARP (eduLARP) je specifická vzdělávací metoda, která používá rolové hry s přesně vymezeným pedagogickým cílem. Prožitkem hry je tak usnadněn samotný proces učení a aktivní zapojení účastníků her hraje důležitou roli v procesu učení. A učení prožitkem je, jak již bylo řečeno, jednou z nejefektivnějších metod učení. Poznatky zůstávají v dlouhodobé paměti. Proto je předpokladem, že i edukační LARP, zaměřený na dopravní výchovu, přinese s sebou vzdělávací cíl – získání kompetencí odpovědného účastníka provozu ve všech jeho rolích, který se bude umět správně a bezpečně rozhodnout.

- LARP patří do skupiny zážitkové pedagogiky a jako ta má vyšší dopad na získání a uchování si vědomostí a dovedností.
- Využití výuky dopravní výchovy eduLARPem přináší i komplexní pohled na dopravu jako celek.
- eduLARP je hra, ve které si hráči prostřednictvím role ve hře mohou vyzkoušet to, s čím by se v životě nemohli (nechtěli) setkat, např. zranění při dopravní nehodě.
- LARP v edukační podobě, tzv. eduLARPu, má jasně daný příběh. Každý z hráčů hraje svoji roli.
- Prostřednictvím „hry v postavě“ jedinec prožívá a zároveň se učí to, co ještě nezná a nové poznatky se učí aplikovat i na ostatní hráče. Tak se hráči vlastně učí jeden od druhého.
- eduLARP není o tom, kdo zvítězí, ale o tom, jak se hráči se svojí rolí ztotožní, jak ji věrně zahrají.
- eduLARP podporuje tvůrčí myšlení, aktivitu, schopnost přizpůsobit se hře ve skupině, rozhodovací proces a logické myšlení.
- eduLARP učí odpovědnosti za svoje chování.

Je zapotřebí také zdůraznit použití moderních vzdělávacích forem. S žáky nelze pracovat jen klasickými a osvědčenými metodami výuky, ale v souladu s požadavky na kvalitu osvojení si znalostí a dovedností, je zapotřebí zkoušet i nové formy práce, které přinesou vyšší efekt do procesu vzdělávání.

Dopravní výchova není jen podávání informací o dopravních značkách, nácviku jízdy na kole, přecházení po přechodu, atd., ale je to proces, kdy je nezbytností naučit účastníka provozu na pozemních komunikacích řešit mnoho komplexních podnětů přicházejících z dopravního prostředí. A musí je vyřešit správně, jinak by se mohl stát příčinou dopravní nehody. A výuka, resp. hrou v roli si mohou žáci osvojit dovednosti, které jsou důležité pro rozhodovací proces. Souhrnně můžeme říci, že eduLARP umožňuje:

- Rozvoj schopností, zejména sociálních a komunikačních dovedností. Díky tomu, že eduLARP je hra, nutí žáky k neustálé verbální a nonverbální komunikaci mezi hráči. Rozvíjí se schopnost empatie a emoční inteligence.
- Podporuje nácvik reakce na nečekané situace. Během eduLARPU jsou vymodelovány různé situace, kde se má žák prosadit, podle předem daného scénáře, případně se si vytvořit vlastní reakci ve hře.
- Umožňuje navázání nových nebo hlubších vztahů v třídní skupině.
- Zapojuje do hry i žáky, kteří stojí mimo třídní kolektiv (vytvoření a budování si postavení v kolektivu).
- Rozvíjí kreativitu a představivost a fantazii, pomocí hraní příběhu jednotlivých postav.
- eduLARP jako hra vybízí k učení se novým dovednostem a získávání nových znalostí, případně si uvědomit vzájemné vazby jednotlivých znalostí a spojovat je v celek.

Zpětná vazba

Součástí herního scénáře je i fáze zpětné vazby ihned po ukončení hry. Jejím účelem je nejen faktický konec hry v roli, ale umožňuje hráčům reflektovat hru ze všech pohledů herních rolí. Součástí fáze ukončení je také příležitostí k rozvoji verbálních dovedností žáků, obohacení si slovníku a seznámení se pojmy v oblasti dopravy. Ale také umět vystoupit před spolužáky a obhájit si vlastní názor na hru a problematiku, která se ve hře hrála. Samozřejmě s přihlédnutím k věkovým zvláštnostem herní skupiny.

Hra v roli je jednou z možností, jak žákům přiblížit tvorbu hodnotového žebříčku prožitím si situací ve hře, se kterými by se mohli setkat. Ve skutečném životě by mohly mít i negativní dopad na zdraví a život žáků.

II SCÉNÁŘE HER

V následujících kapitolách jsou scénáře jednotlivých eduLARPů. Každý eduLARP je malá divadelní hra. Je zde podrobně popsán scénář jednotlivých her, herecké role, rekvizity a popis prostředí, kde se hra koná. Nedílnou součástí jednotlivých scénářů je i edukace před hrou, tzn. v průběhu školního roku, tak aby bylo ve hře na co navázat a rozvíjet, prohlubovat a upevňovat znalosti a vědomosti žáků základní školy. Každá hra má i kontext s Rámcovým vzdělávacím plánem a hry jsou zaměřeny na dílčí výstupy požadované v jednotlivých ročnících ZŠ.

Každá hra je svébytnou jednotkou, která má znaky klasické divadelní hry. Hry pro druhý stupeň základní školy mají v nadneseném slova smyslu některé znaky blížící se dramatu – expozice, kolize, krize, peripetie a katastrofa. Hry pro první stupeň základní školy mají scénáře blížící se klasické činohře. Prostředí, kde se hry hrají, jsou buď v reálném světě, anebo se pokoušejí o lehkou nadsázku instalací hry a herními rolemi do světa pohádek a kouzel. I tak se chtějí přiblížit světu dětské fantazie.

Podpora a rozvoj představivosti hraje v eduLARPu velkou úlohu. Žáci si v prostředí, které je jim známé, vytvoří atmosféru zcela něčeho jiného a tak budou moci prožívat herní situace, které mají za cíl osvojit si znalosti a dovednosti důležité pro běžný život.

Kdo z nás se mohl pohybovat např. v prostředí přístavu v San Francisku? Asi málokdo. Ale děti se do tohoto prostředí prostřednictvím hry dostanou a mohou zde prožít spoustu zajímavých dobrodružství.

Na hry se chce podívat dětskýma očima. Jsou jednoduché svým scénářem, ale mají dopad (alespoň tvůrci scénářů v to pevně věří) na chování v provozu na pozemních komunikacích. V každé hře se objeví prvek, který má podporovat a upevňovat znalosti potřebné v každodenním životě.

Pokud se podaří dětem prostřednictvím eduLARPu přiblížit nebezpečí, které je s pohybem na silnicích spojeno a zabránit nejméně jednomu dítěti se zranit při pohybu na silnici, budou autoři scénářů spokojeni. A cíl projektu naplněn.

JAK SI HRAJE VENDULKA A DAVÍDEK

II.1 ROČNÍK: PRVNÍ

Téma: Kde si hrát (místa vhodná a nevhodná ke hře)

Dílčí výstupy RVP (ŠVP):

Žák rozlišuje a využívá bezpečná a nebezpečná místa pro hru.

Žák nevyužívá pro hraní silnici či chodník.

Námět eduLARPu:

Jak si hraje Vendulka a Davídek

LARP na téma „Kde si hrát“ je postaven na příbězích dětských hrdinů Vendulky a Davídka. Hlavní hrdinové se během svých her dostávají do nebezpečných situací (míč spadne při hře na silnici, vybíhají mezi zaparkovanými vozidly, sedí na zábradlí u silnice, chodí po obrubnicích chodníků, honí se na chodníku i na silnici, atd.). Hlavní hrdinové příběhu jsou vždy zastaveni vedoucím hry – pedagogem předtím, než udělají klíčové rozhodnutí (vběhnout si pro míč, nebo počkat na chodníku). Žáci jsou v roli dospělých – „rádců“ Vendulky a Davídka a klíčové rozhodnutí dělají vždy za ně (formou hry v roli – dospělých, rozumných a poučených). Pedagog - animátor sleduje, zda se „rádci“ rozhodli správně.

Ve druhé části hry se žáci stanou sami hlavními hrdiny příběhu o nebezpečných místech pro hru, který si sami vymyslí a zahrají. Formou prožitku postav ve hře by si měli uvědomovat případné důsledky špatného rozhodnutí.

POPIS OBSAHU HRY

Hra na téma „Kde si hrát“ je postaven na příběhu dětských hrdinů Vendulky a Davídka. Je velmi jednoduchá dějem, ale může dětem napomoci ke správnému chování v dopravním prostředí, i když hra je jen ve virtuálním světě dopravy.

Hlavní hrdinové se během svých her dostávají do nebezpečných situací (při hře spadne míč na silnici, vybíhají mezi zaparkovanými vozidly, sedí na zábradlí u silnice, chodí po obrubnicích chodníků, honí se na chodníku i na silnici, atd.). Vendulka a Davídek dávají dětem výzvy, jak řešit nebezpečné dopravní situace, se kterými se mohou setkat.

Rozvíjí se kreativita dětí a také se získávají nové návyky a dovednosti v řešení a předcházení nebezpečným situacím.

DOBA HRY

Hra trvá cca 2 – 2,5 vyučovací hodiny, včetně úkonů před hrou, tj. vysvětlení rolí, přípravy pomůcek, prostoru pro hru, atd.

Po první části hry se hráči mohou najíst a napít (mimo prostor tělocvičny).

Hru je vhodné hrát ve druhé polovině školního roku, kdy už žáci mají získané základní vědomosti a dovednosti určené pro žáky 1. ročníku.

HERNÍ PROSTOR

Hra se odehrává v místě, které je vymezeno pro pohyb osob – „chodník“ a přilehlé „silnice“, která je určena pro pohyb vozidel. Má simulovat běžný dopravní prostor, kde se děti pohybují. Nejvhodnějším prostorem pro realizaci hry je tělocvična nebo hřiště, kde je z důvodu bezpečnosti hráčů omezený přímý kontakt hráčů s volným veřejným prostorem.

Vhodným místem je také dětské dopravní hřiště, které je vybaveno veškerým mobiliářem, vhodným pro nácvik správného chování dětí.

Hra je vhodným doplňkem aktivit na školách v přírodě a dalších mimoškolních aktivitách dětí a pedagogů.

BEZPEČNOSTNÍ POKYNY:

Pokud se na reálné hrací ploše nacházejí i místa, která nejsou vhodná pro hru, mohou zapříčinit zranění nebo pád. Pedagog (animátor) musí upozornit děti na možné nebezpečí a maximálně se snažit o eliminaci zranění (např. na hřišti tribuny, schodiště, atd.).

HERNÍ PROSTOR

Pro hru je prostor vymezený „chodníkem“ a „silnicí“.

Ve vymezeném herním prostoru se naznačí barevnými páskami, lavičkami nebo jen vyhrazením prostoru podle barevného rozvržení tělocvičny („lajnování“ na míčové hry):

- Chodníky,
- přechody pro chodce,
- silnice,
- místo, kde končí chodník a musí se jít po silnici,
- zábradlí u školy.

EXPOZICE HRY

Nejen pro hru je nezbytné hovořit o bezpečném chování v dopravě, objasňování pravidel bezpečného pohybu na pozemních komunikacích a jejich příslušenství průběžně po celý školní rok. Využívat každé příležitosti ke zdůraznění bezpečí chodců, nejen při dodržování základních pravidel bezpečného pohybu, ale jízdy na kole, koloběžce a dalších rolích účastníků provozu na pozemních komunikacích. Dopravní výchova je celoživotní záležitost.

Učitel pokládá otázky:

- Vyjmenujte místa, kde si můžete bezpečně hrát. (hřiště, zahrada, tělocvična, park, apod.)
- Která místa jsou pro hru nebezpečná a proč? (silnice, chodník, místa v blízkosti silnice, která nejsou oplocená)

- Proč si nemůžeme hrát na silnici? (silnice je určena pro pohyb automobilů, kol, nákladních vozidel – žáci mohou vyjmenovat různé dopravní prostředky – rozvoj slovní zásoby).
- Kde si na silnici můžeme hrát a proč? (obytná zóna. Zde musí auta dávat pozor na chodce a hrající si děti. Musí zde jezdit velmi pomalu. Toto místo je označeno dopravní značkou – ukázat dětem).
- Jak poznáme místo, kde si děti mohou hrát na silnici? (označeno dopravní značkou obytná zóna, kde je nakreslené dítě s míčem, lyže, dům, chodec, osobní automobil. Auta tady nesmí stát. Mohou stát jen na vyhrazených místech.)
- Jak se musí chovat řidiči vozidel v těchto místech? (musí jet velmi pomalu a nesmí zde stát s autem).
- Jaké nebezpečí hrozí všem, kteří se pohybují nebezpečně blízko jedoucích ale i zaparkovaných vozidel? (auto je může srazit, řidič nemusí chodce vidět, zvláště malé dítě = nebezpečí úrazu).
- Na co si musíme dávat pozor při chůzi a při hře na chodníku v místech, kde je to dovoleno – v obytné zóně? (na ostatní chodce, na projíždějící vozidla, v obytné zóně jezdí děti na kole, lidé zde chodí na procházku se psy, apod.)
- Můžeme si na chodníku hrát? (ne, kromě obytné zóny).
- Jaké činnosti na chodníku můžeme dělat? (povolena je chůze, jízda na koloběžce, maminka zde veze kočárek, může se zde tlačit vozík s nákupem, atd.).

PRO UČITELE

Seznámení se s obsahem hry a herními mechanismy je realizováno v první vyučovací hodině. Je zde zahrnuto i předvedení, jak hru hrát. Předvádí animátor hry (pedagog) s Vendulkou a Davidkem. Ostatní žáci pouze sledují výklad animátora hry, který specifikuje na názorných příkladech správné ale i nevhodné chování Vendulky a Davidka. Tato část je určena na 45 minut. Následuje přestávka na svačinu.

Po přestávce je zapotřebí zopakovat herní mechanismy, resp. ověřit si, zda si žáci pamatují a rozumí pravidlům hry. A hra může se začít hrát.

VYSVĚTLENÍ PRAVIDEL

Vendulka a Davídek představují děti, které si hrají venku bez dozoru. Hrají si na nevhodných místech, nechovají se při hře správně. Hrají si tak, že jejich chování je na hraně bezpečného chování. Hrají si na chodníku anebo v blízkosti silnice. Hlavní hrdinové příběhu jsou při hraní si přerušeni animátorem hry – pedagogem předtím, než udělají klíčový pohyb, který je může stát život nebo ohrožit jejich zdraví. Děti zastaví v okamžiku, než např. vběhnou pro míč na silnici nebo vyběhnou mezi vozidly za kamarády, než spadnou do silnice ze zábradlí, atd.

Děti dělají herní kulisu nebezpečným hrám či situacím, které vytváří hlavní představitelé Vendulka a Davídek. Nestojí opodál, mimo hru, hrají spolužáky Vendulky a Davídka. A také se aktivně zapojují do hry formou řešení nebezpečných situací. Dávají kamarádům radu, jak se chovat v okamžiku, kdy animátor – (pedagogický dozor) hru zastaví. Hra je zastavena vždy v nebezpečné situaci, která může skončit zraněním, ohrožením nebo omezením ostatních účastníků silničního provozu. Animátor (pedagogický pracovník) zastavuje hru na hlasový pokyn nebo na písknutí – doporučená varianta - děti pokyn uslyší. Hra na pokyn animátora pokračuje řešením, které děti vymyslely pro bezpečné vyřešení situace. Vendulka a Davídek situaci dohrají podle nápovědy dětí. Pokud je více řešení, Vendulka a Davídek dohrají podle doporučení dětí i více variant řešení.

Po dokončení herní scénky animátor hry (pedagog) vyhodnotí, zda byla nápověda ze strany dětí správná či nikoliv a případně nabídne nejlepší variantu. Animátor (pedagog) musí rozhodnout a vyhodnotit jaké řešení je nejlepší a zdůvodnit hráčům proč.

Ve druhé části hry se všichni žáci stanou hlavními hrdiny příběhu o nebezpečných místech pro hraní ve skupině, např. na dětském sportovním hřišti, nebo na prostoru u domu, před školou, apod. Společně si vymyslí krátký příběh, který bude o nebezpečných situacích v dopravním prostředí a pokusí se jej zahrát. Po sehrání a dokončení každé krátké scénky je animátor zastaví a vysvětlí, jaké je správné chování. A to, i když scénka byla správně řešena. Do těchto krátkých scének mohou být zapojeni všichni žáci, nebo jen část, která aktivně hraje, ostatní je pozorují a hodnotí, kde bylo chybné chování. Společně s animátorem hry navrhnou možné správné řešení, jak předejít nebezpečným situacím.

Úloha animátora (pedagoga) je velmi důležitá. Vede děti k uvědomění si důsledků špatného rozhodnutí. V této části hry děti sledují, zda jejich chování je správné či ne. Identifikují, kdo se v daném okamžiku choval špatně a co mohlo z jeho špatného rozhodnutí vzniknout za nehodu – krizovou situaci. Učí se nejen ze svých chyb ale i z chyb ostatních dětí.

Pokusí se také slovně vystihnout a popsat, co by asi dělal řidič, pokud by se dostal do situace, kterou hráli. Zkusí si představit a popsat reakci vlastních rodičů, jak by se zachovali. Děti mohou vycházet i z vlastní zkušenosti jako cestující ve vozidle, které se dostalo do situace, kde chodec (dítě) vběhl do jízdní dráhy vozidla, nebo viděli, jak si děti hrají na silnici, jezdí na kole, koloběžce, atd.

Hra je vhodná jako školní i volnočasová aktivita, např. pro školní družiny.

Principy, na kterých je hra založena, je vedení dětí k pomoci ostatním a touha hledat řešení složitějších úloh.

VÝBĚR ROLÍ

Hlavní hrdinové:

Vendulka,

a Davídek,

tým rádců.

Vedoucí hry (nejlépe učitel – animátor hry) vybere představitele hlavních rolí. Měly by to být děti, které pochopí úlohu ve hře a jsou ochotné dodržovat pravidla hry a zvládnout zahrát nebo i vymyslet nebezpečnou situaci. Pro tuto hru je možné vybrat do rolí Davídka a Vendulky i žáky vyššího ročníku, kteří budou již umět zahrát rizikovou situaci. Ale záleží na šikovnosti dětí ve třídě.

Vedoucí hry seznámí hráče s úlohou hráčů v roli Vendulky a Davídka.

Ostatní děti - hráči budou v rolích „poučených dohlížitelů - rádců“ nad bezpečným chováním Davídka a Vendulky, spolu s animátorem - pedagogickým dozorem.

NÁCVIK POHYBU

Jízda na in linech střídavě - vysunují nohy střídavě do stran vlevo a vpravo = naznačení pohybu na kolečkových bruslích.

Jízda na koloběžce - naznačují pohyb jízdy na koloběžce – odrážejí se jednou nohou a druhou sunou po podlaze.

Tyto pohyby je vhodné nacvičit již před hrou v rámci tělesné výchovy.

REKVIZITY

Míč (mohou být i dva nebo tři),

aktovka,

švihadlo,

pomalované krabice = auta,

motouz nebo barevné pásky na vytyčení místa pro bezpečnou hru - hřiště.

hrazda podložená žíněnkou, zavěšená ve výšce cca 40 - 50 cm = zábradlí u školy (pokud se hra bude hrát v tělocvičně), mimo tělocvičnu může zábradlí představovat např. natažený provaz,

lavičky.

Další pomůcky jsou doporučené: lepicí pásky na vyznačení přechodu pro chodce, nebo obrubníku chodníku u silnice (např. kobercová páska, apod.). Tyto prvky lze nahradit virtuálním vytyčením herního prostoru pomocí lajnování v tělocvičně.

HRA

Děti si začnou spontánně hrát ve vymezeném prostoru, představující hřiště nebo jiné místo pro bezpečnou hru dětí. Hrají si s míčem, honí se, jezdí na „kolečkových bruslích“ (naznačují pohyb na kolečkových bruslích – nohy střídavě vysunují do stran – levou a pravou nohou), jezdí na „koloběžce“ (naznačují pohyb jízdy na koloběžce – odrážejí se jednou nohou a druhou sunou po podlaze). Skáčou přes švihadlo, apod. Jejich úkolem je nejen si hrát, ale i sledovat chování Vendulky a Davidka, kteří si s nimi hrají. Po chvíli, kdy se hraní dětí rozběhne (cca za 5 minut po

zahájení), udělí pedagog pokyn smluveným znamením hlavním hráčům Vendulce a Davidkovi, k chování, které není zrovna bezpečné. Hlavní představitelé začnou hrát „v roli“. Rozehrají nebezpečnou situaci. Budou se pohybovat mimo vymezený herní prostor, kde je pro hru nebezpečno.

SCÉNÁŘ I

Vendulka a Davídek si hrají s míčem. Davídek míč nechytí a spadne na zem. Kutálí se směrem k silnici. Vendulka se rozběhne na silnici, kam se mezitím míč dokutálel.

Příklady možného řešení

Vendulka a Davídek si přestanou hrát. Čekají u krajnice silnice, než nepojede žádné auto a pak se opatrně vydají pro míč. Během cesty silnicí se musí rozhlížet na obě strany jako u přecházení vozovky.

Nebo:

Požádají staršího spolužáka, který je přece jen zkušenější a umí se na silnici pohybovat bezpečněji, aby jim podal míč. Zároveň se učí poprosit **PODĚKOVAT**.

Nebo:

Počkají, až jim někdo ze starších spolužáků nebo dospělých podá míč zpět. Je tam spousta spolužáků z deváté třídy.

SCÉNÁŘ II

Skončila škola. Davídek vybíhá ze školy, shodil aktovku na zem a sedá si na „zábradlí“ - lavička. Chce tady počkat na kamarádku Vendulku. Komíhá nohama. V tom neudrží rovnováhu a skoro padá do silnice. Na zem sice nespadne, ale musí do silnice alespoň vstoupit, protože jen tak udrží rovnováhu a do silnice nespadne. A kolem projíždí auto.

Příklad možného řešení

Davídek vyběhne ze školy ven, shazuje si aktovku, položí ji na zem, opře se o zábradlí a čeká na Vendulku.

Nebo:

Davídek počká na Vendulku u vchodu do školy.

Úloha animátora

Děti hlídají svoje kamarády Vendulku a Davídka při hře. Sledují, jak se chovají a pomáhají radou jak se zachovat, aby se jim nic nestalo, resp. jak danou kritickou situaci vyřešit, aby byla bezpečná nejen pro Vendulku a Davídka, ale také pro ostatní, kteří se v dopravním prostoru pohybují. Během hry je nutné obhájit a umět vysvětlit, proč se mají chovat tak, jak jim kamarádi radí. Navzájem se tak učí a hodnotí si nejlepší řešení situace.

Během hraní scének animátor (pedagog) sleduje, zda někdo ze spoluhráčů sleduje, jak se hlavní postavy chovají.

Pokud si děti nevšímají, jak se Vendulka a Davídek chovají, animátor hry musí zasáhnout a dát hráčům vědět, že se hraje hra a musí sledovat co se děje kolem nich – viz pravidla hry.

Ukončení hry

Hra je ukončena na pokyn animátora (pedagoga) – vedoucího hry. Musí umět odhadnout, kdy hra děti – „rádce“ ještě baví, hru sledují a umí radit správně. Celková délka jedné hry by neměla přesáhnout dobu jedné vyučovací hodiny. Doporučená doba jedné hry je 20 – 30 minut. Je zde zohledněno udržení pozornosti dětí.

Žáci prvního ročníku nemají ještě tolik zkušeností z chování v dopravním prostředí, aby byli schopni vymýšlet nekonečné množství příkladů nevhodného chování.

ZÁVĚR HRY A WORKSHOP

Shrnutí chybného chování – animátor - pedagog.

Otázky pro děti:

Co za chyby udělala Vendulka a Honzík?

Co by se mohlo stát, pokud by nebylo dobré rady skupiny rádců?

Jak se chovat v roli chodce.

Jaké chyby dělají nejčastěji chodci, zvláště malé děti.

Jaké chyby dělají „dospěláci“ – podle pozorování dětí z vycházek s rodiči nebo se školou.

Čeho si nejčastěji všímáte na chování ostatních chodců?

Jak a kde by se vám dobře a bezpečně chodilo?

Co byste chtěli změnit v okolí školy nebo bydliště?

Kde se nejlépe a nejbezpečněji cítíte, když si hrajete?

PROJEKT „BEZPEČNÁ CESTA DO ŠKOLY“

Tato hra vytváří podmínky pro návaznost na projekt Bezpečná cesta do školy. Na vycházkách v okolí školy hledat nebezpečná místa, identifikovat je, popsat a s pomocí dospělých se je pokusit eliminovat (nezbytná je komunikace s příslušnými úřady).

Do hry může aktivně vstoupit i vedení školy a v další fázi vyvolat diskuzi na školních webových stránkách, kde budou děti hlasovat o místech, kde se necítí bezpečně.

Podklady pro informaci o projektu Bezpečná cesta do školy jsou dostupné:

<http://www.nadacepartnerstvi.cz/Nase-sluzby/Setrna-doprava/Bezpecne-cesty-do-skoly>

CESTA BÁJNOU KRAJINOU

II.2 Ročník: Druhý

Téma: Já - chodec

Dílčí výstupy RVP (ŠVP):

- *Žák správně používá pravidla chování na stezkách pro chodce.*
- *Žák zná a respektuje vztahy mezi účastníky na stezkách.*
- *Žák bezpečně přechází silnici bez přechodu, po přechodu i po přechodu se světelnými signály.*

Námět LARPU:

Cesta bájnou krajinou

Pro zažití pravidel chování na stezkách a při přecházení silnice je zvolena dobrodružná cesta bájnou krajinou. Žáci se ocitnou v rolích rytířů, kteří jdou bojovat s drakem. Cestou musí rozpoznat, která cesta je bezpečná a musí se vypořádat s nebezpečnými úseky (např. bažina – imitující nebezpečná místa v provozu) a další nástrahy, které jim snaží znemožnit dosáhnout cíle tak, aby se všichni v pořádku dostali k drakovi. Při boji s drakem bude jejich hlavní zbraní znalost bezpečného pohybu v bájné krajině (překonávat bezpečně přechody pro chodce a dodržovat pravidla pro bezpečné chování na silnici, znát, co je stezka pro chodce a jak se tam chovat).

Principy, na kterých je hra založena jsou:

- atraktivita herního prostředí,
- hra v roli rytířů
- a chuť dětí zdolávat překážky.

POPIS OBSAHU HRY

Hra je určena pro nácvik bezpečného překonávání překážek v dopravě, které jsou pro každodenní pohyb běžné a i nejeden dospělý člověk je musí s obtížemi zdolávat. Zvláště pro malé dítě je dopravní prostor velmi komplikovaný. V této hře se pokusíme překonat nebezpečné překážky, které nám pohyb v provozu může připravit.

Hra nesimuluje jen městský provoz, ale i je určena pro nácvik bezpečné chůze na vesnicích a malých městech, kde není doprava tak silná. Nebezpečné situace se vyskytují i zde.

Hra není jen o zdolávání nebezpečných míst v dopravě, ale především o uvědomění si, že je zcela nezbytné chovat se s rozmyslem a než vstoupím do silnice – vyřeším situaci ve hře - je třeba si každý krok rozmyslet. Dopravní prostředí není pro nepozorného účastníka bezpečné.

V průběhu hry si hráči budou moci vyzkoušet, jaké nebezpečí je čeká v případě špatného rozhodnutí = nevhodné chování v dopravním prostoru. Ale nebezpečí je tentokrát jen a jen pohádkové.

Z výuky v prvním ročníku děti zvládají základní dovednosti pro bezpečný pohyb po chodníku a při přecházení vozovky. Znájí bezpečná místa pro hru. Před samotnou hrou je nezbytné, s dostatečným časovým předstihem, zopakovat a názorně si ukázat, jaké nebezpečí je pro chodce přecházení vozovky a to i na přechodu. Zdůraznit, kde jsou místa vhodná a nevhodná pro hru, kde je nebezpečné přecházet, kde si dát pozor na místa označená dopravní značkou a pochopit její význam a chování u dopravní značky.

POPIS PROSTŘEDÍ

Dopravní prostředí, se všemi atributy, se kterými se dítě - žák II. ročníku může každodenně setkávat.

Například:

- Křižovatka vedlejší silnice s hlavní silnicí, kde je výhled silně zacloněný vzrostlým křovím. Křoví znázorňuje např. rozdělaný deštník nebo švédská bedna,

- přechod pro chodce,
- křižovatka bez vyznačeného přechodu pro chodce – znázorněn lavičkami – chodník, volný prostor mezi mini je silnice
- řada vozidel zaparkovaných u okraje vozovky (znázorněna krabicemi od bot),
- dopravní značky – přechod pro chodce a stezka pro chodce,
- autobusová zastávka s autobusem (znázorněna krabicí s nápisem autobus) – nelze přejít před autobusem v zastávce ani za autobusem. Musí se vyčkat, až autobus odjede ze zastávky. Autobus „odjede“, když animátor hry autobus odstraní z herního pole.

Pro úspěšnou hru je zapotřebí v dětech probudit představivost a seznámit je, co jednotlivé prvky představují. Krabice – auto, křoví – rozevřený deštník, apod.

HERNÍ PROSTOR

Vhodný herní prostor, kde lze hru úspěšně realizovat, je např. tělocvična, školní hřiště, prostory školy, jako jsou atria, chodby, apod. Hru lze hrát i ve třídě, kde pedagog vymezí herní prostory barevnými páskami. Prostředí třídy je ale omezeno velikostí prostoru a dopravní situace budou umístěny na stísněném místě. V tělocvičně je zapotřebí před hrou připravit herní prostor, který bude naznačovat např. přechody, semaforey (není zapotřebí jiné zobrazení, než malý obrázek semaforu, atd.). Děti vnímají velmi intenzivně i jen naznačení prvků herního prostoru. Herní prvky musí v dětech probudit fantazii, že se pohybují v samotném „Království Správněsechovat“. Další možností je realizace hry v době pobytu na škole v přírodě. Herní prostor bude mít další atributy neznáma a stane se zajímavější pro ztvárnění a prožití si celé hry. Záleží pak na pedagogovi, jakým způsobem vymezí herní prostor (ztvární herní prvky) podle možností místa pobytu.

Při přípravě herního prostoru mohou animátorovi – pedagogovi pomoci žáci vyšších ročníků školy. Ve škole v přírodě se do přípravy herního prostoru aktivně zapojují děti. Na přípravu herního prostoru postačuje cca 15 – 20 minut.

REKVIZITY

Nejvhodnějšími prvky pro vymezení pohybu „rytířů“ jsou lavičky, které má každá škola ve své výbavě. Snadno se vymezí prostor pro pohyb dětí „rytířů“ – chodníky.

S úspěchem lze využít i nalajnování tělocvičny pro basketbal, volejbal nebo přehazovanou. Děti velmi snadno chápou pravidla pohybu podle barev jednotlivých čar. Pro lepší zapamatování, po které barevné čáře se mohou pohybovat, je možné využít i názorného zobrazení, např. nakreslení na velkoformátový papír, apod. Nebo na jednotlivé čáry nalepit směrové šipky.

Barevné pásy na vymezení herního prostoru – vyznačení chodníků a silnic. Může být lepicí nebo výstražná pruhovaná páska.

V místnosti (v tělocvičně) je možno použít i barevné fáborky z krepového papíru.

Pro označení rytíře - „brnění“ by mělo dostačovat pouze náznakové označení, např. proužek na tričku. Pokud škola vlastní reflexní vesty, je možné je využít pro označení rytířů.

Pro okamžik „začarování“ za nevhodného dopravní chování je nezbytné označit každého „rytíře“ číslovkou. Animátor má možnost říct jen např. čtyřka a rytíř takto označený musí zůstat nehybně stát.

Pro případ iniciativy dětí nebo pedagoga - vytvoření např. „rytířského štítu“ – je možno použít karton (není podmínkou realizace hry) a ev. i další doplňky pro „rytíře“ si mohou děti zhotovit v hodinách výtvarné výchovy nebo v rámci pracovních činností.

Švédská bedna nebo deštník pro zaclonění výhledu na přechodu pro chodce. Bude naznačovat např. kontejner na odpad nebo vzrostlou zeleň – zapotřebí vysvětlit hráčům.

Přechod přes frekventovanou silnici je ve hře znázorněn bažinou. Přechod pro chodce je sice místo, kde řidič musí předpokládat zvýšený pohyb osob, ale ani tam si chodec není nikdy jistý, zda na přechod nevjede neukázněný motorista. I tady se musí chovat chodec velmi obezřetně.

Přechod může naznačovat žíněnka, která je položena ve dvou vrstvách na sobě – děti se budou hůře pohybovat v měkkém místě. Nebo bažinu mohou vyznačovat např. různobarevné pásy položené a nalepené na podlahu - znázornění místa, kde se bude nacházet „bažina“. Toto místo musí být v obou případech řádně označeno z obou stran dopravní značkou „Pozor, přechod pro chodce“.

Obálka s doplňovačkou, jejíž vylustění umožní pokračování ve hře – věta je návod, kudy pokračovat dál. V obálce je na výběr několik slov, která děti musí doplnit do věty. Věta je z oblasti bezpečnosti v dopravě (text viz níže „Hra“). Děti mají k dispozici tužku na doplnění slov.

Dopravní značky pro chodce – „Zákaz vstupu chodců“, „Stezka pro chodce“, „Stezka pro cyklisty“, „Pozor nebezpečí“.

Dopravní značky lze stáhnout: <http://www.dopravni-znaceni.eu/>

Panenko – princezna.

Drak – barevně polepená krabice, ve které je umístěn poklad – např. přívěsky s retroreflexního materiálu.

ROLE

Rytíři – žáci třídy.

Dračí sluje s drakem – barevně polepená krabice.

Poklad – retroreflexní prvky.

Princezna – loutka.

Animátor hry – hlídá chování „rytířů“ a začarovává rytíře, kteří se nechovají správně.

ÚVOD DO HRY

Vysvětlení pravidel

Motivační část – vede animátor (učitel):

- Kdo z vás viděl nebo četl pohádku, ve které vystupoval rytíř?
- A kdo to je rytíř?
- Jak se chová správný rytíř v pohádce? (Plní pohádkové úkoly, a pokud je splní, získá odměnu – princeznu, království, poklad, apod.).

Každý z rytířů má velice těžký úkol. Zachránit princeznu před zlým drakem. Nesmí ale udělat žádnou chybu při pohybu k dračí sluji (v dopravním prostředí). Pokud udělá chybu při zdolávání překážek při cestě k drakovi, zkamení.

Statečnými rytíři se stanou všechny děti, které se musí utkat s nebezpečným drakem. Drak chce, aby všichni rytíři v „Království Správněsechovat“, neuměli poslouchat a dodržovat pravidla správné a bezpečné chůze. A pokud neposlouchají a nechovají se správně, nejsou pro draka nebezpeční. Drak má schopnost vidět i na velkou vzdálenost špatné překonávání nebezpečných úseků a hlavně vidí nebezpečné chování rytířů. Na to drak čeká! Toho, kde se nechová správně, umí začarovat. Pokud drak rytíře začaruje, stane se sochou. Musí zůstat nehybně stát*. A ve hře již nepokračuje.

*Animátor vysvětlí, jak se rytíř začaruje: Po vyslovení čísla rytíře, které má na své zbroji, musí rytíř zůstat nehybně stát.

Drak chce zůstat v „Království Správněsechovat“ úplně sám a dělat si v celém království co si jen zamane. Pokud bude dětí – rytířů, které se cestou ke drakovi dostanou bez začarování více, než je polovina hráčů, drak se promění v kámen a už nikdy nebude moci ohrožovat království. Rytířů, kteří dodržují pravidla pro bezpečný pohyb je v „Království Správněsechovat“ už hodně. A těm, kteří to neumí, budou ostatní rytíři pomáhat, jak to zvládat správně. A „Království Správněsechovat“ bude zachráněno. A s ním i princezna. A nejen to! Rytíři získají poklad, který drak střeží! Je to poklad, který bude rytíře dál chránit při pohybu v dopravním prostředí.

HRA

Rytířská družina prochází bájnou krajinou „Království Správněsechovat“ a snaží se překonávat nástrahy pohybu v „bájně“ krajině. Rytíři jdou vedle sebe ve dvojicích (družina jezdců na koni). Rozhlíží se, zda někde neuvidí zlého draka. Jdou cestou hlubokým lesem. Je zde plno nástrah. Až dojdou k cestě. Musí se dostat bezpečně na druhou stranu a přejít přes silnici. Ale jak se přes silnici dostat? Je třeba mezi dalšími DZ najít dopravní značku „Přechod pro chodce“. DZ jsou položeny na podlaze (nebo na místě, kde je možno dobře hledat – lavička, atd.). Pro každou dvojici hráčů je nachystána jedna. Až dvojice najde správnou DZ, může se posunout na přechod. Ale pozor! Výhled na přechod je silně zcloněn křovím a velkým kontejnerem na odpad (švédská bedna). A rytíři jsou malého vzrůstu! Na přechodu pro chodce není pořádně vidět, kdo přijíždí a tak si musí rytíři dávat velký pozor, aby

se dostali na druhou stranu v pořádku (rozhlédnout se vlevo, vpravo a vlevo a rychle přejít na druhou stranu). Přecházejí každý sám.

Jak bezpečně přejdou, zase utvoří rytířskou družinu – dvojice jezdců. Pokračují v cestě za drakem. U dopravní značky „Zákaz vstupu chodců“ musí opatrně přejít na druhý chodník. Mezi dopravními značkami hledají zase „tu“ správnou, aby jim ukázala cestu, kudy se mohou pohybovat dál. Opět se musí rozhlédnout a přesvědčit se, že nejede žádné vozidlo – nevidí zlého draka. Po chvíli jízdy rytíři narazili na místo, kde se mohou zabořit do hustého bahna a utopit se v něm – přechod víceproudé silnice. Je to pro představu, jak je náročné přejít víceproudou silnici, kde není středový ostrůvek. Kolem je velmi hustý provoz a rytíři se na druhou stranu jen tak nedostanou.

Každá družina rytířů musí vyluštit kouzelnou větu, která jim pomůže dostat se dál.¹ Navzájem si pomáhají.

Po rozluštění kouzelné věty mohou přejít a dostat se bezpečně na druhou stranu „silnice“. Na druhé straně je DZ „Stezka pro chodce“. Mohou tak rychle pokračovat za splněním úkolu, bez nebezpečí srážky s vozidlem. A ejhle! Na konci „Stezky pro chodce“ na rytíře, kteří zdolali cestu, čeká drak a princezna.

Rytíři, kteří se dostali až k drakovi, který vězní princeznu, obklopí draka a hlasitým voláním „Ať žije království Správněsechovat“ draka začarují. Změní se v kámen. Princezna je zachráněna. A v okamžiku, kdy drak zkamení, všichni rytíři, kteří se během hry stali sochami, ožijí.

CHYBY „RYTÍŘŮ“ = ZKAMENĚNÍ

Hráči nenajdou správnou DZ – přechod pro chodce.

¹ Rozhlédni se a Podívej se znovu pořádně, zda neuvidíš Pokud nic, můžeš

Slova k doplnění: Nahoru, dolů, vpravo, vlevo, za sebe, nejede, před sebe, dopravní značku, auto, odjet, přejít. POZOR: Místo na doplnění slova je vyznačeno tečkami. Doplněné slovo musí mít jen tolik písmen, kolik je teček!

Nerozhlídnutí se na přechodu pro chodce správným způsobem (vlevo, vpravo a zase vlevo).

Hráči nenajdou správnou dopravní značku – „Zákaz vstupu chodců“.

Nezastavení se před přechodem – bažinou.

Nevyluští správně kouzelnou větu.

Nesprávné přecházení silnice – bez rozhlédnutí se – vlevo, vpravo a vlevo.

ZÁVĚR HRY A WORKSHOP

Na závěrečný workshop se „rytíři“ sesednou na lavičky (ev. si vyberou místo vhodné na sezení, dle místa hry).

Animátor klade otázky:

- Co se vám na hře nejvíc líbilo?
- Zážitky ze hry – kladné i záporné.
- Co ze hry budete používat při chůzi po přechodu?
- Pamatujete si, jak se chováte při přecházení silnice?
- Předved'te názorně, jak se chovat před přecházením silnice.
- Co bylo ve hře nejtěžším okamžikem?
- Kde budete používat reflexní přívěsky?
- A proč?

Součástí hry je vzbudit v dětech představivost, naučit se vyprávět o svých zážitcích, dokázat vysvětlit chování v rizikových situacích a případně i znát řešení pro správné nebo špatné chování. Pokud bude žák schopen identifikovat nevhodné chování je předpoklad, že se takového to chování v budoucnu vyvaruje.

Součástí workshopu je rozvoj komunikačních dovedností dětí, rozvoj slovní zásoby a nebát se vystoupit před spolužáky.

PŘÍLOHA I

Plánek trasy

Vysvětlivky:

Pohyb hráčů je označen šipkou.

Modrá - označuje začátek trasy a červeno hnědá vyznačuje cestu po stejné trase v obráceném směru chůze a hráče vede směrem k drakovi.

Na hracím plánu je vyznačen možný prostor pro „pochod rytířů“ k drakovi. Lze rozmístit podle možností prostoru, kde se hra hraje. Měly by zůstat zachovány prvky, které slouží k nácviku a ověření znalostí hráčů o pohybu v dopravním prostředí.

Reflexní nebo retroreflexní prvky pro „poklad“ je možno získat od krajských koordinátorů BESIP:

<http://www.ibesip.cz/cz/besip/besip-v-krajich/krajsti-koordinatori-besip>

Případně se obrátit na preventivní oddělení Policie ČR nebo zakoupit z prostředků třídního fondu. Investice se vyplatí např., pokud třída jede na školu v přírodě, jsou děti označené retroreflexními prvky a při pohybu v dopravním prostředí dobře viditelné.

PŘÍLOHA II

Dopravní značky

Dopravní značky je před hrou zapotřebí zvětšit na velikost cca formátu papíru A4, vytisknout a položit do hracího prostoru. Škola může mít ve své výbavě dopravní značky získané z BESIPu pro výuku dopravní výchovy. V tom to případě je lépe použít tyto dopravní značky.

Níže vyobrazené DZ doporučujeme zvětšit a vytisknout na formát A4 (zvětši na 500 %).

Zde lze stáhnout DZ v lepší kvalitě: <http://www.dopravni-znacení.eu/>

„Stezka pro chodce“



Zákaz vstupu chodců



Přechod pro chodce



PŘÍLOHA III

Obrázky

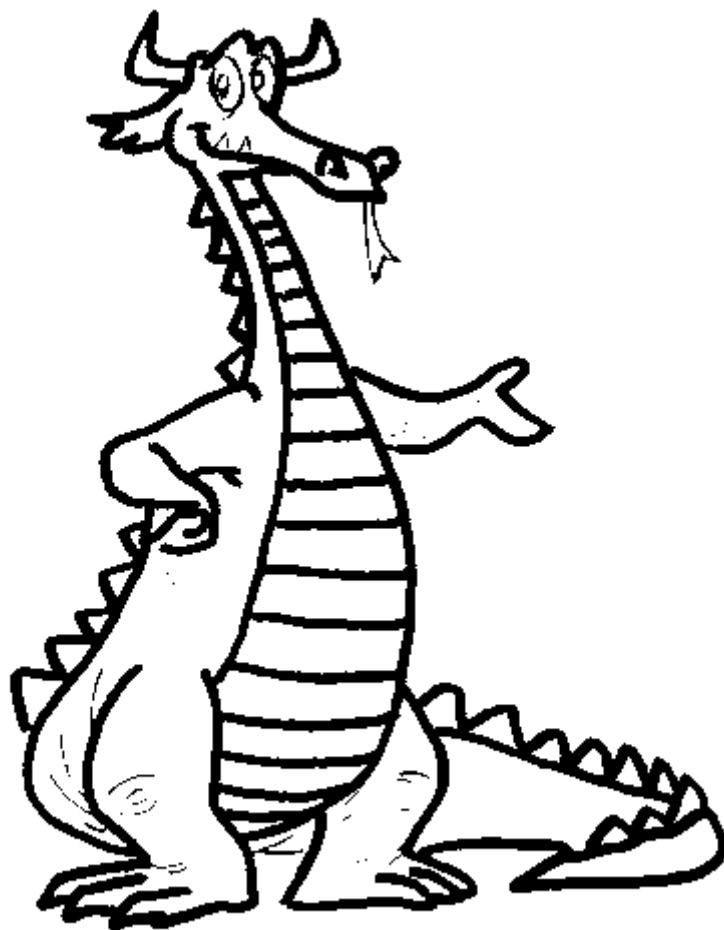
Obrázek princezny – možno připevnit na krabici nebo na zeď.



Zdroj:

<https://www.google.cz/search?q=pohadkovy+drak&tbm=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&ei=OMTLUvP2E5Cw7Aa57oC4Bw&ved=0CCsQsAQ&biw=1920&bih=955#facrc=&imgdii=&imgsrc=A4henC2hGDFphM%3A%3BTq7peCzzny4VCM%3Bhttp%253A%252F%252Fwww.predskolaci.cz%252Fwp-content%252Fuploads%252F2009%252F09%252Fpohadky-princezna.gif%3Bhttp%253A%252F%252Fwww.predskolaci.cz%252F%253Ftag%253Dpohadkovy-drak%3B369%3B374>

Obrázek draka – možno připevnit na krabici nebo na zeď v místě, kde bude čekat drak. Děti si mohou draka vybarvit.



Zdroj:

https://www.google.cz/search?q=pohadkovy+drak&tbm=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&ei=OMTLUvP2E5Cw7Aa57oC4Bw&ved=0CCsQsAQ&biw=1920&bih=955#facrc=&imgdii=&imgrc=X93tbt2VFwh5LM%3A%3Bai_B4fGF1oWNzM%3Bhttp%253A%252F%252Fwww.fler.cz%252Ffiles%252Fu%252F3%252F4%252Fu34290%252Fdrak.gif%3Bhttp%253A%252F%252Fwww.fler.cz%252Fblog%252Fz-pohadky-do-pohadky3-13427%3B428%3B528

PŘÍLOHA IV

Dopis na rozluštění

Rozhlédni se a

Podívej se znovu pořádně, zda neuvidíš

Pokud nic, můžeš

Slova pro výběr k doplnění do textu:

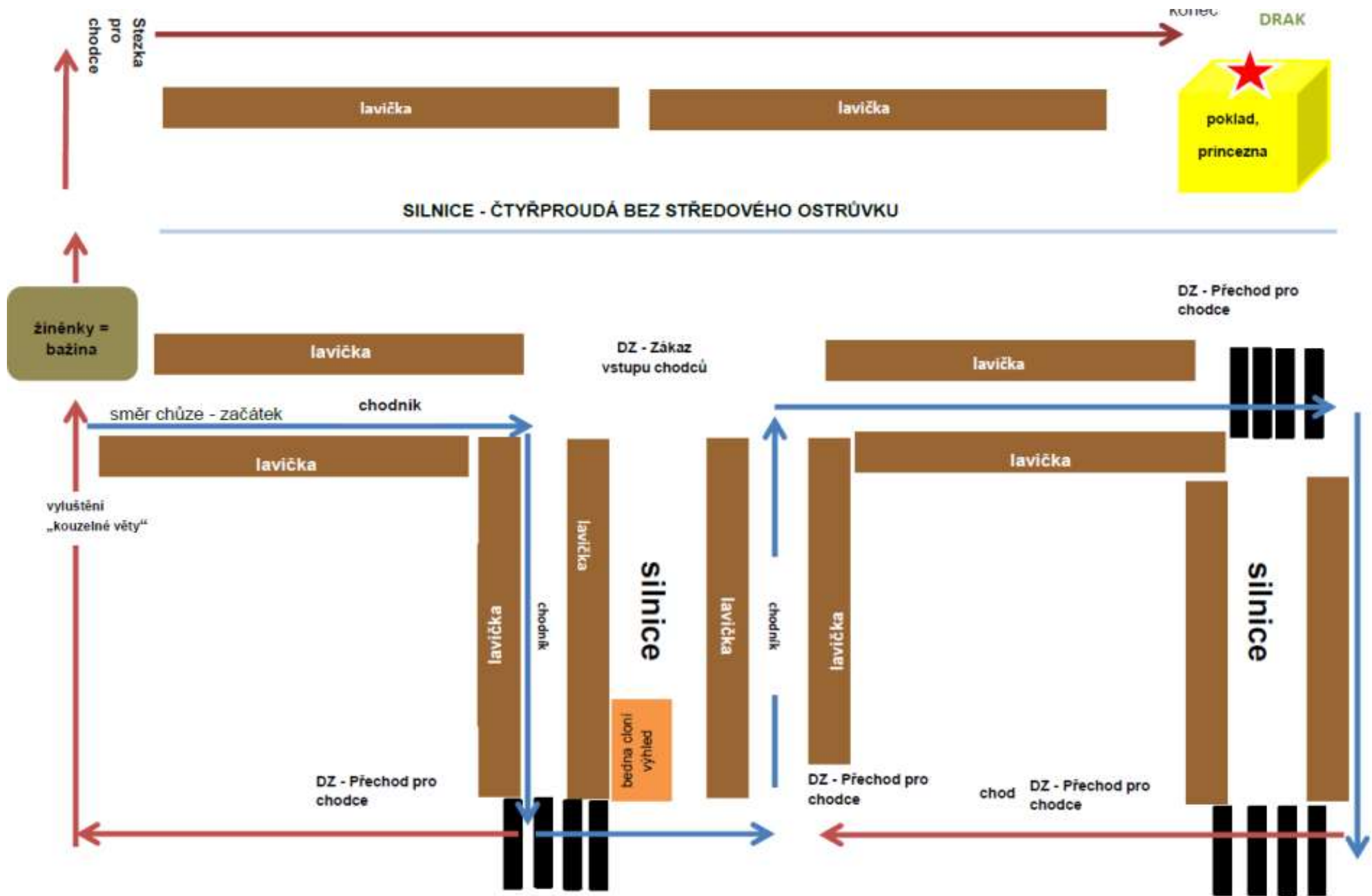
Vyber slova, která patří do textu.

Nahoru, dolů, vpravo, vlevo, za sebe, nejede, před sebe, dopravní značku, auto, jít, stát, odjet, přejít.

Slova na doplnění textu mají děti u dopisu na výběr z možností. Doplnují přepisem.

Je zapotřebí zdůraznit, že všechna slova do textu nepatří!

PŘÍLOHA V - PLÁNEK HERNÍHO PROSTORU (viz níže)



STAVBA BEZPEČNÉHO MĚSTA

II.3 Ročník: Třetí

Téma: Cesta do školy

Dílčí výstupy RVP (ŠVP):

- *Žák reaguje v roli chodce na ostatní účastníky silničního provozu.*
- *Žák bezpečně překonává silnici.*
- *Žák dodržuje pravidla chůze po chodníku.*

Námět LARPU:

Stavba bezpečného města

Žáci budou v roli architektů rozděleni do dvou týmů. Jeden tým bude mít za úkol pomocí připravených rekvizit postavit vlastní nové město, město, které bude co nejbezpečnější pro pohyb obyvatel. V roli obyvatel města (maminka s kočárkem, starý člověk, malé děti, žák s aktovkou, atd.) hráči z druhého týmu prověří bezpečnost města a identifikují nebezpečná místa. V závěru programu oba týmy představí na soutěži „architektů“, jak by mělo vypadat bezpečné město. Hra by měla ukázat na nebezpečná místa v dopravě a to nejen pro děti, ale pro všechny účastníky.

Na hru by měl navazovat projekt „Bezpečná cesta do školy“, který v mnoha městech České republiky má úspěch při řešení podnětů na úpravu dopravního prostředí od mladých uživatelů – žáků základních škol.

Principy, na kterých hra stojí, jsou přirozená soutěživost žáků a touha řešit nástrahy.

ÚVOD DO HRY

Vysvětlení pravidel

Hráči se pohybují v dopravním prostředí po vymezené trase v herním poli. Na zvlášť nebezpečných místech budou stát „stavitelé“ - architekti města. Budou mít roli dozoru nad svojí prací, aby se příště mohli vyhnout vystavění nebezpečných míst. Na bodech, kde je přítomný „stavitel“ může, v případě špatného chování hráče, zasáhnout do hry. „Stavitel“ hráči položí otázku, jaké bylo jeho chování na daném místě. Hráč by měl být chopen popsat svoje chování, s identifikací, jaké chyby se dopustil a jak by situaci řešil příště a bezpečně.

Úkolem hráče je pohybovat se po herním poli tak, aby byl schopný hrát roli, kterou dostal (nebo si vybral) před započítím hry. A především dodržovat pravidla bezpečného pohybu v dopravním prostoru.

PŘÍPRAVA PŘED HROU

Doporučuje se v rámci výuky, před plánovaným termínem hry, aby se hráči dostali do skutečného provozu na vycházku okolím školy a ukázali si v reálu, jak vypadá nebezpečná situace, jak a kde je chůze bezpečná (nebezpečná).

Zvláště v dnešní době je edukace dětí na názorných příkladech žádoucí. Mnoho rodičů vozí děti do školy a nepřijdou tak do kontaktu s reálným provozem. A pokud se dostanou do provozu, stávají se skutečně nebezpečnými účastníky provozu.

MEZIPŘEDMĚTOVÉ VZTAHY

Literárně dramatická výchova – hra v roli – návaznost na jazyk český. Vystižení nejen fyzických vnějších znaků, ale pokusit se vcítit hraním v roli.

