

DRAMA INSPIROMAT (NEJEN) PRO UČITELE

DRAMATICKÁ VÝCHOVA JAKO PROSTŘEDEK INKLUZIVNÍHO VZDĚLÁVÁNÍ



Radka Svobodová, Lucie Švábová

DRAMA INSPIROMAT (NEJEN) PRO UČITELE

DRAMATICKÁ VÝCHOVA JAKO PROSTŘEDEK INKLUZIVNÍHO VZDĚLÁVÁNÍ

Radka Svobodová, Lucie Švábová



**Spolufinancováno
Evropskou unií**

Podpora Evropské komise při výrobě této publikace nepředstavuje schválení obsahu.

Obsah publikace odráží pouze názory autorů a Komise nenesे odpovědnost
za jakékoli zneužití informací obsažených v publikaci.

Drama inspiromat (nejen) pro učitele : dramatická výchova jako prostředek
inkluzivního vzdělávání / Radka Svobodová, Lucie Švábová.

-- 1. vydání. -- Praha : Základní umělecká škola Popelka, 2021

ISBN 978-80-11-00399-9

OBSAH

5 PŘEDMLUVA

6 HRY A CVIČENÍ NA PODPORU SOUSTŘEDĚNÍ

- 6 Cvičení i do lavic
- 16 Cvičení do prostoru

27 (NE)OCHOTA SPOLUPRACOVAT

Příklady her a cvičení

- 27 Poznávání se navzájem
- 30 Spolupráce celé skupiny
- 32 Práce v malých skupinkách
- 33 Aktivity na rychlé splnění úkolu, bez ohledu na to, s kým chci být
- 34 PANTOMIMA
- 35 Příklad lekce

37 SKUPINKOVÁNÍ A ODMÍTÁNÍ SPOLUPRÁCE

Příklady her a cvičení

- 37 Rychlé dělení do obměňovaných skupin
- 38 Náhodné dělení do skupin a střídání partnerů, se kterými se spolupracuje
- 42 Skupinkování, odmítání spolupráce, vyčleňování z kolektivu
- 44 PRVEK NÁHODY
- 45 Příklady lekcí

48 VYLOUČENÍ Z KOLEKTIVU A BEZOHLEDNOST

Příklady her a cvičení

- 50 KONFERENCE ODBORNÍKŮ
- 51 Příklad lekce

54 PORUŠOVÁNÍ PRAVIDEL

Příklady her a cvičení

- 56 PŘIPRAVENÁ IMPROVIZACE
- 57 Příklad lekce

64 TVORBA TŘÍDNÍCH PRAVIDEL

Příklady her a cvičení

- 66 SAMOSTATNÝ SBĚR MATERIÁLU – LÍSTEČKY
- 67 Příklady lekcí

70 AGRESE A UBLIŽOVÁNÍ

Příklady her a cvičení

- 71 ŽIVÉ OBRAZY
- 72 Příklady lekcí

76 POSMÍVÁNÍ

Příklady her a cvičení

- 78 KOSTÝMNÍ ZNAK
- 79 Příklad lekce

82 MOBILNÍ TELEFONY: ANO? NE?

Příklady her a cvičení

- 84 UČITEL V ROLI

87 POUŽITÁ A DOPORUČENÁ LITERATURA

88 JAK NA KONFLIKTY – ZÁKLADY DIVADLA FÓRUM

- 88 Úvod
- 89 Přípravná cvičení
- 92 Workshop s principem divadla Fórum

96 DRAMATICKÁ VÝCHOVA VE VÝUCE PŘEDMĚTU SVĚT ČLOVĚKA

- 97 PROJEKT 1.: KAMARÁDSTVÍ
- 101 PROJEKT 2.: KLIMA VE TŘÍDĚ
- 105 PROJEKT 3.: „ON MI UBLÍŽIL“
- 109 PROJEKT 4.: JÁ A OSTATNÍ SPOLUŽÁCI

PŘEDMLUVA

Milý kolego! Milá kolegyně!

Dostala se vám do rukou knížka, která si klade za cíl nalákat vás si hrát. Najdete v ní mnoho inspirace a nápadů, jak si hrát s dětmi během výuky, ale i mimo ni.

Na začátku jsme přemýšleli, o čem vlastně psát a jak to psát. A co je vůbec to, co naši kolegové nejvíc potřebují? Po spoustě dobrých nápadů nás napadl ten nejlepší – totiž: Zeptat se. A tak jsme zorganizovali skupinovou diskusi učitelů z praxe, během které jsme se dozvěděli, že nejvíc chybí praktická kuchařka aktivizačních cvičení, která by se dala úplně jednoduše použít v běžné výuce, a taky nějaké nápady na lekce, které by pomohly řešit stále se opakující patologické situace v třídním kolektivu.

A tak vznikla kniha, kterou držíte v ruce.

Její tvorbu a tisk spolufinancovala Evropská unie v rámci projektu „Join in and make a change“ a my jí za to velmi děkujeme, stejně tak jako všem našim pedagogům, co s námi diskutovali, dávali nám zpětnou vazbu a dělili se o své každodenní radosti a starosti. Bez nich by tahle knížka nemohla existovat. A v neposlední řadě taky děkujeme vedení ZUŠ Popelka, které nás bezvýhradně podporovalo a vytvářelo prostor k růstu nejenom pro své žáky, ale i pro své pedagogy.

A teď si pojďme něco zahrát!



HRY A CVIČENÍ NA PODPORU SOUSTŘEDĚNÍ

CVIČENÍ I DO LAVIC

PILI PAM

VĚK: od 1. třídy ZŠ

ČAS: 5 min.

PROSTOR: ideálně půlkruh v prostoru, ale lze dělat i vestoje v lavicích

POPIS: Skupina se dívá na lektora, který v určitou chvíli tleskne. Všichni se snaží tlesknout naráz s ním. Několikrát zopakujeme. Pak přidáme tlesknout nebo dupnout. Několikrát zopakujeme. Poslední lektor přidá „*pili pam*“. Účastníci říkají jen „*pam*“, ale mají to říci dřív než lektor. Tlesknutí, dupnutí a „*pili pam*“ se nepravidelně střídají.

NAPIŠ POHYBEM SVÉ JMÉNO

VĚK: od 1. třídy ZŠ

ČAS: 5 min.

PROSTOR: kdekoliv, kde má každé dítě prostor na předklon a cca 50 cm na každou stranu

POPIS: Každý spojí před sebou ruce, zahákne je prsty do sebe a spojenýma rukama píše co největšími písmeny před sebe své křestní jméno tak, aby mělo nejméně 7 písmen. Kratší jméno buď opakujeme, nebo píšeme zdobněliny. Písmena jsou opravdu velká, jdeme do dřepu, do výponu. Píšeme tak, aby pohyb křížil osu těla (páteře), kvůli spojení aktivity mozkových hemisfér.

RYTMICKÁ OZVĚNA

VĚK: od MŠ

ČAS: 5 min.

PROSTOR: ideálně kruh v prostoru, lze dělat i vestoje v lavicích

POPIS: Lektor stojí tak, aby na něj všichni viděli. „Předehraje“ krátkou rytmickou sekvenci. Začínáme tleskáním. Skupina si poslechne, co lektor tleskal, a spolu s ním to hned zopakuje. Až se začne opakování dařit, přidáváme hru na tělo: pleskání o stehna, o pusku, pleskání na hrudník, dupání apod.

ŽIVÝ ŠÁTEK

VĚK: od MŠ

ČAS: 5–10 min.

PROSTOR: ideálně kruh v prostoru, ale lze dělat i vestoje v lavicích s tím, že se tomu přizpůsobí pohyby

POMŮCKY: větší čtvercový šátek

POPIS: Lektor drží před sebou roztažený větší čtvercový šátek a „začaruje“ skupinu, např.: „Abraka dabraka, ať jsou z vás také šátky – raz, dva, tři, teď!“ Pokud děti neroztáhnou ruce, aby se staly „šátky“, upozorní je na to a zeptá se, jak udělají tělem takový šátek. Z návrhů je dobré vybrat stoj rozkročmo s upaženými rukama, protože je nejlepší výchozí pozicí pro cvičení. Většinou to je i pozice, kterou děti/účastníci nabídnou.

Pak lektor pomalu vede pohyb šátku, např. vytáhnout jeden cíp (vytáhnout se za jednou rukou). Oba cípy nahoru (vytáhnout se za obě ruce). Přeložit šátek v půlce (předklon). Vyklepat, pomalu k zemi, rychle nahoru atd., možností je nepřeberné množství.

Po cvičení lektor opět odčaruje účastníky-šátky, aby se z nich stali opět lidi.



SPOLEČNÝ POHYB NA HUDBU

VĚK: od MŠ

ČAS: 3–10 min.

PROSTOR: ideálně kruh v prostoru, lze dělat i vestoje v lavicích

POMŮCKY: hudba

POPIS: Pustíme klidnější hudbu podle vlastního výběru. Zvláště při práci v lavicích je lepší volit klidnou hudbu. Všichni sledují lektora, který vede pohyb celého těla, případně s ohledem na limitaci prostorem. Účastníci mají za úkol dělat pohyby současně s lektorem. Je tedy potřeba, aby pohyby byly pomalé a vedené tak, aby na sebe lektor a účastníci stále viděli.

Po chvíli lze vyměnit vedení a vybrat dobrovolníka, který chce zkusit vést.

Pokud můžeme pracovat v kruhu, může se vedení předávat po kruhu domluveným signálem. Například otočím se na partnera po levé ruce a kývnu. Pokud někdo neví, co dělat, a brzdil by tím kontinuitu cvičení, zopakuje pohyby, které dělal někdo před ním.

Variace pro pokročilé: Jeden účastník jde za dveře, ostatní se domluví, kdo povede pohyb skupiny. Zde pracujeme bez hudby, protože pohyb musí být velmi zpomalený. Účastníci se dívají jeden na druhého, protože kdyby všichni hleděli na toho, kdo pohyb vede, bylo by velmi snadné ho určit. Ten, kdo byl za dveřmi, se vrací a má poznat, kdo pohyb skupiny vede.

TŘETÍ SKÁČE

VĚK: od 1. třídy ZŠ

ČAS: 3–10 min.

PROSTOR: ideálně kruh v prostoru, lze dělat i vestoje v lavicích

POPIS: Lektor začne, říká číslo „jedna“. Účastník vedle něj říká „dva“, další říká „tři“ a začíná poskakovat. Další opět „jedna“. Vždy ten, na koho vyjde číslo tři, začne skákat na místě a skáče pořád. Další čísla říkají jen ti, co ještě neskáčou.

Při větším počtu účastníků uděláme dva menší kruhy (v lavicích okruhy), aby si zaskákali všichni.

Děti skáčou potichu, s aktivním tělem a tichými dopady, aby bylo slyšet hráče, kteří říkají čísla.

Variace pro zdatné počtáře: Pravidla jsou stejná, ale místo pořád se opakujícího 1–2–3 počítá skupina stále dál. Skáče se na všechna čísla, která jsou násobkem tří (6, 9 atd.), a také na všechna, která obsahují trojku (13, 23, všechna čísla s 30 atd.).

OD DESETI K JEDNÉ

VĚK: od 1. třídy ZŠ

ČAS: 5 min.

PROSTOR: ideálně kruh v prostoru, lze dělat v lavici, respektive vestoje vedle lavice

POPIS: Vyklepáváme postupně tělo. Začneme jednou rukou, vyklepáváme a počítáme (buď pouze lektor, nebo všichni) od 10 k 1. Pak vyklepáváme druhou ruku a počítáme (buď pouze lektor, nebo všichni) od 10 k 1. Dále jednu a druhou nohu, hlavu, ramena, celý trup. Pokud jsme v prostoru, nikoliv v lavicích, končíme vyklepáním celého těla náraz, včetně hlavy a končetin.

CHODIL SVĚTEM PAN FOTOGRAF

VĚK: od MŠ

ČAS: 5 min.

PROSTOR: ideálně chůze po prostoru, lze dělat i v lavici, případně vestoje vedle lavice

POPIS: Skupina chodí, buď v prostoru, nebo na místě v lavici. Lektor říká: *Chodil světem pan fotograf, chodil, chodil a vyfotil...* například: *pražské kostely, zahradu plnou růží, výkladní skříň cukrárny, zvířata v zoologické zahradě* atd. Při zadání se skupina zastaví a každý udělá ze svého těla to, co je na fotce. Lektor může procházet mezi účastníky, v ruce rekvizitu, která je jako fotoaparát (postačí balíček kapesníků), může fotit z blízka atd.

„Fotoaparát“ lze předávat, kdo ho má, říká: *Chodil světem pan fotograf, chodil, chodil a vyfotil...*

Toto cvičení je výborná příprava na živé obrazy.

Variace s rozehráním: *Chodil světem pan kameraman, chodil, chodil a natočil...*

PINKÁNÍ POMYSLNÝM MÍČEM

VĚK: od 1. třídy ZŠ

ČAS: 3 min.

PROSTOR: ideálně kruh v prostoru, lze dělat i vestoje v lavicích

POPIS: Vestoje v lavicích má každá dvojice pomyslný nafukovací míč, kterým si pinká. Dvojici lze spojit s jinou dvojicí, i ve čtveřici je jen jeden míč.

V kruhu v prostoru pinkáme jeden pomyslný míč. V případě velkého počtu účastníků udělá skupina 2 kruhy. Každý kruh má svůj pomyslný míč.

LEŽATÉ OSMIČKY

VĚK: od 1. třídy ZŠ

ČAS: 3 min.

PROSTOR: ideálně dvojice v prostoru, lze dělat i vestoje v lavicích

POPIS: Dvojice se dotýká oběma dlaněmi. Celými pažemi píše ležaté osmičky na jednu, pak na druhou stranu. Pak se dotýká dvojice lokty. Opět píše ležaté osmičky na jednu i na druhou stranu. Pokračujeme jedním ramenem, druhým ramenem.

Variace do volného prostoru: Ležaté osmičky píšeme také kolenem, bokem, zády, patami atd.

TANEC PODLE ČÍSEL

VĚK: od MŠ

ČAS: 3 min.

PROSTOR: ideálně volný prostor, lze dělat i vestoje v lavicích

POMŮCKY: hudba

POPIS:

Variace vestoje v lavicích: Pracujeme s hudbou. Skupina stojí v lavicích nebo vedle lavic. Lektor rozdá celé skupině čísla – vždy od jedné do pěti. Je dobré, když si každý drží své číslo na prstech. Celá skupina poskakuje snožmo na místě (nebo dělá podřepy apod.), pak lektor zadá čísla (např. „dvě a pět“). Každý, kdo má číslo dvě a pět, začne libovolným způsobem na místě tančit, ostatní pokračují v poskocích. Po chvíli lektor zadá jiná čísla, např. „jedna a tři“, původní čísla přejdou do poskoků, nová tančí. Počet zadaných čísel je libovolný, lze zadat např. jen jedno nebo i všech pět naráz, aby tančili všichni.

Variace do volného prostoru: Skupina chodí na hudbu po prostoru, pak lektor zadá čísla (např. „dvě a pět“). Kdo má číslo dvě a pět, začne libovolným způsobem tančit, ostatní chodí. Po chvíli lektor zadá jiná čísla, např. „jedna a tři“, původní čísla přejdou v chůzi, nová tančí. Počet zadaných čísel je libovolný, lze zadat např. jen jedno nebo i všech pět naráz, aby tančili všichni.

VÝSKOK ZNAMENÁ DŘEP

VĚK: od 1. třídy ZŠ

ČAS: 5 min.

PROSTOR: ideálně volný prostor, lze dělat i vestoje v lavicích

POPIS:

Variace vestoje v lavicích: Lektor zadá po řadě dvě zadání. Například *poskoky* – skupina začne poskakovat na místě, po chvíli lektor změní zadání například na *podřepy*. Skupina přejde z poskoků do podřepů. Chvilku se zadání střídají, pak se vymění jejich obsah, tedy když lektor zadá *poskoky*, skupina začne dělat podřepy.

Po chvíli se přidají další dva pokyny, které se po chvíli opět prohodí. V lavici lze použít například *tlesknout nad hlavou a tlesknou za zády* nebo *předklon a výpon* atd.

Variace do volného prostoru: Pokyny jsou prostorové, tedy například *běh a chůze, leh na zem a výskok, dřep a předklon až na zem* atd.

MEXICKÁ VLNA

VĚK: od 1. třídy ZŠ

ČAS: 3 min.

PROSTOR: vestoje v lavicích

POPIS: Všichni stojí v kruhu nebo v lavicích. Lektor s účastníky vymyslí jednoduchý pohyb, který postupně všichni v kruhu v co nejplynulejší návaznosti zopakují. Aktivita lze dělat i v lavicích, kde pohyb bude probíhat např. po řadách. Účastníci vymýšlí různé varianty pohybu, hra tedy může podle potřeby trvat déle.

DICKŮV BOX

VĚK: od 1. třídy ZŠ

ČAS: 5 min.

PROSTOR: vestoje v lavicích

POPIS: Všichni stojí v lavicích nebo v kruhu tak, aby viděli na lektora. Ten udává tempo, ve kterém bude toto rytmické cvičení probíhat. Všichni cvičí společně v daném rytmu. První pohyb vede nataženou pravou rukou před tělem ve výši hrudníku doleva. Stejný pohyb uděláme levou rukou doprava, to se zopakuje osmkrát. Další cvik bude v mírném rozkročení, tleskneme rukama o stehna a hned poté tleskneme rukama před hrudníkem. Pokud jsme ve volném prostoru, tleskáme místo stehna v předklonu do podlahy. Opět zopakujeme osmkrát. Celou sadu uzavře box. Zatneme ruce v pět a osmkrát boxujeme směrem dopředu, ve výši ramen. Střídáme ruce. Po posledním úderu boxu, zůstane ruka v natažení a lektor odpočítá do osmi v rychlejším tempu, ve kterém okamžitě proběhne celá série znovu. To se zopakuje ještě do třetice v co nejrychlejším tempu.

HADROVÝ PANÁK

VĚK: od MŠ

ČAS: 2 min.

PROSTOR: v lavicích

POPIS: Vestoje každý postupně vytřepe jednotlivé části svého těla do příjemného uvolnění. Ruce, nohy, hlavu, trup.

CESTA ZA DLANÍ

VĚK: od 1. třídy ZŠ

ČAS: 6 min.

PROSTOR: v lavicích

POPIS: Účastníci vytvoří dvojice. Postaví se proti sobě, domluví se, kdo začne. Určený žák pomalu a velmi plynule vede svou dlaní druhého žáka. Ten se dívá na nastavenou dlaně a snaží se ji mít blízko svého obličeje jako magnet. Všude ji následuje a tomu přizpůsobuje svůj pohyb a polohy těla. Po několika minutách se žáci ve dvojici vystřídají. Na závěr reflektujeme společně pocity vůdce a vedeného.

SLOVNÍ DRUHY

VĚK: od 3. třídy ZŠ

ČAS: 15 min.

PROSTOR: v lavicích i ve volném prostoru

POMŮCKY: kartičky se slovy

POPIS: Lektor má na stole u tabule rozložené kartičky, na kterých jsou slova. Zcela dle svých výukových potřeb zadá účastníkům kolik slov, od kterých slovních druhů, mají získat. Účastníci jsou rozděleni do tří skupin a na lektorův pokyn první z každé skupiny vybíhá pro jedno slovo. Jde o štafetový běh. Vítězí ta skupina, která první poskládá větu ze správného počtu slov. Výslednou větu mohou po přečtení kreslit nebo ztvárnit živým obrazem.

MEDVÍDEK A POČASÍ

VĚK: od 1. třídy ZŠ

ČAS: 15 min.

PROSTOR: v lavicích

POPIS: Účastníci utvoří dvojice. Jeden se stane malým medvídkem a položí si hlavu na lavici, podloží si ji rukama, aby mu bylo pohodlně. (Pokud máme volný prostor, medvídek leží na břiše.) Druhý bude hrát svými rukama počasí. Tato aktivita je uvolněnou relaxací, je potřeba účastníky upozornit, aby jako počasí byli vlídní a aby medvídkovi bylo díky nim příjemně. Lektor vypráví příběh, medvídek má zavřené oči, relaxuje a počasí provádí masáž medvídkovi na zádech dle instrukcí lektora. Ten vše ukazuje rukama na své dvojici, nebo pokud je sám, tak pantomimicky ve vzduchu, aby vše bylo jasné.

PŘÍBĚH: Malý medvídek běhal po lese za veverkou. Doběhl na louku a lehl si do trávy. Protože byl unavený, usnul. Zdál se mu sen. Sluníčko na něj svítilo a hladilo ho svými paprsky, jemně ho škrábalo v kožíšku a hledalo si cestičky pro své paprsky. Odpoledne začal pofukovat vítr, sílil, začal medvídkem lehce kývat a na oblohu připluly těžké mraky, tížily medvídka, ale ten tlak byl příjemný. Začaly padat první kapky, deštík sílil, sílil, bubnoval, až to medvídkovi o záda pěkně pleskalo, proklepalo mu to záda. Kožíšek měl zmáčený, ale spal. Naštěstí zafoukal vítr, mraky odpluly na jednu a na druhou stranu a dešť pomalu ustával, spadly poslední kapky a vysvitlo sluníčko. To začalo svými paprsky vysoušet a hladit medvídkův kožíšek, až byl úplně suchý. Sluníčko naposledy pohladilo medvídka a pošeptalo: „Vstávej, už je čas!“ a medvídek otevřel oči a utíkal dohnat veverku.

Účastníci se ve dvojicích vystřídají.

NÁSOBKY TŘÍ

VĚK: od 3. třídy ZŠ

ČAS: 5 min.

PROSTOR: v lavicích

POPIS: Účastníci stojí nebo sedí v lavicích a v určeném pořadí říkají za sebou čísla od jedné do třiceti. První řekne „jedna“, druhý „dva“, třetí neřekne „tři“, protože to je násobek tří, místo toho řekne „bum“. Další pokračuje „čtyři“, další „pět“ a další opět „bum“. Takto pokračujeme až do třiceti. Kdo zkaží, sedne si, a pokud by na něj při menším počtu dětí přišla řada podruhé, již se nezapojuje a účastníci musí plynule navázat a počítání dokončit. Lze hrát i bez vypadávaní.

NA SULTÁNA

VĚK: od 2.–3. třídy ZŠ

ČAS: 5–10 min.

PROSTOR: v lavicích

POPIS: Lektor si společně s účastníky určí písmeno, od kterého budou vymýšlet odpovědi na otázky mocného Sultána. Poté lektor vstoupí do role Sultána a ptá se postupně všech účastníků, co by mu přichystali na hostinu od písmene „P“, kdo nezná odpověď, je předhozen tygrům (krokodýlům, lvům, anakondě...) a v tomto kole již neodpovídá. V dalším kole opět všichni vymýšlí odpověď na to, co by si Sultán mohl obléknout, až přijede jeho bratranec na návštěvu. Tentokrát např. od písmene „S“. Pokud je čas a účastníky hra baví, lze vymýšlet pití, jaké koníčky by mohl Sultán provozovat, jaký uvítací program by připravil pro delegaci ze zámoří atp. Vždy jen změníme písmeno.

CO SE ZMĚNILO?

VĚK: od 1. třídy ZŠ

ČAS: 5–10 min.

PROSTOR: v lavicích

POPIS: Jeden účastník si pozorně prohlédne ostatní ve třídě, na chvíli třídu opustí a účastníci udělají domluvený počet změn. Např. tři změny: Někdo si sundá mikinu, někdo si přeseďne a někdo si rozpustí vlasy z culíku. Poté přijde vybraný účastník, prohlédne si opět ostatní a snaží se odhalit, co se změnilo. Změny nemusí být jen na lidech, ale i v přesunech věcí ve třídě (židle, váza, aktovky na hromadu...).

ŽIDLE BUM

VĚK: od 1. třídy ZŠ

ČAS: 3 min.

PROSTOR: v lavicích

POPIS: Účastníci sedí v lavicích, lektor může použít ke hře bubínek, tamburínu nebo jen tleskat. Jeden úder znamená LEH hlavou na lavici, dva údery znamenají STOJ na židli, tři údery znamenají STOJ a SOCHA na dané téma na židli. Můžeme přidat i čtyři údery a dvojice vytvoří v lavici na židlích SOUSOŠÍ.

TETIČKA Z ČÍNY

VĚK: od 1. třídy ZŠ

ČAS: 5 min.

PROSTOR: v lavicích

POPIS: Účastníci v určeném pořadí po lavicích hrají hru o tetičce, která přivezla z Číny hromadu věcí, a vyjmenovávají je. První začíná větou: Přijela tetička z Číny, přivezla škopek špíny a v tom škopíčku – koblihu. Druhý vše včetně koblihy zopakuje a přidá svůj nápad – slona, třetí opět celé zopakuje a přidá své slovo – kyblík. Takto se postupně připojí všichni a my se dozvíme, co vše tetička přivezla.



CVIČENÍ DO PROSTORU

PTÁK OHNIVÁK

VĚK: od 1. třídy ZŠ

ČAS: 5 min.

PROSTOR: volný prostor

POMŮCKY: kolíčky, šátek

POPIS: Jeden účastník bude vzácný pták Ohnivák se zlatým peřím. Peří budou kolíčky připnuté na jeho tričko a kalhoty ze všech stran. Je jich alespoň tolik jako účastníků. Každý se po zahájení hry snaží neslyšně připlížit k Ohnivákovi a kolíček získat a utéci. Ohnivák má zavázané oči, stojí na místě a naslouchá. Koho se při loupeži dotkne, vypadá a jde si sednout. Hra končí získáním všech peříček nebo vyřazením lupičů.

KORUNA

VĚK: od 3. třídy ZŠ

ČAS: 15 min.

