



Čas přípravy  
1 hodina



Čas realizace  
1–2 hodiny



Prostor  
les za soumraku



Roční období  
léto



Počet účastníků  
20



Věková kategorie  
7. třída/13+

## PRAVDĚ DO OČÍ

### Obecný cíl:

Rozvoj těchto kompetencí: sociální a personální, občanská.

### Konkrétní cíl:

Sebezpoznání, hledání životních hodnot.

### Motivace:

Znáš ten pocit, když tě „hryže svědomí“? Udělals už v životě něco nesprávného, nečestného? A naopak? Zachoval ses v pravou chvíli správně, i když to třeba nebylo snadné? Umíš poznat, co je správné a co špatné? Pojď si vyzkoušet sám sebe.

### Potřeby:

Svíčky, louče, kostýmy, papíry a tužky pro všechny hráče, archy s vlastnostmi (náměty pro hráče), kouzelný nápoj, kelímky, zvonek nebo rolničky, meditační hudba na dokreslení atmosféry.

K tomuto metodickému listu není k dispozici žádný pracovní list.

### Provedení:

Hra je vhodná na tábor nebo na víkendovou akci. Probíhá nejlépe v lese, na mýtině, hlavně tam, kde lze bezpečně rozdělát ohýnek. Při jejím provedení je důležitá navozená atmosféra, která nenásilně donutí děti, aby hru nezlehčovaly. Nejlépe opět poslouží večerní šero, meditační hudba (výborně se hodí keltské motivy), svíčky, louče (pozor na bezpečné používání ohně v lese!).

### Postavy:

**Svědomí:** osoba v plášti s různými barvami pomalovaným obličejem, na plášti má připevněné malé cedulky s nápisy pravda, lež, čest, spravedlnost, podvod, násilí, nadávky, podraz, pomoc, přátelství, překonání, odvaha, smích, pláč atd., čím víc, tím líp. Nejsou nijak rozlišené ty dobré a špatné – slouží to jen jako vodítko pro děti k zamyšlení. Stejně nápisy jsou na stromech (opálené pergameny).

**Pravda:** postava v bílé kápi (stačí omotané prostěradlo) s maskou na obličej (bílá, zlatá – stačí vyrobít z kartonu nebo sádry a ozdobit). Nesmí být příliš strašidelná! Z celé postavy jsou vidět jen oči. Pravda sedí na židli, druhou židli má před sebou prázdnou tak blízko, aby se mohla dívat zblízka do očí. Toto místo musí být osvětlené loučemi. Pravda má zvonek nebo rolničky schované pod pláštěm. Pro roli Pravdy je dobré vybrat vedoucího, který je pro děti přirozenou autoritou, mají před ním respekt, ale zároveň mu důvěřují. Musí umět vydržet dlouhý pohled do očí a vážnou tvář.

Legenda na úvod hry (je možné měnit např. podle CTH):

*Děti jsou bojovníci (rytíři, indiáni, astronauti ...), kteří před splněním určitého úkolu (nebo např. zkoušky dospělosti) musí projít zkouškou Čistoty srdce.*

Vedoucí přivede děti na určené místo v lese. Tam k nim přistoupí postava v plášti, která má obličej pomalovaný různými barvami a řekne jim:

*„Já jsem Svědomí a čekám tu na vás. Víím, že vás čeká těžký úkol, který může splnit jen ten člověk, který má čisté srdce. Je však mezi vámi někdo takový? Někdo, kdo nikdy nikomu neublížil? Někdo, kdo nikdy nelhal? Nepodváděl? Asi bude těžké takového člověka najít. Ale pokud máte dost odvahy a síly, můžete v mém lese očistit svou mysl a své srdce od špatnosti a zla. Tento kouzelný nápoj (bylinkový čaj) vám pomůže ponořit se do meditace a vyhnat stíny z vaší duše. Když budete bezradní, hledejte starodávné svítky na stromech. Až odhalíte temnou stránku své duše, spálíte ji v ohni a tím se očistíte. Pak však musíte předstoupit před Pravdu, která pohlédne až do hlubin vaší mysli a rozhodne, zda svou očistu myslíte opravdu vážně.“*

Svědomí pak rozdá hráčům papíry a tužky a vysvětlí pravidla. Každý hráč si vezme čtvrtku a propisku, najde si klidné místo, posadí se a začne přemýšlet. Na jednu polovinu čtvrtky píše to, co považuje za své přednosti, dobré vlastnosti, skutky, povahové rysy, jaký by chtěl být, čeho si na sobě váží. Na druhou polovinu naopak to, co by na sobě rád změnil, co se mu kdy nepovedlo, čeho lituje, co by už nikdy neudělal, své nedostatky. Nemusí to být jen obecné pojmy, psát by měl každý konkrétně, např. mám rád svoje rodiče, pomáhám svému kamarádovi s učením, hezky kreslím, rád zpívám, umím dobře vyprávět vtipy a rozesmát ostatní – podváděl jsem ve škole, lhal jsem doma rodičům, pomlouvala jsem kamarádka atd. Když si někdo neví rady, může se podívat na pergameny na stromech – nápisy by mohly být vodítko, připomenutí. Je důležité udržet vážnou atmosféru, nikdo nesmí mluvit, hráči by měli mít kolem sebe soukromí. Kdo je hotov, roztrhne svůj papír na dvě poloviny a tu „špatnou“ hodí do ohně. Tato fáze je důležitá, hráč má jistotu, že nikdo nebude jeho papír číst. Také pro jeho pocit očisty je dobré sledovat, jak papír se špatnými



vlastnostmi a činy shoří na popel. Pak přichází poslední zkouška — pohled Pravdě do očí. Hráč usedne na volnou židli a Pravda se mu podívá do očí. Pohled trvá delší dobu, mělo by to být pro hráče trochu nepříjemné – pochybuje. Pak Pravda zazvoní na zvonek a hráč je volný, může odejít do kruhu k ohni. Když jsou všichni hráči shromážděni u ohně, Svědomí jim poděkuje, že našli dost odvahy a zkouškou prošli a propustí je. Pak je vedoucí opět odvede.

Reflexe:

Dát hráčům chvíli oddech, aby se mohli uvolnit, napít. Poté se všichni sejdou na určeném místě – jídelna, shromaždiště apod. a následuje debata. Byla zkouška pro někoho nepříjemná? Jaký pocit měli při pohledu Pravdě do očí? Pochyboval někdo o sobě? Báł se někdo? Proč? Je normální, že každý má v sobě něco dobrého i něco špatného? Jak s tím bojovat? Jak poznají, kdy něco udělali dobře a kdy špatně? Věděl každý, co má napsat? Bylo těžší napsat to špatné nebo to dobré? Proč?

Když se hráči uvolní a vypovídají se ze svých pocitů a prožitků, pak teprve mohou jít spát.

Tato aktivita přibližuje Ideály Pionýra: Poznání, Překonání, Pravda.

### Přístup k dětem se specifickými vzdělávacími potřebami:

Hra může být rizikem pro kohokoli. Doporučujeme, aby děti měly možnost po hře v případě jakékoli nepohody či rozjitření jít za vedoucím.

Ten by měl trochu normalizovat to, že každý udělá ve svém životě věci, za něž se stydí, ale taky děláme hodně dobrého, dál následuje podpora, hledání toho, kdy jsme obstáli (hledat i drobnosti), možno poukázat i na sebe, svoje zážitky.

### Pozor na:

Hra je psychicky velmi náročná především pro děti, které se podceňují, nedůvěřují si, neumí se pochválit. Dobré vlastnosti a skutky jim připadají jako samozřejmosti, které přece nebudou na papír psát, zatímco svých „prohřešků“ najdou přehršel. Je nutné, aby se v průběhu hry mezi dětmi pohybovalo pár vnímavých instruktorů či vedoucích, kteří děti kontrolují a pokud se někdo dostane do úzkých a neví co napsat, sednou si k němu a pomůžou mu, povzbudí.

### Moje poznámky:

