Cizinec

program prevence xenofobie

Literárně dramatický program pro 1. – 3. ročník základní školy, autor Miloslava Čechlovská
Zpracováno na motivy autorské pohádky Cizinec, ISBN 978-80-11-00789-8
Dramacentrum Bezejména, z.s.

Téma:

Prevence xenofobie a vyčleňování.

Námět:

Pohádka „Cizinec“. Červený text je citován z předlohy, učitel ho na daných místech programu čte přímo z knihy. Pro děti procházející programem je výhodou, pokud předlohu předem neznají!

Myšlenka:

Za nepřátelstvím k odlišnému jedinci je mnohdy jen strach z neznámého podpořený neschopností přiznat vlastní omezení. Často je skupina ovlivněna osobními obavami několika jedinců, kteří manipulují ostatními a vytváří atmosféru nenávisti, xenofobie a šikany. V takové atmosféře je hrdinstvím postavit se skupině a vyčleněného jedince chránit.

Cíl programu:

Posílit prosociální chování členů skupiny nejmladších školáků a jejich schopnost empatie. Pomoci nastolit takovou atmosféru, ve které by skupina v budoucnosti byla schopna odolat případné manipulaci vedoucí ke xenofobnímu jednání, vyčleňování a agresi vůči odlišnému jedinci.

Časová dotace:

3 vyučovací hodiny

Dramaticko-výchovné cíle:

- dodržuje pravidla hry, v rámci hry si osvojuje nové poznatky (mezilidské vztahy a jejich zákonitosti);
- ovládá techniku pohybu po prostoru (vyplňování prostoru, soustředěný pohyb), vnímá okolí;
- chápe rozdíl mezi hrou v roli a prvoplánovou ilustrací, snaží se o vnitřní prožitek;
- pomocí pohybové improvizace a živých obrazů zkoumá postavy z příběhu (postavy zvířátek), reflektuje výsledky práce spolužáků;
- pomocí diskuse v roli aktivně prozkoumává postavy, emoce, vztahy a děje příběhu, přičemž respektuje rámec daný textem;
- adekvátně reaguje na učitele v roli;
- aktivně pracuje ve skupině;
- rozvíjí sluchovou percepci (cesta vedená trianglem, zvukový plán);
- v rámci hry se rozhoduje za postavu, za své rozhodnutí nese zodpovědnost, z důsledku dovodí ponaučení;
- na pozadí příběhu zkoumá otázky morálky a lidských vlastností.

Cíle z oblasti osobnostní a sociální výchovy:

- seznámí se s problémem xenofobie a odmítání odlišnosti;
- zkoumá důvody xenofobního chování v bezpečném prostředí pohádky a hry v roli; vztáhne poznatky z programu a emoce prožitku v roli k aktuálnímu dění a vlastnímu životu;
- na pozadí archetypálního chování postav z pohádky se pokouší orientovat v mezilidských vztazích a motivacích jednání jednotlivců;
- aktivní prací v průběhu programu rozvíjí tvořivost, komunikaci, pozornost, kooperaci a rozhodovací dovednosti, tříbí své hodnoty a etické postoje, je schopen sebereflexe.

Pomůcky:

- obrázky lesních zvířat (ideálně zatavené A4);
- samolepící štítky na hru Bílá vrána (ideálně černé a bílé)
- Orffovy nástroje (bubínek, dřívka, triangl);
- šátek na zavázání očí;
- materiál na zvukový plán (různé „hudební" nástroje z běžného odpadu vydávající strašidelné zvuky - papíry na trhání a mačkání, igelity, chrastidla z krabiček a rýže, alobal na mačkání, pet lahev s vodou, suchý zip, brusný papír a mnohé další materiály nasbírané dětmi);
- znak vlka (např. klobouk), případně znak dalších důležitých postav – vrány (černá šála), výra (brýle), brouka roháče (rukavice);
- výtvarný materiál (papíry a voskovky, případně materiál na koláž atd.).

BÍLÁ VRÁNA

Děti stojí v kruhu, čelem do kruhu, se zavřenýma očima, brumendem zpívají známou písničku. Učitel obejde všechny děti a každému sáhne na záda, jakoby mu na ně lepil štítek. Jednomu z dětí bílý štítek skutečně nalepí. Jakmile učitel cinkne na triangl, děti se začnou pohybovat po místnosti. Zkušenější děti učitel vede k vyplňování prostoru (děti nechodí do kruhu), průměrné rychlosti (děti neběhají, nezastavují, jsou ve stálém pohybu). Děti dle pokynů nenápadně sledují, kdo je označen štítkem, kdo je „bílou vránou". Snaží se dotyčnému neprozradit, že je bílou vránou. Zvláště u nejmladších dětí je nutné hrát hru vícekrát, než pochopí, že nemohou na „bílou vránu" ukazovat, smát se atd.

