

Akademie múzických umění v Praze

Divadelní fakulta

Katedra výchovné dramatiky

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Dramatickovýchovná dílna o Franzi Kafkovi

Štěpánka Tušlová

Vedoucí práce: prof. Mgr. Jaroslav Provazník

Přidělovaný akademický titul: BcA.

Praha, červen 2023

**The Academy of Performing Arts in Prague
Theatre faculty**

Drama in education

BACHELOR'S THESIS

Drama in education workshop about Franz Kafka

Štěpánka Tušlová

Thesis supervisor: prof. Mgr. Jaroslav Provazník

Awarded academic title: BcA.

Prague, June 2023

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci s názvem

Dramatickovýchovná dílna o Franzi Kafkovi

vypracovala samostatně pod odborným vedením vedoucího práce a s použitím pouze uvedené literatury a pramenů a že práce nebyla využita v rámci jiného vysokoškolského studia či k získání jiného nebo stejného titulu. Souhlasím s tím, aby práce byla zveřejněna v souladu se zákonem a vnitřními předpisy AMU.

Praha, dne

.....

Štěpánka Tušlová

Abstrakt

V této čtyřdenní jednorázové dílně jsem se zabývala Franzem Kafkou, jeho životem, dílem (zvláště povídkou Proměna) a místy v Praze, která jsou s ním spojená. Cílem práce bylo seznámit žáky s Proměnou pomocí strukturovaného dramatu, ukázat jim místa v Praze, kde Franz Kafka pobýval, a předat informace, které se jim budou hodit k maturitní zkoušce. V bakalářské práci analyzuji povídku, píšu stručně o Kafkově životě, popisuji a reflektuji jednotlivé dny dílny. Žáky jsem s Proměnou seznámila, vyzkoušeli si v ní především hru v roli a prošli si jiným způsobem nahlížení na literární dílo. Procházka po Praze dovolila žákům propojit teorii s konkrétními místy. Myslím, že si žáci odnesli z dílny především inspiraci pro svou budoucí práci, než teoretické informace. Na tomto posledním bodě by se dalo pro příště zapracovat.

Abstract

In this four-day one-off workshop I explored Franz Kafka, his life, his work (especially his short story "Proměna") and the places in Prague that are associated with him. The aim of the work was to introduce the pupils to The Metamorphosis through structured drama to show them places in Prague where Franz Kafka was staying and to give them information that will be useful for their final exam. In my bachelor's thesis I analyse the short story, write briefly about Kafka's life, and describe and reflect on each day of the workshop. On the second day I introduced the pupils to The Metamorphosis. They tried out role-playing and experienced a different way of looking at a literary work. The walk around Prague allowed the pupils to connect theory with specific places. In the end I think that the pupils took away from the workshop mainly inspiration for their future work, rather than theoretical information. This last point could be worked on for the future.

Obsah

Úvod	1
1 Popis skupiny	2
1.1 Účastníci.....	2
2 Životopis a inspirace Franze Kafky	4
3 Analýza předlohy	5
4 Dílna o Franzi Kafkovi.....	7
4.1 Časový harmonogram dílny	7
4.2 První den, čtvrtek.....	8
4.2.1 Plán lekce.....	8
4.2.2 Reflexe lekce.....	13
4.3 Druhý den, pátek	15
4.3.1 Plán lekce.....	15
4.3.2 Reflexe lekce.....	27
4.4 Třetí den, sobota	32
4.4.1 Plán lekce.....	32
4.4.2 Reflexe lekce.....	38
4.5 Čtvrtý den, neděle.....	39
4.5.1 Plán lekce.....	39
4.5.2 Reflexe lekce.....	40
Závěr	41
Seznam použitých zdrojů.....	42
Přílohy	46

Seznam příloh

- Příloha 1: Co máme společného?
- Příloha 2: Bingo!
- Příloha 3: Informace o přelomu 19. a 20. století
- Příloha 4: Role – otec, matka, Markéta
- Příloha 5: Přepis audionahrávky
- Příloha 6: Úryvek o stěhování nábytku a otci
- Příloha 7: Vyhledávání informací o postavách
- Příloha 8: Řehoř z modelíny po proměně
- Příloha 9: Tvorba impresionistických děl

Úvod

Pro svoji bakalářskou práci jsem si vybrala formu dramatickových výchovných jednorázových dílny rozložené do čtyř dnů, která se zabývala tématem Franze Kafky, jeho životem, dílem i spojitostí s Prahou. Pracovala jsem se skupinou žáků střední pedagogické školy se zkušenostmi s dramatickou výchovou.

Cílem práce bylo získat informace o Kafkovi prostřednictvím her a cvičení s dramatickými prvky, poznat povídku Proměna z jiného úhlu pomocí strukturovaného dramatu a seznámit se s místy v Praze spojenými s Franzem Kafkou. Tato dílna měla sloužit i jako příprava na maturitní zkoušku z českého jazyka a literatury, pro některé i k maturitní zkoušce z dramatické výchovy.

Franze Kafku a povídku Proměna jsem si vybrala kvůli autorově spojitosti s Prahou – tedy možnosti navštívit místa, kde často pobýval – a pro krátkost, zajímavost a aktuálnost povídky, kterou jsem zpracovala jako jednodenní strukturované drama.

Bakalářská práce obsahuje detailní popis skupiny z hlediska zkušeností žáků s dramatickou výchovou, stručný životopis Franze Kafky a jeho inspiraci při psaní literárních děl, analýzu povídky Proměna včetně popisu postav, časový harmonogram dílny a popis jejích všech čtyř dnů, vždy nejprve s kapitolou o plánu lekce a poté s kapitolou o reflexi dne a závěr, kde práci shrnuji a reflektuji.

1 Popis skupiny

Skupina se skládala z dvanácti žáků Střední pedagogické školy Prachatice. Byli to žáci ve věkovém rozpětí od šestnácti do devatenácti let. Skupina byla namíchaná ze čtyř ročníků, dva žáci z různých ročníků Pedagogického lycea a deset žáků (ze dvou ročníků) oboru Předškolní a mimoškolní pedagogika.

Zkušenost žáků s dramatickou výchovou byla různá. Na škole se vyučuje osobnostní a dramatická výchova v prvních dvou ročnících oboru Předškolní a mimoškolní pedagogika, dále mohou žáci pokračovat formou výběru specializace dramatická výchova, která probíhá další dva roky dvě hodiny týdně. Pedagogická lycea mají dramatickou výchovu v prvních dvou ročnících také, ale nemohou v ní dále pokračovat.¹

Žáci mají také možnost navštěvovat kroužek divadelní improvizace směřující k improvizacím zápasům, který funguje od roku 2014 pod vedením Mgr. et MgA. Hany Patrasové a koná se jednou týdně. Improvizací tým se nazývá PILULKY a věnuje se improvizaci podle pravidel České improvizací ligy. Je přístupný komukoli v průběhu roku a zaměřuje se hlavně na spolupráci, souhru a trénink improvizacím kategorií, přibližně třikrát do roka také pořádá improvizací zápasy, kde žáci uplatní své nabyté zkušenosti.²

1.1 Účastníci

Žáci, kteří se zúčastnili dramatickových dílny a jejich zkušenost v oboru:

2. ročník, obor Pedagogické lyceum

Stanislav: už druhým rokem absoluuje předmět dramatická výchova a věnuje se divadelní improvizaci směřující k improvizacím zápasům, také se půl roku zabývá uměleckým přednesem.

3. ročník, obor Předškolní a mimoškolní pedagogika

Aneta, Barbora, Elvíra, Lucie, Markéta, Monika: mají za sebou dva roky absolvování předmětu dramatická výchova, od tohoto školního roku chodí na specializaci z dramatické výchovy.

Zuzana: má za sebou dva roky absolvování předmětu dramatická výchova, od tohoto školního roku chodí na specializaci z dramatické výchovy a již třetí rokem se věnuje divadelní improvizaci směřující k improvizacím zápasům.

¹ Zdroj: Školní vzdělávací program obou oborů (VOŠS a SPgŠ)

² Zdroj: Stránky školy (VOŠS a SPgŠ)

Eva: má za sebou dva roky absolvování předmětu dramatická výchova, od tohoto školního roku chodí na specializaci z dramatické výchovy a má zkušenost s literárně-dramatickým oborem v ZUŠ.

3. ročník, obor Pedagogické lyceum

Roman: Má za sebou dva roky absolvování předmětu dramatická výchova, už rok a půl se věnuje divadelní improvizaci směřující k improvizacním zápasům.

4. ročník, obor Předškolní a mimoškolní pedagogika

Eva: má za sebou dva roky absolvování předmětu dramatická výchova, rok a půl chodí na specializaci z dramatické výchovy a již druhým rokem se věnuje divadelní improvizaci směřující k improvizacním zápasům.

Tereza: Má za sebou dva roky absolvování předmětu dramatická výchova, již rok a půl chodí na specializaci z dramatické výchovy.

2 Životopis a inspirace Franze Kafky

Informace čerpám z knih Franz Kafka od Maxe Broda a Franz Kafka a Praha od Harald Salfellnera.

Franz Kafka se narodil roku 1883 do rodiny Julie a Hermanna Kafkových – Němců a židů žijících v Praze. Navštěvoval Chlapeckou obecnou školu s německým vyučovacím jazykem, poté Státní gymnázium s německým vyučovacím jazykem, a nakonec německou Karlo-Ferdinandovu univerzitu, kde studoval práva. Na univerzitě se setkal svým celoživotním přítelem Maxem Brodem. Roku 1908 začal pracovat v Dělnické úrazové pojišťovně pro Království české, kde pracoval čtrnáct let (až do předčasného důchodu). V roce 1912 se seznámil s Felice Bauerovou, se kterou si dlouho psal dopisy a byl s ní dvakrát zasnoubený, ale pokaždé zasnuby zrušil³. Krátce po jejich setkání napsal povídky Ortel a Proměna. Během života pracoval na třech románech – Proces, Zámek a Amerika (Nezvěstný), ale nikdy je nedokončil. Roku 1924 zemřel na tuberkulózu, většinu jeho děl vydal posmrtně jeho přítel Max Brod.

Inspirací pro Kafku byl on sám (Max Brod píše o hlavní postavě povídky Ortel: „*Georg má stejně písmen jako Franz.*“)⁴, místa, kde bydlel (V domě U Lodi vznikla mimo jiné Proměna, ve které se zřetelně odráží uspořádání pokojů.⁵) a kde pracoval („*Je jasné, že Kafka velkou část svých znalostí života a světa, stejně jako svého skeptického pesimismu, načerpal z úředních zkušeností, ze styku s dělníky trpícími bezprávím a z mašinerie vleklého úřadování, ze stagnujícího života lejster. Celé kapitoly románů „Proces“ a „Zámek“ mají svou slupku, svůj realistický obal z prostředí, které Kafka zažil v Dělnické úrazové pojišťovně.*“)⁶. Také lidi, se kterými se setkával, jeho rodina (měl tři mladší sestry, jeho nejmilejší byla Ottilie) a vztah s otcem, který byl komplikovaný (Kafka to sám blíže popisuje v Dopisu otci: „...*Ztratil jsem ve styku s Tebou sebevědomí a vyměnil je za bezbřehý pocit viny...*“)⁷, stejně jako vztahy s ženami (v Ortelu i Procesu je postava s iniciály F. B., to zřejmě znamená Felice Bauerová⁸).

³ Felice nebyla jediná žena, se kterou se Kafka stýkal a psal dopisy, ale mohla být impulsem k napsání povídky Proměna, proto ji zde uvádím a o ostatních se nezmiňuji.

⁴ (Brod, 1966 str. 137)

⁵ (Salfellner, 2014 str. 57)

⁶ (Brod, 1966 str. 91)

⁷ (Kafka, 2015 str. 52)

⁸ (Brod, 1966 stránky 137, 157)

3 Analýza předlohy

Při výběru předlohy pro tuto bakalářskou práci jsem přemýšlela nad tím, která z děl často povinných u maturity mají potenciál stát se strukturovaným dramatem a napsal je autor spojený s Prahou.

Proto jsem nakonec vybrala Franze Kafku a povídku Proměna i kvůli jejímu krátkému rozsahu a možnosti tak obsáhnout ve strukturovaném dramatu celý děj.

Nepokládala jsem proto za důležité vytvářet strukturované drama s Řehořem v ústřední roli, protože tuto linku najdeme v knize, přišlo mi zajímavější nahlédnout na problematiku z jiné strany, ze strany Řehořovy rodiny, jak se cítila, jaké byly jejich reakce, které z povídky známe, ale vnitřní pochody postav chybí, to je prostor pro žáky, kteří tuto rovinu mohou dotvořit.

Otázky ohledně analýzy předlohy, kterými jsem se zabývala, vychází z knihy Evy Machkové Volba literární látky pro dramatickou výchovu⁹:

a) *Je předloha zajímavá, přitažlivá, sdělná a jaká obsahuje témata?*

Myslím, že předloha účastníkům nabízí z čistě pragmatického hlediska možnost připravit se na maturitní zkoušku a mít alespoň povědomí o tomto díle, proto je pro ně přitažlivá. Nabízí toho však mnohem více, hráče může zaujmout pro svou magičnost, symboliku a otevírání témat, která jsou stále aktuální a blízká mladému člověku – existence člověka ve společnosti.

V předloze nacházím z nahlížení Řehoře témata upracovanosti, nedostatku odpočinku, zanedbávání sebe sama, nepatřičnosti, vyrovnávání se se světem a společností, testování hranic svobody a lidskosti. Z pohledu členů rodiny Samsových, který jsem si také zvolila, je zjevná reakce na změnu k horšímu a její nepřijetí, neschopnost přijmout něco nového, ztráta lidskosti.

b) *Jakou má dílo kompozici?*

Povídka má poměrně uzavřenou kompozici, na začátku se Řehoř promění ve hmyz, na konci umírá. Prostor pro dotvoření jsem proto viděla v „čase před“¹⁰, který mimo jiné nabídl pohled na to, jak rodina žila, než se Řehořova proměna stala, což se z povídky nedozvíme.

c) *Jaké základní dramatické prvky předloha obsahuje? Jaká místa a postavy se vyskytují v předloze?*

Nejvýraznějším dramatickým momentem je překvapivá proměna Řehoře, kolem které se točí celý začátek povídky, dále je to potom stěhování nábytku v Řehořově pokoji, napadení Řehoře otcem, Řehoř je spatřen nájemníky, Řehořova smrt.

⁹ (Machková, 2012 str. 60)

¹⁰ Jak píše v knize Literatura v akci Radek Marušák (Marušák, 2010 str. 60)

Místem celé povídky je byt Samsových (až na konci se na poslední odstavec přesouváme do tramvaje).

Ústřední postavou je Řehoř (syn), který je obchodní cestující a živí rodinu. Ten se na začátku Proměny probudí v podobě hmyzu. Řehoř má smysl pro povinnost (přesto, že se proměnil, je připraven jít do práce), je přemýšlivý, rozvážný, dělá si starosti o rodinu, je vděčný, že se o něj starají, ale zároveň se vůči rodině cítí provinile – má výčitky a obavy, když matka při pohledu na něj omdlí. Ke konci života, s tím, jak hladoví a umírá, se stává lhostejným, dobře to vyjadřuje následující citát z konce Proměny: *„Ani mu nebylo divné, že poslední dobou bere tak málo ohledů k ostatním; dříve bývala ohleduplnost jeho pýchou.“*¹¹

Hlavními postavami jsou rodiče: otec – násilnický, zuřivý, přísný, tvrdohlavý, nevraživý vůči Řehořovi, dokonce ho fyzicky napadne (hází po něm jablka) – a matka – vnímá dlouho Řehoře jako stále svého syna, také se ho zastane před otcem, přesto když ho spatří, jdou na ni mdloby. Mají ještě dceru jménem Markéta, zpočátku se jako jediná o Řehoře stará, postupem času se jí Řehoř hnusí, nemůže se na něj ani podívat a zanedbává ho, nakonec je první, která řekne, že se musí rodina Řehoře zbavit. Vedlejšími postavami jsou pak prokurista, nájemníci a služebné.