PROSTOR: ideálně půlkruh v prostoru

POPIS: Účastníci stojí v půlkruhu. Lektor přichází a potřebuje nutně půjčit korunu. Postaví se ke krajnímu účastníkovi a slabikuje v daném rytmu slovo „ko-ru-nu“. Přitom dělá pohyb rukou, tuká slabiky do nastavené dlaně. Účastník vyslechne a dělá, že nerozumí, zeptá se „CO?“ a zdvihne přitom obě ruce nahoru do vzpažení – gesto údivu. Lektor zopakuje „ko-ru-nu“, opět s gestem. Účastník již chápe a otáčí se na sousedního hráče, ten poprvé opět nechápe, co se po něm chce, a ptá se gestem i slovem „CO?“. Mezitím ale i první účastník vše zapomene a otáčí se znovu na lektora a také se ptá „CO?“. Lektor opakuje „ko-ru-nu“. Účastník posílá „ko-ru-nu“, soused již chápe a posílá dalšímu „ko-ru-nu“, ten opět nechápe a celá řada „CO?“ se vrací k lektorovi a ten znovu pošle „ko-ru-nu“. Tímto principem ve společném rytmu doputuje žádost o korunu až na konec, kde poslední účastník odpoví „NEMÁM“ a doplní rukama, kterými zavrtí ve výši uší. V jednoduché verzi, všichni pošlou zpět „NEMÁM!“ až k lektorovi, který zklamaně odejde. V úplné verzi putuje odpověď „NEMÁM!“ stejně jako šla „ko-ru-na“ přes nepochopení v podobě „CO?“. Celá hra je potom výrazně delší.

TLESKACÍ VLNA

VĚK: od 1. třídy ZŠ

ČAS: 5 min.

PROSTOR: ideálně kruh v prostoru

POPIS: Všichni stojí v kruhu. Lektor se otočí doprava na svého souseda, ten se ve stejný čas otočí na něj a oba zároveň tlesknou spojenými dlaněmi ve výši hrudníku. Takto si předávají tlesknutí postupně všichni v kruhu. Pokud se tlesknutí ve stejný okamžik daří, rytmus předávání zrychluje. Důležitý je při tlesknutí též oční kontakt.

RYCHLÉ VÝMĚNY V KRUHU

VĚK: od 1. třídy ZŠ

ČAS: 5 min.

PROSTOR: ideálně kruh v prostoru

POPIS: Účastníci stojí v kruhu a lektor uprostřed. Úkolem každého je najít si pohledem partnera přes kruh, navázat s ním oční kontakt tak, aby to lektor stojící uprostřed neviděl. V okamžiku, kdy je dvojice v kontaktu, má za úkol vyměnit si rychle místa tak, aby je lektor nechytil. Výměny probíhají nejkratší cestou, přímo přes kruh. Koho lektor chytí, jde doprostřed místo něj. Měnit si místa může vždy několik dvojic najednou.



NA LEVHARTA

VĚK: od 1. třídy ZŠ

ČAS: 3 min.

PROSTOR: ideálně kruh v prostoru

POPIS: Účastníci stojí v užším kruhu a mají nastavené ruce dlaněmi vzhůru. Středem obchází lektor – LEVHART a snaží se někoho plácnout do nastavené dlaně. Účastníci mohou dlaní včas uhnout. Pokud je levhart rychlejší, vymění se s účastníkem, kterého plácnutím chytil.

KRÁLOVNA ŽOFIE

VĚK: od 1. třídy ZŠ

ČAS: 3 min.

PROSTOR: ve volném prostoru, možné i v lavicích

POPIS: Lektor si nejprve s účastníky domluví pohyb, kterým budou jako poddaní zdravít svou královnu Žofii (př. stoj na jedné noze). Poté se lektor v roli královny vydá na procházku prostorem, účastníci jdou za ním. Královna se může kdykoli otočit a účastníci ji musí okamžitě pozdravit domluveným pohybem. Kdo to nestihne včas, jde do vězení – zpět do lavice.

HU

VĚK: od 1. třídy ZŠ

ČAS: 5 min.

PROSTOR: ideálně kruh v prostoru

POPIS: Účastníci stojí v kruhu společně s lektorem. Lektor si očima vybere jednoho hráče a zavolá na něj přes kruh „hu!“, slovo doprovází i gesto – natažené ruce, kterými lektor na vybraného ukáže. Účastník slovo přijímá tak, že si přiloží ruce k uším v gestu, jakože špatně slyšel. To je výzva k rychlé reakci jeho sousedů po levici i pravici, kteří jsou tak hodní, že mu společně přímo do uší zopakují slovo „hu“. Přitom si dají ruce k puse jako hlásnou troubu a otočí se k němu. Nyní je zpráva předána a dítě, které ji již uslyšelo, ji předává dalšímu.

Z VODY DO VODY

VĚK: od 1. třídy ZŠ

ČAS: 5 min.

PROSTOR: ve volném prostoru, možno i v uličce mezi lavicemi

POPIS: Účastníci stojí v řadě vedle sebe. Před nohama mají čáru, která odděluje vodu a pevninu. Čáru vytvoříme provazem, šátky atp. Lektor říká „do vody“, „z vody“, „pod vodu“. Když „do vody“, účastníci překročí čáru, když „z vody“, účastníci udělají krok zpět, když „pod vodu“, vkročí do vody a dřepnou si. Povelů pokračují ve svižném tempu, kdo zkazí, jde si sednout a stává se divákem.

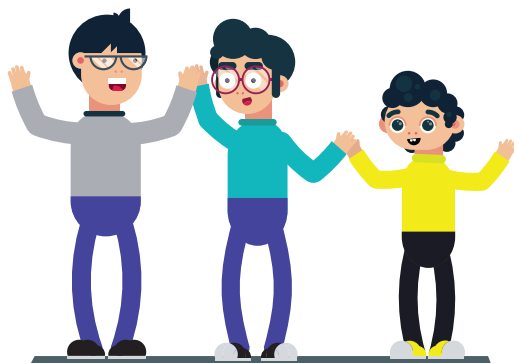
ELEKTRICKÝ PROUD

VĚK: od 1. třídy ZŠ

ČAS: 5 min.

PROSTOR: ve volném prostoru

POPIS: Účastníci stojí s lektorem v kruhu a drží se za ruce. Lektor stisknutím ruky účastníka pošle po kruhu elektrický proud. Účastník, který ho dostal, ho posílá po kruhu stiskem ruky dál. Zkusíme nechat chvíli proud běžet kruhem a poté začíná pátrání po schovaném proudu. Jeden hráč bude elektrikář a na chvíli si zavře oči. Lektor rychle určí někoho v kruhu, ten na daný povel pošle elektrický impuls. Účastník-elektrikář otevře oči, stoupne si doprostřed kruhu, lektor řekne start a impuls běží, elektrikář se snaží co nejrychleji impuls najít. Jakmile někde uvidí předání proudu, hned tam ukáže. Po odhalení proudu se vymění elektrikář s účastníkem, který byl chycen při předání proudu. Směr proudu lze měnit tak, že místo jednoho stisknutí ruky, ji v okamžiku, kdy ke mně proud přijde, stisknu rychle dvakrát. A proud běží zpět.



KEVIN

VĚK: od 1. třídy ZŠ

ČAS: 3 min.

PROSTOR: ve volném prostoru

POPIS: Účastníci stojí s lektorem v těsnějším kruhu. Dívají se na zem. Lektor tleskne a účastníci se musí okamžitě podívat nahoru na někoho v kruhu. Pokud se dotyčný na ně nedívá, je vše v pořádku, jsou v bezpečí. Pokud se ale setkají pohledem, s výkřikem hrůzy, že uviděli zloděje (inspirace filmem *Sám doma*), jdou do dřepu a jsou ze hry venku. Lektor hru řídí v daném rytmu, tleskne – účastníci se podívají, tleskne – účastníci sklopí zrak. Vítězí poslední dva, kteří zůstanou ve hře.

BILY, BILY, BOP

VĚK: od 1. třídy ZŠ

ČAS: 5–10 min.

PROSTOR: ve volném prostoru

POPIS: Účastníci stojí v kruhu, lektor uprostřed, podívá se na jednoho, ukáže na něj rukou a říká: „Bily, Bily, Bop!“ Účastník se zachrání tak, že vykřikne rychleji, než lektor dokončí větu, „BOP!“. Pokud se zpozdí, vymění se s lektorem, jde doprostřed říkat. Lektor dále může ukázat na účastníka a říci pouze „Bop!“. Ten v tomto případě mlčí, pokud se splete, promluví, jde opět vystřídat lektora. Lektor ještě může použít takzvané figury. Ukáže na účastníka a řekne: „Palma!“ (Hráč uprostřed vzpaží ruce, je palma, hráči po jeho levici a pravici rychle přiběhnou a tančí pod palmou – vlní rukama doleva a doprava jako havajské tanečnice.) Nebo řekne: „Slon!“ (Prostřední dělá hlavu – chytí se jednou rukou za nos, druhou provlékne jako chobot a jeho dva sousedé dělají slonovi svými pažemi velké uši.) Účastníci musí zareagovat a vytvořit figuru, než lektor napočítá do pěti. Kdo to splete, jde se opět vystřídat. Účastníci mohou vymýšlet a učit se navzájem nové figury dle jejich nápadů a fantazie.

RUBIKOVKA

VĚK: od 2. třídy ZŠ

ČAS: 5 min.

PROSTOR: ve volném prostoru

POPIS: Účastníky rozdělíme do skupin po 8–10. První skupina se postaví do semknutého kruhu. Ostatní se v tichosti dívají. Účastníci v kruhu si zavřou oči, vzpaží ruce nad hlavu a na pokyn lektora pomalu spustí nejdříve jednu ruku a poslepu se chytí s někým přes kruh. Poté spustí druhou ruku a chytí se opět s někým přes kruh. Potom všichni otevřou oči a snaží se bez mluvení, aniž by se pustili, tento hlavolam rozmotat. Podporujeme je v ohleduplnosti a opatrnosti ke druhým. Komunikovat mohou jen pohledy a drobnými gesty. Někdy hlavolam nemá řešení, může na něm být uzel. Potom je dobré zkusit to znovu, aby byla šance uspět. Skupinky se vystřídají.

BOMBA

VĚK: od 1. třídy ZŠ

ČAS: 5 min.

PROSTOR: volný prostor (lavice u stěn nebo prázdná třída)

POPIS: Každý si tajně pro sebe určí jednoho člověka. Na tlesknutí se tento člověk pro něj stane bombou, snaží se tedy být co nejdál od něj. Honička končí cinknutím na triangl nebo pokynem štronzo.

BOMBA A ŠTÍT

VĚK: od 3. třídy ZŠ

ČAS: 5 min.

PROSTOR: volný prostor (lavice u stěn nebo prázdná třída)

POPIS: Každý si tajně pro sebe určí nejprve člověka – A. Pak druhého člověka – B. Na tlesknutí se člověk A pro něj stane bombou a člověk B štítem. Každý se snaží mít štít mezi sebou a bombou. Na spoluhráče nesmíme sahat ani jinak se jich dotýkat (kvůli bezpečnosti hry). Honička končí cinknutím na triangl nebo pokynem štronzo.

STROJ

VĚK: od 1. třídy ZŠ

ČAS: 10 min.

PROSTOR: volný prostor (lavice u stěn nebo prázdná třída)

POMŮCKY: bubínek

POPIS: Celá skupina se stane strojem např. na... zmrzlinu, dobrou náladu, výrobu kosmické lodi, prostě na cokoliv, na čem se skupina domluví nebo co lektor určí. Dále lektor určí jednodušší rytmus s výraznou první dobou (např. čtyřčtvrtkový), který opakuje pořád dokola. Rytmus buď Źuká na bubínek, nebo ho tleská. První odvážlivec jde doprostřed kruhu a do rytmu opakuje jednoduchý pohyb. Vzápětí se k němu přidává další s jiným pohybem. Postupně se přidává celá skupina. Pak stroj ožívíme nejen pohybem, ale také zvukem.

PŘÍPRAVNÉ CVIČENÍ PRO NEZKUŠENOU SKUPINU: Nejprve si v kruhu v jednoduchém rytmu vyzkoušíme všichni naráz, jak by se mohla hýbat součástka stroje např. na zmrzlinu. Pak navážeme přidáváním po jednom (viz výše).

NÁROČNĚJŠÍ VARIACE: Každá součástka, která se přidává, kříví dráhu jiné součástky. Samozřejmě tak, aby nedošlo ke kolizi.

SEDMÁ NAHORU

VĚK: od 2. třídy ZŠ

ČAS: 5 min.

PROSTOR: hraje se v kruhu, při větším počtu dětí lze udělat kruhy dva

POPIS: Hráči stojí v kruhu, lektor začíná, s číslovkou „jedna“ si položí pravou ruku na hrudník pod levé rameno. Hráč, který stojí po jeho levé ruce, pokračuje „dva“ s pravou rukou pod levým ramenem. Ten, na koho vyjde „sedm“, říká „sedmá nahoru“ a dává pravou ruku ohnutou v lokti nad hlavu tak, aby prsty směřovaly k hráči po jeho levé straně. Ten začíná opět „jedna“.

Po chvíli lektor změní směr, kterým se hraje.

NÁROČNĚJŠÍ VARIACE: Každý hráč určuje směr, kterým oslovuje partnera. Buď dává pravou rukou pod levé rameno a pak pokračuje hráč vlevo, nebo dává levou ruku pod pravé rameno a pokračuje hráč vpravo. Při „sedm nahoře“, když ruka nad hlavou směřuje doleva, pokračuje hráč vlevo, když doprava, pokračuje hráč vpravo.

JEDNA KACHNA MÁ DVĚ NOHY

VĚK: od 2. třídy ZŠ

ČAS: 5 min.

PROSTOR: hraje se v kruhu s židlemi, při větším počtu dětí lze udělat kruhy dva

POMŮCKY: židle

POPIS: Hráči sedí v kruhu na židlích. Vedle lektora je vlevo prázdná židle. Nejprve se skupina naučí text: „*Jedna kachna má dvě nohy, skočí do vody, žbluňk.*“ Pak lektor začíná a říká: „*Jedna kachna*“ a přitom si přeseďne na prázdnou židli. Ten, kdo má teď po levé ruce volnou židli, pokračuje: „*má dvě nohy*“ a přitom si přeseďne na prázdnou židli. Další, kdo má teď po levé ruce volnou židli, pokračuje: „*skočí do vody*“ a přeseďne si na prázdnou židli. Další říká: „*žbluňk*“ a přeseďá si. Další říká s přeseďnutím: „*dvě kachny*“, další: „*mají čtyři nohy*“, další: „*skočí do vody*“, další: „*žbluňk*“, další opět: „*žbluňk*“ (protože jsou kachny dvě).

Počet kachen, nohou a „žbluňků“ se zvyšuje podle počtářských dovedností dětí. Cvičení je možné hrát se psy, pavouky, stonožkami atd. Ty samozřejmě neskáčou do vody a nedělají žbluňk. Například pes: „*Jeden pes – má čtyři nohy – skočí pro klacek – hop.*“
Nebo: „*Jeden pes – má čtyři nohy – zašteká na nás – haf.*“

Možností je mnoho.

6) VE SKUPINCE TANČÍ KOLIK?

VĚK: od 1. třídy ZŠ

ČAS: 3–10 min.

PROSTOR: minimálně školní třída s lavicemi u stěn

POMŮCKY: hudba

POPIS: Skupina se rozdělí na menší skupinky po pěti. Na dynamickou hudbu bude tančit vždy určitý počet účastníků ve skupince. Lektor zadá nejprve „pět“, aby všichni začali tančit. Dále zadává po chvílce např. „tři“. To znamená, že v každé skupince tančí pouze tři účastníci. Dále např. „čtyři“.

Skupinka se nemůže dlouze domlouvat, reaguje se hned. Pokud se někdo tanci snaží vyhýbat, zadáváme častěji „pět“.

KLOBOUKOVÁ BABA

VĚK: od 3. třídy ZŠ

ČAS: 3–10 min.

PROSTOR: minimálně školní třída s lavicemi u stěn

POMŮCKY: hudba, ideálně tradiční jazz, klobouk, ideálně dobový

POPIS: Skupina se pohybuje tanečním krokem na jazzovou hudbu po prostoru, lektor má klobouk, který symbolizuje babu. Při tanci ji po chvilce předá na hlavu dalšímu. Ten neutíká, klobouk si nasadí a klobouk-babu se zase snaží při tanci předat. Nesmí se běhat, pouze tančit.

BABA S ČASOPISEM NA HLAVĚ

VĚK: od 1. třídy ZŠ

ČAS: 5 min.

POMŮCKY: pro každého hráče jeden časopis/sešit

PROSTOR: volný prostor (lavice u stěn nebo prázdná třída)

POPIS: Tišší a klidnější verze hry na babu. Každý má na hlavě položený časopis (sešit), honička se hraje s ním. Nelze tedy běhat jako při běžné babě. Během hry se nemůžeme časopisu na hlavě dotýkat. Komu spadne, jde mimo hru (nebo lze určit, kolik má každý „životů“, tedy možností si časopis na hlavu vrátit).

CHŮZE S RUKAMA NA RAMENOU

VĚK: od 3. třídy ZŠ

ČAS: 5 min.

PROSTOR: volný prostor (lavice u stěn nebo prázdná třída)

POMŮCKY: klidnější hudba

POPIS: Skupina chodí na hudbu po prostoru, jemně pokládáme ruku na rameno někoho jiného a chodíme s ním, respektive za ním. Had za jedním člověkem může být libovolně dlouhý. Po chvilce ruku z ramene spoluhráče každý sám sundá a pokládá ruku na rameno někoho jiného. Všichni účastníci tedy mohou vést i být vedeni.

BĚH S ÚKOLY A ZPÁTEČKOU

VĚK: od 2. třídy ZŠ, jednodušší verze od MŠ

ČAS: cca 5 min.

PROSTOR: volný prostor (lavice u stěn nebo prázdná třída)

POMŮCKY: rychlejší hudba nebo bubínek

POPIS: Skupina běhá do rytmu hudby nebo bubínku po prostoru. Na vypnutí hudby nebo po silném úderu na bubínek se zastaví. Lektor dává instrukci, například: „*Levá ruka na zem.*“ Pokračuje běh, instrukce jsou po řadě tři, vždy na jedno zastavení jedna instrukce. Při čtvrtém zastavení zopakují účastníci všechna zadání od posledního k prvnímu, „*levá ruka na zem*“ bude tedy zopakována jako poslední.

SLOŽITĚJŠÍ VARIACE: Každý úkol plníme v jiné dvojici. Například zadání „*koleno na záda*“ plníme v jedné dvojici, další zadání, například „*záda a břicho na zem*“ plníme v jiné dvojici atd. Při opakování pozpátku hledáme vždy toho konkrétního partnera, se kterým jsme daný úkol plnili, a opakujeme ho opět s ním.

VARIACE PRO MŠ: Úkoly provádí každý sám při zastavení hudby a již je neopakujeme pozpátku.

JEŽIBABA V KONZUMU

VĚK: od 1. třídy ZŠ

ČAS: 5 min.

PROSTOR: volný prostor (lavice u stěn nebo prázdná třída)

POPIS: V roli ježibaby/ježidědka začíná lektor. Nastaví před sebe obě ruce, účastníci se každý dotýkají jedním prstem některého z prstů lektora. Ten říká: „*Já ježibaba jsem byla v konzumu a koupila jsem vám... například čokoládu.*“ A pokračuje: „*Já ježibaba jsem byla v konzumu a koupila jsem vám... marmeládu*“ atd. V jednu chvíli řekne, že koupila „*jed*“. V tu chvíli všichni utíkají od ježibaby pryč a ona je honí. Ten, koho chytí jako posledního, je další ježibaba. S dětmi dáváme omezení na maximální počet věcí, které ježibaba koupila, abychom zabránili dlouhým nakupovacím monologům. S menšími dětmi se osvědčil počet maximálně čtyři kusy.

MIKARÉ

VĚK: od 1. třídy ZŠ

ČAS: 5 min.

PROSTOR: volný prostor (lavice u stěn nebo prázdná třída)

POPIS: Skupina leží na zádech tak, aby každý měl kolem sebe trošku místa. Všichni zavřou oči. Lektor zadává: „*Levá noha.*“ Všichni zvednou levou nohu do přednožení a drží ji v přednožení. „*Pravá ruka.*“ Všichni zvednou pravou ruku do předpažení a drží ji v předpažení. „*Levá noha.*“ Všichni položí levou nohu atd.

VARIACE PRO PRVNÁČKY, PŘÍPADNĚ DRUHÁČKY: Protože mnoha dětem ještě dělá problémy, která strana je levá a která pravá, před začátkem cvičení uvážeme dětem, jež v názvech stran ještě tápou, na pravou ruku šátek.



(NE)OCHOTA SPOLUPRACOVAT

MgA. Lucka Švábová

PŘÍKLADY HER A CVIČENÍ: POZNÁVÁNÍ SE NAVZÁJEM

INTERVIEW

VĚK: od 1. třídy ZŠ

ČAS: 10 min.

PROSTOR: možno v lavicích i ve volném prostoru

POPIS: Účastníci se rozdělí do dvojic, které se málo znají, a vedou rozhovor. Hledají alespoň tři věci, které jim oběma vadí, nemají je rádi, a tři věci, které oba mají rádi, poté prezentují ostatním dvojicím. Vybranou společnou věc mohou i ukázat pomocí pantomimy, scénky nebo živého obrazu.

VYMĚNÍ SE TI, CO STEJNĚ JAKO JÁ...

VĚK: od 1. třídy ZŠ

ČAS: 10 min.

PROSTOR: volný prostor

POPIS: Všichni účastníci jsou v kruhu, jeden účastník vymyslí za sebe otázku a řekne ji. Např.: „Vymění se ti, co stejně jako já paří na počítači hodinu denně.“ Všichni, kteří to mají stejně, si vymění místa. Ti, kteří to nemají stejně, zůstávají stát. Poté pokládá otázku kdokoliv další z účastníků.

ZRCADLA

VĚK: od 2. třídy ZŠ

ČAS: 10 min.

PROSTOR: volný prostor

POPIS: Účastníci se rozdělí do dvojic, najdou si místo v prostoru a postaví se k sobě čelem. Domluví si, kdo bude zrcadlo a kdo originál. Poté již nepromluví ani slovo, naváží oční kontakt a ten, kdo je originál, začíná před zrcadlem plynulý a velice pomalý pohyb na místě. Zrcadlo se pokusí napodobit pohyby originálu co nejpřesněji, aby lektor v ideálním případě nepoznal, kdo vede a kdo je zrcadlem. Po chvíli se na pokyn lektora dvojice vystřídají ve vedení.

ŽIVÉ PEXESO

VĚK: od 2. třídy ZŠ

ČAS: 15 min.

PROSTOR: možné v lavicích i ve volném prostoru

POPIS: Dva vybraní účastníci jdou na chvíli pryč z místnosti. Ostatní se rozdělí do dvojic a každá dvojice si vymyslí svůj pohyb (dřep, vzpažení, otočka...). Domluvené pohyby si všichni ukážou, aby se nestalo, že některé dvojice budou dělat stejný pohyb. V tomto případě u takové dvojice rychle pohyb změníme. Účastníci se rozmístí po prostoru tak, aby dvojice, co k sobě patří, nebyly vedle sebe. Poté lektor pozve účastníky, kteří čekali venku, a ti začnou hrát pexeso. Všichni stojí čelem k nim. První hráč otočí kartičku pexesa tak, že vyzve někoho jménem a ten předvede svůj pohyb. Poté osloví ještě druhého a ten ukáže svůj pohyb. Pokud se nalezne dvojice, která má stejný pohyb, odejde se postavit k hráči, který ji uhodl. A tento hráč, stejně jako v pexesu, může hádat dál. Pokud se mu nepodaří dvojici nalézt, je na řadě druhý hráč. Tito dva se takto střídají a snaží se získat co nejvíce dvojic. Vyhrává ten, který jich má více.

Domluveným znakem může být kromě pohybu také gesto, slovo, zvuk, melodie, úryvek z básně – jeden říká začátek verše a druhý má jeho pokračování...

POZOROVATELÉ

VĚK: od 1. třídy ZŠ

ČAS: 5 min.

PROSTOR: volný prostor

POPIS: Účastníci chodí po prostoru, mají za úkol se pečlivě pozorovat navzájem, lektor je vždy po chvíli zastaví slovem „štronzo“ a dá jim otázku. Př.: Kdo má dnes červené tričko? Účastníci musí okamžitě, bez dalšího pozorování, ukázat na toho, kdo má červené tričko. Takto hra pokračuje, otázky mohou pokládat na výzvu lektora i účastníci.

POHÁDKOVÉ DVOJICE

VĚK: od 2. třídy ZŠ

ČAS: 20 min.

PROSTOR: možné v lavicích i volném prostoru

POMŮCKY: kartičky se jmény pohádkových postav

POPIS: Lektor rozdává účastníkům kartičky, na nichž je vždy jedna pohádková postava, účastníci si je přečtou tak, aby to nikdo další neviděl. Následuje hledání dvojic postav, které k sobě patří. Hráč si vybere jednu ze svých postav a jde ji pantomimicky zahrát na vyhrazené místo, ostatní sledují, zda s ním netvoří pohádkový pár. Když jiný hráč pozná, že k němu patří, přijde na scénu zahrát svou postavu, aby se oba ujistili, že tvoří pohádkový pár. Takto se střídají postupně všichni účastníci.



SPOLUPRÁCE CELÉ SKUPINY

OBRAZCE

VĚK: od 2. třídy ZŠ

ČAS: 5–10 min.

PROSTOR: volný prostor

POPIS: Účastníci na pokyn lektora chodí prostorem. Po chvíli dostanou první úkol. Celá skupina v co nejkratší době vytvoří bez mluvení KRUH. Po splnění úkolu následuje opět chůze a další úkoly. ČTVEREC, ŘADA OD NEJMENŠÍHO, TVAR PÍSMENE M, ...

SOUSOŠÍ NA TÉMA

VĚK: od 3. třídy ZŠ

ČAS: 5–10 min.

PROSTOR: volný prostor

Popis: Účastníci chodí prostorem, rovnoměrně ho vyplňují. Lektor si připraví zcela konkrétní zadání s ohledem na zapojení všech účastníků. Zastaví je slovem „stronzo“ a řekne téma, na které skupina tvoří bez větší domluvy sousoší – živý obraz. Každý v něm představuje konkrétní osobu nebo věc. PŘ.: Auto, řidič, spolujezdec a tři přejeté žáby. Klavírista, klavír, židle, svícen.

