

1. TÉMA: Práce s hrou

Johan Huizinga – Homo ludens (O původu kultury ve hře) – česky 1971

„Hra je dobrovolná činnost, která je vykonávána uvnitř pevně stanovených časových a prostorových hranic, podle dobrovolně přijatých, ale bezpodmínečně závazných pravidel, která má svůj cíl v sobě samé a je doprovázena pocitem napětí a radosti a vědomím jiného bytí, než je všední život.“

Dramatická hra - tj. námětová hra založená na mezilidském kontaktu a komunikaci, na setkávání různých lidských jedinců v situacích, osob, které na sebe vzájemně působí, řeší střetávání svých postojů a potřeb, přání a směřování a vytvářejí tak děje.

HRA nabízí celou řadu možností, jak se na ni podívat. Například tento **model cibule**:

- každá hra má v sobě celou řadu vrstev, a pokud ji chceme používat cílevědomě, musíme o nich přemýšlet:

1. vrstva – motivace, příběh
2. vrstva – pravidla
3. vrstva – co se hrou naučíme
4. vrstva – jaký je symbolický princip hry?
5. vrstva – komu je hra určena – s jakou skupinou, v jakém věku a s jakými zkušenostmi?
6. vrstva – jednotlivci ve skupině
7. vrstva – kdo hru uvede? – má na to náš tým vedoucích?
8. vrstva – mám na to já?

Dalším úhlem pohledu je to, kam hra směřuje a co nabízí:

Principy hry:

- základní stavební prvky dané hry

Pedagogický cíl hry:

- to, co může hra rozvíjet, naučit, podpořit. Cíl je možné podpořit změnou pravidel.

Symbolická (modelová) situace:

- metafora, ve hře obsažená. Přesah hry do reálného života. Základní dramatická situace hry, kterou je možné obohatit a měnit na základě změny vnějších okolností – kdo, kde, kdy, jak, proč, co...

Dramatický potenciál (role, situace, dramatické napětí):

- Základní divadelní prvky, které hra obsahuje.

Příklady:

- *hry Upír, Angína, Samuraj, Pustí mě domů, Pronikání do kruhu, Nory, Zvedání ze země, Baba ...*

Hra: Upír

Pravidla hry: upír stojí uprostřed kruhu a snaží se chytit za krk někoho z hráčů v kruhu, a to dříve, než se ozve hráčovo jméno. Hráč – oběť – se může zachránit tím, že se dívá na jiného hráče, který nahlas řekne jeho jméno – jméno oběti. Pokud se jméno neozve dříve, než se Upír dotkne oběti, jde doprostřed kruhu chycený hráč.

Principy hry: oční kontakt, zapamatování si jmen, upoutání pozornosti, pozornost, věnovaná ostatním, zábava

Pedagogické cíle: herní seznámení se jmény ostatních, prolomení bariér

Symbolická (modelová) situace: jeden proti všem, moc – rozhodování o osudu druhého člověka, pomoc v ohrožení, bezmoc oběti, vina ... šikana, zneužití moci, ochota postavit se mocnému nepříteli a riskovat kvůli někomu jinému, cena pomoci...

Dramatický potenciál

- *role:* hrozba, oběť, zachránce, přihlížející – potencionální oběti
- *situace:* nebezpečí se blíží a já mohu jen bezmocně prosit o pomoc...
- *nejsilnější moment dramatického napětí:* okamžik, kdy se upír blíží k oběti

Úkol:

Vyberte si některou další známou hru a rozeberte ji v těchto rovinách.