



# LITERÁRNY PLES

**Pripravila:** Krystyna Rózga

**Vek účastníkov** – 7–10 rokov

**Potrebný čas:** 3 hodiny

## Všeobecné ciele:

- Vytváranie pozitívnych asociácií s literatúrou
- Integrácia a posilnenie vzťahov medzi účastníkmi
- Rozvoj kreativity a predstavivosti

## Špecifické ciele:

- Tímové aktivity
- Využitie prvkov deja románu v hre a jeho opätovné prežívanie prostredníctvom hry

## Metódy

- Tanečné hry
- Pohybové hry

## Kľúčové slová

Literatúra, knihy, tanečné hry, tematické hry, karnevalový ples

## Materiály:

- zariadenie na prehrávanie hudby
- deky – dve na skupinu 10 osôb (I.c.)
- list papiera (I.e.)
- stoličky – jedna pre každého účastníka (II.a.)
- listy papiera so zoznamom otázok pre účastníkov (II.b.)
- listy papiera s postavičkami, ktoré treba nájsť, a niečo, čím ich pripevniť na chrbát (II.c.)

## I. TANEČNÉ HRY

### a) Zmrazenie

Vedúci si spomedzi čiernych hrdinov z obľúbených kníh účastníkov vyberie takého hrdinu, ktorý vie čarovať. Napr.: Biela čarodejníca z „Kroník Narnie“, niekto z „Harryho Pottera“ atď.





Účastníci hrajú na hudbu a keď sa hudba vypne, na všetkých je uvalené kúzlo – vhodné pre zvolenú postavu: premenenie na kameň, kúzlo Petrificus Totalus atď. Všetci musia zamrznúť na mieste, ako keby boli zasiahnutí kúzlom. Protilátkou je opätovné zapnutie hudby. Hra sa niekoľkokrát opakuje.

### **b) Kúzelná sieť čítania**

Počas prehrávania hudby sa po miestnosti šíri mágia čítania – spočiatku sa dvaja ľudia držia za ruky a snažia sa chytiť a zahrnúť do svojich radov ďalších účastníkov. Keď sa niekto dotkne hráča, pripojí sa k dvojici a tiež podá ruku jednej z osôb, čím sa zvýši ich dosah. Vytvorí sa trojica, potom kvarteto a potom čoraz väčšia sieť. Účastníci sa snažia vymaniť z objatia siete, ale nakoniec je sieť taká dlhá, že môže zahrňať všetkých, ktorí ešte neboli chytení.

### **c) Štafeta hrdinov**

Účastníci sú rozdelení do skupín po 10. Skupiny môžu byť vytvorené na základe zhodných kostýmov, spoločných čŕt súvisiacich s kostýmami alebo akéhokoľvek iného výberu detí. Každá skupina je rozdelená na päťčlenné tímy – jeden tím je na jednej strane miestnosti, druhý na druhej. Úlohou je prepraviť sa navzájom z jedného konca na druhý na magickom vozidle (môže to byť voz, lietajúci koberec, čarovná metla, Pegas – v závislosti od literárnych záujmov detí). Začína pravá strana: jedna osoba ťahá druhú osobu na deke, ktorá sedí s nohami obtočenými okolo deky a drží sa rukami. Osoba, ktorá bola ťahaná, ide na koniec radu a bude poslednou osobou, ktorá bude ťahať. Osoba, ktorá ťahala, je teraz ťahaná – takto bude každý účastník zároveň hnacou silou aj jazdcom. Tímy súťažia medzi sebou. Víťazný tím je ten, ktorému sa podarí najrýchlejšie prepraviť všetkých účastníkov z jedného konca miestnosti na druhý.

### **d) Návšteva rôznych svetov**

Účastníci sa rozdelia do dvojíc a začnú tancovať na hudbu. Keď hudba prestane hrať, musia si rýchlo nájsť iného partnera. Situácia sa niekoľkokrát opakuje a účastníci sa snažia tancovať stále s niekým iným.

### **e) Cesta loďou**

Vedúci vyberie román, v ktorom postavy cestovali loďou. Môže to byť „Plavba ranného pútnika“, „Cesta okolo sveta za 80 dní“, „Peter Pan“ alebo akýkoľvek iný román, v ktorom sa objavuje cesta loďou.

Účastníci stoja uprostred miestnosti a vedúci stojí na vyvýšenom pódiu. V rukách drží list papiera formátu A4, ktorý predstavuje palubu lode. Keď list nakloní na jednu stranu, účastníci sa správajú, ako keby sa to isté dialo s podlahou pod ich nohami – naklonenie doľava znamená, že všetkých ťahá gravitácia doľava, naklonenie doprava ich tlačí doprava.

List papiera sa môže vlniť, odrážať, stúpať a klesať, otáčať sa, nakláňať nahor, nadol, doľava, doprava...