LODĚ

VĚK: od 1. třídy ZŠ

ČAS: 15 min.

PROSTOR: volný prostor

POMŮCKY: židle nebo polštářky

POPIS: Z polštářů nebo židlí se postaví loď. Polštáře nebo židle jsou umístěny ve dvou řadách těsně u sebe. Účastníci se postaví do lodě a mají za úkol přeplout nepřátelským územím na druhou stranu místnosti pro poklad. Hra probíhá v úplné tichosti bez mluvení. Loď se pohybuje tak, že účastníci se musí vždy opatrně stěsnat na židlích, aby se zadní židle uvolnila a mohli si ji předat kolem boku lodi a umístit ji dopředu. Poté se mohou na židlích posunout a tímto způsobem plují pro poklad. Nikdo nesmí z lodi vypadnout ani promluvit. V takovém případě může lektor odebrat účastníkům jednu židli nebo jeden polštář.

KOMPOT

VĚK: od 1. třídy ZŠ

ČAS: 5 min.

PROSTOR: volný prostor

POMŮCKY: židle nebo polštářky

POPIS: Židle nebo polštářky umístíte do kruhu tak, aby jich bylo poloviční množství, než bude účastníků. Účastníci si sednou na židle a ti, na které nezbudou místa, se postaví za ně. Všichni sedící jsou jablka, všichni stojící hrušky, dohromady jsou kompot. Lektor vstoupí do kruhu a říká: „Jablka!“ Na tento pokyn si všechna jablka musí vyměnit místa a lektor se snaží uvolněná místa zasednout. Ten, kdo zůstane bez židle, říká další pokyn. Pokud řekne „Hrušky!“, vymění se všichni stojící, pokud „Kompot!“, vymění si místa úplně všichni.



PRÁCE V MALÝCH SKUPINKÁCH

AKROBATICKÉ SOCHY

VĚK: od 3. třídy ZŠ

ČAS: 5 min.

PROSTOR: volný prostor

POPIS: Lektor udává svižný rytmus na bubínek nebo tleská dlaněmi. Účastníci v tomto rytmu běhají prostorem všemi směry. Lektor je zastaví slovem „štronzo“. Řekne zadání, které se skládá vždy ze dvou částí. Nejprve rozdělení na stejně početné skupinky a poté úkol, který tyto skupinky musí co nejrychleji splnit. Např.: Utvořte trojice a v každé trojici se země budou dotýkat jedna záda a dvě nohy. Skupinky vytvoří sousoší, které musí splnit zadání a musí být propojené, tedy nikdo ze skupiny nemůže stát sám.

ŽIVÉ OBRAZY – PRÁZDNINOVÉ FOTOGRAFIE

VĚK: od 1. třídy ZŠ

ČAS: 15 min.

PROSTOR: volný prostor

POPIS: Lektor rozdělí účastníky do malých skupin cca po 4–5. V každé skupině proběhne diskuze o prožitých prázdninových zážitcích. Poté si vyberou jeden zážitek a společně ho ztvární jako fotografii, na které musí být jasné, kdo jsou a kde jsou. Skupiny si své fotografie ukážou a poznávají, co na nich je za zážitek. Pokud máme čas, mohou skupiny připravit fotografie každého účastníka.



AKTIVITY NA RYCHLÉ SPLNĚNÍ ÚKOLU, BEZ OHLEDU NA TO, S KÝM CHCI BÝT

VSTÁVEJ, VSTÁVEJ!

VĚK: od 1. třídy ZŠ

ČAS: 5 min.

PROSTOR: volný prostor

POPIS: Jeden účastník má babu – honí ostatní. Koho se dotkne, zůstane stát na místě. Ostatní ho mohou zachránit tak, že k němu dva přiběhnou, chytí se okolo něj za ruce a dvakrát vykřiknou společně „Vstávej! Vstávej!“. V tento krátký okamžik na ně baba nemůže. Cílem je se co nejvíce zachraňovat, aby baba nestihla všechny pochytat.

JSEM, BERU

VĚK: od 1. třídy ZŠ

ČAS: 10 min.

PROSTOR: volný prostor

POPIS: Všichni stojí v kruhu. První jde doprostřed a říká, co je. Např.: „Jsem strom.“ a udělá ze sebe sochu stromu. Kdokoliv má nápad, přijde k prvnímu a připojí se. Např.: „Jsem sladké jablko na stromě.“ a udělá ze sebe také odpovídající sochu. Stejným způsobem se připojí třetí účastník. Např.: „Jsem červ v jablku.“ Sousoší je hotové a první účastník říká, koho bere. Např.: „Beru si sladké jablko.“ Poté i s účastníkem, který hrál jablko, odejdou a zařadí se zpět do kruhu. Hru rozehraje účastník, který zůstal uprostřed, tím, že zopakuje, co byl: „Jsem červ v jablku.“ Kdokoliv z účastníků má nový nápad, jak se připojit, jde a udělá to. Takto se rychle prostrídávají všichni účastníci.



PANTOMIMA

Pojem pantomima v dramatické výchově neznamená druh divadelního umění, ale používáme ji v podobě pohybových cvičení, dramatických her a improvizací, kde pohyb má roli hlavního výrazového prostředku. Patří sem různě motivovaná chůze, pantomima různých činností, hry na povolání a sochy, pantomimické dialogy, příběhy, hádanky... Pantomima učí žáky zpřesňovat své jednání na jevišti a vede je k pravdivému projevu.

Často používaným druhem pantomimy při práci s dětmi je narativní pantomima, při které celá skupina hraje to, co lektor vypráví.

Příklady:

Můžeme začít jednoduchou hromadnou pantomimou, kdy učitel postupně zadává žákům různé činnosti, které předvádějí (vaření, česání, učení, jedení špaget...).

Oblíbené jsou hry s prvkem soutěže. Kdy jeden jde za dveře, ostatní se domluví na jednom povolání, které budou pantomimicky předvádět. Dítě přichází zpět a pozoruje ostatní, hádá profesi, když si je jisté, řekne název nahlas, a pokud je to správně, všichni utíkají a dítě-hádač je honí. Poslední chyčený jde opět za dveře.

Pokud s dětmi pracujeme s nějakým příběhem, můžeme využít pantomimu jako hádanku. Učitel, místo aby řekl, co zmizelo z pokoje hlavního hrdiny, to dětem zahraje.

Pokud bychom pracovali se situací v příběhu např. o šikaně a měli učitele v roli šikanovaného žáka umístěného na židli, mohou ostatní žáci k němu chodit a bez mluvení, tedy pantomimou ukázat, jak by ho v dané chvíli podpořili, aby se cítil lépe.

PŘÍKLAD LEKCE:

VÝLET NA CIZÍ PLANETU RÁMUSAJDU

VĚK: od 1. třídy ZŠ

ČAS: 120 min.

PROSTOR: třída s lavicemi u stěn

POMŮCKY: silnější provaz asi 1,5 m dlouhý, Orffovy nástroje, bubínek, papíry A4, pastelky

TÉMA: Je třeba cizí/jiné osoby nejprve poznat. To, že je někdo jiný, mě může obohatit.

O ČEM: Průzkum neznámého, neznámých obyvatel planety, navazování vztahu, pochoopení a komunikace.

POPIS: Lektor uvede účastníky do příběhu. Ti se stanou vědci z týmu, který se vydává na průzkum a objevení živých forem na planetu Rámusajdu.

1. Přilet a průzkum planety – poznávání předmětů z cizí planety: žáci přinášejí různé předměty z cizí planety a vymýšlí, k čemu je mohou obyvatelé používat (propiska, papír, židle, nůžky...).

2. Cesta k paloučku do nitra planety – nebezpečný terén děti zdolávají v zástupu za sebou, vždy vede jeden žák prostorem, ostatní za ním jako indiáni. Překonání propasti – na zemi lano, děti jednotlivě poslepu přechází po laně, vše v naprostém tichu, nechtějí zatím obyvatelům prozradit, že tam jsou. Po překonání propasti jsou na paloučku a tuší, že je obyvatelé celou dobu sledovali. Žáci si zavřou oči, zatím obyvatelé nevidí, ale zaslechnou pět zvuků. Učitel udělá pět zvuků obyvatel Rámusajdy a děti si je zapamatují. Poté otevřou oči a zkusí je říci a zopakovat.

3. Zvukový dialog vědců a obyvatel – improvizované bubnování jako rozhovor, děti se střídají u bubínku a učitel v roli cizího obyvatele jim na bubínek odpovídá.

4. Portrét obyvatele Rámusajdy – žáci kreslí jednotlivě, jak si představují obyvatele planety, vychází z toho, co už ví, zamýšlí se nad tím, čím je jiný. Vzájemná interpretace obrázků.

5. Setkání vědců s obyvateli – dvojice s někým, koho ze třídy znám opravdu hodně málo, jeden bude hrát vědce, druhý obyvatele Rámusajdy. Neznají společnou řeč, komunikují pohybem. Využití techniky Zpožděná zrcadla a Zrcadla. Žáci stojí proti sobě, dívají se na sebe a nejprve jeden udělá jednoduchý pohyb, zastaví se a druhý ho zopa-

kuje, první pokračuje a takto se oba seznamují. Poté zkusí plynulý pohyb bez zastavování, kdy chvíli vede vědec, a na pokyn učitele se vystřídají a vede obyvatel, vzájemně se tak od sebe učí.

6. Poznáváme se, naše zvyklosti – 4 skupinky po pěti tvoří krátké scénky. Dostanou různé úkoly. 1. Zahrajte, jak jíme my a jak si myslíte, že jí obyvatelé planety R. 2. Zahrajte, jak tančíme my a jak obyvatelé planety R. 3. Zahrajte, jak oslavujeme my a jak obyvatelé planety R. 4. Zahrajte, jak se loučíme s přáteli my a jak obyvatelé planety R.

7. Trápení – první dvě skupiny z předchozí aktivity budou vědci. Vymyslí a technikou živého obrazu ukážou, co je trápení v životě na naší domovské planetě. Druhé dvě skupiny budou obyvatelé R. a udělají živý obraz, co je trápení v životě na jejich planetě Rámusajdě.

8. Učíme se navzájem – skupinky pracují na vzájemné pomoci. První dvě skupinky – vědci, vymyslí plán, co naučit z toho, co známe, obyvatele R., aby to vyřešilo jejich trápení. Druhé dvě skupinky – obyvatelé R. vymyslí, co naučit vědce ze Země. Vzájemně si nápady formou scének zahrají.

9. Pozdrav na rozloučenou – žáci pracují naposledy v malých skupinkách, zde se je možné prostřídat, na vymyšlení pozdravu na rozloučenou s obyvateli Rámusajdy. Vědí, že obyvatelé mají rádi zvuky, pozdrav bude tedy krátkou sérií zvuků spojených s pohybem, gestem.

10. Rozloučení, odlet na Zemi a reflexe – žáci se rozloučí připravenými pozdravy a shromáždí se na jednom místě, odlétají. Společně reflektujeme setkání cestou na Zemi. Reflexe formou diskuze: Jací byli obyvatelé? Bylo těžké se s nimi poznat, přátelit? Co nás na nich zaujalo? Co jsme se o nich dozvěděli? Co je důležité, aby se mohli dva lidé stát kamarády? Překvapil mě někdo ze třídy, s kým jsem pracoval, zajímavým nápadem? Proč je důležité se vzájemně poznávat?

SKUPINKOVÁNÍ A ODMÍTÁNÍ SPOLUPRÁCE

Mgr. Radka Svobodová

PŘÍKLADY HER A CVIČENÍ: RYCHLÉ DĚLENÍ DO OBMĚŇOVANÝCH SKUPIN

VÍČKA

V neprůhledném sáčku jsou různě barevná víčka od limonád v příslušném počtu, například 5 barev po pěti kusech. Každý si vytáhne jedno víčko. Podle barvy víčka se tvoří skupiny.

SKUPINKY 1–5

Lektor po řadě zadá každému číslo od 1 do 5. Je dobré, když si účastníci drží své číslo na prstech. Skupinky tvoří všechny jedničky, všechny dvojky atd.

SKUPINKY PODLE OBLEČENÍ

Skupinu lektor rozdělí na malé skupinky např. podle barvy triček. Nebo podle barvy ponožek, délky vlasů, hodinek atd.



NÁHODNÉ DĚLENÍ DO SKUPIN A STŘÍDÁNÍ PARTNERŮ, SE KTERÝMI SE SPOLUPRACUJE

LOKTY NA LOKTY

VĚK: od MŠ, viz variace pro MŠ

ČAS: cca 10 min.

PROSTOR: třída s lavicemi u stěn

POMŮCKY: bubínek

POPIS: Je potřeba sudý počet hráčů. Skupina běhá na bubínek po prostoru, na úder lektor zadá „*lokty na lokty*“. Každý bleskově utvoří dvojici s nejbližším hráčem a dvojice si dá oba lokty na oba lokty.

Následuje opět běh, na další úder musí každý být v jiné dvojici, než byl poprvé. Další instrukce může být například „*loket na koleno*“, opět oba z dvojice dávají naráz loket na koleno svého partnera. Další instrukce může být „*čelo na záda*“ atd.

VARIACE, POKUD JE POČET ÚČASTNÍKŮ LICHÝ:

- přidá se do hry lektor,
- určí se jeden účastník, kolem kterého bude vždy trojice.

VARIACE PRO MŠ: Ve dvojicích se dává např. pouze jeden loket na jedno koleno, jedno čelo na jedna záda atd.

OBJÍMACÍ BABA

VĚK: od MŠ

ČAS: cca 5 min.

PROSTOR: třída s lavicemi u stěn

POPIS: Jedná se o běžnou hru na babu se záchranou. Když baba někoho honí, může se honěný zachránit tím, že se s někým obejmě. Objímat se nemůžeme 2× po sobě se stejným člověkem, objetí je maximálně na 5 vteřin a baba nesmí číhat. Při větším počtu hráčů jsou baby dvě. Pokud se baba někoho, kdo není v objímacím bezpečí, dotkne, je babou on.

MOLEKULY

VĚK: od 2. třídy ZŠ

ČAS: cca 10 min.

PROSTOR: třída s lavicemi u stěn

POMŮCKY: bubínek nebo hudba

POPIS: Skupina běhá na bubínek (nebo na hudbu) po prostoru. Na úder na bubínek (nebo vypnutí hudby) se zastaví na místě a lektor zadá počet atomů v molekule. Podle počtu účastníků je buď stejný, například skupina 20 lidí utvoří molekuly po pěti atomech, nebo různý, například skupina 23 účastníků utvoří 3 molekuly po pěti a dvě po čtyřech. Variace s různým počtem molekul je náročnější.

Po vytvoření skupinek lektor zadá, čím je tvořena atomová mřížka těchto molekul, například „*palci na rukou a koleny*“. Každá molekula si vytvoří vlastní mřížku tím, že se propojí palci a koleny.

Pak následuje opět běh v prostoru a jiné zadání počtu atomů v molekule.

Atomy mohou vymyslet název prvku své molekuly. Zde účastníci mohou tvořit zcela nová slova.



RODINY

VĚK: od 3. třídy ZŠ

ČAS: 5–10 min.

PROSTOR: minimálně školní třída s lavicemi u stěn

POMŮCKY: Malé kartičky, na kterých jsou podobná příjmení, např. Horákoví, Polákoví, Vodákoví, Novákoví, Dolákoví. Od každého příjmení je otec, matka, syn, dcera a batole. Na každé kartičce je tedy příjmení a jeden z členů rodiny.

POPIS: Do prostoru dáme tolik židlí, kolik je rodin. Lektor upraví počet kartiček podle počtu hráčů (např. odebere mimina nebo přidá rodinu) a rozloží je na jednu židli nápisem dolů.

Každý z účastníků si vezme jednu kartičku a zatím nesmí říct nebo ukázat, co na ní je. Teprve na lektorův povel „teď“ se začnou rodiny „hledat“.

Úkolem každé rodiny je co nejrychleji se seběhnout kolem jedné židle a posadit si na ní v pořadí: na židli otec, jemu na kolena matka, té na kolena syn, jemu na kolena dcera, té na kolena batole. Jakmile je skupinka hotová, zvedne ruce. Podle toho se určuje, která rodina zvítězila.

Hru libovolně opakujeme.

SKUPINKY PODLE ZADÁNÍ

VĚK: od 3. třídy ZŠ

ČAS: 10 min.

PROSTOR: školní třída s lavicemi u stěn

POPIS: Účastníci chodí po prostoru, na impuls se zastaví. Mají společný úkol vytvořit skupinky podle zadání. Například podle barvy vlasů. Minimální počet lidí ve skupince jsou tři, maximální není omezen. Vzniklé skupiny tedy mohou být různě velké. Důležité je pravidlo, že minimální počet členů ve skupince jsou tři. Skupina se sama musí domluvit, jaký klíč zvolí, tedy jestli podle délky vlasů nebo barvy nebo účesu, nebo další klíč.

Lektor může pomáhat, pokud skupina tápe, konečné rozhodnutí a rozdělení ale necháváme na skupině.

Když je skupina rozdělená, ptá se lektor každé skupiny, jaká skupina to je, jaký byl klíč rozdělení. Pokud je rozdělení nefunkční, vyzve skupinu, aby hledala jiný klíč.

PAPÍRKY NA ZÁDECH

VĚK: od 1. třídy ZŠ

ČAS: cca 7 min.

PROSTOR: koberec za lavicemi, případně třída s lavicemi u stěn

POMŮCKY: barevné lepicí papírky v počtu hráčů a skupin

POPIS: Lektor nalepí každému účastníkovi na záda papírek určité barvy. Společným úkolem skupiny je utvořit skupinky podle barev lepicích papírků. Na papírky se nesmí sahat.

VARIACE PRO STARŠÍ, PŘÍPADNĚ ZKUŠENĚJŠÍ: U hry se nesmí mluvit. Účastníci tedy sami hledají způsob, jak úkol splnit.

ŘADA PODLE ABECEDY

VĚK: od 3. třídy ZŠ

ČAS: cca 7 min.

PROSTOR: ulička mezi lavicemi, případně třída s lavicemi u stěn

POPIS: Lektor určí, na které straně místnosti je A, na které Z. Účastníci mají za úkol co nejrychleji vytvořit řadu podle jejich křestních jmen. Bere se první písmeno skutečného křestního jména, nikoliv zdrobnělin nebo přezdívek.

Po kontrole abecedy rozdělí lektor účastníky v abecední řadě do skupinek v počtu, který potřebuje k další práci.

ŘADY PROTI SOBĚ

VĚK: od 1. třídy ZŠ

ČAS: cca 4 min.

PROSTOR: ulička mezi lavicemi, případně třída s lavicemi u stěn

POPIS: Účastníci utvoří dvě řady čelem k sobě. Každý má naproti sobě partnera, tedy dvojici. Lektor tvoří malé skupinky tak, že do malé skupinky jde například vždy jedna dvojice zleva, jedna zprostřed a jedna zprava.

SKUPINKOVÁNÍ, ODMÍTÁNÍ SPOLUPRÁCE, VYČLEŇOVÁNÍ Z KOLEKTIVU

VYMĚNÍ SI MÍSTA TI, KTEŘÍ...

VĚK: od 1. třídy ZŠ

ČAS: cca 10 min.

PROSTOR: kruh ze židlí

POMŮCKY: židle

POPIS: Účastníci sedí v kruhu na židlích. Uprostřed stojí lektor a zadává: „Vymění si místa ti, kteří... (mají rádi zmrzlinu, mají nějaké zvíře, nemají rádi zimu, narodili se v létě atd.)“. Vždy si vymění místa ti, kterých se to týká. Když všichni sedí na nových místech, pokračuje další výměna.

Po zvládnutí principu cvičení se zaměříme na pomoc druhým, např. „vymění si místa ti, kteří... nikdy neodmítli s někým pracovat, nemají rádi, když je někdo sám, pomáhají druhým, aby se necítili odstrčeni“ apod.

Když účastníci zvládnou výměny, může se lektor přidat do hry plně a při výměně si sedne na jednu z židlí. Stát tedy zůstane jeden z účastníků, který zadává další výměnu.

CHCI, ABY VEDLE MĚ SEDĚL...

VĚK: od 1. třídy ZŠ

ČAS: cca 10 min.

PROSTOR: kruh ze židlí

POMŮCKY: židle

POPIS: Účastníci sedí v kruhu na židlích, vedle lektora je po pravé ruce volná židle. Lektor začíná: „Chci, aby vedle mě seděl... například Marek, protože například pomáhá ostatním.“ Marek si odejde sednout na prázdnou židli, tím pádem má někdo jiný vpravo od sebe volné místo a ten pokračuje: „Chci, aby vedle mě seděla Tereza, protože se chová ke každému hezky.“ Tereza si odejde sednout na prázdnou židli atd.

OSLAVA S VYLOUČENÍM

VĚK: od 3. třídy ZŠ

ČAS: cca 15 min.

PROSTOR: třída s lavicemi u stěn nebo volný prostor

POPIS: Skupina se rozdělí na dvě poloviny, polovina A se otočí zády. Skupina B sleduje lektora. Lektor gestem určí jednoho člověka (X) ze skupiny A. Všichni ze skupiny B tedy vědí, kdo X je. Totéž proběhne se skupinou B, lektor označí ve skupině B jednoho (Y), celá skupina A ví, kdo je Y. X ani Y netuší, že byli označeni právě oni.

Následuje improvizace – velká oslava, například narozenin, důležitého výročí, otevření nového sportovního areálu a podobně. Hosté přicházejí a baví se spolu. Označeného člověka X ze skupiny A celá skupina B ignoruje, odmítá, nechce se s ním bavit, vyhýbá se mu. Jeho skupina se k němu chová normálně, tedy vstřícně. Člověka Y, označeného ve skupině B, odmítá celá skupina A.

Nezapomínáme, že je to slavnostní událost, všichni hosté se tedy chovají slušně.

Následuje reflexe celé skupiny.

Nejprve řeknou, jak se cítili vyloučení X a Y, potom jak ostatní.



PRVEK NÁHODY

V situacích, kdy netrváme na konkrétním výsledku, je možné nechat výsledek na náhodě. Náhoda vnáší do hry napětí, nepředvídatelnost a vyrovnává šance všech zúčastněných. Dalším benefitem náhody je, že snímá osobní zodpovědnost z lektora, že rozhodl právě tímto, pro některé účastníky nežádoucím způsobem. Pokud pracujeme s náhodou, je třeba mít na paměti, že účastníci nemohou přímo ovlivnit výsledek, a tím pádem za něj nemohou nést přímou zodpovědnost.

PŘÍKLADY:

Dělení do skupin pomocí losování. Lektor losuje jména, žáci losují předměty, kartičky s číslem, případně část zadání budoucího úkolu, které potom musejí složit dohromady, a tím se vytvoří skupinky.

Vytváření dvojic nebo skupinek podle nějakého buď přiřazeného, nebo přirozeného znaku. Například podle ponožek nebo vlasů, barvy trička. Případně lze žákům rozdat kartičky, které jim daný znak přiřadí. Zde se nekladou meze fantazii, žáci se mohou stát sudými a lichými čísly, čísla se stejným dělitelem, synonymy, slovními druhy, postavami z různých knížek, dominantami různých měst, nejznámějšími průmysly z různých oblastí, plazy – ptáky – savci – obojživelníky – rybami...

Menším dětem je možné rozdat kartičky s barvami, tvary, zvířátky, základními čísly...

Žáci si mohou sami pomoci kostek vyházet matematické příklady.

Učitel může pomoci žákům rozhodnout: To co máš v levé ruce, druhé cvičení – pátá věta, čtvrtý lísteček zprava...

PŘÍKLADY LEKCÍ:

ČERVENÍ – ZELENÍ

VĚK: od 3. třídy ZŠ

ČAS: cca 15 min. podle zkušeností skupiny

PROSTOR: třída s lavicemi u stěn nebo větší místnost

POMŮCKY: stuhy dvou různých barev, např. červená a zelená

POPIS: Každý dostane viditelné označení (stuhu na ruku, lepítka apod.). Polovina je zelená, polovina červená. Každý si označení viditelně umístí tak, aby bylo nápadné na první pohled.

1. Skupina chodí po prostoru, každý pouze registruje, kdo má stejnou barvu jako on.
2. Chůze pokračuje, ale členové odlišně barevné skupinky začínají každému připadat divní, zatímco členové stejně barevné skupinky mu přijdou více a více úžasní. Pracujeme nonverbálně.
3. Chůze pokračuje, členové odlišně barevné skupinky jsou divní a opačně barevní se jich bojí a nechtějí s nimi nic mít, zatímco členové stejně barevné skupinky jsou tím více a více úžasní. Pracujeme stále nonverbálně a stále celá skupina chodí po prostoru.
4. Obě barvy si vytvoří pro svoji skupinu dva pohybové rituály se zvuky, jeden, který znamená lásku, přízeň, druhý který znamená nenávisť, boj.
5. Obě skupiny si navzájem ukážou své rituály, vždy půlka skupiny je pouze v roli diváků.
6. Poté se obě skupiny postaví proti sobě, jedna začne rituálem nenávisť a boje a druhá odpoví. Necháme situaci gradovat, opakujeme střídavě boj 3× až 5×.
7. Skupina opět chodí po prostoru, když se jednotlivec potká s tím, kdo má stejnou barvu, jako on, udělají si spolu rituál lásky své barvy, pokud potká odlišnou barvu, udělají si spolu rituál nenávisť.
8. Po chvíli štronzo: „Vždyt druzí mají jen jinou barvu, jinak jsou jako my, pokud je potkáte, myslíte na to, pokuste se nějak svými rituály s tím druhým domluvit.“ (Pokračujeme nonverbálně, pouze se zvuky.)

9. Obě skupiny: Pokuste se udělat z vašich rituálů společný rituál boje a nenávisti a společný rituál lásky a přízně. Zde může buď lektor pomoci řídit celou skupinu, nebo lze skupinu rozdělit na dvě menší, se zastoupením obou barev, a jedna připravuje spolu rituál lásky z obou původních a druhá rituál nenávisti.