Jakmile dotyčný pozná, že bílou vránou je on, vykřikne „Krá" a začne honit. Koho dohoní, ten si sedne na zem. Hru přeruší lektor zvoněním na triangl. Bílá vrána sečte chycené.

- Pokud se stane, že vykřikne „Krá" někdo, kdo bílou vránou není, lektor zvolá: „Nejsi vránou!". Dotyčný si sedne stranou. Hra pokračuje bez něj.
- Dítě v roli bílé vrány často pozná, že má na zádech opravdu štítek, sáhne si na záda atd. Pokud je učitel schopen získat (vytvořit) černé samolepící štítky a jeden bílý, tento problém vyřeší. Všem dětem nalepí černé štítky, jednomu bílý.
- Pokud se hra hraje v malé třídě, lze přidat pravidlo o slepičí chůzi (nesmí se běhat, pata chodidla se musí dotknout špičky). Ale není to ono. Hru lze hrát před programem, např. v hodině tělocviku, a v rámci programu projít reflexí.

REFLEXE

Učitel: „Líbila se vám hra? Jak se cítily bílé vrány? Jak jste poznali, že jste vránou? Co se změnilo v chování ostatních? Cítili jste se někdy ve společnosti ostatních jako bílá vrána?"

- I když se snaží hráči chovat nenápadně, začnou se „bílé vrány" stranit, ze strachu před možnou honičkou. Tato hra navozuje pocit vyřazenosti z kolektivu hraničící s šikanou. Dotyčný je „jiný". Pro ostatní je jeho odlišnost hrozbou. Bočním vedením lektor může hru usměrňovat. Pokud například skupina na bílou vránu nijak nereaguje, učitel může upozorňovat na blížící se nebezpečí („Pozor, jakmile vrána zjistí, že je vránou, začne honit!"). Dítě v roli „bílé vrány" může svoji roli odhalit pouze podle chování skupiny, jež se ho začne stranit. Tedy za předpokladu dodržení pravidel. Právě z chování skupiny (která se ze strachu bílé vrány straní) vychází reflexe hry.

K této hře je možné se vrátit v závěru programu. Proč jsme na začátku programu hráli hru „Bílá vrána"? Jak souvisí s příběhem o zvířátkách? Co to znamená být „bílá vrána"?

Cíl aktivity: Účastník prožije pocit vyčlenění ze skupiny, pochopí vztah odlišnosti jedince a jeho případné nepříznivé pozice ve skupině.

KDO ŽIJE V LESE

Diskuse o fauně středoevropského lesa, vzhledem k věku účastníků o „lesních zvířátkách“. Učitel ukazuje obrázky, skupina obrázky pojmenovává a diskutuje nad nimi. Je výhodné se zabývat zvířaty uvedenými v pohádce. Také je výhodné probrat informace, které by mohly některým dětem bránit v porozumění textu. Proč se myš jmenuje „myš polní“? Kde asi žije? Může se objevit v lese? Jak se jmenuje samice prasete divokého? Proč se o sově či výru říká, že jsou moudří? (mají „brýle“ z peří). Co znamená, že jelen je dvanácterák? Atd.

Cíl aktivity: Účastník si osvojí / zopakuje informace, které napomohou jeho porozumění textu.

JÁ, ZVÍŘE

Hráči se pohybují po prostoru v roli zvířat, a to zásadně zvířat z evropského lesa (veverky, lišky…). Jde o personifikovaná zvířátka (zvířátka pohádková). Hráči nemusí pouze chodit, ale mohou jednat v roli – shánět potravu, připravovat se na spaní, hrát si atd. Učitel je může bočně vést, je-li třeba („A teď se zvířátka ukládají k spánku…“).