Rizikem předlohy je ztvárnění Řehoře (jak vyřešit to, že se postava přemění na hmyz, pokud by ji zastupoval nějaký hráč) a také možnost, že hráči povídku četli, nebo ví, co se v ní stane.

¹¹ (Kafka, 2009 str. 96)

4 Dílna o Franzi Kafkovi

4.1 Časový harmonogram dílny

čtvrtek 26. 1. 2023

15:30-18:00 = organizační úvod a seznámení se

pátek 27. 1. 2023

9:00-9:45 = úvod do tématu Franze Kafky a povídky Proměna

9:45-17:00 = strukturované drama podle povídky Proměna

17:00-18:00 = zakončení dne a reflexe

sobota 28. 1. 2023

10:00-15:00 = procházka po místech v Praze spojených s Franzem Kafkou

15:30-17:30 = další informace o Franzi Kafkovi s přesahem k maturitní zkoušce

neděle 29. 1. 2023

9:00-10:30 = reflexe a zakončení dílny

4.2 První den, čtvrtek

4.2.1 Plán lekce

čtvrtek 26. 1. 2023

15:30-18:00

Cíle: Seznámení se především s ostatními účastníky dílny, ale i se mnou a s prostorem. Uvolnění a soustředění na práci, následně i odpočinek. Vytvoření bezpečného prostředí, uvedení žáků do tématu životního příběhu Franze Kafky a zamyšlení se nad literaturou.

Pomůcky: jmenovky (nebo papírová izolepa); karty ze hry Dixit; reproduktor a zařízení schopné pouštět hudbu; mince (pražský groš); židle; balicí papír (rozstříhaný na 2 velké kusy + na menší kusy); psací potřeby (fixy)

a) Úvod (10 minut); *cíle: navození soustředění, informování o organizačních věcech*

Informační kruh: Spolu s účastníky se posadím do kruhu, představím se a uvedu všechny organizační informace (o časovém průběhu, prostoru katedry). (10 minut)

b) Rozehřátí (10 minut); *cíle: uvolnění, rozeřtání organismu*

„Krustička“ (převzato od doc. Mgr. Ivany Vostárkové): Všichni účastníci se postaví do velkého kruhu čelem ven a zavřou oči, začnou si jemně poklepávat prsty na vršek hlavy, pomalu postupují v poklepávání na celou hlavu včetně obličeje, na krk, jemné poklepávání prsty se mění v ráznější poklepávání celou rukou, poklepáváme na jednu ruku, hrud', druhou ruku, břicho a záda, hýždě, nohy až k prstům na noze. (5 minut)

Motivovaná honička: Jeden hráč má babu a chytá ostatní, kteří se mu snaží utéct, kdo je chycený, zastaví se a povolí tělo, vrátit zpět do hry ho může hráč, který mu položí ruku na rameno a usměje se na něj.

Motivace: „Hráč, který má babu, je člověk, jenž vysává z lidí štěstí, možná, že máte ve svém okolí někoho takového, s kým nemůžete být příliš často, protože pobyt s ním vás vyčerpává, i Franz Kafka se někdy cítil takhle vyčerpaně, proto, když vás honič chytne, tak se vestoje povolíte, jako kdybyste neměli žádnou radost ze života, zachránit vás může jedině laskavý dotek přítele na rameni a jeho úsměv, v Kafkově případě jeho věrný přítel Max Brod.“ (5 minut)

c) Soustředění (20 minut); *cíle: soustředění, rozvíjení fantazie, myšlení v metaforách*

Rozhovor v kruhu: Účastníci se posadí do kruhu, nadepíší svou jmenovku takovou formou jména, jakou chtějí být osloveni, a nalepí si je viditelně na sebe. Dále si vyberou z hromádky ležících uprostřed jednu kartu ze hry Dixit, která vyjadřuje jejich odpověď na

uvedenou otázku položenou mnou: „Jak se dneska cítíte? Jakou máte náladu?“ Poté se slovo předává po kruhu, přičemž každý:

- Vysloví svůj tvar jména, jakým mu máme říkat (např. „Jmenuji se Hermína, říkejte mi Mína.“).
- Řekne, jestli má dneska nějaké omezení (např. „Jsem unavená a bolí mě pravý kotník.“).
- Ukáže svou kartu a popíše, proč si ji vybral (např. „Vybrala jsem si tuhle kartičku, protože z ní vyzařuje klid, a tak se taky dneska cítím.“). (15 minut)

Leden–červenec (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7) (převzato od Mgr. et MgA. Hany Patrasové): Hráči stojí v kruhu, postupně po jednom vyjmenovávají měsíce v roce od ledna do července a u toho posílají signál na různé strany gestem „setření špíny z ramene“ s výjimkou hráče, který říká červenec, ten musí dát ruce ve výši prsou nad sebe a jeho horní ruka označuje směr, kterým signál dál poputuje. Kdo se splete (hráči si chybu vyhodnocují sami, nikdo je nekontroluje), obíhá celý kruh a raduje se ze své chyby, protože se z ní může poučit, ostatní hráči mezitím pokračují, on se po oběhnutí kolečka zařazuje zpátky do hry.

Motivace: „Kafka se narodil v červenci roku 1883, proto se v této hře budou vyjmenovávat měsíce od začátku roku, tedy od ledna až do července, kdy se Kafka narodil.“ (5 minut)

d) Seznamování (1 hodina 50 minut); cíle: seznámení a zapamatování si jmen účastníků; soustředění; stmelení skupiny; spolupracování; naladění se na druhého

Výměna identit: Hráči si vyberou ze svých zálib jednu, poté se pohybují po prostoru a mají za úkol si potřást rukou s tím, koho potkají a předat mu svou identitu – jméno a co rádi dělají (např. „Já jsem Matylda a ráda tančím.“) druhý mu také odpoví a předá zase svou identitu. Hráči tedy už nejsou sebou, ale někým jiným, přebírají identitu od druhého a pokračují k dalšímu člověku, se kterým si potřesou rukou a opět identitu vymění. Cílem hry je po chvíli získat svoji identitu zase zpátky v nezměněném stavu, hráči nesmí informaci o identitě opakovat, když zapomenou celou identitu nebo její část, zkusí zaimprovizovat a vymyslet si ji, když se k někomu dostane jeho jméno, ale jiná aktivity, přijme ji a pak na konci řekne, jak se jeho identita změnila.

Motivace: „V některých Kafkových dílech mají postavy místo celých jmen jen křestní jméno (Josef K.), pojmenování profese či sociální role (otec), nebo jen písmeno (K.).“¹² (5 minut)

Duel: Hráči se postaví do kruhu, jeden z nich je uprostřed, prostřední vždy „vystřelí“ (gestem) na nějakého hráče v kruhu a řekne jeho jméno, vyvolaný si dřepne a dva stojící hráči kolem něj na sebe musí také „vystřelit“ (gestem) a přitom říct jméno toho, na koho „střílejí,“ kdo se

¹² V románu Proces je hlavní postavou Josef K., v povídce Proměna je důležitá postava otce (bez jména), v románu Zámek vystupuje hlavní postava K. (vydává se za zeměměřiče).

splete, nebo bude pomalejší ve vyslovení jména = „zastřelen,“ střídá hráče ve prostřed kruhu (např. stojí vedle sebe v kruhu Anna, František, Martin, prostřední hráč namíří na Františka a řekne: „František,“ ten se skrčí a Anna udělá gesto „střílení“ na Martina a řekne: „Martin,“ ten nedával pozor, proto je „zastřelen“ a jde doprostřed kruhu). (5 minut)

Chůze po prostoru – stop!: Hráči se rozejdou po prostoru, který se snaží rovnoměrně zaplňovat, pak slovně určím rychlosti od jedné do pěti, kterými hráči budou chodit, nejprve chodí rychlostí číslo tři, tedy jejich přirozenou rychlostí chůze, poté zrychlují na čtyřku – rychlejší chůzi, pak na pětku, to je nejrychlejší chůze, kterou dokážou jít, ale není to běh, poté opět určím trojku (přirozenou rychlost chůze), potom dvojku, pomalejší chůze a poté jedničku, nejpomalejší chůze, které jsou schopni, potom střídám čísla náhodně. Dále hráči reagují na můj pokyn: „Stop, zavřete oči!“ Pak je vyzvu, aby ukázali na místo, kde stojí určený hráč (např. ukažte na místo, kde stojí Františka), potom přijde výzva, aby otevřeli oči, podívali se, jak hádali a opět se rozešli. Kromě jmen budu také jmenovat barvy nebo kusy oblečení (např. ukažte na místo, kde stojí někdo, kdo má na sobě oranžové ponožky). (10 minut)

Přestávka (5 minut)

Karlův most a Vltava (autoři *Jakub Kubíček a Adéla Zmrzliková*): Hráči se pohybují po prostoru na hudbu, když se hudba zastaví, musí se vždy spojit dva hráči a vytvořit kompozici, při které jeden stojí rozkročmo a druhý leží pod ním (kompozice evokuje most a řeku). Ti, kteří to stihnou jako poslední, udělají tři dřepy, poté opět začne hrát hudba a hra pokračuje. Motivace: „Kafka se narodil tady, na Starém Městě, nedaleko DAMU, Karlův most mu byl proto velmi blízký a často přes něj chodíval.“ (5 minut)

Dobová hudba: Leoš Janáček: Lašské tance, Pilky

„Když Kafka putoval přes Karlův most na druhý břeh směrem k Malé Straně, což se jistě dělo dosti často, mohl obdivovat zkamenělé svědky tehdy v Praze ještě živé katolické zbožnosti.“¹³

Co máme společného?¹⁴: Hráči jsou rozděleni do dvou skupin a musí za určený čas (5 minut) napsat na velký papír, co mají jako skupina společného, po uplynutí časového limitu si navzájem prezentují napsané. (10 minut)

¹³ (Salfellner, 2014 str. 48)

¹⁴ Z webu Hranostaj.cz (Hanka, 2010)

Předávání mince (převzato od doc. Mgr. Radka Marušáka): Ze všech hráčů je vybrán jeden, který jde stranou, ostatní dostanou jako skupina jednu minci, kterou mají za úkol si předávat tak, aby hráč na straně, který má možnost hru kdykoli stopnout a požádat některého hráče, aby mu ukázal ruce, nepoznal, kdo minci má. Hráč, který hledá minci, může chodit libovolně po prostoru, hráči předávající si minci ji nesmí nikam schovávat, musí ji mít jen v ruce a pokud je hráč, který minci hledá vyzve, aby mu ukázal ruce, musí uposlechnout.

Motivace: „Tohle je mince, kterou malý Franz našel na zemi, je to pražský groš, který pochází ze 13. století, musí ji, ale dobře skrýt, protože kdyby ji uviděl jeho otec, určitě by mu ji sebral. Proto ten, který bude ostatní pozorovat, je otec a kdykoli může hru zastavit a vyzvat Franze, aby ukázal ruce.“ (5 minut)

Hostitel a host¹⁵: Hráči si najdou příjemné místo, pohodlně se usadí nebo si lehnou a zavřou oči. Pustím jim hudbu a slovně je provázím a vyzývám je, aby přemýšleli o místě, kde je jim dobře, které mají rádi, kam by někoho chtěli pozvat. Místo si zkusí co nejvíce detailně představit, vzpomenout si na všechno, co v něm je, co vidí, slyší, cítí (čichají), potom počkám, až hudba skončí a řeknu jim, aby otevřeli oči a pokud leží, aby se posadili.

Hráči utvoří dvojice a domluví se, kdo z nich bude A, kdo B. A je návštěvník, B průvodce, B bere návštěvníka za ruku a fyzicky ho provede svým představovaným místem (imaginárně v prostoru) a pokusí se mu zprostředkovat i vjemy. Hráči mají pouze tři minuty na sdílení, ve dvou minutách se jich zeptám, jestli se dostali ke všemu, jestli ne, mají ještě zbývající minutu.

Pak se hráči vymění. V každém kole mluví pouze průvodce, návštěvník mlčí. Když se vystřídají, posadí se zády k sobě a jeden druhému sdílí, co viděl a co si zapamatoval, nejprve mluví A, potom B, nereagují slovně na slova druhého, nekladou si otázky. (15 minut)

Dobová hudba: Vítězslav Novák: Slovácká suita, V kostele

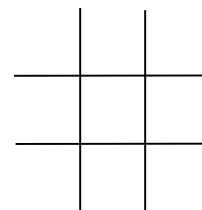
Vstup do kruhu¹⁶ : Hráči se postaví do velkého kruhu, úkolem každého je udělat jeden krok dopředu, ale nesmí ho udělat nastejno dva hráči (nebo více), pokud krok udělá více než jeden hráč najednou, aktivita začíná znova od začátku. (3 minuty)

Zrcadla: Hráči utvoří dvojice, stoupnou si naproti sobě a domluví se, kdo z nich bude vést pohyb. Pustím relaxační hudbu a hráč, který vede pohyb, se začne pomalu pohybovat (je dobré dělat ze začátku malé pohyby rukama) a jako když stojí před zrcadlem, to ten druhý opakuje po něm. Když se na hráče někdo podívá z vnějšku, nemělo by být poznat, kdo vede pohyb a kdo ho jen opakuje, zhruba po třech minutách se vymění. (7 minut)

¹⁵ Z knihy Hra a divadlo Niny Martínkové (Martínková, 2018 str. 21)

¹⁶ Z knihy Improvizace ve škole Jany Machalíkové a Romana Musíla (Machalíková, a další, 2015 str. 33)

Bingo! (hra převzatá od MgA. Michaely Váňové): Hráči se rozdělí do dvojic, ve kterých dostanou společný papír, na který si předkreslí dvě čáry svisle a dvě podélně tak, aby jim vznikla tabulka 3 x 3 čtverce. Do každého z devíti políček potom vepíší různé odpovědi na otázku: „Jaké významy měla a má literatura?“ Hráči se snaží na otázku odpovídat tak, jak myslí, že budou odpovídat i ostatní dvojice. Když mají hráči napsáno, posadí se do kruhu, začne jedna dvojice, která přečte jednu svoji odpověď, pokusí se ji upřesnit a škrtnou si ji. Dvojice, které mají napsáno totéž, si odpověď také škrtnou a pokud jim není odpověď jasná, mohou se na ni doptat. Poté se pokračuje po kruhu k další dvojici, kdo jako první vše vyškrtnou, vyhrál. Hra pokračuje, dokud všechny dvojice neudělají bingo (tzn. škrtnou vše). (20 minut)



e) **Zakončení a reflexe (20 minut); cíle: sebezpozorování a seberefektování**

Dixit rituál: Účastníci se posadí do kruhu a vyberou si opět z hromádky ležící uprostřed jednu kartu ze hry Dixit, která vyjadřuje uvedenou otázku, již jim položím: „Jak se dneska cítíte? Jakou máte náladu? Proměnila se vaše karta, nebo je pořád stejná?“ Poté postupně po kruhu kartu okomentují a zdůvodní, proč si ji vybrali. Případně porovnájí s kartou, kterou si vybrali na začátku. (10 minut)

Závěrečná reflexe: Stále v kruhu účastníci odpovídají na pokládané otázky: „Co jste se o sobě dozvěděli? Co jste se dozvěděli o ostatních? Co vás zaujalo? Jakou aktivitu jste neznali? Sdílejte silný moment z dnešní lekce nebo vašeho dne.“ (10 minut)

4.2.2 Reflexe lekce

čtvrtek 26. 1. 2023

15:30-18:00

Cílem prvního dne bylo především seznámení účastníků navzájem, s prostředím a prostorem katedry výchovné dramatiky, kde se dílna odehrávala a seznámení účastníků se mnou, jako lektorem. Taky jsem chtěla nastínit téma literatury a Franze Kafky, proto jsou jím některé hry motivované, jiné slouží pouze k seznámení. Hry a cvičení jsem seřadila tak, jak jsem již zvyklá ze své praxe, která vychází z knihy Evy Machkové *Metody dramatické výchovy: „Hráči mají být do hry pohrouženi a plně jí zaujati. Tomu zpravidla slouží úvodní cvičení na rozehrání, soustředění a uvolnění, někdy nazývaná: „lámání ledů.“*¹⁷

Připraveného plánu lekce jsem se držela, ale často bylo třeba aktivity kvůli časovým možnostem nebo náladě ve skupině pozměnit.

a) Úvod

Účastníci se dozvěděli vše potřebné, a pokud se později na něco doptávali, tak jen zřídka, anebo jsem sama některé informace opakovala. Informační kruh také posloužil jako dobrý předěl pro to, aby se žáci začali soustředit a umožnil jim poznat, jakým způsobem předávám informace.

b) Rozehrání

První aktivita byla zaměřená na uvolnění a částečnou automasáž celého těla. Účastníci stáli otočeni zády ke kruhu se zavřenýma očima, nikdo z nich se tedy nemusel cítit nekomfortně, protože by na něj ostatní viděli (přece jen se skupina ještě dobře neznala). Nevýhodou bylo, že si účastníci nebyli jisti tím, co mají dělat a jestli to dělají správně, proto jsem byla otočena do kruhu a pozorovala je, abych případně upravila pojmy a hlasové vedení. Nutné bylo například zdůraznit, že ruka není jen dlaň, nebo aby na noze nezapomněli na nárt. U honičky bylo třeba přidat dalšího honiče, aby hráči nepostávali a všichni se rozběhli, taky pro honiče nebylo tak těžké všechny pochyťat. Myslím, že se mi podařilo splnit předem stanovené cíle, žáci se důkladně rozehráli a rozpohybovali při honičce a uvolnili při „krustičce“.

c) Soustředění

Účastníci se opravdu nad výběrem karet Dixit zamýšleli, bylo to na nich vidět, protože na chvíli ve třídě zavládlo naprosté ticho a všichni si prohlíželi karty uprostřed a uvažovali nad nimi, také se snažili vztáhnout své pocity ke kartám, vycházeli z nich, hledali v nich metafory a paralely se svým momentálním stavem a životem. Některé z odpovědí:

¹⁷ (Machková, 2011 str. 32)

- „Já jsem si vybrala tuhle kartičku, protože v ní vidím sílu a to, že všechno jde překonat.“
- „Vybrala jsem si tuhle kartu, protože mám chuť něco nového dělat a něco objevovat, ale zároveň mám okolo sebe bublinu, protože jsem unavená.“

Některé aktivity hráči již znali, proto vysvětlování pravidel nebylo tak obtížné a netrvalo dlouho. Při hře Leden – červenec hráči už ke konci hry posílali signál velmi rychle, to vypovídalo o jejich soustředění. Také zvládli nechat toho, kdo chyboval, se rozhodnout, jestli to chyba byla nebo ne, a povzbuzovat toho, kdo zrovna obíhal.

d) Seznamování

Hru Výměna identit hráči již znali, stejně jako chůzi po prostoru, na kterou se jim dařilo koncentrovat a prostor zaplňovat docela rovnoměrně, ale každý měl stále své vnitřní tempo a bylo pro ně obtížné se v rychlostech sjednotit. Duel některým hráčům šel velmi dobře, jiní byli v reakcích pomalejší. Hru jsem stupňovala tím, že hráč v kruhu nedělal gesto, ale jméno pouze řekl. Také jsem pravidelně nechávala hráče se promíchat, aby neměli vedle sebe pořád stejného spoluhráče. Hráči si především procvičili postřeh a rychlou reakci. Při hrách Co máme společného?¹⁸ a Předávání mince šlo hlavně o spolupráci a zapojení všech zúčastněných, což bylo splněno a hráči v obou případech spolupracovali a podařilo se jim vymyslet funkční strategii hraní obou her. U hry Hostitel a host měli žáci tendenci spíše popisovat místo slovně než fyzicky, ale snažili se svou představu přenést do místnosti, bylo to vidět z jejich gest. V zadání reflexe je důležité zmínit, že si žáci mají sdílet zážitky, které je něčím oslovily nebo pro ně byly výjimečné, které je zaujaly projevem nebo způsobem předání. Bingo! nebylo pro hráče jednoduché, ale nakonec se všem podařilo zaplnit veškerá políčka. Diskuse byla živá, hráči konkretizovali svoje odpovědi, ale místy sklouzávali k jisté soutěživosti a tendenci mít co nejrychleji seškrtnáno. Soutěživost hry se trochu snížila, když už některé dvojice „vyhrály,“ ale stále debatu sledovaly a zapojovaly se do ní.¹⁹

e) Zakončení a reflexe

Účastníci nejčastěji refletovali svou únavu a její rozbourání, zlepšení nálady i předání energie, jako pozitivní uváděli také poznání nových her a cvičení. Pro většinu byla lekce hlavně zdrojem zábavy a inspirace.

Účastníci se prostřednictvím her seznámili s ostatními a zvykli si na prostor, ve kterém hry probíhaly. Ačkoli byli unavení, díky aktivitám se začali soustředit, spolupracovali a diskutovali. Dozvěděli se taky malé množství informací o Kafkovi a důkladně se zamýšleli nad literaturou.

¹⁸ Příloha 1: Co máme společného?

¹⁹ Příloha 2: Bingo!

4.3 Druhý den, pátek

4.3.1 Plán lekce

4.3.1.1 Před strukturovaným dramatem

pátek 27. 1. 2023

9:00-9:45

Cíle: Reflektování předchozího dne a zavedení karet Dixit jako rituálu. Přípravení žáků na strukturované drama prostřednictvím rozehrání těla, navození soustředění a důvěry.

Pomůcky: jmenovky (nebo papírová izolepa), karty ze hry Dixit, židle

a) Úvod (15 minut); cíle: *reflektování; rozvíjení fantazie*

Rozhovor v kruhu: Žáci se posadí do kruhu a opět si na papírovou izolepu nadepíší jmenovky, poté si vyberou z hromádky ležící uprostřed jednu kartu ze hry Dixit, která vyjadřuje jejich odpověď na mnou položenou otázku: „Jak se dneska cítíte, jakou máte náladu? Proměnila se nějak výrazně od předchozího dne?“ Poté postupně po kruhu kartu okomentují a uvedou, proč si ji vybrali. Poté si znova vyberou kartu, která pro ně odpovídá na otázku: „Co si pamatujete se včerejška? Vybavíte si nějaký silný moment nebo věc, která vás zaujala?“ (15 minut)

b) Rozehrání (10 minut); cíle: *rozehrání těla*

Na vycházce – otec, matka, syn: Hráči společně vymyslí pohyb a zvuk pro každou ze tří postav (otec, matka, syn), poté se rozdělí na dvě skupiny. Před každým kolem hry se každá skupina potichu domluví, jaká bude postava (celá skupina je jedna postava), potom se skupiny postaví do řad naproti sobě (vznikne „alej“), na mé vyzvání naráz ukážou pohyb se zvukem postavy, na kterém se skupiny předem domluvily. Jedna skupina se snaží chytit druhou, zatímco druhá utíká, chytaná skupina se otáčí a každý běží po pomyslné přímce na konec místnosti, kde už na něj chytající skupina nemůže. Kdo je chycen, přechází do skupiny, která ho chytla, hra se hraje, dokud jedna skupina nevychytá druhou, nebo do té doby, než hru nezastavím.

Schéma: Otec se snaží chytit syna, který mu utekl; syn chytá matku, která šla napřed; matka se snaží dohonit otce, který má velké kroky. (10 minut)

c) Soustředění (5 minut); cíl: *soustředění, navození důvěry ve skupině*

Padám v chůzi: Hráči chodí po prostoru, já řeknu něčí jméno, ten, který je vyvolán se zastaví, napočítá v duchu do dvou a začne narovnaný padat dozadu, ostatní k němu musí rychle přiběhnout a chytit ho, pak hra pokračuje.

Motivace: „I Franzovi nebylo vždy lehké, a proto ho musel jeho věrný kamarád Max Brod, se kterým se seznámil na vysoké škole, někdy zachraňovat.“²⁰ (5 minut)

d) Seznamování (10 minut); cíle: osobní poznávání ostatních hráčů

Místo si vymění ten, kdo...: Hráči si sednou do kruhu na židle, jeden je uprostřed a říká: „Místo si vymění ten, kdo...“ a přidá nějakou informaci, která se týká i jeho (např. místo si vymění ten, kdo má řidičský průkaz/rád hrachovou kaši/hrál někdy tenis), po této větě si hráči, kterých se tvrzení týká (např. mají řidičský průkaz, mají rádi hrachovou kaši, hráli někdy tenis), musí vyměnit místo, na koho místo nezbude, zůstává uprostřed a opět říká: „Místo si vymění ten, kdo...“ (10 minut)

Přestávka (5 minut)

²⁰ Max Brod napsal dopis Franzově matce, když se bál, že by se Kafka kvůli nespokojenosti s prací v rodinné továrně pokusil o sebevraždu. (Brod, 1966 stránky 95-100)

4.3.1.2 Strukturované drama Proměna

pátek 27. 1. 2023

9:45-17:00

Téma: reakce na změnu (k horšímu), její nepřijetí

Cíle: Seznámení účastníků s povídkou Proměna z jiného úhlu pohledu, jejich zdokonalení se v rolové hře a schopnosti improvizovat. Seznámení účastníků s kontextem doby vzniku díla – přelomem 19. a 20. století (1883-1912).

Pomůcky: papírky s nedokončenými informacemi o době; fixy, papíry (balicí papír); počítač (s reproduktory) a promítací plátno; papírky s rolami (postavami); oblečení (kostýmní znaky), šátky; židle, stůl, míčky, modelína, malé papírky (+4 s nápisem Julie, Heřman, Markéta, Anna); Řehořovy věci (obrázek ženy v kožešině + rámeček, pletené ponožky, látkový kapesník, zápisník, šátek, kabát, nůž na dopisy, šachové figurky, truhlička s mincí, klíč); kostýmní znak Řehoře + drobné, audiozáznam začátku knihy

a) Dobový kontext (45 minut, 9:45 – 10:30); cíle: seznámení se s kontextem doby (1883-1912) a přemýšlení o historii

Skupinová akce: Hráči chodí po prostoru a mají na výběr ze 4 pantomimických interakcí (každá má své číslo), které společně předem zvlášt' vyzkoušíme. Já poté určuji, která interakce nastane tím, že číslo nahlas vyslovím:

- I. „Haló!“ – Hráči si domluvili schůzku, ale dotyčný je na druhé straně rušné ulice, proto na něj volají a snaží se upoutat jeho pozornost máváním.
- II. „Či, či, čí!“ – Na zemi je kočka, kterou se hráči snaží nalákat k sobě a pohladit si ji.
- III. „Vzdej se!“ – Hráči namíří pomyslnou zbraň (z ruky) na někoho.
- IV. „No ne, to jste vy?!“ – Hráči potkají známou osobnost (nemusí být konkrétní).

Interakci ukončuji nejprve já, později sami žáci jako skupina, poté se opět rozejdou po prostoru a hra pokračuje ve stejném schématu. Nejprve dělají interakce individuálně, pak v menších skupinkách, poté celá skupina společně (např. taxi jede jen jedno pro všechny, známá osoba je jeden ze skupiny, všichni mají kočku na jednom místě...)²¹ (10 minut)

Doba a kontext: Na zem místnosti rozprostřu papírky s indiciemi o době, ve které se pohybujeme (přelom 19. a 20. století, roky 1883-1912)²² a promítnu na plátno obrázek s tehdejší módou.

²¹ Hra z knihy Improvizace ve škole (Machalíková, a další, 2015 stránky 36-37)

²² Roku 1883 se narodil Franz Kafka, roku 1912 byla napsal povídku Proměna (Brod, 1966 str. 136)

Žáci mají za úkol přečíst si informace na papírcích, zapamatovat si nějakou informaci, která je zaujala, zamyslet se nad tím, na jakou dobu úryvky odkazují a poté se posadit do půlkruhu.²³ (10 minut)

Video a diskuse: Účastníkům pustím dobové video [Jan Kříženecký: Dostaveníčko ve mlýnici (1898)]²⁴, potom bude následovat diskuse nad následujícími otázkami: „V jaké době se pohybujeme? Jakou zajímavou informací jste si ulovili, spojila se vám s něčím?“ (10 minut)

Doplňování informací na papírcích: Každý účastník si vezme papírek s nedokončenou informací a pokusí se ji ve dvojici doplnit (ústně), poté přečtou neúplnou informaci postupně po kruhu, já doplním chybějící část za ně, oni ji napíší na papírek a připevní na nástěnku v místnosti. (10 minut)

Přestávka (5 minut)

b) Tvoření postav (1 hodina, 10:30-11:30); cíle: vytváření postav, jejich prozkoumávání a budování; analyzování postav

Rozdělení rolí: Na papírcích mám připravenou roli pro každého hráče i s krátkým popisem (role jsou tři a opakují se), ty rozdám náhodně účastníkům, oni si je přečtou a rozejdou se po prostoru (papírky si mohou nechat v ruce a vrátet se k nim, pokud bude potřeba).²⁵ (3 minuty)

Chůze po prostoru v roli: Hráči chodí po prostoru nejdříve rychlostí, kterou určím (rychlostí 1-5), poté tak rychle, jak sami uznají za vhodné. Následně si dotvoří postavu podle svých představ s tím, že musí respektovat to, co mají na papírku zadáno, ale vše ostatní si mohou dotvořit. Nejprve si představí, že jsou zadaná postava a zkusí si, jak by mohla chodit, jak se většinu dne tváří, co dělá většinou, co dělá ráda, co dělá nerada, jakou věc má nejraději. Poté se postavy zkusí potkat, pozdravit, zeptat se druhého na cestu, seznámit se, pochválit něco druhému a zkusit rozvinout konverzaci, požádat někoho o pomoc, vrátit druhému ztracenou věc. (12 minut)

Reflexe v kruhu: Žáci se posadí do kruhu, ptám se jich na otázky: „Jaké to pro vás bylo? Staly se nějaké vtipné, nebo matoucí momenty či zajímavé situace, které byste chtěli sdílet?“ (5 minuty)

²³ Příloha 3: Informace o přelomu 19. a 20. století

²⁴ Video na YouTube nahrál Národní filmový archiv (Kříženecký, 2021).

²⁵ Příloha 4: Role – otec, matka, Markéta

Doplňující informace k postavě: Účastníci se rozdělí do skupin podle stejných postav (vzniknou 3 skupiny po 4 žácích) a vyhledají na internetu alespoň dvě informace týkající se let 1883-1912, které se hodí k jejich postavě (např. Jaký byl dostupný druh auta? Jaké bylo populární líčení? Chodilo se do cirkusu, případně jak vypadal?). Informace napíší na papír i se zdrojem, odkud čerpali, pak je přečtou ostatním a vyvěsí je na nástěnku ve třídě. (10 minut)

Relaxace s postavou: Účastníci si lehnou na zem, já pustím hudbu a slovně je provázím jejich představou: „Uvedte svoje tělo do příjemné polohy, zavřete si oči, poslouchajte hudbu a představte si vaši postavu. Jen si ji představujte, všimněte si, co má na sobě, prozkoumejte ji, možná vás na ní něco překvapí, nechte ji, aby něco dělala, zkuste se uvolnit a jen postavu sledovat. Pokud se vám myšlenky zatoulají jinam, nechte je chvíli se toulat a pak se pokuste zase vrátit k postavě.“ (5 minut)

Dobová hudba: Claude Debussy: Arabesque No. 1

Reflexe v kruhu: Žáci se posadí do kruhu, položím jim následující otázky: „Poznaly jste hudbu? Dařilo se vám držet postavy nebo vám myšlenky směřovaly jinam? Jak vaše postava vypadala? Překvapilo vás na ní něco? Co dělala ve vašich myšlenkách? Dozvěděli jste se o ní něco nového?“ (5 minut)

Kostýmování: Žáci si vyberou ze skříně s kostýmy kostýmní znak, který se podle nich hodí k jejich postavě. Každý si vybere pouze jeden kus oblečení, který jde snadno sundat, aby posloužil při vstupování a vystupování z role.“ (5 minut)

Jeden den v životě postavy: Hráči si obléknou kostýmní znak a lehnou na zem, já je slovně provázím jedním dnem, který pantomimicky přehrají ve svých rolích. Hráči budou procházet pěti milníky dne – probuzením, obědem, svačinou, večeří a spánkem: „Ráno se probudíte, vstanete z postele a jdete do koupelny, v koupelně uděláte vše, co je nutné, a jdete se nasnídat. Po snídani zůstáváte doma, dnes je víkend, proto děláte celé dopoledne, co zrovna chcete. Už se blíží čas oběda, obědváte, po obědě jdete na procházku, přijдете domů a večeříte. Po večeří máte ještě chvíli na zábavu a poté se odebíráte do postele a spíte.“ (7 minut)

Reflexe v kruhu: Hráči si sundají kostýmní znaky a posadí se do kruhu, ptám se: „Vstupovalo se vám dobře do postav? Máte nějaký moment, který byste chtěli sdílet?“ (3 minuty)

Vlastnosti postav: Účastníci dostanou čtyři papírky, na každý napíší odpovědi na mé otázky:

- „Jaká je špatná vlastnost vaší postavy?“
- „Jaká je dobrá vlastnost vaší postavy?“
- „Jaká je nejčastější emoce vaší postavy?“
- „Jaká je typická vlastnost pro vaši postavu (kterou se vyznačuje, jestli nějakou má)?“

Potom papírky s odpověďmi připnou pod sebe na nástěnku ke jménu své postavy. (5 minut)

Obědová pauza (11:30-12:30)

- c) „Rodiny“ a setkání s Řehořem (1 hodina 40 minut, 12:30-14:10); cíle: *pracování na postavách, jejich vizualizace, zasazení postav do kontextu „rodin“; představení postavy Řehoře, hraní v roli*

Připomenutí postav: Účastníci si během tří minut připomenou své postavy tak, že si projdou informace na nástěnce ve třídě, kterou vytvořili během předchozích aktivit. Když mají hotovo, posadí se do kruhu. (3 minuty)

Kubistický malíř: Účastníci dostanou větší papír, na který položí tužku a nechají ruku, aby vytvořila čáranici, tužku z papíru nezvedají, pokud se potřebují zastavit, naváží tam, kde skončili, pak si vymění ruce. Když skončí, zeptám se jich: „Dokázal by z vás někdo říct, co je kubismus a jací jsou jeho představitelé?“ Ukážu jim díla kubistických malířů pro inspiraci. Poté budou mít za úkol najít ve svých čáranicích svou postavu a dokreslit ji. Po dokončení kresby připevní na nástěnku a krátce individuálně okomentují. (22 minut)

Házená ve skupinách: Hráče rozdělím na dvě skupiny, jedna skupina si pro odlišení vezme šátek a někam si ho uváže. Úkolem hráčů je si na hudbu ve skupinách přehazovat míčky, nikdo z nich nesmí mít míček v ruce déle než 3 sekundy, když se hudba zastaví, udělají „štronzo“ a tým, který bude mít nejvíce míčků v ruce, dostane bod, poté hra pokračuje. (5 minut)

Rozdělení do rodin: Účastníci se rozdělí na skupiny podle postav a rozdají si mezi sebou tajně čísla od jedné do tří. Když mají hotovo, stejná čísla vytvoří „rodiny“ (ta má vždy tři členy – otce, matku a dceru, např. všichni, kteří mají číslo 3, jsou jedna rodina). Pak budou mít tři minuty na to, aby se rodině představili. (5 minut)

Řehořovy věci: Na zem rozprostřu Řehořovy věci (pletené ponožky, zápisník, kus látky, kabát, obrázek ženy v kožešině, budík, úryvek z Kafkova deníku). Nechám hráče, aby si je

prohlédli a přemýšleli, komu by věci mohly patřit, co nám říkají o majiteli a jak by mohl souviset s našimi rodinami. Poté budeme na toto téma diskutovat. (5 minut)

Modelování Řehoře: Hráči se dozví, že v každé rodině je i syn/bratr Řehoř, poté jim dám jeho medailonek, který si mohou přečíst, na jeho základě vymodelují v „rodinách“ postavu z modelíny na karton, kterou pak ukážou ostatním a mohou ji okomentovat. (15 minut)

Stavění bytu: Ohraničím taburety prostor, který bude představovat byt Samsových, ve kterém se nachází velký obývací pokoj spojený s kuchyní a čtyři pokoje – rodičů, Markéty, Řehoře a pokoj pro hosty. Hráči budou chodit do prostoru a tvořit vybavení obývací místnosti, vždy se umístí do nějaké pózy a poté se pojmenují. Když je byt celý „vybavený“ pokusí si ho zapamatovat. (5 minut)

Jeden den v životě postavy: Hráči si obléknou kostýmní znaky a lehnou si na zem tak, jako by jejich „rodina“ spala v před chvílí vytvořeném bytě („byty“ budou čtyři). Já je opět provedu slovně jedním dnem o víkendu (opět bude pět milníků dne: probuzení, oběd, svačina, večeře a spánek), který pantomimicky přehrají ve svých rolích (části dne budu zastavovat štronzem a posouvat), ale tentokrát se pokusí interagovat spolu (pouze pantomimicky) a také s nimi bude Řehoř, jeho vymodelovanou figurku si každá skupina postaví do „Řehořova pokoje“. (7 minut)

Reflexe v kruhu: Účastníci se posadí do kruhu a sundají kostýmní znaky, já pokládám otázky: „Jak se proměnil den vaší postavy, když byla v rodině?“ Všimli jste si i ostatních, co zajímavého dělali? Inspirovalo vás něco? Dařilo se vám spolu interagovat beze slov?“ (3 minuty)

Přestávka (5 minut)

Skupinová postava a setkání s Řehořem: Hráči utvoří skupinovou postavu (otce, matky, Markéty), obléknou si kostýmní znak a připraví ve třídě čtyři židle, kolem které se každá skupina shromáždí a domluví se, na co by chtěli od Řehoře peníze (jelikož Řehoř živí celou rodinu). Potom jako skupinové postavy (všichni mluví za jednu postavu) začnou večeřet a po chvíli přijdu já jako učitel v roli Řehoře (budu mít kostýmní znak). Úkolem tohoto setkání je ze strany hráčů požádat Řehoře o peníze na určitou věc a z mojí strany prozradit, že Řehoř šetří na to, aby Markétka mohla na konzervatoř (dobře hraje na housle) a diskutuje o tom, kolik peněz může dát členům rodiny. Improvizace končí mým odchodem ze třídy, poté si žáci svléknou kostýmní znaky. (5 minut)

Tvorba živých obrazů: Hráči ve skupinách podle „rodin“ utvoří krátce rozehraný živý obraz, který ukáže, co rodina Samsových dělá, když má volno a vyrazí někam z bytu. Před prezentací ostatním si nasadí kostýmní znak. Já budu dělat v obrazech Řehoře, pokud ho budou potřebovat. (15 minut)

Reflexe pomocí židlí: Každá „rodina“ si připraví židli, nejprve si na ni sedne matka, poté otec, pak Markétka a nakonec Řehoř (vymodelovaný). Hráči se vždy postaví v takové vzdálenosti od židle, jak je jejich postava blízká/vzdálená postavě, která zrovna sedí na židli, rozliší i jestli stojí za ní, nebo před ní – jestli je postava spíše v podvědomí nebo ve vědomí. Hráči se také podívají kolem sebe, jak to ohledně vztahů mají i ostatní „rodiny“. (5 minut)

- d) Problémová situace s Řehořem (2 hodiny 25 minut, 14:10-16:35); cíle: hledání řešení problému v rolích, rozhodování se za postavy, hraní v rolích (plná rolová hra)

Řehořova proměna: Místnost rozdělím na menší byty, „rodiny“ umístí vymodelovaného Řehoře do „jeho“ pokoje, pak se všichni posadí a zavrou oči, já jim pustím namluvený úryvek ze začátku povídky (mezitím každého vymodelovaného Řehoře citlivě přeměním pomocí modelíny na hmyz), na nich bude, aby po skončení úryvku po mém vyzvání otevřeli oči a reagovali na to, co právě slyšeli v plné rolové hře, dokud je nezastavím „štronzem“. (10 minut)²⁶

Co se postavě honí hlavou: Když se dotknu nějakého hráče, řekne, co se mu právě v roli honí hlavou ohledně právě prožité situace, kdo nebude vědět, může si pomoci nějakým zvukem, který vyjádří pocit jeho postavy.“ (5 minut)

Reflexe v kruhu: Hráči si sundají kostýmní znak a posadí se do kruhu, zeptám se jich: „Jaká byla reakce vašich postav? Co se stalo u vás v „rodině“? Překvapilo vás, jak reagoval některý člen vaší „rodiny“?“ (5 minut)

Krátká plná rolová hra: Hráči se opět rozdělí do „rodin“, oblečou si kostýmní znaky a potkají se v plné rolové hře. Pomocí projektoru promítnu zadání, kterého se budou držet: Rodina se po incidentu sešla a diskutuje o tom, co pro ně znamená Řehořova proměna, když je Řehoř jako pracující živil. Peníze, které teď mají, jim vydrží na měsíc (Řehoř bral průměrný plat, vystačilo jim to vždy akorát). (5 minut)

Reflexe v kruhu: Účastníci se posadí do kruhu a sundají si kostýmní znaky, položím jim otázky:

²⁶ Příloha 5: Přepis audionahrávky

„Na čem jste se jako rodina domluvila? Bude někdo z vás pracovat?“ (5 minut)

Živé obrazy po proměně: Hráči opět za určený čas ve skupinách vytvoří jeden krátce rozehraný živý obraz, který potom prezentují před ostatními (i s kostýmním znakem), tentokrát ale bude obraz obsahovat to, jak se rodině žije po Řehořově proměně.“ (12 minut)

Reflexe po prezentování obrazů: Pokud si hráči nesundali kostýmní znaky, udělají to nyní a posadí se do kruhu, já se jich zeptám: „Jaké to pro vaši postavu bylo? Změnila se zásadně situace ve vaší rodině?“ (3 minuty)

Delší přestávka (25 minut)

Přečtení úryvku: Hráči se posadí na židle nebo taburety, já jim budu číst úryvek z povídky a jejich úkolem bude se na pojmenování jejich postavy (Markétka, matka, otec – včetně skloňování) zvednout a zase se posadit. (5 minut)²⁷

Zvukový plán Řehoře: Spojím dohromady vždy dvě „rodiny“, tím vzniknou dvě skupiny. Každá bude mít úkol vytvořit zvukový plán toho, co bychom slyšeli, kdybychom teď přitiskli ucho na dveře Řehořova pokoje.“ (13 minut)

Setkání s nájemníkem: Účastníci vytvoří ve třídě „jidelnu“ – stůl a čtyři židle kolem, okolo kterých se opět shromáždí hráči se stejnou rolí (matky, otcové, Markéty), stanou se kolektivní postavou (nezapomenou na kostým) a potkají se s nájemníkem (mým úkolem, jako učitele v roli nájemníka, je objevit Řehoře – hmyz a odejít z podnájmu).

Motivace: „Ačkoli se snažíte pracovat, jste ve finanční tísní, protože byty v Praze jsou drahé a nemůžete si stávající byt již dovolit, přijali jste proto nového nájemníka, už tu dvě noci spal, ale ještě nezaplátil a teď se s ním scházíte u večeře.“ (7 minut)

Deníkové záznamy: Žáci vytvoří deníkový záznam své postavy, který si daná postava udělala pozdě večer po této události. Záznam reflektuje, jak viděla situaci a co se jí teď honí hlavou. Deníkové záznamy potom položí na zem a všichni si je navzájem přečtou. (10 minut)

Řehořova „alej“: Účastníci (v kostýmu) se postaví do dvou řad čelem k sobě, tím vytvoří „alej“, já v kostýmním znaku pro Řehoře procházím mezi nimi, při mém průchodu postupně říkají za svou postavu, co by chtěli říct nebo vzkázat Řehořovi. (5 minut)

²⁷ Příloha 6: Úryvek o stěhování nábytku a otci

Reflexe pomocí židli: Každá „rodina“ si připraví židli, nejprve si na ni sedne matka, poté otec, pak Markétka a nakonec Řehoř (vymodelovaný). Hráči se vždy postaví v takové vzdálenosti od židle, jak je jejich postava blízká/vzdálená postavě, která zrovna sedí na židli, rozliší i jestli stojí za ní, nebo před ní – jestli je postava spíše v podvědomí nebo ve vědomí. Hráči se také rozhlédnou kolem sebe, jak to ohledně vztahů mají i ostatní „rodiny“. (5 minut)

Rozhodování: Hráči si v „rodinách“ připraví scénu u večeře (tři židle a stůl) a oblečou si kostýmní znak, poté se v plné rolové hře setkají s Markétou, která ode mne předem dostane zadání: „Oznámíš rodině, že jsi viděla inzerát s bytem (2+1), který by byl pro vás ideální, nemuseli byste tak moc šetřit a mohli byste se mít zase dobře, ale Řehoř tam pravděpodobně nebude mít pokoj pro sebe.“ Úkolem je se v „rodinách“ dohodnout na dvou odpovědích:

- „Přestěhujete se?“
- Co uděláte s Řehořem? (10 minut)

Závěrečná reflexe v kruhu: Hráči odloží kostýmy, posadí se do kruhu, já se jich začnu ptát, postupně se otázky mohou rozvíjet a ubírat i jinými směry:

„Jak to u vás dopadlo? Jaké to pro vás bylo? Jak vaše postava reagovala? Chcete říct něco obecně k lekci? Co byste poradili své postavě?“ (15 minut)

e) Reflexe (16:35-17:00); cíle: *reflektování zažitého a odpočnutí*

Celková reflexe strukturovaného dramatu: Žáci se posadí do kruhu, každý, kdo chce mluvit, se vyjádří k následujícím otázkám:

- „Co byste na lekci ocenili?“
- „Co byste udělali jinak?“
- „Co/jaké pocity/ si z lekce odnášíte?“ (15 minut)

Přestávka (10 minut)

4.3.1.3 Po strukturovaném dramatu

pátek 27. 1. 2023

17:00-18:00

Cíle: Odpočívání a odreagování s aktivitami motivovanými Franzem Kafkou.

Pomůcky: židle, karty Dixit

Mrkací vrah: Hráči utvoří kruh a zavřou oči, já je obejdu a dotknu se jednoho hráče na rameni, ten je vybrán jako „přenašeč.“ Hráči se rozejdou po prostoru a dívají se všem spoluhráčům do očí. „Přenašeč“ má za úkol mrknutím přenést „tuberkulózu“ a tím zapříčinit oběti „smrt“. Hráč, který vidí, že na něj někdo mrknul, udělá dalších pět kroků a padne se zvukem k zemi – je mrtev. Když je „zabito“ pět hráčů, smí se některý hráč, který si je jistý, že ví, kdo je „přenašečem“, přihlásit a jako „lékař“ „přenašeče“ určit, pokud má pravdu, ostatní jsou zachráněni a hra začíná znova, pokud se splete, všichni ostatní umírají.

