

DRAMATICKÉ HRY A IMPROVIZACE

2. lekce (90 minut) – zahřívací hry, průpravné hry

1) Epidemie

Rekvizity:

- žádné

Charakteristika:

- zahřívací hra, hra v prostoru

Popis:

- jeden žák ukazuje pohyb, honí ostatní
- když se někoho dotkne, chycený od něj „nemoc“ (pohyb) dostane a honí taky
- „nákaza“ se tedy šíří stále dál, dokud nepostihne všechny hráče

1. *variace:*

- místo pohybu se jako nákaza šíří zvuk

2. *variace:*

- jako nákaza se zároveň šíří pohyb i zvuk

2) Pantomimická předávání předmětů

Rekvizity:

- žádné

Charakteristika:

- průpravná hra, hra v prostoru

Popis:

- každý si představí nějakou věc, nikomu ji neprozrazuje
- pantomimicky ztvární činnost spojenou s ní (tzn. neukazuje, jak je věc velká, jaký má tvar, ale co se s ní dělá)
- všichni žáci chodí po prostoru – když někoho potkají, ukáží si vzájemně pantomimicky každý svoji věc a „předají“ si ji
- když potkají někoho dalšího, ukážou mu věc, kterou právě získali (ne už svoji vlastní prvotní věc – tu už předali)
- na konci si všichni sednou do kroužku a představí opět pantomimicky věc, kterou získali jako poslední, ostatní hádají, o jakou věc se jedná, zjišťuje se, jestli se nějaká věc „neztratila“ nebo naopak některá „nerozmnožila“

Variace:

- věci se mohou předávat pantomimicky buď pořád ve stejném provedení (tzn. každý žák věc předvede jinému hráči přesně tak, jak byla předvedena jemu), nebo si žák může činnost spojenou s tou danou věcí „vylepšit“ podle vlastního uvážení

3) Kouzelná věc

Rekvizity:

- žádné

Charakteristika:

- průpravná hra, hra v prostoru

Popis:

- žáci nejdříve sedí v kruhu
- každý si vymyslí kouzelnou věc, kterou by rád dal kamarádovi po své pravé ruce (např. hrneček z pohádky „Hrnečku, vař!“)
- následně každý po jednom předvede pantomimicky vymyšlenou věc, „předá“ ji sousedovi po pravici a její kouzlo jenom jemu šeptem prozradí
- žáci se rozdělí (nebo jsou rozděleni) do skupinek např. po třech
- v těchto trojicích si vzájemně prozradí kouzla „obdržených“ předmětů a vyberou si jeden z nich, o kterém vymyslí příběh (ostatním skupinám ho neprozrazují)
- příběh by měl mít podobnou strukturu jako pohádka „Hrnečku, vař!“ – tzn. nejdřív je pro hrdinu užitečný, později se však stane pro něj nechtěným, až třeba nebezpečným, na konci proběhne rozuzlení příběhu
- každá trojice předvede svůj příběh pomocí 3 živých obrazů (obraz je bez pohybu), v každém obraze musí být přítomni všichni členové skupiny
- ostatní skupiny uvažují nahlas, co v obraze vidí, co se asi zrovna odehrává, o jaký jde předmět, kdo je hlavní hrdina,... – členové skupiny, která zrovna obrazy předvádí, nereaguje na dohady diváků

1. variace:

- jestliže diváci nemají v příběhu stále jasno, skupina, která ho předváděla, ho znázorní znovu, tentokrát však pomocí 5 obrazů

2. variace:

- jiné upřesnění příběhu – diváci si v každém ze 3 obrazů vyberou právě jednu postavu (pokaždé však někoho jiného), která promluví

3. variace:

- k upřesnění příběhu se použije metoda „čeření“ – v každém ze 3 obrazů postupně promluví všichni členové skupiny (stačí, když každý řekne jedno slovo)

Zakončení:

- diváci zkusí povyprávět příběh; skupina, která ho předváděla, ho zpřesní, poopraví