

Občanské války

Téma je velmi složité hlavně kvůli vymezení a pochopení základních pojmů, které definují národ a občanství ve státu. Proto jsem zvolil pro účinnější vhled do problematiky hru.

- 1) Skupina bude rozdělena na cca 4 skupiny (podle počtu účastníků), v této aktivitě nebudou žáci děleni na jazykové skupiny.

Úkolem každé z nich bude sestavit obraz typického Němce/Čecha – a) vzhled, b) přidat mu jeho charakterové vlastnosti, c) jméno, d) a přidat k tomuto obrazu ještě výjev ze středověku (d1), na který je daný Němec nebo Čech hrdý, a výjev z moderních dějiny (d2), na který je daný Čech nebo Němec hrdý.

30 minut tvorba obrazů na flipchartové papíry, 10-15 min prezentace

2) 1. hra: Modří a červení

Háže se kostkou, 2 velké dětské kostky (od 1-6). Tentokrát jsou žáci rozděleni do dvou smíšených skupin. Na flipchart je nakreslen velký kruh – hrací pole.

Každá skupina dostane stejný, který bude definovat její identitu.

Text:

Jste modří/červení. Váš národ je velmi starobylý evropský národ, dějepisci našli v pramenech, že vaši předkové žili historicky doložení již na sklonku antické Římské říše. Již ve středověku váš národ vytvořil stát, s nímž chtěli všichni spolupracovat, nikdo proti němu nechtěl bojovat, protože ve válkách si vedl většinou velmi statečně. Z té doby pochází veliké množství eposů, jejichž úryvky dodnes deklamují žáci již na základních školách. Jste velmi hrdí, že můžete být příslušníky svého národa. Když

MUNDANI

fandíte sportovnímu týmu, promítne se vám spojení starobylosti národa, jeho krásné řeči, a to že vy jste jeho součástí. Druhý národ, se kterým budete soupeřit, vám podle historiků často ubližoval svými vojenskými vpády na vaše území, nemůžete mu důvěřovat, a popravdě, rádi ho nemáte. Už jen ten jeho špatně srozumitelný jazyk.

1. kolo

„Vaším úkolem bude umístit do pole v rámci hry více svých koleček, představte si, že bojujete o svůj prostor, kdo vyhraje, bude řídit zem, zvýhodňovat svůj národ, upřednostňovat svůj jazyk stejně jakož i ve vzdělávání bude dbát na to, aby děti znaly jeho příběhy, aby vaše tradice nikdy nezanikla. Kdo ví, co se stane, když zvítězí druhý? Nesmíte připustit, abyste se stali součástí hříčky osudu a neměli svou budoucnost ve svých rukou.“

Hází se kostkou. Každá skupina má 1 min. na to aby házela, pokud hodí 6 nebo 1 může umístit své kolečko. Po jedné min. hází druhá skupina.

Hru by měl lektor hecovat, jde o to, aby se každá skupina identifikovala, a chtěla vyhrát.

Hra může být opakována, pokud to žáky baví a daří se jim hodit hodně 6 a 1.

2. kolo

Lektor rozdává další text skupinám. Nebude ale identický.

Jedna skupina bude moci umístit dvě kolečka své barvy, pokud hodí 6 nebo 1. Nejdříve hraje jedna a poté druhá skupina. Jen jedno kolo. Každé kolo cca 1-2 min, podle lektora.

Náhoda štěstěny je nevyzpytatelná, první kolo boje máte za sebou. Pokud se vám bude dařit hodit 6 a 1, budete moci umístit do prostoru rovnou dvě kolečka.

Druhá skupina dostane stejný text, ale navíc rozšířený.

Náhoda štěstěny je nevyzpytatelná, první kolo boje máte za sebou. Pokud se vám bude dařit hodit 6 a 1, bude moci umístit do prostoru rovnou dvě kolečka. Navíc ale také můžete ještě dvě kolečka soupeře umístit mimo kruh.



3. kolo

Každá skupina dostane text.

Druhé kolo přineslo velké zvraty, před vámi je poslední kolo. Teď jde o to hrát o všechno. Víc šancí nebude. Pokud hodíte 6 nebo 1 přidávejte svá kolečka do kruhu.

První skupina tam má ale ještě jednu větu navíc.

Druhé kolo přineslo velké zvraty, před vámi je poslední kolo. Teď jde o to hrát o všechno. Víc šancí nebude. Pokud hodíte 6 nebo 1 přidávejte svá kolečka do kruhu.

Pokud se vám bude dařit hodit 3, můžete zmenšit prostor, kam váš soupeř umísťuje svá kolečka, pruhem, který dostanete od lektora, tak rozdělte své kolo ve svůj prospěch a v neprospěch souseda.

Hru začíná druhá skupina, ta která předtím mohla vymísťovat druhého.