Motivace: „V době Kafkova života řádila zákeřná nemoc – tuberkulóza, i Kafka na ni nakonec zemřel.“²⁸ (5 minut)

Němci x Češi: Každý z účastníků si vezme židli, postaví ji do prostoru a posadí se na ni. Vyberu jednoho hráče (Němec), který se postaví na druhou stranu místnosti, než je jeho židle. Jeho úkolem je pomalu jít k jakékoli volné židli a sednout si na ni, úkolem ostatních hráčů (Čechů) je zasedávat židle a nedovolit hráči si sednout. Pokud si „Němec“ sedne, poslední hráč, který zrovna stojí, se stává „Němcem“ a hra pokračuje.

Motivace: „Vztahy mezi Čechy a Němci byly velmi vyostřené, dokonce univerzita, na kterou Kafka chodil, byla rozdělena na Českou a Německou a každá část měla svůj vlastní vchod. Pro Kafku jako Němce žijícího v Čechách to asi nebylo lehké.“²⁹ (10 minut)

Škály (převzato od MgA. Michaely Váňové): Účastníci se postaví na škálu z jednoho konce místnosti na druhou podle toho, jak moc souhlasí s tvrzením (např. na jedné straně místnosti bude tvrzení: jsem unavený, na druhé: mám hodně energie, pokud jsou jen trochu unavení, postaví se přibližně doprostřed místnosti blíže ke straně s tvrzením: jsem unavený).

- Jsem unavený x mám hodně energie
- Jsem pověřivý x nejsem pověřivý
- Čtu velmi často x čtu velmi málo
- Myslím, že čtu kvalitní literaturu x myslím, že čtu nekvalitní literaturu
- Chtěl bych číst více x chtěl bych číst méně

²⁸ (Salfellner, 2014 stránky 108-110)

²⁹ (Salfellner, 2014 str. 49)

- Velmi dobře jsem znal/a povídku Proměna x nikdy jsem o povídce Proměna neslyšel/a

Vždy náhodně vyberu pár žáků, kteří se vyjádří ke svému postavení na škále.

(10 minut)

Zlaté historky: Hráči se rozdělí do tří skupin, každá dostane předem vybranou kartu ze hry Zlaté historky, jež se týká období, ve kterém Kafka žil. Hráči postupují podle pravidel hry – jeden hráč se stává vypravěčem a přečte ostatním přední stranu karty (část příběhu), sám si pak přečte i zadní stranu. Ostatní hráči se ho otázkami, na které vypravěč odpovídá pouze ano/ne, ptají na otázky. Jejich úkolem je zjistit, co se v příběhu odehrálo. *(15 minut)*

Povídání v kruhu: Sedneme si do kruhu, povím žákům o výběru předlohy, jak to je skutečně v povídce Proměna, o kontextu doby a výběru let 1883-1912.

Účastníci si opět vyberou kartu Dixit, která odpovídá na otázku: „Jaká pro vás byla dnešní lekce, jak se po ní cítíte?“ *(20 minut)*

4.3.2 Reflexe lekce

pátek 27. 1. 2023

9:00-9:45

Cílem celého dne bylo uvést hráče do tématu povídky Proměna a nabídnout jim ji v podobě strukturovaného dramatu z jiného úhlu pohledu, než nabízí originál. Před a po Proměně jsem zařadila doplňující aktivity, které připravovaly hráče na lekci, nebo ji doplňovaly a rozšiřovaly.

a) Úvod

Účastníci si vybírali jiné karty Dixit každý den, neměli tendenci sklouzávat pokaždé k té stejné a snažili se co nejvíce vázat na kartu, která jim byla oporou ve vyjadřování. V reflexi s kartou zmiňovali častokrát živou diskusi a zapálenost do hry Bingo!, pamatovali si hry: Co máme společného? a Předávání mince. Někdo také zmínil, že si zapamatoval, že se Franz Kafka narodil v červenci, protože jsme hráli hru Leden–červenec.

Z reflexí jsem zjistila, že hry provázané motivací a informacemi o Franzi Kafkovi si hráči pamatují nejvíce a také, že hra Bingo!, která otevírala téma literatury, žáky zaujala a mnohé si z ní zapamatovali.

b) Rozehřátí

Hráči spolupracovali a společně se domlouvali, tělo si příliš nezahřáli, protože v místnosti nebylo moc místa na běh, spíše uplatnili myšlení a paměť, když se snažili přijít na to, kdo před kým měl utíkat.

d) Soustředění

Hráči se díky této hře začali velmi rychle soustředit, protože cítili zodpovědnost za druhé a věděli, že je třeba, aby jim byli oporou a zachytili je. Zde se více rozešli.

pátek 27. 1. 2023

9:45-17:00

a) Dobový kontext

Ve hře Skupinová akce nejprve hráči sklouzávali k pouhému plnění instrukcí, postupem času a také díky skupinové interakci se více dostali do improvizace a reakce na situaci, ačkoli pro ně byly akce v celé skupině složité. Účastníci dobu poznali velmi přesně (mluvili o přelomu 19. a 20. století), zaujal je pokrok doby a první vlny feminismu. Doplňování úryvků pro ně bylo dosti těžké, probírali je nejen ve dvojicích, ale i v celé skupině, pozitivní bylo, že je aktivita podněcovala k přemýšlení o historii, spolupráci a diskusi. Čtení informací jsem prokládala otázkami na dané téma, jestli se již s faktem setkali, u většiny informací byla odpověď ano, ale nepamatovali si podrobnosti. Myslím, že si žáci nezapamatovali přesně

dobové informace, ale získali povědomí o tom, jaká témata se začala objevovat na přelomu 19. a 20. století.

b) Tvoření postav

Při chůzi po prostoru bylo pro hráče obtížné interagovat s ostatními, protože navzájem nerozpoznali, kdo je jakou postavou. Nevěděli proto, jestli je dotyčný žena nebo muž, jakého věku je, ani co má na sobě (zvláště to bylo problematické u zadání: někomu něco pochvalte). Bylo by příště lepší nejprve postavy představit, případně označit kostýmním znakem. Dařilo se jim ale improvizovat v drobných situacích, ani tvorba postav jim nedělala problém. Hráči během hry poznali, že jsou stejná postava, proto pro ně rozdělení do skupin podle postav nebylo překvapením. Při doplňování informací ve skupinách komunikovali, snažili se svou postavu více sjednotit a přidat jí zajímavé vlastnosti a zájmy, zde jsou vzniklé postavy:

- *Julie Samsová – ráda navštěvuje dostihy a sází na ně s manželem, byla na opeře Libuše a chodí se svými přítelkyněmi do kavárny Slávie, doma šije na šicím stroji.*
- *Heřman Samsa – rád kouří doutníky, chodí na dostihy a sází na ně s manželkou, má hliníkovou vycházkovou hůl, kterou bije nejen děti.*
- *Markéta Samsová – byla na transplantaci očí, která se bohužel nepovedla, jelikož dobře hraje na housle, šla na konzervatoř pro zrakově postižené.*

Ověřovat informace z více zdrojů se hráčům příliš nedařilo, ale dokázali shrnout článek na internetu, vybrat si z něj to podstatné a vyhledávat dobové informace.³⁰

Myslím, že hudba pro relaxaci byla vybrána vhodně, nejen že nastínila lépe tehdejší dobu, také hráčům navodila atmosféru a pomohla jim soustředit se.

Při kostýmování si hráči vybrali příliš složité kostýmy, které měly být jen kostýmními znaky, bylo by dobré příště udělat předvýběr kostýmních znaků, které se dají snadno sundat (klobouky, šátky, doplňky...) a vybrat takové kostýmní znaky, které se k povídce a době lépe hodí. Jeden den v životě postavy byl pro tuto fázi zbytečný, hráči měli postavy již uchopené a tato technika nebyla příliš vhodná, protože sváděla k obecnosti a nesloužila k prohloubení postav. Naopak shrnutí vlastností a emocí postav pomohlo hráčům odstoupit od postavy a zamyslet se nad ní.

Hráči prozkoumali a vytvořili postavy, u kterých respektovali dobový kontext a měli o nich dostatečné množství informací. Postavy byly prokreslené a zajímavé, ale také složité – v případě Markétky, kterou hráči učinili nevidomou – to byla výzva pro pozdější práci a hru v roli.

³⁰ Příloha 7: Vyhledávání informací o postavách

c) „Rodiny“ a setkání s Řehořem

Hledání postav v čáranici vedlo k relaxaci, rozvoji fantazie a seznámení s jedním dobovým stylem, který jsem podpořila krátkým teoretickým úvodem, je ale pravda, že se ke Kafkovi příliš nehodí a nepropojí se ani se stylem povídky, příště bych přemýšlela nad jiným uměleckým směrem. Díky prezentaci bylo vidět, že hráče obrazy ostatních zajímají a že při tvorbě obrazů velmi uvažovali nad kresbou z hlediska tvaru, barvy, velikosti i důležitosti některých částí těla postav.

Představení a modelování Řehoře vtáhlo žáky do děje a dovolilo jim si jej vizualizovat a počítat s ním, jako s postavou. Problémem byla velikost Řehoře, který byl malý a zkresloval proto reálného Řehoře, který byl před proměnou pravděpodobně průměrně vysoký a po ní se téměř nevešel do dveří. Po reflexi lekce se mi zalíbil jeden návrh, který by mohl být pro příště funkční – udělat Řehoře v životní velikosti z balicího papíru, ten by se totiž mohl přehnout a daly by se mu připevnit nohy a krovky. Stavba bytu příliš nefungovala, jelikož se dále s prostorem nepracovalo, aktivita tady byla zbytečná. Při hře v kolektivních postavách došlo k nedorozumění, kdy jsem dostatečně nevysvětlila zadání a hráči nebyli kolektivní postavou, ale nechali za sebe mluvit jen jednoho člena skupiny, na to jsem se při následující kolektivní postavě zaměřila a druhá hra s kolektivní postavou již fungovala, jak měla. Myslím, že bylo výhodné vstoupit do role Řehoře, protože se s ním hráči setkali jako s živou postavou a vyřešil se předešlý problém – jak nevidomá Markéta uvidí Řehořovu proměnu – tím, že ji Řehoř zaplatil opět transplantaci očí, která tentokrát byla úspěšná. Ukázalo se, že živé obrazy byly většinou velmi podobné, hráči nevytvářeli překvapivé situace, spíše se drželi toho, co již věděli, že je pro postavy typické. Hráči v reflexi zmínili, že bylo těžké postavy sjednotit a vymyslet pro ně situaci, ve které by byly všechny.

Účastníkům se podařilo vytvořit podobné, ovšem bohaté postavy, které si včetně Řehoře vizualizovali. Zároveň se naladili na svou „rodinu“ a byli schopni ve svých postavách hrát.

d) Problémová situace s Řehořem

Audio o proměně Řehoře by se dalo pro příště dopracovat a obohatit o zvuky a ruchy, přesto bylo výhodné z toho důvodu, že jsem mohla Řehoře proměnit. Tady, jak již bylo zmíněno, nefungovala velikost Řehoře.³¹ Plná rollová hra nedělala hráčům problém, byli si ve svých postavách jistí, při introspekci postav se ale objevovala reakce nepochopení – některé postavy nepochopily, že hmyzem je Řehoř, což je pro povídku velmi důležité, v ní o tom nikdo nepochybuje. Tohle je třeba domyslet, velikost Řehoře by určitě pomohla, ale možná by hmyz mohl mít Řehořovu hlavu, nebo by to bylo v audionahrávce řečeno. Živé obrazy, které hráči tvořili, byly opět všechny velmi podobné a nepřinesly příliš nového, nebylo by tedy

³¹ Příloha 8: Řehoř z modelíny po proměně

od věci je vypustit, nebo zařadit jinou techniku. Čtení úryvku nezafungovalo, mým cílem bylo, aby se hráči na úryvek soustředili, jenže to spíše vedlo k tomu, že se soustředili pouze na to, až přijde na řadu jejich pokyn ke vztyku a příběh úryvku nevnímali. Zvukový plán bych příště nechala udělat každou rodinu zvlášť a zasadila situaci do příběhu, kdy rodina jde poslouchat, co se děje v Řehořově pokoji, takto byla hra vytržená z kontextu. Hráči se tentokrát do kolektivní postavy velmi vžili, hru v roli si užívali a byli si jistí svou postavou, možná by akorát chtělo zkonkretizovat celou situaci a místo, kde se nachází Řehoř a jeho pokoj. Deníkové záznamy umožnily hráčům zpracovat události, které se staly v předchozí hře v roli, problém byl, že nezapadaly do celkového příběhu – každá postava mohla psát jiný druh textu (deníkový záznam, dopis...). Pomocí reflexe měli žáci zjistit, jaký je vztah ostatních postav k té jejich a uvědomit si vztahy v „rodině“, ty zjistili, ale nejsem si jistá, jestli tuto informaci poté dokázali využít. Hru v roli jsem ohraničila proto, aby se hráči dobrali jasných odpovědí na dvě otázky, myslím, že to nakonec nebylo potřeba a bylo by lepší nechat hráčům volné pole působnosti a poslední aktivitu zadat situačně a nechat Markétu vnést zadání do „rodiny“ a sledovat autentické reakce postav. Situaci by šlo zastavit a poté nechat postavy promluvit o tom, co si právě myslí.

Každá skupina se dohodla na řešení v plné hře v roli, která pro ně díky předchozí přípravě nebyla obtížná. Dvě skupiny se rozhodly o Řehoře nadále starat a nepřestěhovat se, třetí z něho udělala cirkusovou atrakci a čtvrtá se rozhodla odstěhovat a ponechat Řehoře svému osudu.

e) Reflexe

Hráči během strukturovaného dramatu oceňovali propojení dramatické výchovy s výtvarnými činnostmi, práci s informacemi a jejich předáváním, tvorbu kontextu doby, pestré střídání činností, srozumitelné zadávání a vedení činností, možnost samostatné práce na postavách a jejich dotváření, příjemnou atmosféru ve třídě, řazení aktivit za sebe, možnost vzít si kostýmní znaky (kostýmy).

Pro hráče byla zbytečná první narativní pantomima – jeden den v životě postav, protože byl rychlý a již svoje postavy znali a prostřednictvím této aktivity se o nich nedozvěděli nic nového. Při čtení úryvku a zvedání se na jména, se jejich postavy nesoustředily na sdělení, ale pouze na slova.

pátek 27. 1. 2023

17:00-18:00

Aktivity po strukturovaném dramatu sloužily hlavně k odpočinku a odreagování účastníků, rovněž však byly motivované Franzem Kafkou.

Hra mrkací vrah vtáhla svou motivací hráče do děje, ale často docházelo k nedorozumění – někdo na někoho mrkal a dotyčný „nezemřel“. Myslím, že by se tomu dalo zabránit, pokud by si hráči vyzkoušeli mrkání předem, třeba v jiné hře. Ve hře s židlemi byli hráči velmi energičtí a soutěživí i vzhledem k večerní době. Pro některé nebylo lehké pochopit herní taktiku, ale snažili se to vyvažovat svou rychlostí. Škály fungovaly jako forma reflexe, zjistila jsem třeba, že hráči moc nečtou a přáli by si číst více, také nikdo povídku Proměna neznal detailně, jen o ní už někteří slyšeli. Zlaté historky brzy hráči uhádli a vystřídali se. Při diskusi se o povídku zajímali, zvláště se ptali, jak skončila a začínala v originále.

4.4 Třetí den, sobota

4.4.1 Plán lekce

4.4.1.1 Procházka po Praze

sobota 28. 1. 2023

10:00-15:00

Cíle: Propojení míst Prahy s Franzem Kafkou, získání informací o Kafkově životě.

Pro tuto kapitolu vycházím z knihy Franz Kafka a Praha Haralda Salfellnera.³²

Účastníci se sešli ráno před budovou DAMU, pak prošli všechna místa, jak jsou uvedena níže za sebou s obědovou pauzou.

