

Tobiáš Lolness

téma: ekologie

Věk: 4. - 7. ročník Časová dotace 3 vyučovací hodiny

Pomůcky:

- Samolepící štítky na jmenovky dětí
 - Bambusové tyče
 - Hudba, zvuk bouře, notebook a repro
 - Velkoformátový papír na mapu stromu, fixy, papíry na vynálezy
 - Klobouk (znak Jo Mitche), brýle (znak profesora), kšiltovka (znak Tobiáše)
-
- Hudba Stromový lid: <https://youtu.be/4p144XkBhDg>
 - Hudba Sloupaní: https://youtu.be/-j3_6KTWeBU
 - Hudba Bouře: https://www.youtube.com/watch?v=R8to5_3jAXA

Malý x velký

8:00 – 8:15

Hráči chodí po prostoru, lektor je simultánně vede. Navozuje různý povrch, po kterém chodí (mech, listí, kamení, písek, voda, ...), různé překážky (hustý les, palouk, velký strom, kláda přes cestu...), různé okolní vlivy (vichr, déšť, sníh, horko...). Pohyb hráčů by měl být výrazně jiný, pokud jdou např. po písku nebo v mechu. Cílem je navodit atmosféru příběhu a schopnost hry v roli.

Lektor navodí představu, že se hráči stávají obry. Vše okolo je ale v původní velikosti. Např. stromy jsou hráčům po kolena. Poté se hráči naopak stanou miniaturními človíčky cca 15 mm velkými, vše okolo ale zůstává v původní velikosti. Pohyb v mechu nyní vypadá úplně jinak, mech se stává lesem.

Hráči v roli človíčků se pohybují ve větvích stromu, kam je kdosi přenesl. Skáčou z větvičky na větvičku, přelézají pupeny listů atd. Pokud lektor řekne štronzo, všichni ztuhnou. Na dotyk lektora řeknou, co kdo dělá: „Zdolávám převis kůry.“ „Šplhám po mladém výhonku větve.“ „Prodírám se mechovým lesem.“ „Jsem na kraji listu, koukám do propasti pod sebou.“

Strom – asociace

8:15 – 8:25

Hráči asociují na slovo strom – verbálně i pohybem.

- Například si mohou v kruhu házet míč a každý, kdo ho chytí, zopakuje slovo STROM, a když míč hází jinému, řekne asociaci (strom – větev, strom – kůra, strom – kořeny, strom – život...).
- Nebo se hráči pohybují po prostoru a tzv. vyplňují prostor zvukem. Kdokoli může říct slovo (asociaci na strom) a pokračovat v pohybu. Nikdy by nemělo být dlouho ticho, ani by nemělo mluvit víc lidí naráz.

Smyslem spojení mluvení a pohybu je zaměstnat obě hemisféry. Hráč se soustředí na pohyb (směr, prostor...) a nestihne veškerou pozornost upřít na „vymýšlení“ asociace, zapojí podvědomí.

Tobiáš – lektor v roli

8:25 – 8:35

Lektor: „My se dnes seznámíme se stromovým lidem, s človíčky asi 2 centimetry velkými, kteří kolonizovali velký strom. Stalo se to už dávno. Stromový lid nezná ani mobily, ani elektřinu, ani televizi, žije v souladu s přírodou, se svým stromem. A netuší, že existuje svět mimo strom. Jestli chcete, mohu mezi nás pozvat

jednoho z nich, chlapce asi jedenáctiletého, 15 mm velkého, což je na chlapce stromového lidu tak akorát. Jmenuje se Tobiáš Lolness. Pokud chcete, můžete mu pokládat různé otázky a dozvědět se tak něco o jeho životě, rodině, nebo o stromovém lidu. Ale vy mu nesmíte říkat nic z toho, co vy víte a on ne. On sem přijde z příběhu, ale vy do jejich světa zasahovat nesmíte.“

Do místnosti vejde druhý lektor v roli Tobiáše, s kloboukem na hlavě. Sedne si před hráče a odpovídá na otázky. Neřekne víc, než na co se hráči ptají. Svými odpověďmi se snaží vzbudit další otázky. Aktivitu ukončí v roli – musí běžet za otcem, protože otec pro něj chystá narozeninové překvapení.