- U nejmenších dětí je nutná společná příprava. Všichni společně hrají zajíce, poté všichni společně lišky atd. Teprve poté je možné děti motivovat, aby si vybraly a les byl plný různých zvířátek.
- U starších či zkušenějších dětí učitel dbá, aby hráči (dle svých zkušeností a schopností) zvířata neilustrovali, ale chovali se jako lidé s vlastnostmi a specifickými znaky zvířat. Znak orla není v mávání „křídly“, ale ve specifickém chování predátora, v „ostřížím zraku“, určité „vzdušné lehkosti“ a sebevědomí vládce oblohy. To nelze dětem teoreticky vysvětlovat, ale lze to ukázat, nejlépe na zvířatech, v jejichž rolích děti nebudou (aby se nesnažily o nápodobu). Učitel může například zahrát slepici, aniž by mával křídly, kočku, aniž by mňoukal a lezl po čtyřech atd. Děti se pobaví (učitele v roli žáci nesmírně oceňují) a pochopí. V reflexi této učitelovy etudy děti samy dojdou k poznatkům, jak typově ztvárnit zvíře a přitom neilustrovat. Avšak cílem práce dětí není produkt (inscenační kvality aktivity), ale proces, prožitek. I ne zcela kvalitně zahrané postavy splní účel, pokud je děti hrají soustředěně a s plným nasazením.
- Jedním z důvodů, proč v této aktivitě dbáme o určitý stupeň personifikace, je cíl programu. Děti si mají poznatky přenést do svého života, mají si být jisté, že nejde o problémy zvířat, ale lidí. U malých dětí to nebývá problém, velmi rychle personifikaci vezmou za svou a znázorní zaječí rodinku třeba u televize. Každá skupina dětí ovšem personifikaci chápe jinak. Některé děti mají tendenci být reálnými zvířaty. Proto se například omezují na aktivity lovu atd. Těmto dětem je dobré nabídnout očividně personifikované aktivity, například vaření večeře. Jiné děti personifikují příliš a z jejich hry se vytrácí znak daného zvířete. V tom případě je třeba upozornit, že divák váhá, co je to za zvířátka.
- U starších či zkušenějších dětí učitel dbá i na další kvality hereckého projevu dětí - správné vyplňování prostoru, sledování spoluhráčů, neustálý přehled o dění v celém prostoru atd. Lze využít nespočet technik, např. při zastavení hráči zavřou oči a na pokyn ukáží spolužáka v roli zajíce atd. Učitel také seznámí hráče s pokyny stůj (zastavení a uvedení těla do pohodlné pozice) a štronzo (zastavení v tělovém napětí).
- U začínajících i zkušených skupin je nutné odbourávat sebestřednost a povrchní předvádění. Cílem je soustředěný prožitek hráčů.
- Zkušenější skupiny mohou aktivitu na závěr prezentovat – polovina dětí v rolích prezentuje a druhá polovina je diváky. Diváci reflektují viděné, poznávají zvířata, pozitivně kritizují atd. U méně zkušené skupiny je prezentace nevhodná, může zvýšit míru nadbytečné sebereflexe a obavy z reakce diváků.

Cíl aktivity: Účastník chápe zvířecí postavu v pohádce jako personifikovanou, tj. charakteristiky postav z pohádky je schopen vztáhnout ke své lidské zkušenosti a svému životu. Pokud v následujících aktivitách účastník jedná v roli zvířecí postavy, jedná jako člověk se všemi důsledky.

U ZVÍŘÁTEK DOMA

Hráči se rozdělí do skupinek cca po čtyřech. Každá skupinka je rodinou zvířátek. Učitel se pokusí obstarat, aby každá skupina měla jiné zvíře. Například položí na zem obrázky, z nichž si skupiny vyberou. Každá skupina připraví a poté prezentuje cca 3-4 živé obrazy ze života dané rodinky. Obrazy může doprovodit titulky, které jeden ze skupiny na zvukové znamení učitele řekne. Nejprve tedy obraz, několik vteřin ve štronzu, na znamení titulek, vteřina ve štronzu, na znamení změna obrazu atd. Triangl udává změnu obrazu, dřívka jsou pokyn k titulkování.