10. Potom obě poloviny naučí svůj rituál druhou půlku skupiny.

11. Všichni společně udělají nový, společný rituál, nejprve boje a potom lásky.

DÍVČÍ PARTIČKY VE ŠKOLE A VYLOUČENÍ JEDNOTLIVCE

VĚK: od 3. třídy ZŠ

ČAS: přibližně 50 min. podle věku, velikosti a zkušeností skupiny

PROSTOR: třída s lavicemi u stěn

POMŮCKY: notýsek

POPIS:

1. **Deníček šéfky partičky** – skupina se usadí na jednu stranu prostoru. Lektor nebo lektorka nenápadně položí na zem notýsek a hraje: „*Tohle se mi dneska stalo.*“ Jde, vidí notýsek, zvedá ho, listuje, čte, zarazí se. „*No teda, kdo to psal?*“ začne číst nahlas.

„Tak dneska to teda bylo! To bys nevěřil! Baruna, ta socka z první lavice, si dovolila dnes o přestávce ke mně přijít a opovázila se zeptat, jestli může k nám do klubu! No málem jsem upadla! Ona, taková šereda, a ke mně do klubu! Řekla jsem jí, že socky nebereme, a ať táhne, než mě něčím nakazí. To jsem jí to dala, vid! Do mé party jen přes mou mrtvolu! Jsem Ani, hrdinka.“

2. **Lektor vypráví:** „*Ten zápis mě pobouřil a bylo mi té Báry líto. A té Anny vlastně taky. Zkusíme se podívat na to, jak to mohlo být.*

3. **Skupina se rozdělí do dvojic**, jeden z dvojice bude ta dívka, která psala záznam do notýsku (Anna), druhá ta, o kterou se jedná (Bára). Lektor vypráví: „*Anna se o přestávce prochází po třídě, aby jí každý viděl. Sebevědomě se rozhlíží. V rohu třídy stojí Bára a pozoruje ji. Odhodlává se k činu. Už dlouho si moc přeje, aby nebyla ve třídě pořád sama. Zavírá oči, nadechuje se a jde za Annou, přichází k ní, Anna se na ni překvapeně a znechuceně dívá. Bára se osměluje a prosí, aby ji Anna vzala do party, že je to strašný být pořád ve třídě sama. Anna zatahá Báru s odporem za tričko a tváří se, jako by to byl hadr na podlahu. Otáčí se a velmi znechuceně odchází. Bára zůstává na místě, strašně se*

jí chce plakat, ale snaží se to zadržet.“ Po celou dobu, co lektor vypráví, hrají všechny dvojice současně beze slov děj. Pokud je účastníků hodně, uděláme trojice a do textu přidáme C, poskoka Anny.

4. Během vyprávění zadá lektor několikrát povel „štronzo“, tedy zkamenět. Pak se dotkne několika dvojic, nejprve jednoho z dvojice, pak druhého. Ten, koho se dotkne, řekne nahlas, co si jeho postava v tuto chvíli myslí.

5. Skupina se rozdělí na čtyři skupinky. Ti, kteří byli Anna, utvoří dvě skupinky, ti, kteří byli Bára, také. Obě skupinky, které hrály Báru, sepisují společně, jaké mohou být různé důvody toho, proč Anna se chová povýšeně, proč chce být vůdcem holčičí party a rozhodovat o tom, kdo smí v partě být.

6. Obě skupinky, které dřív hrály Annu, sepisují společně, jaké mohou být různé důvody toho, proč je Bára tak osamělá a nemá ve třídě žádné kamarády.

7. Poté v kruhu skupinky prezentují svou práci zbytku skupiny.

8. Co bychom chtěli Anně a Báře říct? Účastníci utvoří kruh, uprostřed jsou dvě židle proti sobě, na jednu židli dáme důvody, proč je Anna povýšená, a na druhou, proč je Bára osamocená. Na židle můžeme přidat kostýmní znaky, jeden symbolizuje Annu, jeden Báru. Účastníci chodí po jednom k židlím, každý se dotkne židle, na níž jsou důvody a kostýmní znak jedné konkrétní postavy, například Anny, a řekne to, co by chtěl za sebe Anně poradit nebo jen říct. Samozřejmě může jeden člověk říct, co chce poradit nebo jen sdělit, popořadě oběma postavám, Báře i Anně. Každý jim může dát samozřejmě několik rad.

VARIACE TOHOTO KROKU MŮŽE BÝT: Napište každý za sebe dopis jedné z postav, buď Báře, nebo Anně, dopisy dejte na připravené židle, pak je lektor nebo dobrovolníci přečtou.



VYLOUČENÍ Z KOLEKTIVU A BEZOHLEDNOST

MgA. Lucka Švábová

PŘÍKLADY HER A CVIČENÍ:

NAVIGACE V PROSTORU (MAJÁKY)

VĚK: od 1. třídy ZŠ

ČAS: 10 min.

PROSTOR: volný prostor

POMŮCKY: šátky

POPIS: Účastníci udělají dvojice. Ideálně hraje 5–7 dvojic najednou. Ostatní čekají a sledují hru, potom se vystřídají. Dvojice si domluví společný zvuk. Každý z dvojice se postaví na opačnou stranu místnosti. Jeden z dvojice si zaváže oči, stává se lodí ztracenou v bouři. Druhý (maják) vidí, začíná vydávat domluvený zvuk a naviguje druhého, který nevidí, aby se dostal bezpečně prostorem bez srážky s ostatními k němu. V prostoru mohou být i drobné překážky (židle, batohy...).

VLÁČKY

VĚK: od 1. třídy ZŠ

ČAS: 10 min.

PROSTOR: volný prostor

POMŮCKY: šátky

POPIS: Účastníci se rozdělí do dvojic, domluví se mezi sebou v každé dvojici, kdo bude mašinka a kdo vagónek. Mašinka vidí a vagónek bude mít zavřené oči nebo šátek přes ně. Poté si mašinka stoupne za vagónek a bude ho domluvenými dotyky rukou na jeho zádech řídit. Dotyk rukou nahoře mezi lopatkami znamená jízdu rovně dopředu. Dotyk rukou dole na zádech znamená zpátečku. Dotyk na pravém rameni znamená jízdu doprava, dotyk na levém rameni znamená jízdu doleva. Pokud se mašinka vagónku nedotýká, vagónek okamžitě zastaví a čeká na další dotyk. Prostorem jedou naráz všechny vlakové dvojice a nesmí se za žádných okolností srazit. Mašinka má za svůj vagónek plnou odpovědnost! Vše probíhá bez mluvení v soustředěném tichu. Dvojice se na pokyn lektora v rolích vystřídají.

POZNÁVÁNÍ PŘEDMĚTŮ POSLEPU

VĚK: od 1. třídy ZŠ

ČAS: 10 min.

PROSTOR: školní třída nebo jakýkoli prostor, kde se dá procházet ve dvojicích

POMŮCKY: šátky

POPIS: Účastníci udělají dvojice, jeden vidí, druhý ne, vidoucí vodí druhého prostorem, drží ho za ruku a dává mu do ruky různé předměty z místnosti, ten se je snaží poznat a zapamatovat. Je dobré stanovit počet předmětů, např. na pět. Poté se ve dvojici vymění. Vše probíhá v tichosti, abychom nerušili ostatní dvojice. Následuje reflexe v kruhu, jaké byly předměty, co bylo příjemné a co ne. Zda důvěřovali svému partnerovi.

ZÁCHRANNÝ KRUH

VĚK: od 1. třídy ZŠ

ČAS: 5 min.

PROSTOR: volný prostor

POMŮCKY: šátky

POPIS: Účastníci stojí v těsnějším kruhu. Jeden jde doprostřed, zavře oči nebo si je zaváže šátkem a začíná se procházet v kruhu všemi směry, ostatní ho hlídají a nesmí ho nechat narazit. Mají připravené ruce před sebou tak, aby ho včas jemně zachytili a otočili zpět do kruhu. Pokud se hra daří, můžeme do kruhu přidat dalšího účastníka. Ti, co vidí nyní, musí navíc hlídat, aby se ti, co nevidí uvnitř kruhu, nesrazili.

PYRAMIDA Z ČÍSEL

VĚK: od 3. třídy ZŠ

ČAS: 15 min.

PROSTOR: volný prostor

POPIS: Hraje skupina 10–15 účastníků. Lektor všem rozdává čísla, potom si účastníci vymění mezi sebou místa, aby lektor nevěděl, jaká čísla mají. Lektor zavolá první číslo např. 5! Číslo 5 jde doprostřed a udělá zde libovolnou pozici, která je lehce náročná na udržení rovnováhy (stoj se zvednutou nohou atp.). Lektor zavolá další číslo, to se musí k prvnímu připojit a zároveň zaujmout takovou pozici, aby se předchozímu ulehčilo. Sám ale vybírá opět náročnější pozici, ve které musí vydržet, než mu někdo pomůže. Hra probíhá v tichosti. Lektor takto postupně zavolá všechna čísla, vznikne propojená pyramida z hráčů, všichni se snaží pomáhat, podpírat své kamarády a sami

vydržet ve své pozici, odhadnout své síly, aby se pyramida nezřítla. Na závěr se pyramida velmi opatrně a postupně rozpojí zpět na jednotlivé účastníky.

U zkušenější skupiny může lektor místo hromadného rozpojení opět volat číslo po čísle a takto pyramidu rozmotat. Zavolané číslo ale musí opustit pyramidu tak, aby se nezřítla, tedy nejdříve zjistí, kdo se o něj opírá a potom ho velice opatrně opře o někoho nejbližšího v pyramidě, teprve potom sám odejde.

KONFERENCE ODBORNÍKŮ

Žáci zde vstupují do rolí odborníků na daný problém, který řeší z úhlu pohledu své profese. V bezpečí svých rolí vyjadřují své názory a postoje k danému tématu. Tato aktivita probíhá formou diskuze a je řízena učitelem, který je zde zpravidla hlavní autoritou.

PŘÍKLADY ZADÁNÍ:

Učitel v roli starosty vesnice svolává vesničany, aby se dohodli, kdo se stane vlastníkem magického kamene, který se objevil v jejich vesnici. Žáci si vybírají profese vesničanů tak, aby mohli co nejlépe argumentovat, proč zrovna oni kámen potřebují nejvíce.

Ředitel školy svolá mimořádnou schůzi kvůli možnému vyloučení žáka, který udělal průšvih. Žáci si mohou vybrat role různých učitelů sami nebo je může ředitel oslovovat rolemi, které si pro ně připravil, aby pokryl zajímavější škálu (třídní učitelka, tělocvikář, matematik, školní psycholog...).



PŘÍKLAD LEKCE:

PŘÍBĚH O KAMENI MOCI

VĚK: od 4. třídy ZŠ

ČAS: cca 120 min.

PROSTOR: třída s lavicemi u stěn

POMŮCKY: kamínky pro vesničany, kámen moci, kostýmní znak pro starostu vesnice (čepice, vesta...)

TÉMA: Když mám z nějakého důvodu navrch, uvědomit si, co to přináší – dobré i zlé
O ČEM: Touha po moci, splněním přání, snu. Odpovědnost za to, co dělám, když mám tu moc. Ohleduplnost. Majetková rivalita – bohatství versus samota, závist, sobectví, ztráta přátel, mohu i ublížit.

POPIS: Lektor přečte začátek příběhu: „*V jedné poklidné vesnici žili její obyvatelé až na drobné rozepře celkem spokojeně. Měli svého starostu a své magické kameny.*“

ÚKOLY V PŘÍBĚHU:

- 1. Každý kámen měl svou moc** – v malých skupinkách (3–4 děti) žáci připraví scénku, ze které bude jasné, jak který kámen funguje, v čem spočívá jeho dobrá síla.
- 2. Mocný kámen** – lidé znali léčivé síly svých kamenů a pečovali o ně, jednoho dne se ale ve vesnici objevil nový, podivný kámen, děti si ho prohlédnou, osahají. Učitel pokračuje: Ten kámen byl výjimečný, dokázal DĚSIVÉ, ale zároveň ÚŽASNÉ věci.
- 3. Sněm vesnických drben** – děti sedí v kruhu, vstoupí do rolí vesničanů, drben a podávají si kámen, kdo drží kámen, říká, co slyšel, že kámen dokáže.
- 4. Informace ze staré kroniky** – *Kámen plní všechna přání toho, kdo ho vlastní!*
- 5. Sny o splněných přáních dětí** – malé skupinky, povídání o tom, co by si každý ve svém životě přál. Využití techniky „živé obrazy s titulkem“, každá skupinka vytvoří obraz splněného přání každého člena a pojmenuje ho výstižným titulkem.
- 6. Bylo by úžasné, kdyby se nám tato přání vyplnila.** *Kámen ale mohl mít jen jeden člověk. Dovedete si tedy nejspíš představit, že v naší vesnici se strhla vášnivá debata, kdo tento mocný kámen přání nejvíce potřebuje.*

7. Vesnický sněm – žáci vstupují do rolí vesničanů, volí si různá povolání, jaká ve vesnici zastávají, to by jim mělo pomoci pro argumentaci a získání kamene. Využití techniky „konference odborníků“, žáci v rolích vesničanů se sejdou u starosty a každý obhájí, proč by měl získat mocný kámen, diskutují, vrcholí hádkou, kde to učitel zastaví.

8. Ztracený kámen – během hádky se kámen ztratil. Využití techniky Kimova hra, děti si zavřou oči, učitel schová kámen v místnosti, děti otevřou oči a mohou začít hledat, kdo kámen najde, získá ho a s ním i právo na své přání.

9. Nový vlastník kamene a postoj vesničanů k němu – dítě-vesničan, které najde kámen, se postaví do čela třídy, ostatní vesničané mají za úkol se postavit tak daleko od něj, jak momentálně cítí svůj vztah k němu. Využití techniky „vnitřní myšlenky“, učitel chodí po třídě, koho z dětí se dotkne, ten říká svou myšlenku, reakci na toho, kdo má kámen.

10. Zneužití moci kamene – vlastník začal moc kamene zneužívat, vše se mu splnilo, chtěl stále víc. Využití techniky „rozehrané živé obrazy zastavené štronzem v nejsilnějším okamžiku“. Děti ve skupinkách po 4–5, vytvoří živý obraz přání vlastníka, rozehrají ho do scény, kde se ukáže, jak se přání vystupňovalo (v záporném významu) do maxima, v tomto vyhoceném okamžiku scénku zastaví štronzem.

11. Postoj vesničanů k vlastníkovi II – děti v rolích vesničanů znovu zaujmou postoj, vzdálenost k vlastníkovi, učitel opět chodí, dotýká se jejich ramene a vesničané sdělují své vnitřní myšlenky.

12. Postoj vlastníka kamene – vlastník si uvědomoval, že mu kámen nepřináší jen dobré, ale i zlé. Využití techniky „názorové spektrum“, kdy žák v roli vlastníka usedne na židli (je možno za postavu dát na židli zástupnou rekvizitu, např. šátek, která nám vlastníka bude představovat, protože pro mladší děti může tato role být příliš emocionálně náročná), ostatní v rolích vesničanů chodí a říkají, co se mu honí hlavou, tvoří jeho vnitřní kladné a záporné myšlenky, argumenty pro a proti, které by měly pomoci vlastníkovi se rozhodnout, co dál s kamenem udělá.

13. Rozhodnutí vlastníka – žák v roli se na základě předchozích argumentů rozhodne a sdělí, zda si kámen nechá, či ne.

14. Závěr příběhu, důsledky – DOBRÝ KONEC – pokud se vlastník rozhodne kámen zničit, nenechat si ho, žáci v menších skupinkách vytvoří živý obraz, jak bude vypadat jejich společné soužití v blízké budoucnosti.

ŠPATNÝ KONEC – vlastník se rozhodl kámen si ponechat, žáci vytvoří živý obraz, jak to bude ve vesnici vypadat v tomto případě.

15. Reflexe – shrnutí příběhu, diskuze o tématech plynoucích z příběhu, podoby moci, ovládnání druhých, důsledky.



PORUŠOVÁNÍ PRAVIDEL

MgA. Lucka Švábová

PŘÍKLADY HER A CVIČENÍ:

KRÁL JE DOMA, KRÁL NENÍ DOMA

VĚK: od MŠ

ČAS: 5 min.

PROSTOR: v lavicích i ve volném prostoru

POPIS: Lektor bude králem, účastníci jeho poddaní. Pokud lektor řekne: „Král je doma!“, všichni se chovají vzorně, slouží svému králi. Pokud lektor řekne: „Král není doma!“, všichni mohou křičet, běhat, řídit, uvolnit napětí.

AMÉBA

VĚK: od 1. třídy ZŠ

ČAS: 5 min.

PROSTOR: volný prostor

POPIS: Hrají všichni v prostoru. Jeden bude baba-Améba, pohybuje se zpomaleně a opakuje tajemným zpomaleným hlasem slovo „Améba“, koho se dotkne, je chycen a chytí se s babou za ruce. Společně se snaží chytit dalšího, v okamžiku, kdy jsou spojeni již čtyři účastníci, rozdělí se na dvojice a dál chytají. Ani Améby, ani účastníci nesmí při hře zrychlit, vše se děje v napětí a zpomaleném pohybu.

ZIP ZAP BUM!

VĚK: od 1. třídy ZŠ

ČAS: 10 min.

PROSTOR: ve volném prostoru

POPIS: Všichni stojí v kruhu, nejprve si tleskáním sjednotí společný rytmus, ve kterém hra poběží. Snaží se vnímat rytmus celým tělem, mohou si podupávat, lektor pomáhá. Poté lektor do daného rytmu pošle po kruhu (doleva nebo doprava) impuls – tleskne rukama o sebe, zároveň s tlesknutím řekne „Zip!“, účastník posílá stejným způsobem „Zip!“ dál po kruhu. Pokud chceme obrátit směr „Zipu“, můžeme říci „Bum!“, až na nás

přijde řada. Slovo „Bum!“ doprovázíme zvednutím rukou před sebe asi do výše očí. Dlaně míří k účastníkovi, který poslal „Zip“. Ten impuls okamžitě posílá na druhou stranu. Poslední možnost je „Zap!“. Když ke mně přijde impuls, mohu poslat někomu přes kruh „Zap!“. Namířím na něj rukama a tím směrem tlesknu. Vše se děje v daném rytmu, pokud je již hra známá, hrajeme na vypadávání. Kdo zareaguje pozdě, nebo jakkoli splete, jde si sám bez upozornění lektora sednout.

TICHÁ POŠTA S PŘÍBĚHEM

VĚK: od 2. třídy ZŠ

ČAS: 10 min.

PROSTOR: v uličce mezi lavicemi

POPIS: Účastníci se rozdělí na skupiny po max. 6 členech a postaví se do zástupu. Každý hledí na záda toho před sebou. Lektor se dotkne posledních členů skupin a pouze ti se smí otočit a dívat se na lektora. Ten jim předvede krátkou a velice jednoduchou pantomimickou situaci. Oni se ji snaží přesně zapamatovat a potom každý zatuká na rameno posledního účastníka ze své skupiny, ten se otočí a oni předvádí, co viděli. Takto doputuje tichá příběhová pošta až k prvním ve skupinách. Kdo si předá příběh nejrychleji, zavolá „STOP!“ a hru zastaví, poté přehraje, jaký příběh dostal. Pokud je vše správně, nejrychlejší mají bod, pokud ne, dostanou šanci další skupiny. Vítězí nejpresnější verze příběhu. Během hry se nikdo, kdo není na řadě, nesmí otočit.



PŘIPRAVENÁ IMPROVIZACE

V této technice si děti vymyslí, naplánují děj situace, kterou budou na dané téma hrát. Tedy začátek, průběh konfliktu a jeho řešení a závěr improvizace. Děti si stanoví i své role a prostředí, kde se situace odehrává.

PŘÍKLADY:

Ve výše zmíněné ukázce lekce o Nevhodné pohádce, je to např. zadání, kdy děti mají ve skupinkách vymýšlet a zahrát jejich variantu „nevhodné pohádky“, kde budou pravidla pohádek jasně porušena.

Děti dostanou v malých skupinách první nebo poslední větu příběhu a vymýšlí k ní celý příběh, který zahrají.

Můžeme také využít při výuce např. nějaké historické události, kdy učitel vyloží jen část a děti mohou pomoci připravené improvizace domýšlet vývoj či možné závěry události.



PŘÍKLAD LEKCE:

NEVHODNÁ POHÁDKA

(lekce vychází z knihy Léčba neklidem od Sakiho)

VĚK: od 3. třídy ZŠ

ČAS: cca 150 min.

PROSTOR: třída s lavicemi u stěn

TÉMA: Jaká pravidla je dobré mít a ctít?

O ČEM: O pravidlech, jak je vnímají dospělí a jak děti. Fair play. Porušování pravidel.

POPIS:

1. Rozehřátí – hra s pravidly: Chůze, výskok, dřep. Účastníci chodí v prostoru a plní tyto tři jednoduché úkoly, které říká lektor, po chvíli se pravidla mění a slova již znamenají něco jiného (dezorientace). Chůze znamená, že účastníci mají udělat výskok, když se řekne výskok, účastníci udělají dřep, a když se řekne dřep, účastníci jdou (chůze).

2. Úvod do příběhu, vyprávění – lektor: *„Kdesi v Anglii jela vlakem jistá tetička se značně malým talentem pro výchovu svých neterí a synovců do města Templecombu. Její dvě malé neterě a synovec se v kupé vlaku velmi nudili a k zoufalství tety začali vymýšlet, jak se zabavit. Jejich nápady se ale neslučovaly s pravidly jízdy vlakem, jak si je tetička představovala.“*

3. Nuda ve vlaku – malé skupinky po 4, účastníci vytvoří tři živé obrazy, které budou vyjadřovat, jak by se mohly nudit ve vlaku v kupé děti mladšího školního věku. 1. po půl hodině jízdy, 2. po dvou hodinách, 3. po pěti hodinách.

4. „To nesmíš!“ Tetička, jak víme, své děti nezvládá a kvůli úplně všemu je okřikuje slovy: „To nesmíš!“ Účastníci se rozdělí do malých skupinek po 3–4, skupinkám rozdělíme tři zadání, aby byla rovnoměrně pokryta. 1. Co opravdu nesmí dělat tříleté děti? 2. Co opravdu nesmíte dělat vy, vaši vrstevníci? 3. Co opravdu nesmí dělat teenageři? Použijeme techniku hrané scény, která skončí štronzem a větou: „To nesmíš!“ v nejnepínavějším okamžiku.

5. Dospělí a pravidla – účastníci se opět rozdělí do malých skupin po 4 a připraví scénku na téma: Co by neměli dělat dospělí? Co nám vadí, že vyžadují a sami nedodržují?

6. Tetička a děti – čtveřice (tři děti a jedna teta) vytvoří živý obraz na téma: Jak by mohla tetička zabavit děti, aby se nenudily?

7. Tetička jim mohla vyprávět pohádku.

8. Pohádka a Nevhodná pohádka – technikou brainstormingu si v kruhu vymezíme pojem pohádka a její pravidla (dobro a zlo, kouzelné bytosti, hlavní kladný hrdina, úkoly na cestě k záchraně princezny, království, překážky, šťastný konec).

9. Nevhodná pohádka – malé skupinky vymyslí a zahrají nevhodnou pohádku, kde budou předchozí pravidla jasně porušena.

10. Četba úryvku Nevhodné pohádky z knihy od Sakiho – přerušení v okamžiku útěku Bertičky před vlkem.

Bylo horké odpoledne, ve vagónu bylo jaksepatří vedro a vlak příště stavěl až v Templecombu, skoro za hodinu. Kupé okupovaly tři děti, malá holčička, ještě menší holčička a chlapeček. V rohu seděla teta těch dětí a v druhém rohu šikmo proti ní starý mládenec, který k nim nepatřil, ale ve skutečnosti kupé okupovaly jenom ty dvě holčičky a chlapeček. Teta a děti spolu konverzovaly na omezená, ale vytrvale opakovaná témata, jako když na člověka doráží dotěrná moucha. Většina tetiných poznámek začínala formulí „To nesmíš!“ a skoro všechny dětské repliky začínaly slovem „Proč?“ Starý mládenec neříkal nahlas nic.

„To nesmíš, Cyrile, to ne!“ vykřikla teta, když chlapeček začal mlátit do polštářovaného sedadla, až se s každým úderem vznesl oblak prachu.

„Pojď se radši dívat z okna,“ navrhla mu.

Chlapeček se váhavě přesunul k oknu. „Proč tamhle vyhánějí ty ovečky z louky?“ zeptal se.

„Nejspíš je ženou na jinou louku, kde je víc trávy,“ odpověděla teta nejistě.

„Ale na té louce je spousta trávy,“ namítl chlapeček. „Nic jiného než tráva tam neroste. Slyšíš, teto, na té louce je spousta trávy!“

„Třeba je tráva na té jiné louce lepší,“ poznamenala pošetile teta.

„Proč je lepší?“ ozvala se vzápětí nevyhnutelná otázka.

„Jé, podívej se na ty kravičky!“ zvolala teta. Krávy a volci se pásli skoro na každé louce podél trati, ale teta se tvářila, jako by ho upozorňovala na bůhvíjakou raritu.

„Proč je tráva na té jiné louce lepší?“ trval na svém Cyril.

Mráček na tváři starého mládence potemněl v mrak. Je to tvrdý a necitelný člověk, rozhodla se v duchu teta. Zaboha nebyla s to dospět k uspokojivému rozhodnutí o trávě na té jiné louce.

Menší holčička odvedla pozornost jinam tím, že začala recitovat: „Tam na cestě k Mandalaji.“ Uměla jenom první verš, ale využila té své omezené znalosti naplno. Opakovala si verš znovu a znovu zasněným, ale rezolutním a velice slyšitelným hlasem. Starému mládenci to připadalo, jako by se s ní byl někdo vsadil, že ten verš nedokáže opakovat dvoutisíckrát bez zastavení. Ať by se s ní už vsadil kdokoli, nejspíš by sázku prohrál.

„Pojď sem, budu ti vyprávět pohádku,“ vyzvala ji teta, když se starý mládenec podíval dvakrát na ni a jednou na signální šňůru, kterou se dá přivolat konduktér.

