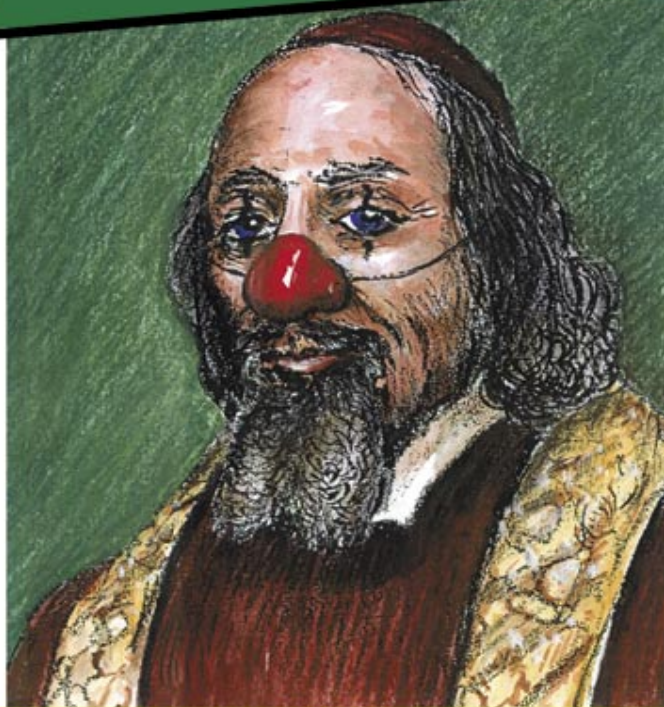


Josef Valenta

Metody a techniky dramatické výchovy

- Herní celky, dramata
- Hra v roli
- Typy dramatické výchovy
- Principy jednotlivých technik
- Řízení vyučování v dramatické výchově



Upozornění pro čtenáře a uživatele této knihy

Všechna práva vyhrazena. Žádná část této tištěné či elektronické knihy nesmí být reprodukována a šířena v papírové, elektronické či jiné podobě bez předchozího písemného souhlasu nakladatele. Neoprávněné užití této knihy bude **restně stíháno**.

Používání elektronické verze knihy je umožněno jen osobě, která ji legálně nabyla a jen pro její osobní a vnitřní potřeby v rozsahu stanoveném autorským zákonem. Elektronická kniha je datový soubor, který lze užívat pouze v takové formě, v jaké jej lze stáhnout s portálu. Jakékoliv neoprávněné užití elektronické knihy nebo její části, spočívající např. v kopírování, úpravách, prodeji, pronajímání, půjčování, sdělování veřejnosti nebo jakémkoliv druhu obchodování nebo neobchodního šíření je zakázáno! Zejména je zakázána jakákoliv konverze datového souboru nebo extrakce části nebo celého textu, umístování textu na servery, ze kterých je možno tento soubor dále stahovat, přitom není rozhodující, kdo takovéto sdílení umožnil. Je zakázáno sdělování údajů o uživatelském účtu jiným osobám, zasahování do technických prostředků, které chrání elektronickou knihu, případně omezují rozsah jejího užití. Uživatel také není oprávněn jakkoliv testovat, zkoušet či obcházet technické zabezpečení elektronické knihy.





Copyright © Grada Publishing, a.s.

doc. PhDr. Josef Valenta, CSc.

METODY A TECHNIKY DRAMATICKÉ VÝCHOVY

Vydala Grada Publishing, a.s.
U Průhonu 22, 170 00 Praha 7
tel.: +420 220 386 401, fax: +420 220 386 400
www.grada.cz
jako svou 3417. publikaci

Odpovědná redaktorka Helena Varšavská
Sazba a zlom Milan Vokál
Návrh a realizace obálky Antonín Plicka
Počet stran 352
Vydání 1., 2008

Vytiskly Tiskárny Havlíčkův Brod, a. s.
Husova ulice 1881, Havlíčkův Brod

© Grada Publishing, a.s., 2008
Obrázek na obálce © Karel Vostárek

ISBN 978-80-247-1865-1 (tištěná verze)
ISBN 978-80-247-6975-2 (elektronická verze ve formátu)
© Grada Publishing, a.s. 2011

OBSAH

1. UKÁZKY RŮZNÝCH TYPŮ DRAMATICKÉ VÝCHOVY A VÝCHOVNÝCH DRAMAT ANEB CO SE DĚJE V HODINÁCH DRAMATICKÉ VÝCHOVY?	9
1.1 „Úvodní“ úvodní poznámky	9
1.2 Ukázky rozsáhlejších herních celků, tzv. dramát („vícesituačních“ dramatických struktur)	11
1.2.1 Ztracené údolí	11
1.2.2 O třech prasátkách	17
1.2.3 Piknik medvídků (hraček)	21
1.2.4 Fronta v zázemí	22
1.2.5 Abraham Lincoln	24
1.2.6 Macbeth	25
1.2.7 Sdružení pro obranu kulturních hodnot	27
1.2.8 Post-moderní doba	29
1.2.9 Maturitní tablo	30
1.3 Ukázky jednotlivých samostatných dramatických her (obvykle „jednosituačních“)	33
1.3.1 Theatre games – zobrazovací hry	33
1.4 „Závěrečné“ úvodní poznámky	39
2. ZÁKLADNÍ VÝCHODISKA PRO VÝKLAD O METODÁCH DRAMATICKÉ – DIVADELNÍ VÝCHOVY ANEB CESTA K CESTÁM	40
2.1 Co je dramatická, respektive divadelní výchova?	40
2.2 Drama, divadlo a dramatická výchova – shody a rozdíly (s dodatkem „o životě“)	41
3. HRA V ROLI JAKO HLAVNÍ METODA DRAMATICKÉ VÝCHOVY ANEB ZÁKLADNÍ KÁMEN	46
3.1 „Co je metoda?“ poprvé	46
3.2 „Co je metoda?“ podruhé	47
3.3 Co je technika?	48
3.4 Co je cvičení?	49
3.5 Co je konvence?	49
3.6 V čem tkví specifika metod dramatické výchovy?	50
3.7 Hra v roli jako základní, pro dramatickou výchovu specifický metodický princip	52
3.8 Typologie rolí tvořících obecný základ metod dramatické výchovy	54
3.8.1 Rovina simulace	54
3.8.2 Rovina alterace	56

3.8.3	Rovina charakterizace	58
3.8.4	Rovina autentických sociálních rolí v rámci dramatu	58
4.	METODA JAKO SOUČÁST SYSTÉMU PRVKŮ TVOŘÍCÍCH VÝCHOVNOU AKCI ANEB „SÍŤ“	60
4.1	Vztah metody k základním činitelům edukačního procesu, totiž žáku a učiteli	60
4.1.1	Metoda a žák	60
4.1.2	Metoda a učitel	60
4.1.3	Metoda a učitel a žák	61
4.2	Hledání vztahů metody a jiných prvků didaktického systému (cílů, obsahu, forem, principů atd.)	61
4.2.1	Metoda a cíl	62
4.2.2	Metoda a učivo	66
4.2.3	Metoda a organizační forma	74
4.2.4	Metoda a materiální pomůcky a prostředky	75
4.2.5	Metoda a pedagogické principy	75
4.2.6	Postavení metod mezi systémtvornými prvky	77
5.	POŽADAVKY KLADENÉ DRAMATICKOU VÝCHOVOU NA JEJÍ VLASTNÍ METODY ANEB CO MUSÍ UMĚT METODA	78
5.1	Edukační potenciál divadelnosti a dramatickosti jako zdrojů metod dramatické/divadelní výchovy („čím“ učí D+D?)	78
5.2	Metoda jako prostředek naplňování výchovných a vzdělávacích cílů	79
5.3	Metoda jako spojnice mezi životní zkušeností minulou, žákem již osvojenou, a životní zkušeností nově získávanou v podobě učiva	81
5.4	Metoda jako prostředek zajišťující fungování principů dramatu a divadla v dramatické výchově	83
5.5	Metoda jako prostředek uskutečnění a naplnění různých etap (kroků, sekvencí) dramatické struktury, respektive modelovaných situací	87
6.	OBECNÁ TYPOLOGIE – TYPY DRAMATICKÉ VÝCHOVY A ZÁKLADNÍ TYPY METOD ANEB CESTY PRO CESTY	88
6.1	A. – Typy dramatické výchovy	89
6.1.1	Větší hrové celky	89
6.1.2	<i>Typologie různých etap (kroků, sekvencí) dramatické struktury, respektive modelovaných situací se zřetelem k metodám</i>	<i>95</i>
6.1.3	Menší hrové celky	108
6.1.4	Cvičení a trénink	110
6.1.5	<i>Další klasifikace jednotlivých dramatických her a cvičení (respektive hraní rolí)</i>	<i>111</i>
6.1.6	Fixování tvaru a představení	117
6.2	B. – Obecná typologie metod užívaných v různých typech dramatické výchovy	118
6.2.1	Vztah metod a výše uvedených typů dramatické výchovy	118
6.2.2	Vztah hry a metod dramatické výchovy	118
6.2.3	Obecné třídění metod užívaných v dramatické výchově	119

7. METODY A TECHNIKY DRAMATICKÉ VÝCHOVY (METODY A TECHNIKY NAVOZUJÍCÍ UČENÍ ŽÁKŮ) ANEB CESTY	122
7.1 Obecné charakteristiky skupin metod	123
7.2 A/I – Metoda plné (úplné) hry	125
7.3 B/II – Metody pantomimicko-pohybové	126
7.4 B/III – Metody verbálně zvukové	161
7.5 C/IV – Metody graficko-písemné	196
7.6 C/V – Metody materiálově-věcné	207
8. PRINCIPY, ORGANIZAČNÍ RÁMCE A ŠIRŠÍ FORMY UŽITÍ JEDNOTLIVÝCH METOD/TECHNIK ANEB MANTINELY	215
8.1 Princip užití různých typů hraní v roli	216
8.2 Princip improvizované/připravené hry	217
8.3 Princip „obsazení“ role	222
8.4 Princip diskontinuity/kontinuity hry	228
8.5 Princip jednorázové/opakované hry, respektive princip jednorázového/opakovaného užití metody/techniky	234
8.6 Princip sériového/paralelního hraní	237
8.7 Princip iluzivnosti/stylizace (či z jiného úhlu: realismu/symbolismu a podobně)	239
8.8 Princip žánru hry	247
8.9 Princip vyčlenění hráče/postavy ze hry – včlenění hráče/postavy do hry	252
8.10 Princip přítomné nepřítomnosti/nepřítomné přítomnosti	254
8.11 Princip formy interakce osob	255
Hra jednotlivce (A)	257
Hra dvojic (B)	259
Hra skupin (C)	260
Hra celé třídy (D)	261
8.12 Princip vztahu mezi obsahem a formou hry, respektive obsahem a použitými metodami/technikami	262
8.13 Princip časoprostorový	270
Časové okolnosti užití metody/techniky	270
Prostorové okolnosti užití metody/techniky	272
9. METODY A TECHNIKY ŘÍZENÍ VYUČOVÁNÍ V DRAMATICKÉ VÝCHOVĚ – TŘÍDNÍ MANAGEMENT (METODY A TECHNIKY ORGANIZUJÍCÍ UČENÍ ŽÁKŮ) ANEB PÁKY (A PÁČKY)	275
9.1 Instrukce	276
9.1.1 Vztah instrukce a cílů	277
9.1.2 Typologie instrukcí	278
9.1.3 Taxonomie instrukcí podle typu učebních úloh v dramatické výchově	282
9.2 Reflexe (včetně hodnocení)	288
9.2.1 Součásti reflexe	288
9.2.2 Obsahy reflexí	289
9.2.3 Reflexe a cíl vyučování dramatu	291
9.2.4 Základní formy reflexe	291

