

## Improvizační hrátky

„Slovo *improviso* se z latiny překládá jako *nepředvídaně, nenadále, znenadání, slovo improvisus jako nepředvídaný, nečekaný, neočekávaný, náhlý, zčistajasna.*

*Improvizací označujeme jednání bez předem dané předlohy, jednání, které vzniká teď a tady.“*

(Machalíková, Jana; Musil, Roman: *Improvizace ve škole*. Praha: Informatorium, 2015.)

V improvizaci rozvíjíme užitečné dovednosti jako je koncentrace, kooperace, kreativita či komunikace. Jednotlivé hříčky a cvičení tak můžeme k jejich rozvíjení využít, i když zrovna netrénujeme divadelní skupinu, ale třeba vedeme schůzku a chceme posílit spolupráci a společné naladění v naší družině. Pro inspiraci zde několik konkrétních aktivit. Zájemci najdou další v citované knížce *Improvizace ve škole*.

### 2. VSTUP DO KRUHU

Skupiny žáků (nejvíce po 8) udělají kruh. Aniž by se domlouvali, postupně kdokoliv řekne číslo (podle počtu členů skupiny, tj. 1 až 8) a udělá krok do kruhu. Nikdy však nesmí vyslovit číslo, nebo udělat krok do kruhu dva žáci najednou. V takovém případě hra začíná opět od začátku. Pokud se podaří udělat krok do kruhu všem žákům, hra pokračuje tak, že nyní žáci o krok ustupují zpět a přitom v počítání pokračují (9 až 16).

**Obměna hry:** místo počítání říkají žáci text nějaké básně nebo písničky (např. *Pec nám spadla*) – každý žák vysloví jedno slovo nebo předložku se slovem (spojky se říkají zvlášť).

### 12. VEDENÍ KRUHU

Žáci stojí v kruhu, určí si jednoho a ten provede pohyb, který budou ostatní opakovat. Tento pohyb musí být jednoduchý, plynulý a předvídatelný (ruce jdou zvolna nad hlavu a pokračují do stran atd.). Všichni se snaží pohyb napodobovat tak věrně a sebejistě, jako by se jednalo o předem domluvenou sestavu, kterou již provádějí poněkolikáté. Napodobují nejen pohyb, ale i výrazy obličeje vedoucího žáka.

Pokud se žákům tato hra daří, mohou se rozdělit na dvě skupiny a jedna skupina předvádí pohyb skupině druhé. Ovšem s tím, že neprozradí, kdo je vedoucím (strategické je, když se na něj při hře spolužáci moc nedívají). Druhá skupina může hádat, kdo pohyb vede. Když uhádne, měla by říct, podle čeho to poznala. Když se zmýlí, měla by říct, co ji k tomuto rozhodnutí vedlo. Pokud máte málo početnou skupinu, může hádat jen jeden žák nebo učitel – tím dává žákům zpětnou vazbu toho, co viděl.

### • Kdo jsem? Kde jsem? – V kruhu

Tato varianta hry podporuje akci v příběhu a práci s celým tělem. Žáci stojí v kruhu. Uprostřed je žák A, který se točí stále dokola. Někdo (žák B) v kruhu tleskne a to je signálem pro točícího se žáka, aby se zastavil (většinou neudrží rovnováhu a zastaví se v nějaké zajímavé póze, která je pro další hru rozhodující). Žák B k němu přijde a postaví se do pozice, ve které se mohli potkat. Pak na žáka A promluví. I v této hře by se mělo velmi rychle odhalit, v jakých rolích oba žáci jsou, kde jsou a co se stalo?

#### **Příklad**

Žák A: (na tlesknutí se zastaví s roztaženýma rukama a stojí na jedné noze)

Žákyně B: (přijde k němu, pravou rukou ho chytne kolem pasu, levou rukou chytne jeho pravou ruku) „Jirko, tohle není valčík!“

Žák A: „To mi dělá mistr schválně! (oba tančí) Ví, že valčík nesnáším!“

Žákyně B: „Jirko je to na tři. Na tři! Jak ses mohl přihlásit do pokračovaček?“

Žák A: „Myslel jsem si, že tu potkám nějakou pěknou holku a ne že budu tancovat, ségra, s tebou!“

Žákyně B: „Au! Šlápl jsi mi na nohu!“

Oba se ohýbají, aby zkoumali její nohu, a protože změnili pozici, tak to už je příležitost pro žáka C, který tleskne a žáci A a B zkamení (v pozici, ve které se právě nacházejí). Žák C položí ruku na rameno tomu, koho chce poslat ze scény pryč a tento žák odejde. Dále žák C vytvoří pozici ke kamenné soše spolužáka, který na scéně zůstal. Promluví na něj a hra pokračuje novou situací, která vyplyne z obou počátečních póz.

Rozehrávky by měly být krátké, protože jde o cvičení rychlé akce a přenosu informací o postavách. Další žák by měl tlesknout v okamžiku, kdy už víme, v jakých rolích jsou oba žáci, v jakém prostředí se vyskytují a o co mezi nimi jde.

### **17. VYPRÁVĚNÍ PO SLOVECH**

Žáci stojí v kruhu. Každý popořadě řekne jedno slovo (nebo slovo s předložkou) a dohromady spolu vytvoří smysluplnou větu. První slovo řekne žák, který stojí vedle učitele vlevo, poslední slovo řekne žák, stojící vedle učitele vpravo (za ním je pomyslná tečka). Kooperace spočívá v tom, že si žáci musejí slova „nahrávat“, aby věta mohla vzniknout.

V nejjednodušší variantě hry žáci vytvářejí jakoukoliv větu. Budeme-li chtít stupňovat obtížnost, položí učitel žákům otázku, na kterou stejným způsobem, odpovídají.