



Čas přípravy  
5–10 minut



Čas realizace  
30–45 minut



Prostor  
nejlépe klubovna



Roční období  
kdykoliv



Počet účastníků  
nerozhoduje



Věková kategorie  
3.–5. třída/9–11 let

## DIVADLO V ODDÍLE II.

**Obecný cíl:** Rozvoj těchto kompetencí: pracovní, sociální a personální, ke komunikaci, k řešení problémů.

**Konkrétní cíl:** Rozvíjí vyjadřování emocí nonverbálně i pohyb na jevišti.

**Motivace:** Mnohé umělecké činnosti směřují k divadlu. Vyzkoušíme si dramatizaci pohádky nebo oddílového zážitku na nějaké společné akci. K tomu, abychom byli dobrými herci, však musíme zvládnout spoustu dovedností – musíme umět mluvit, pohybovat se na jevišti, zvládnout dát najevo i beze slov radost či leknutí...

**Potřeby:** Noviny, čtvrtka papíru s názvy činností, pěnová koule nebo míček.

**Provedení:** Abychom mohli být dobrými herci, musíme zvládat řeč těla. Zkusíme si několik her, v nichž si děti vyzkouší pantomimu.

### Kufrování

Známa televizní soutěž nás inspiruje k celé řadě her, v nichž si můžeme ověřit další herecké schopnosti:

Soutěží první družina. Zvolí si svého zástupce, popřípadě dva. Ti vystoupí dopředu a pantomimicky předvádějí to, co jim vedoucí předloží napsáno na čtvrtce papíru. Mohou to být názvy sportů, nástrojů, různých činností a třeba i některé názvy divadelních her a oper, z nichž předvedou (beze slov) typickou scénu. Zbytek družiny hádá, má na to 2 minuty. Totéž čeká družinu druhou a další. Vítězí ta družina, která si vybrala nejschopnější zástupce a prokázala nejvíc fantazie.

### Zrcadlení

Dva hráči – zástupci různých družin – stojí na čtyři kroky vzdálení proti sobě. Prvý předvádí pomalé pohyby rukama, pažemi, hlavou, nohama, celým tělem. Druhý přesně totéž opakuje jako v zrcadle. Po nějaké době předvede první poslední pohyb, jenž představuje uchopení míče, který leží uprostřed mezi hráči. Vítězí ten, který se míče zmocní. V dalším kole se úlohy vymění. Je zajímavé pozorovat, kolik dětí má se zrcadleným pohybem problém a nerozpoznává dost dobře pravou a levou ruku. Body za vítězství se sčítají – jednotlivým hráčům nebo celým družinám.

### Papírová koule

Vyzkoušejte si, zda máte dost fantazie.

Vedoucí zmuchlá noviny v papírovou kouli (pokud máte v oddíle hodně dětí, je vhodnější použít pěnovou kouli nebo lehký míček, novinová koule by po několika předáních asi ztratila původní tvar) a předá ji prvému, jako by to byl těžký balvan. Ostatní hráči se ke kouli chovají stejně a podávají si ji po kruhu, až se „balvan“ dostane zpět k vedoucímu. V dalších kolech bude koule horkým bramborem právě vytaženým ze žhavého popela, bublinou z „bublifuku“, koblihou s meruňkovou marmeládou, jablkem, z něhož kouká červ apod.

Pokud děti divadlo zaujme, najdou se mezi nimi děti talentované nebo pro divadlo alespoň nadšené, můžeme v těchto činnostech pokračovat a zapojit se později s hraným představením divadelní soutěže Pionýrského Sedmikvítku.

Tato aktivita přibližuje Ideály Pionýra Pomoc, Přátelství, Překonání a Poznání.

### Přístup k dětem se specifickými vzdělávacími potřebami:

Děti s ADHD budou zejména u pantomimi velmi netrpělivé a ukvapenou reakcí mohou činnost zcela zmařit. U činnosti „zrcadlení“ nebudou přesně kopírovat předchozího kamaráda. Děti s autismem nebudeme u aktivitu „pantomima“ zařazovat na pozice herce. Stejně tak tyto děti nepochopí aktivitu „papírová koule“, nedovedou reagovat imaginárně.

### Moje poznámky:

## Moje poznámky: