DRAMACENTRUM
BEZEJMÉNA

Dramacentrum Bezejména

CIZINEC

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

Dramacentrum Bezejména

CIZINEC

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

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

Lekce zpracována na základě knižní předlohy Cizinec [Čechlovská, Miloslava. Cizinec. Ilustrovala Kristýna Čechlovská. Liberec: Dramacentrum Bezejména, 2021. ISBN 978-80-11-00789-8].

Časová dotace 3 vyučovací hodiny.

Doporučený věk účastníků programu: 2.–3. ročník ZŠ

Tisk lekce a realizaci programů podpořil Fond vzdělávání Statutárního města Liberec (projekt Cizinec DS202201098) a Liberecký kraj (projekt On OLP/2158/2021).

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 Kristýny Čechlovské a majetkem Dramacentra Bezejména, z. s. Je zakázáno celek i jednotlivé části kopírovat, distribuovat, zveřejňovat, upravovat a šířit.

Lektoři Dramacentra Bezejména nabízí vedení tohoto i dalších programů 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

Ilustrace: Kristýna Čechlovská

Stavba lekce: Miloslava Čechlovská, Jakub Kubíček

Účastníci pilotních lekcí: žáci libereckých základních škol

Fotografie: Ivo Mičkal

Sazba: Pavel Knobloch

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

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

Pomůcky pro lekci

- obrázky lesních zvířat (ideálně zatavené A4);
- samolepící štítky na hru Bílá vrána – jeden označený;
- Orffovy nástroje (bubínek, claves, 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 jiné);
- znak vlka (např. klobouk), případně vytištěné, vystřižené a zatavené obrázky či loutky všech zvířátek;
- výtvarný materiál (papíry a voskovky, případně materiál na koláž atd.).

Cíle programu v oblasti prevence xenofobie a vyčleňování

- seznámit účastníky s problémem xenofobie a odmítání odlišnosti;
- umožnit účastníkům prozkoumat důvody xenofobního chování v bezpečném prostředí pohádky a hry v roli, vztáhnout poznatky z programu a emoce prožitku v roli k aktuálnímu dění a vlastnímu životu;
- pomoci účastníkům se na pozadí archetypálního chování postav z pohádky pokusit orientovat v mezilidských vztazích a motivacích jednání jednotlivců.

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

- aktivní prací v průběhu programu rozvíjet tvořivost, komunikaci, pozornost, kooperaci, schopnost sebereflexe a rozhodovací dovednosti, tříbit morální hodnoty a etické postoje.

Používané techniky dramatické výchovy

- hra s pravidly a její reflexe, diskuse, živé obrazy s titulky, pohybová improvizace, hra v jednoduché roli, lektor v roli, zvukový plán, simultánní pantomima.

Pozn.: Vyznačený citovaný text pohádky lektor čte z knihy nebo z této metodiky.

Bílá vrána

Děti stojí v kruhu, čelem do kruhu, se zavřenýma očima. Lektor obejde všechny hráče a každému nalepí na záda prázdný štítek. Jednomu z dětí nalepí štítek s výrazným černým kolečkem. Na podnět lektora se hráči začnou pohybovat po místnosti. Děti dle pokynů nenápadně sledují, kdo je označen štítkem s kolečkem, kdo je „bílou vránou“, aniž by to dotyčnému vyzradily.

Jakmile dotyčný pozná, že bílou vránou je on, vykřikne „Krá“ a začne honit. Koho dohoní, ten si sedne na zem. Hru přeruší lektor zvukem trianglu. 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.

I když se snaží hráči chovat nenápadně, začnou se „bílé vrány“ stranit ze strachu před možnou honičkou. Právě toto chování většiny umožní vybranému hráči identifikovat, že je bílou vránou. Hra navozuje pocit vyřazenosti z kolektivu. Dotyčný je „jiný“, pro ostatní je jeho odlišnost hrozbou. Právě z chování skupiny vychází reflexe hry.

Lektor: „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? Co znamená, když se o člověku řekne, že je bílou vránou?“

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? Jak těžké je být bílou vránou?“

Cíl aktivity: Nastolení tématu lekce, prožitek vyčlenění ze skupiny, pochopení vztahu 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“. Lektor ukazuje obrázky lesních živočichů (ideálně těch, kteří jsou jmenovaní v předloze lekce), skupina obrázky pojmenovává a diskutuje nad nimi. Lektor podá během diskuse informace umožňující porozumění textu předlohy: „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 označení jelen dvanácterák?“

Už v této aktivitě se lektor snaží zvířata personifikovat (v předloze mají zvířátka charakter zvířecích postav bajky): „Jaké by mohlo mít toto zvířátko v bajce vlastnosti? Jaké by mělo v lidském světě povolání?“

Cíl aktivity: Získání poznatků, které napomohou porozumění textu. Personifikace zvířecích postav v příběhu v souladu s cílem lekce.

Já, zvířátko

Hráči se pohybují po prostoru v roli personifikovaných lesních zvířátek. Děti nemusí pouze chodit, ale mohou jednat v roli – shánět potravu, připravovat se na spaní, hrát si atd. Méně zkušené skupině lektor pomůže bočním vedením („A teď se zvířátka ukládají k spánku…“).

- U nejmenších dětí lze aktivitu předem připravit. Všichni společně hrají zajíce, poté všichni společně lišky atd.
- U starších či zkušenějších dětí je vhodné podpořit kvalitu hry v jednoduché roli. Hráči (dle svých zkušeností a schopností) by zvířata neměli ilustrovat (v souladu s ustálenými klišé), ale chovat se jako lidé s vlastnostmi a specifickými znaky zvířat.
- U starších či zkušenějších dětí můžeme podporovat i další kvality hereckého projevu – správné vyplňování prostoru, sledování spoluhráčů, neustálý přehled o dění v celém prostoru atd.
- Zkušenější skupiny mohou aktivitu na závěr prezentovat – polovina dětí v rolích prezentuje a druhá polovina se stává diváky. Diváci reflektují viděné, poznávají zvířata, reflektují divácký zážitek. U méně zkušené skupiny prezentace může zvýšit míru nadbytečné sebereflexe a obavy z reakce diváků.

Cíl aktivity: Personifikace zvířecích postav v příběhu v souladu s cílem lekce.

Pozn.: Každá skupina dětí se s potřebou personifikace vyrovnává jinak a úlohou lektora je stupeň personifikace usměrňovat. Pokud účastníci při svém jednání vykazují nízkou míru personifikace (jsou reálnými zvířaty se zvířecími projevy), lektor může nabídnout personifikované aktivity, například vaření večeře. Pokud účastníci personifikují příliš (postavy zvířátek přestávají vykazovat rysy daných zvířat), lektor naznačí, že dramatickou hru nečte („Copak je tohle asi za zvířátka?“). Nízký stupeň personifikace brání možnosti vztáhnout příběh a jednání postav ke své lidské zkušenosti a k vlastnímu životu, vysoký stupeň znemožňuje hráčům jednat v bezpečí role.

U zvířátek doma

Hráči se rozdělí do skupin cca po čtyřech. Každá skupina je jinou rodinou zvířátek. Skupiny připraví a poté prezentují 2-3 živé obrazy ze života dané rodinky. Obrazy děti mohou doprovodit titulky, které vždy jeden ze skupiny na zvukové znamení lektora řekne. Nejprve tedy obraz, několik vteřin ve štronzu, na znamení titulek, vteřina ve štronzu, na znamení změna obrazu atd. Triangl udává změnu obrazu, zvuk claves je pokynem k titulkování.

- S nejmenšími dětmi je vhodnější obrazy tvořit „teď a tady“, přímo před diváky, s dopomocí lektora.
- U nejmenších dětí (např. předškolních) nelze očekávat vizualizaci vztahů v obraze. Jedna postava vaří, jiná si čte, další uklízí… Jedinou definicí živého obrazu tak bude zastavení pohybu ve štronzu. Děti však jednají v jednoduchých rolích („já jsem zajíc tatínek, já zaječice maminka…“). Starší děti jsou schopné v obraze vizualizovat společnou aktivitu a vzájemné vztahy (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.
- Zkušenější skupiny se mohou zaměřit i na práci s titulkem – měl by být krátký, výstižný, nepopisný (nikoli „Vaříme večeři“, ale „Večeře“), může posouvat význam obrazu („Mrkvičková polévka“), může být replikou („Mrkvičkovou polévku stejně vaříš nejlépe!“), nutit diváka k dešifrování („Mňam!“), pobavit („Zaječí polévka“ v rodince vlků)…

Cíl aktivity: identifikace s postavami z příběhu.

První shromáždění

Lektor: „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.

Lektor: „Tak my si na takové shromáždění zahrajeme. Přečtu text ještě jednou a zároveň budu postupně vybírat dobrovolníky, kteří vejdou sem do jeskyně a posadí se v souladu s textem."

Lektor čte postupně text a zároveň vyvolává dobrovolníky. Dítě hrající lišku si opravdu sedá do rohu prostoru „jeskyně", vedle lišky si sedají děti hrající zajíce atd. Děti hrající ptactvo stojí. Je možné využít zvířátka vystřižená z kartonu (případně jednoduché loutky) – každé dítě si po cestě do jeskyně vybere obrázek či loutku zvířátka, které bude hrát. Pokud lekci vedou dva lektoři, hrají vlka a výra, pokud jeden, postavu výra předá zkušenému hráči. Stejně tak je potřeba dobře obsadit postavu vrány a roháče.

Lektor: „Já budu starým vlkem (lektor si připraví klobouk). Až začne mluvit moudrý výr, ztište a dávejte pozor, co vám chce říct. Uvidíme, jak naše shromáždění dopadne."

Další aktivita je improvizovaná. Zdánlivě ji „řídí" výr s právem udávání slova, fakticky však lektor v roli vlka, který má status „čertova advokáta". To on zaseje strach, nedůvěru a nepřátelství. Řídí se náladou skupiny, pokouší se co nejvíce 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 mne 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 lektor v roli vlka, kdo se pokusí shromáždění ukončit (v roli). Pokud se zvířátka rozhodnou za vetřelcem vydat, upozorní na blížící se noc.

- Reakce skupiny mohou být různé. Dav se může nechat strhnout vlkem a navrhnout opravdu ošklivé způsoby, jak naložit s vetřelcem. Je to přirozené jednání v roli a poslouží reflexi v závěru programu. Jiní hráči mohou být naopak v rolích nesví, takže lektorovi v roli vlka nezbyde než aktivitu probudit. Samozřejmě jde o jistou míru manipulace davem, kterou musí lektor citlivě odhadnout a v závěru programu ji 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 předlohou (výr udává slovo, roháč tvrdí, že tvora také viděl a že je hrozně velký, vrána popisuje jeho strašný hlas).

„Byl hrozně velký," doplnil brouk roháč, sám tak malý, že mezi úlomky skalní suti nebyl vidět.

„A jeho řev mi drásal uši," zakrákala černá vrána.

- Pokud je lektor sám a netroufá si předat záporné role dětem, může hrát všechny 4 záporné postavy (vlka, vránu, výra i brouka roháče). Změnu postavy naznačí výměnou rekvizity (např. klobouku) a hereckou změnou charakteru. Tento přístup umožňuje navíc rozkrývat nepřiznané důvody jednání záporných postav – vlkův strach ze stáří, negramotnost výra, roháčův napoleonský komplex, vychloubačnost vrány – například použitím vnitřní řeči dané postavy.

Lektor (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: Prožitek manipulace a davové psychózy, při které se účastník nechá strhnout ke xenofobnímu jednání. Vzhledem k prožitku v roli lze toto jednání později reflektovat pohledem zvenčí (takto se nechoval účastník, ale zvířátko).

První shromáždění | lektor v roli

Noční les

Lektor: „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. Strom má kořeny, ale může pohybovat větvemi ve větru."

Hráči se rozmístí v prostoru, svými těly představují les. Lektor motivuje k vytváření zvuků lesa, avšak nepříliš hlasitých, spíš tajemných. Výsledkem má být atmosféra nočního tajuplného lesa. Zvuky lze předem společně „natrénovat", postupně vyzkoušet různé zvuky a vytvořit zásobník.

Lektor vybere jednoho hráče 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 změní ve strašidelný zvuk atd. Dále s hráči lektor domluví výrazné vizuální znamení (např. zvednutí ruky), na které hráči aktivitu ukončí vygradováním strašení a následným tichem a štronzem. Poté lektor pozve hráče zpoza dveří. Sdělí mu, že je vyděšeným zvířátkem a v noci prochází lesem. Nic nevidí (lektor hráči zaváže oči). Cestu mu prozrazuje lektor nebo spolužák zvukem trianglu – 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. Lektor má možnost gesty hru korigovat a na závěr vypointovat zvednutím ruky.

- Děti zaujaté hrou mohou mít tendenci porušovat pravidla. Strom se přemístí jen proto, aby překážel hráči v chůzi, les zvýší hlasitost bez pokynu lektora atd. Každá hra je založena na respektování pravidel, bez nichž ztrácí smysl.
- Pokud lektor roli domečku (hráče na triangl) předá dítěti, domluví si s ním pravidla. Cílem je, aby zvířátko domeček vždy našlo. U rychlejšího zvířátka hráč na triangl ztíží hru tajným přemístěním na opačnou stranu místnosti. U nejistého zvířátka naopak zesílí hru a možná mu dokonce půjde naproti. Lektor si předáním role uvolní ruce pro usměrňování hry. I les je poučen, že kromě strašení je jeho úkolem navést nevidoucí zvířátko mimo překážky. Cílem není vítězství lesa či zvířátka, ale prožitek.

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. Vždy je třeba klást důraz na hru v roli vyděšeného zvířátka, tím zamezíme závodu o projevení odvahy. 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: Prožitek atmosféry strachu jako podhoubí xenofobního jednání.

Sny

Lektor: „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 vidí. 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, lektor 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, muchlání pečícího papíru, ohýbání zmačkané pet lahve, zatřesení krabičky se solí, trhání papíru, pohyb alobalu, zvuk nůžek, suchého zipu 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 lektor se může oprávněně obávat neúměrného časového prostoru a opadnutí atmosféry. Řešení nabízí technika vyprávění ve dvojici – děti si šeptem ve dvojicích vzájemně své představy poví.

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

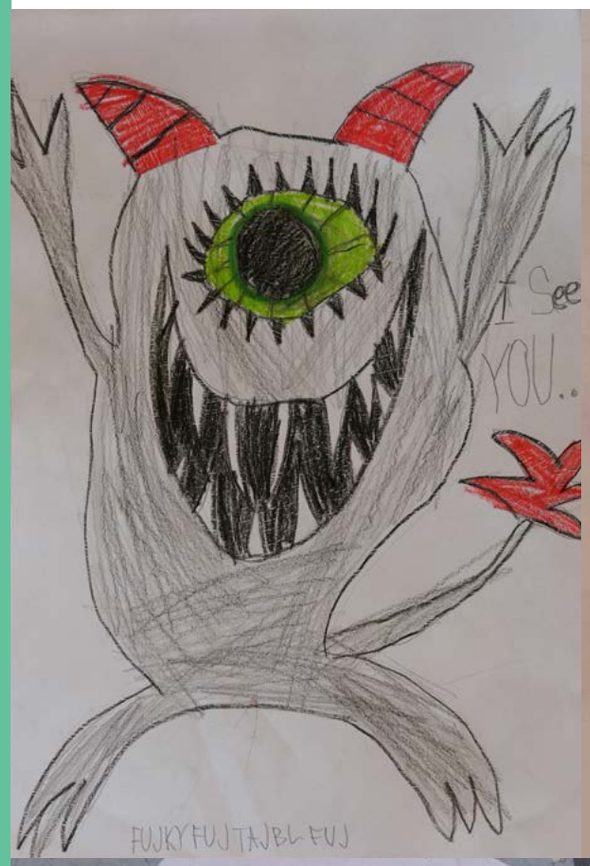
Polovina dětí je opět diváky (sedí se zavřenýma očima), druhá polovina se s lektorem podílí na zvukovém plánu. Kromě nabídnutých „hudebních nástrojů" využívají hlas a zvuky těla. Poté se skupiny hráčů a diváků vymění.

Cíl aktivity: Prožitek atmosféry strachu jako podhoubí xenofobního jednání. Vytvoření představ o neznámém na základě neověřených domněnek.

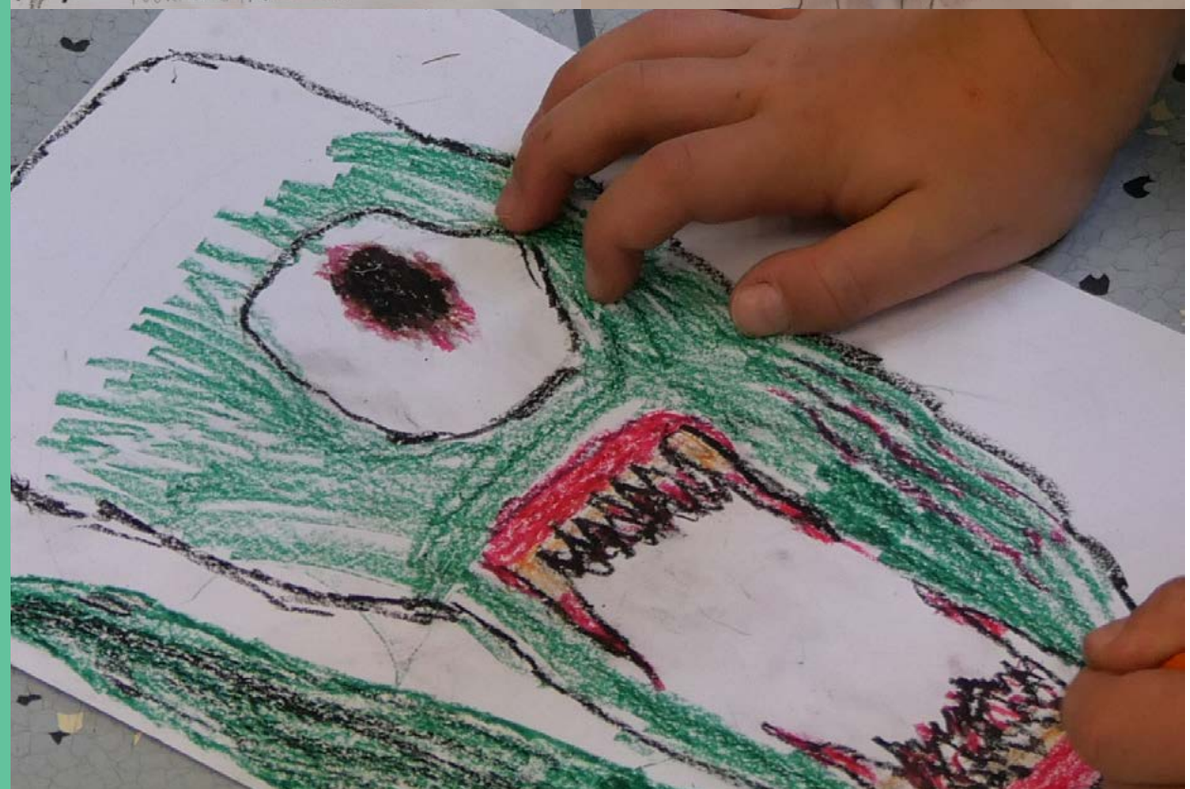
Cizinec ve snech

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…

Cíl aktivity: Prožitek atmosféry strachu jako podhoubí xenofobního jednání. Vytvoření představ o neznámém na základě neověřených domněnek.



Cizinec ve snech zvířátek



Co s vetřelcem?

Má-li lektor obavy, že děti už zapomněly, jak v jeskyni v roli zvířátek jednaly (co všechno chtěly vetřelci udělat), je možné zařadit aktivitu „Co s vetřelcem?“ Děti mohou ve skupinách jedním či dvěma živými obrazy ukázat, co hodlají s cizím tvorem udělat. Tentokrát bez titulku. Vetřelce může představovat kterékoli dítě ze skupiny, ale zajímavější obrazy vznikají, když je postava vetřelce imaginární. Fantazie diváka bývá děsivější než jakýkoli herecký projev.

Cíl aktivity: Připomínka xenofobního jednání v roli účastníka zmanipulované skupiny.

Druhé shromáždění

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

Děti si rozeberou papírová zvířátka a opět v jejich roli vstoupí do jeskyně.

Lektor 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), hlídá si ale míru manipulace. Hráči by si měli být jisti, že jejich případné rozhodnutí vyhnat vetřelce (nebo i hůř) bylo opravdu jejich rozhodnutím.

Lektor 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.“

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

Pokud jsou lektoři dva, může vlk s frontou zvířátek za sebou opustit třídu. Děti jsou poučeny, že zvířátka dělají přesně to, co vlk. Když vlk přeleze imaginární větev, přelezou ji také. Když vlk přeskočí potok, přeskočí ho všichni. Druhý ve frontě napodobuje vlka, třetí druhého, čtvrtý třetího… Když se zvířátka vedená vlkem vrátí do třídy, čeká je druhý lektor s knížkou a dočte příběh.

Jak to skončilo | práce s knihou

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…

Lektor 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…

Lektor 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, nenničí 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.

Reflexe: Opravdu tohle říkal vlk (vrána, liška…)? Proč to tedy teď tvrdí?

První shromáždění – druhý pokus

Lektor vede reflektivní diskusi:

- Čeho se zvířátka bála? Byl jejich strach oprávněný? Kdo jim řekl, že je neznámý cizinec nebezpečný? Ověřila si to zvířátka?
- Co chtěla zvířátka cizinci udělat? Proč? Bylo jejich chování správné?

Lektor: „Přáli byste si vrátit čas a zkusit sehrát shromáždění v jeskyni znova? Třeba by to dopadlo jinak…“

Lektor 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 v souladu s předlohou vlk (lektor), výr, vrána a brouk roháč. 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 dětí zeptá na důvody, proč zrovna tyto postavy šíří paniku. Brouk roháč možná proto, že je malý (tvor mu přijde velký), vlk proto, že je skoro slepý (což nechce přiznat), (údajně) moudrý výr se možná bojí, aby nikdo nezjistil, že neumí číst (brýle má jen z peří) a vrána možná chce všem jen namluvit, že tvor má ošklivější hlas než ona.

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 lektor pochválí děti v roli výra, vrány a roháče, že zvládly hrát negativní postavy („hloupá zvířátka“), i když oni sami by jednali jistě jinak.

Aktivitu lze dokončit ještě živými obrazy jednotlivých skupin, ve kterých ukáží, jak by se k cizinci chovala chytrá zvířátka.

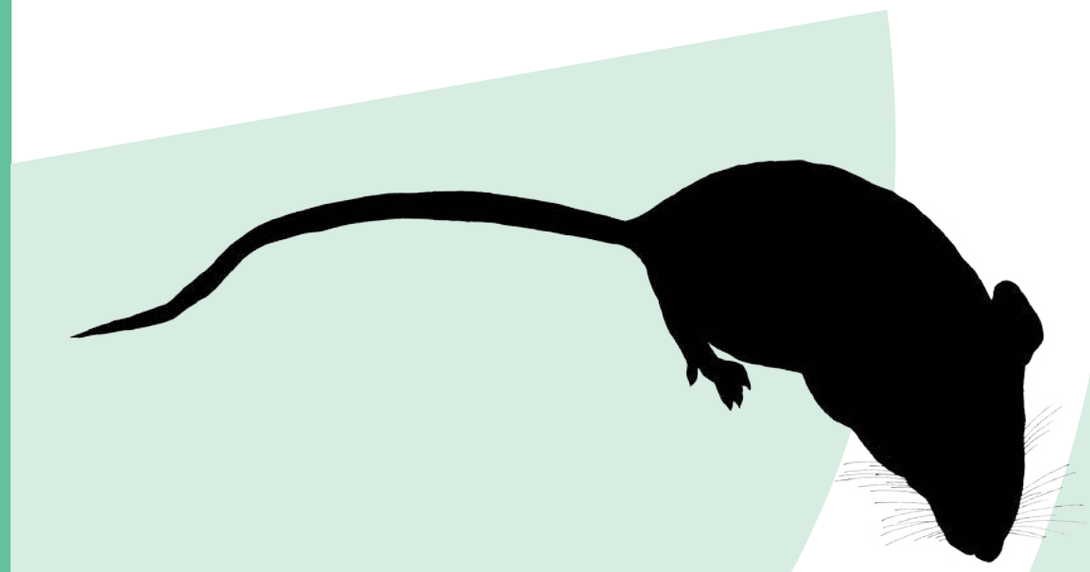
Cíl aktivity: Reflexe vlastního jednání v roli, nahrazení xenofobního jednání jednáním prosociálním, přiměřeně asertivním, odolávajícím manipulaci, v souladu s vlastním morálním přesvědčením.

První shromáždění – druhý pokus | improvizované jednání v roli

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?
- Patřilo kotě do lesa, nebo v něm bylo cizincem? Bylo správné, aby ho obyvatelé lesa vyhnali, nebo potřebovalo pomoct? Mohlo se i přesto, že do lesa nepatří, stát zvířátkům novým kamarádem?

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 kompetenci 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.



Metody a techniky tvořivé dramatiky v programu Cizinec

Program Cizinec 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 s pravidly

Vzhledem k věku účastníků je v programu Cizinec využito několika her s pravidly, tedy aktivit, které zdánlivě nenesou atributy dramatické výchovy (především hru v roli). Hry se zde podřizují požadavkům dramatu, příběhu, tématu a jeho výchovného a formativního potenciálu. Oproti rolové hře jde však o hry simulující, vedle pole fikce je v nich ještě pole skutečnosti, vše, co se v nich děje, není jen hrané, mají v sobě nehraný soutěživý prvek vyžadující skutečný výkon (utéct bílé vráně, projít lesem). Právě tento aspekt simulujících her umožňuje i velmi malým dětem vžít se do příběhu – hráči ve hře jednají sami za sebe.

Hra „Bílá vrána“ plní nejen funkci rozehřívací, navíc uvádí téma a v závěru programu toto téma aktualizuje a tvoří most mezi příběhem zvířátek a životem dětí. Reflexe hry je pro její smysluplnost v rámci programu zásadní.

Hra „Noční les“ rozvíjí smyslové vnímání, kooperaci (les je hromadnou postavou), ale především umožňuje prožitek strachu z vetřelce a stává se odrazovým můstkem pro budoucí jednání v roli, stejně jako hra „Sny“, která navíc rozvíjí sluchovou percepci.

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, 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 Cizinec jde vzhledem k věku účastníků o velmi jednoduchou hru v roli zvířátka. Aby hra v roli splnila svůj účel, musí hráč chápat postavu zvířátka jako značně personifikovanou. Inscenační kvality hry nejsou cílem programu.

Živý obraz (štronzo), živý obraz s titulkem

= 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, při kterém každý hráč funguje sám za sebe), nebo složen z více hráčů, kteří zaujímají pozice (případně) ve vzájemném vztahu.

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 je stěžejní pro reflexi situace. V programu Cizinec je zkoumání případných vztahů v živých obrazech (jsou-li jich hráči vzhledem k věku schopni) prostředkem ke ztotožnění se s postavami personifikovaných zvířátek. Program navíc pracuje se strachem zvířátek o svoji rodinu jako podhoubím xenofobního jednání.

Živý obraz může být doplněn titulkem či replikou kterékoli postavy v obraze. Titulek či repliku může vyřknout kterákoli postava v obraze (aniž by se pohnula či změnila výraz). Titulek v tomto případě slouží především divákovi k lepšímu čtení obrazu. Hráčům pak titulek pomůže ukotvit téma obrazu.

Pantomima

Pantomima je taková hra v roli, která potlačuje komunikaci zvukem a slovem ve prospěch komunikace pohybem. V programu Cizinec není produkt aktivity určený divákovi, vzhledem k věku účastníků se jedná o improvizovanou simultánní pantomimu s cílem prožitku účastníků. Účastníci hrají zároveň, aniž by se obávali cenzury diváka, v rámci hry díky bočnímu vedení lektora nachází vhodnou míru personifikace postav, tak, aby mohli později vstoupit do rolové hry. V závěru programu lze využít narativní pantomimy (vlk vede zvířátka lesem), s cílem prožít napětí v kontrastu s překvapivým rozuzlením pohádky.

Plná hra v roli

Plná hra v roli využívá úplné komunikace, tedy sdělování postojem, pohybem, pozicí v prostoru, vztahováním se k objektům a osobám, zvukem, slovem, manipulací s předměty. Metoda plné hry je tedy velice komplexní a ve své komplexnosti nezkušenými hráči těžko uchopitelná. V programu Cizinec využíváme improvizovanou plnou hru v roli, při které je dítě samo sebou (byť v roli), inscenační kvality projevu neřeší, jde o prožitek, nikoli produkt. Navíc je hra bočně vedena lektorem – učitelem v roli vlka. Improvizovaná hra v roli (první shromáždění, druhé shromáždění) a její následná reflexe mimo roli je zde stěžejní aktivitou pro naplnění cíle programu.

Učitel v roli

Technika učitele či lektora v roli je v programu Cizinec využita k bočnímu vedení skupinové improvizace (první shromáždění, druhé shromáždění), zároveň tato technika umožňuje (vzhledem k věku účastníků) zápornou roli svěřit lektorovi. V závěru programu lektor v roli znesnadňuje účastníkům naplnit svůj cíl – chovat se prosociálně.

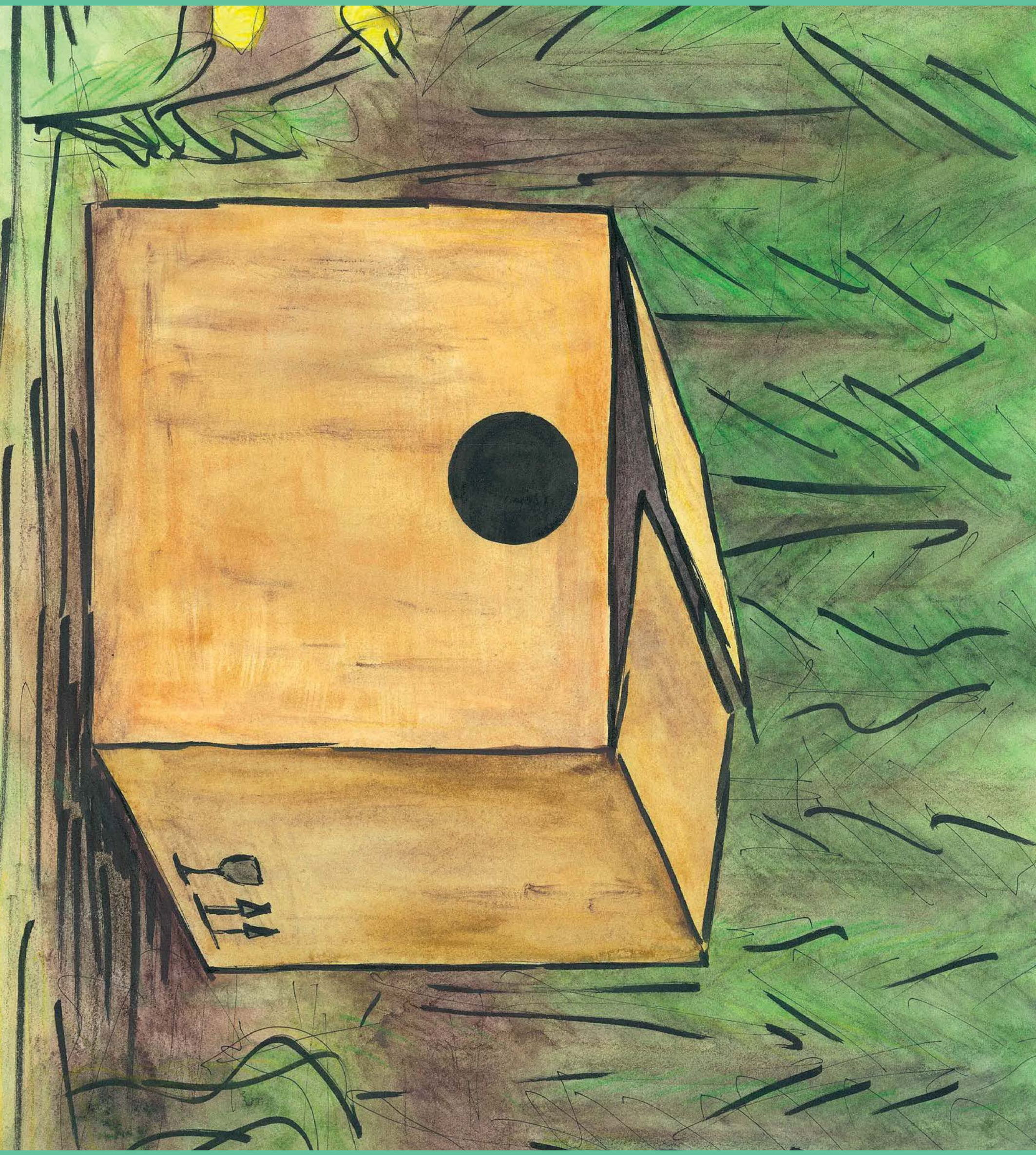
Metody verbálně-zvukové

Diskuse mimo roli 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. „Takto jsem nejednal já, ale zvířátko. Já bych jednal jinak.“

Příběhové drama

Pro úplnost dodejme, že celá lekce „Cizinec“ je příběhovým dramatem.

Metody a techniky tvořivé dramatiky v programu Cizinec



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