

Metodické materiály k divadelnímu představení

Malá, mořská, jiná...

respekt, tolerance a úcta
jako životní styl nové generace ...

autoři:

Bc. Věra Motyčková

Bc. Matěj Bereckei

Bc. Kateřina Burešová

Partneři
projektu:



Název projektu: Být spolu
Číslo projektu: ZD-MGS1-062
Projekt financován z fondů EHP 2014 - 2021
program zdraví MZČR

Iceland 
Liechtenstein
Norway grants

Iceland

Liechtenstein

Norway grants

Tyto materiály vznikly díky finanční podpoře z fondů EHP 2014 - 2021 program zdraví MZČR

Název projektu: Být spolu / Číslo projektu: ZD-MGS1-062

Záznam divadelního představení



Krásný den do vaší školy či školky,

hned v úvodu bychom vám všem chtěli poděkovat, že jste se zapojili do našeho projektu „Být spolu“. Je to projekt spolupracující s mnoha mateřskými školkami a základními školami napříč celou Českou republikou a my jsme velmi rádi, že i vy jste jeho součástí. Projekt „Být spolu“ Motyčkovic kliky z.s., Velkého vozu Sever z.ú. a norského partnera Pedverket Kompetanse přináší zdokonalení sociálně rehabilitačních podpůrných metod nejen pro děti s poruchami autistického spektra a pro další duševně nemocné děti stejně jako jejich rodiny, ale i preventivní programy zaměřené na prevenci duševního zdraví a sebepoznání pro běžné děti, dospívající i dospělé.

Dále tento projekt přináší zavedení nových podpůrných aktivit v prevenci v oblasti duševního zdraví dětí a dospívajících v Libereckém kraji. Cílem projektu je i vzdělávání pedagogů, neformálních pečovatelů a nezdravotnických pracovníků, kteří s dětmi ve školách a v jiných zařízeních pracují.

Mezi aktivity projektu, které můžete v jeho rámci využít, patří:

- smyslová místnost Pokoj Láryfáry pro MŠ, ZŠ a speciální MŠ a ZŠ, ale i pro veřejnost.*
- preventivní program „Moje místo na slunci“*
- a výukové materiály k programu prevence „Medvědi to ví“*

Ještě než se pustíte do práce, chceme vám napsat, že si velmi ceníme práce pedagogů, kteří hledají nové inspirace, nebojí se experimentovat a zkoušet něco nového. V materiálech, které jsme pro vás nachystali, je zachyceno mnoho z našich zkušeností a činností, které s dětmi v naší Klíce běžně děláme, není to tedy plácnutí do vody. Všechny materiály, které jsme poslali a posíláme do světa, připravujeme osobně, vlastními silami. Každý pracovní list, ilustrace, omalovánka, text nebo přebal, vznikl u nás v Klíce s vědomím, že jej svěřujeme inspirativním lidem, kterým bude dobře sloužit k realizaci aktivit a dalších nápadů. Vše, co jste obdrželi, nám prošlo rukama a na všem co děláme, je naše stopa. Stejně tak, jako je vaše stopa na dětech, se kterými pracujete. (Samozřejmě v dobrém slova smyslu). Pevně věříme, že je to na všech materiálech znát. Nechceme se totiž stát „producentem“ zbytečností, ale chceme být dobrou inspirací „užitečností“.

Víme, že práce v mateřské školce či základní škole je náročná, legrační, nečekaná, objevná, rutinní, neobyčejná, laskavá, tolerantní, trpělivá, plná slov i smíchu, tajemná i obohacující, někdy vysilující a naštvání hodná, nekonečná i dojemná. Proto nezapomínejte na sebe, na svůj rozvoj a na hledání nových cest.

Myslíme na vás, na konečné uživatele, při tvorbě metodik, abychom vám nabídli něco, co vám bude k užítku a vy jste si mohli na chvíli oddychnout. Samozřejmě jsme si vědomi toho, že se aktivity samy neudělají, motivace samy nevysvětlí a reflexe samy neodvedou, a že VY jste všeho nedílnou a nejdůležitější součástí. Budte však na sebe vlídní, poslouchajte své tělo a užíjte si čas s dětmi, které vám mohou být milými společníky, prostředníky i rádci.

S úctou, Věra Motyčková

Obsah

Jak s materiály pracovat?	1
Pravidla	2
Pozitivní reakce	2
Reflexe	3
Dát si prostor	3
Navazující otázky	5
Výtvarná výchova	7
Popis postav	7
Pocity postav	7
V oceánu je místa dost	8
Dramatická výchova	10
Co by bylo - kdyby	10
Cesta pro hrdinu	10
Osobnostní výchova	13
Rybí ocas podpory	13
A to se splní	13
Rybí drby	14
Kdo chce být králem	15
Smyslové hry	17
Ani slovo	17
Po slepu	17
Bez nohou / Bez rukou	19
Fotografie z inscenace	20
K tisku –postavy z inscenace	22
K tisku –postavy z inscenace	23

Jak s materiály Pracovat?

Připravili jsme pro vás sborník aktivit k všestrannému rozvoji dětí, které vám mohou pomoci vnořit se do tvoření, mluvení, hraní i zamyšlení. Každý, kdo pracuje s dětmi ví, jak je pro děti sociální kontakt v určitém věku důležitý. Jde o budování vztahů, vlastní hodnoty, poznávání sebe a svých mezí, chuť se porovnávat s druhými, být lepší a přirozeně růst. V tomto období je nesmírně důležitá role učitele, který je průvodcem dětí ve skupině, může je sledovat a směřovat.

Jako jejich partner (ne vůdce a diktátor) je může:

- učit mezi sebou komunikovat,
- učit nastavovat si pravidla ve skupině
- učit je umět si vybrat a učinit rozhodnutí
- učit je zodpovědnosti za rozhodnutí, která udělali
- učit je rozeznávat dobré od zlého tím, že o věcech mluvíme

Vše takový průvodce učí vlastním příkladem, vědomou komunikací, uměním improvizace a dobrým načasováním. Věříme, že takové pedagogy ve vás jistě mají. Aktivity jsou popsány jako činnosti a náměty na činnosti, které můžete použít tak, jak jsou popsány. Vážou se na předchozí část programu MOJE MÍSTO NA SLUNCI - „Já a já“, kterou jste mohli absolvovat v rámci projektu Být spolu, nicméně jsou použitelné i samostatně.

Aktivity mají několik cílů:

- rozvoj sociálního vnímání
- uvědomování si sebe sama, svých pocitů, nálad, hodnot (co je pro mě důležité)
- komunikaci ve skupině
- uvědomování si vlastních hranic
- vnímání, jak to mají ostatní a respektování druhých

Materiál v této metodice je určen především pro osobnostní a sociální výchovu dětí a na rozvoj komunikace, sounáležitosti, uvědomování si lidských hodnot a sebe hodnoty. Také cílí na poznání vlastních hranic a limitů, které máme v sobě – jak už bylo řečeno. Umíme-li s nimi pracovat od malinka, máme větší výhodu v životě, protože se známe a znalost sebe sama nás dobře směřuje. Nečekejte tedy ani grafomotorické listy, nebo pouze výtvarné aktivity. Tvořit možná budete, ale tak, aby to nezabralo hodiny nebo bude nutné se na některé aktivity připravit předem.

V metodice máme několik ikon, které umožní snadnou orientaci v textu.

Kdy je důležitá reflexe a co si předem připravit.



Možnost obměny
či doporučení



Pomůcky
k aktivitě



Na co si při aktivitě
dát pozor

Je dobré uvědomit si několik věcí, než začnete s materiály pracovat:

Pravidla

Bez pravidel se žádná aktivita neobejde. Určitě je společně nebudete nastavovat poprvé. Nicméně tady je pár tipů, na která pravidla byste neměli zapomenout, abyste všichni byli spokojeni.

Mluví jen jeden

Abyste se z množství informací od dětí nezbláznili, je třeba zopakovat nebo naučit je toto základní pravidlo. Je jedno, jak si to zorganizujete, doporučujeme jim nechat kolovat nějakou věc, kterou když mají v ruce, mohou mluvit (třeba bambuli) – zvedání rukou jako ve škole je příliš formální, ale může to fungovat. Nicméně když si podáváte bambuli, nutíte děti k pozornosti, sledovat, kde se předmět nachází. Možná neposlouchají toho, co mluví, ale rozhodně sledují, kde je bambule. Nejprve si ji podávejte po kruhu, postupně můžete děti nechat podávat si ji podle toho, jak se rozhodnou. Stále platí, že mluví jen jeden, takže kdo mluví a upozorňuje na sebe a nemá v ruce bambuli, porušuje pravidla a bude mluvit poslední.

Bud'te důslední

Když nastavujete pravidla a řeknete, že bambuli dostane ten, kdo ostatním neskáče do řeči, tak to za každou cenu dodržte. Jinak se vám vše zhroutlí. Děti vám nebudou věřit, že to myslíte vážně a nebudou vás respektovat.

Pozitivní reakce

Zpětná vazba je vlastně hodnocení nějakého úkonu či úkolu druhými, kdy nám říkají, co bylo z naší strany v pořádku nebo nám dávají podněty ke zlepšení. Pozor, je to velmi důležitý krok, a je důležité vědět, kdy JEN hodnotíme a kdy dáváme zpětnou vazbu. Když dítěti nejde stříhání, a my ho utvrdíme v tom, že mu to nejde, (třeba, že stříhá jako čuně) hodnotím. Když mu však řekneme, že jsme si všimli, že mu to nejde a nabídneme mu, že se spolu ke stříhání vrátíme, nebo se zeptám, co by mu pomohlo k tomu, aby se zlepšilo ve stříhání, dávám mu zpětnou vazbu a možnost nápravy situace. Každý ví, že hodnocením a škatulkováním můžeme druhým ublížit, ale často z nás slova vyběhnou dřív, než se zamyslíme. Nejčastější je šikulkování (ty jsi šikulka, ale proč? To už se dítě nedozví.)

Pozitivní zpětná vazba klade velké nároky na učitele, který si musí všimnout každého dítěte a umí vypíchnout to, co mu zrovna jde – např. Vidím, že sis zavázal tkaničku, to je skvělé. Všimla jsem si, že jste celou dobu nemluvili, jak jsme se dohodli – moc děkuji. Viděla jsem, že ses snažil nenapomínat druhé, Pepo, povedlo se ti to...atd. Pozitivní zpětná vazba má své kouzlo. Když se zaměříte na to, co dětem jde a vyzdvihnete ten moment, děti budou chtít zažívat tento pocit znovu. Asi si říkáte, jaký je rozdíl mezi pochvalou a pozitivní zpětnou vazbou?

Velmi minimální, nehodnotíte čin nebo dítě – což je pochvala, ale říkáte, že jste VIDĚLI, VŠIMLI JSTE SI, ZAZNAMENALI JSTE, DÍVALI JSTE SE - i když to zrovna to dítě nedělalo proto, abyste to viděli! Často si totiž děti pro pochvalu jdou a budou vám ukazovat i nejbanálnější věci, jen abyste reagovali pochvalou. Když se však naučíte reagovat dřív, než si pro pochvalu dítě přijde a bude si ji chtít zasloužit, jedná se o zpětnou vazbu, která svojí pozitivitou a vaší vědomou komunikací, může změnit některé nešvary ve třídě.

Reflexe

Zřejmě jste už s někým reflexi někdy dělali. Na závěr kurzu, semináře nebo jiných aktivit. Když se zamyslíte nad tím, jestli je rozdíl mezi reflexí a zpětnou vazbou, tak rozhodně je a velký. Zatímco zpětná vazba reaguje na zadaný úkol a buď jsme spokojeni s jeho splněním nebo dáváme podnět ke zlepšení, tak reflexe je čistě subjektivní záležitost. Když se dětí nebo dospělých zeptáte, jaký z něčeho mají pocit, tak vlastně reflektují to, co se jim přihodilo. Říkají svoje pocity.

Proto jsou v reflexi důležité otázky typu:

- Jaké to pro vás bylo?
- Co jste se naučili nového?
- Jaký pocit jste při této aktivitě měli?
- Šlo vám to lehce nebo těžce? Zkuste vymyslet, proč tomu tak bylo?

V reflexi se ptáte na pocity. Nicméně se vyvarujte otázky, co se vám líbilo nebo jak se vám to líbilo. Budete zklamaní, protože jeden řekne, že všechno a že to bylo celé hezké a ostatní se přidají, protože nevědí, co odpovědět. Když budete učit reflektovat děti, nechte je nejprve hodnotit svůj pocit z činnosti.



Nejrychlejší je Náladoměr – ruka nahoru - super, ruka před sebe - nevím, ruka dole - nic moc – neptejte se proč, jen je nechte, ať se zamyslí a zkusí si sami odpovědět. Děti se rády nechávají ovlivnit druhými, proto je můžete nechat zavřít oči a otevřít je, až odpočítáte, 3-2-1 a potom dají ruku do své polohy všichni najednou.

A postupně se jich můžete ptát, jaké to pro ně bylo. Další otázkou reflexe je - Co se vám povedlo, za co byste se pochválili? Dětem tak dáte jasné téma, nad kterým se budou muset zamýšlet a jsou schopné to zvládnout. Jakmile budou děti dobře reagovat a pochopí, co po nich chcete – což poznáte z jejich odpovědí, tak postupně můžete přidávat otázky zmíněné výše a reflektovat vaši společnou činnost a dětské pocity. Dojde samozřejmě i na to, co se jim líbilo a co ne, ale už to bude konkrétní aktivita nebo činnost a ne pouze obecné VŠECHNO!

Dát si Prostor

Je důležité si na některé aktivity vyhradit dost času a nespěchat. Raději si jednotlivé činnosti naplánujte na delší časový úsek, než abyste činnosti ošidili o čas, který nad nimi strávíte a neuděláte si např. Reflexi. K reflexi se totiž už nejde vrátit, buď ji uděláte ihned po činnosti, nebo ji už nemá cenu dělat, protože je zkrácená událostmi, které oddělily

činnost od reflexe. Děti žijí tady a teď, a to co bylo před umytím rukou, už si nepamatují (obrazně řečeno). Čas je to nejdůležitější, co dáváme dětem. Rodiče občas říkají, že ho moc nemají, protože spěchají do práce, na schůzky, na nákup atd. Ale ve školce nebo škole, která děti přijímá s otevřenou náručí, bychom ten čas měli našetřit. Chápeme všechny rituály, harmonogramy a rozvrhy. Nicméně nebojte se malých změn, vybočení z vyjetých kolejí. Život také není každý den nalinkovaný jako sešit. Děti i vy jistě uvítáte změnu, pokud bude přijatelná nebo jen malou odbočku, abyste se mohli zase vrátit a ocenit, že vše má svůj řád. Zamyslete se, co se stane, když jednou přijdete na oběd o 5 minut déle nebo že místo čtení pohádky nebo vyplňování pracovních listů si budete povídat, česat vlasy a hladit po zádech? Dejte si čas a hezky jej využijte – pro sebe i pro děti. Účelem těchto materiálů není vás uhonit, ale společně s dětmi si užít den.

Znovuotevření tématu

Co se stane, když už nějakou aktivitu společně ukončíte nebo celou nedokončíte a chtěli byste se k ní vrátit? Nu, co myslíte? Nic se nestane, pokud téma, které děti zajímá, znovu otevřete. Někdy je opravdu velmi obohacující poslouchat děti, jak se na svět dívají. Pokud jste toho jen trochu schopní a umíte ustoupit od svých plánů, které vás ženou vpřed, nechte se vést dětmi, jejich nápady, náměty a fantaziemi. Naslouchejte jejich nápadům, byť jsou absurdní a klidně probírejte jejich téma týden. Naučíte se společně o sobě víc než jindy.

Práce v kruhu

Už král Artuš věděl, že sedět u kulatého stolu přináší rovnost a pocit přijetí a vědomí, že i můj názor se počítá. Proto je práce v kruhu, kroužku nebo kolečku, tak důležitá. Aby na sebe všichni viděli, aby se všichni slyšeli, aby bylo dost místa uprostřed. Nechte děti, aby si dělaly samy kontrolu, zda na všechny vidí, zda všechny slyší a nezačínejte s činností dřív, než budete mít pocit, že je vše v pořádku. Vysvětlujte dětem, proč to děláte a proč na ně čekáte a proč je důležité si kruh udržet. Takový kruh nám pomáhá v realizaci aktivit, které na vás čekají.

Při přípravě materiálů myslíme především na to, aby texty a popisy byly srozumitelné, aby se vám s nimi dobře pracovalo. Uvědomujeme si, že všechny uvedené aktivity nejde stihnout za jedno dopoledne. Proto si je rozložte podle času, námětu, podle dětí – co si vyberou. Skládejte si vlastní programy podle našich námětů a vyplňte s nimi program tak, jak potřebujete. Pokud se vám líbí, osvědčí nebo vám ladí s tím, co právě pro vaše děti ve školce potřebujete, budeme rádi za zpětnou vazbu.



Dobře se bavte. Užijte si s dětmi každou aktivitu, hru nebo tvorbu. Užijte si naše video pro děti, které je plné vlídnosti, laskavosti a trpělivosti, kterou jsme do něj vložili. Když to bude bavit vás, bude to zajisté bavit i děti ...

Navazující otázky

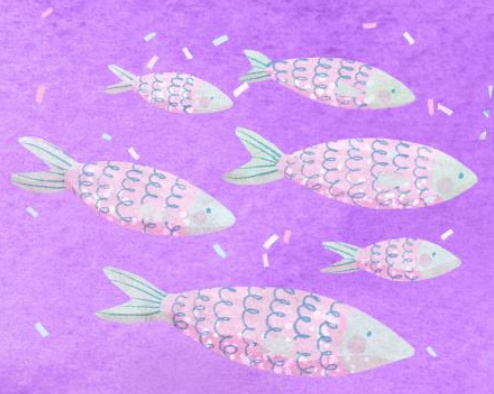
I. stupeň ZŠ

- Co všechno víla obětovala/vyměnila za možnost žít v lidském světě?
- V čem byl pro vás příběh jiný, než jak jej znáte?
- Jaká postava/zvíře se vám líbila? Jakou byste chtěli být?
- V jakém ze světů byste chtěli žít, kdybyste si mohli vybrat?
- Jak si myslíte, že příběh dopadl? (vymyslete dobrý a špatný konec)
- Je nějaká proměna, která by skutečně vadila tomu, aby se víla stala královnou?
- Jaký je podle příběhu svět lidí? A je skutečně takový? V čem s představením souhlasíte?
- Jaký je podle vás svět mořský (pohádkový)? A v čem s představením souhlasíte a v čem ne?
- Která postava na vás působila negativně/zle a která pozitivně/byla hodná?
- Je něco, co vám v příběhu připadalo nespravedlivé? Případně co?
- Je něco, co vás v příběhu pobavilo, případně co to bylo?
- Je něco, co vás v příběhu překvapilo, zkuste pojmenovat, popsat?

II. stupeň ZŠ

- V jakém ze světů byste chtěli žít, kdybyste si mohli vybrat?
- Jak si myslíte, že příběh dopadl? (vymyslete dobrý a špatný konec)
- Je nějaká proměna, která by skutečně vadila tomu, aby se víla stala královnou?
- Jaký je podle příběhu svět lidí? A je skutečně takový? V čem s představením souhlasíte?
- Jaký je podle vás svět mořský (pohádkový)? A v čem s představením souhlasíte a v čem ne?
- Jak rozumíte pojmu tolerance/respekt/přijetí? Je mezi těmito pojmy nějaký rozdíl?
- Jak byste popsali postavu královského rádce?
- Kdybyste mohli něco v příběhu změnit, co by to bylo a proč?
- Jsou v příběhu nějaké situace, se kterými se běžně setkáváte v životě? Případně které? O čem pro vás příběh byl?
- Vymyslete jednu větu, která by měla být v programu pod názvem představení.
- Vymyslete příběhu jiný název.
- Jak by příběh vypadal bez postavy královského rádce? Nebo bez mořské čarodějnice?

Následující metodická část je seřazena podle druhu jednotlivých aktivit, které je možné v návaznosti na shlédnuté představení s žáky využít. Všechny aktivity ovšem nejsou vhodné pro všechny věkové skupiny a jejich zařazení je na individuálním zvážení pedagoga.



Náměty

výtvarná výchova



Výtvarná výchova

Popis postav



Připravte si papíry, dle potřeby karty s fotografiemi loutek z představení. Dále budete potřebovat tužky, pastelky, fixy či jiné psací potřeby.

Každý z nás je jako mozaika různých vlastností. A tak jako máme třeba pihy po mamince, máme i zvláštní smích po tatínkovi nebo potřebu mít vše pod kontrolou po babičce. Kromě naší rodiny nás ale ovlivňuje naše okolí a situace, které si prožijeme, tím vším se učíme a přidáváme sklíčka do veliké mozaiky.

Nechte žáky popsat jednotlivé postavy z příběhu. Můžete děti omezit pouze na přídavná jména nebo je nechat sepsat celou charakteristiku. Aktivitu můžete pojmut jako skupinovou práci nebo jako práci jednotlivců.

Děti mohou postavu nakreslit a poté k ní připisovat jednotlivá slova, nebo tvořit od nápisu/názvu postavy myšlenkové mapy. Zahrajte si na dramaturga nebo na detektiva a jednotlivé postavy z příběhu detailně rozeberte. Zkuste si spolu s dětmi u každé z nich položit následující otázky a odpovědět si na ně.

1. JAKÝ/JAKÁ postava je? Jaké má vlastnosti a čím se odlišuje?
2. PROČ to dělá? Co jí vede k jejímu konání? Jaká je její motivace?
3. KDE žije? Jaký vliv na ní má její okolí?
4. CO se s ní stalo? Existuje něco, co změnilo (nejen fyzicky) její postoj či chování?



Zkuste děti dovést k popisu nejen zjevných částí postav. Neomezujte je pouze na to, jak postavy vypadaly. Zaměřte se na jejich chování v příběhu a v případě, že si nejste jistí, nechte děti rozvést jejich myšlenky na všechny strany. Nic není špatně a každý divák má jiný pohled na věc.

Pocity postav



Na realizaci této aktivity budete potřebovat šablony postav, papíry, pastelky, fixy a další výtvarný materiál, podle vašich možností.

Každý z nás má pocity a emoce. I postavy z knihy, pohádky nebo právě postavy z divadelní hry mají pocity. Pocity se v rámci příběhů mění, stejně jako vztahy postav a jejich jednání.

Tuto aktivitu je možné pojmout jako malou hru (s využitím šablon), jako velkou výtvarnou aktivitu (vlastní pojetí) nebo jako výtvarný projekt pro skupiny.

Popis základní aktivity s využitím šablon: Žákům rozdejte připravenou šablonu postav a nechte je vpisovat či kreslit jaké pocity si myslí, že jednotlivé postavy měly. Nechte žáky přemýšlet nad různorodostí pocitů a zkuste je motivovat ke kreativnímu pojetí než jen rozdělení na zlé/dobré, hodné/špatné. Poté jednotlivé práce reflektujte – můžete nechat žáky porovnávat či propojovat práce mezi sebou. Šablony lze skládat k sobě v podobnostech, či řadit jako škálu – zda sledovali nějaký vývoj postav.



V případě, že chcete aktivitě věnovat více času, nemusíte využít připravené šablony a můžete ztvárnění podoby postav nechat na žácích samotných. Stejně tak je možné zadání pojmout jako výtvarný úkol pro skupiny – každá skupina může ztvárnit jinou postavu a použít při tom postřehy celé třídy.

Cílem této aktivity je ukázat dětem, že nikdo (ani pohádkové postavy) nejsou jen zlé, jen smutné nebo jen veselé – to by byli zřejmě nemocní. Naše projevy emocí je proměňují a je v pořádku jejich vývoj a změna. Někdy se rozpláceme hned, jindy nevidíme důvod ke smutku, i když ostatní jej pociťují.

V oceánu je místa dost



Připravte si fotky či kresby různých zvířat (nejen) z moře, projekce podmořských tvorů. Dále pak nůžky, lepidlo a velký papír.

Pod mořskou hladinou žije přes 23 000 živočišných druhů. Tak je skutečně každému jedno jak vypadá a o vizuální senzace zde není nouze - placaté ryby, tvorové, kteří svítí, maličkaté řasy či obrovské kosatky a další ...

Děti rozdělíme do skupin a necháme je společně vytvořit koláž úžasného mořského tvora z fotografií, obrázků, kreseb a jiných podkladů, které máme v nabídce (časopisy, kalendáře, knihy a jiné). Po vytvoření mořského tvora necháme žáky, aby mu vymysleli jméno a pár informací o tom, co dělá a čím je prospěšný. Celou aktivitu zakončíme prezentací skupin svých úžasných tvorů.

Cílem aktivity je dětem ukázat, že na vzhledu nezáleží a že je mnohem důležitější podstata či prospěšnost. Je vhodné využít k motivaci dokumentární filmy či články o různých tvorech, kteří mají v oceánu svůj skrytý smysl. Oceán je skutečně tak trochu jiný svět, nicméně právě v této rozmanitosti jsme si podobní, a v moři je místa dost pro všechny.



Části těl různých zvířat můžete vystříhat samostatně, zalaminovat a vytvořit z nich tak hru na tvoření různých zvířat opakovaně.



Náměty

dramatická výchova



Dramatická výchova

Co by bylo - kdyby ...



Budete potřebovat zvoneček či jiný hudební nástroj, který je dobře slyšet.

V příběhu se nejen malá mořská víla dostala před řadu situací, které musela nebo chtěla nějak řešit. Stejně tak v našem životě činíme každodenní rozhodnutí, která ovlivňují naši budoucnost. Naše příběhy ještě nikdo nese-psal, a tak dost často nevíme, co přijde.

Vytvořte si ve třídě prostor pro pomyslné hlediště a jeviště. Aktivita se může odehrávat i v kruhu, kdy dva či více hráčů (podle situace) budou stát uprostřed a ostatní diváci sedět kolem.

Zkuste najít zásadní momenty příběhu a s dětmi je přehrát, nutně se nemusí odehrávat naprosto stejně jako v příběhu. Každá ukázka by měla mít jasný začátek a konec. Ten oddělte zazvoněním na zvoneček. Po přehrání jednotlivých částí příběhu zkuste situace přehrát znovu, ovšem v zásadním momentě ukázkou přerušete zvonečkem (či tlesknutím) a nechte herce situaci změnit. Nechte děti vymyslet, co by mohlo být jinak, v dané situaci, zda to, co řeknou, příběh změní. Změna ovšem nemusí být pouze slovní, může to být pohyb, výraz, či jiný projev, který bude odlišný od děje ze shlédnutého představení.

Děti na tuto možnost změny předem nepřipravujte, nechte je improvizovat, aby zbytečně nevymýšlely dopředu, co udělají. Cílem není být vtipný.

Cesta pro hrdinu



Jako pomůcky se vám v této aktivitě budou hodit čepice, klobouky, šátky či jiné symboly pro jednotlivé postavy (rádce/hrdina/víla).



Velmi emočně náročná aktivita, je vhodné zařadit, pokud skupinu dobře znáte. Atributy jsou v této hře podstatou, s jejím oblečením by děti měly roli přijmout, zahrát a s jeho sundáním roli odložit. Současně je nutné děti upozornit, že se jedná o hru (třeba i zmotivovat, jako divadelní zkoušku), aby celá aktivita probíhala v bezpečných mezích hry a neproměnila se ve vrátka k nevhodnému chování.

Vzpomeňte si na postavu královského rádce. Zkuste s dětmi postavu více rozebrat. Zaměřte se hlavně na slova, která užívá a zeptejte se žáků, jaké pro ně bylo jej poslouchat. Zeptejte se jich, jak si myslí, že se víla v této situaci cítila.

Zahrajte si na vílu/hrdinu na zámku, jeden z dětí (dobrovolník) se stane na okamžik hrdinou (vílou), ostatní se stanou rádci, bude jich tedy hned několik. Královští rádci označení příslušným atributem (klobouk, šátek, koruna) si stoupnou naproti sobě tak, aby mezi nimi vznikla ulička.

Dobrovolník, taktéž označen jako hrdina/víla, si stoupne na jeden konec uličky a jeho úkolem je pomalu projít skrz uličku. Během toho, když hrdina/víla uličkou prochází, královští rádci nahlas a s příslušným dramatickým projevem říkají slova, věty a hodnocení, které k víle mají (inspirovat se mohou ve shlédnutém příběhu). V tuto chvíli rozhodně není cílem být vtipný – namotivujte děti k hodnocení vzhledu hrdiny, k posmívání se jeho touhám a cílům a k upozorňování na jeho nedostatky. Aktivitu můžete zopakovat vícekrát s různými hrdiny.

Cílem není ponižovat přímo procházející osobu, zkuste proto dětem určit, kdo uličkou prochází a v jaké je situaci (například: dobrovolník je teď víla, když jde nemá do zámku, je víla, která nemá vlasy, nemá oči a jiné) Nemusíte se ani omezovat pouze na vílu a shlédnuté představení, ale můžete využít inspiraci i z jiných příběhů či pohádek.

S dětmi hru reflektujte a dodržujte pravidlo přijaté role a nechte děti mluvit o tom, jak se cítily v obou rolích. Zeptejte se jich, co jim pomohlo překonat cestu uličkou a co by ostatním poradily v takové situaci.



Hru můžete zkusit zahrát i v obměně, a to sice, že kolem stojí například mnoho princů, kteří hrdinu/vílu uprostřed obdivují. Žáci stojící v uličce tedy budou slovně procházejícího dobrovolníka obdivovat, chválit a pozitivně hodnotit. Opět není cílem být vtipný, a i při této aktivitě je nutná reflexe. Možná vás překvapí projev dětí, protože často se chvála snáší hůře než ponížení.

The background is a textured purple watercolor wash. In the upper right and lower left areas, there are clusters of stylized, colorful fish. Each fish has a green body with orange and yellow patterns, and a green tail. Small white and orange specks are scattered around the fish, suggesting movement or bubbles. The text is centered in the middle of the page.

Náměty

osobnostní výchova

Osobnostní výchova

Rybí ocas Podpory



Pomůcky: barevná kancelářská lepítka, nebo jiné papírky (vystříhané šupiny)

Malá mořská víla v divadelním zpracování ztrácela sice různé schopnosti, ale své odhodlání nikdy neztratila.

S dětmi se zamyslete nad tím, co je to odhodlání a vytrvalost. Určete si ve třídě místo, kde vznikne „rybí ocas“ podpory. Dětem rozdejte lístečky/papírky. Na papírky každý napíše, co mu pomůže, když je v úzkých, nebo co mu pomáhá být odhodlaný. (Můžete si povídat i o tom, co víle pomohlo, vše, co jí potkalo překonat).

O tom, co děti napsaly, si povídejte a sdílejte vzájemně tipy, na které děti přišly. Na určené místo umístěte „šupiny odhodlání“ a nechte i prostor pro jejich postupné doplnění. Při řešení různých situací, třídních i osobních neúspěchů se k těmto poznámkám vracejte a odkazujte – nechte děti vzájemně se podporovat a vybírat ze šupin, co by bylo v dané situaci řešením, či co může nás i jednotlivce podpořit.



Pokud děti nic nevymyslí a bylo by příliš složité je k něčemu dovést, nechte tvorbu ocasu na postupné přidávání a všímejte si přirozených projevů podpory – ty pak v daný moment nechte děti napsat na papírek a doplnit na ocas podpory, který vznikne postupně.

A to se splní ...

Malé mořské víly i ryby mají v moři samé kouzelné věci pro splnění svých přání můžou jít za zlatou rybkou, mořskou čarodějnici či za jiným kouzelným stvořením, které jim kouzelným mávnutím proutku splní, co si přejí ... lidé si musí přání plnit sami.



Budete potřebovat sklenici/krabičku, papíry, obálky, psací potřeby.

Společně s dětmi si povídejte o jejich přáních, a to i těch, která se zdají nereálná. Společně se pak omezte na prostor školy a třídy a na přání, které mají mezi sebou. Nechte děti jejich přání vyslovit a diskutovat o tom, zda se dají splnit a jak. Poté můžete nechat každého napsat přání na kartičku, nebo se společně dohodnout na přáních, která jsou pro třídu společná a realizovatelná. Jednotlivá přání dejte do obálek a srovnejte do krabičky

nebo uložte do sklenice. Jednou za čas, či s určitou pravidelností, přání dětem plňte – pozor! Ne vy, nejste přeci mořská čarodějnice. Zkuste do plnění přání co nejvíce zapojit děti nebo i klidně jejich rodiče – chcete mít piknik, upečte doma a přineste si deky a jiné. Je vhodné to ovšem nezadat jako povinný úkol, ale jako fakt, který je potřeba k dosažení přání splnit, když to neuděláte, nebude to.

V dětech tak podporujeme nejen zodpovědnost a schopnost samostatně se obstarat, ale i to, že svá přání si můžeme plnit sami. V každém z nás je tak kus zlaté rybky, Aladinovi lampy nebo hodné babičky, a k našim splněným přáním vede cesta jen naším snažením.

Rybí drby



Ryby v pohádce, byli tak trochu drbny, které po celém oceánu roznáší zvěsti o mořské víle.

Před touto aktivitou si připravte text z knížky, čítanky, časopisu či zprávu z novin a realizujte ideálně ve větším prostoru, či ve více prostorech (třída, chodba a jiné).

Zahrajte si s dětmi na drbny. Rozdělte děti do několika stejně početných skupin, ideálně do tří. První skupina dostane k přečtení text, je vhodné, aby text obsahoval mnoho faktických informací, či popisů. V časovém limitu si děti text přečtou a pokusí se ho zapamatovat.

Poté, se setkají se členy druhé skupiny a jeden na jednoho jim předají informace z textu, ideálně tak, aby se jednalo o přesnou kopii. Tak se proces opakuje podle počtu skupin. Poslední skupina pak představí ostatním, co se dozvěděla, poté se společně přečte původní text. S dětmi pak porovnávejte rozdíly v tom, co bylo v textu a v tom, co vědí poslední členové skupiny.

Opět hru zhodnoťte. Cílem aktivity je upozornit, že každý si vše vyloží po svém a je dobré ověřit si informace z více zdrojů. Kdyby nám pohádku vyprávěl královský rádce, asi by to byl příběh o hnusné mořské obludě, která chtěla ovládnout zámek.



Zkuste si příběh převyprávět z různých pohledů, nechte děti zamyslet se nad tím, co jednotlivé postavy o příběhu ví a co by o něm řekly ... děti mohou tuto aktivitu projít i jako zpravodajci, kteří se setkali s postavami z příběhu a sepisují jejich pohled.

Kdo chce být králem

Stát se králem své země vyžaduje mnoho odvahy. Být králem znamená mít zodpovědnost za své poddané, umět udělat rozhodnutí, být spravedlivý, podporovat slabší a umět hospodařit. Být králem není jen tak. Každý král je jiný a stejně tak jsou jiní poddaní, kteří v jeho království žijí. V pohádce se králem stane princ, který svým jednáním a chováním v krále dozraje. Vyzkoušejte si, jaké je to být králem.



Budete potřebovat papírovou (či jinou) korunu.

Motivace: S korunou na hlavě se důstojným krokem procházíme mezi dětmi a říkáme: „V jednom království měli takový zvyk, že si král každý den vyšel na náměstí mezi lidmi, počkal, až se mu občané pěkně pokloní ... „Naznačíme dětem, aby se ukláněly, a když to dělají, pokračujeme: ... A pak zvolal – POJĎME VŠICHNI ... „

Jako král dokončíme motivaci tak, že slova „Pojďme všichni ...“, zakřičíme a doplníme o nějakou jednoduchou činnost, např. „ ... skákat! (mávat, kopat, dřepat, kvokat atd.) Činnosti měníme podle aktivity dětí, které krále napodobují okamžitě. Můžeme chodit a královsky nařizovat různé činnosti, podle toho, co si děti vymyslí. Role krále končí sundáním koruny a klidným hlasem říkáme: „Když se král nabažil svého království, šli všichni zase spát a těšili se na nový den, až se opět budou moct s králem setkat.“ U toho si lehneme na bok a děláme, že spíme. Děti to po králi opakují.

V roli krále se děti mohou střídat, aby si vyzkoušely, jaké to je, když je ostatní poslouchají. Důležité je říct, že král je odpovědný za to, aby se jeho poddaným nic nestalo.



Po aktivitě je důležitá reflexe – s dětmi si potom povídáme o tom, jaké to bylo vydávat povely a vládnout, co u toho cítily, zda jim to bylo příjemné nebo nepříjemné. Jaké to bylo být poddaným a zda jejich králové byli takoví, za které by se vždy postavily, kdyby potřeboval pomoc.

Náměty

smyslové hry



Smyslové hry

Ani slovo

Malá mořská víla, tak jako v původní pohádce přijde nejprve o svůj hlas. Zkuste si tedy s žáky zahrát pár her beze slov.

1. Domluvit se beze slov – napište seznam 5 až 10 pojmů (můžou se vztahovat, ke shlédnutému představení nebo zrovna k probírané látce ve škole), děti rozdělte do čtyř skupin a každá z nich si sedne do jednoho rohu místnosti. Vy stojíte/sedíte uprostřed. Následně si každá skupina vybere prvního zástupce, a vyšle jej za vámi, vy mu pošeptáte první slovo/pojem z vašeho seznamu. Úkolem žáků je předvést pantomimou daný pojem, ostatní žáci se snaží uhádnout, co jejich spolužák předvádí – své tipy ovšem mohou sdělit pouze vám. Pokud si tedy myslí, že vědí, dorazí k vám a v případě, že je jejich tip správný, dáte žákovi k předvádění další slovo ze seznamu. V případě špatné odpovědi se žák vrací a snaží se u své skupiny hádat dál. Hra končí ve chvíli, kdy se první skupina dostane na konec vašeho seznamu pojmů.
1. Společná kresba - žáci mají k dispozici arch balicího papíru a kreslicí potřeby (pastelky, barvy). Úkolem hráčů je namalovat společný obrázek na dané téma. Během hry nikdo nesmí promluvit. Témata zadáváme přiměřená věku žáků, nejlépe taková, která v každém vyvolávají jinou představu (např. přátelství, rodina, mezilidské vztahy, prázdniny apod.). Zejména mladší děti mají problém dodržovat zákaz mluvení, učitel na ně musí stále dohlížet.
2. Stavba z kostek - skupina sedí v kruhu. Každý žák dostane stejný počet stavebních kostek (čím méně žáků, tím víc kostek každý dostane). Není dovoleno komunikovat. Úloha spočívá v tom, že skupina má postavit v kruhu společnou stavbu. Stavět se smí jen tak, že jeden vezme svoji kostku, dá ji doprostřed a sedne si zpět na své místo. Teprve pak smí vstát další a pokračovat ve stavbě. Žáci přidávají své kostky podle vlastního uvážení, předem není určeno, jaká stavba se bude stavět. Žáci vstávají podle vlastního uvážení, není určeno pořadí.

Po slepu

Mořská víla v pohádce vyměnila svůj hlas za svůj zrak. Zkuste si tedy s žáky zahrát pár her poslepu.

1. Za velitelem - všechny děti si zavážou oči kromě velitele (vedoucí hry - nejdříve vždy dospělý!). Všichni se drží za ruce v "hadu", velitel pomalu vede hada za sebou po projití úseku si děti sundají šátky a popisují své pocity (důvěřovaly vedoucímu? apod.), zkouší popsat i trasu cesty.
2. Po lanové trase - vedoucí hry připraví pomocí provazu trasu, provaz uvazuje mezi stromy maximálně do výše dětských ramen na trasu jsou postupně vypouštěny děti se zavázanýma očima, které se přidržují provázku a takto dojdou do cíle
3. Poznáme se – jeden z žáků má zavázané oči a na chvíli jej pošleme jinam z místnosti, ostatní žáci si sednou do řady či kruhu a vyberou jedno krátké slovo. Žák se zavázanýma očima vstoupí do třídy a ostatní žáci na střídačku opakují vybrané slovo. „Slepý“ žák se snaží uhádnout kdo slovo zrovna řekl a zároveň může ukázat i směr, odkud jej slyší.
4. Základy navigace
 - děti se rozdělí do dvou posádek
 - na startu je mistička s geometrickými tvary, v cíli další mistička
 - první hráč je navigátor a pomocí kuželek vyznačí trasu
 - druhý hráč má zavázané oči, nejprve musí poslepu vybrat žádaný geometrický tvar z misky a ten donést a vložit do misky v cíli bez porážení kuželek
 - první hráč naviguje druhého tak, aby prošel slalomem okolo kuželek a našel misku
 - hráči v posádce se vystřídají v obou rolích
 - hra je znesnadněna, že hráč se zavázanýma očima musí poslouchat "svého" navigátora, a ne poslouchat pokyny z druhé posádky
5. Čichová cesta - vedoucí vytvoří pomocí česneku nebo voňavky cestu (v lese od stromu ke stromu, v místnosti podél zdí, pod stoly apod. hráč jde k cíli poslepu jen za pomoci čichu (nejprve uděláme cestu krátkou a odstraníme zbytečné překážky) v cíli může být poklad nebo klíč či indicie k další hře apod.
6. Obrázek podle hmatu - do plastelíny nebo samo tvrdnoucí hmoty (připravíme dříve) otiskneme nějaký předmět nebo můžeme vyrýt obrázek (znak, logo, písmeno...) hráči přejíždí poslepu obrazec a pak na papír nakreslí, co se domnívají, že to bylo písmena, číslice apod. mohou tvořit tajenku (nebo to opět mohou být indicie k další hře apod.)

Bez nohou / Bez rukou

Mořská víla v pohádce vyměnila poprvé svůj hlas za lidské nohy. Zkuste si tedy s žáky zahrát pár her s omezením končetin.

