DRAMACENTRUM
BEZEJMÉNA

Dramacentrum Bezejména

KRÁL SNŮ

Program primární prevence závislosti na virtuálním světě, založený na metodách dramatické výchovy a činnostní a prožitkové pedagogiky

Dramacentrum Bezejména

KRÁL SNŮ

Program primární prevence závislosti na virtuálním světě, založený na metodách dramatické výchovy a činnostní a prožitkové pedagogiky

Autor metodiky Miloslava Čechlovská, stavba lekce Miloslava Čechlovská, Jakub Kubíček

V lekci se volně pracuje s textem pohádky „O houslích krále snů“ [KRATOCHVÍL, Miloš. Králi, já mám nápad: Kdo nic nemá, musí mít nápad. Ten je ze všeho nejdůležitější!. Praha: Melantrich, 1994. Melantrich dětem. ISBN 80-7023-188-2].

Časová dotace 3 vyučovací hodiny

Doporučený věk účastníků programu: 4.–5. ročník ZŠ

Tisk lekce podpořil Fond kultury a cestovního ruchu Statutárního města Liberec (projekt Lekce Dramacentra Bezejména DS202201159). Realizaci programů v roce 2022 podpořil Liberecký kraj a Fond zdraví a prevence Statutárního města Liberec (projekt Preventivní programy Dramacentra Bezejména OLP/2172/2022; DS202201061).

Program byl úspěšně ověřen a reflektován na libereckých základních školách. Metodická příručka je určena pedagogům libereckých škol, na vyžádání je distribuována zdarma. Tento text, včetně obrazových materiálů a fotografií, je autorským dílem PhDr. Miloslavy Čechlovské a majetkem Dramacentra Bezejména, z. s. Je zakázáno celek i jednotlivé části kopírovat, distribuovat, zveřejňovat, upravovat a šířit. Zvláště fotodokumentace je určena pouze pro pedagogické účely libereckých škol a dokumentační účely Libereckého kraje, Statutárního města Liberec a Dramacentra Bezejména, z. s. Výňatky textu z díla Miloše Kratochvíla jsou určeny pouze pro pedagogické účely.

Lektoři Dramacentra Bezejména nabízí vedení tohoto i dalších programů primární prevence přímo na školách Libereckého kraje (http://dramacentrumbezejmena.cz).

Vydáno s podporou Libereckého kraje a Statutárního města Liberec

©2022 Dramacentrum Bezejména, z. s.

Text: Miloslava Čechlovská

Stavba lekce: Miloslava Čechlovská, Jakub Kubíček

Účastníci pilotních lekcí: žáci libereckých základních škol, ilustrační fotografie pořízeny se členy a účastníky aktivit Dramacentra Bezejména

Fotografie: Ivo Mičkal

Sazba: Pavel Knobloch

Tisk: Unipress, spol. s r.o., Turnov

Kontakt: info@dramacentrumbezejmena.cz, +420 776 106 107

Pomůcky pro lekci

- přehrávač, hudební nahrávky k:
  - podbarvení aktivity „Markétčiny a Martinovy sny“;
  - podbarvení aktivity „Třetí přání – co bych chtěl ve svém životě dokázat“;
  - ilustraci hudby houslí Krále snů v několika aktivitách;
  - podbarvení aktivity „Císařovy sny“;
  - podbarvení aktivity „Martin“;
- triangl;
- nastříhané lístky A6 na tři přání (pro každého hráče tři), psací náčiní;
- papíry A3 s atributy císaře a princezny, s nápisem „Sny císaře a princezny“;
- zatavené obrázky zlatých předmětů a guma k přilepení na tabuli;
- kreslené atributy postav na čtvrtkách A4 (jehla – atribut Markétky, sekyra – atribut Martina, koruna – atribut císaře, korunka – atribut princezny, housle – atribut Krále snů);
- reálné rekvizity - znaky postav pro hru v roli (šátek - znak Markétky, klobouk – znak Martina, koruna – znak císaře, korunka – znak princezny, černý plášť – znak Krále snů);
- tři druhy sladkostí, které Král snů nabízí dětem (např. bonbony, dražší bonbony, čokolády);
- obrázky k závěrečné aktualizaci (narkoman, list konopí, článek o dětské závislosti, znak Drop in, droga)

Cíle programu v oblasti primární prevence

- seznámit účastníky se základními riziky častého pobytu ve virtuálním světě;
- pomoci účastníkům definovat vlastní životní cíle a sny, cestu k jejich naplnění a své reálné možnosti prožít šťastný a úspěšný život; tyto hodnoty postavit do kontrastu s časem potencionálně promarněným ve virtuálním světě;
- postavit do kontrastu smysluplné, ale náročné využití času pro postupné naplňování vlastních snů a cílů a nenáročné prvoplánové trávení času ve virtuálním světě;
- nalézt souvislost mezi závislostí na omamných látkách a závislostí na virtuálním světě;
- umožnit pochopení závislosti jako neschopnosti vzdát se krátkodobého pocitu slasti, který droga přináší a jako překážky k plnění reálných snů a cílů;
- probudit odpovědnost za vlastní chování ve virtuálním světě a čas ve virtuálním světě strávený;
- seznámit účastníky s možnostmi pomoci v případě potřeby, včetně nízkoprahových zařízení pro ohrožené děti (Maják, Drop-in, linka důvěry atd.).

Cíle programu v oblasti osobnostní a sociální výchovy a v oblasti měkkých kompetencí

- využitím metod a technik tvořivé dramatiky podpořit rozvoj kompetencí v oblasti OSV - kooperace, sebereflexe i pozitivní reflexe druhých, kreativity, mezilidských vztahů, řešení problémů, hodnot, postojů a praktické etiky.

Používané techniky dramatické výchovy

- pohybový sociogram, pohybová smyčka, simultánní štronzo, zvukový plán, simultánní pantomima, prvky divadla fórum, živé obrazy s titulky, brainstorming, diskuze, lektor v roli, plná hra v roli.

Krok do kruhu udělá

Hráči stojí v kruhu.