Franz Kafka se velmi často stěhoval, s účastníky dílny jsem prošla místa, která byla pro Franze Kafku zásadní a nachází se v Praze 1.

I. Rodný dům Franze Kafky (Maiselova 24/2, Praha 1)

Nachází se vedle kostela sv. Mikuláše na hranici Josefova (neboli židovského města/čtvrť). Dům byl z velké části zbourán a přestavěn, ale z původního domu se zachoval portál a balkón nad vchodem. Malé náměstí, na kterém dům stojí, se dnes jmenuje náměstí Franze Kafky, na rohu domu je také připevněna Kafkova pamětní deska. Kafka se zde narodil 3. července roku 1883.

II. Dům „U Minuty“ (Staroměstské náměstí 3/2, Praha 1)

Rodina se sem přestěhovala, když bylo Franzi šest let (roku 1889). Dům byl za Kafkova života překryt jednolitou barvou, dnes jej můžeme vidět se sgrafity. V tomto domě se narodily jeho sestry Elli, Valli a Ottilia (*Franzova sestra, kterou měl obzvláště rád*). Kvůli narození jeho sester se stěhují do většího bytu.

III. Chlapecká obecná škola s německým vyučovacím jazykem (Masná 1000/18, Praha 1)

Tuto školu Kafka navštěvoval v letech 1889-1893. Když chodil do této školy, jeho cesta většinou vedla z Domu „U Minuty“ kolem Pražského orloje, přes Staroměstské náměstí a Týnskou ulicí až ke škole.

IV. Palác Hrzánů z Harasova (Celetná 558/12, Praha 1)

Zde se v letech 1906-1912 v prvním patře nacházel velkoobchod Kafkových rodičů – Julie a Hermanna Kafkových, dnes na budově nalezneme pamětní desku.

³² (Salfellner, 2014)

V. Dům U Tří králů (Celetná 602/3, Praha 1)

Stěhují se sem za větším prostorem ve Franzových devíti letech (roku 1892), zde Kafka bydlel až do svých 24 let (do roku 1907). V tomto bytě měl Franz vlastní pokoj (což bylo neobvyklé), napsal zde své první literární pokusy.

VI. Palác Kinských – Státní gymnázium s německým vyučovacím jazykem (Staroměstské náměstí 605/13, Praha 1)

Od roku 1893 sem Kafka chodil na gymnázium, později tu měl jeho otec obchod s galanterií (v průchodu je jeho bronzová pamětní deska).

VII. Karlův most (Karlův most, Praha 1)

Byl založen roku 1357, dne 9. 7. v 5:31. Roku 1890 byl most pobořen povodní, proto se následující dva roky opravoval, Franzi v tu dobu bylo 7-9 let.

VIII. Německá Karlo-Ferdinandova univerzita (Železná 541/9, Praha 1)

Tato univerzita byla kvůli rivalitě Čechů a Němců rozdělena na německou a českou vysokou školu, Kafka navštěvoval její německou část, která měla vstup z Železné ulice. Studoval zde pět let práva do svých 23 let (od roku 1901-1906). V devatenácti letech, roku 1902, se zde seznámil se svým celoživotním přítelem Maxem Brodem.

IX. Byt rodičů Maxe Broda (Skořepka 527/1, Praha 1)

Ve svých 29 letech (roku 1912) se Franz Kafka, když byl na návštěvě u Maxe Broda, seznámil s Felicií Bauerovou (vzdálenou příbuznou Maxe Broda, která žila v Berlíně), padli si do oka a začali si psát dopisy. Později se dvakrát zasnoubili, ale Franz zasnuby pokaždé zrušil.

X. Dům U Lodi (Pařížská 43/30, Praha 1)

Kafkovi se sem přestěhovali roku 1907, Franz zde napsal povídky Proměna (v povídce poznáme rozložení bytu) a Ortel. Napsal ho ve svých 29 letech za jedinou noc, krátce po setkání s Felicií Bauerovou. Dům dnes již nestojí, byl za 2. světové války poškozen a poté stržen.

XI. Dělnická úrazová pojišťovna pro Království české (Na Poříčí 1075/7, Praha 1)

Zde Kafka 14 let (od roku 1908 do 1922) pracoval jako pojišťovací odborník. Ve vstupní hale nynějšího hotelu nalezneme jeho bustu.

XII. Oppeltův dům (*Staroměstské náměstí 934/5, Praha 1*)

Zde žili Kafkovi rodiče od roku 1913, pobývala tu nějaký čas i Franzova sestra Ottla s manželem. Také Franz tu pobýval, zvláště když se projevila jeho nemoc – tuberkulóza (roku 1917). Franz měl za svůj život pronajaté různé byty Praze, ale hodně je střídal, protože byl velmi citlivý na hluk. Třetího června 1924 zemřel na tuberkulózu ve svých 41 letech, je pohřben se svými rodiči na Novém židovském hřbitově.

XIII. Pomník Franze Kafky (*park Rosh-Ha'ayin, Praha 1*)

Pomník představuje Franze Kafku sedícího na ramenou bezhlavé postavy. Postava stojí jednou nohou v bývalém Josefově a druhou ve Starém Městě. Plastika stojí na krovkách brouka – symbol povídky Proměna.

XIV. Hlava Franze Kafky (*Charvátova, Praha 1*)

Socha umělce Davida Černého představuje mechanickou hlavu Franze Kafky, která se skládá z mnoha částí, a ty se jednou za hodinu otáčejí.

4.4.1.2 Doplnující informace z Kafkova života

sobota 28. 1. 2023

15:30-17:30

Cíle: Shrnout, chronologicky zopakovat a rozšířit informace o Franzi Kafkovi a jeho životě i s dalším dobovým kontextem.

Pomůcky: karty Dixit; tempery, štětce, kelímky s vodou, ubrus, čtvrtky; židle; papíry, fixy (psací potřeby)

Dixit rituál: Účastníci se posadí do kruhu a vyberou si z hromádky ležících uprostřed jednu kartu ze hry Dixit, která vyjadřuje uvedenou otázku: „Jaký výjimečný moment si ze včerejška pamatujete?“ Poté postupně po kruhu kartu okomentují a zdůvodní, proč si ji vybrali. (10 minut)

Leden–červenec (převzato od Mgr. et MgA. Hany Patrasové): Hráči stojí v kruhu, postupně po jednom vyjmenovávají měsíce v roce od ledna do července a u toho posílají signál na různé strany gestem „setření špíny z ramene“ s výjimkou hráče, který říká červenec, ten musí dát ruce ve výši prsou nad sebe a jeho horní ruka označuje směr, kterým signál dál poputuje. Kdo se splete (hráči si chybu vyhodnocují sami, nikdo je nekontroluje), obíhá celý kruh a raduje se ze své chyby, protože se z ní může poučit, ostatní hráči mezitím pokračují, on se po oběhnutí kolečka zařazuje zpátky do hry.

Motivace: „Kafka se narodil v červenci roku 1883, proto se v této hře budou vyjmenovávat měsíce od začátku roku, tedy od ledna až do července, kdy se Kafka narodil.“ (5 minut)

Impresionistická díla: Včera hráči tvořili kubistická díla, dnes doplní „galerii“ o další dobový styl – impresionismus. Zeptám se jich, jestli ví něco o impresionismu, popřípadě doplním nějaké informace a uvedu představitele tohoto stylu. Potom budou mít za úkol vzpomenout si na nějaký konkrétní výjev z procházky, který je zaujal a pokusit se ho impresionisticky namalovat – tvořit štětcem krátké a rychlé tahy. (25 minut)

Franz a tři mladší sestry: Elli, Valli a Ottla: Hráči se pohybují po prostoru tak, aby tělem zaplňovali co možná největší prostor na všechny strany. Na tlesknutí se zastaví a každý pojmenuje, co nebo kdo je u Kafků doma, když si děti hrají. Takto vytvoří a pojmenují tři živé obrazy, u třetího na tři další pohyby vytvoří obraz toho, jak to vypadalo v předchozím obraze za půl hodiny. (7 minut)

Otec v galanterii: Hráči vcházejí po jednom do volného prostoru, umístí se do nějaké pózy a pojmenují, kdo nebo co jsou v galanterii Hermanna Kafky. (3 minuty)

Němci x Češi: Každý z účastníků si vezme židli, postaví ji do prostoru a posadí se na ni. Vyberu jednoho hráče (Němec), který se postaví na druhou stranu místnosti než je jeho židle. Jeho úkolem je pomalu jít k jakékoli volné židli a sednout si na ni, úkolem ostatních hráčů (Čechů) je zasedávat židle a nedovolit hráči si sednout. Pokud si „Němec“ sedne, poslední hráč, který zrovna stojí, se stává „Němcem“ a hra pokračuje.

Motivace: „Vztahy mezi Čechy a Němci byly velmi vyostřené, dokonce univerzita, na kterou Kafka chodil, byla rozdělena na Českou a Německou a každá část měla svůj vlastní vchod. Pro Kafku jako Němce žijícího v Čechách to asi nebylo lehké.“³³ (10 minut)

Padám v chůzi: Hráči chodí po prostoru, já řeknu něčí jméno, ten, který je vyvolán, se zastaví, napočítá v duchu do dvou a začne narovnaný padat dozadu, ostatní k němu musí rychle přiběhnout a chytit ho, pak hra pokračuje.

Motivace: „Franz věděl, že se může o Maxe Broda vždy opřít a svěřit se mu s čímkoli.“ (5 minut)

První literární pokusy: Hráči vytvoří haiku (tříverší, které má v prvním verši pět slabik, ve druhém sedm slabik a ve třetím opět pět slabik) o Praze, Kafkovi, nebo příbuzném tématu. Poté přečtou haiku ostatním. (10 minut)

Navržení a zrušení zasnub: Hráči se postaví do kruhu, společně „napíší“ dopis Felicii Bauerové tak, že mluví postupně po kruhu a každý řekne vždy jedno slovo. Dohromady vytvoří milostný dopis, ve kterém Franz navrhuje zasnuby. Po „dopsání“ vytvoří dopis, ve kterém zasnuby ruší. (10 minut)

Mrkací vrah: Hráči utvoří kruh a zavřou oči, já je obejdu a dotknu se jednoho hráče na rameni, ten je vybrán jako „přenašeč.“ Hráči se rozejdou po prostoru a dívají se všem spoluhráčům do očí. „Přenašeč“ má za úkol mrknutím přenést „tuberkulózu“ a tím zapříčinit oběti „smrt“. Hráč, který vidí, že na něj někdo mrknul, udělá dalších pět kroků a padne se zvukem k zemi – je mrtev. Když je „zabito“ pět hráčů, smí se některý hráč, který si je jistý, že ví, kdo je „přenašečem“, přihlásit a jako „lékař“ „přenašeče“ určit, pokud má pravdu, ostatní jsou zachráněni a hra začíná znova, pokud se splete, všichni ostatní umírají.

Motivace: „V době Kafkova života řádila zákeřná nemoc – tuberkulóza, i Kafka na ni nakonec zemřel.“³⁴ (5 minut)

³³ (Salfellner, 2014 str. 49)

³⁴ (Salfellner, 2014 stránky 108-110)

Diskuse v kruhu: Nejprve povím žákům doplňující informace: „Kafka napsal tři romány Proces, Zámek a Amerika. Všechny jsou nedokončené a vydány posmrtně, a to již zmiňovaným Franzovým přítelem Maxem Brodem, ačkoli ho Kafka požádal, aby vše spálil. Kafkovou inspirací byl většinou on sám, jeho pocity, místo, kde bydlel, vztah s rodinou (jeho nejoblíbenější sestra byla Ottla), měl komplikovaný vztah s otcem (tematizuje to v dílech Dopis otci a Ortel), vztahy s ženami (psal jim dopisy), práce v úrazové pojišťovně (byl svědkem bídy).

Několik zajímavostí z jeho osobního života: byl vegetarián, nekuřák, nepil alkohol, kávu ani čaj a čokoládu jedl zřídka. Rád chodil na procházky.“ Poté položím otázku: „Měl Max Brod respektovat Kafkovo přání a zničit jeho dílo?“ A rozdělím hráče na dvě skupiny, jedna vymyslí argumenty pro to, aby Max Brod vydal Kafkovo dílo, druhá argumentuje pro to, aby dílo spálil. Potom je prezentují všem v kruhu a proběhne diskuse. (15 minut)

Asociační kruh: Hráči postupně po kruhu odpovídají na otázku: „Co si vybavíte, když se řekne Franz Kafka?“ pomocí asociací (toho, co se jim při otázce první vybaví). (3 minuty)

Dixit rituál: Účastníci se opět posadí do kruhu a vyberou si z hromádky ležící uprostřed jednu kartu ze hry Dixit, která vyjadřuje uvedenou otázku: „Jaká informace o Franzi Kafkovi vám utkvěla v paměti?“ Poté postupně po kruhu kartu okomentují a zdůvodní, proč si ji vybrali. (12 minut)

4.4.2 Reflexe lekce

sobota 28. 1. 202

15:30-17:30

Některé hry hráči hráli již podruhé, protože byly důležité pro informace, které zahrnují, chtěla jsem proto, aby si je hráči zopakovali. Hry šly za sebou chronologicky, měly vždy motivaci a inspiraci v jeho životním příběhu nebo dobovém kontextu. Impresionistickou tvorbou účastníci reflektovali procházku a zopakovali si její části, které připomněli obrazem i ostatním, také poznali nový dobový směr a vyzkoušeli si tvorbu v jeho duchu.³⁵ V živých obrazech a tvorbě galanterie byli kreativní a zaměřovali se na tvorbu detailů a souvislostí. Další dvě hry již znali, byli v nich proto rychlejší a přesnější, u Padám v chůzi nebyl problém počítat jen do jedné a pak začít padat. Napsat haiku jim nedělalo problém, uvádím jedno vytvořené haiku o pocitu z procházky:

lehký byl vítr

stromy se trochu zhouply

byla mi zima

„Psaní“ dopisu bylo obtížné a trvalo dlouho, než se skupina dobrala k tomu, co měla dopisem sdělit. Příště by bylo výhodné omezit počet kol „psaní“. Přesto hra hráče velmi bavila a chtěli „napsat“ ještě jeden dopis – odpověď od Felice. Účastníci se příliš nechtěli účastnit diskuse, mluvili pouze dva žáci a asociace se točily především okolo procházky.

Při opakování s kartami Dixit zmiňovali, že Franz Kafka se často stěhoval, jeho mateřský jazyk byla němčina, chodil přes Karlův most a byl citlivý na hluk.

³⁵ Příloha 9: Tvorba impresionistických děl

4.5 Čtvrtý den, neděle

4.5.1 Plán lekce

neděle 29. 1. 2023

9:00-10:30

Cíle: Zopakování, připomenutí a reflektování toho, co se během dílny odehrálo, zvláště pak připomenutí povídky Proměna.