Děti se schlíple přesunuly blíž k tetě. Zřejmě v jejich očích jako vypravěčka pohádek nijak nevyňikala.

Důvěrně ztišeným hlasem, přerušovaným častými nedůtklivými dotazy posluchačů, začala vykládat nevynalézavou a žalostně nezajímavou pohádku o malé holčičce, která byla moc hodná, takže se s každým spřátelila, a nakonec byla skupinou přátel, kteří obdivovali její mravní charakter, zachráněna před rozzuřeným bykem.

„Kdyby nebyla hodná, tak by ji nezachránili?“ zajímala se větší z obou malých holčiček. Přesně stejnou otázku měl na jazyku i starý mládenec.

„Ale ano,“ připustila nepřesvědčivě teta, „jenomže by ji neběželi zachránit tak rychle, kdyby ji neměli tolik rádi.“

„Tak hloupou pohádku jsem ještě neslyšela,“ prohlásila větší holčička s hlubokým přesvědčením.

„Byla tak hloupá, že jsem radši přestal poslouchat,“ přidal se Cyril.

Menší holčička nezhodnotila pohádku nijak výslovně, ale už dávno si začala vytrvale mumlat svůj oblíbený verš.

„Nějak vám ty pohádky nejdou,“ ozval se náhle ze svého rohu starý mládenec.

Teta se okamžitě naježila na obranu proti tomuhle neočekávanému útoku.

„Vyprávět pohádky, které by děti zároveň chápaly i ocenily, je velice těžké,“ odsekla upjatě.

„V tom s vámi nesouhlasím,“ oponoval jí starý mládenec.

„Nechtěl byste to snad zkusit sám?“ odpověděla teta úkosem.

„Ano, povídejte nám pohádku!“ chytila se toho větší holčička.

„Byla jednou jedna holčička,“ začal starý mládenec, „jmenovala se Bertička a byla náramně hodná.“

Momentálně probuzený dětský zájem začal okamžitě pohasínat; všechny pohádky byly hrozně na jedno brdo, ať je povídal, kdo chtěl.

„Poslouchala ve všem, co se jí řeklo, vždycky mluvila pravdu, udržovala si šatičky v čistotě, jedla mléčný pudíng, jako by to byly koláčky s marmeládou, výborně se učila a byla vždycky zdvořilá.“

„Byla hezká?“ zeptala se větší z obou malých holčiček.

„Ne tak hezká jako vy dvě,“ odpověděl starý mládenec, „ale byla děsivě hodná.“

Děti zareagovaly vlnou náhlého zájmu; slovo děsivě ve spojení s hodnou holčičkou pro ně bylo novinkou, která se doporučovala jejich přízni. Dalo vyprávění nádech pravdy, která tolik chyběla v tetiných vyprávěnkách o životě maličkých.

„Byla tak hodná,“ pokračoval starý mládenec, „že za to dostala několik metálů, které vždycky nosila přišpendlené na šatičkách. Jeden metál měla za poslušnost, druhý za dočvilnost a třetí za vzorné chování. Byly to velké metály, a vždycky když Bertička šla, cinkaly jeden o druhý. Žádné jiné dítě v jejím městě nemělo tolik metálů, takže každý hned poznal, že to je výjimečně hodná holčička.“

„Děsivě hodná,“ citoval ho Cyril.

„Kdekdo o tom mluvil, jak je hodná, takže se o tom doslechl sám vladař té země a za odměnu jí dovolil procházet se ve svém parku hned za městem. Byl to nádherný park, kam nikdy žádné děti nesměly, takže pro Bertičku byla velká čest, že tam mohla.“

„Byly v tom parku taky ovečky?“ zeptal se Cyril.

„Ne,“ odpověděl starý mládenec, „žádné ovečky tam nebyly.“

„A proč tam nebyly žádné ovečky?“ ozvala se nevyhnutelná otázka, vyplývající z jeho odpovědi.

Teta si dovolila úsměv, který se dal označit skoro za pošklebek.

„V parku nebyly žádné ovečky,“ pokračoval vypravěč, „poněvadž vladařově matce se kdy si zdálo ve snu, že jejího syna buďto sežere ovečka, nebo na něj spadnou hodiny a zabijí ho. Proto vladař nikdy nechoval ve svém parku ovečky a neměl v paláci žádné hodiny.“

Teta potlačila výdech obdivu.

„A sežrala vladaře ovečka nebo ho zabily hodiny?“ zajímal se Cyril.

„Vladař ještě pořád žije, takže nemůžeme vědět, jestli se ten sen vyplní,“ prohlásil starý mládenec jakoby nic. „V parku zkrátka žádné ovečky nebyly, ale zato se tam všude proháněla spousta prasátek.“

„Jakou měla barvu?“

„Byla černá s bílými rypáčky, bílá s černými skvrnami, celá černá, šedivá a bíle pruhovaná, a některá celá bílá.“

Vypravěč se odmlčel, aby dětská fantazie stačila plně vstřebat představu o pokladech toho parku, a pak pokračoval:

„Bertičku však mrzelo, když zjistila, že v parku nejsou žádné kytky. Slíbila svým tetám se slzami v očích, že ve vladařově parku nebude žádné kytky trhat, a chtěla ten slib dodržet, takže si samozřejmě připadala hloupě, když zjistila, že by tam ani žádné trhat nemohla.“

„Proč tam nebyly žádné kytky?“

„Protože je prasátka všechny sežrala,“ odpověděl starý mládenec pohotově. „Zahradníci vladaři řekli, že nemůže mít prasátka a kytky zároveň, a vladař se tedy rozhodl pro prasátka.“

Souhlasné mumlání ocenilo znamenitost vladařova rozhodnutí – tolik lidí by se bylo rozhodlo právě opačně.

„V parku byla i spousta jiných krásných věcí. Byly tam rybníčky se zlatými, modrými a zelenými rybičkami, stromy s nádhernými papoušky, kteří vyprávěli na požádání vtipy, a kolibříci, kteří se kolébali ve větvích a prozpěvovali si celý den populární popěvky. Bertička se mezi tím vším procházela a říkala si: »Kdybych nebyla tak výjimečně hodná, nikdy bych nesměla do tohoto krásného parku a nesměla bych se kochat tím vším, co tady vidím.« A její tři metály cinkaly v chůzi jeden o druhý a připomínaly jí, jak strašně je hodná. A právě v tom okamžiku se vplížil do parku obrovský vlk, aby si tam chytil k večeři nějaké tučné prasátko.“

„Jakou měl barvu?“ chtěli vědět děti, okamžitě strženy zvědavostí.

„Byl celý popelavý, měl černý jazyk, a světle šedé oči, které se blyskaly ukrutánskou zuřivostí. A první co v parku uviděl, byla Bertička; měla totiž šatičky tak bezvadně bílé a čisté, že přitahovaly pozornost už z veliké dálky. Když Bertička uviděla vlka, jak se k ní plíží, začala si přát, aby ji byli do parku nikdy nepustili. Utíkala, co jí nohy stačily, a vlk se hnal obrovskými skoky za ní. Podařilo se jí doběhnout k houštině myrtových keřů a v tom nejhustším se schovala. Vlk začal čenichat kolem keřů s vyplazeným černým jazykem a světle šedé oči mu krvežíznivě svítily. Bertička se hrozně bála a říkala si: »Kdybych nebyla tak výjimečně hodná, mohla jsem teď sedět v bezpečí doma.« Jenomže myrty voněly tak silně, že vlk nemohl Bertičku vyčenichat, a keře byly tak husté, že se kolem nich mohl honit bůhvíjak dlouho a nebyl by ji zahlédl.“

11. Hledáme konec Nevhodné pohádky – malé skupinky technikou rozehraného živého obrazu vymyslí možný konec příběhu.

12. Četba závěru pohádky – diskuze, shrnutí příběhu.

A tak si řekl, že nechá Bertičku Bertičkou a chytí si místo ní nějaké prasátko. Bertička se celá rozklepala hrůzou, že vlk obchází a čenichá tak blízko, a jak se klepala, metál za poslušnost zacinkal o metál za vzorné chování a za dochvilnost. Vlk se už chystal odtáhnout, ale když uslyšel cinkání metálů, zůstal stát a našpičatil uši. Cinkání se ozvalo z keře zrovna vedle něho. Vrhł se do toho keře, světle šedé oči mu krvežíznivě zasvítily vítězoslávou, vytáhl Bertičku ven a sežral ji do poslední kostičky. Nechal z ní jenom botičky, kusy šatiček a ty tři metály za to, že byla tak hodná.“

„Sežral taky nějaké prasátko?“

„Ne, prasátka se všechna zachránila.“

„Ta pohádka špatně začala,“ řekla menší holčička, „ale krásně skončila.“

„Tak krásnou pohádku jsem ještě neslyšela,“ prohlásila větší holčička s hlubokým přesvědčením.

„Byla to jediná krásná pohádka, jakou jsem kdy slyšel,“ přidal se Cyril.

Jiný názor na to měla teta.

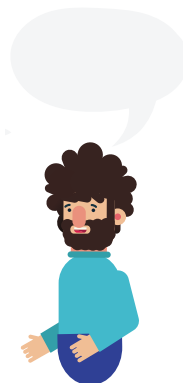
„Naprosto nevhodná pohádka pro malé děti! Podryl jste mi výsledky dlouhých let pečlivé výchovy.“

„Ale aspoň jsem dokázal,“ řekl starý mládenec a začal si sbírat věci před vystoupením, „že zůstaly deset minut zticha. To se vám nepodařilo.“

„Chudák ženská,“ politoval ji pak v duchu, když krácel v Templecombu po peróně.

„Nejmůň půl roku ji ty děti budou na veřejnosti mořit, aby jim povídala nějakou nevhodnou pohádku!“

13. Reflexe – kdy je skutečně dobré držet se daných pravidel? Kdo všechno má dodržovat pravidla? Kde nám pravidla mohou omezovat osobní svobodu? Děje se tak někde? Jaká jsou pravidla naší třídy? Souhlasíme s nimi? Pomáhají nám? Porušujeme je a proč? Chceme je upravit, abychom je mohli v klidu a všichni respektovat?



TVORBA TŘÍDNÍCH PRAVIDEL

Mgr. Radka Svobodová

PŘÍKLADY HER A CVIČENÍ:

CHŮZE ZNAMENÁ BĚH

VĚK: od 1. třídy ZŠ

ČAS: minimálně 3 min.

PROSTOR: třída s lavicemi u stěn nebo větší prostor

POPIS: Skupina chodí po prostoru, lektor zadává: „Chůze!“ Skupina chodí. „Běh!“

Skupina běží po prostoru. Po chvilce povely vyměníme. Tedy na běh je chůze, na chůzi je běh.

Lektor střídá povely a po chvilce přidá další: „Dřep!“ a „Výskok!“. Chůze a běh zůstávají prohozené, dřep a výskok jsou chvilku správně, potom se také prohodí, tedy na dřep je výskok a naopak.

Pokud skupina prohozené povely skvěle zvládá, je možné přidat další (tlesknutí × jméno, otočit × lehnout apod.).

LETADLA A KORIDOR

VĚK: od 3. třídy ZŠ

ČAS: minimálně 5 min.

PROSTOR: třída s lavicemi u stěn nebo větší prostor

POPIS: Skupina pracuje v kruhu. Všichni jsou letadla. Ve vzduchu je velký provoz a mnoho letadel. Všichni zodpovídají za bezpečnost letového provozu. Při srážce dvou letadel by došlo ke katastrofě. (Do pravidel lze přidat, že dítě, které by způsobilo srážku, bude vyřazeno ze hry.)

Uprostřed kruhu označí lektor prostor šátkem na zemi. To je koridor, kterým musí všechna letadla proletět. Po „vzlétnutí“ (opuštění svého místa v kruhu) se letadla nesmí zastavit, to by spadla, můžou měnit rychlost a hlavně musí všechna proletět bezpečně koridorem.

JDU ZA SVÝM CÍLEM

VĚK: od 4. třídy ZŠ

ČAS: 10 min.

PROSTOR: třída s lavicemi u stěn nebo větší prostor

POPIS: Každý ze skupiny si vymyslí, za jakým, velmi důležitým cílem jde. Skupina se rozejde po prostoru. Nebudeme do sebe vrážet! Lektor ohraničí židlemi prostor, za židle se nesmí. Během cvičení zmenšuje židlemi ohraničený prostor pro skupinu, až v něm téměř není k hnutí. Posléze ho zase rozvolní.

PROJDEME TĚMITO VARIANTAMI:

- všichni nutně jdeme za svým cílem, a ostatní nám jsou při tom jedno,
- všichni nutně jdeme za svým cílem, a chápeme, že ostatní jdou také za velmi důležitým cílem, jsme k nim ohleduplní a snažíme se jim pomoci.

Následuje reflexe v kruhu: Jaké to bylo ignorovat při cestě za svým cílem ostatní?
A jaké to bylo jim při cestě za svým cílem pomáhat?

KŠÁ, VRABČÁCI

VĚK: od 1. třídy ZŠ

ČAS: minimálně 2 min.

PROSTOR: třída s lavicemi u stěn nebo větší prostor

POPIS: Skupina se rozdělí do dvojic. Každá dvojice postaví do prostoru jednu židli tak, aby byl prostor židlemi rovnoměrně zaplněn, na ni si sedne jeden z dvojice, jemu na kolena si sedne druhý, oba se opírají nohama o zem. Pokud je dětí lichý počet, zadává jeden, pokud sudý, zadává dvojice, a jednu židli dáme pryč. Zadávající tleskne a vykřikne: „Kšá, vrabčáci!“

Oba z dvojic ze všech židlí musí ihned změnit partnera i židli a poslední, nebo poslední dvojice, která místo nemá, opět zadává, tedy tleskne a vykřikne: „Kšá, vrabčáci!“

SAMOSTATNÝ SBĚR MATERIÁLU – LÍSTEČKY

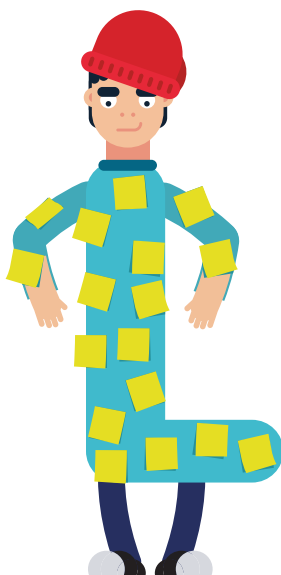
Každý účastník píše sám na připravené malé papírky hesla, která ho napadají k zadanému tématu. Tím, že píše každý sám, nedochází k vzájemnému ovlivňování účastníků navzájem. Papírků může každý napsat několik. S papírky dále pracujeme anonymně, přeložené se dají např. doprostřed kruhu na kostýmní znak postavy nebo rozprostřený šátek.

Papírky lze dále třídit do skupin podle oblastí, kterými se zabývají, nebo je pouze přečíst apod.

PŘÍKLADY:

Policista chce odměnit strašidélko za pomoc při dopadení zloděje. Co si asi bude strašidélko přát? Každý píše za postavu strašidélka.

Z čeho mám největší strach? Každý anonymně píše za sebe.



PŘÍKLADY LEKCÍ:

DŮLEŽITOST SPOLEČNÝCH PRAVIDEL

VĚK: od 3. třídy ZŠ, s úpravami od 1. třídy ZŠ

ČAS: cca 45 min. podle velikosti skupiny

PROSTOR: třída s lavicemi u stěn nebo větší prostor

POMŮCKY: židle, balicí papíry, fixy

POPIS:

1. Hra „Kšá, vrabčáci“ jako tematický přechod k pravidlům: Zahrajeme si hru podle pravidel. Důležitost pravidel: Bavila vás tato hra? Proč?

2. Zkusíme hru „zahrát“ zcela bez pravidel. (Při přílišné divokosti použijeme štronzo, upozorníme na nutnost bezpečnosti a pokračujeme.) Jaké to bylo bez pravidel? Bavilo vás to? Která verze se vám líbila víc a proč?

3. Brainstorming: Kde všude nacházíme kolem nás pravidla? Skupina si sesedne na zem do kruhu, uprostřed leží balicí papír a fixy. Lektor se ptá: Kde všude nacházíme kolem nás pravidla? Které oblasti našeho života jsou řízené pravidly? (Doprava, silniční provoz, nakupování, škola, úřady, lékař, domov atd.) Každý, kdo má nápad, ho řekne nahlas, a potom zapíše na balicí papír. V případě práce s 1. třídou zapisuje učitel. Po zapsání všeho, na co skupiny přišla, vše přečteme nahlas.

4. Živé obrazy: Jak by to vypadalo bez pravidel? Skupina se rozdělí do malých skupinek po přibližně čtyřech členech. Každá skupinka se krátce dohodne, jakou oblastí by se chtěli zabývat, a zakroužkuje ji na balicím papíru. Pak připraví 3 ŽO na téma, jak by to ve vybrané oblasti (např. škola) vypadalo bez pravidel. Třidu (prostor) rozdělíme na jeviště a hlediště. ŽO má trvat nejméně 7 vteřin. Zde může pomoci lektor, který trianglem určí začátek a konec ŽO. Místo ŽO lze také použít připravenou improvizaci, která zachytí vybranou oblast bez pravidel.

TVORBA SPOLEČNÝCH TŘÍDNÍCH PRAVIDEL

Může navazovat na předešlý tematický celek.

VĚK: bez úprav od 3. třídy ZŠ, s úpravami od 1. třídy

ČAS: cca 45–90 min. podle velikosti, stáří, a pokročilosti skupiny

PROSTOR: třída s lavicemi u stěn nebo větší prostor

POMŮCKY: malé lístečky a tužky

POPIS:

1. Prohlášení a reakce Psaní na lístečky: Jak mně nejvíc vadí, když se ostatní chovají? Skupina se rozdělí do dvojic. Každá dvojice má 5 minut na to, aby si povídala o tom, jak mně nejvíc vadí, když se ke mně a k druhým ostatní chovají? Po rozhovoru každý píše každý sám to, co mu nejvíc vadí, na malé lístečky, důležité je, že jednu věc na jeden papírek. Papírků může každý napsat několik.

2. Třídění materiálu ve čtveřicích (lze z časových důvodů vynechat). Úkolem každé čtveřice je vytřídit lístečky se stejným obsahem tak, aby za skupinu zbyl s každou věcí pouze jeden lísteček.

3. Kolektivní čtení lístečků. Celá skupina sedí v kruhu. Každá skupinka přečte své lístečky a položí je doprostřed kruhu na zem.

4. Volba materiálu pro improvizace. Každá čtveřice si vezme jeden lísteček (svůj nebo jiný). Pokud se nemohou dohodnout, přidělí jim lektor např. „třetí lísteček ode mě vlevo“.

5. Improvizace ve čtveřicích na vybrané téma. Každá čtveřice připraví dvě krátké improvizace. První zobrazuje přesně téma z lístečku – co mi vadí.

Druhá zobrazuje, co by se muselo stát, aby zmizela příčina toho, co mi vadí. Tedy variaci předešlé improvizace, která zachycuje ideální, žádoucí stav věci.

6. Prezentace připravených improvizací. Každá skupinka odehraje své etudy v pořadí: Nejdříve, co mi vadí, potom variaci, která zachycuje ideální, žádoucí stav věci.

7. Tvorba pravidel ve čtveřicích. Původní čtveřice má za úkol na své lístečky „Jak mně nejvíc vadí, když se ke mně a k druhým ostatní chovají?“ napsat, jak se tedy lidé mají chovat, aby nedocházelo k tomu, co mi vadí. Např. když mi nejvíc vadí lži, žádoucí chování je mluvit výhradně pravdu.

8. Varianta 1.:

Jak se mají lidé chovat. Skupina společně sepíše na balicí papír, jak se mají lidé chovat, aby nedocházelo k tomu, co mi vadí. Tento soupis nám poskytne hlavní východisko pro tvorbu společných pravidel.

Varianta 2.: Hlasování parlamentu o pravidlech.

Prostor třídy si skupina upraví na improvizovanou sněmovnu. Účastníci usednou jako poslanci, lektor, zde učitel v roli předsedy sněmovny (na vstup do role použije kostýmní znak, např. kravatu), zahájí schůzi k projednání společných pravidel, čte po řadě pravidla navržená účastníky (žádoucí chování, které dopsali na lístečky s tím, co jim vadí). Skupina hlasuje – pokud má návrh většinu, zařazuje se do společných pravidel. Na závěr lektor v roli předsedy sněmovny přečte, na čem se sněmovna dohodla, a zeptá se, má-li někdo ještě nějaký potřebný návrh.



AGRESE A UBLIŽOVÁNÍ

Mgr. Radka Svobodová

PŘÍKLADY HER A CVIČENÍ:

ÚTOK A REAKCE

VĚK: od 1. třídy ZŠ

ČAS: minimálně 3 min.

PROSTOR: každá dvojice menší prostor kolem sebe

POPIS: Skupina se rozdělí do dvojic A – B. Pracujeme bez fyzického kontaktu. A. gestem, tělem a mimikou „napadne“ B. B zareaguje gestem, tělem a mimikou na napadení, štronzo, 7 vteřin A + B zůstávají v té pozici. Pak ji zruší. Pak B „napadne“ A. A zareaguje na napadení, štronzo, 7 vteřin A + B zůstávají v té pozici, po 7 vteřinách ji zruší, A napadne atd.

JÁ? JÁ NE! TO TY!

VĚK: od 3. třídy ZŠ

ČAS: minimálně 5 min.

PROSTOR: každá dvojice menší prostor kolem sebe

POPIS: Skupina pracuje v kruhu. Lektor začíná se slovy „To ty!“ Ukáže na někoho v kruhu. Ten reaguje „Já? Já ne! To ty!“ a ukáže na někoho dalšího. Další reaguje „Já? Já ne! To ty!“ a ukáže na někoho...
Dále můžou reakce být s různými podtexty a v různých náladách (agresivně, ublíženě, podezřavě, rázně atd.)

RVAČKA BEZ DOTEKU

VĚK: od 1. třídy ZŠ

ČAS: minimálně 2 min.

PROSTOR: každá dvojice prostor kolem sebe

POPIS: Skupina se rozdělí do dvojic A + B. Pracujeme bez fyzického kontaktu, gesto končí vždy nejméně půl metru od partnera. A „napadne“ B. Např. mu „dá“ ránu pěstí. B zareaguje na napadení, a napadne A, např. ránu „vrátí“. Rvačka pokračuje.

ŽIVÉ OBRAZY

Účastníci ze svých těl vytvoří buď prostředí, nebo situaci, zachycující určitý okamžik. Účastníci v živém obraze jsou zcela nehybní, jako postavy na obraze.

S mladšími dětmi (předškolní věk, případně 1. třída) lze jako přípravu na živé obrazy použít cvičení „chodil světem pan fotograf“.

PŘÍKLADY:

Při výuce o Praze tvoří děti ze svých těl historické jádro Prahy, každý ví, co je, učitel se postupně ptá každé části živého obrazu, co znázorňuje.

Při výuce domácích zvířat udělají děti ze svých těl obraz dvora na statku.

Účastníci vytvoří živý obraz toho, jak to vypadá ve třídě, kde se děti cítí skvěle.

Další živý obraz může být, jak to vypadá ve třídě, kde se děti cítí špatně a nerady tam chodí.

Se zkušenější skupinou můžeme živý obraz využít k reflexi. Zde se již bude pracovat více s nehmotnými věcmi. Například: Vytvoříme živý obraz dnešní hodiny. Účastníci se po jednom přidávají do společného obrazu a říkají, co jsou, například „jsem spolupráce“, tělem zaujmou pozici, která podle nich vyjadřuje dané slovo, další například „jsem nápad“, další „jsem únava“, atd., atd.

Živé obrazy lze na chvíli oživit, přejít tedy do improvizace a poté vzniklou situaci opět zastavit do formy živého obrazu.

Další možnosti práce s živými obrazy jsou uvedeny v následujícím textu.

PŘÍKLADY LEKCÍ

DIVADLO ŽIVÝCH OBRAZŮ (ŽO)

VĚK: od 3. třídy ZŠ

ČAS: cca 45 min., podle zkušeností a velikosti skupiny

PROSTOR: prostor, který rozdělíme na jeviště a hlediště

POPIS: Lektor přináší jasný problém k řešení (např. dítě, se kterým se nikdo nebaví, někdo v šatně srazil k zemi, jedno dítě bere druhému dlouhodobě svačinu, devátáci čekají na menší děti na schodech a trápí je, když chtějí projít atd.). Problém je vždy jeden. Zde je jako příklad vybrán problém, kdy jedno dítě bere druhému dlouhodobě svačinu.

1. ŽO v menších skupinách – skupina se rozdělí na 3–5 menších, každá tvoří jeden ŽO, co se děje, jak to vypadá, když jedno dítě bere druhému dlouhodobě svačinu.

2. ŽO reality – připravené ŽO si skupinky navzájem zahrají.

3. ŽO ideálu v menších skupinách – skupinky zůstávají, každá tvoří ŽO toho, jak by se situace z ŽO ilustrujícího, co se děje, změnila tak, aby byla ideální.

4. ŽO ideálu – připravené ŽO ideálu si skupinky navzájem zahrají.

5. ŽO prvního kroku změny od reality k ideálu – skupinky zůstávají, každá tvoří ŽO toho, jaký by byl v jejich situaci první krok od reality k ideálu. Pozor, tyto ŽO se samostatně nepřehrávají.

6. Tři ŽO se změnami ve zpomaleném pohybu – každá skupinka zahraje pro ostatní své tři ŽO. Vždy v tomto pořadí: realita, ideál a jako poslední první krok. Je důležité řadit ŽO takto, tedy první krok až ZA obraz ideálu, protože právě první krok je začátek nové, kýžené cesty.

Každý ŽO trvá minimálně 7 vteřin, změny se dělají ve zpomaleném pohybu, mezi obrazy se nemluví. Může se podkreslit hudbou, která zní na přípravy ŽO. Během trvání ŽO je ticho, po 7 vteřinách opět hudba.

