

Otázka: Hry do dramatické výchovy

Předmět: Dramatická výchova, Pedagogika

Přidal(a): MJ

Řetěz

Skupina lidí se postaví do kruhu, zavře oči a všichni zvednou ruce nad hlavu. Se zavřenýma očima jdou dovnitř kruhu a nataženýma rukama chytí jiné ruce. Všichni oči otevřou a jsou propleteni. Snaží se rozmotat a provléci zpět tak, aby vznikl opět kruh a všichni se drží za ruce. Během hry se žádné ruce nesmí rozpojit.

Je to hra zaměřená na spolupráci. Někdy je opravdu nemožné řetěz rozmotat.

Příšery

Jeden ze skupiny ukáže pohyb a u toho dělá zvuk. Tak vytvoří příšeru a honí ostatní, dokud někoho nechytne. Chycený člověk opět předvádí svou „příšeru“ a honí ostatní.

Je to hra zaměřená na rozehrání a uvolnění. Velmi zábavná hra.

Ožívající kámen

Každý se stane kamenem – nevidí, necítí, neslyší, (ležíme na zemi, nehýbeme se, jsme potichu). Posupně kámen dostává hmat, cítí podložku pod sebou, seznamuje se sám se sebou, může narazit i na další kámen, později začíná slyšet, vnímá okolní zvuky, je to pro něj

něco nového, je překvapený, takto to pokračuje až kámen získá všechny smyslové vjemy. Ty mu ale začnou postupně ubývat a je z něj opět necitlivý, nehybný kámen. Je to těžká hra. Vyžaduje klid, ticho a soustředění.

Kruh

Skupina vytvoří kruh a jeden člověk si stoupne doprostřed. Zavře oči a zamotá se. Poté dojde k někomu na kruhu podle hmatu musí určit kdo to je. Nejdříve ohmatává ruce, ramena a potom hlavu. Na řadu přijde vždy poznáný. Hra zaměřená na poznání se navzájem.

Řady

Všichni zavřou oči a poslepu se musí seřadit podle výšky a potom i podle abecedy. A následně i bez mluvení. Trénování paměti, zapamatování jmen atd. zaměření na poznání.

Zvukový příběh

Rozdělíme se do skupin po 3 nebo 4. V těchto skupinách vymyslíme příběh, který zahrajeme na běžné věci, které jsou v místnosti. Až si ho všichni natrénují chodí se postupně po skupinkách a zvukový příběh se přehraje. Ostatní popíší, jaký příběh v tom slyšeli oni. Posluchač většinou slyší jiný příběh, než byl původně vymyšlen. Uvědomíme si, jak můžeme příběh přehrát lépe aby šel příběh poznat.

Špendlíky

Po místnosti se rozmístí špendlíky. Všichni mlčí a pozorně si prohlížejí místnost. Poté hledají všechny špendlíky, ale pouze očima. Když si někdo myslí, že viděl všechny sedne si doprostřed místnosti. Potom se špendlíky postupně odhalí. Je těžké najít všechny špendlíky. Myslíte si, že místnost máte prohlédnutou skrz na skrz, ale není to tak.

Tlesk

Skupina klečí v kroužku a jeden začne. Vždy dvakrát tleskne – k tomu řekne 2x svoje jméno a vzápětí opět dvakrát tleskne o stehna a řekne jméno někoho z kruhu. Ten napojí a zase tleská. Udržuje se stálý rytmus a postupně se zrychluje tempo. Kdo to pokazí, přeřekne se atd. vypadává z kruhu.

Hra na pozornost, na procvičení jmen, zábavná

Stůj

Celá skupina chodí po místnosti a na úder bubínku se zastaví. Zvuk se pořád zeslabuje. Všichni musí být naprosto potichu. Stává se, že zvuk slyšíme např. až na popáté.

Letadlo

Po místnosti jsou rozmístěné překážky. Rozdělíme se do dvojic a určíme, kdo bude pilotem a kdo navigátorem. Když hra začne, navigují navigátoři pilota po hlase, ten má zavřené oči. Kolem nich létají další letadla, proto navigátor musí dávat pozor a správně navigovat, aby nedošlo ke srážce nebo nehodě s nějakou překážkou. Po určité si dvojice úkol promění. Také je možné tuto hru hrát tak, že se letadlo a navigátor dotýkají dvěma prsty a vedou letadlo pouze po hmatu.

Hra je zaměřena na spolupráci, důvěře a opatrnosti.

Obr

Jeden ze skupiny se stane obrem. Obr ukradl vesničanům poklad, vesničané musí poklad získat zpět, musí se dostat k obrovi, který má vadu. Vidí jen to, co se hýbe. Když obr někoho uvidí, zkamení a vysvobodit ho může člověk nesoucí část pokladu z obrova doupěte. Tím se z nich stává jeden celek. Vesničané vítězí, když všechny části pokladu odnesou zpět k sobě, a to musí stihnout v určitém čase.

Hra závisí hodně na obrovi, ale také na rychlosti.

Popis

Skupina sedí v kroužku a každý drží za zády předmět, který vydává zvuky nebo na něj můžeme nějakým způsobem hrát. Tento předmět pak musíme popsat ostatním, nejvhodnějším způsobem je použít přirovnání, aby bylo poznat co je to za předmět. Hra zaměřená na komunikaci.

Vytvoř náladu

Vybereme si téma, místo, na které náladu budeme vytvářet (farma, stadion, strašidelný hrad,...), vybereme-li si farmu, každý si vybere zvuk, který bude vydávat (bů bů, haf haf, mňam,..), dirigent diriguje kdo a jak hlasitě bude zvuk vydávat. Můžu zvuk vydávat všichni, polovina, střídat se dva, pouze jeden, je hodně možností, Těžké je domluvit se na téma a vybrat zvuk. Poté už je to jen zábava.

Zvuková básnička

Ve dvojicích si zahrajeme zvukový příběh na běžně používané věci, které vydávají zvuk (flašku, noviny, klíče), druhý si váš příběh vyslechne a vymyslí na něj básničku. Dvojice se potom vystřídají, ale stále hrají stejný příběh. Na konci si sednou všichni do kroužku a postupně hrají příběh a čtou k tomu svoje básničky, pak se hodnotí, jestli jsou básničky alespoň podobné (podobné téma).

Je těžké podle zvuku napsat básničku, ale je zábavné, co z toho vznikne.