

DIVOUS

Základní parametry programu

CÍLOVÁ SKUPINA	2. stupeň ZŠ, SŠ, VŠ, dospělí
TÉMA	ODLIŠNÝ JEDINEC
CÍLE	Cílem VP je společná tvorba příběhu na základě úvodní věty a jeho prostřednictvím zkoumání mezilidských vztahů, konkrétně tématu odlišného jedince v prostředí malé komunity. Vlastní tvorbou příběhu a jeho ovlivňováním přejímají účastníci zodpovědnost za postavy a jejich osudy v příběhu a zároveň vnášejí a zkoumají vlastní aktuální témata v rámci bezpečného prostředí příběhu.
OBLAST, ZAMĚŘENÍ	Literární a dramatická výchova, Osobnostní a sociální výchova
DÉLKA	180 min
POMŮCKY	Papír, fixy, hudba – zvuky vytí vlků a větru?

AUTOR	Petra Rychecká
DOBA VZNIKU	2019

Popis programu

Stavba programu je velmi variabilní a záleží na okamžitém naladění skupiny a jejím vnímání ohniska dramatu. Proto zhruba od bodu č. 8 nelze jednoznačně popsat pořadí dalších kroků a je třeba s nimi pracovat podle potřeby a nápadů.

Ústředním tématem je odlišný jedinec a jeho přijímání komunitou. Nabízí se zde témata jako PŘEDSUDKY, SCHOPNOST POSTAVIT SE SKUPINĚ, SÍLA POMLUVY...

Program vznikl na základě 1 náhodně zaslechnuté věty, která mi nedala spát, a která je spouštěcím momentem dramatu – vějičkou či lákadlem:

„Říkali mi Divous a na zimu ho vyhnali z vesnice.“

Podoba dramatu pak vždy záleží na konkrétní skupině, která s ním pracuje, protože ta si vnáší do příběhu svá témata tím, že volí cesty (motivy), které chce zkoumat. Lektor tomu vychází vstříc otázkou, kterou skupině klade: „Co dalšího by vás zajímalo? Co chcete prozkoumat, vidět, slyšet a od koho?“.

Na základě odpovědí pak nabízí vhodné techniky – způsoby, jak danou odpověď získat.

Úvodní rozeřtání a naladění skupiny

1. **PŘIVÍTÁNÍ a představení lektora, prostoru, programu...**
2. **Hra MRAŽÍK** – honička s 1 honičem a záchranou chycených jejich rozmrazováním – masáží zad

Cíl: uvolnění skupiny, rozeřtání, odstranění ostychu

Budování víry – kontext dramatu

3. ZIMA

Technika: slovní asociace – se zavřenýma očima vytváření vnitřní představy a jejich pojmenování nahlas

Cíl: navození tématu a naladění skupiny na společnou představu

4. Upřesnění představy: ZIMA V HORÁCH KDYSI DÁVNO... bez elektřiny, malá vesnička hluboko v údolí...

Technika: vyprávění

Vstup do dramatu

5. Věta lektora: **ŘÍKALI MU DIVOUS A NA ZIMU HO VYHNALI Z VESNICE.**

6. **Asociace skupiny** – co je napadá při poslechu této věty? Jaké otázky jim jdou hlavou?

Technika: skupinové asociace a jejich zapisování na papír

Cíl: naladění skupiny na společnou vlnu, otevření fantazie

7. **Představa DIVOUSE** – jak asi vypadá? Kolik mu je let? Co má na sobě? Jak se chová? Čím je zvláštní?

Technika: může to být společné vytváření představy nebo variace: OBRAZ NA ZDI – kreslení postavy nebo modelování postavy z těla ve skupině a představení této sochu ostatním

Cíl: vybudování společné představy hlavní postavy a její odlišnosti

Úvodní konflikt – problémová situace

7. **DRBY** - co se o něm říká

Technika: přidávání vět v kruhu - hráči v kruhu šeptají drby o divousovi – ještě ne v rolích, ale co je napadá

Cíl: navození odlišnosti postavy, vytvoření prvotního konfliktu

8. **VESNICE** – jak vypadá? Kolik v ní žije obyvatel? Co dělají? Čím se živí?

Technika: budování společné představy – může to být kreslení mapy, vyprávění, diskuse, vytváření soch...

Cíl: upevnění kontextu a jeho společného vnímání, podpoření víry v drama

9. ODCHOD – Kdo z postav by se s Divousem loučil jako poslední a jak?

Technika: skupinová improvizace - kruh, učitel v roli Divouse nebo někdo z hráčů prochází kruhem a každá z postav se k němu nějak zachová – otočí zády, něco mu řekne, odplivne...

Cíl: vytvoření individuálních rolí ve vesnici a jejich vztahu k Divousevi

Prohlubování dramatu

10. POSTAVY Z OKOLÍ – horká křesla s postavami, které nám mohou o Divousem něco říct

Technika: horké křeslo – skupina klade otázky postavám, které představují někteří z nich.

Cíl: získání dalších informací o hlavní postavě a jejím osudu, vycházejících „ze hry“

Reflexe – co nyní víme? Co ještě potřebujeme vědět?

11. POSLEDNÍ KAPKA – ve skupinách vymyšlení a sehrávka situace, která byla poslední kapkou pro rozhodnutí vesničanů, vyhnat Divouse z vesnice

Technika: skupinová etuda

Cíl: hledání vrcholu konfliktu mezi Divousem a vesnicí

Reflexe: Která ze sehraných situací je pro nás nejzajímavější a proč?

12. PORADA V HOSPODĚ před vyhnáním

Technika: simultánní improvizace skupiny – všichni v rolích vesničanů

Cíl: umožnit hráčům zaujmout individuální stanoviska za své postavy

13. Co znamená: „... a na zimu ho vyhnali z vesnice.“

Technika: stavba OBRAZŮ z těl za Divousevými zády – postupné vstupování do obrazu

Cíl: uvědomit si závažnost rozhodnutí vesnice

14. OBRAZY Z JEHO ŽIVOTA – skupiny připraví 3 fotky z různých období jeho života od narození po vyhnání + titulky k nim

Technika: skupinová etuda

Cíl: prohloubit znalost postavy Divouse a jejího života ve vesnici

15. sehrávka a reflexe – Co víme teď? - diskuse

Uzavírání dramatu a jeho reflektování

16. JAK TO DOPADNE?

- jeho možný návrat do vesnice po letech

Technika: ulička a myšlenky v hlavách vesničanů, jeho proslov k nim

- možné nalezení jeho pozůstatků na jaře nebo po letech – co by o něm lidé z vesnice říkali dětem?

Technika: skupinová improvizace rodinného večera

Cíl: Uvědomit si, jak se na svůj čin dívali vesničané s odstupem času.

17. shrnutí příběhu a pojmenování tématu – o čem náš příběh vypráví? Kde jinde bychom se mohli setkat s podobným příběhem?

Technika: reflexe diskusí

ALE TAKY TO MOHLO BÝT ŘAZENO ÚPLNĚ JINAK A JINÝMI TECHNIKAMI... TOTO JE ZÁZNAM JEDNÉ Z MOŽNÝCH PODOB.