

**Univerzita Karlova v Praze – Pedagogická fakulta**

**Katedra primární pedagogiky**

**Dramatickovýchovní projekt Hobit**

**Vedoucí diplomové práce:** Mgr. Radek Marušák

**Autorka:** Šárka Petřinová  
V Sedlci 101, Praha 6  
Učitelství pro I. stupeň ZŠ  
Prezenční studium

**Měsíc a rok dokončení DP:** březen 2007

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracovala samostatně s použitím uvedené literatury.

Místo vypracování : Praha

Úplné datum: 15. března 2007

..... podpis

## Obsah

I.	Úvod.....	2
II.	Literatura a dramatická výchova.....	3
III.	Průzkum zájmu o využití dram. vých. ve vyučování.....	5
IV.	Výběr knihy.....	8
V.	Analýza textu.....	10
VI.	O projektu.....	18
VII.	Výzkum – co o Hobitovi vědí děti.....	21
VIII.	Projekt Hobit.....	23
IX.	Závěr.....	69
	Seznam citací.....	70
	Bibliografie.....	70
	Seznam příloh.....	71

## I. Úvod

Je mnoho dětí, které nečtou a ani číst nechtějí. Dramatická výchova a literatura mají k sobě blízko. Dramatická výchova může z literatury čerpat a k literatuře nás přivést. Já se ve své práci snažím tuto cestu naplnit. Přivést děti pomocí dramatické výchovy k literatuře. Vybrala jsem si jednu konkrétní knihu, protože si myslím, že je pro děti zajímavá a lze s ní velice hezky pracovat. Sám autor totiž tuto knihu napsal tak, že přímo vybízí k hlasitému předčítání nebo vypravování před širokým dětským (a ze svých zkušeností i ze zkušeností z okolí vím, že nejen dětským) publikem.

Dramatická výchova je pro mnohé učitelky a učitele stále nové slovo se kterým si neví rady. Často netuší co znamená a pokud vědí, neumí si představit, jak zařadit dramatickou výchovu do vyučování. Ve své práci jsem provedla i výzkum, kterým jsem si tato svá tvrzení dokázala. Právě s myšlenkami na učitele z praxe, kteří se s dramatickou výchovou ještě nesetkala jsem tento projekt zpracovala.

Abych měla jistotu, že projekt funguje a lze ho při vyučování využít, vyzkoušela jsem ho na své třídě. Volila jsem záměrně situace, které psychicky unesou i děti, které s dramatickými metodami a technikami nepřišly do styku.

## II. Literatura a dramatická výchova

S literaturou se, pokud máme štěstí, setkáváme již od narození. Vždyť jako nemluvněti nám podstrčí gumové leporelo, které můžeme ocumlávat dle libosti a na kterém nám rodiče ukazují roztomilá pestrobarevná zvířátka. Když povyroste, dostaneme znovu leporelo, ale tentokrát z tvrdého papíru. Rodiče s námi nad ním sedí a ukazujeme si další věci (rodiče s námi mňoukají, štekají a i po nás chtějí, abychom udělali: "Kykyryký!") a občas nám nad obrázky vyprávějí i jednoduché příběhy (např. o ztraceném kuřátku) a říkadla (společně si říkáme Paci, paci, pacičky a tleskáme u toho). Později nám předčítají pohádky, občas i bajky. Společně fandíme dobru a toužíme po potrestání zla. Potom už umíme číst sami a od pohádek přecházíme pomalu k próze s dětským hrdinou. Podle našeho založení si můžeme vybírat dobrodružné, dívčí, ale i humoristické příběhy. Některým z nás starších padne do oka literatura zvaná fantasy, jiným sci-fi, oblíbený je také horor, další se vrhnou na přírodní tematiku, možná i životopisy. Poznáváme svět, jednání různých lidí při různých příležitostech i v různých dobách, nacházíme náměty k přemýšlení, šimráme naše city. A pokud se nám to líbí, budeme si spokojeně číst až do smrti.

Ale ne každý má to štěstí, že mají rodiče dostatek času, aby s ním seděli nad knihou, povídali si o ní a nenápadně tak dítě ke knize přitahovali. A pokud má daný človíček ještě potíže se čtením, většinou sám raději sáhne po filmu v televizi či hře na počítači.

Jak ho ke knize přitáhnout? A je vůbec nutné děti ke knize „tahat“? Myslím si že ano. Vždyť právě díky literatuře rozvíjí svou osobnost, "poznává skrze literaturu sebe i svět, učí se číst, vnímat, představovat si, prožívat, tvořit, hodnotit, jednat, utváří si škálu hodnot, své postoje k věcem, lidem i sobě samému" <sup>(1)</sup>. Pro mne, jako pro učitele, je důležité i to, že si při četbě zafixovává správné tvary slov, gramatické jevy a rozvíjí slovní zásobu. Myslím, že obzvláště pro dyslektiky a dysgrafiky je to velmi důležité. A právě tyto děti často nechtějí číst, protože je to namáhá a pokud je kniha hned nezaujme, hůře se soustředí a brzy přestávají číst. Právě pro ně je myslím velmi vhodná motivace pomocí dramatické výchovy, aby četly o něčem co už znají, jsou na to připraveni.

Jak tedy dítě ke knize přitáhnout? Právě s tím nám může pomoci dramatická výchova. Díky dramatické výchově mají děti příležitost zajímavým způsobem pracovat s textem, ponořit se do něj, upravit ho, prožít si ho v jiných souvislostech a pokud na konci dojde i k divadelnímu ztvárnění, pochlubit se svými dovednostmi i rodičům a další veřejnosti.

"Dramatická výchova rozvíjí obrazotvornost, samostatnost, divergentní myšlení, schopnost naslouchat, zformulovat myšlenku, vyjádřit se, používat řeč, ale i pohyb, rozvíjí citové oblasti, tvořivost, vnímání estetických a uměleckých kvalit života" <sup>(2)</sup>, „zvyšuje senzibilitu dítěte, schopnost hlubokého soustředění, osvojení si dovednosti relaxovat i schopnosti naslouchat jiným" <sup>(3)</sup>. "A jako téma nám může v dramatické výchově posloužit právě kniha, která má podobné schopnosti.

Dramatickou výchovu nemusí dítě poznat jen v kroužcích a základní umělecké škole. Může se s ní setkat i na základní škole při výuce. Buď přímo jako s předmětem nebo v projektu, při vyjíměčných hodinách či jako způsobem práce učitele. Byla bych moc ráda, kdyby učitelé mou práci využili jako námět na hraní si s knihou a nenápadné přiblížení knihy dětem.

### III. Průzkum zájmu o využití dramatické výchovy ve vyučování

Když známe výborné motivační (a nejen motivační) působení dramatické výchovy na žáka, proč není dramatická výchova využívána ve školách více? Proč s ní učitelky a učitelé nepracují?

Nemají dostatek informací o tom, co je dramatická výchova, o jejích metodách nebo nevědí, kde hledat vhodné téma?

Abych mohla učitelkám a učitelům co nejvíce pomoci, musím vědět, v čem je problém. Proto jsem sestavila dotazník, který jsem nechala vyplnit učitelky a učitele prvního stupně na několika školách. Dotazník jsem zadávala osobně (na naší škole) a na internetu.

Přesné znění dotazníku je v přílohách jako příloha 1. Dotazník je tvořen uzavřenými i otevřenými otázkami, aby se mi dobře zpracovával je rozdělen na úvod, kterým zjišťuji délku praxe, předměty a třídy vyučujícího. Poté je dotazník rozdělen na tři samostatné části.

První část je pro ty, kteří dramatickou výchovu znají a využívají. Cílem bylo zjistit, zda jsou spokojeni s výsledky a vědí, kde hledat informace.

Druhá část byla určena učitelkám a učitelům, kteří znají pojem dramatická výchova, ale nevyužívají jejích metod a technik. Cílem bylo zjistit, proč je nevyužívají a zda by je více informací a třeba zpracovaný projekt přimělo je používat.

Poslední část je určena těm, kteří o dramatické výchově nikdy neslyšeli. Cílem bylo zjistit jejich představy a zda by se pustili do dramatické výchovy, kdyby jim někdo dal celý propracovaný projekt.

Celkem jsem získala 20 použitelných dotazníků. Některé učitelky si totiž špatně přečetly otázky a vyplnily celý dotazník a na stejné otázky odpovídaly pokaždé jinak. Proto jsem jejich odpovědi vynechala.