Po 3. kole přichází čas na reflexi:

Každá skupina si zvolí své mluvčí (mohou být dva, za každou jazykovou skupinu), má to navodit skupinové myšlení, které ze svého středu zvolí někoho, kdo ji bude nejlépe hájit.

Lektor klade otázky po pocitech, které dvě skupiny zažívali během hry na počátku, uprostřed a na konci.

Lektor by měl reagovat a vysvětlit, proč byly skupiny manipulovány. Zaprvé jde o to vysvětlit, že k občanským válkám dojde ve chvíli, kdy vznikne nějaké silné skupinové vědomí. To mohou opravdu silně ovlivnit dějiny, způsob vyprávění dějin, média, která popularizují dějiny a osobnosti svého národa a státu (kdysi eposy, pohádky, kroniky-tendenční, později romány, noviny, dnes televize a internet). Velmi důležitou roli pak sehrává i škola, která naučí lidi číst, ale i výběrově předkládá texty svým žákům, každá skupina tak čte většinou jiné texty a jinak se tak dívá sama na sebe a na druhé. Postupem času si reflexe předává a tak je utvrzuje i ve svých rodinách. Vzniká národ. Národní hnutí jsou poměrně mladým fenoménem, který má své počátky v Evropě až na sklonku 18. století. A v přímé úměře vůči

MUNDANI

rostoucímu počtu vzdělaných (zavedení povinné školní docházky, zavedení dějin do vyučovacích předmětů), roste tlak elity, původně s pocitu romantické lásky zachránit jazyk své skupiny, na to hledat jeho hodnoty, krásu. Nakonec v daném jazyce vycházejí první knihy, noviny, hraje se divadlo. Skupina se identifikuje s velkými dějinami a také jazykově. Někde bývá elementem rozlišení náboženství. Přirozeným důsledkem je odpor proti jiné skupině, která se utvářela paralelně. Časem dojde na lámání chleba, na občanskou válku.

Celkem shrnujeme asi v 15 min.

2. hra: Stát versus národ

Dané smíšené skupiny dostanou nové texty.

První skupina:

Jste političtí představitelé mnohonárodnostního státu. Řídíte ho s ohledem na hospodářskou prosperitu, sociální solidaritu a individuální občanská práva. Válku považujete jako nástroj k obraně vlastního státu, který dobře slouží svým občanům.

Druhá skupina:

Jste příslušníky národa, který žije ve státu, jenž je řízen druhou skupinou. V daném státu je úřední řeč jiná než ta vaše mateřština. I proto příslušníci vašeho národa nemají zastoupení v řízení státu. Pokud hodíte 6 nebo 1, smíte umístit značku se šavlemi. Umístěním šavlí jste vstoupili do povstání, od kterého očekáváte zlepšení postavení všeho národa. Vyžadujete pro něj školní výuku od základní školy až po vysokou školu v národním jazyce a poměrné zastoupení ve vládě, resp. V dalších institucích, jako jsou různé advokátní, obchodní komory apod.

(Slováci v Uhrách 19.st., Češi v Rakousku, Poláci v carském Rusku)

Skupina hraje asi 2 min, čím víc šavlí, znamená tím silnější povstání a větší šance na zisk.

„STOP“ ozve se hlas lektora, který přeruší jako desu ex machina dosavadní hru. A předá text první skupině. Může ho předat skupině už dříve.



MUNDANI

První skupina si připadá utlačena ve svých kolektivních právech, je přesvědčena o vznešenosti, starobylosti svého národa, chtěla by podíl na moci, všechny stupně vzdělávání ve svém jazyce. Vstoupila do ozbrojeného povstání. Povstání můžete potlačit, pomocí obrázků se šibenicí a hroby. Jiné řešení než potlačení nepřipadá v úvahu, obáváte se svého obrazu slabocha, nesmíte ukázat, že armáda neumí zakročít, do povstání mohou vstoupit další skupiny, kterým vládnete. A vše bude z vašeho pohledu ještě horší. Pokud hodíte 6 a 1 můžete potlačovat.

Hru ukončí lektor až ve chvíli, kdy podařilo skupině povstání potlačit.

První skupina dostane text.

Vaše povstání bylo násilně potlačeno. Co uděláte teď?

Návrh A: *za hranicemi státu, kde žijete, žije vám jazykově spřízněná skupina ve vlastním státu. Spojte se s ní a pokuste se odtrhnout od dosavadního státu. Stačí k tomu hodit 3 krát 6stku za 120 vteřin.*

Němci v Československu v pol. 19. st., resp., kolem roku 1918, resp. Ve 30. letech, Srbové a Chorvati v Bosně v bosenské válce

Návrh B: *přesvědčte ostatní národní skupiny ve státu, kde žijete a pokuste se o atentát na vládce a pokud znovu povstaňte. Stačí Vám k tomu hodit 4 krát 6stku za 120 vteřin.*

Příkladem je atentát na Františka Ferdinanda d'Este a následující válka, která urychlila povstání národů proti rakousko-uherskému státu

Pro každé řešení máme připravené značky, jedna je kolečko, rozdělené křivkou na naznačení rozpadu, roztržení a pro druhý návrh kolečko s postavou ležící, tlamička je zkřivena.