1. Kreslení pusou – S dětmi vytvořte bezpečný prostor (lavice, stůl), kde se může klidně posadit. Žáci si dají ruce za záda a do úst si vloží tužku. Dle vašeho zadání pak mají za úkol něco jednoduché nakreslit, podle věku můžete zadání měnit. Součástí může být i nabrání tužky ústy nebo výběr různých barev, podle vašeho zadání.
2. Rozvazovat mašle na provaze – Rozvázat mašli se zdá jako jednoduchý úkol, pokud máte ruce. Na určitém místě přivažte mezi stromy/tyče/sloupy provázek na který zavažte pouze na mašli bez uzlíku různobarevné mašličky. Děti pak mají za úkol rozvázat mašli ústy (při zavázání bez uzle, to jde). Můžete hru pojmout jako soutěž skupin, či jednotlivců.
3. Svázat nohy dvojici – Tato hra je velmi jednoduchá, pomocí šátku či provázku svažte dvojicím nohy. Zásadní je, co se bude dít poté – můžete dětem připravit například v tělocvičně dráhu, kterou projdou společně. Takto mohou žáci i něco sbírat, hledat, něco někam přepravovat, či jen projít kus školy, strávit společně přestávku, cestu na oběd nebo jiné.
4. Ryby na suchu – Pro tuto hru je třeba zvolit vhodný povrch, který dětem neublíží. Děti rozdělte do dvou skupin, které si lehnou naproti sobě v určeném prostoru tak, aby mezi nimi byl malý prostor. Můžeme si to představit jako dva rybníčky, ve kterých jsou ryby a mají uprostřed jeden společný břeh. Ryby pak mají za úkol si na smluvený signál vyměnit místa, musí se ovšem vydat napřímo proti sobě a být v druhém rybníčku co nejrychleji. Samozřejmě u toho, pokud možno, celou dobu leží (nechodí, neběhají, neskáčou a hýbou se pouze tělem po zemi). Hra lze propojit příběhem, kdy je signálem určité opakující se slovo v textu

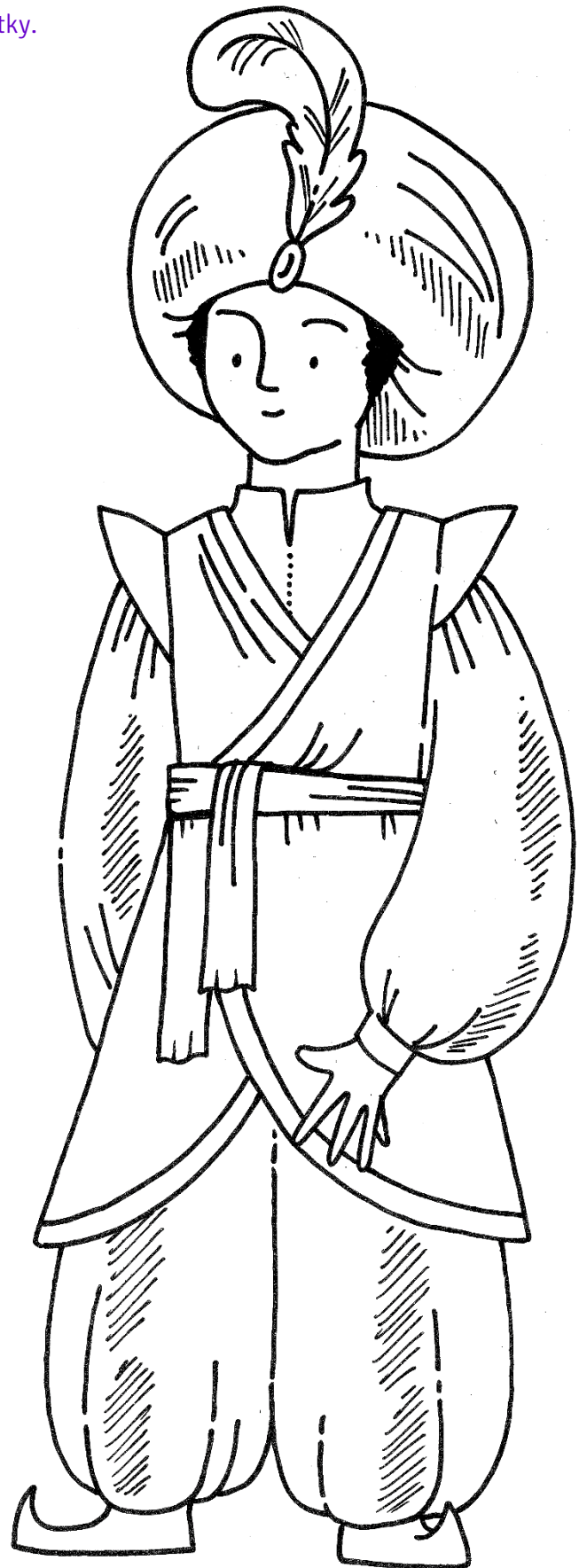
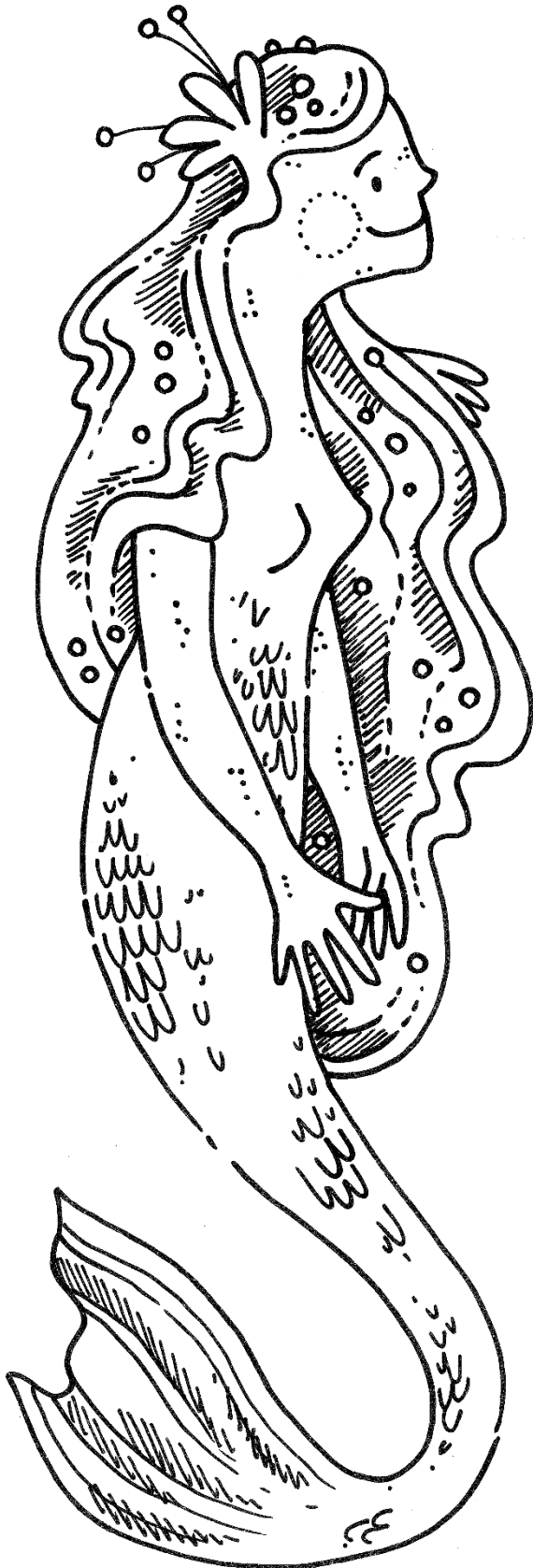
Fotografie z inscenace





