Jak vyhodnotit město a proč to tak je

Pro učitele: co hra ukazuje po partii, jak z toho udělat pět minut rozhovoru se třídou a odkud se pravidla vzala.

Co hra ukazuje

Na plánu během stavby

- 😟 **Někomu něco vadí.** U budovy je smutná tvář a ikona důvodu (🔊 hluk, 💨 zápach, 🚗 silnice). Budova má červený rámeček. Tohle je chyba, kterou jde opravit hned: zbourat dvojím ťuknutím a postavit jinde.
- 😐 **Chybí přání.** Budově nic nevadí, ale nemá, co by chtěla (školka bez bydlení v okolí). Popisek řekne, co chybí.
- 😊 **Všechna přání splněná.** Zelený rámeček.
- 💡 **Rada** (3× za partii) ukáže nejhorší mínus nebo největší chybějící přání.

Po vyhodnocení

- **Spokojenost obyvatel** 0 až 100 %. Titul: Zedník do 34, Stavitel od 35, Starosta od 60, Městský architekt od 80.
- **Nejvíc ti ubralo:** jedna věta o nejhorší chybě. Je to první věc, o které stojí za to mluvit.
- **Rozpis pravidel:** každé splněné přání a každé trápení jednou větou s body. Pod ním řádek pro učitele: body podle pravidel a poměr k nejlepšímu známému řešení.
- **Opravy:** kolikrát dítě během stavby odstranilo mínus. Tohle je snaha, ne výsledek, a stojí za pochvalu i při nízké spokojenosti.

Jak se spokojenost počítá

Každá budova má **přání** (kladná pravidla, třeba „domek vedle zeleně“) a **trápení** (záporná, třeba „školka u hlavní silnice“). Počítají se jen přání, která na dané mapě s danou sadou jdou splnit. Spokojenost budovy = splněná přání ze všech možných, minus trápení z nejhoršího možného. Spokojenost města = průměr přes všechna místa, která mají být zastavěná; nepostavená budova ze sady je nespokojená. Za chybějící povinnou budovu úkolu je minus 10.

Proč ne „body proti nejlepšímu městu“ jako dřív: průměrné město pak vypadalo jako prohra a dítě nevědělo, co s tím. Spokojenost říká, kolik lidí ve městě je v pořádku a kdo ne. Číslo pro učitele zůstává v rozpisu.

Pět minut se třídou: tři otázky

1. Komu v našem městě něco vadí a proč? (Najděte na plánu smutné tváře. Dítě přečte větu z rozpisu.)

2. Co bychom přesunuli, aby to přestalo vadit, a komu tím něco vezmeme? (Město je kompromis. Každý přesun má cenu.)

3. Kde to máme ve skutečnosti u nás? (Školka, škola, hlavní silnice, čistička. Jde to vidět z okna nebo na mapě obce.)

Pak **Zkusit mapu znovu**: druhá partie na stejné mapě je nejlepší lekce. V Režimu třídy vidíte, jak se průměr posunul.

Proč pravidla platí

Pravidla hry jsou zjednodušené zásady skutečného územního plánování. Tady je zdůvodnění, které můžete dětem říct, když se zeptají „a proč?“.

pravidlo ve hře	proč to tak je ve skutečném městě
Školka do dvou kroků od bydlení	Norma pro mateřské školy počítá s docházkou do 400 metrů, to je pět minut pěšky s malým dítětem. Rodiče pak nejezdí autem a kolem školky je ráno klid.
Škola do tří kroků od bydlení, vedle hřiště	Školáci mají chodit pěšky nebo na kole; bezpečná cesta do školy je součást plánování. Hřiště u školy slouží tělocviku i odpoledním kroužkům a nestojí dvakrát.
Školka a škola ne u hlavní silnice	Hluk a výfukové plyny škodí dětem nejvíc, a přecházení hlavní silnice je nejčastější místo úrazu dětí. Školy se umisťují do klidných ulic uvnitř čtvrti.
Čistička k vodě, po proudu, dál od bydlení	Vyčištěná voda se vrací do řeky, proto čistička stojí u ní. Po proudu, aby město nemělo odtok nad sebou. A dvě stě metrů od oken kvůli zápachu: ochranné pásmo je běžná podmínka povolení.
Teplárna blízko bytovek, u silnice, ne vedle domků	Teplo se vede trubkami a cestou chladne, krátké trubky k velkým odběratelům šetří. Zásobování palivem potřebuje silnici. Komín vedle rodinných domů ale přináší hluk a prach.
Nemocnice a hasiči u hlavní silnice	Sanitka i hasiči potřebují rychlý výjezd bez objíždění čtvrti. Dojezdový čas hasičů je daný předpisem, proto stojí zbrojnice u hlavních tahů.
Domov pro seniory u zeleně a polikliniky, ne u stadionu	Senioři chodí na krátké procházky a k lékaři často; park a poliklinika pár kroků od domova jsou rozdíl mezi samostatností a závislostí. Večerní zápasy pod okny ruší spánek.
Velká bytovka ne hned vedle domku, mezi ně menší bytovka	Plánovači mluví o přechodu měřítka: z nízké zástavby do vysoké se stoupá postupně, aby domky nezůstaly ve stínu a bez soukromí. Menší bytovka je ten schod.
Knihovna a divadlo na náměstí	Kultura patří tam, kam lidé stejně chodí a kam se dostanou pěšky a veřejnou dopravou. Divadlo na kraji města nikdo nenajde a večer tam není bezpečno.
Obchod do dvou kroků od bydlení	Město krátkých vzdáleností: nákup pěšky znamená méně aut, živou ulici a obchod, který přežije. V plánování se tomu říká občanská vybavenost v docházkové vzdálenosti.
Zóny: památková, u kolejí	V památkové zóně se nestaví vysoké ani technické budovy, aby zůstalo panorama a historické centrum. U kolejí je hluk a vibrace, bydlení tam trpí; sklady a technice to nevadí.

Když se dítě zeptá na něco, co ve hře není: „Kde má být nádraží?“, „Proč není hřbitov?“, „Co supermarket?“ Dobrá odpověď je vždy stejná otázka zpátky: komu by to vadilo a komu by to pomohlo? Pak se podívejte na mapu vlastní obce (malystarosta.eu/obec umí nakreslit zjednodušený plán).

Podrobněji pro děti i rodiče: malystarosta.eu/proc-cisticka-k-vode a malystarosta.eu/uzemni-plan-pro-deti. Kompletní pravidla s body: malystarosta.eu/print/cheatsheet.