9.2.5	Několik metodických poznámek na okraj	298
9.3	Otázky	299
9.3.1	Základní východiska přístupu k otázce jako technice	300
9.3.2	Klasifikace otázek	301
9.4	Souběžné vedení (boční vedení, sidecoaching)	306
	Různé klasifikace SC	307
9.5	Učitel v roli	310
	Podstata, funkce a cíle techniky	310
	Sebeřízení učitele v roli	313
	Typy rolí pro „učitele v roli“	314
	Specifické typy techniky učitel v roli	318
9.6	Podávání informací	320
9.7	Vypravování	321
9.8	Shrnování	323
9.9	Pravidla	324
9.10	Signály	326
9.11	Odpočítávání	327
9.12	Předvádění	328
9.13	Mlčení	329
9.14	Pozice a pohyb učitele v prostoru	329
9.15	Fyzická manipulace	330
9.16	Řízení materiálem	331
	DOSLOVNÍ ÚVODY ANEB V PODSTATĚ 10. KAPITOLA	332
	Úvodní poznámka k 1. vydání	332
	Úvodní poznámky ke 2. vydání (část)	333
	Úvodní poznámky ke 3. vydání (část)	334
	POUŽITÁ A DOPORUČENÁ LITERATURA	336
	PŘÍLOHA – PŘEHLED STRUKTURNÍCH PRVKŮ VÝCHOVNÉHO DRAMATU	341

1. UKÁZKY RŮZNÝCH TYPŮ DRAMATICKÉ VÝCHOVY A VÝCHOVNÝCH DRAMAT ANEB CO SE DĚJE V HODINÁCH DRAMATICKÉ VÝCHOVY?

Následující text 1. kapitoly budiž současně i úvodem k celé této knize. Mapa na cestu 1. kapitolou vypadá takto:

- „úvodní“ úvodní poznámky,
- ukázky,
- „závěrečné“ úvodní poznámky.

1.1 „ÚVODNÍ“ ÚVODNÍ POZNÁMKY

Patří se v úvodu alespoň krátce nastínit, že autorovým cílem je sepsání knížky o *metodách dramatické výchovy (na pozadí charakteristiky tohoto oboru)*, a naopak **není** jeho cílem psát *metodiku dramatické výchovy!* Znamená to tedy, že spíše než o „metodiku“ (návod jak postupovat) tu jde o „metodologii“ (nauku o metodách).

Upozorňuji však ihned, že ačkoliv je pojem metodologie u nás vesměs užíván jako označení pro nauku o metodách výzkumů, v tomto případě je jím míněna skutečně nauka o metodách výchovy a vyučování užívaných dramatickou výchovou.

Dříve než se začneme zabývat jednotlivými metodami, technikami a postupy, které dramatická výchova používá, chci nabídnout čtenáři pohled na to, co – jak název kapitoly praví – se odehrává ve třídách, když skončí počáteční formality, když se případně odehrají některé tzv. rozehrívací hry na počátku hodiny, a když „vypukne dramatická výchova“ jako taková. Čekají nás tedy ukázky. K nim několik předběžných upozornění.

Teritorium dramatické výchovy je široké. Ukázky uvedené v této kapitole jsou sice dostatečně reprezentativní, nicméně a pochopitelně nepodávají v příkladových celcích, v nichž jsou zde uvedeny, vyčerpávající přehled možných typů dění v hodinách dramatiky! Nepostihují například specifiku práce s dramatickými hrami při přípravě inscenace (v uměleckých školách i jinde) apod. Ukázky jednotlivých metod, principů apod. v následujících kapitolách pak ale pokrývají širší postupů dramatické výchovy dostatečně. To však jistě nevylučuje další proměny uváděného systému metod apod.

Ukázky zahrnují prakticky dva z obvyklých typů či principů výstavby lekcí školní dramatické výchovy (spíše se zřetelem ke školám literárním /ZŠ, SŠ/ než uměleckým

/ZUŠ/), tyto principy se mohou též případně různě kombinovat (zde uvedené pořadí a) + b) neoznačuje důležitost těchto typů!).

a) ukázky rozsáhlejších herních celků tzv. dramát („vícesituačních“ dramatických struktur)

b) ukázky jednotlivých samostatných dramatických her (obvykle „jednosituačních“)

Ukázky nám otevřou dveře do hodin **dramatické výchovy jako samostatného předmětu**, ale prakticky též do hodin integrujících cestou dramatické hry učivo z různých oblastí a též do hodin, v nichž se výrazněji sleduje linie literárního, případně jazykového nebo dějepisného atd. učiva. Mohou tedy být – pevně doufám – zajímavé jak pro učitele dramatiky jako takové, tak pro učitele užívajícího metody dramatické výchovy v jiných předmětech.

Učiňme též zadost hned na začátku terminologickému problému, který přináší již název této kapitoly, v němž se vyskytuje pojem *drama*. Drama v tomto případě nikoliv ve smyslu například rozkotání vzájemných vztahů všech se všemi ve třídě, drama nikoliv ve smyslu sehrání některého z tragických „kusů“ význačného dramatika, nýbrž drama:

- jednak ve smyslu určitého pojetí či typu dramatické výchovy zastoupeného zde ukázkami her obsahujících více herních kroků (Ztracené údolí, Piknik..., Postmoderní doba, Tablo, Macbeth apod.)
- a jednak též jako synonymum k našemu pojmu dramatická výchova v širokém slova smyslu (řecký pojem použila i v pedagogickém kontextu angličtina, která považuje edukační dramatiku za druh umění).

Dovolte mi též jistou licenci při převodu anglických a amerických dramát. Autory cituji, ale provádím některé dílčí úpravy. Tak jako divadelní hry jsou k dispozici různým divadlům, tak i zveřejněná třídní dramata jsou samozřejmě k dispozici ostatním učitelům. A je současně možné (a leckdy přímo nutné), aby každý učitel přebírající drama od někoho jiného zvažil, zda je převezme ve zcela originální podobě, či provede úpravy. Opět se však sluší na takovou úpravu upozornit. Ohlašuji tedy, že můj převod není zcela identický s originálem (kde jsem zasáhl podstatněji).

