

Byl jednou jeden život

Hráči vcházejí do místnosti, na zemi leží kartičky s občanskými průkazy... je slyšet tikání hodin, hraje písnička Time od Pink Floyd. Každý z hráčů si má zvolit občanský průkaz a zůstat u něj stát.

PRAVIDLA

Právě jste se narodili. Každý máte občanský průkaz se jménem, bydlištěm, charakteristikou role. Zároveň jsou zde uvedené informace důležité pro hru: vzdělání, zaměstnání, kvalita bydlení. Někteří mají ještě další charakteristiky: nevidomý s asistentem, vozíčkář, jednoruký, epileptik, cizí národnost. Vaším cílem je v určeném čase získat dostatek lístečků (takzvaných benefitů), které opravňují k životu ve vyšší společenské vrstvě.

Na hracím území jsou rozmístěna tři stanoviště: vzdělání, zaměstnání, zdraví, a dva sektory pro střední třídu a vyšší třídu. V sektoru střední třídy se pije čaj, jí sušenky, v sektoru vyšší třídy se pije martini, jí kaviár, hraje golf.

Vaším úkolem je obíhat stanoviště, plnit na nich přidělené úkoly a po splnění získávat benefity. Když nasbíráte určený počet benefitů, můžete přestat s obíháním a zbytek času strávit v sektoru střední nebo vyšší třídy.

Hra má dvě kola:

1. kolo (15 minut) – pro vstup do sektoru vyšší třídy je třeba předložit 6 lístečků s benefity.

2. kolo (15 minut) – navazuje na první kolo, tj. hráči pokračují tam, kde skončili,

ale: zvětšují se rozdíly, místo 1, 2, 3 kartiček se rozdává 1, 3, 5 kartiček.

Pro vstup do vyšší třídy je třeba 15 lístečků s benefity. Hráč nesmí jít dvakrát za sebou na stejné stanoviště.

Navíc: V prvním kole potřebuje střední třída 3 lístečky, aby se udržela ve své třídě, a 6 lístečků, aby se propracovala do vyšší třídy. Vyšší třída potřebuje 2 benefity, aby se udržela v nejvyšší třídě. V druhém kole je potřeba 15 lístečků na postup, 6 na setrvání ve střední třídě, 3 na setrvání ve vyšší třídě.

REFLEXE

Společná diskuze – otázky:

- ▶ Jak vám bylo během hry?
- ▶ Jak se cítili lidé z nižších vrstev? Jak vnímali různé příležitosti?
- ▶ Jak se cítili bohatší a vzdělanější lidé z vyšších vrstev? Jak vnímali různé příležitosti?

- ▶ Mohl se chudý vypracovat na úroveň bohatých?
- ▶ Jaké vidíte paralely hry s běžným životem?
- ▶ Jak se cítili hráči s dalším přidaným znevýhodněním? Kdy pro vás bylo vaše znevýhodnění nejnepříjemnější?

STANOVIŠTĚ

VZDĚLÁNÍ

- vypočítej některý z předložených matematických příkladů
- odpověz na tři otázky z dějepisu
- narysuj geometrický výkres (jednoduchý elektrický obvod)
- intonuj podle not následující melodie
- udělej kotoul a stojku
- přepiš část písanky
- nauč se básničku a odrecituj ji

ODMĚŇOVÁNÍ:

- základní vzdělání, učiliště = 1 lísteček benefitů
- střední škola, obchodní akademie, gymnázium = 2 lístečky benefitů
- vysokoškolské = 3 lístečky benefitů

ZAMĚSTNÁNÍ

- nařež dřevo
- přišij knoflík
- zasad' strom
- nalakuj někomu nehty
- přepiš údaje z textu do tabulky
- přelož větu z AJ do ČJ

ODMĚŇOVÁNÍ:

- s příjmem do 10 000 Kč měsíčně = 1 lísteček benefitů
- s příjmem do 20 000 Kč měsíčně = 2 lístečky benefitů
- s příjmem nad 20 000 Kč měsíčně = 3 lístečky benefitů

cíle hry	ukázat na příkladu konkrétního zážitku sociální rozvrstvení společnosti; přiblížit rozdílné příležitosti vyplývající z rozdílného společenského postavení
autor	Václav Zeman
typ hry	zážitková: pohybová i přemýšleč
hráči	celý oddíl
náročnost	hra je náročnější, vhodná spíše pro starší skauty nebo rovery
prostředí	uvnitř v klubovně, část úkolů může být venku
instruktoři	4–7 (jeden průvodce hrou, 3–6 lidí na stanovištích)
délka hry	90 minut (60 minut hra + 30 minut reflexe)
vybavení	občanky, lístečky benefitů, konvice, čaj, sušenky, kaviár, láhev od Martini, skleničky, golfové hole, míček, stopky (!), matematické příklady, dějepisné otázky, melodie v notách, písanka, básnička, knoflík, jehla, nit, lak na nehty, text, údaje z něj se dají přepisovat do tabulky (třeba akcie z burzovní stránky nebo kurzy měn), hřebík, kladívko, ubrus, vázička, složenka

VÁCLAV ZEMAN - ŠÍK (28 let)

snahy se (někam) vést středisko Sfinx v Praze 8 - Karlíně. Je členem skupiny Skauting pro všechny (SpV), fanouškem dalajlamy a Karla Čapka. va-sik@post.cz

METODICKÉ TIPY

- Lidé na stanovištích si mohou na základě občanky vymyslet příběhy, situace a důvody, proč jsou lidé různě odměňováni. „Pane, vy jste asi chodil za školu, co? Kdybyste se líp učil...“ „Paní, kolik byste chtěla jako prodavačka. To vám musí stačit.“ ... Zároveň můžeme rozdílně hodnotit stejné výkony, na základě sociálního postavení hráčů.
- Hra a reflexe nemá primárně předávat ideologii nebo hodnotit správnost nebo nesprávnost společenských rozdílů, ale především ukázat tu rozdílnost jako existující fakt a nechat ji hráče na vlastní kůži prožít a posléze reflektovat.

Zbytek zadání najdete na skaut.cz/skauting