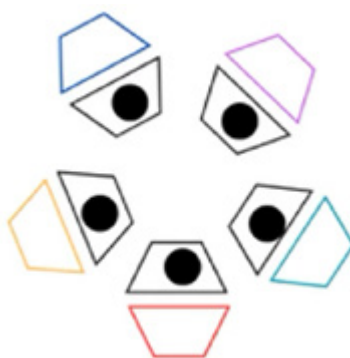


Pohybujúc papierom moderátor rozpráva príbeh, zdôrazňujúc desivé momenty naklonenia lode, najlepšie s využitím znalostí týkajúcich sa deja románu, z ktorého čerpal inšpiráciu.

## II. SPOLOČENSKÉ HRY

### a) Rýchle rande

Stoličky sú v miestnosti usporiadané do kruhov: niektoré stoličky sú otočené chrbtom k sebe, niektoré sú otočené čelom k sebe – vytvoria sa dva kruhy – jeden vnútorný a jeden vonkajší. Ak je účastníkov veľa, malo by sa vytvoriť niekoľko takýchto kruhov, aby mal každý účastník miesto. Maximálny počet osôb v jednom kruhu je 10 - 12 účastníkov – príliš veľká skupina by hru nadmerne predĺžila.



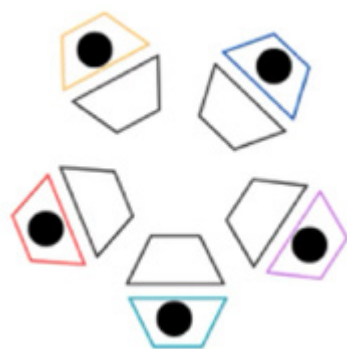
*(Čierne kosoštvorce predstavujú vnútorný kruh, farebné kosoštvorce predstavujú vonkajší kruh.  
Bodky označujú miesta rozprávajúcich osôb.)*

Účastníci zaujmú svoje miesta a osoba vo vnútornom kruhu povie osobe vo vonkajšom kruhu o svojom kostýme – o knihe / postave, ktorá ju inšpirovala. Trvá to 60 sekúnd. Keď čas uplynie, moderátor oznámi zmenu a ľudia vo vonkajšom kruhu si vymenia miesta, pohybujúc sa v smere hodinových ručičiek na ďalšie miesto.



*(Šípky označujú smer pohybu osôb vo vonkajšom kruhu.)*

Teraz vonkajší kruh hovorí o svojom kostýme a inšpirácii, ktorá stála za ich voľbou.



(Bodky označujú miesta rozprávajúcich osôb.)

Hra sa opakuje, kým sa ľudia vo vonkajšom kruhu nevrátia na svoje počiatočné miesta.

### b) Nájdite ľudí zo zoznamu

Príprava tejto hry vyžaduje znalosť kostýmov účastníkov – je to možné urobiť vopred alebo počas podujatia. Každý účastník dostane zoznam, na ktorom sú napísané charakteristické vlastnosti a zážitky literárnych hrdinov. V stanovenom čase (čas závisí od počtu účastníkov) účastníci behajú a kladú si navzájom otázky, aby našli ľudí, ktorí sa obliekli ako postavy zodpovedajúce opisu. Jednej osobe môže byť pridelená iba jedna vlastnosť, aj keď možno zodpovedá viacerým bodom.

Vzorový zoznam charakteristických vlastností:

- hrdina, ktorý vedel čarovať
- hrdina, ktorý sa mohol spoľahnúť na svojho priateľa
- hrdina, ktorý pochádza z inej krajiny
- hrdina, ktorý mal zvieratko
- hrdina, ktorý pochádzal zo sveta fantasy
- hrdinka, dievča
- hrdina, chlapec
- hrdina, ktorý mal magické schopnosti
- hrdina, ktorý robil vtipné veci
- hrdina, ktorý má v priebehu hry v miestnosti niekoho zo svojho sveta,
- hrdina, ktorý porazil sily zla

Hra končí po uplynutí stanoveného času a vedúci skontroluje, koľko ľudí stihlo počas tohto času vyplniť celý zoznam.

### c) Kto je môj literárny priateľ?

Hra začína vytvorením zoznamu kostýmov – každý účastník môže spočiatku povedať, za koho je prezlečený. Keď hra začne, každý účastník má na chrbte pripnutý kúsok papiera s náhodne vybranou postavou, za ktorú je prezlečený niekto iný, takže účastníci nevedia, kto je ich literárny priateľ. Účastníci môžu klať otázky, na ktoré sa dá odpovedať ÁNO alebo NIE. Úlohou je uhádnuť, kto je ich literárny spoločník, na základe indícií a nájsť ho. Účastníci chodia po miestnosti a pýtajú sa všetkých na podrobnosti, ktoré im pomôžu rozpoznať, kto je napísaný na kúsku papiera pripnutom na ich chrbte. Keď účastník uhádne, kto mu bol pridelený, požiadava osobu v danom kostýme, aby mu odstránila papierik z chrbta.



## MODIFIKÁCIA

Účastníci môžu byť rozdelení do dvojíc, aby sa mohli navzájom hľadať. Napríklad Harry Potter musí nájsť Gandalfa a Gandalf musí nájsť Harryho Pottera. Po hre môžu dvojice, ktoré sa našli, zatancovať spoločný tanec.

