

## **Zásobníček cvičení:**

1.

Zkuste iniciovat u dětí vydávání časopisu nebo většinou spíše časopisů, protože je začne psát několik nezávislých skupinek. Časopis bude mít asi nejčastěji formát A 5 – malý sešit, budou v něm kreslené a vlepované obrázky, křížovky, hádanky a rébusy z vlastní tvorby dětí, »recenze« filmů a knížek, básničky dětí, komiksové příběhy, kratičké povídky nejrůznějšího charakteru a obsahu atd. Slohová cvičení se změní v jakousi »konzultační« činnost učitele. Tato forma je pro děti velmi přitažlivá. Třída se změní v redakci, kde každý má nějakou funkci v týmové dělbě práce, každá vydavatelská skupina (cca 2 – 5 dětí) se snaží mít obsahově nejlepší dílo. V »redakční místnosti« (třídě) hraje při práci polohlasně příjemná hudba (česky zpívané písničky by děti rušily v toku verbálních projevů). Během roku přibývají nová čísla časopisů, děti si časopisy půjčují mezi sebou a hodiny slohu jsou pro ně příležitostí naučit se něco dalšího, jak by své časopisy mohly dělat lépe.

2. Hra na představy. Na malé lístečky všichni napíší po jednom slově. Snaží se přitom vymýšlet slova označující něco neobvyklého nebo úplně obyčejného, co nikdo druhý nebude mít. Potom se všechny lístečky sesypou na hromádku (do pytlíčku). Děti chodí jednotlivě k tabuli, poslepu si každý vytáhne lísteček, přečte ho a řekne svou asociaci na toto slovo (často jsou to asociace velmi komické). Potom zkusí vymyslet osnovu o 3 – 5 bodech, která by charakterizovala příběh, jaký by se o dané asociaci dal vymyslet.

3. Novinářský šotek. Hra rozvíjející cit pro jazykový styl. Děti mají za úkol vystříhnout si doma každý jeden krátký článek v novinách. Nejlépe článek vcelku nezajímavý. Hra vypadá takto: Vymýšlíme různé způsoby zpracování, western, komedie, tragédie, báseň, oslavná óda atd. Když určíme (děti samy vymýšlejí řadu stylových nuancí) styl, vyvoláme vždy některého z žáků. Ten nejdříve přečte svůj článek z novin a pak se snaží jeho obsah zpracovat v zadaném jazykovém stylu, přičemž vyprávění by měl doprovázet odpovídajícím výrazem mimickým a hlasovým.

4. Brainstorming. Učitel vybere v knize nebo časopise článek, který je pro děti dostatečně zajímavý, a v úvodní části hodiny jim ho přečte. Poté uspořádá brainstormingové sezení zaměřené na vytvoření nového názvu, nadpisu k článku, rozvrhnutí osnovy (článek by měl být na cca 2 – 4 str.). Toto sezení lze uspořádat během asi 15 – 20 min a výsledky zhodnotit výjimečně bezprostředně po jeho skončení.

5. K pojmu uveď co nejvíce přívlastků:

židle

moře

voda

loď

pero

inkoust

světlo

vzduch

vítr

vlasy

zvuky

papír atd.

6. Nový význam. Hra s textem a se slovy. Článek v novinách (lépe psaný větším písmem) rozstříháme na jednotlivá slova a zkusíme z nich složit úplně jiné texty s úplně jiným významem.

7. Štafetový příběh. Děti vymýšlejí společný příběh. Sedí v kruhu a postupně každý řekne 3 věty. Potom dalšímu vypravěči pošeptá nějaké jedno slovo, které jakýmsi způsobem musí ovlivnit jeho tři věty. Lze třídu rozdělit na 2 – 3 skupinky a nechat je samostatně hrát.

8. Popis kresby. Jeden z žáků si sedne za katedru a nakreslí jednoduchý obrázek. Ostatním ho neukazuje a výhradně slovními prostředky se jim snaží ho popsat. Třída podle popisu kreslí obrázky tak, aby byly co nejvíce věrné předpokládané předloze. Snadno zkontrolujeme výsledky a tím i dovednost toho, kdo popisoval. Postupně se v roli kreslíře popisujícího svou kresbu může vystřídat více dětí a jejich popisované kresby s narůstající slovní obratností mohou být složitější.

9. Štafetový popis po telefonu. Jde o variaci na předchozí úlohu. Ve třídě domluvíme řetěz, v jakém si děti budou doma volat. První z nich doma nakreslí svou kresbu a její popis odtelefonuje druhému. Ten si nezapíše slovní podobu popisu, ale rovnou kreslí obrázek. Po skončení hovoru podle svého obrázku napíše vlastní verzi slovního popisu. Ten potom do telefonu nadiktuje třetímu (ten opět rovnou kreslí) a tak dále. Hra je u konce, když poslední z dětí nakreslí svůj obrázek, napíše popis a tento popis odtelefonuje prvnímu. První kontrolu může po skončení hry provést autor kresby srovnáním své kresby, svého popisu a přijatého popisu. Zajímavé bude určitě porovnání všech obrázků a popisů druhý den ve škole. Čím menší děti hrají tuto hru, tím kratší řetěz vytvoříme (u mladších školáků rozdělíme třídu na skupiny cca po 5-6 dětech, starší školáky po cca 10-15). Budeme-li hru hrát poprvé, dovolíme ještě hráčům klást doplňující otázky, později možnost doplňujících otázek zakážeme – bude více záležet na přesnosti popisu. Zpočátku také navrhne obrázky jednodušší, později může jít i o figurální kresby, složitější budovy, zvířata, vymyšlenou vedutu města, hradu, krajiny apod.

10. Vymysli pět nových her, které lze hrát se třídou v přírodě. Vymysli pět her do místnosti (když prší).

11. Nadpisy. Děti si nejdříve doma vystříhají z novin nadpisy článků. Nejlépe nějaké neutrální – např. »Velké očekávání«, »Myslí to vážně?« atd. Necháme jim volný výběr. Potom při hodině se snaží vymyslet nějaké krátké vyprávění, které by sedělo k nadpisu souseda – tedy vyprávění, jež nemá nic společného s původním obsahem článku.

12. Zkus vymyslet vyprávění na základě těchto (nebo jiných, která učitel vymyslí a zadá) slov:

dopis Veronika kružítko deka píšťalka ubrus

Zkus z nich vymyslet dopis.

13. Hračka. Každý si přinese do školy nějakou hračku. Zkus vymyslet a napsat, event. nakreslit, jak by se dala vylepšit. Zkus přitom dát fantazii co největší rozlet.

14. Zkus se zamyslet a napsat úvahu o tom, jak by se dalo vylepšit lidské tělo. Lidé vymýšlejí a neustále zdokonalují vše okolo sebe, ale vlastní těla máme postupně spíše horší než lepší, naši prapředci byli patrně mnohem zdravější, silnější, odolnější... Avšak my se nemusíme stát pralidmi, my

můžeme vymyslet tisíce věcí, které by nás vylepšily, tisíce našich nedostatků, které by šly odstranit.

15. Fronta na oběd. Lidé jsou často nuceni stát frontu – na oběd, do samoobsluhy atd. Vymysli alespoň pět činností (nebo her), které by šly provozovat při čekání ve frontě a které by nám ukrátily dlouhou chvíli.

16. Inzerát je velmi specifický druh sdělení. Do několika slov je nutné vměstnat mnoho myšlenek. Zkuste vymýšlet různé inzeráty – prodej domu, auta, seznámení atd. Každý přečte svůj inzerát a třída diskutuje o tom, je-li výstižný, je-li atraktivní, je-li v něm vše podstatné atd. Jde o to naučit se do mála slov vložit ty pravé myšlenky a představy.

17. Představ si, že ti ministr kultury uložil, abys zřídil nové muzeum. Takové, které chybí. Máš za úkol vymyslet, jaké muzeum by to mělo být, vyprávěj, co by v něm bylo vystaveno a proč ty bys založil právě takové muzeum. Jiné děti by patrně založily muzea úplně jiná. Diskutujte o tom.

18. Hádky. Lidé se často neumějí domluvit, když mají různé názory. Často je ani různé nemají a pohádají se. Naučme se vést spory kulturním a inteligentním způsobem. V životě tuto dovednost patrně uplatníme častěji než určování větných členů a výpočet plochy kosodélníku. Vyprovokujme u dětí situace, v nichž se jejich názory různí. Stačí několik banálních otázek »vhodně« položených: jaké jídlo je nejlepší, který sport je nejlepší, které auto nejrychlejší a který filmový hrdina nejhezčí. Budete šokováni, jak málo stačí k vyvolání »nesmiřitelného« sporu. Předem však musíte vytyčit několik pravidel pro vedení slovního boje, tedy hádky:

1. Hádky mají jasně stanovený předmět sporu. Při hádce nelze odbočovat k problémům jiným.
2. Hádky jsou střet názorů, ne lidí. Bojujeme argumenty, nikdy neurážíme ani neosočujeme soupeře. To je faul. Špatný kritik kritizuje autora místo jeho básní.
3. Každému musí být dán prostor k pronesení všech argumentů a myšlenek. Je zakázáno skákat si do řeči nebo se přerývat. To je také faul.
4. Hádky musí dospět k řešení, nelze odcházet z bojiště se slovy »... s tebou se stejně nemá cenu bavit...«, přičemž řešením může být i vzájemné uznání, že každý má svůj díl pravdy a je dobré díl pravdy toho druhého respektovat. Toto řešení je v životě dokonce nejběžnější.
5. Hádky musí být uzavřené, dohrané – stejně jako sportovní zápas. Soupeři si podají ruku a odcházejí s pocitem »do smrti dobrý«. Udobření je přece lepší řešení, než kletby cezené přes monokl.

Tedy hádejme se často a nekompromisně, vede to k tříbení názorů a rétorické zběhlosti, naučme se to ale provádět kulturně jako lidé.

19. Vědecká konference. Uspořádání vědecké konference je vítanou příležitostí k procvičení schopností hádky. Třídou rozdělíme do 2 – 3 pracovišť po 8 – 12 dětech a zhruba týden předem zadáme téma:auta ve městech? UFO? Písničky v rádiu? Moderní architektura? Jak má vypadat ideální škola? atd. Každý si téma promyslí, ale je zakázáno o tématu diskutovat dříve než na »konferenci«. Témata vymýšlíme s ohledem na úroveň žáků i na jejich konkrétní zájmy a zkušenosti. Konference probíhá u sražených lavic (dvě vedle sebe a tři za sebou), čímž vzniknou dlouhé stoly. Jednotliví aktéři mohou mít z domova připraveny heslovité poznámky a mají blok a tužku. Nejdříve jeden po druhém přednesou své hlavní myšlenky. V této fázi je zakázáno kritizovat! Kdo s něčím nesouhlasí nebo by chtěl něco rozvinout hlouběji, dělá si heslovité poznámky. Když skončí první kolo, »vědecké referáty«, začne druhé kolo, kdy účastníci pronášejí kritiku a připomínky k jednotlivým myšlenkám. Tak se pokračuje v dalších kolech, do

vyčerpání tématu. Tuto metodu bychom měli aplikovat zhruba 4x do roka, zdaleka nejde jen o povrchní hru. Podstatně se tříbí názory, děti se učí kultivovaně komunikovat (dramatické zasazení do rolí vědeckých pracovníků, filmových kritiků atd. jim nedovolí hádat se nekultivovaně), argumentovat, tříbí se jazykové dovednosti i psychické schopnosti empatie a asertivity. Tento způsob práce také nedovolí nikomu být tiše v pasivitě, při normální frontální práci se třídou zůstává v pasivitě zpravidla více než polovina dětí.

20. Řečník. Na lístečky papíru napíšeme různá témata. Např. houby, letiště, žížaly, telefon apod. Řečník jde k tabuli a z klobouku si vytáhne jeden lísteček. Na téma uvedené na lístečku pak musí 2 minuty plynule hovořit, kdo udělá pauzu delší než 5 s, vypadává ze hry. Hodnotí se v první řadě uvolněnost, tedy schopnost patřičnou dobu hovořit, a můžeme hodnotit i vtipnost proslovu.

21. Nezničitelný řečník, variace na předchozí úlohu. Řečník si svůj proslov může 1 minutu předem rozmyslet, na druhou stranu musí potom přestát destruktivní snahy svých posluchačů: Ostatní děti ve třídě totiž mají za úkol řečníka rozesmát a překazit mu tím jeho projev – přitom ovšem mohou používat pouze mimiku a pantomimu, hlasité projevy obecnstva nejsou povoleny.

22. Řečník a argumenty. Také při této hře si řečník inspiraci pro svůj výkon tahá z klobouku, kde je řada lístečků s často rozporuplnými tvrzeními. Např.: Ve vesmíru žije spousta mimozemšťanů. Stavět obrovské vodní elektrárny je jediná cesta, jak v naší zemi můžeme získat energii. Čím více aut bude po silnicích jezdit, tím se budeme mít lépe apod. Toto tvrzení řečník nahlas přečte a jeho posluchači mu postupně dávají otázky, kterými se ho snaží přesvědčit, že tvrzení není pravdivé. Řečník sám naopak (bez ohledu na vlastní skutečný názor) má za úkol tvrzení obhájit. Jde o to, která strana vymyslí přesvědčivější argumenty pro své stanovisko.

23. Argumenty. Hra pro dva zhruba pětičlenné týmy. Dva týmy protihráčů si sednou před tabulí proti sobě, učitel jim zadá otázku (Je důležitější charakter nebo schopnosti? Je prospěšná internátní škola? Jsou známky ve škole optimálním způsobem hodnocení? Je životní úroveň odrazem ekonomiky?); současně se určí, který tým bude pro obhajobu tvrzení a který pro jeho vyvrácení. Nyní mají obě strany 10 minut na to, aby vymyslely co nejpádnější argumenty pro své přesvědčení. Zbytek třídy má zatím asi 10 minut na jinou práci. Po deseti minutách své argumenty napíšou do sloupců na tabuli – na levé straně budou argumenty pro, na pravé argumenty proti. Zbytek třídy vstupuje do hry až v tuto chvíli, má za úkol rozhodnout, které argumenty jsou přesvědčivější, které jsou lépe formulované a který tým svou úlohu zvládl lépe.

24. Soudní spor. Jde o cvičení na pomezí sociodramatu, učitel zadá příčinu sporu, uvede několik stěžejních věcných faktů a vybere porotu, tři soudce, obhájce, prokurátora atd. (Je zřejmé, že jiné obsazení i průběh bude mít rozvod, jiný spor dvou sousedů o jablka ze stromu rostoucího ze zahrady jednoho, ale jehož větve roste na zahradu druhého anebo třeba soudní přelíčení s bankovními lupiči.)

25. Kdo promluvil? Na tabuli napíšeme nějaké velmi obecné sdělení, třeba toto: V neděli bylo velmi hezké počasí, už dlouho nepršelo. Třída se mezitím zamyslí a každý si vybere nějakou osobu – traktorista, ministr, lékař, zedník, diskžokej atd. – nejlépe každý ve třídě jinou. »Svou« osobu napíše na lísteček a svoji identitu pečlivě tají. Žáci postupně vstávají a obecné tvrzení z tabule říkají tak, jak by je pronesla »jejich« osoba. Snaží se přitom napodobit slovník i dikci dotyčných lidí. Ostatní si při tom vždy dělají nějaké poznámky a snaží se uhodnout, o koho mělo jít. V závěru hry vždy jeden po druhém vstává a ptá se ostatních, jestli ho odhalili – ostatní říkají své tipy, nejlepší dubler je »odhalen« největším počtem dětí.

26. Příběh. Na tabuli napíšeme tento příběh: „Byl večer a pan x vyšel před dům. Chvilí váhal, pak si odchod rozmyslel a vrátil se dovnitř“. S tímto materiálem nyní děti samostatně pracují:

Mají za úkol vymyslet co nejvíce podrobností příběhu, co předcházelo popsané scéně a co po ní následovalo, v jakém prostředí se děj odehrál, jak se jmenovaly postavy v ději. Asi po 10 – 15 minutách budou mít žáci své verze příběhu. (Každý nejspíš zcela jinou.) Přečtěte si některé z nich.

Zkuste pak vymyslet další možnosti: co z příběhu udělat western, vyprávějte si několik westernových verzí, jak by z něho bylo možné udělat komedii, jak zpravodajství z televizních novin?

27. Vysypaná kartotéka. Každý z hráčů napíše kratičké vyprávění, vyprávění bude mít 5 vět a každá věta bude na zvláštní malé kartičce. Poté všechny kartičky sesypeme dohromady a zamícháme. Z hromádky pak lovíme poslepu kartičky a vždy z pěti se pokusíme sestavit nové vyprávění.

28. Kartářka. K této hře budeme potřebovat balíček karet a podle situace černou plachetku, křišťálovou kouli, černého kocoura, netopýry, hady a pach síry. Baba kartářka (případně dědek kartář) si sednou ke stolu a z karet věští budoucnost těm, kdo o to požádají. Zamíchá si karty a lícem dolů je klade na čtyři hromádky, poslední čtyři karty položí lícem vzhůru. Z těchto čtyř karet se bude věštit. Baba kartářka si musí vymyslet takovou budoucnost, která vychází právě z těchto čtyř karet, která je přitom věrohodná, je přijatelná pro dotyčného a především, která je vtipná. Kartářka musí působit velmi sugestivním dojmem, jen tak jí bude zákazník důvěřovat. Zkuste se zamyslet nad tím, jak na vás takové předpovědi působí; jakou váhu jim přikládáte, nakolik se jimi necháte ovlivnit.

30. Kámen ve vodě. Začneme tím, že napíšeme jedno slovo. Třeba voda. Potom máme za úkol vymyslet na každé písmeno tohoto slova další slovo – třeba: v“ětev, o“pasek, d“íra, a“kord. A pokračujeme dále – čím více vymýšlíme, tím víc slov nás zavaluje. V jednu chvíli si můžeme říci „Dost!“ Začneme se slovy pracovat: můžeme je použít jako materiál na vyprávění, dopis apod.

31. Zkuste vyprávět, co by bylo, kdyby se s vámi utrhl výtah a odletěl na Měsíc (propadl se do Austrálie apod.). Zkuste každý vymyslet svou originální verzi příběhu.

32. Pověste si ve třídě na zeď reprodukci nějakého obrazu – pro začátek nelépe barokní či romantické krajinomalby. (Nebo si ji alepoň promítněte z diapozitivu.) Vyprávějte, jak byste se asi cítili, kdybyste se mohli ocitnout »v obraze«. Srovnajte si několik různých obrazů: Kam byste se chtěli dostat a kam ne (a proč)?

Z knížky Tomáš Houška: Škola hrou, 1991