

PROMETHEUS

Lekce dramatické výchovy a dějepisu

Vytvořily lektorky Dramacentra Bezejména Miloslava Čechlovská a Jarmila Šírlová

Téma: Věrnost, síla odhodlání, lidské štěstí, vztah bůh x člověk

Myšlenka: Za lidské štěstí si mohou lidé sami. Obdarováním druhých tvořím i své štěstí.

1. TITÁNI A OLYMPANÉ

Učitel: "Dnešní příběh nás zavede do dávné doby, do starého Řecka, mezi mnoho bohů, kteří podle starých bájí ovládali Zemi.

Ty budeš Zeus, Hera, Poseidon, Apolón, Artemis, Afrodité, Hermés, Héfaistos, Pallas Athéna - žijete na hoře Olymp, jste Olympané. Sedněte si zde, v rohu místnosti. Ostatní jste Titáni.

Titáni stojí v kruhu. Olympané jsou mladí bohové a snaží se zvítězit nad Titány. Vždy jeden Olympan bude honit jednoho Titána. Běháte po směru hodinových ručiček, vně kruhu Titánů. Každý Titán musí oběhnout min. 1 kolo, max. 2 kola, pak se vystřídá s jiným Titánem a to tak, že se před něj postaví. Olympan se snaží Titána chytit. Pokud ho chytí, odchází Titán pryč, Olympan zabere jeho místo v kruhu. Jakmile zazní triangel, honící Olympan se postaví mezi Titány - ať někoho chytil nebo ne, je stále Olympan. Honí další Olympan...."

Po ukončení hry učitel dětem oznámí, že Olympané, v čele s Diem (Zeus), nejvyšším bohem, nad Titány zvítězili a získali vládu nad zemí.

Učitel: "Titáni, odejděte z kruhu a sedněte si na libovolné místo v místnosti. Vaše místo zaujali Olympané."

Reflexe: Je normální a správné, že je stará generace nahrazena mladou. Podstatné je, aby se mladá generace poučila z chyb té předchozí.

2. PROMÉTHEUS

Učitel: "Nyní se všichni pohodlně položte na záda, můžete si zavřít oči. Zaposlouchejte se do hudby, kterou vám pustím."

Učitel pustí žákům skladbu (Carl Orff – Carmina burana) a začne číst text:

Modrá obloha se zhlížela ve vodách a vody byly plné ryb. V povětří létala hejna ptáků a na zemi se pásala na lukách stáda. Ale nikdo stáda nehlídal, nikdo nelovil ryby a nikdo nenaslouchal ptačímu zpěvu. Na zemi chyběl člověk.

Smutně bloudil po zemi Prométheus, potomek božského rodu Titánů, a marně hledal živé bytosti, které by chodily vzpřímeně jako on a které by se mu podobaly tváří. Viděl však

hlínu, dávající život trávě, rostlinám a stromům, a spatřil husté deště, snášející se na zem. Dešťová voda udržovala v přírodě život, a tam, kde nepršelo, umíraly stromy i keře a narůstala poušť. Když Prométheus poznal sílu země a vody, smísil hlínu s dešťovou vodou a vytvořil sochu prvního člověka. Podobala se bohům.

Reflexe: Člověk má podle báje podobu boha a svým způsobem se bohem stává – je zodpovědný za Zemi.

3. SOCHÁNÍ

Učitel: "Utvořte dvojice, jeden jste Prométheus, druhý hlína smísená s vodou. Úkolem Prométhea je vytvořit sochu člověka v určité lidské činnosti, je to socha zachycená v pohybu, v konkrétní situaci (nestojí jako sloup). Každý Prométheus musí mít jasnou představu o této činnosti (druhému hráči - "hlíně" svoji představu nesdělujte). Jakmile budou Prométheové hotoví, odstoupí od své sochy a čekají na další instrukci, která přijde, jakmile všichni Prométheové odstoupí od svých soch."

4. OŽIVLÉ SOCHY

Učitel: Za okamžik se stanu Pallas Athénou, bohyní jasného rozumu a moudrosti, která neživé soše vdechla ducha. Koho ovine můj šátek, ten učiní své první lidské pohyby. Váš pohyb musí vycházet z polohy těla, jak bylo vysocháno. Činnost, která odpovídá poloze vaší sochy. Pohybovat se budete tak dlouho, dokud nezazní signál trianglu, po té zůstanete ve štronzu. " Učitel si vezme šátek a každou sochu ovine šátkem.

5. REFLEXE

Po aktivitě následuje reflexe, zda "socha" dělala činnost, kterou měla podle Prométheova záměru konat, nebo ne....

Reflexe: Pokud dokážu svoji představu nahradit vcítěním se do představy druhého (co asi spoluhráč chtěl, abych jako socha představoval), přinese mi to nové podněty, zboří mé vlastní stereotypy.

6. UČENÍ- ŘEMESLŮM

Tak poslal Prométheus na svět první lidi.

Dlouho lidé nevěděli, jak užívat ducha — daru Pallas Athény. Žili jako malé děti. Viděli, ale nepoznávali, slyšeli, ale nerozuměli, chodili po zemi jako ve snu. Nedovedli pálit cihly, ani přitesávat trámy, ani stavět domy. Jako mravenci se hemžili po zemi i pod zemí v temných koutech slují. Nevěděli dokonce, že se jaro střídá s létem, léto s podzimem a podzim se zimou.

Tu se vydal Prométheus mezi lidi a učil je...

Učitel: " Až řeknu, utvoříte skupiny po čtyřech. Vaším úkolem bude znázornit, co mohl podle vás Prométheus lidi naučit. Neznázorňujete průběh Prométheova učení, ale to, co už vás naučil. Každá čtveřice začne živým obrazem, my ostatní budeme hádat, co váš živý obraz znázorňuje. Poté ho rozpohybujete, pantomimicky tuto aktivitu předvedete a znovu skončíte ve štronzu. Necháte nás tipovat, pak představíte svůj záměr."

Učitel dá dětem 5-10 minut na přípravu, poté skupiny pantomimou předvedou řemesla, která Prométheus lidi učil. Začátek pantomimy učitel určí zvukem trianglu, poté, co diváci typují činnost ze štronza.

Reflexe: Lidé se museli všemu naučit, jinak by dodnes žili jako zvířata. Učení je základní předpoklad lidského úspěchu.

7. VÝSLEDKY PROMÉTHEOVA UČENÍ

Učil je (učitel řekne výčet činností, které žáci znázorňovali v předešlé aktivitě), stavět domy, učil je číst, psát a počítat a rozumět přírodě. Naučil lidi zapřahat zvířata do jha i sestrojovat povozy, aby lidé nemusili nosit břemena na zádech. Ukázal jim, jak se stavějí lodě a jak plachty ulehčí veslařům práci. Dříve lidé neznali léku, nevěděli, co jim prospívá a co škodí. Prométheus jim poradil, jak mísit hojivé masti a uzdravující léky. Odhalil užaslým lidem všechna umění a lidé se horlivě všemu učili.

Učitel: "Všichni jste lidé, kteří jste se od Prométhea naučili mnoha dovednostem. Ty teď budete pantomimicky vykonávat, dokud nezazní triangel - signál pro štronzo. Každý vykonávejte svoji činnost. Můžete se inspirovat tím, co jste před chvílí vytvořili ve skupině, můžete přijít s něčím novým."

Děti simultánně hrají pantomimu – řemesla. Aktivitu zakončí po zaznění trianglu štronzem. Hráče lze po společné simultánní pantomimě rozdělit na dvě skupiny, kdy jedna skupina jsou herci, druhá diváci, poté si pozice vymění.

8. HRA V ROLI - ZEUS

Bohové, shromáždění na hoře bohů, na Olympu, pozorovali nedůvěřivě pokolení lidí na zemi, které se naučilo od Prométhea práci, vědám i umění. Zvláště vládce všech bohů, Zeus, se mračil den ode dne víc a víc.

Učitel v roli Dia (přehodí přes sebe plášť, vezme si na hlavu korunu, nebo do ruky hůl - znak pro Dia) zvolá: "***Naučil jsi lidi pracovat a myslet, ale nenaučil jsi je ještě dobře, jak mají ctít bohy a jak jim obětovat, jak se jim klanět. Víš přece, že na bozích záleží, bude-li rok úrodný nebo chudý, navštíví-li zemi mor nebo blahobyť. Bohové vládnou nad osudy lidí. I já sám***

vrhám své blesky, kam se mi zachce. Jdi k lidem a řekni jim, aby nám obětovali, nebo je stihne náš hněv.“

Učitel vystoupí z role a oznámí, že Prométheus slíbil, že lidé budou přinášet bohům oběti, ale že si Zeus má sám přijít vybrat, co od lidí bude požadovat

9. OBĚŤ BOHŮM

Učitel: "Každý z vás nakreslí a vystřihne to, čeho by se dokázal vzdát, co by byl ochoten bohům obětovat. Tuto kartu dá na společnou hromádku. Na další kartu naopak nakreslete to, co je pro vás důležité, bez čeho byste se v životě nechtěli obejít, co má pro vás velikou cenu. Tuto kartu položte na druhou hromádku. Pamatujte, že v obou případech vyrábíte konkrétní, hmotné věci, které můžete skutečně odevzdat."

Děti vytvoří dvě hromádky věcí. Důležité je, aby ve druhé hromadě byly věci pro děti opravdu cenné.

Učitel: "Máme tady dvě hromádky. V jedné je to, čeho jsme ochotni se vzdát, v druhé hromádce jsou věci pro nás důležité. Pojd'me se domluvit, jak to udělat, aby si Zeus vybral pro nás méně důležité věci. Neměli bychom spoléhat na náhodu."

Hráči společně vymýšlejí strategie, jak udělat lákavější to, co jsou ochotni obětovat. Svůj záměr provedou.

Po skončení přijde lektor v roli Dia. Ten si vybere jednu z hromádek.

Učitel dle Diovy volby uvede další text: "Jak to bylo v naší báji? I tady Zeus poznal, kde se skrývá to cennější, ale nedal to najevo". *nebo*

"Jak to bylo v naší báji? I zde si Zeus vybral to na první pohled lákavější. Poslouchejte."

A Prométheus zabil býka, maso ukryl do býčí kůže a navrch položil žaludek. Na druhou hromadu dal kosti, ale obalil je tukem tak, že je nebylo vidět. Hromada kostí obalených tukem byla větší a zdála se i lepší. Sotva Prométheus všechno připravil, ucítil Zeus příjemnou vůni chystané oběti a sestoupil z nebes na zem.

Prométheus spatřil Dia a zvolal: „Bohové, vyberte si, který díl je vám milejší. Co, vládce bohů, vybereš, to budou smrtelní lidé obětovat.“

Zeus poznal, že ho chce Prométheus oklamat. Nedal však najevo hněv a naschvál vyvolil hromadu lesknoucí se tukem. Prométheus přistoupil s úsměvem k hromadě a odhrnul tuk. Objevily se holé kosti. Když odkryl býčí kůži, zavonělo čerstvé maso. Od těch dob obětovali lidé bohům tuk a kosti, maso si ponechávali pro sebe.

Reflexe: Jsou věci, které mají mnohem vyšší hodnotu než finanční. Mobil mohu koupit nový, ale dárek od přítele, fotografii své rodiny, dopis kamaráda... má pro člověka mnohem vyšší hodnotu.

10. REFLEXE

Učitel: "Proč si podle vás Zeus vybral, jak si vybral, když věděl, že si vybírá tu méně hodnotnou oběť?"

11. HRA MLHA

Zeus nenechal smělý Prométheův čin bez trestu. Rozhodl se, že lidem vezme oheň. Připadla jim lepší část, maso, ať je tedy jedí syrové. Vládce bohů poručil ihned mračnům, aby lijákem uhasila všechna ohniště. Divoký vítr rozmetal horký popel a odnesl jej do moře. Na zem se snesla mlha.

Učitel: Jsme lidé, chodíme po zemi (vyvažujeme prostor). Na zvuk bubínku se všichni schoulíte do dřepu a zavřete oči. Nastal veliký zmatek, hledáte jeden druhého. Aniž byste otevřeli oči, natočte se a ukažte rukou na Aničku, Davida,.... "

Hru opakujeme tak dlouho, dokud se neukáže postupně na několik hráčů ve skupině. Místo bubínku můžeme opět využít hudbu C.Orffa (zastavení hudby = zvuk bubínku). Hráči vždy svoji volbu zkontrolují otevřením očí.

Reflexe: I ve chvíli, kdy se zabývám sám sebou (chodím po prostoru) musím stále vnímat své spoluhráče. Musím je vnímat neustále, jsme v tom společně.

12. CESTA PRO OHEŇ

Prométheus viděl neštěstí seslané na lidi, cítil s nimi a neopustil je. Věděl, že v Diově paláci plápolá dnem i nocí jasný oheň. Vplížil se proto v noční tmě na horu Olymp do zlatého paláce vládyce bohů. Potichu, nikým nezpozorován, vzal trochu ohně z Diova krbu a ukryl jej v duté holi.

Učitel: "Stejně jako Prométheus i vy se vydáte pro oheň. Až si přehodím plášť, budu Zeus, zde mám oheň (učitel z pěti barevných šátků vytvoří oheň). Vaším úkolem je donést ho zpět lidem, aniž bych vás já-Zeus zpozoroval. Jestliže se nebudu dívat, můžete se libovolně pohybovat, otočím-li se čelem k vám, musíte zůstat stát jako socha. Mám jich tu v paláci opravdu hodně, nevšimnu si vás. Kdo se ale pohne, toho proměním v kámen a pro oheň už nikdy nedojde. Každý smí vzít jeden plamen, plamenů je pět. Aby se oheň dostal zpět k lidem, alespoň pět z vás musí úspěšně dojít. Buďte opatrní."

Po zadání instrukcí se učitel stává Diem a hra začíná.

Pozn. Je to známá hra na čaroděje, nebo „cukrkávalimonáda“, v tomto případě je ale smyslem soudržnost kolektivu – alespoň pět dětí musí splnit úkol, nikdo není sám za sebe.

Učitel se postará, aby alespoň pět dětí úkol splnilo. V opačném případě najde řešení.

Reflexe: Lidé získali zpět oheň, protože spolupracovali.

13. ŘEMESLA - HRA NABÍZENÁ

S ohněm se Prométheus vesele vrátil zpátky k lidem. Přinesl jim, po čem tolik toužili. Zase se pozvedly plameny na lidských ohništích i v dílnách a vůně vařených pokrmů a pečeného masa stoupala k nebesům a dotkla se i nosu vládce bohů.

Učitel: "Jsme lidé a radujeme se, že zase máme oheň a můžeme žít jako dřív. Kdokoliv z vás zvolá, co lidé mohli dělat. Např. opékat jablka. My ostatní zvoláme: "Jó, opékáme jablka!" a pantomimou tuto činnost budeme předvádět, dokud někdo jiný nedá jinou nabídku."

Pozn. V této hře děti musí záměrně dodržet pravidlo emočního nastavení – radosti. Prostě si přikážeme, že musíme být nadšení. Zpravidla děti toto nadšení přeženou tak, že dojde k nonsensu, jsme nadšení z činností, které by nadšení nevyvolaly.

14. HERMES x EPIMÉTHEUS

Zeus shlédł na zem a spatřil kouř stoupající z komínů. Rozhněval se zlým hněvem bohů. Ihned určil lidem nový trest. Zavolal k sobě chromého boha Héfaista, který byl vyhlášený umělec. Bydlil pod kouřícími sopkami, kde měl své dílny. Tomu poručil, aby zhotovil sochu krásné dívky. Héfaistos poslechl a zanedlouho stála před Diem nádherná socha, jakou svět neviděl. Zeus jí vdechl život. Bohyně Athéna jí dala skvostný závoj, bělostné roucho a skvělý pás, bohyně krásy, Afrodita, jí dala nadpozemský půvab a Hermes, posel bohů, jí daroval živou řeč a milý a úlisný hlas. Potom ji ověnčili. Zeus jí vložil do rukou zlatou schránku a nazval dívku Pandorou, vším obdařenou. Lstivý Hermes odvedl Pandoru na zem k Prométheovu bratru Epimétheovi.

Učitel: "Jste Hermes, nabízíte mi Pandoru s její skříňkou. Lákáte mě, abych tento dar přijal. Já jsem Epimétheus a uvidíme, zda budete úspěšní a nechám se zlákat."

Děti ve skupinové roli nabízí učiteli skříňku. Učitel nakonec podlehne a skříňku si vezme.

Otevře ji a s úlekem rozhodí po místnosti lístky uvnitř schované. Na nich budou názvy z přílohy č.1, ovšem kladných bude minimum.

Reflexe: Bůh dal lidem darem mnohem víc smutku než radosti. To hezké od bohů zdarma lidé nedostanou.

15. PANDORINA SCHRÁNKA

Prométheus často bratra varoval, aby nepřijímal od bohů žádné dary. Ale Epimétheus při pohledu na krásnou Pandoru zapomněl na všechno varování a na všechny rady.

Vlídne jí přijal do domu i se zlatou schránkou. Byl zvědav, co mu bohové ve schránce posílají, a požádal dívku, aby pozvedla víko.

Pandora ochotně schránku otevřela. Se svištěním, kvílením a nářkem cosi vylétlo.

Učitel: "Pojďme zjistit, co se na Zemi objevilo. Lístečky sesbírejme a pojdme se s nimi posadit do kruhu. Co Zeus seslal mezi lidi?"

Děti čtou slova z Pandořiny skříňky, dávají je doprostřed kruhu.

Nemoci a bída, šikana, chudoba,

začaly obcházet lidská obydlí a v patách za nimi přicházela smrt. Bolest a těžké myšlenky budily lidi ze spánku a zlé sny jim tížily hrud'. Jen naděje, jenom naděje bylo mezi lidmi málo. Zůstala téměř celá uzamčena v Pandořině schránce.

16. BRAINSTORMING - CO ZŮSTALO UZAMČENO

Učitel: "Co všechno mohlo zůstat uzamčeno v Pandořině schránce?"

Děti vymýšlejí slova, učitel zapisuje na tabuli či na papír do nakreslené zavřené Pandořiny skříňky. Tato slova se mohou stát nápovědou pro další aktivitu.

17. PROMÉTHEUV TREST

Diův hněv se snesl i na Prométhea. Vládce bohů vyslal Héfaista s pomocníky, aby přikovali odbojného Prométhea nejtěžšími a nejpevnějšími řetězy k vysoké skále v pohoří Kavkazu. Nerad poslechl Héfaistos rozkazu vládce bohů a přikoval Prométhea ke skále tak těsně, že se nemohl ani pohnout. Vysoko nad propastí, v které pluly cáry mlh, visel Prométheus mezi nebem a zemí, ale nepokořil se, neprosil Dia o milost.

Když Zeus viděl, že Prométheus neprosí o milost a že hrdě nese svůj osud, vyslal za Prométheem na Kavkaz obrovského orla. Orel přilétal každého dne k upoutanému Prométheovi, trhal mu ostrým zobanem játra z těla a živil se jimi. V noci játra Prométheovi znovu narůstala a orel měl ráno připravenou novou potravu. K takovému trápení odsoudil Zeus Prométhea navěky. Uplynulo mnoho let, ale Prométheus se nepodrobil.

