

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

DIVADELNÍ FAKULTA

Dramatická výchova

Dramatická výchova

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Příběh o Krbatovi

Mgr. Magdalena Ptáčková

Vedoucí práce: Mgr. MgA. Ivana Sobková

Oponent práce: Mgr. Ivana Vostárková

Datum obhajoby: září 2020

Přidělovaný akademický titul: BcA.

Praha, 2020

Academy of Performing Arts in Prague

Theatre Faculty

Drama in Education

BACHELOR THESIS

The Story of Křabat

Mgr. Magdalena Ptáčková

Supervisor: Mgr. MgA. Ivana Sobková

Oponent: Mgr. Ivana Vostářková

Date of Apology: September 2020

Academic Degree: BcA.

Praha, 2020

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma

Příběh o Krabatovi

vypracoval(a) samostatně pod odborným vedením vedoucího práce a s použitím uvedené literatury a pramenů.

Praha, dne

.....

podpis diplomanta

Upozornění

Využití a společenské uplatnění výsledků diplomové práce, nebo jakékoliv nakládání s nimi je možné pouze na základě licenční smlouvy tj. souhlasu autora a AMU v Praze.

Jako autor souhlasím s využitím této práce pro prezenční studium v knihovně AMU.

Praha, dne

Mgr. Magdalena Ptáčková

PODĚKOVÁNÍ

Na tomto místě bych ráda poděkovala Mgr. MgA. Ivaně Sobkové za vstřícný přístup, cenné rady, inspirativní podněty a čas, který mi věnovala při vedení mé bakalářské práce.

Ráda bych též poděkovala své rodině a přátelům za podporu a trpělivost.

Abstrakt:

Tato bakalářská práce se zabývá transformací literární předlohy Otfrieda Preusslera Čarodějův učeň do podoby příběhového dramatu se žáky ve věku 10 – 15 let na základní škole a v zájmové činnosti dramatické výchovy v Domě dětí a mládeže. Práce je rozdělena na část teoretickou a na část praktickou. Teoretická část se věnuje rozboru předlohy, její proměně pro potřeby skupiny a úvaze o následné inscenační práci. V praktické části je navrženo osm lekcí, které sledují témata přátelství a moci na základě příběhu o Krabatovi prostřednictvím metod a technik dramatické výchovy.

Klíčová slova:

literární předloha, příběhové drama, dramatická výchova, Krabat, přátelství, moc

Abstract:

The bachelor thesis looks into the transformation of Otfried Preussler's novel Krabat into a narrative drama performed with school children aged 10-15 at a basic school and as an extracurricular drama education activity at a Children and Youth Centre (Dům dětí a mládeže). The thesis is divided into a theoretical part and a practical part. The theoretical part deals with the analysis of the novel, its transformation for the needs of the group and consideration of the follow-up staging work. In the practical part, eight sessions are designed to follow the topics of friendship and power based on the Krabat story through the methods and techniques in drama education.

Key words:

novel, narrative drama, drama education, Krabat, friendship, power

Obsah

Seznam obrázk	9
Úvod.....	10
Teoretická část.....	11
1. Analýza přípravné fáze projektu	11
1.1. Otfried Preussler a jeho Krabat.....	11
1.2. Rozbor knihy Otfrieda Preusslera o životě 12	12
1.2.1. Vymezení žánru	12
1.2.2. Tematický plán	13
Prostředí	13
Postavy	14
Děj.....	17
Téma	21
1.2.3. Kompoziční a jazykový plán.....	23
1.3. Proměna předlohy pro potřeby skupiny a lekcí, volba metod.....	25
1.4. Informace o skupině	29
1.5. Vývojová psychologie dětí ve věku 10 až 15 let.....	32
1.6. Divadelní úvaha a příbližná představa dramaturgicko-reflexní koncepce.....	34
Praktická část.....	38
1. Příběh o Krabatovi aneb o přátelství, moci a dospívání.....	38
Scénář lekcí:	39
1.1. 1. lekce	39
1.2. 2. lekce	44
1.3. 3. lekce	50
1.4. 4. lekce	54
1.5. 5. lekce	58
1.6. 6. lekce	61
1.7. 7. lekce	63
1.8. 8. lekce	65
Závěr	72
Seznam literatury a prameny:.....	73

Seznam obrázků

<i>Obrázek 1: Krabatův mlýn v obci Schwarzkollm (Jedná se o skanzen, který je vázán k legendě o Krabatovi – Čarodějův učeň.)</i>	46
<i>Obrázek 2: Mapa Zemí Koruny České</i>	47
<i>Obrázek 3: Mapa Lužice v historických hranicích ze 14. stol.</i>	48
<i>Obrázek 4: Obrázek chasníků</i>	51
<i>Obrázek 5: Mlynářské řemeslo</i>	53

Úvod

Cíl a struktura práce byly změněny s ohledem na opatření vlády související s koronavirovou epidemií a nemožností realizovat zamýšlené projekty se skupinami v plné míře.

Jedenáct havranů sedělo na tyči a dívalo se na něho. Všiml si, že jedno místo, na levém konci, je volné. Potom uslyšel hlas. Zněl chraplavě, přicházel jakoby shůry a z velké dálky, a volal ho jménem. Neodvažoval se odpovědět. „Krabate!“ zaznělo podruhé – a potřetí: „Krabate!“ A potom: „Přijď do Černého Chlumce do mlýna, nebude to ke tvé škodě!“ Nato se havrani zdvihli z tyče a zakrákorali: „Poslechni hlas svého Mistra, poslechni jej!“

Tak jako mladému sirotkovi Krabatovi učaroval tajemný mlýn, moc kouzlit a hlas dívky Kantorcky, do které se zamiloval, tak mně učarovala kniha Otfrieda Preusslera *Čarodějův učeň* natolik, že jsem se rozhodla na jejím základě vystavět příběh, o který bych se ráda podělila s dětmi ve věku 10 – 15 let ve skupinách na základní škole a v rámci zájmové činnosti dramatické výchovy v Domě dětí a mládeže.

Moje bakalářská práce je rozdělena do dvou částí. První je zaměřena na přípravnou fázi bakalářského projektu, ve druhé části je navrženo osm lekcí pro výše uvedené skupiny. Rozbor literární předlohy obsahuje tematický, kompoziční a jazykový plán. Rozvedena je charakteristika prostředí a postav, děj a téma. Vedle informace o skupině je položen důraz na proměnu literární předlohy pro potřeby skupiny a lekcí.

Mým hlavním cílem je zprostředkovat dětem na základě příběhu o Krabatovi s jakými podobami přátelství se mohou setkat, na co si dávat pozor při výběru kamaráda, jaké jsou skutečné hodnoty přátelství (spolupráce, pomoc, důvěra, empatie, soucit...). Při těžké životní zkoušce nebo při náročné životní situaci neztrácet naději, nebát si říct druhému o pomoc, hledat informace a řešení. Dalším tématem, které v lekcích sleduji, je moc, jaké důsledky může mít, když nás ovládne a my se jí necháme strhnout.

Tato témata sleduji v lekcích formou dramatickových činností a her a formou příběhového dramatu. Kapitola o divadelní úvaze přináší zamýšlení nad následnou inscenační prací.

Teoretická část

1. Analýza přípravné fáze projektu

1.1. Otfried Preussler a jeho Krabat

Otfried Preussler se narodil 20. října 1923 v severočeském Liberci. Tam lze také hledat kořeny jeho příběhů. Po maturitě byl povolán na frontu a roku 1944 upadl do ruského zajetí. Zkušenosti z těžkého období v lágrech ovlivnily jeho další život. Po druhé světové válce strávil v Rusku za ostnatým drátem dalších pět let. Jeho rodina byla po válce z Čech vyhnána a přesídlila do Bavorska (Charvát, 2003). Preussler byl ze zajetí propuštěn v roce 1949 a se svou rodinou a snoubenkou Annelies Kind se shledal v Rosenheimu v Horním Bavorsku. Ještě téhož roku byli oddáni. Z manželství vzešly tři dcery: Renate, Regine a Susanne. Po studiích v Mnichově se stejně jako oba jeho rodiče stal učitelem. Vyučoval v Rosenheimu na základní škole a ve školství zůstal pracovat až do roku 1970, naposledy jako rektor. Od roku 1970 se věnoval výhradně psaní. Se svou tvorbou pro děti začal už v 50. letech. Nejdříve psal malé divadelní a rozhlasové hry, později knihy *Der kleine Wassermann* (Vodníček, česky 1971) a *Die kleine Hexe* (Malá čarodějnice, česky 1975), kterými se proslavil jako spisovatel. Otfried Preussler zemřel v roce 2013 (Lange, 2008).

Krabatův příběh vychází ze staré lužickosrbské legendy a z prastarého příběhu o souboji čarodějného učně s mistrem, který se objevuje už ve staré Indii a později znovu v nesčetných obměnách na nejrůznějších místech světa. Autor knihy zpopularizoval Krabata nevídaným způsobem. Jeho pohádkový kouzelný příběh je nadčasový. Je o mladých lidech, kteří se dostanou do styku s mocí a zapletou se do jejích osidel. Z jejího vlivu je možné se dostat cestou pevné vůle, pomocí věrného přítele a opravdové lásky (Charvát, 2003).¹

¹ Předobrazem legendárního Krabata byl Johannes Schadowitz žijící v letech 1624 až 1704, plukovník chorvatské lehké jízdy. Za zásluhy ve válce s Turky mu saský panovník Johann Georg III věnoval v roce 1691 statek Gross Särchen – Wulke Ždžary v Horní Lužici. Od prosince 1691 zde žil jako důchodce a správce statku. O své podané se staral, jako první na svém panství zrušil robotu a zaváděl nové způsoby hospodaření. Vyznal se v léčení, uměl hojit zranění a zlomeniny. Vznikly legendy, že

1.2. Rozbor knihy Otfrieda Preusslera – Čarodějův učeň

(přeložil Radovan Charvát, vydalo nakladatelství Argo, Praha, 2003)

1.2.1. Vymezení žánru

Autor knihy se nechal inspirovat starou lužickosrbskou legendou (pověstí) o Krabatovi. Kniha je někdy označovaná za román pro dospělé, jindy za román pro děti. Svou hrůzostrašnou atmosférou a vyprávěním připomíná skoro až horor. Dále se o ní mluví jako o kouzelném příběhu. Autor za Krabata obdržel v roce 1972 Německou cenu za dětskou knihu. Je určena pro děti starší deseti let. Překladatel Radovan Charvát ji nadepisuje legendou o Krabatovi (Charvát, 2003).

Nejlépe se hodí označení pohádka, a to z mnoha důvodů. Je to epický prozaický žánr lidového původu s fantasticko-zázračným obsahem. Odehrává se kdysi a kdesi – „*Bylo to někdy mezi Novým rokem a svátkem Tří králů.*“ Pohádkový svět je nápadně mezerovitý, vyznačuje se barvitostí děje a zázračnými předměty (nůž od Tondy, kouzelná kniha Koraktor...). Ve fantastickém rámci však obsahuje pohádka významné elementy reálné životní zkušenosti (těžká zkouška, síla milostného citu, důležitost přírody, odchod do mlýna, sociální nerovnost...). Zejména příroda je aktivní složkou příběhu i vyprávění. Vítězí dobro nad zlem, postavy v pohádce jsou plošné, nápadně reprezentativní, protikladné. Čarodějův učeň je dlouhá pohádka, která užívá trojných opakování i různých odboček. Je tedy bohatá

létal na svém husarském plášti, ve kterém je často zobrazovaný, uměl se převtělit v havrana. Vznikl tak legendární dobrosrdečný čaroděj. Přezdívka Krabat vznikla ze staroněmeckého názvu Chorvata, v dnešní němčině se Chorvat řekne Kroat. V lužické srbštině se Chorvat nazývá Krawat (blíže viz <https://czechtravelpress.cz/cs/clanky-novinaru/clanky-ze-sveta/1578-krabat-luzickosrbsky-faust>).

Příběh o Krabatovi se odehrává na pozadí Velké severní války (1700–1721), ve které se střetly Dánsko, Norsko, Sasko a Rusko na jedné a Švédsko s Osmanskou říší na druhé straně. Válka, ve které padlo bezmála milion vojáků, zpusťovala zemi a ztrápila obyčejný lid. Hladomor a nemoci se staly běžnou součástí života. Proto není divu, že si vesničané začali vyprávět příběhy o mocí nadaném ochránci slabých, který jim pomůže z nouze. Zároveň se v důsledku války v postižených zemích začala toulat spousta sirotků, kteří přišli o rodiny i střechu nad hlavou. Tato situace se stala živnou půdou pro vznik pověsti o žebřavém chlapci či chorvatském vysloužilci, který prohlédne nástrahy temných sil, postaví se zlu mnohokrátě mocnějšímu, než je on sám a za pomoci čistého srdce a lásky zvítězí (blíže viz <https://www.stoplusjednicka.cz/cernokneznik-krabat-kde-se-vzala-legenda-o-chlapci-se-slamenou-korunou>).

na magická čísla např. 3 (tři roky; trojí sen, zaklepání na dveře, útěk...), 12 chasníků. Mistr přijímá žáky do černé školy – do školy kouzel a magie. Ve mlýně panuje řád, který se musí dodržovat. Pohádka je bohatá na rituály, obřady, trhy, slavnosti a posvícení.

1.2.2. Tematický plán

Prostředí

Příběh čtrnáctiletého chlapce Krabata se odehrává na přelomu 17. a 18. století ve slezské Horní Lužici, severozápadně od česko-německých hranic, nedaleko Hoyerswerdy a Kamenze (v románu jsou to Vojeřice a Kamenec, lužický Kamjenc). Při líčení Krabatova domova a jeho okolí vycházel autor knihy z existujících názvů i vesnic. V českém překladu jsou jména pozměněna tak, aby dostala českou podobu, ta se ovšem opírá o původní lužickosrbská pojmenování (Charvát, 2003).

Děj knihy začíná někdy mezi Novým rokem a svátkem Tří králů. Tři žebraví hoši – Krabat, Loboš a ještě jeden kluk putují jako Tři králové krajinou u Vojeřic ode vsi ke vsi.

Hlavním dějištěm příběhu je Černý mlýn, který stojí ve vesnici Černý Chlumec. Popis prostředí vytváří tajemnou atmosféru života ve mlýně a místy zachycuje skutečné reálie doby. Chod mlýna je vázán jednak na příznivé podmínky ročních období, převážně však na zákonitosti, rituály, řád a zvyky, které určuje Mistr.

Dalším prostředím, kde se odehrává děj, je Černý Chlum, kde se Krabat potkává s Kantorkou.

Děj se tedy nejčastěji odehrává ve mlýně nebo jeho okolí, kde mají chasníci vykonat nějaký úkol. Například je Mistr posílá do Kuklova na dobytčí trh, dále na místa, kde přišel někdo násilně o život apod.

Charakteristika prostředí:

Lužickosrbské prostředí je českému čtenáři blízké. Vesnice jsou podobné českým se stejnými tradičními zvyky: *„Mnoho sedláků porazilo na Nový rok prase, podarovalo tedy krále z Východu klobásami a špekem. Jinde byla*

jablka, ořechy a sušené švestky, někde chléb s medem a máslový dort, anýzová placka nebo skořicová hvězda." Dalšími známými prostředními jsou mlýn a tržiště. Totožná je i krajina plná lesů a planin.

Popis prostředí hraje v knize významnou roli. Dotváří tajemnou atmosféru mlýna a je odrazem poetičnosti autorova stylu. Autor toho dosahuje zvukomalebnými jazykovými prostředky, metaforami, přirovnáními a bohatou slovní zásobou (častá adjektiva): „*Krabat spatřil mlýn. Stál před ním, skrčený ve sněhu, temný a výhružný, jako mocné, zlé zvíře, číhající na kořist.*“... „*Přivítalo ho hrobové ticho a hluboká tma. Ale vzadu, na konci chodby, uviděl slabé světélko. Pouhý záblesk záblesku.*“

Postavy

Literární postava vyjadřuje přímo nebo metaforicky téma člověka. Pohádkové postavy odrážejí jednání postav z reálného světa. Vladimír Jakovlevič Propp ve své knize Morfologie pohádky rozlišuje 7 okruhů jednání postav:

1. *ŠkŮdce*
2. *Dárce*
3. *Pomocník*
4. *Carova dcera*
5. *Odesílatel*
6. *Hrdina*
7. *Nepravý hrdina*

V knize Otfrieda Preusslera *Čarodějův učeň* se vyskytují 4 okruhy: *škŮdce, dárce, pomocník a hrdina.*

Dále Propp dělí uvedené okruhy podle jednotlivých pohádkových postav:

1. Okruh jednání přesně odpovídá postavě.
2. Jedna postava zahrnuje několik okruhů jednání.
3. Jeden okruh jednání se rozděluje mezi několik postav (Propp, 2008).

A ještě upozorňuje, že ... „*vůle postav a jejich záměry nemohou být považovány za skutečný motiv k jejich klasifikaci. Důležité není to, co chtějí dělat, jakými city jsou vedeny, důležité jsou jejich činy jako takové,*

zhodnocené a určené z hlediska jejich významu pro hrdinu a průběh děje.“
(Propp, 2008, s. 67)

Okruh jednání přesně odpovídá postavě:

Do tohoto prvního okruhu jednání řadím Krabata, jelikož jeho činy odpovídají pohádkovému *hrdinovi*. Je statečný. S chlapci se přátelí, i přestože mu to Mistr zakázal. Chce zachránit chlapce před smrtí a pomstít kamarády Tonda a Michala. Tajně se schází s Kantorkou, hledá pomoc a řešení. Jeho vůle a záměr odpovídají skutkům a činům. Vysvobodí chasníky z prokletí Mistra a jeho mlýna.