Pozn. Předpokladem práce lektora v roli je podrobná znalost románu. Naopak role nepředpokládá profesionální herecké schopnosti, žáci jsou například příjemně překvapeni, pokud je v roli jejich učitel. Bez problémů přijmou i neprofesionální výkon a minimalistické kostýmování (pouze znak, např. klobouk). „Divadlo“ v tomto případě není imaginací, ale hrou se vzájemně dohodnutými pravidly – lektor je jako Tobiáš a hráči tomu jako věří.

Nápady na témata Tobiáše: veverka přinesla ořech a celá rodina z něj měla ořechovici na zimu, sousedi chovají larvy na mléko, na podzim se stěhovali do spodních větví, tak musel Tobiáš s rodinou celý podzim dělat obydlí v kůře stromu, táta je velký vědec, vymyslel spoustu věcí (třeba že existuje svět mimo strom, protože veverka není na stromě pořád), Tobiáš se bojí Sloupaných, protože jedí lidi atd.

Cílem aktivity je vnést do programu atmosféru příběhu, vtáhnout hráče do děje, vlastním příkladem je motivovat ke hře v roli a ve velmi krátkém čase hráče seznámit s fakty, které potřebují znát. Jelikož však lektor v roli reaguje na dotazy, hráči mají pocit, že mají průběh programu ve svých rukou. Není to však pravda, na jakoukoli otázku lze odpovědět tak, aby lektor hráčům sdělil vše podstatné.

Mapa stromu

8:35 – 8:50, přestávka

Diskuse: Co všechno je na stromě jinak než v našem světě? Jak stromoví lidé asi kolonizovali strom? Jak si mohli zjednodušit život v takovém prostředí? Jaká domácí zvířata chovali? Ve které části stromu žili bohatší a proč? Jak asi stavěli obydlí? Čím se lišila obydlí bohatých a obydlí dělníků?

Hráči ve skupinách nakreslí mapu stromu a následně ji prezentují ostatním.

Mezi větvemi – práce s tyčemi

9:00 – 9:20

Pohybová improvizace s bambusovými tyčemi podbarvená hudbou. Hráči jsou spojeni tyčemi, jiní je prolézají... Když hudba skončí, lektor jedné skupině pokyne, ať zůstane ve štronzu, ostatní se stanou diváky. Hrající skupině lektor odebere tyče, aniž by se skupina pohnula. Tím se ostatním naskytne zajímavý živý obraz plný vztahů. Diváci popisují, co vidí (jsme ve světě stromového lidu). Nikdo nesmí negovat spoluhráče. Např. hráč A: „Matka vaří kaši“ Hráč B nesmí říct „To není matka, to je větev stromu“. Může říct např.: „Otec přináší lžíce na stůl“.

Aktivita se opakuje, lektor postupně vystřídá všechny skupiny.

Pozn. Bambusové tyče lze koupit v hypermarketu se stavebninami, stačí kratší. Hráči je nesmí držet, ale pouze se o ně opírat. Např. hráč A opře konec tyče o bříško svého pravého ukazováku, druhý konec opře o levý ukazovák hráč B. Další tyč opře o pravý ukazovák hráč B a o levý ukazovák hráč C... Tyč může být na jedné straně opřena o jinou část těla. Celá skupina je tak propojena a to, o jaké části těla jsou tyče opřeny, tvoří vztahy členů skupiny. Skupina se pohybuje po prostoru tak, aby tyče nepadaly (mírným tlakem ukazováku proti tyči). Vztahy skupiny jsou tak velmi viditelné, hráči jsou mimoděk v tělovém napětí (aby tyče nespadyly). Pokud ve štronzu lektor tyče odstraní, tělové napětí zůstává, divák vidí jasně vztahy, které může dešifrovat v rámci příběhu. Aktivita učí vzájemné toleranci, spolupráci, „dotykům na dálku“ (dotýkám se spolužáka, ovšem mezi námi je tyč), vztahům, tvořivosti při dešifrování vztahů, soustředění atd.



Rodiny ve spodních větvích - živé obrazy 9:20 – 9:40

Lektor: „Nyní vytvoříte rodiny stromového lidu. Ovšem rodiny ve spodních větvích. Jsou to ti chudší a ve spodních větvích rozhodně nemají život jednoduchý. Nejprve si postavíte imaginární dům. Dohodnete se, kde je jaká místnost, jaký nábytek. Nábytek budete respektovat. Například nepůjdete rovně, když víte, že je tam stůl. Nepoužívejte reálné rekvizity, vše je imaginární.“

„Už máte obydlí? Nyní vytvořte 3-5 živých obrazů ze života rodiny. Jeden z vás vždy řekne titulek“

Hráči prezentují živé obrazy. Vždy nejprve vytvoří obraz, chvíli počkají (aby diváci měli čas sami dešifrovat, co vidí), následně (stále ve štronzu) jeden z obrazu řekne titulek daného obrazu (např. „Příprava večeře“.

Zkušenější hráči zkusí vymyslet titulky tak, aby nebyly „na první dobrou“, aby diváky nutily k přemýšlení (např. místo „Příprava večeře“ titulek „Zase kaše!“).

Cílem aktivity je vytvořit emocionální pouto hráčů k jejich rolím, k postavám z příběhu. Jen tak mohou později řešit dilema mezi ekologií a zpříjemněním života stromového lidu.

Vichřice

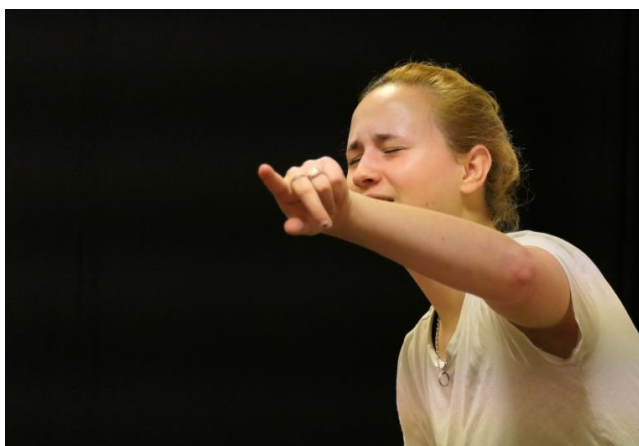
9:40 – 9:50 i více

Lektor: „Nyní obydlete svá obydlí všichni zároveň. Plnou hrou (pohyb + řeč) ukažte, jak vaše rodina žije. Ale pozor, možná se něco stane, v tom případě improvizujte a hrajte v souladu s tou událostí.“

Lektor nechá hráče rozehrát plnou hru na hudbu „Stromový lid“. Potichu zároveň pustí hudbu „Bouře“. Bouři zesiluje a zvuk doprovází emocionálně zbarveným sdělením, že přichází velká bouře, hlína v kůře stromu se rozmáčí, kůra se odlupuje, větve se lámou, mech a lišejník padá a s ním střechy obydlí, vichřice odnáší nábytek, stromoví lidé se zachraňují, jak mohou...“ Hráči reagují v rolích.

Lektor po ukončení aktivity: „A takto je to pokaždé, když přijde bouře. Život stromových lidí je velmi, velmi těžký. A není to pouze nebezpečí vichřice ve větvích stromů, stromoví lidé musí překonávat další obtíže.“

Další aktivita může proběhnout formou diskuse (jaké obtíže překonává stromový lid), nebo formou přípravy a prezentace živých obrazů na téma „nástrahy a těžkosti života stromového lidu“. Záleží na časové dotaci.



Jo Mitch – lektor v roli

9:50 – 10:00

Lektor: „Ale proslýchá se, že jeden z vědců, profesor Lolness, možná nejchytřejší obyvatel stromu, vynalezl něco, co by mohlo lidem život ulehčit. On sám je právě zalezlý se svým bádáním a nemá čas, ale pokud chcete, mohu zavolat člověka, který o jeho vynálezu leccos ví. Jmenuje se Jo Mitch.“

Lektor v roli Jo Mitche odpovídá na otázky. Nesděluje nic, na co se hráči nezeptají. Odpovídá tak, aby vzbudil další otázky. Cílem je předeštit úžasné možnosti využití vynálezu, který je vlastně pohonem na mízu, prvním strojem na stromě. Možná Jo Mitch může velmi stručně nastínit možnosti využití, především jako stroje na vrtání podloží pro bezpečné obydlí. Další nápady ale nesděluje, ty jsou náplní další aktivity.

