



Metodická inspirace k inscenaci

Barbora Kamenická Pokorná a Jakub Vašíček podle Otfrieda Preusslera

Krabat

Vážená paní učitelko, vážený pane učiteli,

držíte v rukou metodický list, který pro Vás vytvořily lektorky Divadla Drak, aby Vám co nejvíce usnadnily přípravu Vašich žáků a studentů na představení a nabídly možnosti plnohodnotné reflexe po jeho zhlédnutí.

Jednoduché aktivity rozvíjejí téma i formu inscenace a napomáhají umocnit zážitek z návštěvy divadla. Jednotlivé kroky na sebe navazují a vytvářejí ucelenou lekci, mohou však být využity i samostatně či jinak přizpůsobeny věku (11+), možnostem a potřebám skupiny.

Doufáme, že Vám tento list bude příjemným a užitečným pomocníkem a přinese mnoho inspirace pro další kreativní práci ve Vaší třídě.

Jana Nechvátalová a Klára Fidlerová
lektorky Divadla Drak

Barbora Kamenická Pokorná
dramaturgyně Divadla Drak

Veronika Macková
asistentka dramaturgie

SLOVO DRAMATURGA

Inscenace na motivy temného pohádkového příběhu, jež podle staré lužickosrbské legendy na začátku sedmdesátých let minulého století literárně zpracoval liberecký rodák Otfried Preußler, vypráví o osiřelém Krabatovi, který se na prahu dospělosti přiblíží temným silám. Ty se zpočátku jeví jako dokonalý únik před těžkostmi světa. Jak však chlapec brzy pozná, kouzla si vybírají krutou daň a náš hrdina zjišťuje, že se ocitl uprostřed totality, které pevně vládne všudypřítomný, ale nikým neviděný Mistr.

Kniha Krabat vyšla v roce 1971 a hned rok poté získala cenu za nejlepší německou knihu pro mládež. Preußler na ní s přestávkami pracoval deset let, a jak sám přiznal, jedná se o jeho vypořádání s vlastním dospíváním v období vzestupu nacismu a jeho ideologie. V díle reflektuje rozpolcenost a naivitu čtrnáctiletého chlapce, na něhož dopadne tíha dospívání bez rodinného zázemí a autorit. V důsledku toho se Krabatovi jeví jako jediné řešení odevzdat vlastní osud do rukou neznámého mistra, k němuž se dá do učení. Preußler v díle líčí učednická léta jako nezbytnou fázi hrdinova prozření a emancipace. Na pohádkovém příběhu autor ukazuje střet mezi zdánlivě neporazitelnou mocí, která se opírá o vlastní nedotknutelnost a nebezpečně se blíží totalitě, a mladou silou, jež ji vytrvale zpochybňuje. Proti pečlivě budovanému systému moci, poznamenanému lidskou slabostí stojí potřeba mladých ptát se, hledat odpovědi, a nakonec svět měnit.

Na Preußlerově díle nás nejdřív zaujala jeho temná atmosféra a silný příběh o lásce, která nestojí na povrchním zalíbení, ale na hlubokém propojení dvou mladých lidí. Krabat a Kantorka jsou ochotni pro sebe zemřít, což v konečném důsledku pokoří i tu nejtemnější sílu v podobě Mistra. To, co nás však definitivně přesvědčilo k inscenování Krabata, byl jeho stále aktuální politický přesah. Preußler svým čtenářům a čtenářkám předkládá pohádkový příběh, který však ve svém jádru dokonale popisuje fungování totalitní mašinerie i toho, co (nebo spíš kdo) ji živí. Krabat je tedy i metaforickým příběhem o vůli jako posledním prostoru svobody, důvěře, (sebe) oběti i strachu.

V této metodické inspiraci vám nabízíme aktivity, které mohou ve Vaší třídě hravou formou otevřít debatu o důležitých společenských otázkách. Témata navazují na etické rozhodování a životní volby, s nimiž se každý z nás každodenně setkává. Věřím, že divácký zážitek z inscenace, doplněný aktivitami z tohoto listu, bude pro Vaši třídu přínosný a pomůže vystoupit z každodenní rutiny školních dnů. Zároveň může vytvořit prostor pro otevřenou diskusi o tématech, ke kterým se v běžné výuce často jen obtížně hledá cesta.