Lektor: „Krok do kruhu udělá ten, kdo… má rád modrou barvu.“ Daní hráči (včetně lektora) postoupí do kruhu a po chvíli zpět. Lektor pokračuje, zpočátku dává neutrální otázky. Téma se postupně dostává k tématu lekce:

- Krok do kruhu udělá ten, kdo má vlastní mobil.
- Krok do kruhu udělá ten, kdo tráví na počítači každý den alespoň chvíli. Pokud budeme říkat na počítači, myslíme tím počítač, mobil, tablet i herní konzoli, prostě přístroj umožňující trávit čas ve virtuálním světě.
- Krok do kruhu udělá ten, kdo tráví na počítači více než dvě hodiny denně.
- Krok do kruhu udělá ten, kdo hraje počítačové hry.
- Krok do kruhu udělá ten, kdo je postavou v nějaké počítačové hře.
- Krok do kruhu udělá ten, kdo má profil na nějaké sociální síti.
- Krok do kruhu udělá ten, kdo je občas raději ve virtuálním světě než v reálném.
- Krok do kruhu udělá ten, kdo je ve virtuálním světě víc, než je rodičům milé.

Reflexe: Překvapila nás reakce ostatních? Jaké je téma tohoto programu?

Cíl aktivity: Seznámení s tématem programu. Propojení tématu s životem účastníků.

Krok do kruhu udělá ten, kdo...

Rodiče

Lektor: „Jsou vaši rodiče nadšení, když jste dlouho na počítači? Vyčítají vám to? Postavte se kamkoli v prostoru, v duchu si vytvořte svůj individuální prostor, ve kterém jste sami. Vzpomeňte si na typickou hlášku svého rodiče, kterou reaguje na to, že jste opět na počítači. Přidejte jeho typický pohyb. Pohyb zvýrazněte až do absurdity. Vyzkoušejte si to, všichni naráz, několikrát dokola.“

Hráči improvizují simultánní pantomimou doprovázenou opakující se replikou.

Lektor: „Nyní vyzkoušíme techniku zvanou Betlém, podle dřevěných Betlémů, ve kterých se postavičky hýbou. Jeden z vás půjde „na jeviště“, postaví se do štronza a začne se ve smyčce pohybovat a dokola říkat danou hlášku. Jednou jí řekne nahlas, poté už potichu. Přijde druhý, třetí, čtvrtý… až tam budete stát všichni. Pokuste se o zajímavý obraz, ve kterém někdo stojí, jiný sedí…“.

Hráči vytvoří obraz kritizujících rodičů.

Reflexe: Reagují všichni rodiče podobně? Proč? Čeho se obávají? Jak na jejich hlášky reagujeme? Co si o nich myslíme?

Cíl aktivity: Uvědomění si své existence ve virtuálním světě a času ve virtuálním světě stráveném.

Vypni už ten počítač!

Markétčiny a Martinovy sny

Lektor: „Nyní se z našich životů přeneseme do pohádky. Lehněte si na zem, zavřete oči a dobře poslouchejte. Až skončím se čtením, nechte oči zavřené."

Lektor čte text, četba je podbarvena hudbou.

Každou noc na císařském zámku panstvo tančilo. A v podkrovní světničce v podzámčí tančila stříbrná jehla švadlenky Markétky. Někdy si Markétka představovala, v jakých róbách se na zámeckém plese točí dvorní dámy a jak krásné šaty asi má císařova dcera. Ale když zhasínala světlo, snila vlastní sen, že je v bílé chaloupce, kde žije se svým Martinem a jsou šťastní a bohatí jeden druhým. Martin byl dřevorubec. Řemeslo zdědil po dědovi a tátovi. Bylo to těžké živobytí, ale on si nestěžoval. Nejvíc ho trápilo, že čas od času musel opustit svoji Markétku a jít za prací do světa…

Lektor (s pokračující hudbou): „Nechte oči zavřené a představujte si, o čem sní Markétka a Martin. Představujte si jakýsi film, ve kterém se jim už všechno splnilo."

Reflexe: O čem snila Markétka? O čem Martin? Co například bude muset Markétka udělat, aby se jí sny splnily? Co Martin?

Cesta za sny

Lektor: „Jenže o splnění snů je potřeba se přičinit. Choďte po prostoru tak, abyste ho celý vyplnili. Až tlesknu, zastavíte se ve štronzu, které bude znázorňovat, co musí Markétka nebo Martin udělat, aby naplnili své sny. Chlapci jednají za Martina, děvčata za Markétku. Koho se dotknu, řekne, co právě dělá a jak přispívá k naplnění snu."

Po signále hráči ztuhnou ve štronzu. Lektor může ohodnotit mizanscénu, tělové napětí apod. („To je skvělé, že někteří jsou v zajímavějším štronzu než ve stoji. A některým naprosto věřím, že v rukou nesou těžké břemeno…"). Lektor se dotkne některých hráčů (postupně během opakované hry všech). Daní hráči řeknou svoji repliku: „Vyrábím krov budoucí chaloupky", „Ukazuji látky princezně, abych od ní získala zakázku a vydělala peníze na kravku", „Kupuji koně, abych mohl tahat klády z lesa a prodat je statkářům" atd. Pokud hráč své štronzo dostatečně nezdůvodní, lektor se doptá. Hráči hrají celou hru víckrát, aby byli nuceni vymýšlet i jiné činnosti, než že Martin kácí stromy a Markétka šije.

Pozn.: Zkušenější skupina nepotřebuje dotek lektora, umí vyplnit prostor zvukem, aniž by mluvili dva naráz nebo bylo ticho.

Reflexe: Měli Markétka s Martinem šanci si své sny splnit? Pokud by se jim jejich skromné sny splnily, byli by méně šťastní než obyvatelé zámku? Mohou být šťastni už při plnění svých snů? Je cesta stejně důležitá jako cíl?

Cíl aktivity: Nacházení souvislosti mezi lidským štěstím a prací vynaloženou na splnění vlastních snů.

„Když prodá šaty princezně, vydělá balík!"

Markétčiny a Martinovy sny

První přání – Co by mě učinilo šťastným

Lektor: „V čem se liší Markétčiny a Martinovy sny od našich? (…) V čem jsou stejné? (…) Co je potřeba, aby se jejich sny naplnily? (…) Co bychom si přáli my? Sedněte si do kruhu a vymyslete odpověď na otázku „Co by mě učinilo šťastným?“ Ale nemyslím šťastným na chvilku. Když mi teď někdo věnuje nový mobil, budu chvilku šťastný. Ale za rok už to pro můj život vůbec nebude důležité. Uvažujte o tom, co by vás učinilo šťastnými dlouhodobě. Až dám znamení, vyplňte prostor zvukem. Říkejte stále dokola stejnou odpověď, tedy to, co by vás učinilo šťastným. Zároveň poslouchejte ostatní. Občas svoji repliku řekněte hodně nahlas a pak zase ztište, tak, abyste udělali prostor jiným. Musíte naráz mluvit a poslouchat.“

Reflexe: Bylo těžké mluvit a poslouchat zároveň? Prosadili jsme svoji repliku? Zapamatovali jsme si přání někoho jiného?