Rozvoj verbálních dovedností – identifikace chování účastníků provozu na pozemních komunikacích. Správné - nesprávné. Umět pojmenovat.

Rozvoj pozorovacích schopností - pozorování, jak se jednotliví účastníci v dopravním prostředí chovají.

Fyzická zdatnost – ověření si hbitosti a mrštnosti dětí (pohybové dovednosti z hodin tělesné výchovy).

PRO UČITELE

Děti budou hrát postavy, se kterými se denně setkávají, ale vůbec si neuvědomují, jaké pro ně může být těžké se pohybovat, např. na chodníku. Jejich úkolem bude, pokusit se pohybovat v herním poli bezpečně a bez úrazů. Na hráče budou dohlížet neviditelní „stavitelé“, kteří se musí poučit z chyb, které při stavbě udělali. A chodci si budou pamatovat, kde stavitelé udělali chybu. Na konci hry se podělí se svými postřehy i s ostatními hráči. Co je třeba zlepšit pro bezpečnost chodců a ostatních účastníků provozu.

Hráči se rozmístí po herním poli tak, aby začínal každý na jiném místě. Je to úkolem animátora, aby hráče rozmístil podle počtu hráčů na jednotlivá stanoviště (viz plánec – stanoviště I – VII). Může nechat hráče vylosovat, kde na herním poli začnou hrát – kartičky označené od I - VII, dle počtu stanovišť, apod.

VÝBĚR ROLÍ

Je možné, že některé z dětí vymyslí ještě další roli, než je v seznamu navrhovaných rolí, které má animátor hry (pedagog) k dispozici. Děti se tak nejen aktivně zapojí do přípravy hry, ale je vidět, že děti mají již samy odpozorované obtížně se pohybující účastníky provozu. Animátor má zde důležitou úlohu korigování aktivity dětí.

Herní role se přizpůsobují počtu hráčů. Povinné role obsadí asi ½ žáků ve třídě. Počet skutečně hrajících (aktivních) hráčů by se měl přizpůsobit počtu dětí ve třídě. Výběr rolí závisí na velikosti hráčského týmu. Při menším počtu dětí musí být i snížen počet rolí. Pokud je hráčů méně, vybírají si, nebo sami navrhnou takový počet rolí, aby všichni byli do hry aktivně zapojeni. Navržené role nemusí být obsazeny všechny.

POVINNÉ ROLE

Tým I:

Stavitelé města – 10 stavitelů, kteří jsou rozmístění podle nákresu na plánu. Místo, kde budou stát a „dohlížet“, si mohou také vylosovat (stanoviště I - VII). Úkolem je hlídat, zda se všichni chovají správně v dopravním prostředí, které navrhli a postavili. Mohou se hráčů dotazovat, co by šlo na daném místě lépe vyřešit.

Ošetřovatel na ošetřovně – hlídá zraněné (viz popis úrazu), předává „zraněným“ minihru – větu k doplnění (viz text níže) a po odevzdání splněného úkolu odesílá hráče zpět do hry. Označení má – červený kříž, který má připevněný na tričku.

Rychlá záchranná služba - 2 hráči. Jejich úkolem je odvoz těžce zraněných. Jsou označeni červeným tričkem, případně reflexní vestou. Pohybují se pouze po silnicích.

Řidiči vozidel (osobní vozidlo) – 2 - 3 řidiči. Označení „auto“ mají připevněné na tričku. Mohou se pohybovat jen po silnicích a dodržovat pravidla pro pohyb vozidel. Z jednosměrné ulice mohou i vyjíždět.

Cyklista – může již jezdit na kole bez omezení. Jízdu na kole znázorňuje motáním rukou před tělem (mlýnek). Pokud rukou nemotá, kolo jen vede. Pokud kolo vede, může jít i chodníku. Cyklistů může být i více, než jen jeden hráč – 2 – 3 hráči.

Může jezdit po stezce pro cyklisty i po silnici. Na chodníku kolo jen vede.

VOLITELNÉ ROLE:

Chodci - žáci – s aktovkou – otráveně jdoucí nebo naopak šťastně poskakující, mají už ten den školu úspěšně za sebou. Aktovku musí mít po celou dobu na zádech.

Starší pár – žena a muž pár si povídají a nevěnuje moc pozornosti dění kolem sebe.

Stará paní s hůlkou - jde velmi pomalu a často se zastavuje a odpočívá – nestačí s dechem. Chůzi ze schodů a do schodů znázorňuje chůzí s přisunutím nohy (ne střídavou chůzí).

Starší pán s holemi (velmi špatně chodí) – pán se pohybuje pomocí francouzských holí. Jde mu to velmi špatně. Je po operaci kloubů a tak musí jít velmi obezřetně a

zabírá širší prostor než je obvyklé. Znázorněno držením rukou od těla = francouzské hole a pomalou chůzí.

Maminka s kočárkem – jde na procházku s kočárkem a také jde něco nakoupit (naznačeno pouze obrázkem kočárku, který má hráč připevněný na tričku). V podchodu a výjezdu z podchodu musí kočárek tlačit.

Dítě na kole – všem se do cesty plete jezdec na kole. Na silnici ještě nesmí a tak se snaží vyvádět na chodníku. Občas se dostane do blízkosti chodců, kteří musí uskakovat, aby je neohrozil. Kolo je možné znázornit jen náznakově – obrázek kola na – tričku. Na stezku pro cyklisty může bez omezení. Jízdu na kole znázorňuje motáním rukou před tělem (mlýnek).

Žena s nákupem – nese tašky s nákupem. Viditelně jsou těžké a tak chvílemi si je pokládá na zem a odpočívá.

Muž s velkým balíkem – balík není těžký, ale je veliký a překáží muži v pohybu. Pořád mu klouže z rukou a přes velkou krabici pořádně nevidí na cestu. Balík nese v náručí. Vidí si jen pod nohy, ale ne před sebe. Může tak narazit do okolo jsoucích chodců. Balík se jen znázorňuje postavením paží – drží před sebou.

Dítě s koloběžkou – jede si, jak mu koloběžka dovolí jet rychle. Pak mu ale podklouzne kolečko a dítě se lekne. Chvíli koloběžku jen vede, ale pak na ni nasedne a pokračuje už opatrně dále v cestě. Koloběžku je možno naznačit obrázkem koloběžky, který má hráč v ruce nebo přišpendlený tričku. Jízdu na koloběžce hráč znázorňuje pohybem nohou – odráží se jednou nohou a druhou sune po podlaze (nohou klouže).

Pro popis chování v roli je vhodné roli ve hře vytisknout na kartičku a po výběru rolí předat představiteli role (viz Příloha).

Po výběru rolí dá animátor hráčům chvíli na přípravu hry v roli (max. 5 minut).

Před začátkem hry dostanou všichni hráči informaci, za jakých okolností mohou utrpět úraz.

Lehký úraz = odchod na ošetření na vyznačené (chvíli nehraje - cca 2 -3 minuty). Po dobu pobytu na „ošetřovně“ vyplní krátkou větu s tematikou bezpečného pohybu.³

Lehký úraz je způsoben pádem na zem z koloběžky, zakopnutím, upadnutím na schodech = odřenina.

Hráč se vrací se do hry na místo, kde si způsobil úraz.

Těžký úraz = odvoz rychlou záchrannou službou.

Těžký úraz si hráč chodec přivodí na přechodu vstoupením před přijíždějící automobil nebo hráč - cyklista pádem z kola.

Hráč odchází ze hry k pedagogickému dozoru za doprovodu rychlé záchranné služby. RZS při převozu houká jako sanitka. Všichni účastníci silničního provozu musí respektovat výstražné znamení sanitky a dát přednost v jízdě.

Každý z hráčů může mít jen 1x lehký úraz.

Těžký úraz je automaticky vyřazuje ze hry. Hráč se stává pomocníkem animátora – pedagoga.

Tým II

Druhý tým jsou „stavitelé“ - architekti, bezpečnostní poradci, dopravní inženýři, policisté, kteří mají za úkol postavit, upravit a přizpůsobit prostor pro bezpečný pohyb dětí a všech ostatních občanů, vč. starších, hůře se pohybujících se lidí. Ale občas se něco nepodaří...

I přes schopnosti a zkušenosti realizačního týmu architektů, dopravních inženýrů a dalších osob z realizačního týmu se vloudí chyby a nebezpečné místo je nachystáno jako past na chodce. Pokud se nebudou obezřetně chovat, mohlo by dojít ke zranění nebo alespoň k poškození věcí (např. kola nebo koloběžky, apod.). U každého nebezpečného místa bude hlídat „stavitel“, který dobře zná nebezpečné místo. Jeho úkolem bude dozorovat nad chováním. Bude aktivně vystupovat jako hodnotitel chování hráčů druhé skupiny. Pokládá otázky, které mají objasnit stavitelům, co příště lépe postavit, aby se lidé cítili bezpečně.

³ Pro přejítí používám (Pro bezpečné přejítí silnice používám přechod.)

PRAVIDLA PRO POHYB V DOPRAVNÍM PROSTŘEDÍ

Hráči se pohybují po vymezeném trase na herním poli. Na zvlášť nebezpečných místech budou stát „stavitelé“ města. Budou mít roli supervize nad svojí prací, aby se příště mohli vyhnout vystavění nebezpečných míst. Na bodech, kde je přítomný „stavitel“ v případě, že si všimne špatného chování, pokládá hráči otázku, která má vysvětlit, jaké je správné chování.

Hráč by si měl uvědomit svoji chybu (mohla být zcela záměrná a být součástí hraní role) vysvětlit, jaké chyby se dopustil a jak by situaci řešil příště a bezpečně.

Každý z hráčů dostane za úkol se pohybovat po herním poli tak, aby byl schopný splnit a hrát roli, kterou dostal (vybral si) před započítím hry.

HERNÍ PROSTOR

Animátor seznámí hráče s prostorem, kde se hra bude odehrávat. Bude představovat „městský prostor“, kde je vymezeno místo pro pohyb osob - chodníky, stezky, přechody pro chodce, podchody bez sjezdů pro kočárky a bez zábradlí, střídají se místa, kde je chůze snadná a bez překážek, s místy, kde je obtížné projít i pro mladého člověka - nepřehledná místa k přecházení, která cloní velký keř (deštník), apod.

Hráči se rozmístí po herním poli tak, aby začínal každý na jiném místě. Animátor hry seznámí hráče s chováním u dopravní značky „Slepá ulice“, kterou žáci neznají. Objasní její význam – vozidla nemohou dále pokračovat v jízdě, ale mohou z této silnice vyjíždět.

Hra je doporučena i intravilánu. Např. ve škole v přírodě bude možnost si vyzkoušet hru v prostředí, které bude rozvíjet fyzické dovednosti dětí a zároveň poskytne potřebné znalosti a dovednosti pro pohyb v dopravním prostoru.

HERNÍ CÍLE

Uvědomit si riziková místa pro bezpečnou chůzi.

Naučit se jim vyhnout.

Uvědomit si bezpečná a nebezpečná místa pro pohyb v dopravním prostoru jako celku.

Naučit se pomáhat a respektovat sníženou schopnost pohybu osob a to nejen starších osob, ale i malých dětí.

Naučit se řešit problematická místa v dopravě – viz projekt „Bezpečná cesta do školy“, tj. umět se aktivně zapojit do úpravy dopravního prostoru tam, kde se necítím bezpečně.

V návaznosti na hru by se škola mohla zapojit do tohoto projektu, který je úspěšně aplikován na mnoha školách po celé republice.

HRA

Hráči se pohybují po herním poli od vylosovaného místa a hrají svoje role. Pohybují se všemi směry. Není dán směr pohybu tak, jako se ve skutečném městě lidé nepohybují jen jedním směrem. Jen musí dodržovat prvky hry v roli, tj. chovat se jak popisuje role a bezpečně se chovat.

Pokud „stavitel“ uvidí nevhodné chování hráčů, zasáhne. Chybujícímu hráči položí otázku, zda ví, kde a jak se choval nesprávně. Hráč má povinnost odpovědět. Na konci hry se „stavitelé“ budou snažit shrnout chyby, kterých se jednotliví hráči, resp. hráči v roli, dopustili.

STANOVIŠTĚ I

Chodník

Pravidla chůze po chodníku – chodí se vpravo.

Stavitelé sledují, zda se chodci pohybují vpravo, zda po chodníku nejede cyklista. Pokud se pohybuje po chodníku jezdec na koloběžce – platí pro něho stejná pravidla jako pro chodce - zda jede vpravo a je ohleduplný k ostatním chodcům. Na chodníku je vyznačen zelený pás, který dělí chodník od frekventované silnice. Na tomto pásu by se neměl žádný chodec pohybovat. Je zde velké nebezpečí úrazu. „Stavitelé“ dohlíží, zda si hráči nevyberou ke hře zelený pás, lemující silnici. Stejně tak dohlíží, zda některý z chodců se neblíží k frekventované silnici a nebude chtít přecházet přes silnici.

Chybné chování je:

Vstoupení na zelený pás, lemující silnici.

Chodec se chystá přecházet frekventovanou silnici. Není zde přechod.

STANOVIŠTĚ II

Obcházení výkopu na chodníku.

Na tomto stanovišti dává pozor „stavitel“ pozor, zda chodci nevybočují ze své trasy příliš daleko do stezky pro cyklisty a zda se vracejí na chodník co nejrychleji. Zákon možnost vstupu na stezku pro cyklisty připouští, pokud je to nezbytné pro přecházení nebo obcházení.

Stavitel hlídá, zda jezdec na kole dává pozor na nebezpečí vběhnutí chodce do dráhy kola. Zároveň hlídají, zda jezdec na kole před vjezdem na stezku pro cyklisty, kolo na chodníku jen vede a nejede po chodníku.

Jezdec na kole znázorňuje jízdu motáním rukou před tělem (jako dětská hra „Moty, moty...“ mlýnek = šlapání do pedálů). Pokud rukama nemotá, kolo jen vede.

Chybné chování je:

Pokud chodec řádně neobejde výkop (jde přes překážku).

Jezdec na koloběžce nesmí kolem překážky jet. Musí koloběžku jen vést.

Za chybné chování je považována jízda na kole po chodníku, nebo ohrožení chodce v okamžiku, kdy obchází překážku po stezce pro cyklisty.

STANOVIŠTĚ III

Chodník s podchodem – vchod do podchodu

Podchod je místo, které je chodec povinen použít pro chůzi. Ale tento podchod má chyby. Není zde možnost bezpečného sjezdu pro kočárek s malým dítětem.

Maminka musí sjíždět po schodech velmi opatrně.

Na schodech není možné se přidržet zábradlí. Chůze je proto velmi obtížná pro starší chodce. Chodec obtížnou chůzi znázorní tak, že přisunuje jednu nohu ke druhé. Nejde střídavým krokem.

Chybné jednání je:

Nepoužití podchodu:

chodci, jezdci na kole a koloběžce - povinnost jej použít.

Pokračovat v chůzi po chodníku je špatné jednání.

STANOVIŠTĚ IV

Chodník s podchodem – východ z podchodu

Východ z podchodu je ještě namáhavější pro všechny. Maminka s kočárkem musí kočárek namáhavě vytlačit = hráč jde velmi pomalu.

Cyklista tlačí kolo, nebo ji jej dá rameno a jde pomalu také. Nejede!

Starší chodec jde namáhavě do schodů – pomaleji než maminka s kočárkem a než cyklista.

Jen děti mohou jít normálním tempem.

Chybné chování:

„Stavitel“ každému pokládá anketní otázku:

Jak se vám šlo podchodem. Co lze zlepšit?

STANOVIŠTĚ V A VI

Chodník s přechodem pro chodce

„Stavitel“ sleduje, zda všichni jdou přes přechod tak, jak mají. Řádně se rozhlédnou vlevo, vpravo a zase vlevo a pak teprve přecházejí přes přechod.

Zde jsou zapojena do hry i vozidla. Je zapotřebí dávat pozor na auta!

Pokud jede vozidlo rychlé záchranné služby (houká), nesmí do vozovky nikdo vstoupit. Má přednost přede všemi!

Řidič vozidla je povinen dát přednost chodci na přechodu.

Chybné chování:

Nerozhlídnutí se před přechodem pro chodce.

Vstoupení do dráhy vozidlu rychlé záchranné služby.

Nedání přednosti chodci na přechodu vozidlem.

STANOVIŠTĚ VII

Chodník - přechod pro chodce a křižující cyklistickou stezkou

Po stezce pro cyklisty jezdí cyklisté.

Chodec jde po chodníku. Cyklista ho nesmí ohrozit jízdou na kole.

Na stezce pro cyklisty se pohybují jen cyklisté. Pokud přijíždějí ke křížení s chodníkem, z kola sesednou (přestanou motat rukama) a kolo přes chodník převedou anebo se na stezce pro cyklisty otočí a jedou po stezce zpět. Zde si mohou cyklisté vybrat, kudy pojedou.

Chybné chování:

Cyklista projede přes chodník.

Chodec zabočí na stezku pro cyklisty.

HERNÍ PRVKY

Popis jednotlivých herních prvků, které musí hráči zdolat. Popisky budou položeny na podlahu. Herní prvky jsou rozmístěny po celé hrací ploše – viz plánek hry.

Místa a jejich popis:

- chodník u frekventované silnice,
- pozor, zde je výkop - naznačuje jej žíněnka - musíš obejít,
- konec výkopu – musíš se vrátit na chodník,
- stezka pro cyklisty – chodec musí dávat pozor na cyklisty a neměl by tam vůbec vcházet – jen pokud je to zcela nezbytné pro přechod a pokračovat v chůzi mimo stezku pro cyklisty,
- pozor klesání – vstup do podchodu = dopravní značka podchod + text vstup,
- pozor stoupání – výstup z podchodu = dopravní značka podchod + text výstup,
- přechod pro chodce začátek a konec – vyznačený „zebrou“ páska nalepená na zemi. Je označený z obou stran dopravní značkou „Pozor, přechod pro chodce“.

Hru lze hrát v tělocvičně. Tělocvična nabízí celou škálu využití nářadí po tvorbu bezpečného města, ale také rizikových míst. Výhodou je přehledný prostor, opět s možností WC. Je zde prostor pro fantazii učitele – animátora, který může vystavět město s pomocí dětí s využitím vybavení tělocvičny.

Další z možností je využití dopravního hřiště - snadné vytvoření herního prostoru, dostupnost WC, apod. Na DDH jsou vyznačeny dopravní značky a vybavení dopravního prostoru semaforey, přechody, atd. Bude zde mnohem snazší vytvořit nebezpečné situace a s menším vynaložením sil a s použitím menšího množství materiálu, který bude navozovat herní situace. Výhodou je přehledný prostor s množstvím dopravních situací. Dalším přínosem je přítomnost lektora z řad krajských pracovníků BESIP. Lektor DDH bude velmi užitečnou posilou realizačního týmu. Při hře na DDH je možné využít i dopravních prostředků, které má hřiště k dispozici.

Hra se může hrát i v exteriéru – na školním hřišti. Výhodou je dostupnost WC, snadné přemístění pomůcek pro vytvoření dopravního prostředí a vymezený prostor pro bezpečný pohyb dětí.

ZÁVĚR HRY A WORKSHOP

Po ukončení hry se oba týmy sejdou a navzájem si sdělí svoje dojmy ze hry. Budou identifikovat nebezpečná místa pro pohyb a pro hru, s ohledem na všechny účastníky silničního provozu – chodce, cyklisty, jezdce na koloběžce.

Tým II shrne poznatky z chování hráčů a bude se snažit vyjmenovat chybná jednání hráčů z týmu I.

Hráči týmu I se musí obhájit, proč se chovali tak, že jejich chování bylo označeno za chybné.

Zopakují se místa vhodná pro přecházení – přechody:

- bez světelné signalizace,
- se světelnou signalizací.

Přecházení v místech, kde není v blízkosti přechod

Vybrat si místo s dobrým rozhledem a před přecházením se ujistit, že nic nejede anebo vozidlo zastavilo a chodce vidí – navázat oční kontakt s řidičem.

V této části je kladen důraz na aktivitu animátora, který by měl pomoci s identifikací nebezpečných míst, která si hráči neuvědomili. Zdůraznit místa vhodná ke hře, jízdě na kole pro děti bez „Průkazu cyklisty“, tj. dětí pod 10 let, bezpečná místa k jízdě na koloběžce, případně na inline bruslích.

Na závěr se pokusí týmy I a II navrhnout bezpečné město. Může být součástí hry, která bude realizovaná v hodině výtvarné výchovy. Zde mohou hráči formou kolektivní práce zpracovat model bezpečného města. Využít nejrůznější krabice a krabičky, špejle, dopravní značky, písek, kamínky, přírodniny, atd.

PŘÍLOHA I

Herní prvky

Popis jednotlivých herních prvků, které musí hráči zdolat, jsou rozmístěny v herním prostoru. Jsou umístěny tak, aby si mohl hráč snadno přečíst popis místa, kde se právě pohybuje – budou položeny na podlahu. Herní prvky jsou rozloženy po celé hrací ploše.

Místa a jejich popis:

- výkop – musíš se vrátit na chodník,
- stezka pro cyklisty – chodec musí dávat pozor na cyklisty a neměl by tam vůbec vcházet – jen pokud je to zcela nezbytné pro přechod a pokračovat v chůzi mimo stezku pro cyklisty,
- podchod = dopravní značka „Podchod“
- přechod pro chodce začátek a konec – vyznačený „zebrou“ páska nalepená na zemi. Označený z obou stran dopravní značkou „Pozor, přechod pro chodce“.
- Pro vyznačení trasy je chodník u frekventované silnice, lemovaný „travnatou plochou“,
- pozor, zde je výkop – musíš obejít,

Na vyznačení míst pro hru je možné využít:

Pásku z plastu - pro vyznačení nebezpečných míst – lze zakoupit v prodejnách s potřebami pro kutily – bílo červená, ev. i jiné barvy. Např.: <http://vytycovaci-vystrazne-pasky.bezpecnostni-tabulky.cz/>.

Další možnost je využití dopravních kuželů i menší velikosti – většina škol je má ve výbavě pro potřeby tělesné výchovy a dopravní výchovy.

Kužely je možné nahradit PET lahvemi, které mají náplň z písku - pro stabilitu. PET lahve je možné upravit pro herní potřeby např. v pracovním vyučování nebo ve výtvarné výchově. Je možné je polepit barevnými papíry nebo plastovými páskami – barevná izolepa, podle toho, co budou v prostoru označovat:

- bílo černý - přechod,
- modře polepená PET láhev - stezka pro cyklisty,
- červeně polepená PET láhev bude označovat nebezpečné místo,
- žlutě polepená PET láhev – podchod.

- Míč pro hru Vendulky a Davídka.
 - Obrázky kola – vytisknout podle počtu hráčů – jezdců na kole.
 - Obrázek koloběžky vytisknout podle počtu hráčů – jezdců na koloběžce.
 - Označení ošetřovatele - Červený kříž
 - Označení rychlé záchranné služby – červené tričko, nebo reflexní vesta s nápisem Zdravotní služba.
 - Označení VOZIDLO – nakopírovat podle počtu hráčů.
 - Dopravní značky:
 Stezka pro cyklisty – kopírovat 2x,
 Konec stezky pro cyklisty – kopírovat 2x
 Přejechod pro chodce – kopírovat 4x,
 Podchod nebo nadchod – kopírovat 2x,
 Slepá pozemní komunikace – kopírovat 1x.
 - Označení „neviditelného stavitele města“ a jeho umístění v herním prostoru – viz plánec. 
- Kopírovat cca – 10x.
- Pro vyznačení „chodníků“, cyklistické stezky a „silnice“ je možné použití pásky, lana položeného na zemi, nebo využít vyznačení hřiště v tělocvičně (basketbalové nebo volejbalové je k dispozici v každé škole), event. natáhnout provázky mezi PET lahvemi s pískem.

Pokud se využijí PET lahve s polepem je zapotřebí hráče seznámit, co která PET lahev znamená - viz výše.

PŘÍLOHA II

Role

Kartičky s popisem role ve hře se před hrou vytisknout a po výběru rolí se rozdají hráčům. Každý má možnost si přečíst, jak se v roli chová.

STAVITEL MĚSTA

Úkolem je hlídat, zda se všichni chovají správně v dopravním prostředí, které navrhli a postavili. Může se hráčů dotazovat, co by na daném místě šlo lépe vyřešit.

OŠETŘOVATEL NA OŠETŘOVNĚ

Má na tričku označení „Červený kříž“. Stanoviště má označené červeným křížem.

Hlídá zraněné, pomáhá „těžce zraněným“ při odchodu ze hry, předává minihru – větu k doplnění a po vyplnění odesílá hráče zpět do hry.

RYCHLÁ ZÁCHRANNÁ SLUŽBA

Úkolem je odvézt těžce zraněné účastníky silničního provozu.

Je označena červeným tričkem, případně reflexní vestou. Stanoviště má v místě označeném červeným křížem.

Pohybuje se pouze po silnicích.

Při zásahu houká.

ŘIDIČ OSOBNÍHO VOZIDLA

Označení „AUTO“ má připevněné na tričku.

Pohybuje se jen po silnicích a dodržuje pravidla pro pohyb vozidel.

Může vyjíždět z jednosměrné ulice.

Cyklista

Jízdu na kole znázorňuje motáním rukou před tělem (mlýnek).

Pokud rukou nemotá, kolo jen vede.

Pokud kolo vede, může jít i chodníku.

Může jezdit po stezce pro cyklisty i po silnici.

CHODEC – ŽÁK

Otráveně jde domů nebo šťastně poskakuje.

Aktovku musí mít po celou dobu na zádech.

STARŠÍ ŽENA

Povídá si se starším mužem a nevěnuje moc pozornosti dění kolem sebe.

STARŠÍ MUŽ

Povídá si se starší ženou a nevěnuje moc pozornosti dění kolem sebe.

STARÁ PANÍ S HŮLKOU

Jde velmi pomalu a často se zastavuje a odpočívá – nestačí s dechem. Chůzi ze schodů a do schodů znázorňuje chůzí s přisunutím nohy ne střídavou chůzí.

STARŠÍ PÁN S HOLEMI

Pohybuje se pomocí francouzských holí. Jde mu to velmi špatně. Je po operaci kyčlí a tak musí jít velmi obezřetně a zabírá širší prostor než je obvyklé. Znázorněno držením rukou od těla = francouzské hole a pomalou chůzí.

MAMINKA S KOČÁRKEM

Jde na procházku s kočárkem a také něco nakoupit (naznačeno pouze obrázkem kočárku, který má hráč připevněný na tričku). Při vcházení do podchodu kočárek brzdí a při výjezdu z podchodu musí kočárek tlačit.

DÍTĚ NA KOLE

Plete se všem do cesty. Na silnici ještě nesmí a tak se snaží vydovádět na chodníku. Kolo je možné znázornit jen náznakově – obrázek kola na – tričku. Na stezku pro cyklisty může bez omezení. Jízda na kole je znázorněna motáním rukou před tělem (mlýnek).

ŽENA S NÁKUPEM

Nese tašky s nákupem. Viditelně jsou těžké a tak chvílemi si je pokládá na zem a odpočívá.

MUŽ S VELKÝM BALÍKEM

Balík není těžký, ale je veliký a překáží muži v pohybu. Pořád mu klouže z rukou a přes velkou krabici pořádně nevidí na cestu. Balík nese v náručí. Vidí si jen pod nohy, ale ne před sebe. Může tak narazit do okolo jsoucích chodců.

DÍTĚ NA KOLOBĚŽCE

Jede si, jak mu koloběžka dovolí jet rychle. Pak mu ale podklouzne kolečko a dítě se lekne a málem spadne. Chvíli koloběžku jen vede, ale pak na ni nasedne a pokračuje už opatrně dále v cestě. Jízdu na koloběžce hráč znázorňuje pohybem nohou – odráží se jednou nohou a druhou sune po podlaze (nohou klouže).

PŘÍLOHA III

Obrázky, dopravní značky a nadpisy

- 1 Označení „neviditelného stavitele města“ a jeho umístění v herním prostoru.





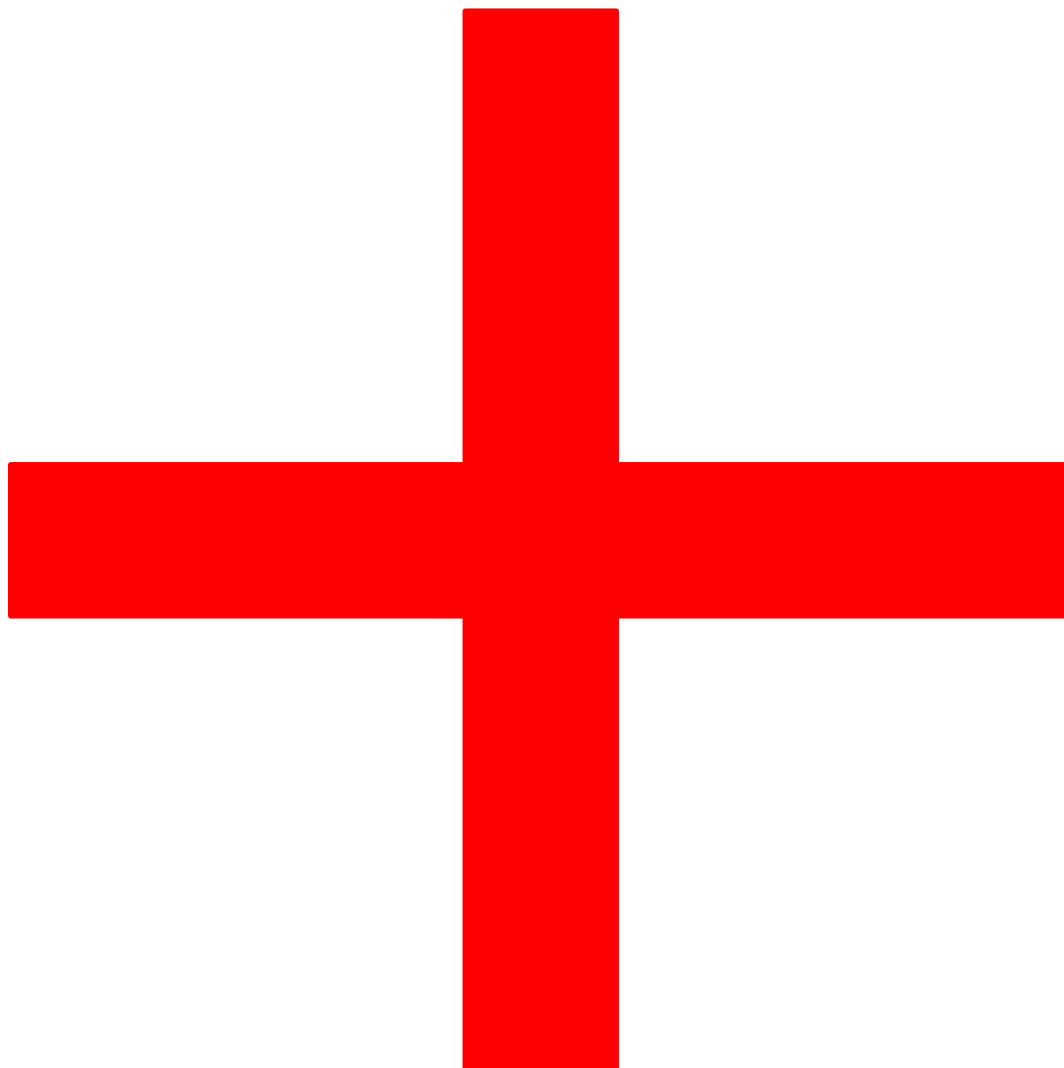
Zdroj:

https://www.google.cz/search?q=obr%C3%A1zek+j%C3%ADzdn%C3%ADho+kola&tbm=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&ei=5Y_OUr7XJKLe7AbSi4DIAQ&ved=0CCsQsAQ&biw=1920&bih=955



Zdroj:

<https://www.google.cz/search?q=obr%C3%A1zek+detske+kolob%C4%9B%C5%BEky&tbm=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&ei=F5HOUvm1BbTB7Aaw4oHIDg&ved=0CD0QsAQ&biw=1920&bih=955#facrc=&imgdii=&imgsrc=ATAUjRQbEYkRLM%253A%3BWYdzamK5Cl5DCM%3Bhttp%253A%252F%252Fwww.kolobezky24.cz%252Fwp-content%252Fuploads%252Fdetska-kolobezka-5-300x263.jpg%3Bhttp%253A%252F%252Fwww.kolobezky24.cz%252F%3B300%3B263>



Úkol na ošetřovně:

Doplň slova do věty:

Pro přejítí používám

Doplnění správných slov:

bezpečné silnice přechod.

Stezka pro cyklisty



Zdroj:

<http://www.dopravni-znaceni.eu/>

Konec stezky pro cyklisty



Zdroj:

<http://www.dopravni-znaceni.eu/>

Přechod pro chodce



Zdroj:

<http://www.dopravni-znaceni.eu/>

Slepá pozemní komunikace



Zdroj:

<http://www.dopravni-znaceni.eu/>

Podchod nebo nadchod



Zdroj:

<http://www.dopravni-znaceni.eu/>

VÝKOP – OBEJDĚTE

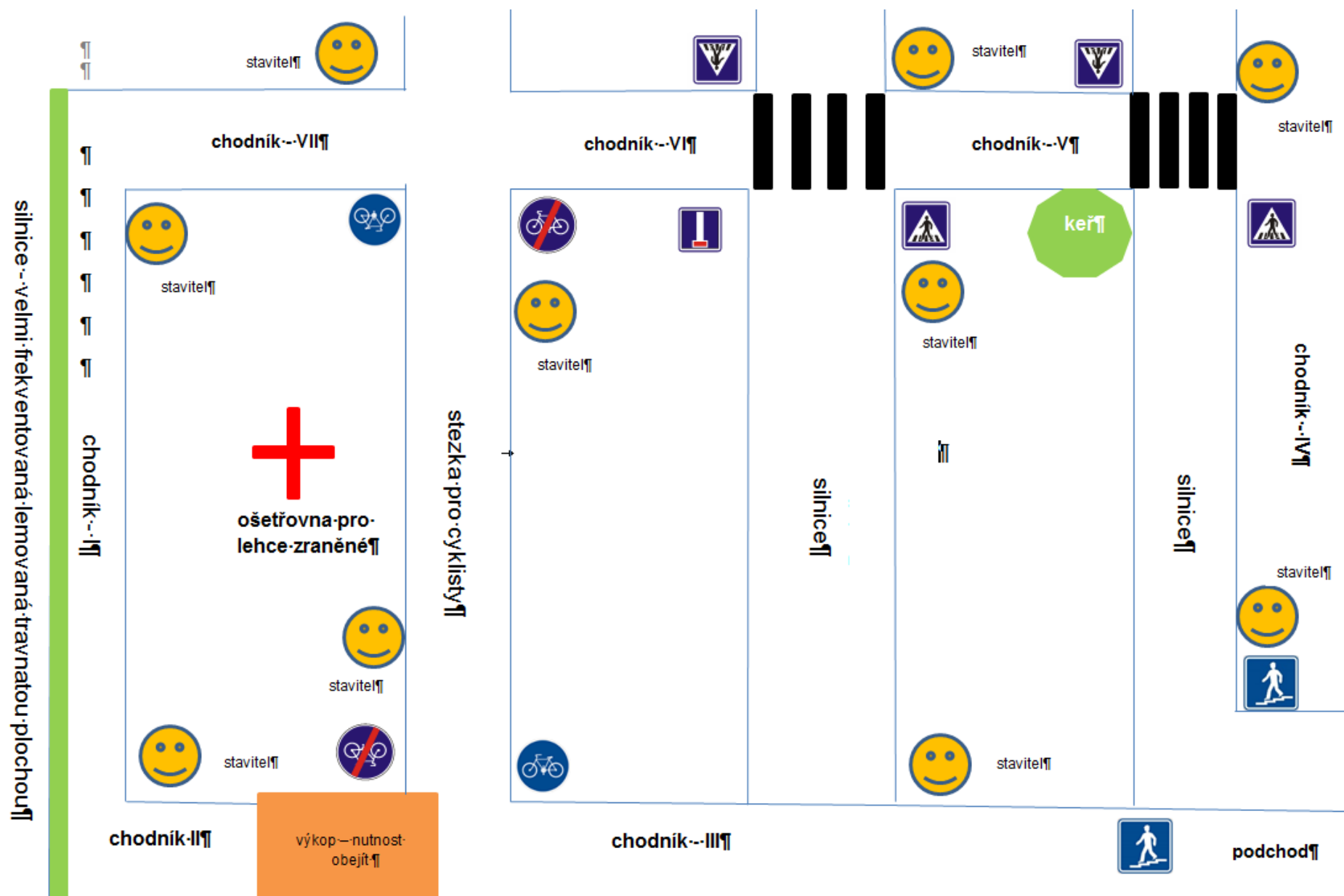
STEZKA PRO CYKLISTY

Silnice

Chodník I

Chodník II
Chodník III
Chodník IV
Chodník V
Chodník VI
Chodník VII

PŘÍLOHA VI HERNÍ PLÁN



SUPERHRDINOVÉ ZACHRAŇUJÍ SVĚT

III.4 Ročník: Čtvrtý

Téma: Krizové situace – ohrožení

Dílčí výstupy RVP (ŠVP):

- *Žák zná a dokáže využívat zásady správného chování v krizových situacích.*
- *Žák pozná nebezpečné situace a navrhuje způsoby jejich řešení.*

Námět LARPU:

SUPERHRDINOVÉ ZACHRAŇUJÍ SVĚT

Zásady chování při krizových situacích si žáci prověří na modelových situacích obyvatel města, kde žije. Každý obyvatel má svého superhrdinu s nadpřirozenými schopnostmi, který ho chrání v krizových situacích (chodec přecházející na červenou, dítě hrající si na zábradlí, atd.). Superhrdina může svého svěřence zmrazit a vrátit ho do bezpečné situace.

Žáci zpracovávají připravený příběh pomocí živých obrazů, etud či simultánní improvizací. V rolích superhrdinů i obyvatel města se žáci vymění, aby měl každý žák možnost vyzkoušet si obě role.

Herní principy, na kterých je hra založena, je atraktivita rolí superhrdinů a potřeba a chuť žáků pomáhat ostatním.

ÚVOD DO HRY

Před hrou

Dětem je potřeba vysvětlit princip jejich role. Stanou se účastníky silničního provozu, kteří nejen že chybují, ale také se rizikově chovají v silničním provozu. Všichni se chovají jako ne příliš poučení, neukáznění a nerespektující pravidla bezpečného chování.

Hráči budou záměrně vyhledávat rizikové situace (přecházet rizikově na přechodu a hrát si tam, přecházet na červenou nebo přebíhat těsně před jedoucím kolem, nebo automobilem, vybíhat do silnice za stojícím autem mezi zaparkovanými vozidly a vyhledávat další rizikové situace). Z řešení rizikových situací si vyvodí závěry pro bezpečné chování ve skutečném dopravním prostředí. Tato hra je založena na rozvoji fantazie dětí.

VYSVĚTLENÍ PRAVIDEL

Hráči se rozdělí na dvě herní skupiny. Jedna skupina bude hrát běžné „smrtelníky“, kteří nejen že chybují, ale mnohdy na svoje chybné chování doplácují. Někdy jen úlekem, napomenutím okolojdoucích, nebo zraněním případně i úmrtím. Druhá skupina jsou ochránci „smrtelníků“ – „superhrdinové“. Úkolem hráčů v roli „superhrdinů“ je odhadnout v dané dopravní situaci, kdy může nastat krizový okamžik.

Ve druhé skupině jsou ochránci „smrtelníků“ – superhrdinové, kteří drží ochrannou ruku nad chybným chováním smrtelníků – obyvatel města. Mají tu schopnost, že chybné chování smrtelníků mohou zastavit v okamžiku, než dojde k dokonání chybného chování. Na pokyn „štronzo“⁴ musí hráč zůstat nehnutě stát. Na pokyn „portamento“⁵ se ve hře pokračuje podle výběru typu navržených variant řešení. Variantu řešení si vybírá hráč - smrtelník.

Po celou dobu hraní scénky superhrdina kopíruje co nejpřesněji pohyby svého chráněnce. Stává se tak dvojníkem smrtelníka, aby mu byl co nejbližší.

⁴ Záměrné znehybnění v ději, póza absolutně bez pohybu. Je to pojem z divadelního slangu.

⁵ Portamento – it. klouzavý přechod – hudební výraz

Zastavením děje – zmrazením hráče na pokyn „štronzo“, odvrátí krizovou situaci. Pro hráče to znamená, že zůstane stát v pozici, ve které byl v okamžiku zmrazení, zcela bez hnutí. Na další pokyn superhrdiny „portamento“ se vrací do děje.

Ve hře se dál pokračuje vždy až na vyzvání „superhrdiny“. Každý z hráčů by si měl zapamatovat situaci, kdy byl zastaven. Situaci by měl v závěru hry (na workshopu) umět popsat i „superhrdina“ a odůvodnit, proč zasáhl.

Situace, kdy zasáhl, musí být nebezpečná a dotyčný hráč by ji měl umět nejen popsat, ale také vyřešit správně. Tyto vědomosti se budou na závěr hry vyhodnocovat. Bude se hodnotit počet rizikových momentů, kde superhrdina zasáhl a správně je vyřešil. V jedné scéně může nastat i více rizikových momentů.

MÍSTO PRO HRU

Hru lze hrát za použití minima pomůcek. Hrací prostor je také minimalistický a tak hru jde hrát i ve třídě. Tělocvična dává větší prostor pro realizaci dětí.

VÝBĚR ROLÍ

Hráči se rozlosují do dvojic. Jeden hráč bude „smrtelník“ a druhý „superhrdina“. Všichni hráči se prostřídají v rolích superhrdinů a smrtelníků – účastníků silničního provozu v různých rolích:

- Chodec,
- cyklista,
- spolujezdec v automobilu.

Společným znakem hráčů – „smrtelníků“ je, že jsou neukáznění, nedodržují pravidla bezpečného chování a hlavně velmi riskují.

PRAVIDLA PRO POHYB SUPERHRDINY

„Superhrdina“ kopíruje pohyby svého chráněnce do chvíle, než krizový okamžik může rozhodnout o životě a smrti nebo úrazu chráněnce z lidské říše. Zmrazením dává svému chráněnci možnost vrátit se v ději scénky nazpátek a vyřešit situaci správně.

Hra se odehrává formou jednotlivých hraných scének, kde se na chvíli stanou další účastníci hry nestrannými pozorovateli, bez možnosti zasáhnout do děje. Ovšem jejich úkolem je, pozorovat, zda hráč nebo superhrdina neudělali chybu při řešení dopravní situace.

VÝBĚR SCÉNEK

Na stole leží kartičky, které jsou obráceny textem dolů. Jsou rozděleny do tří hromádek:

- Chodec,
- cyklista,
- spolujezdec.

Z těchto hromádek se vybírá hráč – smrtelník. Spolu s ním je i superhrdina. Pokud ve scéně vystupuje více hráčů – hlavní hráč musí si přizvat do hry představitele další aktivní hráče scének, pro které platí stejná pravidla, jako pro hlavního hráče. Pokud je ve hře více rolí smrtelníků, mají také svého superhrdinu, který je chrání. Superhrdiny si vybírají hráči. Musí dodržovat všechna pravidla pro smrtelníky.

Pro představitele „vozidla“, „vozidla rychlé záchranné služby“ a „nákladního vozidla“ není žádný superhrdina, hru pouze doplňují.

NÁMĚTY NA SCÉNKY

Chodec - dopravní situace

Přechod pro chodce bez světelné signalizace

1. Hráč – smrtelník se chystá utíkat přes přechod za kamarády na druhé straně. Mává jim na pozdrav. Před vstupem na přechod se nerozhlédl. Zprava přijíždí auto, které...
2. V momentě nakročení do silnice superhrdina svého chráněnce „zmrazí“. Na další pokyn se hráč vrací do děje.
3. Hráč má na uších sluchátka a kouká do mobilu, co mu píše kamarád. Přechod přes silnici ani nevnímá. Vejde na přechod bez rozhlédnutí se, přímo pod kola zleva přijíždějícího vozidla...
4. Na přechodu pro chodce zastavilo vozidlo a dává přednost chodci čekajícímu přechodu. Hráč - chodec se nechystá přejít, ale vykládá si na kraji chodníku s kamarády. Řidič vozidla vidí, že chodec nepřechází. Auto se rozjíždí. V tom se chodec rozmyslí a vstoupí do silnice...

Přechod pro chodce řízený světelnou signalizací

1. Hráč vidí na druhé straně silnice přijíždět autobus. Nechce jej zmeškat. Vbíhá na přechod, přesto, že svítí „červená“. Vbíhá mezi jedoucí vozidla...
2. Hráč přechází na přechodu pro chodce. Má na uších sluchátka a poslouchá hudbu. Vysokou rychlostí přijíždí vůz rychlé záchranné služby. Hráč neslyší zvukové výstražné znamení a klidně pokračuje v chůzi...
3. Na přechodu pro chodce právě naskočila červená. Hráč - chodec ale vbíhá do silnice. Řidiči přece mají ještě žlutý signál na semaforu a určitě doběhnou na druhou stranu...
4. Hráč přechází po přechodu. Během přecházení naskočí na semaforu červená. Hráč – chodec zmatkuje. Uprostřed přechodu se zastavuje. Kolem něj projíždějí vozidla, která mají „zelenou“...

Místo pro hru - dopravní situace

1. Hráči si hrají na chodníku. Házejí si s frisbee. Létající talíř ohrožuje okolojdoucí chodce. Chodci hráče napomínají. Nic nedbají na napomínání, že si mají jít hrát na hřiště. Ale teď frisbee vletěl do silnice. Hráč si pro něj utíká, aby jej nepřejelo přijíždějící auto...
2. Děti si hrají na silnici s míčem. Je to v obytné zóně, řidič jede pomalu. Míč padá pod kola přijíždějícího auta. Jeden z hráčů pro něj utíká...
3. Děti jdou ze školy. Na chodníku se pošťuchují. Jeden z nich vstupuje do silnice, aby se vyhnul pošťuchování od druhých. Kolem jede vozidlo...
4. Skupina dětí se vrací domů ze školy. Kousek musí jít mimo chodník. Jdou vlevo, celá skupinka společně. Zabírají skoro polovinu šířky vozovky. Kolem rychle projíždí nákladní vozidlo s návěsem...
5. Hráč – chodec vybíhá mezi dvěma zaparkovanými nákladními vozidly na druhou stranu za kamarády. Vozidla jsou vysoká a mezi nimi nevidí situaci před sebou na silnici...

Cyklista - dopravní situace

1. Cyklista – hráč vyjíždí od chodníku do provozu na silnici. Ani se nerozhledne a nedává znamení o změně směru. Kolem jezdí auta...
2. Cyklista – hráč jede po silnici. Chystá se na křižovatce odbočit vlevo. Nedívá se, zda za ním nejede nějaké vozidlo a vyjíždí do křižovatky. Auta jedou i v protisměru...
3. Cyklista jede po chodníku. Kolem něho jdou lidé. Kličkuje mezi nimi...
4. Cyklista jede na kole. Nemá na hlavě přilbu, i když ji má pověšenou na řídítkách. Nechce si ji nasazovat. Jede jen kousek ke kamarádovi. V tom se mu smekne kolo na šterku a padá na zem...
5. Cyklista se blíží ke křižovatce, která není rozlišena dopravní značkou. Jede a nevšímá si vozidel přijíždějících zprava...
6. Na semaforu svítí žlutá. Nic nejede a tak stihnu ještě přejet přes křižovatku...
7. Kamarád chce svést domů na kole. Nasedne si na rám. Cyklista vyjíždí do silnice. Kamarádovi se neseď dobře. Slézá z kola za jízdy...
8. Dva kamarádi jedou vedle sebe na silnici. Vykládají si. Kolem jezdí hlavně nákladní auta. Jedno kolem nich projede tak rychle, že cyklistu, který jede blíž do středu silnice, vychýlí ze směru jízdy přímo na kamaráda. Oba dva padají...
9. Cyklista jede z kopce rychle. Nebrzdí a užívá si rychlost. Na konci klesání je velká díra ve vozovce. Kolo vylétá do vzduchu...
10. Cyklista jede po velmi frekventované silnici. Vedle je označená „Stezka pro cyklisty“. Cyklista se rozhodne, že ji nepoužije a pojede mezi auty. Míjí ho mnoho nákladních vozidel. Jedno z nich ho už nestačí objet...

Cestující ve vozidle - dopravní situace

1. Hráč - spolujezdec vystupuje z vozidla vlevo, přímo do silnice. Přijíždí auto...
2. Hráč nasedá do auta. Nepřipoutá se. Auto se rozjíždí. V tom do něj naráží nepozorný řidič... Nepřipoutaný hráč vypadává z vozidla ven...

ŘEŠENÍ DOPRAVNÍCH SITUACÍ

Varianta řešení I:

Smrtelník se zachrání tím, že se na pokyn superhrdiny vrátí do děje zpět. Zvolí správné řešení krizové situace, nebo jiným vhodným řešením k této situaci vůbec nedojde.

Varianta řešení II

Běžný smrtelník se zachrání tím, že se na pokyn superhrdiny vrátí do děje zpět. Celá scénka se přehraje pozpátku, až na začátek děje, s tím, že scénka se znovu zahraje od začátku a bude správně vyřešena (viz varianta I).

Varianta řešení III

„Superhrdina“ propásne okamžik, kdy může svého smrtelníka ochránit. Děj se dohraje podle scénky až do konce. Na konci hry pak bude muset superhrdina vysvětlit, kde udělal chybu, svého chráněnce nezastavil a proč to udělal.

Například:

Návrh scénky: Hráč – smrtelník se chystá utíkat přes přechod za kamarády na druhé straně. Mává jim na pozdrav. Před vstupem na přechod se nerozhlédl. Zprava přijíždí auto, které...

V momentě nakročení do silnice superhrdina svého chráněnce „zmrazí“. Na další pokyn se hráč vrací do děje.

Ukázkové řešení - varianta I

Hráč zamává kamarádům na druhé straně silnice. Před vstupem na přechod se rozhlédne vlevo a pak vpravo a během přecházení se rozhlíží, zda nepřijíždí nějaké vozidlo. Kamarádi čekají na druhé straně silnice.

Ukázkové řešení - varianta II

Hráče nechá superhrdina zmrazeného v okamžiku, kdy má nohu nakročenou na přechod. Hráč na pokyn superhrdiny k pokračování děje vrací nohu na zem a hraje pozpátku děj, který předcházela vkročení na přechod. Pokud chce zamávat kamarádům (ruku dává shora dolů, vrací se na místo, odkud vyšel k přechodu. Vše pozpátku. A děj se odehrává, již bez rizikového chování – viz varianta I.

Ukázkové řešení - varianta III

„Superhrdina“ zmešká okamžik, kdy může svého chráněnce zachránit, tj. zmrazit před vstupem na přechod. Vidí, jak vstupuje bez rozhlédnutí na přechod a jak do něj naráží vozidlo. A chodec padá.

HRA

Na začátku hry zopakuje animátor pravidla hry a pokyny pro „zmrazení“ – [štronzo](#) a pokyn pro „návrat do hry“ – [portamento](#).

Hráči si také zkusí, jak se kopíruje pohyb. Animátor si postaví celý tým před sebe a ukazuje různé pohyby. Hráči mají za úkol co nejpřesněji pohyb opakovat současně s animátorem hry.

Hráči si vylosují scénky, které jsou očíslované. Po vylosování scének mají hráči cca 5 minut na to, aby si domluvili chování ve scéně a zvolili variantu řešení (varianta I – III). Po té si všichni sednou a začíná hra první scénky.

Před hraním scénky seznámí „smrtelník“ ostatní s tím, co se bude odehrávat. Přečte námět scénky. Všichni dávají pozor, protože náměty her se budou rozebírat na závěrečném workshopu a bude se hodnotit jejich hraní. A hlavně, zda bylo zvolené řešení pro bezpečí „smrtelníka“ správné.

Po přehrání všech vylosovaných scének se karty nevracejí na místo losování. Vybírá si je animátor. Je to proto, aby se nehrály stejné scénky.

Losuje se ze scének, které se nehrály. Pro druhé kolo hry se role vyměňují a „superhrdina“ se stává „smrtelníkem“ a vybírá si scénku. Celá hra probíhá stejně jako první kolo.

Nejdůležitější částí hry je závěrečný workshop, kde se budou muset ze svého jednání zodpovídat jak „smrtelníci“, tak i jejich superhrdinové. Zde je i místo pro animátora hry, který zhodnotí hraní scének, jejich správné sehrání a může i vyhodnotit ty hráče, kteří hráli nejlépe.

Je zapotřebí zdůraznit, i když ne mentorsky, ale ukázat opět na hraných scénkách, jakých chyb se mohou účastníci silničního provozu dopustit a jaké může mít jejich chování důsledky.

PŘÍLOHA 1

SEZNAM REKVIZIT

Krabice, které představují zaparkovaná vozidla.

4 židle postavené jako sedadla ve vozidle - automobil.

Páska na vyznačení přechodu pro chodce. Stačí jen i provázek natažený na zemi nebo křídou nakreslený přechod. Lze také vyrobit z nastříhaných pruhů papírů, položit na podlahu a přilepit oboustrannou páskou.

Kartičky s jednotlivými scénkami - nakopírovat každou 1x.

Frisbee – lze naznačit pohybem rukou a postavením těla – jako že házím nebo chytám.

Míč – lze také jen naznačit házení si s míčem.