1. ČÁST – PŘED PŘEDSTAVENÍM

V první části metodické inspirace Vám nabízíme aktivity, které tvoří ucelenou lekci a měly by mladé diváky naladit na blížící se návštěvu divadelního představení.

NA PUSTÉM OSTROVĚ



Cílem aktivity je vyzkoušet si a tím si uvědomit rozdílné uvažování a rozdílnou volbu nástrojů u lidí smýšlejících demokraticky, a autoritářsky (případně totalitně).

Pomůcky: pracovní listy z přílohy č. 1, psací potřeby

Představme si, že jsme se stovkou dalších lidí ztroskotali na pustém ostrově bez reálné šance být v blízké době zachráněni. Je to příležitost vytvořit nové společenství, skoro jako nový stát. K tomu mohou různí lidé přistupovat různými způsoby. Proto se rozdělíme do několika menších skupin, které dostanou každá své zadání a s ohledem na něj sestaví svůj plán a „volební program“.

Rozdělíme třídu na poloviny (žlutou a fialovou) a v každé z nich uděláme podskupiny o 3 až 5, ideálně 4 členech.

Všem podskupinám přidělíme dvě kopie pracovního listu se zadáním (z přílohy č. 1) tak, aby jedna polovina skupin dostala jen žluté zadání a druhá jen fialové. Na barevné dělení není nutné předem upozorňovat, stačí pouze zajistit rovnoměrné zastoupení obou barev. (Dvě kopie potřebují skupiny po 4–5 žácích. Pokud máme trojice, vystačí si s jediným výtiskem pracovního listu.)

V první fázi si skupina přečte svou roli, svůj cíl při utváření nového společenství na ostrově a sepíše nápady, jakými kroky, prostředky by ho mohla dosáhnout.

V druhé fázi (která může přijít velmi záhy, má-li skupina potíže s generováním vlastních nápadů) otočí na druhou stranu listu a zaškrtnutím v seznamu si může vybrat jakékoli další nástroje, které by jí mohly pomoci dosáhnout vytčeného cíle.

Pokud je ve skupině 4-5 členů, vše domluvené zapíše dvojmo tak, aby se skupina mohla v následující aktivitě rozdělit na dvě dvojice (příp. jednu dvojici a jednu trojici) a každá měla svůj „formulář“ k dispozici.

TRANSPARENTY



Cílem aktivity je vyzkoušet si rozdíl mezi (politickým) záměrem a jeho veřejnou prezentací.

Pomůcky: balicí papír či větší arch papíru, fixy

Na základě společného formuláře s dohodnutými strategiemi a nástroji vymyslí dvojice (trojice) sérii sloganů, kterými by přesvědčila co nejvíc lidí na ostrově, aby ji volili. Ten nejpodstatnější argument – slogan ztvární v podobě transparentu, s nímž půjde do volební kampaně.

Bude vaše skupina říkat otevřeně, čeho chce dosáhnout, nebo ne?

Čím by si chtěla získat lidi na ostrově na svou stranu?

Co chce, aby si lidé mysleli/ věděli?

Co by jim slíbila?

Připravte si každý aspoň dva slogany, které můžete vyvolávat, a jeden další společný, který napíšete na transparent.

VOLEBNÍ ULIČKA



Cílem aktivity je zažít proces volby a uvědomit si, co vše nás v něm ovlivňuje.

Na jedné straně volného prostoru připravíme zástěnu/závěs, za který umístíme dvě sklenice (jednu se žlutou a druhou s fialovou značkou). Mezi ně, nebo na přední stranu zástěny připevníme heslo „Rozhodni se podle sebe“ (viz přílohu č. 2). Každému hráči dáme jednu suchou fazolku jako volební hlas.

Skupinkám s transparenty pak vyznačíme v prostoru místa lemující pomyslnou uličku k volebním urnám. (Na straně fialové sklenice-urny budou jen fialové skupiny, na straně žluté jen skupiny se žlutým zadáním.) Jejich úkolem bude mávat transparenty a vyvolávat připravené slogany tak, aby přesvědčily hráče, voliče procházejícího uličkou k volební urně. Slovně mohou samozřejmě i improvizovat.