Na první otázku jsem získala širokou škálu odpovědí. Nejdéle bylo odučených 13 let a nejméně bylo necelý jeden rok.

I u druhé otázky se mi sešly všechny očekávané odpovědi, tudíž od první do páté třídy.

U třetí otázky převažovala odpověď vše (tj. matematiku, český jazyk, prvouku nebo vlastivědu a přírodovědu a všechny výchovy), několik odpovědí však znělo cizí jazyk a jeden nebo dva z ostatních předmětů.

V dotaznících tak byly zastoupeny učitelky a učitelé s dlouholetou praxí i krátce po nástupu. Každý z učitelů učí buď cizí jazyk nebo český jazyk. Myslím, že projekt je vhodný především pro hodiny českého jazyka čtení nebo vlastivědy a přírodovědy. Pro vyučující cizích jazyků tento projekt není, ale dramatická výchova je pro ně velmi vhodná, obzvláště pro procvičování mluvení.

16 dotázaných odpovědělo, že se s termínem dramatická výchova setkala. Zbylí čtyři byli lidé s dlouhou praxí. Co by se pod názvem dramatická výchova mohlo skrývat nevěděli. Pouze jeden uvedl, že by hledal informace na internetu, ostatní by je neuměli nalézt. Kdyby jim někdo nabídl vypracovaný projekt, kromě jednoho odpověděli ano. Jeden odpověděl možná.

5 vyučujících uvedlo, že nevyžívají metody a techniky dramatické výchovy. Nejčastěji pro nedostatek času. Kdyby jim někdo nabídl zpracovaný projekt, přijali by ho.

11 uvedlo, že techniky a metody využívá a je s nimi spokojeno. O dramatické výchově se dověděli většinou na střední nebo vysoké škole. Nejčastější využití je motivace. Často však v důsledku nedostatku času ji využívají málo. Kdyby jim někdo dal zpracované téma, vzali by ho, ale uzpůsobili by ho pro své potřeby a pro děti se kterými pracují.

Z dotazníku vyplynulo, že lidé, kteří dramatickou výchovu znají a využívají, nemají dle mého názoru dostatek času nejen ve vyučovacích hodinách (aby stihli naučit veškeré předepsané učivo), ale hlavně na přípravu takové práce, která je přeci jen na přípravu časově náročnější. Vypracovaný projekt, který by oživil vyučování by většina i těch, co se s dramatickou výchovou nesetkala, uvítala. Myslím, že by bylo velmi hezké, kdyby na



školách fungovaly archivy, kam by se takové projekty zařazovaly a všichni učitelé by k nim měli přístup. Vím, že na internetu jsou různé stránky s vypracovanými projekty, ale přeci jen ne všichni učitelé dokáží uspokojivě s internetem pracovat a tyto informace aktivně vyhledávat. A přeci jen projekt zpracovaný pro danou školu, pracující s podmínkami, které na škole jsou, je na zpracování rychlejší.

## IV. Výběr knihy

V dramatické výchově můžeme využít poezii (nejen básně, ale i rozpočítadla, říkadla a veršované pohádky), pohádky (i autorské), bajky, pověsti a legendy, prózu s dětským hrdinou, ale samozřejmě i drama. "Už jen čtení knížky je velké dobrodružství. Některé texty jsou tak krásné, že stojí za to, hrát si s ním, zapamatovat si ho na celý život" <sup>(4)</sup>. Tak toho využijme a přivedme děti ke knihám.

Já jsem si vybrala pro takovou hru s knihou z žánru fantasy. "Fantasy je oblast umění, jak literárního, tak výtvarného i filmového, jež vychází z pohádky a mytologie. Podobně jako ve sci-fi (s níž se fantasy částečně překrývá) je definována rekvizitami a prostředím, kam je dílo situováno.

Ve fantasy prostředí žijí často nadpřirozená stvoření, například elfové, trpaslíci, hobiti, draci, lykantropové, trolové, upíři, démoni, víly. Základním kamenem fantasy bývá magie. Tvoří část nadpřirozena fantasy, ať jde skutečně o magii (tedy něco proti zákonům naší fyziky), o vyspělou technologii (o které třeba jen čtenář ví, že je technologií) nebo jen o triky, které působí na okolí jako magie. Příběh se nejčastěji odehrává v jiném světě, jehož realie odpovídají starověku či středověku (často se jedná o z historického hlediska nesmyslnou směs obou); existuje ovšem i současná nebo historická fantasy, která se odehrává (alespoň jako) v našem světě.

Autory, kteří nejvíce ovlivnili současnou podobu fantasy, jsou zejména Robert E. Howard (hrdinská fantasy) a John Ronald Reuel Tolkien <sup>(5)</sup>."

Právě posledně jmenovaného J. R.R. Tolkiena knihu *Hobit* jsem zpracovala jako dramatický výchovný projekt pro čtvrtou třídu základní školy. Vyzkoušela jsem ho na své třídě, která je zvyklá pracovat metodami dramatické výchovy.

Tuto knihu jsem si vybrala, protože ji dobře znám, seznámila jsem se s životem autora i většinou jeho děl. Nadchnul mě svou Středozemí, vybájeným světem, který má nejen svá pravidla, zeměpis, ale i svou historii a mytologii. Známe nejen místa a osoby, ale i bohy a místo, kde žijí bohové. V každém jeho díle (které se váže ke Středozemi) cítíme, že tento

příběh se odehrává na pozadí dalších příběhů, existoval před začátkem knihy a že bude pokračovat i když už není dál napsaný.

Vím, že "knížka často mate a někdy přímo otevřeně odpuzuje, je to vyprávěnka pro děti o získání dračího pokladu s váhavou pomocí malého hobita. Základem pochopení je představa Tolkiena vypravujícího příběh půlkruhu dětí <sup>(6)</sup>." Chtěla bych se stát tím vypravěčem v půlkruhu dětí. Přiblížit jim tento příběh tak, aby nemyslely na filmové zpracování jeho pokračování - Pána prstenů (ani připravované a diskutované přímo Hobita). Aby si sami utvořili představu o tom, jak kdo vypadal, jak se choval a cítil. Zkusili si jejich pozici, rozhodovali se s nimi, zažili strach, ale i radost z překonání sama sebe. Zároveň, aby se více sdružili jako skupina, posílila se přátelská pouta, uměli své přátele ocenit a rozpoznat sílu přátelství. Samozřejmě také sílu bohatství a jeho moc nejen nad trpaslíky, ale i nad lidmi a co všechno může napáchat.

## V. Analýza textu

### 1. Obecné

Název knihy:	Hobit aneb Cesta tam a zase zpátky
Název knihy v originále:	The Hobbit or There and Back Again
Autor:	John Ronald Reuel Tolkien
Ilustrátor:	Alan Lee
Překlad:	František Vrba
Nakladatelství:	Mladá fronta
Vydání:	čtvrté
Datum	Praha 2002

### 2. Námět, téma

Námět je fantastický, putování hobita a trpaslíků za záchranou pokladu, setkávání se s nebezpečím. Témat je zde mnoho, potřeba přátelství, poklad život nevrátí, odvaha a duchapřítomnost, i bezvýznamný jedinec dokáže mnohé, nenechat s sebou manipulovat, nenechat se vystrašit, udělat to, co je správné, v obtížích se pozná charakter člověka, atd.

Z daných témat jsem pro každou lekci vybrala jedno, se kterým jsem dále pracovala.

### 3. Tematická složka

#### 3. 1. Děj

Knihy má jednu dějovou linii. Sledujeme setkání hobita Bilba s čarodějem Gandalfem a jeho přáteli trpaslíky, různá dobrodružství na cestě za uloupeným pokladem, setkání s drakem Šmakem, konflikt kvůli pokladu, velkou bitvu Pěti armád a Bilbovu cestu zpět.

Vše se odehrává v přítomném čase.

Jasně zde vyznívá motiv pokladu. Poklad je zde prezentován jako mocné lákadlo pro trpaslíky, a proto zároveň i příčina konfliktu mezi nimi a ostatním světem.

Silný je zde i motiv přátelství. Celou cestu drží družinka při sobě, neopustí jeden druhého, i když by to bylo výhodné (např. spící Bombur, kterého musí nést).