- S nejmenšími dětmi je vhodnější obrazy tvořit „teď a tady“, přímo před diváky, s dopomocí učitele.
- U nejmenších dětí (např. předškolních) lze tolerovat, že spolu děti v obraze nespolupracují. Například jedno dítě vaří, jiné si čte, další uklízí… Vrcholem jejich práce bude schopnost zastavit ve štronzu. U starších dětí vyžadujeme role („já jsem zajíc tatínek, já zaječice maminka…“) a společnou aktivitu (maminka vaří, tatínek ochutnává, malí zajíčci se perou o mrkev).
- U zkušených skupin dbáme i na další kvality hereckého projevu – mizanscénu (pokud někdo v obraze stojí, měl by někdo jiný sedět, někdo být více vpředu a někdo vzadu…), tělové napětí, soustředěné štronzo atd.
- U zkušených skupin dbáme na kvalitu titulku – měl by být krátký, výstižný, nepopisný (nikoli „Vaříme večeři“, ale „Večeře“), ideálně posouvající význam obrazu (nikoli „Večeře“, ale „Mrkvičková polévka“). Titulek může být replikou (nikoli „Mrkvičková polévka“, ale z úst otce „Mrkvičkovou polévku stejně vaříš nejlépe!“). Titulek může klást divákovi úkol, chtít po něm dešifrování (nikoli „Mrkvičkovou polévku…“, ale „Mňam!“). Titulek může diváka pobavit („zaječí polévka“ v rodince vlků).

Cíl aktivity: Účastník získá emocionální vztah k postavám z pohádky, díky čemuž v následujících aktivitách pochopí (a herecky znázorní) jejich motivace a jednání.

PRVNÍ SHROMÁŽDĚNÍ

Učitel: „Jenže poklidný život zvířátek něco narušilo. Nějaký divný tvor, co přišel do jejich lesa. No… poslouchejte.“

Toho dne se ve skryté jeskyni tísnili všichni obyvatelé lesa. Chytrá liška se krčila v koutě kousek od rodinky vyděšených zajíců, vrána krákala nad bručounem jezevcem, jelen dvanácterák nervózně pohazoval svým parožím vedle třesoucí se laně, bachyně spěšně počítala svá selátka pod ostřížím pohledem káněte, velký medvěd zadumaně hleděl do země pár kroků od malé myšky, nad rodinkami kun, ježků, srn a veverek poletovali sojky, datlové a strakapoudi. I všelijaká broučí havěť se dnes odvážila mezi stěny jeskyně. A nad tím vším na skalním výstupku pod stropem jeskyně bděl velký moudrý výr, vedle kterého na čestném místě složil svoje staré kosti šedivý vlk. A ještě někdo byl s nimi v jeskyni. STRACH. Strach z tvora, který narušil svým příchodem spořádaný život v lese. Strach z tvora, kterého zahlédl starý, napůl slepý vlk a po něm brouk roháč a černá vrána. Snad i velký výr ho viděl a ten je nejmoudřejší ze všech. Proto se sešli všichni obyvatelé lesa na velkém shromáždění. Všichni potichu špicovali uši, aby jim neuteklo nic z vyprávění těch, kteří se nebáli tvora spatřit.

Učitel: „Tak my si na takové shromáždění zahrajeme. Kdo by chtěl být výrem, který udává slovo? (učitel předá brýle) Kdo vránou? (učitel předá šálu) Kdo broukem roháčem? (učitel předá rukavice) Já budu starým vlkem. (učitel si připraví klobouk) Kdo chce být liškou? Zajícem? Jezevcem? Jelenem? Laní? Bachyní? Medvědem? Myškou? Kunou? Ježkem? Srnkou? Veverkou? Sojkou? Datlem? Strakapoudem? (učitel může případně rozdat obrázky zvířat na kolíčkách nebo samolepkách, každé dítě má svoji roli) Zde je jeskyně, všechna zvířátka sem postupně přijdou. Já budu znovu číst text a zvířátka přijdou tak, jak to text popisuje. Až budou všichni v jeskyni, výr může dát komukoli slovo. Nezapomeňte, že alespoň na začátku mluví jen ten, komu dá slovo výr. I když je možné, že nakonec dopadne shromáždění úplně jinak.“

Učitel znovu přečte text. Děti postupně přichází do prostoru jeskyně a sedají si (klekají, postaví se) podle instrukcí v textu. Nakonec se učitel stane vlkem a nenápadně předá slovo výru. Pokud lze, i výra hraje dospělý (druhý učitel…). Pokud ne, učitel pro roli výra (případně i vrány a brouka roháče) vybere zkušenější dítě.

Další aktivita je improvizovaná, částečně ji „řídí“ výr s právem udávání slova. „Čertovým advokátem“ je každopádně učitel v roli vlka. To on zaseje strach, nedůvěru a nepřátelství. Řídí se náladou skupiny, pokouší se co nejvíce svoji roli čertova advokáta přenechávat „davu“. Zpočátku se řídí textem (který zná zpaměti), později improvizuje:

„Na okraji našeho lesa jsem zahlédl cizince, ohromného nebezpečného tvora. Byl strašný. Poulil na mě své jediné oko. Obrovské oko. A pak jsem slyšel řev, prskání, kvílení a škrábání, až mě v mých starých kostech zamrazilo. Nikdy jsem takového tvora neviděl.“

Nakonec je to ovšem učitel v roli vlka, kdo se pokusí shromáždění ukončit (ideálně aniž by vystoupil z role). Pokud se zvířátka rozhodnou se za vetřelcem vydat, upozorní na blížící se noc (tma nahrává vetřelci).

- Často se stává, že se dav nechá strhnout vlkem a vymýšlí opravdu ošklivé způsoby, jak naložit s vetřelcem. Dokonce může dojít ke skandování celým davem, zvláště pokud ho vlk vyprovokuje. Není třeba tomu bránit, je to přirozené jednání a poslouží reflexi v závěru programu. Jindy jsou naopak hráči zpočátku nesví a učiteli v roli vlka nezbývá než aktivitu probudit velkým nasazením v roli. Samozřejmě jde o jistou míru manipulace davem. Tu míru musí učitel odhadnout. Čím více jednají děti přirozeně, tím lépe. V závěru programu je nutné manipulaci přiznat („Kdo přesvědčil zvířátka, aby si to chtěla s cizincem vyřídit?...“).
- Pokud jsou ve třídě dvě či tři opravdu šikovné děti, lze se s nimi předem dohodnout na rolích výra, vrány a roháče a replikách v souladu s knížkou (výr udává slovo, roháč tvrdí, že tvora také viděl a že je hrozně velký, vrána popisuje jeho strašný hlas.

Učitel (už nikoli v roli): „Zvířátka byla opravdu rozzlobená (vychází z předchozí aktivity). Co tady ten divný tvor dělá?“

Ano, ano, co tady dělá? Co tu dělá divný tvor, kterého nikdo nezná, který sem nepatří? Jinak vypadá, jinak se kouká, jinak se chová? Co tu dělá a proč nejde tam, odkud přišel? Určitě je hrozný a má velké zuby a všechny nás brzy roztrhá.

To vše v jeskyni zaznělo, ale jinak se zvířátka nedohodla na ničem.

Malá myška navrhla, aby zvířátka zvolila velkého vůdce, který si s vetřelcem poradí. Což o to, zájemců by se našlo několik. Medvěd se prohlásil za největšího, liška za nejchytřejší, výr za nejmoudřejšího a vlk za nejstaršího. Ale když došlo na to, kdo vyžene vetřelce, neozval se ani hlásek. A tak se zvířátka rozešla do svých domovů i se svým strachem.

Cíl aktivity: Účastník prožije manipulaci a určitou formu davového jednání, při kterém se stává součástí xenofobní šikany neznámého cizince. V závěru lekce je schopen tento osobní prožitek reflektovat. Jelikož se účastník stává členem davu v roli zvířátka, může zážitek reflektovat pohledem zvenčí (takto se nechoval on, ale zvířátko).

NOČNÍ LES

Učitel: „Zvířátka se rozešla z jeskyně do svých domovů. Venku byla už naprostá tma a každé zvířátko muselo projít lesem úplně samo. Samo se svým strachem. Nyní choďte po prostoru a až cinknu, staňte se něčím neživým, částí lesa. Stromem, větví, listem, šiškou, skálou, keřem, čímkoli. Nejspíše se už nebudete pohybovat z místa na místo, třeba strom má kořeny, ale může pohybovat větvemi ve větru.“

Hráči se rozmístí v prostoru a svými těly představují les. Učitel je motivuje k vytváření zvuků lesa, avšak nepříliš hlasitým, spíš tajemným. Výsledkem má být atmosféra nočního tajuplného lesa.

- Zvuky lze předem společně „natrénovat“, postupně vyzkoušet různé zvuky a vytvořit tak zásobník.

Učitel vybere jednoho hráče (předem se zeptá, kdo se rád trochu bojí a nevadí mu zavázané oči), zeptá se ho, jakým zvířátkem byl a pošle ho za dveře. Ostatním hráčům vysvětli, že budou nejen lesem, ale zároveň i strachem. Že zopakují pohyb i zvuky z první části aktivity, ale přidají JEMNÉ prvky strašení. Větev stromu se může lehce dotknout procházejícího zvířátka, šustění stromu se změnit ve strašidelný zvuk atd. Dále s hráči učitel domluví výrazné tiché znamení (např. zvednutí ruky), na které hráči aktivitu ukončí vygradováním strašení a následným tichem a štronzem. Poté učitel pozve hráče z poza dveří. Sdělí mu, že je vybraným zvířátkem a v noci prochází lesem. Nic nevidí (učitel hráči zaváže oči). Cestu mu prozrazuje učitel nebo spolužák trianglem – opakovaně jemně cinká, hráč zvuk následuje a tím se vyhýbá překážkám a prochází lesem. Les však už není tajemný, ale hrůzostrašný. Hráči by měli gradovat velmi zvolna, dát procházejícímu možnost užít si cestu za zvukem trianglu. Učitel má možnost gesty hru korigovat a na závěr vypointovat zvednutím ruky.

- U nezkušených skupin může docházet k porušování pravidel. Strom se přemístí jen proto, aby překážel hráči v chůzi, někteří hráči zvýší hlasitost bez pokynu učitele atd. Zde je třeba zakročit a porušování pravidel netolerovat. Každá hra je založena na respektování pravidel, bez nichž ztrácí smysl.
- Pokud učitel roli domečku (hráče na triangl) předá dítěti, domluví si s ním bokem pravidla. Cílem je, aby zvířátko domeček vždy našlo. U rychlejšího zvířátka hráč na triangl ztíží hru tím, že tajně přejde na opačnou stranu místnosti. U nejistého zvířátka naopak zesílí hru a možná mu dokonce malinko půjde naproti. Učitel si tak uvolní ruce pro usměrňování hry.

Reflexe: Jak bylo procházejícímu zvířátku? (nikoli hráči, ten se „samozřejmě nebál“) Co si myslelo, že na něj číhá?

- Hru lze zopakovat s jiným procházejícím hráčem. V tom případě lze daného hráče motivovat, aby hru prožil opravdu v roli daného zvířátka. Tím zamezíme závodu o projevení odvahy – jde o drama, jsme v roli. Posilujeme u dětí ochotu hrát v roli a vžívat se do příběhu, nikoli silácké řeči.

A v noci se zvířátkům zdálo o tajemném vetřelci, obrovském divném tvorovi s jedním okem, velkými zuby a drápy…

Cíl aktivity: Účastník prožije atmosféru strachu jako podhoubí xenofobního jednání. V závěru lekce je schopen roli strachu rozklíčovat.

SNY

Učitel: „Mne by velmi zajímalo, o čem se zvířátkům zdálo. Samozřejmě, o vetřelci. Ale já bych ten sen chtěl prožít s nimi. Sny se velmi obtížně prezentují, ani nejlepší herci nedokáží to, co dokáže sen. Ale naštěstí existuje něco, co hercům pomůže, a to je divákova představivost. Když divák zavře oči a herci mu sen představí jen pomocí zvuků, divák má šanci doplnit obraz sám. A čím větší má divák fantazii, tím lepší představení to je. Nyní si všichni sedněte do hloučku na zem, zavřete oči a jen poslouchejte. Snažte se vžít do role vystrašeného zvířátka a představit si jeho sen.“

Děti sedí na zemi se zavřenýma očima, učitel (učitelé) chodí okolo nich a vytváří tajuplné zvuky. Mnoho zajímavých zvuků vytváří netradiční hudební nástroje. Drahé nástroje nejsou potřeba, nahradíme je odpadním materiálem, budeme-li „hrát“ s citem. Rychlý pohyb dvou brusných papírů o sebe, zmuchlání pečícího papíru, pohyb zmačkanou pet lahví, zatřesení krabičky se solí, pohyb alobalu atd. atd. Podstatné je nevyrábět hluk, ale tajemno. Zvuky „nástrojů“ je vhodné doplnit hlasem – syčení, vzdychání, funění atd. Princip gradace umožní akci vypointovat.

Děti budou chtít své představy vyprávět a učitelé se mohou oprávněně obávat časového prostoru pro takové vyprávění všech dětí. Navíc by během tak dlouhé doby spadla atmosféra strachu. Lze využít vyprávění ve dvojici, kdy si děti šeptem ve dvojicích vzájemně své představy poví.

Učitel následně dětem ukáže, jak zvuky vyrobil. Vysvětlí rozdíl mezi zbytečným hlukem a zajímavými zvuky vyvolávajícími představy.