Skupina má možnost diskutovat cca 10 min.

Lektor vysvětlí druhé skupině, o co jde, může nahlas.

Po 10 min se začne bořit stát, tak či tak.



MUNDANI

Druhá skupina dostane text pro variantu A.

Boří se vám stát, co je pro vás důležité? Můžete začít jednat o vymezení hranic a rychle uzavřít mír. Jinak hrozí další krveprolití, Nezapomeňte ale, že na území národnostní skupiny žijí příslušníci vládnoucí národní skupiny (tedy té vaší). Dá se očekávat, že se mu druhá skupina pomstí. Každá šestka znamená rychlou střelbu a popravu.

Pokud se tak rozhodne skupina, hra skončí, až když bude povstání potlačeno.

10 min

Z reproduktoru se ozývá střelba a vzdechy umírajících.

Text pro variantu B

Boří se Vám stát. Přišli jste o vládcu a do války proti vašemu státu vstoupilo více různých národních skupin. Zachováte-li jej (je pravda, že ekonomicky a zahraničně ekonomicky byl stabilní a individuální každému zajišťoval jeho občanská práva, máte dvě možnosti.

Mohli jste se dohodnout na rezignaci.

Máte ale strach o příslušníky, kteří hovoří vládnoucím jazykem, a žijí na území druhých skupin, v době revoluce nezaručíte právo a pořádek, riskujete mnoho lidských životů. Pak, v budoucnu už takové problémy nevyvstanou. Tedy pokud nebudou jednotlivé nástupnické státy přijímat cizince s okolních skupin.

Problém německy hovořících skupin v Rakousku-Uhersku během 1. světové války, problém Vlámů po vzniku Belgie (jazyková odlišnost od Valonů a spřízněnost s Holanďany)

Neměli byste se brát konečně vlastních národních zájmů, využijte toho, že zatím ovládáte armádu, vlastníte zbraně a vstupte do války, na jejímž konci bude ne stát národů, ale národní stát s jasnými etnickými hranicemi, kdo ale získá víc, vyhraje. Je jasné, že budete muset občas přesunout z území různé jiné skupiny. Bude to



MUNDANI

*spravedlivé, váš argument je přeci ten, který vedl do povstání ostatní národní skupiny.
Každá šestka znamená střelbu a popravy.*

**Válka vedená ve prospěch své etnické skupiny: dnes Sýrie, dříve Libanon, Izrael,
Němci za druhé světové války, válka v Bosně**

Pokud se tak rozhodne skupina, hra skončí, až když bude povstání potlačeno. Buď jednáním, nebo střelbou. 4 krát 6stka s mluvící hlavou, nebo 4 krát 6stka se zbraní.

Z reproduktoru se ozývá vzrušené mluvení nebo střelba a vzdechy umírajících.

Skupinu necháme 10 min diskutovat. Druhá přihlíží, může klidně komentovat celý scénář.

Hrajeme každopádně i druhou variantu. Zjistíme, že žádné řešení neuspokojí nikdy všechny. Nebo pokud žáci nejeví moc zájmu hrát, stačí okomentovat druhou variantu. Jde o to, aby lektor ukázal na příkladech, že k takovým rozhodnutím v moderních evropských dějinách docházelo.

Reflexe celé druhé hry: nejprve volné shrnutí účastníky a poté se ptáme, kde se dalo a jak předejít etnickým konfliktům, ústícím v kolektivní křivdy a následné boje. Mohla nějak předejít vládnoucí skupina, mohla nějak předejít konfliktu nevládnoucí skupina.
15 min.

Práce do 4 skupin: dvě stávající smíšené se ještě rozpůlí

Která práva by měla být zachována, aby se lidem dobře žilo. Sestavte si žebříček hodnot a na základě něho vyvodte, ve kterém režimu jsou tyto hodnoty nejlépe chráněny.

15-20 min.

Shrnutí na flipchartu po předchozí prezentaci 4 skupin, diskuze

Jak tedy spolu souvisí důležitost národního vědomí a stabilita státu? Co je více z



MUNDANI

pohledu člověka a občana. Je víc státní příslušnost v liberálních demokraciích nebo národní příslušnost bez ohledu na panující režim? Co je víc, za co stojí umírat?

Vytvořte kampaň za svůj sen (4 skupiny)

Leták, plakát, krátký scatch bez řeči, scénka s dialogem – 30min.

20 min prezentace.

Zdroj, autor: Gymnázium Teplice

Strana 8 z 8



Europäische Union. Europäischer
Fonds für regionale Entwicklung.
Evropská unie. Evropský fond pro
regionální rozvoj.



Ahoj sousede. Hallo Nachbar.
Interreg VA / 2014 – 2020

