



LITERÁRNÍ PLES

Příprava: Krystyna Rózga

Věk účastníků– 7-10 let

Čas potřebný k realizaci workshopu: 3 hodiny

HLAVNÍ CÍLE:

- Budování pozitivních souvislostí s literaturou
- Integrace a posilování vztahů mezi účastníky
- Rozvoj kreativity a představivosti

Podrobné cíle:

- Týmové aktivity
- Využití prvků děje románu k hraní a jeho rekonstrukce ve hře

Metody:

- Taneční hry
- Pohybové hry

Klíčová slova:

Literatura, knihy, taneční hry, tematické hry, karnevalový ples

Materiály:


- hudební přehrávač
- deky – dvě na skupinu 10 osob (I.c.)
- arch papíru (I.e.)
- židle – tolik, kolik je účastníků (II.a.)
- archy s otázkami pro účastníky (II.b.)
- archy s vypsányými postavami, které je třeba najít, a něco, čím je lze připevnit na záda (II.c.)

TANEČNÍ HRY

a) Zmrazení

Moderátor vybere z černých hrdinů z oblíbených knih účastníků toho, který uměl čarovat. Např.: Bílá čarodějnice z „Letopisů Narnie“, někdo z „Harryho Pottera“ atd.





Účastníci se baví při hudbě, a když se hudba vypne, navšechny je uvalenokouzlo – podle zvoleného hrdiny: promění je v kámen, uvalí na ně kouzlo Petryficus Totalus atd. Všichni musí zůstat nehybně stát, jako by byli zasaženi kouzlem. Lékem je opětovně zapnutí hudby. Hra se opakuje několikrát.

b) Magická síť čtení

Během poslechu hudby se po sále šíří kouzlo čtení – zpočátku se dvě osoby drží za ruce a snaží se chytit a zapojit do svých řad další účastníky. Když se někdo z účastníků hry dotkne, připojí se k páru a také podá ruku jedné z osob, díky čemuž se jejich dosah zvětší. Vytvoří se trojice, čtveřice a postupně stále větší síť. Účastníci se snaží vymanit se ze sevření sítě, ale nakonec je síť tak dlouhá, že může obejmout všechny, kteří ještě nebyli chyceni.

c) Štafeta hrdinů

Účastníci plesu se rozdělí do skupin po 10 osob. Klíčem k výběru může být příbuznost kostýmů, nějaké společné rysy spojené s převleky nebo libovolný výběr dětí.

Každá skupina se rozdělí na skupinky po pět osob – jedna skupinka jde na jednu stranu sálu, druhá na druhou. Úkolem je přepravit se navzájem z jednoho konce na druhý magickým vozidlem (může to být vůz, létající koberec, kouzelná koště, pegas – podle literárních preferencí dětí).

Začíná pravá strana: jedna osoba táhne na dece druhou, která sedí, objímá deku nohama a drží se rukama.

Osoba, která byla tažena, jde na konec řady a bude poslední osobou, která táhne.

Osoba, která tahá, je nyní tažena – tímto způsobem bude každý účastník hnací silou i jezdcem.

Týmy mezi sebou soutěží, který z nich nejrychleji přepraví všechny účastníky z jednoho konce místnosti na druhý – ten vyhrává.

d) Návštěva různých světů

Účastníci se rozdělí do dvojic a začnou tančit v párech při hudbě. Jakmile hudba přestane hrát, je třeba si rychle najít jiného partnera. Situace se několikrát opakuje a účastníci hry dbají na to, aby pokaždé tančili s někým jiným.

e) Plavba lodí

Moderátor vybírá literá, ve kterém hrdinové cestovali lodí. Může to být „Plavba Jitřního poutníka“, „Cesta kolem světa za 80 dní“, „Peter Pan“ a jakýkoli jiný příběh, ve kterém se objevuje cesta lodí.

Účastníci stojí uprostřed místnosti, moderátor na vyvýšeném místě. Drží v rukou list papíru formátu A4, který představuje palubu. Když list nakloní na jednu stranu, účastníci se chovají, jako by se to dělo s podlahou pod jejich nohama – naklonění doleva znamená, že všichni jsou přitahováni gravitací doleva, naklonění doprava je tlačí na pravou stranu.

List papíru může vlnit, poskakovat, stoupat nahoru a klesat dolů, kroutit se, naklánět se nahoru, dolů, doleva, doprava...

