



PRAVIDLA HRY



Milí vyučující,

v rukou držíte výukovou hru „Operace Paměť.“ Vytvořili jsme ji, aby se žáci a studenti **netradiční formou** seznámili s konkrétními **příběhy lidí**, kteří se v letech 1945-1989 **postavili komunistickému režimu** v Československu.

Tuto hru může hrát **celá třída** (rozdělená do skupin) najednou. V jejím průběhu je důležitá **Vaše role** – budete vysvětlovat pravidla, stopovat čas na jednotlivé části a hlídat, aby všichni zadání pochopili. Proto si před tím, než se do hry pustíte, pravidla pročtěte a projděte si všechny herní materiály.

V popisu jsme navrhli, v jakých celcích třídě pravidla vysvětlovat. Ale samozřejmě Vy své žáky znáte nejlépe a víte, jak pravidla „dávkovat“. Průběh hry je zasazen do situace, kdy počítačový virus napadl soubory s pamětníckými příběhy. Doporučujeme úryvek legendy před každou částí žákům přečíst, aby je hra více vtáhla.

Hra obsahuje **36 karet s portréty a příběhy pamětníků**. Ty jsou rozděleny do šesti sad, přičemž každá sada obsahuje pevně daných 6 karet (očíslovaných 1-6) a jejich složení nelze měnit. Ke každé sadě patří jiný herní plán. Jaký to je, poznáte podle jmen pamětníků.

Herní plán využívá každý hráč, nicméně herní balení obsahuje pouze 6 vzorových plánů. Před každou hrou tak nakopírujte nebo vytiskněte tolik herních plánů, kolik bude žáků ve třídě. Každá skupina hraje vždy s jiným herním plánem (sestavují příběhy jiných pamětníků). Plány jsou ke stažení na jsns.cz/hra.

Na webových stránkách je k dispozici i **slovník pojmů**. Ten vytiskněte a rozdejte do skupin, pro případ, že někteří žáci nebudou znát termíny a pojmy vyskytující se na herních kartách.

Budeme rádi, když se Vám „Operace Paměť“ v hodinách osvědčí a budete ji hojně používat. A stejně tak budeme rádi, pokud budete s kartami vymýšlet vlastní aktivity!

Tým Příběhů bezpráví



SESTAVOVÁNÍ PŘÍBĚHŮ (25 minut)

PRVNÍ KROK K ZÁCHRANĚ

Vaším prvním úkolem je poskládat příběhy dohromady tak, jak se skutečně odehrály. Spolehlivě zachována jsou pouze jména pamětníků a informace o tom, jakým způsobem komunistickému režimu vzdorovali. Ostatní části jejich životů, tedy například události, které je formovaly v mládí, či perzekuce, kterým byli později vystaveni, se pomíchaly. Pročtěte si pečlivě jednotlivé fragmenty životních příběhů a pokuste se odhalit drobné souvislosti. Následně sestavte příběhy do správných celků. Učiňte první krok k záchraně cenného svědectví o naší minulosti.

V této části je úkolem hráčů na svých herních plánech **správně sestavit příběhy** všech pamětníků ve skupině. Na začátku každý hráč zná správně jen příběh na své kartě a také to, jaký vzor pamětníci vykonali (na herním plánu je správně přiřazen). Za každou **správně uhodnutou část** získává hráč **žeton/y**. Před samotným kolem mají hráči chvíli čas na to, aby si herní plán pročetli a rozmysleli si své tipy.

Toto kolo probíhá následovně:

- 1 Hráč (A)**, který je na řadě, si vybere libovolného pamětníka a předloží **tip jeho příběhu**, který poskládal podle herního plánu. Každý tip se skládá ze jména člověka a tří částí příběhu: „na počátku“, „vzdor“ a „následky“.
- 2 Hráč (B)**, který má v ruce kartu s pamětníkem, jehož příběhu se tip týká, **sdělí, zda byl tip správně**, a případně **odevdá** protihráči svůj **žeton** či žetony, možnosti jsou následující:
 - Hráč (A) uhodl **obě části příběhu napoprvé správně** (části „na počátku“ i „následky“ byly přiřazeny hned napoprvé správně) a hráč (B), který vlastní kartu s pamětníkem, odevzdá tipujícímu hráči (A) své **2 žetony**.
 - Hráč (A) uhodl **jednu část příběhu správně** (část „na počátku“ nebo „následky“ byla přiřazena správně, druhá z částí byla uhodnuta nesprávně nebo byla již uhodnuta v předchozích tazích) a hráč (B) sdělí, která část příběhu byla správně, a odevzdá tipujícímu hráči (A) svůj **1 žeton**.
 - **Celý tip byl nesprávně** a hráč (B) jen sdělí, že žádná část nebyla přiřazena správně, všechny své žetony si nechává.

Tipy i odpovědi vždy **slyší všichni hráči** ve skupině, mohou si tak v průběhu hry dělat **do herního plánu poznámky** a podle toho si **připravovat své tipy**. Pokud je ve skupině 5 a méně hráčů, ptají se hráči vždy jen na karty (tzn. pamětníky), které někdo ze skupiny drží v ruce.

Kolo začíná hráč s číslem karty 1, dále se pak pokračuje po směru hodinových ručiček. Hádání příběhů trvá, dokud neuběhne časový limit 15 minut nebo všechny skupiny neseskládají všechny příběhy.

HLASOVÁNÍ (20 minut)

NESNADNÉ ROZHODOVÁNÍ

Díky vaší práci byly záznamy seřazeny do správného pořadí a soubory opět zachycují příběhy tak, jak je lidé skutečně prožili. Virový útok ale pokračuje a kvůli jeho intenzitě není možné antivirovým programem ochránit všechny příběhy v databázi. Část jich bude bohužel navždy smazána. Musíte proto vybrat jen některé soubory, které antivir zachrání a zachová je tím pro budoucí generace.

Každý žeton, který máte, zvyšuje výkon antivirového programu a může tak přispět k záchraně příběhu. Takový příběh ale může být jen jeden. Čeká vás nesnadné rozhodování.

Hráči **zdůvodňují**, v čem je **příběh** jejich **pamětníka unikátní** a zaslouží si, aby byl zachráněn. V **závěrečném hlasování** pomocí žetonů každá skupina vybere jeden příběh, který je oslovil. V této části je obzvlášť důležitá role vyučujícího, který hlídá čas a celý průběh kola řídí.

Toto kolo probíhá následovně:

- 1 Každý hráč** si během 2 minut **připraví obhajobu** svého pamětníka, na kterou bude mít maximálně 1 minutu. V obhajobě by mělo zaznít, čím je příběh daného člověka inspirativní a důležitý pro budoucí generace. Je potřeba zdůraznit, že ostatní hráči se pak budou rozhodovat zejména podle obhajoby – podle argumentace, emocí a toho, jak se komu podaří zdůvodnit výjimečnost daného osudu.
- 2 Následují obhajoby.** Začíná hráč s nejnižším číslem karty, **pronese obhajobu** a na závěr položí svou kartu doprostřed stolu portrétem vzhůru. Do obhajoby nesmí nikdo ze skupiny vstupovat ani ji přerušovat svým komentářem. Obhajoby ve skupinách probíhají současně a vyučující vždy stopuje časový limit (**1 minuta**) na jednotlivé obhajoby. Hráči si během obhajob mohou dělat poznámky pro snadnější rozhodování během hlasování. Po první obhajobě pokračuje hráč s kartou č. 2 (případně druhým nejnižším číslem) atd., dokud svou obhajobu nepronesou **všichni hráči ve skupinách**. Hráči si během obhajob **mohou dělat poznámky** pro snadnější rozhodování během hlasování.



3 Poté, co všichni hráči ve skupinách pronesli obhajoby, pokračuje kolo 1 minutou, při které se **každý hráč sám za sebe rozhoduje**, pro který příběh bude hlasovat. K hlasování využijí hráči žetony, které nasbírali během skládání příběhů. **Pro svou kartu** může každý hráč hlasovat **maximálně polovinou svých žetonů** (např. pokud má hráč pouze 1 žeton, musí ho položit na jinou než svoji kartu, pokud má hráč 3 žetony, může na svou kartu položit jen 1 žeton) a musí hlasovat **všemi žetony**, které má. Každý může hlasovat pro více než jednu kartu a žetony mezi ně tudíž může rozdělit.

