



**mpc**  
METODICKO-PEDAGOGICKÉ CENTRUM



**Európska únia**  
Európsky sociálny fond

**Moderné vzdelávanie pre vedomostnú spoločnosť / Projekt je spolufinancovaný zo zdrojov EÚ**

PhDr. Miroslava Lauffová

## **Paleta dramatických hier – rolové a mimorolové hranie**

Osvedčená pedagogická skúsenosť edukačnej praxe

Prešov  
2015

**Vydavateľ:** Metodicko-pedagogické centrum, Ševčenkova 11,  
850 01 Bratislava

**Autor OPS/OSO:** PhDr. Miroslava Lauffová

**Kontakt na autora:** Základná umelecká škola, Bernoláková 26, Košice  
emlauff@gmail.com

**Názov OPS/OSO:** Paleta dramatických hier – rolové a mimorolové hranie

**Rok vytvorenia OPS/OSO:** 2015  
XIII. kolo výzvy

**Odborné stanovisko vypracoval:** Mgr. Zuzana Bartková

Za obsah a pôvodnosť rukopisu zodpovedá autor. Text neprešiel jazykovou úpravou.

Táto osvedčená pedagogická skúsenosť edukačnej praxe/osvedčená skúsenosť odbornej praxe bola vytvorená z prostriedkov národného projektu Profesionálny a kariérový rast pedagogických zamestnancov.

Projekt je financovaný zo zdrojov Európskej únie.

## **Kľúčové slová**

Tvorivá dramatika, dramatická hra, rolová hra, mimorolové hranie, edukácia.

## **Anotácia**

Osvedčená pedagogická skúsenosť predkladá v dvoch líniách paletu dramatických hier využívajúcich metódu hrania rolí. V prvej línii sú predstavené rolové hry s dramatickým akcentom najviac využívané v mojej pedagogickej praxi zamerané na rozvoj myslenia, vnímania, interakcie, komunikácie, rozvoj osobnosti, v druhej ponúkam rolové hry tvorené na námety literárnych textov. Každá hra má stanovený cieľ, realizačný postup, adresáta, záver tvorí reflexia prezentovaných hier v podmienkach základnej umeleckej školy a fotodokumentácia niektorých hier.

## **Akreditované programy kontinuálneho vzdelávania**

Tvorivá dramatika v edukačnom procese

Číslo akreditovaného  
vzdelávacieho programu KV  
272/2010 - KV

## OBSAH

ÚVOD .....	5
1 TVORIVÁ DRAMATIKA .....	7
1.1 Dramatika a slovesnosť.....	7
1.2 Dramatická hra, hranie v roli, mimorolové hranie – teoretické vymedzenie .....	8
2 ZÁKLADNÉ ROLOVÉ HRY .....	9
2.1 Rolové hry s dramatickým akcentom .....	9
2.2 Rolové hry s výchovným akcentom .....	14
3 ROLOVÉ HRY NA LITERÁRNE NÁMETY .....	23
3.1 Báseň ako predloha tvorby rolových hier .....	23
3.2 Bájka ako predloha tvorby rolových hier .....	25
3.3 Rozprávka ako predloha tvorby rolových hier .....	26
ZÁVER .....	27
ZOZNAM PRÍLOH .....	29

## ÚVOD

Tvorivá dramatika v edukačnom procese alebo využívanie metód tvorivej dramatiky v pedagogickej praxi sú v súčasnosti často používané pojmy tak vo vzdelávaní učiteľov ako i žiakov. Využívanie niektorých prvkov, techník či metód tvorivej dramatiky je určite zaujímavou formou (aj keď časovo náročnejšou) odovzdávania poznatkov žiakom základných škôl, v literárno-dramatickom odbore základnej umeleckej školy je tvorivá dramatika východiskom každej vyučovacej hodiny.

Základom je dramatická hra, ktorá v sebe nesie príbeh i emóciu, interakciu i komunikáciu. Prostredníctvom hier môžeme vstúpiť do detského sveta a prijateľným spôsobom odovzdať dieťaťu nielen zamýšľanú informáciu, ale priamo sa podieľať na formovaní jeho osobnosti, tvorbe vzťahov smerom k okoliu i k sebe samému, tvoriť zmysluplné priateľstvá, podporovať jeho prirodzenú túžbu po poznaní, zvedavosť a kreativitu.

Problémom môže byť využívanie týchto prvkov, techník či metód v praxi, pretože v bežnom živote sa často stretávam s realitou, kedy sa zamieňa „hranie rolí“ v zmysle dramatickej tvorivosti za „hranie rolí“ v zmysle prežívanej hereckej skúsenosti. Dieťa je vtedy smerované k divadelnému ponímaniu a prežívaniu, nezriedka poznačenému optikou dospelého. Čriepky tvorivosti, ktoré potom zostanú nemôžu byť pomenované ako detská dramatická tvorivosť, tvorivá dramatika či iná, tvorivosťou poznamenaná aktivita v dramatickom priestore.

Odborné publikácie (Valenta, Machková, Bekéniová, Grohová) pomerne presne pomenúvajú a členia metódy a techniky tvorivej dramatiky, snažia sa nielen v teoretickom priestore vymedziť oblasť pôsobenia smerom k adresátovi, ale ponúkajú i konkrétne hry a príklady využiteľné v pedagogickej praxi.

Každá skupina, trieda či detský divadelný súbor využívajúci dramatickú tvorivosť je však osobitá a jedinečná nielen svojim zložením, tvorivými schopnosťami a vekom (nielen členov súboru ale i súboru ako takého), ale tiež regiónom, v ktorom tvorí, zameraním (využívanie a preferovanie konkrétnych metód a techník napríklad pohybové, bábkové, improvizáčne, kolektívne, slovné) a predovšetkým pedagógom, ktorý ho vedie.

Pedagóg je určujúcim faktorom činnosti súboru, je jeho sprievodcom na ceste objavovania, motorom osobnostného rozvoja, ale môže sa stať i brzdou, ak je priveľmi dominantným, neempatickým, prípadne vnáša do tvorivého priestoru optiku dospelého človeka a zamieňa si všeobecne známy obraz divadla s dramatickou tvorivosťou. To je pravdepodobne najväčšie riziko pri výbere tém, spôsobov hrania, reflexie realizovaných činností.

Cieľom opisovanej pedagogickej skúsenosti je priniesť paletu dramatických rolových hier (druhá a tretia kapitola), ktoré sa mi v praxi osvedčili najviac, sú zamerané na konkrétne oblasti tvorivosti, tematicky a obsahovo reflektujú ciele v oblasti vnímania, myslenia, interakcie a komunikácie, osobnostného rastu. Tretia kapitola predstavuje rolové hry vytvorené podľa literárnych predlôh, z ktorých niektoré možno nájsť aj v čítankách základných škôl a ponúknuť tak kreatívny priestor nielen pedagógom základných umeleckých ale aj základných škôl.

Práca je určená pedagógom literárno-dramatického odboru základných umeleckých škôl (kategória: učiteľ; vzdelávacia oblasť: literárno-dramatický odbor; škola, ročník: základná umelecká škola, primárne umelecké vzdelávanie, sekundárne umelecké vzdelávanie) a pedagógom základných škôl (tvorivá práca s literárnym textom využívajúca metódy dramatickej tvorivosti).

# 1 TVORIVÁ DRAMATIKA

Rozvoj fantázie, kreativity, umeleckého cítenia, vnímanie pocitu krásna, podpora tvorivosti a umeleckých zručností sú cieľom pôsobenia pedagógov základných umeleckých škôl. V literárno-dramatickom odbore sú tieto ciele dosahované prostriedkami, ktorých základom je hra. Dramatická hra, ktorá určitým spôsobom zobrazuje situácie zo života, etuda, ktorá vnáša do hry niektoré prvky charakterizácie postáv a konania alebo scénka, ktorá vo väčšej miere využíva divadelné prostriedky a teda pracuje s rekvizitou, kostýmom či scénou. Tvorivá dramatika v sebe nesie všetky spomínané metódy, je súhrnom tvorivých činností v otvorenom priestore, prostredníctvom dramatickej tvorivosti vstupujeme so žiakmi do sveta fantázie, ale i sveta reality, ktorý spoznávame, pretvárame a formujeme hravým, kreatívnym spôsobom.

## 1.1 Dramatika a slovesnosť

Dramatika a slovesnosť je hlavným predmetom vyučovania v literárno-dramatickom odbore od tretieho ročníka prvej časti prvého stupňa po štvrtý ročník druhej časti prvého stupňa. Opisovaná pedagogická skúsenosť pracuje so žiakmi týchto ročníkov, využíva ich prirodzený tvorivý potenciál a súčasne sa pri výbere rolových hier prispôsobuje zrelosti a znalostiam žiakov, zohľadňuje špecifiká konkrétnej skupiny.

**Obsahovo** využívam pri tvorbe rolových hier – vychádzajúc z učebných osnov literárno-dramatického odboru – také **námety**, ktoré zodpovedajú sociálnej skúsenosti žiakov, pracujú s konfliktami vznikajúcimi z bežných situácií a vzťahov (malé sociodrámy), predložiť alternatívy riešení situácií vyžadujúce kreativitu a osobný zástoj. Súčasne je dôležité ponúknuť žiakom nadhľad a humor, schopnosť odosobniť sa od situácií. Cílené pozorovanie sveta okolo seba, pomenovanie a poznanie vzťahov k sebe i okoliu spolu smerujeme k schopnosti vyjadrenia v tvorivom priestore.

**Metódy a techniky** využívané v tvorivom procese sú syntézou štátneho vzdelávacieho programu a tvorivej dramatiky, v ktorej sa tieto metódy vzájomne prelínajú a súčasne členia podľa cieľa konkrétnej tvorivej aktivity.

Pri rolových hrách využívam množstvo metód a techník, ich výber je podmienený cieľom rolovej hry. V zásade možno povedať, že hranie rolí ako **základný metodický princíp** (Valenta, 2008) v sebe nesie tak metódy:

- pantomimicko-pohybové (práca s gestom, tvorba dramatických obrazov, zrkadlenie, parafrázovanie, neverbálna komunikácia obsahujúca akciu i reakciu, postoj),
- verbálno-zvukové (dialógy, diskusie, rozhovory, komentovanie, práca s tichom, pauzou ale i spev),
- metódy graficko-písomné (prípravné cvičenia, tvorba charakterov, asociácie pojmov, ilustrácie postáv, tvorba a zaznamenávanie dialógov),
- materiálno-vecné (kostým, bábka, rekvizita, maska, model, ale i priestor).

V predmete Dramatika a slovesnosť pracujeme s oblasťou divadelnou i slovesnou, učíme žiakov dávať hre zmysel a formu, rozvíjať zmyslové vnímanie, pointovať hru.

## 1.2 Dramatická hra, hranie v role, mimorolové hranie – teoretické vymedzenie

Spôsob, akým pracujeme so žiakmi, postupy, ktoré zvolíme pri osvojovaní si učiva, preferovanie konkrétnych techník či aktivít je určujúci pri pomenovaní metódy, ktorou pracujeme. Odborná literatúra pomenúva základný rozdiel medzi divadelnou tvorbou a tvorivou dramatikou (v Čechách môžeme hovoriť o dramatickej výchove), kde podstatu tvorí cieľ tvorivých aktivít: v prípade divadla je to divadelná inscenácia, v prípade dramatickej tvorivosti je to tvorivá cesta, ktorú žiaci prejdú bez ohľadu na to, či bude alebo nebude korunovaná divadelným predstavením.

Valenta (2008) hovorí o metóde ako o súhrne využívaných realizačných prostriedkov, pričom ako základnú uvádza **dramatickú hru** alebo **hru v roli**. Obidva pojmy v tomto ponímaní existujú súbežne, jeden dopĺňa a podporuje druhý, v určitom zmysle ich možno stotožniť (dramatická hra, v ktorej majú účastníci určené svoje roly, výmena rolí v dramatickej hre, dramatická hra na motívy literárnej predlohy s konkrétnymi postavami nesúcimi v sebe charakteristické znaky danej postavy).

Toto definovanie pomáha uchopiť akúkoľvek tému a jej spracovanie využívaním prirodzenej tvorivosti detí v dramatickom priestore a je aj pomyselnou bariérou pre pedagóga, aby nekĺzol vo svojej činnosti k „robeniu“ divadla. Dobrou pomôckou môžu byť vzdelávacie programy, tvorivé dielne, kde si možno vyskúšať nielen úlohu učiteľa, ale prostredníctvom priestorovej tvorby aj úlohu žiaka.

**Hranie rolí** je pre človeka prirodzené už od útleho detstva, prostredníctvom hier sa dieťa učí vnímať svoje okolie, objavovať samého seba. Rola je v určitom zmysle slova „mostom“ medzi človekom a ostatnými ľuďmi, jednotlivcom a svetom. Súčasne predstavuje:

1. súbor očakávaní ostatných osôb vo vzťahu k jednotlivcovi, pričom pri prejave očakávaní vnímame rolu za danú,
2. tiež ju vnímame ako subjektívnu reflexiu v komplexe existujúcich vzťahov zahŕňajúcu i predstavy, úvahy, ale aj predsudky a napokon:
3. je to súbor vonkajších prejavov jedinca založených na predchádzajúcich faktoroch prezentovaný spávaním či konaním. (Valenta in Majzlanová, 2004).

**Rolové hry** vnímam vo svojej praxi ako výborný komunikačný prostriedok, ktorým realizujeme nielen svoju predstavu o danej téme, ale pomocou reakcií na prebiehajúcu situáciu, vnímaním mimorolových aspektov, učíme žiakov pochopiť situácie a javy, riešiť problémy či nehody, chápať rozpoloženie a motívy okolia – empatia, byť schopnými vyjadriť svoje nároky a v neposlednom rade – keďže zvyčajne hovoríme o skupinovej práci, alebo tvorbe vo dvojiciach – komunikovať a kooperovať.

V rámci divadelných zručností si žiaci v otvorenom priestore rozvíjajú telové gesto, pohybové schopnosti, verbálnu i neverbálnu komunikáciu, dramatickú tvorbu, schopnosť improvizovať, učia sa využívať rôzne dramatické tvorivé prostriedky, techniky a metódy. V mimorolovom hraní podporujú rolové hry sústredenie a súdržnosť, učia žiakov byť účastnými dramatických situácií, aj keď nie sú centrom ich diania.



## 2 ZÁKLADNÉ ROLOVÉ HRY

Členenie následne opisovaných rolových hier nemá základ v literárnej predlohe, ale vychádza z oblastí pôsobenia, ktoré sú v danej hre najdominantnejšie. Východiskovým základom je **prehľad cieľov** podľa Machkovej (In Valenta, 1998):

- ciele v oblasti vnímania a prežívania: empatia, identifikácia záujmových oblastí a potrieb, vnímanie okolia (senzitivita), prežívanie (v zmysle konkrétneho zážitku), sebaopoznávanie, pomenovanie noriem a hodnôt,
- ciele v oblasti myslenia: plánovanie, rozhodovanie, pochopenie, riešenie, predstavivosť a fantázia,
- ciele v oblasti komunikácie a interakcie: dynamika vzťahov, vnútorná i vonkajšia komunikácia, kooperácia, vedenie a podriadenie sa,
- ciele v oblasti osobného a umeleckého výrazu: tvorba a využívanie výrazových prostriedkov, využívanie rôznych druhov umenia, rozvoj osobnostných predpokladov.

### 2.1 Rolové hry s dramatickým akcentom

#### KOMINÁR

- ročník: tretí, štvrtý prvej časti prvého stupňa,
- organizačná forma: skupinová (sedem až desať žiakov),
- čas: jeden a pol vyučovacej hodiny – predmet Dramatika a slovesnosť, v prípade základných škôl môžeme pracovať počas jednej vyučovacej hodiny,
- cieľ:
  - v oblasti vnímania a prežívania – vnímanie seba samého v určitej úlohe,
  - v oblasti myslenia: pochopenie javov a vzťahov, zhodnotenie situácií, prijatie rozhodnutia, riešenie problémov,
  - v oblasti komunikácie: kooperácia a pomoc, vnímať potrebu spolupráce, pochopiť jej pravidlá,
  - v umeleckej oblasti: pracovať s telovým gestom, predmetom, tvoriť dialógy, rozvíjať schopnosť reagovania na aktuálne situácie.
- pomôcky: náznakový kostým pre kominára – výber z vecí (napríklad klobúka, ľubovoľnej látky, „kominárskeho náčinia“, rôznych predmetov – telefónne slúchadlo, zrolovaný papier, paličky, bubienok, šnúra, plastový pohár),
- miesto: voľný, otvorený priestor s možnosťou hrania na zemi (koberec), trieda bez lavíc.

Postup:

Žiaci sedia spolu s učiteľom v kruhu a rozprávajú sa o tom, aké predstavy v nich vyvoláva rola kominára. Každý má priestor vyjadriť svoju predstavu, zvyčajne sa s postavou kominára spájajú pozitívne vlastnosti – všeobecne je vnímaný ako symbol šťastia, čo ponúka vstupnú charakterizáciu danej roly.

Učiteľ určí predstaviteľ'a kominára, dá mu pár minút na porozmýšľanie o svojej úlohe, ponúkne mu truhličku (v našej triede máme dve truhlice plné rôznych predmetov, ktoré pravidelne využívame pri rôznych dramatických hrách, obsah truhlíc priebežne mením, dopĺňam), v ktorej sú schované rôzne látky, klobúky, papiere, staré telefóny, šnúry,

tégliky, kocky, rúrky, okuliare – rôzne predmety, ktoré možno využiť pri tvorbe náznakového kostýmu, výbere rekvizít potrebných na stvárnenie roly. Počas výberu už dieťa – kominár premýšľa o svojej postave, pripravuje si v hlave nasledujúcu etudu, tvorí si charakter, prednosti i slabšie stránky roly. Jedna z nich je určená už v úvodnom zadaní – jeho všeobecne pozitívne vnímanie okolitým svetom, ktoré bolo pomenované v úvodnom kruhu hry. O ostatných okolnostiach tvorby roly sa rozhoduje individuálne, na základe vlastného uváženia.

Po pár minútach učiteľ vyzve kominára, aby predviedol uprostred kruhu svoju etudu. Počas nej majú ostatní za úlohu popremýšľať nad svojimi rolami – vytvárať si vlastné charaktery a povolania priamo súvisiace s charakterom, ktorý predvádza kominár. Napríklad, ak kominár počas úvodnej etudy kŕmi pred odchodom do práce svoju veľkú, lenivú mačku, ponúka sa úloha veterinára. Ak kominár vo svojej etude hrá, že je nešikovný pri obliekaní a celkovej úprave svojho zovňajšku, ponúka sa úloha holiča. Ak sa rozhodne vykresliť svoj charakter negatívne, deti majú tendenciu vytvárať protipól a vymyslieť si charaktery pozitívne.

Po skončení etudy vyzve učiteľ deti, aby si vybrali z truhličky jeden predmet, ktorý určujúcim spôsobom ovplyvní ich rolu a usadili sa v kruhu chrbtom ku kominárovi. Počas nasledujúcich minút zmení okolnosti doposiaľ prezentované na scéne – napríklad vymení ročné obdobie: leto za zimu a silný vietor, ktorý mu odfúkne čiapku a kominárovi doplní udalosť priamo ovplyvňujúcu jeho konanie. Následne vyzve deti, aby sa obrátili už vo svojej role a hra pokračuje.

Kruh v tejto chvíli predstavuje mestečko, v ktorom každý z obyvateľov má svoje povolanie – svoju rolu a kominár si vyberá dom, obydlie, do ktorého vstúpi ako do prvého vykonať si svoju prácu. Majiteľ domu sa však predstavuje postupne, kominár sa až po zaklopaní, zazvonení dozvedá z reakcií a prejavu dieťaťa, akú rolu hrá, akú postavu predstavuje.

**Rolová hra** sa v tejto chvíli posúva do **improvizovanej rolovej hry**. Po úvodnej etude, ktorá slúžila aj ako východiskový bod pre sústredenie hráčov, uvedomenie si konania v role, posúvame v tejto chvíli rolovú hru do náročnejšej kategórie. Žiaci tretieho a štvrtého ročníka sú schopní tvoriť jednoduché improvizácie, no dôležitú úlohu u nich ešte stále zohráva „pomoc“ v zmysle použitia nejakej rekvizity, ktorá im pomáha v tvorbe, je pomôckou, cez ktorú si lepšie uvedomujú svoje konanie v danej role.

Vo vyšších ročníkoch sú zvyčajne improvizované rolové hry dynamickejšie a dlhšie, niekedy je dokonca potrebné „zastaviť“ hráča, ktorému sa v priestore zapáčilo a odpútal sa od pôvodného rámca.

Kominár postupne navštívi všetkých obyvateľov mestečka, spozná ich povolania, u niektorých vyčistí komín, niektorí ho pošlú preč – podľa rozhodnutia konkrétneho hráča napríklad:

- kominár klope na pomyselné dvere, za ktorými sedí niektorý z hráčov – obyvateľov mestečka. Kominár netuší, kto je za dverami. Nikto neotvára, kominár povie:
- Tuším ma nepočujú, skúsim zazvoniť.*

- žiadny ohlas, dvere ostávajú zatvorené, dieťa za dverami sa ani nepohne. Dieťa, ktoré hrá kominára musí vymyslieť, ako si poradiť s takouto situáciou. Niektoré deti to chcú vzdať so slovami: *Asi nie sú doma*, iné deti baví prekonávať prekážky a vymýšľajú spôsoby, ako ich zdolať.

V takýchto situáciách si hráč ale aj ostatní – diváci (**mimorolové hranie**) uvedomujú svoje charaktery, veľmi jasne vnímajú seba prirodzený spôsob konania v bežných situáciách, prípadne sa snažia radiť kominárovi, čo má urobiť. Začína fungovať princíp **kooperácie** a súčasne **zodpovednosti** za úlohu i skupinu. Kominár je nútený plánovať a prijímať rozhodnutia, ostatní obyvatelia mestečka reagujú na situáciu. Stáva sa, že opustia svoju rolu a v snahe pomôcť kominárovi mu radia zo svojej prirodzenej polohy – spolužiaka, spolužiačky, kamaráta. Vtedy je úlohou učiteľa snažiť sa pripomenúť vytvorenú rolu a pokračovať v hre.

- Kominár opätovne zvoní a súčasne volá: *Haló, ste doma?! Prišiel som vyčistiť komíny! Haló, je niekto doma?! Otvorte, lebo tu umrznem.*
- Dieťa za dverami – ešte netušíme, akú rolu hrá, sa konečne pohne k dverám: *Ale ja nemôžem otvárať cudzím ľuďom.*

V tejto chvíli je jeho rola identifikovaná, kominár i mestečko vedia, že v tomto dome býva dieťa a momentálne nemá doma rodičov.

- Kominár: *Ahoj, ja som kominár, ktorého ste si objednali na vyčistenie komínov. Môžeš mi, prosím, otvoriť?*
- Dieťa: *Nie, nemôžem, moja mama mi zakázala otvárať ľuďom, ktorých nepoznám.*
- Kominár: *Ale ja nie som cudzí, som váš sused, kominár Karol Tibor!*
- Dieťa: *Karol je meno alebo priezvisko?*
- Kominár: *Samozrejme, že meno. Tibor je priezvisko, otvoríš mi už?*
- Dieťa: *Prečo sa nevoláte Tibor? To by bolo vtipné.*
- Kominár: *Možno pre ostatných, nie pre mňa. Už teraz musím každému vysvetľovať, ktoré je meno a priezvisko.*
- Dieťa: *Veď práve! Ak by ste sa volali Tibor Tibor, bolo by to každému hneď jasné!*
- Kominár: *Tak takto som nad tým ešte nikdy neuvažoval.*
- Dieťa: *Lebo ste veľký. Veľkí neuvažujú.*
- Kominár: *Nemudruj už a otvor, ešte mám pred sebou veľa práce.*
- Dieťa: *Nie, nemôžem, nemám kľúč.*
- Kominár: *Akože nemáš kľúč?*
- Dieťa: *Dala som ho na obojok našej mačky, aby sa nestratil a tá s ním ušla na strechu.*
- Kominár: *Mačke? Na strechu?*

Dieťa v úlohe kominára je konfrontované s novou situáciou, je potrebné prijať riešenia, naplánovať ďalší postup, vymyslieť čo s predloženým problémom. Situácie sú rôzne – podľa výberu detí, podľa jednotlivých charakterov, okolností, ktoré si hráči vymyslia v priebehu hry. (V našom prípade dieťa kominára dnu nepustilo a donútilo ho naháňať mačku s kľúčom na krku po strechu). Pokiaľ sa podarí správne motivovať deti, môže z tejto témy vzniknúť veľmi zaujímavá dramatická hra, v ktorej je zakomponovaná: rolová hra, improvizovaná rolová hra, práca s predmetom, premena predmetu, tvorba dialógov, orientácia v priestore v zmysle divadelných zákonitostí, práca s telovým gestom, mimikou, hlasom, výroba rekvizít a kostýmov.

**Mačka na streche** ponúka v tejto rolovej hre ďalší posun – využívanie kooperácie medzi všetkými obyvateľmi mestečka, ktorí vo svojich roliah vstupujú do príbehu a pomáhajú riešiť vzniknutú situáciu. Nastupuje tvorba stratégií, odčlení sa postupne vodca skupiny, prípadne dvojica vedúcich stratégov, ktorí navrhujú riešenia. Skupina sa člení na vykonávateľov úloh – podriadených a vodcov.

Pre pedagóga je toto prirodzené delenie vhodnou príležitosťou podporiť menej prieborné deti poukázaním na ich dobrý nápad, výborné vlastnosti, ktoré môžu byť prospešné pre skupinu, môže vhodne zvolenými slovami umocniť miesto menej dominantných detí vo vzájomných vzťahoch (tie dominantnejšie si ho získajú zvyčajne spontánne a rýchlo).

Využívaním skúseností z minulých situácií, riešením aktuálneho problému, tvorbou užitočných vzťahov môžeme hovoriť nielen o kategórii dramatického ale i sociálneho učenia sa. Súčasne poskytujeme deťom možnosť nového zážitku a skúsenosti v priestore „akože“, ktorý môžu využiť vo svojom ďalšom živote.

V nasledujúcej tabuľke ponúkam variácie tejto hry, ktoré možno ľubovoľne prepájať.

Tabuľka 1 Variácie rolovej hry

	variácia rolovej hry:	
	<b>POPLETENÝ KOMINÁR</b>	
<b>cieľ</b>	<b>postup</b>	<b>Pomôcky</b>
pomocou premeny charakteru, zvýraznenia niektorých z vlastností tvoríť rôzne variácie správania, komunikácie vo verbálnej i nonverbálnej rovine, otvárať tému medzilidskej pomoci, rôznorodosti charakterov v jednotlivých roliah, rozvoj neverbálnej komunikácie, mimorolového hrania v kolektívnych scénach.	úvod hry prebieha rovnako ako pri základnej verzii, no kominár si z truhličky pri príprave svojej roly vyberie predmety podľa počtu hráčov. Každý predmet zakomponuje do svojej roly, slúži mu ako pomôcka k práci, alebo tvorí kus oblečenia potrebného k práci. Pri každej novej návšteve sa hneď po odhalení totožnosti hráča – identifikácii jeho roly rozhodne, ktorý z predmetov využije pri svojej návšteve, prípadne nechá niektorý predmet „doma“ a pre jeho použitie sa rozhodne vo vhodnej chvíli, napríklad: obyvateľ mestečka je obuvník, s ktorým sa dohodli na oprave topánok a vyčistení komína, no kominár si zrazu spomenie, že zabudol topánky. Rovnako druhý hráč v úlohe obyvateľa mestečka pomocou premien svojho predmetu vytvára svoj charakter a reaguje v improvizovanej rolovej hre na podnety kominára. Zábudlivosť a popletenosť je výbornou príležitosťou k tvorbe vtipných situácií napríklad: kominár si zabudne čistiacu kefu a pokúsi sa ju nahradiť susedovou mačkou, popletie	truhlica s predmetmi, otvorený priestor s kobercom, náznakový kostým.

	<p>si harmonogram čistenia, uprostred práce si spomenie, že zabudol zavolať mame a popriať všetko najlepšie k meninám a skúša to zo strechy za pomoci obyvateľa domu...  Úlohu kominára môžeme neskôr meniť rovnako ako okolnosti situácií, záleží to na celkovej atmosfére – úlohou učiteľa je ustriehnuť moment, kedy hra stráca napätie, dynamiku a podporiť ju potrebnou zmenou, motivovaním, prípadne aktivitou, ktorá napätie mierni.  Poznámka: priebežná <b>motivácia</b> a podpora, tvorba neustálych podnetov, obrusovanie hrán prípadných konfliktov – učiteľ je súčasťou diania.</p>	
variácie rolí:	variácie okolností :	variácie miesta:
<b>KOMINÁR a kominárka</b>	Vianoce, leto, karneval, guľovačka, búrka...	jarmok
<b>KOMINÁR má nádchu</b>	<i>dialógy</i> : dvojice, trojice, skupinové	Paríž
<b>Námesačný KOMINÁR</b>	<i>emócie určujúce rolu</i> : radosť, smútok, hnev...	parkovisko

Prameň: vlastný návrh

Princípy rolovej hry Kominár môžeme uplatniť aj pri iných námetových hrách. V prvej fáze je základom kruhové zoskupenie detí, v ktorom postupne, prostredníctvom rozhovoru sústredíme pozornosť na nasledujúce dianie, predostrieme tému rolovej hry, vytvoríme vstupné okolnosti. Rolové hry môžeme hrať vo dvojiciach, ale i vo väčšom zoskupení, podmienkou je neustála prítomnosť pedagóga (motivácia a korigovanie diania), pozitívne naladenie a počiatočná pomoc deťom odpútať sa od sveta reality, otvorenie sveta fantázie a podpora ich kreativity.

**Problémom** rolových hier (možno i ostatných tvorivých činností) je posun vnímania dieťaťa od otázky: *A čo mám teraz robiť?* k stavu: *Už viem ako to urobíme!* Najťažšou chorobou, s ktorou sa stretávame pri hodinách, je **pasivita** a najvyššou výzvou pre učiteľa je schopnosť motivovať dieťa k tvorivej činnosti.

Námety na ďalšie rolové hry s dramatickým akcentom:

- |  |  |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> <b>Záložňa</b>              | <input type="checkbox"/> <b>Za oknom je tieň</b> |
| <input type="checkbox"/> <b>Ktosi je za dverami</b>  | <input type="checkbox"/> <b>Záložňa</b>          |
| <input type="checkbox"/> <b>Kuchár</b>               | <input type="checkbox"/> <b>Pláž</b>             |
| <input type="checkbox"/> <b>Hľadám Kláru</b>         | <input type="checkbox"/> <b>Nieкто zvoní</b>     |
| <input type="checkbox"/> <b>Asi sa toho strasiem</b> | <input type="checkbox"/> <b>Inzerát</b>          |
| <input type="checkbox"/> <b>Radšej sa neobzri</b>    | <input type="checkbox"/> <b>Ples hasičov</b>     |
| <input type="checkbox"/> <b>Hlas od susedov</b>      | <input type="checkbox"/> <b>Zázrak</b>           |

Tieto rolové hry som nazvala rolové hry s dramatickým akcentom z dôvodu rozlíšenia od rolových hier, ktoré čerpajú námety z reálneho prostredia detí a využívajú ako námet skutočné situácie, problémy a zážitky. Rozdiel je v námetoč a cieľoch: fantázia versus realita, kreativita bez obmedzení versus poznávanie, sociálne učenie, riešenie konfliktov.

## 2.2 Rolové hry s výchovným akcentom

Priestor tvorby námetov rolových hier s výchovným akcentom tvorí priame prostredie a najbližšie vzťahy detí. V praxi teda hovoríme o škole, rodine či kamarátoch, otázkach, s ktorými si nevedia dať rady, otáznikoch, ktorými zamestnávajú svoju myseľ. Základné okruhy sú: škola, rodina, priatelia, a z týchto okruhov som vybrala i nasledujúce hry.

Vstupným miestom je kruhové zoskupenie, v ktorom sa v úvode hodiny otvorí niektorá z tém. Je dôležité byť nielen pripravený na hodinu, ale i načúvať momentálnej nálade v skupine, aktuálnym problémom. Z tohto dôvodu je dobré pripraviť si viac alternatív, ktoré môžeme počas hodiny využiť. Okrem výberu témy využívame kruh na sústredenie, odpútanie sa od prostredia, z ktorého deti aktuálne prišli (vyučovanie v ZUŠ prebieha v popoludňajších hodinách a zloženie skupín je rôznorodé – žiaci zvyknú navštevovať rôzne školy, triedy), spoločné vyladenie sa a zaujatie nastolenou témou.

Pred samotným výberom témy absolvujeme spolu niektoré rozohrievacie cvičenia, slovné a artikulačné cvičenia, asociačný kruh. Prostredníctvom neho po prvýkrát zarezonujú najaktuálnejšie témy. Je vhodné vybrať tému, ktorá zaujme viac ako dvoch, troch žiakov a neobmedzí sa len na „sťažovanie si“ na školu, učiteľov, spolužiakov, na počasie.

V nasledujúcich riadkoch uvádzam rolové hry reflektujúce najfrekventovanejšie osobné témy žiakov vyplývajúce z ich najbližšieho prostredia.

### NARODIL SA MALÝ ČLOVEK



Obrázok 1 Rolová hra: Narodil sa malý človek

Prameň: vlastný návrh

Ak pribudne do rodiny nový súrodenec, vždy to nejakým spôsobom ovplyvní zabehnuté kol'aje, naruší doterajšie rituály a vytvára nové, niekedy chaotické situácie. Stáva sa, že dieťa si na nového súrodenca zvykne ešte v mamkinom brušku, no niekedy je to ťažší oriešok a starší súrodenec si so sebou nesie okrem radosti aj zopár otáznikov. Túto tému sme si vybrali v skupine žiakov, kde u dvoch z nich v krátkom čase prišli na svet noví, malí ľudia.

- ročník: tretí, štvrtý prvej časti prvého stupňa, prvý druhej časti prvého stupňa,
- organizačná forma: skupinová (sedem až desať žiakov),
- čas: jeden a pol vyučovacej hodiny – predmet Dramatika a slovesnosť, v prípade základných škôl môžeme pracovať počas jednej vyučovacej hodiny,
- cieľ:
  - v oblasti vnímania a prežívania: vcítenie sa do situácie – empatia, senzitivita voči rodine, rozpoznanie potrieb,
  - v oblasti myslenia: pochopenie javov a vzťahov, pomocou hry riešenie problematických situácií, pochopenie vzájomných súvislostí,
  - v oblasti komunikácie: verbálna i nonverbálna komunikácia, kooperácia, prosociálne správanie,
  - v umeleckej oblasti: tvorba postojov a rolí v dramatickom priestore,
- pomôcky: rôznofarebné šatky,
- miesto: voľný, otvorený priestor s možnosťou hrania na zemi (koberec), trieda bez lavíc.

Nasledujúca rolová hra využíva zoskupenie dvojíc, neskôr sa dvojice menia.

Žiaci vytvoria dvojice a pripravujú si dialógy na tému: víťame doma súrodenca z pohľadu rodičov. Každá dvojica si rozdelí roly, bábätko je imaginárne. Jedno z detí, ktoré netvorí dvojicu zostáva bokom a „pripravuje sa“ na úlohu staršieho súrodenca. Po príprave sa priestor rozdelí na imaginárne javisko a hľadisko pomyselnou čiarou a dvojice hrajú svoje etudy. Vždy na konci, keď sa už etuda blíži k záveru a divák jasne identifikoval vzťah rodičov k dieťaťu, pozná prostredie, v ktorom žijú, vstupuje na scénu starší súrodenec, ktorý reaguje na situáciu a vnáša do diania svoju rolu – pozitívnu alebo negatívnu (menia sa len okolnosti).

Učiteľ môže vstúpiť do deja, ak sa opakuje scenár a dvojice nerozohrávajú situáciu kreatívne. Vtedy určí súrodenecovi jeho úlohu a pridá emóciu, ktorá môže spôsobiť zvrät v etude.

Príklad 1:

Rodičia vítajú novorodenca s veľkou láskou, starajú sa o neho, prebaľujú a vykonávajú všetky predpokladané činnosti – etuda sa nesie v pozitívnom duchu. Na scénu vstupuje staršia sestra, ktorá žiarli na malú sestru a hundre:

- No, len sa z toho nepokakajte. Aj ja viem papat' a nikto ma za to nenesí na rukách.*
- Katka, nemusíš sa zlostiť, aj k tebe sme sa takto správali, keď si bola malá.*
- To určite. Môžem si aj ja grgnúť? Nahlas, samozrejme.*
- Katka, neviem, prečo sa netešíš. Ved' malé dieťa je veľký zázrak. Koľko je rodičov, čo by si priali dieťaťko a nemajú ho, my máme a ty hundreš.*
- Lepší by bol pes. Aspoň by negrgal.*

Konverzácia pokračovala v podobnom duchu, „rodičia“ sa pri Katke poriadne zapotili. Uvedomenie si seba v koži rodičov, ktorí sa naozaj snažia, vyvolalo deťom úsmev na tvári a tak trochu posunulo pomyselnú latku kritiky voči nim. V pozícii diváka si žiaci uvedomili svoje vlastné správanie a občasnú maniere. Túto rolovú hru môžeme zaradiť do podkategórie: hra seba samého v istej situácii (súrodenec) a hra niekoho iného (rodič). (Majzlanová, 2004).

V nasledujúcej fáze uplatníme v priestore techniku **výmeny rolí**. Katka sa presunie do úlohy mamy, otec zostáva, no „bývalá mama“ si v tejto chvíli na Katke „zgustne“ a Katka si na vlastnej koži vyskúša, aké to je byť v úlohe mamy, ktorá chce vyjsť v ústrety všetkým a udržať emocionálne pokojnú klímu. V našom prípade mal v závere dialógu najviac práce otec, pretože dievčatá sa nechali uniesť „sladkou“ výmenou nielen rolí ale i názorov.

**Technika výmeny rolí** je jednou z najpôsobivejších pri uvedomovaní si významov a dopadu rôznych situácií, pomocou nej môžeme deťom ponúknuť nielen pohľad z opačnej strany, ale i potrebnú emóciu, pomocou ktorej sú schopné korigovať svoje správanie.

#### Variácie:

- Dieťa, ktoré sa narodilo nie je jedno, ale tri!**
- Mama chce, aby som bol na karnevale bábätko**
- Prečo bábätko nemôže rezeň?**
- Ako sme všetci zaspali**



Obrázok 2 Bábo 1

Prameň: vlastný návrh



Obrázok 3 Bábo 2

Prameň: vlastný návrh



## Príklad 2:

Žiaci si vezmú šatky, pomocou ktorých – prostredníctvom farieb (svetlé, pozitívne, dynamické, viacfarebné, tiež tmavé, nesúce v sebe smútok a melanchóliu), ale i tvarov (malé, vhodné na hlavu alebo ako väčšia vreckovka, väčšie, ktoré je možné baliť, prípadne kombinovať a tvoriť z nich batôžtek – bábätko, veľké, nadrozmerné, do ktorých sa môžu zahaliť alebo z nich tvoriť náznakové kostýmy), vytvárajú svoje roly. Najskôr teda vymyslia charakter a následne príbeh.

Šatky, látky, klobká vlny, stužky sú vynikajúci tvorivý materiál nielen pri rolových hrách, ale pri akejkoľvek tvorivej činnosti. Kostým pri dramatických hrách, ale i ostatných tvorivých činnostiach v rámci tvorivej dramatiky môže zohrať svoju významnú rolu, pokiaľ je možné ho varírovať a premieňať v priebehu tvorivého procesu, je to ešte bonus navyše. Nie je pravdou, že tvorivá dramatika sa zákonite rovná absencii kostýmov (ako sa to občas interpretuje), len s kostýmom zaobchádza ináč ako klasické divadlo. Základným pravidlom je, že kostým môže rolu dotvárať, nesmie „schovať“ dieťa a obmedziť ho v jeho hre – popisnosť versus náznak.

V našom príklade sa látky a ich **premeny** stali dominantou rolovej hry. Po dotvorení rolí (vlastné charaktery) sme sa rozdelili do trojíc a na rozdiel od prvej hry som určila každej trojici **emóciu** ich etudy. Dôraz bol na pohybe, geste a minime slov.

- Cieľ: rolová hra tvorená obrazmi využívajúca nonverbálnu komunikáciu, gesto, pohyb v konkrétnej emócií.

Výsledné obrazy, etudy, možno neskôr použiť ako základ budúcej inscenácie, napríklad štruktúrovanej drámy na túto tému. Zaujímavé etudy, divadelné obrazy, príbehy či momenty využívame ako tvorivý materiál, z ktorého čerpáme pri tvorbe inscenácií.

## V ŠKOLE I ZA ŠKOLOU

- ročník: prvý, druhý druhej časti prvého stupňa, v hre Hnevalo by ťa to? tretí, štvrtý druhej časti prvého stupňa (piaty až ôsmy v základnej škole),
- organizačná forma: skupinová (sedem až desať žiakov),
- čas: jeden a pol vyučovacej hodiny – predmet Dramatika a slovesnosť, v prípade základných škôl môžeme pracovať počas jednej vyučovacej hodiny,
- cieľ:
  - v oblasti vnímania a prežívania – sebapoznávanie, empatia, prežívanie, pochopenie noriem a hodnôt,
  - v oblasti myslenia: pochopenie javov a vzťahov, vzájomných súvislostí medzi nimi, využívanie fantázie pri riešení problémov, konfliktov,
  - v oblasti komunikácie: vnímanie dynamiky vzťahov, kooperácia, intrapersonálna a interpersonálna komunikácia,
  - v umeleckej oblasti: interpretácia reakcií, tvorba postojov a rolí v dramatickom priestore, využívanie gesta, mimiky a dialógov v tematickom dianí,
- pomôcky: baliaci papier (veľký), fixky, ceruzky, menšie papieriky,
- miesto: voľný, otvorený priestor s možnosťou hrania na zemi (koberec), trieda bez lavíc.

V úvodnom asociačnom kruhu sme si vybrali „najsilnejšie“ momenty, ktoré nezobrazovali školské prostredie prvoplánovo, ale snažili sa doň vniesť originálny pohľad, vybrať zaujímavý moment, prípadne vtipnú situáciu. Následne sme pomocou dialógov a určených okolností tvorili rolové hry zo školského prostredia.

Príklad 1:

### **Alergik pred tabuľou**

Učiteľka: *Šimon, zdá sa, že si už dávno neodpovedal, no to sa teraz zmení. Pod'.*

Šimon: *Ja???*

Učiteľka: *Áno ty.*

Šimon: *Pani učiteľka, ja som nevedel, že dnes sa bude skúšať.*

Učiteľka: *Chápem, Šimon, že je to čudné a prekvapivé – kto to kedy videl, skúšať na hodine???* Čudné, nelogické, však? *No, nedá sa nič robiť. Pod'. Vezmi si kriedu a píš, čo ti nadiktujem.*

Šimon: *Kriedu? Pani učiteľka, ale ja som na kriedu alergický.*

Učiteľka: *Šimon, zaujímavé, že som si to doteraz nevšimla. Nevymýšľaj a píš: sedemnášť...*

Šimon: *Pani učiteľka, ja som fakt alergický na ten prach, čo sa práši z kriedy, ja nemôžem robiť také veci na tabuli.*

Učiteľka: *Myslíš, že by pre teba – alergika bolo vhodné, aby si radšej počítal len tak? Z hlavy? To by si hádam zvládol lepšie, ak je pre teba krieda taký problém.*

Šimon: *Z hlavy???* *Pani učiteľka, vy ma chcete zabiť. To nie je fér! Ja musím počítať príklady z hlavy a ostatní si ich môžu písať.*

Učiteľka: *Aj ty si ich môžeš písať, Šimon, stačí vziať kriedu do ruky.*

Šimon: */vezme do ruky kriedu/ Hapčí! Hapčí! HahahaHapčííí!*

- v tejto chvíli sa táto hra presunula z úrovne rolovej hry na úroveň veselej zábavy a bolo potrebné **vstúpiť do deja a posunúť dianie** z bohapustej zábavy k zmysluplnému celku (niežeby zábavné hry neboli dobré, len je nesmierne dôležité ustriechnuť moment, kedy sa hra stane kontraproduktívnou). Určila som ďalšieho žiaka – pomenovala som mu rolu: zástupkyňa prichádza na inšpekciu.

Zástupkyňa: */zaklope, vstúpi cez pomyselné dvere/: Dobrý deň, sed'te, sed'te. Prišla som vás pozrieť, pani učiteľka, a urobiť si taký malý záznam z hodiny. Pokojne pokračujte.*

Učiteľka: *Šimonko, píš príklady: sedemnášť...*

Šimon: *Hapčí! Hapčí!!! HahahaHapčííí! Prepáčte, hapčí, som alergický na kriedu, nemôžem odpovedať.*

Zástupkyňa: *Skutočne? A čo si to nepovedal? Žiaci, pani učiteľka vám rozdá tablety a napíšeme si tie príkladíky všetci. A bez kriedy.*

Populárna, aktuálna téma v základných školách – využívanie tabletov pri vyučovaní – zarezonovala aj u nás a žiačka v role zástupkyne vyriešila kýchajúceho Šimona, s ktorým si naša pani učiteľka prestávala dať rady.

V prípade rolových hier zo školského prostredia, ktoré viac-menej opakujú situácie zo života a neoplývajú nadmernou kreativitou či originalitou, je najdôležitejším momentom **reflexia** videného. Do popredia vstupuje výchovný akcent a prostredníctvom vypovedaného sa snažíme pôsobiť aj na túto oblasť. Dieťa, ktoré prežíva v dramatickom

priestore príbeh takpovediac „nanečisto“, lepšie vníma obdobné situácie v bežnej realite a jednoduchšie zvláda problémové situácie.

**Reflexia** ponúka žiakom zhodnotiť situáciu, ktorú videli a aktérom vidieť situáciu „v koži iného“ – žiaka i učiteľa. Následné otázky zo strany pedagóga môžu umocniť dojmy a emócie z hry, môžu pomenovať jej dôležité momenty, ale tiež ponúkajú priestor pre pochvalu. Pozitívne hodnotenie otvára dvere k snahe a samotnej práci, prostredníctvom neho môžeme motivovať deti k ďalšej činnosti.

Táto rolová hra neponúka viac ako školské prostredie a preto bolo našou nasledujúcou výzvou premeniť ho a tvoriť rolové hry v novom, kreatívnom priestore (variácie).

Príklad 2:

### Škola pre „pyrotechnikov“

- **Motív** hry obľúbený predovšetkým v nižších ročníkoch, no starší žiaci (prvý, druhý ročník druhej časti) dokážu do tejto rolovej hry vnieť viac ako len výbuch.

V úvode sme si v kruhovom rozložení napísali na veľký papier **asociácie** slova **výbuch** napríklad: výbuch auta, výbuch smiechu, hlava mi ide vybuchnúť (od učenia, od starostí, od migrény), výbuch zlosti, Silvester, výbuch sopky, petarda, výbušná povaha, výbuch citov (láska, Valentín, šteniatko), spolužiačkina izba – výbuch ružovej, účes na hlave pripomínajúci výbuch, vybuchnúť na skúške, pred tabuľou (zle odpovedať). Možností je presne toľko, koľko je v skupine kreatívnych nápadov. Papier sme umiestnili na nástenku na dobre viditeľné miesto.

- **Cieľ:** vytvoriť rolovú hru, ktorá by v sebe niesla čo najviac pomenovaných asociácií.

Následne sme spájali vytvorené pojmy podľa vybraných emócií, podľa spoločných znakov, prostredníctvom ktorých bolo možné vytvárať zmysluplné kombinácie a príbehy. Šípky slúžili ako prepojenie jednotlivých nakreslených pojmov, variácie sme tvorili zmenou farby šípok (každá farebná kombinácia znamená nová rolová hra).

Príklad 1:

Základným stavebným prvkom hry sa stala sopka – ak vybuchne sopka, môže zničiť dom, v dome nastane skrat, pani domu si akurát fénuje vlasy a vtom nastane spomínaný výbuch, čoho dôsledkom bude účes vyzerajúci ako po výbuchu.

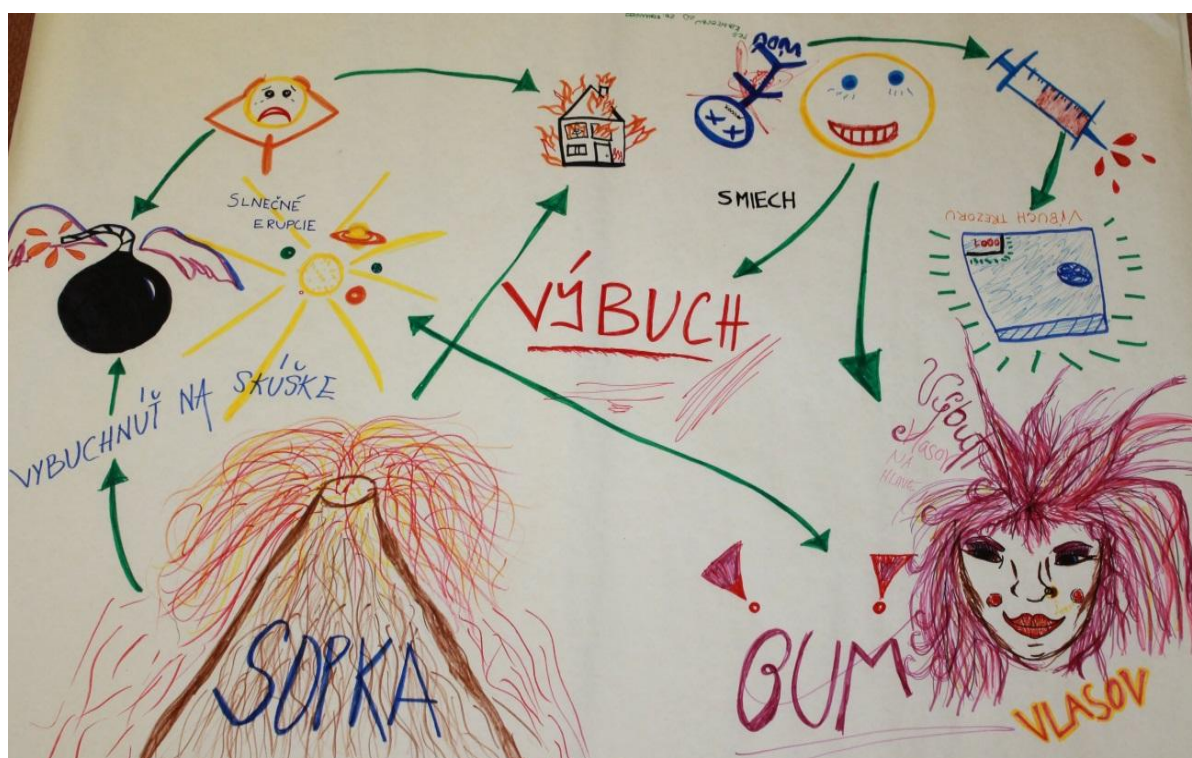
Príklad 2:

Námet hry sa odvíjal od chémie a s ňou spojených asociácií – študent totálne „vybuchne“ na skúške, rozhodne sa pomstiť nespravodlivému profesorovi, nachystá výbušninu k jeho domu, ale čo čert nechce, profesor ho pristihne – je to známy chemik (študent neurobil skúšku z chémie) a keď zbadá, čo to tam študent pácha, vybuchne smiechom, pretože to nie je žiadna výbušnina, ale riadny nepodarok (veď preto študent na skúške „vybuchol“). V tomto príklade nastal zreteľný posun od tvorby „vybuchujúcej“ k tvorbe harmonizujúcej, keď najjednoduchší výbušný koniec – ničenie profesora i okolia (ktorý by preferovali nižšie ročníky), nahradil výbuch smiechu a pozitívny záver.

Žiaci pracovali v dvoch skupinách (rozdelení na polovicu), určili si svoje roly (stále hovoríme o škole, takže je to poväčšine učiteľ, školník, žiak, upratovačka, kuchárka) a následne vymýšľali príbeh.

Príklad 3:

Spolužiačka vchádza ráno do triedy s neuveriteľným účesom na hlave – prvý výbuch, čo spolužiaci patrične okomentujú, učiteľ prinesie opravené písomky, pričom jeden zo žiakov totálne vybuchol, nasleduje telesná výchova a po telesnej vybuchne sprcha.



Obrázok 4 Asociácie a tvorba na slovo „výbuch“

Prameň: vlastný návrh

V tejto rolovej hre pracujeme aj s písaným slovom, pomocou obrázkov a šípok tvoríme príbeh najskôr na papieri a potom v priestore, technika tvorby rolovej hry je znova iná a pre žiakov inšpiratívna (navyše samotné slovo výbuch je zdrojom mnohých neuveriteľných scenárov). Prácu s papierom, na ktorý píšeme a kreslíme dej je možné využiť rovnako v nižších ako i vyšších ročníkoch (určujúca je téma rolovej hry).

### HNEVALO BY ŤA TO?

Vzájomné vzťahy medzi kamarátmi sú najčastejšie spomínanou témou medzi žiakmi (hneď po hodnotení učiteľov). Občas to v nich zaškrípe, občas zaiskrí, občas sa najlepšia kamarátka rozhodne byť najlepšou kamarátkou niekoho iného (po tretíkrát v danom týždni) a to tú prvú najlepšiu kamarátku veľmi mrzí.

V dramatickom priestore máme možnosť popasovať sa i s takouto témou a pomôcť deťom zorientovať sa vo vzťahoch, prípadne si nahlas pomenovať niektoré odpovede. Najdôležitejším princípom je vyhnúť sa akémukoľvek hodnoteniu či kritike. Ak odpoveď v rámci hry príde, je to v poriadku, ak nie, tak sa minimálne uvoľní emocionálne napätie.

V úvode hodiny sme si rozdelili menšie papieriky na dve skupiny a do jedného klobúka vložili tie, na ktorých bola odpoveď na otázku miesta diania: Kde? A do druhého papierik, na ktorom bo napísaný predmet. Oba tieto pojmy mali súvisieť s kamarátmi a kamarátkami, každý si tvoril vlastné papieriky a čerpal z vlastných skúseností. Určila som tému rolovej hry: *Hnevalo by ťa to?* a rozdelila skupinu do dvojíc. Každá dvojica si vytiahla z klobúka jeden papierik s názvom miesta a jeden pomenúvajúci nejaký predmet. Nasledovala samostatná práca (desaťminútová príprava) a predvedenie rolovej hry v dramatickom priestore.

Samotná otázka ponúka **skrytý konflikt** a pravdou je, že sa občas v živote tak veľmi snažíme vyhovieť ľuďom okolo seba, že opomíname svoje vlastné potreby a otvárame dvere kvstupu nenápadného napätia do našich vzťahov. Deti mali za úlohu vytvoriť situácie so skrytým konfliktom, neskôr otvoreným a ponúknuť riešenie. Vznikli veľmi zaujímavé situácie, v nasledujúcich riadkoch ponúkam jeden z dialógov (približne zinterpretovaný) z tejto rolovej hry:

### Sára

Bianka: *Zavoláme Sáře, kedy už príde.*

Loty: *Ja som si s ňou písala na FB a vravela, že je už na ceste.*

Bianka: *Ty si s ňou píšeš???*

Loty: *Niekedy. Napísala mi, tak som jej odpísala a odvtedy si s ňou píšem.*

Bianka: *Akože za mojim chrbtom?*

Loty: *Nie, normálne. Ja si píšem aj s inými... ľuďmi.*

Bianka: *Loty, to je čistá zrada. A ja že sme najlepšie kamošky.*

Loty: *Veď ja sa s ňou nekamarátim až úplne. Ja len, že sme v jednej triede, ona je nová, tak som sa s ňou normálne rozprávala.*

Bianka: *Ibaže ja som o tom nevedela.*

Loty: *Ale ja som nevedela, že by ti to vadilo.*

Bianka: *Však mne to nevadí, ty si píš s kým chceš.*

Loty: *Tak, keď ti to nevadí, prečo o tom hovoríš?*

- V tejto chvíli sa dialóg vyhrotil so vzájomného obviňovania, dievčatá sa vzápätí odvrátili od seba, každá si vytiahla svoj mobil a začala sa mu venovať. Situácia bežná v každej triede a vzťahu. Otáznikom zostalo, či sa rozhodnú uprednostniť ego pred vzájomným kamarátstvom. Postupne začala pracovať nonverbálna komunikácia, nasrdené baby začali chladnúť a poškuľovať po očku po sebe. Neskôr pridali i úsmev, až kým zrazu jedna z nich prekvapene nepozrela na mobil a nepovedala:

Loty: *Ty mi píšeš na mobil, keď stojím vedľa teba?*

Bianka: *Joj, Loty, musíš všetko komentovať?*

Loty: *Nemusím, ja len, že som tu, tak..., keď sa chceš rozprávať, nemusíš mi písať.*

Bianka: *Však sa s tebou rozprávam. A ešte ti aj píšem. A ešte som ti poslala aj pandu.*

Loty: *Pandu?*

Bianka: *No, takého smajlíka.*

Loty: *Vidím, pekná. Aj ja ti niečo pošlem.*

Bianka: *Jéj, rozkošná koala!*

Loty: *Dobrá, nie?*

- Následne Loty zahrala, že jej cinkol mobil – prišla jej správa.

Bianka: *Kto ti píše?*

Loty: *...Sára...*

Bianka: *A kde je?*

Loty: *Niekde na ceste, vraví, že asi bude meškať, zdrhol jej bus.*

Bianka: *Aha. Aspoň jej nemusím volať. Ale keď chceš, pokojne jej zavolaj z môjho mobilu, ja mám voľné minúty.*

Positívny koniec – výber z možností riešenia pomenoval v priestore rolovej hry deťom prirodzenú túžbu po harmónii a pohode (napokon vnímame ju všetci). Dôležitým momentom bolo vzdanie sa seba v prospech kamarátstva, **rozhodnutia** v prospech vzťahu, ktorý sa takto posilnil a skvalitnil. Je veľmi lákavé (predovšetkým v nižších ročníkoch) pustiť sa do výmeny názorov, ktorá vyústi do poriadnej hádky. Avšak vždy – najneskôr po skončení hry – majú deti snahu k sebe pristúpiť a povedať pár ospravedlňujúcich slov, ktorými zharmonizujú predchádzajúce napätie (...*to bolo len v hre...*, ...*to len akože...*, ...*to bola len postava...*). Je úžasné vnímať túto tendenciu, pretože je dobrým predpokladom budúcej tvorby zmysluplných a pozitívnych vzťahov.

Pomocou reflexie v závere hry opätovne zopakujeme a pomenujeme dianie a necháme každého člena skupiny povedať k daniu svoj názor (otvorené, nie uzavreté otázky). Tému vzťahov možno ľubovoľne varírovať, lístočky z klobúka vnášajú do každej rolovej hry iné miesto a výber predmetu (pero, kaleráb, dáždňik, žuvačka, lopta, klavír, stolička) slúži k ďalšej danej okolnosti tvorby rolovej hry.



Obrázok 5 Hnevalo by ťa to?

Prameň: vlastný návrh

### 3 ROLOVÉ HRY NA LITERÁRNE NÁMETY

V tejto kapitole sa sústredím na rolové hry vytvorené na základe literárnych textov, z ktorých niektoré možno nájsť aj v učebniciach základných škôl a ponúknuť tak širšie využité predostretých námetov. Princípy, ktoré som popísala v predchádzajúcich kapitolách sa uplatňujú pri všetkých rolových hrách, ciele v oblasti myslenia, vnímania, prežívania, interakcie a komunikácie sú taktiež prítomné, mení sa námet, a cieľ ako taký sa rozširuje o myšlienku vybraného literárneho textu.

#### 3.1 Báseň ako predloha tvorby rolových hier

##### **Lubomír Feldek**

##### **Stratený zverinec**

Mal som krásny zverinec,  
stúpil som však na klinec.  
Kým som klinec ťahal z nohy,  
môj zverinec – hybaj vnohy!  
Kým som spoznal v klinci kvet,  
bol zverinec,  
už ho niet.

Kohút letel do Vysokých Tatier.  
Tam ho chytil jeden inštalatér.  
Primontoval si ho na vodovod.  
Nekikirfka už.  
Nemá dôvod.

Úbohého krokodíla,  
polapili v Púchove.  
Teraz na ňom drevo pília.  
Dubové i bukové.

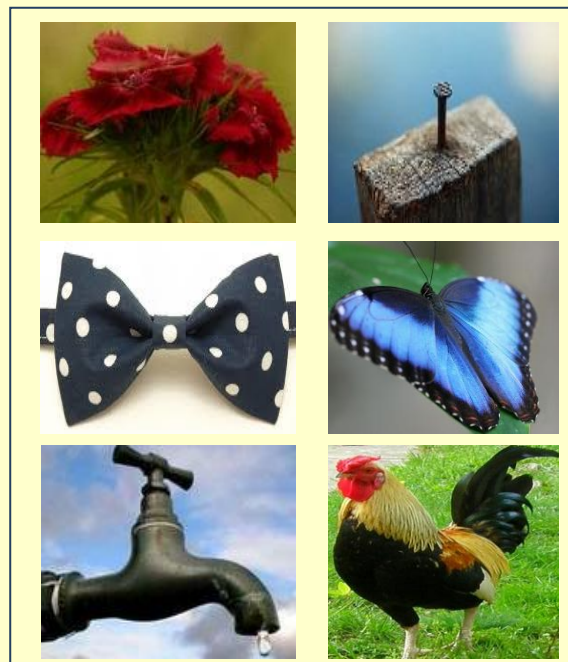
Hada – toho polapili v Poprade.  
Kropia ním tam teraz hriadky v záhrade.

Zatúlané mačičky,  
chytil cukrár v Novom Sade.  
Vytrhal im jazýčky  
a zalial ich v čokoláde.

Nešikovný jež  
dal sa chytiť tiež.  
istý vojak v Jihlave  
nosí ho dnes na hlave.

Dínom-dánom,  
dziny, dziny,  
a huslista Paganini  
chytil v Gdyni  
kobyľku.

Báseň (Čítanka 4.ročník) ponúka vďaka vdaka vtipným obrazom nielen zaujímavé roly, ale i zrkadlo ľudských vlastností. Každý zapojený žiak môže nielen znázorniť dej básne cez **dramatickú ilustráciu**, ale tiež vytvoriť novú rolu inšpirovanú jednotlivými slohmi. My sme využili v prvej, ilustratívnej fáze **techniku leporela** – skladačky pomocou obrázkov znázorňujúcich obidva **významy** využitých slov (klinec – klinec, motýlik – motýlik, kohút – kohútik).



Obrázok 6 Dvojice

Prameň: vlastný návrh

Dvojice žiakov predstavili jednotlivé slohy básne, využívali pri tom obrázky na papieroch veľkosti A4.

Cieľ: rolová hra realizovaná formou dramatickej ilustrácie.

Na husliach mu teraz drží  
štyri drôty,  
na ktorých on vyrezáva  
krásne nôty.  
Jeho sláčik podobá sa na píľku.

A poznáte Senicu?  
Tam zas chytil jeden starký opicu.

- Starká! – zvolal.
- idem domov s opicou! – Starká stála za dverami s rajnicou.

Motýľa  
polapila čiernomorská flotila.  
To úbohé pávie oko  
ledva stihlo mrknúť  
MRK!  
už kapitán Pilstorokov  
ozdoboval si ním krk.

Najlepšie sa povodilo žabe.  
Chytili ju na pezinskej Babe.  
Bežali s ňou k rieke  
za dedinu,  
hodili ju tesne  
nad hladinu.  
Po vode ju chceli vidieť skákať.  
Žabka –  
ČLUP!  
A môže si dnes kvákať.

Na muchu  
postriehli si poľovníci,  
keď letela cez Suchú.  
Bolo pre nich  
minimálnou fuškou  
primontovať muchu na pušku.

A ostatné zvieratá?  
Tou puškou  
berú si ich teraz na mušku.

Tak vám treba zvieratá,  
Každý sa raz preráta.  
Slúžil som vám –  
ušli ste mi zradne.  
kto vás chytil,  
nech vám teraz vládne.

V druhej fáze sme sa rozhodli túto báseň  
poňať ako potulky po Slovensku a okolí.

- pomôcky: biely baliaci papier,  
výkresy, fixky

Vyrobili sme si mapu Slovenska, na  
miesta približne označujúce názvy miest  
sme nakreslili body. Okolie Slovenska  
tvorila na severe voda – more s loďou,  
inde náznaky stromov či kopcov. Potom  
sme vytvorili kvetinky a tabuľky  
s označením miest. Na scénu vstúpil  
najsť turista, ktorý si obzeral prázdnu  
mapu a „cudzokrajným“ prízvukom si  
hundral:

*Čo to je za krajinu? Tu som ešte nikdy  
nebol. A mal by som sa vôbec do nej  
pozrieť?*

Na scénu vstúpil ďalší žiak ako majiteľ  
zverinca: *Ale samozrejme, pán turista,  
ani len netušíte, čo všetko je možné vidieť  
v tejto krajine!*

Turista: *Nuž rád by som sa presvedčil, no  
potrebujem sprievodcu, ale vás asi  
nebudem otravovať, lebo ste nejaký  
smutný.*

Majiteľ zverinca: *Veru máte pravdu, no  
ale keď vám rozpoviem, čo sa stalo,  
pochopíte to:*

*Mal som krásny zverinec...*

Nasledovala samotná báseň, počas ktorej  
vstupovali na scénu jednotlivé zvieratá,  
zahrali svoje roly, občas vstupovali do  
textu a v závere jednotlivých slôh pripol  
jeden z dvojice na mapu na zvýraznený  
bod kvetinku a ďalší tabuľku s nápisom  
mesta.

Pri predposlednej slohe namieri  
sprievodca na turistu, ten zodvihne ruky,  
majiteľ zverinca vypovie štyri verše  
poslednej slohy, turista sa mu vykrúti,  
odzbíjí ho a uzavrie poslednými dvoma  
veršami. Napokon povie: *Tak a teraz je  
Slovensko moje. Aj so všetkými  
zvieratami.*



### 3.2 Bájka ako predloha tvorby rolových hier

Vybraná bájka Jeana de la Fontaina prináša krásny a láskavý humor, trochu okorenený humorom čiernym – záverečný riadok, no jej myšlienka ponúka zaujímavé spôsoby realizácie.

Pôvodný text:

#### Kôň a osol

Treba si pomáhať – ten zákon prírody mi stále na um prichodí.  
Ak by náš sused... Ale o tom je už bájka.

Raz osla sprevádzal nie veľmi slušný kôň, zaťažený len postrojom, zatiaľ čo osol pod vrecami jajká:  
„Ráďte mi pomôcť, vzácny kamarát, inakšie zomriem skôr, než dovlečiem sa na trh. Rozdeľme vrecia. Je to nezdvorný návrh? Ved' takto nebude sa nikto namáhať.“  
Kôň uprdol si. Čože, on a dáke vrecia?  
O chvíľu osol pod tou ťarchou klesá.  
A kôň? Čo zrazu vidí kôň?  
Nuž stalo sa, s čím sotva rátal.  
Ten náklad teraz vlečie on.  
A s ním aj kožu kamaráta.

Dialóg rolovej hry vytvorený na základe textu – dve roly:

Kôň: *Mmm, to je ale krásny deň, okolo príroda, poletujú motýle.*

Osol: *Ej veru, priateľu, krásny. Len keby ten náklad na mojom chrbte nebol tak ťažký.*

Kôň: *Nesťažujte sa, priateľu, buďte rád, že máte prácu.*

Osol: *Som rád i nie som. Rád nosím náklad do mesta, rád cítim tie vône, no ak mám byť úprimný, tento náklad je tak ťažký, že ak mi s ním nepomôžete, naskutku umriem.*

Kôň: *Nepreháňajte, priateľu, to sa len tak hovorí. Aj ja som sa minule tak nažral, že si hovorím: A teraz už naisto puknem. A vidíte? Som tu.*

Osol: *Zbohom, priateľu, rád by som vás počúval, no zomieram.*

Kôň: *To fakt? No tak, nesimulujte, priateľu. Prečo by ste zomierali? Kto bude niešť náklad? Vari ja? Pánabeka, naozaj ja. Prepánakráľa, a kto odvečie osla? Och, ja somár sprostý, nemohol som mu vziať tú hlúpu polovicu?*

Osol: */premení sa na anjela a odlieta do oslieho neba/ Myslím, priateľu, že somár v tomto príbehu nebol celkom sprostý.*

Bájka inscenovaná v priestore prináša žiakom nielen ponaučenie a zrkadlo pre človeka, ale znamená i zaujímavý a tvorivý spôsob vyučovania. Tento dialóg je veľmi jednoduchý, využíva bájku obsahovo, môžeme využiť náznakový kostým a v predchádzajúcich kapitolách spomínané členenie: výber cieľov, spôsobov realizácie a dramatických techník. Na základe ponaučenia možno vytvárať vlastné príbehy (rovesnícke prostredie, ja v roli niekoho iného, výber miesta a postáv) a preniesť ich pomocou niektorej z techník (ilustrácia, dramatizácia) do priestoru ako rolovú hru.

### 3.3 Rozprávka ako predloha tvorby rolových hier

Rozprávku Daniela Heviera Majster Cupikando som vybrala pre rolovú hru z nasledujúcich dôvodov: obsahuje hlavnú postavu – rolu majstra Cupikanda, ktorá posúva celý dej a je v ňom po celý čas prítomná (rozprávač i iniciátor situácií), ponúka priestor na realizáciu ľubovoľnému počtu žiakov (podľa počtu piesní, ktoré sa rozhodne pedagóg zaradiť do deja), tiež je tu možnosť využívania jednoduchých hudobných nástrojov, prípadne **hudobného** majstrovstva niektorých detí, ktoré navštevujú hudobný odbor a dokážu zahrať niektoré melódie a navyše sa môže stať prierezovou témou nielen pre prácu s literárnym textom, ale i prácu na hodinách hudobnej výchovy.

V našich podmienkach sme ju realizovali so žiakmi prvej časti prvého stupňa a prvého a druhého ročníka druhej časti prvého stupňa.

- Cieľ: tvorba rolovej hry využívajúcej hudobné motívy a scénickú prácu s plachtou,
- pomôcky: hudobné nástroje (napríklad Orffove), vybrané piesne (v základných školách môže poslúžiť ako pomôcka k výberu piesní učebnica Hudobnej výchovy), plachta,
- roly: majster Cupikando, vietor Severín, pesničky (každá pieseň je samostatnou dramatickou postavou), lastovičky.

V úvode sme si prečítali text rozprávky Daniela Heviera (príloha 1), pomenovali si dramatické situácie, rozdelili postavy, vytvorili scénu pomocou plachty (opona).

- Dramatické situácie:
  1. majster Cupikando hrá na klavíri / identifikácia postavy a prostredia
  2. Cupikando má hlad / pomenovanie problému
  3. Cupikandovi vyhrávajú v bruchu / vstup **Piesní** na javisko, pričom každú pieseň tvorí samostatná postava so svojimi charakterovými vlastnosťami
  4. Majster Cupikando zaháňa hlad / medzná situácia – priestor na krádež
  5. Majster Cupikando hľadá pieseň / vyjadrenie nálady pomocou hudobných nástrojov
  6. Cupikando v spánku začuje pieseň, hľadá zdroj
  7. Rozhovor Severína a Cupikanda
  8. Záver – pieseň vetra, muzikanta a všetkých piesní – finále

V tejto rolovej hre využívame prirodzenú tvorivosť detí, zameriavame sa na rozprávkovú krajinu, kde je možné, aby veci oživali, vietor rozprával a piesne hovorili či chodili. Výber piesní možno prispôsobiť piesňam daného ročníka základnej školy (v prípade realizácie v týchto podmienkach), v podmienkach základnej umeleckej školy si deti vyberajú piesne samé (môžeme tiež určiť rôzne žánre piesní – moderné, ľudové, umelé). Hudobné nástroje slúžia nielen ako melodický a rytmický sprievod, ale i prostriedok pre tvorbu dramatického napätia (napríklad hľadanie pôvodcu zvuku ponášajúceho sa na ukradnutú pieseň – detektívka, napätie), finále, kde sa predstavia všetky hudobné nástroje, melodické znázornenie škvŕkania v bruchu (hudobný nástroj).

V reflexii si zopakujeme dej a príbeh, vo variáciách môžeme vyzvať deti, aby vymysleli vlastné konce príbehu, zahráme si ich, vyberieme najvydarenejší. Rolovú hru ukončíme opäť úderom na hudobný nástroj (triangel), ktorý môžeme priebežne využívať na predely medzi jednotlivými obrazmi, plachta je využívaná ako súčasť diania i opona.

## ZÁVER

Detská dramatická tvorivosť, tvorivá dramatika či dramatická tvorba v priestore sú synonymá jednej a tej istej činnosti, pomocou ktorej môžeme spolu s deťmi opakovane vstupovať do sveta fantázie. Nielen pre deti je toto dobrodružstvo vítané, pre pedagóga je pobyt v čarovnom svete rozprávok a tvorby rovnakým potešením a obohatením. Príprava, ktorá predchádza takejto realizácii je odmenená viacnásobne a je motiváciou k ďalšej tvorbe.

Rolové hry majú nesmierne široký záber – dokážu pracovať s telovým gestom i hlasom, provokovať myslenie a fantáziu, nútia žiakov rozmýšľať v súvislostiach, spájať prežitie v prospech budúceho. Rôzne techniky, ktoré môžeme uplatniť, sa stávajú súčasťou mentálnej výbavy žiakov a je možné s nimi pracovať pri riešení rôznych situácií. Technika výmeny rolí ponúka pohľad z druhej strany – pre žiaka je to možnosť ocitnúť sa na chvíľu v koži iného, uvedomiť si jeho pocity, analyzovať ich a pochopiť. Vlastné motívy konania sa stretávajú s motívmi konania iných a vzájomná konfrontácia je zaujímavým a predovšetkým tvorivým spôsobom sociálneho učenia sa.

Opisované rolové hry čerpali tak z divadla ako i výchovy, členenie kapitol bolo zamerané na jednotlivé typy, ktoré som vybrala z palety hier využívaných vo svojej praxi. Rolové hry na literárne námety zas môžu byť zaujímavou pomôckou aj pre učiteľov základných škôl, ktorí pracujú so žiakmi formou tvorivej dramatiky. Fotodokumentácia v prílohe práce dopĺňa predložený materiál o vizuálnu stránku niektorých rolových hier.

Môžem skonštatovať, že rolové hry majú nevyčerpatel'né námety, veď rovnako ako odrastajú žiaci, menia sa i dominantné témy a tento typ tvorivosti tak možno rôznorodo varíovať, hľadať nové a zaujímavé miesta, okolnosti, scénografické zobrazenia, hudobné prepojenia, vstupné motívy.

Odporúčam dodržať postup a nepredbiehať jednotlivé časti tvorby – úvodným „kruhom“ počnúc (iniciačná fáza), cez výber, predloženie témy, identifikáciu rolí, okolností, samotnú tvorbu a reflexiu prežitého. Predovšetkým tá pomenuje zmysluplnosť realizovaných tvorivých aktivít a pomôže do budúca vyvarovať sa niektorých chýb.

Dramatická tvorivosť je „živým organizmom“, je preto neustále v pohybe a procese premeny. To, čo fungovalo pri jednej skupine, pri inej nemusí, je preto dobré mať pripravené alternatívne cesty, po ktorých budeme so žiakmi kráčať k cieľu, byť flexibilní a kreatívni, pričom ich neprestávame povzbudzovať a motivovať. Motivácia je silným tvorivým prostriedkom, zaklínadlom, ktoré odkrýva netušené a stavia ešte nikdy nepostavené. Vďaka motivácii môžeme i z kameňa vylúpnuť drahokam a zo zdanlivo nudnej hodiny vytvoriť jednu nádhernú tvorivú cestu.

## **ZOZNAM BIBLIOGRAFICKÝCH ZDROJOV**

1. GROHOVÁ, E. 2005. Metodická príručka pre PŠ, 1.a 2.ročník I. stupňa základného štúdia literárno-dramatického odboru základnej umeleckej školy. MŠ SR. 2005. ISBN 80-7098-401-5.
2. MACHKOVÁ, E. 1992. Metodika dramatické výchovy. Zásobník dramatických her a improvizácií. Artama, Praha. 1992. ISBN 80-7068-105-5.
3. MAJZLANOVÁ, K. 2004. Dramatoterapia v liečebnej pedagogike. Iris, Bratislava. 2004. ISBN 80-89018-65-3.
4. VALENTA, J. 2008. Metody a techniky dramatické výchovy. Grada Publishing, Praha. 2008. ISBN 978-80-247-1865-2.
5. VALENTA, M. 1998. Dramatika pro speciální pedagogý. Univerzita Palackého, Olomouc. 1998. ISBN 80-7067-799-6.

### **Internetové zdroje**

6. Školský vzdelávací program základnej umeleckej školy v Slovenskej republike. ISCED 1B – Primárne umelecké vzdelanie [online]. statpedu.sk, [cit. 10.2.2015]. Dostupné na www: <http://www.statpedu.sk/sk/Statny-vzdelavaci-program/Statny-vzdelavaci-program-pre-zakladne-umelecke-skoly-ISCED-1B-2B.alej>

## **ZOZNAM PRÍLOH**

Príloha 1 Rozprávka Daniela Heviera

Príloha 2 Fotografie rolových hier

Príloha 3 Obrázky a tabuľky

### Majster Cupikando

Hudobný skladateľ Cupikando mal vo svojej izbičke skriňu, stoličky a malý stolček. Čože, na tom by nebolo nič čudné, keby tam nemal i čosi iné. Bol to veľký klavír značky Ružová nálada. Otvoril rána majster Cupikando oči, otvoril aj veko na klavíri.

A začal hrať. Keď mal dobrú náladu, hral na bielych klávesoch, keď bol smutný, používal klávesy čierne. A keď mal takú obyčajnú náladu, brnkal si aj na čiernych, aj na bielych.

Hrá majster Cupikando celé dopoludnie, hrá, hrá, a pretože na nič iné nepomyslel, pomaly sa mu začali v žalúdku ozývať muzikanti.

Započúval sa milý Cupikando do tej žalúdkovej hudby a čo nepočuje! Muzikanti začali hrať práve pesničku Pokapala na salaši slanina.

„Ej, ale by som si dal slaninky,“ oblizol sa hladný Cupikando. Ale počúval ďalej. Muzikanti dohrali jednu pesničku, začali vyhrávať ďalšiu. A bola to Vodu, vodu, nechcem ja ju...

„A čože by som nechcel!“ zvolal Cupikando. „Veď som taký smädný, že by som vypil všetku vodu v krásnom modrom Dunaji.“

Nerozmýšľal milý Cupikando viac, nepočúval muzikantov v žalúdku, otvoril dvere na svojom byte, rozbehol sa dolu schodmi, potom na ulicu, cez križovatku a do bufetu. Kúpil si jednu obloženú zemičku a pobral sa naspäť. Dostal sa do polovice a zemička sa stratila v žalúdku. Vrátil sa teda Cupikando do bufetu ešte raz a pre istotu kúpil sedemnást zemičiek. Nasýtený majster Cupikando si vykračuje po chodníku, popiskuje si a takto si medzi popiskovaním hovorí:

„Prídem domov, sadnem si za klavír a zahrám si pesničku, ktorú som zložil minulý týždeň!“

Cupikando prišiel domov, otvoril dvere - a čo nevidí! Všade neporiadok, noty pováľané po zemi...

„Vari ma len nenavštívil zlodej,“ zľakol sa náš majster. Začal prehľadávať noty, poprevracal ich asi desaťkrát, ale pesničku, ktorú minulý týždeň zložil, nenašiel. Zmizla bez stopy!

„Zlodej, áno, bol to zlodej,“ vedel teraz už celkom určite pán Cupikando. „Ale kade sa sem dostal, veď som zamkol!“ čudoval sa. Až vtedy mu svitlo, keď zbadal dokorán otvorené okno.

„Aha! Ten podarený vtáčik vošiel dnu oblokom!“

Majster Cupikando si začal lámať hlavu, kto to mohol byť, kto mu ukradol jeho pesničku. Vy, deti, si nemusíte svoju hlavičku lámať ani mesiac, ba ani týždeň, nemusíte namáhať svoje rozumy hodinu, ba ani len minútku.

Bolo to takto: Na samom vrchu činžiaka pod strechou býval vietor Severín. Bol to taký vetroplach: kde len mohol, tam vyparatil nejakú šarapatu. Tento šibal trávu šibal a tak rozhojdal lúčne zvončeky, až im skoro srdiečka pukli. Niekedy vyniesol do výšky vetrone z letiska a potom si ich viac nevšimal, skoro havarovali.

Nuž tento Severín vošiel do bytu skladateľa Cupikanda a ukradol mu jeho pesničku. Vyhrával ju na telegrafných drôtoch lastovičkám a ostatným vetrom.

A čo robil majster Cupikando? Čo by robil? Keď si po mesiaci prestal lámať hlavu nad nerozriešenou hádankou, pomaličky na celú vec zabúdal... A bol by na ňu zabudol celkom, keby raz večer neležal v posteli a nepozeral na hviezdy. Na viečkach mu začal tancovať sen a majster Cupikando nebadane zaspával. Ale zrazu ho niečo prebudilo! Aký div – niekto nôti jeho vlastnú pesničku! Cupikando sa náramne začudoval:

„Kto to tam potme hudie? Iste nejaký potmehúd!“

Za oknom poletoval vietor Severín.

„Hej,“ zakričal naň skladateľ. „Vráť mi moju pesničku! Ale hneď!!“

„Ohohohohohohohó!“ zafičal vietor Severín. „Či nie si spokojný? Veď tvoju pesničku vedia všetky lastovičky v meste! A poznajú ju všetky vetry a vetrone. No a o malých deťoch už ani nehovorím. Či nie si rád?“

Ako by majster Cupikando nebol rád! Veď lastovičky jeho pieseň iste zanesli aj do horúcej Afriky, do hustých pralesov. Ba možno si ju nôti aj kmeň trpaslíkov. Odvtedy sa majster Cupikando s vetrom Severínom stali veľkými priateľmi.

Severín roznášal jeho piesne po celom svete... A majster Cupikando? Sadal si za klavír, otváral veko a hral. Keď mal dobrú náladu, hral na bielych klávesoch, keď bol smutný, používal čierne, a keď mal obyčajnú náladu, brnkal si aj na čiernych, aj na bielych...



Obrázok 7 Majster Cupikando a vietor

Prameň: vlastný návrh



Obrázok 8 Majster Cupikando

Prameň: vlastný návrh





Obrázok 9 Malý človek 1

Prameň: vlastný návrh



Obrázok 10 Malý človek 2

Prameň: vlastný návrh



Obrázok 11 Popletený kominár

Prameň: vlastný návrh



Obrázok 12 Rozhovor

Prameň: vlastný návrh



Obrázok 13 Nehnevám sa

Prameň: vlastný návrh

### **Príloha 3** Obrázky a tabuľky

#### Obrázky:

Obrázok 1 Rolová hra: Narodil sa malý človek

Obrázok 2 Bábo 1

Obrázok 3 Bábo 2

Obrázok 4 Asociácie a tvorba na slovo „výbuch“

Obrázok 5 Hnevalo by ťa to?

Obrázok 6 Dvojice

Obrázok 7 Majster Cupikando a vietor

Obrázok 8 Majster Cupikando

Obrázok 9 Malý človek 1

Obrázok 10 Malý človek 2

Obrázok 11 Popletený kominár

Obrázok 12 Rozhovor

Obrázok 13 Nehnevám sa

#### Tabuľky:

Tabuľka 1 Variácie rolovej hry