„Chtěla bych mít...“

Druhé přání – Čím bych chtěl v životě být

Lektor: „Zapamatujte si toto své přání. Nyní se zamyslete nad druhým snem: „Čím bych chtěl v životě být?“ Tentokrát to ale nebudete říkat, ale předvedete to sochou, štronzem. Choďte po prostoru, na signál trianglu udělejte ze svého těla sochu, znázorňující, čím byste chtěli být.“

Lektor: „Procházím galerií soch a poznávám malířku, fotbalistu, možná IT specialistu, že by záchranáře? Některé sochy jsem nerozklíčoval, některé možná chybně. Zkuste nyní vyplnit prostor zvukem, při zachování štronza. Každá socha může říct, čím je, ale nesmíte mluvit dva naráz.“

Lektor: „Nyní na signál trianglu štronza na pár vteřin rozpohybujete, plnou hrou (i se zvukem), stanete se tím, čím chcete být. Na další signál trianglu opět ztichnete a znehybníte ve štronzu.“

Hráči postupně plní zadání.

Reflexe: V čem se liší naše první přání od druhého? Které je pro nás důležitější? Co musíme udělat pro splnění druhého přání?

„Chtěl bych být...“

Třetí přání – Co bych chtěl v životě dokázat

Lektor: „Zapamatujte si i své druhé přání. Nyní přejdeme ke třetímu snu: „Co chci ve svém životě dokázat?“ Tentokrát to ale nebudete ukazovat štronzem, ale pantomimou. Stoupněte si kamkoli v místnosti, vytvořte si svůj individuální prostor. Lehněte si na zem, zavřete oči. Až se ozve hudba, začněte si představovat okamžik, ve kterém se splní váš největší sen týkající se toho, čeho chcete v životě dosáhnout. Přehrajte si v duchu film, ve kterém jste toho dosáhli. Přehrajte si ho několikrát dokola. Potom se začněte pohybovat, tak abyste pantomimou ten film ukázali. Může to být smyčka, kterou budete dělat stále dokola. Ostatní nemusí rozklíčovat, co se ve vašem filmu děje. Nebudete mít diváky. Bude to jen o vás.“

Improvizovaná pantomimická hra je podbarvena hudbou. Hráčům dáme dostatek času, aby si svůj sen nejprve několikrát přehráli v duchu, než se ho pokusí přehrát. Produkty pantomimy nejsou určené divákům, cílem je prožitek aktérů.

Reflexe: V čem se liší naše třetí přání od druhého? V čem naopak na druhé přání navazuje? Co musíme udělat pro splnění třetího snu?

Lektor: „Prezentovali jste každý svá tři přání. Zde si vezměte tři proužky papíru a fix a napište ta tři přání, každý na jiný proužek. Napsaná přání si schovejte na později. Nebudete je číst ostatním, jsou to jen vaše přání.“

Cíl aktivity: Uvědomění si svých životních snů a cílů a cesty k jejich naplnění.

„Jednou bych chtěla...“

Třetí přání – Co bych chtěl v životě dokázat | simultánní pantomima

Pojďte ke mně do služby

Lektor: „Vrátíme se do pohádky…“
Lektor čte text, přímou řeč Krále snů přenechá druhému lektorovi s pláštěm.

Markétka se ráno na trhu snažila prodat šátky, které v noci ušila. Přišel za ní Martin. Šel za prací. „Za štěstím se musí jít. To nikomu samo nespadne do klína“, hledal slova, kterými by osušil Markétčiny slzy.

„Tak pojďte do služby ke mně.“

Ze stínu starého kaštanu vystoupil vysoký muž. Z řaseného pláště jako by stékala k zemi tma.

„Kdo jste?“ zeptal se Martin.

„Král snů. Nouzí byste u mne netrpěli. Prožili byste všechny své sny!“

„A jakou službu byste od nás chtěl?“ zajímala se Markétka.

„U mne byste moc pracovat nemuseli… Chtěl bych jenom váš čas… A vaše sny… A já bych se postaral o to, abyste byli šťastni!“

Martin se na tajemného krále nedůvěřivě podíval. „Neznám vás. Nebudu sloužit někomu, koho neznám! Nechci vám dávat svůj čas! O své štěstí se chci postarat sám, vlastní prací.“

Markétka se podívala na Martina: „Ale Martine…“

Lektor: „Král snů poodešel a nechal Markétku a Martina, aby se rozhodli. Myslíte, že vstoupí do služby ke Králi snů? Jaký názor má Martin? Jaký Markétka?“

Lektor: „My vám teď přehrajeme následný rozhovor Martina a Markétky, jak například mohl probíhat.“

Lektoři (se znakem šátku a klobouku) sehrají fiktivní rozhovor Martina a Markétky, ve kterém se Markétka snaží Martina přesvědčit ke spolupráci s Králem snů a Martin Markétku od spolupráce zrazuje. V argumentaci obou postav lze vyčíst spojitost s tématem programu, závislostí na virtuálním světě. Právě virtuální svět zde představuje Král snů. Markétka například argumentuje tím, že by konečně nemuseli nic dělat a byli šťastní hned, že jejich sny jsou beztak v nedohlednu, že chce mít všechno (tedy i věci, na které by jinak nepomyslela – zámek, šaty, zlato…), že se chce prostě bavit, že Král snů nabízí štěstí zadarmo. Martin argumentuje tím, že budou platit svým časem, že Králi snů nevěří, že jejich vysněná chaloupka není zadarmo, že čas je to nejcennější pro jejich lásku, že i cesta za sny je štěstím, když ji absolvují společně… Slovo ČAS se v argumentaci obou postav ozve mnohokrát.

V reflexi diváci popíší stanoviska obou postav a navrhnou, jak by mohla některá z postav druhého přesvědčit. Následuje opakovaný rozhovor, avšak místo jednoho z lektorů hraje Martina či Markétku dobrovolník, původní divák. Rozhovor lektor ukončí před rozhodnutím protagonistů. U velmi zkušené skupiny mohou diváci nahradit obě postavy. Nakonec oba lektoři sehrají závěr rozhovoru, při kterém se Martin a Markétka rozejdou, Martin za prací a Markétka do služby Krále snů.

Reflexe: Co vedlo Martina k jeho rozhodnutí, co Markétku? Jak bychom se na jejich místě rozhodli my?

Cíl aktivity: Pochopení motivace jednání obou postav příběhu, ať už postavy Martina odolávajícího krátkodobému pocitu slasti nebo postavy Markétky – budoucí oběti závislosti.