Současně prosím o pozornost následující technické poznámce: U prvního příkladu („údolí“) jsem doplnil text o náznakové definice cílů/úkolů jednotlivých kroků hry. Tyto definice jsou ohraničeny takto: []. Jejich výsledná podoba je souběhem výsledků poznámek autorů dramatu a mé analýzy. Podobné označení [] jsem použil místy i u jiných příkladů pro některé vlastní komentáře. Dále jsem u prvního příkladu též užil *kurzívu* pro označení těch jevů, jimiž se prioritně bude tato příručka zabývat, totiž „metod a technik“ užívaných dramatickou výchovou.

Zvu vás tedy nyní na procházku světem dramatických her.

1.2 UKÁZKY ROZSÁHLEJŠÍCH HERNÍCH CELKŮ, TZV. DRAMAT („VÍCESITUAČNÍCH“ DRAMATICKÝCH STRUKTUR)

1.2.1 ZTRACENÉ ÚDOLÍ

(C. O'Neill – A. Lambert)

- 2. ročník „secondary school“ – cca 12 let
- hodina o délce 35 minut
- koedukovaná třída se zkušeností s dramatickou výchovou
- v místnosti pro výuku dramatu

Základní cíl: Lekce je plánována jako součást integrovaného vyučování.

Učitel chce, aby si třída vyzkoušela dovednosti, které umožňují primitivním společenstvím přežítí.

1. Úvod

Učitel a žáci se posadí na zem. Učitel *vysvětluje* souvislost s tím, co již třída o primitivních společnostech ví z předchozí výuky, a upozorňuje, že tentokrát začnou v současnosti. Nyní již nedostanou žádné další informace. Ty přijdou, až on (učitel) vstoupí do role – žáci musí být tedy velmi pozorní.

2. Začátek experimentu

Celá třída

Učitel v roli začíná: „Vítám vás ve Výzkumném institutu. Jsem skutečně potěšen, že právě vy jste byli vybráni pro tento experiment. Jde o to, že pro příští rok budeme žít jako příslušníci primitivního kmene, bez mnoha vymožeností 21. století. Budeme si muset poradit s neobvyklými problémy, to je jisté, ale naučíme se hodně o takto žijících lidech a užitek z experimentu budeme mít i v našem současném životě. – Nyní se můžete ptát, nač chcete, pokusím se vám odpovědět.“

Žáci se ptají (kde to bude? co je potřeba s sebou?...), ale učitel zvolna přehrává odpovědnost za odpovědi na ně jako na vybrané experty. *Ptá se* tedy například, je-li někdo zkušený v konstrukci a budování obydlí, aby pak tento odborník odpověděl na otázku jiného hráče týkající se toho, jak se bude na výpravě bydlet. Pokud takové experty učitel nenajde, jednoduše *sdělí*, že příslušní odborníci se patrně nemohli na dnešní schůzku dostavit. Pokud jde o vedení expedice, lze nechat skupinu rozhodnout, zda bude vedoucím učitel (mladší děti), nebo někdo jiný.

[Startování dramatu. Vytváření prvních představ. Dodávání prvních informací. Začátek propojování „starého“ a „nového“. Počátek budování důvěry v drama a angažovanosti.]

3. Přesvědčení veřejnosti

Páry (dvojice)

Je nutné přesvědčit veřejnost o významu takového experimentu. Vznikají *dvojice*. Členové „A“ představují zástupce veřejnosti, „B“ jsou členové týmu. Vzniká *dialog*.

A se dotazují na smysl a užitek akce a B odpovídají. A se smí chovat nepřátelsky apod.

Učitel též *žádá*, aby skupina naslouchala některým dialogům a registrovala způsoby komunikace na straně osob B.

Hráči ve dvojicích *se v rolích vymění*.

Učitel členstvo *chválí* za propagaci akce.

[Prohlubování důvěry v drama, ujasňování si podstaty akce, získávání komunikačních dovedností, čelení tlaku a kritice, zdokonalování hry v rolích, zkoušení různých pohledů na věc apod.]

Diskuse

Učitel *komentuje* otázky a odpovědi naznačující, že tým chápe, jaké těžkosti jej očekávají. *Žádá* tým, aby *shrnul* to, co se objevilo v diskusi. *Na zed' se věší papír* a na něj dva zapisovatelé poznamenávají podle návrhů týmu, „co již víme o místě, kam půjdem“. Pak je tým vyzván, aby každý uvedl jednu malou věc (z 20. století), kterou by si vzal s sebou, a současně vysvětlil, jak mu pomůže tato věc v boji o přežití. Věci jsou zapisovány na další list.

Vše se uschová.

[Rovnění poznatků, prohlubování důvěry v drama, zaostření (fokus) na místo pobytu. Hra s jednou věcí a úvahy o užitečnosti této věci v životě. Zpřehlednění získaných faktů zápisem a jejich uchování.]

Končí hodina. Učitel upozorňuje, že ačkoliv se v dramatu daleko nedošlo, byly vytvořeny důležité základy pro další práci.

4. Rozdělování dovedností (oblastí působnosti)

Každý člen týmu promyslí dovednost, schopnost či „umění“, které by rád nabídl expedici. Dovednosti či profese se *pantomimicky* předvedou. Vše se zapisuje a vzniká *seznam* aktivit potřebných pro expedici.

Dvojice (páry)

Jakmile jsou dovednosti/funkce rozděleny, ve dvojicích *předvede a učí* svou dovednost nejprve člen A člena B a pak opačně.

Celá třída

Diskutuje se o učení dovednostem. Někteří pak předvedou, čemu novému se od kolegů v párech naučili.

[Uvažování nad užitečností dovedností pro podmínky primitivního života, osobní volby činností, prohlubování osobní angažovanosti ve hře, učení druhého, učení se od druhého.]