STRUKTUROVANÉ DRAMA „TOMÁŠ DUDEK“

VĚK: od 4. třídy ZŠ

ČAS: záleží na velikosti skupiny, u větší skupiny (cca 20) trvá projekt v nezkrácené verzi 4 vyučovací hodiny

PROSTOR: minimálně školní třída s lavicemi u stěn

POMŮCKY: pohled s textem, 3 archy balicího papíru a fixy, kostýmní znak Tomáše, jeho rekvizity (zapařovač a kapesní nůž), kostýmní znak ředitele nebo ředitelky

POPIS:

- 1. Čtení v kruhu** – skupina sedí v kruhu, lektor přinese barevnou pohlednici s rybníkem a přečte text napsaný na pohledu: *„Ahoj teto, Máme se tu tak krásně že si to ani nepředstavýš a spím nahoře a ten rybník je tady a koupeme se a všichni sou moc super. Posílám pusi Zuzka“*
- 2. Povídání o textu z těchto pohledů:** kdo to mohl psát, odkud, kolik Zuzce asi je – skupina se shodne na základě informací z textu na pohledu.
- 3. Kreslení prostředí** – polovina skupiny společně kreslí, jak to vypadá venku (tam, co Zuzka je), a druhá polovina, jak to vypadá uvnitř.
- 4. Popis obrázků** – každá skupina „provádí“ druhou svým obrazem, vysvětluje, co je co.
- 5. Živé obrazy z prostředí druhé skupiny** – skupiny si vymění své obrazy a každá vytvoří tři živé obrazy („fotky“) z prostředí, které dostala od druhé skupiny (např. co tam děti dělají).
- 6. Po přípravě své ŽO předvedou** druhé skupině, každý obraz trvá bez pohybu sedm vteřin.
- 7. Společné psaní na velký papír** – skupina shromážděná kolem papíru píše, co to vyžaduje od dětí a dospělých, že se mají na společném pobytu tak krásně, jak jsme viděli v živých obrazech (např. tolerance, jasná pravidla, dobrá vůle....). Kdo ví, řekne nahlas a napíše.
- 8. Vyprávění** – „Za několik dní dorazil ještě poslední účastník. Nemohl jet od začátku, protože byl nemocný. Děti, které ho znaly, to velmi zarazilo. Věděly, že rád ubližuje ostatním, hlavně slabším. A také, že minulý školní rok zahodil školní batoh a přestal chodit do školy.“

9. Jméno nového chlapce – skupina se na něm shodne (zde „Tomáš Dudek“) a chlapci je přidělen jednoduchý kostýmní znak, který vždy znamená jeho postavu, například čepice s kšiltem.

10. Změny v živých obrazech – skupiny se vrátí k živým obrazům z bodu 5. Ve svých obrazech udělají změny, jak se situace zachycená živým obrazem změnila, když dorazil Dudek. Netvoříme nové obrazy, děláme změny ve starých. Kdo v ŽO hraje Tomáše, vezme si odsouhlasený kostýmní znak.

11. Prezentace živých obrazů se změnami – lektor vybere jeden ŽO a postupně se dotýká všech postav, každý říká, co si jeho postava teď myslí.

12. Vyprávění – „Ale pak se stalo něco velice vážného. Tak vážného, že vedoucí museli zavolat Policii ČR. A ten, kdo to způsobil, byl Tomáš.“

13. Přípravení improvizace ve čtveřicích – skupinky nejprve vymýšlejí a pak hrají improvizace, jejichž děj je odpověď na otázku: „Co se mohlo stát tak vážného, že dospělí museli zavolat policii?“

14. Horké křeslo s učitelem v roli – lektor vstoupí do role Tomáše Dudka, samozřejmě má jeho kostýmní znak, čepici s kšiltem, v kapse má rekvizity, a to zavírací nůž a zapalovač. Všichni ostatní jsou mimo role a mohou se Tomáše ptát.

15. Lektor v roli odpovídá (Tomáš je osamělý, žije jen s matkou, ta pořád pracuje, často u nich bývají různí „strýčci“, jediný koho má rád je jeho pes Rex.) Během odpovědí si Tomáš hraje se zapalovačem, a posléze s nožem, pro posílení napětí.

16. Schůze v Tomášově škole – kvůli tomu, co se stalo venku, je ve škole svolána schůze, na kterou jsou pozváni zaměstnanci školy, dospělí, kteří u maléru byli, rodiče ostatních dětí, Tomášova matka, sociální pracovníce, výchovný poradce, lektor vstupuje do role ředitele školy (role, ze které může řídit průběh diskuse a moderovat ji). Když každý ví, do jaké role vstoupí, utvoří se z židlí velký kruh.

17. Účastníci usedají po jednom na židle a říkají, kdo jsou. Pak následuje minuta, kdy každý v roli přemýšlí o své postavě, odkud přišla, zda zná Tomáše, případně jaký má k němu vztah.

Pak začíná nepřipravená improvizace, ředitel zahájí schůzi, která je svolána aby rozhodla, co bude s Tomášem dál. Ptá se, jaké s ním má kdo zkušenosti a pak se ptá, co kdo navrhuje, když Tomáš dělá takové věci, jako je ta, co se stala (v bodě 12). Ředitel tlačí ostatní k nějakému závěru.

18. ŽO reality v menších skupinách – skupina se rozdělí na 3 menší, každá tvoří jeden ŽO z reality Tomášova života v jedné z oblastí: rodina, vrstevníci, škola.

19. Prezentace ŽO reality – připravené ŽO si skupinky navzájem zahrají.

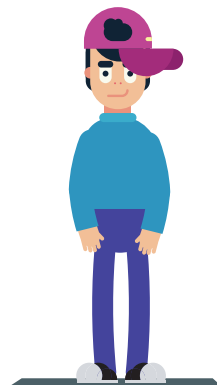
20. ŽO ideálu v menších skupinách – skupinky zůstávají, oblasti také, každá skupinka tvoří ŽO toho, jak by to s Tomášem v daném prostředí vypadalo, kdyby to bylo ideální.

21. Prezentace ŽO ideálu – připravené ŽO ideálu si skupinky navzájem zahrají.

22. ŽO prvního kroku změny od reality k ideálu – skupinky zůstávají, oblasti také, každá skupinka tvoří ŽO toho, jaký by byl (v jejich daném prostředí) první krok od reality k ideálu. Tyto ŽO se samostatně nepřehrávají.

23. Tři ŽO se změnami ve zpomaleném pohybu – každá skupinka zahraje pro ostatní své tři ŽO, a to vždy v tomto pořadí: realita, ideál, a jako poslední první krok. Je důležité řídit ŽO takto, tedy první krok až ZA obraz ideálu, protože právě první krok je začátek nové, kýžené cesty.

Každý ŽO trvá 7 vteřin, změny se dělají ve zpomaleném pohybu, mezi obrazy se nemluví. Může se podkreslit hudbou, která zní na přípravy ŽO, během jejich trvání je ticho, po 7 vteřinách opět hudba.



POSMÍVÁNÍ

MgA. Lucie Švábová

PŘÍKLADY HER A CVIČENÍ:

KARIKATURY

VĚK: od 1. třídy ZŠ

ČAS: 10 min.

PROSTOR: volný prostor, možno i v uličkách mezi lavicemi

POPIS: Účastníci udělají dvojice. První z dvojice se rozejde prostorem, druhý ho s odstupem asi 1 metru následuje a všímá si způsobu jeho chůze. Poté si vybere nějaký pohyb prvního a ten zvýrazní, karikuje. Dále s tímto zvýrazněným pohybem pokračuje stále za prvním. Po chvíli dá lektor povel k výměně a ten, co šel první, se zařadí za druhého. Pozoruje svého partnera a zvýrazňuje něco z jeho chůze. Lektor pořadí ve dvojicích prostřídá několikrát, až vzniknou pohybové karikatury jednotlivých účastníků.

SOCHAŘI A MATERIÁL

VĚK: od 2. třídy ZŠ

ČAS: 20 min.

PROSTOR: volný prostor, možno i v prostoru před lavicemi

POPIS: Účastníci udělají dvojice a v nich si tajně domluví, jaké postavy, v jakém vztahu budou modelovat z jiné dvojice. Do volného prostoru se postaví první dvojice a stane se materiálem – hlinou, přijde k ní druhá dvojice a stane se sochaři. Sochaři z hlíny vymodelují postavy ve vztahu do sousoší a jdou pryč. Modelování probíhá bez mluvení, pouze přes fyzický kontakt. Sochaři pracují opatrně a ohleduplně, neprozradí hlině, kdo je. Dvojice – hlína přemýšlí podle své pozice, kdo by mohla být. Na pokyn lektora ožije a rozehraje krátký improvizovaný příběh a nalezne pro něj konec.

DRBNY

VĚK: od 3. třídy ZŠ

ČAS: 10 min.

PROSTOR: možno v lavicích nebo ve volném prostoru

POPIS: Účastníci v lavicích v určeném pořadí nebo v kruhu v prostoru dostanou od lektora první jednoduchou informaci. Věta vždy začíná: „Slyšel (slyšela) jsi, že...?“. Tu si předávají jako drb, každý si větu trochu upraví. Následující účastník vychází z poslední věty, kterou slyšel.

Př.:

1. účastník: „Slyšel jsi, že Jirka nosí rovnátka?“
2. účastník: „Slyšel jsi, že Jirka má křivé zuby?“
3. účastník: „Slyšel jsi, že Jirkovi rostou zuby ve dvou řadách?“
4. účastník: „Slyšel jsi, že Jirka měl za předka žraloka?!“

VÝBORNÝ NÁPAD

VĚK: od 1. třídy ZŠ

ČAS: 15 min.

PROSTOR: volný prostor

POPIS: Účastníci chodí po prostoru a vyplňují ho. Lektor udává rytmus chůze. Po chvíli někdo zvolá: „Zahrajeme si na...!“ Všichni okamžitě nadšeně reagují a přijímají tento fantastický nápad. „Ano!, Výborně! Skvělé!“ Zahrají si improvizovaně na daný nápad a potom ten, kdo ho vymyslel, zvolá: „Jedeme dál!“. Po tomto pokynu se účastníci opět rozejdou po prostoru a čekají na další výborné nápady, na co si budou hrát – např. na surikaty, na koně, na superhrdiny...

JE TO TAK

VĚK: od 3. třídy ZŠ

ČAS: 15–20 min.

PROSTOR: v lavicích

POPIS: Účastníci povedou improvizované dialogy ve dvojicích. Hru je možné hrát i v menší skupině, která na sebe bude v dohodnutém pořadí navazovat. Lektor zadá situaci pro vyprávění, např. Příběh se odehrál poslední den prázdnin, příběh se odehrál při návštěvě strašidelného zámku... První dvojice hraje, ostatní poslouchají. Účastníci mluví, neskáčou si do řeči, vzájemně se doplňují a rozvíjí společně příběh. Tváří se, jako že ho dobře znají. Ten, který mluví, řekne jednu nebo dvě věty a jeho partner ihned navazuje se slovy: „je to tak“ a dále pokračuje on. Ve dvojici se střídají, dokud příběh neskončí. Pojítkem příběhu je vždy věta „JE TO TAK!“.

KOSTÝMNÍ ZNAK

Je to jakákoliv část oblečení, náznak kostýmu pro jasné odlišení postavy. Může to být např. zástěra, kšiltovka, šátek, školní taška...

Kostýmní znak pomáhá rozlišit realitu od fikce. Nese v sobě i důležitý prvek ozvláštňení, atraktivity.

PŘÍKLADY:

V jednoduchých hrách typu „Král je/není doma!“, kde si ten, kdo hraje krále, nasadí klobouk a stane se králem. Poté v roli říká : „král je doma“, všichni se chovají vzorně, klaní se. Poté si klobouk sundá a řekne: „král není doma“, všichni řadí, dělají rámus.

Učitel kostýmní znak často používá, pokud v příběhu s dětmi vstupuje do role někoho jiného. Dětem řekne: „Až si nasadím čepici, budu nový spolužák a vy se mě můžete zeptat na cokoliv, co vás zajímá.“

Další možností je nechat kostýmní znak záporné postavy z příběhu, který s dětmi řešíme, ležet na židli a děti k němu promlouvat. Toto použijeme, když děti nechceme nechat vstoupit do obtížné, nepříjemné role.

Kostýmního znaku využívá pro přehlednost i divadlo Fórum.

PŘÍKLAD LEKCE:

PUFODÉDR

(Lekce vychází z knihy Daisy Mrázkové „Haló Jácíčku“ vydané nakladatelstvím Albatros. Ze stejné knihy pocházejí i citované úryvky.)

VĚK: od 1. třídy ZŠ

ČAS: cca 150 min.

PROSTOR: třída s lavicemi u stěn

POMŮCKY: papíry A4, pastelky, obrázek Krtonožky, černý šátek

TÉMA: respektování názoru, nápadu, výtvoru druhého. Nemohu hodnotit práci někoho jiného bez znalosti všech okolností.

O ČEM: o velikém přátelství, o fantazii a představivosti, o posmívání se věcem, kterým sám nerozumím.

POPIS:

1. Rozehřátí – hra: Zajíček a lištička – dvojice tvoří nory tak, že se drží za ruce, liška říká „chytanu, chytanu“ a honí zajíčka, zajíček utíká a volá „bojím, bojím“, když liška chytne zajíce, vymění si role, zajíček se ale může schovat do nory a ten, ke komu se postaví zády, vybíhá a je novým zajíčkem.

2. Motivace k příběhu – vyprávění lektor: „Víte děti, já znám jednoho malého, chytrého zajíčka Jácíčka, ten má spoustu výborných nápadů a jednu nejlepší kamarádku.“

3. Pantomima (hádáme kamarádku Jácíčka) – každý zkusí zahrát pantomimou zvířátko z lesa, které by mohlo kamarádit s Jácíčkem, ostatní hádají. Lektor: „Jácíčkova kamarádka byla veverka.“

4. Máte i vy takového svého prima kamaráda?“ Povídání v kruhu nebo technika živých obrazů, co vše podnikají se svými kamarády.

5. Pufodédr – vyprávění lektor: „Jednou Jácíček vymyslel a postavil něco opravdu zvláštního a nazval to Pufodédr.“

6. Děti se nejprve slovo PUFODÉDR učí, slabikují, vytleskávají.

7. Skupinky po čtyřech dětech vymýšlí pohybově-rytmický stroj ze svých těl, každý je jedna součástka stroje a dělá jednoduchý pohyb, další dítě navazuje a takto se všechny 4 napojí. K tomu používají slova ze čtyř slabik, každé dítě má jednu. Stroj by měl mít vymyšlený konkrétní účel, ke kterému v lese slouží.

8. Kresba, děti jednotlivě malují své obrázky Pufodédru s ohledem na to, že ho Jácíček vymyslel speciálně pro potěchu veverce! Opět si rozhodnou, o tom, k čemu by sloužil. Mají dostatek času na tvorbu, měly by si s tím dát práci, promyslet detaily, je to pro nejlepší kamarádka.

9. Čtení úryvku z knihy – děti se zde dozví, co Jácíček opravdu postavil, v příběhu se objeví Krtonožka.

Jácíček si stavěl. Dával na sebe kamínky a kůru a hrudky hlíny a navrch zasadil borovou šištičku a do šištičky ještě zapíchl holubí péro. Stavba byla vysoká. Veverka stála vedle a prohlížela si to. „Moc krásné,“ prohlásila. A najednou sebou trhla: „Pozor, Krtonožka!“ A opravdu, Krtonožka se majestátně blížila a zastavila se u Jácíčkovy stavby. „Co to je?“ ptala se hrozivě. Jácíček si umínil, že se tentokrát nedá. Je přece už velký. A pak, Veverka je tu s ním.

10. Krtonožka – vysvětlíme si, kdo je Krtonožka, ukážeme si ji v knize nebo na obrázku.

11. Kolektivní role Jácíček – lektor: „Nyní všichni budete hrát Jácíčka, který postavil Pufodédra, dal si s ním práci. Budete jen sedět a poslouchat, co vám řekne Krtonožka, můžete reagovat jen mimikou, ne slovy (děti mají před sebou položený výkres s Pufodédrem).

12. Krtonožka – učitel v roli Krtonožky přijde a prohlíží si jejich obrázky, vysmívá se jim: „Co to je? Na co to je? Co je to za nesmysl? Je to k ničemu. Fuj! To jsou jen kameny, a žádný Pufodédra!“

13. Pocity Jácíčka – lektor: „Jak se asi teď cítí Jácíček? Je správné takhle někomu kritizovat výtvar?“ Učitel se po kruhu dotkne ramene jednotlivých dětí, ty říkají pocity Jácíčka.

14. Analogie s našimi životy – malé skupinky nebo dvojice se zamyslí nad tím, jestli se jim v životě někdo za něco neprávem vysmál a co udělali, jak reagovali. Vyberou jeden až dva příběhy a velmi jednoduše, krátce je zahrají scénkou. Poté využijeme metodu divadla utlačovaných A. Boala, kdy každý z publika může scénku v okamžiku, kdy se

mu situace nelíbí (dochází v ní k útlaku), zastavit slovem STOP a utlačovaného vyměnit. Svou jinou reakcí se pokouší změnit situaci, aby byl útlak ze strany postavy agresora zmírněn nebo k němu vůbec nedošlo. Tato technika ukazuje dětem, že úplně každá situace má mnoho možností řešení.

15. Jácíčkova vzpoura – krátké scénky ve dvojicích, jeden bude hrát Krtonožku a druhý Jácíčka. Vymyslí, jak by se mohl Jácíček bránit, aby si dílo uhájil.

16. Čtení druhého úryvku z knihy – dozvíme se, jak se Jácíček zachoval.

„To je PUFODÉDR,“ odpověděl naoko klidně. „Cože???“ „PUFODÉDR.“ „Jaký PUFODÉDR? Žádný PUFODÉDR není.“ „Je, tady ho vidíte.“ „To jsou obyčejné kamínky a šiška a péro,“ zlobila se Krtonožka. „A dohromady je to PUFODÉDR,“ tvrdil zajíček. Krtonožka začala být trochu nejistá. „Co to má být, ten PUFODÉDR?“ „To nikdo neví.“ „Tak vidíš, a ty říkáš, že je to tohle.“ „A vy víte, co je tohle?“ „To se ví, že vím. Jsou to obyčejné...“ „TAK PROČ SE PTÁTE?“ vykřikl divoce, až se PUFODÉDR zachvěl v základech a hrozil sesutím. Krtonožka trochu couvla. („Jen se nedej,“ šeptala Veverka.) „Žádný neví, co je PUFODÉDR,“ vysvětloval Jácíček. „Žádný neví, co je PUFODÉDR, a žádný neví, co je tohle. Třeba je to tedy zrovna PUFODÉDR.“ „A třeba taky ne,“ řekla Krtonožka. „Ale vyloučeno to není, a proto s tím musíme počítat,“ prohlásil Jácíček pevně. Krtonožka přemýšlela, co by ještě řekla. „Ty sis to vymyslel!“ vybuchla hořce. „Všecko o PUFODÉDRU sis vymyslel!“ „No vždyť tohle jsem si taky vymyslel,“ hájil se Jácíček, pohlížeje hrdě na své kamínky. „Všecko jsem si sám vymyslel, všecko jsem sám postavil, může proti tomu někdo něco mít?“ A Krtonožka zničeně odcházela a Veverčiny oči zářily velikým obdivem a Jácíček byl šťasten jako nikdy.

17. Reflexe – diskuse o tom, že si Jácíček své dílo uhájil. Každý má právo na svou tvorbu a svůj názor a nikdo nemá právo se vysmívat cizí práci a cizímu úsilí.

MOBILNÍ TELEFONY: ANO? NE?

Mgr. Radka Svobodová

PŘÍKLADY HER A CVIČENÍ:

LORD A SLUHA

VĚK: od 3. třídy ZŠ

ČAS: cca 10 min.

PROSTOR: třída s lavicemi u stěn

POPIS: Skupina se rozdělí do dvojic. Jeden ve dvojici je lord, druhý sluha. Lord beze slov naučí svého sluhu několik povelů. Ke každému přiřadí jednoduchý znak, který znamená určitou akci (například lusknutí, tlesknutí atd.). Tento lord neustále používá mobilní telefon (pomyslná rekvizita), povely jsou tedy spojeny s mobilním telefonem. Poté jde lord se sluhou na procházku, setkává se s ostatními lordy, vznešeně se s nimi zdraví a všichni lordi se pyšní tím, co jejich sluha umí.

Po pěti minutách se dvojice vystřídá.

NARATIVNÍ PANTOMIMA „ŠKOLA S MOBILY“

VĚK: od 2. třídy ZŠ

ČAS: cca 5 min.

PROSTOR: třída s lavicemi u stěn

POPIS: Celá skupina hraje pantomimou to, co lektor vypráví. Lektor zadává: *„Jsem ve třídě, je přestávka, každý z vás telefonuje, neslyšíte, co ten na druhé straně říká, ve třídě je děsný řev. Odháníte spolužáka, který vám ukazuje něco na svém telefonu. Zvoní, jdete do lavice, píše vám kamarádka, nadšeně odepisujete. Náhle zjistíte, že třída něco píše. Diktát! Netušíte, o co jde, horečně hledáte sešit, propisku, píšete kousek věty, kterou jste slyšeli. Učitelka říká ‚odevzdat‘. Podáváte jí prázdný sešit a vidíte pětku, která tam dozajista bude.“*

Text lze samozřejmě upravit podle konkrétní potřeby.

„A protože mají mobily v této škole všichni, má ho i paní učitelka. Jste pan učitel nebo paní učitelka. Začínáte vykládat látku, ale zvoní vám mobil, zvedáte mobil, povídáte si

s imaginárním partnerem na druhé straně o osobních věcech. Pak rozhovor ukončíte, zadáte třídě opis z učebnice, začnete psát esemesku, komentujete příspěvky na Facebooku nebo Instagramu. Zvoní, odcházíte ze třídy.“

MINUTOVÉ ROZHOVORY

VĚK: od 2. třídy ZŠ

ČAS: cca 5 min.

PROSTOR: třída s lavicemi u stěn

POMŮCKY: malé lístečky s názvy postav, například: žák třetí (druhé, čtvrté) třídy, učitel nebo učitelka třetí (druhé, čtvrté) třídy, stará babička, prodavač nebo prodavačka mobilů, manažer nebo manažerka

POPIS: Každý si vytáhne lísteček s tím, kterou roli bude hrát. Chodíme po prostoru již ve své roli. Na tlesknutí a povel „dvojice“ utvoří žáci dvojice, navzájem se představí („dobrý den, já jsem manažer, dobrý den, já jsem babička“) a ve svých rolích si minutu povídají o mobilech. Po minutě se na tlesknutí zase všichni rozejdou sami v rolích po prostoru. Opět pokračujeme tlesknutím a instrukcí „dvojice“. Žáci opět utvoří dvojice – podmínkou je, že s někým jiným, než minule, a ve svých rolích si opět minutu povídají o mobilech. Několikrát opakujeme, vždy další dvojice je s někým, s kým jsem ještě nepracoval.

MANAŽER A SEKRETÁŘKA

VĚK: od 2. třídy ZŠ

ČAS: cca 8 min.

PROSTOR: třída s lavicemi u stěn

POPIS: Skupina se rozdělí do dvojic. V každé dvojici je jeden špičkový manažer, velmi přísný a akurátní, a jedna sekretářka, která ho má plné zuby. Dvojice chodí za sebou, sekretářka má pomyslný mobilní telefon, který musí za manažerem všude celý den nosit. Pokud je manažer k sekretářce zády, dělá na něj sekretářka za jeho zády různé opičky a obličeje a naznačuje, co by s telefonem provedla. Jakmile se manažer otočí, chová se sekretářka vzorně. Pokud manažer natáhne ruku, dá mu na chvilku pomyslný mobil do ruky. Manažer zkontroluje zprávy (nebo kratičce zavolá) a opět dává mobil sekretářce.

Po čtyřech minutách si všechny dvojice prohodí role.

UČITEL V ROLI

Učitel v roli je výborný způsob vedení dramatické – výchovné lekce zevnitř.

Učitel/lektor vstoupí do role někoho, s kým potom skupina hraje, jako by to byla jiná, konkrétní postava, například z příběhu. Učitele v roli je před vstupem do role dobré uvést, aby si skupina byla jistá, že ten, kdo má plášť nebo růžovou čepici „není“ jejich učitel/lektor. Někdy se může stát, že skupina pořád oslovuje učitele v roli tak, jako by to byl učitel/lektor. Zde je potřeba buď vytrvat a z role vše usměrnit, například: „Já nejsem učitelka, já jsem Eva, a učitelkou být nechci, chci být letuškou“, nebo z role vystoupit a připravit se se skupinou na to, jak se mluví například s jeho výsostí Karlem IV., a pak se do role opět vrátit.

Při vstupu do učitele v roli je výborným pomocníkem kostýmní znak, pro stejně starou spolužačku například růžová dívčí kšiltovka, pro Karla IV. červený závěs jako plášť. Kostýmní znak dělá jasný předěl mezi učitelem/lektorem a rolí, kterou hraje.

PŘÍKLADY:

Učitel v roli Karla IV. se ptá svých rádců, zda postavit nový most přes Vltavu potom, co Juditin most vzala povodeň. V roli pak říká, jak se rozhodl, a uvádí historická fakta:

„My, z boží milosti král český, rozhodli jsme se léta páně 1357 takto: Dáme postavit nový kamenný most, aby spojil oba břehy řeky Vltavy. Most tento ponese naše jméno. Žádám, aby hvězdáři určili nejpříznivější datum a čas pro položení základního kamene. Stavbou tohoto díla jsem se rozhodl pověřit mladého švábského stavitele Petra Parlěře a jeho hut.“

Učitel v roli spolužačky Evy, která přibíhá do třídy potom, co v kabinetě u paní učitelky zaslechla, že jejich třída nepojede na plánovaný výlet, protože se nedokázali domluvit, kam by chtěli jet.

Učitel v roli žáka, který šikanoval spolužáka, je pozván na pedagogickou radu. Tu tvoří celá skupina.