A lidé pochopili, že je hloupé čekat na dary z nebes. Naučili se lásku, pochopení, + slova z aktivity č. 17 vytvářet ve svých srdcích, obdarovávat se mezi sebou a sami tak to dobré přinášet na Zem.

Učitel: „Každý z vás dostane hromádku prázdných kartiček. (pozn. Každé dítě dostane tolik kartiček, kolik má spoluhráčů). Najděte v této místnosti někoho, komu byste rádi dali dar, který mohl zůstat uvězněný na dně Pandořiny schránky. Můžete se inspirovat slovy, která jsme napsali do obrázku pandořiny schránky, ale nemusíte. Například já si myslím, že Míša se málo usmívá, často jí vidím smutnou. Ráda bych jí nadělila smích. Tak napíšu slovo smích na kartičku a daruji jí Míše. Míša si ji ovšem nenechá, přečte si ji a dá ji doprostřed místnosti. Dar přijala a dala nám všem. Já už Míše další dar dát nesmím, ale mohu dát jiný nebo stejný dar někomu jinému, dokud nevypotřebuji všechny kartičky. Všichni budou dávat a zároveň přijímat.“

Po ukončení aktivity jsou všechny lístky uprostřed místnosti.

Učitel: „Víte, co je krásného na takovém daru, jako je štěstí, láska, přátelství? Že když ho někomu dáte, neubude, naopak, na světě ho tím obdarováním bude víc. Čím víc lidé dávali, tím více štěstí na světě bylo. Podívejte, kolik špatného tu máme z Pandořiny schránky a kolik dobrého z našich darů. Jen na Prométhea jsme trochu zapomněli...“

Reflexe: To dobré si na světě lidé vytváří sami, vzájemnou láskou, přátelstvím, pomocí. Čím více dáváš, tím více dostáváš.

18. PROMÉTHEUV PRSTEN

Po staletích, která Prométheus prožil v mukách a osamění, spatřil hrdinu připoutaného ke kavkazské skále Hérakles, syn Dia, vládce bohů. Ubíral se tudy na cestě za zlatými jablky Hesperidek. Právě přilétal orel, aby se nasytil. Hérakles odložil kyj, napjal luk, namířil a jedinou ranou zabil zlého dravce. Potom rozdrtil Prométheovy okovy a daroval mu svobodu.

Učitel: „Všichni známe, jak krutý dokáže být Zeus, když je porušeno jeho slovo. Pojdme vymyslet strategii, jak vysvobodit Prométhea a zároveň neporušit Diovu kletbu, že Prométheus bude na věky věků přikován ke skále.“

Aby však byl Zeus usmířen a splnila se jeho kletba, musil Prométheus nosit železný prsten, v němž byl zachycen kousek kamene z kavkazské skály. Tak byl Prométheus navěky připoután, jak Zeus určil.

A od těch dob nosí lidé prsteny s kamenem na památku Prométheova činu. Nosí je dodnes, i když už dávno zapomněli na Prométhea, který se nechtěl pokořit před bohy a v neštěstí stál věrně při lidech.

19. SLOVO NA CESTU

Učitel vyzve žáky, aby každý řekl, co ho v projektu oslovilo a především jakou zprávu, jaké ponaučení si z této lekce odnášejí.

PŘÍLOHA

NEMOC Krankheit ZÁVIST Neid

UTRPENÍ Leiden SMRT Tod

ŠIKANA Schikane LEŽ Lüge

BÍDA Tristesse ZLOBA Ärger

BOLEST Schmerz(en)

CHUDOBA Armut NÁSILÍ Gewalt

ZLÉ SNY Alpträume

HLOUPOST Dummheit

VĚRNOST Treue ŠTĚSTÍ Glück

NADĚJE Hoffnung LÁSKA Liebe

PŘÁTELSTVÍ Freundschaft

ODPUŠTĚNÍ Vergebung