V roli procházejícího voliče se postupně vystřídají všichni žáci. Důležité je zdůraznit, že od chvíle, kdy se postaví na začátek uličky, přestávají být členem strany žlutých nebo fialových, procházejí uličkou sami za sebe, naslouchají oběma stranám, jako by nikdy nic z toho neslyšeli, a podle svého nejlepšího vědomí a svědomí jdou hlasovat nezávisle na tom, s kým a na čem v uplynulém čase pracovali.*

Vysílání do uličky organizujeme tak, aby se střídali lidé z obou stran. Uličkou je záhodno procházet pomalu a po provedení volby se vrátit na své místo.

*Pozn. autorem: Samozřejmě víme, že v dané situaci není možné vynulovat právě prožitou zkušenost s tvorbou kampaně. A tato aktivita s tím naopak počítá a hraje. Nicméně pro kýžený efekt potřebujeme minimalizovat riziko, že hráči půjdou bez rozmyslu a v soutěžním duchu jednoduše hodit fazolku své straně.

ODKRYTÉ KARTY



Cílem aktivity je nahlédnout propojení sloganů s původními, dosud neznámými záměry jejich tvůrců.

Když uličkou projdou všichni, provedeme sčítání hlasů a zveřejníme výsledky voleb. Poté odkryjeme skutečnost, že počáteční aktivita měla jen dvě různá zadání, a požádáme zástupce žlutých i fialových, aby „odkryli své karty“, neboli aby ostatním přečetli své zadání, se kterým tvořili kampaň, a nástroje, na kterých se vzhledem k zadání dohodli.

REFLEXE TVORBY KAMPANĚ



Cílem aktivity je reflektovat rozdíly v postupech obou skupin, ventilovat negativní emoce spojené s plněním eticky náročného úkolu a uvědomit si některé pasti, do kterých se chytáme, aniž bychom chtěli.

Vytvoříme čtveřice nebo pětice tak, aby v každé byli zastoupeni alespoň dva hráči z každé barevné skupiny. Tyto miniskupiny si na základě následujících otázek popovídají o své zkušenosti s plánováním vlády a tvorbou kampaně.

1. Které kroky při plánování vlády bylo pro tebe snadné přijmout?
2. Shodli jste se na všem?
3. Pokud ne, jak jste situaci řešili?
4. Kdy jsi měl(a) pocit, že děláš něco, co už není správné?

REFLEXE VOLBY



Cílem aktivity je pojmenovat různé a různorodé důvody, které nás vedou k různým volbám a reflektovat jejich adekvátnost.

Společně v kruhu položíme do pléna postupně následující tři otázky a podělíme se o své zkušenosti.

Ať jste si zvolili kteroukoli stranu, slyšeli/viděli jste v uličce něco, co vás nalomilo, překvapilo, vzbudilo pochybnosti?

Proč jste nakonec volili tak, jak jste volili?

Volili byste teď jinak? Proč?

OTFRIED PREUSSLER A KRABAT



Cílem aktivity stejně jako celé lekce je zcitlivět vnímání žáků vůči klíčovému tématu inscenace.

Celou lekci uzavřeme konstatováním její souvislosti s inscenací Krabat.

Autor literární předlohy Krabat (do češtiny přeložené jako Čarodějův učeň) Otfried Preussler se narodil a zemřel v demokracii, ale když mu bylo přibližně tolik, kolik je dnešním divákům inscenace Krabat, byl součástí nacistického režimu a poté žil velkou část života v režimu komunistickém. Zkušenost se dvěma totalitními systémy se logicky propsala i do jeho díla.

2. ČÁST – PO PŘEDSTAVENÍ

V druhé části metodické inspirace Vám nabízíme ucelenou lekci, která navazuje na zhlédnuté představení a kromě reflexe samotné inscenace a témat s ní spojených pomůže mladým divákům prohloubit vnímání divadla jako svébytného druhu umění.

Jednotlivé aktivity je možné přizpůsobit frontální výuce a řadit jednu za druhou, nicméně z důvodu větší aktivizace žáků doporučujeme spíše dodržet navrhovaný systém paralelně fungujících stanovišť.