Tuto techniku lze použít i samostatně. Učitel například v roli Williama Shakespeara: „Máte 5 minut na to, abyste zjistili co nejvíc o mé osobě.“ V malých skupinkách pak účastníci píšou, co všechno se dozvěděli.

Učitel v roli může být ve třech základních rovinách. První je role nadřazená ostatním, tedy rádci a Karel IV. Druhá rovina je role rovnocenná, tedy Eva, která ostatním spolužákům přináší zprávu o tom, co zaslechla. Třetí rovina je role podřízená, tedy pachatel šikany, kterého si učitelé pozvali na pedagogickou radu.

TEMATICKÝ CELEK „MOBILY VE ŠKOLE“

VĚK: od 3. třídy ZŠ

ČAS: 45 až 90 min., podle věku, velikosti a zkušeností skupiny.

PROSTOR: třída s lavicemi u stěn

POMŮCKY: balicí papír, fixy, kostýmní znak pro Radku/Radka, pro ředitele nebo ředitelku

POPIS:

1. Učitel v roli žáka/žákyně Radka/Radky, který/á nutně potřebuje mobil pořád. K roli vybereme vhodný kostýmní znak (např. rozepínací mikinu). Učitel v roli má monolog, ve kterém si stěžuje, co to je za nesmysl, že nesmí používat mobil, když potřebuje, argumenty např. *„já učitelce taky nic nezakazuju, v dnešní době používá přece mobil úplně každý, já kvůli ní prošvihnu něco důležitýho na instáči“* apod. Účastníci jsou mimo role, jsou tedy těmi, kdo jsou ve skutečnosti. Mohou vstupovat do dialogu s učitelem. Učitel v roli Radka/Radky rozhovor/monolog ukončí slovy: *„Do háje už zase zvoní, já musím do třídy“*.

2. Simultánní improvizace Radka/Radky a učitele/učitelky. Účastníci se rozdělí do dvojic, jeden bude hrát učitele, druhý Radka/Radku, kterého/kterou ztvárnil lektor v předešlém kroku. Rozhovor o tom, proč Radek/Radka nutně potřebuje mobil stále a proč to učitel/učitelka odmítá. Tři minuty hrají všechny dvojice naráz dialog mezi učitelem a žákem/žákyní. Po třech minutách si prohodí role a opět tři minuty pokračují v dialogu.

3. Vyprávění – Radek (případně Radka) byl tak rozzlobený, že začal přemlouvat spolužáky, aby sepsali petici za neomezené používání mobilů. Podařilo se mu na svou stranu získat většinu třídy a sepsali žádost, kterou předali učiteli/učitelce.

4. Kolektivní psaní petice – celá skupina se sesedne na zem kolem balicího papíru a účastníci píšou požadavky ohledně mobilů ve škole s odůvodněními. Požadavků nemusí být moc. Každý, kdo chce něco napsat, to nejprve řekne nahlas, aby se stejné požadavky nepsaly vícekrát.

5. Kolektivní improvizace „porada učitelského sboru“ – lektor vstoupí do role ředitele/ředitelky školy, ostatní do rolí učitelů. Ředitel/ředitelka zahájí mimořádnou poradou svolanou kvůli žákovské žádosti, upozorní na málo času (někteří kolegové mají později ještě vyučování). Ředitel/ředitelka čte jednotlivé požadavky s argumenty, účastníci v rolích učitelů hovoří o tom, jaké by splnění požadavků mělo následky. Ředitel/ředitelka může diskusi popohánět argumentem „nedostatek času“.

6. Připravená improvizace v malých skupinkách: třída plná mobilů – skupina se rozdělí do malých skupinek po čtyřech až pěti účastnících. Každá skupinka si připraví krátkou etudu na téma „třída plná mobilů, jak by to vypadalo, kdyby všichni ve třídě, samozřejmě včetně učitele, měli v hodinách mobily“.

7. Spektrum názorů – lektor určí dva body v místnosti (židle, rohy apod.), mezi kterými vznikne názorová škála. Všichni rozhodují za roli ředitele z porady. Jeden roh symbolizuje názor „plně povolit mobily všem“, druhý roh je „striktní zákaz mobilů“. Škálu mezi body lze samozřejmě vyplnit také. Každý si připraví argument, kterým by jako ředitel podpořil své rozhodnutí. Pak se každý podle svého rozhodnutí postaví na pomyslné lince tam, kde je jeho názor. Lektor se ptá jednotlivých „ředitelů“, jak by rozhodli a proč.



POUŽITÁ A DOPORUČENÁ LITERATURA

Bláhová, Krista: Uvedení do systému školní dramatiky. Informační a poradenské středisko pro místní kulturu

Budínská, Hana: Hry pro 6 smyslů. NIPOS

Kořátková, Soňa a kol.: Vybrané kapitoly z dramatické výchovy. Karolinum

Machalíková, J., Musil, R.: Improvizace ve škole,

Machková, Eva: Metodika dramatické výchovy. Informační a poradenské středisko pro místní kulturu

Marušák, R., Králová, O., Rodriguezová, V: Dramatická výchova v kurikulu současné školy. Portál

Mlejnek, Josef: Dětská tvořivá hra. Informační a poradenské středisko pro místní kulturu

Mrázková, Daisy: Haló, Jácíčku! Albatros

Rychecký Saša: Dramatická výchova nejen pro školu 1., hry a cvičení. Lužánky

Rychecký, Saša: Dramatická výchova nejen pro školu 2., výukové programy. Lužánky

Saki: Léčba neklidem. Odeon

Saxtonová, J., Morganová, N.: Vyučování dramatu – Hlava plná nápadů. NIPOS

Svobodová, Radka: Základy techniky řeči pro (budoucí) učitele. PF UK

Šimanovský, Zdeněk: Hry pro zvládnutí agresivity a neklidu. Portál

Štembergová – Kratochvílová, Šárka: Mluvní výchova dětí. NIPOS

Ulrychová, Irina: Hrajeme si s pohádkami. Portál

JAK NA KONFLIKTY – ZÁKLADY DIVADLA FÓRUM

Radka Svobodová

ÚVOD

1) JAK VZNIKLO DIVADLO FÓRUM

Autor metody divadlo Fórum je brazilský režisér Augusto Boal. Divadlo Fórum patří mezi metody divadla utlačovaných. A. Boal začínal v 60. letech v Brazílii. Pracoval s lidmi, kteří byli obětmi diktatury, s dělníky v dokách, s analfabety.

Boal nejprve se svou společností jezdil hrát pro chudé (*diskusní divadlo*). Herci vždy nastolili nějaký problém, řešení nebylo známé. Ptali se na řešení situace lidí z publika a herci pak tyto návrhy hráli. Fungovalo to do chvíle, kdy jedna divačka stále nebyla spokojena s tím, jak herci prezentují její nápad. Byla tedy vyzvána, aby danou situaci zahrála sama. **Tak vzniklo divadlo Fórum.**

2) CO JE DIVADLO FÓRUM

Hlavním aktérem je člověk v nesnázích, který se ale nevzdává, naopak – hledá východisko. Scénář divadla Fórum je herci připraven a nazkoušen předem a divákům přehrán. Představení končí v okamžiku největšího útlaku. Po přehrání se diskutuje, kdo z postav je nejvíce v nesnázích a kdo je největší agresor. Pak se hraje znovu a publikum už reaguje na různé momenty, stopuje hru a zkouší hledat a zahrát různá řešení.

Tato metoda je tedy výborný nástroj k prozkoumávání různých problémových situací a témat i hledání cest, případně nalézání řešení, jestliže existuje.

3) HLAVNÍ CÍLE DIVADLA FÓRUM

- Přetransformování pasivního diváka na aktivního „divákoherce“ (Boal ho nazývá výrazem „spect-actor“), a to nejen v rámci divadla, ale i v životě. „Každý je hlavní postavou svého života.“
- Příprava na složité situace.
- Boj proti všem druhům útlaku.

PŘÍPRAVNÁ CVIČENÍ

1) PROJDI STŘEDEM KRUHU

VĚK: od 3. třídy ZŠ

ČAS: 5 min.

PROSTOR: třída s lavicemi u stěn, nebo větší

POPIS: Skupina stojí v kruhu s daným středem, tím středem musí všichni naráz projít – „ted“; pak dtto, přibude zadání:

- rádi se dotýkají
- nemají se rádi
- milují ostatní
- jsou na ostatní naštvaní

2) KOPÍROVÁNÍ SOCHY POSLEPU

VĚK: od 3. třídy ZŠ

ČAS: 3 min.

PROSTOR: lze dělat i v lavicích

POPIS: Skupina se postaví do půlkruhu. V lavicích stojí čelem směrem, kde stojí lektor. Lektor stojí čelem k půlkruhu – jako předloha pro ostatní.

Ostatní zavřou oči, lektor zaujme nějakou fyzickou polohu, zůstává v ní, ostatní se na něho na 5 vteřin podívají, pak opět zavřou oči a snaží se zaujmout pozici, jako by byli jeho zrcadlem. V této pozici zůstanou. Potom všichni otevřou oči, porovnávají svou pozici s pozicí lektora, případně svou pozici upravují tak, aby byla přesným odrazem.

3) UTLAČOVATEL A UTLAČOVANÝ

VĚK: od 3. třídy ZŠ

ČAS: 10 min.

PROSTOR: třída s lavicemi u stěn nebo větší

POPIS: Skupina se rozdělí do dvojic A – B. Dvojice pracují simultánně. A udělá sochu člověka, který napadá druhého. B si sochu prohlédne a doplní ji jako utlačovaný, tedy jako člověk, kterého A napadl. Ve společné soše dvojice cca 7 vteřin setrvá, pak B udělá sochu utlačovatele, A doplní jako utlačovaný, 7 vteřin setrvají atd.

Po několikerém opakování následuje reflexe skupiny v kruhu:

Co vás k tomu napadá?

Po reflexi dvojice pokračují ve cvičení a v sochách se více zaměřují na psychický útlak.

Po několikerém opakování opět následuje reflexe celé skupiny v kruhu. *Co bylo pro vás horší?*

4) ŽIVÉ OBRAZY ZE ZADANÝCH SLOV

VĚK: od 3. třídy ZŠ

ČAS: min.

PROSTOR: třída s lavicemi u stěn nebo větší

POPIS: Skupina se rozdělí na dvě poloviny, lektor každé tajně zadá dvě protichůdná slova (např.: vyloučení + parta; rasismus + sounáležitost; vyčlenění + podpora apod.). Každá polovina si připraví a poté prezentuje živé obrazy zadaných slov. Druhá polovina poznává z živých obrazů zadaná slova.

• Po pojmenování zobrazených slov se vrátíme k živým obrazům a následují vnitřní hlasy postav z obou živých obrazů.

5) NECHCEME TĚ

VĚK: od 4. třídy ZŠ

ČAS: 20 min.

PROSTOR: třída s lavicemi u stěn nebo větší

POPIS:

a) Skupina se rozdělí na malé skupinky po přibližně šesti lidech.

Z každé skupinky jde jeden člověk stranou. Lektor zadává dvojí (tajnou) instrukci:

- pro skupinky: *toho člověka mezi sebe nechcete.*
- pro ty, co jsou stranou: *moc do té skupiny chcete.*

Ti, co jsou stranou, se vrací ke svým skupinkám. Následuje nepřipravená improvizace, kterou lektor po chvíli zastaví.

b) Původní vybraný člověk z každé skupinky jde znova stranou, lektor zadává nové instrukce:

- jednotlivcům, co jsou stranou: *chcete do té skupiny ještě víc.*
- skupinkám: *víc je do skupinky nechcete.*

Ti, co jsou stranou, se opět vrací ke svým skupinkám. Následuje nepřipravená improvizace, kterou lektor po chvíli zastaví.

c) Vybraní účastníci z každé skupinky jdou opět stranou, tentokrát nedostanou žádnou instrukci.

Skupinky dostanou instrukci: *moc toho člověka mezi sebe chcete, plně s ním počítáte.* Opět následuje nepřipravená improvizace, kterou lektor po chvíli zastaví.

d) Po skončení následuje v kruhu reflexe celé skupiny, nejprve mluví ti, co odcházeli stranou, potom ostatní.

WORKSHOP S PRINCIPEM DIVADLA FÓRUM

V následující části je popsán způsob, jakým lze pracovat na tvorbě divadla Fórum se staršími dětmi na přelomu prvního a druhého stupně, případně staršími a zkušenými dětskými nebo mládežnickými soubory či s dospělými. (Při práci s mladšími dětmi lektor pomáhá skupinkám vybrat a zahrát konkrétní situace s dodržением níže uvedených bodů, spíše než postupovat dále popsaným způsobem.) Konkrétní vytvořené příběhy mají zadanou malou minutáž (přibližně 4 až 7 minut), aby se podařilo vytvořit jasný a jednoduchý příběh a dát mu jasný tvar a aby bylo pro herce při výměnách reálné opakovat části děje mnohokrát a z různých míst.

Pokud se divadlo Fórum hraje jako plnohodnotné divadelní představení, je celý proces, od hledání tématu po délku představení, podřízen tomuto směřování.

1) HLEDÁNÍ TÉMATU

Lektor v jednotlivých rozích místnosti položí papíry s hesly:

1. přezírání, ignorování
2. posmívání, zesměšňování
3. pomlouvání, házení špíny, drby
4. otevřený roh: myslím, že jsou mnohem horší formy toho, jak se ke mně může někdo chovat, a to je...

Každý člen skupiny si vybere, jaký způsob chování člověka k člověku je podle něj nejhorší, a postaví se k vybranému heslu.

V jednotlivých rozích se tím vytvoří skupinky, které nemusí mít stejný počet členů.

Nejmenší počet členů ve skupince by měl být minimálně čtyři. Je-li skupinka menší, požádá lektor její členy, aby si vybrali jinou skupinku.

Pokud je některá skupina příliš velká, například 10 lidí, rozdělí ji lektor na dvě menší.

2) PŘÍPRAVA KRÁTKÝCH PŘEDSTAVENÍ DIVADLA FÓRUM

Skupinky vytvoří připravené, fixované improvizace k danému tématu, tedy rozehranou konkrétní situaci na jimi zvolené téma. Nejprve vymyslí příběh na zvolené téma, potom vytvoří scénář a nazkouší ho tak, aby ho bylo možné téměř donekonečna opakovat ve stejné podobě.

Při přípravě fixovaných improvizací je potřeba držet se těchto bodů:

- Hra (představení) Fórum musí být jako skutečnost.
- Hra (představení) Fórum končí v **okamžiku největšího útlaku**.
- Hra (představení) Fórum má jednu postavu, která je nejvíce utlačována, a jednu, která je největším utlačovatelem.
- Hra (představení) Fórum má již v sobě naplánovány momenty, kdy věci mohou být změněny k lepšímu. Z útlaku musí být východisko. (*Když 12 vojáků míří na jednoho člověka a velitel dává povel „pal“, není co řešit.*)

Lektor obchází skupinky a pomáhá s představeníčky. Po úpravách a několikerém pře-
hrání improvizací při přípravě následuje divadlo Fórum.

3) REALIZACE DIVADLA FÓRUM

Pravidla pro představení divadla Fórum jsou:

- Lidé z publika mohou vystřídat kohokoliv, s výjimkou největšího utlačovatele.
- Kdo z publika chce střídat, tleskne a zakřičí stop. Herci zůstanou ve štronzu. Ten kdo hru zastavil, jde na jeviště, vystřídá jednu postavu v její roli, ale s novými nápady. Původní herec odchází po dobu výměny stranou.
- V jednu chvíli pouze jedna výměna.
- Výměny mají za úkol pokusit se řešit, nebo zmírnit, nebo zabránit násilí, jak fyzickému tak psychickému – nikoliv vytvořit jiné.
- Dobu, jakou divák setrvá na jevišti, si určuje sám střídající. Když odehraje to, co chtěl, tleskne (tím zastaví děj) a vrací se do publika.
- Po výměně divák odchází do hlediště, herec se vrací do své postavy a hra pokračuje z místa, kde byla před výměnou divákem zastavena (nebo se hraje znovu).
- Publikum tleská po jednotlivých výměnách (odvaha pokusit se řešit agresi si zaslouží potlesk) a výměny nehodnotí.
- CÍLEM NENÍ VYHRÁT NAD UTLAČOVATELEM, ALE ZKOUŠET A UČIT SE.

4) JOKER NEBOLI ŽOLÍK

Během divadla Fórum lektor vstupuje do role **Jokera**, tedy koordinátora, moderátora a provokatéra procesu divadla Fórum.

Joker:

- pokládá publiku po prvním přehrání otázky typu:

Mohlo by se to stát?

Kdo je největší utlačovatel?

Kdo je nejvíc utlačován?

- nevstupuje do děje, tedy do výměn

- provokuje publikum, aby se „do toho pustilo“ (*když to tak necháte a nepokusíte se nic udělat, s útlakem souhlasíte*)

- pokud se publikum neosměluje střídat, může sám zastavit představení a publikum provokovat: *Vy to tak chcete nechat? Tak něco udělejte! Případně: Máte někdo nápad, jak by šlo utlačovanému pomoci?*

- pokud se publikum neosměluje střídat ani pak, může se Joker ptát publika na to, co by měly postavy (s výjimkou agresora) udělat, aby se zabránilo útlaku, a herci pak rady diváků mohou zpočátku zahrát sami jako předstupeň toho, než se diváci sami osmělí na jeviště

- kontroluje „dodržování pravidel“, tj. jedna výměna v jeden čas, nelze střídat největšího agresora, cílem je řešit agresi, nikoliv vytvářet jinou atd.

- pomáhá svým STOP a tlesknutím zastavit, když je stop z publika příliš tichoučké

- pokud střídající svůj nápad odehrál a na jevišti stále setrvává, Joker děj zastaví („stop“ + „tlesk“), a zeptá se, jestli je přehrání nápadu dokončeno

- atd.

5) PŘEHRÁVÁNÍ S VÝMĚNAMI

Každé představení se nejprve přehraje. Pak Joker vede publikum otázkami (*Mohlo by se to stát? Kdo je největší utlačovatel? Kdo je nejmíc utlačován?*). Připomene, že lze střídat všechny, KROMĚ největšího agresora.

Potom se představení přehraje znovu, přičemž lidé z publika zastavují děj a střídají se svými nápady hrající postavy.

Každý divák, který chce některou postavu (kromě největšího agresora) v určitou chvíli děje vystřídat, tleskne, zakřičí „stop“, jde na jeviště, vystřídá postavu, kterou si vybral, odehraje svůj nápad, pak opět tleskne (čímž výměnu ukončí) a odchází do hlediště. Po vystřídání a odchodu diváka zpět do publika se vrací původní herec a děj se znova rozbíhá z místa, kde byl zastaven. Hra tedy pokračuje podle původního scénáře od momentu, kdy byla zastavena kvůli výměně.

Pokud se během druhého hraní nikdo neosmělí, je to práce pro Jokera (*„Nenechte oběť trápit! Když to tak necháte a nepokusíte se nic udělat, s útlakem souhlasíte.“*)

Následují další výměny, kdy se v roli někoho z příběhu publikum snaží udělat něco, čím zamezí násilí, nebo ho zmírní (a to násilí fyzickému i psychickému).

Představení se přehrává několikrát dokola.

Pak skupina popořadě přechází k dalším představením a pracuje s nimi stejným způsobem.

6) REFLEXE CELÉ SKUPINY

Celá skupina pod vedením lektora reflektuje práci s metodou divadla Fórum.

DRAMATICKÁ VÝCHOVA VE VÝUCE PŘEDMĚTU SVĚT ČLOVĚKA

Mgr. Šárka Podskalská

Motto: Dramatická výchova neukazuje žákovi, jak má dojít k cíli, ale nabízí mu různé možnosti řešení, jak má daného cíle dosáhnout.

Šárka Podskalská

Následující ucelená metodika vznikla jako praktická část diplomové práce. Cílem bylo zjistit, do jaké míry může využití dramatické výchovy ovlivnit vztahy mezi žáky a zlepšit klima školní třídy.

Třída, se kterou byly lekce v praxi realizovány, byla 2. třída ZŠ v Praze. Ve třídě bylo 20 žáků (14 chlapců a 6 dívek). V roce realizace projektu do třídy nastoupil nový žák, který má 3. stupeň podpůrného opatření, dále u něho byla diagnostikována porucha ADHD společně s dyslexií a dysgrafií a je epileptik. I další dva žáci mají ADHD, dále je zde žák s dysfázií, jeden žák má rozštěp patra a je epileptik. Do třídy také chodí sourozenci z Pákistánu (rodiče jsou muslimského vyznání a domluví se s nimi, jen když je přítomen tlumočnick) a Ukrajinec s vadou řeči. Dále jsou zde sourozenci (dvojčata), kteří jsou sledováni sociálním odborem z důvodu zanedbávání školní docházky a špatného rodinného zázemí (momentálně jsou v péči prarodičů). Je zde i dívka romského původu, její matka je samoživitelka a má další čtyři malé děti. Matka je také sledována sociálním odborem. K žákům s 3. stupněm a cizincům je ve třídě neaprobovaná asistentka na dvě hodiny denně.

Před a po realizaci dále popsaných hodin bylo ve třídě provedeno dotazníkové šetření. Jeho výsledky prokázaly, že dramatická výchova má nejen vliv na osobnostní a sociální rozvoj žáka, ale má především výrazný a efektivní vliv na vzájemné vnímání žáků.

Už v průběhu realizace témat autorka pozorovala postupná zlepšení ve vztazích mezi žáky. Po skončení lekcí to také žáci uvedli v dotazníku. Jejich odpovědi daly jasnou výpověď o tom, že za poměrně krátkou dobu mohou prvky dramatické výchovy ovlivnit vztahy mezi žáky, a tím i výrazně zlepšit klima ve třídě.

PROJEKT 1.: KAMARÁDSTVÍ

TÉMA: Mít kamaráda znamená být také někomu kamarádem.

CÍL: Jaké vlastnosti oceňuji na kamarádovi?

POMŮCKY: balicí papír, krabička s fixy, lepenka (magnety), malé papíry, kostým učitelky v roli (kšiltovka, batoh, koloběžka), židle učitelky, zvoneček, silnější červený fix

PROSTŘEDÍ: hudebna s kobercem, kmenová třída (uspořádání lavic do písmene U a uprostřed třídy koberec)

ČASOVÝ ROZSAH: 2 vyučovací hodiny

PLÁN REALIZACE PROJEKTU

AKTIVITY:

• HONIČKA SE ZÁCHRANOU

Na začátku hry určí učitelka jednoho žáka jako „babu“. Ten honí spolužáky. Ti se ubrání před chycením tak, že řeknou jméno nějakého spolužáka a sednou si přitom na zem. (Pokud to nestihnou a „baba“ se jich dotkne, stávají se „babou“.) Do hry se mohou vrátit, až je někdo ze spolužáků pohladí po vlasech.

• POHYB PROSTOREM – BOČNÍ VEDENÍ

Žáci se rozmístí po celém prostoru tak, aby měl každý kolem sebe dostatek místa.

Po prostoru se pohybují podle pokynů učitelky. Pokyny jsou říkány tišším hlasem. Jako kulisu je možné využít instrumentální hudbu.

„Představ si, že jsi krásné nadýchané peříčko. Všechno ti jde lehce, bez sebemenší námahy se pohybuješ prostorem. Lehounký vánek si s tebou pohrává a ty pluješ a pluješ, až ses dostal nad louku. Pod sebou vidíš vysokou trávu plnou květin. Ta krása a vůně tě přiměje k tomu, že skoro tančíš. Najednou odněkud připluje černý mrak a spustí se vydatný déšť. Peříčko se postupně celé zmáčí a tíha ho pomalu táhne k zemi. Po chvíli ale zase vyjde sluníčko, peříčko postupně usychá a lehounký vánek ho zase vynese nad tu krásnou louku a ono zase pluje a tančí. (Je možné gradovat větrem, ale záleží na dynamice skupiny, jestli je to pro ni vhodné.)

MOTIVACE

Žáci se posadí do kruhu.

„Představte si, že do naší třídy může během roku přijít nový žák nebo žákyně. Rodiče se přistěhovali do blízkosti naší školy a jejich dítě přece někam do školy chodit musí. A zrovna ta naše je nejbližší.“

BRAINSTORMING

Do kruhu položím z balicího papíru vystřiženou postavu a krabičku s fixy.

„Jaký bude ten nový spolužák nebo spolužačka? Co si myslíte?“

Žáci ho mohou popisovat vzhledově, mohou ale říkat i jeho charakterové vlastnosti. Nejdříve řeknou, pak zapíší, aby nedošlo k opakování a zapsání stejného slova. Neopravovat, jen vulgární slova, protože všechny nápady jsou správné.

Na závěr přečte učitelka nebo zdatný čtenář všechna napsaná slova a obrys upevníme na viditelné místo.

SKUPINOVÁ PRÁCE

Žáci se rozdělí do skupin po čtyřech a domluví se, na co by se nového spolužáka chtěli zeptat, co zajímavého by se se o něm chtěli dozvědět.

V tuto chvíli, kdy jsou žáci zaměstnaní, může učitelka odejít za dveře a proměnit se za nového žáka/žákyni (kostým – kšiltovka, batoh, koloběžka).

UČITELKA V ROLI

Učitelka „vstoupí“ do třídy. Představí se vymyšleným jménem a řekne jim, že je jejich nová spolužačka. Počká, jak budou žáci reagovat, a jestli začnou s připravenými dotazy. Pokud ne, může je vybídnout, jestli se jí nechtějí na něco zeptat, třeba odkud se přistěhovala.

Na jejich otázky odpovídá pyšně, rozzlobeně, negativně, namyšleně. Pokud se žáci „zarazí“, sundá kostým, změní se v učitelku a pomůže žákům, na co by se jí mohli zeptat. Pak si opět „nasadí“ kostým.

ALEJ – ulička svědomí

Žáci vytvoří dvojice, postaví se obličejem k sobě a všichni udělají krok dozadu. Vznikne ulička. Dostanou čas na to, aby si promysleli, jak na ně nová spolužačka zapůsobila a co by jí řekli.

Učitelka prochází uličkou. V ruce drží kšiltovku jako zástupnou rekvizitu nové spolužačky. Promluví jen ten, na koho ji natočí kšilttem. Pokud někomu na nové spolužačce nevadilo nic a nechce jí nic říct, skloní hlavu.