5. Televizní program

Celá třída

Tým se pokusí *vymyslet program* popularizující projekt pro širší veřejnost. Program má také ukázat přípravy na akci, potřebné odbornosti a způsoby, jimiž chtějí rekonstruovat primitivní styl života.

Hráči budou *kreslit mapy, projekty, obrázky prostředí, ukazovat (předvádět) potřebné dovednosti* i to, jak si poradí s očekávanými problémy; povedou *rozhovory*, v nichž členové týmu budou s to vysvětlit, proč se do takové akce pouštějí, co na to jejich rodiny, které aspekty dnešního života jim budou i nebudou chybět apod. Hráči *mění role a* stávají se též členy televizního týmu, *buduje se studio* atd. Učitel většinou hraje roli koordinujícího producenta a v závěru též „diváka“ celého programu.

[Strukturování problémů atd. kolem výpravy podle důležitosti, dovednost sestavovat informace, uspořádat je a opatřit takovou (mediální) formou, aby mohly být předány někomu jinému – tedy nesloužily jenom skupině, zkoušení si dalších rolí a z nich vyplývajících komunikačních úkolů a stylu komunikace.]

6. Příběh pro noviny

Páry

„A“ je novinář/reportér, „B“ člen týmu. Otázky budou více osobní než v případě TV programu (ambice, zázemí, zkušenosti člena). Lze *užít i nahrávací techniky a vymezit prostředí* (tisková místnost institutu).

[Další prohlubování osobní angažovanosti a budování charakteristik hráčovy postavy.]

7. Oficiální fotografie

Celá skupina

Členové expedice se nechávají oficiálně fotografovat. Učitel „uspořádávání se“ a následné „štronzo“ (znehynění v *živém obraze*) doprovází oficiálním *komentářem*: „Lidé na této fotografii se chystají učinit neuvěřitelný krok do minulosti. Chtějí obnovit způsob života dávno vymizelý. Vědí, že je čekají velká nebezpečí...“ Obrazů může být i více. Po skončení svého *výkladu* může učitel *oslovovat postavy* v živém obraze a *žádat* od nich vždy například *jednu z myšlenek* týkající se budoucnosti, která probíhala postavě při oficiálním fotografování hlavou atd.

[Organizování se, vztahy ve skupině postav, prožívání vážnosti situace, prohlubování charakterizace postavy.]

8. Příjezd do údolí

Celá třída

Fotografování může přejít v příjezd. Skupina má z minula vytvořenou představu o prostředí, do nějž odjíždí. Hráči zavírají oči nebo se obracejí pryč od středu místnosti a učitel svou *narací (vyprávěním)* nastoluje situaci: „Přípravy skončily. Všichni se rozloučili... odletěli letadlem... průvodci, kteří je sem přivedli, odešli pryč a oni sami odejdou až za 12 měsíců.“

Hráči otevřou oči/obráti se do středu místnosti a stanou na okraji ztraceného údolí.

Učitel se ptá na jejich první dojmy i na to, zda jejich představa byla odlišná od skutečnosti, kterou vidí. Je-li dohodnuto, že se povedou záznamy, lze nyní (*individuální práce*) *napsat* kratičké *zprávy – záznamy* o tom, co kdo spatřil, které pak mohou být společně sdíleny.

[Soustředění na novou fázi hry, oddělení od předešlého, aktivace představivosti a jejich změn, definice představy – vjemu, prohlubování angažovanosti hráče ve vztahu k fiktivnímu prostředí.]

9. Průzkum

Malé skupiny, jednotlivci

Hráči se spojí do malých skupin a začnou *hrát v rolích* členů týmu ve svých vybraných prostorech. Každý člen má svůj úkol – někdo shání vodu a potravu, jiný připravuje místo na nocleh, další zkoumá, odkud by zde mohlo hrozit nebezpečí a jaké. Hra se děje pantomimicky. Učitel sleduje vývoj aktivit – kdyby například hrozilo, že některý z členů týmu bude zabit divou zvěří, zasáhne a *tzv. bočním vedením* jedince či skupiny (viz o tom dále) situaci ovlivní.

Pak se skupiny na daný signál sejdou a s ostatními si formou diskuse nebo ukázky (*přehrání*) vymění informace o svém průzkumu. Pak společně chystají tábor pro přenocování, sbírají a rozdělují potraviny, dělají zásobu vody.

Výsledky průzkumů pak *zakreslují do mapy* na veliký papír – každá skupina kreslí teritorium, které zkoumala.

[Tvorba a prohlubování představ o novém prostředí, naplňování představy aktivitou, sdílení, modelování exploračních činností, fixace představy zakreslováním.]

10. První večer

Páry

Členové si navzájem *ve dvojicích sdělují* své úvahy a obavy z nadcházejícího roku.

[Vytváření předpokladů – hypotéz, pronikání do nového života, sdílení a svěřování se, aktivní naslouchání atd.]

11. Večerní shromáždění

Celá třída

„Večer“ se ke společnému jídlu a diskusi o tom, co přinesl den, schází celý tým. Učitel v roli vede diskusi především k otázkám týkajícím se možných problémů vyplývajících z prostředí, k nejdůležitějším úkolům a k věcem nepředpokládaným, a dále ke způsobu řešení problémů, dělení odpovědností apod.

Není vyloučeno, že se hrou budou předvádět některé k diskusi vztažené aktivity – jak se bránit proti napadení zvěří, jak klást nástrahy atd.

[Rozvoj fantazie, strukturování vědomostí o životě v pustině, strukturování života uvnitř hry, zdokonalování činností, přebírání odpovědností, a tím i zvyšování závazku vůči světu ve hře.]

