

# DRAMATICKÉ HRY A IMPROVIZACE

## 3. lekce (90 minut) –zahřívací hry, průpravné hry

### 1) „Zastavovaná“ chůze, štafetová chůze

*Rekvizity:*

- žádné

*Charakteristika:*

- zahřívací hra, hra v prostoru

*Popis:*

- všichni chodí po prostoru, dokud se kdokoli nezastaví – v tu chvíli se musí zastavit i všichni ostatní
- znovu se rozejdeme po prostoru způsobem, že se opět kdokoli dá znovu do pohybu – v ten okamžik se rozejdou i všichni ostatní
- žák, který zastaví či se dá do pohybu jako první, není předem určen – může to být kdokoli

#### *1. variace – štafetová chůze*

- opět se chodí po prostoru, jeden se zastaví, ostatní taky
- rozejde se jeden žák, dotkne se kohokoli jiného, čímž ho uvede do pohybu, ale sám se opět zastaví („předá“ mu pohyb)
- žák, který je v pohybu, opět jde po prostoru a kohokoli, koho se ještě nikdo předtím nedotkl, uvede do pohybu a sám zase zastaví
- takto to pokračuje, dokud se všichni nevystřídají

#### *2. variace – obměna štafetové chůze*

- probíhá stejným způsobem jako 1. variace (štafetová chůze)
- když je však do pohybu uveden předposlední dosud nepohybující se žák, rozejdou se všichni až na toho, kterého se ještě nikdo nedotkl
- dosud stojícího žáka vzápětí uvede do pohybu „předposlední“ žák (tzn. ten, kterého se někdo dotkl jako posledního)
- je zde důležité, aby všichni stále sledovali dění – musí vědět, kdo už chodil po prostoru (kdo byl v pohybu) a kdo ne

### 2) Napodobování chůze

*Rekvizity:*

- žádné

*Charakteristika:*

- zahřívací hra, hra v prostoru

*Popis:*

- vybere se jeden žák, jehož chůzi se budou ostatní snažit napodobit
- všichni chodí po prostoru, přitom sledují chůzi zvoleného jedince a zkouší ji napodobit
- napodobovaný žák si po chvíli sedne a pozoruje ostatní – sleduje na ostatních styl své chůze
- na závěr se zhodnotí charakter žákovy chůze – on sám nejdříve popíše, čeho si všiml na ostatních (jaké rysy jeho chůze chtěli spolužáci napodobit) a následně spolužáci řeknou, čeho zajímavého si na jeho chůzi všimli

### 3) Chůze poslepu

*Rekvizity:*

- jakýkoli menší předmět – např. kelímek

*Charakteristika:*

- hra na uvědomění si velikosti prostoru

*Popis:*

- na podlaze je postaven jeden kelímek ve vzdálenosti asi 5m od místa „startu“ (místo startu může být židle nebo jen čára na zemi)
- žák si stoupne (či sedne) na místo startu a podívá se, kde leží kelímek
- zavře oči, jde se zavřenýma očima ke kelímku a zkusí ho zvednout – teprve potom otevírá oči
- cílem je se trefit a zvednout kelímek
- na podlahu se můžou dělat značky míst, kde si jednotliví žáci mysleli, že leží kelímek – vyhrává ten, který buď přímo zvedl kelímek, nebo kdo byl kelímku nejbliže

### 4) Indián

*Rekvizity:*

- žádné

*Charakteristika:*

- zahřívací hra, hra v kruhu, hra na soustředěnost

*Popis:*

- žáci stojí v kruhu zády do středu a mají zavřené oči
- jeden žák je indián – stojí uvnitř kruhu a oči má otevřené (ostatní jsou jeho nepřátelé, proto se je snaží zabít)
- indián omezeným počtem kroků (např. 4 kroky) k někomu přistoupí a dotkne se dlaní jeho zad („zabije“ ho) – v tu chvíli se role mění – indiánem se stává žák, kterého původní indián „zabil“
- žáci stojící zády do kruhu musí velmi dobře poslouchat a soustředit se, protože když někdo z nich vycítí, že se k němu indián blíží, může se zachránit tak, že zvedne ruku – v ten okamžik na něj indián nemůže

*Variace*

- pokud žák zvedne ruku, aniž by za ním indián šel, stává se on sám indiánem

5) „Vycítění“ pohledu

*Rekvizity:*

- žádné

*Charakteristika:*

- zahřívací hra, hra na soustředěnost

*Popis:*

- žáci mající zavřené oči tvoří půlkruh, stojí čelem do středu půlkruhu
- proti nim stojí jeden žák a soustředěně pozoruje pohledem kteréhokoli spolužáka, stojícího v půlkruhu
- pokud žák stojící v půlkruhu ucítí jeho pohled, zvedne ruku

6) Tvoření strašidelného příběhu

*Rekvizity:*

- žádné

*Charakteristika:*

- vytváření příběhu, průpravná hra

*Popis:*

- žáci se rozdělí do dvojic
- jejich úkolem je vytvořit jakýkoli strašidelný příběh bez předchozí domluvy na obsahu a ději
- žáci se ve dvojicích střídají – každý řekne jen jedno slovo – slova musí tvořit věty a věty celý děj
- když mají všichni příběh hotový, každá dvojice ho povypráví ostatním

*Variace*

- na závěr každá dvojice řekne jen část svého příběhu – první dvojice řekne začátek svého příběhu, druhá dvojice další část a poslední dvojice jen závěr svého příběhu