

Dramatický projekt: BAJAJA

Literární předloha

Kniha: Počítání oveček

Autor: Jiří Žáček

Pohádka: Bajaja

Hlavní témata

- Boj dobra se zlem
- Lidské emoce a vlastnosti: štěstí, smutek, láska, odvaha

Cíle osobnostně-sociální

- Dítě spolupracuje ve skupině
- Dítě dokáže komunikovat, vyjadřovat své názory

Cíle poznatkové

- Dítě dokáže rozlišit dobro od zla
- Dokáže odlišit různé projevy emocí
- Orientace v číselné řadě do 7
- Upevnění znalosti barev

Cíle dramatické

- Získávání divadelních dovedností
- Schopnost improvizace
- Reakce na signál
- Schopnost neverbálního vyjádření
- Schopnost pracovat s hlasem

Metody

- Pohybová hra
- Pantomima
- Verbálně zvukové hry

Pomůcky

- Barevné stužky, šátky, sukně...
- Barevné míčky
- Zelená obličejová barva
- 7 proužků zeleného krepáku
- 7 šátků na zavázání očí
- Černé stužky, šátky, oblečení...
- Papírový štít a meč



Aktivity

1. Komunikační kruh

„Teď se děti společně přeneseme do pohádky. Kdo chce, může se položit a zavřít oči, ale všichni budeme pozorně poslouchat. Tak tedy...“

*Do jedné země, kde se rádi smáli,
přiletěl drak a kroužil povětřím.
„Dej mi svou dceru!“ vzkázal panu králi.
„Jedině pak tvou zemi ušetřím!“*

*Král slíbil tomu, kdo ho draka zbaví,
svůj vlastní trůn a dceru za ženu.
Rytíři, kde jste? Šetříte si zdraví?
Nikdo z vás nechce vzácnou odměnu?*

*Uchopte meče do železných paží,
pospěšte tryskem zabít obludu...
I šašek Bajaja se marně snaží
vykřesat světlo ze tmy osudu.*

*Kdyby znal kouzla jako kouzelníci,
princeznin žal by zlomil nadějí.
Jak jí má mlčky, beze slova říci,
že i svůj život by dal za její?*

*Už jede kočár ubohého krále,
kodrcá pustým krajem bez lidí.
Už jede kočár, veze k Dračí skále
princeznu, která pro pláč nevidí.*

*Pohaslo slunce nad nešťastnou zemí
a nebe ztěžka lehlo na krovny,
umkli ptáci, jako když jsou němí...
A kočár veze oběť drakovi.*

*Princezna stojí sama v černém lese,
má hvězdy v očích, ústa k líbání –
a musí umřít...Ptáci, smilujte se,
půjčte jí křídla, ať se zachrání!*

*A šeptá do tmy: „Hvězdy, slette ke mně!
Tak strašně brzy pro mě umře svět...
Chci ještě slyšet píseň rodné země!
A kdo mi pošeptá pár něžných vět?“*

*A volá do tmy, co jí v hlavě víří:
„Co zůstane z mých vlasů, skřivánku?
Co by z nich zbylo – jenom zlaté chmýří,
pápěří, které vlaje ve vánku...“*

*A ptá se, jako kdyby nevěděla:
„Co zůstane z mých dlaní, havrane?
Co zbude z mého bělostného těla?
Jen kaluž krve z něho zůstane...“*

*Ozval se řev a otřásly se skály
a z nich se zvedá sedm dračích hlav...
Klapity klap – to cválá rytíř z dáli.
„Netvore!“ volá. „Jen se neudav!“*

*Jenom ten jeden nedbá nebezpečí,
jenom ten jeden zvedl štít a meč,
jenom ten jeden místo planých řečí
jde na pomoc...A začla velká seč.*

*A tekla krev a ubývaly síly...
Kdo bude vítěz, až se rozední?
Rytíři, vydrž – aspoň ještě chvíli!
Až k ránu uťal hlavu poslední...*

*Začali zpívat skřivánci a kosi,
vysvitlo slunce, vyhouplo se výš.
Princezna se ptá: „Pověz pane, kdo jsi?“
Když zvedl hledí, řekl: „Teď už víš...?“*

*Tvůj věrný šašek, ale už ne němý,
aby ti mohl říct: „Mám tě rád!“
A slunce vyšlo nad rozkvetlou zemí,
tak jako vyjde ještě mnohokrát.*

*„Bajaja!“ řekla. „Stromy, podržte mě...“
A ptá se znova: „A kdo vlastně jsi?“
„KráleVIC Václav ze sousední země...“
A než ji objal, křikl na lesy:*

*„Bajajo, sbohem – vrať se do pohádky!
Už jsem sám sebou – nadešel tvůj čas...“
Na švarném koni spolu jeli zpátky
a večer začal bujný hodokvas.*

*Oblaka letí a čas také letí...
Však my už víme, jak to bylo dál:
slavili svatbu, měli kupu dětí
a v jejich zemi se zas každý smál.*

(Zdroj: Počítání oveček, Jiří Žáček)

2. Líhnutí draka

„My už víme, co se v pohádce stalo. Ale aby se to vůbec stát mohlo, musel se přece drak vylíhnout! Děti, kdo ví, z čeho se takový drak líhne? Správě, z vajíčka! Tak pojďte, zahrajeme si na takové líhnoucí se draky!“

Popis hry: Schoulíme se na zem do klubíčka. Nejprve prorazíme skořápku jedním loktem, pak druhým loktem, pak opatrně protáhneme křídýlka a otřepeme ze sebe zbytky skořápky. Pomalu se zvedáme a máváme křídly. Drak zkouší létat.

- má před sebou vysoké hory: musíme na špičky, abychom je přeletěli
- má před sebou obrovské bouřkové mraky: musíme do podřepu

Drak se proletí a vrací se zpátky do hnízda.



3. Princeznička na bále...



„Jak už víme, než přiletěl drak, byli všichni v království šťastní. I král, i princezna. Často pořádali na zámku bály, kde se všichni smáli, tančili, jedli a pili. I princezna měla takové zábavy ráda. A my se teď na takový bál společně podíváme!“

Popis hry: Děti si z krabice vyberou nejrůznější stužky, šátky, sukýnky, sponky...kterými se ozdobí. Potom pantomimicky předvádí, jak se češou, líčí, oblékají. Pustíme hudbu a děti se prochází, tančí samy, ve dvojicích, jak kdo chce. Když hudba ztichne, děti se zastaví a stiskem ruky pozdraví jiné dítě slovy: „Dobrý den, já jsem princezna.“

4. ...poztrácela korále



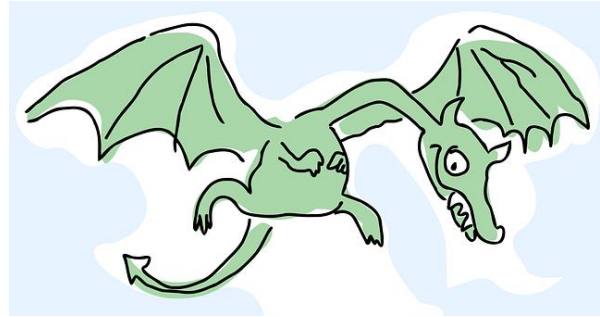
„Když zase jednou král pořádal na zámku takový bál, vzala si princezna na krk velké barevné korále. Bohužel se jí ale roztrhla šňůrka, na které byly navlečené. Pomůžeme je princezně posbírat?“

Popis hry: Po místnosti rozházíme různobarevné míčky. A říkáme: „Princeznička na bále, poztrácela korále. A měly barvu...červenou/zelenou/žlutou/červenou...Děti sbírají míčky dané barvy a skládají je zpátky do košíku.

+ můžeme se dětí zeptat: „Jak si myslíte, že princezně bylo, když se jí korále roztrhly? Byla veselá, usmívala se? Byla smutná, plakala? Zkoušíme předvést, jak se asi princezna cítila...“

5. Dračí hostina

„Ale neštěstí s korálky nebylo nic proti tomu, co mělo přijít. Drak vyrostl, zesílil a dělal si zálsk na princeznu. Protože jak víme – draci se žijí téměř výhradně právě princeznami. A tenhle drak byl sedmihlavý, takže ten denně sežere hned několik princezen! Chcete zažít takovou dračí hostinu? Tak si na ní zahrajeme!“



Popis hry: Vybereme 7 dětí, které budou představovat sedmihlavého draka – pro lepší názornost můžeme použít zelenou obličejovou barvu a zelený krepák jako ocas. Zbytek dětí budou princezny – mohou si ponechat ozdoby z předchozí hry. Děti, které představují draka, si stoupnou doprostřed třídy, do řady vedle sebe s dostatečnými rozestupy. Zavážeme jim oči. Mohou se pohybovat jen do stran, nahoru a dolů a hýbat rukama. Princezny se budou snažit přeběhnout z jedné strany na druhou – princezny, kterým se to povede, budou před drakem v bezpečí. Princezny, které drak chytí, jsou drakovými oběťmi.

6. K životu na zámku...

„V královstvích princezen, které padly za oběť drakovi, zavládl smutek. Smutek zavládl i v království našeho krále. Ten měl svou dceru drakovi teprve dát. Z království, kde vládla radost a smích, bylo najednou království smutku. Pojďme to smutné království navštívit.“



„Pohaslo slunce nad nešťastnou zemí
a nebe ztěžka lehlo na krov,
umkli ptáci, jako když jsou němí...
A kočár veze oběť drakovi.“

Popis hry: Děti si z krabice vyberou nejrůznější doplňky černé barvy – šátky, stuhy, trička...Pustíme písničku „Kdyby se v komnatách“. Kdo písničku umí, může si zazpívat. Děti chodí po třídě a různými způsoby vyjadřují smutek – sklopená hlava, vzlykání, utírají si slzy, povzdechy...

7. Voláme Bajaju, haló, haló...

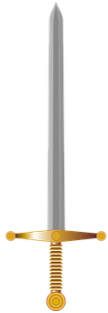
„Drak si přišel pro princeznu, celé království smutní. Kdo princeznu zachrání? Všichni udatní rytíři mají z draka strach, žádný neobléká brnění a nevzdá meč proti sedmihlavé obludě. Kdo princezně pomůže? Bajaja říkáte? Tak ho zkusme společně zavolat!“

Popis hry: Vybereme jedno dítě, dáme mu do ruky štít a meč a pošleme ho za dveře. Ostatní děti zůstanou ve třídě a zpívají: „Voláme, Bajaju, haló, haló...“ nejprve potichoučku. Postupně zesilujeme na hlase. Dítě, které je za dveřmi je pomalu otevírá a nahlíží do třídy. Když ho děti vidí, zpívají co nejhlasitěji a pokyny rukama ho zvou dovnitř. Bajaja jde k nim, děti kolem něho utvoří kruh, skandují „Bajaja, Bajaja!!“ a tančí kolem něj.



8. Souboj s drakem

„Nenažraného draka máme, princeznu, kterou chce sežrat taky a teď už máme i hrdinu, který chce tomu všemu udělat přítrž. Tak se pojďme na ten souboj podívat.“



*„Ozval se řev a otřásly se skály
a z nich se zvedá sedm dračích hlav.
Klapity klap – to cválá rytíř z dáli.
„Netvore!“ volá. „Jen se neudav!“*

*Jenom ten jeden nedbá nebezpečí,
jenom ten jeden zvedl štít a meč,
jenom ten jeden místo planých řečí
jde na pomoc...A začla velká seč.*

Popis hry: Dítě, které bylo Bajajou v přechozí hře necháme Bajajou i teď. Všechny ostatní děti budou znázorňovat hlavy draka. Děti rozdělíme do sedmi skupinek, každé přidělíme číslo. Skupinky stojí u sebe. Bajaja naproti nim. Učitelka popisuje situaci:

- drak plive oheň, natahuje krky, řve a syčí (děti křičí, syčí, pohybují rukama i celým tělem nahoru dolů)
- Bajaja bere do ruky meč a stíná první dračí hlavu (dítě představující Bajaju zvedá meč a hraje boj s drakem, skupinka představující první hlavu si lehá na zem)
- šest dračích hlav je ale stále při síle... (děti křičí, syčí, pohybují rukama...)

...celý scénář se opakuje, dokud neleží na zemi všechny děti představující draka...

9. Švarný koník

„Bajaja je opravdový hrdina! Princezna je zachráněna! A hned se do Bajaji zamilovala. I on jí miloval, už dávno. Nasedli spolu na koně a jeli zpátky domů.“

Popis hry: Děti se rozmístí do prostoru – všichni představují koně. Učitelka dává pokyny:

- koník se pomaličku rozbíhá (děti běží na místě, pomalu, dlaněmi pleskají do stehen)
- koník běží stále rychleji a rychleji
- zámek už je na dohled, kůň kluše, co mu síly stačí (děti zvedají kolena co nejvíce k tělu)
- koník probíhá zámeckou bránou (děti stále běží na místě a mávají na všechny strany)
- všichni vítají živou princeznu i jejího zachránce Bajaju (děti křičí „hurá“, zdvihají ruce, skáčou, radují se)



*„Oblaka letí a čas také letí...
Však my už víme, jak to bylo dál:
slavili svatbu, měli kupu dětí
a v jejich zemi se zas každý smál.“*

10. Reflexní kruh

Posadíme se s dětmi do kruhu, abychom pohádku, i její dramaturgii, zhodnotili. Ptáme se dětí:

- *Jaká postava v pohádce znázorňovala zlo?*
- *Jaká postava v pohádce znázorňovala dobro?*
- *Jaká postava v pohádce projevila nejvíce odvahy?*
- *Proč ostatním rytířům na princezně nezáleželo?*