STANOVIŠTĚ



Cílem aktivit je reflektovat klíčové momenty diváckého zážitku.

Pomůcky: označení stanovišť na A4 z přílohy č. 2, suché fazole, 5 nádob na fazole, flipchart či balicí papír/ školní tabule, cca 30ks lepicích papírků (sticky notes), fixy, asi 10ks čistých papírů formátu A5 či A6, nastříhané indicie z přílohy č. 4, kopie básně-diamantu z přílohy č. 5

Ideálně v nefrontálně uspořádané učebně vytvoříme 5 stanovišť dle následujícího popisu a označíme je cedulkami z přílohy č. 2. Žáci-diváci pak ve tříčlenných skupinách mají na těchto stanovištích společně splnit 5 úkolů. Po jejich absolvování si přijdou k učiteli na šesté stanoviště pro indicie k závěrečné aktivitě.

1. stanoviště: Zážitkoměr

Na jednu stranu tabule, flipchart nebo na balicí papír vyznačíme svislou osu s body 0%, 50% a 100%. Skupina na tuto škálu zakreslí, jak silný divadelní zážitek si z Krabata odnesla. U tohoto stanoviště upřednostňujeme zakreslení jediné (skupinové) značky na osu, a tedy skupinovou dohodu, případně zprůměrování hodnocení jednotlivých členů.

2. stanoviště: Fazolky

Přichystáme 5 sklenic/ krabiček a označíme je nápisy z přílohy č. 3 (co se tam dělo, jak to vypadalo, co tam znělo, jak to hráli, ještě něco jiného). Všem skupinám přidělíme stejný počet suchých fazolek či jiných drobných předmětů stejného druhu v minimálním počtu 10 kusů (doporučujeme číslo dělitelné pěti pro lepší představu o rovnoměrném rozdělení). Na tomto stanovišti se pak skupina rozhoduje, jakou měrou se na jejich divadelním zážitku podílely různé složky divadelní inscenace. Pokud mají pocit, že jejich zážitek ovlivnily všechny tyto složky stejnou měrou, rozdělí fazolky rovnoměrně do 5 nádob. Zároveň se jim ale nabízí možnost vyzdvihnout složky, které na ně působily více, a ubrat hodnocení těm, které na ně dojem neudělaly. Výše zmíněné kategorie jsou zjednodušujícím popisem a pojmenováním základních divadelních složek: (literární) příběh, scénografie, herectví, hudba a nejhůře uchopitelné, leč pro divadelní umění příznačné „něco navíc“, jež bývá obvykle dílem režie. S těmito termíny doporučujeme žáky seznámit až při společném vyhodnocení tohoto stanoviště.

3. stanoviště: Desatero

Na tabuli napíšeme „Mlýnské desatero“ a prvních pár číslic. Každá skupina pak musí doplnit alespoň jedno pravidlo, které bylo v představení buď explicitně zmíněno, nebo které diváci z chodu mlýna odpozorovali. V následné reflexi vyzdvihneme zejména ta odpozorovaná – svědčí o hlubším napojení na téma i schopnosti zobecňovat.

4. stanoviště: Mapa zážitků

Dvěma až třemi sraženými školními lavicemi vyznačíme prostor imaginárního jeviště. K lavicím položíme větší počet lepicích papírků (sticky notes), na něž členové skupiny napíší okamžiky z představení, které jim nejvíce utkvěly v paměti. Potom lepicí papírky umístí do vyznačeného prostoru znázorňujícího jeviště.

5. stanoviště: Otázky

Na stanoviště umístíme prázdnou sklenici, několik menších listů papíru a propisky. Skupina zde má formulovat a zapsat otázku/y, které v jejich členech po zhlédnutí představení zůstávají, a vhodit je do připravené nádoby.

6. stanoviště: „Splněno“

Ideálně do pěti hromádek/krabiček nastříháme a přehneme či srolujeme jednotlivá slova či slovní spojení z přílohy č. 4. (Jednotlivé stránky jsou míněny jako jednotlivé hromádky a doporučujeme toto rozdělení pro hladký průběh následující aktivity dodržet.) Skupina si pak z každé hromádky náhodně vybere jednu indicii a usadí se ke společné diskusi a tvorbě.

