

# DRAMATICKÉ HRY A IMPROVIZACE

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

### 1) Kevin

*Rekvizity:*

- žádné

*Charakteristika:*

- zahřívací hra, kruhová aktivita

*Popis:*

- všichni stojí v kruhu čelem doprostřed, dívají se na zem do středu kruhu
- na pokyn učitele se podívají někomu do očí (vyberou si ho předem – už když se dívají na zem)
- pokud se něčí pohledy setkají (tzn. žák se podívá do očí někoho, kdo se dívá zase na něj), oba zaječí jako Kevin ve filmu *Sám doma*
- tito dva žáci opouští kruh
- aktivita pokračuje, dokud všichni neopustí kruh (dokud se všichni nestanou Kevinem)

### 2) Tleskání v kruhu

*Rekvizity:*

- žádné

*Charakteristika:*

- zahřívací hra, kruhová aktivita

*Popis:*

- všichni stojí v kruhu čelem doprostřed
- po kruhu se posílá tlesk
- rukama se naznačuje směr, kterým se tlesk posílá
- dva tlesky znamenají změnu směru
- kdo se splete, vypadá ze hry

*Variace*

- tlesk se nemusí posílat jen po kruhu, ale i přes něj ke komukoli jinému
- tleskajícímá rukama se musí přesně ukázat na toho, komu tlesk posíláme – on si potom může zvolit, na kterou stranu tlesk pošle

### 3) Kovbojové

*Rekvizity:*

- žádné

*Charakteristika:*

- zahřívací hra, hra na soustředěnost

*Popis:*

- dva žáci se postaví vedle sebe s rukama připaženými, dva natažené prsty představují kolty
- na znamení se žáci pomaličku otáčí, dokud nestojí čelem proti sobě (tzn. otočí se o 90 stupňů)
- v tuto chvíli může kterýkoli z těchto dvou žáků vystřelit na toho druhého (připažené ruce pokrčí v loktech a „vystřelí“ z koltů)
- kdo vystřelí první, vítězí
- nejde tu však o rychlost, kdo dřív vystřelí, ale o vystižení správného okamžiku – tzn. žák se snaží vystřelit těsně předtím, než vystřelí jeho soupeř
- hrát může každý s každým při malém počtu žáků, nebo se stojí v kruhu a každý hraje jen s žáky stojícími napravo a nalevo od něj

#### 4) Životní příběh

*Rekvizity:*

- žádné

*Charakteristika:*

- průpravná hra, hra na uvědomění si vlastních pohybů, možností pohybu

*Popis 1. části aktivity:*

- aktivita probíhá pro všechny současně, i když každý pracuje sám (individuální aktivita)
- každý žák si představí, jakým je živým organismem – zda člověkem, zvířetem, rostlinou, houbou, příp. jakým přesným druhem tohoto organismu (např. slunečnicí, labutí,...)
- život organismu ztvární pomocí tří živých obrazů
- nejdříve každý zaujme polohu, která zobrazuje zrození tohoto organismu
- jako druhý krok žáci zaujmou polohu zobrazující jeho skon
- naposledy ztvární to, co se nachází mezi zrozením a smrtí, tzn. něco jako „rozkvět“, okamžik největší životní síly

*Popis 2. části aktivity:*

- poté žáci zkusí ztvárnit celý příběh života „svého“ organismu, tzn. propojí tři obrazy pomocí pohybů

*Popis 2. části aktivity:*

- žáci se rozdělí do dvojic a vzájemně si ukážou příběhy života „svého“ organismu
- poté žák, který nepředvádí pohyby, zkusí vytvořit zvukovou kulisu k pohybům svého spolužáka
- posléze se vymění

- nakonec si příběhy života organismů se zvukovou kulisou mohou všichni žáci vzájemně ukázat

## 5) Ztvárnění situace pomocí improvizovaných obrazů

### *Rekvizity:*

- žádné, příp. menší pódium

### *Charakteristika:*

- průpravná hra k tvoření dramatu

### *Popis 1. části aktivity:*

- žáci společně vymyslí situaci, která se jich samotných týká či je zajímavá pro ztvárnění – např. přistání mimozemšťanů
- situace se ztvární pomocí 3 živých obrazů, ve kterých budou všichni žáci

#### 1. obraz – před přistáním mimozemšťanů:

- žáci po jednom vstupují na pódium v odstupu asi 5 sekund, kde zaujmou polohu odpovídající tomu, čím chtějí v prvním obrazu být (mohou být určitým člověkem, zvířetem, věcí,...)
- žáci jsou stále v této poloze, dokud nejsou na pódium všichni
- poté žáci opět po jednom ve stejném pořadí řeknou sloveso odpovídající tomu, co právě dělají, a nato opouštějí živý obraz

#### 2. obraz – při přistání mimozemšťanů:

- probíhá stejně jako 1. obraz (jen polohy se samozřejmě změny, protože se změnila situace)
- při opouštění obrazu však žáci neřekají jen sloveso, ale celou větu, citoslovce či jiný zvuk odpovídající tomu, čím v obrazu jsou

#### 3. obraz – po přistání mimozemšťanů:

- probíhá stejně jako 1. a 2. obraz
- při opouštění obrazu žáci přímo řeknou, kým v obrazu jsou

### *Popis 2. části aktivity:*

- žáci společně vymyslí píseň, kterou budou k obrazům zpívat (píseň vůbec nemusí odpovídat situaci, kterou obrazy představují)
- žáci mohou stát celou dobu na pódium – když netvoří obraz, stojí vzadu v půlkruhu
- žáci znovu vytvoří stejné obrazy, opět do nich vstupují ve stejném pořadí
- k vytváření obrazů zpívají vybranou píseň (např. k 1. a 3. obrazu jen melodii a k 2. obrazu i se slovy)
- jakmile žák zaujme svoji polohu v obrazu, přestává zpívat – zpěv tedy při vytváření každého obrazu stále slábne, až zcela utichne