

Skautem v těžké době – nástup totalitního režimu

Seznámení se s historickou událostí akce Jizerka, která ukazuje, kam se komunisté nebáli zajít, aby zlikvidovali potenciální odpůrce režimu – skauty.

Výchovný cíl: Účastníci se dozvědí, jaké bylo skautovat při nástupu komunistů a seznámí se s pojmy akce Jizerka a Borůvková brigáda. Hra by měla vést k „zažití“ a pochopení náročnosti doby při nástupu komunistů.

!POZOR! Tato hra je trochu historická fikce. Borůvková brigáda i akce Jizerka se skutečně staly, ale nezávisle na sobě. Více v reflexi.

Úvodní motivace:

Přesouváme se do Československa v letech 1948–1949, kdy postupně veškerou moc získávala komunistická strana. Ta se hned od začátku snažila zbavit všech hrozeb, které by mohly narušit jejich vládu. Jejich terčem byl také Junák, protože vychovával děti k dobré morálce, čestnosti, cti a díky tomu se nebáli totalitnímu režimu postavit. Komunistická strana se snažila organizaci všemožně očernit. [NAHRÁVKA 1 (vybrané úryvky z dokumentu ČT24 <https://ct24.ceskatelevize.cz/clanek/domaci/proces-proti-skautum-pomahali-na-sumave-i-lidem-pres-hranice-v-roce-1952-je-rezim-zlikvidoval-57568> viz příloha)] Máte jedinečnou šanci Junáku pomoci, a to jet do pohraničí na brigádu, která se nazývá Borůvková. Pohraničí je momentálně a chátrá, protože odsud byli vyhnáni Němci. Stát potřebuje pomoc odklidit větve, čistit cesty, sbírat borůvky a mnoho dalších prací. Budete tábořit kousek od hranice. Tím, že pomůžete, se může leccos změnit. Třeba si o vás lidé zlepší mínění... Hlavně nikdy nezapomínejte na skautské ideály.

Obsah hry:

Fáze hry	Popis	Čas
Borůvková brigáda	Skauti pojedou na brigádu do pohraničí, příslušníci bezpečnosti jim budou zadávat „práce“ a budou tam potkávat uprchlíky, kteří je budou prosit o pomoc s přechodem hranic.	25 min
Akce Jizerka 1	Dostane se k nim zašifrovaný dopis. V tu chvíli se ze všech hráčů stávají brigádníci. V dopise bude výstraha, že po nich jde StB a chce je zatknout. Můžou se rozhodnout, co udělají.	10 min
Akce Jizerka 2	Pokud se rozhodnou přejít hranice a uprchnout – Půjdou směrem k hranici, po nějaké době padne noc. Chvilku budou jen tak sedět se zavázanýma očima, a pak se ozvou výstřely (nahrávka) a pomocníci (pohraničníci) na ně začnou křičet a poslepu je budou hnát do vězení (může být klubovna, lesní domeček...). Postupně při cestě pár z nich odeberou, jakože umřeli, a zbytek naženou do vězení. Až tam si budou moct sundat šátky. Pokud se rozhodnou pro cokoli jiného než uprchnutí přes hranice, tak StB přijde, ale nemá je z čeho obvinít, protože neudělali nic nelegálního a hra končí.	20 min 5 min
Akce Jizerka 3	Ve vězení se dozvědí, že ti, co jim chybí, jsou mrtví. Pak hra končí. V reflexi se řekne, co by se stalo, kdyby se rozhodli jako skauti v roce 1949 (popis akce Jizerka).	7 min

Postup hry:

Borůvková brigáda

Nejdřív je potřeba si hráče rozdělit na dvě skupinky v poměru 4:7 a mít k dispozici čtyři pomocníky.

Největší skupina budou **brigádníci**:

- Přijeli do pohraničí pomáhat a plnit úkoly.
- Bude se pro ně střídát den a noc → interval je na vás, doporučuji 1 min ku 5 min.
 - V noci si musí zavázat oči šátkem.
 - Doporučuju určit jasné slovo, po kterém oči můžou otevřít, protože během hry nastanou rušivé situace, při kterých by si mohli myslet, že si mají sundat šátky, ale naopak si je **musí** nechat na sobě.