Polovina dětí je opět diváky (sedí se zavřenýma očima), druhá polovina se s učitelem podílí na zvukovém plánu. Kromě nabídnutých „hudebních nástrojů“ využívají hlas a zvuky těla. Poté se skupiny hráčů a diváků vymění. Možná budou chtít děti v budoucnu aktivitu zopakovat a samy z domova nanosí „hudební nástroje“.

Cíl aktivity: Účastník prožije atmosféru strachu jako podhoubí xenofobního jednání. V závěru lekce je schopen roli strachu rozklíčovat.

VÝTVARNÁ AKTIVITA

Děti namalují tvora, jak si ho zvířátka ve snu představovala. Podle aktuálních podmínek (časových, prostorových i materiálních) je možné dětem poskytnout volbu techniky – tuše, různé pastely, fixy, papíry a látky na koláž… Výtvarná aktivita je zbytná, může se při nedostatku času vynechat.

Cíl aktivity: Účastník prožije atmosféru strachu jako podhoubí xenofobního jednání. V závěru lekce je schopen roli strachu rozklíčovat.

CO S VETŘELCEM?

Má-li učitel obavy, že děti už zapomněly, jak v jeskyni v roli zvířátek hlasovaly (co všechno chtěly vetřelci udělat), je možné (nikoli nutné) zde zařadit aktivitu „Co s vetřelcem?“. Děti mohou ve skupinách dvěma živými obrazy ukázat, co hodlají s cizím tvorem udělat. Tentokrát bez titulku.

Cíl aktivity: Účastník si připomene svůj podíl na xenofobním jednání skupiny.

DRUHÉ SHROMÁŽDĚNÍ

Učitel: „Noc byla pro zvířátka opravdu hrozná. Ráno vrána svolala druhé shromáždění. Až si vezmu klobouk, stanu se vlkem a vy se stanete zvířátky.“

Učitel v roli vlka: „Zvířátka! To je přeci strašné! Celou noc jsem nezamhouřil oka! Co budeme dělat?!“

Další průběh závisí na hráčích. Vlk reaguje, pokouší se být „čertovým advokátem“, poštvat hráče proti vetřelci (což nebývá potřeba). Přesto by však nemělo jít o manipulaci. Hráči by si měli být jisti, že jejich případné rozhodnutí vyhnat vetřelce (nebo i hůř) bylo opravdu jejich rozhodnutím.

Učitel aktivitu uzavře v roli vlka (s kloboukem):

„Nedá se nic dělat, musíme si to s divným tvorem vyřídit společně. Když půjdeme všichni, nic si na nás nedovolí a společně ho z lesa vyženeme.“

Učitel vyčká na reakci hráčů, poté si sundá klobouk, sedne si na židli a dočte text.

Tak řekl a ukázal zvířátkům směr, kterým se mají vydat. Sám šel pro jistotu za nimi, aby hlídal, kdyby si to někdo rozmyslel a chtěl se vrátit. Protože ten strašný tvor by leckoho mohl obrátit na útěk.
Zvířátka opatrně došla na kraj lesa a uviděla ho. Byl opravdu divný. Nebyl zdaleka tak velký, jak popisoval brouk roháč a také nevypadal tak strašně, jak tvrdil vlk. Ale divný opravdu byl. Jedno oko poulil na vyděšená zvířátka. Prskal, kvílel a mňoukal.
A tu myšce svitlo! Vždyť ten divný tvor vypadá jako… jako…

Učitel ukáže dětem obrázek krabice v knize.

… trochu jako krabice s otvorem, skrze nějž na zvířátka hledělo vyděšené oko. Krabice, ze které se ozývalo prskání, kvílení, mňoukání a vůbec hlasitý nářek. To už byla myška doma! To ona přece zná! Rozkousala provaz a ejhle, z krabice vykouklo…

Učitel ukáže dětem obrázek kotěte v knize.

…kotě! Hladové, mokré, zmrzlé a vyděšené. Kotě, co by mělo být doma v pelíšku u hodných lidí, a ne samotné v krabici na kraji lesa! Který hlupák ho sem odložil?
Zvířátka se chvíli zlobila, ale pak jim začalo být kotěte líto. Tenhle cizinec opravdu nekrade mláďata z nor, neničí příbytky a vůbec není zlý. Spíš by potřeboval zahřát, osušit a něco k jídlu. Zvířátka se trochu styděla za všechno, co chtěla neznámému tvoru udělat, aniž se s ním vůbec seznámila. Kdo s tím vlastně začal? Kdo tvrdil, že tvora spatřil?
„Vždycky jsem říkala, že je to opuštěné hloupé kotě," řekla liška.
„Úplně malinké kotě," doplnil brouk roháč a medvěd souhlasně pokýval hlavou.
„Velmi smutné mňoukající kotě," zakrákala vrána.
„Tak ho nakrmíme, osušíme, utěšíme a až přijde čas, dovedeme ho k hodným lidem," řekl výr, který je nejmoudřejší ze všech.
„Proto jsem vás sem všechny dovedl. Jojo, já hned viděl, že se o něj musíme postarat," zakončil debatu starý vlk. Tak starý, že už viděl úplně všechno na světě.