CESTA KOLEM SVĚTA

II.5 Ročník: Pátý

Téma: Já - chodec a cyklista

Dílčí výstupy RVP (ŠVP):

- *Žák využívá zásady správného chování na stezkách pro chodce a při přechodu silnice.*
- *Žák zná vztahy mezi účastníky silničního provozu a respektuje je.*
- *Žák odhadne dopravní situaci, její nebezpečí a vyvodí správné řešení, snaží se zachovat adekvátně situaci.*
- *Žák vnímá dopravní situaci všemi smysly, vyhodnotí ji a vyvodí správné závěry.*

Námět LARPU:

Cesta kolem světa za jediný den

Žáci se ocitnou v rolích řidičů vozidel a mohou procestovat celý svět za jeden den.

Ve hře se budou všichni snažit zdolat celý svět v určeném čase, dodržovat vytyčená pravidla chování v různém dopravním prostoru s co nejvíce splněnými úkoly.

Na každém kontinentě žáci cestující pomocí dopravních prostředků, které s sebou přinášejí odlišná pravidla pohybu. Na každém místě se jezdí jinak. Za dodržení pravidel získává tým body pro získání mezinárodního řidičského průkazu.

Principy, na kterých je hra postavena, jsou přirozená soutěživost žáků, touha po dobrodružství a atraktivita cesty v neznámém prostředí cizích zemí.

ÚVOD DO HRY

Vysvětlení pravidel

Účastníci si zahrají hru jak získat „mezinárodní řidičský průkaz“. Cílem hry je ukázat si, že různé dopravní prostředky se různě ovládají a „řízení“ dopravního prostředku musí řidič přizpůsobit stavu vozovky, dopravní situaci a počasí. Během hry si zkusí, jak by mohlo vypadat řízení různých dopravních prostředků, v různých zemích světa za různých podmínek, které v nich jsou obvyklé. Hráči si osvojí ukázněnost v dopravním prostředí.

Budou hrát dopravní prostředky a jejich řidiče. Řidič musí s pomocí dopravního prostředku plnit úkoly a za jejich splnění poté získá mezinárodní řidičský průkaz. Role si poté vymění, aby si každý zkusil, jaké to může být řídit osobní auto, nebo třeba nákladák. Ten kdo hraje dopravní prostředek, nehraje s, ani proti řidiči. Tvoří nedílnou dvojici. Tak jako řidič nemůže jet bez vozidla, tak vozidlo nemůže jet bez zkušeného řidiče. A každý z hráčů je přece zkušeným řidičem! Je důležité si nedělat naschvály. Každá dvojice jede sama za sebe.

Je nezbytné, aby hráči dodržovali pravidla silničního provozu! Pokud se stane, že pravidla pohybu po komunikacích nebudou dodržovat, mohou být ze hry vyřazeni a musí vrátit na začátek hry, kde budou čekat na nový řidičský průkaz (je to jako odebrání řidičského průkazu – zákaz řízení na určitou dobu).

Po skončení hry si hráči poví, co jsme se naučili o rozdílu v řízení různých dopravních prostředků a v různých podmínkách.

A hlavně, zda hráči pochopili, jak je důležité respektovat, že vozidlo má delší brzdnou dráhu, než je zabrzdění „na místě“, kdy chodec vstoupí vozidlu do dráhy zcela nečekaně nebo se setká s vozidlem např. na křižovatce.

VÝBĚR ROLÍ

Žáci představují automobily a řidiče, kteří vozidlo řídí. Vozidlem budou absolvovat cestu přes kontinenty.

vidět. Všichni Role:

- Osobní vozidlo – hráč – řidič a hráč představující vozidlo. Po absolvování celé hry se role vymění a hráči ve hře pokračují od začátku. Cílem je, aby si každý mohl vyzkoušet „řízení“ a „reakci vozidla“.
- Jízdní kolo = 1 hráč.
- Řidič motocyklu = 1 hráč.
- Zkušební komisař v České republice – dohlíží na základní řidičské úkony = předává řidičský průkaz, na základě jehož vyplnění potřebnými razítky získají hráči mezinárodní řidičský průkaz.

Dvojice účastníků si vyberou si typ auta losováním. Losování proběhne výběrem z kartiček, na kterých je obrázek typu vozidla. Obrázky budou otočeny tak, aby obrázek vozidla nebylo vidět. Všichni si během hry zkusí roli řidiče i dopravního prostředku, proto se hráči nemusí dohadovat o to, kdo bude co hrát.

Při losování hráči obdrží zároveň i jednoduché registrační číslo auta – i posádky. Hráči – vozidlo i řidič budou mít číslo vozidla upevněno na tričku, aby bylo snadno rozpoznatelné.

Vozidlo bude mít číslo upevněné na vpředu na hrudi a řidič bude mít značku (číslo) upevněnou na zádech. Při upevňování značek si hráči navzájem pomáhají. Značka O1 – Oxy, dle počtu „osobních vozidel“. Motocyklisté mají označení M1 – xy, cyklisté jsou označeni C1 - xy.

Čísla jsou nachystána dopředu. Na tričko se připevní závěracím špendlíkem ev. oboustrannou lepicí páskou. Pozor na poranění se!

„Auto“ bez registrační značky (ztráta značky) se musí vydat do země, odkud vyjelo a získat novou registrační značku (musí absolvovat nový test z řidičských dovedností).

Karty s obrázkem dopravního prostředku jsou v poměru, jak si hra vyžaduje, tj. dopravní prostředky jsou zastoupeny poměrem:

3/4 - osobní automobily,

1/4 - motocykly.

cyklisté...

Lichý hráč, na kterého ev. nevyjde karta s dopravním prostředkem, si hru zahraje jako cyklista. Mnoho lidí dnes cestuje i jako cyklisté přes mnoho kontinentů. A navíc je to ekologická doprava, i když nebude tak rychlá jako vozidlem.

- **Osobní auto** – má průměrný reakční čas a pohyblivost. Jeho čas na rozjezd je 2 sekundy. Tzn., že řidič dá pokyn „vozidlu“ a to se rozjede až za 2 sekundy. Stejně tak další pokyn na brzdění je s prodlením 2 sekundy.
- **Motorka** – má kratší reakční čas a větší pohyblivost. Reakční čas je 1 sekunda. Motorka brzdí za 1 sekundu.
- **Cyklista** – hráč je sám a má rozjezdový čas a brzdění, dle svého uvážení.

Vteřiny pro rozjezd si hráč – vozidlo sám potichu odpočítá jako: „jedenadvacet, dvaadvacet, třiadvacet, čtyřadvacet...“

PRAVIDLA PRO DOPRAVNÍ PROSTŘEDKY A ŘIDIČE

Dopravní prostředek si sám aktivně nevybírá cestu ani nevolí rychlost pohybu. V rozhodování je pasivní a jeho řízení je plně v rukou řidiče. Hráč v roli dopravního prostředku je řízen, dle níže popsaných mechanismů a musí pouze aktivně reagovat na reálné nebezpečí pro sebe a ostatní hráče.

Dopravní prostředek by však neměl zabraňovat případné herní „nehodě“, neboť i ta je důležitým prvkem pro definování neúspěchu a opakování úkolu. Za případnou „nehodu“ může špatné rozhodnutí řidiče.

Řidič řídí dopravní automobil dotyky. Pro řízení má ruce volně položené na ramenu hráče představujícího dopravní prostředek a přenášením tlaku z ramena na rameno řídí doleva, či doprava.

Jak se vozidlo řídí?

Silnější přitlačení na obě ramena znamená „**Brzdi!**“

Rozjezd vozidla

Vozidlo se rozjíždí, pokud řidič lehce přitlačí oběma rukama na ramena „vozidla“.

Vozidlo se rozjíždí, zrychluje nebo zpomaluje

Pokud řidič bude vozidlu dávat pokyn „rozjezd“, „zrychli“ nebo „zpomal“ přitlačení na ramena „vozidla“ znamená zrychlení a snížení tlaku znamená zpomalení. Tlak je jen velmi mírný! Pokyny se dávají jen ručně.

Zvukové znamení

Poklepání na obě ramena – vozidlo musí zatroubit.

Změna směru jízdy

Poklepání na rameno z boku (pod ramenním kloubem) na příslušnou stranu, kam chci zatočit, znamená dávat znamení o změně směru jízdy (poklepání na levé rameno – odbočení vlevo, poklepání na pravé rameno – odbočení vpravo).

JAK DÁVÁM ZNAMENÍ O ZMĚNĚ SMĚRU

Hráč – vozidlo naznačuje odbočení upažením (jako na kole) a svíráním a rozevíráním pěsti naznačuje blikání. Pokyny musí dobře viditelné, aby byly vidět i pro ostatní vozidla - hráče.

VÝSTRAŽNÁ SVĚTLA

Poklepání na obě ramena zároveň – znamená to zastavení vozidla, např. porucha pod. Hráč – vozidlo dává znamení oběma pěstmi ve výši pasu zároveň rozevíráním a svíráním pěstí (podobně jako je piktogram pro světla – naznačuje blikání světla).

Řidič a dopravní prostředek spolu komunikují pouze výše popsány mechanismy. Nesmí se spolu domlouvat a jiné dotyky jsou nepřípustné a měly by být oběma hráči ignorovány.

Pokud bude vidět animátor hry, že se hráči domlouvají nebo si vyměňují gesta, která nejsou ve scénáři, jsou ze hry vyloučeni a musí se vrátit na start a započít hru znovu.

Řidiči se spolu mohou domlouvat jen výše popsány povely:

POPIS POVINNOSTÍ A ÚKOLŮ ŘIDIČE

Vozidla se účastní průjezdu přes šest kontinentů. Na každém kontinentu bude absolvovat vozidlo s řidičem úkol. Povinností řidiče a vozidla je:

1. Stále mít připevněnou registrační značku.
2. Plnit úkoly, které každé stanoviště má. Úkoly budou vysvětleny animátorem hry před vjezdem na daný kontinent.
3. Mít u sebe řidičský průkaz a nezapomenout si jej nechat označit na každém stanovišti hry.
4. Hlavně dodržovat předpisy provozu na pozemních komunikacích! Jinak přijde řidič o řidičský průkaz!

STRUČNÉ SEZNÁMENÍ HRÁČŮ S HROU

- Jak vypadají úkoly v jednotlivých zemích – stručný popis (podrobně vysvětlí animátor před vjezdem na stanoviště).
- V jakém pořadí vstupu do hry se bude projíždět přes jednotlivé země.
- Zdůraznění pravidel bezpečné jízdy, ohleduplnost k ostatním, pozornost, soustředěnost, atd.
- Co je cílem hry - stát se držitelem „mezinárodního řidičského průkazu“.
- Uvědomit si vlastnosti vozidel a přizpůsobit chování v reálném prostředí provozu.

HRA

Hra pro všechny automobily a řidiče začíná v České republice. Řidiči budou absolvovat zkoušku z dovedností. Po absolvování této první zkoušky hráči postupně projedou všechny kouty světa, kde mohou uvidět něco zajímavého. Herní situace mohou být nachystány před hrou. Na jednotlivých stanovištích (kontinentech), je animátor, který přísně hlídá dodržování pravidel „jízdy“ – tj. hry. Rozdává řidičům do jejich průkazů razítka, která potvrzují správné absolvování herních prvků a návštěvu kontinentu, aby mohli v cíli získat mezinárodní řidičský průkaz.

K získání mezinárodního řidičského průkazu je potřeba splnit 6 her. Za každou z nich dostanou razítko* „ministerstva dopravy“ příslušného státu. Po získání všech razítek může být řidiči vydán mezinárodní řidičský průkaz.

*Poznámka: Razítko může představovat např. podpis animátora nebo nakreslený jednoduchý obrázek – smajlík, apod.

STANOVIŠTĚ I

ČESKÁ REPUBLIKA,

ODBOR DOPRAVY MĚSTSKÉHO ÚŘADU VE MĚSTĚ HORNÍ DOLNÍ

V České republice se zkouší tzv. úkony před jízdou. Je to součást zkoušky z praktických dovedností řidiče. A jen tak můžete získat řidičské oprávnění (řidičský průkaz). Úkolem řidiče, je s vylosovaným dopravním prostředkem předvést, že je schopen ho ovládat.

Všechny dopravní prostředky jsou povinny absolvovat zkoušku ze základních úkonů, vč. cyklistů. A musí tuto základní zkoušku provést bez chyby. Jen tak mohou soutěžit o mezinárodní řidičský průkaz!

Na základě absolvování zkoušky, pokud zvládnou všechny prvky správně, získávají řidičský průkaz, do kterého budou sbírat v každé navštívené zemi razítka. Řidičský průkaz (průkaz cyklisty) si nese řidič vozidla (kola) a odpovídá za něj po dobu hry.

Požadované základní úkony řidiče (cyklisty)

1. Slalom mezi kužely - nesmí se žádný kužel shodit. Pokud se tak stane, má možnost opakovat úkon pouze jednou. Pokud se nepodaří ani podruhé, vymění si hráči role.
2. Zaparkování mezi 4 kužely zacouváním – imitace garáže nebo malého prostoru.
3. Předvedení schopnosti ovládat vozidlo, tj. světla, znamení o změně směru jízdy, nouzové stání a klaxon vozidla.
4. Musí ukázat, že plně ovládá řízení vozidla – rozjezd, zrychlení, zpomalení a zastavení.
5. Plnění úkolů by mělo zabrat maximálně 20 minut.
6. Kdo už má provedené všechny úkony, posadí se na lavičky, které jsou umístěny podél stěn.
7. Po ukončení úkonů před jízdou všech posádek obdrží od „zkušebního komisaře – animátora – učitele“ všichni řidiči řidičský průkaz a mohou se vydat na cestu. Viz příloha 5.

STANOVIŠTĚ II

EVROPA

ISTANBUL, VELKÝ BAZAR

Řidič musí s automobilem projet úzkými uličkami, naznačené kužely, lavicemi či vytyčené páskami. Musí najít konkrétní krámky, kde si nakoupí upomínkové předměty. Cílem je koupit u vyznačeného krámku suvenýr z cesty do Orientu (krámek je dopravní kužel nebo krabice) vyhýbat se dalším „prodavačům“ - kužely a ostatním účastníkům dopravního provozu. U krámku, kde má řidič nakoupit, zůstane vozidlo stát, řidič vystoupí a nakupuje. Zde bude hrát šikovnost řidiče, jak dlouho bude v krámku vybírat zboží a za jak dlouho bude zase pokračovat vozidlem dále. Krámků se „suvenýry“ bude více. Úkolem je, aby každý z hráčů nasbíral co největší množství suvenýrů různého typu. „Suvenýry“ jsou obrázky typických produktů Orientu (viz příloha).

Pokyny pro nachystání herní plochy:

Uličky v Bazaru jsou úzké a klikaté. Pomocí barevných pásků nalepených na podlaze budou znázorněny uličky Bazaru. Na vytyčení trasy je možné použít i lavičky, nebo dopravní kužely, plastové láhve naplněné pískem (vodou, apod.). Krámky, kde se bude nakupovat zboží – suvenýry, jsou umístěny podél trasy v Bazaru. Jsou to krabice barevně polepené. Krabic bude rozmístěno více. U každé je povinnost zastavit, prohlédnout si zboží, nakoupit a zase se rozjet. Na konci trasy ukáže animátorovi suvenýry, který na základě vyhodnocení herního kola dává do průkazů potvrzení o absolvování cesty do Turecka.

Povinností animátora je hlídat jak se „vozidla“ pohybují, zda hráči dodržují pravidla hry a pohybu vozidel.

STANOVIŠTĚ III

SPOJENÉ STÁTY AMERICKÉ

SAN FRANCISCO, PŘÍSTAV

Dopravní prostředky jsou podrobeny přísné kontrole imigračního úředníka (animátor – učitel). Vyzkouší je ze znalostí předností zprava a poté je pošle přes město plné křižovatek, kde jsou přednosti určeny pouze pravidlem pravé ruky. Cílem je uvědomit si, že ve složité dopravní situaci, že je přednost jasně dána a největší vozidla ani nejrychlejší nejsou vždy prvními, které jedou.

Pokyny pro nachystání herní plochy:

Přístaviště je velmi složité a je na něm velký ruch. Je to spleť úzkých uliček, které jsou sice rovné, ale je zde spousta křižovatek, kde je zapotřebí být ostražitý a dávat přednost zprava. Objevuje se zde i dopravní značka „Stop, dej přednost v jízdě“. Dopravní značka je pouze vytištěna z papíru a je položena na podlaze. Při projíždění přístavu, mají řidiči za úkol nakoupit co největší počet druhů jídel, která se v prostorách přístavu prodávají. Je zde mnoho národností a každá má svoji vlastní specialitu. Jídla jsou znázorněna obrázky, které si hráči „kupují“ z krabic – občůdků s občerstvením.

Hrací plocha je vyznačena rovnou páskou, se třemi křižovatkami ve tvaru T. Trasa úkolu je na ověření, zda řidič respektuje pravidlo přednosti v jízdě zprava. Na druhé křižovatce je umístěna značka „Stop, dej přednost v jízdě“. Trasa pro jízdu může být vytvořena z laviček, které požadavkům rovné silnice vyhovují. Z laviček lze velmi snadno vytvořit i pravoúhlé křižovatky, typické pro USA.

Animátor po absolvování jízdy vozidla opět dává do řidičského průkazu „razítko“, které potvrzuje správné absolvování úkolu.

STANOVIŠTĚ IV

JIŽNÍ AMERIKA

RIO DE JANEIRO,

PLÁŽ COPACABANA

Řidiči mají za úkol se dostat na slavnou pláž. Vezou si s sebou občerstvení v podobě zmrzliny - pingpongových míčků v kelímku, které řidič drží v jedné ruce. V rušném provozu nesmí zmrzlina z kelímku vypadnout. Vozidlo však musí jet rychle, protože na pláž směřuje většina města a jen ti nejrychlejší si můžou zabrat ta nejlepší místa u vody. Cílem je si uvědomit, že řidič musí během řízení pracovat s velkým množstvím informací a řešit mnoho úkolů a že spěchat může být riskantní a v konečném důsledku nemusí to být vždy nejrychlejší.

V Brazílii je v provozu velký ruch, často se používá klakson. Moc se nehledí na dodržování pravidel provozu. Ale i tak je třeba jet co nejrychleji a bezpečně.

Pokyny pro nachystání herní plochy:

Hrací plocha je vymezena barevnou páskou, která znázorňuje široký bulvár podél pobřeží v Riu. Vozidla se předhánějí, které bude dříve na pláži. Dodržují sice pravidla, ale velmi specifická: Řidiči si navzájem na sebe troubí a tak si uvolňují cestu vpřed. Pokud vozidlo zatroubí na před ním jedoucí vůz nebo jednostopé vozidlo, musí mu umožnit cestu vpřed. Řidič má nelehkou úlohu. Musí na pláž přivést co nejrychleji zmrzlinu (kelímek s pingpongovými míčky – dva na sobě).

Při dojezdu na „pláž“ – vymezené místo, kde je položena např. žíněnka, se posadí. Animátor vyhodnotí plnění úkolu. V době odpočinku na „pláži“ dostanou do řidičských průkazů razítko od animátora. Řidiči odevzdají kornouty s míčky.

V této hře animátor jen dohlíží na dodržení pravidla – kdo troubí, má přednost! Také sleduje, jak si řidiči poradí s převozem zmrzliny na pláž.

Až dostanou všichni razítko do průkazu, pokračují na další stanoviště.

STANOVIŠTĚ V

ANTARKTIDA,

STANICE MC MURDO

Vědcům se na polární stanici rozbil sněžný skútr a potřebují dojet pro vzorky k výzkumnému vrtu. Hráči musí projet překážkovou dráhou s nafukovacím míčkem, který drží mezi sebou (jeden jej má na zádech a druhý jej přitlačí hrudí) a pokud možno bez prasknutí. Nafukovací balonek nesmí upadnout! Brzdná dráha je vlivem sněhu a ledu dvakrát delší (reakční čas dopravních prostředků je v těžkém terénu 2x delší) a silnice je velmi hrbolatá – naváté sněhové jazyky a ledové kry. Cílem hry je si uvědomit, že počasí a vlastnosti vozovky mají na řízení velký vliv a i pomalu jedoucí vozidlo může mít na kluzké silnici dlouhou brzdnou dráhu. Během jízdy sbírají vzorky – zátky od minerálek (zátky žáci sbírají před hrou). Kdo získá vzorek, co nejrychleji jej odevzdává na polární stanici - animátorovi hry a pokračuje ve hře dál. Hra končí, až jsou všechny vzorky vysbírány. Během pohybu na polární stanici se hráči seznamují i se zvířaty, která žijí za polárním kruhem. Na zemi jsou rozmístěny obrázky živočichů, kteří žijí u polární stanice. Hráči si je sbírají. Kdo má nasbíráno největší množství druhů, je vítězem.

Pokyny pro nachystání herní plochy:

Jízdní dráha není vůbec silnicí, tak jak ji známe z Evropy. Je to jen uježděný sníh s mnoha výmoly. Jízdní dráha není vůbec naznačena. Každý řidič jede jen dle intuice a sleduje prostor, kde je nějaká překážka, přes kterou musí projet.

Díry v ledu je vyznačena dvojitou modrou páskou s mezerou. Vozidlům prokluzují kola a mnohdy zůstávají stát.

Na hrací ploše je část, na které leží igelitová folie. Je přilepená na podlahu. Znázorňuje **ledové pole**, kde fičí vítr a zuří vánice. Zde musí hráči jet skutečně velmi pomalu. Pokud hráči absolvují cestu podle pravidel a na během cesty získají a vysbírají vzorky z vrtu - zátky z plastové lahve, je pro ně hra ukončena.

Animátor stále sleduje „vozidla“ zda mohou na konci dostat razítko do průkazu. Začátek a konec cesty je vyznačen dvěma barevnými kužely. Kdo má cestu

ukončenou, sedne si na lavičku. Hra je vyhodnocena animátorem, zda byla dodržována pravidla bezpečné jízdy. Zde dává animátor hry razítka.

STANOVIŠTĚ VI

JIŽNÍ AFRIKA,

NAIROBI, MOMBASA SAFARI,

LAKE NAKURU

Řidič projíždí africkým safari. Jeho úkolem je fotografovat zvířata. Fotografování znamená, že sbírá obrázky zvěře, které jsou náhodně umístěné na podlaze. Projíždí slalomem k jednotlivým stanovištím a sbírá obrázky zvířat. Během projíždění slalomu se musí vyhýbat náhodně rozmístěným obrázkům stád zvířat. Některá stáda zvířat vozidlo zpomalí a musí je pomalu objet, jiná stáda jsou rychlá a představují pro něj nebezpečí, před kterým musí zrychlit a ujet.

Animátor může obrázky náhodně i rozmísťovat během hry. Cílem je, uvědomit si, že řidič je v interakci se svým okolím a je pro něj těžké se přizpůsobovat. V dopravním systému je proto důležité si vždy uvědomovat ostatní účastníky a chovat se k nim ohleduplně.

Pokyny pro nachystání herní plochy:

Dráha je klikatá a jede se pomalu. Silnice není vůbec silnicí, tak jak ji známe z Evropy. Je to jen uježděná hlína s mnoha výmoly. A kolem leží mnoho divokých zvířat. Pokud vozidla pojedou rychle, zvířata se vyplaší a vběhnou mu do cesty.

Animátor bude mít k dispozici větší obrázky zvířat a může je vhazovat do jízdní dráhy vozidlům. Vozidla musí dostatečně rychle reagovat na daný podnět.

Konec úmorné cesty přes Safari je označen dvěma kužely, (plastovými lahvemi, apod.). Zde se všichni řidiči shromáždí a získají razítko do průkazu. Ovšem jen pokud animátor hry vyhodnotí jejich chování jako přiměřené.

ZÁVĚR HRY A WORKSHOP

Na závěr hry, poté co hráči, kteří splnili všechny úkoly a obdrží mezinárodní řidičské průkazy, se shromáždí a proberou si, co se ve hře stalo.

Každý z hráčů se bude snažit vyjádřit svoje pocity z „jízdy“ a chování „vozidla“. Povási o situacích, které je zaujaly a které znají ze svého života. Animátor hry je upozorní na důležité situace, které ve shrnutí mohli opomenout.

Při závěrečném workshopu je nezbytné zdůraznit rozdílnou reakční dobu vozidla a chodce. To je vlastně posláním celé hry, uvědomit si, jaký je rozdíl mezi chováním vozidla a chodců, především v rizikových situacích, kdy chodec vstoupí do vozovky bez rozhlédnutí se a řidič má velmi krátkou dobu na zastavení vozidla.

Je důležité hráčům zdůraznit, že každý dopravní prostředek se chová specificky a i sebelepší řidič je omezen vlastnostmi dopravního prostředku. Především prodleva mezi reakcí řidiče a provedením manévru může být až několik vteřin a vběhnutí do silnice před jedoucím automobilem může být riskantnější, než se chodci jeví.

PŘÍLOHA 1

Seznam rekvizit

Řidičské průkazy – vytisknout dle počtu hráčů + rezerva pro možnost ztráty nebo poškození.

Obrázky vozidel – osobní, nákladní, motocykl, kolo -

Mezinárodní řidičské průkazy – dle počtu žáků

Dopravní značky – „Stop, dej přednost“ – tzv. stopka – 1x.

Dopravní kužely.

Barevné stuhy nebo pásky na vyznačení jízdní dráhy (postačí i barevná izolepa).

Pingpongové míčky – cca 30 míčků.

Kelímky – cca 15 kusů.

Nafukovací balónky – cca 15 kusů.

Obrázky exotických zvířat – Afrika vytisknout obrázek každého zvířete nejméně 5x.

Pokud bude zvířat více, hra je zajímavější.

Obrázky se suvenýry – Istanbul vytisknout podle počtu hráčů – posádek. Jeden suvenýr od každého druhu.

Registrační značky pro všechny typy vozidel – raději více, než bude kartiček pro vozidla (pro případnou ztrátu).

Krabice (např. od bot) – pro Bazar (uložení obrázků suvenýrů) a pro safari – fotografování zvířat (uskladnění obrázků zvířat).

PŘÍLOHA 2

Obrázky suvenýrů – Velký Bazar, Turecko



fez



tradiční keramika



džezva na přípravu kávy



orientální koberec

PŘÍLOHA 3

Obrázky zvířat – Afrika



PŘÍLOHA 4

Jídla - přístav San Francisco



italské těstoviny



mexická kuchyně



čínská kuchyně



arabský pita chléb

PŘÍLOHA 5

Mezinárodní řidičský průkaz

MEZINÁRODNÍ ŘIDIČSKÝ PRŮKAZ

Jméno řidiče.....

Země vydání řidičského průkazu: Česká republika

Datum vydání řidičského průkazu:

PŘÍLOHA 6

Řidičský průkaz

Řidičský průkaz

Jméno.....

Příjmení.....

Vydal Magistrát města Horní Dolní

Dne:

Jméno zkušebního komisaře: Jan Novák

Podpis.....

Řidičský průkaz opravňuje k řízení skupiny vozidel

Patřičnou skupinu prosím zaškrtněte:

M – motorka

O – osobní automobil

N – nákladní automobil

C - cyklista

PŘÍLOHA 7

NAVŠTÍVENÁ ZEMĚ	POTVRZENÍ O SPLNĚNÍ ÚKOLU
Antarktida, MacMurdo	Překonání nástrah v ledu
Jižní Afrika, Nairobi, Mombasa Safari, Lake Nakuru	Vyhýbání se překážkám
Spojené státy Americké San Francisco,	Znalost jízdy s předností zprava
Evropa, Istanbul, Velký bazar	Jízda v úzkém prostoru
Jižní Amerika Rio de Janeiro, pláž Copacabana	Jízda zručnosti

PŘÍLOHA 8

OVLÁDÁNÍ VOZIDEL

PŘENÁŠENÍM TLAKU z ramene na rameno se vozidlo řídí

SMĚR VLEVO - přitlačí mírně na levé rameno – jede do zatáčky vlevo.

SMĚR VPRAVO přitlačí mírně pravé rameno – jede do zatáčky vpravo.

PŘITLAČENÍ na obě ramena znamená „**BRZDI!**“

VOZIDLO SE ROZJÍŽDÍ, pokud řidič přitlačí mírně na obě ramena.

POKLEPÁNÍ NA RAMENA vozidlo dává výstražné **ZVUKOVÉ ZNAMENÍ** – troubí.

POKLEPÁNÍ NA RUKU vlevo Z BOKU na „vozidlo“ upažením (jako na kole) ukazuje
ODBOČENÍ VLEVO

nebo **VPRAVO** - dle pokynů řidiče.

**Hráč, hrající dopravní prostředek, REAGUJE NA POKYNY ZRYCHLENÍM
POHYBU, ZPOMALENÍM ČI ZASTAVENÍM.**

VÝSTRAŽNÁ SVĚTLA – „hráč - vozidlo“ svírá a rozevírá obě pěsti zároveň.

PŘÍLOHA 9

Označení „vozidel“

O 1-3

Osobní vozidlo

M 1-3

Motocykl

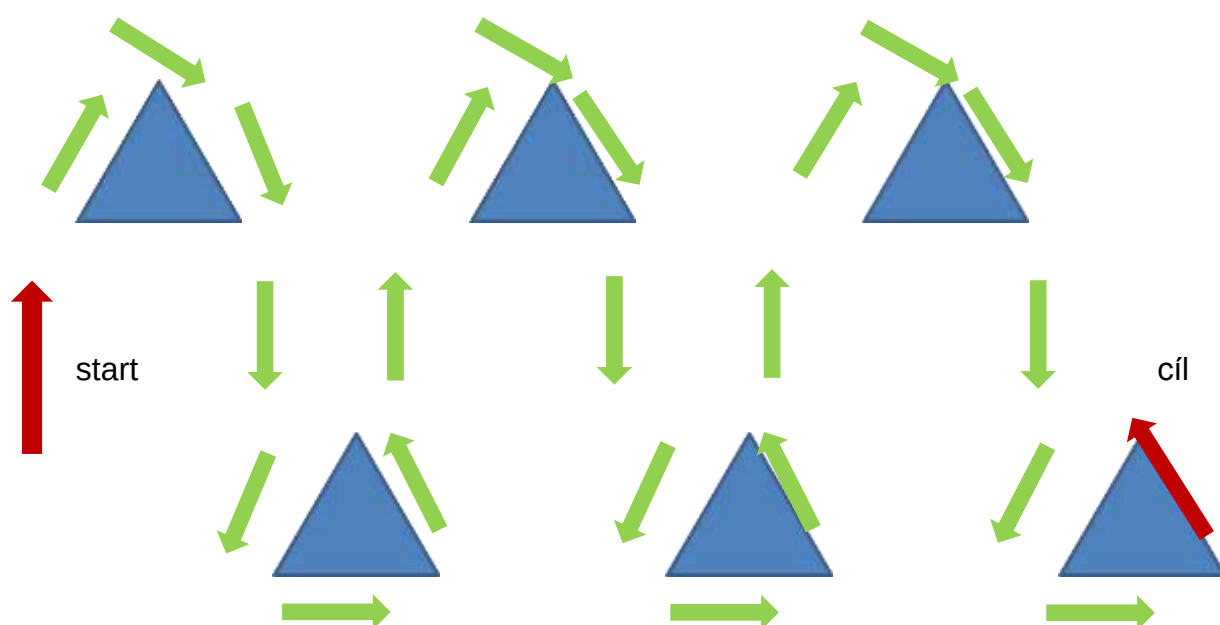
C 1-3

Cyklista

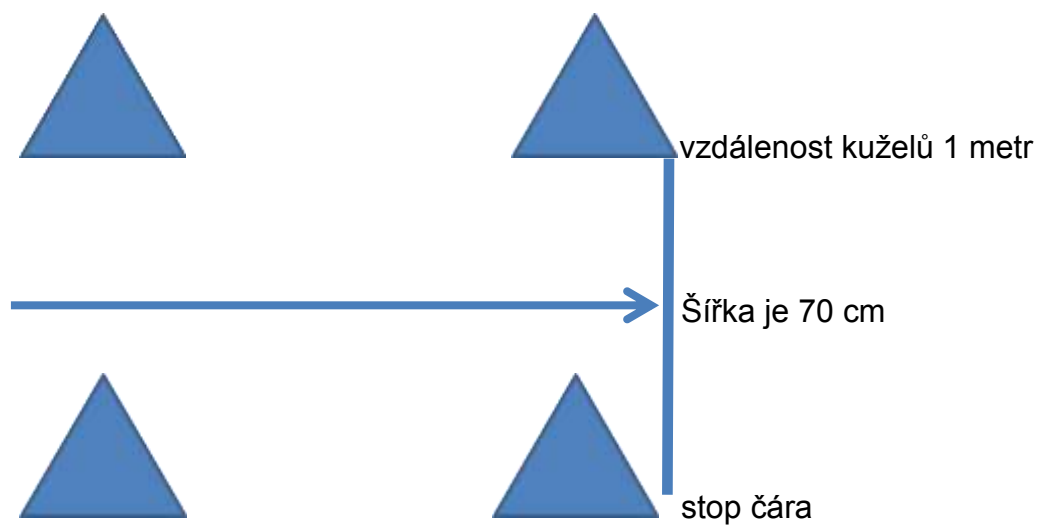
PŘÍLOHA 10

Úkony před jízdou – plánek s rozmístěním kuželů

1. Slalom - vzdálenost kuželů od sebe 50 cm a „silnice“ je široká 1 metr. Šipky znázorňují směr objíždění kuželů.



2. Zaparkování mezi 4 kužely



3. Předvést:

- ovládání světel,
- dát znamení o změně směru jízdy vlevo i vpravo,
- osvětlení vozidla – nouzové stání,
- klaxon vozidla.

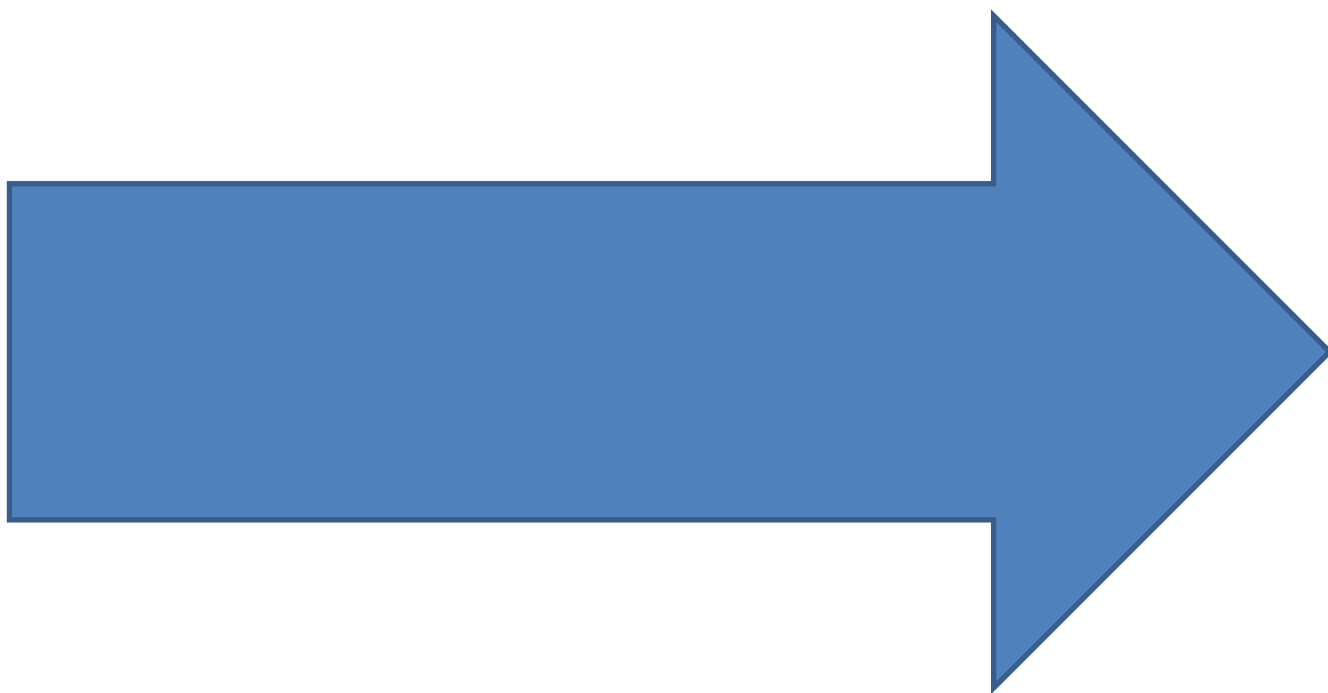
PŘÍLOHA 11

Dopravní značka: „Stůj, dej přednost v jízdě“ – tzv. stopka



PŘÍLOHA 12

Šipky pro vyznačení směru jízdy



STOPAŘŮV PRŮVODCE PO MHD

II.6 ROČNÍK: ŠESTÝ

Téma: Cesta dopravními prostředky - Pravidla při cestování dopravními prostředky (vztahy mezi cestujícími a účastníky hromadné dopravy).

Dílčí výstupy RVP (ŠVP):

- *Žák se chová ohleduplně v prostředcích hromadné dopravy a svým chováním neohrožuje ostatní cestující.*
- *Žák uvolní své sedadlo v prostředcích hromadné dopravy seniorům, invalidům, těhotným ženám či matkám s dítětem.*
- *Žák se chová v prostředcích hromadné dopravy bezpečně a chápe nutnost držet se během jízdy.*

Námět LARPU:

Stopařův průvodce po MHD

Pro cestování v prostředcích hromadné dopravy je zvolena metafora cestování ve vesmírných lodích. Žáci se stanou obyvateli planet sluneční soustavy, kteří cestují ve vesmírných lodích a vzájemně mezi sebou soupeří, kdo z nich se dostane dříve na Měsíc. Žáci po celou dobu cesty plní úkoly, během kterých nesmí zapomínat na dodržování pravidel při vesmírném cestování (držet se, být potichu a pustit si sednout starší cestující, nebo cestující s handicapem).

Principy, na kterých LARP je založen, jsou přirozená soutěživost žáků, atraktivita prostředí „vesmírné lodi“ a potřeba žáků překonávat překážky. Naučit žáky pomáhat i ostatním a respektovat je.

ÚVOD

Hra „Stopařův průvodce po MHD“ si klade za cíl zábavnou formou upozornit na správné chování v MHD, rozvíjet a posilovat správné návyky a všímatost vůči spolucestujícím. Žáci během hry představují různé obyvatele „planet“ galaxie, kteří cestují společným dopravním prostředkem - vesmírnou lodí. Během cesty loď navštíví několik galaxií, ve kterých platí jiná pravidla. Žáci musí na situace pružně reagovat a přizpůsobovat své chování aktuálním pravidlům. Témata, která se ve hře vyskytují, kopírují situace z veřejné dopravy, tedy koho pustit sednout, jak se správně chovat, být ohleduplný a zároveň pozorný a obezřetný. Dalším důležitým prvkem je bezpečnost - tedy nutnost se za jízdy držet a neohrožovat spolucestující. Cílem hry pro každého hráče je dostat se do cílové stanice s co nejmenším počtem chybného jednání. Hra má být rychlá, dynamická a nést se v odlehčeném tónu.

Optimální počet hráčů je cca 30 žáků (tedy jedna školní třída). Nejmenší počet žáků pro hraní hry je 18 žáků. Spolu s úvodním a závěrečným workshopem hra nepřesáhne dvě vyučovací hodiny. Nároky na herní prostor odpovídají možnostem školy. Hru je vhodné hrát ve školní třídě nebo tělocvičně. Lze hrát i v mimoškolním prostředí. Např. ve škole v přírodě, na akcích mimoškolních, jako aktivitu se vzdělávacím a výchovným cílem.

Hra nevyžaduje žádné speciální rekvizity, scénky by měly být hrány za pomoci symbolických rekvizit, na které je možno použít běžné pomůcky a předměty, které se ve škole nacházejí (židle, lavice, atd.) Pokud učitel či lektor bude mít zájem obohatit hru nějakými předměty, může s žáky vytvořit takové předměty, které uzná za vhodné, např. v rámci výtvarné výchovy (např. obrázky jednotlivých planet, nebo doplňky charakterizující jednotlivé postavy).

OBSAH HRY

1. Role a prostředí, příprava

Účastníci si vylosují, jakou budou hrát roli: cestující nebo revizory. Poměr cestujících a revizorů je 1:3. Při losování získává každý hráč ihned i popis z jaké je galaxie, vzhled postavy, kterou představuje, věk postavy, zdravotní stav, atd., vč. popisu chování v jednotlivých galaxiích – intergalaktický průkaz.

Animátor hry vysvětlí hráčům pravidla chování během hry, které hráči mají dodržovat.

2. Úvod do hry

Nejprve se všemi účastníky provedeme úvodní workshop. Jeho obsahem je diskuze o chování v MHD, co děti považují za správné a špatné chování a základní seznámení s hrou, jak hrát role, jaký je smysl této hry, atd.

3. Hraní jednotlivých kol – cestování po galaxiích

Hráči postupně cestují pěti galaxiemi, v každé z nich platí jiná pravidla. Hra se postupně stává složitější přidáváním nových pravidel. Např. v první galaxii je třeba hlídat pouze to, aby starší cestující seděli a mladší stáli. V následující galaxii musí hráči zohlednit i zdravotní stav cestujících. Charakteristika postavy se v průběhu hry nemění, ale pravidla přepravy nerespektují běžnou logiku. V některém kole např. mladí sedí a staří stojí, atd. Od hráčů je vyžadována zvyšující se míra pozornosti a schopnosti dodržovat pravidla pro danou galaxii a navázat i na pravidla v předchozí návštěvě (pokud nejsou výslovně změněna).

4. Vyhodnocení a výměna hráčů

Hra nemá vítěze ani poražené, hraje se jen pro zážitek ze hry samotné. A uvědomění si pravidel přepravy prostředky hromadné dopravy. Jak je důležité sledovat dění kolem sebe, přizpůsobovat svoje chování situaci, která nastala při nastupování a vystupování a během přepravy. Nejlepší hráči mohou být ev. odměněni drobnou odměnou. Pokud se hráči - cestující v průběhu hry chovají chybně, tak ho hráči - revizoři připraví o jeho lístek. Následně se hráč musí obrátit na animátora – pilota pro zakoupení nového lístku. Ten mu položí otázku a po správném zodpovězení otázky může získat lístek nový. Animátor hry si vybírá otázky z PŘÍLOHY 1.

5. ZÁVĚREČNÝ WORKSHOP

Hra končí závěrečným workshopem, ve kterém hráči a animátor hry diskutují o vlastních zkušenostech z přepravy v MHD, o slušném chování, o pravidlech, která platí na Zemi. Dále pak jsou reflektovány vlastní zážitky hráčů ze hry.

6. OPAKOVÁNÍ HRY

Hru je možno libovolně opakovat, pokud jsou účastníci šikovní a doba hry je krátká. Pokud se hra bude opakovat, je zapotřebí, aby hráči vrátili kartičky k novému losování. Po novém losování může začít další kolo hry. Vylosováním nových rolí dosáhneme potřebné variability jednotlivých her (hráč musí v jiném opakování reagovat na zcela nové podněty).

POPIS PROSTŘEDÍ

Herní prostor

Hru je možno hrát v adekvátně velkém prostoru, na kterém se může bezpečně pohybovat příslušný počet hráčů (žáků třídy, skupiny). Pro účely hry postačí třída, nebo jiná vhodná místnost. Ze židlíček, případně lavic (laviček - hraje-li v tělocvičně) se utvoří dvě řady sedadel po stranách „vesmírné lodi“. Tím se i vymezí herní prostor. Herní prostor, ohraničený improvizovanými sedačkami, by neměl být moc velký, aby byli hráči nuceni k interakci. Počet míst k sezení by měl být adekvátní počtu hráčů tak, aby byla zachována dynamika a pro zhruba polovinu hráčů místo k sezení nezbylo.

Herní prostor, resp. počet míst k sezení, je zapotřebí přizpůsobit počtu hráčů.

Vyznačení nástupiště:

Barevná páska, která bude vymezovat prostor široký cca 1,5 metru, dlouhý cca 5 metrů. Bude přerušena. Na místě přerušení v šířce 1 metr bude nástupní a výstupní plocha do dopravního prostředku. Nastupovat do kosmických lodí budou jen na tomto vyznačeném místě. Toto místo je vyznačeno před řadou židlí či laviček, určených pro sezení. Je umístěno kolmo k řadám židlí (laviček). Žáci z této plochy nesmí odcházet při nástupu – je to nástupní ostrůvek, kolem kterého jezdí vozidla, anebo jiné dopravní prostředky MHD. Hrozí nebezpečí pádu do vozovky!

REKVIZITY

Počet rekvizit závisí na možnostech či kreativitě učitele - animátora a prostředí, ve kterém se hra hraje. Jednotlivá herní stanoviště je možno vytvořit s minimalistickými rekvizitami (školní potřeby, židle, lavice), které symbolicky zastupují skutečné objekty. Před hrou je třeba představit scénu hráčům a seznámit je co který předmět představuje, pokud to není jasné.

Pro označení jízdenky je zapotřebí nachystat místo, kde se budou jízdenky označovat. Může to být školní lavice. Pro urychlení nástupu a označení jízdenky je vhodné vytvořit pro označení jízdenky více míst – stačí 2 - 3 místa, umístěných mezi sedadly. I v prostředcích MHD je více míst k označení jízdenky a je zapotřebí je při nástupu najít a jízdenku si označit.

Jízdenka – barevný proužek papíru ve velikosti napodobující jízdenku MHD – 5 cm dlouhý a 3 cm široký. Pro označení jízdenky je vhodný např. fix, obyčejná kancelářská děrovačka, případně tiskátko vyrobené z brambory a temperové barvy (předem namíchaná barva v kelímku - nezapomenout na podložku k ochraně stolu, kde se bude „jízdenka“ označovat).

Při vstupu na palubu vesmírného korábu si musí každý cestující jízdenku označit a pečlivě hlídat po celou dobu „letu“. Na konci hry bude sloužit jako výstupní lístek. Za zakoupení a označení jízdenky pro cestující zvířata odpovídá majitel zvířete! Jízdenka pro zvíře se nakupuje u pilota za stejných podmínek jako nová jízdenka.

Intergalaktický průkaz – popis a charakteristika postavy a jejího chování.

Vysvětlení pravidel

V úvodu aktivity je důležité vysvětlit dětem smysl a pravidla aktivity:

Zahrajeme si hru na cestování vesmírnou hromadnou dopravou. Cílem hry je, aby se všichni cestující dostali na konec své cesty na poslední zastávce. Někteří z vás budou hrát cestující, někteří revizory a já budu hrát pilota rakety, ve které budeme společně cestovat. Během hry si zkusíte jaké to je cestovat dopravou přes galaxie, ve které platí určitá pravidla, která musí cestující dodržovat. Ti z vás, kteří budou revizory, se budou snažit najít cestující porušující pravidla a pokutovat je (odebírat platný cestovní doklad).

Budete hrát mimozemské obyvatele a cestovat galaktickými soustavami s různými pravidly cestování. Tato pravidla vám budou známa a je nezbytné se jimi řídit. Pokud nebudete pravidla dodržovat, nedostanete se na konec cesty. Revizor vám odejme platný cestovní doklad. Na nejbližší zastávce budete vysazeni a zůstanete bez možnosti pokračovat ve hře.

V průběhu hry si budete uvědomovat, jak je důležité dodržovat pravidla během přepravy hromadnými prostředky.

VÝBĚR ROLÍ

Hráči si rozdělí role na revizory a cestující.

Učitel (animátor) představuje řidiče/pilota.

18 - 31 hráčů, tj. $\frac{1}{4}$ revizoři, $\frac{3}{4}$ cestující.

- Cestující – cestuje v raketě a musí mít platný a označený lístek. Pro cestu a její zdárné dokončení je nezbytné dodržovat popsané chování při přepravě v galaxiích. Chování a charakteristika postavy je popsána na kartě – intergalaktickém průkazu, který si cestující vylosuje.
- Revizor – po nástupu může kontrolovat cestující, zda mají platné jízdní doklady a dodržují pravidla přepravy.
- Pilot – dohlíží na hru jako takovou a vydává hráčům nové – náhradní lístky. Také prodává jízdní doklad pro přepravované zvíře.
- Zvíře – žáci si mohou donést plyšáky, kteří budou představovat přepravované zvíře.

Pravidla pro dopravní jednotlivé role jsou upřesněna dále.

CESTUJÍCÍ

Cestující jsou příslušníky různých vesmírných planet. Každý cestující cestuje z A (1. zastávka) do B (poslední zastávka – č. 5). Po celou dobu musí mít platný lístek = označený. Dodržuje přepravní řád a na výzvu revizora předkládá jízdní doklady a intergalaktický průkaz. Pokud revizor přistihne cestujícího při nedodržování pravidel, může mu odebrat lístek. Cestující bez lístku se pak odebere za řidičem a „koupí“ si nový lístek. Pokud si lístek chce zakoupit, musí „pilotovi“ odpovědět na otázku z oblasti bezpečné přepravy dopravními prostředky. Za správnou odpověď dostane lístek a označí si jej. Cílem cestujícího je dostat se z A do B bez porušení pravidel, popřípadě s co nejmenším počtem odebrání lístků

REVIZOR

Revizor není nijak označený. Stejně jako nejsou viditelně označeni revizoři v MHD. Revizoři jsou lidé a přepravními podmínkami se řídí stále, tak jak platí na první zastávce. Změny v průběhu cesty se jich netýkají.

Po startu je vyhlášena kontrola jízdních dokladů a revizor má omezený čas na kontrolu pasažérů. Po kontrole jízdních dokladů, má-li revizor podezření, že pasažér nedodržuje přepravní podmínky, může ho opět zkontrolovat. V případě, že pasažér porušil přepravní podmínky, odebírá mu jízdní doklady. Úkolem revizora je odhalit všechny cestující, kteří porušují přepravní řád. Porušení přepravního řádu se rozumí nedodržení herních pravidel pro danou planetu.

PILOT VESMÍRNÉ LODI

Hry se aktivně neúčastní. Slouží jako moderátor, pozorovatel a případně cestujícím vydává nový náhradní přepravní lístek. Lístek vydá pouze za správné zodpovězení otázky, která se týká bezpečnosti přepravy cestujících (otázky jsou uvedeny v příloze).

MIMOZEMŠŤANÉ

Cestující si vylosují role mimozemšťanů. Je zachován rovnocenný poměr mezi typy cestujících.

Taurani – tvorové podobní obrovskému mravenci o velikosti člověka.

Fremeni – nestárnou, jsou podobní lidem a žijí na pouštní planetě.

Vogoni – jsou fyzicky nezranitelní, podobní ještěřům (nemohou být tělesně znevýhodnění).

Vlastnosti cestujících

Ve hře je několik různých typů cestujících:

- Mladý (-á) cestující - pohybuje se bez obtíží,
- starý (-á) cestující – hráč hraje pomalu a ztěžka se pohybujícího (nemůže být Fremen ani Vogon),
- ženy,
- mimozemšťan (-ka) čekající přírůstek.

Na mimozemských planetách není pohlaví pro množení se rozlišeno a tak mláďata mohou mít všichni, bez ohledu na pohlaví. Kdo čeká přírůstek, chodí pomaleji a opatrně se pohybuje, často oddechuje a zdůrazňující své „těhotenství“, např. hlazením břicha, nebo si může břicho vycpat např. novinami.

Tělesně znevýhodněný cestující – hráč simuluje omezenou pohyblivost v důsledku zranění (nemůže být Vogon).

ZASTÁVKY

Na každé planetě – zastávce, platí trochu jiná pravidla přepravy a s každou další planetou se přidávají výjimky oproti pravidlům, která známe na Zemi. Při příletu na planetu musí cestující vystoupit a počkat si na přestup do další lodi. Čekat musí na vymezeném místě, které bude simulovat nástupiště. Nastupují a vystupují na vyhrazeném místě = vchod z ostrůvku do tramvaje nebo autobusu.

HRA 1

Aldebaran

První nástupní zastávka, na které platí pravidla tak, jak je známe z prostředků hromadné dopravy. Starší, ženy a fyzicky znevýhodnění mají přednost si sednout. Cestující co neseď, se musí držet. „Cestující“ znázorňují držení se za jízdy jednou rukou nad hlavou. Batohy nesmí mít cestující na zádech. Zvířata – plyšové hračky, musí mít svůj vlastní přepravní lístek (zakoupený zvlášť u řidiče a označený).

HRA 2

Alfa Centauri

Na Alfě Centauri jsou genderově korektní (rovnoprávní). Obyvatelé si toho velmi cení. Muž, žena starý, mladý, jsou si rovni. Proto neuvolňuje muž místo ženě za žádných okolností.

Pravidlo: Žena, i kdyby byla starší, nesmí sedět.

HRA 3

Arakis

Na Arakisu je vše obráceně. Lidé se rodí staří a umírají mladí, proto dávají starší přednost mladým.

Pravidlo: Starší cestující si nesmí sednout.

HRA 4

Hilgara

Na Hilgaře jsou Taurani zvířátka a mazlíčky Vogonů.

Pravidlo: Vogoni musí mít zakoupené jízdenky pro Taurany. Tauran nesmí sedět na sedadle.

HRA 5

Tanis

Na Tanisu jsou všechny formy života považovány za rovnocenné, kromě starých mužů a těhotných žen. Ti jsou uctíváni. Jakákoliv přednost pro někoho jiného je přísně zakázána.

Pravidlo: Jen těhotné ženy a staří muži mohou sedět.

Během cestování se budou nová pravidla přidávat k dalším a pro hráče tak bude čím dál náročnější všechna dodržovat.

HRA A HODNOCENÍ

Po vysvětlení pravidel a rozdělení rolí si žáci vezmou intergalaktické doklady, kde je popsána jejich postava (jejich příslušnost, pohlaví, zdravotní stav, věk – mladý, střední, starý), lístek, který si označí a vyráží na svou cestu v raketě mezi zastávkami v různých soustavách.