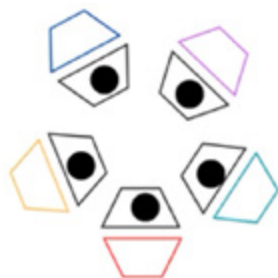
Během předvádění vypráví příběh, ve kterém zdůrazňuje strašné momenty naklánění, nejlépe s využitím znalosti děje románu, ze kterého čerpal inspiraci.

SPOLEČENSKÉ HRY

a) Speed date

V místnosti se rozmístí židle do kruhů: část židlí zády k sobě, část židlí naproti nim – vytvoří se dva kruhy – jeden vnitřní, druhý vnější. Pokud je účastníků hodně, je třeba rozmístit několik takových kruhů, aby měl každý účastník místo.

Jeden kruh by měl pojmut skupiny ne více než 10/12 osob – příliš velká skupina by hru nadměrně protáhla.



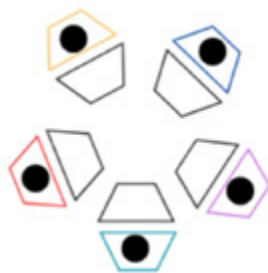
*(Černé kosočtverce představují vnitřní kruh, barevné kruhy představují vnější kruh.
Místa označená tečkou jsou místa mluvících osob.)*

Účastníci se posadí na místa a osoba ve vnitřním kruhu vypráví osobě z vnějšího kruhu o svém převleku – knize/hrdinovi, který ji inspiroval. Trvá to 60 sekund. Po uplynutí času vedoucí osoba ohlásí změnu a osoby z vnějšího kruhu změni místo, posunou se podle hodi- nových ručiček na místo vedle.



(Šipky označují směr pohybu osob z vnějšího kruhu.)

Nyní vnější kruh vypráví o svém převleku a inspiraci pro jeho výběr.



(Místa označená tečkou jsou místa pro mluvčí.)

Hra se opakuje, dokud se osoby z vnějšího kruhu nevrátí na své výchozí místo.

b) Najděte osoby ze seznamu

Příprava této hry vyžaduje znalost kostýmů účastníků – lze ji provést předem nebo v průběhu akce.

Každý účastník obdrží seznam, na kterém jsou uvedeny charakteristické rysy a zážitky literárních postav. Během vymezeného času (délka závisí na počtu účastníků) účastníci hry běhají mezi sebou a kladou si otázky, aby našli osoby, které se převlékly za postavy odpovídající popisu. Jedna osoba může být zapsána pouze u jedné vlastnosti, i když se hodí k několika bodům.

Vzorový seznam vlastností:

- hrdina, který uměl kouzlit
- hrdina, který se mohl spolehnout na svého přítele
- hrdina, který pocházel z jiné země
- hrdina, který měl domácího mazlíčka
- hrdina, který pocházel z fantastického světa
- hrdina, který byl dívka
- hrdina, který byl chlapec
- hrdina, který měl magické schopnosti
- hrdina, který dělal legrační věci
- hrdina, který má během hry někoho ze svého světa v místnosti
- hrdina, který porazil síly zla

Hra končí po uplynutí vymezeného času a moderátor zkontroluje, kolik osob stihlo v tomto čase vyplnit celý seznam.

c) Kdo je mým literárním přítelem?

Hra začíná sestavením seznamu převleků – každý účastník může na začátku oznámit, za koho se převlékl. Po zahájení hry se každému účastníkovi přilepí na záda kartička s náhodně vybranou postavou, za kterou se převlékl někdo jiný, tak aby účastníci hry nevěděli, kdo je jejich literární přítel.

Účastníci mohou klást otázky, na které je možné odpovědět ANO nebo NE. Úkolem je z indicií uhádnout, kdo je literární přítel, a najít ho. Účastníci se pohybují po místnosti a ptají se všech na podrobnosti, které jim pomohou rozpoznat, kdo je napsaný na kartičce připevněné na zádech.

Když účastník uhádne, kdo mu byl přiřazen, požádá osobu v tomto převleku, aby mu odlepila lístek ze zad.

MODIFIKACE

Účastníky lze rozdělit do dvojic, aby se navzájem hledali. Následně se hledají navzájem – například Harry Potter má najít Gandalfa a Gandalf Harryho Pottera. Po skončení hry mohou dvojice, které se takto našly, společně zatančit.