(SKORO)ZÁVĚREČNÁ REFLEXE

- Čeho se zvířátka bála?
- Co chtěla cizinci udělat? Proč?
- Proč neměla zvířátka neznámého tvora ráda, i když o něm nic nevěděla?
- Proč zvířátka chtěla ublížit někomu, koho vlastně neznala?

PRVNÍ SHROMÁŽDĚNÍ – DRUHÝ POKUS

Učitel: „Zvířátka se strašně styděla za to, co všechno řekla v jeskyni na shromáždění. Pamatujete? Co všechno tam zaznělo? Nechtěli byste to shromáždění zahrát znova? Třeba by tentokrát dopadlo jinak?"

Učitel s dětmi znova sehraje improvizovanou etudu prvního shromáždění. Je potřeba zajistit dostatek „čertových advokátů", aby to děti měly trochu těžší. Ovšem je také potřeba přesně odhadnout míru agrese, kterou děti zvládnou, při které ubrání prosociální chování. Čertovými advokáty budou ty postavy, které mají své znaky – vlk (klobouk), výr (brýle), vrána (šála), brouk roháč (rukavice). Minimálně vlka musí hrát lektor, obsazení další postavy (např. výra) dospělým je

vhodné. Pokud jsou v těchto rolích děti, lektor se s nimi veřejně domluví, že (v souladu s textem) oni jsou ti, kteří budou všem tvrdit, že tvora viděli a že je opravdu hrozný. Lektor se může dětí i zeptat na důvody, proč zrovna tyto postavy šíří paniku. Brouk roháč proto, že je malý (tvor mu přijde velký), vlk proto, že je skoro slepý (což nechce přiznat), proč asi (údajně) moudrý výr a proč asi vrána?

Poté výr začne debatu tím, že osloví vlka. Vlk popisuje strašlivého tvora s jedním okem a předává slovo vráně, ta roháčovi atd. Ideálním závěrem improvizované etudy je postavení dětí proti vlkovi, vráně, výru a roháčovi a jejich obhajoba prosociálního chování. Vlk může oponovat, že nikdo ze zvířátek tvora neviděl, že on je nejstarší a nejodvážnější atd. Lektor v roli vlka je přesně tak asertivní, aby prosociální chování neulehčil, ale umožnil.

V závěru pochválíme děti v roli výra, vrány a roháče, že zvládly hrát negativní postavy („hloupá zvířátka"), i když oni sami by jednali jinak.

ZÁVĚREČNÁ REFLEXE

- Jak těžké bylo oponovat vlkovi?
- Byla pohádka jen o zvířátkách, nebo také o lidech? Stává se to i mezi dětmi, že někoho moc neznají a přitom ho už předem nemají rády? Je těžké v takové skupině najít odvahu a pomoct „cizinci“?
- Jak s pohádkou souvisí hra „Bílá vrána“, kterou jsme hráli na začátku?
- V čem může být někdo jiný?

V lekci lze použít i další materiály, které částečně nahradí dramaticko-výchovné techniky. Jeskyni můžeme stavět z papíru. Děti mohou do jeskyně dávat lesní zvířátka v souladu s textem, čímž si prohloubí porozumění textu. Lze použít přílohu této lekce – pracovní list zvířátek s bublinami pro text. Do jednoho listu žáci napíší repliky zvířátek po prvním shromáždění, do druhého na konci programu.

Cizinec

Autor lekce: Miloslava Čechlovská
Autor ilustrací: Kristýna Čechlovská

Dramacentrum Bezejména, z.s.
Nezvalova 658/15, 46015 Liberec 15
Česká republika
http://dramacentrumbezejmena.cz

DRAMACENTRUM
BEZEJMÉNA

Lekce vznikla za podpory Libereckého kraje a Statutárního města Liberec
a je součástí publikace Cizinec
ISBN 978-80-11-00789-8

Copyright ©Miloslava Čechlovská