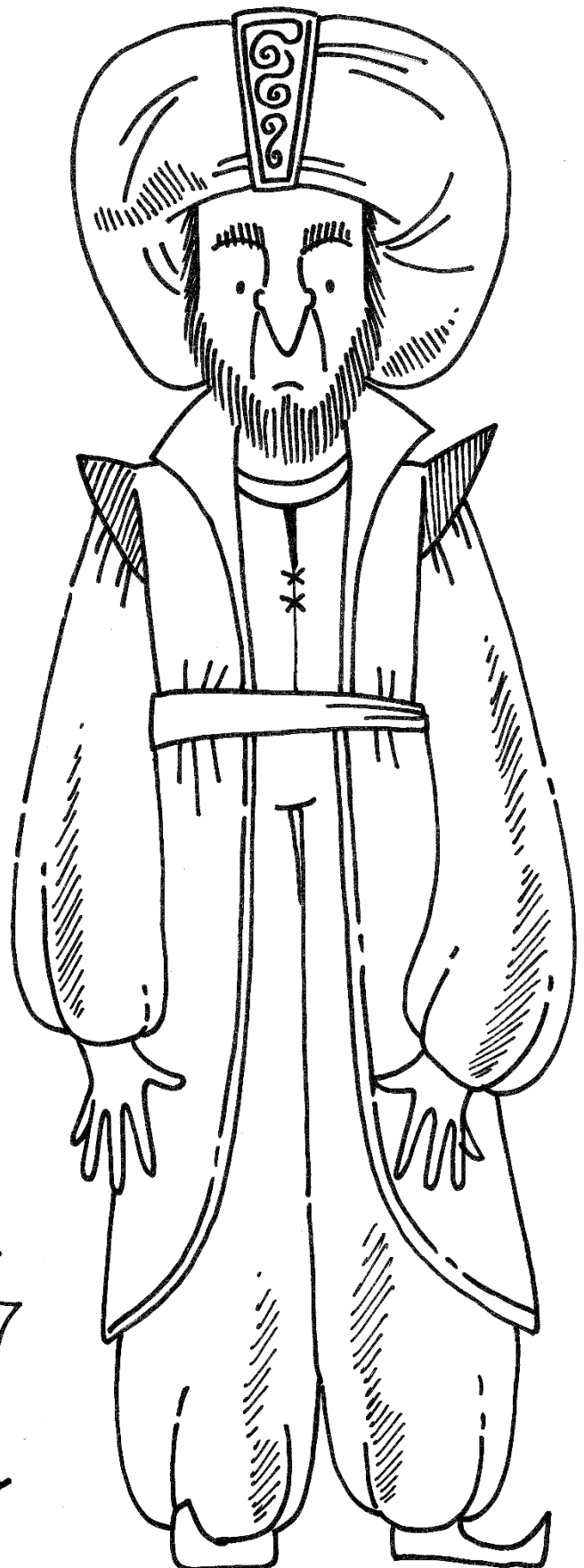
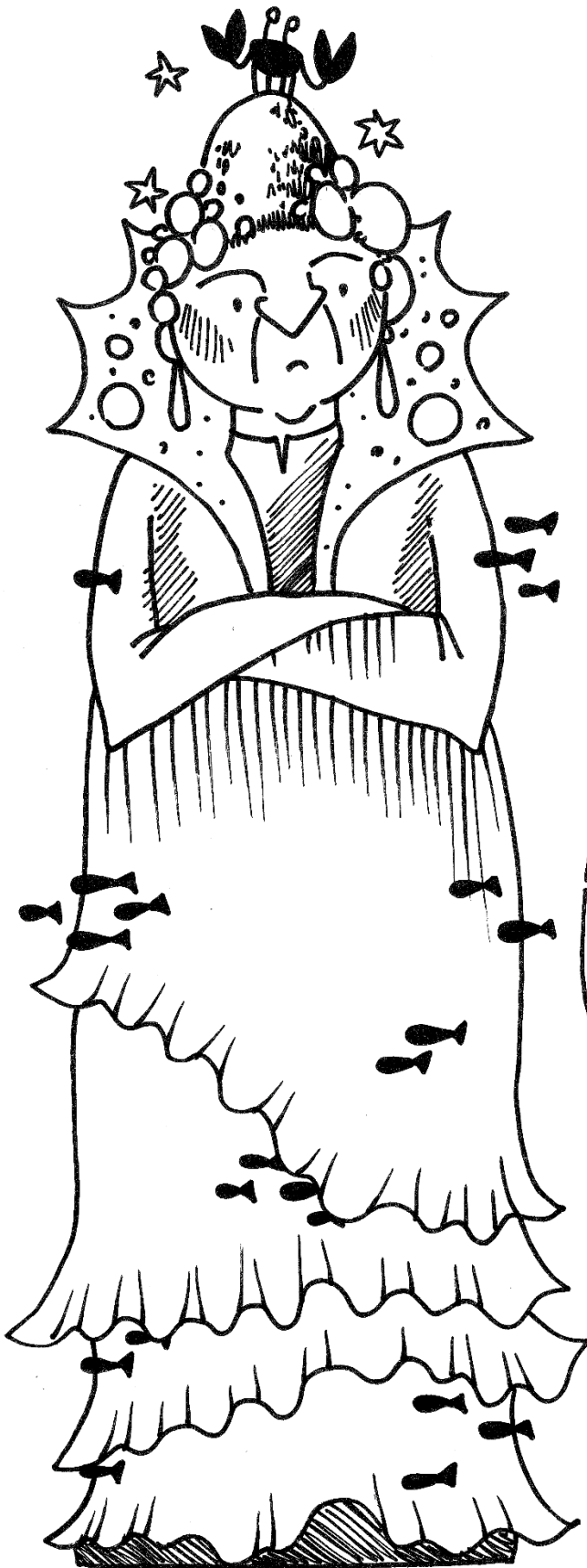
K tisku - Postavy z inscenace

Šablony postav k využití v rámci výše popsaných aktivit.
Možno využít i jako omalovánky, či plošné loutky.



K tisku - Postavy z inscenace

Šablony postav k využití v rámci výše popsaných aktivit.
Možno využít i jako omalovánky, či plošné loutky.



Malá, mořská vystřihovánka

Vybarvi mořskou vílu dle své fantazie. Vystřihni její obrys. Přehni podle čáry uprostřed jejího těla. Podle přerušovaných čar nastříhej. Slep okraje přes sebe. Přilep ocasní ploutev. A je hotovo - máš malou, mořskou vílu s ohebným rybím ocasem!