12. Život v údolí

Malé skupiny

Skupina je v údolí již několik týdnů. Každá z malých skupin připraví jeden živý (nepohyblivý) obraz jednoho aspektu života v novém prostředí. Obrazy jsou různé. Lze postupovat tak, že jedna skupina ukazuje „ranní“ činnosti, další „dopolední“ atd. Nebo lze soustředit pozornost na událost, která se tu stala. Předvádět lze též důkazy důmyslu obyvatel – členů týmu při překonávání překážek. Obrazy se předvádějí ostatním skupinám a lze je oživit, doprovázet komentářem nebo vyprávěním, dialogem atd.

[Jde tu především o průzkum primitivního života i o nastolování kulturních rozdílů časově vzdálených civilizací a prolnutí světů.]

13. Nečekané nebezpečí

Malé skupiny

Hráči připraví určitý počet *scén* ukazujících postavy v okamžicích největšího nebezpečí, nebezpečí vyrůstajícího z neočekávaných a předem neodhadnutých příčin. Při plánování by měli zohlednit typ nebezpečí, jeho projevení, typ preventivních či ochranných opatření, riskantnost řešení, nejhorší okamžik apod. Pokud hráči začnou koketovat s „tělesnými“ následky nebezpečí (což není nutné) a směřují i ke smrti, pak je třeba je upozornit na důsledky například úmrtí člena týmu – tedy i ukončení hráčského úkolu hráče atd. Lze jednat o alternativách – hráči se mohou uzdravit, či mohou přejít do rolí domorodců, nebo dokonce hrát duchy svých postav. Fantazii se meze nekladou, leč musí tu být jistá domluvená *pravidla*.

[Tvorba napětí, plánování společné činnosti ve hře, studium prostředí, vymyšlení možných dalších rizik života v něm a jejich náprav či obran proti nim.]

14. Rekapitulace nebezpečí

Celá třída

Je svoláno společné shromáždění, skupiny předvádějí své scény, učitel je uvádí a po každé ukázce řídí diskusi.

[Dramatická hra pro diváka, analýzy z hlediska prostředí, typů nebezpečí a adekvátnosti reakcí, srovnání postoje k nebezpečí z pozice 20. století a „doby primitivní“, etické otázky řešení problémů a odpovědnosti členů týmu.]

15. Legendy, rituály a tance

Malé skupiny

Náš tým se pokouší žít jako příslušníci primitivního společenství. Jsou tu ale stále nutné rozdíly. V čem? Je jejich řeč totožná? Je jejich víra totožná? Jaké jsou výklady přírodních jevů u primitivních národů? Na tom budou nyní pracovat skupiny a výsledky budou prezentovány na oslavě půlročního pobytu v údolí. Skupiny budou jednak hrát, jednak sledovat výstupy ostatních. Učitel bude organizátorem.

Legendy

Skupiny vymýšlejí legendy pomáhající divochům vysvětlovat některé přírodní jevy. Tyto legendy mohou být prezentovány jako *pantomima*, „*dance*“ – *taneční – drama* (viz kapitolu o metodách), *řada živých obrazů s vyprávěním*, *scény s dialogy*, *verše nebo písně* či *příběhy (s rozdělenou odpovědností hráčů za jejich vyprávění po jednotlivých částech)*.

Rituál

Stejně je třída požádána, aby promyslela důležitost *rituálu* v životě primitivních societ a v životě moderního člověka a v malých skupinách připravila rituály vážící se k léčení, oslavě úspěchu (boj, lov), narození, dospělosti, svatbě a smrti a týkající se letního a zimního slunovratu. Každá skupina plánuje rituály tak, aby posléze mohla do jejich provádění zapojit celou třídu. Učitel spojuje rituály narací a uvádí každý z nich.

Tanec

V minulosti mohli obývat údolí všelící tvorové – dinosauři a jiní jim podobní. Malé skupiny mají za úkol oslavit tyto původní obyvatelé *tancem*, který bude posléze předveden v rámci jakéhosi festivalu. Tance nemusí být realistické.

A co by se stalo, kdyby skupina takové „kreatury“ potkala? *Ve zpomaleném pohybu* předvede své reakce v situaci, kdyby se ocitla mezi dvěma podobnými příšerami. *Zvukové efekty nebo hudební doprovod* mohou obstarat ti, kteří právě „netančí“ apod.

[Průzkum archetypů reflektování světa, průzkum důležitých životních situací, práce s metaforou, zvládnání uměleckých forem a stylizace, souhra a koordinace apod.]

16. Volba vůdce*Celá třída*

Tým žije již dlouho v údolí. Vedoucí/učitel svolává jednou *poradu*, na níž oznamuje, že součástí jeho plánu je jeho odstoupení v okamžiku, kdy se život týmu v údolí stabilizuje (pokud se začíná touto aktivitou po přestávce, je dobré předsadit následující: děti i učitel se posadí *do kruhu* a každý řekne jednu vzpomínku na dobu zatím v údolí prožitou – všichni budou začínat stejně slovy: „Vzpomínám si na okamžik, kdy...“). Vedoucí *navrhne* týmu, aby zvolil nového vedoucího nebo vymyslel alternativní systém vedení. Diskutuje se o tom, co to vedení je, jaké nároky jsou kladeny na vedoucího v těchto podmínkách, jak vůbec funguje tým, v čem je třeba jej řídit, vymýšlí se systém volby. *Provádí se volba* se všemi formálními náležitostmi včetně toho, že vítěz konkursu skládá slib vůdce a ostatní skládají slib jemu.

[Analýza struktury managementu v daných podmínkách i obecně, skupina jako řízený organismus, problémy řízení, soužití, provozu týmu atd. Hodnocení osobností. Vymyšlení alternativní technologie řízení nebo technologie voleb. Problémy demokracie a direktivity v tomto kontextu. Přijetí odpovědnosti, práv i povinností.]

17. Setkání s jiným kmenem*Celá třída*

Učitel začíná vyprávěním o tom, jak členové týmu jednou na lovu nahoře na hraně údolí spatřili dým. Šli tedy za ním. Dále se ptá členů týmu, co viděli (jací jsou to lidé, v čem se liší od současníků z civilizovaných zemí, co dělají, jsou-li nebezpeční...). Alternativa: zprávy přinášejí zvědové (*hra jednotlivců*).