Pomůcky: karty Dixit; papíry, fixy (psací potřeby); knihy (s povídkou Proměna)

Dixit rituál: Účastníci se posadí do kruhu a vyberou si z hromádky jednu kartu ze hry Dixit, která pro ně odpovídá na uvedenou otázku mnou položenou: „Jakou informaci o Franzi Kafkovi si pamatujete?“ Poté postupně po kruhu kartu okomentují. (10 minut)

Článek do časopisu: Účastníci se posadí do kruhu, každý účastník dostane papír, na který napíše jednu větu o této dílně a předá ji žákovi po jeho pravém boku. Ten si napsané přečte a doplní další větu, mělo by takto vzniknout 12 článků do časopisu, články potom přečtou ostatním. (20 minut)

Kafkovy romány: Účastníci se rozdělí do dvou skupin. Žáci na základě vyhledávání na internetu nebo v knihách (které budou k půjčení) vyberou pět nejdůležitějších bodů povídky Proměna a vytvoří podle nich pět živých obrazů. Poté je prezentují ostatním, druhá skupina dává obrazům titulky (názvy), když skupina prezentaci dokončí, druhá vybere jeden živý obraz, který předchozí skupina znovu vytvoří a improvizovaně na chvíli rozehraje. Poté v reflexi v kruhu odpovídají na otázky: „Jaké body byly stejné a jaké rozdílné? Proč jste vybrali zrovna tento bod z povídky?“ (30 minut)

Souhrn: Žáci samostatně napíší na velký papír vše, co si pamatují o Franzi Kafkovi, poté mi napsané prezentují. (15 minut)

Závěrečná reflexe: Žáci se posadí do kruhu, naposledy si vyberou kartu Dixit, jíž shrnou, celou dílnu. Následně vznikne prostor pro ty, kteří chtějí říct ještě něco navíc. (15 minut)

4.5.2 Reflexe lekce

neděle 29. 1. 2023

9:00-10:30

Prostřednictvím Dixit karet a psaním článku do časopisu si účastníci dostatečně zopakovali, co se v dílně událo, přesto pro ně psaní článku nebylo jednoduché. Hlavně bylo složité navázat na rukopis druhého, aby článek dával smysl a zněl jako jednotný celek. Ale i díky psaní článku nebylo pro ně zvláště složité shrnout na velký papír vše, co si o Franzi Kafkovi pamatují. Myslím, že informací shromáždili dostatek a pokud si budou pamatovat alespoň část napsaného, tato dílna měla smysl a splnila své cíle.

Převést do živého obrazu pět základních bodů bylo pro žáky složité, možná by bylo lepší kvůli domluvě skupiny ještě zmenšit. U obou skupin se objevil důležitý obraz proměny Řehoře, jiné obrazy byly rozdílné (jedna skupina zpodobnila otce házejícího jablka na Řehoře, druhá upřednostnila obraz vynášení nábytku z Řehořova pokoje). Ale rozhodně jim tato aktivita pomohla lépe uchopit příběh Proměny a vidět ho i zvenku, nejen zevnitř, jak tomu bylo ve strukturovaném dramatu.

Podle závěrečné reflexe a slov žáků si dílnu užili, získali nové vědomosti i dovednosti, načerpali inspiraci a nové informace, odpočinuli si a kvalitně strávili čas. Také oceňovali energický styl vedení a různé způsoby zadávání aktivit.

Závěr

Dílna a všechny její části proběhly v plném rozsahu, žáci se seznámili s Franzem Kafkou jako autorem i člověkem (chlapcem, bratrem, mužem, přítelem...). Myslím, že si některé informace o Kafkovi zapamatovali a budou schopni je využít při maturitní zkoušce, i když jich nebude mnoho. Spíše (jak jsem se doslechla) se těm, kteří maturují z dramatické výchovy, bude dílna a aktivity, které si vyzkoušeli, hodit jako zdroj inspirace a zkušeností k závěrečné práci či ústní zkoušce. Pokud bych chtěla, aby si účastníci pro příště odnesli více informací, lekci bych upravila, např. by si mohli dělat více poznámek nebo důkladněji pracovat s knihami.

Strukturované drama si žáci budou pamatovat asi nejvýrazněji, protože se stalo intenzivním a náročným zážitkem, přesto by bylo možno ho ještě lépe promyslet z hlediska tvorby postav a vystavění závěrečného rozhodování. Procházka po Praze žákům propojila informace s reálnými místy a byla zajímavým a osvěžujícím prvkem dílny. Cíle tedy byly splněny ve značné míře, úpravami lekce by se příště jistě dalo dosáhnout lepších výsledků. Pokud bych strukturované drama realizovala s nezkušenou skupinou, musela bych ho do určité míry přehodnotit a přepracovat kvůli náročnosti hry v roli, také by bylo dobré ho zkrátit.

Přesto myslím, že strukturované drama se vydařilo z hlediska provedení hráčů dějem a umožnění jim rozhodnout o vlastním konci příběhu.

Zjistila jsem, že bych měla více plánovat, přemýšlet nad věcmi dopředu a mít vše předem připravené pro větší plynulost lekce. Naopak bych vyzdvihla, že účastníci oceňovali můj styl vedení a energii, kterou do něj vkládám.

Seznam použitých zdrojů

Odborná literatura

- **Brod, Max. 1966.** *Franz Kafka*. [překl.] Josef Čermák a Vladimír Kafka. Praha : Odeon, 1966. ISBN 01-135-66-13/34.
- **Machalíková, Jana a Musil, Roman. 2015.** *Improvizace ve škole*. Praha : INFORMATORIUM, spol. s.r.o., 2015. ISBN 978-80-7333-120-7.
- **Machková, Eva. 2011.** *Metodika dramatické výchovy*. Praha : NIPOS, 2011. ISBN 978-80-7068-250-0.
- **—.** **2012.** *Volba literární látky pro dramatickou výchovu*. Praha : Nakladatelství Akademie múzických umění v Praze, 2012. ISBN 978-80-7331-214-5.
- **Martínková, Nina. 2018.** *Hra a divadlo*. Praha : Národní informační a poradenské středisko pro kulturu, 2018. ISBN 978-80-7068-325-5.
- **Marušák, Radek. 2010.** *Literatura v akci: metody dramatické výchovy při práci s uměleckou literaturou*. Praha : NAMU, 2010. ISBN 978-80-7331-172-8.
- **Salfellner, Harald. 2014.** *Franz Kafka a Praha*. Praha : Vitalis, 2014. ISBN 978-80-7253-324-4.

- **Kaderková, Pavla. 2014** *Židovská komunita jako součást československého vývoje v 1. polovině 20. století: diplomová práce*. Brno: Masarykova univerzita, Fakulta pedagogická, Katedra občanské výchovy, 2014, 111 l. Vedoucí diplomové práce doc. PhDr. Marta Goňcová, CSc.

Prameny

- **Kafka, Franz. 2015.** *Amerika*. Praha : DOBROVSKÝ s.r.o., ISBN 2015. 978-80-7390-253-7.
- —. **2015.** *Dopis otci / Brief an den Vater*. Praha : Nakladatelství Franze Kafky, 2015. ISBN 978-80-86911-47-2.
- —. **1999.** *Povídky I*. Praha : Nakladatelství Franze Kafky, 1999. ISBN 978-80-86911-07-6.
- —. **2014.** *Proces*. Praha : DOBROVSKÝ s.r.o., 2014. ISBN 978-80-7390-127-1.
- —. **2009.** *Proměna a jiné povídky*. Praha : Československý spisovatel, 2009. ISBN 978-80-87391-08-2.
- —. **2009.** *Zámek*. Praha : Československý spisovatel, 2009. ISBN 978-80-87391-07-5.
- **Mairowitz, David a Montellier, Chantal. 2009.** *Proces*. Praha : BB/art s.r.o., 2009. ISBN 978-80-7381-538-7.
- **Mairowitz, David Zane. 2013.** *Zámek*. Praha : LABYRINT, 2013. ISBN 978-80-87260-58-6.

Elektronické zdroje

- **Černý, Vladimír. 2021.** Jak se u nás na přelomu 19. a 20. století žilo měšťanům, dělníkům a venkovanům? *Stoplusjednicka.cz*. [Online] 26. červenec 2021. [Citace: 29. červen 2023.] <https://www.stoplusjednicka.cz/jak-se-u-nas-na-prelomu-19-20-stoleti-zilo-mestanam-delnikum-venkovanum>.
- **2022.** Česká moderna. *Wikipedie, otevřená encyklopedie*. [Online] 1. červen 2022. [Citace: 29. červen 2023.] https://cs.wikipedia.org/wiki/%C4%8Cesk%C3%A1_moderna.
- **Doležal, Karel. 2006.** Mzdy a ceny včera a dnes. *Měšec.cz*. [Online] 4. duben 2006. [Citace: 29. červen 2023.] <https://www.mesec.cz/clanky/mzdy-a-ceny-vcera-a-dnes/>.
- **Glosář Aldebaran. Aldebaran.** [Online] [Citace: 29. červen 2023.] <https://www.aldebaran.cz/glossary/print.php?id=1389>.
- **Hanka. 2010.** Co máme společného. *Hranostaj.cz*. [Online] 17. října 2010. [Citace: 16. leden 2023.] <https://www.hranostaj.cz/hra1287>.
- **Historie. Baťa.** [Online] [Citace: 29. červen 2023.] <https://www.bata.cz/historie-spolecnosti.html>.
- **2022.** Historie sítě. *Tramvajová doprava v Praze*. [Online] říjen 2022. [Citace: 29. červen 2023.] <https://tramvajevpraze.estranky.cz/clanky/historie.html>.
- **2008.** Jaká je krátká historie vzniku auta? *Zákruta.cz*. [Online] 15. dubna 2008. [Citace: 29. červen 2023.] <https://www.zakruta.cz/magazin/ze-sveta-motorismu/899/jaka-je-kratka-historie-vzniku-auta/>.
- **Kříženecký, Jan. 2021.** Jan Kříženecký: Dostaveníčko ve mlýnici (1898). *YouTube*. [Online] 2021. [Citace: 15. červen 2023.] <https://www.youtube.com/watch?v=in3KxidxNwU>.
- **Němec, Václav.** Mezinárodní situace na přelomu 19. a 20. století. *Dějepis.com*. [Online] [Citace: 29. červen 2023.] <https://www.dejepis.com/ucebnice/mezinarodni-situace-na-prelomu-19-a-20-stoleti/>.
- **Pes baskervillský, Sherlock Holmes s nádechem mystiky. Knihy Dobrovský.** [Online] [Citace: 29. červen 2023.] <https://www.knihydobrovsky.cz/blog/pes-baskervillsky-sherlock-holmes-s-nadechem-mystiky-229>.
- **Třísková, Nora a Marie, Zákostelecká. 2021.** Telefonním budkám v Česku odzvonilo. Jak vypadaly v dobách, kdy ještě měly své využití? *CAMP: Centrum Architektury a Městského Plánování*. [Online] 27. červen 2021. [Citace: 29. červen 2023.] <https://praha.camp/magazin/detail/telefonnim-budkam-v-cesku-odzvonilo-jak-vypadaly-v-dobach-kdy-jeste-mely-sve-vyuziti>.
- **VOŠS a SPgŠ, Prachatice.** Dokumenty. *VOŠS a SPgŠ Prachatice*. [Online] <https://www.spgspt.cz/dokumenty.html>.

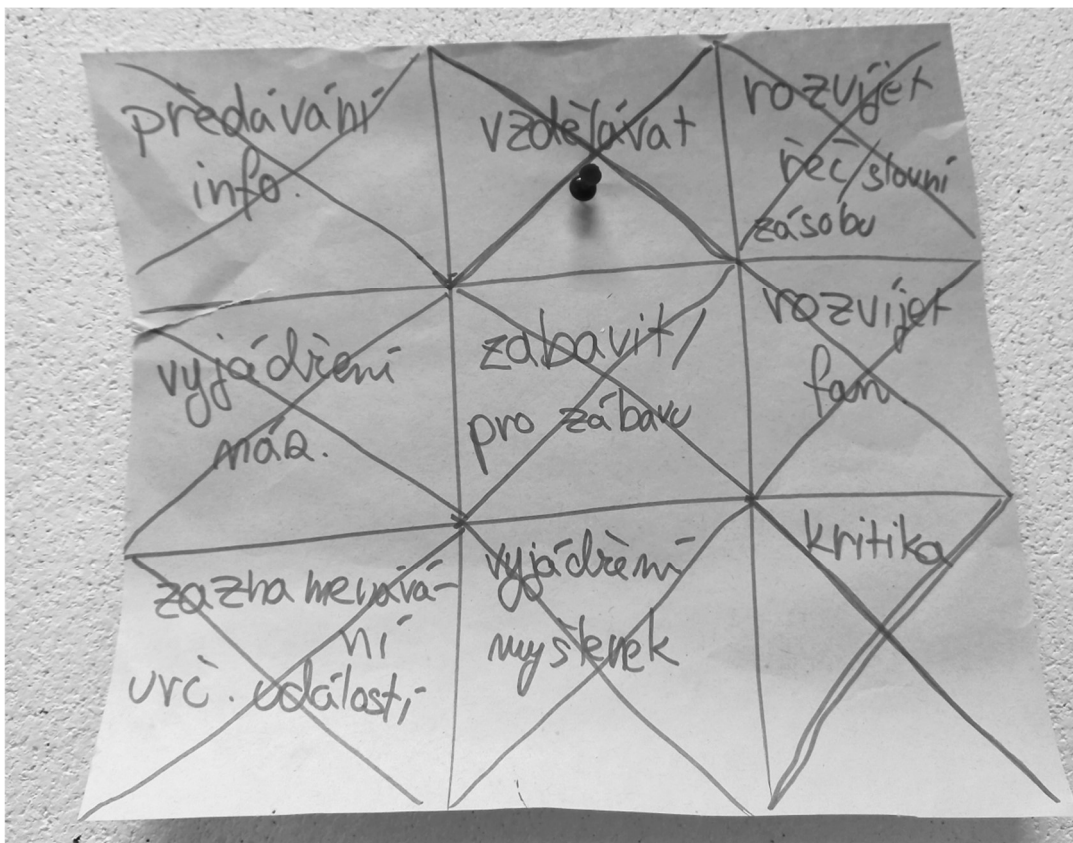
- —. Improvizační tým PILULKY. VOŠS a SPgŠ Prachatice . [Online]
<https://www.spgspt.cz/improvizacni-tym-pilulky.html>.
- Vsesokolské slety. Česká obec sokolská. [Online] [Citace: 29. červen 2023.]
<https://www.sokol.eu/slety>.

Přílohy

- Příloha 1: Co máme společného?
- Příloha 2: Bingo!
- Příloha 3: Informace o přelomu 19. a 20. století
- Příloha 4: Role – otec, matka, Markéta
- Příloha 5: Přepis audionahrávky
- Příloha 6: Úryvek o stěhování nábytku a otci
- Příloha 7: Vyhledávání informací o postavách
- Příloha 8: Řehoř z modelíny po proměně
- Příloha 9: Tvorba impresionistických děl

Příloha 2

Bingo!