Vaši čtyři pomocníci budou **příslušníci bezpečnosti**:

- Budou chodit po pohraničí a rozdávat úkoly brigádníkům:
 - Úkoly by měly být jednoduché, aby brigádníci pochopili, že to není hlavní záměr hry.
 - Např. Přines pět listů dubu. Nasbírej hromadu klacků...
- Zároveň budou neustále kontrolovat, jestli někdo nepřechází hranice. Když někoho nachytají, řeknou jeho číslo na zádech.
- V rámci hry můžou chodit mezi brigádníky a kontrolovat je → „Soudruhu, soudružko, legitimujte se!“

Poslední malá skupina budou **uprchlíci**:

- Snaží se uprchnout přes hranice.
- Předem neví, kde hranice je.
- Můžou požádat o radu brigádníka, který se v terénu vyzná.
- Chytají je pohraničníci.
- Mají na zádech číslo, které si mění po každém chycení od pohraničníka.
- Na konci hracího pole mají základnu, kde si chodí měnit čísla.

Pravidla odděleně pro skupiny:

Brigádníci:

Vaším úkolem je poslouchat pokyny od příslušníků bezpečnosti (označení červeným krepákem) a poctivě je plnit. Příslušníci bezpečnosti tady v okolí hlídají hranici a zároveň vás mají na starost. Hranice je tady v okolí a je pravděpodobné, že na ni narazíte. Podle československého zákona je zakázané za ní chodit, ale ve hře to zakázané není.

Ve hře se bude střídát den a noc. V noci si musíte zavázat oči a nesundávat si šátek, dokud se neřekne slovo RÁNO žádné jiné. Ráno může říct kdokoli kromě vás, brigádníků. Jste tady dohromady, takže všechna rozhodnutí, která ovlivní vás všechny, řešte dohromady.

Příslušníci bezpečnosti (označení červeným krepákem) a uprchlíci (nalepené číslo na zádech):

Úkolem příslušníků bezpečnosti bude zadávat úkoly brigádníkům – např. Natahejte co největší hromadu klacků do 1 min atd. (nenechte je moc odpočívat ☺) a zároveň hlídat hranice od uprchlíků. Můžou různě ověřovat u brigádníků, jestli nejsou uprchlíci. Pro zlepšení efektu můžou použít věty typu „Soudružko/soudruhu, legitimujte se!“ „Stůj nebo střelím“ „Stůj! Jménem zákona.“

Uprchlíci se snaží dostat přes hranice. Nebudou předem vědět, kde hranice je, a budou mít na zádech číslo. Když ho pohraničník zpozoruje a řekne, tak si přijde vyměnit číslo na základnu. Číslo se nesmí zakrývat přenosným předmětem.

Příslušníci bezpečnosti nesmí uprchlíka jakkoli přetáčet či se ho fyzicky dotýkat. Pokud uprchlík přejde hranice, sundá si číslo a vrací se na základnu a může jít znova. Ve hře se bude střídat den a noc pro brigádníky, vás se to netýká.

Odděleně pro uprchlíky:

Vzhledem k tomu, že nevíte, kde je hranice, tak můžete nebo byste dokonce měli **poprosit brigádníky o pomoc**. Můžete si vymyslet nějaký srdceryvný příběh, abyste je přemluvili. Měli by se držet skautských hodnot, takže by vám měli pomoci. Můžete přijít i v „noci“ a pošeptat jim slovo ráno a můžou vám pomoci i v noci.

Akce Jizerka 1

Předáte jim dopis (příloha), ve kterém bude napsané, že se všichni hráči stávají brigádníky. Pak tam bude zašifrované (morseovka), že je pronásleduje StB a je na nich, co udělají. V akci Jizerka byl opravdu poslán oddíl dopis, že je StB pronásleduje. Když tento dopis poslalo StB oddílu v roce 1949, bylo jejich cílem vyhnat oddíl přes hranice, aby je u soudu měli za co usvědčit, protože předtím neměli žádné činy, z kterých by je mohli obvinít. Stejně to je i teď ve hře. Brigádníci – skauti pracovali na brigádě a nic nezákonného neudělali anebo převáděli, ale StB na to nemá žádné důkazy. Musí vyluštit morseovku a potom se týmově domluvit, co udělají. V ideálním případě by se měli vydat přes hranice. Pokud se rozhodnou jinak, je to jejich volba, ale hra v tomto případě končí a jde se na reflexi.