Poslední motiv o kterém se chci zmínit, je motiv osobní odvahy. Přesto, že si Bilbo nevěří je odhodlán udělat a také udělá mnohé věci, které jsou velmi nebezpečné. Velice to souvisí s přátelstvím, protože většinu hrdinských skutků koná právě pro přátele.

### **3. 2. Konflikt**

První konflikt nastává hned při setkání trpaslíků a Bilba. Vyplyvá z pořádkumilovnosti a hlavně touhy po klidu na straně Bilba a jakési rozjívenosti a touze vyprovokovat na straně trpaslíků.

Další svár je v Pustině, Gandalf zmizel, začíná pršet, nemají dostatek jídla a opodál je oheň. Všichni však vědí, že tyto končiny jsou velmi nebezpečné. Kdo (zda vůbec někdo) se tam půjde podívat?

K významné při dojde mezi Glumem (osamělým stvořením, žijícím pod horami) a Bilbem. Kdo první porušil pravidla, kdo měl v úmyslu již od začátku je nedodržet?

Menší neshoda mezi králem elfů v Temném hvozďě a trpaslíky (o důvodech jejich pobytu v lese a rušení hodokvasu elfů, což trpaslíci ve strachu, aby je nikdo nepřipravil o poklad, nechtějí říct) je uvrhne do vězení.

Ovšem nejhorší je, když je nalezen a zachráněn poklad. Tehdy se naplno projeví trpasličí chamtivost a touha po zlatě. Dojde k hádce s Bilbem a dokonce i k velké bitvě.

### 3. 3. Dramatická situace

Zlobři, kterým se Bilbo pokusí uloupit měšec, všechny kromě Gandalfa zajmou.

Bilbo se ztratil ve tmě a je úplně sám.

Je noc, zachránili se sice před vlky na stromech, ale dlouho se tam neudrží.

Jsou bez jídla a pití, tíží je tmavý prostor lesa, nedýchatelný vzduch a nejsou si jisti zda jdou správně.

Bilbo zůstal jako jediný nesvázan obřími pavouky.

Všichni trpaslíci jsou uvězněni v elfím vězení.

Bilbo se setkává s drakem.

Bilbo se nedohodne s trpaslíky. Odevzdává Arcikam „nepříteli“.

Bitva Pěti armád, vypadá to na prohru.

### 3. 4. Postavy

Hlavní postavou je hobit Bilbo. Hobiti jsou „malí lidičkové, dosahující asi tak polovičky našeho vzrůstu a menší než bradatí trpaslíci. Hobitové žádné vousy nemají. ... Mají sklon k obtloustlým bříchům, oblékají se do pestrých barev (hlavně do zelené a žluté), nenosí žádnou obuv, poněvadž jim na chodidlech od přírody roste hustá a hřejivá hnědá srst, podobná srstí na jejich hlavách (jenže na hlavách je kudrnatá); mají dlouhé, obratné hnědé prsty na rukou, dobromyslné obličejce a smějí se hlubokým hlaholivým smíchem (zvláště po obědě, který si dopřávají dvakrát denně, když se jim to podaří)<sup>(7)</sup>.“ Bilbo se nám zpočátku jeví jako pohodlný, trochu přihlouplý, milující svůj klid a lehkou ovlivnitelný. Jak příběh pokračuje, zjišťujeme, že vůbec není hlupák, naopak si dokáže poradit i v téměř neřešitelných

situacích. Chová se čestně a má smysl pro spravedlnost a hlavně projevuje velkou odvahu a je schopen pro přátele udělat téměř cokoliv, pokud to neporušuje jeho morální kodex.

Důležitou postavu máme i v čaroději Gandalfovi. Je to stařec s holí, vysokým špičatým modrým kloboukem, dlouhým šedivým pláštěm, stříbrnou šálou, přes kterou mu až po pás splývá bílý plnovous, a v černých botech. Mnoho o něm nevíme. Objevuje se a mizí, naznačuje, že má na starosti něco mnohem důležitějšího (že je to pravda se ukáže v Pánu prstenů) a přesto se vždy vrátí, když je ho potřeba. Působí mírným dojmem, ale víme, že když se rozčílí, je velmi mocný a vládne silami, které obyčejný smrtelník nezná. Přesto není nafoukaný, zůstává moudrým starcem, který ochotně pomáhá naší družince.

Neméně důležití jsou trpaslíci. „Jsou vesměs houževnaté, urputné plemeno, tajnůstkářské, pracovité, pamatují na křivdy (i dobrodiní), milují kámen, drahokamy, věci, jež nabývají tvaru pod rukama řemeslníků, spíše než věci žijící vlastním životem<sup>(8)</sup>.“ Postavou jsou menší, spíše podsadití s mohutným plnovousem. Jejich rodovou zbraní je sekyrka. V naší knize je nejhlavnější z nich Thorin Pavéza, syn Thrainův, syna Throrova, Krále pod Horou. Hrdý na své předky a svou moc. Není zlý, ale přesto spáchá zlé skutky, protože ho přemůže posedlost pokladem a zvláště touha po krásném drahokamu jménem Arcikam, Srdce Hory. Nosí blankytně modrou kapuci s dlouhým stříbrným střípacem. Umí hrát na harfu. O dalších trpaslících toho víme méně. Dvalin má tmavozelenou kapuci (hraje na violu) a je bratrem Balína (šarlatová kapuce a také viola), který je dobrosrdečný, průzkumník, trochu dobrodružnější povahy než ostatní a má Bilba opravdu rád. Kili a Fili (modré kapuce a housličky) jsou také bratři a z celé skupinky nejmladší. Dori má stejnou kapuci jako Nori (purpurovou) a je velice obětavý, několikrát Bilba zachrání i v ohrožení svého života. Oin (hnědá) a Gloin (bílá) jsou nejlepší v rozdělování ohně. O Orim (šedivá) můžeme říci jen tolik, že hraje na flétnu (stejně jako Dori a Nori), Bifur a Bofur (žluté) na klarinety. Posledním je tlustý Bombur (světle zelená), který ovládá bubínek, pokud není dobře najeden, bývá popudlivý.

Zlobři jsou kamení obři, velikánské postavy s nepříliš dobrými úmysly. Poznají se podle ohromných těžkých obličejů, tvaru jejich nohou a nevybíravé mluvy. Před sluncem se musí schovávat do podzemí nebo se promění na horninu ze které vznikli. Jsou hloupí a snadno se vyprovokují k hádce.

Elfové jsou „bytosti vysokého štíhlého vzrůstu s jemnými rysy v obličeji a špičatýma ušima. ... Vyznačují se velkou moudrostí, mají rádi přírodu (často bydlí přímo v lese, v domech postavených na stromech). Jejich rodovou zbraní je luk <sup>(9)</sup>.“ Také jsou nestárnoucí (neumírají na stáří). Zde jsou líčeni jako veselí lidičkové, kteří rádi zpívají a vyprávějí příběhy. Přesto cítíme, že jsou mocnější a moudřejší, než se zdají. Představitelem je Elrond z Roklinky, který potvrzuje moudrost elfů a znalost tajemných věcí (runy všeho druhu, jména zbraní, dávné panovníky, měsíční litery, ...). Druhým je potom král elfů z Temného hvozdu. Poznáváme ho jen jako ochránce bezpečí a klidu svých elfů, když uvrhne do žaláře trpaslíky.

Skřeti – „shrbená, zjizvená, špinavá a ošklivá stvoření bez jakýchkoliv morálních a etických kodexů. Žijí v hlubinách hor ve spleti hrubě tesaných, neosvětlených chodeb. Jejich společenským uskupením je smečka, tlupa či horda. Nejsilnější člen jejich tlupy se stává i jejich vůdcem – králem <sup>(10)</sup>.“ (Je s podivem, že skřeti jsou vyšlechtění z elfů. Tuto ohavnou věc, kdy elfí podstatu úplně převrátil, provedl Melkor.) Používají zakřivené meče. Podle autora „není nepravděpodobné, že vynalezli některé z mašin, které od té doby sužují svět, zejména důmyslná zařízení na zabíjení velkého počtu lidí najednou, poněvadž si vždycky líbovali v kolech a ve strojích a ve výbušninách... <sup>(11)</sup>. Zdejší král se nazývá Velký skřet a zatím ještě on ani jeho smečka naštěstí nic nevyalezli, ale zato se kamarádili s Vrrky (zlí vlci žijící za hranicemi Velké Divočiny). Společně nahnali trpaslíkům s Bilbem a čarodějem pěkný strach.