Hráči se učí připravit se na cestu a zakoupit správný lístek.

Mezi každou zastávkou má revizor omezený čas zkontrolovat, jestli pasažéři dodržují pravidla. V případě jejich porušení může odebrat jízdní doklad.

Hráči se učí vnímat pravidla přepravy a přijímat zodpovědnost za jejich dodržování.

Přijde-li cestující o lístek, zažádá si u řidiče o nový a po zodpovězení otázky z oblasti bezpečné přepravy, je mu lístek vydán. Ten si znovu označí.

Hráči se učí zodpovědnosti, poznávají důsledky svého jednání a procvičují si znalosti dopravní výchovy.

Po dokončení cesty jsou přepočítány zabavené lístky, které mají u sebe revizoři a je vyhlášeno pořadí nejlepších cestujících a revizorů.

Případně je možné nejlepší hráče odměnit.

Hráči jsou motivováni přirozenou soutěživostí.

Závěr hry a workshop

Na závěr hry se „cestující“ shromáždí. Shrnou si situace, které je zaujaly a znají je ze svého života.

Hráči – revizoři shrnou jednotlivé chyby cestujících, za které ztráceli cenné jízdní doklady. Pokusí se vysvětlit, jaké chování se očekávalo od „cestujících“.

Animátor - učitel zdůrazní důležité situace během přepravy nejen v prostředcích hromadné dopravy ve školní skupině ale také o povinnostech při přepravě MHD jednotlivě. Zdůrazní hlediska nevhodného a nesprávného chování v prostředcích MHD a důsledky z toho plynoucí.

Animátor se může zmínit i ekologické aspekty používání MHD. Záleží na fundovanosti animátora a na délce hry.

SEZNAM REKVIZIT

Židle nebo lavičky.

Průkazy pro identifikaci obyvatel jednotlivých planet, s popisem jak se postava chová, jak vypadá.

Jízdní doklad – jízdenky.

„Přístroj na označení jízdenky“ – děrovačka, fixa nebo tiskátko z brambory

Plyšové hračky, znázorňující domácí mazlíčky, k použití mimo hru č. 4 - Hilgara.

PŘÍLOHA 1

Návrh otázek pro vydání náhradního dokladu a jízdenky pro zvířata a další případy (doklad pro Taurana na galaxii Hilgara, nakupuje Vogon). Otázky klade pilot.

Co je povinností pasažéra v tramvaji, vlaku nebo autobusu udělat jako první:

1. Sednout si.
2. Svléknout si kabát a rychle najít místo, kde se dá odložit aktovka.
3. Označit si po nastoupení jízdenku v označovači jízdenek.

Sestra kamarádky, která chodí do mateřské školy:

1. Může jezdit do školky sama MHD.
2. Musí ji doprovázet sestra, která chodí do 2. třídy základní školy.
3. Cestovat může jen v doprovodu někoho staršího nad 10 let.

V tramvaji jedete společně s vlastním psem - jorkšírem. Během jízdy:

4. Musí mít nasazený koš.
5. Nemusí mít koš, je to malé plemeno.
6. Pokud mi sedí na klíně, nemůže nikomu ublížit a tak nemusí mít koš.

V odpovědi popište, jak vypadá piktogram pro vyhrazené místo tělesně postiženého v prostředcích MHD. Pokud zvládnete, můžete i nakreslit. Napište, kde bývá ve vozidle zpravidla umístěný.

Označ prostředky hromadné dopravy:

- vlak
- autobus
- osobní automobil
- sanitka
- trolejbus
- tramvaj
- mikrobus

Napiš, jaké mají výhody a nevýhody.

Může se do tramvaje (autobusu, trolejbusu) nastoupit se zmrzlinou?

1. Ano, pokud ji sním během krátké doby po nástupu.
2. Ne, se zmrzlinou se do autobusu nesmí nastoupit.

Pokud jste odpověděli ano, řekněte důvod.

Pokud jste odpověděli ne, řekněte důvod.

Kde je správné převážet aktovku?

1. Na zádech. Nikomu nepřekáží a mám volné ruce, abych se mohl (-a) držet madla.
2. V ruce. Na záda si ji zase dám, až vystoupím.

Jak se nazývá místo, které je vyhrazeno jen pro nastupování a vystupování z tramvaje oddělené od silnice?

1. Nástupní ostrůvek.
2. Nástupiště.

V zastávce

1. nejdříve cestující nastupují.
2. nejdříve cestující vystupují.

Při nastupování nebo vystupování mají přednost:

1. Mladší cestující a po nich nastupují starší, kteří potřebují pomoci. Mladší, protože nezdržují nástup a výstup. Jsou rychlejší.
2. Nejprve starší anebo ti, kteří stojí u dveří nejbližší, aby nezdržovali.

POŽADOVANÉ ZNALOSTI ŽÁKŮ PŘED HROU

Před započítím hry je nezbytné opakovat pravidla pro bezpečné cestování prostředky hromadné dopravy (tramvaj, autobus MHD, trolejbus, vlak).

Za jakých podmínek můžeš nastoupit do výše vyjmenovaných prostředků hromadné dopravy?

Platný lístek nebo platný kupón pro předplatní jízdenku IDS.

Jak nastupuji a vystupuji. (Vždy se snažím jít vpravo. Jak při nastupování tak i při vystupování).

Kdo vystupuje první.

Starší lidé, nebo ti, kteří stojí nejbližší výstupu. Cestující se netlačí, při vystupování neobtěžují ostatní. Cestující stojící u dveří umožní bezpečné vystoupení všech cestujících, kteří chtějí vystoupit. Cestujícím s kočárkem pomohou vynést kočárek - pokud na to fyzicky stačí nebo alespoň umožní bezpečné vstoupení.

Jak se přepravují malé děti.

Vždy v doprovodu starší osoby. Pokud se jedná o děti předškolního věku – do 6 let, musí mít doprovod osoby starší 10 let.

Jak se přepravují invalidní občané.

Je povolena přeprava zvířat?

Ano.

A pokud je, za jakých podmínek se mohou přepravovat?

Na vodítku a s košíkem – psi, v přepravce – ostatní zvířata. Nesmí obtěžovat ostatní cestující. Nesmí umístit psa v blízkosti dětského kočárku, vozíku pro invalidy nebo zavazadla jiného cestujícího. Pes nesmí být na obtíž ostatním cestujícím. Zejména se nesmí přepravovat pes zlý, nevládnutelný, hlučný, špinavý nebo nemocný či pes přenášející parazity nebo znečišťující vozidlo.

Jaká je nejbezpečnější přeprava v MHD pro děti a starší občany?

Vsedě, případně na vyhrazených místech pro tělesně postižené – piktogram. Jak vypadá piktogram pro vyhrazené místo pro sezení? Popiš.

Co je zakázáno:

a) Za jízdy mluvit na řidiče nebo jinak rušit jeho pozornost při řízení vozidla a rušit při výkonu

služby členy doprovodné čety vozidla.

b) Otevírat dveře do kabiny řidiče a vstupovat do kabiny řidiče.

c) Zneužívat nebo napodobovat návěsti nebo zneužívat signalizační zařízení.

d) Otevírat svévolně dveře vozidla, zdržovat se v blízkosti dveří vozidla a bránit pohybu

vystupujících a nastupujících osob z nebo do vozidla nebo vlaku.

e) Kouřit ve vozidle i ve vlaku.

f) Chovat se hlučně, provozovat zdroje zvuku.

g) Vyhazovat nebo nechat vyčnívat věci z vozidla i z vlaku, vyklánět se z oken.

h) Odkládat zavazadla a zvířata na sedadlo.

i) Vstupovat do vozidla i do vlaku a prodlévat v něm s kolečkovými bruslemi na nohou.

j) Pohybovat se ve vozidle s batohem nebo jiným zavazadlem na zádech.

k) Vnášet do vozidla nebalené potraviny a nápoje nebo je ve vozidle konzumovat.

l) Prodlévat ve vozidle i ve vlaku v nedostatečném, znečištěném nebo zapáchajícím oděvu.

m) Znečišťovat vozidlo i vlak, poškozovat ho a jeho zařízení.

n) Provozovat ve vozidle i vlaku jakoukoliv komerční činnost s výjimkou činnosti pro konkrétní případ povolenou dopravcem.

o) Způsobit škodu dopravci, sobě nebo jinému cestujícímu.

Co se nesmí dělat během přepravy vlakem? [\(Vyhazovat věci z okna\)](#).

Pojmy v MHD:

(1) Vozidlo je tramvaj (souprava tramvají), trolejbus nebo autobus dopravce.

(3) Jízdné je cena za přepravu osoby (cestujícího).

(4) Dovozné je cena za přepravu spoluzavazadla nebo psa bez schrány.

(5) Jízdní doklad je dokument osvědčující zaplacení jízdného nebo dovozného nebo osvědčující právo na bezplatnou přepravu.

(6) Jízdními doklady jsou:

a) jednorázové jízdenky, včetně univerzální jízdenky,

b) předplatní jízdenky přenosné,

c) předplatní jízdenky nepřenosné.

Podklady pro jízdní doklady

Z charakteristiky postavy a popisu vzhledu jsou vytvořeny jízdní doklady.

V dokladech může být uvedeno, jak se v každé galaxii jedinec chová.

Postavy vystupující ve hře:

Revizor - člověk

Tauran

Je tvor podobný obrovskému mravenci o velikosti člověka.

Role:

starý Tauran - starý cestující (asi jako prarodiče)

stará Tauranka - stará cestující (asi jako prarodiče)

mladý Tauran - mladý cestující,

mladá Tauranka - mladá cestující

Tauran - čeká přírůstek

Tauranka – čeká přírůstek

Fremen

Tvor, který nestárne, je podobný člověku a žije na pouštní planetě.

Role:

Fremen - čeká přírůstek

Fremenka - čeká přírůstek,

mladý Fremen,

mladá Fremenka

Fremenka - středního věku – (asi jako rodiče)

Fremen – středního věku – (asi jako rodiče).

Vogon

Je fyzicky je nezranitelný, podobný ještěřům (nemohou být tělesně znevýhodnění).

Role:

Vogonka – žena středního věku (asi jako rodiče)

Vogon – muž středního věku (asi jako rodiče),

Vogon - mladý cestující,

Vogon – čeká přírůstek,

Vogonka – čeká přírůstek,

Vogonka - mladá cestující.

Galaxie a jejich pravidla pro cestování

Aldebaran

Pravidlo: Chování cestujících stejné jako na Zemi

Alfa Centauri

Genderově korektní planeta – všechna pohlaví jsou si rovna.

Pravidlo: cestující ženského pohlaví, i kdyby byla starší, nesmí sedět.

Arakis

Lidé se rodí staří a umírají mladí, proto dávají starší přednost mladým.

Pravidlo: Starší cestující si nesmí sednout.

Hilgara

Na Hilgaře jsou Taurani zvířátka a mazlíčky Vogonů.

Pravidlo:

Vogoni musí mít zakoupené jízdenky pro Taurana.

Tauran nesmí sedět na sedadle.

Tanis

Každý starý cestující a osoba čekající přírůstek je uctívána. Jakákoliv přednost pro někoho jiného je přísně zakázána.

Pravidlo: Jen těhotné ženy a staří muži mohou sedět

PŘÍLOHA Č. 1

Intergalaktický průkaz je pro každého hráče. Je zde popis chování na každé planetě.

Počet průkazů vytisknout podle počtu žáků ve třídě tak, aby byly zastoupeny všechny role.

INTERGALAKTICKÝ PRŮKAZ

TAURAN – tvor podobný obrovskému mravenci o velikosti člověka.

ROLE: **STARÝ TAURAN - STARÝ CESTUJÍCÍ (ASI JAKO PRARODIČE)**

Galaxie a jejich pravidla pro cestování

Aldebaran

Pravidlo: Chování cestujících stejné jako na Zemi

Alfa Centauri

Genderově korektní planeta – všechna pohlaví jsou si rovna.

Pravidlo: cestující ženského pohlaví, i kdyby byla starší, nesmí sedět.

Arakis

Lidé se rodí staří a umírají mladí, proto dávají starší přednost mladým.

Pravidlo: Starší cestující si nesmí sednout.

Hilgara

Na Hilgaře jsou Taurani zvířátka a mazlíčky Vogonů.

Pravidlo: Vogoni musí mít zakoupené jízdenky pro Taurana. Tauran nesmí sedět na sedadle.

Tanis

Každý starý cestující a osoba čekající přírůstek je uctívána. Jakákoliv přednost pro někoho jiného je přísně zakázána.

Pravidlo: Jen těhotné ženy a staří muži mohou sedět.

INTERGALAKTICKÝ PRŮKAZ

Tauran - tvor podobný obrovskému mravenci o velikosti člověka.

Role: stará Tauranka - stará cestující (asi jako prarodiče)

Galaxie a jejich pravidla pro cestování

Aldebaran

Pravidlo: Chování cestujících stejné jako na Zemi

Alfa Centauri

Genderově korektní planeta – všechna pohlaví jsou si rovna.

Pravidlo: cestující ženského pohlaví, i kdyby byla starší, nesmí sedět.

Arakis

Lidé se rodí staří a umírají mladí, proto dávají starší přednost mladým.

Pravidlo: Starší cestující si nesmí sednout.

Hilgara

Na Hilgaře jsou Taurani zvířátka a mazlíčky Vogonů.

Pravidlo: Vogoni musí mít zakoupené jízdenky pro Taurana. Tauran nesmí sedět na sedadle.

Tanis

Každý starý cestující a osoba čekající přírůstek je uctívána. Jakákoliv přednost pro někoho jiného je přísně zakázána.

Pravidlo: Jen těhotné ženy a staří muži mohou sedět.

INTERGALAKTICKÝ PRŮKAZ

Tauran - tvor podobný obrovskému mravenci o velikosti člověka.

Role: mladý Tauran - mladý cestující,

Galaxie a jejich pravidla pro cestování

Aldebaran

Pravidlo: Chování cestujících stejné jako na Zemi

Alfa Centauri

Genderově korektní planeta – všechna pohlaví jsou si rovna.

Pravidlo: cestující ženského pohlaví, i kdyby byla starší, nesmí sedět.

Arakis

Lidé se rodí staří a umírají mladí, proto dávají starší přednost mladým.

Pravidlo: Starší cestující si nesmí sednout.

Hilgara

Na Hilgaře jsou Taurani zvířátka a mazlíčky Vogonů.

Pravidlo: Vogoni musí mít zakoupené jízdenky pro Taurana. Tauran nesmí sedět na sedadle.

Tanis

Každý starý cestující a osoba čekající přírůstek je uctívána. Jakákoliv přednost pro někoho jiného je přísně zakázána.

Pravidlo: Jen těhotné ženy a staří muži mohou sedět.

INTERGALAKTICKÝ PRŮKAZ

Tauran - tvor podobný obrovskému mravenci o velikosti člověka.

Role: mladá Tauranka - mladá cestující

Galaxie a jejich pravidla pro cestování

Aldebaran

Pravidlo: Chování cestujících stejné jako na Zemi

Alfa Centauri

Genderově korektní planeta – všechna pohlaví jsou si rovna.

Pravidlo: cestující ženského pohlaví, i kdyby byla starší, nesmí sedět.

Arakis

Lidé se rodí staří a umírají mladí, proto dávají starší přednost mladým.

Pravidlo: Starší cestující si nesmí sednout.

Hilgara

Na Hilgaře jsou Taurani zvířátka a mazlíčky Vogonů.

Pravidlo: Vogoni musí mít zakoupené jízdenky pro Taurana. Tauran nesmí sedět na sedadle.

Tanis

Každý starý cestující a osoba čekající přírůstek je uctívána. Jakákoliv přednost pro někoho jiného je přísně zakázána.

Pravidlo: Jen těhotné ženy a staří muži mohou sedět.

INTERGALAKTICKÝ PRŮKAZ

Tauran – tvor podobný obrovskému mravenci o velikosti člověka.

Role: Tauran - čeká přírůstek

Galaxie a jejich pravidla pro cestování

Aldebaran

Pravidlo: Chování cestujících stejné jako na Zemi

Alfa Centauri

Genderově korektní planeta – všechna pohlaví jsou si rovna.

Pravidlo: cestující ženského pohlaví, i kdyby byla starší, nesmí sedět.

Arakis

Lidé se rodí staří a umírají mladí, proto dávají starší přednost mladým.

Pravidlo: Starší cestující si nesmí sednout.

Hilgara

Na Hilgaře jsou Taurani zvířátka a mazlíčky Vogonů.

Pravidlo: Vogoni musí mít zakoupené jízdenky pro Taurana. Tauran nesmí sedět na sedadle.

Tanis

Každý starý cestující a osoba čekající přírůstek je uctívána. Jakákoliv přednost pro někoho jiného je přísně zakázána.

Pravidlo: Jen těhotné ženy a staří muži mohou sedět.

INTERGALAKTICKÝ PRŮKAZ

Tauran – tvor podobný obrovskému mravenci o velikosti člověka.

Role: Tauranka – čeká přírůstek

Galaxie a jejich pravidla pro cestování

Aldebaran

Pravidlo: Chování cestujících stejné jako na Zemi

Alfa Centauri

Genderově korektní planeta – všechna pohlaví jsou si rovna.

Pravidlo: cestující ženského pohlaví, i kdyby byla starší, nesmí sedět.

Arakis

Lidé se rodí staří a umírají mladí, proto dávají starší přednost mladým.

Pravidlo: Starší cestující si nesmí sednout.

Hilgara

Na Hilgaře jsou Taurani zvířátka a mazlíčky Vogonů.

Pravidlo: Vogoni musí mít zakoupené jízdenky pro Taurana. Tauran nesmí sedět na sedadle.

Tanis

Každý starý cestující a osoba čekající přírůstek je uctívána. Jakákoliv přednost pro někoho jiného je přísně zakázána.

Pravidlo: Jen těhotné ženy a staří muži mohou sedět.

INTERGALAKTICKÝ PRŮKAZ

Fremen - nestárne, je podobný člověku a žije na pouštní planetě.

Role: Fremen - čeká přírůstek

Galaxie a jejich pravidla pro cestování

Aldebaran

Pravidlo: Chování cestujících stejné jako na Zemi

Alfa Centauri

Genderově korektní planeta – všechna pohlaví jsou si rovna.

Pravidlo: cestující ženského pohlaví, i kdyby byla starší, nesmí sedět.

Arakis

Lidé se rodí staří a umírají mladí, proto dávají starší přednost mladým.

Pravidlo: Starší cestující si nesmí sednout.

Hilgara

Na Hilgaře jsou Taurani zvířátka a mazlíčky Vogonů.

Pravidlo: Vogoni musí mít zakoupené jízdenky pro Taurana. Tauran nesmí sedět na sedadle.

Tanis

Každý starý cestující a osoba čekající přírůstek je uctívána. Jakákoliv přednost pro někoho jiného je přísně zakázána.

Pravidlo: Jen těhotné ženy a staří muži mohou sedět.

INTERGALAKTICKÝ PRŮKAZ

Fremen - nestárne, je podobný člověku a žije na pouštní planetě.

Role: Fremenka - čeká přírůstek,

Galaxie a jejich pravidla pro cestování

Aldebaran

Pravidlo: Chování cestujících stejné jako na Zemi

Alfa Centauri

Genderově korektní planeta – všechna pohlaví jsou si rovna.

Pravidlo: cestující ženského pohlaví, i kdyby byla starší, nesmí sedět.

Arakis

Lidé se rodí staří a umírají mladí, proto dávají starší přednost mladým.

Pravidlo: Starší cestující si nesmí sednout.

Hilgara

Na Hilgaře jsou Taurani zvířátka a mazlíčky Vogonů.

Pravidlo: Vogoni musí mít zakoupené jízdenky pro Taurana. Tauran nesmí sedět na sedadle.

Tanis

Každý starý cestující a osoba čekající přírůstek je uctívána. Jakákoliv přednost pro někoho jiného je přísně zakázána.

Pravidlo: Jen těhotné ženy a staří muži mohou sedět.

INTERGALAKTICKÝ PRŮKAZ

Fremen - nestárne, je podobný člověku a žije na pouštní planetě.

Role: mladý Fremen,

Galaxie a jejich pravidla pro cestování

Aldebaran

Pravidlo: Chování cestujících stejné jako na Zemi

Alfa Centauri

Genderově korektní planeta – všechna pohlaví jsou si rovna.

Pravidlo: cestující ženského pohlaví, i kdyby byla starší, nesmí sedět.

Arakis

Lidé se rodí staří a umírají mladí, proto dávají starší přednost mladým.

Pravidlo: Starší cestující si nesmí sednout.

Hilgara

Na Hilgaře jsou Taurani zvířátka a mazlíčky Vogonů.

Pravidlo: Vogoni musí mít zakoupené jízdenky pro Taurana. Tauran nesmí sedět na sedadle.

Tanis

Každý starý cestující a osoba čekající přírůstek je uctívána. Jakákoliv přednost pro někoho jiného je přísně zakázána.

Pravidlo: Jen těhotné ženy a staří muži mohou sedět.

INTERGALAKTICKÝ PRŮKAZ

Fremen - nestárne, je podobný člověku a žije na pouštní planetě.

Role: mladá Fremenka

Galaxie a jejich pravidla pro cestování

Aldebaran

Pravidlo: Chování cestujících stejné jako na Zemi

Alfa Centauri

Genderově korektní planeta – všechna pohlaví jsou si rovna.

Pravidlo: cestující ženského pohlaví, i kdyby byla starší, nesmí sedět.

Arakis

Lidé se rodí staří a umírají mladí, proto dávají starší přednost mladým.

Pravidlo: Starší cestující si nesmí sednout.

Hilgara

Na Hilgaře jsou Taurani zvířátka a mazlíčky Vogonů.

Pravidlo: Vogoni musí mít zakoupené jízdenky pro Taurana. Tauran nesmí sedět na sedadle.

Tanis

Každý starý cestující a osoba čekající přírůstek je uctívána. Jakákoliv přednost pro někoho jiného je přísně zakázána.

Pravidlo: Jen těhotné ženy a staří muži mohou sedět.

INTERGALAKTICKÝ PRŮKAZ

Fremen - nestárne, je podobný člověku a žije na pouštní planetě.

Role: Fremenka - středního věku – (asi jako rodiče)

Galaxie a jejich pravidla pro cestování

Aldebaran

Pravidlo: Chování cestujících stejné jako na Zemi

Alfa Centauri

Genderově korektní planeta – všechna pohlaví jsou si rovna.

Pravidlo: cestující ženského pohlaví, i kdyby byla starší, nesmí sedět.

Arakis

Lidé se rodí staří a umírají mladí, proto dávají starší přednost mladým.

Pravidlo: Starší cestující si nesmí sednout.

Hilgara

Na Hilgaře jsou Taurani zvířátka a mazlíčky Vogonů.

Pravidlo: Vogoni musí mít zakoupené jízdenky pro Taurana. Tauran nesmí sedět na sedadle.

Tanis

Každý starý cestující a osoba čekající přírůstek je uctívána. Jakákoliv přednost pro někoho jiného je přísně zakázána.

Pravidlo: Jen těhotné ženy a staří muži mohou sedět.

INTERGALAKTICKÝ PRŮKAZ

Fremen - nestárne, je podobný člověku a žije na pouštní planetě.

Role: Fremen - středního věku – (asi jako rodiče)

Galaxie a jejich pravidla pro cestování

Aldebaran

Pravidlo: Chování cestujících stejné jako na Zemi

Alfa Centauri

Genderově korektní planeta – všechna pohlaví jsou si rovna.

Pravidlo: cestující ženského pohlaví, i kdyby byla starší, nesmí sedět.

Arakis

Lidé se rodí staří a umírají mladí, proto dávají starší přednost mladým.

Pravidlo: Starší cestující si nesmí sednout.

Hilgara

Na Hilgaře jsou Taurani zvířátka a mazlíčky Vogonů.

Pravidlo: Vogoni musí mít zakoupené jízdenky pro Taurana. Tauran nesmí sedět na sedadle.

Tanis

Každý starý cestující a osoba čekající přírůstek je uctívána. Jakákoliv přednost pro někoho jiného je přísně zakázána.

Pravidlo: Jen těhotné ženy a staří muži mohou sedět.

INTERGALAKTICKÝ PRŮKAZ

Vogon - fyzicky je nezranitelný, podobný ještěřům (nemohou být tělesně znevýhodněni).

Role: Vogonka – žena středního věku (asi jako rodiče)

Galaxie a jejich pravidla pro cestování

Aldebaran

Pravidlo: Chování cestujících stejné jako na Zemi

Alfa Centauri

Genderově korektní planeta – všechna pohlaví jsou si rovna.

Pravidlo: cestující ženského pohlaví, i kdyby byla starší, nesmí sedět.

Arakis

Lidé se rodí staří a umírají mladí, proto dávají starší přednost mladým.

Pravidlo: Starší cestující si nesmí sednout.

Hilgara

Na Hilgaře jsou Taurani zvířátka a mazlíčky Vogonů.

Pravidlo: Vogoni musí mít zakoupené jízdenky pro Taurana. Tauran nesmí sedět na sedadle.

Tanis

Každý starý cestující a osoba čekající přírůstek je uctívána. Jakákoliv přednost pro někoho jiného je přísně zakázána.

Pravidlo: Jen těhotné ženy a staří muži mohou sedět.

INTERGALAKTICKÝ PRŮKAZ

Vogon - fyzicky je nezranitelný, podobný ještěřům (nemohou být tělesně znevýhodnění).

Role: Vogon – muž středního věku (asi jako rodiče),

Galaxie a jejich pravidla pro cestování

Aldebaran

Pravidlo: Chování cestujících stejné jako na Zemi

Alfa Centauri

Genderově korektní planeta – všechna pohlaví jsou si rovna.

Pravidlo: cestující ženského pohlaví, i kdyby byla starší, nesmí sedět.

Arakis

Lidé se rodí staří a umírají mladí, proto dávají starší přednost mladým.

Pravidlo: Starší cestující si nesmí sednout.

Hilgara

Na Hilgaře jsou Taurani zvířátka a mazlíčky Vogonů.

Pravidlo: Vogoni musí mít zakoupené jízdenky pro Taurana. Tauran nesmí sedět na sedadle.

Tanis

Každý starý cestující a osoba čekající přírůstek je uctívána. Jakákoliv přednost pro někoho jiného je přísně zakázána.

Pravidlo: Jen těhotné ženy a staří muži mohou sedět.

INTERGALAKTICKÝ PRŮKAZ

Vogon - fyzicky je nezranitelný, podobný ještěřům (nemohou být tělesně znevýhodněni).

Role: Vogon - mladý cestující,

Galaxie a jejich pravidla pro cestování

Aldebaran

Pravidlo: Chování cestujících stejné jako na Zemi

Alfa Centauri

Genderově korektní planeta – všechna pohlaví jsou si rovna.

Pravidlo: cestující ženského pohlaví, i kdyby byla starší, nesmí sedět.

Arakis

Lidé se rodí staří a umírají mladí, proto dávají starší přednost mladým.

Pravidlo: Starší cestující si nesmí sednout.

Hilgara

Na Hilgaře jsou Taurani zvířátka a mazlíčky Vogonů.

Pravidlo: Vogoni musí mít zakoupené jízdenky pro Taurana. Tauran nesmí sedět na sedadle.

Tanis

Každý starý cestující a osoba čekající přírůstek je uctívána. Jakákoliv přednost pro někoho jiného je přísně zakázána.

Pravidlo: Jen těhotné ženy a staří muži mohou sedět.

INTERGALAKTICKÝ PRŮKAZ

Vogon - fyzicky je nezranitelný, podobný ještěřům (nemohou být tělesně znevýhodnění).

Role: Vogon – čeká přírůstek,

Galaxie a jejich pravidla pro cestování

Aldebaran

Pravidlo: Chování cestujících stejné jako na Zemi

Alfa Centauri

Genderově korektní planeta – všechna pohlaví jsou si rovna.

Pravidlo: cestující ženského pohlaví, i kdyby byla starší, nesmí sedět.

Arakis

Lidé se rodí staří a umírají mladí, proto dávají starší přednost mladým.

Pravidlo: Starší cestující si nesmí sednout.

Hilgara

Na Hilgaře jsou Taurani zvířátka a mazlíčky Vogonů.

Pravidlo: Vogoni musí mít zakoupené jízdenky pro Taurana. Tauran nesmí sedět na sedadle.

Tanis

Každý starý cestující a osoba čekající přírůstek je uctívána. Jakákoliv přednost pro někoho jiného je přísně zakázána.

Pravidlo: Jen těhotné ženy a staří muži mohou sedět.

INTERGALAKTICKÝ PRŮKAZ

Vogon - fyzicky je nezranitelný, podobný ještěřům (nemohou být tělesně znevýhodnění).

Role: Vogonka – čeká přírůstek,

Galaxie a jejich pravidla pro cestování

Aldebaran

Pravidlo: Chování cestujících stejné jako na Zemi

Alfa Centauri

Genderově korektní planeta – všechna pohlaví jsou si rovna.

Pravidlo: cestující ženského pohlaví, i kdyby byla starší, nesmí sedět.

Arakis

Lidé se rodí staří a umírají mladí, proto dávají starší přednost mladým.

Pravidlo: Starší cestující si nesmí sednout.

Hilgara

Na Hilgaře jsou Taurani zvířátka a mazlíčky Vogonů.

Pravidlo: Vogoni musí mít zakoupené jízdenky pro Taurana. Tauran nesmí sedět na sedadle.

Tanis

Každý starý cestující a osoba čekající přírůstek je uctívána. Jakákoliv přednost pro někoho jiného je přísně zakázána.

Pravidlo: Jen těhotné ženy a staří muži mohou sedět.

INTERGALAKTICKÝ PRŮKAZ

Vogon - fyzicky je nezranitelný, podobný ještěřům (nemohou být tělesně znevýhodněni).

Role: Vogonka - mladá cestující.

Galaxie a jejich pravidla pro cestování

Aldebaran

Pravidlo: Chování cestujících stejné jako na Zemi

Alfa Centauri

Genderově korektní planeta – všechna pohlaví jsou si rovna.

Pravidlo: cestující ženského pohlaví, i kdyby byla starší, nesmí sedět.

Arakis

Lidé se rodí staří a umírají mladí, proto dávají starší přednost mladým.

Pravidlo: Starší cestující si nesmí sednout.

Hilgara

Na Hilgaře jsou Taurani zvířátka a mazlíčky Vogonů.

Pravidlo: Vogoni musí mít zakoupené jízdenky pro Taurana. Tauran nesmí sedět na sedadle.

Tanis

Každý starý cestující a osoba čekající přírůstek je uctívána. Jakákoliv přednost pro někoho jiného je přísně zakázána.

Pravidlo: Jen těhotné ženy a staří muži mohou sedět.

VYŠETŘOVÁNÍ NEHODY CYKLISTY

II.7 Ročník: Sedmý

Téma: Já - cyklista

Dílčí výstupy RVP (ŠVP):

- *Žák zná a ovládá pravidla bezpečného a ohleduplného chování cyklisty v silničním provozu a uplatňuje je v praktických situacích.*
- *Žák chápe odpovědnost cyklisty a vztahy mezi účastníky silničního provozu.*
- *Žák zná možné krizové situace spojené s jízdou na kole a dokáže navrhnout jejich řešení.*

Námět LARPU:

V tajných službách

Žáci budou osloveni agenty tajné služby, aby jim pomohli s vypátráním vraždy cyklisty. Žáci hrou v roli postupně odkrývají příběh mrtvého cyklisty. Poznávají krizové situace, ve kterých se cyklista ocitl, navrhují jejich řešení a hledají stopy vedoucí k nejnebezpečnější situaci, kterou cyklista zažil a která byla příčinou jeho úmrtí.

Hra čerpá z atraktivity rolí tajných agentů a touze žáků objevovat a řešit záhady. Ale také odnést si ze hry poučení o správném chování cyklisty a předcházení úrazů (případně úmrtí).

ÚVOD

Vyšetřování nehody cyklisty je interaktivní vzdělávací hra v rolích. Je určena pro žáky sedmých ročníků základní školy. Hráči se vžijí do rolí týmu lidí vyšetřujících dopravní nehodu. Jedná se o skupinu svědků, odborníků a vyšetřovatelů, kteří se musí shodnout na jednotné verzi případu. K dispozici mají řadu materiálů, které musí správně kombinovat, aby byl složen celkový obraz nehody. Do hry také vstupují postavy jednotlivých hráčů (jejich skryté motivy), které mají různé důvody některé důkazy skrývat nebo jinak interpretovat.

Hra si klade za cíl rozvíjet způsob myšlení hráčů nad dopravní situací jako komplexním systémem vztahů jednotlivých účastníků a podmínek. Hráč poznává jednotlivé vztahy mezi účastníky silničního provozu a chápe odpovědnost za bezpečné chování. Prohlubuje si své znalosti o krizových situacích spojených s jízdou na kole a dokáže navrhnout jejich řešení.

Délka trvání hry je s úvodním a závěrečným workshopem asi 90 minut. Počet účastníků je 7 (s tolerancí 2 hráčů). Hra je určena pro školní třídu, která hraje ve skupinkách. V každé skupince se nachází postava tajného agenta - tedy moderátora, který hráče usměrňuje, ale do hry samotné příliš nezasahuje. Moderátorem může být animátor programu, učitel nebo některý z žáků. Ke hře nejsou potřeba žádné speciální rekvizity, mimo vytištěných materiálů. Nároky na herní prostor jsou minimální, je zapotřebí klidnější prostředí (jedná se o konverzační hru) se stoly a židlemi. Pro jednu skupinu hráčů je vhodný kulatý stůl nebo školní lavice, u které hráči sedí dokola. Je zapotřebí zajistit dostatek psacích potřeb pro každou skupinu, vhodný je obyčejný velký balicí papír (na kreslení mapy).

POPIS OBSAHU HRY

Úvodní fáze

Hráči (školní třída) se rozdělí do skupin. Optimální počet hráčů v jedné skupině je 7, ale je možné utvořit skupinky po 6 nebo 8 lidech. Jeden člověk ze skupiny vždy představuje tajného agenta, který hru podle určitých pravidel usměrňuje.

Výběr rolí a důkazů

Účastníci si vylosují role, které budou ve scénkách představovat. V každé skupince jsou role podobné, podobně jako důkazy, se kterými hráči pracují. Skupinky však mohou dospět k odlišným názorům na to, kdo nehodu zavinil.

Příprava na hru

Každý hráč dostane prostor pro nastudování své postavy. Popis obsahuje obecné informace o postavě (koho hráč hraje, jak je do případu zapojen, jaké má skryté cíle ve skupině atd.) a sadu důkazů, které musí během hry použít. Následuje krátký workshop zaměřený na hraní role.

Diskusní část

Hráči se vžijí do rolí vyšetřovatelů, svědků a expertů, kteří dohromady musí pro soudce vypracovat závěrečnou zprávu o dopravní nehodě. Každý během hry může použít určitý počet důkazů, přesvědčit ostatní o důležitosti svých důkazů a dospět k jednotnému závěru.

Uzavření "vyšetřování"

Hráči po skupinkách prezentují ostatním závěr, ke kterému dospěli. Je možné, že různé skupiny vyřeší případ jinak, protože zohlední jiné důkazy.

Závěrečný workshop

V závěrečném workshopu se moderátor (učitel) soustředí na prohloubení těch informací o vztazích mezi účastníky dopravního provozu, které si účastníci v průběhu hry prohlubovali. Dále účastníci popisují vlastní zkušenosti s riziky při jízdě na kole, v různých dopravních situacích a s dopravními nehodami.

POPIS PROSTŘEDÍ

Herní prostor

Ideálním prostorem je klidnější prostředí, kde mohou skupinky hráčů sedět a diskutovat. Je možné hru hrát ve školní třídě nebo na koberci. V úvodním workshopu je dobré diskutovat se všemi účastníky v kruhu. Žádné další nároky na herní prostor tato hra nemá.

Rekvizity

Jedinými rekvizitami potřebnými ke hraní jsou vytištěné popisy postav pro každého hráče. Pro každou herní skupinu soubor informací a důkazů ve formě obrázků a textů. Každá skupinka bude k práci potřebovat psací potřeby na poznámky a větší kus čistého papíru na kreslení mapy (vhodný je balicí papír). Hráč - tajný agent v každé herní skupině hlídá čas. Musí mít k dispozici hodinky nebo mobil.

ÚVOD DO HRY A POSTAVY

Vysvětlení pravidel

Hra je o vyšetřování dopravní nehody. Žáci se vžijí do rolí lidí, kteří vyšetřují dopravní nehodu cyklisty. Tito lidé tvoří tým, který se musí rozhodnout, kdo za nehodu může. Každý z účastníků má svoji nezastupitelnou roli: vyšetřovatel, svědek, policista, lékař a další. Ve hře řada důkazů: některé správné, protichůdné, jiné zmatečné, ale pokud hráči dobře spolupracují, tak na viníka nehody odhalí. Správné řešení existuje. Hráči hrají různé postavy, které nemusí mít vždycky v úmyslu nehodu vyřešit podle pravdy. Je nutné si dávat pozor, co jednotlivé postavy hrají a co říkají. Jeden z hráčů představuje roli agenta tajné služby, který vyšetřování nařídil. Ten nebude do diskuze přímo zasahovat, ale pozorně sleduje všechny důkazy a hlídá čas. Má vlastní informace, které může v pravý čas použít, pokud bude chtít. Právě on nakonec může rozhodnout o tom, kdo nehodu zavinil. Hráči se ho snaží přesvědčit a vysvětlit mu všechny důkazy a jejich souvislosti, na které v týmu postupně objevují.

Výběr rolí

Celkem je k dispozici 8 rolí. V případě skupinek po 7 nebo 6 hráčích se role vypustí, ale důkazy musí mít hráči k dispozici. Vybraní hráči dostanou více důkazů. Každá postava má informace, které do hry přinášejí díl skládačky o tom, jak dopravní nehoda proběhla. Jsou shrnuty následujícím seznamu. Postavy postupně přinášejí informace do hry. Nikdo neříká vše, co zná, v prvním kole. Nechává si informace jako překvapení pro další hráče.

Role

Tajný agent - nezasahuje do hry, ale v případě nerozhodnosti skupiny musí dát závěrečné slovo. Cílem hráčů je přesvědčit agenta o správné verzi nehody. Agent může klást doplňující otázky, nesouhlasit nebo naopak podpořit některý úhel pohledu. V případě, že se pro to rozhodne, může „odtajnit“ některé informace, které má v rámci hry k dispozici pouze on.

Policejní vyšetřovatel/ka - člen/ka vyšetřovacího týmu. Má k dispozici několik svědeckých výpovědí, zprávu od dopravních policistů těsně po nehodě. Je neutrální, této postavě se jedná o vyřešení případu.

Městský policista/policistka - zná osobně účastníky nehody, ale nemá názor na to, kdo by mohl být viníkem. Má k dispozici záběry z kamer a několik výpovědí.

Svěddek - spolujezdec - je přizván, protože část nehody viděl na vlastní oči, jako spolujezdec. Dokonce pořídil fotografii, ale ta bohužel nezachycuje celou scénu. Má motivaci upozorňovat spíše na vinu samotného cyklisty než ostatních řidičů, protože se jedná o jeho sousedy, zatímco cyklistu nezná.

Lékař/ka - zná detaily cyklistova zranění, má informace, které z těchto zranění vyplývají, zná zdravotní stav ostatních účastníků nehody. Je vnitřně přesvědčený, že cyklista bez helmy si za svá zranění může sám a bude se to snažit prosazovat ve skupině.

Kamarád cyklisty - má trochu odlišný pohled než první očitý svědek. K dispozici bude mít několik důležitých detailů. Viděl širší kontext události a bude prosazovat vinu automobilisty, protože zná osobně cyklistu. Kamarád, od kterého cyklista odjíždí.

Novinář/ka - píše o nehodě článek a má řadu výpovědí sousedů, obrázků a jiných důkazů, které s nehodou mohou, ale nemusí souviset. Je nestranný / á. Této postavě jde o vytvoření nějaké senzace, takže se nebude bát události trochu více přikrášlovat.

Policejní technik - zná technický stav obou vozidel, je nestranný.

CO SE VE SKUTEČNOSTI STALO?

Příběh nehody je jednoduchý, komplikovaným ho dělá značná roztříštěnost informací a nadbytek nepodstatných detailů, se kterými se musí hráči v rolích vyšetřovatelů vypořádat. Agent pracující pro tajné služby vyšetřuje nehodu, do které jsou zapleteni dva důležití lidé - informace o jejich důležitosti má pouze agent sám a během hry nejsou důležité. Pokud bude mít hráč agenta pocit, že se hra neposunuje dopředu, může odtajnit některou z informací. Následující informace se hráči dozvědí po složení všech střípků příběhu.

- Automobil, který řídil velvyslanec, srazil mladého muže na kole při průjezdu křižovatkou.
- Automobil velvyslance následně havaroval, když se snažil strhnout řízení.
- Cyklista pracuje pro tajnou službu jako IT odborník - proto je případ řešen nestandardně. Stejně tak fakt, že se jedná o velvyslance, ztěžuje vyšetřování.
- Nehodu zavinili oba účastníci. Řidič jel příliš rychle. Cyklista nedal přednost na křižovatce.
- Vliv mělo i počasí (silnice byla vlhká) a nepřehledný úsek silnice se zatáčkou.
- Oběti nehody jsou živí, nicméně se nacházejí v nemocnici a není možné je v tuto chvíli vyslechnout.

POSTAVA: KAMARÁD CYKLISTY

Jsi kamarád cyklisty, jehož nehoda se vyšetřuje. Pozvali si tě jako svědka k vyšetřování, protože jsi poslední kdo s cyklistou mluvil a viděl ho před nehodou. Ty sám jsi obyčejný občan, takže jsi za vyšetřovateli přišel hned, jak si tě zavolali.

Jak postavu hrát?

Chceš vědět, co se stalo s tvým kamarádem a proto chceš s vyšetřovateli spolupracovat. O nehodě samotné, ale nevíš nic a tak bys nerad dostal kamaráda do problémů. Budeš se muset rozhodnout, co vyšetřovatelům řekneš, ale prioritou je pro tebe zjistit pravdu.

Informace

- S kamarádem jste se ošklivě pohádali kvůli ztracené knížce, kterou jsi mu půjčil. Odjel dost ve spěchu a ty si to teď vyčítáš a doufáš, že se nehoda nestala, protože byl rozrušený. Vaše přátelství je pro tebe důležitější než knížka, kterou jsi dostal od dědečka před řadou let.
- Vzpomínáš si, že tvůj kamarád cyklistické vybavení moc neřešil a taky asi neměl helmu. Nejsi si jistý, bral si ji jen na delší projížďky. Taky si pamatuješ, že jeho kolo bylo už dost staré. Sice na něm občas něco opravil, ale už si chtěl dávno koupit nové.
- Jeho nehoda tě zarmoutila, ale nepřekvapila. V okolí jsou nepřehledné zatáčky a křižovatky, tak tu k nehodám dochází často. Nikdy to ale nebyl nikdo, kdo by ti byl blízký.
- Tvůj kamarád rád nosil tmavé oblečení, protože mu připadalo praktické. Rozhodně nikdy nenosil nic reflexního ani světlého.
- Tvůj kamarád byl v poslední době dost podrážděný a špatně snášel tlak a stres. Nikdy se ti ale s ničím nesvěřil a tak netušíš, co ho trápilo. Pamatuješ si také, že působil dost úzkostlivě, jakoby se něčeho bál.
- Nevybavuješ si už, jestli měl světlo a blikáčku. Odjížděl ještě za světla tak sis nevšiml.
- Obvykle mu popřeješ šťastnou cestu a upozorníš ho na časté nehody v okolí, ale tentokrát v návalu emocí jsi ho po hádce vyprovodil dost nezdvořile.

POSTAVA: OŠETŘUJÍCÍ LÉKAŘ

Ve hře zpodobníš postavu lékaře, který ošetřoval zraněné při nehodě. V následujícím textu se dozvíš, jak svou postavu hrát a jaké informace můžeš do hry vložit.

Byl jsi celou dobu s raněnými. Znáš jejich zdravotní stav a informace ostatním členům vyšetřovací komise rád předáš. Oba účastníci nehody jsou v klinickém spánku a není možné je vyšetřit. Není ti ale jasná jedna věc. Oba jsou hlídání nějakými muži v oblecích. Nerozumíš tomu a rád bys zjistil, proč to tak je.

Jak postavu hrát?

Chceš pomoci při vyšetřování, jak to jen půjde. Nebudeš zatajovat žádné informace, nemáš to zapotřebí. Zdravotní stav obou pacientů znáš dobře, třeba tyto informace pomohou při vyšetřování. Máš ale pocit, že něco nehraje. Občas polož otázku, proč jsou oba muži hlídání silnou ochrankou v oblecích se zbraněmi. Je to konec konců tvoje nemocnice a chceš více informací.

Informace

- Cyklista má vážná poranění v důsledku srážky s autem. Má rozdrcenou stehenní kost, otřes mozku a nalomená tři žebra.
- Pravděpodobně bude trpět ztrátou paměti na nehodu.
- V krvi cyklisty se našlo stopové množství marihuany.
- Řidič automobilu se v době nehody nacházel ve stavu lehké opilosti. Pravděpodobně před cestou vypil dvě piva.
- Řidič automobilu rovněž utrpěl poranění na pravé ruce a otřes mozku po nárazu do stromu.
- Stav obou pacientů je stabilizovaný, ale vyslechnout je bude možné až za několik dní.

POSTAVA: MĚSTSKÝ POLICISTA

Ve hře zpodobníš postavu městského policisty, který se podílí na vyšetřování. V následujícím textu se dozvíš, jak svou postavu hrát a jaké informace můžeš do hry vložit.

Jsi místní městský policista. Dobře znáš lidi ze sousedství a občas jsi spatřil i jednoho z aktérů nehody, cyklistu. Byl to tichý mladík, který nikdy neměl problémy a pracoval jako programátor. K nehodě jsi dorazil současně s dopravní policií a záchrannou službou, a protože vyšetřování není tvá práce, tak jsi jen zajistil okolí. Místo nehody, ale dobře znáš a nehoda sama o sobě tě ani moc nepřekvapuje.

Jak postavu hrát?

Chceš pomoci při vyšetřování, jak to jen půjde. Vždy řekneš svůj názor a budeš nápomocný. Budeš chtít také během hry prosazovat verzi, že za nehodu mohou krádeže značek. Místní lidé je totiž často nosí do sběru a je dost možné, že nějaká značka byla ukradena i u křižovatky.

Informace

- V době nehody bylo opravdu špatné počasí.
- Místo, kde se nehoda stala, je místem častých dopravních nehod.
- Za křižovatkou se nachází rozkopaná cesta. Kdo by tam vjel, tak určitě narazí do stromu. Řidiči se tam často vyhýbají překážkám a nedávají pozor.
 - V okolí se ztrácejí značky. Nevíš, jestli se nějaká ztratila u křižovatky, ale nepřekvapilo by tě to.
 - Domy křižovatky brání ve výhledu.

POSTAVA: NOVINÁŘ

Ve hře zpodobníš postavu novináře, který si domohl právo psát o vyšetřování autonehody. V následujícím textu se dozvíš, jak postavu hrát a jaké informace do hry vložit.

Jsi investigativní novinář, který přišel na zajímavou kauzu. Díky kontaktům na Ministerstvu vnitra ses dokázal „přizvat“ k vyšetřování zdánlivě bezvýznamné nehody. Diplomát cizí země s pochybnou minulostí srazil bezúhonného mladého muže. Taková senzační zpráva by se jistě dostala na titulní stranu. Tvým úkolem je zjistit co se doopravdy stalo. Pokud zjistíš nějakou senzaci jen lépe.

Jak postavu hrát?

Jde ti o to zjistit co nejvíce informací. Je jen na tobě jestli jsi seriózní novinář poctivě informující a držící se striktně faktu, nebo senzace chtivý žurnalista, který se nebojí otisknout polopravdu nebo ověřenou informaci jen aby zvýšil prodejní čísla novin.

Informace

- cyklistovi jsi zjistil, že několikrát propadl u teoretické i praktické zkoušky, když se pokoušel získat řidičské oprávnění.
- Cyklista také pracoval pro nějakou vládní firmu, ale nevíš, zda je to důležitá informace a souvisí s nehodou.
- Řidič vozu za krátké období, po které působí na území naší země, už několikrát boural a jen díky diplomatické imunitě ještě nepřišel o řidičský průkaz.
- Taky si o diplomatovi zjistil, že byl na místní ambasádu „uklizen“ po sérii obvinění z přijímání úplatků při zadávání zakázek na vyzbrojení armády, zneužití tajných služeb a podezřelými služebními cestami do exotických zemí. Zjistil jsi také, že měl problémy s alkoholem, který neváhal pít i v pracovní době od časného rána.
- Pokud někdo takový zranil mladého občana české republiky, veřejnost si o tom jistě ráda počte. Jeden kolega redaktor s pochybnými zdroji ti doporučil pořádně se cyklistovi podívat na zoubek. Neřekl už proč. Zatím jsi o něm jen

zjistil, že to byl excelentní programátor, který však ani na potřetí neudělal řidičák.

POSTAVA: POLICEJNÍ TECHNIK

Ve hře zpodobníš postavu policejního technika, který se podílí na vyšetřování nehody. V následujícím textu se dozvíš, jak svou postavu hrát a jaké informace můžeš do hry vložit.

V policejní laboratoři jsi prověřoval technický stav auta a jízdního kola. Oboje je téměř zdemolované po vzájemné srážce a následné další srážce s pevnou překážkou. Z kola jsi poznal jen to, že bylo silně opotřebované. Cyklista by však měl být schopen bezpečně zastavit i s opotřebovanými brzdami. Prokazatelně nebyl vybaven čelním světlem ani zadní blikáčkou. Víc se z kola zjistit nedalo.

Jak postavu hrát?

Byl jsi přizván k vyšetřování, protože máš určité informace. Tyto informace sdělíš ostatním postavám, pokud budeš mít pocit, že je to třeba, nebo se na ně budou ptát. Nemáš důvod nic tajit.

Informace

- Znáš technický stav kola, který je podrobněji popsán ve zprávě.
- Znáš technický stav vozidla, který je podrobněji popsán ve zprávě.
- Automobil měl na čelní straně jasně viditelné stopy barvy z rámu kola a poškození odpovídalo nárazu do cyklisty. Po nárazu do cyklisty zřejmě řidič strhl řízení a bočně narazil do stromu. Auto bylo zánovní černá limuzína. Evidentně byl a zanedbána garanční kontrola, ale to by na nehodu nemělo mít vliv. Také se zdá, že některé originální díly byly nahrazeny staršími, ani to by však na nehodu nemělo vliv. Prokazatelně pneumatiky byly podhuštěné a to mohlo v kombinaci se špatným počasím a stavem vozovky ovlivnit řízení natolik že by to mohlo být příčinou nehody.

POSTAVA: SPOLUJEZDEC

Ve hře zpodobníš postavu svědka – spolujezdce ve vozidle, které mělo nehodu. V následujícím textu se dozvíš, jak postavu hrát a jaké informace do hry vložit.

Pracuješ na ambasádě jedné nejmenované země jako asistent významného diplomata. Během nehody jsi ve voze seděl jako spolujezdec, zatímco diplomat řídil. Se štěstím jsi vyvázl nezraněn, a proto jsi byl předvolán k vyšetřování jako svědek.

Jak postavu hrát?

Máš strach, že bys mohl mít problémy, pokud nebudeš mluvit pravdu, ale zároveň se bojíš o práci. Je jen na tobě, jak na otázky vyšetřovatelů odpovíš a co z toho co víš, jim řekneš. Možná budeš muset volit, jestli lhát či mluvit pravdu. V tom případě se spolehni na svůj úsudek a pamatuj, že každá akce má svůj důsledek.

Informace

- Vraceli jste se z recepce v letním domě významného průmyslníka, jehož jméno si nepamatuješ. Na recepci se podával alkohol a jsi si jistý, že diplomat vypil několik skleniček alkoholu. Opilý ti však nepřišel.
- Diplomát trval na tom, že bude řídit sám. Řídil sám často a tak si jsi alespoň mohl dát pár skleniček i ty sám.
- Jízdu jsi subjektivně vnímal jako v rámci předpisů. Na tachometr jsi neviděl. Diplomát však několikrát zavolal na ambasádu a své rodině kvůli všedním věcem, aniž by použil handsfree. Nevíš, kolik jste přesně jeli, ale moc rychle to určitě být nemohlo, to bys poznal.
- Ve zpětném zrcátku jsi viděl černé SUV, které za vámi jelo většinu cesty. Domníváš se, že u nehody zastavilo, ale pak rychle odjelo, aniž by vám poskytlo pomoc.
- Z nehody si moc nepamatuješ, snad jen že to seběhlo hrozně rychle.
- O stavu auta nic nevíš. Patřilo ambasádě a řidič ho běžně využíval a nikdy s ním problém neměl. Víš jen, že ambasáda nedávno začala využívat služby jiného autoservisu, formálně si to vyřizoval, ale ani sám pořádně nevíš, proč jste ho změnili.

POSTAVA: TAJNÝ AGENT

Ve hře zpodobníš postavu tajného agenta, který řídí celé vyšetřování. V následujícím textu se dozvíš, jak svou postavu hrát a jaké informace můžeš do hry vložit.

Pracuješ pro tajnou službu, ale nikdo z přítomných vyšetřovatelů a svědků to netuší. Obvykle totiž nevyšetřuješ dopravní nehody. Tentokrát jsi ale musel udělat výjimku. Jednomu z Vašich zaměstnanců - programátorovi, který pracoval na tajném vládním projektu - se stala dopravní nehoda. Tvým úkolem je zjistit, jak přesně se nehoda stala a zda šlo opravdu o nehodu.

Jak postavu hrát?

Chceš zjistit pravdu. Budeš se proto držet v pozadí a pozorně sledovat všechny informace. Tvým úkolem je řídit diskuzi, pokud se ostatní postavy začnou zabývat nepodstatnými detaily. Informace, které znáš, ale do hry pustit nechceš, podléhají utajení.

Informace

- Cyklista byl programátorem v tajných službách, pracoval na přísně utajeném projektu protivzdušné obrany
- Auto, se kterým se srazil, řídil diplomat země, se kterou nemáte nejlepší vztahy. Skutečně šlo o nehodu?
- Tato země si nepřeje, aby byl projekt protivzdušné obrany dokončen. Šlo tedy o souhru nešťastných náhod nebo o promyšlený útok?
- Cyklista i řidič jsou v nemocnici a nemají vážná zranění. Vyslechnout je bude možné později, ale do té doby již musíš znát celou pravdu.

POSTAVA: POLICEJNÍ VYŠETŘOVATEL

Ve hře zpodobníš postavu policejního vyšetřovatele, který se podílí vyšetřování. V následujícím textu se dozvíš, jak svou postavu hrát a jaké informace můžeš do hry vložit.

Pracuješ pro místní policii. Povolali tě, abys vyšetřil dopravní nehodu. Na jedné z méně přehledných křižovatek se srazilo auto s cyklistou. Tvým úkolem bylo zjistit, kdo za nehodu může. Spolupracuješ na vyšetřování s větším týmem lidí. Každý z nich ti může pomoci složit díl skládačky. Jen netušíš, proč se o případ zajímá neznámý muž z vládních služeb.

Jak postavu hrát?

Chceš zjistit pravdu o nehodě. Budeš se snažit zjistit maximum detailů od dalších lidí ve vyšetřovací skupině a od svědků. Vyšetřoval jsi nehodu přímo na místě, zajistil důkazy a vyslechnul svědky. Vystupuj aktivně a snaž se pochopit, jak se nehoda stala. K dispozici máš řadu informací a materiálů, které postupně zveřejníš, ale nejdřív zkus vyslechnout ostatní. Začínáš hru shrnutím informací, které znáš.

Informace

- Oba účastníci nehody nejsou schopni vypovídat (jsou v nemocnici).
- Křižovatka je velmi nepřehledná.
- Řidič zjevně nepřizpůsobil styl jízdy stavu vozovky (pršelo a jel rychle). Podle brzdné dráhy si cyklisty všiml moc pozdě.
- Na místě nejsou dobře vidět značky, jedna ze značek byla zarostlá.
 - Je možné, že cyklista nedal řidiči přednost, to nevíš.
 - Je možné, že za nehodu může chybějící značka.
 - Řidič automobilu (nějaký velvyslanec) se snažil srážce zabránit, strhl řízení a naboural do stromu. Cyklistu porazil na silnici.

Ukážeš

- 1 Plánek místa nehody
- 2 Záznam policisty z vyšetřování
- 3 Fotodokumentaci vozidel

4 Zpráva o technickém stavu vozidel

WORKSHOP

Po ukončení hry si každá skupina shrne, jak se role hrála, zda byla popsána jako skutečná.

Hráči se vyjádří i k možnostem vyšetřování. Pokusí se najít příčiny vzniku nehody, a zda se nehodě dalo zabránit.

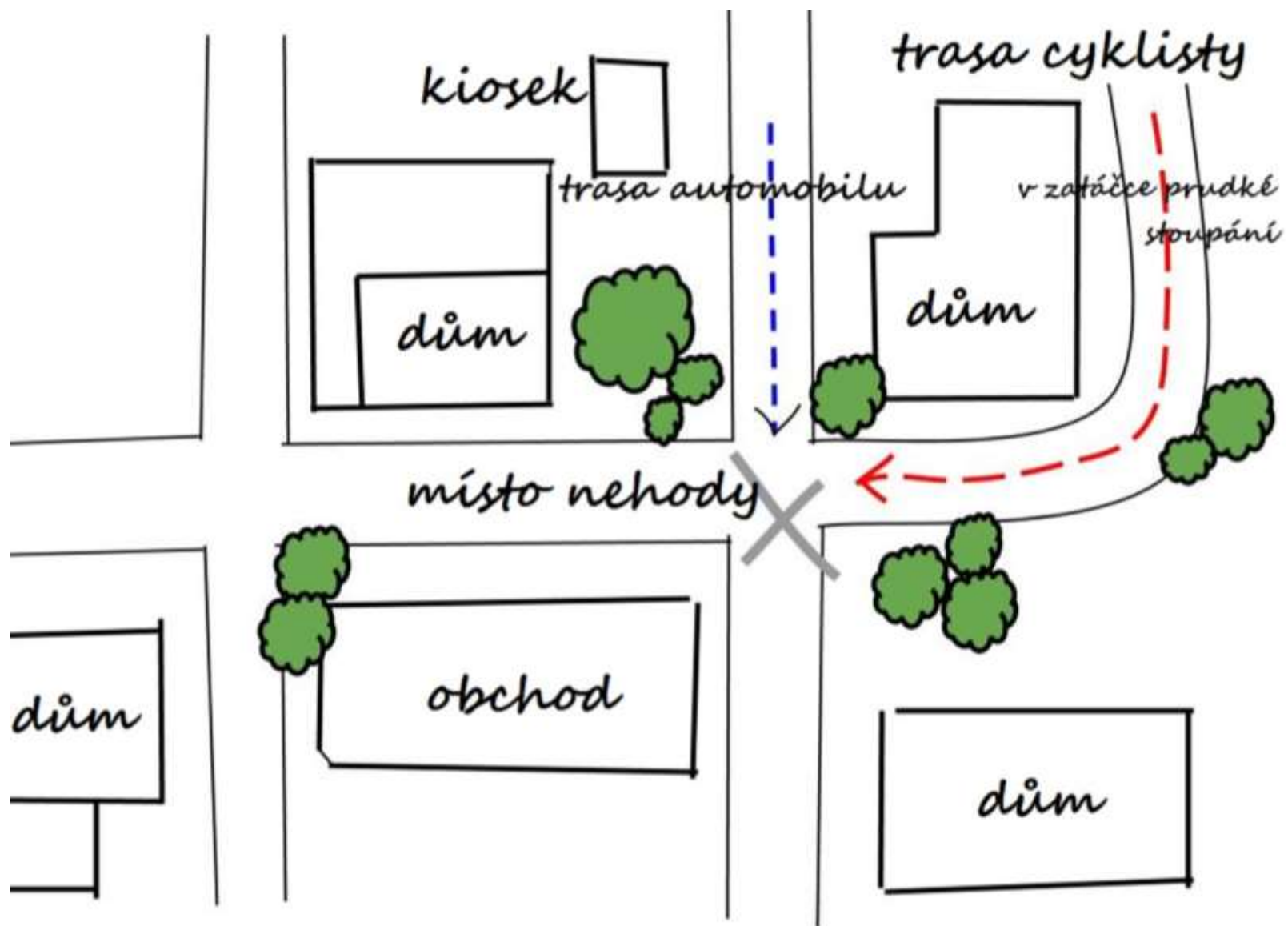
Vzhledem k tomu, že se jedná o žáky 8. Ročníku, měli by umět postavit se k řešení situace a najít možnosti jak předcházet dopravním nehodám.

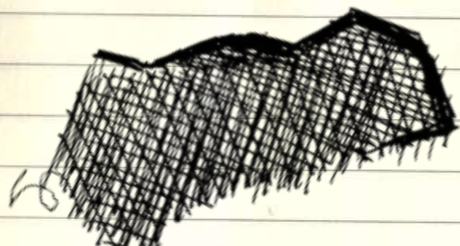
Příloha: Plánek místa nehody

Příloha: záznam policisty z místa nehody

Příloha: Fotodokumentace z místa nehody

Příloha: Protokol o technické stavu vozidel





Automobil přijížděl z kopce velkou rychlostí a narazil do

Cyklisty přijíždějícího zleva.

Cyklista jel rovněž velmi rychle.

Jednalo se o obyčejné kolo

Vozovka byla mokrá po dešti (podoba před nehodou).

Sousedka slyšela jen velkou ránu. Šla se podívat,

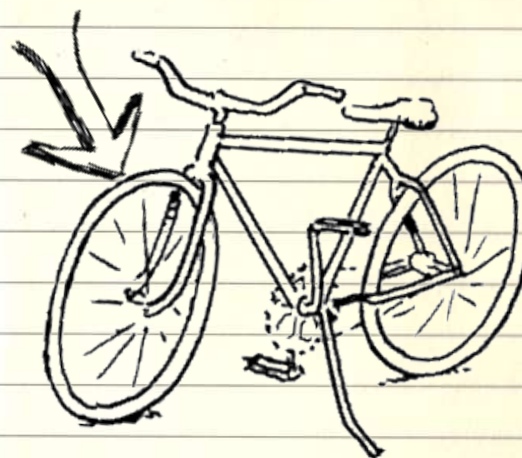
co se děje, ale to už bylo po nehodě.

Prodavačka z kiosku spatřila před nehodou velké SUV

(terénní automobil), který po nehodě odjel.

Řidice nebylo vidět.

10



Soused si pamatuje, že cyklista vyjížděl z domu, ze kterého se do noci ozývala hudba. Mohl být unavený.



11



Zpráva o technickém stavu vozidla zúčastněného nehody

Důvod inspekce:	Vozidlo se účastnilo dopravní nehody
Druh vozidla:	Horské kolo rok výroby 1990-1995
Popis technického stavu:	Horské kolo staršího data výroby s oběma koly deformovanými nárazem a odřeným lakem. Starší přehazovačka, nové brzdy, nové sedlo, stará řídítka, zašlá barva, duše zničené vlivem nehody. Lak kola je na mnoha místech odřený a zašlý. Na pravé straně rámu je patrné čerstvé sedření laku se zbyty barvy. Barva je identická s barvou vozu. Podle výšky a směru je zřejmé, že kolo bylo ve vzpřímené poloze v době nárazu.
Závěr:	Jízdní kolo bylo ve vzpřímené poloze zasaženo vozidlem zprava. Podle deformace rámu a kol lze vyvozovat, že vozidlo se ve chvíli střetu pohybovalo rychlostí vyšší než 30km/h. Deformace jízdního kola nehodou neumožňuje posouzení jeho způsobilosti k jízdě v době nehody.
Příloha:	Fotodokumentace

ODYSSEOVA VOLBA

II.8 Ročník: Osmý

Téma Etika v silničním provozu

Dílčí výstupy RVP (ŠVP):

- *Žák rozumí souvislosti celkového chování člověka, sounáležitosti a spolupráce v dopravních situacích pro uchování zdraví a života svojí osoby i druhých.*
- *Žák chápe odpovědnost chodce v silničním provozu.*

Námět LARPu:

Odysseovo dilema

LARP pro osmý ročník je hra se simulačními prvky. Žáci jsou rozděleni na týmy, které mají za úkol pomoci svou radou, aby se bájný Odysseus dostal co nejdříve zpět domů. Vše jen a jen ve fantazii, skutečný průběh hry je současný. I obsah hry je zcela soudobý. Hráč - Odysseus stojí před rozhodnutím, zda poskytnout pomoc, nebo pokračovat ihned v cestě. A rada spoluhráčů mu v tom má pomoci.

Zásady, na kterých je hra založena, jsou přirozená soutěživost žáků a touha řešit problematické úlohy, které mohou přinést splnění úkolu, ale i za cenu bezohlednosti a sobectví.

ÚVOD

Odyseovo dilema⁶ je interaktivní vzdělávací hra v rolích zaměřená na rozhodování v dopravních situacích a řešení etických otázek spojených s dopravou. Ve hře se postupně vystřídají všichni hráči v roli člověka, který má učinit důležité rozhodnutí, které vždy nějak dopadne.

Ostatní účastníci hry, kteří nejsou v roli "novodobého Odyssea", který se musí rozhodnout, představují myšlenky (Sirény podle mytologie) v hlavě dotyčného a snaží se ho přesvědčit o tom, že zrovna jejich nabízené řešení je to správné. Poté, co se hráč – Odysseus rozhodne, je moderátorem (případně jedním z hráčů) přečten dopad Odysseova rozhodnutí na příběh (podle scénáře) a přechází se k další scéně. V hlavní roli příběhu se postupně vystřídají všichni hráči. Smyslem hry je zajímavou formou přiblížit nelehká rozhodnutí a vyhocené situace, které často vedou k nehodám.

Hra je zaměřena na prožitek rozhodování, akt přijetí zodpovědnosti za určité rozhodnutí a budování silné atmosféry při hře.

Hra je určena pro osmé ročníky základních škol. Optimální počet účastníků je 8 - 10 na skupinu. Pokud je možné zabezpečit pedagogický dozor dvěma učiteli, doporučujeme hrát v oddělených místnostech.

Pro potřeby hry se třída rozdělí na dvě nebo tři skupiny. Hry je koncipována na přibližně dvě vyučovací hodiny (2x 45 minut). Reálná doba hraní závisí na počtu účastníků i délce závěrečného workshopu.

Hra nevyžaduje žádné speciální rekvizity ani pomůcky. Jako herní prostor je ideální školní třída nebo větší místnost. Je potřeba utvořit místo pro pohodlné sezení a vytvoření dvou až tří hracích míst pro osm až deset žáků.

⁶Homér stvořil ve svém eposu *Ilias* a *Odyssea* hrdinu Odyssea, krále Ithaky. Je to postava z řecké mytologie. Je jednou z postav, které sehrají hlavní úlohu v Trojské válce (Trojský kůň). Při návratu z Trojské války domů, na ostrov Ithaka. Návrat domů trval deset let a musel postoupit mnoho zkoušek. Hra *Odyseovo dilema* je inspirována tímto starořeckým eposem, především v rovině podstupování zkoušek a obtížného rozhodování. Hra je dílem pouze ideově inspirována, děj scénáře se odehrává v současnosti. Odysseem je myšlen hlavní hrdina příběhu - postava, která putuje za svým cílem. Některé scénky se odehrávají bez přítomnosti Odyssea - rozhodnutí hráčů pouze ovlivní jeho příběh v dalších scénkách.

Během hraní je doporučeno, aby určený hráč sledoval čas pro hraní jednotlivých scének. Druhou možností je, že čas bude sledovat pouze animátor hry a bude v průběhu hraní scének oznamovat hráčům, kolik času zbývá na sehrání scénky, resp. do vyřešení jednotlivé hry. Další z možností je využít nástěnných hodin ve třídě (může to být větší budík, apod.).

OBSAH HRY

ÚVODNÍ FÁZE

Hráči (školní třída) se rozdělí do skupin. Optimální počet hráčů v jedné skupině je 10, ale je možné utvořit skupinky po 8 nebo 9 hráčích, podle počtu žáků ve třídě. Je vždy potřeba zapojit všechny žáky.

VÝBĚR BALÍČKŮ POSTAV

Každá skupina hráčů si vybere předem připravený scénář všech postav, které budou hrát ve hře. Postavy jsou koncipovány podle pohlaví. Jsou to role pro chlapce, dívky a některé postavy jsou genderově neutrální. Pro každou hru má každý účastník určenou vlastní roli, kterou bude hrát, podle pořadí vstupu do hry herních kol, tj. 1 - 10. Podmínkou pro korektní průběh hry je, že hráči budou znát jen postavu pro dané kolo hry a nebudou hrát jinou roli, než mají určeno pro dané kolo. Scénář postav je připravený pro celou hru a je pro každého hráče ve skupině individuální. S tímto „balíčkem“ - scénářem postav, bude každý (-á) hrát, až do konce hry. V každém kole hry bude představovat jinou postavu, dle zadání ve „scénáři“.

PŘÍPRAVA A ÚVODNÍ WORKSHOP

Popis postavy obsahuje informace, které hráč musí v herním kole použít. Každý hráč si jednou zahraje hlavní postavu, která musí učinit rozhodnutí – postavu Odyssea nebo jiné postavy v příběhu, jejíž rozhodnutí Odyssea ovlivní. Ostatní hráči pak hrají „poradní hlasy, našeptávání a představy“, které se honí hlavní postavě v hlavě, které mají pomoci nebo ovlivnit v jejím rozhodování. Jednotliví hráči rolí se pokoušejí ovlivnit hlavní postavu, jak se rozhodnout, zahráním informací (hrou v přidělené roli podle scénáře), které mají v popisu postavy.

Než se hra začne hrát, dostane každý hráč prostor pro nastudování své první postavy a pochopení pravidel hry. První postavu vidí v brožurce, kde má popsané chování každé postavy v jednotlivých hrách a myšlenky, které bude předávat svým spoluhráčům.

SCÉNKY

Každý ve skupině postupně zahraje scénku, dle scénáře. Všechny postavy mají přiděleno číslo, v jakém pořadí do hry se hráči do hry zapojují. Podle počtu hráčů ve skupině by mělo být sehráno 8 – 10 scének. Každý hráč si před každou scénkou přečte postavu, kterou v daném kole hry má zahrát. Nesmí se dívat na postavy v další kole hry a číst si dopředu).⁷

Hrou je povede scénář her s postavami.

ZÁVĚREČNÝ WORKSHOP

V závěrečném workshopu hráči reflektují své zážitky ze hry a hovoří s animátorem – pedagogem, o prožitku rozhodování a etickém rozměru hry. Tato část musí být odrazem celé hry a je ji vést velmi citlivě.

POPIS PROSTŘEDÍ

HERNÍ PROSTOR

Ideálním prostorem pro hru je klidnější prostředí, kde mohou skupinky hráčů sedět nebo stát v kroužku, vzájemně se s ostatními skupinami nerušit. Hru je možno hrát ve třídě, při odsunutých lavicích, které budou tvořit předěl mezi jednotlivými herními skupinami. Bude tak zajištěno jisté soukromí jednotlivých skupin. Třidu lze rozdělit na tři stejně velká herní místa, která budou rozdělena 4 – 5 lavicemi. Před lavicemi bude volný prostor pro pohyb žáků, např. na WC a pro pohyb animátora (viz příloha). Třída se rozdělí podle dispozičního řešení místnosti, buď po délce, nebo na šířku.

V úvodním workshopu je vhodné probrat pravidla hry se všemi účastníky hry. Pro navození atmosféry je vhodné přečíst úvod do děje. Všichni získají stejné informace a ev. animátor může odpovědět na případné dotazy ke hře. Hra samotná pak nebude rušena dotazy hráčů. Žádné další nároky na herní prostor tato hra nemá.

⁷ Scénář je graficky vytvořený tak, aby název a popis postavy byl na levé stránce scénáře a povinný text postavy, resp. sdělená informace byla na stránce pravé. Bude tak jistým způsobem eliminováno nahlížení do dalšího vývoje hry. Je možné i stránky k sobě vždy spojit např. samolepícím proužkem apod.

Gender hráče, pro kterého je scénář s postavami určen, je uveden na titulní straně.

REKVIZITY

Jedinými rekvizitami potřebnými ke hraní je scénář s popisem postav a povinnými informacemi, které musí hráč poskytnout hlavní postavě. Je pro každého hráče zvlášť. Nezbytností jsou hodinky na sledování času.

Vhodným doplňkem je hudební doprovod, který dotvoří a podtrhne atmosféru jednotlivých kol. V tomto případě je doporučeno, aby jednotlivé skupinky hrály odděleně a hudbou se navzájem nerušily. Samozřejmě pokud to zajištění pedagogického dohledu nad chováním žáků během hry umožňuje. Bezpečnost žáků musí být zajištěna.

ANIMÁTOŘI HERNÍCH SKUPIN

Úvod do hry a uvádění jednotlivých scének se realizuje podle možností školy nebo skupiny, která chce hru hrát. Pokud jsou k dispozici tzv. animátoři (učitelé, pedagogové, vychovatelé atd.), mohou se uvádění jednotlivých scének a čtení příběhu věnovat oni.

Pokud hru hrajeme ve školní třídě s jedním učitelem, je nutné, aby se role uvaděče ujal některý z žáků, který kromě hraní své role, bude zastávat roli animátora.

Náplní práce animátora je:

1. Přečíst úvod do hry, nejlépe dopředu znát pravidla
2. Uvést každou jednotlivou scénku a přečíst její konec
3. Dohlížet na hladký průběh hry a hlídat čas
4. Na závěr hry vybrat správný konec a přečíst jej.

V případě, že se uvádění jednotlivých scének věnuje někdo z žáků, závěrečnou zpětnou vazbu by měl nakonec provést učitel, podle časových možností v každé skupince zvlášť nebo se všemi žáky dohromady. Hru doporučujeme uvádět spíše zkušenějším animátorům - pedagogům, ale hratelná je i ve výše zmíněné verzi s jedním pedagogem.

Text, který je určený animátorům a uvaděčům jednotlivých scének, je v textu orámován

ÚVOD DO HRY A POSTAVY

VYSVĚTLENÍ PRAVIDEL

Během života se člověk setkává s mnoha rozhodnutími. Některé jsou snadná, ale další rozhodnutí mnohdy nejsou vůbec jednoduchá. V životě se musí často volit mezi různými možnostmi, rozhodovat se a nést za svá rozhodnutí zodpovědnost. Hra je právě o takových rozhodnutích.

Příběh hry je o volbách člověka - říkejme mu třeba novodobý Odysseus, který je na cestě autem do práce a setkává se s řadou situací, ve kterých se musí rozhodnout. Každý z vás bude jednou ve hře v roli člověka, který musí učinit důležité rozhodnutí. Může to být třeba Odysseus, nebo nějaká jiná postava, která Odysseův příběh ovlivní. Tuto postavu budeme vždy nazývat hlavní postavou. Hlavní postava ve scéně bude vždy jen jedna. Určitě se také stane, že postavu Odyssea bude hrát ve scénkách pokaždé někdo jiný. To vůbec nevadí. Hrajeme role a budeme vědět, že role Odyssea je vždy ta samá. V každém kole je tedy jeden z vás - hráčů hlavní postavou. Ostatní hráči představují role – myšlenky - hlasy v hlavě, které hlavní postavě se hlavou honí a snaží se jej přesvědčit o jejich správnosti pohledu na rozhodnutí hlavní postavy. Hlavní postava po celou dobu scénky jen naslouchá. Po odehrání a poskytnutí zásadních informací všemi postavami, se musí rozhodnout, jakou variantu řešení si zvolí. A hlavní postava si musí zvolit řešení.

Poté, co hlavní postava dané scénky učiní rozhodnutí, je moderátorem hry nebo hráčem (který dostane scénář celého příběhu) přečteno, jak se příběh posunul dále a jak jej rozhodnutí hlavní postavy ovlivnilo. Hráč hlavní postavy pak může přiblížit ostatním, proč se rozhodl, jak se rozhodl, případně jaké pro něj rozhodování bylo. A příběh bude pokračovat novou hrou, s novým představitelem nebo představitelkou hlavní postavy.

Žádné rozhodnutí není úplně dobré nebo zcela špatné, podobně tak jako konec hry.

PRAVIDLA HRY

Hráčům je potřeba vysvětlit pravidla hraní jednotlivých kol a výběr postav.

Výběr postav proběhne pouze výběrem scénáře každým hráčem. Nikdo nepřiděluje roli.

Hráči se předem do scénáře nedívají, pouze si jej náhodně vyberou. Scénáře jsou určeny dívkám (jsou v nich pouze ženské postavy), další chlapcům – mužské postavy a několik je genderově neutrálních (tj. je libovolné, zda je hraje chlapec nebo dívka). Gender postav je vždy uveden na přebalu scénáře. V každém scénáři je uvedeno deset krátkých popisů postav, pro deset her. Hráč hraje v jednom kole vždy jen jednu postavu. Pro hraní dalšího kola, otočí stránku scénáře a kde je popsána role v další hře.

U postavy je uvedeno, zda je v daném kole hlavní postavou a rozhoduje se, anebo je „hlasem“ v hlavě hlavní postavy a snaží se jí přesvědčit o správnosti svého pohledu na řešení situace. Nikdo nehraje dvakrát stejnou postavu. Pro každou hru má hráč jinou informaci, kterou musí hrou sdělit hlavní postavě.

Hráč, který má ve scénáři přidělenou roli hlavní postavy se chová následovně:

- Po dobu scény stojí uprostřed kolečka hráčů a poslouchá ostatní hráče, tedy hlasy - myšlenky, které mu radí. Po uplynutí časového limitu (přibližně 5 - 10 minut, podle počtu hráčů) se musí rozhodnout ze dvou alternativ si zvolit. Má je napsány v popisu postavy. Jedná se o eticky nelehká rozhodnutí.
- Poté, co se rozhodne, oznámí svou volbu a může sdělit ostatním hráčům, jak jejich našeptávání, resp. informace ovlivnila vývoj příběhu.
- Hráči, kteří nehrají hlavní postavu, představují hlasy, které radí jak situaci řešit = proces myšlenek, které hlavní postavě právě procházejí hlavou. „Hlasy“ jsou blízké osoby hlavní postavy, kolemjdoucí, nebo také předměty. Každý představuje určitý pohled na situaci. Role pro hráče je napsána jednoduše a za úkol má pouze předat hlavní postavě předepsaný názor.

PRAVIDLA HRANÍ HLASU - MYŠLENEK:

- Hráči hlasů představují pouze myšlenky hlavní postavy. Nemohou tedy dělat nic jiného, než mluvit na hlavní postavu nebo se bavit mezi sebou navzájem (hádat se, argumentovat, ale jen v rámci scénáře). Hlavní postava je nemůže umlčet.
- Postavy hlasů nastupují do hry postupně, tak jak mají ve scénáři přidělené číslo vstupu do hry. Hráč vstane, jde k hlavní postavě a začne mluvit. V tom, co říká, se musí objevit informace, kterou mu scénář předepisuje! Ze scény nemusí odejít. Do hry se může zapojit další hlas do hry a mohou společně diskutovat a pak se přidává další a další hráč. Žádný nesmí opomenout hlavní záměr – předat informaci, která je klíčová pro hru. Hráči hlasů mohou kolem hlavní postavy chodit, obcházet ji, gestikulovat atd.
- Hráči musí pamatovat také na to, že každá scénka, včetně řešení, je časově omezená na max. 10 minut.
- Je zakázáno se překřížovat nebo strhávat pozornost hlavní postavy na dlouho na svůj výstup (na to není dostatek času).
- Hráč hlasu se může také představit a říct koho hraje, pokud to není z projevu naprosto jasné.
- Hráč hlavní postavy se nemůže s hlasy hádat ani jinak komunikovat. Jen a jen naslouchá.
- Jakmile se hlavní postava rozhodne, co udělá (do hry již musí být zapojeny všechny postavy hlasů), tak své rozhodnutí veřejně oznámí. Spoluhráči se posadí a vyslechnou si rozhodnutí, případně odůvodnění rozhodnutí na vývoj příběhu (pokud to představitel (ka) hlavní role dokáže).

TÉMATA JEDNOTLIVÝCH HER

Náměty jednotlivých her se liší hlavní postavou (několikrát je to Odysseus), tématem i etickým dilematem, které je k rozhodování potřeba. Jednotlivé hry na sebe navazují a rozvíjejí tak celkový příběh, který může dopadnout několika způsoby. Větvení příběhu je patrné z diagramu témat (viz. str. 63). Hráči musí sledovat, jaký závěr hry bude zvolen a podle toho navazuje další scénka.

Téma scény 1:

Odysseus se chystá domů z oslavy narozenin. Rozhoduje se, zda jet s kamarádem, který není dobrý řidič a není jisté, zda nemá v krvi zbytkový alkohol nebo zda jet tramvají.

- Téma rozhodování je postaveno na volbě bezpečnosti a pohodlnosti (bezpečnější je jet tramvají, ale pohodlnější autem).
- Tématem rozhodování je také etické otázka, zda při silném provozu v ranních hodinách je vhodné jezdit automobilem a zvyšovat tak počet vozidel, když jet MHD je alternativou.

Volba ovlivní pozdější fáze příběhu.

Téma scény 2:

Po návratu domů se Odysseus chystá do práce. Na stole najde dopis, ve kterém se dočte, že jeho dcera dostala pokutu, protože při projíždění křižovatky vjela na červenou. Jela na novém skútru.

- Téma rozhodování se týká toho, zda dceru potrestat a nechat celou vinu odpykat, nebo ji spíše konejšit, pochopit ji a snažit se jí krýt před „zlým“ světem.
- Jedná se o „rodičovské téma“, které ale hráči mohou prožít z různých úhlů pohledu (vina není úplně jasně na straně dcery). Tématem je především přijetí zodpovědnosti.

Volba řešení se promítne pouze do závěru celého příběhu a nemá vliv na další scénky.

Téma scény 3:

Odysseus jede do práce, kam již několikrát dojel pozdě a hrozí mu trest ze strany šéfa. Po cestě uvidí cyklistu, který spadl na kole. Odysseus neví, zda dotyčnému něco je, nicméně se musí rozhodnout, zda to prověří a bude riskovat trest v práci nebo pojede dál a cyklistovi nepomůže.

- Téma k rozhodování je postaveno na dilematu eticky správného nesobeckého rozhodnutí a riskování trestu nebo přednosti řešení vlastních problémů.

Jedná se o důležité téma, které bude mít vliv na podobu dalších scének.

Téma scény 4

Kamarád (Martin), který nabízel v první scéně Odyssea odvézt z oslavy domů, měl nehodu. Nakonec řídil auto. V této scéně záleží na tom, zda v první scéně Odysseus s kamarádem jel nebo ne.

Varianta:

1. Pokud Odysseus nejel s kamarádem domů a zvolil tramvaj, bude scénka o tom, že Odysseův kamarád naboural auto, když vezl jiného člověka z oslavy narozenin, na které byl i Odysseus.
2. Pokud Odysseus s kamarádem jel, scénka bude o tom, že kamarád boural, když se vracel od domu, kde bydlí Odysseus.

Scénka je hrána z pohledu Odysseova kamaráda. Musí se rozhodnout, zda bude volat Odyssea a žádat ho o pomoc v situaci, kdy měl dopravní nehodu, nebo zda se s ní zkusí vypořádat sám. K nehodě přijela policie. Nehoda není nijak vážná, ale asi přijde o řidičský průkaz.

- Téma je postaveno na nutnosti rozhodnout se, zda požádat o pomoc a přiznat tak otevřeně zaviněnou chybu, nebo se pokusit svalit chybu na jiného člověka.
- Jedná se o téma o zodpovědnosti spojené s řízením pod vlivem alkoholu a nevyspání se.

Konec scénky nemá na příběh další vliv.

Scéna č. 5

V zadání se řídí podle rozhodnutí Martina ve scéně č. 4. Pokud se Martin rozhodl zavolat Odysseovi, tak se Odysseus musí rozhodnout o tom, zda pro Martina pošle auto.

- Ani jedno auto, které může Odysseus poslat, není ideální volbou, protože bude ve firmě chybět. Má na výběr mezi menším, rychlejším autem a pomalejším, větším autem.

Odysseus rozhoduje o způsobu vyzvednutí dodávky zboží, která má přijít. Jedná se o pracovní úkol, dodávka zboží je určena pro firmu, kde Odysseus pracuje. Ve firmě ovšem není dostatek aut pro všechny účely a Odysseus dostane za úkol vybrat, zda pro zboží pošle větší, ale pomalejší dodávku nebo menší a rychlejší auto. A které pošle na pomoc Martinovi...

- Pomalejší auto znamená více zisku pro firmu, ale s rizikem, že se dodávka zboží vůbec nestihne. Rychlejší auto znamená menší riziko ztráty výhodného obchodu, ale zároveň méně zboží a tím menší zisk.
- Rozhodování mezi rychlostí a bezpečností, mezi větším ziskem s větším rizikem nebo menším ziskem, který je jistý.

Pozdější vliv na příběh toto rozhodování nemá, ale samotná nutnost zvolit řešení způsobí, že Odysseus bude muset jet domů na kole (ve firmě již není žádné auto).

Téma scény 6:

V pracovní přestávce se Odysseus rozhoduje, zda své dceři koupí na narozeniny novou helmu na skútr nebo multimedialní přehrávač. Dcera nedávno dostala pokutu za jízdu na červenou a není jasné, zda nepřestane jezdit úplně.

- V této scéně jde volbu dárku. V případě, že se Odysseus rozhodl dcery v druhé scéně nezastat, bude dcerou odmítnut (ať je dárek jakýkoliv).

Nemá vliv na další příběh.

Téma scény 7

Odysseus poslal ve scéně č. 5 pryč automobil, který byl jeden z posledních dostupných ve firmě. Autem, kterým přijel do práce Odysseus, nyní odjel Odysseův šéf na důležitou schůzku. Odysseovi nezbyvá nic jiného, než se vypravit domů na jednom z jízdnicích kol. Musí se nyní rozhodnout, zda pojede po silnici, což je rychlejší, ale nebezpečnější (je tam večer silný provoz) nebo po cyklostezce, které vede parkem. Cesta je delší a proslýchá se, že se v parku večer pohybují zloději.

- Volba se týká dvou nebezpečných cest, ovšem nebezpečí je různého druhu. Nebezpečí na cestě plyne z hustého provozu a možnosti kolize s automobilem. Nebezpečí na cyklostezce je z prostředí neosvětleného temného parku.
- Neexistuje lehká volba a smyslem této scény je ukázat, že nejlepší je takovým volbám předcházet a plánovat svou cestu předem a lépe.

Téma scény 8:

V poslední scéně se Odysseovi stane nehoda. Místo a způsob, jakým se mu stane, závisí na tom, zda se rozhodl jet parkem nebo po silnici.

- a) Pokud se Odysseus rozhodl jet parkem, potká v něm zloděje, který se jej pokusí zastavit a okrást. Hráč se bude muset rozhodnout, zda zloději ujet na kole nebo neriskovat a odevzdat mu peněženku.**
- b) Pokud se v předchozí scéně Odysseus rozhodl jet po silnici, stane se účastníkem řetězové dopravní nehody, kdy bude přemýšlet o tom, zda má cenu zastavit nebo pokračovat dál a vyhnout se zdržení (na místě je policie i záchranka).**

V každém případě dopadne poslední scéna špatně - stane se nehoda u každého ze čtyř možných konců. Buďto je Odysseus okraden a sražen na zem nebo jej srazí jiné auto (pomoc cyklistovi) nebo naopak je dobro druhých nezávislé na tom, jaká rozhodnutí činíme u dopravní nehody na silnici.

V každém případě je Odysseovi pomoheno cyklistou, kterému buďto sám pomohl nebo se jej rozhodl ignorovat (ve scéně č. 3). Tímto závěrem končí celá hra,

Odysseův den končí v nemocnici, ale dochází ke katarzi vyplývající ze skutečnosti, že dobro je oplaceno dobrem (při variantě

SCÉNA Č. 1

Odysseus byl na oslavě narozenin kamaráda a spal u něj doma. Ví, že další den jde do práce a proto skoro nepil alkohol.

Odysseus se ráno probudí a kamarád Martin, mu nabízí odvoz domů svým autem. Odysseus ví, že Martin včera dost pil a není si jistý, jestli cesta s ním bude bezpečná. Na druhou stranu - jedinou druhou možnost představuje dlouhá cesta tramvají domů a riziko, že nestihne být včas v práci.

Rozhodnutí – volba možností:

Jet domů tramvají (dlouhá, nepohodlná cesta) nebo se svést s kamarádem, který nabízí odvoz, ale není úplně jisté, jestli to bude bezpečné (zbytkový alkohol v krvi).

1. Hlas v hlavě - manželka hlavního hrdiny

Hlavní hrdina se musí rozhodnout, zda pojede domů s kamarádem, který nemusí být úplně střízlivý nebo tramvají.

Představuješ hlas manželky Odyssea, která se ho snaží přesvědčit, že bezpečnost je důležitější.

Hraješ starostlivou manželku, která se bojí o zdraví svého muže.

Hraj trochu na city a můžeš přehánět obavy.

Myšlenky:

- Co když se chudákovi něco stane, když s ním nepojedu?
- Martin je hrozně nezodpovědný! Pije do půlnoci a brzo ráno řídí!
- Strašný provoz po ránu, tramvaj je bezpečnější.
- Kdyby se mu něco stalo, asi bych to nepřežila.

2. Hlas v hlavě - kamarád hlavního hrdiny Martin

Hlavní hrdina se musí rozhodnout, zda pojede domů s kamarádem, který nemusí být ještě úplně střízlivý nebo tramvají.

Představuješ hlas Martina, kamaráda Odyssea, který mu nabízí odvoz. Snažíš se Odyssea přesvědčit, že jsi vážně v pořádku a všechno zvládneš.

Můžeš hrát sebevědomě a přesvědčivě, jde přeci o maličkost.

Myšlenky:

- Je to jenom cesta domů.
- Přece nepojedeš tramvají, je tam zima a budeš hodinu stát na zastávce.
- Takhle po ránu by to nelidské nechat tě jet přes celé město.
- Jsem úplně v pohodě, nic se mi nemůže stát.
- Takhle jsem řídil už mockrát.

3. Hlas v hlavě - dopravní policista

Hlavní hrdina Odysseus se musí rozhodnout, zda pojede domů s Martinem, který nemusí být úplně střízlivý nebo tramvají.

Představuješ hlas dopravního policisty, který Martina zastavil a nechává mu dýchnout. Říkáš Odysseovi, že je ti jedno, že dojedeš pozdě domů nebo do práce. Máš si zvolit lepší odvoz nebo tramvaj, namísto člověka, který jede divně.

Zahraj autoritu policisty.

Myšlenky:

- Pane řidiči, váš průkaz a doklady k vozidlu.
- Vy počkejte v autě, je mi jedno, jestli spěcháte.
- Vypadáte jako po pořádném večírku. Proto jsem vás zastavil.
- Pokud se ukáže, že jste pil, seberu vám řidičák, auto odstavíte a oba půjdete dál třeba pěšky.

4. Hlas v hlavě - paní v tramvaji, která se dožaduje, ať ji hlavní hrdina pustí sednout

Hlavní hrdina se musí rozhodnout, zda pojede domů s Martinem, který nemusí být úplně střízlivý nebo tramvají.

Představuješ hlas cestující v tramvaji, který se hlasitě dožaduje toho, ať ji Odysseus pustí sednout.

Hraj nepříjemně, můžeš i trochu zvýšit hlas. Máš právo sedět a je ti jedno, že někdo jiný může mít potřebu sedět víc. Ty si chceš sednout.

Myšlenky:

- Když chcete sedět, jezděte autem.
- Já si mám právo sednout, slyšíte?

- Ostatní mě vždycky pouštěli. Jste mladý a máte zdravé nohy, tak můžete stát celou cestu.
- Je mi jedno, že jedete daleko, já si na svoje tři zastávky chci sednout!

5. Hlas v hlavě - revizor v tramvaji

Hlavní hrdina se musí rozhodnout, zda pojede domů s Martinem, který nemusí být úplně střízlivý nebo tramvají.

Představuješ revizora, který kontroluje Odyssea a ten mu nemůže ukázat lístek. Někde jej v tramvaji ztratil.

Můžeš hrát nepříjemného revizora, který chce po Odysseovi zaplatit pokutu.

Myšlenky:

- Je mi jedno, že jste si kupoval lístek, nemáte ho.
- I když se dívám se na zem, nikde není!
- Pane, vaše výmluvy mě nezajímají. Ukažte občanku a napíšeme to na pět stovek.

6. Hlas v hlavě - řidič v zácpě – se troubením dožaduje průjezdu

Hlavní hrdina se musí rozhodnout, zda pojede domů s kamarádem, který nemusí být úplně střízlivý nebo tramvají.

Představuješ řidiče poštovního automobilu, který uvízl v dopravní zácpě a nemůže proto včas doručit zásilku.

Nadává, že každý dneska musí jezdit autem, i když tramvaj je stejně rychlejší.

Myšlenky:

- Kdyby polovina lidí nebyla líná jezdit tramvají, tak jsem mohl dodávku doručit včas.
- Vsadím se, že ty auta kolem by některé nemusely vyjet vůbec ven.
- Co mi asi řekne šéf?
- Hni se, hni se!

7. Hlas v hlavě - šéf v práci vyhrožující za pozdní příchod

Hlavní hrdina se musí rozhodnout, zda pojede domů s kamarádem, který nemusí být úplně střízlivý nebo tramvají.

Představuješ Odysseova šéfa, který mu spílá za to, že přijel pozdě.

Je ti jedno, že jel tramvají, protože se chtěl vyhnout zácpě.

Přijel pozdě a to se už nesmí opakovat.

Myšlenky:

- Ještě jeden pozdní příchod a letíš!
- Je mi jedno, jestli byly ucpané silnice, ale ty jsi tady měl být včas. Příště vstaň o hodinu dříve.
- I když, jaké příště...?
- Proč jezdíš tramvají, když máme služební auta?
- Proč sis nevzal třeba taxíka?

8. Hlas v hlavě - známá ekoložka hlavního hrdiny

Hlavní hrdina se musí rozhodnout, zda pojede domů s kamarádem, který nemusí být úplně střízlivý nebo tramvají.

Představuješ Odysseovu známou - ekologickou aktivistku, která bojuje proti přílišnému používání automobilů.

Přesvědčuješ Odyssea, že tramvaj je ekologičtější, protože jezdí na elektřinu a je rychlejší, než auto. Kdyby všichni používali raději tramvaje než auta, tak je ve městech lepší ovzduší.

Myšlenky:

- Proč jezdíš autem, když je tramvaj levnější?
- Vždyť každá cesta autem znamená více znečištěného ovzduší.
- V našem městě se skoro nedá dýchat.
- Každý je zodpovědný za svůj kousek země a vzduchu!

9. Hlas v hlavě - dcera, která je překvapená tím, že táta udělal snídani!

Hlavní hrdina se musí rozhodnout, zda pojede domů s kamarádem, který nemusí být úplně střízlivý nebo tramvají.

Představuješ dceru Odyssea, který se dostal domů včas, protože jel autem a teď překvapil ještě spící rodinku připravenou snídaní.

Děkuješ tátovi a přijde ti skvělé, že měl odvoz autem.

Myšlenky:

- To je skvělé, že vidím tátu ještě ráno před prací. Slíbil, že se vrátí brzo a dodržel to!
- Je bezvadné, že měl odvoz.
- Ta snídaně je super! Ještě stihnul koupit čerstvé pečivo!

10. Hlas v hlavě – přítelkyně Martina

Hlavní hrdina se musí rozhodnout, zda pojedje domů s kamarádem, který nemusí být úplně střízlivý nebo tramvají.

Představuješ přítelkyni kamaráda, který Odyssea vezl domů.

Ptáš se, jak je možné, že Martin (přítel) jel autem po oslavě narozenin, když před tím pil. Kdyby to neudělal, tak se nenaboural a nebyl teď v nemocnici. Zajímá tě, proč vlastně jel. Snažíš se ptát Odyssea, proč nemohl jet tramvají, když věděl, že Martin byl unavený.

Myšlenky:

- Martin vždycky nabízí pomoc, i když na to nemá. Proč jsi mu nerozmluvil jet autem, když jsi věděl, že pil?
- Kdybys jel tramvají, tak se nic nestalo a Martin teď není v nemocnici.
- Je to tvoje vina!

Konec scénky č. 1 –

Scénka dopadne v obou případech pro Odyssea dobře. Dostane se v pořádku domů, nemá zpoždění a všechno probíhá bez katastrofických scénářů. Volba dopravního prostředku se projeví až v další části hry. "

Pro animátora je potřeba, aby si v tuto chvíli zapamatoval, jak si Odysseus zvolil, tuto informaci použije ve scéně č. 4.

SCÉNA Č. 2

Odysseus přijíždí domů a nachází na stole dopis pro dceru, která dostala pokutu za projíždění křižovatky na červenou. Dcera je již vzhůru a Odysseus jako otec se k tomu musí vyjádřit. Dcera zjevně porušila pravidla silničního provozu a navíc se jí mohlo něco stát. A to ještě neví, že se její vinou stala dopravní nehoda.

Na druhou stranu je dcera mladá a asi má z pokuty stres a špatnou náladu. Odysseus se musí rozhodnout, zda se k celé situaci postaví jako nesmlouvavý rodič a dceru potrestá nebo se jí pokusí konejšit a pochopit.

Rozhodnutí – volba možností:

Chovat se k dceři mile a uklidňovat ji, že se nic nestalo a nejdůležitější je to, že žije nebo se k celé věci postavit tvrdě a potrestat ji, ať si uvědomí chybu, kterou udělala a mohla ji stát i život.

1. Hlas v hlavě - Odysseova dcera, kterou nehoda velmi mrzí a omlouvá se

Hlavní hrdina se vrací domů. Na stole leží dopis s pokutou, kterou jeho dcera dostala za jízdu na červenou. Musí se rozhodnout, zda bude přísný otec a dceru potrestá nebo ji spíše bude chlácholit a uklidňovat.

Představuješ hlas dcery - viníka nehody.

Hraj zkroušeně a omlouvej se. Chceš tátu zmanipulovat, aby ti nedával žádný trest.

Myšlenky:

- Byla to moje chyba, Cítím se už tak dost špatně a táta mne nemusí trestat.
- Příště se to určitě nebude opakovat, už budu jezdit pomalu a opatrně.
- Skutečně si už budu dávat pozor! Je mi to moc líto.

2. Hlas v hlavě Odysseova dcera, která se před kamarády frajeří, že se jí nic nemohlo stát

Hlavní hrdina se vrací domů. Na stole leží dopis s pokutou, kterou jeho dcera dostala za jízdu na červenou. Musí se rozhodnout, zda bude přísný otec a dceru potrestá nebo ji spíše bude chlácholit a uklidňovat.

Představuješ hlas dcery hlavního hrdiny, která mluví s kamarády a snaží se působit sebevědomě. Říkáš, že se ti nic nemohlo stát, že rodiče reagují zbytečně hystericky

a celá ta příhoda je vlastně jenom blbost. Vždyť se nic nestalo. Skútr má jen pomačkané plechy.

Samozřejmě, že budeš jezdit dál. Chceš si před kamarády připadat jako hrdinka a ne jako oběť nehody.

Myšlenky:

- Rodiče jsou pitomí a dělají z toho vědu.
- Samozřejmě, že budu jezdit dál stejně. Beztak to nebyla úplně moje chyba.
- Určitě chci někoho svézt, nemám s tím problém a nebojím se.

3. Hlas v hlavě - otec sousedovy dcery, kterou nepotrestal za spáchaný přestupek, a teď zavinila nehodu

Hlavní hrdina se vrací domů. Na stole leží dopis s pokutou, kterou jeho dcera dostala za jízdu na červenou. Musí se rozhodnout, zda bude přísný otec a dceru potrestá nebo ji spíše bude chlácholit a uklidňovat.

Představuješ souseda hlavního hrdiny, který má přibližně stejně starou dceru, jako Odysseus. Také udělala vážný přestupek, ale nepotrestal ji za ni a jen ji konejšil. Dcera se moc nepoučila a pořád jezdí nebezpečně. Nedávno zavinila vážnější dopravní nehodu, i když se jí nic nestalo. Teď jí hrozí možná i nepodmíněný trest.

Budeš si hlavnímu hrdinovi stěžovat, že kdybys byl přísnější a dceři pořádně domluvil, nemuselo se to vůbec stát.

Myšlenky:

- Kdybych nebyl měkký a potrestal ji, tak se to vůbec nemuselo stát.
- Teď možná půjde sedět!
- Měl jsem raději zaplatit kondiční jízdy!

4. Hlas v hlavě - řidič auta, kterého ohrozila a nyní ji chce žalovat

Hlavní hrdina se vrací domů. Na stole leží dopis s pokutou, kterou jeho dcera dostala za jízdu na červenou. Musí se rozhodnout, zda bude přísný otec a dceru potrestá nebo ji spíše bude chlácholit a uklidňovat.

Představuješ řidiče, kterého dcera vlastní chybou ohrozila (kvůli tomu jsi musel prudce odbočit a narazil do sloupu). Dceru se samozřejmě chystáš zažalovat, protože jsi při tom mohl zemřít. Měli by ji sebrat řidičák!

Hrát můžeš naštvaného a rozezleného člověka (pamatuj, jsi jen představa v hlavě hlavního hrdiny, neboj se jít trochu do extrému).

Myšlenky:

- Doufám, že schytá pořádný trest.
- Té holky by se neměl nikdo zastávat!
- Ona, jenom ona, je zlo na silnicích. Kvůli takovým lidem se stávají nehody!

5. Hlas v hlavě - kamarádka dcery, která ji utěšuje a říká, že trest od táty mohl být mnohem horší

Hlavní hrdina se vrací domů, Na stole leží dopis s pokutou, kterou jeho dcera dostala za jízdu na červenou. Musí se rozhodnout, zda bude přísný otec a dceru potrestá nebo ji spíše bude chlácholit a uklidňovat.

Představuješ kamarádku dcery hlavního hrdiny, která se snaží být podporou a konejší svou kamarádku.

Hraj postavu kamarádky, která se skutečně umí vžít do situace viníka nehody a snaží se být nápomocná. Myslíš si, že trest, který tvá kamarádka dostala od otce (Odysseus - hlavní hrdina) není spravedlivý!

Myšlenky:

- Rodiče by měli děti podporovat a ne trestat!
- Kamarádka si nezasloužila od otce takový trest (je jedno jaký, byl prostě moc tvrdý).
- Vím jaké to je mít zlé rodiče a mluvíš o tom, že ti je tvé kamarádky moc líto.

6. Hlas v hlavě - matka, která jede za dcerou do nemocnice po nehodě

Hlavní hrdina se vrací domů. Na stole leží dopis s pokutou, kterou jeho dcera dostala za jízdu na červenou. Musí se rozhodnout, zda bude přísný otec a dceru potrestá, nebo ji spíše bude chlácholit a uklidňovat.

Představuješ manželku hlavního hrdiny, matku dcery.

Budeš ve scéně někomu vyprávět, jak jedeš do nemocnice navštívit svou dceru, která je vážně raněná po další dopravní nehodě, kterou zavinila. Kdyby jí spolu s manželem po první nehodě ji potrestali, tak se to vůbec nemuselo stát.

Můžeš hrát smutně až zoufale.

Myšlenky:

- Vezu dceři nějaké oblíbené plyšáky, aby ji v nemocnici nebylo smutno.
- Kdybych byla s manželem důslednější, tak se to nemuselo stát.
- Už možná nikdy nebude chodit...

7. Hlas v hlavě - policista, který dceři domlouvá

Hlavní hrdina se vrací domů. Na stole leží dopis s pokutou, kterou jeho dcera dostala za jízdu na červenou. Musí se rozhodnout, zda bude přísný otec a dceru potrestá, nebo ji spíše bude chlácholit a uklidňovat.

Představuješ hlas dopravního policisty, který s dcerou sepisuje protokol. Jsi neutrálním hlasem, profesionálně kladeš otázky (zda pila, jak jela rychle, v jakém stavu byl její skútr, jestli opravdu neviděla tu červenou).

Můžeš působit chladně a odměřeně. Klad' profesionálním hlasem otázky:

Myšlenky:

- Pila jste před jízdou?
- V jakém stavu byl skútr? Kdy jste naposledy kontrolovala tlak v pneumatikách?
- Jak je možné, že jste neviděla červenou na semaforu?
- To jste se nevěnovala plně řízení?
- Pravděpodobně můžete za nehodu a je třeba všechno vyšetřit.

8. Hlas v hlavě - opravář v dílně, který říká, že takhle sešrotovaný skútr ještě neviděl

Hlavní hrdina se vrací domů. Na stole leží dopis s pokutou, kterou jeho dcera dostala za jízdu na červenou. Musí se rozhodnout, zda bude přísný otec a dceru potrestá, nebo ji spíše bude chlácholit a uklidňovat.

Představuješ opraváře, který po nějaké další nehodě dcery demontuje její poškozený skútr. Je ti všechno jedno, nemáš k aktérům nehody žádný vztah.

Chladně komentuješ, že ten, kdo řídil, musí být mrtvý.

- Řidič toho skútru musí být dávno mrtvý, takhle sešrotovanou mašinu jsem už dlouho neviděl.
- Kdyby rodiče děcka pořádně hlídali, když se začínají samy jezdit, tak bych nemusel tohle dělat.
- Škoda zmařeného života.

9. Hlas v hlavě - kamarád, který jde do kina s jinou slečnou, protože Odysseova dcera má domácí vězení

Hlavní hrdina se vrací domů. Na stole leží dopis s pokutou, kterou jeho dcera dostala za jízdu na červenou. Musí se rozhodnout, zda bude přísný otec a dceru potrestá, nebo ji spíše bude chlácholit a uklidňovat.

Představuješ kamaráda dcery, který bere do kina jinou dívku, protože dcera hlavního hrdiny má domácí vězení.

Vysvětluješ dívce, se kterou jdeš, že dotyčná má „zaracha“ a proč.

Myšlenky:

- Má přísné rodiče, potrestali ji za to, jak přejela na skútru tu červenou.
- Jo, s tou teď asi dlouho nikdo nikam nepůjde.
- Táta jí prý seřezal, uvidíme, jak se bude tvářit ve škole.

Konec scény č. 2

Odysseus hráčům oznámí své rozhodnutí.

Pokud se Odysseus rozhodl dceru potrestat, stačí hráčům oznámit, že po jeho výtkách a případném trestu utekla do svého pokoje a nechce s ním mluvit.

Pokud se Odysseus rozhodne dceru nepotrestat, tak se uklidní a nakonec odjede do školy.

Rozhodnutí v této scéně má dopad na konec scény č. 6 (viz. diagram). Pokud se hlavní hrdina rozhodne dceru potrestat, odmítne dárek (viz. scéna č. 6).