Akce Jizerka 2

Hráči jdou směrem k hranicím a při cestě nastane noc. Všichni si musí nandat šátky a sednout si. V noci přijde StB – příslušníci bezpečnosti a začne „střílet“ a křičet na hráče, že mají vstávat, že jsou zatčeni. Můžete použít zvukové efekty pistole atd. Se stále zavázanýma očima se hráči musí zvednout a v průvodu vyrazit k místnosti. Při cestě po nich příslušníci můžou stále křičet pro silnější zážitek. StB při cestě tiše odebere pár hráčů (třeba tři). Ti si můžou sundat šátek a jsou „mrtví“.

Akce Jizerka 3

Pak do místnosti (klubovna, chata, ve které přespáváte na výpravě...) a tam je zavřou (vězení). Ve vězení zjistí, že jich několik chybí a na stole je vzkaz, že ti, co chybí, jsou mrtví. V tuto chvíli hra končí a jde se na reflexi.

Reflexe:

Tak teď odcházíme z roku 1949. Máte někdo nějaké silné dojmy, které byste chtěli sdílet, něco, co vás zasáhlo, vyděsilo nebo pobavilo? V tuhle chvíli se snažte rozvíjet diskuzi o hře. Příkládám pár otázek, které v diskuzi můžete anebo nemusíte použít.

- Co pro vás bylo nejtěžší? Jaký byl nejhorší moment?
- Jaké pro vás bylo rozhodování? Váhali jste?
- Vyděsili jste se, když vás ve vězení několik chybělo?
- Když vás brigádníci poprosili o pomoc, pomohli jste? Váhali jste, jestli pomůžete? Proč?

Poté, co jsem dokončíte diskuzi, uveďte pocity do historického kontextu a předejte jim příběh Radomila Raji (<https://www.pametnaroda.cz/cs/raja-radomil-20060629-0>), který zažil akci Jizerka – audio soubor Radomil Raja. Akce Jizerka se opravdu stala, a to v roce 1949. Sedmičlennému oddílu skautů byl poslán dopis, že je pronásleduje StB. Jejich cílem bylo vyhnat oddíl přes hranice, aby je u

soudu měli za co usvědčit, protože předtím neměli žádné činy, z kterých by je mohli obvinít. Stejně to je i teď ve hře. Brigádníci – skauti pracovali na brigádě a nic nezákonného neudělali anebo převáděli, ale StB na to nemá žádné důkazy.

Tohle očerňování probíhalo všemi způsoby a tohle je jen jeden z mnoha. Hodně důležitou roli hrála média, jak jsme si říkali na začátku.

Teď ještě k borůvkové brigádě, ta také opravdu existovala, **ale pozor vůbec nesouvisela s akcí Jizerka.**

Kdybyste se mohli s panem Rajou potkat, na co byste se ho zeptali?

Na závěr teploměr → Jak se vám to líbilo?

Co bude potřeba:

- Zvuková nahrávka NAHRÁVKA 1
- Zvukové efekty pistole
- Šátky na oči
- Dopis od StB
- Fáborky na označení hranice
- Závěrečný vzkaz
- Označení příslušníků bezpečnosti
- Čísla na zádech pro uprchlíky
- Zvuková nahrávka Radomil Raja

Hrací prostor:

1. V hracím prostoru se musí určit hranice a následně označit fáborkem.
2. Terén bude lepší v lese, aby hranice nebyla vidět na první dobrou.
3. Blízko lesa, kde se bude hrát Borůvková brigáda, musí být místnost, která poslouží jako vězení.
4. V hracím prostoru se musí určit místo uprchlíků, kam budou chodit pro čísla.
5. Hodně pomůže, když k místnosti bude vést přehledná cesta – hráči půjdou po slepu, tak ať si neublíží.

Metodické poznámky:

- Nepodceňte úvodní motivaci a vysvětlení historických událostí. Věci, co se Vám zdají samozřejmé, hráči nemusí znát.
- Může být trochu chaos v pravidlech, pozor na to. Dobré je mít víc lidí, co jsou seznámeni s pravidly a dokážou je dobře vysvětlit. Pak si můžete lidi rozdělit do vysvětlovacích skupinek podle toho, co budou hrát.
- Pozor, ať není Borůvková brigáda ospalá. Když se bude zdát, že brigádníci nic nedělají, tak by měli pohraničníci přidat úkoly a taky se může klasicky zmenšit hrací pole.