Jedna postava zahrnuje několik okruhů jednání:

Do druhého okruhu jednání řadím Mistra, který nejprve vystupuje jako *dárce*, který nabízí Krabatovi práci, nocleh, stravu. Dále chlapcům daruje moc kouzlit. Svými činy se z něj brzy stává *škůdce*, který škodí jak Krabatovi, tak ostatním klukům, bez kterých by nemohl být dále naživu. Krabat zjišťuje, že namísto vzájemné pomoci, ho Mistr všude sleduje, pronásleduje a všechny kluky nakonec čeká ve mlýně smrt. Jsou ve mlýně uvězněni, ze mlýna nemůžou dobrovolně odejít ani utéct. Čary a kouzla, která se ve mlýně naučí, slouží jen Mistrově blahobytu.

Postava Lyška svým způsobem také odpovídá druhému okruhu. Lyško je lstivý a ubližuje ostatním chasníkům ve mlýně, tedy *škůdce*, pro Mistra je však oddaným sluhou, tedy jeho *pomocníkem*.

Tonda je *pomocníkem* a *dárce*m. Krabatovi ulevuje od těžké práce ve mlýně, když mu položí ruku na rameno (na rozdíl od Krabata už umí kouzlit). Daruje Krabatovi kouzelný nůž, který ho má ochránit před nebezpečím. Prozrazuje chlapci, na co si má dávat ve mlýně pozor – například neprozrazovat v žádném případě jméno dívky, ve které najde zalíbení. Postava Tondy je vůbec pozoruhodná a charakterní. Je to moudrý chlapec. Už ví, že ho čeká smrt, a přesto pomáhá ostatním a nemyslí na sebe. Důležitá je i pomoc po jeho smrti. Ve snu Krabatovi sdělí, že ten, kdo ho první osloví jménem, až se ze sna probudí, bude ten dobrý kamarád.

Jura byl onen přítel, ke kterému měl najít Krabat důvěru. Je *pomocníkem*, *dárce*m, též i *hrdinou*. Je chytrý. Brzy přišel ve mlýně na to, že

když bude dělat hloupého, Mistr si ho nebude všímat, nebude tak pro něj představovat ohrožení, a on tak bude postupně zjišťovat, jak je možné se z mlýna dostat pryč, v čem vězí Mistrova moc a jak může chasník Mistra porazit. To všechno sděluje Krabatovi. Mohl nahlížet do Koraktoru, jelikož v Mistrově světnici často uklízel. Naučil se kouzla, která Krabatovi pomohou setkat se s Kantorkou, a dozvěděl se, že jen čistá láska dívky k chlapci může Mistra porazit.

Kantorka je tak současně *pomocnicí* a *dárkyní*. Krabat se Kantorce svěřuje se svým trápením, ona mu naslouchá a slibuje mu, že mu pomůže a vysvobodí ho z moci Mistra a Pekel. Daruje mu svůj pramínek vlasů, který je pro ni znamením, kdy se má do mlýna vydat. Pramínek přinese Kantorce Jura, když už se schyluje k boji Krabata a Mistra. Svoji věrnou láskou chlapce vysvobodí.

Jeden okruh jednání se rozděluje mezi několik postav:

Z předchozího okruhu mně vyplývá, že *škůdci* jsou Mistr a Lyško, *pomocníci* Tonda, Jura, Kantorka a také Lyško, *dárci* Mistr, Tonda, Jura a Kantorka, *hrdinové* Krabat a Jura.

Závěrem bych ještě dodala, že pohádka Čarodějův učeň je převážně pohádkou autorskou a symbolickou, jelikož příběh v sobě obsahuje hlubší významy podobenství, zvýrazňuje myšlenkový obsah, mnohdy určený spíše dospělým než dětem.

V knize je velké množství postav, které je možné rozdělit na postavy hlavní a vedlejší a na kladné a záporné. Pro přehled uvádím jejich stručnou vnější i vnitřní charakteristiku.

Hlavní a kladné:

KRABAT – hodný, přátelský, pracovitý, spravedlivý, statečný, moudrý; jeho největšími přáteli jsou Tonda a Jura

TONDA – ochotný; statný mládenec s hustými šedivými vlasy; z jeho očí vyzařuje velká vážnost; Krabat k němu hned od prvního dne pojal důvěru; důstojný klid a přátelský způsob, jak s ním jednal, si ho hned získaly; Krabatovi hodně pomohl

JURA – nejprve hloupý, za čas se ukáže, že to jen hraje; Krabatovi pomáhá a svěřuje se mu, co je klíčem k úspěšnému odchodu ze mlýna; chlapcům vaří a vykonává všechny domácí práce

MICHAL, MERTEN – bratřenci silní jako medvědi; dobrotivé povahy

ANDRUŠ – podobaný od neštovic a vždy hotový k nějaké taškařici

KANTORKA – krásná dívka plná lásky a dobroty

LOBOŠ – skrček s červenýma ušima; všichni ho mají rádi; pln hrdosti, že je učedníkem ve mlýně

Hlavní a záporné:

MISTR – starý, zlý, lstivý; touží po moci a nesmrtelnosti; má pásku přes levé oko; nesnese, když se někdo ve mlýně přátelí

LYŠKO – lstivý, zákeřný; chce se zavděčit Mistrovi, tak na ostatní kluky donáší

KMOTŘÍČEK – ztělesnění zla; smrt, satan; má moc nad Mistrem

Vedlejší a kladné:

(tyto postavy charakterizují prostřednictvím krátkých výstižných popisů z autorova pera, jelikož se o jejich charakterech v textu více nedozvídáme)

STAŠEK – šibal, hbitý jako lasička a šikovný jako opice

HANZO – říkali mu býk podle jeho šíje a nakrátko ostříhané hlavy

PETR – krátil si večery vyřezáváním lžic

KITO – tvářil se neustále, jako by měl v žaludku hřebíky

KUBA – mlčenlivý

VÍTEK – vytáhlý bledý mladíček s úzkými rameny a narudlými pačesy

V románu se vyskytují ještě další postavy – například obchodníci, sedláci, děvečky, chasníci, mlynář, saský maršál, kurfiřt a Pumput.

Děj

Kniha Otfrieda Preusslera Čarodějův učeň vypráví příběh o čtrnáctiletém sirotkovi Krabatovi, kterého přivedou životní nuzné podmínky a sen do Černého mlýna, kde vládne, jak se později ukáže, černá magie.

Krabat a další dva kluci putují jako Tři králové od vesnice k vesnici, aby si vydělali na živobytí. Krabatovi se zdá třikrát podivný sen, ve kterém

ho havrani a jejich Mistr lákají do mlýna v Černém Chlumci. Krabat se tam nakonec vydá. Mlýn stojí osamocen na planině v Blatech.

Když Krabat dorazí do mlýna, třikrát zaklepe na dveře a pak vstoupí. Přivítá ho Mistr, který má pásku přes levé oko a podává mu ledovou ruku se slovy: „*Tak tady jsi,... já jsem tu Mistr, můžeš u mě být učněm. ... Plácnem si?*“ V tuto chvíli začne mlýn opět mlít.

Krabat je ubytován na půdě, kde znaven cestou do mlýna, hned usne. Když se probudí, vyleká ho 11 postav, které stojí vedle jeho lůžka a připomínají mu svým výrazem a bledostí ve tváři strašidla. Brzy se se všemi chasníky až na Istivého Lyška spřátelí. Největší oporou mu je stárek Tonda. Krabat si brzy všimne, že ve mlýně panuje řád, který se musí dodržovat. Mistra musí ctít a poslouchat každý z tovaryšů. Práce ve mlýně je pro Krabata náročná, ale přítel Tonda mu v těžkých situacích pomáhá. Když například položí chlapci ruku na rameno, vrátí se mu síla a energie.

Krabat se ve snu pokusí třikrát o útěk. Zjistí, že to není možné. Stále se vrací zpět do mlýna, kde ho čeká Mistr a jeho pokusům se jen směje. I v realu se potvrdí, že jsou chasníci ve mlýně uvězněni a že není možné ze mlýna dobrovolně odejít nebo utéct.

Postupně Krabat zjišťuje, že ve mlýně něco není v pořádku. Pod takzvaným Mrtvým chodem (to je sedmé mlýnské složení, které se nevyužívá) leží na zemi hromádka kostí a zubů namísto obilí. Na novoluní do mlýna přijíždí zvláštní cizinec-kmotříček. Všech 11 chlapců včetně Mistra musí vykládat pytle mouky a nakládat cizinci na vůz další. Vše probíhá v rychlosti a chaosu. Chasníci po náročné práci s nadávkami na rtech celí sedření padnou na svá lůžka a usnou. A vůz, který odjíždí s kmotříčkem, nezanechá v trávě žádnou stopu.

Za čtvrt roku je Krabat na Velký pátek přijat v podobě havrana do černé školy jako žák. Od nynějška se bude vzdělávat v tzv. umění všech umění – magii. Nesmí však nikdy nahlédnout do knihy kouzel – Koraktoru.

Mistr zadává chasníkům různé úkoly. Například na Bílou sobotu se vydávají chlapci vždy po dvou k místu, kde přišel někdo násilnou smrtí o život. Krabat jde s Tondou k Bäumelově kříži. Nesmějí celou noc usnout a musí rozdělat oheň. Tam poprvé slyší Krabat zpívat Kantorku – předzpěvačku, do které se později zamiluje. Spolu s ní další dívky chodí celou noc s lucernami

a zpívají velikonoční píseň. Tonda varuje chlapce před nebezpečím se zamilovat. I on se tenkrát zamiloval. Jeho dívka Voršula se utopila, jelikož byla pronásledovaná Mistrem a raději si vzala život, než aby takhle trpěla. Proto mu klade na srdce, aby se nikomu ve mlýně nesvěřoval, že se mu líbí nějaké děvče a v žádném případě neuváděl její jméno. Před svítáním si musí chlapci udělat dřívkem od ohně na čelo znamení muří nohy – hvězdu s pěti cípy (pentagram) – znamení Tajného bratrstva. K ránu se vrací chlapci do mlýna.

Mistr připevní do otevřených domovních dveří volské jho. Jak chlapci postupně přicházejí, musí pod ním podejít se slovy: „*Skláním se pod jhem Tajného bratrstva.*“ Mistr je pak uštědří políčkem na pravou líci a zvolá: „*Pamatuj, že ty jsi žák!*“ Potom je udeří na levou líci a připojí: „*Pamatuj, že já jsem Mistr!*“ a chasník se musí třikrát hluboce poklonit před mlynářem a slavnostně mu slíbit: „*Budu tě Mistře ve všem poslouchat, teď a navždycky.*“

Mistr posílá tovaryše nejčastěji na trh, kdy se jeden ze dvou kluků promění např. v koně a je prodán na trhu, pak se opět může proměnit v chasníka.

Krabatovi se na jednu stranu líbí, že umí čarovat, ale za čas zjišťuje, že to není všechno. Práci, nocleh a dobrou stravu tovaryši sice mají, ale nemají svobodu a žijí v mlýně ve strachu o svůj vlastní život. Každoročně na Nový rok totiž musí zemřít jeden z nich, aby mohl být Mistr dál naživu. Takovou úmluvu má Mistr s kmotříčkem – satanem. Aby mlýn fungoval, musí být ve mlýně vždy plný počet dvanácti chasníků. Mistr si vždy vybírá toho, kým se cítí být nejvíce ohrožen. Na řadu přichází Tonda, který byl pro všechny chlapce oporou a přítelem, zejména pro Krabata. Ten se cítí po jeho smrti zdrcen a vzhledem k tomu, že o úmluvě nic netuší, nedokáže si vysvětlit, proč musel zemřít. Teprve až s pomocí nového kamaráda Jury se později dozvídá, jak to ve mlýně chodí.

Krabat brzy zjišťuje, že jeden rok ve mlýně jsou doopravdy tři léta. Na místo Tondy nastupuje nový učeň Vítek. Mlýn už zase mele. Podle mlýnského řádu se po roce ve mlýně stává z učedníka Krabata chasník.

Vše se opakuje třikrát. Vítek je přijat do černé školy, o Velikonocích jde Krabat tentokrát s Jurou ke kříži. Krabat se naučí nové kouzlo – pomocí kouzelné formulky vyjde ze sebe a střetne se v noci s Kantorkou. Vtělí se

do plamene svíčky, kterou drží dívka před sebou, když zpívá. Krabat se do Kantorky zamiluje.

Mistr a jeden z chasníků, Lyško, který je věrný sloužící Mistra, se snaží dozvědět její jméno. Krabat, poučen Tondou, zarytě mlčí.

Na další Nový rok zemře Michal, to je velká rána pro Mertena, který se pokusí dokonce o sebevraždu. Mistr mu dá jasně najevo, že jedině on rozhoduje o tom, kdo ve mlýně zemře. Na místo Michala nastupuje Loboš, který kdysi s Krabatem dělal tři krále. Všechny rituály se opakují i třetí rok.

Krabat postupně zjistí, proč Jura dělal ze sebe hloupého. Ve skutečnosti je chytřejší než všichni ostatní. Jura se svěřuje Krabatovi se vším, co se v černé škole naučil. Mistr je prý sleduje všude a všechno slyší. Naučí chlapce nové kouzlo. Nakreslí na zem kruh, tři kříže a symbol muří nohy. Mistr tak na chlapce zapomene a oni mohou spolu o všem rozmlouvat. Krabat se konečně dozvídá, proč musí každý rok někdo zemřít. Mistra může porazit jen upřímná a silná láska dívky k chlapci. Musí ho však dívka při zkoušce s Mistrem mezi ostatními chasníky poznat. Jura se o tom dozvěděl v Korakтору, když uklízel v Mistrově světnici. Vzhledem k tomu, že si Mistr může zkoušku vyložit vždy po svém, je zapotřebí, aby se Krabat naučil odolávat Mistrově vůli. *„Až budeme sedět na tyči v havraní podobě a on nám nařídí: ‚Strčte zobák pod levé křídlo!‘ – potom musíš dokázat jako jediný strčit zobák pod pravé křídlo. ... „Když se při zkoušce zachováš jinak než ostatní, bude možno tě poznat: tvá dívka bude vědět, na kterého havrana má ukázat, a bude to.“* A Jura dodal: *„Budeš si cvičit vůli.“*

Mistr se bojí a je ohrožen. Krabatovi nabízí moc. Chce, aby nastoupil na jeho místo. Krabat odmítá.

Krabat se sejde nenápadně s Kantorkou a poví jí o svém trápení. Dívka dá chlapci pramínek vlasů. To bude pro ni znamení, kdy se má k mlýnu vydat. Po Vánocích Krabat vyšle Juru s pramínkem vlasů ke Kantorce.

Ve zkoušce Kantorka obstojí. Se zavazanýma očima musí poznat, kdo z 12 havranů je její chlapec. Poznává ho podle toho, že Krabatovi tluče nahlas srdce, jelikož se o dívku bojí. Mistr je poražen, Tonda s Michalem i všichni ostatní jsou pomstěni. Mlýn i s Mistrem se ocitnou v plamenech.

Téma

Kniha nabízí celou řadu témat a motivů. Vedle klasického vítězství dobra nad zlem, najdeme v knize témata – láska je mocnější než nenávist, důležitost přátelství, moc a jeho nebezpečí, totalitní nadvláda a manipulace, vůle a její síla a téma dospívání.

V příběhu je nejvíce zřetelný konflikt Mistra s Krabatem. S ním do textu proniká i psychologizace postav. Rozvedeny jsou pak dále i motivy záchrany dívkou, vztahy mezi mlynářskými tovaryši, koloběh roku, a další.

Autor hojně pracuje se symboly. Důležité motivy a témata se promítají do postav příběhu, postavy tak nabývají symbolických rozměrů – motiv života a smrti (Krabat, Kantorka a Mistr), motiv pomoci (Tonda, Jura a Kantorka), motiv temnoty a světla (Mistr – zlo a Kantorka – dobro). Dalšími motivy jsou – motiv strachu, motiv zamilovanosti (trojí zpěv Kantorky), motiv slibu (podání Mistrovi ruku), motiv pomoci (Krabatovi pokládá ruku na rameno Tonda i Kantorka, tím mu dodávají pocit bezpečí a jistoty), kříž jako symbol ochrany před Mistrem, předem připravená rakev jako symbol smrti. Výrazná je i autorova motivická práce s prostředím – motiv mlýna (hrozba a moc), náročné podmínky prací okolo mlýna v zimním nečase.

Důležitá jsou magická a symbolická čísla 3 a 12, která nesou význam. 12 chasníků může odkazovat k 12 apoštolům Ježíše Krista. Číslo 3 má v sobě jakoby počátek, průběh a závěr nebo zrození, život a smrt. Tak odpovídá základnímu indoevropskému třídění času na minulost, přítomnost a budoucnost. K nim přistupují trojice etické, třeba tři známé ctnosti: víra, naděje, láska nebo tři stupně mystické: očištění, osvícení, sjednocení. Podstatná je křesťanská svatá Trojice Otec – Syn a Duch svatý. V knize se tato číselná symbolika odráží v cykličnosti rituálů a řádu mlýna. Tři roky strávil Krabat ve mlýně, třikrát se mu zdál sen, třikrát chtěl utéct, namalování 3 křížů jako symbol ochrany před Mistrem, Tři králové, tři chlapci nastupují k Mistrovi do služby atd.

Řád mlýna se musí dodržovat. Aby mohl mlýn fungovat, musí mít Mistra a 12 tovaryšů. Na Nový rok musí vždy jeden z chasníků zemřít, aby kmotříček nechal Mistra další rok naživu. Pokud není ve mlýně plný počet 12 chasníků, mlýn přestane mlít. Mistr má moc nad chasníky, kmotříček nad Mistrem. Všechno se opakuje podle přesných pravidel a stejným způsobem. Do mlýna

vstoupí chlapec, který se stává učněm. Po třech měsících tvrdé práce se z něj stává žák, který se začne učit černé magii. Vždy na Bílou sobotu odchází chlapci ke kříži a musí přinést Mistrovi „znamení“. Ráno mu slibují věrnost a poslušnost, a tím opět propadají moci Pekel. Rok ve mlýně znamená ve skutečnosti 3 roky. Po roce se stává z učně chasník. Koloběh života je podporován pravidelnými událostmi stejného charakteru. Tonda pomáhá Krabatovi, novému učni Vítkovi pomáhá Michal, Lobošovi pak Krabat.

Autor byl ovlivněn dobou, ve které žil a válečnými zkušenostmi. To se v díle odrazilo, i když jen skrytě. Autor pracuje se symboly pochopitelnými pro děti. Nejzřetelněji to vnímám v symbolu pentagramu – znamení muří nohy. Ten může odkazovat k židovské hvězdě, kdy Židé za války nesměli téměř nic – paralela chasníků, kteří nesmějí opustit mlýn, nesmějí spolu o ničem mluvit a musí ctít svého Mistra (Třetí říše) – „Pamatuj, že já jsem tu Mistr, ty jsi jen žák.“ V obou případech každého z nich nakonec čeká smrt. *„Hoch ještě netušil, že od té chvíle Mistrovi propadl, že se mu vydal tělem i duší, na život a na smrt, se vším všudy.“* Chlapci ve mlýně poznamenáni pentagramem jsou přinuceni vzdát se všech svých práv a svobody. Téma moci, nadvlády a manipulace je aktuální v každé době. Odkazuje k hrozbám totalitních režimů. Jen láska a další křesťanské hodnoty se můžou ze zla, ať už v podobě moci či magie, vymanit.

Láska je vtělena do postavy mladé dívky Kantorky. Její láska ke Krabatovi je čistá a nezištná. Pro záchranu milované osoby nasazuje svůj vlastní život. Též Krabat by pro dívku udělal cokoli, kdyby nebyl v tak těžké situaci. *„Jak jsi mě mezi ostatními poznala?“... „Cítla jsem, že máš strach o mě: podle toho jsem tě poznala.“*

Vše zásadní se děje v období křesťanských svátků. Na Velký pátek se stává z učně žák, který má moc čarovat. Na Bílou sobotu hoši odcházejí na místo, kde někdo přišel násilně o život. Na nedělní Zmrtýchvstání Páně slibují chasníci Mistrovi poslušnost a věrnost. Mlýn má posvátný význam a chod mlýna má očišťující funkci. Preussler ho popisuje jako místo temné a hrozné. Čím více propadají chasníci Peklu a moci kouzel, tím se vzdalují Boží milosti. Když mají například pohřbít Tonda, Krabat si nemůže vzpomenout na slova modlitby Otčenáš. Hrůzostrašně působí i neúcta k mrtvému – nevšímavé a chladné pochování do hrobu, bez pastora a bez kříže, bez svíček

a bez žalozpěvů. Chlapci musí na zemřelého zapomenout. Jsou v moci Mistra a Pekel.

Řádu ve mlýně se vzepře Krabat. S podporou přátel a dívky Kantorky se mlýn spolu s Mistrem octnou v plamenech. Všichni jsou zachráněni. Opět tu vnímám možné odkazy na Kristův život, kdy Ježíš ve věku 33 let (symbolika 33 kapitol v knize) vykupuje všechen lid svojí láskou a pokorou.

Hodnoty lidské jsou vtěleny do postavy Krabata. Jeho statečnost, odvaha a láska ho dovedou k vítězství. Též i láska dívky k chlapci. Pozoruhodná je i síla přátelství. Tonda pomáhá Krabatovi v začátcích jeho práce ve mlýně a svěří mu, na co si má dávat pozor. Je též odvážný, i přestože ví, že Mistr je všude a slyší všechno. Jura je rovněž další silnou osobností, která zásadně ovlivní šťastný konec příběhu. Vzhledem k tomu, že téma přátelství jsem si zvolila jako klíčové pro mé příběhové drama, blíže se mu věnuji v kapitole *Proměna předlohy pro potřeby skupiny a lekcí, volba metod*.

Dalším tématem, které tu Preussler sleduje, je silná vůle a dospívání. Krabat musel brzy dospět. I přestože jeho život nebyl vůbec jednoduchý, zachoval si lidskou tvář a s pomocí věrných přátel a lásky také pevný charakter a ctnosti – soucit, spoluúčast, vůli zůstat člověkem.

1.2.3. Kompoziční a jazykový plán

Knihy je rozdělena do tří částí podle tří let, které Krabat strávil ve mlýně. Kompoziční trojdílnost odkazuje na obecnější fenomén číselné kompozice. Příkladem je 33 kapitol jakožto symbol čísla posvěceného Kristovým věkem. Jelikož důležité situace a motivy se opakují pravidelně podle ročních období, svátků a zákonitostí mlýna, nazývám čas objevující se v knize jako čas cyklický.

Kompozice díla je chronologická. Autor na rozdíl od modelového čtenáře zná budoucnost, která nastane, a jen postupně ji vyjevuje, čímž se vytváří napětí.

Všechny kapitoly spojuje ústřední postava Krabata. Některé kapitoly jsou spíše popisné a děj nerozvíjejí – *Polní hudba, Vyprávění o Pumphantovi, Víno a voda*. Názvy kapitol naznačují, co bude jejich obsahem – *Žádný med,*

Cesty ve snu, Znamení Tajného bratrstva, Na památku, Bez pastora a bez kříže.

Jazyk v textu je spisovný. Autor využívá odborné terminologie z mlynářského prostředí. Jeho vypravěčský um je mistrný. Kniha je tajemná a napínavá. Je plná zvukomalebných jazykových prostředků, metafor, přirovnání a symbolů. Napětí je drženo po celou dobu knihy i tím, že se tajemství mlýna odkrývá postupně. Krabat se dozvídá až na samém konci příběhu, že má Mistr s kmotříčkem úmluvu. Na Nový rok musí Mistr vydat kmotříčkovi jednoho z chasníků, aby mohl být dál naživu. Působivé jsou i časté otázky Krabata, na které nedostává odpovědi. Chasníci zarytě mlčí nebo jen utrousí například „*Mrtví jsou mrtví*“, „*Život jde dál*“ a podobné fráze, které nic nevyprávějí o naléhavosti situace. I popis zvukomalebného prostředí podtrhuje tajemnou, lehce mrazivou atmosféru příběhu.

Kniha je napsaná v er – formě. Vypravěč je nadosobní (autorský vypravěč objektivní), je vševědoucí, neutrální a fyzicky nepřítomný. Nahlíží do vědomí postav. Řeč vypravěče střídá řeč přímá i nepřímá. Časté jsou otázky, nálady, dojmy a rozvahy hlavního hrdiny pronesené v přímé řeči: „*Nikdo mě nenutí, abych tam šel.*“... „*Kde je světlo, budou i lidé.*“... „*Jaké má asi vlasy, Kantorka?*“... „*A kdybych vyšel ze sebe?*“ Text je bohatý na dialogy postav. Kurzívou jsou označeny Krabatovy sny. Odlišují se od běžného textu tím, že vypravěč zaujímá k událostem angažovaný postoj a reflektuje je. Vyjadřuje zevnitř pohled nevlastní. Sny vyjevují podstatné elementy důležité pro rozvíjení dramatického děje – útěky Krabata ze mlýna, setkávání Krabata s Kantorkou. Ze snů je cítit naléhavost a realističnost, čehož autor dosahuje krátkými výstižnými větami, bez odboček a dlouhých popisů: „*Je jaro, sníh už roztál, vítr ho rozpustil. Krabat jde Blaty, je noc a den...vtom uvidí v mlze postavu, která se k němu blíží. Ne, vzdaluje se. Myslí si, že je to Tonda...Postava jakoby zaváhala.*“

1.3. Proměna předlohy pro potřeby skupiny a lekcí, volba metod

Můj bakalářský projekt má podobu interního dramatického výchovného projektu s osmi vyučovacími lekcemi.

Jak už jsem zmínila, kniha Otfrieda Preusslera nabízí řadu témat, což učitelé dramatické výchovy umožňuje s příběhem tematicky pracovat dle potřeby skupiny, školy či mimoškolního zařízení. To znamená, že si učitel téma volí podle toho, co u skupiny vnímá jako aktuální. V mém případě jsem si jako stěžejní témata vybrala přátelství a nebezpečí moci. Téma bylo přizpůsobeno pro zvolenou věkovou skupinu, tedy pro skupinu dětí ve věku 10-15 let, navštěvující zájmovou činnost dramatické výchovy v DDM Spirála (Přemyslská, Praha 8). Skupina je blíže představena v kapitole *Informace o skupině*.

Mým prvním úkolem bylo seznámit se s literární předlohou a hledat v ní vhodná témata, motivy a náměty pro společnou práci s dětmi. Poté jsem na základě předlohy sestavila 8 postupně jdoucích lekcí. První lekce je zaměřena na seznámení se skupinou a na přátelství. Další sedm lekcí vychází z příběhu knihy Otfrieda Preusslera *Čarodějův učeň* a mají podobu příběhového dramatu.

Rozdíl mezi textem předlohy a příběhem dramatu spočívá především v tom, že ve vyprávění epického žánru postupuje autor chronologicky, v příběhovém dramatu spočívá podstata v procesu hraní, kdy děti v rámci dramatické hry mohou příběh proměňovat a dotvářet. S tím souvisí i čas příběhu, kdy se děti mohou vracet do minulosti, hledat příčiny jednajících postav. Žáci mohou odstoupit od situace a role a nahlížet na ně zvenčí. Prozkoumávat a řešit je, zaujímat k nim různá stanoviska, pohlížet na ně z různých úhlů pohledu a hledat souvislosti. Dále se u dětí rozvíjí schopnost kritického myšlení.

I přes uvedené rozdíly jsem se snažila dějovou osnovu předlohy z větší části zachovat. Důvodem byl nosný příběh s poetičností autorova vyprávění a s dramatickými situacemi, o kterých více pojednává kapitola *Divadelní úvaha*. Přesto jsem s ohledem na časové možnosti lekcí, materiální podmínky

školy, výukové cíle, zkušenosti dětí s dramatickou výchovou vynechala důležitá a výrazná témata a postavy předlohy, či je odsunula do pozadí. Nejvýrazněji se to projevilo v časových a významotvorných posunech, důležitých pro příběh epického žánru, v lekcích příběhového dramatu však ne tak podstatných.

Do středu pozornosti stavím postavu Krabata, jeho motivace jednání a rozhodování. Tato proměna předlohy do podoby příběhového dramatu je zásadní, jelikož v dramatu jde o hlubší prozkoumávání počinů hlavního hrdiny, což se v pohádce neřeší - psychologie a motivy postav jsou skryty, nehrají „hlavní roli“.

Jelikož se zabývám hlavně tématem přátelství, do popředí stavím vztah dvou kamarádů Tondy a Krabata. Krabat se v příběhovém dramatu spřátelí s Tondou, který mu uleví v začátcích od těžké práce ve mlýně, následně po jeho smrti mu opět pomáhá. Setká se s ním ve snu a sdělí mu důležité informace, které odhalují záhadné a strastiplné okolnosti života ve mlýně (smrt) a jejich možná řešení. Ta jsou sdělována prostřednictvím učitele v roli Tondy, který je prostředníkem a zároveň pomocníkem, bez něhož by příběh nemohl dále pokračovat. Tuto pomoc zastává v předloze další dobrý kamarád – Jura, který je z časových důvodů z dramatu vypuštěn. Pozornost jsem zaměřila na hlubší prozkoumávání přátelství mezi Tondou a Krabatem. Nechtěla jsem vnášet další postavu, ke které by si děti v omezeném čase osmi lekcí nevytvořily vztah, a tudíž by k ní nepojaly takovou důvěru jako k Tondovi, kterého poznávají z vyprávěcí pasáže, z vlastní tvorby živých obrazů a kresby jeho siluety s příznačnými charakterovými vlastnostmi.

Chlapci jdou nejprve ke kříži, kde se více poznávají, spolupracují spolu (narativní pantomima), podepisují smlouvu, ve které si dávají slib věrného přátelství. O to je více šokující a traumatizující pro Krabata zjištění, že Tonda musel ze záhadných důvodů zemřít. Síla přátelství je tu povýšena nad sílu moci kouzlit. Proto nejprve zařazuji hodnotu přátelství, dále pak přináším informaci o kouzlení prostřednictvím učitele v roli Mistra, pak přichází smrt Tondy, pokus o útěk Krabata a následné rozhodování a řešení těžké životní situace hlavního hrdiny.

Smrt Tondy je vyvrcholením dramatu. Jedná se o emocionálně nejsilnější moment, kdy si mají žáci zpětně uvědomovat nepřírozenou

a „nezdravou“ atmosféru a podmínky, ve kterých chasníci ve mlýně žijí (direktivní pravidla od Mistra – nelibost v pomoci, přátelství a lásce).

Pro udržení napětí a tajemství po celou dobu lekcí, volím pozvolné odkrývání záhad ve mlýně.

Vše zásadní se v předloze děje v období nejdůležitějších křesťanských svátků. Na Velký pátek je Krabat přijat do černé školy, na Bílou sobotu odcházejí chlapci na místo, kde přišel někdo násilně o život, na nedělní Zmrtvýchvstání Páně slibují svému Mistrovi věrnost a poslušnost jako vděk za práci, nocleh, stravu a moc kouzlit. V této době by se měli nebo alespoň mohli spoléhat na Boží spásu a věřit Božímu slovu, nikoli věřit ďáblu a jeho pokušení. Mistr, jakožto postava záporná, temná a spolčená s ďáblem, se obává a bojí Boží velikosti, milosti a lásky, proto nad ni staví právě o Velikonocích svoji moc, kterou má nad chudými hochy a sirotky, kteří se dostali ve mlýně do bezvýchodné a beznadějně situace. Tato symbolika a paralela je podstatná pro Preusslerova Krabata, pro příběhové drama je spíše doprovodná, odráží se v hodnotách křesťanské morálky a obecně lidských hodnot v postavách Krabata a Tondy. V lekcích je ponechán jen odchod na Bílou sobotu ke kříži, a to jen pro představu časové orientace.

Postava Mistra vystupuje v lekcích prostřednictvím učitele v roli nejprve jako postava přátelská, milá, která nabízí žákům v rolích Krabata lepší život. Nenastává však u dětí možnost volby, zda opravdu chtějí do mlýna, či ne, což shledávám jako možné úskalí úvodní lekce. Učitel v roli Mistra sice na sobě nedá nic znát, přesto však počítá, že žáci jeho nabídku přijmou. Vzhledem k tomu, že si žáci zažijí náročnou cestu do mlýna a píšou informace z úvodní části příběhu, ve které se dozvěděli, že doba, ve které Krabat žije, není příznivá (je sirotkem bez domova), budu předpokládat, že je bude zajímat, co se ve mlýně bude dále odehrávat, na hru přistoupí a s Mistrem si ruku podají.

Postupně se z učitele v roli Mistra stává postava autoritativní, direktivní, naléhavá a manipulativní, se kterou není možné si „zahrávat“, ale není tak agresivní, jak je tomu v předloze. Další povahové rysy jsou zprostředkovány pouze vyprávěním, v náznacích či informacích od učitele v roli Tondy ve snu.

Roli Mistra zastává výhradně učitel. Řídí tak lekci zevnitř, drží nad událostmi kontrolu, posouvá děj kupředu. Do herního a prožitkového

procesu vstupuje společně s dětmi, nejprve jako jejich partner, dále jako autorita, vůdce. Na závěr jako manipulátor a pokušitel, když Krabatovi nabízí moc a chce, aby nastoupil na jeho místo. Je hybatelem dění a činností. K žákům v rolích Krabata se na konci dramatu chová povýšeně, výrazná je jeho moc nad nimi. Učitel v roli Mistra má navodit nelehkou a těžkou práci ve mlýně a úzkost, jelikož chlapce všude sleduje a slyší. Asi nejděsivěji působí nemožnost komunikace - v omezené míře a na povrchové bázi. Mistr se totiž bojí o svoje postavení a místo ve mlýně. Musí si nad svojí mocí udržovat neustálou kontrolu. V předloze má nad Mistrem moc kmotříček (cizinec, satan), ten je z dramatu vypuštěn.

Stěžejní téma knihy - vzájemná a čistá láska Kantorky a Krabata ustupuje v dramatu do pozadí z důvodu sledování jiných témat a cílů. To, že se Krabat zamiloval do dívky, zazní v lekci jako informace. Nedochozí k „zvnitřnění“ či prožití síly jejich vztahu. Láska dívky a chlapce se tu nabízí jako možnost řešení bezvýhodné situace hlavní postavy a při jeho následném rozhodování. Takto nastíněná podoba lásky se shoduje s žánrem pohádky, kde je však nezastupitelná a má své pevné místo. V příběhovém dramatu může, ale i nemusí být dále rozvíjena. Žáci s touto informací počítají a dále už je na nich, jak s ní naloží a jak se rozhodnou.

Zásadní pro příběhové drama je častý vstup do rolí. Stejnou váhu má i vystupování z rolí za účelem prozkoumání tématu, situací a motivací jednajících postav. Dále slouží k bezpečnosti prostředí a zmapování podstatných momentů z pohledu dětí a jejich zkušeností.

Do role Krabata vstupují buď všichni žáci najednou, jedná se tedy o kolektivní roli, nebo jen polovina z nich (dvojice v roli Tondy a Krabata). Strach, smrt nejlepšího kamaráda a beznadějnost utéct ze mlýna utvrdí Krabata, že musí situaci řešit, hledat informace, rozhodovat se rychle, nebát se říct si o pomoc druhým a důvěřovat svému kamarádovi více než falešnému Mistrovi.

Chronologickou linii dramatu udržuje učitel prostřednictvím krátkých vyprávěcích pasáží. Učitel je tak v roli zprostředkovatele, vypravěče, který zná příběh, informace a posouvá tak děj kupředu. Udržuje napětí, zároveň má navodit bezpečnou atmosféru. Učitel vstupuje i do role jednoho z chasníků

za účelem „kontroly“ nad příběhem, který bude dál rozvíjen. Může vnášet otázky apod.

Z metod a technik dramatické výchovy volím v lekcích *hru v roli* v rovině simulace a alterace, *plnou hru*, která obsahuje pohyb i řeč, což je komplexní psychosomatický projev člověka. Vedle různých druhů *pantomim* zařazuji v lekcích často techniku *živých obrazů*. Ta slouží k zachycení důležitých situací a může být i rozehrána. Dále k dramatu patří *vnitřní hlasy* hlavního hrdiny, zejména v okamžiku, kdy dojde v příběhu ke zlomu (smrt nejlepšího kamaráda Tondy), *škála rozhodnutí*, kdy mají žáci na základě předešlých zkušeností zvážit, jak by se rozhodli a proč se staví na to či ono místo. K zastavení činností volím techniku *štronza*, která slouží i k soustředění či zklidnění. *Improvizace* provází většinu výše uvedených metod.

Vzhledem k tomu, že se jedná o osm samostatných lekcí spojených jedním příběhem, k navození tématu volím na úvody lekcí hry, honičky, asociační kruh a debaty.

1.4. Informace o skupině

Můj interní dramatickovýchovný bakalářský projekt měl být realizován v rámci zájmové činnosti dramatické výchovy v DDM Spirála v Přemyslské na Praze 8 ve dvou skupinách (1. skupina – 8 žáků, 2. skupina – 10 žáků) s dětmi ve věku 10 – 15 let.² S dramatickou výchovou mají děti zkušenosti.

²P emy-lata

Jméno účastníka a věk

Alena 12

David 15

Ema 14

Jonáš-11

Josef 10

Kristýna 10

Matěj 11

Tereza 10

Tereza 10

Tereza 14

Dramatický soubor Spire

Jméno účastníka a věk

Alfons 15

Danylo 12

Eliška 14

Někteří z nich navštěvují kroužek už několik let. S jejich vedoucí jsem se domluvila, že by mohl být projekt východiskem k budoucí inscenaci. Skupinu jsem měla poznat během druhého týdne v březnu, k čemuž už bohužel nedošlo. V lekci bych sledovala, jak na sebe skupina reaguje, jak žáci dokáží kooperovat a jednat v dramatických situacích, jaké klima panuje ve skupině, jak děti reagují na autoritu učitele, jaká forma komunikace a jaká pravidla jsou ve skupině nastavená, jaké mají žáci dovednosti a zkušenosti s dramatickou výchovou. Byla jsem též informovaná, že tento typ práce děti na konci dubna ocení, jelikož měly za sebou náročné období příprav na inscenaci. Projekt měl probíhat ve třech blocích po dobu tří týdnů. Jelikož jsem měla v úmyslu projekt realizovat i v ZŠ Sdružení na Praze 4, byl koncipován jako 8 vyučovacích hodin s rámcovým tématem pro každou hodinu a s dílčími cíli.

Jelikož nedošlo ani na plánovanou domluvu s ředitelkou ZŠ Sdružení, kde mělo být zrealizováno 8 hodin v dubnu a květnu s dětmi ve věku 10 – 11 let (15 dětí) ve 4. třídě (též zkušenosti s dramatickou výchovou, jelikož mají děti DV jako samostatný předmět od 1. třídy), výsledná podoba scénáře se spíše vztahuje ke skupině v zájmovém dramatickém kroužku – s ohledem na počet žáků, na starší žáky, na potřeby skupiny a na samotný obsah lekcí – náročnější činnosti a reflexe zaměřené více do hloubky.

Ještě jsem přemýšlela o skupině chlapců ze Salesiánského centra mládeže na Praze 8 – v Kobylisích, kde se mi projekt jevil jako nejvhodnější a nejaktuálnější. Chlapci potřebují pomoc a zaslouží si pozornost, neboť jejich životní podmínky nejsou snadné. Jsou převážně ze znevýhodněných rodin. Potřebují a touží někam patřit. V tomto centru hledají přátele a rodinu. Projekt však nemohl být realizován kvůli časové náročnosti projektu.

Při posuzování vhodnosti tématu vzhledem k věku a schopnostem dětí jsem vycházela z charakteristik psychosomatického vývoje dětí v daném věku

Klára 11
Mat j 10
Mat j 14
Natálka 15
Pavel 13

a z předpokladů i překážek pro dramatickou hru a divadelní tvorbu, s ohledem na zájmy a potřeby dětí. Více v následující kapitole *Vývojová psychologie dětí ve věku 10 – 15 let*.

Projekt je zaměřen na dramatickovýchovné činnosti a aktivity a má přinést dětem vhled do dvou stěžejních témat – přátelství a moci. První lekce je seznamovací a zjišťovací, dalších sedm lekcí zaměřeno na příběhové drama. Děti si na základě příběhu o Krabatovi uvědomí sílu přátelství a hrozbu moci. Na základě vlastní zkušenosti a zkušenosti získané v hodinách poznají různé typy přátelství a moci. Samy na sobě, ve spolupráci ve dvojicích i celé skupiny si zažijí situace, které s těmito tématy souvisí a v reflexích o nich přemýšlí, uvažují a hodnotí je. Není cílem jim nabídnout nějaké jediné „správné“ řešení, ale spíše je vést k tomu, že nelehké životní situace mají svá řešení a stojí za to je řešit, obrátit se například na svého kamaráda, ve kterém můžeme najít důvěru, pomoc a pochopení.

Na druhé straně příběhu stojí Mistr, jehož chování je manipulativní. Svoji mocí, kterou má nad chasníky ve mlýně, kteří v těžké době po třicetileté válce s vděkem přijímají jídlo, střechu nad hlavou a práci, chlapce zneužívá, jedná s nimi neuctivě, direktivně, bez lásky, přátelství a pochopení. A nadto musí jeden z nich každý rok zemřít, aby mohl být on naživu. Děti se tak seznamují s typem totalitního režimu, který je hrozbou pro všechny lidi, je nutné mu čelit a vzdorovat mu. V lekcích se projevuje prostřednictvím moci, nadvlády a manipulací od učitele v roli Mistra. Žáci v rolích Krabata slibují Mistrovi věrnost a poslušnost a musí dodržovat nastolená pravidla. Jen láska, přátelství a hodnoty z nich vycházející nám mohou být útěchou a vysvobozením.

Samozřejmě by záleželo, jak by se lekce vyvíjely a jak by na ně děti reagovaly. Na základě potřeb, přání skupiny (například co skupina v současné době řeší) a situací, které by nám vznikaly z improvizací, etud a živých obrazů by se dalo uvažovat o následné přípravě inscenace. Skupina by si hledala i téma, kterým se chce zabývat, ať už by to byla láska, přátelství, moc, či jiné téma.

V průběhu nebo na závěr lekcí bych se zastavila nad žánrem pohádky. Ta poukazuje a odkazuje na nelehké reálné životní situace s touhou se s nimi

vypořádat a čelit jim. Za další cíl si kladu seznámit děti s mistrně napsanou kvalitní literaturou, kterou je nepochybně Čarodějův učeň Otfrieda Preusslera.

1.5. Vývojová psychologie dětí ve věku 10 – 15 let

Tato kapitola přináší stručnou charakteristiku období mladšího školního věku a období dospívání. Vedle psychosomatického vývoje dětí se zaměřuji na potřeby žáků tohoto věku vzhledem k činnostem dramatické výchovy.

Zájmový kroužek v DDM Přemyšlenská, kde jsem měla zrealizovat svůj bakalářský projekt, navštěvují děti v poměrně rozsáhlém věkovém období, proto se zaměřím nejprve na mladší školní věk (6 – 11 let), zvláště pak na věk 10 – 11 let, a poté na období dospívání (12 – 15 let).

Mladší školní věk (6 – 11 let)

Děti tohoto věku jsou pohybově aktivní, výrazně se u nich rozvíjí hrubá i jemná motorika. Typické jsou pro ně honičky, hry s míčem. Dokáží se soustředit na jednu činnost přibližně 15 – 20 minut. Začínají si všimnout, jak vypadají. Pomocí fantazie si děti tohoto věku pomáhají tam, kde jejich dosavadní „věcné“ poznání nestačí, k vysvětlení jevů skutečnosti, které je obklopují. K rozvoji fantazie a představivosti přispívá nabízení podnětů, variabilní metody a propojování procesu poznávání s emočními zážitky, a to v tvůrčí a klidné atmosféře. Typické pro tento věk jsou zúžené charakteristiky pojmů. Vznikají první trvalejší přátelské vztahy mezi dvojicemi, trojicemi i více spolužáky. Dítě je otevřené a žije přítomností. Charakteristické jsou čtenářské a sběratelské zájmy, zájem o techniku, vynálezy a sporty. Dítě rádo pomáhá a spolupracuje.

V dramatické výchově je vhodné uplatňovat hry na sebepoznávání. Děti rády vyhledávají podstatné části příběhu. Potřebují něco řešit. Pátrají po významu slov a hledají metafory. V tomto věku vrcholí zájem o kouzelnou pohádku s hlavním hrdinou, ve starším věku převládá zájem o dobrodružnou a historickou literaturu. Děti preferují napínavý příběh, jednoduchou charakterizaci postav a zřetelnou pozici hrdinství.

Období dospívání (pubescence, starší školní věk)

Pubescence je nejsložitější období života jedince. Děti vyrostou a chtějí být samostatní. Jsou často hodně kritičtí. Sní o budoucnosti. Je to období pohlavního dozrávání. Hormonální změny přinášejí zvýšenou emoční labilitu, úzkosti, pocity ztráty jistoty a problémy se sebezpřijetím. Myšlení dospívá postupně k abstrakci, k vnímání celku a jeho podstaty. Děti se ztotožňují se vzorem, převážně s hrdiny, kteří se odlišují od ostatních. Hledají sami sebe. Pubescent oceňuje hodnoty a chápe je. Dozrává estetické vnímání a cítění. Děti mají zájem o dobrodružství, tajemnost a romantičnost.

Děti tohoto věku potřebují pohyb. Vyhýbají se kontaktním hrám. Vhodné je zařazovat pantomimická cvičení, práci s gestem. Na situace reagují spontánně. Je dobré vycházet z reálných příběhů. Zvládají práci se zástupnou rekvizitou a rekvizity chápají v symbolické rovině. Potřebují mít cíl (cílem může být například inscenace). Pubescenty lákají velká etická témata, velké morální vzory nebo témata umožňující jejich sebereflexi.

V období puberty (13 – 15 let) žáci zvládají dynamický pohyb, práci s rytmem. Jedinec si vytváří svou identitu a často přebírá skupinovou identitu. Skupina poskytuje oporu, sdílí zájmy a starosti, klade důraz na konformitu (styl řeči, oblékání, chování), může mít pro ně větší význam než rodina. Jedinci mají sklon k nekonečnému rozboru věcí a událostí. Důležité je pro ně přijetí a vyřčení vlastního názoru. Je to i období první zamilovanosti. Děti se často srovnávají s ostatními.

Samozřejmě, že každý člověk je jedinečná osobnost, u které se nemusí projevit většina z těchto typických znaků pro daný věk.

1.6. Divadelní úvaha a přibližná představa dramaturgicko – režijní koncepce

Pohádka je určena pro děti starší deseti let. Nabízí přehledné a jasné vztahy a morálku. Zvolila jsem skupinu dětí ve věku 10 – 15 let. Děti tohoto věku mají zájem o příběhy s fantastickou a dobrodružnou tematikou. Vyhledávají pohádky tajemné a magické.

Hlavním tématem by bylo přátelství, které děti mezi sebou v tomto věku hodně řeší. Chtějí zapadnout do kolektivu, mají už většinou jednoho hlavního kamaráda. Bylo by dobré jim prostřednictvím příběhu o Krabatovi ukázat rozdíly různých podob přátelství. Můžou se setkat i s falešným přátelstvím, které není na první pohled čitelné.

Dalším důležitým tématem by bylo nebezpečí moci, a to nejen v období dospívání. To by mohlo jít ruku v ruce s tématem přátelství. V třídním kolektivu se často vyskytuje nějaký „vůdce“, který někdy zdaleka nedosahuje kvalit skutečné osobnosti. Krabat je postava vhodná pozornosti, jelikož k jeho charakterovým vlastnostem patří spolupráce, soucit, empatie, přátelství, pomoc druhým, pracovitost, laskavost, odpovědnost.

Celá pohádka nabízí řadu dramatických situací. „Dramatická situace obsahuje „vášeň“, tj. chtění, vůli natolik silnou, že neodbytně vede k rozhodování a jednání.“ (Machková, 2012, s. 17) Georges Polti pojednává o 36 dramatických situacích. Z nich vybírám ty, které se vyskytují v pohádce o Krabatovi:

- vysvobození
- msta za zločin
- pronásledování
- vzpoura
- záhada
- získání
- zápas nerovných
- překážky lásky
- ztráta milované osoby

Konkrétně se jedná o tyto dramatické situace, které vedou k rozhodování a jednání:

- Havrani a Mistr lákají Krabata do mlýna (Krabat se rozhoduje, zda hlas vyslyší; do mlýna se nakonec vydá).
- Těžká práce, nejistota, strach a smrt Tondy vedou Krabata k pokusu o útěk ze mlýna.
- Mistr pronásleduje Krabata (nemožnost utéct ze mlýna).
- Krabat se zamiluje do Kantorky, když ji uslyší zpívat. Touží se s ní setkat (snaží se přijít na to, jak to udělat).
- Setkání Krabata s Kantorkou, kdy Krabat sděluje dívce, že ho může vysvobodit z moci Pekel (a z moci Mistra), pokud obstojí ve zkoušce a najde ho mezi ostatními chasníky.
- Mistr nabízí Krabatovi svou moc, může nastoupit na jeho místo a být Mistrem, může číst v Korakтору a bude vládnout celému světu. Bude nejmocnějším pánem světa.
- Kantorka stojí se zavázanýma očima před dvanácti havrany a musí poznat, kdo z nich je její chlapec.

Dialogy postav vystihují charaktery postav. Jsou čitelné, jasné, působivé, proto bych je pokud možno zachovala tak, jak jsou napsány. Kniha dokáže rychle čtenáře vtáhnout do děje a atmosféry příběhu, že by byla škoda se od autorova jazyka příliš vzdálit. Dramatičnost spatřuji v akčnosti příběhu, charakterizační rovině v dialozích a jazykové kvalitě obecně. Důležité je však na počátku práce prozkoumávat s dětmi motivy postav, jejich jednání a charaktery postav, aby nedošlo k nepřirozenému přehrávání dialogů bez zkušenosti a vnitřního prožitku.

Výhodu spatřuji i v nosných charakterech postav. Postavy jsou protikladné (kladné, záporné), každý je svou povahou trochu jiný a je jich velké množství. V příběhovém dramatu budeme sledovat převážně boj hlavního hrdiny Krabata s Mistrem, v inscenaci bych symbolický počet 12 chasníků ponechala.

Dějová osnova příběhu:

Expozice: Krabat přichází do mlýna, kde se seznámí s Mistrem a 11 chasníky.

Kolize: Dochází ke střetnutí Mistra s Krabatem. Krabat zjišťuje, že v mlýně není něco v pořádku. Práce ve mlýně je hodně náročná, všichni musí poslouchat Mistra. Krabat je přijat do černé školy. Na Nový rok zemře Tonda, věrný přítel Krabata.

Krize: Krabat se pokouší o útěk, ale zjišťuje, že to není možné. Uvědomí si, že má schopnost čarovat, ale že jsou všichni chasníci v mlýně uvězněni a jeden z nich vždy musí na Nový rok zemřít, aby mohl Mistr žít dál.

Peripetie: Vzniká láska mezi Kantorkou a Krabatem. Pro Krabata jsou láska a přátelství hodně podstatné – přichází s nimi totiž naděje, že je Mistra možné porazit a pomstít tak Tonda, Michala a ty ostatní.

Závěr: Kantorka musí poznat Krabata mezi 12 havrany se zavřenýma očima. Krabat se o Kantorku bojí, tluče mu nahlas srdce, to dívce pomůže Krabata mezi ostatními poznat. Čáry a kouzla zmizí, chasníci jsou pomstěni. Mistr a celý mlýn se octnou v plamenech.

Nejvíce mě na knize zaujal napínavý a tajemný příběh. Dále pak postavy, které nesou různé charakterové vlastnosti. Toho docílil autor skrze dialogy postav a popisem událostí. Atmosféru příběhu, stěžejní situace a přeměny například v havrany bych chtěla vyjádřit pomocí zvuků a hudby přímo na jevišti.

Inscenací bych chtěla divákovi sdělit hrozbu moci a manipulace. U dětí tohoto věku se vytváří a ustaluje žebříček hodnot. Děti se můžou nechat snadno zlákat různými formami manipulace a moci. Dále bych chtěla poukázat na důležitost přátelství a lásky.

Nejprve bych vycházela z dosavadních zkušeností dětí s přátelstvím a mocí (někomu vládnout, něco vlastnit, mít doma něco cenného, mít hodně peněz, schopnost kouzlit...). Po rozboru témat v příběhovém dramatu, bych se soustředila na jednotlivé situace, které nám vznikly v průběhu lekcí. Pomocí improvizace bychom rozehrávali charaktery jednotlivých postav, které by vycházely nejprve jen z pohybu dětí – držení těla, energie, apod. Následovalo by prověřování postav a charakterů v konkrétních situacích a prozkoumávání dialogů postav opět formou improvizací nebo například rozehraných živých obrazů.

Z předlohy bych vypustila všechny kapitoly, které nerozvíjejí příběh: např. *Polní hudba, Vyprávění o Pumputovi, Víno a voda*. Zaměřila bych se na hlavní postavy – Krabata, Mistra, Tonda, Juru, Kantorku a Lyška.

Snažila bych se zachovat dějovou osnovu příběhu.

Scéna by byla prázdná, děti by rekvizity postupně přinášely (např. stůl, kde by byla lebka se svíčkou a kniha Koraktor, každý z chasníků by mohl mít svůj pytel „mouky“ – ten by signalizoval těžkou práci ve mlýně nebo například polštář, na kterém by se dalo spát, sedět...). Zvolila bych typ epického divadla. Vypravěčem událostí by se staly všechny děti až na Krabata, Mistra a Kantorku. Chasníci by si přes sebe přehodili černý pléd nebo měli na sobě černé tričko, když by byli v rolích havranů. Jinak by byli v bílém oblečení. Stejně tak by byla v bílém Kantorka, v černém Mistr – záměrná symbolika černé a bílé (zlo, temnota; dobro, čistota, světlo).

Kouzla a čáry bych vyřešila jen pomocí charakteristického zvuku a nějakým výrazným gestem. Symboly a rituály by ztvárňovaly děti – kruh, pentagram. Zpěv Kantorky a ostatních dívek by zněl za scénou – volila bych lidovou píseň *Ach, laštověnka* nebo *Lásko, Bože, lásko*. Chod mlýna, rituály, lidové zvyky a prostředí by se daly umocnit i pravidelnou rytmizací pomocí orffových nástrojů či dřevěného mlýnského kola evokující nepřetržitý a strastiplný tok událostí a dějů. Světlo (dobro, naděje) a tmu (zlo, nebezpečí) bych řešila na scéně pomocí svíček. Kantorka (světlo) by mohla držet v ruce svíčku a při jejím příchodu by se rozsvítila jak svíčka, tak i scéna. Při příchodu Mistra (tma, temnota) by scéna byla tmavá a temná, na stole by mohla svítit jen svíčka, která leží na lebce.

Inscenace by odrážela symboly a rituály charakteristické pro původní předlohu. Chtěla bych toho docílit hudebními a pohybovými výrazovými prostředky.

Praktická část

1. Příběh o Krabatovi aneb o přátelství, moci a dospívání

LITERÁRNÍ ZDROJ: Otfried Preussler: ČARODĚJŮV UČEŇ

TÉMA: přátelství a moc

VÝUKOVÉ OHNISKO: důležitost přátelství, hrozba moci

ČAS: 8 vyučovacích hodin

VĚK HRÁČŮ: 10 – 15 let

SKUPINY: zájmový kroužek dramatické výchovy v DDM Přemyslská, Praha 8

1. skupina – 8 dětí (3 krát blok po třech a dvou lekcích)

2. skupina – 10 dětí (3 krát blok po třech a dvou lekcích)

(mělo být vyzkoušeno i v ZŠ s dětmi ve věku 10 – 11 let s 15 žáky, proto 8 vyučovacích hodin)

CÍLE:

- děti se seznámí s knihou Čarodějův učeň od Otfrieda Preusslera
- na základě vlastní zkušenosti si žáci pojmenují různé podoby přátelství a snaží se najít řešení a pomoc při konfliktu mezi kamarádkami
- žáci nahlíží a přemýšlí z různých úhlů pohledu na motivaci Krabatova jednání a rozhodnutí
- na základě příběhu o Krabatovi získají žáci ve fiktivních situacích zkušenost se skutečnými hodnotami přátelství – pomoc, důvěra, soucit a spolupráce a souběžně si zakusí tlak moci, bezmocnost vzniklé situace a nemožnost svobody a volby
- s ohledem na vývoj situace ve mlýně se žáci rozhodují, co by udělali na místě Krabata

POMŮCKY:

bubínek, štítky na jména, fixy, pera, úryvek z deníku, lístky dnů z deníku, papíry, tužky, pastelky, 2 míčky, části textů literární předlohy, židle, lana, kostky, obrázky mlýna, silueta postavy Krabata, mapy Horní Lužice, archy papírů, klobouk, plášť, obrázek chasníků, nahrávka zpěvu Kantorky – Ach, laštověnka (Zuzana Lapčíková)/ Lásko, Bože, lásko, červený kamínek, kniha Koraktor, kouzelný koš, kouzelný klobouk, orffovy nástroje, proutek, dopis od Tondy pro Krabata, šátky, barevné papírky

Scénář lekcí:

1.1. 1. lekce

Téma / zkoumaný koncept: setkání, spolupráce, přátelství a jeho různé podoby, pomoc

Záměr lekce:

- seznámení se skupinou
- utvořit spolupracující atmosféru
- naladění na skupinu
- připravit vhodné podmínky pro další společnou práci

Cíle:

- děti se seznámí s lektorkou dramatické výchovy
- děti si zkusí spolupráci ve skupině i ve dvojici
- v asociačním kruhu si žáci pojmenují, kdo je kamarád
- žáci skrze živé obrazy zobrazí, kdo je kamarád a proč
- na základě deníku si žáci zkoušejí v plné rolové hře zachytit situaci, ke které došlo mezi kamarádkami a snaží se najít řešení, jak jim pomoci a kamarádství zachránit

Pomůcky:

bubínek, fixy, papírky/štítky na jména, papíry, pera, 2 míčky, úryvek z deníku, lístky dnů z deníku

Učitel

Sedněte si, prosím, do kruhu. Tak bude začínat vždy naše další setkání. Dobrý den, jmenuji se Magda Ptáčková. Budeme se spolu potkávat po dobu tří týdnů. Vypravíme se za jedním dávným příběhem. Ale ještě předtím bych vás ráda poznala. Nejprve si zahrajeme nějaké hry, které už možná znáte. Aby nám spolu bylo příjemně a cítili jsme se všichni bezpečně, budeme se oslovovat jmény a domluvíme se na nějakých pravidlech. V lekcích někdy ode mě zazní ŠTRONZO, což je pro vás signál, abyste se zastavili a byli jak zmražení. Když se nám v lekcích stane, že se dostaneme do příliš velkého hluku, znamením pro vás, abyste se utišili a dávali pozor, co vám sdělím, bude úder do tohoto bubínku. Pojdme si říct, jaká pravidla ještě používáte vy.

(Tato pravidla bych uplatnila spíše na ZŠ, kde je výrazně vyšší počet žáků než v DDM. Záleželo by na tom, jak se děti v DDM dokáží soustředit na práci a volně přejít na jinou, zda mají nastolená pravidla, která dodržují anebo je vyžadují. Spíše si myslím, že pravidel nebude třeba. Předpokládám, že do zájmového kroužku chodí dobrovolně a z vlastní iniciativy a mají ochotu podílet se na činnostech mimo okruh svých povinností.)

Každý řekněte, prosím, své jméno. Vezměte si papírek a fix ze středu kruhu a napište si na něj své jméno a přilepte si ho na hrud'

Hra – Co ráda dělám

Stoupneme si a zahrajeme si jednu hru o tom, co rádi děláme.

„Jsem Magda a ráda dělám...“ – každý po kruhu předvede, co rád dělá, ostatní to po něm zopakují.

Hra – Zapamatování jmen

Posílání jména signálem tlesknutí – na někoho se podívám, tlesknu a současně řeknu jeho jméno (tempo se postupně zrychluje).

Míčky se jmény – soustředění, týmová spolupráce

V kruhu si budeme házet míček s tím, že se první hráč zkontaktuje s někým očima, osloví ho a hodí mu míček, dotýčný za něj poděkuje – tempo se bude postupně zrychlovat. Snažte se vystřídat všichni.

Přidá se ještě jeden míček. Každý si bude pamatovat, od koho míček přijal a komu ho hází – tady se už musí dodržet linie, postupně se kruh rozvolňuje do prostoru, stále platí pravidlo např. „Terko?“ – „Děkuji“. Tempo se postupně zrychluje.

Vnímání lidí okolo sebe, kontakt, rozhovory

Každý chodí prostorem, rovnoměrně ho zaplňuje, s nikým se nekontaktuje, vnímá jen sám sebe, chodí přirozeně.

Když řeknu 1 (jednička) – chodíte pomalu, 2 (dvojka) – přirozená chůze, 3 (trojka) - rychlá chůze. Každý si drží svou linii.

Postupně přidávejte kontakt očima.

Začínáte si více všimnout okolí, zajímejte se, kdo chodí v prostoru s vámi, nic však nepředstírejte, buďte přirození a nic nevymýšlejte. Představte si například, že jdete po ulici a vnímáte lidi okolo sebe a okolní svět.

S někým se zkontaktujte očima a řekněte si navzájem něco hezkého. Například „Ahoj Terko, máš hezký svetr...“ Pokuste se vstoupit do tohoto mini dialogu s každým.

Asociační kruh – kdo je kamarád

Děti, sedněte si, prosím, do kruhu. Zamyslete se nad tím, kdo je pro vás kamarád. Všechno, co vás k tomuto slovu napadne, budeme říkat po kruhu.

Reflexe

Co měla tato slova společného? Co vaše slova vypovídají o tom, kdo je kamarád? Jaký by měl být kamarád?

Volně navážu na další aktivitu.

Živé obrazy – práce ve dvojici

Vytvořte dvojice. Pokuste se domluvit na jedné situaci z vlastních zážitků nebo například z literatury, kde se někdo projevil jako opravdový kamarád. Vytvořte živý obraz, ze kterého bude patrné, o jakou situaci se jedná.

Postupně si budeme živé obrazy představovat tak, že si zavřeme oči, první dvojice se postaví do živého obrazu, po mém tlesnutí nejprve budeme hádat, o jakou situaci se jedná, pak na mé tlesnutí situaci můžete, ale i nemusíte

rozehrát. Situaci dokončíte, my pak řekneme, co jsme viděli. Na závěr ještě dvojice může naše tvrzení doplnit. Nemusíte u rozehraného živého obrazu mluvit.

Všechny dvojice se postupně vystřídají.

Učitel / úryvek z deníku

Poprosím vás, abyste si našli nějaké místo, kde vám bude dobře, lehli si na zem a zavřeli si oči.

Já vám teď přečtu zápis z listu, který někdo vytrhl z deníku a zahodil jej, vedla si ho jedna dívka, ve kterém popisuje svůj vztah ke kamarádce:

Sobota 27. června – S Katkou to dneska bylo fajn, šly jsme spolu plavat do bazénu, zítra půjdeme do cukrárny...

Neděle 28. června – V cukrárně jsme si s Káčou slíbily, že k nám přijede v létě na chalupu... Káča je fakt nejlepší kámoška...

Úterý 30. června – Vůbec nechápu, proč mi to Káča neřekla, že jede s rodiči na celé léto do ciziny...a já už se těšila, že budeme chodit k rybníku. Jsem fakt docela našťvaná...prý si budeme psát...

Úterý 1. září – Když jsem chtěla jít s Katkou na oběd, řekla, že už musí jít domů, že když tak půjdeme příště...

Středa 2. září – Dneska šla Katka na oběd s Bárrou, přišlo mi, že se mi vyhýbá ...asi s ní přestanu kamarádit, nevím, co mám dělat...

Reflexe

Co jsme se dozvěděli?

Ukázky situací / etudy

Rozdělte se do tří skupin. Vytvoříte etudy na základě lístků, které vám rozdám. Na nich jsou napsány informace o situaci. První skupina dostane sobotu 27. června, tedy úvod situace, druhá znázorní situaci, ve které zachytí, co se mohlo mezi kamarádkami stát během prázdnin, třetí skupina dostane středu 2. září, tedy konflikt mezi kamarádkami. Budeme si vzniklé situace přehrávat postupně a bez zastavení, jak šly za sebou.

Záchrana přátelství / Přerušovaný dialog

Lze toto kamarádství ještě zachránit?

Varianta 1

Vytvořte dvojice. Vystoupíme z rolí a budeme jednat sami za sebe. Zkuste vymyslet, jak byste reagovali a situaci řešili vy. Poradte se ve dvojici a pak si jednotlivé situace přehrajeme.

Varianta 2

Ta dvojice, která byla ve vybrané konfliktní situaci, nám ji ještě jednou přehraje. Kdo bude chtít, tleskne, nahradí jednoho z dvojice a bude v dialogu pokračovat. Jednáte ale už sami za sebe. Zkuste navrhopvat, jak byste situaci řešili vy. Situace skončí, až najdeme nějaké řešení.

(varianta by se volila podle toho, jaké mají děti zkušenosti s danou problematikou a s metodami dramatické výchovy)

Závěrečná reflexe

Bylo pro vás těžké vyřešit konflikt mezi kamarádkami? V čem spočívala tato obtížnost? Našli jsme řešení?

Čím se vyznačuje přátelství? Co je pro něj důležité a podstatné?

Pauza

Během pauzy budou děti ve vedlejší místnosti, jelikož já budu připravovat prostor pro další společnou práci. V části, ve které jsou židle a která v DDM slouží jako hlediště, připravím překážkovou dráhu, která bude představovat náročnou cestu Krabata do mlýna. Využijí židle, lana, kostky apod. Děti si nejprve lehnou na část se zataženou oponou, kde je jeviště.

1.2. 2. lekce

Téma: Jaké důvody ženou člověka do jistého nebezpečí?

Cíle:

- seznámení s knihou Otfrieda Preusslera: *Čarodějův učeň* – uvedení do příběhu
- sběr informací o postavě, místě, době a čase příběhu
- děti svými těly vytváří prostor mlýna
- děti se seznamují s Mistrem (učitel v roli Mistra)

Pomůcky:

text úvodu knihy, židle, lana, kostky, obrázek mlýna, fixy, arch se siluetou postavy Krabata, mapy Horní Lužice, černý plášť a klobouk pro Mistra

Učitel

Dnes se poprvé vydáme do jedné nedaleké země, kde se udál tento dávný příběh. Lehnete si na zem, prosím, a poslechněte si jeho úvod:

„Bylo to někdy mezi Novým rokem a svátkem Tří králů. Sirotek Krabat, tehdy čtrnáctiletý, se dal dohromady se dvěma lužickosrbskými žebravými hochy, a přestože Jeho nejosvícenější Milost kurfiřt saský žebrání a potulky ve svých zemích pod hrozbou trestu zakázal (soudci ani ostatní úředníci nebrali naštěstí jeho zákaz doslova), táhli jako tři králové krajinou u Vojeřic ode vsi ke vsi: slaměné věnce na čepicích jim byly královskými korunami, a jeden z nich, maličký a veselý Loboš z Mučova, dělal krále mouřenínů a mazal se každého rána sazemi. Pln hrdosti nesl před ostatními betlémskou hvězdu, kterou mu Krabat přibil na tyč.

Když došli do nějakého dvora, vzali Loboše mezi sebe a zazpívali: „Hosana, synu Davidův!“ – tedy Krabat jen němě pohyboval rty, protože právě mutoval. Obě další Výsosti zpívaly však o to hlasitěji, a tak se to vyrovnalo.

Mnoho sedláků porazilo na Nový rok prase, podarovalo tedy krále z Východu klobásami a špekem....

Následující noc strávili na slámě v kovárně v Hoznicích, a tam měl poprvé Krabat zvláštní sen.

Jedenáct havranů sedělo na tyči a dívalo se na něho. Všiml si, že jedno místo, na levém konci, je volné. Potom uslyšel hlas. Zněl chraplavě, přicházel

jakoby shůry a z velké dálky, a volal ho jménem. Neodvažoval se odpovědět. „Krabate!“ zaznělo podruhé – a potřetí: „Krabate!“ A potom: „Přijď do Černého Chlumce do mlýna, nebude to ke tvé škodě!“ Nato se havrani zdvihli z tyče a zakrákorali: „Poslechni hlas svého Mistra, poslechni jej!“

A Krabat se probudil. „Co všechno se člověku nezdá!“ pomyslel si, převrátil se na bok a zase usnul. Druhého dne táhli s přáteli dál, a když si vzpomněl na havrany, v duchu se jen zasmál.

Ale sen se opakoval i druhé noci. Opět ho hlas volal jménem a opět krákorali havrani: „Poslechni jej!“ To už bylo na pováženou. Krabat se ráno zeptal sedláka, u něhož spali, nezná-li ves, která by se jmenovala Černý Chlumec nebo tak nějak.

Sedlák si vzpomněl, že už to jméno slyšel. „Černý Chlumec...“ povídá, „ale ano – ve Vojeřickém lese, u silnice do Lípy: tam je vesnice, která se tak jmenuje.“

Další noc strávili tři králové ve vsi Velký Parcov. I tady se zdál Krabatovi sen o havranech a o hlasu, který přicházel odněkud shůry, všechno se odehrálo přesně tak jako poprvé a podruhé. A tak se rozhodl, že hlas vyslyší. Za ranního rozbřesku, ještě když druhové spali, se vyplížil ze stodoly. U dvířek ze dvora potkal děvečku, šla ke studni. „Pozdravuj ode mě ty dva,“ požádal ji, „a řekni jim, že jsem musel pryč.“

Učitel / společná cesta do mlýna

O chlapci Krabatovi toho zatím moc nevíme. Představme si na chvíli, že jsme tím Krabatem a pojdme se společně vypravit do mlýna.

(roztáhnu oponu, děti uvidí tzv. opičí dráhu)

Prohlédněte si, jak to tady vypadá. Projdeme si tímto lesem. Pojdte, prosím, za mnou.

(pro navození večera, zatáhnu v jednom momentě černé závěsy)

Děti si projdou náročnou cestou, kde na jejím konci bude připevněn obrázek mlýna (viz obrázek č. 1).



Obrázek 1: Krabatův mlýn v obci Schwarzkollm (Jedná se o skanzen, který je vázán k legendě o Krabatovi – Čarodějův učeň.)

(převzato z Hampl, Jaromír, Hamplová, Věra. Krabat – Lužickosrbský Faust. [online]. 2017 [cit. 2017]. Dostupné z: <https://czechtravelpress.cz/cs/clanky-novinaru/clanky-ze-sveta/1578-krabat-luzickosrbsky-faust>)

Učitel / sběr informací z úvodní části příběhu

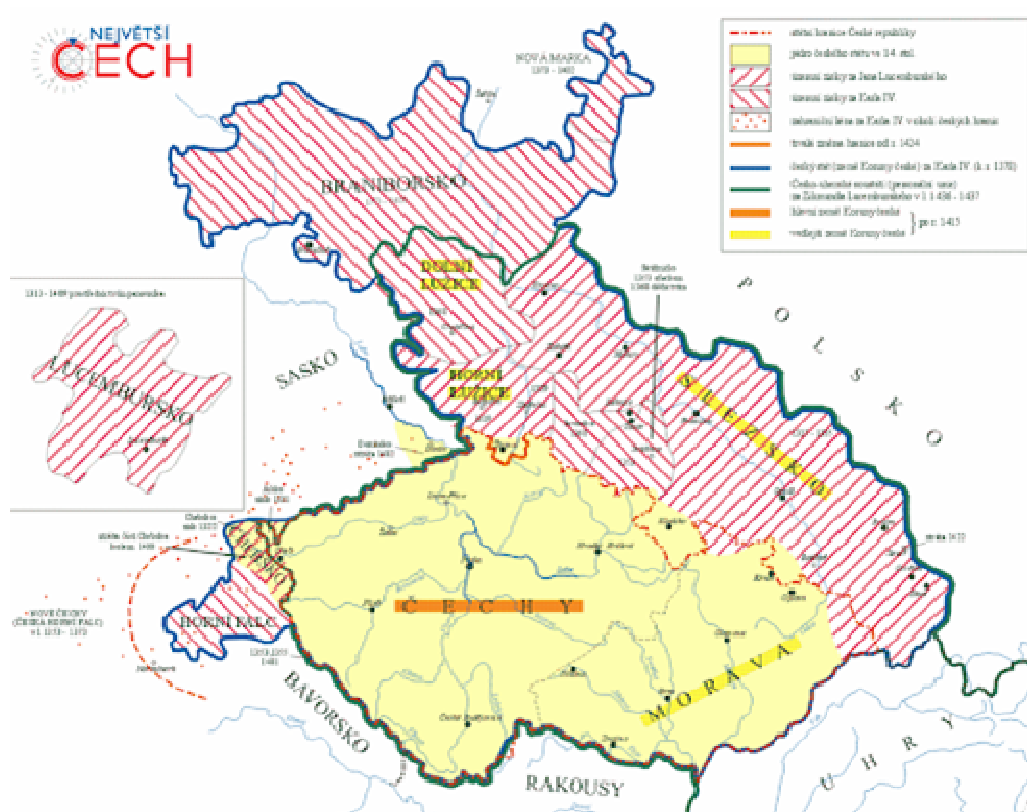
Krabat chvíli váhal, zda do mlýna vstoupit, či ne. My teď z příběhu na chvíli vystoupíme a řekneme si, co jsme se dozvěděli.

(tyto informace jsou důležité pro další vývoj dramatu, protože si děti mají uvědomit, v jaké době Krabat žil, že byl sirotkem a neměl kde bydlet)

Pojďme si sednout do kruhu. Důležité informace o postavě Krabata budeme zapisovat do této siluety. Okolo ní pak budeme zapisovat informace o místě, čase, prostoru a době příběhu. Každý si vyberte fix a můžete říct a zapsat, co jste se dozvěděli.

Informace, které je potřeba zapsat:

- v čase svátku Tří králů – mrzne, je hodně sněhu
- tři žebaví kluci putují ode vsi ke vsi a vydělávají si na živobytí
- Horní Lužice – přelom 17. a 18. stol. (doba po třicetileté válce, její dopady
 - zpusťšená země, bída, hlad, sirotci; mapa Horní Lužice – součást Koruny české, teď Německa – viz obrázky č. 2 a 3)



Obrázek 2: Mapa Zemí Koruny České

(převzato z <http://www.luzice.cz/home/o-luzici/dejiny-luzice.dot>)



Obrázek 3: Mapa Lužice v historických hranicích ze 14. stol.

(převzato z <https://cs.wikipedia.org/wiki/Lu%C5%BEice>)

- Krabat - 14 let, sirotek; sen - 3krát ten samý (magické číslo 3 - v pohádce se často opakuje, vymezení žánru pohádky)
- havrani ho lákají spolu s Mistrem do mlýna

Siluetu Krabata odložíme na nějaké vhodné místo, kde ji uvidíme, nebo ji připevníme na šál dozadu na jeviště.

Tvorba prostředí

Krabat do mlýna nakonec vstoupil.

Tady máme prázdný prostor mlýna (to bude část jeviště; tím se nám pro budoucí práci oddělí prostředí mlýna od venkovního prostředí). Každý si představí, čím by mohl ve mlýně být. Stoupne si do prostoru a svým tělem znázorní, jakou věcí ve mlýně je a řekne to nahlas. Znázorníte vybavení vnitřního prostoru mlýna. Myslete na to, že se náš příběh odehrává v 17. století.

Děti se pak rozhlédnou, jak vypadá jejich mlýn.

Reflexe

Pojďme si sednout na chvíli sem na stranu. Co jsme ve mlýně mohli vidět?

Takhle nějak mohl mlýn vypadat. Pojďte se podívat, co se přihodilo Krabatovi. Já vstoupím do role Mistra (vezmu si plášť a klobouk) a vy do role Krabata. Představte si, že vstoupíte do mlýna a přivítá vás Mistr. Nemusíte nic dělat, jen poslouchejte, co vám řekne.

Učitel v roli Mistra

Jsem moc rád Krabate, že jsi přišel do mého mlýna. Já jsem tady Mistr. Moc by se mi hodil jeden pomocník. Naučím tě mlít mouku i všechno ostatní. Můžeš spát na půdě, kde je teplo a k ránu tě probudí svit slunečního paprsku. Mám pro své tovaryše dostatek jídla a pití. Jsme taková velká rodina. Máš zájem nastoupit do služby?

Mistr si podává s dětmi ruce a zdraví je.

(Učitel v roli Mistra děti nabádá a motivuje, aby přikývly a zajímalo je, co se ve mlýně dál odehraje. Je k dětem velice přátelský a milý. Možný i rozhovor Krabata s Mistrem, ve kterém Mistr bude slibovat Krabatovi, jak se mu dobře u něj povede.)

Reflexe

S kým se Křabat ve mlýně setkal? Co dopíšeme do siluety?

pauza

1.3. 3. lekce

Téma: Co všechno může znamenat podání ruky? Co toto gesto signalizuje? Zavazuje nás k něčemu?

Zkoumaný koncept: slib, práce a pravidla ve mlýně

Cíle:

- děti slibují Mistrovi svoji věrnost a poslušnost
- děti si zažijí, jak je práce ve mlýně náročná

Pomůcky:

obrázek chasníků, plášť a klobouk pro Mistra, obrázky mlýna, arch papíru, fixy

Tematická aktivita na navození atmosféry:

Učitel / obrázek chasníků

Podívejte se na tento obrázek (viz obrázek č. 4). Co všechno je možné z něj vyčíst? Kdo na něm je? Jaký je mezi kluky vztah? Říkají si nebo myslí si něco?



Obrázek 4: Obrázek chasníků
(převzato z BRĚZAN, Jurij. Čarodějný mlýn. Praha: Práce, 1971.)

Chůze prostorem s podáním ruky

Poprosím vás, abyste chodili prostorem, rovnoměrně ho zaplňovali. Dále navazujte kontakt očima. Teď navazujte kontakt podáním ruky. Zkoušejte si, co může toto podání znamenat, jaký může nést význam. Nejprve u toho nemluvte, dále můžete vnést krátký dialog. Mějte na mysli, že mohu kdykoli vyslovit slovo štronzo. To pro vás znamená zastavení pohybu.

Učitel v roli Mistra

Vstoupím do role Mistra ve chvíli, kdy si děti budou podávat ruce. Vyslovím ŠTRONZO – děti na chvíli jakoby zkamení.

Stala jsem se opět Mistrem, vy vstupte, prosím, do role Krabata. Už nemusíte být ve štronzu. Jsme v situaci, kdy Krabat právě došedl.

Dobré ráno, Krabate, jak si se dnes u mě vyspal? Nabídl jsem ti stravu, nocleh a práci. Já musím mít zase jistotu, že mi například zítra neutečeš. Plácnem si na to, že budeš mým učněm a pomocníkem.

Rozhodnutí žáků

Sami za sebe se rozhodněte, zda byste si s Mistrem podali ruku a slíbili mu tak věrnost a poslušnost. Na jedné straně místnosti je ANO, na druhé NE.

Diskuse o rozhodnutí

Jak jste se rozhodli?

Krabat si s Mistrem ruku podal. Byl rád, že má kde bydlet a má každý den dostatek jídla, na což vůbec nebyl zvyklý, protože byl sirotkem bez domova.

Učitel v roli Mistra / slib

Stanete se na chvíli Krabatem, já Mistrem a představíme si, jak toto potvrzení slibu mohlo vypadat. Situaci přehrajeme.

Učitel v roli obchází děti a podává si s nimi ruce. Děti mu slibují podáním ruky slib věrnosti a poslušnosti.

(v této fázi je ještě učitel v roli Mistra pozitivní a přátelský, potřebuje mít jistotu, že bude Krabat s Mistrem spolupracovat a brzy mu neodejde)

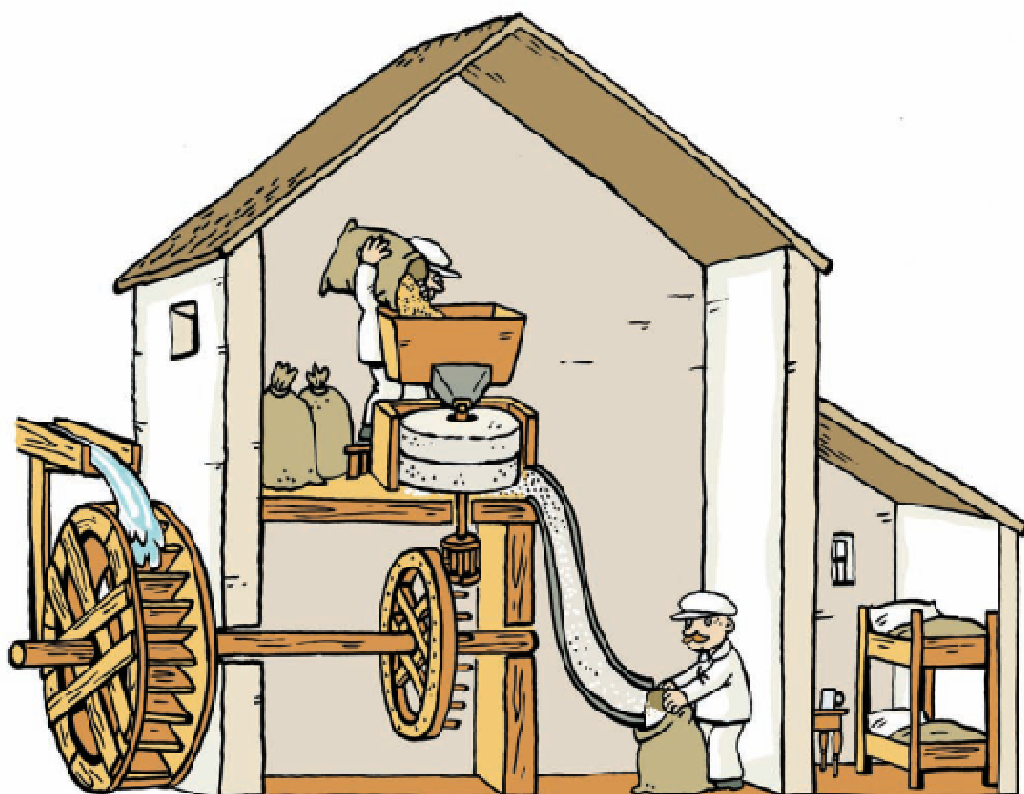
Reflexe

Co znamená podat si s někým ruku?

Živé obrazy – běžné večerní činnosti

Krabat brzy zjistil, že není ve mlýně sám. Že tam spolu s ním pracuje dalších 11 chasníků.

Vaším úkolem teď bude v každé skupině (po třech, čtyřech žácích) vytvořit jeden živý (posléze rozehraný) obraz, ve kterém nám přiblížíte, jak mohli chlapci trávit společné večery. Vycházejte opět z doby příběhu. Už víme, že část „jeviště“ představuje interiér mlýna, část „hlediště“ bude představovat venkovní prostředí. Vzpomeňte si, jak jste vytvářeli z vašich těl mlýn a představte si, jak by mohlo vypadat okolí mlýna. Žáci si zmapují prostor, říkají, co se kde nachází. (podle potřeby můžu nabídnout dětem obrázky mlýna)



Obrázek 5: Mlynářské řemeslo

(převzato z <https://cdn.albatrosmedia.cz/Files/Sample/16781244/?name=Uk%C3%A1zk>)

(u těchto obrazů nebude nutná delší reflexe, jen vždy okomentujeme, co jsme viděli)

Učitel v roli Mistra

Tak jsem si všiml, Krabate, že si často krátíš večery tím, že se vyptáváš ostatních, jak to tady chodí.

(samozřejmě budu vycházet z toho, jaké situace děti v živých obrazech rozehrají)

Chci, abys věděl, že jsou tady určitá pravidla, která se musí dodržovat:

1. Hledím si jen své práce / nedělám si kamarády
2. Mluvím jen o práci
3. Do mé světnice nesmí nikdo vstoupit

Mistr vyvolává žáky, kteří píší pravidla na arch papíru připevněný na boku místnosti.

Pantomima / učitel v roli Mistra

Teď tě Krabate naučím, jak to tu chodí. Tyhle pytle s obilím je třeba odtáhnout sem k sýpce...Tady to obilí ve špejcharu – přeházej ho lopatou, ale pořádně, od podlahy, ať mi neklíčí...Mouka, cos včera prosil, je plná plev. Vezmi si to na starost...Zrychli...Naštípej dříví... Odnos vodu do kuchyně...Musíš odházet sníh na cestě ke studni... - tempo se postupně zrychluje

(učitel v roli Mistra řídí práci, ukazuje žákům, co kde leží, kam mají jít, reaguje na žáky a adekvátně je nahání do práce, když například nevědí, co mají dělat a někde jen stojí nebo si povídají)

Reflexe

Změnilo se chování Mistra? Čemu jste se vlastně Mistrovi zaslíbili?

Co zapíšeme do siluety Krabata?

1.4. 4. lekce

Téma / zkoumaný koncept: přátelství, spolupráce, pomoc

Cíle:

- děti si ve dvojicích při honičce pomáhají a vymýšlí strategie, jak to udělat, aby je honič nechytil
- na základě vlastní zkušenosti a s podporou příběhu a zkušeností z minulých lekcí děti zachycují v živých obrazech přátelství Krabata a Tondy

- na základě narativní pantomimy si ve dvojicích zažijí cestu ke kříži
- žáci v rolích Krabata a Tondy napíší smlouvy k utvrzení jejich přátelství

Pomůcky:

arch papíru pro siluetu Tondy, červené fixy a papíry, nahrávka písně Ach, laštověnka / Lásko, Bože, lásko, části textu z knihy

(na úvod si připomeneme, co jsme se dozvěděli z minulých lekcí)

Honička

Stanu se teď honičem a budu vás všechny chtít chytit. Koho se dotknu, ten zkamení a musí zůstat stát. Vysvobodit ho může jen jeho kamarád, se kterým je ve dvojici, a to tak, že mu položí ruku na rameno. Pokud vás ulovím oba, jdete si sednout na stranu a hru už jen pozorujete. Teď si zavřu oči a než napočítám do pěti, najděte si k sobě jednoho kamaráda, se kterým budete ve dvojici (v lichém případě trojice). Nenápadně a potichu se domluvte.

Reflexe

Jak se vám ve dvojicích spolupracovalo?

Učitel

Vrátíme se do mlýna.

Krabat často cítil po náročné práci ve mlýně bolest v kříži, kůži na ruku měl sedřenou, bolely ho nohy i ruce, až to nebylo k vydržení. Jednoho dne k němu přistoupil chasník Tonda a položil mu ruku na rameno. Řekl mu, aby to nevzdával. A Krabatovi jako by vlil novou krev do žil. Bolest zmizela. Krabat k Tondovi pojal hned důvěru, důstojný klid a přátelský způsob, jak s ním jednal, si ho získaly.

Učitel / hromadné malování siluety Tondy

My Tonda ještě moc neznáme, tak vás poprosím, abyste ho hromadně namalovali. Kolem siluety Tondy napište, co o něm zatím víme.

Siluetu připevníme vedle siluety Krabata.

Živý obraz o přátelství Tondy a Krabata

Zůstaňte ve dvojicích, ve kterých si řeknete, kdo bude představovat Tonda a kdo Krabata. Vytvořte jeden živý obraz, ve kterém se projeví přátelství mezi vámi. Mějte na paměti, jaká jsou pravidla ve mlýně. Vycházejte, prosím, z našeho příběhu a z doby, ve které se odehrává.

Vždy se postavíte do obrazu a my se budeme snažit přijít na to, jak se u vás přátelství projevilo.

Reflexe / silueta Tondy

Co jsme se dozvěděli o Tondovi? Dopište, prosím, okolo jeho siluety, jaké mohl mít charakterové vlastnosti.

Na základě čeho se z chlapců stali kamarádi?

Cesta ke kříži – narativní pantomima

Na Bílou sobotu posílal Mistr své učně vždy po dvou k místu, kde přišel někdo násilně o život. Museli na místě přečkat noc. Teď se na tu cestu vydáme, opět ve dvojicích, v rolích Krabata a Tondy. Hledejte si místo, kde strávíte noc. Začneme tady z tohoto místa, povedu vás svým hlasem, dělejte, co slyšíte, vše ztvárňujte pouze pantomimou.

Tonda dal Krabatovi znamení, aby ho následoval. Mlčky opustili mlýn. Tonda přinesl dvě vlněné přikrývky, jednu dal Krabatovi, a pak už vyrazili směrem k Černému Chlumu. Když vešli do lesa, byla už úplná tma, proto šli velice pomalu, aby do něčeho nenarazili. Krabat se snažil držet těsně za Tondou. Začalo trochu pršet, cesta začala být kluzká. Kluci šli opatrně. Rozpršelo se, Krabat málem upadl, tak se raději Tondy chytil za ruku. Chvíli šli potichu a mlčky. Mezitím vyšel měsíc a svítil jim na cestu. Šli po silnici až k další odbočce, u níž stál ve stínu borovic necelé dva metry vysoký dřevěný kříž ošlehaný větrem a deštěm, bez nápisu či ozdoby. Chlapci se trochu báli, stáli tam jak přimražení. Rozdělili oheň. Sedli si zády k sobě a zahalili se do přikrývky. Sem tam Krabat přiložil pár suchých větví, které sebral na kraji lesa.

Tvorba přátelské smlouvy

Chlapci měli dlouhou chvíli, museli přečkat celou noc v bdělém stavu tak, jak jim to nařídil Mistr. A tak se domluvili, že na potvrzení jejich přátelství napíší smlouvu, kterou pak stvrdí vlastní krví a spálí.

Já vás poprosím, abyste tu smlouvu napsali. Vezměte si, prosím, červený fix a papír.

Po vytvoření smlouvy si každý přečte i smlouvy jiné. Bude procházet místy, kde ostatní strávili noc.

V tomto momentě pustím píseň Kantorky (Zuzana Lapčíková – Ach, laštověnka nebo Lásko, Bože, lásko).

Vraťte se na svá místa. Slyšeli jste během čtení něco neobvyklého?

Narativní pantomima / zpěv Kantorky

Pokračujte prosím v pantomimě.

Tonda seděl vzpřímeně, bez hnutí, s pohledem upřeným do dálky, za vesnici, na planinu osvětlenou měsícem. Od té chvíli už nepromluvil. Zazní píseň. Náhle se zaposlouchali do hudby, kterou bylo v dáli slyšet a zavřeli si oči. Též Krabat už nepromluvil, byl omámen krásným hlasem dívky.

Zpěv Kantorky

Bude znít po celou dobu četby krátkých vět.

Tonda – úryvky textu

Před Tondy položím části textu z knihy.

Učitel

Položila jsem před ty, co jsou v rolích Tondy, části textu z příběhu. Komu položím ruku na rameno, přečte nahlas svůj text (ohlídat, kolik bude dvojic).

Měl jsem rád jednu dívku, jmenovala se Voršula. Teď leží už půl roku na hřbitově v Žičíně: nepřinesl jsem jí štěstí.

Měl bys vědět, že nikdo z nás ve mlýně nepřinese žádnému děvčeti štěstí.

Nevím, v čem to vězí, a nechci ti ani nahánět strach, ale budeš-li mít někdy nějakou rád, Krabate, nedej to na sobě znát.

Postarej se o to, aby se to Mistr nedozvěděl – a také Lyško ne, ten mu všechno donese.

Neprozdívej ve mlýně jméno dívky, kterou budeš mít někdy rád. V bdělém stavu ani ve spánku – abys pak nepřivedl vás oba do neštěstí.

Krabat uviděl Kantorku brzy ráno, jak se navracela domů. Jejich oči se setkaly, chlapec se do dívky na první pohled zamiloval.

Reflexe – silueta Krabata

Co se v životě Krabata změnilo? Do jeho života vstoupili noví lidé. Kdo jsou tito lidé, jaké mají vlastnosti? Jaký mají vztah ke Krabatovi?

Děti zapisují kolem siluety Krabata a Tondy nové informace.

1.5. 5. lekce

Téma: Jaké výhody mají kouzla?

Zkoumaný koncept: vzácné věci, kouzla, kouzelné předměty

Cíle:

- sdílení radosti nad neobyčejnými věcmi
- děti zobrazí pantomimou kouzelnou moc červeného kamínku
- na základě živého obrazu zachytí následky porušení zákazu číst v Korakтору
- děti zobrazují kouzla s využitím orffových nástrojů a dalších rekvizit

Pomůcky:

červený kamínek, kniha Koraktor, kouzelný koš, kouzelný klobouk, orffovy nástroje

Učitel / debata o výjimečných věcech

Sedneme si do kruhu. Našli jste někdy něco, co vám přineslo potěšení a radost? Nebo vlastníte například doma něco cenného, o čemž si myslíte, že to máte jen vy a nikdo jiný?

Povídání si s dětmi o cenných a výjimečných věcech.

Já jsem dostala od maminky, když jsem byla tak mladá jako vy, tento červený kamínek se srdíčkem. Je pro mě vzácný především proto, že mi ho darovala maminka k 10 narozeninám.

Hra s kouzelným kamínkem

Představme si na chvíli, že jsme v pohádkovém světě a že tento kamínek má kouzelnou moc. (Kdo ho vlastní, může ovládat jiné lidi a bude mít nad nimi moc.). Zavřete si, prosím, na chvíli oči, já kamínek schovám a až řeknu „ted“ a tlesknu, můžete se vydat na cestu a kamínek hledat. Kdo ho najde, řekne jen štronzo. Co se bude dít dál, vám pak řeknu.

Děti hledají červený kamínek v prostoru třídy.

(děti by měly mít nejprve radost z nalezení kamínku)

Reflexe + výhody kouzelného kamínku

Děti budou ve štronzu. Já povedu rozhovor jen s tím, kdo kamínek našel. Jaké to pro tebe bylo, že jsi ho našel právě ty? Ostatní děti si sednou do kruhu a zavrou si oči. Teď můžeš vzít kouzelný kamínek ty a někam ho schovat.

(v této fázi je podstatné uvědomit si, že já našel něco, co nemají ostatní a to mi přináší výhody; hra se může opakovat několikrát)

Kouzelná moc kamínku

Zkuste se zamyslet ve dvojicích, jakou jinou kouzelnou moc mohl mít červený kamínek a pantomimou ji znázorněte. Kamínek dám doprostřed a koho napadne, jakou moc kamínek může mít, tak půjde doprostřed, sáhne na kamínek a pantomimicky předvede, co se stane, když kamínek kouzlí – ostatní mohou hádat, jakou moc kamínek má.

Kouzla byla důležitá i pro Krabata a ostatní chasníky. Opět se vrátíme k našemu příběhu. Já se stanu zase Mistrem a vy Krabatem.

Učitel v roli Mistra

Čtvrt roku jsi ve mlýně Krabate. Zkušební dobu jsi přestál, teď už nejsi obyčejný učedník – ode dneška budeš jedním z mých žáků.

S těmito slovy přistupuji k dětem v rolích Krabata a dotýkám se *levou* rukou jejich levých paží.

(prvopočátek falešnosti Mistra znázorněn symbolem levé ruky, tedy skrytě; Mistr nadále vystupuje v roli dobráka, který je dárce a pomocníkem Krabata) Musíš vědět, Krabate, že tady jsi v Černé škole. Neučíme se tu ani psát, ani číst, ani počítat – učíme se tu umění všech umění. Učíme se tu kouzlit a čarovat. Kniha, která leží přede mnou na stole, připoutaná řetězem, je Koraktor. Obsahuje všechna zaříkávadla. Smím je číst jen já, protože já jsem Mistr. Vám ale, tobě a ostatním žákům, je v ní číst zapovězeno, to si pamatuj! A nepokoušej se mě oklamat, to by se ti zle vymstilo! Rozuměl jsi, Krabate?

Živé obrazy

Vytvořte dvojice. Zkuste skrze živý obraz (rozehraný živý obraz) ztvárnit, proč to podle vás měli učenci zakázané. Nebo co by se mohlo stát, kdyby zákaz porušili.

Reflexe živých obrazů

Kouzla ve mlýně

Vymyslete nejrůznější kouzla, jaká se tam mohla učit. Máte k dispozici všechny rekvizity v tomto koši, orffovy nástroje i tento kouzelný klobouk, kde se můžete nějakému kouzlu naučit.

Děti vymýšlejí ve dvojicích kouzla a postupně si je přehrávají. Na mé tlesknutí dvojice, která bude chtít, kouzlo předvede.

Reflexe

Jaké výhody a nevýhody mohou mít kouzla?

Jaké to pro vás bylo zjištění? Čekali jste, že to takhle ve mlýně chodí? Jak je kouzlení nastavené ve mlýně?

1.6. 6. lekce

Téma: Jaké podoby může mít moc? Zavazuje nás k něčemu? Je něčím podmíněná?

Zkoumaný koncept: moc, nebezpečí moci, manipulace

Cíle:

- na základě dvou replik žáci zachytí stěžejní část situace
- na základě plné rolové hry vystaví situaci podle daného textu

Pomůcky:

kouzelný proutek, repliky, texty situací

Honička / Hra na čaroděje

Já se stanu čarodějem a budu se vás snažit všechny chytit. Moje kouzelná moc spočívá v tom, že mám tento kouzelný proutek. Ten si dám sem za pás. Komu se podaří mi vzít proutek, ten se stane čarodějem. Koho čaroděj chytí, ten si jde sednout na stranu. Příchodem nového čaroděje se však může vrátit do hry.

Etudy / Pamatuji, že já jsem Mistr! Pamatuji, že ty jsi (jen) žák!

Vytvořte dvojice. Pokusíte se vytvořit situaci na základě dvou replik, které vám rozdám. Jedině tyto dvě věty v etudě zazní. Vycházejte, prosím, z vlastní zkušenosti. Představte si například nějakou situaci, kterou jste zažili.

Některé dvojice dostanou tyto repliky:

Pamatuji, že já jsem Mistr!

Pamatuji, že ty jsi žák!

Některé tyto:

Pamatuji, že já jsem Mistr!

Pamatuji, že ty jsi JEN žák!

Postupně si budeme jednotlivé situace přehrávat. Pokuste se zapamatovat, co jste viděli, udělejte si například na závěr každé situace nějakou poznámku.

Reflexe

Co jsme viděli? V čem se situace lišily? V čem se lišily repliky? Jaký je rozdíl mezi těmito replikami?

Bude probíhat analýza situací.

(při této činnosti je důležité si uvědomit, že někdy jedno jediné slovo rozhoduje o významu sdělení)

Volný přechod k příběhu o Krabatovi. Vrátime se k našemu příběhu. Budeme opět v rolích Krabata a Mistra.

Učitel v roli Mistra

Chci, aby sis zapamatoval, Krabate, tato dvě další pravidla ve mlýně. Za první, že Já jsem tady Mistr, ty si JEN žák a za druhé, že o tom, jaké kouzlo se naučíš, o tom rozhodují jedině já!!!

Kouzla / Na trhu

Dám vám do skupin po třech, čtyřech část textu situace, kterou přehrajete v plné rolové hře. Bude mít začátek, prostředek a konec.

Situace z knihy:

Mistr posílal své učně po dvou nebo po třech na trh, kdy se jeden z nich musel proměnit např. v koně a nechat se ostatními uční na trhu prodat. Aby se mohl zpátky proměnit v učně, museli si chlapci nechat jeho oprátku. Zisk z prodeje koně museli chlapci odevzdat Mistrovi.

Bez zastavení přehrají děti situace.

Reflexe

Mají uční tedy nějakou výhodu při kouzlení? Jakou moc má Mistr? V čem spočívá jeho moc?

Lišil se význam replik - Pamatuj, že já jsem Mistr, Pamatuj, že ty jsi jen žák pronesených Mistrem od vašich, které jste vytvořili v úvodu hodiny?

1.7. 7. lekce

Téma: Ztráta nejlepšího kamaráda. Jaké dopady může mít pro nevyzrálé mladé lidi moc a manipulace?

Zkoumaný koncept: smrt, její příčiny a následky

Cíle:

- v hromadných improvizacích děti přehrají pantomimou v roli Krabata běžné činnosti ve mlýně
- žáci v rolích Krabata si zažijí náročnou situaci, když se dozví o smrti svého kamaráda Tondy prostřednictvím dopisu na rozloučenou
- žáci v kruhu sdělují své bezprostřední pocity a myšlenky po přečtení dopisu od Tondy
- žáci řeší, co se mohlo ve mlýně stát, proč musel Tonda zemřít

Pomůcky:

dopis od Tondy pro Krabata, silueta Krabata

(co jsme se dozvěděli v minulých lekcích)

Učitel

Chůze prostorem / hromadná improvizace – běžné činnosti ve mlýně

Všichni se teď stanete opět Krabatem. Představíme si, jak mohl pro chlapce vypadat jeden běžný den ve mlýně. Já vám vždy řeknu jen čas nebo činnost. Vše přehrávejte pantomimou. Stále mějte na paměti pravidla mlýna a dobu příběhu.

Činnosti ve mlýně:

- 6 hodin ráno
- snídáte
- venkovní práce
- 12 hodin
- práce ve mlýně
- krátký odpočinek
- 6 hodin večer
- večere

– spánek

Smrt Tondy / dopis od Tondy pro Krabata

Až budou děti v rolích chasníků spát, vzdálím se.

Přistoupím k dětem.

Stalo se něco, co se nemělo stát. Mám pro vás smutnou zprávu. Tonda musel zemřít (sundám siluetu s Tondou a položím ji na zem). Naštěstí jsem našla něco, co tuto smutnou událost alespoň trochu objasní.

Mám pro vás dopis od Tondy. Každý si ho přečtěte.

Pro Krabata od Tondy

Musel jsem zemřít Krabate. Brzy se dozvíš proč.

Jestli se ti líbila ta dívka, kterou jsi slyšel zpívat o Bíle sobotě, jak jsme spolu strávili noc u kříže, vzpomínáš? Tak jdi za hlasem jejího srdce, ona ti může pomoci.

Měj oči otevřené Krabate a nevěř všemu, co ti ve mlýně bude sl

(dopis bych napsala ručně - Tonda ho nestihl dopsat, proto *sl* (*slibovat Mistr*), ujela mu ruka a slovo už nestihl dopsat – záměr, kdy mají děti přicházet na to, co v dopise mohlo stát, proč ho nedopsal apod.)

Kruh myšlenek a pocitů Krabata

Více už v dopise nestojí. Teď vás všechny poprosím, abyste vytvořili kruh, do jeho středu vložím otevřený dopis od Tondy. Říkejte prosím, co se vám v roli Krabata honí hlavou po přečtení dopisu. Jak se asi mohl cítit Krabat.

Společná diskuse

Staneme se na chvíli chasníky ve mlýně, můžete samozřejmě zůstat i v rolích Krabata. Povedeme diskusi na téma – co se mohlo Tondovi přihodit. Mistr se někam vzdálil, máte tedy jedinečnou příležitost si popovídat. Zkusíme vést diskusi na toto téma, máte ale jen omezený čas, zhruba 10 minut, více riskovat nemůžeme. Já budu v roli jednoho z chasníků, který je ve službě u Mistra už delší čas a má určité informace.

(učitel v roli chasníka usměřňuje diskusi, má nad ní „kontrolu“, klade otázky, ale stále je partnerem žáků, je jedním z nich; například může poznamenat, že Tonda pomáhal chasníkům a přátelil se s nimi, což bylo ve mlýně zakázáno)

Co zapíšeme do siluety? Co se Krabatovi přihodilo?

pauza

1.8. 8. lekce

Téma: Může sen ovlivnit naše budoucí jednání? Co nebo kdo nám může pomoci při rozhodování v nelehké a beznadějně životní situaci? Je možné věřit někomu, kdo s námi jedná manipulativně?

Zkoumaný koncept: sen, dobře vystavěné otázky, moc, manipulace, rozhodování

Cíle:

- děti v rolích Krabata se domluví na třech stěžejních otázkách pro Tondu, přemýšlí tak do hloubky a pod povrch věcí
- děti v rolích Krabata povedou s učitelem v roli Mistra rozhovor, přemýšlejí nad tím, co jim Mistr nabízí a zaujímají postoj k jeho nabídce
- žáci nahlíží z různých úhlů pohledu na Krabatovo jednání v nelehké životní situaci, nejprve ve dvojicích, pak sami za sebe
- žáci si zkusí na základě svých životních zkušeností vyjádřit svůj názor ke Krabatovu rozhodnutí

Pomůcky:

šátky, části textu z knihy, text snu z předlohy, barevné lístky, papírky na dopisy pro Krabata

Pokus o útěk / Slepá bába naruby

Zahrajeme si hru „Slepá bába naruby“. Potřebuji jednoho dobrovolníka, který bude představovat Krabata a stoupne si do středu kruhu. Ostatním zavážu šátkem oči. Vaším úkolem je nepustit Krabata z kruhu ven, nesmí vám utéct. Máte tu nevýhodu, že nevidíte, je vás ale hodně, on je sám.

(může se vystřídat více dětí, které si zkusí útěk z kruhu)

Reflexe

Jaké to pro vás bylo? Jaké bylo být sám uvnitř kruhu? Jaké to bylo nevidět a přesto mít možnost díky dalším hráčům Krabata ze středu kruhu nepustit ven?

Učitel

Krabat se také pokoušel několikrát utéct ze mlýna, ale zjistil, že to není možné. Důvody, proč to nešlo, se za chvíli dozvíme z částí textu našeho příběhu o Krabatovi.

Sedneme si do kruhu a zavřeme si oči. Koho se dotknu, oči otevře a přečte část textu, kterou má před sebou.

Krabat se pevně rozhodl. Ve mlýně už nezůstane ani den! Vplíží se do domu, vezme z půdy kabát a čepici a vykrade se ven. Nikdo ho nevidí. A přesto má hoch pocit, že je tajně sledován. Když se ohlédne, zjistí, že na střeše kůlny někdo sedí a zírá na něho: naježený černý kocour, cizí – a jednooký. Krabat se sehne, hodí po něm kamenem, zažene ho. Pak spěchá, kryt křovinami, k mlýnskému rybníku. Náhodou zahlédne u břehu břichatého kapra: jednooký na něho civí z vody. Hochovi se udělá nevolno, zdvihne kámen, vrhne ho po rybě. Kapr se ponoří, zmizí v zelené hlubině.

A Krabat jde podél Černé Vody až k místu, kterému se říká Opuštěná planina. Tam se na chvíli zastaví u Tondova hrobu. Matně si vzpomene, jak tu museli přítele jednoho zimního dne pochovat. Myslí na mrtvého – a náhle, zasáhne ho to tak nečekaně, až se mu srdce zastaví: chraptivé zakrákání. Na zakrnělé borovici na kraji planiny sedí bez hnutí velký havran. Pohled upřený na Krabata – i jemu chybí, jak chlapec s hrůzou zjišťuje, levé oko. Krabat už ví, o koho jde. Dlouho se nerozpakuje a prchá pryč: utíká, co mu síly stačí, kolem Černé Vody, vzhůru podél potoka.

Když se poprvé zastaví, aby popadl dech, proplíží se vřesovištěm užovka, se sykotem se narovná, podívá se na něho – je jednooká! Jednooká je i liška, která slídí v houštích. Krabat běží a chvíli oddychuje. K večeru je u horního

konce Blat. Jakmile vykročí do volné krajiny, unikne, jak doufá, Mistrovu vlivu. Kvapně noří ruce do vody, navlhčí si čelo a spánky. Potom zastrčí košili do kalhot, vyklouzla mu za běhu ven, utáhne opasek, udělá poslední krok na svobodu – a strne úlekem: Namísto volné planiny, jak čekal, vkročí na mýtinu; a uprostřed mýtiny, pokojně ve večerním přítmí, stojí mlýn. Mistr ho čeká ve dveřích. „No Krabate,“ pozdraví ho posměšně, „už jsem tě chtěl nechat hledat.“

(variantou by mohla být narativní pantomima)

Učitel

Krabat byl zoufalý a nevěděl si rady. Probděl spoustu nocí, až se mu konečně po týdnu podařilo usnout a zdál se mu zvláštní sen.

Lehněte si, prosím, na zem a společně s Krabatem sněte.

Učitel / Krabatův sen

Je jaro, sníh už roztál, vítr ho rozpustil. Krabat jde Blaty, je noc a den. Na obloze stojí měsíc, slunce svítí. Brzy už musí být u Opuštěné planiny – když vtom uvidí v mlze postavu, která se k němu blíží. Ne, vzdaluje se. Myslí si, že je to Tonda.

„Tondo!“ volá, „zastav se! To jsem já – Krabat!“

Postava jako by zaváhala. Když jde ale Krabat dál, i ona pokračuje v cestě.

„Zastav se, Tondo!“

Krabat se rozběhne. Utíká, co může. Vzdálenost se zmenšuje.

„Tondo!“ volá.

Zbývá mu už jen pár kroků – a stojí před nějakým příkopem. Příkop je široký a hluboký, nevede přes něj žádná lávka, v blízkosti není žádný trám, po kterém by se dalo přejít.

Na druhé straně stojí Tonda, otočený k němu zády.

„Proč přede mnou utíkáš, Tondo?“

„Neutíkám před tebou. Musíš jen vědět, že já jsem na druhém břehu. Ty zůstaň na svém.“

„Tak se alespoň otoč tváří ke mně!“

„Nemohu se dívat zpátky, Krabate, nesmím. Ale slyším tě a třikrát ti odpovím na tvé otázky. Můžeš se mě ptát na to, co potřebuješ vědět.“

Otevřete si, prosím, oči a posadte se. Jsme stále ve snu Krabata.

Já se na chvíli stanu Tondou, vy opět Krabatem. Nejprve se všichni jako skupina domluvte, na co se chcete Tondy zeptat. Máte ale jen tři otázky, zvažte proto, co je pro vás v tuto chvíli nejdůležitější. Na co už dlouho hledáte odpovědi a nemůžete je najít.

Bude samozřejmě záležet, na co se děti zeptají.

Informace, které v roli Tondy poskytnu:

- smrt jsem si zavinil hlavně já sám, ale chci, abys věděl, že o tom, kdo ve mlýně každý rok musí zemřít, rozhoduje Mistr – takový je zákon ve mlýně (tuto informaci určitě sdělím)
- Krabate, měj oči otevřené a uč se nová kouzla, ať jsi silnější
- je jedno kouzlo, které tě ochrání před Mistrem, můžeš si se všemi pak povídat a nemusíš mít strach, že tě uslyší – uděláš kolem sebe a někoho dalšího dřívkem kruh a namaluješ do písku (trávy) muří nohu a tři kříže
- věř přátelství a lásce – pomůže ti před nebezpečím, může tě i zachránit; jediné nad čím Mistr nemá moc je síla přátelství a lásky (tuto informaci určitě sdělím)
- jsi už starší, jeden rok ve mlýně znamená doopravdy dva roky

Mistr si všiml, že se s Krabatem, jak dospíval, něco děje (už mu bylo 20 let, strávil tedy už ve mlýně šest let). Nechtěl riskovat, tak mu dal před Vánoci jeden den volna, což vůbec nebylo u něj zvykem a rozhodl se, že ho bude sledovat. Báł se totiž, jestli v tom nevězí nějaké přátelství, které nestrpěl a nedej Bože – láska, čehož se nejvíce obával.

Práce ve dvojicích

Utvořte prosím dvojice, ve které bude vždy dívka a chlapec (může být trojice – dvě dívky...). Zamyslete se nejprve nad tím, co byste dělali na místě Krabata, pokud vy byste měli jeden den volna. Berte v potaz, jaké máte informace z dřívějších lekcí a situací, a to, že se Krabat cítil bez Tondy velice osamělý. Krabat měl den volna, měl tedy příležitost se zamyslet nad tím,

co bude dělat. Nesnažte se, prosím, příběh ukončit, zajímá mě jen, jak vzniklou situaci Krabat ve mlýně řešil po dobu jednoho dne. Nechám na vás, jakou formu sdělení pro nás připravíte (zda zvolíte živý obraz, etudu...). Důležité je posunout se dál, nabízet možnosti, vycházet z toho, jaké možnosti měl Krabat.

Nabízené možnosti – dvojice

Dvojice (resp. trojice) nabízejí možnosti, jak Krabat naložil se dnem volna.

Pokud bude v nějakém návrhu položen důraz na lásku Krabata a Kantorky, na jejich vztah, nebo se tam nabídne možná pomoc chlapcovi dívkou, jen volně navážu, že Kantorka slíbila Krabatovi, že mu pomůže, že ho má ráda.

Pomoc od dívky

Zkuste napsat na barevné lístky, jak mu mohla Kantorka pomoci. Mějte na paměti, že ona byla také v nebezpečí. Musela podstoupit zkoušku, ve které musela prokázat, že má Krabata opravdu ráda. Tato zkouška ji mohla stát za jistých okolností život. Položte pak lístky do středu kruhu.

Každý sám za sebe si je pak může všechny přečíst.

Učitel v roli Mistra – nabídka – rozhovor Mistra s Krabatem

Naposledy se stanu Mistrem, vy Krabatem. Povedeme spolu rozhovor.

Krabate, jsi můj nejlepší žák. Víím, že tě trápí smrt tvého nejlepšího kamaráda. Já jsem též tvůj dobrý kamarád, to už sis mohl ve mlýně všimnout (zasměje se). Nabízím ti moc. Můžeš být mým nástupcem. Budeš moct číst v Koraktoru. Budeš nejmocnějším člověkem široko daleko. Nic se ti nestane, nemusíš se bát. Ale varuji tě, když odmítneš, dobře se ti nepovede. Pokud si zvolíš být mým nástupcem, už nikdy neuvidíš Kantorku. Musíš se rozhodnout do zítřka.

Následuje rozhovor dětí s učitelem v roli.

(učitel v roli Mistra reaguje vyhýbavě, nejednoznačně, je manipulativní, nedá se mu věřit)

Bude záležet na tom, kterým směrem se bude rozhovor ubírat.

Rozhodnutí Krabata

Rozhodněte se každý sám za sebe, co byste dělali na místě Krabata. Dám vám na rozmyšlenou pár minut. Mějte na paměti, že je Krabat sirotek a že žije v nelehké době po válce. Rozpomeňte se na všechno, co jsme v předchozích lekcích dělali, co jste například prožili s Tondou, na dopis od něj. Teď máte možnost se ke všem nashromážděným informacím a zážitkům vrátit a posoudit, jaké máte možnosti řešení a rozhodování.

Bude následovat i rekapitulace s pedagogem – připomenutí důležitých okolností, událostí, vzniklých záznamů apod.

Osa / škála rozhodnutí

Představte si tady pomyslnou osu a postavte se tam, kde se vaše rozhodnutí nachází. Tady na začátku je spíš ANO, tady na konci spíš NE.

Řekněte, proč jste se takhle rozhodli?

Dopisy Krabatovi

Kdo chce, může napsat Krabatovi dopis, ve kterém mu sdělí, co by na jeho místě dělal.

Děti píší Krabatovi dopis.

Děti dopisy dávají do středu kruhu.

Po vzájemné domluvě buď dopisy přečteme dohromady, nebo je otevřeme a budeme procházet středem kruhu a každý si je přečte sám. Nebo zvolíme variantu je nečíst a nechat zavřené.

Závěrečná reflexe

Nejprve děti dostanou prostor pro bezprostřední pocity.

Bylo pro vás těžké se rozhodnout? Co si z poslední lekce odnášíte? Co bylo pro vás obtížné? Co naopak snadné?

Co si z lekcí odnášíte? Máte potřebu ještě někdo něco sdělit?

Po vzájemné domluvě mohu dočíst závěr příběhu do konce nebo ho jen dovyprávět.

Debata o pohádce

Na závěr ještě sdělím dětem, z jaké předlohy jsem vycházela a zastavíme se nad žánrem pohádky (co je pro ni typické, čím se vyznačuje...). Je možné, že se nad ní spontánně pozastavíme už v lekcích, kdy bude děti zajímat proměna chlapců v havrany, kouzla a čáry, vysvobození Krabata dívkou, trojí sen... – typické znaky pohádky. Pro lekce samotné ale nebude kouzelný svět stěžejní. Jen návodný a obrazný, jelikož odráží podstatné a důležité momenty lidského života. Je jakousi metaforou.

Dále pak můžu dětem doporučit jinou literaturu, kde vystupuje postava Krabata. Obeznámit je s původem legendy o Krabatovi a možnými reálnými souvislostmi (viz rozbor předlohy).

(tato poslední debata o pohádce může být i začátkem další společné práce na inscenaci; pojmenujeme si žánr, budeme hledat důležité motivy pohádky apod.)

Závěr

Jsou různé možnosti, jak pracovat v hodinách dramatické výchovy s uměleckou literaturou. Já jsem si pro svůj bakalářský projekt vybrala cestu příběhového dramatu opřenu o mistrně napsanou knihu Otfrieda Preusslera Čarodějův učeň, která je plná tajemství, napětí, dobrodružství, magičnosti, s lehce mrazivým a hrůzostrašným nádechem. Mohla by být přitažlivá i pro skupiny dětí, které jsem si pro navržené lekce zvolila. Nadto otevírá řadu témat aktuálních v každé době. Pro žáky ve věku 10 – 15 let se mi jevilo nejvhodnější téma důležitosti přátelství a téma hrozby moci. Děti je sledují příběhovým dramatem na podkladě příběhu o čarodějově učni Krabatovi s podporou vlastních zkušeností a zážitků.

Nebylo mým cílem jim nabízet jediné možné řešení, ale vést je k tomu, že na nelehké životní situace hlavního hrdiny lze nahlížet z různých úhlů pohledu, s rozvahou a s pomocí názorů dalších členů skupiny. K příčinám jeho motivací a rozhodování přistupovat zodpovědně, s ohledem na dobu příběhu a na situaci, ve které se hlavní postava nachází.

Práce s uměleckou literaturou obnáší důsledný rozbor literární předlohy: prostředí, postav, děje a témat, na jehož základě se vyjevují podstatné momenty příběhu, které je možné s dětmi dále zkoumat a rozvíjet.

Příběhové drama tak nabízí zkoumání počinů hlavního hrdiny do hloubky, otevírá místa nedourčenosti textu, s čímž se vypořádají i otázky, na které hledáme odpovědi. Už na samém začátku se děti zamýšlejí, proč se Krabat do Černého mlýna vydal, i přestože byl upozorněn jinými lidmi na jeho jistá nebezpečí.

Na základě literatury vzniká před očima dětí „nový příběh“, který si samy prožijí a samy ho i tvoří.

A v tomto směru sledávám dramatickou výchovu nezapomenutelným zážitkem jak pro účastníky děje, tak i pro učitele.

Seznam literatury a prameny:

Seznam literatury:

BETTELHEIM, Bruno. *Za tajemstvím pohádek: Proč a jak je číst v dnešní době*. Přeložila Lucie LUCKÁ. Praha: Nakladatelství LN, 2000. 344 s. Přel. z: The Uses of Enchantment. The Meaning and Importance of Fairy Tales. ISBN 80-7106-290-1.

BLÁHOVÁ, Krista; VACEK, Pavel; ULRYCHOVÁ, Irina; PROVAZNÍK, Jaroslav. *Uvedení do systému školní dramatiky: Dramatická výchova pro učitele obecné, základní a národní školy*. Praha: IPOS-ARTAMA; Praha: Sdružení pro tvořivou dramaturgii, 1996. 84 s. ISBN 80-7068-070-9.

BOBKOVÁ, Lenka, BŘEZINA, Luděk, ZDICHYNEC, Jan. *Horní a Dolní Lužice*. Praha: Libri, 2008. ISBN 978-80-7277-382-4.

MACHKOVÁ, Eva. *Jak se učí dramatická výchova: didaktika dramatické výchovy*. 2. vyd. Praha: AMU, Divadelní fakulta, katedra výchovné dramaturgii, 2007 [2004]. 224 s. ISBN 978-80-7331-089-9.

MACHKOVÁ, Eva. *Metodika dramatické výchovy: záznamy dramatických her a improvizací*. 13. vyd. Praha: NIPOS, 2015 [1978]. 160 s. ISBN 978-80-7068-298-2.

MACHKOVÁ, Eva. *Volba literární předlohy pro dramatickou výchovu aneb Hledání dramatickosti*. 3., dopl. vyd. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění, katedra výchovné dramaturgii, 2012 [2000]. 148 s. ISBN 978-80-7331-214-5.

MARUŠÁK, Radek. *Literatura v akci: Metody dramatické výchovy při práci s uměleckou literaturou*. Praha: AMU, Divadelní fakulta, katedra výchovné dramaturgii, 2010. 196 s. ISBN 978-80-7331-172-8.

MARUŠÁK, Radek, KRÁLOVÁ, Olga, RODRIGUEZOVÁ, Veronika. *Dramatická výchova v kurikulu současné školy: Využití metod a technik*. Praha: Portál, 2008. 128 s. ISBN 978-80--7367472-4.

MARTÍNKOVÁ, Nina. *Hra a divadlo*. Praha: NIPOS, 2018. 152 s. ISBN 978-80-7068-325-5.

MORGAN(OVÁ), Norah; SAXTON(OVÁ), Juliana. *Vyučování dramatu: hlava plná nápadů*. Přeložili Helena ZYMONOVÁ a Jaroslav PROVAZNÍK. Praha: Sdružení pro tvořivou dramaturgii, 2001. 252 s. Přel. z: Teaching drama: a mind of many wonders [1987]. ISBN 80-901660-2-4.

NEELANDS, Jonathan. *Strukturování dramatické práce*. Přeložil Radim SVOBODA. *Deník Dětské scény '95*. Ústí nad Orlicí 1995, č. 1-9. Přel. z: Structuring Drama Work.

PALARČÍKOVÁ, Alena. *Tygr v oku aneb O tvorbě inscenace s dětmi a mládeží*. 2., upr. vyd. Praha: NIPOS-ARTAMA, 2011 [2001]. 136 s. ISBN 978-80-7068-005-6.

PROPP, Vladimír Jakovlevič. *Morfologie pohádky a jiné studie*. Přeložili Miroslav ČERVENKA, Marcela PITTERMANNOVÁ a Hana ŠMAHELOVÁ. Praha: H & H, 1999. 364 s. Přel. z: Морфология сказки atd. ISBN 80-86022-16-1.

SVOZILOVÁ, Dana. *Analýza strukturované dramatické hry v kontextu dramatické výchovy*. Brno JAMU, 2005. 194 s. ed. Výběrová řada doktorských prací. ISBN 80-86928-10-1.

ULRYCHOVÁ, Irina. *Drama a příběh: tvorba scénáře příběhového dramatu v dramatické výchově*. 2. vyd. Praha: Akademie múzických umění, Divadelní fakulta, katedra výchovné dramaturgii, 2016 [2007]. 104 s. ISBN 978-80-7331-408-8.

VODIČKA, Felix aj. *Svět literatury I*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1967. 224 s.

WAY, Brian. *Rozvoj osobnosti dramatickou hrou*. Přeložila Eva MACHKOVÁ. 2., revid. a aktualizované vyd. Praha: STD; NIPOS, 2014. 234 s. Přel. z: *Development Through Drama*. ISBN 978-80-903901-4-0 (STD); 978-80-286-9 (NIPOS).

Prameny:

BRĚZAN, Jurij. *Čarodějny mlýn*. Praha: Práce, 1971.

PREUSSLER, Otfried. *Čarodějův učeň*. Praha: Argo, 2003. ISBN 80-7203-553-3.

CHARVÁT, Radovan. Doslov. In: PREUSSLER, Otfried. *Čarodějův učeň*. Praha: Argo, 2003. ISBN 80-7203-553-3.

Slovník:

LANGE, Günter. Otfried Preussler. In: FRANZ, Kurt, LANGE, Günter, PAYRHUBER, Franz-Josef. *Kinder- und Jugendliteratur - ein Lexikon. Teil 1: Autoren/Übersetzer*. Meitingen: Corian, 1995 (33. Erg.-Lfg. Juni 2008) s. 1 – 60.

Internetové zdroje:

HAMPL, Jaromír, HAMPLOVÁ, Věra. Krabat – Lužickosrbský Faust. [online]. 2017 [cit. 2017]. Dostupné z: <https://czechtravelpress.cz/cs/clanky-novinaru/clanky-ze-sveta/1578-krabat-luzickosrbsky-faust>

Halm, Jan. Černokněžník Krabat: Kde se vzala legenda o chlapci se slaměnou korunou. [online]. 2020, 2. 1. 2020 [cit. 2020-01-02]. Dostupné z: <https://www.stoplusjednicka.cz/cernokneznik-krabat-kde-se-vzala-legenda-o-chlapci-se-slamenou-korunou>