SCÉNA Č. 3

Odysseus je na cestě do práce. Odjel z domu služebním automobilem. Musí dojet včas, aby neměl problém v práci.

Následující informace jsou pro celou skupinu, ale týkají se Odyssea, proto jsou podány v první osobě.

Jsi na cestě do práce automobilem. Pracuješ v důležité softwarové firmě a máš svou práci velmi rád. Povinnosti doma způsobily, že jsi již dvakrát přijel do práce pozdě. Nechceš se znovu opozdit. Hrozí ti pohovor se šéfem, kde ti odebere část finančního ohodnocení z výplaty až po přidělení méně důležité práce. Chceš dojet do práce včas.

Rozhodnutí – volba možností:

Když projíždíš kolem cyklostezky podél parku, všimneš si, jak mladý cyklista spadl na zem a udeřil se do hlavy o obrubník. Asi bude v pořádku, zvedá se, ale nevíš, jestli máš zastavit. Musíš se rozhodnout, parkoviště na bezpečné zastavení je hned po pravé straně.

1. Odysseus - hlavní hrdina

Jsi na cestě do práce automobilem. Pracuješ v důležité softwarové firmě a máš svou práci velmi rád. Povinnosti doma způsobily, že jsi již dvakrát přijel do práce pozdě. Nechceš se znovu opozdit. Hrozí ti pohovor se šéfem, kde ti odebere část finančního ohodnocení z výplaty až po přidělení méně důležité práce. Chceš dojet do práce včas.

Myšlenky:

- Co když je zraněný?
- Kdo jiný by přivolal pomoc?
- Kolem není asi nikdo jiný.
- Ale když zastavím, určitě přijdu pozdě do práce.
- To zase bude pohovor u šéfa.
- Možná mě vyhodí.

2. Hlas v hlavě - lékař

Představuješ lékaře v nedaleké nemocnici. Hlavní postava se rozhoduje o tom, zda pomůže zraněnému cyklistovi nebo pojede do práce.

Tvým úkolem je zahrát roli lékaře, který čte lékařskou zprávu o tom, že pokud by někdo zraněnému pomohl dříve, nemusel by na složitou operaci.

Hraj profesionální a chladný hlas, který bude odsuzovat to, že nikdo nebyl schopný cyklistovi v bezvědomí pomoci.

Jak je možné, že v takovém silném provozu si nikdo nevšiml, že na cyklostezce leží zraněný!

- A to nikdo nešel kolem?
- Podle nálezu by chlap ani nemusel na operaci. To jsou nevšímaví lidé...

3. Hlas v hlavě - šéf v práci

Představuješ šefa v zaměstnání hlavního hrdiny. Hlavní postava se rozhoduje o tom, zda pomůže zraněnému cyklistovi nebo pojede do práce.

Tvým úkolem je hrát našťavaného šefa, který oznamuje hlavnímu hrdinovi, že jeho pozdní příchody už nebudou déle tolerovány.

Myšlenky:

- Už jsem se rozhodl tě přeradit na nižší pozici, s nižším platem, protože ve firmě potřebuji pracovitě lidi a ne lenochy.
- Buď rád, že tě hned nevyhodím úplně!
- Ještě jednou a letíš!
- Můžeš hrát ostřeji a hlavního hrdinu deptat.

4. Hlas v hlavě - dcera cyklisty

Představuješ dceru poraněného cyklisty. Hlavní postava se rozhoduje o tom, zda pomůže zraněnému cyklistovi nebo pojede do práce.

Tvým úkolem je volat na mobil tátovi, který ti slíbil, že tě odpoledne vezme do zoologické zahrady. Mobil nebere.

Myšlenky:

- Táta vždycky bere hned mobil.

- Nikdy se nestalo, že by mi jej nevzal.
- Nestalo se mu něco?
- Ale kdyby se něco stalo, tak mi snad mamka dá vědět.
- O tátu se strachuješ a budeš se ptát sama sebe, jestli se mu nestalo něco hrozného.

5. Hlas v hlavě - manželka hlavního hrdiny

Představuješ manželku hlavního hrdiny. Hlavní postava se rozhoduje o tom, zda pomůže zraněnému cyklistovi nebo pojedě do práce. Ještě z auta volá ženě, aby věděla, co stalo.

Hraješ ženu, která si zoufalá, protože jejího muže asi vyhodí z práce poté, co již potřetí přišel pozdě.

Myšlenky:

- Tentokrát pomáháš nějakému nemehlu na kole, které si, odřelo koleno na cyklostezce.
- Nevíš, kdo teď bude platit nájem, když tě vyhodí.
- Kde vezmeme peníze na další splátky?
- Jak si chceš najít další práci?

6. Hlas v hlavě - cyklista

Představuješ zraněného cyklistu. Hlavní postava se rozhoduje o tom, zda pomůže cyklistovi nebo pojedě do práce.

Tvoje role je cyklista, který vroucně děkuje za přivolání pomoci poté, co si zranil hlavu po pádu z kola.

Jsi vděčný hlavnímu hrdinovi a moc mu děkuješ za jeho pomoc.

Myšlenky:

- Přijdete ke mně domů na návštěvu na grilování, jakmile budu v pořádku.
- Jsem rád, že jsou ještě hodní a slušní lidé, kteří pomůžou.

7. Hlas v hlavě - pragmatický hlas svalující vinu na cyklistu

Hlavní postava se rozhoduje o tom, zda pomůže cyklistovi nebo pojede do práce. Tvoje role je hlas rozumu.

Myšlenky:

- Cyklista si za nehodu může úplně sám, protože neměl zapnutý řemínek na helmě. Právě proto si ublížil.
- Kdyby dbal na svou bezpečnost, tak by se mu nemuselo nic vážného stát.
- Může si za to sám a pomáhat takovému nemehlu je jen ztráta času.
- Takoví lidé se prostě musí občas zranit, aby se naučili, že bezpečnost je na prvním místě.

8. Hlas v hlavě - nejlepší kamarádka hlavního hrdiny

Hlavní postava se rozhoduje o tom, zda pomůže cyklistovi nebo pojede do práce. Tvoje role je nejlepší kamarádka hlavního hrdiny.

Myšlenky:

- Spadla jsem také na kole a jeden hodný cyklista mi pomohl.
- Není důležité, kdo udělal chybu, ale jak se k tomu ostatní postavili.
- Každý by měl určitě pomoci zraněnému, i když spěchá.
- Život a zdraví jsou cennější než peníze.

9. Hlas v hlavě - kolega z práce, který dostal místo hlavního hrdiny

Hlavní postava se rozhoduje o tom, zda pomůže cyklistovi nebo pojede do práce. Představuješ kolegu hlavního hrdiny z práce, který dostal místo po dotyčném. Protože pořád chodil pozdě, přeřadili jej na nižší pozici. Teď to bylo kvůli tomu, že pomohl nějakému cyklistovi.

Můžeš hrát trochu nafoukaně.

Myšlenky:

- Jsem moc rád, že mám jeho místo a nebudou se mnou takové problémy, pane šéfe.
- Já rozhodně nikomu po cestě do práce pomáhat nebudu,

- Práce je pro mne mnohem důležitější než nějaký chlap, co válí na zemi.

10. Hlas v hlavě - svědomí

Hlavní postava se rozhoduje o tom, zda pomůže cyklistovi nebo pojede do práce. Představuješ hlas svědomí hlavního hrdiny.

Myšlenky:

- Cyklista může být vážně zraněný.
- Otřes mozku je velmi vážné zranění.
- Stavět sám sebe na první místo?
- Co když budeš potřebovat pomoc ty?
- Nebyl bys pak vděčný za pomoc?

Konec scénky č. 3

Rozhodnutí ovlivní konec celého příběhu.

Pokud se Odysseus rozhodne cyklistovi pomoci, v závěrečné scéně bude mít Odysseus dobrý pocit z toho, že mu právě tento cyklista zavolal na pomoc sanitku. Plyne z toho ponaučení, že starat se nejen vyplácí, ale je to naše morální povinnost. Do práce Odysseus přijede na poslední chvíli, takže katastrofický scénář vyhození z práce se nekoná.

Pokud se Odysseus rozhodne dát přednost práci před pomocí cyklistovi, v závěrečné scéně mu cyklista pomůže. Odysseus nahlíží na své špatné chování - zatímco on dotyčnému nepomohl, cyklista jemu nakonec ano, i když Odyssea nepoznal.

SCÉNA Č. 4

V této scéně je hlavním hrdinou Martin – Odysseův kamarád ze scény č. 1.

Scéna č. 4 je psána z pohledu Odysseova kamaráda Martina, který ve scéně č. 1 mohl odvézt hlavního hrdinu domů. Stala se mu totiž po cestě domů nehoda a rozhoduje se, zda volat Odysseovi nebo ne. Scénka se liší v zadání podle toho, zda se Odysseus rozhodl jet tramvají nebo se s Martinem svést.

1. Pokud se Odysseus rozhodl jet tramvají, Martinovi se nehoda stala, když z oslavy vezl domů jiného kamaráda.
2. Pokud se Odysseus rozhodl jet s Martinem autem, nehoda se stala po cestě od Odyssea.

Jiné rozdíly v této scéně nejsou.

Představuješ hlavní postavu Martina, Odysseova kamaráda. Na cestě domů jsi měl dopravní nehodu, nezvládl jsi řízení a vyletěl jsi ze silnice. Nikomu se nic nestalo, jenom jsi skončil v poli. Musíš se rozhodnout. Pokud zavoláš policii, tak je pravděpodobné, že budeš mít velké problémy. Můžeš ještě požádat o pomoc nějakého kamaráda, pravděpodobně Odyssea, který by ti mohl přijet na pomoc s odtahem vozidla.

1. Hlas v hlavě - Martinova přítelkyně

Martin měl lehkou nehodu, kdy nezvládl řízení a skončil s autem v poli. Nemůže se dostat vlastními silami zpět na silnici a rozhoduje se, zda bude volat kamarádovi nebo zavolá policii.

Představuješ hlas Martinovy přítelkyně, která se o něj bojí.

Hraj ustrašený hlas, který Martinovi radí, aby raději zavolal policii, protože kamarádi nejsou spolehliví a celé by se to mohlo ještě zhoršit.

Myšlenky:

- Raději zavolej policii, nikdy nevíš, jestli pro tebe někdo bude moct dojet.
- Kamarádi jsou nespolehliví.
- Co když někdo taky nezvládne řízení a srazí tě u místa nehody!
- Mám o tebe velký strach!

2. Hlas v hlavě - bratr

Martin měl lehkou nehodu, kdy nezvládl řízení a skončil s autem v poli. Nemůže se dostat vlastními silami zpět na silnici a rozhoduje se, zda bude volat kamarádovi nebo zavolat policii.

Představuješ hlas Martinova bratra, který se bojí pokuty a toho, že by Martin mohl přijít o řidičák.

Hraj člověka, který má strach o bráchu a upozorňuje na to, že Martin může mít v krvi ještě nějaký alkohol.

Myšlenky:

- Raději zavolej komukoliv než policii.
- Jestli nadýcháš, tak jsi ztracený a přijdeš o řidičák.
- Odysseus pro tebe může poslat někoho s návěsem.
- Včera jsi pil, každému bude jasné, co se stalo!

3. Hlas v hlavě - panika

Martin měl lehkou nehodu, kdy nezvládl řízení a skončil s autem v poli. Nemůže se dostat vlastními silami zpět na silnici a rozhoduje se, zda bude volat kamarádovi nebo zavolat policii.

Představuješ Martinovy panické sklony.

Budeš mu předhazovat nejhorší scénáře a snažit se ho vystresovat.

Hraj zmateného a panikaře.

Myšlenky:

- Někdo mě tady uvidí a zavolá policii.
- Tohle nikdy nezaplatím.
- Co mám dělat? Co mám dělat?
- Kdo mi teď pomůže?
- Musím zapálit auto a utéct do ciziny!

4. Hlas v hlavě - rozum

Martin měl lehkou nehodu, kdy nezvládl řízení a skončil s autem v poli. Nemůže se dostat vlastními silami zpět na silnici a rozhoduje se, zda bude volat kamarádovi nebo zavolá policii.

Představuješ hlas rozumu.

Je potřeba zachovat si klidnou hlavu a nepanikařit.

Mluv klidným hlasem.

Myšlenky:

- Nejdůležitější je, že žiješ, nic jiného nestojí za stres.
- Auto vypadá v pořádku, jen ho to chce vytáhnout zpátky na silnici.
- Hlavně se uklidni a všechno uvidíš jasněji. Panika je nepřítel.

5. Hlas v hlavě - Odysseus

Martin měl lehkou nehodu, kdy nezvládl řízení a skončil s autem v poli. Nemůže se dostat vlastními silami zpět na silnici a rozhoduje se, zda bude volat kamarádovi nebo zavolá policii.

Představuješ hlas Odyssea, kterému Martin zavolal.

Odysseus má plno práce a tvrdí, že nemůže vůbec pomoci. Nemůže ani poradit a je mu to vlastně jedno.

Myšlenky:

- Sorry, ale nemáš jezdit opilý.
- Zavolej si policii nebo odtahovku.
- Nezajímá mě to, je to tvůj problém.

6. Hlas v hlavě - řidič odtahové služby, kterou nakonec zavolal Odysseus

Martin měl lehkou nehodu, kdy nezvládl řízení a skončil s autem v poli. Nemůže se dostat vlastními silami zpět na silnici a rozhoduje se, zda bude volat kamarádovi nebo zavolá policii.

Představuješ hlas řidiče odtahové služby, kterého zavolal Odysseus a teď se ptá na konkrétní místo.

Vysvětlíš hlavnímu hrdinovi, že jsi byl poslán Odysseem a není třeba volat policii, za chvíli budeš na místě.

Myšlenky:

- Poslal mě váš kamarád Odysseus, abyste nemusel volat odtahovku.
- Kde přesně se to stalo?
- Hned jsem u vás a odtáhneme to.
- Mě neděkujte, to Odysseovi, ten vás zavolal.

7. Hlas v hlavě - policista

Martin měl lehkou nehodu, kdy nezvládl řízení a skončil s autem v poli. Nemůže se dostat vlastními silami zpět na silnici a rozhoduje se, zda bude volat kamarádovi nebo zavolá policii.

Představuješ hlas policisty, který Martina chválí za to, že jednal rozumně a zavolal policii.

Tím, že policie přijela do pár minut, se předešlo další vážné nehodě a odhalilo se, že silnice byla namrzlá. Ovšem Martin nadýchal zbytkový alkohol a přijde asi o řidičák.

Myšlenky:

- Udělal jste správnou věc.
- Předešel jste další nehodě.
- Takto by se měli jednat všichni řidiči.

8. Hlas v hlavě - šéf v práci, který Martina propouští kvůli ztrátě řidičského průkazu

Martin měl lehkou nehodu, kdy nezvládl řízení a skončil s autem v poli. Nemůže se dostat vlastními silami zpět na silnici a rozhoduje se, zda bude volat kamarádovi nebo zavolá policii.

Představuješ hlas Martinova šéfa, který Martinovi oznamuje, že bez řidičského průkazu, o který přišel, když po drobné nehodě volal policii a nadýchal zbytkový alkohol, nemůže dál pracovat v jejich podniku.

Martin pracuje jako nákupčí a bez auta to prostě nejde.

Myšlenky:

- Je mi líto, že vás musím propustit, Martine, ale bez řidičáku to prostě nejde.

- Kdyby vám policie po té nehodě nesebrala řidičák, tak jste mohl klidně pracovat dál, ale co mám teď s vámi dělat.
- Musíme jezdit s nákladem teď a ne za půl roku, až vám průkaz vrátí.

9. Hlas v hlavě - kamarád, který přijel Martinovi na pomoc, ale sám zapadl

Martin měl lehkou nehodu, kdy nezvládl řízení a skončil s autem v poli. Nemůže se dostat vlastními silami zpět na silnici a rozhoduje se, zda bude volat kamarádovi nebo zavolá policii.

Představuješ hlas Martinova kamaráda, který přijel na pomoc se svým autem, ale také zapadl vedle cesty a teď musí společně volat policii.

Jsi naštvaný a zklamaný.

Myšlenky:

- Kdybys zavolal policii rovnou, tak jsem nemusel zapadnout taky.
- Pitomé nápady, vždyť jsme teď zablokovali celou cestu!
- Jsme jako Pat a Mat.
- Nezbývá, než zavolat policii.

Konec scény č. 4

Rozhodnutí má vliv na následující scénku. Pokud se hráč Martina rozhodl zavolat policii, Martinův příběh v tuto chvíli končí (důležitý byl jen proces rozhodnutí, nikoliv jeho dopad).

Pokud se Martin rozhodl zavolat Odysseovi, tak se bude lišit úvod následující scény.

SCÉNA Č. 5

Ve scéně č. 5 se vracíme zpět k Odysseovi. V pořádku dojel do práce a vyřizuje telefony. Na podobu scénky č. 5 má vliv rozhodnutí ve scéně č. 4.

Varianty řešení:

- 1. Pokud se Martin rozhodl zavolat Odysseovi, bude scénka č. 5 o Odysseově rozhodnutí, které auto pro Martina pošle.*
- 2. Pokud se Martin rozhodl zavolat policii, rozhodnutí se bude týkat Odysseova pracovního úkolu, u kterého musí vyslat auto pro dodávku zboží a rozhoduje se mezi rychlostí a velikostí auta.*

Argumenty pro obě scénky jsou velmi podobné. V obou případech se Odysseus rozhoduje o typu auta, které vyšle pro zboží.

Hlavní hrdina - Odysseus

Odysseus se v této scéně musí rozhodnout, jaké pošle firemní auto pro zboží. Pokud se ozval Martin (z předchozí scénky), že potřebuje odvoz, pro Martina pošle Odysseus druhé auto, které nepošle pro zboží.

Vše má jeden háček - buďto dá přednost pomalému, většímu autu a zariskuje tak vyšší zisk firmy za cenu vyššího rizika (větší a pomalejší auto nemusí dojet včas, ale pobere více nákladu - zboží) nebo pošle menší a rychlejší auto, které skoro určitě dorazí včas, ale nákladu se neprodá tolik. Rozhodnutí je jen na Odysseovi.

1. Hlas v hlavě - Odysseovo riskující já

Odysseus se musí rozhodnout, zda bude riskovat vyšší zisk za cenu vyššího rizika, že se obchod vůbec neuskuteční (tím, že pošle větší a pomalejší auto) nebo zvolí menší riziko s menším ziskem (rychlejší a menší auto, které určitě dorazí včas). Představuješ hlas Odysseova riskujícího, mladého já.

Vzpomínej před Odysseem na všechny zážitky, kdy riskoval a vyplatilo se mu to.

Myšlenky:

- Vzpomeň si, když jsi zariskoval a oslovil svoji současnou ženu.
- Vzpomeň si, jak jsi vyhrál na střední škole závod na kolech - taky jsi riskoval
- A těch vyhraných sázek! Štěstí je při tobě, nemůže se ti nic stát.

2. Hlas v hlavě - Odysseovo opatrné já

Odysseus se musí rozhodnout, zda bude riskovat vyšší zisk za cenu vyššího rizika, že se obchod vůbec neuskuteční (tím, že pošle větší a pomalejší auto) nebo zvolí menší riziko s menším ziskem (rychlejší a menší auto, které určitě dorazí včas).

Představuješ hlas Odysseova opatrného a bojácného já.

Myslíš si, že riskování je zbytečné, taková ztráta peněz, kdyby se obchod neuskutečnil - to je skutečně problém.

Co na to řekne šéf?

Jak mu to vysvětlím?

Myšlenky:

- Raději neriskuj, co když se to všechno pokazí?
- Určitě to pomalé auto nedojede včas! Vždyť jsou na cestách zácpy!
- Vsaď na jistotu a nefrajeř! Pomalá cesta je nejlepší cesta a spěchat se má právě pomalu!

3. Hlas v hlavě - ředitel podniku, který Odysseovi blahopřeje k velkému zisku

Odysseus se musí rozhodnout, zda bude riskovat vyšší zisk za cenu vyššího rizika, že se obchod vůbec neuskuteční (tím, že pošle větší a pomalejší auto) nebo zvolí menší riziko s menším ziskem (rychlejší a menší auto, které určitě dorazí včas).

Představuješ hlas ředitele celého podniku, který Odysseovi gratuluje a předává mu vyznamenání za výborný obchod a velký zisk!

Hraj bodrého a štědrého šéfa!

Myšlenky:

- Kdybych měl deset takových, kteří se nebojí riskovat!
- Gratuluji, tady jsou prémie!
- Náš podnik potřebuje lidi, jako jste vy, kteří se nebojí.

4. Hlas v hlavě - manželka Odyssea, která nařiká, kde vezmou peníze, když musí Odysseus hradit škody v práci.

Odysseus se musí rozhodnout, zda bude riskovat vyšší zisk za cenu vyššího rizika, že se obchod vůbec neuskuteční (tím, že pošle větší a pomalejší auto) nebo zvolí menší riziko s menším ziskem (rychlejší a menší auto, které určitě dorazí včas). Představuješ hlas Odysseovy manželky, která neví, kde vezme rodina peníze a ptá se na to Odyssea.

Nedávno totiž riskoval v práci a nyní musí platit velké peníze z vlastní kapsy za škodu za zmařený obchod.

Myšlenky:

- Kdybys poslal to rychlejší auto, tak se nic nestalo a nemuseli jsme mít dluhy.
- Kde teď vezmeme peníze?
- Proč jsi zase riskoval, když nemáš štěstí?

5. Hlas v hlavě - řidič malého auta vysvětlující, že více zboží nemůže naložit, protože mu dali malé auto

Odysseus se musí rozhodnout, zda bude riskovat vyšší zisk za cenu vyššího rizika, že se obchod vůbec neuskuteční (tím, že pošle větší a pomalejší auto) nebo zvolí menší riziko s menším ziskem (rychlejší a menší auto, které určitě dorazí včas). Představuješ řidiče malého automobilu, který vysvětluje, že více zboží nemůže naložit, protože mu dali jenom malé auto, do kterého se skoro nic nevejde.

Omlouvá se a říká, že on za to nemůže, že chtěl vzít velký nákladák.

Myšlenky:

- Víím, že jsme chtěli více zboží, ale prostě už nemám místo.
- Dali mi malé auto.
- Nemůžu za to já, ale šéf. Obrátte se na něj.
- Já víím, že za zboží máte peníze, ale já už v kufru nic nemám.

6. Hlas v hlavě - kolega z práce pomlouvá Odyssea za jeho zády

Odysseus se musí rozhodnout, zda bude riskovat vyšší zisk za cenu vyššího rizika, že se obchod vůbec neuskuteční (s tím, že pošle větší a pomalejší auto) nebo zvolí menší riziko s menším ziskem (rychlejší a menší auto, které určitě dorazí včas). Představuješ kolegu Odyssea, který se baví s jiným kolegou za Odysseovými zády

a říká, že on by v jeho případě skutečně tak neriskoval a raději poslal to rychlé auto. Risk není zisk.

Myšlenky:

- Riskovat se nevyplatí.
- Hm, pitomec Odysseus, teď má trable.
- Líný se dvakrát strhá a pomalé auto prostě nedojede nikam.
- Teď to zboží můžeme akorát nechat ve skladu, už ho nikdo nechce.

7. Hlas v hlavě - Odysseus kupuje manželce televizi jako překvapení

Odysseus se musí rozhodnout, zda bude riskovat vyšší zisk za cenu vyššího rizika, že se obchod vůbec neuskuteční (tím, že pošle větší a pomalejší auto) nebo zvolí menší riziko s menším ziskem (rychlejší a menší auto, které určitě dorazí včas). Představuješ představu Odyssea, kupujícího manželce novou drahou televizi jako překvapení. Dostal totiž přidáno k výplatě za dobře provedený obchod.

Myšlenky:

- Riskovat se vyplatí!
- Můžu ženu překvapit novou televizí!
- Ještě že jsem poslal to pomalejší auto!

8. Hlas v hlavě - kamarád v hospodě, který Odyssea utěšuje, že to příště vyjde

Odysseus se musí rozhodnout, zda bude riskovat vyšší zisk za cenu vyššího rizika, že se obchod vůbec neuskuteční (tím, že pošle větší a pomalejší auto) nebo zvolí menší riziko s menším ziskem (rychlejší a menší auto, které určitě dorazí včas). Představuješ Odysseova kamaráda, který utěšuje hlavního hrdinu u piva. Nabízí mu, že mu koupí další pití a ať si ze ztráty peněz v práci nic nedělá.

Myšlenky:

- Příště to vyjde, buď optimista.
- Risk je někdy zisk!
- Stejně si myslím, že jsi borec, že jsi riskoval a poslal pomalejší auto!

9. Hlas v hlavě - skladník přemítající nad neprodaným nákladem

Odyseus se musí rozhodnout, zda bude riskovat vyšší zisk za cenu vyššího rizika, že se obchod vůbec neuskuteční (tím, že pošle větší a pomalejší auto) nebo zvolí menší riziko s menším ziskem (rychlejší a menší auto, které určitě dorazí včas). Představuješ neutrální hlas skladníka, který přemítá co s nákladem, který se nevešel do malého auta a teď ve firmě vadí.

Myšlenky:

- Kam ty krámy teď dám, nikdo je nechce
- Kdyby se to všechno odvezlo, tak to zboží nemuselo přijít vniveč.

Konec scénky č. 5

Správným rozhodnutím je v tuto chvíli riskovat. Pokud se Odyseus rozhodne zariskovat. Na konci hry se zjistí, že firma nakonec vše prodala.

V každém případě však skutečnost, že z firmy Odyssea odjela všechna auta, použijeme k vysvětlení scénky č. 7. Protože ve firmě už nejsou další auta.

A Odyseus musí jet domů na kole.

SCÉNA Č. 6

Odysseus se rozhoduje, zda koupí dceři novou cyklistickou helmu, nebo MP3 přehrávač

Dcera má brzy narozeniny a ty se rozhoduješ, jaký dárek jí koupíš. Víš, že nechce nosit helmu na kolo, protože ji má už několik let a za tu dobu už vyrostla a o staré helmě teď tvrdí, že je pro děti. Možná bys jí mohl koupit helmu novou s lepším designem, kterou by se nestyděla nosit. Na druhou stranu ona sama pořád říká, že by chtěla MP3 přehrávač, protože je ve třídě jediná kdo ho nemá a ty chápeš, jak je pro děti důležité zapadnout do kolektivu.

Rozhoduješ se mezi koupí helmy, nebo MP3 přehrávač.

1. Hlas v hlavě - Dcera

Ráda bys, aby ti táta Odysseus koupil MP3 přehrávač. Ráda posloucháš hudbu při dojíždění MHD i ve škole o přestávkách, tak tvoji spolužáci. Tvým úkolem je přesvědčit tatínka, že jej nutně potřebuješ, jinak si tě ostatní spolužáci budou dobírat.

Myšlenky:

- Kup mi novou MP trojku prosím.
- Všichni ve škole se mi smějou a nikdo se se mnou o přestávce nebaví, protože každý poslouchá nejnovější písničky.
- Jsem úplně nemožná. Připadám si jako socka.
- Je mi z toho hrozně smutno.

2. Hlas v hlavě - Manželka

Přesvědčuješ hlavního hrdinu, aby dceři koupil přilbu, protože bezpečnost je na prvním místě. Přehrávač by byl jen další hračka, ale helma je praktická a důležitá věc.

Tvým úkolem je přesvědčit Odyssea, aby koupil dceři helmu.

Myšlenky:

- Holka si pořád vymýšlí a neví coby.
- Beztak ji ta MP trojka hned omrzí a skončí v šuplíku jako všechny ostatní dárky. Helma je důležitější.
- Radši budu mít neoblíbenou dceru doma, než hvězdu třídy v nemocnici.

3. Hlas v hlavě - Spolužačka dcery

Dcerou hlavního hrdiny pohrdáš, protože nemá to co ostatní děti. Dobíráš si ji. Pokud by měla MP3 přehrávač jako ostatní spolužáci, mohli byste ji přibrat do party, ale to se určitě nestane, jestli dostane helmu.

Tvým úkolem je přesvědčit Odyssea, aby koupil dceři MP3 přehrávač.

Myšlenky:

- My bychom ji vzali do party, kdyby nebyla jak socka.
- S ostatníma holkama si měníme písničky, ale o čem se s ní máme bavit?
- Správnej rodič by to pochopil jak je důležitý bejt in.
- Vy jste už ale starý a nepamatujete si jaký je to bejt ve škole.

4. Hlas v hlavě - Kamarádka dcery

Chtěla bys s dcerou hlavního hrdiny zase jezdit na kole, ale ona nechce bez helmy vůbec jezdit. Sice spolu nechodíte do třídy a ona si přeje MP3 jako mají její spolužáci, ale kolo jí taky bavilo a nová helma by jí to mohla připomenout.

Tvým úkolem je přesvědčit Odyssea, aby koupil dceři helmu.

Myšlenky:

- Vždycky jsem se s ní ráda projížděla na kole, ale poslední dobou vůbec jezdit nechce.
- Pořád říká, že má starou helmu a stydí se s ní i přede mnou a to jsme jezdívali za město kde ani nikoho nepotkala a mně to nevadilo.
- Snad jí koupí novou helmu, ať spolu zase můžeme jezdit.

5. Hlas v hlavě - Řidič automobilu

Srazils děvče. Vážně se zranila. Nehodu jsi nezavinil a rozhodně nechceš mít na svědomí mladý život.

Víš, že kdyby měla helmu, tak by se vážně nezranila.

Tvým úkolem je přesvědčit Odyssea, aby koupil dceři helmu.

Myšlenky:

- Proč mi na kole vjela pod auto?

- Já to ve městě ubrdím, nejezdím rychle, ale ona z toho kola stejně spadne a rozbije si hlavu.
- Moje chyba to nebyla. Ale, jak já s tím budu žít, že jsem zmrzačil mladýho člověka.
- Kdyby měla helmu tak by se tolik nestalo.

6. Hlas v hlavě - Dopravní policista

Nechápeš, proč rodiče nekoupí dítěti helmu, a viníš takové rodiče za zranění dětí. Máš zkušenosti s nehodami dětí na kole a víš, že s helmou by bylo nespočetně méně zranění. Je to bezpečnostní prvek za pár stokorun, ale zachrání dítě před vážným zraněním.

Tvým úkolem je přesvědčit Odyssea, aby koupil dceři helmu.

Myšlenky:

- Nechápu, co je to za rodiče, kteří nekoupí dítěti helmu.
- A co, že jí měla a nechtěla nosit?!
- Měl jste ji donutit, nebo jí koupit takovou jakou by nosila.
- Teď je v nemocnici a bůh ví, jak to s ní dopadne.

7. Hlas v hlavě – Prodavač elektroniky

Prodáváš značkovou elektroniku a to včetně MP3 přehrávačů. Víš, že v dnešní době má skoro každé dítě MP3 přehrávač a také, že nejsou drahé. Vidíš tu radost v dětských očích, když dítěti rodič pořídí nový přehrávač. Také máš dceru a ta tvoje byla hrozně ráda, když jí jsi jeden dal. Přehrávač je lepší než helma.

Tvým úkolem je přesvědčit Odyssea, aby koupil přehrávač.

Myšlenky:

- Přehrávače jsou dnes nutností pro děti, já sám jsem ho dceři také dal.
- Každý den vidím stovky dětí, které touží po MP3 přehrávačích, ale žádné po helmě na kolo.
- MP3 přehrávač využije každý den od jara do zimy a kromě krácení času se bude i kulturně vzdělávat. Dokáže tohle helma?

- Přehrávače jsou dnes levnější než helmy a na rozdíl od helmy si ho od dcery můžete také půjčit.

8. Hlas v hlavě – Starší sourozenec dcery

Mladší sestra si od tebe pořád chce půjčovat tvůj MP3 přehrávač. Co je ti po tom, že ho u ní ve třídě všichni mají. To je její problém. Tenhle je tvůj, a když ho chce tak ať si o něj řekne rodičům.

Tvým úkolem je přesvědčit Odyssea, aby sestře koupil přehrávač, protože pak přestane škemrat o tvůj.

Myšlenky:

- Co je mi po tom, že nemá vlastní. Tak jí ho kupte, ať mě neotravuje.
- Sám pak nemám co poslouchat a to hlavně když si ho vezme bez dovolení.
- A co když mi ho rozbije? Sama na nový nemá. To mi pak koupíte novejš?
- Když jí koupíte přehrávač místo helmy, tak od ní všichni budeme mít pokoj. U vás přestane škemrat a mě ho přestane brát.
- Vždyť to ani moc nestojí a na kole stejně skoro nejezdí.

9. Hlas v hlavě – Rodič zraněného dítěte

Věděl jsi, že helma je na kolo je důležitá a dítě by bez ní nikdy nemělo vyjet. Syn ji ale nechtěl nosit, protože se v ní cítil hloupě. Zželelo se ti ho a nechtěl jsi ho nutit. Co se mu může za domem stát, říkal sis. On ale spadl z kola přímo na asfalt a teď leží v nemocnici s otřesem mozku. Svaluješ vinu na sebe a cítíš, že jsi ho měl donutit jezdit s helmou.

Tvým úkolem je přesvědčit Odyssea, aby koupil dceři helmu na kolo.

Myšlenky:

- Neměl jsem kluka poslouchat, když říkal, že ji nosit nechce.
- Helma je to nejdůležitější a já se nepostaral, aby ji měl.
- Je to moje chyba, že jsem nedohlédl na to, aby měl helmu na hlavě.
- Moc ho rozmazluju a málo vychovávám a teď kvůli mně leží v nemocnici.

Konec scény č. 6

Po rozhodnutí, zda dceři Odysseus koupí helmu nebo mp3 přehrávač, animátor oznámí reakci dcery, které Odysseus po skončení scény telefonuje.

Pokud se ve scéně č. 2 rozhodl Odysseus dceru potrestat, jakýkoliv dárek bude odmítnutý a dcera se nebude chtít s tátou bavit. V případě, že se Odysseus rozhodl dceru chlácholit a podporovat, tak bude jakýkoliv dárek přijat s radostí.

Scéna č. 6 končí oznámením animátora, že Odysseus odjíždí domů.

SCÉNA Č. 7

Odyseus poslal z firmy auto pro zboží, ale to je stále ještě pryč. Odyseův šéf si nutně musel vzít jiné auto na další služební cestu a Odyseovi teď nezbývá nic jiného, než jet domů na kole.

Následující informace jsou pro celou skupinu, ale týkají se Odyssea, proto jsou podány v první osobě.

Rozhduješ se, jestli zvolíš cestu přes park, kudy vede relativně bezpečná cyklostezka, ale park je opuštěný a temný a přepadení cyklistů tu nejsou výjimečná. Nebo může jet po hlavní silnici, kde je v několika pruzích velké množství kličkujících aut a také několik nebezpečných křižovatek.

1. Hlas v hlavě - Zloděj

Snaží se přesvědčit hrdinu, aby jel přes park a nechal se okrást. Pokud Odyseus pojde po silnici, vyhne se ti a ty nebude mít šanci ho oloupit. Pokud ho však zlákáš do parku, budeš mít alespoň šanci.

Tvým úkolem je přesvědčit hlavního hrdinu, aby jel parkem a ubezpečit ho, že se mu nic nestane, když ti dá všechno co u sebe má.

Myšlenky:

- Jen pojed' přes park, určitě máš moc pěknýj novej telefon a nabitou peněženku.
- Slibuju, že na tebe nevytáhnu kudlu, když se nebudeš chtít prát.

2. Hlas v hlavě - Žena v parku

Chceš přesvědčit hlavního hrdinu, aby tě doprovodil, protože ve dvou vám nehrozí takové nebezpečí. Pokud bys šla sama, možný zloděj by si na tebe spíše sám troufl. V doprovodu Odyssea byste oba měli větší šanci, že se lupič zalekne, nebo se mu alespoň ubráníte.

Tvým úkolem je přesvědčit hlavního hrdinu, aby se vydal přes park a poskytl ti doprovod.

Myšlenky:

- Když pojedete parkem tak si na mě nikdo netroufne, protože se vás bude bát.
- Pokud budeme dva, budete to bezpečnější.
- Bez vás mě přepadnou a ublíží mi.

3. Hlas v hlavě - Řidič na křižovatce

Víš jak je cyklista na frekventované silnici nebezpečný a nechceš, aby ti nějaký vjel do cesty, a ty jsi ho zranil. Tvým úkolem je přesvědčit Odyssea aby jel na kole po cestě vyhrazené pro cyklisty a zbytečně neriskoval na frekventované silnici.

Myšlenky:

- Jak vás člověče, napadlo, jet na kole po takhle frekventovaný silnici.
- I když vás uvidím včas, tak nejspíš nestihnu zastavit a srazím vás, nebo strhnu řízení, ale pak buď srazím někoho na chodníku, nebo vrazím do svodidel.
- Proč jste prostě nemohl jet jinudy, cest je tu plno.

4. Hlas v hlavě - Vyšetřovatel

Vyšetřuješ přepadení a nabádáš lidi, aby se nevystavovali riziku na nebezpečných místech. Víš dobře, jak si lidé vlastní lehkovážností zbytečně vystavují riziku stát se obětí trestné činnosti. Tvůj úkol je přesvědčit Odyssea, aby nechodil do míst, kde ví, že mu hrozí nebezpečí.

Myšlenky:

- Každou chvíli tu někoho přepadnou a stejně sem lidi chodí sami.
- Už by tady mohli udělat lepší osvětlení a trochu vykácet křoví.
- Já se těch grázlů nezastávám, ale každý by si měl zvážit, jestli se vystaví riziku přepadení zbytečně.

5. Hlas v hlavě - Manželka

Snažíš se uklidnit hrdinu, že nemusí spěchat a má si vybrat bezpečnou cestu. Je pro tebe důležitější, aby se Odysseus dostal do cíle v bezpečí, a na drobném zdržení ti nesejde.

Tvým úkolem je ubezpečit hrdinu, že nemusí volit nejrychlejší cestu, ale spíše tu bezpečnější.

Myšlenky:

- Nemusíš spěchat, hlavně se domů dostaň v pořádku.
- Doma je vše hotové, děcka mají napsané úlohy.

- Už přijed', ať vím, že jsi v pořádku.

6. Hlas v hlavě - Kamarád

Nabádá hlavního hrdinu, aby se nebál přepadení, protože je chlap a přeci se ubrání. Útěk před nebezpečím je pro tebe zbabělost. Podle tebe by se správný chlap měl umět nebezpečí postavit a ne před ní utíkat.

Tvůj úkol je přesvědčit hrdinu, aby se nevyhýbal riziku přepadení.

Myšlenky:

- Nebud' srab, a kdyby si na tebe někdo něco zkusil, tak mu jednu ubalíš.
- Přece nepojedeš oklikou. Přes park je to o hodně kratší cesta.
- Máš přece u se pepřák, nebo ne?

7. Hlas v hlavě – Přepadený

Už jednou jsi byl v minulosti přepaden v tom samém parku. Taky jsi zvolil opuštěnou cestu parkem, ale přepadli tě a okradli.

Nabádáš Odyssea, aby neriskoval cestou přes park.

Tvým úkolem je přesvědčit Odyssea, aby nechodil přes park.

Myšlenky:

- Taky jsem si myslel, že mě se to stát nemůže, že se ubráním.
- Místo toho aby mě jen okradli mě i zmlátili a kromě ukradené peněženky jsem skončil v nemocnici.
- Už přes opuštěná místa nikdy nepůjdu, i když bych si měl zajít.

8. Hlas v hlavě - Sražený autem

Už jsi byl dříve v minulosti sražen autem na frekventované silnici a víš, že tam chodci a cyklisté nepatří, protože množství aut a komplikované křižovatky pro ně představují velké nebezpečí.

Tvým úkolem je Odyssea přesvědčit, že silnice je nebezpečná a proto by měl zvolit cestu určenou pro jeho dopravní prostředek.

Myšlenky:

- Myslel jsem si, že to stihnu, že jsem dost rychlý a že se mi ostatní vyhnou.
- Je ochránila karosérie, ale já byl sám proti tunám kovu.

9. Hlas v hlavě - Dcera

Máš strach o tatínka, že mu někdo zlý ublíží. Sama se bojíš cizích lidí a nechceš, aby se vystavoval riziku, že se mu něco stane.

Tvým úkolem je Odyssea přesvědčit, aby nejezdil přes park, kde ho někdo zlý může přepadnout.

Myšlenky:

- Bojím se o tebe, lidi jsou zlí a někdo ti ublíží.
- Budou tě chtít okrást.
- Nám ve škole říkali, ať sami do parku nechodíme.

Konec scény č. 7

Podle Odysseova rozhodnutí se následující scéna odehraje podle scénáře 8a nebo 8b. Animátor vybere příslušnou scénku. Pokud se Odysseus rozhodne pro cestu parkem, odehraje se scéna 8a. Pokud se rozhodne pro cestu po silnici, odehraje se scéna 8b.

VARIANTA - SCÉNA Č. 8 A)

Odyseus jede parkem a potká zloděje. Rozhoduje se, jestli mu dá své cennosti, nebo se mu pokusí ujet. Pokud se rozhodne mu vydat cennosti jako peněženka a mobil přijde o značnou sumu peněz, všechny doklady a drahý telefon. Na druhou stranu, pokud se pokusí ujet, riskuje, že mu lupič ublíží.

1. Hlas v hlavě - Zloděj

Chceš ho přesvědčit, aby ti vše vydal, a pak mu neublížíš. Na druhou stranu, pokud by se bránil, nebo chtěl utéct, tak bys ses mu určitě pokusil ublížit.

Tvým úkolem je Odyseu přesvědčit, aby ti vydal všechny své cennosti bez pokusů se bránit, nebo utéct. Jenom tak se mu nic nestane.

Myšlenky:

- Nic se ti nestane, ale nezahrávej si se mnou.
- Určitě si svého života vážíš víc, než peněženky.
- Určitě máš rodinu, které bys chyběl víc, než peníze co u sebe máš.

2. Hlas v hlavě - Manželka

Nechceš, aby se Odyseovi něco stalo. Peněženka za život nestojí. Chceš, aby se Odyseus vrátil v pořádku, a na cennostech ti nesejde.

Tvým úkolem je přesvědčit Odyseu, aby neriskoval a cennosti odevzdal.

Myšlenky:

- Prosím tě, dej mu všechno, co chce.
- Nechci, aby se ti něco stalo.
- Nehraj si na hrdinu a vrať se v pořádku domů.
- Když mu dáš peníze, pro mě zbabělec nebudeš.

3. Hlas v hlavě – Kamarád

Utéct bez boje by pro tebe byla zbabělost a chlap, co si neubrání před zlodějem peněženku, není chlap. Ty by ses určitě bránil a podle tebe by se měl Odyseus taky bránit.

Tvým úkolem, je přesvědčit Odyseu, aby lupiči za žádnou cenu cennosti nevydával.

Myšlenky:

- Já takového grázla potkat, tak mu jednu natáhnu.

- To by si teda někdo mohl zkusit!
- Jen srab by utekl.
- To se radši nechám zabít než bych se vzdal.

4. Hlas v hlavě - Oběť přepadení v parku

Už jsi byl taky jednou přepaden a víš, že je lepší se zbytečně nebránit, protože sám jsi byl při přepadení nejen okraden, ale i zraněn. Podle tebe žádné cennosti za zdraví nestojí a nejlepší obrana je lupiče neprovokovat.

Tvým úkolem je přesvědčit Odyssea, aby všechny cennosti odevzdal.

Myšlenky:

- Já jsem taky byl hrdina, a jak jsem dopad.
- Vážně mě zranili a řeknu vám, že to za to nestojí.
- Nejdřív jsem byl odvážný, ale jak já se v nemocnici bál, že už rodinu nikdy neuvidím.
- Zdraví za těch pár peněz nestojí.

5. Hlas v hlavě - Dcera

Máš strach, že tátovi ublíží a nechceš, aby se mu něco stalo. Raději bys aby se vrátil domů živý a zdravý a klidně bez cenností, ale hlavně v pořádku. Nechceš, aby se Odysseovi něco stalo, a i když vše vydá, tak pro tebe nebude zbabělec.

Tvým úkolem je Odyssea přesvědčit, aby vydal cennosti a neriskoval.

Myšlenky:

- Tatínku prosím tě, všechno mu dej a vrať se nám domů.
- K čemu nám bude, když si necháš ublížit.
- Já se za tebe stydět nebudu a ani nebudu chtít nic koupit, když ty peníze budou chybět.

6. Hlas v hlavě - Přepadený, který utekl

Víš, že zloděj pronásledovat nikoho nebude a tak se nikomu nic nestane, ani ho neokradou. Sám jsi už před lupičem utekl a podle tebe je to nejlepší řešení podobné situace a vydávání cenností je podle tebe zbytečná ztráta.

Tvým úkolem je přesvědčit Odyssea, aby utekl a nic nevydával.

Myšlenky:

- Prostě šlápni do pedálů a zmiz.
- Nic mu nedávej a zdrhej.
- On se za tebou po svých nepožene.

7. Hlas v hlavě - Prodavač, kde koupil Odysseus kolo

Trváš na tom, že kolo je rychlé a snadno se na něm ujede. Ty sám bys kolu svěřil život a zloději ujel.

Tvým úkolem je přesvědčit Odyssea, aby se pokusil na kole zloději ujet.

Myšlenky:

- Za tohle kolo bych dal hlavu na špalek.
- Trochu se do toho opřete a jste na druhém konci parku.
- Ničeho se nebojte.
- Nic se vám na něm nestane. To kolo je špička!

8. Hlas v hlavě - Policista

Doporučuješ se nebránit a neriskovat život. Víš, že většina pokusů bránit se ozbrojenému pachateli končí špatně a proto by lidé měli oželeť peněženku a mobil aby se jim nic nestalo.

Tvým úkolem je přesvědčit Odyssea, aby neriskoval a lupiče neprovokoval tím, že no neposlechne.

Myšlenky:

- Pane, vážně vám za to ta peněženka stojí.
- Prostě mu ji dejte a myslete hlavně na zdraví.
- Pak nám řeknete, jak vypadal a my ho chytíme a peněženku Vám vrátíme.

9. Hlas v hlavě - Zloděj 2

Chceš, aby mu tu peněženku dal, protože ho stejně dohoníš, nebo si na něj počkáš příště zase. Sám jsi zloděj, který ví, že kořist nikdo jen tak pláchnout nenechá. Ať už Odyssea doženeš, nebo si na něj počíháš příště, nemá šanci se přepadení vyhnout. Tvým úkolem je Odyssea přesvědčit, aby vydal všechny cennosti.

Myšlenky:

- Jen mi ji dej. Neutečeš mi. Já jsem rychlejší, navíc jak můžeš vědět, že o kus dál nemám parťáka, co si tě stejně podá a bude to jen horší.
- Stojí mi to za to riziko. Prachy už žádný nemám.
- Jen mi dej, co chci a půjdeš si v klidu po svých.

VARIANTA - SCÉNA Č. 8 B)

Odysseus jede po frekventované silnici a stane se svědkem nehody. Stal se svědkem srážky osobního auta a chodce a rozhoduje, se jestli zastaví a pomůže s řešením nehody, nebo bude pokračovat v cestě.

1. Hlas v hlavě - Řidič auta

Chceš, aby ti hrdina dosvědčil, že to nebyla tvoje chyba, chodec ti vběhl do cesty.

Myslíš, si že Odysseus vše vyděl a může ti dosvědčit, že jsi nehodu nezavinil.

Tvůj úkol je přesvědčit Odyssea, aby zastavil a pomohl s řešením nehody.

Myšlenky:

- Počkejte, nikam nejezděte, vždyť jste to celé viděl a mohl byste mi dosvědčit, že mi tam vběhl.
- Nebyla to má chyba, ale když to polici nikdo nepotvrdí, tak mi nebudou věřit. Vždyť já jezdím opatrně a nikdy bych nikomu neublížil.
- Přece se nebudete jen tak dívat a snad mi pomůžete.

2. Hlas v hlavě - Sražený chodec

Jsi zraněný a bojíš se o své zdraví. Chceš, aby ti hlavní hrdina pomohl a zavolal sanitku. Tvým úkolem je přesvědčit Odyssea, aby zastavil a alespoň ti zavolal sanitku nebo tě ošetřil

Myšlenky:

- Pomozte mi prosím.
- Přeci mě tu nenecháte jen tak ležet, když vidíte, co se stalo.
- Přeci můžete alespoň na chvíli zastavit a alespoň zavolat sanitku.
- Co kdyby se něco stalo vám, to byste mě tu jen tak nechal?

3. Hlas v hlavě - ignorant

Každý by se měl starat sám o sebe, a když hrdina spěchá, tak ať se o nehodu nestará. Však on pomůže někdo jiný. Ty sám si nemyslíš, že někdo má zodpovědnost za druhé a proto bys nikomu nepomáhal, pokud bys z toho něco neměl.

Tvým úkolem je přesvědčit Odyssea, aby nezastavoval a sledoval svůj vlastní cíl a nenechal se zdržovat problémy ostatních.

Myšlenky:

- Podívej, co je kolem lidí.
- Někdo to určitě taky viděl a pomůže jim.
- Ty přece spěcháš a oni mají čas.
- Určitě by to pochopily.
- Nehoda už se, stala a ty už jí nezabráníš, tak co se s tím zdržovat.

4. Hlas v hlavě - řidič na silnici

Vadí ti, jak se každý motá kolem, a všichni se zdržují a brzdí provoz. Myslíš, si že jeden člověk na zavolání sanitky a policie stačí a ostatní jsou jen zvědaví čumilové, kteří zbytečně brzdí dopravu.

Tvým úkolem je přesvědčit Odyssea, aby nezdržoval a pokračoval v cestě.

Myšlenky:

- Další čumil je to poslední, co je potřeba.
- Jsi snad doktor nebo dopravák? Ne? Tak co bys tam dělal.
- Jen další čumil co bude brzdit provoz a ještě tě tam pak taky někdo srazí.
- To je to poslední co potřebuju.

5. Hlas v hlavě - další svědek

Jsi další svědek a jdeš si po svém, protože jim určitě někdo jiný pomůže. Možná se bojíš a možné je ti to jedno, ale každopádně je tam podle tebe dost lidí, kteří mohou pomoci a proto ty můžeš nerušeně pokračovat. Však on se o to někdo jiný postará. Tvým úkolem je přesvědčit Odyssea, aby pokračoval dál, protože situaci někdo jiný vyřeší za něj.

Myšlenky:

- Já se na to vykašlu, je tady plno jiných lidí.
- Půjdu si dál po svém.

- Teď si řeknu, že se zdržím chvilku a za dvě hodiny ještě pořád budu vypovídat na policii, anebo mě ještě někdo zažaluje, že jsem špatně poskytl první pomoc. To tak, nic mi potom není a půjdu si dál po svých.

6. Hlas v hlavě - dopravní policista

Potřeboval bys očitého svědka, který ti mu řekl, co se stalo. Žádný svědek tu nezůstal, a protože každý zúčastněný říká něco jiného, potřeboval bys Odyssea, aby ti pověděl, co se vlastně stalo.

Tvým úkolem je přesvědčit Odyssea, aby se zastavil a pomohl s následky nehody.

Myšlenky:

- Každý teď tvrdí něco jiného, a protože všichni co to viděli, se rozutekli tak se nikdy nedozvíme, jak to bylo.
- Proč jste nezastavil? To jste se bál nebo se vám jen nechtělo?
- Sepsali bychom to za deset minut. Deset minut za trochu zodpovědnosti. To je dneska pro vás tak strašně moc?
- Deset minut za pomoc druhému není velká cena.

7. Hlas v hlavě - Právník sraženého chodce

Nechceš, aby chodec byl obviněn, že to byla jeho chyba. Hodilo by se ti, kdyby Odysseus pokračoval a nikomu nic nedosvědčoval. Pak by bylo snazší svalit vinu na řidiče nebo nechat celou situaci vyšumět.

Tvůj úkol je přesvědčit Odyssea, aby pokračoval v cestě a nezastavoval se.

Myšlenky:

- Nic moc se mu nestalo, ale stejně je to chyba řidiče, že jel rychle a nedával pozor.
- On jen chtěl rychle přeběhnout silnici a měl smůlu.
- Řidič je pojištěný a chodec byl už dost potrestán zraněním.
- Nikomu nic neříkejte, co jste viděli.
- Ještě byste se tady kvůli tomu zbytečně zdržovat a beztak máte něco lepšího na práci.

8. Hlas v hlavě - Zdravotník

Vadí ti, že jsou lidé lhostejní a přitom je to něco naprosto normálního zastavit se a pomoci druhému. Pro tebe je to sice profese a poslání, ale je i věcí slušnosti snažit se pomoci v rámci svých schopností, i kdyby to bylo jen zavolání na 112. Tvým úkolem, je Odyssea přesvědčit, aby zastavil a poskytl první pomoc, nebo alespoň zavolal záchranku

Myšlenky:

- I když neumíte poskytnout první pomoc, tak alespoň zavolat sanitku zvládne každý.
- Vždyť je to nejen nelidské ale i trestné nepomoci člověku v nouzi.
- Jak můžete vědět, že nemá vnitřní zranění?
- Copak vám to udělá alespoň zastavit, zeptat se a zavolat záchranku.
- Vždyť vás to nic nestojí.

9. Hlas v hlavě - Cynický ignorant

Vysmíváš se lidem, co se zdržují s ostatními a jsi pyšný na svoje sobectví, které ti poskytuje výhodu v životě. Každý by měl myslet hlavně na sebe a svoje potřeby a nezdržovat se s ostatními.

Tvým úkolem je přesvědčit Odyssea, aby se na celou nehodu vykašlal, protože z toho nekouká žádný prospěch.