BÁSEŇ DIAMANT



Cílem aktivity je reflektovat náročné téma inscenace a zažít radost z vlastní tvorby.

Po rozbalení pěti slov má trojice přesně 3 minuty na to, aby prodiskutovala jejich souvislost s představením. Následně dostane vzor a instrukce pro tvorbu básně tzv. diamantové struktury (viz přílohu č. 5). Do jejího zrcadlového schématu doplní na začátek jedno z vybraných pěti slov, které patří do mlýna a režimu jeho fungování. Na samý konec struktury vepíše pojem, který by naopak někomu mohl pomoci z mlýna ven. Při doplňování dalších veršů se řídí zadáním obsaženým přímo pod schématem básně. Podle věku a mluvnické zdatnosti žáků může být v začátku tvorby asistence vítaná.

Báseň diamantové struktury umožňuje při splnění takřka technických úkolů vytvořit působivý autorský text, který konfrontuje dvě protichůdné hodnoty. Žáci bývají překvapeni, že sami takovým způsobem stvořili báseň a jsou právem na svůj výtvar hrdí. I proto je požádáme o její přednes.

Pokud si to časově můžeme dovolit, podnítíme žáky, aby společně připravili sborový přednes svého textu. Rozdělí si mezi sebou verše či slova, domluví se, zda některé části přečtou ve dvojici, nebo je dokonce svým hlasem podpoří celá skupina. Vyzveme je, aby si přednes vyzkoušeli a aby nikam nespěchali a nechali svá slova vyznít. Pokud čas nemáme, vystačíme si s jedním skupinou nominovaným přednášečem.

Pro lepší vyznění seřadíme přednášeče do půlkruhu před posluchači (v případě zapojení všech žáků se všichni postavíme do kruhu). Určíme si prvního přednášejícího a směr, v jakém se texty budou číst. Můžeme se také domluvit, že texty za sebou budou následovat plynule bez přerušení, tj. bez dalších výzev i bez potlesku.

REFLEXE V KRUHU



Cílem aktivity je sdílet názory a interpretace zhlédnutého s celou třídou, zaplnit bílá místa a pojmenovat (případně i terminologicky uchopit) klíčové momenty diváckého zážitku.

V závěrečné reflexi společně projdeme a okomentujeme výsledky stanovišť.

1. Zprůměrujeme sílu divadelního zážitku celé třídy podle záznamů na ose.
2. Vyhodnotíme, které divadelní složky (příběh, scénografie, herectví, hudba a zvuk, režie) si vysloužily nejvíce fazolek, a vyzveme ke sdílení částí či momentů představení, jež nás přiměly ohodnotit právě tuto složku.
3. Přečteme nahlas celé mlýnské desatero a vyzveme k případnému doplnění dalších psaných i nepsaných pravidel.

4. Bez dalších komentářů přečteme všechny situace na mapě zážitků.

5. Přečteme postupně všechny otázky ze sklenice. Na ty, které se týkají interpretace, použijeme tzv. kolektivní mozek, tj. požádáme všechny, kteří mají na danou otázku nějakou svou subjektivní odpověď, aby se o ni podělili. Společnými silami tak můžeme doplnit otazníky a bílá místa některých nebo i většiny diváků a zároveň si uvědomit, že v oblasti interpretace uměleckých děl zpravidla neexistují definitivní a jediné správné odpovědi. Pokud se ve sklenici objeví otázka, kterou není možné uspokojivě zodpovědět na základě subjektivních názorů (např. otázky na proces tvorby, divadelní triky apod.), můžete nám ji se svou mailovou adresou napsat do krátkého dotazníku, který najdete níže, a my vám na ni rádi odpovíme. Divácké otázky i bez odpovědí jsou pro všechny pedagogy vždy cenným ukazatelem toho, co žáky – diváky skutečně zajímá, baví a jak (nad divadlem) přemýšlejí.



Použili jste něco z našich aktivit?
Dejte nám o tom prosím vědět v interaktivním dotazníku.
Nezabere vám to víc než dvě minuty a nám to moc pomůže.
Děkujeme!

<https://www.menti.com/al9rfzd1gis5>

ŽLUTÝ TÝM

Druhá strana

Zaškrtněte, co se vašemu týmu hodí pro splnění vašeho cíle.