4 Vyučující odstartuje **hlasování**. V tom momentě musí všichni hráči ve všech skupinách najednou (aby se svým hlasováním neovlivňovali) rozmístit všechny své žetony na karty. Poté, co jsou žetony rozmístěny, nemohou je hráči dále přemísťovat.



5 Každá skupina **sečte žetony** na jednotlivých kartách. Pokud nastane početní shoda, použijí hráči kostku - bude zachráněna ta karta, jejíž číslo padne dříve (nezáleží, kdo z hráčů číslo hodil). Ta **karta**, která získala **nejvíce žetonů**, **vyhrála** hlasování a příběh pamětníka bude antivirovým programem zachráněn.

REFLEXE (15 minut)

Po závěrečném hlasování **každá skupina** krátce **představí**, jaký **příběh** byl u nich **vybrán** a **jaké argumenty** zazněly při obhajobě tohoto pamětníka. Dále je možné provést **reflexi metodou „jednoho slova“** - úkolem každého hráče je jedním slovem popsat pocit z celé hry. Slovo se může vázat jak k průběhu a pravidlům, tak k jejímu tématu a jednotlivým příběhům.

Poté mají všichni hráči **prostor** k tomu, aby se **vyjádřili ke hře** a průběhu hry podrobněji. Pomoci jim můžete například **těmito otázkami**:

Dokázali jste se ztotožnit s příběhem pamětníka na vaší kartě a „bojovat“ za něj? Co vás v jednotlivých příbězích nejvíce překvapilo nebo zaujalo? Kdo je pro vás v dnešní době hrdinou? Co by se stalo, kdyby tyto příběhy byly zapomenuty? Jak jste se rozhodovali při výběru příběhů a hlasování? Souhlasili jste s výsledkem hlasováním, proč ano a proč ne?

TIP NA ROZŠÍŘENÍ (15 minut)

Pokud budete mít více času, můžete hru zakončit ještě jedním závěrečným hlasováním a až poté provést reflexi. Celá třída se v něm musí shodnout na jednom příběhu, který společně vybere.

1 Každá skupina si během 5 minut připraví obhajobu příběhu, **který v minulém kole vyhrál** hlasování - tedy shrnutí **osudu pamětníka** a maximálně tři argumenty, které ostatní přesvědčí o tom, že právě tento příběh je důležité zachránit. Každá skupina si také na základě dohody **vybere mluvčího**, který bude obhajobu přednášet. Obhajoba může trvat maximálně 90 vteřin.

2 **Obhajovací řeč** přednáší vždy mluvčí skupiny, jeho **skupina** při obhajovací řeči **stojí**, aby bylo jasné, kdo ke skupině patří. Na závěr obhajoby napíše řečník jméno pamětníka na tabuli. Na pořadí obhajob se skupiny dohodnou, nebo ho určí vyučující.

3 Následuje **závěrečné hromadné hlasování**, které probíhá **zvedáním ruky**. Každý hráč hlasuje podle sebe (nemusí hlasovat celá skupina pro stejný příběh), může hlasovat pro **záchranu jen jednoho příběhu** a nikdy ne pro ten, který vybrala a prezentovala jeho skupina. Vyučující postupně čte jména, počítá hlasy a zapisuje počet hlasů ke jménům. Zachráněn je ten příběh, který v hlasování získá nejvíce hlasů.

Výuková hra Operace Paměť vznikla v rámci vzdělávacího projektu PŘÍBĚHY BEZPRÁVÍ společnosti Člověk v tísni, který se věnuje československým moderním dějinám.

Koncept hry, herní pravidla a texty: Karel Strachota,
Terezie Kolářková, Veronika Stehlíková, Marie Urbanová,
Petr Urban, Jan Synek
Jazyková úprava: Veronika Ďuríčková, Alena Rambousková
Portréty: Jindřich Janíček
Grafika a tisk: VOALA
1. vydání, 2018

Za spolupráci, rady a testování hry děkujeme kolegům
a kolegyním z JSNS a vyučujícím ze spolupracujících škol.



LEPŠÍ ŠKOLA 
PRO VŠECHNY

JSNS.CZ
Jeden svět na školách 

 PŘÍBĚHY
BEZPRÁVÍ

ISBN 978-80-7591-005-9

© Člověk v tísni, o. p. s.
Všechna práva vyhrazena