

Hra na rybáře

CÍLE:

- Žáci společně ve skupině hledají vhodnou strategii udržitelné spotřeby v jednoduché simulační hře.
- Žák reflektuje zvolenou strategii, hodnotí práci ve skupině, vyjadřuje své pocity z průběhu a výsledku hry.

ANOTACE:

Žáci si prostřednictvím simulační hry uvědomí, že ve světě, který má omezené zdroje, není vítězů ani poražených, protože v konečném důsledku se nepočítá to, co jsme získali pro sebe, ale to, co zůstalo do budoucnosti.

CO JE POTŘEBA: 20 ryb nebo objektů (lentilky, kamínky, papírky apod.), které budou symbolizovat ryby. Látka symbolizující jezero. V případě, že máte velkou skupinu žáků, můžete vytvořit více jezer, přičemž v každém z nich bude 20 ryb. 3 udice. Tabule (nebo prostor pro zapisování).

POČET LIDÍ – 30 (podle počtu žáků probíhá hra buď mezi jednotlivci nebo skupinami).

ZADÁNÍ:

- Pokuste se poutavě nalákat žáky na lovení ryb. Dejte doprostřed třídy látku – jezero a do něj vložte 20 ryb. Abyste žáky zaujali, použijte co nejpřitažlivější kulisy.
- Rozdělte žáky do 3 skupin, jejich úkolem bude vymyslet si název. Názvy skupin napište na tabuli. Řekněte žákům: Jste rybáři a žijete na břehu jezera. Vaším živobytím je jezero a lov ryb, které v něm žijí. Z rybolovu živíte svoji rodinu, platíte dětem školu, kupujete všechno, co v každodenním životě potřebujete. V jezeře žije na začátku 20 ryb a jak vidíte, jsou tu i další rybáři, kteří se živí jako vy. Vaším úkolem je mít na konci hry co nejvíce ryb. Hra má 10 kol, kdy 1 kolo představuje 1 den. Každý den můžete ulovit 0, 1, 2 nebo 3 ryby, podle svého uvážení. Jakmile se všechny skupiny rozhodnou, kolik ryb uloví, nastane noc. Během noci se ryby rozmnoží a přibude 25 procent ryb z počtu ryb, které v jezeře zůstaly (počet, který není dělitelný 4, zaokrouhlete). Počet ryb v jezeře nesmí nikdy překročit 20 kusů, to je limit jezera.
- Na tabuli zaznamenávejte úlovky jednotlivých skupin v každém kole (1 kolo = 1 den).

	Muškaři	Žraloci	Flotila
1. den			
2. den			
3. den			
4. den			
5. den			
6. den			
7. den			
8. den			
9. den			
10. den			

- Žáci budou pravděpodobně v průběhu hry vyzvídat další informace. Je důležité, abyste se drželi původní formulace zadání: „Cílem je mít na konci hry co nejvíce ryb,“ a nastolili atmosféru klasické soutěživé hry. Zapisujte úlovky jednotlivých skupin a mezi koly doplňujte rozmnožené ryby.
- Pravděpodobně se stane, že ryby z jezera budou vylovené již před 10. dnem. Zdůrazněte žákům, že jsou rybáři a v jezeře nezůstala ani jedna ryba a tedy, že jejich živobytí zmizelo a už nemají z čeho žít.

ROZBOR :

- U tohoto typu her je důležitý dostatek času věnovaný jejich rozboru. Vyčleňte si na to přibližně stejnou dobu jako na hru samotnou. Pokládejte otázky, dejte žákům prostor k diskusi a vyjádření vlastního názoru. Buďte průvodcem, nehodnoťte, jen poukazujte na zajímavé situace, které v průběhu hry nastaly. Někdy žáci potřebují na „zpracování“ hry opravdu hodně času. I kdyby ve třídě nastalo ticho, je to v pořádku.
- Podařilo se vám dostat se na konec 10. dne bez toho, aniž byste vylovili všechny ryby? Pokud ne, jeden nebo více rybářů ulovili víc, než přírodní zdroje dovolovaly. Pokud jste skončili dřív, znamená to, že se příroda nedokázala obnovovat tak rychle, aby dokázala naplnit vaše požadavky.
- Jak se cítíte teď na konci hry? Jste spokojení s výsledky?
- Jak jste pochopili zadání? Máte jako skupina ulovit do konce hry co nejvíce ryb? Má co nejvíce ryb zůstat v jezeře? Nebo máte mít dostatek ulovených ryb a zároveň jich zůstane v jezeře tolik, abyste mohli dál lovit?
- Jak přemýšleli ti, co lovili nejvíce ryb? Co je k tomu vedlo?
- Co vás vedlo k tomu, že jste lovili postupně méně ryb?
- Jak jste pracovali ve skupině? Kdo rozhodoval, kolik ryb vylovíte?
- Jak jste se cítili, když vaši soupeři lovili víc ryb?
- Jak ovlivňoval počet ryb vylovených soupeři počet ryb, které jste lovili vy?
- Kdybyste hru hráli ještě jednou, jakou strategii byste zvolili? Jak byste dosáhli toho, abyste vydrželi co nejdéle?

Tato hra nemá vítěze ani poražené, buď vyhrajete všichni anebo jste všichni prohráli.

NEZAPOMEŇTE :

- Důležité je, aby žáci v aktivitě našli paralely k jejich běžnému životu a hra nezůstala jen abstrakcí. Ptejte se jich.
- Jaký vás napadá příklad z reálného života?
- Víte o nějakých přírodních zdrojích, které ubývají, anebo už jsou vyčerpané? Kdo na to nejvíce doplácí a jak nás to ovlivňuje?
- Jak naše každodenní rozhodování ovlivňuje názor a chování ostatních?

„Hra na rybáře“ je příkladem propojení environmentální a etické výchovy s globálním rozvojovým vzděláváním. Žáci zjistí, že když se zisk a osobní prospěch stanou nejvyšší hodnotou, ryby v jezeře vyhynou. To zničí biotop jezera a ovlivní život lidí, kteří ztratí živobytí. Na základě tohoto zážitku se otevírá prostor pro formulování hodnot (např. udržitelnost, spravedlivost, důstojnost) a postojů (např. respekt, empatie, zodpovědnost, solidarita). U žáků je posilován pocit vlastní zodpovědnosti za dění ve světě, což je motivuje k větší míře angažovanosti a osobního zapojení.