- V ostrovní škole se děti učí ptát a přemýšlet, ne jenom souhlasit.
- Opakujeme, že jsme po ztroskotání všechny zachránili. O době před ztroskotáním se psát ani mluvit nesmí, žádné: „Mami, jak si to pamatoval děda? Kde jsme žili předtím?“
- Žádné zprávy nesmí vycházet z ostrova, ani vzkaz v láhvi, ani kouřové signály.
Pokud má někdo mobil, musí dovolit vedení ostrova číst zprávy na všech platformách.
- Je možné vydávat vlastní noviny bez schválení od vedení ostrova.
- Nejlepší pláž, ovocné stromy a sladká voda na ostrově patří vedení ostrova.
- U ohně, ve stanu, každý si může říct svůj názor.
- Pravidla pro všechny visí na nástěnce ve společné jídelně a kdokoli si je může přečíst.
Hlídáme pravidla a kontrolujeme, jestli nejsou k někomu nefér.
- Existuje tajná hlídka, která chodí po ostrově a poslouchá, kdo si stěžuje nebo porušuje pravidla.
Nikdo neví, kdo k hlídce patří.
- Tajná hlídka zapisuje body: za poslušnost plusový bod, za stížnost minusový, ale nikdo neví, jaké body má.
- Chráníme toho, kdo upozorní na problém. Nikdo mu nesmí ublížit ani ho šikanovat.
- Kdo nahlásí, že někdo (klidně brácha, máma, nebo kamarád) o vedení ostrova mluvil špatně, dostane víc jídla.
- Rozhoduje jen naše parta, ostatních se neptáme.
- Než se rozhodneme, ptáme se na názor ostatních obyvatel a odborníků mezi nimi.
- O tom, kdo ostrov vede, se mluví jen v dobrém, jeho/její fotku vyvěsíme všude, ve společné jídelně, na palmě, u umyvadla.
- Když ten, kdo vede ostrov, udělá něco špatně, svoláme hlasování a navrhne někoho nového.
- Sklad jídla je pod dohledem všech, každý si může prohlédnout, kolik je čeho a jak se to rozděluje.
- Co zbylo z lodi, jde do trezoru, který hlídáme my.
- Kdo nás chválí a poslouchá, dostane lepší stan.
- Každý si svoje obydlí postaví sám, slabším a chudým pomůžeme.
- Kdo poruší pravidlo, bude potrestán tam, kde ho všichni uvidí, aby si ostatní uvědomili, co je správné.
Za chybu jednoho může být potrestaná celá skupina.
- Každý může navrhnout změnu. Když má někdo dobrý nápad, předloží ho.
- Protestovat je možné, petice, transparenty, demonstrace jsou povolené.
- Kdo si nahlas stěžuje, jde kácet stromy na odlehlou část ostrova.

NAŠE DALŠÍ VLASTNÍ NÁVRHY:

FIALOVÝ TÝM

Druhá strana

Zaškrtněte, co se vašemu týmu hodí pro splnění vašeho cíle.