Vynálezy

10:00 – 10:20, přestávka

Hráči ve skupinách vymýšlí, jak by jim vynález mohl změnit život, co vše by mohl zjednodušit. Výťah do horních větví? Vrtač podloží pro bezpečná obydlí? Hráči přednesou své nápady. Mohou je namalovat nebo předvést živými obrazy... (záleží na nastavení skupiny)

Profesor Lolness – lektor v roli

10:30 – 10:40

Lektor: „Ovšem zdá se, že profesor Lolness nechce svůj objev nikomu předat. Nevím, zda ho přesvědčíte. Mohu ho pozvat. Ale pozor – nepozvete ho jako lidé, ale jako stromové lidé. Jste v rolích lidiček, kteří přišli o dům, už poněkolkáté. Nevíte to, co vědí velcí lidé. Strom je pro vás tím jediným světem.“

Lektor v roli profesora (velmi slušně a pokorně) odmítá poskytnout svůj vynález, argumentuje např. takto:



- Míza, kterou stromový lid těží, zřejmě neteče jen shora dolů (kde by se brala), ale i zpět vzlínáním, zdá se, že je životodárná a strom je živý.
- Listy zřejmě nejsou samostatné rostliny, ale části stromu jako živého organismu.
- Odkud se berou ořechy? Asi existují i jiné stromy a vůbec život mimo strom. V blízké budoucnosti však stromové lidé nebudou schopni svůj strom opustit a kolonizovat jiný. Musí se soustředit na záchranu toho svého.
- Pokud je strom živý, může umřít. Je třeba o něj pečovat.
- Stromové lidé jsou zodpovědní za strom. Když umře strom, umře jejich civilizace.

Hráči se snaží profesorovi oponovat. Lektor balancuje tak, aby hráče zcela nestrhl ani na jednu stranu. Pokud hráči chtějí jeho vynález, argumentuje ekologií. Pokud se vynálezu vzdají ve jménu ekologie, jakoby nechtěně připomene jejich těžký úděl a obrovské možnosti nového vynálezu. Žádaným cílem aktivity je situace, která nemá dobré řešení.

Reflexe, aktualizace

10:40 – 11:00 (i déle)

Hráči jsou vyzváni, aby reagovali mimo roli, aby vystoupili z příběhu. Co bychom poradili stromovým lidem, jak bychom vyřešili rozpor mezi technickou civilizací a udržitelným způsobem života? Příběh je očividně zrcadlem problémů naší civilizace a Země. Co z příběhu vyplývá pro lidi?

Reflexe je nejdůležitější částí lekce, bez ní by nebylo dosaženo cíle v oblasti ekologie a udržitelného způsobu života. Celý román (a s ním i naše lekce) je fiktivním obrazem našeho světa. Příběh nám umožňuje se na problémy stromového lidu podívat z jiného úhlu, ze světa „těch chytřejších“. My samozřejmě víme, že stromů je více, ale také víme, že stromový lid nemůže situaci řešit přesídlením, není toho schopný. Víme, že strom je živý a přijde nám samozřejmě, že vrtáním a těžbou mízy si stromovní lidé „podřezávají vlastní větev“. Právě to, že jsou účastníci lekce reálně „chytřejší“ než postavy, které hrají, jim dává možnost „dobře poradit“. Zpravidla tak, že je lepší žít bez technických vynálezů, v souladu s přírodou a životadárným stromem. Teprve aktualizace účastníky přivede k zamyšlení nad vlastním životem a světem a životadárnou planetou. Teprve tehdy účastníci zjistí, že jednoduchá řešení nejsou k dispozici, nikdo z nás se nechce „vrátit do jeskyně“. Zároveň jsme ve stejné situaci jako stromový lid, naše technické vynálezy nás neodvratně přibližují zkáze.

Celý program by měl nabourat zjednodušené myšlení typu „budu třídit plast a zachráním planetu“. Program nemůže poskytnout návody do budoucna, protože neexistují. Cílem programu je bořit stereotypy, nabídnout pohled z jiného úhlu, z jiné perspektivy, zvenčí. Že výsledkem není řešení, je v pořádku.

Dalším cílem je zprostředkovat dětem román *Tobiáš Lolness* a motivovat je k přečtení. Celá lekce je pouze malým střípkem kvalitního 600 stránkového románu, který se zabývá i dalšími lidskými tématy – totalitou, manipulací, xenofobií, vyvolávání strachu atd. Všechna tato témata mají v románu souvislost se základním tématem – zničením či zachováním světa, ekologickou katastrofou.