Následuje diskuse. Co teď? Je bezpečné být tu dále? Mají se pokusit o kontakt?

Páry

„A“ a „B“ *diskutují* o tom, co dělat. *Jeden* zastává názor, že je třeba experiment *ukončit*, *druhý*, že je nutno *setrvat*.

Pak mohou *sehrát* imaginární setkání mezi členem týmu a příslušníkem onoho kmene, a to *několikrát*, v různých verzích s různými přístupy k problému.

[Dramatická situace, reálie primitivního kmene, setkání kultur jako problém, postoje k „jinému“, odpovědnost za experiment, risk, pohled očima příslušníka kmene apod.]

18. Večerní shromáždění

Celá třída

Večerní porada se točí kolem toho, jak se setkat se „sousedy“, jaké formy komunikace volit, jak to celé zorganizovat? *Řídí* nový vůdce.

[Plánování, vyjednávání, realizace setkání kultur, problémy.]

19. Problém

Celá třída

Učitel začíná vyprávěním: „Skupina členů týmu byla na rybách, když tu spatřili po vodě plavat koš. Vylovili jej a v něm našli malé domorodé děcko. Diskuse se zaostří na otázku: „Jak se dítě dostalo do vody? Budeme je vracet? Jak zůstat neviděni? Není-li to náhoda, proč to ten kmen dělá? Jaká je naše odpovědnost za toto dítě? ... Co budeme dělat?“

Je-li zájem, může *část hráčů převzít role* příslušníků kmene a lze hrát setkání obou kultur. Dohoda: všichni mluví stejným jazykem. V čem bude toto setkání pro obě kultury přínosné?

Malé skupiny

Každá skupina si má vybrat jeden typ rozhodnutí ve věci malého dítěte a připraví a sehraje pak pro ostatní scénu ukazující důsledky přijatého rozhodnutí. Alternativa: učitel zahraje příslušníka kmene, který přichází do tábora týmu. Je nepřátelský? Podezřívavý? Zvědavý? Oč se zajímá? Jak mu tým vysvětlí, co tu dělá? Vidí je on jako hrozbu?

[Dramatická situace, řešení problému, aplikace vědomostí o primitivních kmenech na tento problém; v rovině hraní: ne již hra „na“ primitivní kmen, ale hra primitivního kmene, setkání, co se kdo od koho učí, důsledky rozhodnutí – extrapolování, dedukování apod., odpovědnost.]

20. Návrat

Celá třída

Poslední večerní shromáždění. Diskutuje se o roce v údolí. Každý člen *formuluje jednu zkušenost*, která mu zůstane v dalším životě.

Po návratu jsou členové týmu pozváni opět do televizního studia. Připravují nový program pro veřejnost (jaké hlavní problémy byly, jak se řešily, v čem byla akce úspěšná, přínos akce, šli by do toho znovu, nejtěžší rozhodnutí, setkání s jinými lidmi).

[Rekapitulace, fixace naučeného, sumarizace, zobecňování, vytváření dokumentární zprávy.]

1.2.2 O TŘECH PRASÁTKÁCH

(R. B. Heinig – H. Kasíková – J. Valenta)

- hodina pro studenty učitelství s jistou zkušeností s dramatem
- čas: v „hubenější“ variantě minimálně 3 × 60 min.
- k dispozici: text pohádky od P. Šruta

Základní cíl: Osvojovat si metody a techniky dramatické výchovy, pronikat do možnosti práce s textem na základě rozehrávek, které nejen kopírují děj příběhu, ale i odstupují, aby pohlédly na příběh jako na metaforu a přinesly skrytá či nová témata.

1. Rekapitulace děje příběhu

Skupiny

Po rozdělení obdrží skupiny vždy každá jednu část Šrutova textu. Jejich úkolem je dát dohromady tu část obsahu příběhu, kterou má k dispozici skupina předchozí či následující. Pak skupiny návazně na sebe vypravují části story a majitelé kusů textů kontrolují správnost. Skupiny si mohou zvolit formu vyprávění – vyprávět kolektivně (po jedné větě) či vybrat jednoho reprezentanta apod. Tato aktivita ovšem nemusí být uskutečněna a je možno začít aktivitou následující.

Skupiny rozdělí části jim přiděleného textu do „hratelných“ kroků, které zpracují do podoby živých (nepohyblivých) obrazů, které bude jeden člen komentovat. Vše ve stylu: (nezpívaná) kramářská píseň (obrazy, vyvolávač).

2. Důvod odchodu

Celá třída, resp. jednotlivci (při větším počtu skupiny)

Text se začátkem pohádky, který má k dispozici první skupina, neobsahuje informaci o tom, proč vlastně prasátka opustila domov. Pokusíme se určitou dobu věnovat tomuto problému. Uvažujme o něm s tím, že prasátka chodí, mluví a staví domy a nakupují na trhu – chovají se tedy jako lidé, tudíž nám nepůjde o zoologický pohled.

Z jakých příčin odcházejí ne zcela dospělí z domova? Vypravujte každý v roli toho, kdo odešel z domova, jakoby před těmi, kteří mají podobný osud či podobnou zkušenost, krátce svůj příběh.

Následuje mimorolová debata o odchodech a jejich důvodech, ať již z pohledu odcházejících či jiných osob.

Konečně se rozvine úvaha o tom, proč odešla tři prasátka. Úvaha vyjde ze znalosti příběhu, případně analýzy textu a sběru sporadických nápovědí důvodu odchodu.

3. Situace v souvislosti s odchodem

Skupiny 1 + 3

Matka (rodič) a tři děti – po rozdělení rolí ve skupinách hrají skupiny pro sebe paralelně (v různých částech místnosti hrají najednou všechny skupiny) různé varianty

- situací, v nichž padne v rodině rozhodnutí o odchodu potomka (potomků);
- situací odchodu.

Skupiny se pouze dohodnou, o jaký typ situace půjde a kdo z hráčů, resp. která postava situaci „rozjede“, ale podrobnější scénář nedohadují.

Po skončení paralelních her zkoumajících obecně tyto situace se každá skupina vrátí k pohádce a sehraje pro ostatní své pojetí scény odchodu tří prasátek.

4. Rozchod sourozenců

Text pohádky nabízí jediný „důvod“ rozchodu – rozešel (rozestoupil) se les, rozešla se i prasátka. Takový rozchod ovšem mívá vesměs i jiné příčiny. Skupiny připraví ukázkovou scénu rozchodu tří sourozenců, přičemž pojem rozchod se chápe velice široce. Matky spolupracují, ale nehrají. Jejich úkolem je po přehrání scény pohovořit o povahách jednotlivých sourozenců atd. Skupiny si samy rozhodnou, zda se budou držet příběhu a hrát rozchod prasátek, nebo zda se oddálí a sehrají rozchod sourozenců obecně.

5. Vepřici jako metafora

Co lidského najdeme v obrazech prasátek jako jednotlivců i jako trojice a jejich konání? Můžeme najít analogie ve světě lidí? V jedné verzi pohádky nepříjdu první dvě prasátka o život, nýbrž uprchnou do domečku třetího prasátka...! Debata se může opírat o odborné analýzy pohádek, (v tomto případě například prasátka jako symboly kulturních stupňů vývoje lidstva (od přístřešku z trávy k domu), jejich jednání jako obraz kontrastu principu zábavy a principu reality v postojích k životu – lit.: Bettelheim).

V případě dostatku času lze analogické situace rozehrávat.

6. Vlk jako metafora nebezpečí

Na toto místo může být vložena sekvence použitá u nás Neelandsem v dramatinizaci Červené Karkulky, totiž skupinové rozehrávky nebezpečí, která mohou číhat na ty nedospělé, kteří opustili domov. Rozehrávky na sebe volně navazují tak, aby všechny skupiny viděly všechno. Následuje reflexe.

7. Ochrana

Tato sekvence je opět z Neelandsova dramatu. Lze rozehrávat možné způsoby ochrany proti těmto nebezpečím (přátelé, silná vůle, policie atd.).

Podle vývoje hry lze sekvenci 7 a 8 umístit až do části zabývající se vlkem, tedy cca od 10. kroku.

8. Vlkovzdorný dům – vrchol prasečího důvtipu

Skupiny (trojice)

Prasátku(ům) zachránil život dobře postavený dům. Jak by se mohla nazývat firma, kterou třetí prasátka (zjevný inteligent) založí? Jak se bude nazývat typ domu? Či akce za stavbu vlkovzdorných domků atd.? Skupiny připraví ukázky reklamy na domek – forma hry (resp. použitá metoda) je volná – plakát, TV šot, rozhlasová reklama, píseň, báseň...

9. Vlk na scénu – rekapitulace

Skupiny

Skupiny si rozeberou tyto situace: vlk u domečku prvního prasátka, a jak to dopadlo (lze využít verze pohádky, v níž prasátka nejsou sežrána). Postup: skupina zobrazí situaci pouze neartikulovanými zvuky a případně též citoslovci; vlk u domečku druhého prasátka, a jak to dopadlo (zpomalený film); vlk u domečku třetího prasátka (resp. nyní již tří prasátek), vlk třikrát napálen (hra s jakýmkoliv předměty zastupujícími

loutky vlka a prasátek a ozvučenými řeči hráčů), vlkův konec (sled fotografií z policejní rekonstrukce vlkova konce – živé obrazy nebo „rozhlasová hra“ apod.).

10. Vlk v maléru

Páry

Vlkova matka poslala syna pro večeři. Vlk se však vrací s prázdnou. Jak matka reaguje? Jak se vlk vymluví? Scéna končí v okamžiku, kdy je učiněno rozhodnutí o náhradním řešení večeře. Páry hrají paralelně všechny najednou. Po skončení první scény se v rolích vymění.

11. Vlk a jeho pohled na věc

Skupiny

Vše ale mohlo být jinak. Každý člen skupiny jako vlk převypráví svou verzi celé pohádky. V roli vyprávějího vlka se vymění všichni členové skupiny. Skupiny pracují paralelně.

12. Jaký je vlk?

Jednotlivci

Všichni – každý ve svém prostoru – pantomimicky hrají, „co dělá vlk, když právě neloví prasata“. Půjde celkem o tři aktivity – sekvence této hry. Učitel řídí odpočítávacím (viz dále metody řízení) „...2...1...První akce!“

Páry (trojice)

V páru/trojici předvede každý účastník své pojetí vlka tím způsobem, že pantomimicky ztvární situaci typu „vlk ráno v koupelně“ jakoby před zrcadlem – další hráč(i) zrcadlí jeho chování.

Po všech krocích hry mohou samozřejmě následovat reflexe. V tomto případě lze hovořit o různých pojetích vlka a o jejich lidských analogiích.

13. Vlk v úzkých

Páry

Hráči se vystřídají v následující sekvenci: vlk již spadl do kotle s vodou, voda se začíná nebezpečně prohřívát a vlk má přesně jednu minutu na to, aby přesvědčil prasátka, že jej mají pustit.

14. Zaslouhuje vlk uvařit?

Celá třída

Je nutno zvolit variantu příběhu. Jsou dvě prasátka snědena, či ne? Uvařil se vlk v kotli, nebo byl na poslední chvíli zachráněn třeba sousedy prasátka? Pak každý žák promyslí, z jakého úhlu pohledu bude reagovat. Kým se stane (role jako postoj) – někdo kriminalistou/právníkem, někdo oním sousedem, někdo knězem, někdo příslušníkem nějakého hnutí, někdo mluvčím odborů atd. Učitel jako reportér televizního pořadu zabývajícího se žhavými událostmi prochází a ptá se jednotlivců na jejich názor (rychle lze i určit prostředí, například u každého jednotlivce jiné – před domkem, ve studiu atd.).