- V ostrovní škole se děti učí ptát a přemýšlet, ne jenom souhlasit.
- Opakujeme, že jsme po ztroskotání všechny zachránili. O době před ztroskotáním se psát ani mluvit nesmí, žádné: „Mami, jak si to pamatoval děda? Kde jsme žili předtím?“
- Žádné zprávy nesmí vycházet z ostrova, ani vzkaz v láhvi, ani kouřové signály. Pokud má někdo mobil, musí dovolit vedení ostrova číst zprávy na všech platformách.
- Je možné vydávat vlastní noviny bez schválení od vedení ostrova.
- Nejlepší pláž, ovocné stromy a sladká voda na ostrově patří vedení ostrova.
- U ohně, ve stanu, každý si může říct svůj názor.
- Pravidla pro všechny visí na nástěnce ve společné jídelně a kdokoli si je může přečíst. Hlídáme pravidla a kontrolujeme, jestli nejsou k někomu nefér.
- Existuje tajná hlídka, která chodí po ostrově a poslouchá, kdo si stěžuje nebo porušuje pravidla. Nikdo neví, kdo k hlídce patří.
- Tajná hlídka zapisuje body: za poslušnost plusový bod, za stížnost minusový, ale nikdo neví, jaké body má.
- Chráníme toho, kdo upozorní na problém. Nikdo mu nesmí ublížit ani ho šikanovat.
- Kdo nahlásí, že někdo (klidně brácha, máma, nebo kamarád) o vedení ostrova mluvil špatně, dostane víc jídla.
- Rozhoduje jen naše parta, ostatních se neptáme.
- Než se rozhodneme, ptáme se na názor ostatních obyvatel a odborníků mezi nimi.
- O tom, kdo ostrov vede, se mluví jen v dobrém, jeho/její fotku vyvěsíme všude, ve společné jídelně, na palmě, u umyvadla.
- Když ten, kdo vede ostrov, udělá něco špatně, svoláme hlasování a navrhne někoho nového.
- Sklad jídla je pod dohledem všech, každý si může prohlédnout, kolik je čeho a jak se to rozděluje.
- Co zbylo z lodi, jde do trezoru, který hlídáme my.
- Kdo nás chválí a poslouchá, dostane lepší stan.
- Každý si svoje obydlí postaví sám, slabším a chudým pomůžeme.
- Kdo poruší pravidlo, bude potrestán tam, kde ho všichni uvidí, aby si ostatní uvědomili, co je správné. Za chybu jednoho může být potrestaná celá skupina.
- Každý může navrhnout změnu. Když má někdo dobrý nápad, předloží ho.
- Protestovat je možné, petice, transparenty, demonstrace jsou povolené.
- Kdo si nahlas stěžuje, jde kácet stromy na odlehlou část ostrova.

NAŠE DALŠÍ VLASTNÍ NÁVRHY:

1. JAK SILNÝ ZÁŽITEK V NÁS PŘEDSTAVENÍ ZANECHALO?

2. JAK MOC SE NA NAŠEM ZÁŽITKU PODÍLELO...??

3. ZA JAKÝCH PRAVIDEL TO VE MLÝNĚ FUNGOVALO?

4. KTERÉ MOMENTY Z PŘEDSTAVENÍ NÁM UTKVĚLY V HLAVĚ?

**Napište je na lepící papírek
a umístěte do vyznačeného
prostoru jako na jevišti.**

5. VLASTNĚ BY NÁS ZAJÍMALO...

**Napište otázku a vhod'te ji
do sklenice.**

CO SE TAM DĚLO

JAK TO VYPADALO

CO TAM ZNĚLO

JAK TO HRÁLI

JEŠTĚ NĚCO JINÉHO

Moc

Zneužití moci

Nadvláda

Nedělitelná moc

Hranice moci

Kontrola

Dozor

Právo

Totalita

Uzavřené hranice

Manipulace

Přetvářka

Vykořisťování

Násilí

Podněcování k nenávisti

Exemplární tresty

Postihy

Udavačství

Čas

Nucené práce

Omezení shromažďování

Poslušnost

Disciplína

Pasivita

Iniciativa

Vzdor

Netrpělivost

Respekt

Strach

Pud sebezáchovy

Závislost

Následování vzoru

Bratrství

Sounáležitost

Oddanost

Přátelství

Důvěra

Soudržnost

Pomoc

Tolerance

Mládí

Práce

Pravda

Soucit

Láska

Svobodná vůle

Hrdinství

Sebeobětování

Odvaha

Naděje

Svědomy

Trpělivost

Příloha č. 5 Báseň – diamant

① ①

③ ③

④ ④

⑦ ⑦

⑥ ⑥

⑤ ⑤

② ②

- ① Slovo ze mlýna
- ② Slovo, které tě z mlýna může zachránit
- ③ Dvě přídavná jména hodící se ke slovu ze mlýna
- ④ Tři slovesa (činnosti) související se slovem ze mlýna (slovesa mohou být v jakékoli osobě, času, způsobu např. volat, volej, volá, volala by, být volán, volali jsme.....atd.)
- ⑤ Dvě přídavná jména hodící se ke slovu, které tě ze mlýna může zachránit
- ⑥ Tři slovesa související se slovem, které tě může ze mlýna zachránit
- ⑦ Věta, ve které řekneš něco o vztahu slova ze mlýna a slova, které tě z něj může zachránit