„Nebudu mu platit naším časem!“

„Pořád jen dřeme a chaloupka je v nedohlednu!“

Pojďte ke mně do služby | divadlo fórum

Císařovy sny

Lektorova četba textu je podbarvena hudbou

Na zámku žil císař a jeho dcera. Císař se ale nestaral o blaho poddaných a svoji zemi. Staral se jen o svoji pokladnici a okázalé hostiny. Princezna zase měla oči jen pro krásné šaty a bohaté nápadníky. Pokaždé, když za císařem přišel komoří s tím, co vše je potřeba v zemi zlepšit, císař vykřikl: „Dost! Víš přece dobře, jak tyhle věci nerad slyším! Víš dobře, že nemám rád starosti a práci! Jsem císař a tak nechci pracovat a chci mít všechno!“

Lektor: „Jaké sny má císař a jeho dcera? Ve skupinách (zhruba šestičlenných) vytvořte tři živé obrazy znázorňující sny císaře a princezny. Císař v každé skupině bude mít tuto korunu, která znázorňuje jeho moc, statut, bohatství, vládu nad celou zemí. Princezna bude mít korunku. Každý obraz může mít svůj titulek, který jeden z vás řekne nahlas, aniž by se pohnul.“

Skupiny prezentují obrazy.

Sny císaře a princezny

Hráči ve skupinách dostanou papír A3 s atributy císaře a princezny. Skupiny sepíší sny, které by císař s princeznou mohli mít a následně je prezentují. Při prezentaci sny lektor zapisuje na tabuli (opakující se nápady píše pouze jednou). Pokud lze, nápisy nahradí obrázky – lektor má v zásobě zatavené vystřižené obrázky zlatých předmětů, které podle potřeby na tabuli lepí pomocí gumy – královskou korunu, truhlu zlata, hromadu zlaťáků, trůn, žezlo, zlaté nádobí atd.

Reflexe: Liší se sny císaře a jeho dcery a sny Martina a Markétky? Pokud by se všem sny splnily, budou opravdu šťastní? Co musí císař a jeho dcera udělat pro splnění svých snů?

Cíl aktivity: Pochopení motivace jednání dalších postav příběhu, budoucích obětí závislosti.

Sny císaře a princezny

Král snů u císaře

Jeden z lektorů (s pláštěm) čte přímou řeč Krále snů, druhý ostatní text.

Druhý den dorazil Král snů s Markétkou do císařského zámku.

„Přišel jsem splnit vaše sny,“ řekl Král snů udivenému císaři a princezně. Císař si prohlížel oba příchozí s nedůvěrou: „Opravdu? To bys dokázal?“

„Jsem Král snů,“ řekl pyšně král a vylovil ze záhybů pláště housle tak černé, jako byl jeho šat. „Jsem tím největším a nejmocnějším králem, protože na téhle zemi není jediný člověk, který by neměl nějaký sen. A hudba mých houslí vás do snů přivádí.“

Markétka se obdivně na krále zadívala a dobrovolně mu věnovala pramínek vlasů, který upnul do smyčce. Začal hrát. Krásné, konejšivé tóny zahnaly všechny starosti a naplnily Markétku úlevným klidem.

Četba dalšího textu je podbarvena hudbou s výraznou linkou houslí, a to vždy, když Král snů hraje.

Po chvilce Markétka zavřela oči a se spokojeným úsměvem vstoupila do krásného snu. Představovala si, že i ona tančí v krásném zámku oděna do nádherných šatů.

„Na tyhle housle se hraje smyčcem z vlasů dívek, které mají nějaké velké přání nebo sen. Pak z houslí vychází hudba, která probouzí v lidech sny. Jaký jsi měla sen, když jsem ti hrál?“

„Krásný! Nádherný! Byla jsem v něm úplně šťastná,“ přiznala Markétka.

„Vidíš, jak dobré věci budeš sloužit,“ král se jemně dotkl jejích vlasů a pokračoval v hraní.

Císař i princezna spali. Údiv a napětí v jejich tvářích vystřídala blažená spokojenost.

„Usmívají se!“ radovala se Markétka.

„Protože jim nic neschází. Jsou šťastni!“

Obdivně se podívala na svého pána. „Umíte dávat lidem krásné dary, Králi snů. Jste moudrý a vlídný.“

Lektor: „A my vejdeme do snů s nimi. Zde na zemi „na jevišti“ je císařova koruna, princeznina čelenka a Markétčin šátek. Jakmile zazní hudba, kdokoli může vejít na jeviště, vzít jeden ze tří atributů a nasadit si ho, tím se stane danou postavou ve vlastním snu. Pantomimou beze slov ukáže, o čem daná postava sní. Například Markétka tančí na zámku atd. Jakmile dotyčný dokončí pantomimu, ztuhne ve štronzu a v něm zůstane do konce hry houslí. Může přijít někdo další, zvednout jiný atribut a tak dále. Pokud přijde „na jeviště“ čtvrtý hráč, a chce hrát třeba císaře, vezme korunu z hlavy spoluhráče a nasadí si ji sám. Nakonec může být na jevišti docela dost hráčů. Diváci poté řeknou, jaké sny viděli.“

Hráči postupně chodí „na jeviště“ a prezentují sny, prezentace je podbarvena hudbou Krále snů.

Reflexe: Jaké sny měli císař, princezna a Markétka? Byli šťastní? Co museli pro splnění svých snů udělat? Mohla mít Markétka stejné sny jako princezna? Dával Král snů dobrý dar?

Cíl aktivity: Uvědomění si atraktivity virtuálního štěstí – je bezpracné, okamžité, jednoduché, bezbřehé.

Sladkosti

Sladkosti

Lektor: „Na chvíli opusťme královský zámek. Přineste si své tři sny, napsané na proužcích papíru. Dohodněme se, že roztrhání kteréhokoli snu znamená, že ten sen se Vám už nikdy nesplní. Platí?“

Lektor: „Představte si, že jste se s Králem snů právě setkali a on vám na uvítanou nabídl pohoštění. Chovejte se k němu jako ke králi, jinak odejde. Respektujte vše, co řekne, chcete-li si zachovat jeho přízeň.“

Druhý lektor v roli Krále snů (s pláštěm, s bonbóny v ruce): „Dobrý den vám přeji! Podívejte, co pro vás mám. Můžete si nabídnout. Každý si smí vzít jednu sladkost…“ Lektor obchází děti, nabízí jim bonbón, je milý, chválí za projevy slušnosti.

„Chcete ještě?“ Lektor v roli Krále snů zdánlivě nabídne druhý bonbón, včas však vezme nabídku zpět: „Ale já za svůj dar také něco chci. Vaše sny! Ten, kdo roztrhá jeden ze svých snů, si může vzít znovu...“

Poté, co hráči, kteří měli zájem, roztrhali sny, které roztrhat chtěli, lektor v roli Krále snů zvýší sázky – nabídne lepší bonbóny, časem čokolády. Dá se očekávat, že nerozhodnutí hráči v některých případech podlehnou. Lektor reaguje podle situace, tak, aby i na konci hry zůstala část dětí, která bude mít stále neroztrhané všechny tři sny. Pokud se třída zdráhá vyměnit své sny za sladkosti, zlehčuje význam snů a popisuje úžasnou chuť sladkostí, je milý. Pokud se naopak velká část dětí svých snů zbavuje, připomíná cenu daru – sny už se nikdy nesplní, dotyčný se nestane tím, čím chtěl (lektor se v roli může vyptat na sen, který dotyčný právě trhá).

Reflexe: Kdo neroztrhal žádný sen a proč? Kdo roztrhal všechny sny a co ho k tomu vedlo? Argumenty je nutné přijímat s respektem. Hráči mohou argumentovat různě a veškeré argumenty lze později vztáhnout k tématu.

Cíl aktivity: Prožitek složitosti volby mezi okamžitou slastí a vzdálenou nejistou možností splnění snu.

Vem si ty poháry a hraj

Chvíli zní hudba s výraznou linkou houslí, tu lektor v roli Krále snů přeruší mávnutím ruky.

Jenže hudba v té chvíli utichla.

„Hudba...Proč přestala hrát hudba? Právě teď...“ mumlal císař v polospánku a do jeho tváře se začal vracet neklid. „Dal bych si něco k jídlu,“ řekl a protíral si rozespalé oči.

„Tady nikdo není, kdo by ti posloužil,“ řekl Král snů. „Jenom já. A já nejsem kuchař. Poddaní dávno odešli.“

„Zatraceně,“ zaklel císař, „před chvílí jsem měl všechno.“

„Zase můžeš mít,“ usmál se Král snů. „Já nejsem ten, kdo druhým brání ve štěstí. Jenom bych za to taky trochu chtěl. Stačí mi střípek zlata ze zlatého pokladu, o němž vy sníte. Třeba jen tady ty dva zlaté poháry,“ ukázal na kalichy z nejlepšího zlata, zdobené drahokamy.

Císař po nich rychle sáhl, jako by je chtěl ukrýt. „Jsou příliš vzácné!“

„Nenutím tě.“ Král snů zabalil housle do šátku a nechal je zmizet ve svém plášti. „Seď si tu sám se všemi svými starostmi, když myslíš, že ti tak bude líp. Jen je mi líto princezny.“

„Vem si ty poháry a hraj! Hraj, ať jsme šťastní!“

„Stačí roztrhat jeden sen...“

„My jsme si taky čokolády vzali.“

Lektoři, kteří čtou text, dále reagují na produkty brainstormingu v aktivitě „Císařovy sny“. Své repliky navážou na text pohádky a pokračují v souladu s nápisy a obrázky na tabuli. Lektor v roli Krále snů říká královu přímou řeč (upravenou dle tabule) a postupně maže nápisy a strhává obrázky – bere si císařovo bohatství. Vždy, když vezme císaři část bohatství, pustí na chvíli hudbu houslí. Čas věnovaný hudbě se zkracuje, projev lektora v roli Krále snů je agresivnější, bohatství se ztenčuje. Aktivita končí dřív, než bohatství zmizí.

Reflexe: Co se děje mezi císařem s princeznou a Králem snů? Plní Král snů jejich sny? Proč ho tedy prosí, aby hrál dál? Co bychom císaři a princezně v této chvíli poradili?

Má náš příběh něco společného s předchozí aktivitou, při které Král snů rozdával bonbóny a čokolády? Co? Jak jsme my reagovali na sladkosti? Jak reaguje císař a princezna? Proč? Kdybychom jim mohli doručit naši radu, poslechli by?

Cíl aktivity: Pochopení náročnosti odmítnutí okamžité bezpracné slasti.

„On jim vlastně nelhal, on jim neslíbil, že jim ty sny splní reálně.“

Zkáza

Lektor: „Vraťme se na císařský zámek.“

Běžely dny a noci, ale císař s princeznou byli lhostejní k jejich střídání, žili ve svých snech. Markétka občas snila s nimi, občas v kuchyni chystala jídlo jen pro svého krále a přinášela mu je, když zaslechla, že přestal hrát. Vešla do sálu, princezna i císař spali ve svých křeslech. Jejich šaty byly pomačkané a šedly prachem. Císařova tvář zarostla divokým strništěm vousů jako tvář tuláka. Zámek chátral, na všem ležel prach, jako by tu čas přidal do kroku a mířil ke zkáze.

Lektor: „Císař doopravdy nevládl svému panství, princezna reálně nepořádala bály, oba spali a jejich zámek se proměňoval spolu s nimi. Pojďme si ukázat, jak v této chvíli vypadá jejich palác. Postupně se všichni postaví do společného obrazu. Každý přijde, postaví se do štronza, řekne čím je a ve štronzu už zůstane. Například „jsem prach na císařském trůnu“, „jsem zima v místnosti s vyhaslým krbem“ a podobně.“

Reflexe: Co se s císařem a princeznou dělo? Plnili si sny? Proměňovali se oni sami? Proměňovalo se místo, kde žili?

Cíl aktivity: Nalézání souvislostí mezi závislostí a úpadkem osobnosti.

„Jsem samota a strach z lidí.“

Škrtání snů

Lektor: „Na císařském zámku vládl chlad, pusto, na nábytku se usazoval prach a v duších císaře a jeho dcery strach.“

„Proč jsme tu sami? Hostina přece ještě neskončila. Kde jsou všichni?“ podivila se princezna, když se probudila.

„Nikdo tu není. Ani služebnictvo, všichni už ze zámku utekli“ řekla Markétka: „Vzpamatujte se, princezno. Žijete jen ve snách a zatím se vše rozpadá v prach. Přestaňte už snít.“

„Mlč! Sloužíš mně!“ křikl Král snů na Markétku

„Chtěla bych odejít,“ řekla Markétka: „Nejste tak dobrý, jak se zdálo. Prosím, propusťte mne ze svých služeb.“

„Ne! Kdo jednou slouží, navždy slouží!“ odpověděl Král snů hlasem, ze kterého se Markétce strachy podlomila kolena.

„Hraj!“ zasténal císař.

„Ano, hraj! Bude bál!“ zaprosila princezna.

Zazní hudba s výraznou linkou houslí.

Ale každý další tón stál víc a víc královského zlata. Smyčec pohladil struny a oba hned usnuli. Z jejich tváří zmizelo zděšení, ale nic víc. Prach už překryl císařovu důstojnost a princezninu krásu.

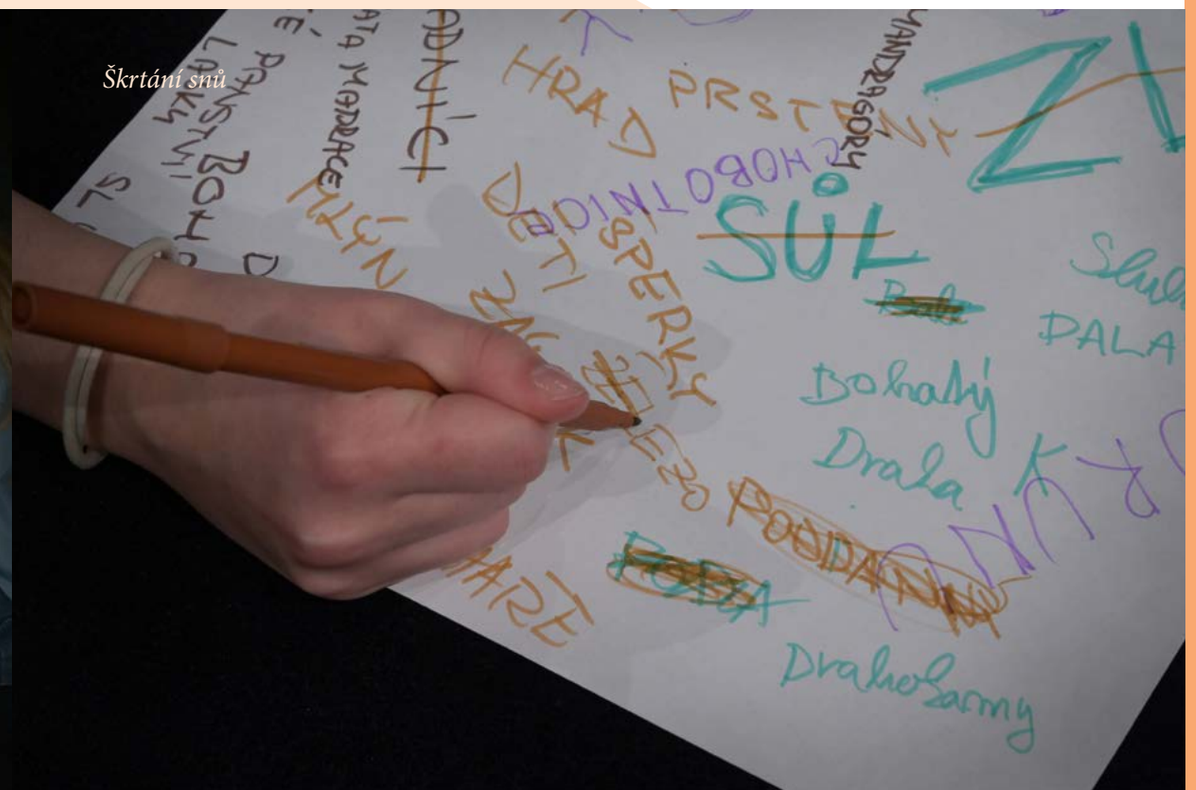
Lektor: „Věděli císař a princezna, co se děje s jejich zámkem a s nimi, když snili? Pojďme se podívat na jejich sny. Vezměte si ve skupinách vaše pracovní listy se sny císaře a princezny a pobavte se o tom, které z těch snů se jim splnily a které nikoli. Ty splněné zakroužkujte, ty nesplněné škrtněte.“

Skupiny nejprve pracují samostatně, poté společně s lektorem mažou na tabuli sny, které se císaři a princezně reálně neplní.

Lektor: „Chtěli byste něco Markétce vzkázat? Nebo císaři či princezně?“

Cíl aktivity: Nalézání souvislostí mezi závislostí a ztrátou reálných snů a životních cílů.

Škrtání snů



Škrtání snů

Martin

Text je podbarven hudbou, která doprovázela na počátku programu sny Martina a Markétky.

I Martin se blížil k naplnění svého snu. Vracel se za Markétkou. Dobře pořídil, za dobrou práci dobré peníze vydělal. Už si představoval bílou chaloupku, kterou si časem s Markétkou koupí. Běžel do zámku, kde Markétka sloužila. Zámek však nepoznával. Tiché smutné místo bez života, bez radosti, zpěvu a tance. Vešel do bludiště chodeb, prošel třemi komnatami, otevřel dveře do čtvrtého sálu – císař a princezna nepřítomně seděli v křeslech, vlasy slepené na zpocených čelech, rty suché, jako by prošli pouští. Markétka stála u nich, nešťastná, přesto připoutaná neviditelnými okovy. Na trůnu seděl Král snů, v očích mu zlověstně blýskalo: „Já teď vládnu tomuto panství. Všechno mi tu patří! Jsem Král snů!“

„Markétko!“ zvolal Martin a jeho hlas jakoby přetnul Markétčiny okovy.

„Já jsem mocný král a moje kouzla nedovolí odejít nikomu, kdo odejít doopravdy nechce! A kdo by chtěl opustit své sny?!“

„Já!“ vykřikla Markétka. „Já chci opustit vaše sny, protože moje doopravdy nejsou! Na ty své už jsem málem zapomněla. Ale teď si na ně vzpomínám a musím běžet, abych došila šátky a zítra je prodala na trhu. Sbohem, králi, já tady být nechci!“

A oba, Martin s Markétkou, běželi domů plnit si svá přání a žít jeden pro druhého.

Lektor: „Nyní ve skupinách vytvořte dva živé obrazy. V jednom ukažte Markétku s Martinem rok poté. Ve druhém obraze ukažte císaře s princeznou rok poté. Zda bude v některém z obrazů Král snů, je na vás. Při prezentaci si půjčte znaky postav, ať víme, koho na obraze vidíme. Klobouk a šátek pro Martina a Markétku, korunu a korunku pro císaře a jeho dceru, plášť pro Krále snů.“

Skupiny prezentují své obrazy, podbarvené hudbou. Každá skupina si během hudby vezme patřičné rekvizity, postaví se do obrazu, chvíli počká, poté vymění rekvizity, postaví se do druhého obrazu, chvíli počká a předá slovo další skupině.

Reflexe: Jak dopadla Markétka s Martinem? Splnili si své sny? Jak dopadl císař s princeznou? Splnili si své sny? Zvítězil Král snů? Proč? Zvítězil Král snů v naší skupině, když nabízel sladkosti?

Cíl aktivity: Uvědomění si souvislosti mezi realizací životních cílů a ochotou vzdát se okamžité slasti, kterou doprovází závislost.

Bílá chaloupka

Císařský zámek

Martin | živé obrazy

Závislost

Lektor: „Mám zde několik obrázků a výstřižků z novin. Zkuste ve skupinách přijít na to, co tyto obrázky a výstřižky z novin mají společného s naší pohádkou. Zkuste přiřadit obrázky k postavám z pohádky. Zdůvodněte.“

Lektor skupinám rozdá obrázky atributů postav (Král snů – housle, Martin – sekyra, Markétka – jehla s nití, císař – koruna, princezna – korunka) a pět obrázků spojených s tématem závislosti (leták Drop – in, obrázek narkomana, injekční stříkačka, článek o dětských opilcích, číslo na linku důvěry). Některé z obrázků je třeba vysvětlit. Účastníci ve skupinách přiřadí obrázky k atributům a následně zdůvodní. Pro většinu účastníků bude propojení pohádky s tématem závislostí velkým překvapením a bude pro ně obtížné hledat souvislosti. Nalezení souvislostí bývá pro účastníky určitým wow efektem.

Jedno z možných řešení: císař – obrázek zpustlého narkomana (je pod vlivem drog – hudby houslí), princezna – článek o dětských opilcích (je ještě dítě, zároveň však závislá), Markétka – obrázek listu marihuany (její vlasy byly materiálem pro výrobu drog), Král snů – obrázek injekční stříkačky s heroinem (je drogou, nebo spíš distributorem), Martin – leták Drop-in (je tím, kdo pomáhá se zbavit závislosti). Úloha nemá jedno správné řešení. Lektorův výběr obrázků do jisté míry určuje vyznění lekce.

Reflexe: O čem byl dnešní program? Na čem byli císař s princeznou závislí? Kdo jim poskytoval drogu? Proč to Král snů dělal? Proč si Markétka zpočátku myslela, že Král snů je dobrý? Proč chtěla k němu nastoupit do služby? Proč Martin nechtěl? Jak bychom se na jejich místě rozhodli my? Opravdu jsme se takto rozhodli při rozdávání sladkostí? Padlo zde, že někteří nevěřili, že roztrhání papírků se sny opravdu zamezí jejich splnění. I závislí jsou přesvědčeni, že jejich závislost jim nezabrání plnit si své sny. Ale je možné, že ti hráči, kteří papírky neroztrhali, mají ke splnění svých cílů přeci jen blíže? Proč? (když pomineme pohádková kouzla)

Cíl aktivity: Pochopení vlivu jakýchkoli závislostí na lidské štěstí a plnění životních cílů. Nalezení souvislosti mezi plněním životních cílů a ochotou se kdykoli vzdát drobných slastí, pokud by tím byly cíle ohroženy.

„Vždyť císař je tím narkomanem!“

Závislost na virtuálním světě

Lektor: „Tato lekce byla ale o jedné určité závislosti, tušíte o které? Která závislost má nejblíže k tomu, co nabízel Král snů?“

Následuje diskuse o závislosti na počítačových hrách, sociálních sítích a internetu, o vlivu na psychiku dětí. Lektor nabízí další otázky:

- Co má společného závislost na virtuálním světě s pohádkou o Králi snů?
- Co má společného závislost na virtuálním světě se závislostí na alkoholu a omamných látkách, v čem je naopak rozdíl? Co je v tomto případě drogou, kdo je distributor…
- Ubírá existence ve virtuálním světě čas a energii na plnění snů?
- Reflexe první hry programu (pohybového sociogramu).
- Reflexe pantomimy o rodičích.
- Reflexe vlastních snů, cesty k jejich splnění a závislosti na virtuálním světě.
- Reflexe aktivity s rozdáváním sladkostí.

Závěrečná reflexe

Metody a techniky tvořivé dramatiky v programu Král snů

Program Král snů je založen na metodách a technikách tvořivé dramatiky a prožitkové pedagogiky. V definicích jednotlivých technik vycházíme z publikace Metody a techniky dramatické výchovy [VALENTA, Josef. Metody a techniky dramatické výchovy. Praha: Grada, 2008. Pedagogika (Grada). ISBN 978-80-247-1865-1].

Hra v roli

Stěžejní metodou tvořivé dramatiky, kterou se dramatická výchova odlišuje od ostatních vzdělávacích metod a kterou se odlišují programy Dramacentra Bezejména od mnohých jiných programů primární prevence, je hra v roli ve fiktivní dramatické situaci. Vstupem do role hráč prozkoumává téma „očima druhého“, zároveň bezpečně („to se nerozhoduji já, ale postava“), dochází k poznání prožitkem, který je však v rámci reflexe vztáhnut k tématu a vlastnímu životu. Hra v roli je psychosomatickou činností (zapojen je rozum, emoce i tělo), ale jednotlivé techniky (živý obraz, pantomima, rozhlasová hra, plná hra…) využívají jednotlivé aspekty rolové hry různou měrou. V rámci programu z rolové hry účastníci pravidelně vystupují a svůj prožitek reflektují (mimo roli) a vztahují k tématu.

V programu Král snů v jedné aktivitě účastníci jednají „v roli sebe samého“, a to při rozdávání sladkostí Králem snů. Tato aktivita je zvolena proto, aby účastníci sami prošli prožitkem náročnosti odmítnutí slasti, a to sami za sebe, s reálným pokušením. Jelikož se účastníci v tomto případě nemohou schovat do bezpečí hry v roli, je třeba respektu k jejich jednání v rámci reflexe aktivity. V programu se tato aktivita několikrát reflektuje a dává do souvislosti s příběhem a tématem závislosti. Pokud nechceme v dětech vyvolat pocit selhání (a následné shazování programu), musíme hru hodnotit jako kteroukoli jinou hru v roli. Hráči jednali ve fiktivní situaci a vlastně i ve fiktivní roli („já sám v konfrontaci s pohádkovou postavou Krále snů, tedy jakési moje pohádkové já“). Jejich reakce jsou tedy fiktivními reakcemi, materiálem vhodným k dalšímu zkoumání mimo roli, nikoli ke kritice nositelů jednání, tedy účastníků. V tomto kontextu je na zváženou, jak naložit se zbylými sladkostmi, zda odměnit ty, kteří odolali či nikoli. Asi jde více o zdůvodnění než o vlastní akt rozdání sladkostí.

Živý obraz (štronzo)

= sehrání určitého jevu, osoby či situace jedním nebo více hráči beze slov a bez pohybů, tedy „ne-pohybem“, tichem, konfigurací těla a stabilním mimickým výrazem.

Je založen na pozici jednotlivce (například simultánní štronzo v aktivitě „Čím bych chtěl být“, při kterém každý hráč funguje sám za sebe), nebo složen z více hráčů, kteří zaujímají pozice bez vzájemného vztahu (v aktivitě „Zkáza“) nebo ve vzájemném vztahu (například v závěrečné aktivitě „Martin“).

Důležitou vlastností živého obrazu je práce s mizanscénou, kompozicí založenou na prostorových vztazích osob, jimiž se zveřejňuje obsah situace, prožitku atd. Právě zkoumání vztahů v živých obrazech (pokud v nich tedy vztahy ilustrovány jsou) je stěžejní pro reflexi situace. Zatímco v plné hře nezkušení hráči nevěnují mizanscéně pozornost, v nehybném obraze mají možnost (pod vedením lektora) vztahy zkoumat a reflektovat. Hráče je potřeba také na pravidla mizanscény a její čitelnosti upozorňovat, a to i během programu. Důraz na estetickou stránku práce účastníků není motivován snahou o inscenační kvality žákovských produktů, ale snahou o funkční využití dramatických technik a jejich smysl v rámci zkoumání tématu.

Simultánní štronzo i hromadný živý obraz může být doplněn titulkem či replikou. Titulek či repliku může vyřknout kterákoli postava v obraze (aniž by se pohnula či změnila výraz), sama nebo na pokyn (dotek) lektora.

Metody a techniky tvořivé dramatiky v programu Král snů

Pantomima

Pantomima je taková hra v roli, která potlačuje komunikaci zvukem a slovem ve prospěch komunikace pohybem. Pohyb v tomto případě nese komunikační sdělení a důležitou součástí pantomimy je interpretace divákem. V některých případech produkt práce účastníků v oblasti pantomimy není určen divákům, ale stává se materiálem pro další práci (aktivita „Třetí přání) – v takovém případě využíváme simultánní pantomimy (hráči pracují zároveň, aktivita není určená divákům). V aktivitě „Král snů u císaře“ je produkt pantomimy určen divákům, ale herecká práce je zde minimalizována na několik vteřin, technika je na rozhraní pantomimy a hromadného štronza. Pantomima zde předchází štronzu jako klíč k dešifrování obrazu.

Betlém

Betlém je technika na rozhraní živého obrazu, pantomimy a zvukového plánu. I když obsahuje pohyb i zvuk, nejedná se o plnou hru, naopak, jde o pouhé symboly, vytržené repliky doprovázené jednoduchým pohybovým projevem, opakované stále dokola (jako postavičky v dřevěném Betlému schopné jediného opakujícího se pohybu). Smysl dává až celkový hromadný obraz podtrhující myšlenku, že pobyt dětí ve virtuálním světě vzbuzuje u všech rodičů stejné reakce a obavy.

Lektor v roli

V programu Král snů je několikrát využita technika lektora v roli. Lektor se v roli Krále snů podílí na četbě textu předlohy, kterému dodává na emocích, ale také motivuje a řídí improvizovanou hru v roli účastníků (a to hru v roli sebe sama), v aktivitě „Sladkosti“. Tato aktivita je stěžejní pro naplnění cíle programu. Uvěřitelnost lektorovy hry v roli Krále snů a jeho vhodné reakce na rozhodování dětí jsou podmínkou pro správnou atmosféru, vyznění aktivity a ochotu účastníků své reakce reflektovat v kontextu s příběhem. Nedílnou součástí aktivity je reflexe mimo roli. Podobně se technika lektora v roli využívá v aktivitě „Vem si ty poháry a hraj“.

Divadlo fórum

Obměnou metody učitele v roli je technika, kterou zde poněkud nepřesně nazýváme divadlem fórum. Divadlo fórum vychází ze specifické formy divadla utlačovaných, jeho podoba využívaná v edukaci je rozmanitá a původní formě více či méně vzdálená. Jde o interaktivní divadlo, ve kterém příběh sehrají herci – lektoři, poté kritickou situaci sehrají znovu, divák má však možnost původně negativní vývoj zvrátit (požadavkem na změnu či zapojením do hry). Pasivní divák se tak mění v aktivního spolutvůrce. Nedílnou součástí techniky je reflexe mimo roli. V programu Král snů je využita technika divadla fórum velmi volně a minimalisticky, s cílem ukotvení povědomí o motivacích jednání dvou postav – Martina a Markétky. Aktivita nepředpokládá změnu vývoje situace (byť i s touto variantou musí lektoři počítat), spíše vnáší do příběhu nové argumenty pro a proti.

Metody verbálně-zvukové

Diskuse mimo role umožňuje odstoupení z rolí a reflexi prožitého s nadhledem. Odstoupení z rolí je v lekci vedené metodami dramatu důležité nejen pro objektivní reflexi a vztáhnutí zážitku v roli k tématu a vlastnímu životu, ale také z hlediska psychohygieny. V popisu lekce je požito synonym – diskuse, reflexe v kruhu atd.

Zvukový plán je využit v aktivitě „První přání“.

Příběhové drama

Pro úplnost dodejme, že celá lekce „Král snů“ je příběhovým (někdy též strukturovaným) dramatem.

Metody a techniky tvořivé dramatiky v programu Král snů

Edice metodických příruček – lekcí Dramacentra Bezejména:

CIZINEC

Program prevence xenofobie a vyčleňování, založený na metodách dramatické výchovy a činnostní a prožitkové pedagogiky

KRÁL SNŮ

Program primární prevence závislosti na virtuálním světě, založený na metodách dramatické výchovy a činnostní a prožitkové pedagogiky

REBECCA V PAVUČINĚ SÍTÍ

Program primární prevence kyberšikany a závislosti na sociálních sítích, založený na metodách dramatické výchovy a činnostní a prožitkové pedagogiky

PETR A KATKA

Program primární prevence rizikového chování v oblasti intimního života, založený na metodách dramatické výchovy a činnostní a prožitkové pedagogiky

HRANICE MEZI NÁMI

Program prevence xenofobie a vyčleňování, založený na metodách dramatické výchovy a činnostní a prožitkové pedagogiky

DRAMACENTRUM BEZEJMÉNA