**MÁME PLÁN!**

**Cíl:** Poznat územní plán – jeho význam, důležitost, podobu a způsob vzniku. Poznat možnosti a práva občanů při vytváření plánu. Poznat jaké vlivy formují městské prostředí a jak velký význam při tom hraje funkční skladba města.

**Autor:** Petr Klápště, konzultace Karel Maier, Jakub Vorel

**Věk:** nad šestnáct let

**Počet hráčů:** 9 – 20, optimum 16

**Doba trvání:** 2,5 hodiny.

**Počet organizátorů:** 1-2

**Potřeby:** Hrací plán (sestavený z 9ks), společná pravidla a osobní pravidla rolí pro každého, hrací kartičky malé a velké, hranolky silnic (nejjednodušší je nařezat 4x4 modelářský dřevěný hranol, případně možno použít sirky) vizitky pro účastníky, žetony zákazu (10ks), žetony nesouhlasu (60ks) vizitky pro hráče.

Hru je možno uvádět dvěma způsoby, které závisí na schopnostech hráčů.

Organizátor se v prvním způsobu hry zúčastní jako pořizovatel, který je pověřený vedením veřejných projednání a během celé hry dbá na formální stránku procesu přípravy (dodržování pravidel, realističnost projednání i celého procesu).

Pokud je mezi hráči někdo se zkušeností s komunální politikou, nebo někdo organizačně velmi zdatný, je možné, aby z pozice starosty organizoval projednání sám. (herně vděčnější varianta, ale velmi riskantní – chyba starosty pak může ohrozit zdar celé hry) Rozhodnutí je možno udělat společně s hráčem, který bude hrát starostu.

**Seznam základních rolí:**

Odbor životního prostředí krajského úřadu – ochrana krajiny

Odbor životního prostředí krajského úřadu - odpady

Odbor dopravy krajského úřadu

Architekt

# Starosta

Člen rady města zodpovědný za finance

Člen rady města zodpovědný za rozvoj

Předseda samosprávy přidružené obce Lhota

Realitní kancelář Postavil & Prodal

S.N.O.B. Entertain

Kšeftland s.r.o.

Huzuki ltd.

Zahrádkářská unie

Okrašlovací spolek

Cyklisté Hradecka

Sdružení živnostníků

**Složení rolí dle počtu hráčů**

Optimální počet hráčů je 16.

Při větším počtu se k základním rolím přidávají doplňkové v pořadí:

asistent architekta

tajemník starosty

druhý asistent architekta

V krajním případě je možné zdvojovat i další role.

Při menším počtu hráčů se role odebírají v tomto pořadí:

Zahrádkářská unie

Člen rady města zodpovědný za rozvoj

Realitní kancelář

Odbor životního prostředí krajského úřadu – odpady

Huzuki ltd.

Okrašlovací spolek

Předseda samosprávy přidružené obce Lhota

Další ubírání je již nežádoucí, protože se hra příliš vzdaluje skutečnosti.

**Postup uvádění hry:**

**1. Příprava místnosti**

Místnost, ve které se bude hra odehrávat upravte do přibližně takovéto podoby:

Uprostřed stojí stůl (sestava stolů) cca 1,5x větší, než hrací plán, který na něm leží. Okolo stolu jsou židle pro hráče tak, aby se mezi nimi a stolem dalo pohodlně procházet (mezera minimálně 1 metr) (pro diskusi po hře se židle posunou co nejblíže ke stolu). Na viditelném místě (na stěně, na tabuli) visí text O plánu a ukazatel času.

**2. Motivace**

Cílem je hráče uvést do prostředí, ve kterém se hra odehrává.

Můžete hráčům přečíst článek z lokálních novin, týkající se územního plánu, vést malý brainstorming o tom, co to vlastně ten plán je nebo sehrát nějakou (nejlépe svižnou a vtipnou) scénku.

Poté vysvětlete, co je územní plán, zhruba v rozsahu textu O plánu.

**3. Rozdělení rolí**

Cílem je rozdělit role tak, aby byly jednotlivé skupiny (zastupitelé, dotčené orgány, byznys, občané) co se týče průbojnosti hráčů vyrovnané a aby klíčové postavy architekta a starosty hráli ti nejschopnější.

Pokud hráče znáte, rozdělte jim role dle vaší úvahy, pokud hráče předem neznáte, můžete role starosty a architekta stručně představit a dát hráčům možnost si je dobrovolně vybrat. Ostatní role pak přidělte.

Při vlastním rozdělování nejprve přivítejte všechny v Českém Hradci, pak postupně představujte jednotlivé hráče a jejich role. Každému hráči dejte společná a osobní pravidla a vizitku.

**4. Vysvětlení pravidel**

Stručně vysvětlete společná pravidla. Hráči mají získat představu o celé hře, ale není možné a ani žádoucí, aby všemu hned do detailů rozuměli (v realitě také nevědí všechno).

**5. Odehrání hry**

Jak již bylo řečeno, je role organizátora a míra jeho zasahování závislá na síle hráče starosty. V každém případě ale coby organizátor pečlivě hlídejte čas, aby hra probíhala v lehkém stresu. Jasně ohlašujte začátky jednotlivých fází hry a vždy lehce zopakujte, co se bude v nastávající fázi dít.

Před projednáním návrhu rozdejte žetony nesouhlasu a zákazu:

*Občané a byznys 4x žeton nesouhlasu*

*Odbor životního prostředí krajského úřadu – ochrana krajiny 8x žeton zákazu*

*Ostatní dotčené orgány 8x žeton nesouhlasu*

**6. Vyhlášení výsledků**

Nechte hráče spočítat si body a vyhlašte výsledky.

Pokud chcete navázat debatu o věcné stránce územního plánování, můžete využít čas a zatímco budou hráči počítat výsledky, připravte se na hodnocení města – za každý postavený supermarket zrušte dva nejbližší obchody a vytipujte si enklávy bydlení bez vybavenosti a jiné problémy.

**7. Diskuse o hře**

Cílem této části je doplnit a zrekapitulovat poznatky ze hry.

Závěrečná diskuse je z hlediska vzdělávacího dopadu hry stěžejní. Pokuste se při jejím vedení nejprve ptát, aby se hráči sami zamysleli (uvádíme několik možných otázek – posuďte, které z nich jsou vzhledem k vývoji hry na místě) a teprve potom (pokud je to opravdu nutné) doplňte informace, které ještě nezazněly.

**ohlédnutí**

Cílem první části diskuse je připomenout si průběh a sdělit si důvody, proč a co jednotliví hráči prosazovali. Je to důležité, protože osobní pravidla vycházejí z reality a v nich obsažené motivy jsou součástí vzdělávacího potenciálu hry.

*OTÁZKY: Jak jste s výsledkem spokojeni, se vám dařilo hájit své zájmy? Můžete ostatním ve zkratce přiblížit důvody vašeho bodového zisku?*

**zobecnění**

Cílem druhé části diskuse je pokusit se některé konkrétní zkušenosti ze hry zobecnit. Pro to je nutné, aby se vedoucí diskuse správně ptal – otázky musí navazovat na účastníky popsané momenty, které v sobě mají potenciál k zobecnění.

*OTÁZKY: (příklad) V zadání jste se rozhodli ponechat téměř všechny kartičky, což, jak už tu padlo, vedlo k protahování diskusí u návrhu. Jak vypadá analogická situace ve skutečnosti? Jak by se hra asi vyvíjela, kdyby se v zadání vybralo jen malé množství kartiček? Apod.*

**přenos**

Cílem třetí část diskuse je formulovat poučení do reálného života.

*OTÁZKY: (příklad) Co je podle vás na základě dnešní zkušenosti nejdůležitější, co má občan o územním plánu vědět? Co byste mu (a sobě) doporučili za praktické rady? A co byste doporučili představitelům obce?*

**8. Zhodnocení města = jak se ve městě bude žít (pokud je čas a zájem)**

Cílem této části je posoudit, jak bude město fungovat, až bude plán naplněn.

Hodnotit se bude možná pestrost života obyvatel – hlavním měřítkem bude dosažitelnost městských aktivit. Ve městě bez městské hromadné dopravy to znamená, jak je kam daleko PĚŠKY.

Řekněte hráčům, ať opustí svoji roli, kterou hráli a vžijí se do úlohy obyčejných lidí, kteří nemají ve městě žádné mocenské ambice, ale žijí v něm – školáků, důchodců, matek s dětmi atd. a zkusí se na město podívat jejich očima. Rozdělte mezi hráče následující vzdálenosti:

*NOVÉ BYDLENÍ – ZÁKLADNÍ ŠKOLA (15)*

*NOVÉ BYDLENÍ – ŠKOLKA (10)*

*NOVÉ BYDLENÍ – KINO (jen orientačně 20)*

*NOVÉ BYDLENÍ – OBCHOD (10)*

*(STARÉ) ČINŽÁKY - OBCHOD (6)*

*ŠKOLKA – PARK/LOUKA/LES (10)*

*AUTOBUSOVÉ NÁDRAŽÍ – STŘEDNÍ ŠKOLA (10)*

*AUTOBUSOVÉ NÁDRAŽÍ – VLAKOVÉ NÁDRAŽÍ 3x (0)*

*AUTOBUSOVÉ NÁDRAŽÍ – NÁMĚSTÍ (9)*

Podle níže uvedených pravidel je nechte spočítat bodové ohodnocení - pro počítání naleznou místo, které vychází nejhůře - a pak ho porovnejte s číslem v závorce, které vyjadřuje maximální vzdálenost, která je podle současných standardů ještě přijatelná.

*Hodnocení vzdáleností*

*Vzdálenost se počítá v bodech vzdálenosti po cestách (tj. po bílých okrajích původní zástavby nebo barevných okrajích nových kartiček) od nejpříznivějšího rohu počáteční kartičky k nejpříznivějšího rohu cílové kartičky (tj. vzdálenost i jen rohem sousedících kartiček = 0).*

*cesta po delší straně kartičky 3b*

*cesta po kratší straně kartičky 2b*

*Kromě prosté vzdálenosti je třeba ještě zohlednit kvalitu cesty – toho se dosáhne následujícími přirážkami:*

*přecházení stávající hlavní silnice (šedá) 3b*

*přecházení nové dvoupruhové hlavní silnice - obchvatu (šedá) 8b*

*přecházení nové čtyřpruhové hlavní silnice - obchvatu (černá) 14b*

*cesta podél továrny, spalovny, skladů, obchvatu – počet bodů x2*

*OTÁZKY: Jak jste s městem spokojeni nyní?*

*Kde byste chtěli bydlet?*

**9. Další informace pro vedoucího hry**

## Zadání

V této části by se hráči měli dozvědět, jaké jsou základní přístupy k tvorbě zadání a především, že již v této fázi se mohou (a je to i žádoucí) odehrát stěžejní rozhodnutí, proto by občané ani zastupitelé neměli zadání podcenit.

K zadání se mohou hráči postavit v podstatě třemi způsoby:

**1. Hráči se rozhodnou rozdělit kartičky uváženě a poctivě.**

Zjistí přitom, že vlastnímu dělení musí předcházet diskuse o budoucím směřování města.

Toto je analogie k v praxi nejlepšímu (a ne příliš častému) způsobu – tvorbě zadání předchází diskuse o budoucnosti města, ve která si jednotlivé zájmové skupiny vyjasní své požadavky a mohou je korigovat a najít společnou řeč. Je to časově náročné, ale investovaný čas a energie se vrátí při projednávání návrhu, protože pokud se opravdu dobře prodiskutovalo zadání, neměly by se v těchto fázích již objevit neřešitelné spory.

**2. Starosta udělá razantní výběr bez diskuse.**

Důvodem bude patrně snaha rychle prosadit zájmy nějaké skupiny, nebo prostě jen lenost. Pokud mu to projde a zadání se schválí, nedá se podle pravidel rozhodnutí již zvrátit.

To koresponduje s běžnou praxí, protože pokud se při projednávání návrhu zjistí, že zadání je špatné, nikdo se s ním už předělávat nebude, protože by to znamenalo vrátit se opět na počátek.

**3. Starosta zjistí, že pravidla hry umožňují nevyřadit nic a ušetřit tak čas v této etapě hry.**

To v praxi vypadá tak, že se napíše zadání plné obecných, nic neříkajících líbivých frází, které se pochopitelně bez problémů schválí. Takové zadání značně ztíží práci architektovi, který si není jistý, co má vlastně všechno řešit. Získaný čas se pak několikanásobně promrhá při projednávání návrhu, poněvadž teprve v tu chvíli zastupitelé, investoři i občané zjistí, že ostatní mají názory úplně odlišné od jejich. Společná řeč se nachází již daleko hůř, než na počátku procesu, často se již nenajde vůbec.

Důvodem, proč se jen zřídka daří nejpříznivější postup č.1 je, že občané se zpravidla nezajímají o zadání, protože si neuvědomují, že při jeho tvorbě se může udělat 90% strategických rozhodnutí. Prozíravý pořizovatel územního plánu nečeká, až občané přijdou sami, ale snaží se je k účasti nalákat.

**Návrh**

U návrhu je podstatné, jak vypadá, co to jsou veřejně prospěšné stavby a jak se podávají připomínky.

**1. Forma**

Návrh se předkládá ve formě několika výkresů a textu.

Z výkresů je pro občana nejdůležitější tzv. hlavní výkres (výkres využití ploch), který vypadá velmi podobně, jako plán ve hře – je složen z barevných ploch, které představují jednotlivé funkce. Velmi důležitý je také výkres veřejně prospěšných staveb, ve kterém jsou vyznačeny stavby, pro jejichž realizaci platí zvláštní pravidla – např. je možné pro jejich realizaci možné vyvlastnit pozemky či objekty (nejčastěji se jedná o dopravní stavby nebo kanalizace, vodovody či plynovody).

Text mimo jiné upřesňuje, co znamenají jednotlivé plochy (barvy) hl. výkresu – co se na které ploše smí a nesmí postavit.

**2. Veřejné projednání**

Vlastní projednání probíhá obvykle jako moderovaná diskuse. Důležité je, že aby byla vzata v potaz, musí být připomínka, kterou chce občan uplatnit, nejen řečena na projednání, ale musí ji i podat písemně!

V průběhu přípravy územního plánu se k němu různé instituce vyjadřují vícekrát. Taktéž dotčených orgánů je ve skutečnosti více.

**Shrnutí:**

1. Nepodceňujte zadání

2. Ze spousty výkresů, které územní plán tvoří, jsou pro občana nejdůležitější hlavní výkres (výkres využití ploch) a výkres veřejně prospěšných staveb.

Velmi stručně zopakujte nejdůležitější znalosti. Dále můžete navázat (domácím) úkolem, během jehož plnění se hráči seznámí s územním plánem své obce.

*NÁMĚTY: Podívejte se na internetové stránky vaší obce a prohlédněte si, zda a jak je tam přístupný územní plán.*

*Pokuste se zjistit, co z územního plánu vyplývá pro dům, ve kterém bydlíte a pozemek, na kterém leží.*