Podivnou epizodní postavičkou je Glum. Jmenoval se Sméagol, ale poté, co kvůli prstenu zabil svého přítele, byl vyhnán ze svého rodu (nejspíš příbuzní hobitů), usadil se pod Mlžnými horami a stal se Glumem. Drobným, slizkým tvorem, tmavým s kulatýma bledýma očima ve vyzáblém obličeji. Loví ryby a sem tam i skřety. Šišlá a vydává zvuk, podle kterého má i jméno: „Glum“. Ze všeho nejvíce si cení svého prstenu, svého miláčka. Je vychytralý, osamocený, možná by nám ho mohlo být i líto, ale moc prstenu ho činí poněkud paranoidním a agresivním.

Orlové. V tomto případě opravdu obrovští ptáci se svým velitelem – Pánem orlů. Jsou to přátelští tvorové (chovají se a mluví jako lidé), kteří několikrát poskytnou našim přátelům pomoc.



Důležitou pomoc jim poskytne i Meddřed. Kožoměnc, tvor, který mění svoji kůži: „někdy je ohromný černý medvěd, někdy veliký, silný člověk s mocnými pažemi a s divokým plnovousem<sup>(121)</sup>.“ Je obklopen mluvícími zvířaty, které mu pomáhají. Živí se většinou smetanou a medem. Není příliš rád, když ho někdo vyrušuje, rád však pomůže, pokud ho přesvědčí, že opravdu potřebují pomoc. Také je zvědavý, čehož Gandalf využije.

Pavouci jsou i tady ona osminohá stvoření, ale obrovitých rozměrů, mluvící lidskou řečí a toužící po masíčku z trpaslíků. Naštěstí se dají snadno naštvat a vyprovokovat k neuváženým činům. Trochu zlomyslní.

V Jezerním městě se setkáváme s lidmi. Nejvýraznější představitelé jsou starosta a Bard. Starostovi velmi záleží na jeho moci, bohatství a slávě. Není příliš statečný, ale je vychytralý. Naproti tomu Bard je sice trochu sveřepý, pesimistický, ale pravdomluvný a poctivý, nebojí se udělat věci, které jsou správné, ale nebezpečné. Také je výborný lučištník.

Nemalou roli sehraje také starý drozd, který umí mluvit, ale jeho řeči rozumí jen Bard a tak si musí na pomoc zavolat havrana ze starého rodu, který bude tlumočit pro trpaslíky. Díky drozdovi se Bard doví o drakově slabině. A díky havranovi se trpaslíci doví, že Šmak je mrtvý a k paláci táhnou lidé, kteří si chtějí vzít část pokladu.

Jako posledního zde máme draka Šmaka. Starý, přesto ještě kolosální, rudozlatý drak s jednou hlavou, netopýřimi křídly, obrovským ocasem, železnými šupinami, bledým břichem s pancířem z drahokamů a úlomků zlata, které mu zarostly do těla, přesto s lysinou v jamce na levé části prsou, která se mu stane osudnou. Chrlí oheň. Mluví lidskou řečí. Myslí si o sobě, že je chytrý a lstivý. Nám se jeví jako pyšný a vychloubačný.

### **3. 5. Prostředí**

Děj se odehrává ve vymyšleném, fantasy prostředí, které však má vzor v místech, kde Tolkien vyrůstal (Anglie – Worcestershir, Birmingham, Sarehole a Oxford).

Navštívíme útulnou noru Dno pytle v Kopci a seznámíme se zákoutím, jako stvořeným pro hobity – Krajem. Projedeme nevlídnou Pustinu (nazývanou též Divočina), tady žijí zlí tvorové. Právě do jejich doupěte se dostaneme. Podíváme se do podivuhodně krásného

údolí Roklinka (také Imladris), kde žije v Posledním domáckém domě elf Elrond a jeho přátelé. Budeme vláčeni pod horami, zde se schovávají skřeti a tvor jménem Glum. Poznáme, kde žijí orli. Jak vypadá Meddědova síň. Budeme trpět hladem v Temném hvozdě. Zjistíme, jaké to je u elfů, žijících v Temném hvozdě (hlavně si prohlédneme jejich žalář). Uvítají nás v Jezerním městě (místě, které je celé vybudované na jezeře) a hlavně si prohlédneme trpasličí palác, přeměněný v drakovo doupě.

Autor popisuje krajinu tak, jak ji vnímá Bilbo: „Napřed projížděli zemí hobitů, širokou solidní krajinou, obydlenu slušnými usedlíky, s dobrými silnicemi, s občasnými hospodami, a tu a tam potkali nějakého trpaslíka či sedláka, který si šel pěkně po svém. Pak přišli do krajů, kde lidé mluvili divnou řečí a zpívali písně, jaké Bilbo ještě nikdy neslyšel<sup>(13)</sup>.“

#### **4. Kompoziční složka**

Kompozice je chronologická. Pouze ve chvílích, kdy se Bilbo oddělí od trpaslíků je retrospektivní (přibližuje nám, co zatím dělali trpaslíci).

Pro dramatickou výchovu je důležité, že vnitřní výstavba děje má kompozici dramatického oblouku. Na začátku se seznamujeme s jednajícími postavami (svačina trpaslíků a Gandalfa u Bilba) a je nastolen počáteční konflikt (nalézt a získat zpět uloupený poklad). Během děje se odehrávají menší konflikty, které jsou ihned řešeny (zlotří, skřeti, pavouci, elfové,...). Poté dojde ke krizi (dělení se o poklad, Bilbo na protest opouští trpaslíky). Na konci je rozuzlení (velká bitva, která skončí vítězně a po níž trpaslíci zmoudří) a ukončení konfliktu (uznání práva na poklad, usmíření).

#### **5. Jazyková složka**

Autor využívá spisovný i hovorový jazyk. Celým dílem nás provází vypravěč, který nás upozorňuje na nedostatky některých rozhodnutí, upřesňuje a seznamuje nás s věcmi, o kterých předpokládá, že nic nevíme.

V knize najdeme množství básní i písní, které osoby recitují či zpívají, aby navodili potřebnou atmosféru.

Postavy jsou profilovány tím, jak mluví. Např. Trpaslík Thorin mluví vznešeně a jakoby v kudrlinkách: „Sešli jsme se, abychom prodiskutovali své plány, své možnosti, prostředky, záměry a opatření. Brzy, ještě před úsvitem, se vydáme na dalekou cestu, ze které se snad někteří z nás, a možná nikdo z nás (s výjimkou našeho přítele a rádce, důvtipného čaroděje Gandalfa), už víckrát nevrátí. Je to slavnostně vážný okamžik <sup>(14)</sup>.“ Naproti tomu zlotří mluví nespisovně: „Byl by nanejvýš jednou do huby. ... Ani ne, dyby se stáhnul a vykostil. <sup>(15)</sup>.“ Glum zase vydává zvláštní zvuk (podle kterého má své jméno) a šišlá: „Ne, ještě ne, milášku! ... Mušíme to hledat, žratilo še to, glum! <sup>(16)</sup>.“

Pan Tolkien si umí s jazykem pohrát i jinak. Např. když Bilbo mluví s drakem a nechce mu toho moc prozradit, ani být nezdvořilý a neřící mu nic: „Jsem ten, kdo pohřbívá své přátele zaživa a topí je, a zase je zaživa vytahuje z vody. Přišel jsem ze dna pytle, ale v žádném pytli jsem se neoctl <sup>(17)</sup>.

## VI. O projektu

Dramatickovýchovný projekt Hobit je určen žákům čtvrtého ročníku základní školy. Zaměřuje se na přivedení žáků ke čtení a knihám (nalézání potěšení z četby). Zároveň poznání žánru fantasy, který je pro toto období dětí lákavou četbou. Seznamujeme se s hobitem Bilbem a poznáváme, jaké výhody a nepříjemnosti nám přináší přátelství. Co vlastně znamená přátelství a zodpovědnost, kterou sebou nese. Jak se sebou nenechat manipulovat a hlavně poznat, kdy se s námi někdo snaží takto jednat. Jakou moc má bohatství a zda té moci podléháme.

Projekt byl realizován ve školním roce 2005/2006 v mé třídě (celkem 19 dětí – 10 dívek, 9 chlapců) na základní škole Emy Destinové se specializací na jazyky. Moje skupina je však nejazyková (má menší hodinovou dotaci na jazyky než třídy jazykové a výuka jazyků probíhá v nepůlené třídě). Nachází se zde 5 integrovaných dětí se silnou dysgrafií a dyslexií a z toho dva i dyskalkulií. Jedna dívka má potíže s nevyzrálou nervovou soustavou, dva hoši se zvládáním své agresivity (jsou tlumeni léky). Další čtyři děti mají diagnostikovanou slabou dyslexii a dysgrafií. Jeden chlapec jako velmi hyperaktivní. Jedna dívka nerozumí dobře všem českým slovům, protože je původem Vietnamka a rodiče nehovoří dobře česky. Přesto zde nejsou výrazné výchovné potíže. Děti jsou k sobě v rámci možností kamarádké, dokáží jednat i jako celek. Občas dochází k menším hádkám, ale víceméně jsou zde pevně dané kamarádké vztahy. Největší potíže občas činí jejich přílišná komunikativnost (o všem chtějí povídat) a nezvládání projevů hyperaktivity (z ničeho nic se postaví, lezou po židli, ...).

Třída měla předchozí (roční) zkušenost s dramatickou výchovou. Pouze nově příchozí žáci David, Pavel a Terežka žádnou zkušenost neměli.

Hobitovi jsme se věnovali vždy v úterý od 10:55 do 12:35 (to znamená, že jsme na každou lekci měli zpravidla 1 hodinu a 35 minut, 5 minut jsme museli věnovat úklidu třídy, abychom opustili třídu včas). V této době jsme měli mít hodinu vlastivědy nebo přírodovědy (podle toho zda byl sudý nebo lichý týden) a český jazyk čtení.

Třída je v přízemí, kde je kromě ní už jen třída naproti (také nejazyková). Třidu tvoří několik místností. Za dveřmi je úzká místnost sloužící družině, pokud máme ještě vyučování

(odpoledne jsou všechny místnosti družiny) (je zde stolek učitelky, několik malých stolků s židlemi, několik nástěnek a skříňky). Z ní vedou troje dveře. První do samotné třídy, kde se vyučuje, druhé do umývárny ze které je vstup na záchod a třetí, čelí do poslední malé místnosti, která je využívána hlavně na odpočinek (je v ní velká molitanová matrace, několik malých molitanových kostek, polštáře a podél stěny stolky se židlemi, na stolcích je většinou výběr knih).

Lecke probíhaly ve třídě, kde se vyučuje. Kromě mého koutku: lavice a mého stolku, jsou zde tři lavice se židlemi a kruh z lavic a židlí. Samozřejmě tabule, nástěnka, vestavěné skříňky a skříň s televizí a videem.

Snažila jsem se dosáhnout těchto cílů:

**Z předmětu český jazyk a čtení pokrývá tyto očekávané výstupy:**

- Žák pracuje tvořivě s literárním textem dle pokynů učitele a podle svých schopností
- Vyjadřuje své pocity z přečteného textu
- Volí náležitou intonaci, přízvuk, pauzy a tempo podle svého komunikačního záměru

**Z předmětu Člověk a jeho svět pokrývá tyto očekávané výstupy  
(vlastivěda a přírodověda):**

- Určí světové strany na mapě, orientuje se podle nich
- Řídí se podle zásad bezpečného pohybu a pobytu v přírodě
- Orientuje se v základních formách vlastnictví
- Rozlišuje jednotlivé etapy lidského života
- Uplatňuje účelné způsoby chování v situacích ohrožujících zdraví a v modelových situacích simulujících mimořádné události
- Ošetří drobná poranění a zajistí lékařskou pomoc

**Z předmětu Umění a kultura pokrývá tyto očekávané výstupy:**

- vytváří v rámci svých individuálních dispozic jednoduché předehry, mezihry a dohry a provádí elementární hudební improvizace
- porovnává různé interpretace vizuálně obrazného vyjádření a přistupuje k nim jako ke zdroji inspirace

- osobitost svého vnímání uplatňuje v přístupu k realitě, k tvorbě a interpretaci vizuálně obrazného vyjádření

Mým velkým přáním bylo, aby se do třídního kolektivu dobře zapojili i noví žáci a našli zde nové přátele. Měla jsem totiž trochu strach, aby noví žáci mezi celkem pevně utvořenými vztahy našli nějakou spřízněnou duši.

## VII. Výzkum – co o Hobitovi vědí děti

Předtím, než jsem se pustila do vymýšlení strukturovaného dramatu *Hobit*, udělala jsem si malý průzkum (dotazník) mezi dětmi čtvrtých tříd. Přesné znění dotazníku je v přílohách (příloha 2). Ptala jsem se jich zda a jak hodně čtou. Když odpověď zněla: „Nečtu.“ Pokračovaly otázkou zjišťující důvod a co by je ke knize mohlo přivést. Pokud odpověděly, že čtou, ptala jsem se, jestli knihu *Hobit* znají. Pokud neznaly, co by od ní očekávaly. Těch, co knihu znají, jsem se vyptala na charakteristiku trpaslíků a hobita.

Dotazník vyplnilo celkem 84 dětí ze čtvrtých tříd naší školy.

U první otázky se vyskytla potíž. Mnoho dětí pochopilo slova málo nebo vůbec za jednu odpověď, proto jsem ji tedy tak hodnotila. Na první otázku tedy odpovědělo 18 dětí hodně, 48 dětí přiměřeně a 18 dětí málo nebo vůbec. Převaha těch, kteří si myslí, že čtou přiměřeně mě potěšila.

Druhá otázka byla jen pro nečtenáře. Odpovídalo na ní tedy jen 18 dětí. 10 jich odpovědělo, že nemá čas, čtyři k tomu ještě dodali, že je to ani nebaví. 2 děti čtení nebaví a 6 nemůže najít knihu, která by je zaujala.

Zajímalo mě, co děti dělají, že nemají na čtení čas, ústně jsem se tedy dověděla, že mají mnoho kroužků. (Je pravdou, že jen naše škola nabízí velké množství kroužků a děti často odchází ze školy až kolem čtvrté hodiny. Doma si potom musí napsat úkoly, učit se a najít se a pokud o knihu nemají zájem, že by si četli před spaním, asi opravdu nemají čas. Myslím, že některé děti nemají čas také proto, že tráví mnoho času na internetu. U mě ve třídě je velmi oblíbené povídání si přes ICQ, kterým děti tráví někdy i několik hodin.)

Na poslední otázku pro nečtenáře 4 děti odpověděly nic, 9 kdyby předem věděly o čem to je, 1 kdyby ho zaujala ilustracemi a zbytek (4 děti) napsal o čem konkrétně by kniha měla být (historie, příroda, koně a hudba).

Myslím, že je potěšující, že jen 4 děti nemají o knihy vůbec zájem. Zaujalo mě, že jen 1 by se nechal ovlivnit ilustracemi. Vždy jsem si myslela, že ilustrace jsou to, co člověka na první pohled upoutá.

Těch 9 dětí, které by předem chtěly vědět o čem kniha je, hovoří pro dramatickou výchovu. Na druhou stranu, moc mě to nepřekvapilo. Po úspěchu filmu *Pán prstenů* mnoho dětí přečetlo celou trilogii. Stejně to bylo i se zfilmováním *Lva*, *čarodějnice* a *skříň*, kdy se

děti nadšeně pustily do této knihy, ale další díly už tolik nečetly (alespoň děti z mé třídy a dle kolegyně tomu tak bylo i v jiných třídách).

Otázka čtyři byla rozcestníkem pro děti, které napsaly, že čtou hodně nebo přiměřeně.

Z těch, co odpověděly, že čtou hodně četly Hobita 4 děti. 14 dětí tedy pokračovalo k otázce další. Na ni odpověděly překvapivě jen 2 děti ano (když jsem se jich později ptala, zda četly Pána prstenů, většina odpověděla, že ano, problém tedy byl se zapamatováním jména autora). Od Hobita všichni shodně očekávají dobrodružství.

Z dětí, které čtou přiměřeně, četlo Hobita 11. 37 jich odpovídalo na 5. otázku. 12 zná jinou knihu od pana J. R. R. Tolkiena. Jeden čeká od Hobita pohádku, ostatní znovu shodně dobrodružství.

Ti, kteří odpověděli kladně na otázku přečtení knihy Hobit, odpovídali na otázku charakterizace hobita a trpaslíků. U hobita se nejčastěji objevovalo přátelský, potom hodný, několikrát se objevilo i odvážný a po jednom zakroužkování získaly vlastnosti: chytrý, bojácný, zbrklý a rozvážný. Hobit se je tedy pro děti vyloženě kladná postava.

Trpaslíci jsou nejčastěji odvážní, potom lakomí a hodní, po jednom hlase se objevilo také u vlastností chytří, zbrklí a přátelští. Děti tedy nechápou trpaslíky jako opravdu kladné postavy.

Dotazník mi potvrdil, že děti uvítají, když budou o knize předtím, než si ji přečtou něco vědět. Pokud si nějakou knihu přečtou, velmi dobře jsou schopny rozeznávat vlastnosti jednotlivých postav.

Trochu mne mrzí, že jsem dotazník nezadala více dětem, abych měla větší srovnání. Obzvláště z jiných škol, protože naše škola je svým způsobem výběrová a proto by mohl můj dotazník dopadnout na jiných školách jinak.



## VIII. Projekt Hobit

### 1. Seznámení s hobity

**Cíl:** DV – seznámení s Bilbem, jeho původem, důraz na jeho životní styl a zvyky, jeho norou

Čj – vedení dialogu

**Pomůcky:** šátek na zavázání očí, barevná vestička, papírky pro rozdělení do skupin s částmi dne, pastelky, velký balicí papír, figurka (např. ze hry Člověče, nezlob se), papíry a fixky

#### 1. 1. Hra - Honička na babu

Jedno z dětí má zavázané oči a snaží se plácnout jiné dítě, pokud se mu to podaří, předá šátek. Ostatní děti se snaží před dítětem se zavázanýma očima uhýbat a volají: „Slepá bábo, chyt' si mě!“

Nechám několik dětí vystřídat v pozici „slepé báby“.

#### 1. 2. Kruh

Posadit děti na zem do kruhu. „Různé varianty téhle hry jsou známy po celém světě. Dokonce i ve světech vymyšlených. V jednom z vymyšlených světů žije i náš host, kterého za chvíli přivedu. Je trochu plachý a tak na něj smíte mluvit vždy jen jeden. Snažte se zjistit kdo to je, odkud je a jaké má zvyky.“

#### 1. 3. Horká židle – Bilbo se představuje

Tato činnost znamená, že hlavní představitel musí v roli předat nějaké informace a zároveň reagovat na ostatní. Někdy to může být velmi nepříjemné, skoro jako sezení na horké židli.

Učitel si na sebe vezme barevnou vestičku, která symbolizuje hobita Bilba. (Dokud ji má na sobě, chová se jako Bilbo.) Vejde mezi děti a zeptá se, zda si může u nich sednout. Potom už nechá iniciativu na dětech. Pouze pokud jsou děti nesmělé, tak jim může pomoci. Děti by měly zjistit, že je hobit jménem Bilbo, (pokud nevědí co jsou hobiti, měli by zjistit i

to,) pochází z vesničky, žije v noře pod Kopcem, je spíše samotářský, potrpí si na svůj klid a pořádek. V okamžiku, kdy má učitel pocit, že žáci mají všechny informace, rozloučí se a odejde. Zpět přijde už bez vestičky jako učitel.

Rozhovor, co vlastně děti zjistily, co si o hostovi myslí, jaký na ně udělal dojem. Jak podle nich tráví svůj den.

#### **1. 4. Improvizace – Bilbův den**

Rozdělení do skupin pomocí papírků s nápisy RÁNO, DOPOLEDNE, POLEDNE, ODOPOLEDNE a VEČER. (Od každého papírku je počet, který chceme mít ve skupině.) Každé dítě si vylosuje jeden a podle nápisu se utvoří skupiny. Mají za úkol vytvořit krátkou improvizaci (scénku, kterou si rámcově domluví), jak Bilbo tráví danou část dne. Ponecháme dětem asi pět minut na domluvu. Mohou využít veškeré zařízení třídy. Po uplynutí času děti předvedou své krátké improvizace ve sledu ráno, dopoledne, poledne, odpoledne a večer.

Po předvedení si sedneme zpět do kruhu. Co jsme se o Bilbovi dověděli teď? Jaký je jeho typický den? Baval by nás takový život? Co ještě chceme o hobitech a Bilbovi vědět?

#### **1. 5. Kresba Bilbovy nory**

Zkusíme si co nejpřesněji udělat náčrt hobití nory. Učitel přinese velký kus balícího papíru. Děti mohou zůstat ve skupinkách tak, jak byli na předchozí práci nebo (pokud docházelo k velkým sporům) je možné je rozdělit znovu. Každá skupinka dostane přidělenou část papíru a část bytu – předsíň, kuchyň, ložnice, obývací pokoj a spíž. Pastelkami pak děti nakreslí, jak zadaná část nory vypadá, jaké je uvnitř vybavení. Když mají hotovo, nechat si detailně popsat, co kde leží, k čemu to slouží.

#### **1. 6. Bilbovy myšlenky – vztah k věcem a noře**

Učitel vezme figurku (např. ze hry Člověče, nezlob se) a položí ji do některé z dětmi namalovaných místností. Děti, které na té místnosti pracovaly se postaví. Koho se učitel dotkne, ten řekne vztah Bilba k dané místnosti. Když vezme učitel do ruky figurku, žáci si sednou a vstane další skupina, podle toho, kam učitel položil figurku.

## **1. 7. Brainstorming – shrnutí informací o Bilbovi**

Děti při této technice mohou vyslovovat cokoliv je k danému tématu napadne, nic nesmí být hodnoceno či dokonce kritizováno. V druhé fázi pak můžeme nesouvisející věci vyškrtat, najít to nejvhodnější.

Děti sedí v kruhu kolem papírů a fixek. Úkolem je shrnout, co všechno se o Bilbovi dověděly. Každá informace se zapisuje na papír. Snažíme se dát Bilbovi konkrétní tvar a vlastnosti. Po skončení je vhodné připíchnout papír s Bilbovou norou a informacemi o Bilbovi někam na přístupné místo.

## **2. Reflexe Seznámení s hobity**

### **2. 1. Hra**

Překvapilo mě, že děti tuto honičku neznají. Velmi je to bavilo a dalo mi dost práce tuhle hru ukončit v čase, který jsem jí vymezila.

### **2. 2. Kruh**

Děti jsou zvyklé sedět v kruhu, proběhlo bez potíží. Jen Vladimír, když jsem řekla vymyšlený svět, musel třídě sdělit, že se říká fiktivní a proto jsou knihy s vymyšlenými příběhy scient-fiction, čímž rozhovor na chvíli stočil nechtěným směrem (obzvláště po Honzíkově poznámce, že přijde robot).

### **2. 3. Horká židle**

Napřed se nikdo na nic neptal, potom mluvilo několik dětí najednou. V roli Bilba jsem je usměrnila, že takhle jim opravdu nerozumím a moc křičí. Šimon se ujal role mluvčího a kdo se chtěl na něco zeptat, pošeptal mu to. Pokud s tím Šimon souhlasil, zeptal se, pokud ne, zhodnotil tazajícího jako hlupáka a odmítl se „na takovou kravinu“ zeptat. Vedlo to sice ještě k několika krátkým hádkám, ale nakonec se dověděly všechny potřebné informace.

Při rozhovoru o tom, co se dověděly, si někteří stěžovali na Šimona místo, aby sdělovali, co vědí.

Ukázalo se, že náš (můj) Bilbo je (kromě informací, které jsem se snažila jim předat) velice klidný, jen nemá rád, když se někdo hádá a moc křičí. Působí dojmem, že by něco snědl a je osamělý. Asi s ním bude „pěkná nuda“.

## 2. 4. Improvizace

Než došlo k improvizaci, musela jsem řešit Amálčin problém s Kát'ou (nechtějí být spolu), ale potom už se děti zabraly do vymýšlení. Nechala jsem jim na to více času, protože některé skupiny vymýšlely vtipné pointy.

Ráno probíhalo pro Bilba velmi náročně. Vzbudil ho kohout. Bilbo ihned dostal chuť na kohoutí pečínku. Zavolal proto svého souseda, aby mu zabil kohouta. Společně ho stáhli z kůže, přičemž se pořežali a museli se navzájem ošetřit. Konečně byl kohout v troubě, když si Bilbo uvědomil, že ho zítra nikdo nevzbudí. Nejdříve chtěl tahat kohouta z trouby, ale šla kolem sousedka a řekla mu, že to už nejde. Po chvíli dohadování se Bilbo uklidnil a poslal si ji do města pro nového kohouta. Jak dodal vypravěč, vše skončilo dobře.

Dopoledne si Bilbo vyšel na procházku. Obdivoval se vzrostlým stromům a poslouchal švitoření ptáčků. Užil si klid v lese.

Poledne strávil u obrovského oběda, který mu rušilo neustálé padání příborů na zem. V půlce oběda už neměl čím jíst a musel si jít umýt alespoň lžící. Byl z toho velmi nešťastný, takže si pustil rádio, kde vyprávěli vtipy. Po dojedení umyl nádobí a šel si lehnout.

Odpoledne pracoval na své zahrádce. Pěstoval si tabák, aby mohl kouřit. Tabák však rostl velmi pomalu a tak musel do obchodu. Velmi protivná paní prodavačka mu nechtěla nic prodat, protože jí nechtěl říct recept na své medové koláčky. Bilbo tedy zašel ke svému kamarádovi a spolu s ním kouřili až do večera. (V tuto chvíli jsem jim to stopla, protože začali hrát, že se Bilbo „zkouřil“, protože to byla droga. Proběhla diskuse o tom, zda by Bilbo něco takového udělal, kluci argumentovali, že to je přeci legrace, ostatní naštěstí řekli, že ne. Jůla prohlásila: „To sem přeci vůbec nepatří, viděli jste Pána prstenů, hobiti jsou prostě správní, ti takovéhle věci nedělají, i když občas kouří.“ Na další den si měli přinést informace o drogách a jednu hodinu jsme věnovali této problematice. Shodou okolností potom v květnu proběhl na celé škole projekt Nezačnu kouřit, který vyvrcholil letos v říjnu vernisáží v Prev-Centru.)

Večer se Bilbo pořádně navečeřel. Po večeři si šel lehnout a celou noc se mu zdálo o různých jídlech.

V kruhu jsme se ještě jednou dostali k problematice kouření a dohodli jsme se, že bude kouřit z dýmky, ale pouze tabák. Všechny zajímalo, proč se s ním vlastně tak podrobně

seznamujeme, zda si zahrajeme Pána prstenů. Odpověď zněla, ne dovíme se, jak Bilbo k Prstenu přišel. Několik kluků to zklamalo, chtěli bojovat se skřety. Utěšila jsem je, že i na boj se skřety dojde.

## 2. 5. Kresba

Chvíli jsem rozmýšlela, zda nemám tuto techniku vynechat, když se všichni už tak těší na dobrodružství, ale nebyla jsem si jistá, zda by pak dobře pochopili Bilbův děs, když mu doma „úřadují“ trpaslíci. Vysvětlila jsem tedy dětem: „Abychom se mohli někam vydat, musíme vědět, co všechno opustíme, jestli nám to za to stojí. Pojd'me se teď společně vydat do Bilbovy nory.“ Děti kreslí moc rády. Kreslily by klidně celou hodinu, kdybych je nechala.

## 2. 6. Vztah k věcem

Všechny skupinky si na své práci velmi zakládaly a tak měl Bilbo každou místnost moc rád a měl tam samé skvělé věci. Například ve spíži měl celý výběr různých sýrů, mas, marmelád a hlavně archivního vína. To mě přivedlo na myšlenku, aby mi skupinky sdělovaly, co v té místnosti má Bilbo nejraději, co je nejcennější. Připravovala jsem tak půdu pro trpaslíky.

## 2. 7. Brainstorming

Protože jsme už měli opravdu málo času, řeklo každé dítě po kruhu jednu věc, kterou si o Bilbovi zapamatovalo, kdo nevěděl nebo nechtěl mluvit, řekl: „Dál“ a já jsem zapisovala. Napadlo mne, že kdybychom měli více času, nebylo by špatné nechat je Bilba nakreslit. Zvažovala jsem, zda to mám zařadit do další hodiny, ale rozhodla jsem se, že to už by nebylo účelné.

Kruh projel několikrát, protože někteří si vzpomínali na stále další a další věci. Zapsali jsme i jaké věci v které místnosti má Bilbo nejraději. Po skončení, zatímco děti uklízely třídu, jsem papír s kresbou i papír s poznámkami dala na kolíčky na šňůru vedle tabule, aby je měly děti na očích po celý týden.

### 3. Přicházejí trpaslíci

**Cíl:** DV - seznámení s Gandalfem a trpaslíky, příprava dobrodružství

Čj - umět vyjádřit své city a pocity slovy

Hv – poznávání hudebních nástrojů, práce s Orffovými nástroji, ozvučení textu

**Pomůcky:** triangl, kniha Hobit, Bilbův znak – vestička, papírky s názvy nástrojů pro rozdělení do skupin, Orffův instrumentář, pro každou skupinu 2 sloky z trpasličí písně (str. 21 až 22), sešit s nápisem Deník a jménem Bilbo Pytlík

#### 3. 1. Hra - Honička - Bilbo není doma

„Všechny děti se promění v myši, které bydlí u Bilba v noře. Když je Bilbo doma, musí být zalezlé a v tichosti dělat nějaké práce u kterých se nemusí hýbat, protože kdyby je viděl, hned by všude rozestavěl pastičky. Když však odejde z domu, mají myši přé. Mohou běhat, skákat a křičet po celé noře. Hned jak se vrátí, musí však zalézt a být zase tiše.“ Učitel hru řídí pokyny: „Bilbo není doma“ a „Bilbo je doma“. Pokud je třída hodně hlučná, je vhodné doplnit pokyn například úderem na triangl.

#### 3. 2. Rekapitulace

Kruh. Co si děti pamatují z minulé lekce. Společně si přečíst a prohlédnout oba výtvary z předchozí hodiny.

#### 3. 3. Četba z knihy – Seznámení s Gandalfem

Učitel čte z knihy (kapitola I. str. 13 „Kdysi dávno, jednoho ...“ . Až str. 15 „Čarodějové jsou přece jen čarodějové.“)

#### 3. 4. Narativní pantomima – Někdo přichází

Všichni pantomimicky reagují (hrají) na to, co učitel říká. Každý je v roli Bilba. „Bilbo příštího dne na Gandalfa málem zapomněl. Těsně před dobou svačiny se ozvalo pronikavé zařinčení domovního zvonku. V tom si vzpomněl! Honem běžel postavit na čaj, připravil druhý šálek s podšálkem, pár koláčů navíc a pospíchal otevřít. Už se chtěl omluvit, že nechal Gandalfa čekat, ale před dveřmi stál trpaslík. Sotva Bilbo otevřel dveře, vešel

dovnitř. Představil se jako Dvalin. Bilbo ho překvapeně pozval dál, aby s ním posvačil. Začali svačit, když zvonek začal zvonit hlasitěji než prve. Bilbo šel otevřít, za dveřmi však nestál očekávaný Gandalf, ale další trpaslík. Jmenoval se Balin a poprosil Bilba, že by si dal pivo. Bilbo mu pro něj tedy došel. A zase zvoní zvonek. Bilbo se žene ke dveřím a za nimi jsou další dva trpaslíci: Fili a Kili. Hned se hnali k Dvalinovi s Balinem. Bilbo se napil a zas řinčí zvonek. Bilbovi už se ani nechce jít otevřít, ale ten zvonek je čím dál hlasitější. Za dveřmi stojí dokonce pět trpaslíků. Jmenují se Dori, Nori, Ori, Oin a Gloin. Všichni se pohodlně usadili a začali se dožadovat světlého piva, kávy, čaje, koláčků a vdolečků. Bilbo se jim snaží všem vyhovět a tak má plné ruce práce. Do toho se ozve bušení na dveře. Někdo do nich mlátí holí. Do jeho nově natřených dveří někdo tluče. Bilbo rozčileně otevře a na prahu stojí další čtyři trpaslíci, tentokrát už konečně i s Gandalfem. Nově příchozí se jmenují Bifur, Bofur, Bombur a Thorin. A hned si začali objednávat, co všechno by si dali.“

### 3. 5. Kruh

Jak je asi Bilbovi? Co k trpaslíkům cítí? Proč tam asi trpaslíci jsou? Děti se k otázkám vyjadřují po kruhu, nemusí odpovídat na všechny otázky. Jde hlavně o jejich pocity, aby dokázaly říct, jak se v roli Bilba cítily. Kdo nechce mluvit, řekne dál.