Příloha 3

Informace o přelomu 19. a 20 století

Telefonní linka fungovala sice v Čechách již déle, prvních budek jsme se však dočkali až v roce _____, a to v ulicích Prahy. (1911)³⁶

Byly zavedeny elektrické tramvaje: „Po tomto sjednocení sítě pod jednoho provozovatele se mohlo přistoupit k jejímu rozšiřování; roku _____ už bylo v provozu 55 km tratí se 17 linkami.“ (1907)³⁷

V této době se stejně tak objevily první elektromobily. Soutěž mezi automobily s parním, elektrickým a spalovacím motorem trvala téměř až do _____. (1910)³⁸

roční plat v roce _____:

- správce lázní: 1 000 Korun
- učitel a městský lékař: 2 200 K
- městský exekutor: 2 100 K.
- městský zahradník: 1 400 K.
- městský sluha: 1 000 K.

některé z tehdejších cen:

- 1 kg masa – 0,90-1,30 K.
- vejce – 4 haléře
- 1 kg mouky – 26 hal.
- 1 kg cukru – 85 hal.
- 1 kg brambor – 5 hal.

roční nájemné za jednu místnost vyšlo v Praze na 100–200 K. (1900)³⁹

³⁶ Z webu CAMP (Třísková, a další, 2021)

³⁷ Z webu Tramvajová doprava v Praze (2022)

³⁸ Z webu Zákruta.cz (2008)

³⁹ Z webu Měšec.cz (Doležal, 2006)

Otec byl v rodině hlavní autoritou, ovšem právě v této době můžeme pozorovat postupný pokles jeho pozice v roli nezpochybnitelné „hlavy rodiny“. O svá práva se začaly hlásit ženy, jejichž touhou bylo především se vzdělávat. Už roku _____ bylo v Praze otevřeno první dívčí gymnázium. (1890)⁴⁰

Výsledkem těchto snah byla roku _____ tzv. „Srdečná dohoda“ mezi Velkou Británií a Francií, podle které se tyto mocnosti dohodly na dělení kolonií, takže Francie získala Maroko a Alžírsko a Velká Británie Egypt a Súdán. Tato dohoda ukončila soupeření mezi Francií a Velkou Británií a položila základ budoucího spojení. Na Srdečnou dohodu navázala roku _____ dohoda mezi Velkou Británií a Ruskem čímž byla dotvořena Trojdohoda. (1904, 1907)⁴¹

Šestý sokolský slet roku _____ trval pět týdnů. Cvičilo a závodilo přes 30 000 sokolů, diváků přišlo desetkrát tolik. Vystoupili i cvičenci z Ameriky, z Francie a ze slovanských zemí. (1912)⁴²

Psa Baskervillského uveřejňoval časopis Strand Magazine v roce _____ na pokračování. Následující rok vyšel příběh knižně. Autor A. C. Doyle se vyjádřil, že příběhy o Sherlocku Holmesovi ho vyčerpávají. (1901)⁴³

Manifest České moderny byl vydán v říjnu roku _____ v časopise Rozhledy. Jeho znění sestavil Josef Svatopluk Machar, v některých bodech byl poté doplněn Františkem Xaverem Šaldou. Kromě estetických cílů byl požadován zcela nový typ literární kritiky. (1895)⁴⁴

⁴⁰ Z webu Stoplusjednicka.cz (Černý, 2021)

⁴¹ Z webu Děpis.com (Němec)

⁴² Z webu Česká obec sokolská

⁴³ Z webu Knihy Dobrovský

⁴⁴ Z webu Wikipedie (2022)

„V průběhu ____ - ____ se dále stupňoval politický konflikt a propukaly násilnosti namířené zejména proti židovským obyvatelům v českých venkovských oblastech, v německých městech v příhraničí českých zemí a v Praze: toto období lze bez nadsázky označit za jedno z nejnapjatějších a nejvýbušnějších v českých dějinách.“ (1895-1900)⁴⁵

Firmu Baťa založili roku ____ tři sourozenci, kteří do ní vložili své nevelké dědictví. Jejich závod, jeden z prvních „velkovýrobců“ obuvi na světě, tvořila skupinka šiček a ševců, kteří šili boty nejen pro své sousedy, ale i pro vzdálenější obchodníky. (1894)⁴⁶

Nobelova cena je udílena švédskou Královskou akademií věd jednou ročně v pěti kategoriích: za fyziku, chemii, fyziologii a medicínu, literaturu a za úsilí o mír. První cena za fyziku byla udělena v roce ____ Wilhelmu Roentgenovi za objev rentgenového záření. Uděluje se vždy 10. prosince při výročí smrti Alfreda Nobela. (1901)⁴⁷

⁴⁵ Z diplomové práce Židovská komunita jako součást Československého vývoje v 1. polovině 20. století

⁴⁶ Z webu Baťa

⁴⁷ Z webu Aldebaran

Příloha 4

Role – otec, matka, Markéta

Jsi Markéta Samsová, 17letá dcera, nechodíš do školy, ale zůstáváš doma a pomáháš matce v domácnosti; hraješ na housle a chtěla bys jít na konzervatoř. Bydlíš s rodiči v pražském bytě na přelomu 19. a 20. století.

Jsi Heřman Samsa, 60letý otec – „hlava rodiny“, nechodíš do práce už pět let a nesmíš se moc namáhat; máš rád, když je vše podle tebe; rád si čteš noviny. Bydlíš v pražském bytě na přelomu 19. a 20. století.

Jsi Julie Samsová, 50letá matka, staráš se o domácnost, ale nemůžeš příliš pracovat, protože se rychle zadýcháš; ráda vyšíváš. Bydlíš v pražském bytě na přelomu 19. a 20. století.

Řehoř Samsa je syn Heřmana a Julie, starší bratr Markéty, kterému je 30 let a pracuje jako obchodní cestující, doma příliš nebývá, čas tráví především v práci, protože živí celou rodinu; když nepracuje, tak rád píše.

Příloha 5

Přepis audionahrávky

Když se Řehoř Samsa jednou ráno probudil z nepokojných snů, shledal, že se v posteli proměnil v jakýsi nestvůrný hmyz. Ležel na hřbetě tvrdém jak pancíř, a když trochu nadzvedl hlavu, uviděl své vyklenuté hnědé břicho rozdělené obloukovitými výztuhami, na jehož vrcholu se sotva ještě držela přikrývka, a tak tak že úplně nesklouzla dolů. Jeho četné, vzhledem k ostatnímu objemu žalostně tenké nohy se mu bezmocně komíhaly před očima.

Co se to se mnou stalo? pomyslel si a podíval se na budík, který tikal na prádelníku. Pane na nebi! Bylo půl sedmé a ručičky šly klidně dál, dokonce bylo půl prýč, pomalu už tři čtvrti. Že by byl budík nezazvonil? Z postele bylo vidět, že byl správně nařízen na čtvrtou hodinu; určitě také zvonil. Ale což bylo možné klidně zaspát to zvonění, které otřásá nábytkem? Nu, klidně zrovna nespál, zato patrně tím tvrději.

Co kdyby se hlásil nemocný?

Když si to všechno v největším spěchu rozvažoval a nemohl se odhodlat vylézt z postele - budík právě odbíjel tři čtvrti na sedm -, ozvalo se opatrné zaklepání na dveře. „Řehoři,“ zavolal hlas - byla to matka - „je tři čtvrti na sedm. Nechtěls odjet?“

A už klepal do dveří otec, slabě, ale zato pěstí. „Řehoři, Řehoři,“ volal, „copak je?“ A po malé chvílce znovu naléhavě a hlubším hlasem: „Řehoři! Řehoři!“

U dveří se ozval i tichý, naříkavý hlas sestry: „Řehoři? Není ti dobře? Potřebuješ něco? Řehoři, otevři, pro všechno na světě.“

„Vždyť já hned, okamžitě otevřu,“ zvolal Řehoř celý bez sebe a v rozčilení zapomněl na všechno ostatní. „Slabá nevolnost, závrať mi nedovolily vstát, ležím ještě v posteli. Ale teď už jsem zase docela svěží. Zrovna vstávám z postele. Jen chvilku strpení!“

„Rozuměli jste jediné slovo?“ ptal se otec, „snad si z nás nedělá blázný?“ „Proboha,“ zvolala už matka s pláčem, „třeba je těžce nemocen a my ho tu trápíme.“ „To byl zvířecí hlas,“ řekla Markétka nápadně tiše ve srovnání s matčiným křikem.

Řehoř se mezitím pomalu sunul s židlí ke dveřím, tam se jí pustil, padl na dveře, držel se na nich zpříma - polštářky na jeho nožičkách byly trochu lepkavé - a chvíli tam odpočíval po té námaze. Ale pak se jal ústy otáčet klíčem v zámku.

Pak uslyšel zvuk zámku, který konečně skočil zpátky. Oddechl si a řekl: „Tak jsem tedy nepotřeboval zámečníka,“ a položil hlavu na kliku, aby dveře docela otevřel. Poněvadž musel dveře otevírat tímto způsobem, byly už vlastně otevřeny hodně dokořán, ale jeho ještě nebylo vidět. Musel se nejdřív pomalu otočit, a to velice opatrně. „Nejsem si ani jistý, jestli se vejdu na šířku do dveří,“ pomyslel si, ale to už zaslechl zalapání po dechu.⁴⁸

⁴⁸ Volná úprava začátku povídky Proměna (Kafka, 2009 stránky 53-64)

Příloha 6

Úryvek o stěhování nábytku a otci

Ačkoli si Řehoř znovu a znovu říkal, že se přece neděje nic mimořádného, že jenom představují pár kusů nábytku, přece jen si brzy musel přiznat, že na něj to přecházení matky, skřípání nábytku po podlaze a pokřikování Markétky působí jako veliká, ze všech stran sílí vřava, a chtě nechtě si musel říci, že to všechno dlouho nevydrží.

I vyrazil ven - ženy se vedle v pokoji zrovna opíraly o psací stůl, aby si trochu odpočinuly - opravdu nevěděl, co zachraňovat dřív, vtom uviděl, že na zdi, jinak už docela holé, nápadně visí obraz dámy oblečené v samou kožešinu, honem vylezl nahoru a přimáčkl se na sklo.

„Tak co vezmeme teď?“ řekla Markétka a rozhlédla se. Tu se její pohled setkal s pohledem Řehoře visícího na stěně, sklonila k matce tvář, aby jí zakryla rozhled, a řekla: "Pojď, vrátíme se raději ještě na chvíli do obývacího pokoje, nemyslíš?"

Ale matka podstoupila, a ještě, než si vlastně stačila uvědomit, že to, co vidí, je Řehoř, zaječela chraptivě: "Ach bože, ach bože!" a s roztaženýma rukama, jako by se vzdávala vší naději, skácela se na pohovku a zůstala bez hnutí. Sestra se okamžitě rozběhla do kuchyně pro nějakou esenci, aby matku vzkřísila z mdloby; Řehoř chtěl také pomoci, běžel proto za Markétkou, jako by jí mohl s něčím poradit jako za starých časů.

V tom zaskřípaly dveře od bytu. Byl to otec. "Co se stalo?" byla jeho první slova. Markétka mu odpovídala přidušeným hlasem: "Maminka omdlela, ale už je jí líp. To Řehoř... "

Řehořovi bylo jasné, že si otec špatně vyložil příliš stručnou zprávu a má za to, že se Řehoř dopustil nějaké násilnosti. A tak před rodičem prchal, ovšem musel přiznat, že dokonce ani tento běh dlouho nevydrží; neboť zatímco rodič udělal jeden krok, musel on provést nespočet pohybů.

Jak tak otupělý vrávoral kupředu - cosi sletělo těsně vedle něho a kutálelo se před ním. Bylo to jablko a hned za ním sletělo druhé, neboť otec se rozhodl, že ho bude bombardovat.

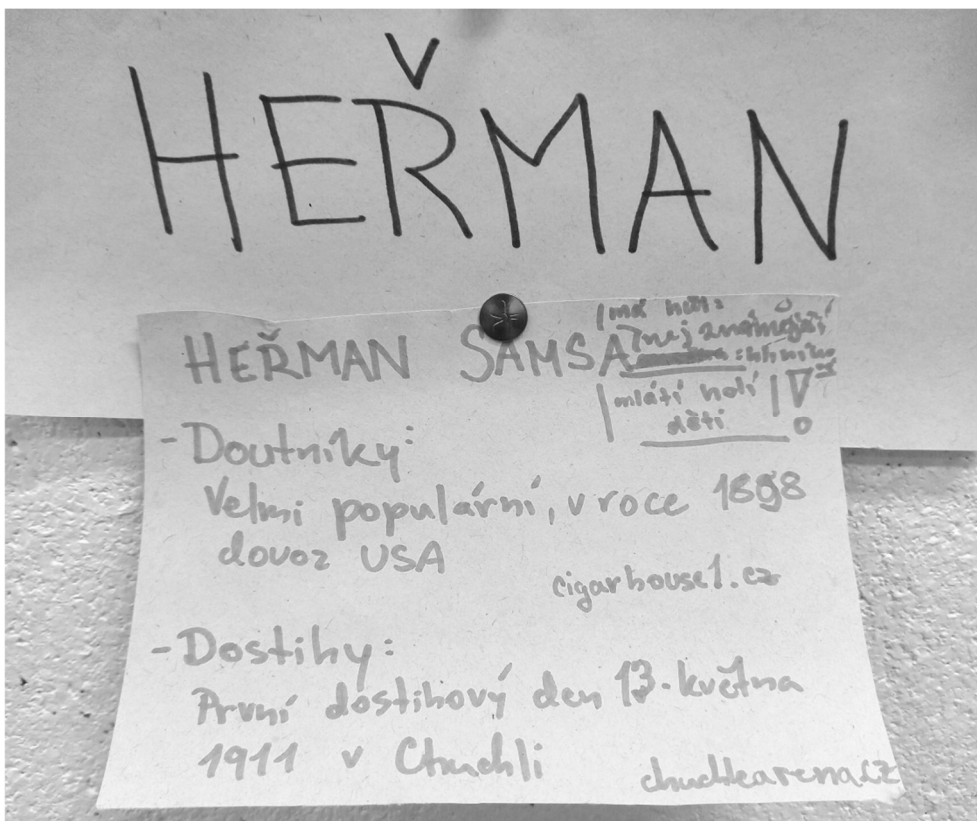
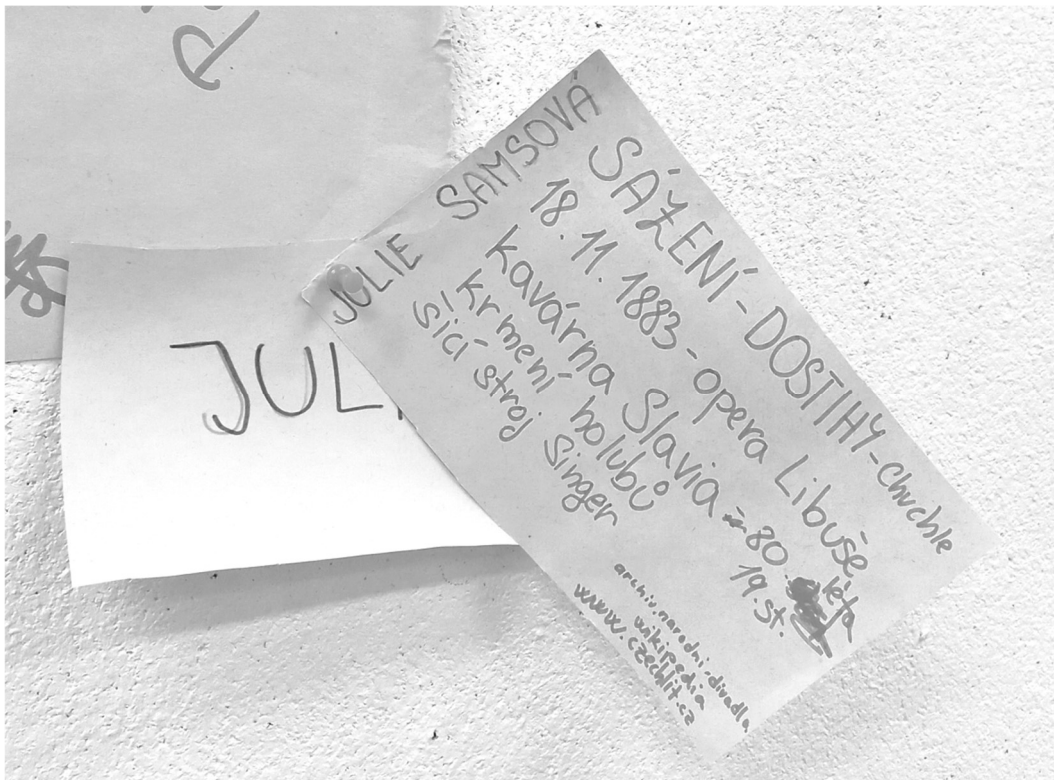
V tom se mu jedno jablko zarylo přímo do hřbetu; neuvěřitelná bolest byla až překvapující a Řehoř málem ztratil vědomí, otupělý bolestí zahlédl, jak se dveře jeho pokoje prudce otevřely a jak se matka vrhá k otci a prosí jej, aby ušetřil Řehořův život.

To byla jeho šance, ve svém zbědovaném stavu nemohl potlačit funění z té námahy, ale myslel neustále jen na to, aby dolezl do svého pokoje.⁴⁹

⁴⁹ Volná úprava povídky (Kafka, 2009 stránky 83-88)

Příloha 7

Vyhledávání informací o postavách



Příloha 8

Řehoř z modelíny po proměně



Příloha 9

Tvorba impresionistických děl