Myšlenky:

- Já bych se na to vykašlal.
- Ať se stará každý sám o sebe.
- Když jsou tak hloupý tak by si to měli vyřešit sami.
- Mně taky nikdo nepomohl a já bych tady za hlupáka nebyl.
- Co z toho budu mít?
- Jen se zdržím a ještě si přidělám starosti.
- Každý by se měl starat sám o sebe a ne nikoho otravovat.

Konec scény 8a

Ač má Odysseus možnost volby, lupič je v každém případě rychlejší a zákeřný. Pokud se Odysseus pokusí ujet, animátor oznámí, že za zatáčkou nezvládne řízení a narazí do stromu. Odysseus se probouzí až po chvíli (konec 3 a 4) a je obrán o peněženku. Pokud se rozhodne peněženku vydat je následně omráčen lupičem. Následuje výběr ukončení příběhu.

Konec scénky 8b

Odysseus se rozhoduje, zda u nehody zastaví nebo nezastaví. V každém případě se však stane další nehoda, ve které je Odysseus v roli oběti.

Je vybrán jeden z konců I nebo II

UKONČENÍ PŘÍBĚHU

KONEC I

Odysseus pokračoval ve své cestě, když tu z ničeho nic se do křižovatky vřítily rychle jedoucí nákladní vůz. Odysseus si protijedoucího vozu všiml v poslední chvíli. Rychle strhl řízení směrem z vozovky. Na poslední chvíli se vyhnul srážce. V plné rychlosti však vrazil do osobního vozu zaparkovaného u krajnice. Dříve než si uvědomil, co se vlastně stalo, ležel na zemi vedle zničeného kola v hromadě rozsypaného skla. Cítil příšernou bolest v ruce a chuť krve v ústech. Odplivl si a podíval se na svou ruku. Byla divně zkroucená. Zkusil pohnout nohama a ty se i přes silnou bolest pohnuly. Úlevu, že není ochrnutý, vzápětí vystřídal nepříjemný pocit krve stékající do očí. Zalapal po dechu a zatočila se mu hlava. Krvácel a cítil, že bolest se vzdaluje a s ní i vědomí. Hlava se motala a okolí se ztrácelo v mlžném oparu.

Když už se mu svět sléval do tmy, někdo s ním zatřásl a Odysseus uslyšel mužský hlas. Neznámý se ho ptal, co se stalo. Odysseovi to připadalo, jako nejhoupější otázka jakou kdy slyšel. „Spadl jsem z kola“ namáhavě odpověděl. Neznámý ho střídavě zasypával přívalem otázek, a do toho mumlal cosi o otřesu mozku, krvácení a zlomené ruce do mobilního telefonu. V tom se Odysseovi svět opět rozjasnil a on v neznámém poznal cyklistu, kterému dříve pomohl. Cyklista se ho snažil ošetřit a slyšel, jak mu volá sanitku.

Odysseus se na něj usmál a chtěl ho přátelsky pozdravit. Cyklista ho zjevně poznal a řekl mu, že je rád, že mu může dobrý skutek oplatit.

UKONČENÍ PŘÍBĚHU

KONEC II

Odysseus pokračoval ve své cestě, když tu z ničeho nic se do křižovatky vřítily rychle jedoucí nákladní vůz. Odysseus si protijedoucího vozu všiml v poslední chvíli. Rychle strhl řízení směrem z vozovky. Na poslední chvíli se vyhnul srážce. V plné rychlosti však vrazil do osobního vozu zaparkovaného u krajnice. Dříve než si uvědomil, co se vlastně stalo, ležel na zemi vedle zničeného kola v hromadě rozsypaného skla. Cítil příšernou bolest v ruce a chuť krve v ústech. Odplivl si a podíval se na svou ruku. Byla divně zkroucená. Zkusil pohnout nohama a ty se i přes silnou bolest pohnuly. Úlevu, že není ochrnutý, vzápětí vystřídal nepříjemný pocit krve stékající do očí. Zalapal po dechu a zatočila se mu hlava. Krvácel a cítil, že bolest se vzdaluje a s ní i vědomí. Hlava se motala a okolí se ztrácelo v mlžném oparu.

Když už se mu svět sléval do tmy, někdo s ním zatřásl a Odysseus uslyšel mužský hlas. Neznámý se ho ptal, co se stalo. Odysseovi to připadalo, jako nejhoupější otázka jakou kdy slyšel. „Spadl jsem z kola“ namáhavě odpověděl. Neznámý ho střídavě zasypával přívalem otázek, a do toho mumlal cosi o otřesu mozku, krvácení a zlomené ruce do mobilního telefonu. V tom se Odysseovi svět opět rozjasnil a on v neznámém poznal cyklistu, kterému dříve pomohl. Cyklista se ho snažil ošetřit a slyšel, jak mu volá sanitku.

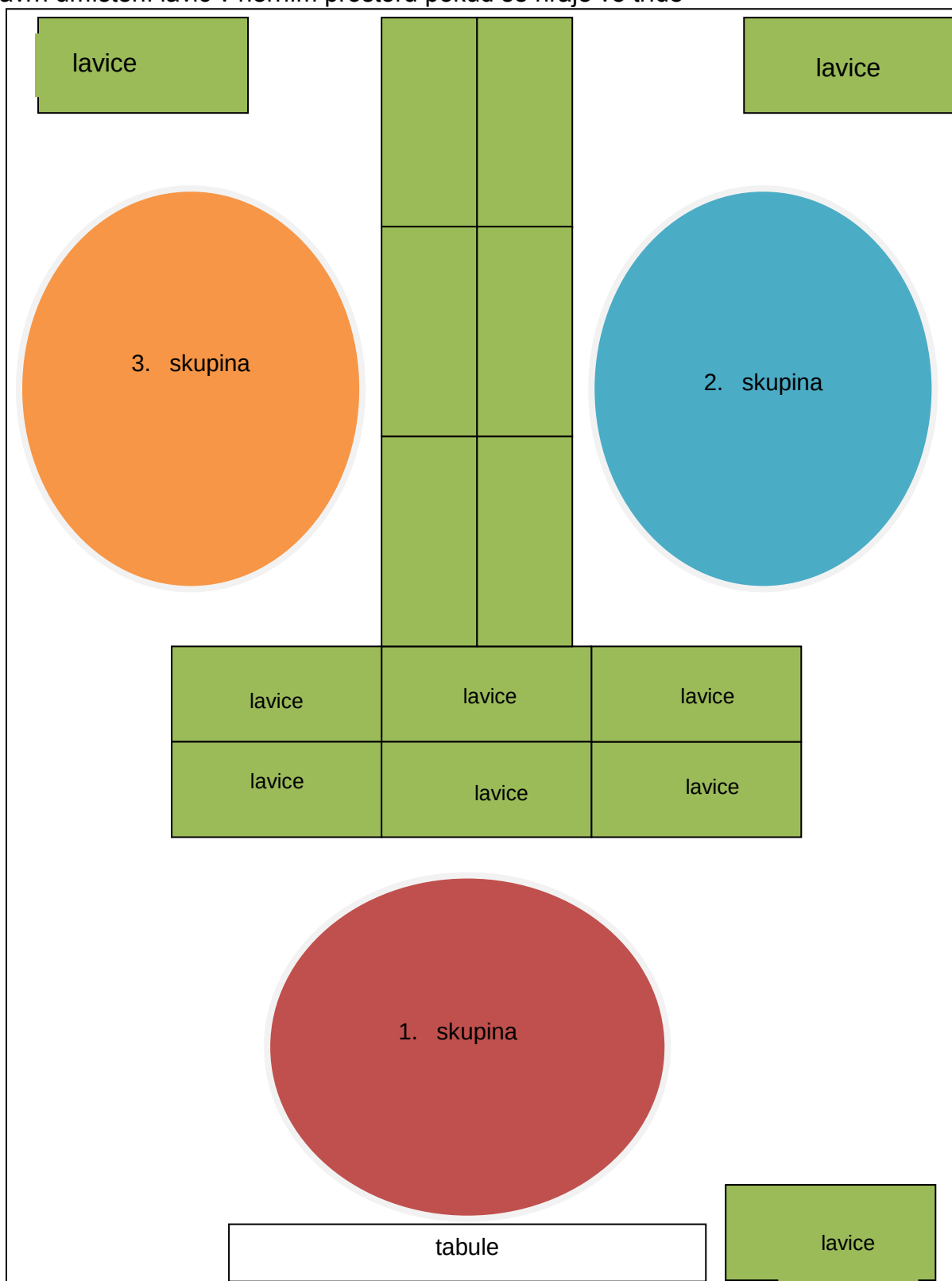
Odysseus se zastyděl a odvrátil zrak. Zdálo se mu, že ho cyklista poznal. S velkou bolestí cyklistovi děkoval za jeho pomoc a do příjezdu sanitky na něj téměř nepromluvil. Styděl se.

Rány na těle se po čase zahojily.

Ale Odysseus se navždy styděl za to, že cyklistovi nepomohl, když to potřeboval.

PŘÍLOHA I

Návrh umístění lavic v herním prostoru pokud se hraje ve třídě



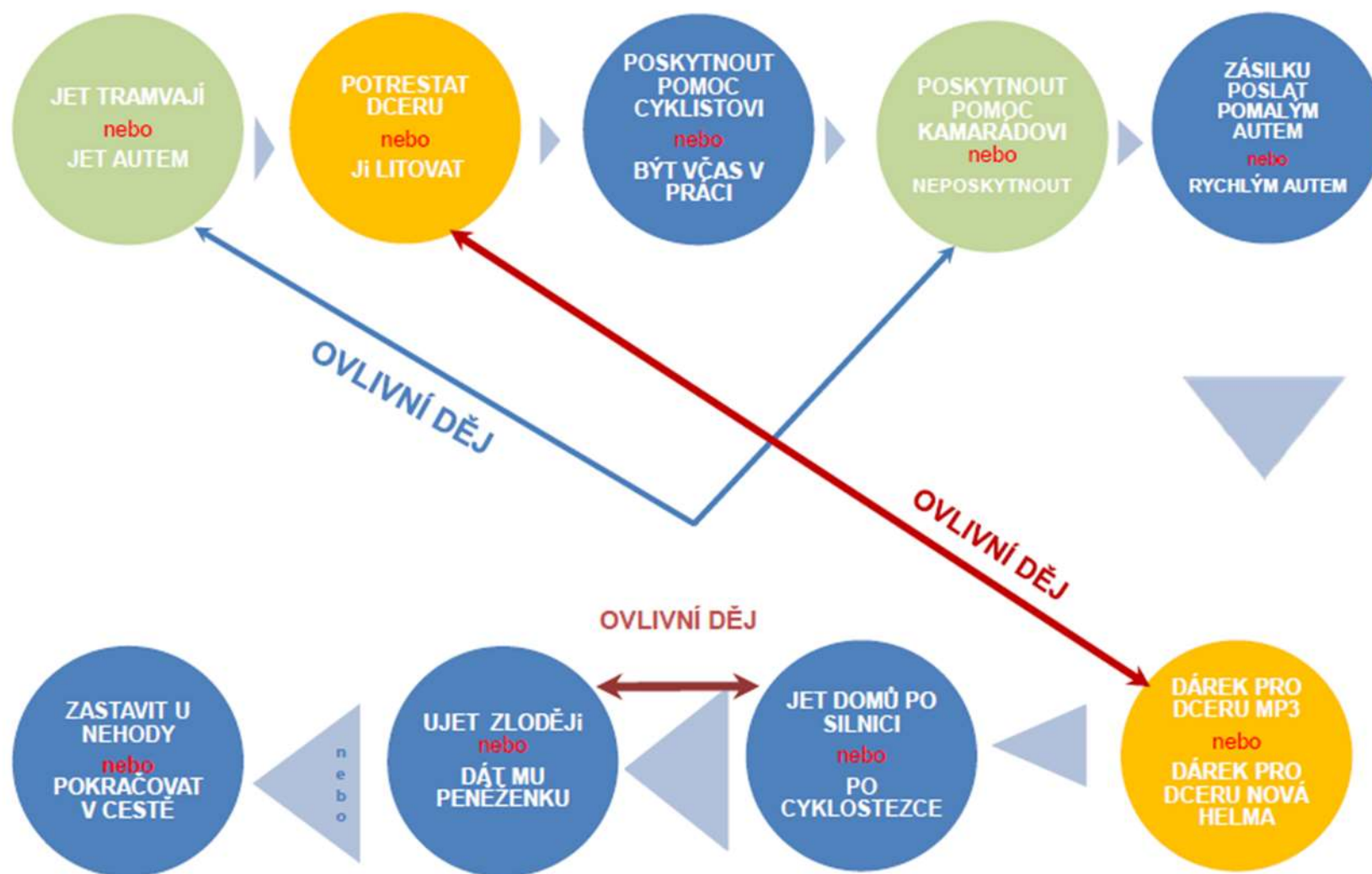


SCHÉMA PŘÍBĚHU – NÁVRH VĚTVENÍ TÉMAT K ROZHODOVÁNÍ

PŘÍLOHA II

SCÉNÁŘ PRO JEDNOTLIVÉ POSTAVY

Doporučení:

Po vytištění přeložte na formát A5 tak, aby nebylo možné nahlížet na další herní scény. Jednotlivé scénky – stránky slepte v pravém horním rohu k sobě. Text bude na pravé straně. Hráči si před každou další hrou stránky od sebe oddělí. Pokud podmínky dovolí, je doporučeno sešít sešívačkou scénář v místě přeložení.

U každé postav je napsáno, v jakém pořadí vstupuje do hry do hry.

Je zde číslo scénky.

Postava je označena „mužská“ nebo „ženská“. Roli ale může hrát i dívka (mužskou) nebo opačně „ženskou“ roli může hrát chlapec.

Je vhodné vysvětlit, že v antickém divadle role hráli výhradně muži a to i ženské.

Mužská role I

SCÉNA I

Pořadí vstupu do hry 2

kamarád hlavního hrdiny Martin

Hlavní hrdina se musí rozhodnout, zda pojede domů s kamarádem, který nemusí být ještě úplně střízlivý nebo tramvají.

Představuješ hlas Martina, kamaráda Odyssea, který mu nabízí odvoz. Snažíš se Odyssea přesvědčit, že jsi vážně v pořádku a všechno zvládneš.

Můžeš hrát sebevědomě a přesvědčivě, jde přeci o maličkost.

Myšlenky:

- Je to jenom cesta domů.
- Přece nepojedeš tramvají, je tam zima a budeš hodinu stát na zastávce.
- Takhle po ránu by to nelidské nechat tě jet přes celé město.
- Jsem úplně v pohodě, nic se mi nemůže stát.
- Takhle jsem řídil už mockrát.

SCÉNA II

Pořadí vstupu do hry vstupu do hry 3

Otec sousedovy dcery, kterou nepotrestal za spáchaný přestupek, a teď zavinila nehodu

Hlavní hrdina se vrací domů. Na stole leží dopis s pokutou, kterou jeho dcera dostala za jízdu na červenou. Musí se rozhodnout, zda bude přísný otec a dceru potrestá nebo ji spíše bude chlácholit a uklidňovat.

Představuješ souseda hlavního hrdiny, který má přibližně stejně starou dceru, jako Odysseus. Také udělala vážný přestupek, ale nepotrestal ji za ni a jen ji konejšil. Dcera se moc nepoučila a pořád jezdí nebezpečně. Nedávno zavinila vážnější dopravní nehodu, i když se jí nic nestalo. Teď jí hrozí možná i nepodmíněný trest.

Budeš si hlavnímu hrdinovi stěžovat, že kdybys byl přísnější a dceři pořádně domluvil, nemuselo se to vůbec stát.

Myšlenky:

- Kdybych nebyl měkký a potrestal ji, tak se to vůbec nemuselo stát.
- Teď možná půjde sedět!
- Měl jsem raději zaplatit kondiční jízdy!

SCÉNA III

Pořadí vstupu do hry 1

Odysseus hlavní hrdina

Jsi na cestě do práce automobilem. Pracuješ v důležité softwarové firmě a máš svou práci velmi rád. Povinnosti doma způsobily, že jsi již dvakrát přijel do práce pozdě. nechceš se znovu opozdit. Hrozí ti pohovor se šéfem, kde ti odebere část finančního ohodnocení z výplaty až po přidělení méně důležité práce. Chceš dojet do práce včas.

Myšlenky:

- Co když je zraněný?
- Kdo jiný by přivolal pomoc?
- Kolem není asi nikdo jiný.
- Ale když zastavím, určitě přijdu pozdě do práce.
- To zase bude pohovor u šéfa.
- Možná mě vyhodí.

SCÉNA IV

Pořadí vstupu do hry 2

bratr

Martin měl lehkou nehodu, kdy nezvládl řízení a skončil s autem v poli. Nemůže se dostat vlastními silami zpět na silnici a rozhoduje se, zda bude volat kamarádovi nebo zavolá policii.

Představuješ hlas Martinova bratra, který se bojí pokuty a toho, že by Martin mohl přijít o řidičák.

Hraj člověka, který má strach o bráchu a upozorňuje na to, že Martin může mít v krvi ještě nějaký alkohol.

Myšlenky:

- Raději zavolej komukoliv než policii.
- Jestli nadýcháš, tak jsi ztracený a přijdeš o řidičák.
- Odysseus pro tebe může poslat někoho s návěsem.
- Včera jsi pil, každému bude jasné, co se stalo!

SCÉNA V

Pořadí vstupu do hry 3

Ředitel podniku, který Odysseovi blahopřeje k velkému zisku

Odysseus se musí rozhodnout, zda bude riskovat vyšší zisk za cenu vyššího rizika, že se obchod vůbec neuskuteční (tím, že pošle větší a pomalejší auto) nebo zvolí menší riziko s menším ziskem (rychlejší a menší auto, které určitě dorazí včas). Představuješ hlas ředitele celého podniku, který Odysseovi gratuluje a předává mu vyznamenání za výborný obchod a velký zisk!

Hraj bodrého a štědrého šéfa!

Myšlenky:

- Kdybych měl deset takových, kteří se nebojí riskovat!
- Gratuluji, tady jsou prémie!
- Náš podnik potřebuje lidi, jako jste vy, kteří se nebojí.

SCÉNA VI

Pořadí vstupu do hry 7

Prodáváč elektroniky

Prodáváš značkovou elektroniku a to včetně MP3 přehrávačů. Víš, že v dnešní době má skoro každé dítě MP3 přehrávač a také, že nejsou drahé. Vidíš tu radost v dětských očích, když dítěti rodič pořídí nový přehrávač. Také máš dceru a ta tvoje byla hrozně ráda, když jsi jí jeden dal. Přehrávač je lepší než helma.

Tvým úkolem je přesvědčit Odyssea, aby koupil přehrávač.

Myšlenky:

- Přehrávače jsou dnes nutností pro děti, já sám jsem ho dceři také dal.
- Každý den vidím stovky dětí, které touží po MP3 přehrávačích, ale žádné po helmě na kolo.
- MP3 přehrávač využije každý den od jara do zimy a kromě krácení času se bude i kulturně vzdělávat. Dokáže tohle helma?
- Přehrávače jsou dnes levnější než helmy a na rozdíl od helmy si ho od dcery můžete také půjčit.

SCÉNA VII

Pořadí vstupu do hry 1

Zloděj

Snaží se přesvědčit hrdinu, aby jel přes park a nechal se okrást. Pokud Odysseus pojde po silnici, vyhne se ti a ty nebude mít šanci ho oloupit. Pokud ho však zlákáš do parku, budeš mít alespoň šanci.

Tvým úkolem je přesvědčit hlavního hrdinu, aby jel parkem a ubezpečit ho, že se mu nic nestane, když ti dá všechno co u sebe má.

Myšlenky:

- Jen pojed' přes park, určitě máš moc pěkný nový telefon a novou peněženku.
- Slibuju, že na tebe nevytáhnou kudlu, když se nebudeš chtít prát.

SCÉNA VIII A

Pořadí vstupu do hry 3

Kamarád

Utéct bez boje by pro tebe byla zbabělost a chlap, co si neubrání před zlodějem peněženku, není chlap. Ty by ses určitě bránil a podle tebe by se měl Odysseus taky bránit.

Tvým úkolem, je přesvědčit Odyssea, aby lupiči za žádnou cenu cennosti nevydával.

Myšlenky:

- Já takového grázla potkat, tak mu jednu natáhnu.
- To by si teda někdo mohl zkusit!
- Jen srab by utekl.
- To se radši nechám zabít než bych se vzdal.

SCÉNA VIII B

Pořadí vstupu do hry 7

Prodavač, kde koupil Odysseus kolo

Trváš na tom, že kolo je rychlé a snadno se na něm ujede. Ty sám bys kolu svěřil život a zloději ujel.

Tvým úkolem je přesvědčit Odyssea, aby se pokusil na kole zloději ujet.

Myšlenky:

- Za tohle kolo bych dal hlavu na špalek.
- Trochu se do toho opřete a jste na druhém konci parku.
- Ničeho se nebojte.
- Nic se vám na něm nestane. To kolo je špička!

Mužská role II

SCÉNA I

Pořadí vstupu do hry 5

Revizor v tramvaji

Hlavní hrdina se musí rozhodnout, zda pojedou domů s Martinem, který nemusí být úplně střízlivý nebo tramvají.

Představuješ revizora, který kontroluje Odyssea a ten mu nemůže ukázat lístek. Někde jej v tramvaji ztratil.

Můžeš hrát nepříjemného revizora, který chce po Odysseovi zaplatit pokutu.

Myšlenky:

- Je mi jedno, že jste si kupoval lístek, nemáte ho.
- I když se dívám se na zem, nikde není!
- Pane, vaše výmluvy mě nezajímají. Ukažte občanku a napíšeme to na pět stovek.

SCÉNA II

Pořadí vstupu do hry 7

Policista, který dceři domlouvá

Hlavní hrdina se vrací domů. Na stole leží dopis s pokutou, kterou jeho dcera dostala za jízdu na červenou. Musí se rozhodnout, zda bude přísný otec a dceru potrestá, nebo ji spíše bude chlácholit a uklidňovat.

Představuješ hlas dopravního policisty, který s dcerou sepisuje protokol. Jsi neutrálním hlasem, profesionálně kladeš otázky (zda pila, jak jela rychle, v jakém stavu byl její skútr, jestli opravdu neviděla tu červenou).

Můžeš působit chladně a odměřeně. Klad' profesionálním hlasem otázky:

Myšlenky:

- Pila jste před jízdou?
- V jakém stavu byl skútr? Kdy jste naposledy kontrolovala tlak v pneumatikách?
- Jak je možné, že jste neviděla červenou na semaforu?
- To jste se nevěnovala plně řízení?
- Pravděpodobně můžete za nehodu a je třeba všechno vyšetřit.

SCÉNA III

Pořadí vstupu do hry 3

Šéf v práci

Představuješ šéfa v zaměstnání hlavního hrdiny. Hlavní postava se rozhoduje o tom, zda pomůže zraněnému cyklistovi nebo pojede do práce.

Tvým úkolem je hrát našťvaného šéfa, který oznamuje hlavnímu hrdinovi, že jeho pozdní příchody už nebudou déle tolerovány.

Myšlenky:

- Už jsem se rozhodl tě přeradit na nižší pozici, s nižším platem, protože ve firmě potřebuji pracovitě lidi a ne lenochy.
- Buď rád, že tě hned nevyhodím úplně!
- Ještě jednou a letíš!
- Můžeš hrát ostřeji a hlavního hrdinu deptat.

SCÉNA IV

Pořadí vstupu do hry 8

Šéf v práci, který Martina propouští kvůli ztrátě řidičského průkazu

Martin měl lehkou nehodu, kdy nezvládl řízení a skončil s autem v poli. Nemůže se dostat vlastními silami zpět na silnici a rozhoduje se, zda bude volat kamarádovi nebo zavolá policii.

Představuješ hlas Martinova šéfa, který Martinovi oznamuje, že bez řidičského průkazu, o který přišel, když po drobné nehodě volal policii a nadýchal zbytkový alkohol, nemůže dál pracovat v jejich podniku.

Martin pracuje jako nákupčí a bez auta to prostě nejde.

Myšlenky:

- Je mi líto, že vás musím propustit, Martine, ale bez řidičáku to prostě nejde.
- Kdyby vám policie po té nehodě nesebrala řidičák, tak jste mohl klidně pracovat dál, ale co mám teď s vámi dělat.
- Musíme jezdit s nákladem teď a ne za půl roku, až vám průkaz vrátí.

SCÉNA V

Pořadí vstupu do hry 7

Odysseus kupuje manželce televizi jako překvapení

Odysseus se musí rozhodnout, zda bude riskovat vyšší zisk za cenu vyššího rizika, že se obchod vůbec neuskuteční (tím, že pošle větší a pomalejší auto) nebo zvolí menší riziko s menším ziskem (rychlejší a menší auto, které určitě dorazí včas). Představuješ představu Odyssea, kupujícího manželce novou drahou televizi jako překvapení. Dostal totiž přidáno k výplatě za dobře provedený obchod.

Myšlenky:

- Riskovat se vyplatí!
- Můžu ženu překvapit novou televizí!
- Ještě že jsem poslal to pomalejší auto!

SCÉNA VI

Pořadí vstupu do hry 7

Prodavač elektroniky

Prodáváš značkovou elektroniku a to včetně MP3 přehrávačů. Víš, že v dnešní době má skoro každé dítě MP3 přehrávač a také, že nejsou drahé. Vidíš tu radost v dětských očích, když dítěti rodič pořídí nový přehrávač. Také máš dceru a ta tvoje byla hrozně ráda, když jsi jí jeden dal. Přehrávač je lepší než helma.

Tvým úkolem je přesvědčit Odyssea, aby koupil přehrávač.

Myšlenky:

- Přehrávače jsou dnes nutností pro děti, já sám jsem ho dceři také dal.
- Každý den vidím stovky dětí, které touží po MP3 přehrávačích, ale žádné po helmě na kolo.
- MP3 přehrávač využije každý den od jara do zimy a kromě krácení času se bude i kulturně vzdělávat. Dokáže tohle helma?
- Přehrávače jsou dnes levnější než helmy a na rozdíl od helmy si ho od dcery můžete také půjčit.

SCÉNA VII

Pořadí vstupu do hry 4

Vyšetřovatel

Vyšetřuješ přepadení a nabádáš lidi, aby se nevystavovali riziku na nebezpečných místech. Víš dobře, jak si lidé vlastní lehkovážností zbytečně vystavují riziku stát se obětí trestné činnosti. Tvůj úkol je přesvědčit Odyssea, aby nechodil do míst, kde ví, že mu hrozí nebezpečí.

Myšlenky:

- Každou chvíli tu někoho přepadnou a stejně sem lidi chodí sami.
- Už by tady mohli udělat lepší osvětlení a trochu vykácet křoví.
- Já se těch grázlů nezastávám, ale každý by si měl zvážit, jestli se vystaví riziku přepadení zbytečně.

SCÉNA VIII A

Pořadí vstupu do hry 6

Přepadený, který utekl

Víš, že zloděj pronásledovat nikoho nebude a tak se nikomu nic nestane, ani ho neokradou. Sám jsi už před lupičem utekl a podle tebe je to nejlepší řešení podobné situace a vydávání cenností je podle tebe zbytečná ztráta.

Tvým úkolem je přesvědčit Odyssea, aby utekl a nic nevydával.

Myšlenky:

- Prostě šlápní do pedálů a zmiz.
- Nic mu nedávej a zdrhej.
- On se za tebou po svých nepožene.

SCÉNA VIII B

Pořadí vstupu do hry 7

Právník sraženého chodce

Nechceš, aby chodec byl obviněn, že to byla jeho chyba. Hodilo by se ti, kdyby Odysseus pokračoval a nikomu nic nedosvědčoval. Pak by bylo snazší svalit vinu na řidiče nebo nechat celou situaci vyšumět.

Tvůj úkol je přesvědčit Odyssea, aby pokračoval v cestě a nezastavoval se.

Myšlenky:

- Nic moc se mu nestalo, ale stejně je to chyba řidiče, že jel rychle a nedával pozor.
- On jen chtěl rychle přeběhnout silnici a měl smůlu.
- Řidič je pojištěný a chodec byl už dost potrestán zraněním.
- Nikomu nic neříkejte, co jste viděli.
- Ještě byste se tady kvůli tomu zbytečně zdržovat a beztak máte něco lepšího na práci.

Mužská role III

SCÉNA I

Pořadí vstupu do hry 3

Dopravní policista

Hlavní hrdina Odysseus se musí rozhodnout, zda pojede domů s Martinem, který nemusí být úplně střízlivý nebo tramvaj.

Představuješ hlas dopravního policisty, který Martina zastavil a nechává mu dýchnout. Říkáš Odysseovi, že je ti jedno, že dojedeš pozdě domů nebo do práce. Máš si zvolit lepší odvoz nebo tramvaj, namísto člověka, který jede divně.

Zahraj autoritu policisty.

Myšlenky:

- Pane řidiči, váš průkaz a doklady k vozidlu.
- Vy počkejte v autě, je mi jedno, jestli spěcháte.
- Vypadáte jako po pořádném večírku. Proto jsem vás zastavil.
- Pokud se ukáže, že jste pil, seberu vám řidičák, auto odstavíte a oba půjdete dál třeba pěšky.

SCÉNA II

Pořadí vstupu do hry 4

Řidič auta, kterého ohrozila a nyní ji chce žalovat

Hlavní hrdina se vrací domů. Na stole leží dopis s pokutou, kterou jeho dcera dostala za jízdu na červenou. Musí se rozhodnout, zda bude přísný otec a dceru potrestá nebo ji spíše bude chlácholit a uklidňovat.

Představuješ řidiče, kterého dcera vlastní chybou ohrozila (kvůli tomu jsi musel prudce odbočit a narazil do sloupu). Dceru se samozřejmě chystáš zažalovat, protože jsi při tom mohl zemřít. Měli by ji sebrat řidičák!

Hrát můžeš naštvaného a rozezleného člověka (pamatuj, jsi jen představa v hlavě hlavního hrdiny, neboj se jít trochu do extrému).

Myšlenky:

- Doufám, že schytá pořádný trest.
- Té holky by se neměl nikdo zastávat!
- Ona, jenom ona, je zlo na silnicích. Kvůli takovým lidem se stávají nehody!

SCÉNA III

Pořadí vstupu do hry 2

lékař

Představuješ lékaře v nedaleké nemocnici. Hlavní postava se rozhoduje o tom, zda pomůže zraněnému cyklistovi nebo pojedě do práce.

Tvým úkolem je zahrát roli lékaře, který čte lékařskou zprávu o tom, že pokud by někdo zraněnému pomohl dříve, nemusel by na složitou operaci.

Hraj profesionální a chladný hlas, který bude odsuzovat to, že nikdo nebyl schopný cyklistovi v bezvědomí pomoci.

Jak je možné, že v takovém silném provozu si nikdo nevšiml, že na cyklostezce leží zraněný!

- A to nikdo nešel kolem?
- Podle nálezu by chlap ani nemusel na operaci. To jsou nevšímaví lidé...

SCÉNA IV

Pořadí vstupu do hry 6

řidič odtahové služby, kterou nakonec zavolal Odysseus

Martin měl lehkou nehodu, kdy nezvládl řízení a skončil s autem v poli. Nemůže se dostat vlastními silami zpět na silnici a rozhoduje se, zda bude volat kamarádovi nebo zavolá polici.

Představuješ hlas řidiče odtahové služby, kterého zavolal Odysseus a teď se ptá na konkrétní místo.

Vysvětlíš hlavnímu hrdinovi, že jsi byl poslán Odysseem a není třeba volat policii, za chvíli budeš na místě.

Myšlenky:

- Poslal mě váš kamarád Odysseus, abyste nemusel volat odtahovku.
- Kde přesně se to stalo?
- Hned jsem u vás a odtáhneme to.
- Mě neděkujte, to Odysseovi, ten vás zavolal.

SCÉNA V

Pořadí vstupu do hry 5

Hlas v hlavě - řidič malého auta vysvětlující, že více zboží nemůže naložit, protože mu dali malé auto

Odysseus se musí rozhodnout, zda bude riskovat vyšší zisk za cenu vyššího rizika, že se obchod vůbec neuskuteční (tím, že pošle větší a pomalejší auto) nebo zvolí menší riziko s menším ziskem (rychlejší a menší auto, které určitě dorazí včas). Představuješ řidiče malého automobilu, který vysvětluje, že více zboží nemůže naložit, protože mu dali jenom malé auto, do kterého se skoro nic nevejde.

Omlouvá se a říká, že on za to nemůže, že chtěl vzít velký nákladák.

Myšlenky:

- Víím, že jsme chtěli více zboží, ale prostě už nemám místo.
- Dali mi malé auto.
- Nemůžu za to já, ale šéf. Obratťte se na něj.
- Já víím, že za zboží máte peníze, ale já už v kufru nic nemám.

SCÉNA VI

Pořadí vstupu do hry 5

Řidič automobilu

Srazils děvče. Vážně se zranila. Nehodu jsi nezavinil a rozhodně nechceš mít na svědomí mladý život.

Víš, že kdyby měla helmu, tak by se vážně nezranila.

Tvým úkolem je přesvědčit Odyssea, aby koupil dceři helmu.

Myšlenky:

- Proč mi na kole vjela pod auto?
- Já to ve městě ubrdím, nejezdím rychle, ale ona z toho kola stejně spadne a rozbije si hlavu.
- Moje chyba to nebyla. Ale, jak já s tím budu žít, že jsem zmrzačil mladýho člověka.
- Kdyby měla helmu tak by se tolik nestalo.

SCÉNA VII

Pořadí vstupu do hry 3

Řidič na křižovatce

Víš jak je cyklista na frekventované silnici nebezpečný a nechceš, aby ti nějaký vjel do cesty, a ty jsi ho zranil. Tvým úkolem je přesvědčit Odyssea aby jel na kole po cestě vyhrazené pro cyklisty a zbytečně neriskoval na frekventované silnici.

Myšlenky:

- Jak vás člověče, napadlo, jet na kole po takhle frekventovaný silnici.
- I když vás uvidím včas, tak nejspíš nestihnu zastavit a srazím vás, nebo strhnu řízení, ale pak buď srazím někoho na chodníku, nebo vrazím do svodidel.
- Proč jste prostě nemohl jet jinudy, cest je tu plno.

SCÉNA VIII A

Pořadí vstupu do hry 1

Zloděj

Chceš ho přesvědčit, aby ti vše vydal, a pak mu neublížíš. Na druhou stranu, pokud by se bránil, nebo chtěl utéct, tak bys ses mu určitě pokusil ublížit.

Tvým úkolem je Odyssea přesvědčit, aby ti vydal všechny své cennosti bez pokusů se bránit, nebo utéct. Jenom tak se mu nic nestane.

Myšlenky:

- Nic se ti nestane, ale nezahrávej si se mnou.
- Určitě si svého života vážíš víc, než peněženky.
- Určitě máš rodinu, které bys chyběl víc, než peníze co u sebe máš.

SCÉNA VIII B

Pořadí vstupu do hry 4

Řidič na silnici

Vadí ti, jak se každý motá kolem, a všichni se zdržují a brzdí provoz. Myslíš, si že jeden člověk na zavolání sanitky a policie stačí a ostatní jsou jen zvědaví čumilové, kteří zbytečně brzdí dopravu.

Tvým úkolem je přesvědčit Odyssea, aby nezdržoval a pokračoval v cestě.

Myšlenky:

- Další čumil je to poslední, co je potřeba.
- Jsi snad doktor nebo dopravák? Ne? Tak co bys tam dělal.
- Jen další čumil co bude brzdit provoz a ještě tě tam pak taky někdo srazí.
- To je to poslední co potřebuju.

Mužská role IV

SCÉNA I

Pořadí vstupu do hry 6

řidič v zácpě – se troubením dožaduje průjezdu

Hlavní hrdina se musí rozhodnout, zda pojede domů s kamarádem, který nemusí být úplně střízlivý nebo tramvají.

Představuješ řidiče poštovního automobilu, který uvízl v dopravní zácpě a nemůže proto včas doručit zásilku.

Nadává, že každý dneska musí jezdit autem, i když tramvaj je stejně rychlejší.

Myšlenky:

- Kdyby polovina lidí nebyla líná jezdit tramvají, tak jsem mohl dodávku doručit včas.
- Vsadím se, že ty auta kolem by některé nemusely vyjet vůbec ven.
- Co mi asi řekne šéf?
- Hni se, hni se!

SCÉNA II

Pořadí vstupu do hry 8

opravář v dílně, který říká, že takhle sešrotovaný skútr ještě neviděl

Hlavní hrdina se vrací domů. Na stole leží dopis s pokutou, kterou jeho dcera dostala za jízdu na červenou. Musí se rozhodnout, zda bude přísný otec a dceru potrestá, nebo ji spíše bude chlácholit a uklidňovat.

Představuješ opraváře, který po nějaké další nehodě dcery demontuje její poškozený skútr. Je ti všechno jedno, nemáš k aktérům nehody žádný vztah.

Chladně komentuješ, že ten, kdo řídil, musí být mrtvý.

- Řidič toho skútru musí být dávno mrtvý, takhle sešrotovanou mašinu jsem už dlouho neviděl.
- Kdyby rodiče děcka pořádně hlídali, když se začínají samy jezdit, tak bych nemusel tohle dělat.
- Škoda zmařeného života.

SCÉNA III

Pořadí vstupu do hry 6

cyklista

Představuješ zraněného cyklistu. Hlavní postava se rozhoduje o tom, zda pomůže cyklistovi nebo pojedě do práce.

Tvoje role je cyklista, který vroucně děkuje za přivolání pomoci poté, co si zranil hlavu po pádu z kola.

Jsi vděčný hlavnímu hrdinovi a moc mu děkuješ za jeho pomoc.

Myšlenky:

- Přijdete ke mně domů na návštěvu na grilování, jakmile budu v pořádku.
- Jsem rád, že jsou ještě hodní a slušní lidé, kteří pomůžou.

SCÉNA IV

Pořadí vstupu do hry 9

Kamarád, který přijel Martinovi na pomoc, ale sám zapadl

Martin měl lehkou nehodu, kdy nezvládl řízení a skončil s autem v poli. Nemůže se dostat vlastními silami zpět na silnici a rozhoduje se, zda bude volat kamarádovi nebo zavolá policii.

Představuješ hlas Martinova kamaráda, který přijel na pomoc se svým autem, ale také zapadl vedle cesty a teď musí společně volat policii.

Jsi naštvaný a zklamaný.

Myšlenky:

- Kdybys zavolal policii rovnou, tak jsem nemusel zapadnout taky.
- Pitomé nápady, vždyť jsme teď zablokovali celou cestu!
- Jsme jako Pat a Mat.
- Nezbývá, než zavolat policii.

SCÉNA V

Pořadí vstupu do hry 8

Kamarád v hospodě, který Odyssea utěšuje, že to příště vyjde

Odysseus se musí rozhodnout, zda bude riskovat vyšší zisk za cenu vyššího rizika, že se obchod vůbec neuskuteční (tím, že pošle větší a pomalejší auto) nebo zvolí menší riziko s menším ziskem (rychlejší a menší auto, které určitě dorazí včas). Představuješ Odysseova kamaráda, který utěšuje hlavního hrdinu u piva.

Nabízí mu, že mu koupí další pití a ať si ze ztráty peněz v práci nic nedělá.

Myšlenky:

- Příště to vyjde, buď optimista.
- Risk je někdy zisk!
- Stejně si myslím, že jsi borec, že jsi riskoval a poslal pomalejší auto!

SCÉNA VI

Pořadí vstupu do hry 8

Starší sourozenec dcery

Mladší sestra si od tebe pořád chce půjčovat tvůj MP3 přehrávač. Co je ti po tom, že ho u ní ve třídě všichni mají. To je její problém. Tenhle je tvůj, a když ho chce tak ať si o něj řekne rodičům. Tvým úkolem je přesvědčit Odyssea, aby sestře koupil přehrávač, protože pak přestane škemrat o tvůj.

Myšlenky:

- Co je mi po tom, že nemá vlastní. Tak jí ho kupte, ať mě neotravuje.
- Sám pak nemám co poslouchat a to hlavně když si ho vezme bez dovolení.
- A co když mi ho rozbije? Sama na nový nemá. To mi pak koupíte novější?
- Když jí koupíte přehrávač místo helmy, tak od ní všichni budeme mít pokoj. U vás přestane škemrat a mě ho přestane brát.
- Vždyť to ani moc nestojí a na kole stejně skoro nejedí.

SCÉNA VII

Pořadí vstupu do hry 6

Kamarád

Nabádá hlavního hrdinu, aby se nebál přepadení, protože je chlap a přeci se ubrání. Útěk před nebezpečím je pro tebe zbabělost. Podle tebe by se správný chlap měl umět nebezpečí postavit a ne před ní utíkat.

Tvůj úkol je přesvědčit hrdinu, aby se nevyhýbal riziku přepadení.

Myšlenky:

- Nebuď srab, a kdyby si na tebe někdo něco zkusil, tak mu jednu ubalíš.
- Přece nepojedeš oklikou. Přes park je to o hodně kratší cesta.
- Máš přece u se pepřák, nebo ne?

SCÉNA VIII A

Pořadí vstupu do hry 9

Zloděj 2

Chceš, aby mu tu peněženku dal, protože ho stejně dohoníš, nebo si na něj počkáš příště zase. Sám jsi zloděj, který ví, že kořist nikdo jen tak pláchnout nenechá. Ať už Odyssea doženeš, nebo si na něj počíháš příště, nemá šanci se přepadení vyhnout. Tvým úkolem je Odyssea přesvědčit, aby vydal všechny cennosti.

Myšlenky:

- Jen mi ji dej. Neutečeš mi. Já jsem rychlejší, navíc jak můžeš vědět, že o kus dál nemám parťáka, co si tě stejně podá a bude to jen horší.
- Stojí mi to za to riziko. Prachy už žádný nemám.
- Jen mi dej, co chci a půjdeš si v klidu po svých.

SCÉNA VIII B

Pořadí vstupu do hry 1

Řidič auta

Chceš, aby ti hrdina dosvědčil, že to nebyla tvoje chyba, chodec ti vběhl do cesty. Myslíš, si že Odysseus vše vyděl a může ti dosvědčit, že jsi nehodu nezavinil.

Tvůj úkol je přesvědčit Odyssea, aby zastavil a pomohl s řešením nehody.

Myšlenky:

- Počkejte, nikam nejezděte, vždyť jste to celé viděl a mohl byste mi dosvědčit, že mi tam vběhl.
- Nebyla to má chyba, ale když to polici nikdo nepotvrdí, tak mi nebudou věřit. Vždyť já jezdím opatrně a nikdy bych nikomu neublížil.
- Přece se nebudete jen tak dívat a snad mi pomůžete.

Mužská role V

SCÉNA I

Pořadí vstupu do hry 9

Dcera, která je překvapená tím, že táta udělal snídani!

Hlavní hrdina se musí rozhodnout, zda pojedě domů s kamarádem, který nemusí být úplně střízlivý nebo tramvají.

Představuješ dceru Odyssea, který se dostal domů včas, protože jel autem a teď překvapil ještě spící rodinku připravenou snídání.

Děkuješ tátovi a přijde ti skvělé, že měl odvoz autem.

Myšlenky:

- To je skvělé, že vidím tátu ještě ráno před prací. Slíbil, že se vrátí brzo a dodržel to!
- Je bezvadné, že měl odvoz.
- Ta snídane je super! Ještě stihnul koupit čerstvé pečivo!

SCÉNA VIII B

Pořadí vstupu do hry 3

Cynický ignorant

Vysmíváš se lidem, co se zdržují s ostatními a jsi pyšný na svoje sobectví, které ti poskytuje výhodu v životě. Každý by měl myslet hlavně na sebe a svoje potřeby a nezdržovat se s ostatními.

Tvým úkolem je přesvědčit Odyssea, aby se na celou nehodu vykašlal, protože z toho nekouká žádný prospěch.

Myšlenky:

- Já bych se na to vykašlal.
- Ať se stará každý sám o sebe.
- Když jsou tak hloupý tak by si to měli vyřešit sami.
- Mně taky nikdo nepomohl a já bych tady za hlupáka nebyl.
- Co z toho budu mít?
- Jen se zdržím a ještě si přidělám starosti.
- Každý by se měl starat sám o sebe a ne nikoho otravovat.

Mužská role VI

SCÉNA I

Pořadí vstupu do hry 3

Šéf v práci vyhrožující za pozdní příchod

Hlavní hrdina se musí rozhodnout, zda pojede domů s kamarádem, který nemusí být úplně střízlivý nebo tramvají.

Představuješ Odysseova šéfa, který mu spílá za to, že přijel pozdě.

Je ti jedno, že jel tramvají, protože se chtěl vyhnout zácpě.

Přijel pozdě a to se už nesmí opakovat.

Myšlenky:

- Ještě jeden pozdní příchod a letíš!
- Je mi jedno, jestli byly ucpané silnice, ale ty jsi tady měl být včas. Příště vstaň o hodinu dříve.
- I když, jaké příště...?
- Proč jezdíš tramvají, když máme služební auta?
- Proč sis nevzal třeba taxíka?

SCÉNA II

Pořadí vstupu do hry 9

**kamarád, který jde do kina s jinou slečnou, protože
Odysseova dcera má domácí vězení**

Hlavní hrdina se vrací domů. Na stole leží dopis s pokutou, kterou jeho dcera dostala za jízdu na červenou. Musí se rozhodnout, zda bude přísný otec a dceru potrestá, nebo ji spíše bude chlácholit a uklidňovat.

Představuješ kamaráda dcery, který bere do kina jinou dívku, protože dcera hlavního hrdiny má domácí vězení.

Vysvětluješ dívce, se kterou jdeš, že dotyčná má „zaracha“ a proč.

Myšlenky:

- Má přísné rodiče, potrestali ji za to, jak přejela na skútru tu červenou.
- Jo, s tou teď asi dlouho nikdo nikam nepůjde.
- Táta jí prý seřezal, uvidíme, jak se bude tvářit ve škole.

SCÉNA III

Pořadí vstupu do hry 9

kolega z práce, který dostal místo hlavního hrdiny

Hlavní postava se rozhoduje o tom, zda pomůže cyklistovi nebo pojede do práce. Představuješ kolegu hlavního hrdiny z práce, který dostal místo po dotyčném. Protože pořád chodil pozdě, přeřadili jej na nižší pozici. Teď to bylo kvůli tomu, že pomohl nějakému cyklistovi.

Můžeš hrát trochu nafoukaně.

Myšlenky:

- Jsem moc rád, že mám jeho místo a nebudou se mnou takové problémy, pane šéfe.
- Já rozhodně nikomu po cestě do práce pomáhat nebudu,
- Práce je pro mne mnohem důležitější než nějaký chlap, co válí na zemi.

SCÉNA IV A V

Pořadí vstupu do hry 0 - nevystupuje

SCÉNA VI

Pořadí vstupu do hry 9

Rodič zraněného dítěte

Věděl jsi, že helma je na kolo je důležitá a dítě by bez ní nikdy nemělo vyjet. Syn ji ale nechtěl nosit, protože se v ní cítil hloupě. Zželelo se ti ho a nechtěl jsi ho nutit. Co se mu může za domem stát, říkal sis. On ale spadl z kola přímo na asfalt a teď leží v nemocnici s otřesem mozku. Svaluješ vinu na sebe a cítíš, že jsi ho měl donutit jezdit s helmou.

Tvým úkolem je přesvědčit Odyssea, aby koupil dceři helmu na kolo.

Myšlenky:

- Neměl jsem kluka poslouchat, když říkal, že ji nosit nechce.
- Helma je to nejdůležitější a já se nepostaral, aby ji měl.
- Je to moje chyba, že jsem nedohlédl na to, aby měl helmu na hlavě.
- Moc ho rozmazluju a málo vychovávám a teď kvůli mně leží v nemocnici.

SCÉNA VII

Pořadí vstupu do hry 7

Přepadený

Už jednou jsi byl v minulosti přepaden v tom samém parku. Taky jsi zvolil opuštěnou cestu parkem, ale přepadli tě a okradli.

Nabádáš Odyssea, aby neriskoval cestou přes park.

Tvým úkolem je přesvědčit Odyssea, aby nechodil přes park.

Myšlenky:

- Taky jsem si myslel, že mě se to stát nemůže, že se ubráním.
- Místo toho aby mě jen okradli mě i zmlátili a kromě ukradené peněženky jsem skončil v nemocnici.
- Už přes opuštěná místa nikdy nepůjdu, i když bych si měl zajít.

SCÉNA VIII A

Pořadí vstupu do hry 9

Zloděj 2

Chceš, aby mu tu peněženku dal, protože ho stejně dohoníš, nebo si na něj počkáš příště zase. Sám jsi zloděj, který ví, že kořist nikdo jen tak pláchnout nenechá. Ať už Odyssea doženeš, nebo si na něj počíháš příště, nemá šanci se přepadení vyhnout. Tvým úkolem je Odyssea přesvědčit, aby vydal všechny cennosti.

Myšlenky:

- Jen mi ji dej. Neutečeš mi. Já jsem rychlejší, navíc jak můžeš vědět, že o kus dál nemám partáka, co si tě stejně podá a bude to jen horší.
- Stojí mi to za to riziko. Prachy už žádný nemám.
- Jen mi dej, co chci a půjdeš si v klidu po svých.

SCÉNA VIII B

Pořadí vstupu do hry 9

Ignorant

Každý by se měl starat sám o sebe, a když hrdina spěchá, tak ať se o nehodu nestará. Však on pomůže někdo jiný. Ty sám si nemyslíš, že někdo má zodpovědnost za druhé a proto bys nikomu nepomáhal, pokud bys z toho něco neměl.

Tvým úkolem je přesvědčit Odyssea, aby nezastavoval a sledoval svůj vlastní cíl a nenechal se zdržovat problémy ostatních.

Myšlenky:

- Podívej, co je kolem lidí.
- Někdo to určitě taky viděl a pomůže jim.
- Ty přece spěcháš a oni mají čas.
- Určitě by to pochopily.
- Nehoda už se, stala a ty už jí nezabráníš, tak co se s tím zdržovat.

Ženská role I

I

SCÉNA I

Pořadí vstupu do hry 1

Manželka hlavního hrdiny

Hlavní hrdina se musí rozhodnout, zda pojede domů s kamarádem, který nemusí být úplně střízlivý nebo tramvaj.

Představuješ hlas manželky Odyssea, která se ho snaží přesvědčit, že bezpečnost je důležitější.

Hraješ starostlivou manželku, která se bojí o zdraví svého muže.

Hraj trochu na city a můžeš přehánět obavy.

Myšlenky:

- Co když se chudákovi něco stane, když s ním nepojedu?
- Martin je hrozně nezodpovědný! Pije do půlnoci a brzo ráno řídí!
- Strašný provoz po ránu, tramvaj je bezpečnější.
- Kdyby se mu něco stalo, asi bych to nepřežila.

SCÉNA Č. 2

Pořadí vstupu do hry 1

Odysseova dcera, kterou nehoda velmi mrzí a omlouvá se

Hlavní hrdina se vrací domů. Na stole leží dopis s pokutou, kterou jeho dcera dostala za jízdu na červenou. Musí se rozhodnout, zda bude přísný otec a dceru potrestá nebo ji spíše bude chlácholit a uklidňovat.

Představuješ hlas dcery - viníka nehody.

Hraj zkroušeně a omlouvej se. Chceš tátu zmanipulovat, aby ti nedával žádný trest.

Myšlenky:

- Byla to moje chyba, Cítím se už tak dost špatně a táta mne nemusí trestat.
- Příště se to určitě nebude opakovat, už budu jezdit pomalu a opatrně.
- Skutečně si už budu dávat pozor! Je mi to moc líto.

SCÉNA Č. 3

Pořadí vstupu do hry 4

Dcera cyklisty

Představuješ dceru poraněného cyklisty. Hlavní postava se rozhoduje o tom, zda pomůže zraněnému cyklistovi nebo pojede do práce.

Tvým úkolem je volat na mobil tátovi, který ti slíbil, že tě odpoledne vezme do zoologické zahrady. Mobil nebere.

Myšlenky:

- Táta vždycky bere hned mobil.
- Nikdy se nestalo, že by mi jej nevzal.
- Nestalo se mu něco?
- Ale kdyby se něco stalo, tak mi snad mamka dá vědět.
- O tátu se strachuješ a budeš se ptát sama sebe, jestli se mu nestalo něco hrozného.

SCÉNA Č. 4

Pořadí vstupu do hry 1

Martinova přítelkyně

Martin měl lehkou nehodu, kdy nezvládl řízení a skončil s autem v poli. Nemůže se dostat vlastními silami zpět na silnici a rozhoduje se, zda bude volat kamarádovi nebo zavolá policii.

Představuješ hlas Martinovy přítelkyně, která se o něj bojí.

Hraj ustrašený hlas, který Martinovi radí, aby raději zavolal policii, protože kamarádi nejsou spolehliví a celé by se to mohlo ještě zhoršit.

Myšlenky:

- Raději zavolej policii, nikdy nevíš, jestli pro tebe někdo bude moct dojet.
- Kamarádi jsou nespolehliví.
- Co když někdo taky nezvládne řízení a srazí tě u místa nehody!
- Mám o tebe velký strach!

SCÉNA Č. 5

Pořadí vstupu do hry 4

Manželka Odyssea, která nařiká, kde vezmou peníze, když musí Odysseus hradit škody v práci.

Odysseus se musí rozhodnout, zda bude riskovat vyšší zisk za cenu vyššího rizika, že se obchod vůbec neuskuteční (tím, že pošle větší a pomalejší auto) nebo zvolí menší riziko s menším ziskem (rychlejší a menší auto, které určitě dorazí včas). Představuješ hlas Odysseovy manželky, která neví, kde vezme rodina peníze a ptá se na to Odyssea.

Nedávno totiž riskoval v práci a nyní musí platit velké peníze z vlastní kapsy za škodu za zmařený obchod.

Myšlenky:

- Kdybys poslal to rychlejší auto, tak se nic nestalo a nemuseli jsme mít dluhy.
- Kde teď vezmeme peníze?
- Proč jsi zase riskoval, když nemáš štěstí?

SCÉNA Č. 6

Pořadí vstupu do hry 1

Odysseus se rozhoduje, zda koupí dceři novou cyklistickou helmu, nebo MP3 přehrávač

Dcera

Ráda bys, aby ti táta Odysseus koupil MP3 přehrávač. Ráda posloucháš hudbu při dojíždění MHD i ve škole o přestávkách, tak tvoji spolužáci. Tvým úkolem je přesvědčit tatínka, že jej nutně potřebuješ, jinak si tě ostatní spolužáci budou dobírat.

Myšlenky:

- Kup mi novou MP trojku prosím.
- Všichni ve škole se mi smějou a nikdo se se mnou o přestávce nebaví, protože každý poslouchá nejnovější písničky.
- Jsem úplně nemožná. Připadám si jako socka.
- Je mi z toho hrozně smutno.

SCÉNA Č. 7

Pořadí vstupu do hry 2

Žena v parku

Chceš přesvědčit hlavního hrdinu, aby tě doprovodil, protože ve dvou vám nehrozí takové nebezpečí. Pokud bys šla sama, možný zloděj by si na tebe spíše sám troufl. V doprovodu Odyssea byste oba měli větší šanci, že se lupič zalekne, nebo se mu alespoň ubráníte.

Tvým úkolem je přesvědčit hlavního hrdinu, aby se vydal přes park a poskytl ti doprovod.

Myšlenky:

- Když pojedete parkem tak si na mě nikdo netroufne, protože se vás bude bát.
- Pokud budeme dva, budete to bezpečnější.

Bez vás mě přepadnou a ublíží mi.

SCÉNA Č. 8 A

Pořadí vstupu do hry 2

Dcera

Máš strach, že tátovi ublíží a nechceš, aby se mu něco stalo. Raději bys aby se vrátil domů živý a zdravý a klidně bez cenností, ale hlavně v pořádku. Nechceš, aby se Odysseovi něco stalo, a i když vše vydá, tak pro tebe nebude zbabělec.

Tvým úkolem je Odyssea přesvědčit, aby vydal cennosti a neriskoval.

Myšlenky:

- Tatínku prosím tě, všechno mu dej a vrať se nám domů.
- K čemu nám bude, když si necháš ublížit.
- Já se za tebe stydět nebudu a ani nebudu chtít nic koupit, když ty peníze budou chybět.

VARIANTA - SCÉNA Č. 8 B

Pořadí vstupu do hry 2

Sražená chodkyně

Jsi zraněný a bojíš se o své zdraví. Chceš, aby ti hlavní hrdina pomohl a zavolal sanitku. Tvým úkolem je přesvědčit Odyssea, aby zatavil a alespoň ti zavolal sanitku nebo tě ošetřil

Myšlenky:

- Pomozte mi prosím.
- Přeci mě tu nenecháte jen tak ležet, když vidíte, co se stalo.
- Přeci můžete alespoň na chvíli zastavit a alespoň zavolat sanitku.
- Co kdyby se něco stalo vám, to byste mě tu jen tak nechal?

Ženská role II

SCÉNA I

Pořadí vstupu do hry 4

Paní v tramvaji, která se dožaduje, ať ji hlavní hrdina pustí sednout

Hlavní hrdina se musí rozhodnout, zda pojedě domů s Martinem, který nemusí být úplně střízlivý nebo tramvají.

Představuješ hlas cestující v tramvaji, který se hlasitě dožaduje toho, ať ji Odysseus pustí sednout.

Hraj nepříjemně, můžeš i trochu zvýšit hlas. Máš právo sedět a je ti jedno, že někdo jiný může mít potřebu sedět víc. Ty si chceš sednout.

Myšlenky:

- Když chcete sedět, jezděte autem.
- Já si mám právo sednout, slyšíte?
- Ostatní mě vždycky pouštěli. Jste mladý a máte zdravé nohy, tak můžete stát celou cestu.
- Je mi jedno, že jedete daleko, já si na svoje tři zastávky chci sednout!

SCÉNA II

Pořadí vstupu do hry 2

Odysseova dcera, která se před kamarády frajeří, že se jí nic nemohlo stát

Hlavní hrdina se vrací domů. Na stole leží dopis s pokutou, kterou jeho dcera dostala za jízdu na červenou. Musí se rozhodnout, zda bude přísný otec a dceru potrestá nebo ji spíše bude chlácholit a uklidňovat.

Představuješ hlas dcery hlavního hrdiny, která mluví s kamarády a snaží se působit sebevědomě. Říkáš, že se ti nic nemohlo stát, že rodiče reagují zbytečně hystericky a celá ta příhoda je vlastně jenom blbost. Vždyť se nic nestalo. Skútr má jen pomačkané plechy.

Samozřejmě, že budeš jezdit dál. Chceš si před kamarády připadat jako hrdinka a ne jako oběť nehody.

Myšlenky:

- Rodiče jsou pitomí a dělají z toho vědu.
- Samozřejmě, že budu jezdit dál stejně. Beztak to nebyla úplně moje chyba.
- Určitě chci někoho svézt, nemám s tím problém a nebojím se.

SCÉNA III

Pořadí vstupu do hry 5

manželka hlavního hrdiny

Představuješ manželku hlavního hrdiny. Hlavní postava se rozhoduje o tom, zda pomůže zraněnému cyklistovi nebo pojedou do práce. Ještě z auta volá ženě, aby věděla, co stalo.

Hraješ ženu, která si zoufalá, protože jejího muže asi vyhodí z práce poté, co již potřetí přišel pozdě.

Myšlenky:

- Tentokrát pomáháš nějakému nemehlu na kole, které si, odřelo koleno na cyklostezce.
- Nevíš, kdo teď bude platit nájem, když tě vyhodí.
- Kde vezmeme peníze na další splátky?
- Jak si chceš najít další práci?

SCÉNA IV

Pořadí vstupu do hry 3

panika

Martin měl lehkou nehodu, kdy nezvládl řízení a skončil s autem v poli. Nemůže se dostat vlastními silami zpět na silnici a rozhoduje se, zda bude volat kamarádovi nebo zavolá policii.

Představuješ Martinovy panické sklony.

Budeš mu předhazovat nejhorší scénáře a snažit se ho vystresovat.

Hraj zmateného a panikař.

Myšlenky:

- Někdo mě tady uvidí a zavolá policii.
- Tohle nikdy nezaplatím.
- Co mám dělat? Co mám dělat?
- Kdo mi teď pomůže?
- Musím zapálit auto a utéct do ciziny!

SCÉNA V

Pořadí vstupu do hry 1

Odysseovo riskující já

Odysseus se musí rozhodnout, zda bude riskovat vyšší zisk za cenu vyššího rizika, že se obchod vůbec neuskuteční (tím, že pošle větší a pomalejší auto) nebo zvolí menší riziko s menším ziskem (rychlejší a menší auto, které určitě dorazí včas).

Představuješ hlas Odysseova riskujícího, mladého já.

Vzpomínej před Odysseem na všechny zážitky, kdy riskoval a vyplatilo se mu to.

Myšlenky:

- Vzpomeň si, když jsi zariskoval a oslovil svoji současnou ženu.
- Vzpomeň si, jak jsi vyhrál na střední škole závod na kolech - taky jsi riskoval
- A těch vyhraných sázek! Štěstí je při tobě, nemůže se ti nic stát.

SCÉNA VI

Pořadí vstupu do hry 2

Manželka

Přesvědčuješ hlavního hrdinu, aby dceři koupil přilbu, protože bezpečnost je na prvním místě. Přehrávač by byl jen další hračka, ale helma je praktická a důležitá věc.

Tvým úkolem je přesvědčit Odyssea, aby koupil dceři helmu.

Myšlenky:

- Holka si pořád vymýšlí a neví coby.
- Beztak ji ta MP trojka hned omrzí a skončí v šuplíku jako všechny ostatní dárky. Helma je důležitější.
- Radši budu mít neoblíbenou dceru doma, než hvězdu třídy v nemocnici.

SCÉNA VII

Pořadí vstupu do hry 2

Žena v parku

Chceš přesvědčit hlavního hrdinu, aby tě doprovodil, protože ve dvou vám nehrozí takové nebezpečí. Pokud bys šla sama, možný zloděj by si na tebe spíše sám troufl. V doprovodu Odyssea byste oba měli větší šanci, že se lupič zalekne, nebo se mu alespoň ubráníte.

Tvým úkolem je přesvědčit hlavního hrdinu, aby se vydal přes park a poskytl ti doprovod.

Myšlenky:

- Když pojedete parkem tak si na mě nikdo netroufne, protože se vás bude bát.
- Pokud budeme dva, budete to bezpečnější.
- Bez vás mě přepadnou a ublíží mi.

SCÉNA VIII A

Pořadí vstupu do hry 2

Manželka

Nechceš, aby se Odysseovi něco stalo. Peněženka za život nestojí. Chceš, aby se Odysseus vrátil v pořádku, a na cennostech ti nesejde.

Tvým úkolem je přesvědčit Odyssea, aby neriskoval a cennosti odevzdal.

Myšlenky:

- Prosím tě, dej mu všechno, co chce.
- Nechci, aby se ti něco stalo.
- Nehraj si na hrdinu a vrať se v pořádku domů.
- Když mu dáš peníze, pro mě zbabělec nebudeš.

SCÉNA VIII B

Pořadí vstupu do hry 5

další svědkyně

Jsi další svědek a jdeš si po svém, protože jim určitě někdo jiný pomůže. Možná se bojíš a možné je ti to jedno, ale každopádně je tam podle tebe dost lidí, kteří mohou pomoci a proto ty můžeš nerušeně pokračovat. Však on se o to někdo jiný postará. Tvým úkolem je přesvědčit Odyssea, aby pokračoval dál, protože situaci někdo jiný vyřeší za něj.

Myšlenky:

- Já se na to vykašlu, je tady plno jiných lidí.
- Půjdu si dál po svém.
- Teď si řeknu, že se zdržím chvilku a za dvě hodiny ještě pořád budu vypovídat na policii, anebo mě ještě někdo zažaluje, že jsem špatně poskytl první pomoc. To tak, nic mi potom není a půjdu si dál po svých.

Ženská role III

SCÉNA I

Pořadí vstupu do hry 8

známá ekoložka hlavního hrdiny

Hlavní hrdina se musí rozhodnout, zda pojede domů s kamarádem, který nemusí být úplně střízlivý nebo tramvají.

Představuješ Odysseovu známou - ekologickou aktivistku, která bojuje proti přílišnému používání automobilů.

Přesvědčuješ Odyssea, že tramvaj je ekologičtější, protože jezdí na elektřinu a je rychlejší, než auto. Kdyby všichni používali raději tramvaje než auta, tak je ve městech lepší ovzduší.

Myšlenky:

- Proč jezdíš autem, když je tramvaj levnější?
- Vždyť každá cesta autem znamená více znečištěného ovzduší.
- V našem městě se skoro nedá dýchat.
- Každý je zodpovědný za svůj kousek země a vzduchu!

SCÉNA II

Pořadí vstupu do hry 5

kamarádka dcery, která ji utěšuje a říká, že trest od táty mohl být mnohem horší

Hlavní hrdina se vrací domů, Na stole leží dopis s pokutou, kterou jeho dcera dostala za jízdu na červenou. Musí se rozhodnout, zda bude přísný otec a dceru potrestá nebo ji spíše bude chlácholit a uklidňovat.

Představuješ kamarádku dcery hlavního hrdiny, která se snaží být podporou a konejší svou kamarádku.

Hraj postavu kamarádky, která se skutečně umí vžít do situace viníka nehody a snaží se být nápomocná. Myslíš si, že trest, který tvá kamarádka dostala od otce (Odysseus - hlavní hrdina) není spravedlivý!

Myšlenky:

- Rodiče by měli děti podporovat a ne trestat!
- Kamarádka si nezasloužila od otce takový trest (je jedno jaký, byl prostě moc tvrdý).
- Vím jaké to je mít zlé rodiče a mluvíš o tom, že ti je tvé kamarádce moc líto.

SCÉNA III

Pořadí vstupu do hry 8

nejlepší kamarádka hlavního hrdiny

Hlavní postava se rozhoduje o tom, zda pomůže cyklistovi nebo pojede do práce. Tvoje role je nejlepší kamarádka hlavního hrdiny.

Myšlenky:

- Spadla jsem také na kole a jeden hodný cyklista mi pomohl.
- Není důležité, kdo udělal chybu, ale jak se k tomu ostatní postavili.
- Každý by měl určitě pomoci zraněnému, i když spěchá.
- Život a zdraví jsou cennější než peníze.

SCÉNA IV

Pořadí vstupu do hry 4

rozum

Martin měl lehkou nehodu, kdy nezvládl řízení a skončil s autem v poli. Nemůže se dostat vlastními silami zpět na silnici a rozhoduje se, zda bude volat kamarádovi nebo zavolá polici.

Představuješ hlas rozumu.

Je potřeba zachovat si klidnou hlavu a nepanikařit.

Mluv klidným hlasem.

Myšlenky:

- Nejdůležitější je, že žiješ, nic jiného nestojí za stres.
- Auto vypadá v pořádku, jen ho to chce vytáhnout zpátky na silnici.
- Hlavně se uklidni a všechno uvidíš jasněji. Panika je nepřítel.

SCÉNA V

Pořadí vstupu do hry 2

Odysseovo opatrné já

Odysseus se musí rozhodnout, zda bude riskovat vyšší zisk za cenu vyššího rizika, že se obchod vůbec neuskuteční (tím, že pošle větší a pomalejší auto) nebo zvolí menší riziko s menším ziskem (rychlejší a menší auto, které určitě dorazí včas).

Představuješ hlas Odysseova opatrného a bojácného já.

Myslíš si, že riskování je zbytečné, taková ztráta peněz, kdyby se obchod neuskutečnil - to je skutečně problém.

Co na to řekne šéf?

Jak mu to vysvětlím?

Myšlenky:

- Raději neriskuj, co když se to všechno pokazí?
- Určitě to pomalé auto nedorazí včas! Vždyť jsou na cestách zácpy!
- Vsaď na jistotu a nefrajeř! Pomalá cesta je nejlepší cesta a spěchat se má právě pomalu!

SCÉNA VI

Pořadí vstupu do hry 3

Spolužačka dcery

Dcerou hlavního hrdiny pohrdáš, protože nemá to co ostatní děti. Dobíráš si ji. Pokud by měla MP3 přehrávač jako ostatní spolužáci, mohli byste ji přibrat do party, ale to se určitě nestane, jestli dostane helmu.

Tvým úkolem je přesvědčit Odyssea, aby koupil dceři MP3 přehrávač.

Myšlenky:

- My bychom ji vzali do party, kdyby nebyla jak socka.
- S ostatníma holkama si měníme písničky, ale o čem se s ní máme bavit?
- Správnej rodič by to pochopil jak je důležitý bejt in.
- Vy jste už ale starý a nepamatujete si jaký je to bejt ve škole.

SCÉNA VII

Pořadí vstupu do hry 5

Manželka

Snažíš se uklidnit hrdinu, že nemusí spěchat a má si vybrat bezpečnou cestu. Je pro tebe důležitější, aby se Odysseus dostal do cíle v bezpečí, a na drobném zdržení ti nesejde.

Tvým úkolem je ubezpečit hrdinu, že nemusí volit nejrychlejší cestu, ale spíše tu bezpečnější.

Myšlenky:

- Nemusíš spěchat, hlavně se domů dostaň v pořádku.
- Doma je vše hotové, děcka mají napsané úlohy.
- Už přijed', ať vím, že jsi v pořádku.

SCÉNA VIII A

Pořadí vstupu do hry 4

Oběť přepadení v parku

Už jsi byl taky jednou přepaden a víš, že je lepší se zbytečně nebránit, protože sám jsi byl při přepadení nejen okraden, ale i zraněn. Podle tebe žádné cennosti za zdraví nestojí a nejlepší obrana je lupiče neprovokovat.

Tvým úkolem je přesvědčit Odyssea, aby všechny cennosti odevzdal.

Myšlenky:

- Já jsem taky byl hrdina, a jak jsem dopad.
- Vážně mě zranili a řeknu vám, že to za to nestojí.
- Nejdřív jsem byl odvážný, ale jak já se v nemocnici bál, že už rodinu nikdy neuvidím.
- Zdraví za těch pár peněz nestojí.

SCÉNA VIII B

Pořadí vstupu do hry 4

Zdravotnice

Vadí ti, že jsou lidé lhostejní a přitom je to něco naprosto normálního zastavit se a pomoci druhému. Pro tebe je to sice profese a poslání, ale je i věcí slušnosti snažit se pomoci v rámci svých schopností, i kdyby to bylo jen zavolání na 112. Tvým úkolem, je Odyssea přesvědčit, aby zastavil a poskytl první pomoc, nebo alespoň zavolał záchranku

Myšlenky:

- I když neumíte poskytnout první pomoc, tak alespoň zavolat sanitku zvládne každý.
- Vždyť je to nejen nelidské ale i trestné nepomoci člověku v nouzi.
- Jak můžete vědět, že nemá vnitřní zranění?
- Copak vám to udělá alespoň zastavit, zeptat se a zavolat záchranku.
- Vždyť vás to nic nestojí.

Ženská role IV

SCÉNA I

Pořadí vstupu do hry 10

přítelkyně Martina

Hlavní hrdina se musí rozhodnout, zda pojede domů s kamarádem, který nemusí být úplně střízlivý nebo tramvají.

Představuješ přítelkyni kamaráda, který Odyssea vezl domů.

Ptáš se, jak je možné, že Martin (přítel) jel autem po oslavě narozenin, když před tím pil. Kdyby to neudělal, tak se nenaboural a nebyl teď v nemocnici. Zajímá tě, proč vlastně jel. Snažíš se ptát Odyssea, proč nemohl jet tramvají, když věděl, že Martin byl unavený.

Myšlenky:

- Martin vždycky nabízí pomoc, i když na to nemá. Proč jsi mu nerozmluvil jet autem, když jsi věděl, že pil?
- Kdybys jel tramvají, tak se nic nestalo a Martin teď není v nemocnici.
- Je to tvoje vina!

SCÉNA II

Pořadí vstupu do hry 6

matka, která jede za dcerou do nemocnice po nehodě

Hlavní hrdina se vrací domů. Na stole leží dopis s pokutou, kterou jeho dcera dostala za jízdu na červenou. Musí se rozhodnout, zda bude přísný otec a dceru potrestá, nebo ji spíše bude chlácholit a uklidňovat.

Představuješ manželku hlavního hrdiny, matku dcery.

Budeš ve scéně někomu vyprávět, jak jedeš do nemocnice navštívit svou dceru, která je vážně raněná po další dopravní nehodě, kterou zavinila. Kdyby jí spolu s manželem po první nehodě ji potrestali, tak se to vůbec nemuselo stát.

Můžeš hrát smutně až zoufale.

Myšlenky:

- Vezu dceři nějaké oblíbené plyšáky, aby ji v nemocnici nebylo smutno.
- Kdybych byla s manželem důslednější, tak se to nemuselo stát.
- Už možná nikdy nebude chodit...

SCÉNA III

Pořadí vstupu do hry 10

svědomí

Hlavní postava se rozhoduje o tom, zda pomůže cyklistovi nebo pojede do práce. Představuješ hlas svědomí hlavního hrdiny.

Myšlenky:

- Cyklista může být vážně zraněný.
- Otřes mozku je velmi vážné zranění.
- Stavět sám sebe na první místo?
- Co když budeš potřebovat pomoc ty?
- Nebyl bys pak vděčný za pomoc?

SCÉNA IV

Pořadí vstupu do hry 7

policistka

Martin měl lehkou nehodu, kdy nezvládl řízení a skončil s autem v poli. Nemůže se dostat vlastními silami zpět na silnici a rozhoduje se, zda bude volat kamarádovi nebo zavolá polici.

Představuješ hlas policisty, který Martina chválí za to, že jednal rozumně a zavolal policii.

Tím, že policie přijela do pár minut, se předešlo další vážné nehodě a odhalilo se, že silnice byla namrzlá. Ovšem Martin nadýchal zbytkový alkohol a přijde asi o řidičák.

Myšlenky:

- Udělal jste správnou věc.
- Předešel jste další nehodě.
- Takto by se měli jednat všichni řidiči.

SCÉNA V

Pořadí vstupu do hry 6

kolegyně z práce pomlouvá Odyssea za jeho zády

Odysseus se musí rozhodnout, zda bude riskovat vyšší zisk za cenu vyššího rizika, že se obchod vůbec neuskuteční (s tím, že pošle větší a pomalejší auto) nebo zvolí menší riziko s menším ziskem (rychlejší a menší auto, které určitě dorazí včas). Představuješ kolegu Odyssea, který se baví s jiným kolegou za Odysseovými zády a říká, že on by v jeho případě skutečně tak neriskoval a raději poslal to rychlé auto. Risk není zisk.

Myšlenky:

- Riskovat se nevyplatí.
- Hm, pitomec Odysseus, teď má trable.
- Líný se dvakrát strhá a pomalé auto prostě nedorazí nikam.
- Teď to zboží můžeme akorát nechat ve skladu, už ho nikdo nechce.

SCÉNA VI

Pořadí vstupu do hry 4

Kamarádka dcery

Chtěla bys s dcerou hlavního hrdiny zase jezdit na kole, ale ona nechce bez helmy vůbec jezdit. Sice spolu nechodíte do třídy a ona si přeje MP3 jako mají její spolužáci, ale kolo jí taky bavilo a nová helma by jí to mohla připomenout.

Tvým úkolem je přesvědčit Odyssea, aby koupil dceři helmu.

Myšlenky:

- Vždycky jsem se s ní ráda projížděla na kole, ale poslední dobou vůbec jezdit nechce.
- Pořád říká, že má starou helmu a stydí se s ní i přede mnou a to jsme jezdívali za město kde ani nikoho nepotkala a mně to nevadilo.
- Snad jí koupí novou helmu, ať spolu zase můžeme jezdit.

SCÉNA VII

Pořadí vstupu do hry 9

Dcera

Máš strach o tatínka, že mu někdo zlý ublíží. Sama se bojíš cizích lidí a nechceš, aby se vystavoval riziku, že se mu něco stane.

Tvým úkolem je Odyssea přesvědčit, aby nejezdil přes park, kde ho někdo zlý může přepadnout.

Myšlenky:

- Bojím se o tebe, lidi jsou zlí a někdo ti ublíží.
- Budou tě chtít okrást.
- Nám ve škole říkali, ať sami do parku nechodíme.

SCÉNA VIII A

Pořadí vstupu do hry 8

Policistka

Doporučuješ se nebránit a neriskovat život. Víš, že většina pokusů bránit se ozbrojenému pachateli končí špatně a proto by lidé měli oželeť peněženku a mobil aby se jim nic nestalo.

Tvým úkolem je přesvědčit Odyssea, aby neriskoval a lupiče neprovokoval tím, že no neposlechne.

Myšlenky:

- Pane, vážně vám za to ta peněženka stojí.
- Prostě mu ji dejte a myslete hlavně na zdraví.
- Pak nám řeknete, jak vypadal a my ho chytíme a peněženku Vám vrátíme.

SCÉNA VIII B

Pořadí vstupu do hry 1

Řidička auta

Chceš, aby ti hrdina dosvědčil, že to nebyla tvoje chyba, chodec ti vběhl do cesty. Myslíš, si že Odysseus vše vyděl a může ti dosvědčit, že jsi nehodu nezavinil.

Tvůj úkol je přesvědčit Odyssea, aby zastavil a pomohl s řešením nehody.

Myšlenky:

- Počkejte, nikam nejezděte, vždyť jste to celé viděl a mohl byste mi dosvědčit, že mi tam vběhl.
- Nebyla to má chyba, ale když to polici nikdo nepotvrdí, tak mi nebudou věřit. Vždyť já jezdím opatrně a nikdy bych nikomu neublížil.
- Přece se nebudete jen tak dívat a snad mi pomůžete.

Ženská role V

SCÉNA I

Pořadí vstupu do hry 3

dopravní policistka

Hlavní hrdina Odysseus se musí rozhodnout, zda pojede domů s Martinem, který nemusí být úplně střízlivý nebo tramvají.

Představuješ hlas dopravního policisty, který Martina zastavil a nechává mu dýchnout. Říkáš Odysseovi, že je ti jedno, že dojedeš pozdě domů nebo do práce. Máš si zvolit lepší odvoz nebo tramvaj, namísto člověka, který jede divně.

Zahraj autoritu policisty.

Myšlenky:

- Pane řidiči, váš průkaz a doklady k vozidlu.
- Vy počkejte v autě, je mi jedno, jestli spěcháte.
- Vypadáte jako po pořádném večírku. Proto jsem vás zastavil.
- Pokud se ukáže, že jste pil, seberu vám řidičák, auto odstavíte a oba půjdete dál třeba pěšky.

SCÉNA II

Pořadí vstupu do hry 6

matka, která jede za dcerou do nemocnice po nehodě

Hlavní hrdina se vrací domů. Na stole leží dopis s pokutou, kterou jeho dcera dostala za jízdu na červenou. Musí se rozhodnout, zda bude přísný otec a dceru potrestá, nebo ji spíše bude chlácholit a uklidňovat.

Představuješ manželku hlavního hrdiny, matku dcery.

Budeš ve scéně někomu vyprávět, jak jedeš do nemocnice navštívit svou dceru, která je vážně raněná po další dopravní nehodě, kterou zavinila. Kdyby jí spolu s manželem po první nehodě ji potrestali, tak se to vůbec nemuselo stát.

Můžeš hrát smutně až zoufale.

Myšlenky:

- Vezu dceři nějaké oblíbené plyšáky, aby ji v nemocnici nebylo smutno.
- Kdybych byla s manželem důslednější, tak se to nemuselo stát.
- Už možná nikdy nebude chodit...

SCÉNA III

Pořadí vstupu do hry 7

pragmatický hlas svalující vinu na cyklistu

Hlavní postava se rozhoduje o tom, zda pomůže cyklistovi nebo pojede do práce. Tvoje role je hlas rozumu.

Myšlenky:

- Cyklista si za nehodu může úplně sám, protože neměl zapnutý řemínek na helmě. Právě proto si ublížil.
- Kdyby dbal na svou bezpečnost, tak by se mu nemuselo nic vážného stát.
- Může si za to sám a pomáhat takovému nemehlu je jen ztráta času.
- Takoví lidé se prostě musí občas zranit, aby se naučili, že bezpečnost je na prvním místě.

SCÉNA IV

Pořadí vstupu do hry 7

Odysseus

Martin měl lehkou nehodu, kdy nezvládl řízení a skončil s autem v poli. Nemůže se dostat vlastními silami zpět na silnici a rozhoduje se, zda bude volat kamarádovi nebo zavolá polici.

Představuješ hlas Odyssea, kterému Martin zavolal.

Odysseus má plno práce a tvrdí, že nemůže vůbec pomoci.

Nemůže ani poradit a je mu to vlastně jedno.

Myšlenky:

- Sorry, ale nemáš jezdit opilý.
- Zavolej si policii nebo odtahovku.
- Nezajímá mě to, je to tvůj problém.

SCÉNA V

Pořadí vstupu do hry 9

skladnice přemítající nad neprodaným nákladem

Odysseus se musí rozhodnout, zda bude riskovat vyšší zisk za cenu vyššího rizika, že se obchod vůbec neuskuteční (tím, že pošle větší a pomalejší auto) nebo zvolí menší riziko s menším ziskem (rychlejší a menší auto, které určitě dorazí včas). Představuješ neutrální hlas skladníka, který přemítá co s nákladem, který se nevešel do malého auta a teď ve firmě vadí.

Myšlenky:

- Kam ty krámy teď dám, nikdo je nechce
- Kdyby se to všechno odvezlo, tak to zboží nemuselo přijít vniveč.

SCÉNA VI

Pořadí vstupu do hry 6

Dopravní policistka

Nechápeš, proč rodiče nekoupí dítěti helmu, a viníš takové rodiče za zranění dětí. Máš zkušenosti s nehodami dětí na kole a víš, že s helmou by bylo nespočetně méně zranění. Je to bezpečnostní prvek za pár stokorun, ale zachrání dítě před vážným zraněním.

Tvým úkolem je přesvědčit Odyssea, aby koupil dceři helmu.

Myšlenky:

- Nechápu, co je to za rodiče, kteří nekoupí dítěti helmu.
- A co, že ji měla a nechtěla nosit?!
- Měl jste ji donutit, nebo jí koupit takovou jakou by nosila.
- Teď je v nemocnici a bůh ví, jak to s ní dopadne.

SCÉNA VII

Pořadí vstupu do hry 8

Sražená autem

Už jsem byla dříve v minulosti sražena autem na frekventované silnici a víš, že tam chodci a cyklisté nepatří, protože množství aut a komplikované křižovatky pro ně představují velké nebezpečí.

Tvým úkolem je Odyssea přesvědčit, že silnice je nebezpečná a proto by měl zvolit cestu určenou pro jeho dopravní prostředek.

Myšlenky:

- Myslela jsem si, že to stihnu, že jsem dost rychlá a že se mi ostatní vyhnou.
- Je ochránila karosérie, ale já byla sama proti tunám kovu.

SCÉNA VIII A

Pořadí vstupu do hry 4

Oběť přepadení v parku

Už jsem byla taky jednou přepadena a vím, že je lepší se zbytečně nebránit, protože sám jsi byla při přepadení nejen okradena, ale i zraněna. Podle tebe žádné cennosti za zdraví nestojí a nejlepší obrana je lupiče neprovokovat.

Tvým úkolem je přesvědčit Odyssea, aby všechny cennosti odevzdal.

Myšlenky:

- Já jsem taky byla hrdina, a jak jsem dopadla.
- Vážně mě zranili a řeknu vám, že to za to nestojí.
- Nejdřív jsem byl odvážná, ale jak já se v nemocnici bála, že už rodinu nikdy nevidím.
- Zdraví za těch pár peněz nestojí.

SCÉNA VIII B

Pořadí vstupu do hry 6

Dopravní policista

Potřeboval bys očitého svědka, který ti mu řekl, co se stalo. Žádný svědek tu nezůstal, a protože každý zúčastněný říká něco jiného, potřeboval bys Odyssea, aby ti pověděl, co se vlastně stalo.

Tvým úkolem je přesvědčit Odyssea, aby se zastavil a pomohl s následky nehody.

Myšlenky:

- Každý teď tvrdí něco jiného, a protože všichni co to viděli, se rozutekli tak se nikdy nedozvíme, jak to bylo.
- Proč jste nezastavil? To jste se bál nebo se vám jen nechtělo?
- Sepsali bychom to za deset minut. Deset minut za trochu zodpovědnosti. To je dneska pro vás tak strašně moc?
- Deset minut za pomoc druhému není velká cena.

ZLATÝ DEVÁŽÁK

II.9 Ročník: Devátý

Téma: Já – chodec, cyklista a řidič

Dílčí výstupy RVP (ŠVP):

- Žák používá své znalosti a dovednosti v praxi.
- Žák analyzuje konkrétní situaci a vyvozuje bezpečné chování.
- Žák se chová tak, aby v silničním provozu chránil zdraví a život svůj i jiných osob – uvědomuje si dopad svého chování a koriguje jej podle situace.

Námět LARPU:

Hra je založena na principu hraní jednotlivých scének, kdy si hráči volí postavu, prostředí a rizikový faktor. Na základě těchto atributů si sami vymýšlejí jednoduchý příběh, kde se musí objevit rizikový faktor a do hry jsou vtaženi všichni hráči. Zbytek diváků – hráčů dalších scének hledá možnou nápravu, aby k rizikové situaci nedošlo. Soutěží, která skupina bude mít více nápadů a fantazie při řešení dopravních situací. Principy, na kterých je LARP založen, jsou přirozená soutěživost žáků, atraktivita tématu soutěže a touha překonávat překážky. Nezastupitelnou součástí hry je týmová spolupráce, umět si navzájem pomoci, odpovědně si vybrat si ze svého týmu toho nejlepšího hráče, který hru povede. Dokázat ostatním svoje znalosti a umět je předat i ostatním členům týmu.

ÚVOD

Interaktivní vzdělávací hra v rolích s názvem „Zlatý "deváták" je hra, která si klade za cíl zábavnou a zážitkovou formou naučit žáky základních škol přemýšlet nad dopravními situacemi, jako souhrou mnoha činitelů dopravní nehody: místa dopravní nehody, účastníků a jejich chování, podnebních podmínek a dalších okolností, z nichž každý hraje svoji roli a lidský činitel, jako nejméně vyzpytatelná součást dopravního procesu, může udělat chybu.

Žáci vymýšlejí ve skupinkách dopravní situaci, která vždy skončí dopravní nehodou. Prostřednictvím hraní rolí, tedy kreativní a aktivní činností, ji prezentují ostatním žákům, kteří se snaží najít všechny možné příčiny nehody. Následně hledají možnosti jak odstranit rizika, které ve scénce mohli vidět.

Závěrečnou částí celé aktivity je workshop, kde se s učitelem (animátorem hry) rozebírají jednotlivé scénky a hledají se paralely se situacemi ve skutečném životě. Hra je koncipována jako soutěž mezi skupinkami hráčů, vyhrává ta nejkreativnější scénka. Ale ani v této hře nemusí být vítěz ani poražený...

Pro herní prostředí je doporučena školní tělocvična nebo i třída. V tělocvičně je, díky volnému prostoru, možno hrát i s minimem rekvizit. Volný prostor dává podněty pro kreativitu a fantazii žáků. I tím, že se hráči přímo účastní na vytvoření virtuálního dopravního prostředí, se žáci učí.

Hru je možno hrát i v prostředí dopravního hřiště, kde je výhodou dopravní prostředí, které se nemusí připravovat, je „jako“ ve skutečnosti. Je zde jen nebezpečí, že žáky nevyburcuje k aktivitě a rozvoji fantazie, neboť hra se bude odehrávat v již připraveném prostředí.

Hra o „Zlatého devátáka“ je určena pro žáky devátých ročníků základních škol. Minimální počet účastníků je 12, optimální počet je 25. Délka hry je přibližně 2 - 3 vyučovací hodiny (maximálně 3x 45 minut), hrací čas je vždy oddělen přestávkou. Doba hry závisí na počtu hráčů i délce závěrečného workshopu.

Hra nevyžaduje žádné speciální rekvizity. Scénky by měly být hrány za pomoci symbolických rekvizit, na které je možno použít běžné pomůcky a předměty, které žáci vlastní (mobilní telefon, pouzdro na brýle, tužka, pravítko atd.) Pokud učitel

či lektor bude mít zájem hru nějakými předměty obohatit, může s žáky vytvořit takové předměty, které uzná za vhodné, např. v rámci výtvarné výchovy.

Pro každou skupinu je nutné připravit několik menších lístků papíru (např. formát vizitky) pro hlasování, papír a psací potřeby pro záznam rizikových situací.

Scénář hry je zdánlivě velmi jednoduchý. Hra je určena pro žáky 9. ročníků jako budoucí řidiče malých motocyklů a vozidel do 50 cm³, tzv. mini vozidel. Cílem je, uvědomit si, jak maličkost může změnit řidiči - chodci celý život a jak málo stačí k tomu, aby se stala dopravní nehoda. Tato hra vychovává k postojům tvorby životních hodnot.

POPIS OBSAHU HRY

Úvodní fáze

Animátor – učitel představí účastníkům v kostce hru, kterou budou hrát.

Po představení hry následuje rozdělení hráčů do herních skupin. Hrají všichni žáci ve třídě.

Možností, jak vytvořit skupinky je mnoho. Hráči si mohou losovat, sami si zvolit spoluhráče nebo jinou metodou se rozdělí třída do herních skupin. Konkrétní provedení je na učiteli. Hráči by měli být do skupinek rozdělení početně rovnoměrně. Je lepší, když v herní skupině jsou zastoupeni kluci i děvčata.

Optimální počet skupinek je 5, počet hráčů může být od 4 do 7. Nejnižší počet herních skupinek jsou 3.

Každá skupinka si zvolí jméno pro snadnou identifikaci pro hodnocení a závěrečný workshop. Doporučuje se vybrat např. podle jména nejaktivnějšího člena skupiny, nebo podle barvy na oblečení, apod.

Zástupci herních skupin si vylosují Pořadí vstupu do hry , ve kterém se scénky budou hrát.

Výběr rolí a prostředí

Po rozdělení do herních skupin si hráči vylosují role, které budou ve scénkách představovat. Dále si vylosují prostředí, kde se jejich scénka bude odehrávat a rizikový faktor v dopravě, které musí ve scénce ztvárnit.

Každá skupinka dostane omezený čas na přípravu scénky, kterou ostatním zahraje. Scénka musí být uzavřená, tj. má úvod do děje, děj s krizovou situací a vyvrcholení krizové situace – dopraví nehodu. Musí jasně názorně představovat nebezpečnou situaci, musí v ní být použity všechny herní prvky a postavy, které si hráči vylosovali.

Hraní scénky

Každá skupinka postupně zahraje svou scénku ostatním skupinám. Scénka by neměla být příliš dlouhá (max. 5 minut). Scénky zahrnují jen to, co bezprostředně předchází nehodě (expozice do hry) a nehodu samotnou (kolize). Po každé scénce

následuje rozbor obecně – hráči, kteří ve hře nevystupovali, ale do diskuze se zapojují i samotní hráči s vysvětlením situace, pokud je to zapotřebí.

Hodnocení scénky

Skupinky, které nehrají scénku, pozorují hru a hledají v ní co nejvíce rizikových faktorů. Zaznamenávají si je na papír. Na základě pozorování a poznámek pojmenovávají rizikové faktory a snaží se vymyslet co nejvíce řešení, jak nehodě předejít.

Vyhodnocení

Každá skupina přednese své nápady na řešení, jak předejít dopravní nehodě, kterou právě viděli. Skupinka, která scénku přehrála, vybere nejlepší řešení a tím určí vítězného řešitele kola.

Jméno skupinky napíše na papír a ten odevzdá učiteli. Volba je tajná, aby se předešlo taktizování v hodnocení.

Ve hraní scének se vystřídají všechny skupinky.

Pořadí vstupu do hry ztvárnění scénky je dáno losem.

Závěrečný workshop

Hra končí vyhlášením vítěze (popř. více vítězů při více skupinách se stejným počtem bodů). Scénky se nakonec shrnou a vyjmenují se nejčastější rizika, se kterými se mohou mladí účastníci dopravních situací setkat. Podle časových možností učitele může následovat diskuze o osobních zkušenostech žáků s rizikovými situacemi.

POPIS PROSTŘEDÍ

Herní prostor

Hru je možno hrát v adekvátně velkém prostoru, na kterém půjdou pohodlně přehrát scénky a všichni účastníci budou mít dobrý výhled. Nejvhodnějším prostorem je školní tělocvična nebo i třída. Tělocvična má výhodu rozlehlého prostoru pro ztvárnění jednotlivých scének, je zde možnost využití např. nářadí a sportovního náčiní, jako herních rekvizit, s možností vytvoření jednoduchého „hlediště“ z laviček pro obecenstvo, které hodnotí zahrnou scénku.

Hru je možné zařadit i jako aktivitu venkovní, např. na školním hřišti, v rámci školy v přírodě nebo lyžařského výcvikového kurzu.

Jednou z možných variant, kde hru hrát, je dopravní hřiště. Zde se nabízí využití již existujících herních rekvizit a speciálně upravených prostor pro dopravní výchovu.

REKVIZITY

Počet rekvizit závisí na možnostech učitele (školy), aktivitě hráčů či lektora. Scénky je možno zahrát s minimalistickými rekvizitami (školní potřeby, židle, lavice, předměty denní potřeby), které symbolicky zastupují skutečné objekty. Před každou scénku je třeba představit prostředí, a co který předmět představuje, pokud to není na první pohled jasné. Doporučuje se některé doplňkové předměty (např. dopravní značky) si vyrobit v rámci např. výtvarné výchovy, případně si je stáhnout z webových stránek a vytisknout viz: <http://www.dopravni-znaceni.eu/>

VYSVĚTLENÍ PRAVIDEL

Soutěž „O zlatého deváťáka“ má za cíl ukázat různé nebezpečné situace v dopravě a jak jim předcházet. Hráči jednotlivých scének si sami vymýšlejí a pak hrají nebezpečné dopravní situace ostatním. Hráči mají daný herní prostor, tj. kde se hra odehrává, herní role a riziko, které se ve scéně musí objevit.

Ti, kteří nehrají, jsou v roli hodnotících diváků a ve svých herních skupinkách pozorují zahrané scénky a snažit se v nich najít co nejvíce nebezpečných situací a rizik, které mohou vést k nehodě. Čím více jich identifikují, tím lépe. Každá skupina hráčů se pokusí vymyslet co nejvíce nejlepších řešení, jak bylo možno ve scéně zabránit nehodě.

Pokusí se najít, co by se mělo ze scénky – z „dopravního prostoru“ odstranit, nebo jaké chování v roli chodce nebo řidiče změnit (např. řidič by neměl za jízdy telefonovat) nebo naopak přidat (např. dopravní značku, dopravní značení – přechod pro chodce). Kreativitě hráčů se meze nekladou, ale způsoby řešení by měly jít použít. Výsledek by měl být vždy reálný a nezacházet za hranice fantazie. Cílem je najít řešení, jak nehodě šlo zabránit nebo alespoň eliminovat její následky. Výběr vhodného řešení koriguje animátor hry (učitel).

Vítěze vybírá skupinka, která scénku sehrála. Zároveň hodnotí výběr vhodných řešení. Může zahrát scénku znovu a s použitím doporučených řešení.

VÝBĚR ROLÍ A PROSTŘEDÍ

Animátor - učitel má k dispozici tři, resp. čtyři balíčky kartiček, ze kterých si každá herní skupinka vybírá.

Postupně ve skupinkách (podle čísel) přicházejí k animátorovi hry - učiteli a losují si role, které budou hrát, prostředí, kde se bude scénka odehrávat a rizika, která musí demonstrovat. Karty, ze kterých si vybírají svoji roli, jsou obráceny textem dolů a hráč nevidí, jakou roli si vybírá. Role si skupina vybírá ze dvou balíčků tak, aby byly zastoupeny jak dopravní prostředky, tak i role chodce (chodců).

Dopravní prostředí vybírá za herní skupinu jeden hráč pouze jednu kartu. Karta je opět obrácena textem dolů. Hráč nevidí text.

Rizika si vybírá herní skupina. Vybírají se tři rizika na jednu scénku, které hráči musí povinně zapojit do hry. Hráči opět nevidí text na kartách.

Balíčky karet:

- **Dopravní prostředí** - jedna karta na skupinku.
- **Role účastníků** - jedna karta na jednoho hráče ve skupince.

Zde skupina vybírá ze dvou oddělených balíčků rolí:

z dopravních prostředků
a chodců.

- **Rizika** - tři kartičky na skupinku.

Hráči dostanou popis prostředí. Prostředí je dáno a určuje, kde se scénka odehraje a nedá se měnit. Místo, kde se hra odehrává, hráči na začátku scénky popíší obecně. Pro potřeby hraní scénky je možné prostředí ztvárnit symbolickými rekvizitami.

Hráči mají vylosované kartičky rolí - účastníků dopravní situace. V rámci vlastní herní skupinky si mohou role prohodit. Ve scénce se musí objevit všechny role. Role účastníků jsou nabízeny ve dvou oddělených balíčcích, aby se ve skupince promíchaly role chodců i dopravních prostředků.

Rizika v dopravě představují rizikové faktory, které se ve scénce musí objevit. Hráči mohou použít všechny tři, minimálně musí použít dva. Všechny kartičky jsou tajné pro ostatní hráče v jiných skupinách až do okamžiku, než se začne hrát scénka.

Je zapotřebí vysvětlit hráčům, že nesmí před uvedením scénky nic prozradit, především ne rizikové faktory.

PŘÍPRAVA NA SCÉNKY

Po vylosování rolí, herního prostředí a rizikových faktorů dostanou všechny herní skupiny 15 minut na přípravu scénky. Scénku si mohou i secvičit, nebo si jen říct, jak se scénka bude odehrávat a kdo a co bude ve hře hrát a kdy kdo do hry vstoupí. Skupinky by se neměly navzájem sledovat v době přípravy na své scénky. Tělocvična umožňuje jistou míru soukromí přípravy pro jednotlivé herní skupiny. Je to také taktický tah každé skupiny, aby neprozradila nic ze své plánované scénky.

Pokud se hraje hra v tělocvičně, je na kreativitě hráčů, co si z vybavení tělocvičny vyberou k realizaci scénky.

Zda se animátor rozhodne k využití rekvizit ze školního prostředí nebo seznámí žáky s možností přinesení herních rekvizit z domu, je ponecháno na uvážení každého animátora – učitele. V tomto případě je zapotřebí dát žákům seznam rekvizit s dostatečným předstihem, aby si mohli doma obstarat potřebné rekvizity (případně je vyrobit). Je zapotřebí žáky upozornit, že k použití rekvizit vůbec nemusí dojít. Je na uvážení každého herního týmu, co si pro ztvárnění scény vybere.

HRANÍ A HODNOCENÍ SCÉNEK

Hraní scénky

Každý herní tým postupně, podle vylosovaného Pořadí vstupu do hry, předstoupí před spolužáky a seznámí je, kde se hra bude odehrávat – herní prostředí. Na hráčích je, aby co nejvěrněji ztvárnili roli, kterou si vylosovali – chodec nebo vozidlo. Při hraní scénky nesmí zapomenout na povinná rizika, která se musí ve scénce objevit.

Úkolem spoluhráčů v roli pozorovatelů je najít co nejvíce rizik a nebezpečí, a zapamatovat si je během hry. Po ukončení scénky si svoje postřehy zapíší. Každá scénka by měla vést k nehodě nebo skoronehodě, která nemusí být nutně sehrána až do konce. Stačí zastavit scénku těsně před nárazem do chodce, srážkou dvou vozidel, apod. A zde je již na fantazii každého účastníka, jak si hru domyslí.

Animátor - učitel by měl zastavit hraní scénky v pravou chvíli, pokud se herci nezačnou příliš „vyžívat“ – přehrávat dopravní nehodu.

Hodnocení scénky – pokyny pro hráče

Po ukončení každé scénky mají žáci - pozorovatelé 5 minut, během kterých by si měli ujasnit rizika, která se ve scénce objevila a vymyslet co nejvíce řešení, jak předejít nehodě. Řešení mohou být např.:

- upravení dopravního prostoru tak, aby k nehodě nedošlo,
- navrhnout změnu pravidel silničního provozu (např. absolutní přednost chodců),

- změna chování účastníků,
- přidání něčeho (dopravní značka, SSZ na přechodu),
- odstranění něčeho, co mohlo přispět k nehodě nebo zavinělo nehodu (mp3).

Je potřeba, aby učitel na začátku řešení přivedl pozorovatele k tomu, aby při řešení minimálně jednu věc přidali a jednu ubrali.

Pokud budou hráči vymýšlet originální až fantastické nápady (např. přiletí superhrdina a nebezpečnou situaci zachrání), tak se tomuto řešení hry nebrání. Lepší varianta je na tento typ řešení nenavádět. Vhodnější je, pokud se pozorovatelé budou držet reálného a možného řešení. Vhodné je motivovat i hodnocením řešení, které je možné použít.

HODNOCENÍ

Po uplynutí doby na vyhodnocení scénky představí jedna skupina „pozorovatelů“ – tj. hráčů, kteří nehráli ve scénce svá řešení a nechají čas na vyhodnocení skupině, která scénku sehrála, aby vybrala to nejlepší řešení. Hodnotitelé se mohou poradit i s animátorem - učitelem, který by jim měl být odbornou oporou a měl by jim pomoci radou.

Vybranou vítěznou skupinu si animátor – učitel poznamená, tak aby to ostatní „pozorovatelé“ nevěděli, o koho se jedná. Na závěr se porovnává hodnocení hráčů – aktérů scénky a „pozorovatelů“ „Pozorovatelé obhajují, proč si zvolili variantu a jak by se dalo zabránit nehodě. Hra pokračuje sehráním další scénky.

Je možné, že před další scénkou budou hráči potřebovat krátký čas na přípravu. Každá scénka bude totiž motivovat hráče k dalším nápadům a rozvoji herního děje. Nejtěžší pozici má první herní tým.

ZÁVĚR HRY A WORKSHOP

Na závěr učitel představí tým, který zvítězil (získal nejvíce bodů) nebo oznámí i celkové pořadí. Herní skupiny – týmy hráčů, mohou pak zveřejnit svoje vlastní. Animátor hry je může nechat objasnit důvod jejich.

Herní skupiny by měly vysvětlit, proč vybrané řešení situace se jeví jako nejlepší. O příčinách a řešeních bezpečnostních situací by se mělo diskutovat.

Jednou z možností hodnocení je také výběr nejlepšího herce ze všech herních týmů.

Ve hře nejde o to, kdo bude vítězem, ale především jde o prožitek a zážitek nebezpečné situace ve hře, byť jen ve virtuálním prostředí. Hráči se naučí uvědomovat si, kde je riziko v dopravě a naučí se jej pojmenovat. A to je největším přínosem hry.

PŘÍLOHA I

KARTY – DOPRAVNÍ PROSTŘEDÍ

SVĚTELNÁ KŘÍŽOVATKA

KŘÍŽOVATKA BEZ SVĚTELNÉ SIGNALIZACE

PARKOVIŠTĚ U NÁKUPNÍHO CENTRA

TRAMVAJOVÝ OSTRŮVEK

**ŘADA ZAPARKOVANÝCH VOZIDEL PODÉL
CHODNÍKU**

NEPŘEHLEDNÁ ZATÁČKA

OBYTNÁ ZÓNA NA SÍDLIŠTI

KŘÍŽOVATKA PŘED ŠKOLOU

PŘÍLOHA II

KARTY - RIZIKA

MOBILNÍ TELEFON

POSLECH MP3

NEPOZORNOST

MIKROSPÁNEK

ČTENÍ ČASOPISU ZA CHŮZE

VYSOKÁ RYCHLOST

HRANÍ SI S MÍČEM

ŠPATNÉ PARKOVÁNÍ

MLHA

PŘEDJÍŽDĚNÍ

NÁLEDÍ

DÉŠŤ

VÝKOPOVÉ PRÁCE NA CESTĚ

ROZTRŽENÁ TAŠKA S NÁKUPEM

DOMÁCÍ MAZLÍČEK

ŠPATNÝ STAV VOZOVKY

ROZHOVOR

ŠPATNĚ VIDITELNÁ ZNAČKA

PŘÍLOHA III

ROLE - OSOBY

HRAJÍCÍ SI DÍTĚ

POMALU JDOUCÍ STARÝ ČLOVĚK

JEZDEC NA KOLOBĚŽCE

CYKLISTA/CYKLISTKA

CHODEC S BERLÍ

TĚHOTNÁ ŽENA

STARÝ ČLOVĚK

BĚŽEC

MAMINKA S KOČÁRKEM

ČLOVĚK TÁHNOUCÍ VOZÍK

SPOLUJEZDEC

UČITELKA PŘEVÁDĚJÍCÍ DĚTI

ČLOVĚK S TĚŽKÝM NÁKUPEM

POPELÁŘ S POPELNICÍ

INLINE BRUSLAŘ

SLEPEC S VODÍCÍM PSEM

PŘÍLOHA IV

ROLE - DOPRAVNÍ PROSTŘEDKY

AUTOBUS

SKÚTR

MALÁ MOTORKA

SUV

TRAKTOR

SANITKA

OSOBNÍ AUTO

NÁKLADNÍ AUTO

DODÁVKA

NÁKLAĐÁK S OTEVŘENOU KORBOU

TAHAČ

TRAMVAJ

PŘÍLOHA V

NÁVRH DOPLŇKOVÝCH POMŮCEK

- Mobilní telefon (i nefunkční),
- přehrávač mp3,
- francouzské hole nebo hůlka,
- míč,
- domácí mazlíček na vodítku – plyšová hračka (hraje opravdového psa),
- nákupní taška, která se roztrhne, nákup se vysype na silnici,
- časopis,
- dopravní značka
- a další dle fantazie animátora.

POUŽITÁ LITERATURA

- [1] Rámcový vzdělávací plán pro základní vzdělávání, (verze platná od 1. 9. 2013) úplné znění upraveného RVP ZV s barevně vyznačenými změnami, Praha 2013. Dostupný z: <http://www.msmt.cz/vzdelavani/zakladni-vzdelavani/upraveny-ramcovy-vzdelavaci-program-pro-zakladni-vzdelavani>
- [2] Gade, M. (ed.). As LARP Grows Up: Theory & Methods in Larp. BookPartner. 2003. ISBN 87-989377-0-7
- [3] M., Holm, J. T. Elements of Harry Potter. Deconstructing an edu-larp. In Larp, The Universe and Everything. Knutepunkt, 2009. ISBN 978-82-997102-2-0
- [4] Janoušek, J. Sociálně kognitivní teorie Alberta Bandury. Československá psychologie. Ročník XXXVI, číslo 5.
- [5] Národní strategie bezpečnosti silničního provozu na roky 2011-2020. Dostupná z: <http://www.ibesip.cz/data/web/soubory/nsbsp-2011-2020-formatovani-ii.pdf>