ŽIVÝ OBRAZ – VSTUP DO ROLE JANY

Žáci si sednou na koberec, který rozdělíme na „hlediště“ a „jeviště“.

Jejich úkolem teď bude improvizace. Pokusí se znázornit nějakou charakteristickou vlastnost nové spolužačky. „Sochou“ nejdříve znázorní nějaký postoj a výraz v obličeji. Na znamení zvonečku postoj rozehrají.

KŘESLO ODBORNÍKA

Každý žák si promyslí, jestli jemu na spolužačce něco vadilo, a co by jí doporučil změnit, aby s ní kamarádil.

DISKUSE – skupinová práce

Žáci vytvoří čtyřčlenné skupiny.

„V předešlé činnosti jste radili spolužačce, co by kamarád neměl dělat nebo jak by se neměl chovat. Napište na malý papír alespoň tři rady, které se v předešlé činnosti ozývaly nejčastěji. Můžete napsat i takové rady, které zde nezazněly, vy je ale pro kamarádství považujete za důležité.“

Až uslyší zvoneček, ukončí debatu i psaní. Každá skupina vyšle jednoho zástupce a ten přečte slova, na kterých se skupina shodla.

Tyto papíry připevníme vedle postavy z brainstormingu.

REFLEXE

Žáci budou silnějším červeným fixem kroužkovat v „postavě“ ta slova, která se objevují na papírech.

Šikovný čtenář přečte všechna slova zakroužkovaná v postavě.

Žáci se posadí do kroužku na koberci.

- Co vám na nové spolužačce nejvíce vadilo?
- Poznal se někdo v některé soše? Chceš nám říct, ve které a proč?
- Myslíte si, že je ve vašich silách změnit její chování a jednání? A jak?
- Čeho si tedy nejvíce vážíte na kamarádovi?
- Říká se, že mít kamaráda znamená být také někomu kamarádem? Může mi to někdo vysvětlit?

PROJEKT 2.: KLIMA VE TŘÍDĚ

TÉMA: Co mi vadí ve třídě, ve škole?

CÍL: Vytvořit přátelské a bezpečné klima ve třídě za pomoci stanovení osobních cílů.

POMŮCKY: balicí papír, fixy, dřívka (bubínek), zvoneček, kostým učitelky (kabát, kabelka), hůlka (ukazovátko), větší panenka (rekvizita Marcelky), obálka a volný list papíru pro každého žáka

PROSTŘEDÍ: hudebna (velká místnost s kobercem), kmenová třída (uspořádání lavic do písmene U a uprostřed koberec)

ČASOVÝ ROZSAH: 3 vyučovací hodiny

PLÁN REALIZACE PROJEKTU

AKTIVITY:

• HRA – POHYB PROSTOREM

Žáci zaujmou své místo po celém prostoru a pohybují se po něm podle rytmu udávaným dřívky. Na pokyn „štronzo“ se musí co nejrychleji spojit do dvojic, a ve dvojici se spolužákem. S ním se musí dotýkat tou částí těla, která byla oznámena (malíčkem, kolenem, bokem, zády, uchem, ramenem...). Podmínkou ještě je, že to musí být pokaždé s jiným spolužákem.

• HRA – BOJ UKAZOVÁČKEM

Hráči se postaví ve dvojicích proti sobě, nepříliš daleko od sebe. Během hry se nesmějí pohnout chodidly z místa. Oba se pokoušejí zasáhnout ukazováčkem prostředek zad svého partnera a přitom sami nebýt zasaženi.

BRAINSTORMING – úvod do problematiky

Žáci sedí v kruhu na koberci. Uprostřed je položený balící papír. Žáci na něj budou psát, jak se chovají ve třídě, ve škole. Nic nebudeme komentovat.

Nejdříve „to“ řeknou nahlas a potom zapíší na papír. Stačí heslovitě. Je vhodné použít silnější fixy a čtyři barvy. Psát může více žáků najednou. Při závěrečném přečtení se vyberou čtyři žáci a každému se přiřadí jedna barva, aby se vše přečetlo.

IMPROVIZACE – skupinová činnost (na koberci)

„Zkuste teď vymyslet takovou situaci, za kterou býváte často pokáráni nebo vám dělá potíže ji dodržovat. Rozdělte si role. Pro přípravu můžete použít celý prostor třídy i dostupné rekvizity ve třídě. Na znamení zvonečku se vrátíte na koberec.“

Žáci se rozdělí do skupin čítajících 4–5 členů.

Koberec rozdělíme na „jeviště“ a „hledišť“. Žáci v „hledišti“ budou mít zavřené oči, aby se skupina mohla připravit. Zvoneček bude oznamovat začátek představení. Konec skupina oznámí slovem „stop“.

HODNOCENÍ A REFLEXE (každé skupiny)

- Všimli jste si, jaký prohrěšek se ve scénkách objevoval nejčastěji?
- Která skupinka vystihla vaše prohrěšky nejlépe? Které?

DISKUSE NAD BRAINSTORMINGEM

- Které „prohrěšky“ se objevily na papíře i v improvizaci?
- Co ti nejvíce vadí?
- Proč myslíš, že to někdo dělá?
- Proč to děláš i ty?
- Je ve tvých silách to změnit? Co a jak?

KŘESLO ODBORNÍKA

Žáci na něj postupně usedají a dávají návrhy, jak by se těmito situacím dalo předcházet.

UČITELKA V ROLI

„Teď odejdu za dveře, vy zůstanete sedět v lavicích. Až se vrátím, budu někdo jiný. Vy se dobře dívejte, v koho se proměním a co budu říkat.“

Odejdu za dveře, protože tam mám připravený kabát a kabelku. Vejdu do třídy jako matka žákyně a předvádím, že si před kabinetem paní učitelky připravuji řeč.

„Tady má kabinet paní učitelka. Musím se jí už zeptat, proč Marcelka nechce chodit do školy. Učí se dobře, nosí skoro pořád samé jedničky a doma pláče. Říká mi, co musí nosit k svačině do školy, a nové, hezké oblečení si na sebe nevezme. To přeci není normální. Vždy se do školy těšila, a teď si každé ráno vymýšlí, že jí něco je. Takhle to dál nejde.“

ŽIVÝ OBRAZ – který žáci rozehrají

„Co se asi dělo Marcelce ve třídě?“

Žáci se rozdělí do skupin (4–5 členů).

„Teď vás kouzelnou hůlkou proměním na ‚pátáky‘. Rozdělíte si role. Každý zaujmete nějaký postoj, jak se asi spolužáci k Marcelce chovali. Někdo může být Marcelka, ale není to podmínkou, můžete za ni použít zástupnou rekvizitu – panenku. Živý obraz je vlastně „fotografie“ a pravidla jsou stejná, jako v improvizaci. Na zvuk zvonečku se hrací skupina nehýbe, my si ji prohlédneme. Na další zazvonění to rozehrajete. Až svoji scénku budete chtít ukončit, řekne jeden z vás ‚stop‘. Tentokrát nebudeme každou skupinu hodnotit, necháme to až na úplný závěr.“

DISKUSE

- Jak ses cítil v roli „pátáka“?
- Dělalo ti něco problém? Co a proč?

HODNOCENÍ, REFLEXE

- Poznal ses v některém živém obraze nebo v roli „pátáka“?
- Stala se ti někdy podobná situace?
- Jak jsi ji tenkrát řešil?
- Jak bys ji řešil teď?

ALEJ – ulička svědomí

„Co se honilo v hlavě Marcelce?“

Vezmu do ruky panenku a budu s ní procházet. Každý žák bude mít možnost říci nahlas, jaký pocit měla Marcelka. Co se jí asi „honilo“ v hlavě.

DOPIS – „MOJE PŘEDSEVZETÍ“

Vzpomeň si, co jsme dnes řešili.

Žáci si napíší (mohou heslovitě) jejich předsevzetí, jak se budou k sobě chovat, o co se pokusí, čeho se budou snažit vyvarovat, co by na sobě chtěli změnit...

Dopis nebudou číst, ale vloží ho do obálky, tu zalepí a podepíše si ji jménem.

Učitelka si obálky vybere a uschová.

Na konci školního roku je žákům rozdává. Ti si dopis přečtou a sami zhodnotí, co se jim povedlo a na čem musí ještě zapracovat.

Pokud bude některý žák chtít svůj dopis přečíst všem a zhodnotit, jak se mu podařily splnit jeho osobní cíle, dá se mu prostor.

PROJEKT 3.: „ON MI UBLÍŽIL“

TÉMA: Respektovat potřeby druhých.

CÍL: Naučit se řešit konflikt s ostatními spolužáky.

POMŮCKY: rekvizity pro scénku, 1 lavice a židle, zvoneček, kartičky se jmény
Janička × Vašík, malé papíry, pera (tužky, fixy)

PROSTŘEDÍ: tělocvična, kmenová třída (uspořádání lavic do písmene U) s kobercem uprostřed třídy

ČASOVÝ ROZSAH: 2 vyučovací hodiny

PLÁN REALIZACE PROJEKTU

AKTIVITY:

• PAVOUČÍ HONIČKA

Koho se žák „pavouček“ dotkne, stane se pavučinou. Zůstane stát na místě a rozpaží ruce. Stává se jakousi „nástrahou“ pavoučka a z místa mu pomáhá chytat ostatní. Dotkne-li se někoho, promění ho také v pavučinu. Po časovém limitu (1 minuta) se pavoučkovi spočítají pavučiny. Vybere se další žák, který se opět promění v pavoučka, a celá hra se opakuje. Vítězí ten pavouček, který v určitém časovém limitu pochytil nejvíce žáků „mušek“. (Podmínkou je, že žák „pavouček“ a ostatní žáci „mušky“ se prostorem smějí pohybovat jen rychlou chůzí.)

• NA PÉRKA

Každý si v prostoru vybere místo. Cvičení rozehrává „pérko“, které snožmo doskáče ke komukoliv z hráčů, dotkne se ho a postaví se na jeho místo. „Pérkem“ zůstává dál, poskakuje však jenom na místě. Spoluhráč, který se stal dalším „pérkem“, pokračuje snožmo k dalšímu a takto hra pokračuje, až poskakuje celá třída. Obráceným postupem můžeme honičku ukončit.

(Pokud je třída početnější, je žáky pro tuto hru možno rozdělit na dvě skupiny.)

ÚVOD DO PŘÍBĚHU (učitelka vypravuje)

Žáci sedí v kruhu na koberci.

„Jednou přišla za paní učitelkou Janička s hysterickým pláčem. Paní učitelka jí vůbec nerozuměla, jen viděla ten velký červený škrábanec na ruce, který jí Janička ukazovala.“

POHYB PROSTOREM – myšlenka Janičky

Všichni žáci se promění na Janičku a budou se procházet celým prostorem. Během té doby budou promýšlet, jak se to Janičce mohlo stát. Až uslyší slovo „štronzo“, zůstanou nehybně stát a ten, koho se učitelka dotkne, řekne svou myšlenku.

POKRAČOVÁNÍ PŘÍBĚHU (učitelka vypravuje)

Žáci se posadí na tom místě, kde stojí. Učitelka mezi nimi prochází a vypravuje.

„Konečně se Janička trochu uklidnila. Paní učitelka jí škrábanec ošetřila. Mezi vzlyky jí Janička řekla, že ji Vašík škrábl pastelkou.“

POHYB PROSTOREM – myšlenka Vašíka

Žáci se tentokrát promění na Vašíka. Opět se procházejí po koberci. Tentokrát si promýšlejí, co Vašík odpověděl paní učitelce, když se ho zeptala: „Jak to teda Vašíku bylo?“ Na povel „štronzo“ znehybní a ten, koho se učitelka dotkne, řekne, co ho napadá.

POKRAČOVÁNÍ PŘÍBĚHU (učitelka vypravuje)

Žáci se opět posadí na místo, kde zrovna stáli. Učitelka pokračuje ve vypravování.

„Přitom o přestávce paní učitelka viděla, jak sedí vedle sebe a kreslí si. Nyní Vašík stále sedí na svém místě, ale hlavu má teď položenou na lavici a ani na zavolání nereaguje.“

ALEJ – vnitřní hlas Vašíka

Žáci vytvoří dvojice. Otočí se obličejem k sobě a všichni udělají krok dozadu. Vznikla tak ulička. Dostanou chvíli na rozmyšlenou.

„Co se Vašíkovi honí hlavou? O čem přemýšlí?“

Učitelka si vezme do ruky pastelku. Promluvit smí jen žák, na kterého pastelkou ukáže. Do této činnosti žáky nenutíme – kdo nechce nebo neví, co by řekl, skloní hlavu. Přijímáme všechny myšlenky, žádnou nebudeme komentovat.

POKRAČOVÁNÍ PŘÍBĚHU (učitelka vypravuje)

Návrat žáků do kruhu.

„Paní učitelka šla tedy za ním a zeptala se ho, jestli opravdu Janičce ublížil a proč. Řekl jí, že ano, protože ho otravovala. Na to Janička začala znovu hlasitě naříkat, že ona mu nic nedělala, že si vedle něj taky malovala. Paní učitelka se Vašíka zeptala znovu, co přesně mu Janička dělala.“

IMPROVIZACE – vstup do role

Žáci se rozdělí do skupin po čtyřech. Jejich úkolem bude vymyslet a zahrát, co se asi mezi Janičkou a Vašíkem stalo. Pak ze své skupiny vyberou dva žáky, kteří nám to zahrají. Mohou použít různé rekvizity, o nichž si myslí, že je do své scénky budou potřebovat.

V době, kdy se domlouvají, připravím před tabulí lavici a dvě židle. Tím bude jasné, že koberec je „hlediště“ a prostor před tabulí „jeviště“.

HODNOCENÍ, REFLEXE

- Jaká improvizace se ti nejvíce líbila a proč?
- Stalo se ti něco podobného?
- Jak jsi to tenkrát řešil?
- Dokázal bys ji teď řešit jinak? Jak?

POKRAČOVÁNÍ PŘÍBĚHU (učitelka vypravuje)

„Vašík zvedl hlavu a řekl paní učitelce, že ho Janička stále vyrušovala, a že on si chtěl domalovat obrázek. A protože nepřestávala, brala mu obrázek a čmárala mu do něj, tak se na ni rozzlobil a škrábl ji pastelkou. Janička ale stále opakovala svou verzi a vypadala ukřivděně. Vašík byl zase smutný.“

KŘESLO ODBORNÍKA

Žáci vytvoří skupinky po čtyřech a vzájemně se dohodnou, jak nejlépe tuto situaci vyřešit. Každá skupina vyšle jednoho zástupce a ten se s ostatními podělí o nápad, na kterém se ve skupině shodli.

(Můžeme diskutovat, který nápad byl nejlepší a proč.)

DOPIS JANIČCE × DOPIS VAŠÍKOVI

„Vyber si, komu bys dokázal poradit, a napiš mu radu.“

Učitelka připraví na jednu stranu koberce kartičku se jménem – Janičce a na druhou stranu koberce kartičku se jménem – Vašíkovi. Žáci pod kartičky se jmény pokládají své dopisy s radou.

HODNOCENÍ, REFLEXE

Každý žák si vybere libovolný dopis a ten nahlas přečte.

- Která rada se ti zdá nejlepší a proč?

HRA V ROLI – improvizace

Chlapci vytvoří 4 skupiny a postupně si k sobě budou volit dívky. Jejich úkolem bude zahrát scénku tak, aby nedošlo ke konfliktu, jako tomu bylo mezi Janičkou a Vašíkem.

HODNOCENÍ, REFLEXE

- Která scénka se ti nejvíce líbila a proč?
- Kdo ztvárnil Janičku a Vašíka nejlépe?

ZÁVĚREČNÉ HODNOCENÍ A REFLEXE

- O čem byl dnešní projekt?
- Co sis v průběhu dnešního dne uvědomil?
- Jaká činnost tě nejvíce bavila a proč?
- Dokážeš si už teď poradit, kdyby se ti stala podobná situace?

PROJEKT 4.: JÁ A OSTATNÍ SPOLUŽÁCI

TÉMA: Heč, já mám ... Heč, já umím...

CÍL: To, že máš něco výjimečného nebo umíš něco lépe než ostatní, neznamená, že se budeš nad ostatní povyšovat.

POMŮCKY: nastříhané a nenastříhané klubíčko (stejně barvy), šátek + hůl + jehlice na pletení, košík s klubíčky, papíry na vzkaz klubíčku, fixy, papír A5, pastelky

PROSTŘEDÍ: tělocvična, kmenová třída s kobercem uprostřed místnosti

ČASOVÝ ROZSAH: 3 vyučovací hodiny

PLÁN REALIZACE PROJEKTU

AKTIVITY:

• HRA „ČÁP ZTRATIL ČEPIČKU“

Jeden z žáků si stoupne na protější stranu, než jsou ostatní žáci. Říká říkanku: „Čáp ztratil čepičku, měla barvu, barvičku...“ a nějakou barvu si vybere. Úkolem ostatních je přejít vymezené území a držet se za tu část oblečení, která tu řečenou barvu má. Pokud jeho oblečení požadovanou barvu nemá, rychle si najde spolužáka, který ji na svém oblečení má, chytí se jí a společně přejdou území. Komu se to nepovede, je chycen a říká říkanku.

• HONIČKA

Po určenou dobu (1 minutu) honí stále jeden žák. Koho se dotkne, musí zůstat stát rozkročen. Vysvobodit ho může hráč, který ho podleze. V tu chvíli ale musí sám dávat pozor, aby se ho „baba“ při osvobozování nedotkla. Honička končí za určenou dobu, nebo ve chvíli, kdy všichni stojí rozkročení a nemá je už kdo podlézt.

UVEDENÍ DO PŘÍBĚHU – evokace

Žáci sedí v kruhu a před nimi leží klubíčko.

UČITELKA: „Co tě napadne, když vidíš tohle klubíčko?“

PRAVIDLO: Žádná myšlenka nebude zavržena a nebudeme ji ani komentovat. Můžeme žákům pomoci, nebo podpořit jejich fantazii tím, že po chvíli přidáme na koberec jehlice na pletení.

POKRAČOVÁNÍ PŘÍBĚHU – vypráví učitelka

Bylo jednou jedno klubičko.

(Učitelka vezme klubičko do ruky a bude mluvit za ně. V průběhu velmi pomalého vypravování bude s klubičkem manipulovat, bude gestikulovat a upraví nebo zdramatizuje svoji řeč k vlastnostem klubička.)

„Já jsem takové krásné kulaťoučké a heboučké klubičko. Babička si mě určitě vybere jako první a něco moc krásného ze mě uplete. Třeba čepici nebo šálu. Ne, ne! Už vím, určitě svetr a všichni mě budou obdivovat a budou si na mě chtít sáhnout. No to bude krása! A kam já se všude podívám! Všichni mě budou obdivovat a budou mi závidět, jaké jsem nádherné. Och, to bude krása. Jsem totiž úplně jiné než ostatní klubička, co má babička v košíku. Jsem totiž to nejkrásnější klubičko a všichni mi závidí, jaké jsem měkoučké a heboučké a krásné.“

VSTUP DO ROLE – pohyb prostorem – improvizace

Žáci využijí celou plochu třídy.

- **1. úkol:** „Jak myslíš, že by se tohle klubičko pohybovalo a reagovalo na druhé, kdyby se proměnilo v člověka?“
- **2. úkol:** „Kdo z vás by si chtěl zahrát na klubičko, a kdo na jiné lidi, kteří ho míjí, pozorují a reagují na něj?“

HODNOCENÍ, REFLEXE

- Co ti bylo příjemné × nepříjemné a proč?

ČINNOST S „NAMYŠLENÝM“ KLUBÍČKEM

Žáci si sednou do těsnějšího kroužku na koberec.

Úkolem žáků teď bude postupně si házet klubičkem a říci nějakou svou „nepěknou“ vlastnost (prohřešek), za kterou se trochu stydí, protože vědí, že vadí jejich spolužákům. Jakmile vlastnost nebo prohřešek řeknou, chytanou přízi a hodí klubičko některému spolužákovi v kroužku, který ještě přízi nedrží. Takto se všichni žáci vystřídají.

Učitelka se této činnosti nezúčastní, protože žáci nevědí, že je klubičko nastříhané, a jejím úkolem bude přízi navazovat. Pokud k této činnosti dojde, bude to učitelka komentovat:

„To nevadí, já to svážu, ať můžeme pokračovat.“

Až se všichni žáci vystřídají, učitelka je pochválí. „Mám radost, že si uvědomujete, že každý máte malý ‘prohřešek’. Určitě je ve vašich silách ho změnit, aby se nám ve třídě líbilo, hezky pracovalo a všichni se všemi kamarádili.“

Během hodnocení smotá přízi zase do klubička (s ním odchází za dveře).

ALEJ – UČITELKA V ROLI („babka“)

„Teď půjdu na chvíli za dveře a proměním se v někoho jiného. Než se vrátím, vy vytvoříte dvojice, otočíte se čelem k sobě a uděláte krok dozadu, aby uprostřed vznikla ulička.“

Za dveřmi si uvážu šátek, vezmu si hůl, jehlice na pletení a „namyšlené“ klubičko. Učitelka vstupuje do třídy v roli „babky“.

„Tak na procházce jsem už byla. To mě ale bolí nohy. Teď dojdu ke svému pohodlnému křeslu, sednu si a odpočinu si.“

„Babka“ prochází uličkou mezi žáky. Promluvit a říci, co ho napadne, když vidí „babku“, může jen ten, ke komu „babka“ natáhne ruku.

Žádný nápad nebudeme komentovat.

Žáci se posadí na koberec.

POSUNUTÍ V DĚJI – UČITELKA V ROLI

Babka usedá na židli a připravuje se k pletení.

„Takové krásné klubičko. Z něho budu plést. To bude nádherná čepice. Ta se té mé vnučce Aničce bude určitě líbit.“

Učitelka si odmotává přízi, dokud nenajde „navázání“ – z předešlé činnosti.

„Ajaj, co to je? No to se musím podívat dál. A tady zase a zase? Tak to teda ne. Ty půjdeš na dno košíku. Vždyť jsi samý kaz. No jak by ta čepice vypadala? Ne ne, z tebe plést nebudu. To si raději vezmu jiné klubíčko.“

UČITELKA:

„Namyšlené klubíčko leží na dně košíku a je strašlivě smutné. Není vám ho líto? Co kdybychom mu něco vzkázali?“

SKUPINOVÁ PRÁCE

Žáci se rozdělí do skupin po čtyřech a vezmou si připravený papír a fix. Dohodnou se ve skupině, co by „namyšlenému“ klubíčku chtěli vzkázat. Svůj vzkaz napíše a položí ke košíku. Až budou všechny skupiny hotové, vrátí se na koberec. Pak si jeden ze skupiny dojde pro libovolný papír a ten nahlas přečte.

HODNOCENÍ, REFLEXE

- Pracovali jste všichni ve skupině?
- Dělal vám problém dohodnout se na vzkazu pro klubíčko?
- Čí vzkaz skupina nepřijala a proč?

INTERAKTIVNÍ HRA – skupinové cítění (učitelka vypravuje)

„Co kdybychom se namyšlené klubíčko pokusili napravit? Sedneme si zase do těsnějšího kroužku na koberec a zase si budeme házet klubíčko, jako na úplném začátku. Určitě máte ve třídě plno kamarádů a kamarádek, které byste chtěli za něco pochválit nebo jim za něco poděkovat. Nezapomeňte kamaráda oslovit.“

Tentokrát dáme dětem nenastříhané (ale úplně stejné) klubíčko. Žáci o tom ale nebudou vědět. Uvidíme jejich reakci, jestli si toho všimnou.

UČITELKA:

„Podívejte, jaký nám vyšel nádherný, skoro až krajkový vzor. Všimli jste si něčeho?“

Pokud žáci svými odpověďmi stále nesměřují k tomu, že jsme si říkali samé hezké věci a nikdo se nevychloubal, použijeme návodné otázky, aby k tomu došli. Důležité je, aby si žáci všimli, že na klubíčku nejsou kazy (navázání) a najít důvod, proč zmizely.

ZÁVĚR PŘÍBĚHU – kresba čepice

„Díky vám se klubičko napravilo, protože jste mu napsali, že vychloubat se a povyšovat se nad ostatní není správné. Mohlo slyšet, kolik máte dobrých vlastností, a přesto se ne-vychloubáte. A protože se opravdu změnilo, všechny uzlíky zmizely. Stalo se z něj zase hezké kulaté klubičko a babička z něj mohla uplést čepici pro svou vnučku Aničku.

Jak asi vypadala? Zkuste ji namalovat, a kdo ji bude mít hotovou, může ji položit kolem napraveného klubička.“

ZÁVĚREČNÉ HODNOCENÍ A REFLEXE

- Uvědomil jste si někdo, o čem dnešní příběh byl?
- Co se vám na prvním klubičku nelíbilo?
- Která činnost se ti líbila, byla příjemná, a u které tomu bylo naopak?
- Stalo se vám, že jste se dopředu vychloubali a ono se vám to pak vymstilo?
- Můžeš nám tu příhodu říct?
- Kdo z vás se rád vychloubá? Už víš, co by se ti mohlo stát?

DRAMA INSPIROMAT (NEJEN) PRO UČITELE
DRAMATICKÁ VÝCHOVA JAKO PROSTŘEDEK INKLUZIVNÍHO VZDĚLÁVÁNÍ

Mgr. Radka Svobodová, MgA. Lucie Švábová

Ilustrace Rok Roudi

Grafická úprava a sazba Jitka Turbáková, Iagemakers

Jazyková korektura Ing. Lubomír Moudrý

Odpovědná redaktorka Monika Jirásková

Autorka přílohy Dramatická výchova ve výuce předmětu svět člověka

Mgr. Šárka Podskalská

Tisk a vazba H.R.G. spol. s r.o., Svitavská 1203, 570 01 Litomyšl

Vydala Základní umělecká škola Popelka, Praha

1. vydání, 2021

116 stran

ISBN 978-80-11-00399-9



popelka

Publikaci vydala ZUŠ Popelka