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, Pusť 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.