### 3. 6. Recitace za doprovodu Orffova instrumentáře – trpasličí píseň

„Zkusíme se teď vžít do trpaslíků. Zkusíme je pochopit. A zkusíme to přes jejich hudbu.“

Připravíme si papírky s názvy pěti nástrojů – flétna, bubínek, harfa, housličky a klarinet. Od každého nástroje vyrobíme tolik papírků, aby se děti spravedlivě rozdělily do pěti skupin. Každé dítě si nalosuje jeden. (Je také možné udělat místo nápisů obrázky nástrojů.)

Když jsou všichni ve skupině, dostane každá skupina část trpasličí písně (2 sloky) ze str. 21 až 22. Spolu s tím dostanou napsáno jejich pořadové číslo. Někam v místnosti, kam mohou všechny skupiny, se dá Orffův instrumentář (lépe pokud může mít každá skupinka svůj). Úkolem každé skupinky je ozvučit svůj kousek písně. Mohou zpívat, hrát, recitovat.

Až budou všechny skupiny hotovy, ujasníme si, že každá skupina ví, kdy má předvést, co připravila (mají napsané pořadové číslo). Potom ve třídě zatemníme tak, aby bylo světlo jen tam, kde budou skupinky předvádět. Učitel cinkne na triangl a nechá ho chvíli znít, to bude

vždy signál pro skupinu, která je na řadě, že má jít na osvětlené místo. Po každém cinknutí se skupiny vystřídají. Zakončíme chvilkou ticha.

### 3. 7. Kruh

Můžeme nechat tmou, abychom nepokazili atmosféru. Každý po kruhu (nikoho nenutíme) řekne, jak se cítí. O čem ta píseň asi je, co chtějí trpaslíci udělat a co se jim přihodilo. Společně se domluvit na jedné verzi toho, co se trpaslíkům stalo a co mají v plánu.

### 3. 8. Deník – Gandalfův plán

Učitel přinese sešit s nápisem Deník a jménem Bilbo Pytlík. Přečte, co si toho večera Bilbo zapsal. „Když trpaslíci dozpívali, ujal se slova Thorin. Asi je jejich velitel. Povídal cosi o tom, že půjdeme zabít draka (upravit podle toho na čem se děti dohodly, že mají trpaslíci v plánu) a vzít si jejich zlato. Mě pořád nazýval zlodějem. Ozval jsem se, že nejsem žádný zloděj, ale Gandalf mě zarazil, ať mlčím, že mi sám vyryl na dveře značku. Potom nám ukázal plán Hory. Byl na něm runový nápis, který pravil, kde je tajná cesta se zamaskovanými dveřmi. A Gandalf má od těch dveří klíček. Dal ho Thorinovi. Pak se začali radit jak se tam dostaneme a já, že se tam vloupám. Nabídl jsem jim, že zde mohou přespat, ale nikam s nimi nejdu. Jenže slíbili mi jednu čtrnáctinu pokladu a ta píseň mi pořád zní v uších.“

### 3. 9. Vnitřní hlasy - rozhodnutí

Děti se postaví do řady. (Pokud jich je hodně, postaví se do dvou řad proti sobě.) Učitel vezme do ruky Bilbovu vestičku. Pošle ji po řadě. Kdo ji má v ruce, poradí Bilbovi zda se má na výpravu vydat či ne.

Podle toho, jestli se více dětí vyjádřilo pro to, aby šel nebo aby nechodil, učitel zakončí lekci. Pokud se žáci rozhodnou, že má jít, sundá z nástěnky Bilbovu noru a řekne, že Bilbo se tedy druhý den vydal za dobrodružstvím a my se vydáme s ním. V případě, že rozhodnutí znělo nejde, ukončí učitel hodinu slovy: Bilbovi se však o drakovi zdálo i v noci. Proto zaspal. Co to mělo za následek se dovíme až příště.



## 4. Reflexe – Přicházejí trpaslíci

### 4. 1. Hra

Děti by nejraději hrály delší dobu, protože tenhle typ hry moc často nehrajeme. Myslím, že můj úmysl, aby si připomněli, že Bilbo má rád svůj klid moc nevyšel. Zaujala je hra sama o sobě. Bavilo je vymýšlet různé činnosti, které mohou dělat, když je Bilbo doma. A samozřejmě také řídit, když Bilbo doma není. Myslím, že kdybychom nebyli tak daleko od ostatních tříd, určitě by na nás někdo přišel, že děláme příliš velký hluk. Ale nepřišlo mi správné jim v tom bránit.

### 4. 2. Narativní pantomima

Ne všichni se dokázali soustředit. Několik chlapců začalo běhat bezcílně po třídě. Protože si jich ostatní nevšimli, nechala jsem je. Vláďa se ke konci zeptal: „Kolik těch zatracených trpaslíků ještě bude?!“ Jůla ho hned napomenula, že je to pantomima a musí být potichu. Vláďa se sice zaškaredil, ale opravdu to již dál nekomentoval. Chtěla jsem zařadit, že trpaslíci rozbili některou z Bilbových oblíbených věcí, (proto jsem si je také zapisovala), ale nakonec mi přišlo, že to není zapotřebí.

### 4. 3. Kruh

Většina dětí se rozčilovala, že jsou ti trpaslíci pěkně drzí. Nikdo je nepozval a oni si klidně rozkazují. Patrik řekl: „A chtějí mi sníst všechno moje jídlo. Já jim nic nedal. Schválně jsem to všechno zamknul.“ Také je zajímalo, proč to tak Gandalf nechá. Nakonec došli k závěru, že v tom má nejspíš prsty. A určitě věděl, že přijdou.

### 4. 4. Recitace

Ze začátku jsem musela několikrát vysvětlovat, jak to myslím a co konkrétně po nich chci. Po té se stejně ještě několikrát přišli zeptat, zda smějí to nebo ono. Ze všech nástrojů se jim nejvíce líbila tamburínka a triangel. Anička si půjčila mou flétnu (hraje již několik let), Vojta ihned litoval, že ve třídě nemáme klavír (také na něj hraje již několikátým rokem), že umí zahrát jednu melodii, která by se k tomu skvěle hodila. Přinesla jsem tedy do třídy ještě klávesy. Na klávesy ovšem chtělo okamžitě hrát několik dětí, které jen baví vyluzovat zvuky.

Protože by se pohádali, řekla jsem, že v tuto chvíli k nim smí jen Vojta, jelikož si to potřebuje nacvičit. (Slíbila jsem jim, že na ně budeme hrát o hudební výchově.)

Když měli všichni připraveno, ujistila jsem se, že všichni vědí, kdy mají přijít na řadu. Pro jistotu jsme si to i vyzkoušeli (skupinka přišla, já zazvonila a skupinky se vystřídaly, znovu zvonek, nové střídání).

První skupina se doprovázela vyt'ukáváním rytmu tamburínkou a svá slova celá skupina naráz odrecitovala.

Druhá skupina měla za doprovod flétnu. Recitoval vždy jen jeden a po dvou verších se vystřídali. Anička jim do toho hrála slabě melodii.

Třetí skupina si zvolila tamburínu a triangl. Na začátku každého verše jednou cinkli a mluvili do doznívajícího tónu. Mluvili na střídačku vždy jeden. U slov „pro svoje zlato ztracené“ začali chřestit tamburínou a stupňovali hlasitost tak, že ztracené už téměř křičeli. Také u slov „neslychal z hlubin, ani hru“ zazněla tamburínka. Tentokrát ovšem na začátku všichni křičeli a postupně zeslabovali, až hru téměř zašeptali.

Čtvrtá skupina byla Vojtova. Vojta hrál na klávesy melodii a zbylá dvojice vždy řekla verš a Vojta ho po nich zaspíval. (Tady se bohužel projevila Šimonův nepříliš kamarádský vztah k Vojtovi a prohlásil: „Zase se musí vytahovat.“ Než jsem stihla zareagovat, ostatní dělali: „Pšt, vždyť je to hezký.“ Myslím, že Šimona to hodně překvapilo, protože je vůdcem třídy a většinou je vše co řekne uznáváno. Nejspíš i proto zmlkl.)

Poslední skupina se rozhodla také pro triangl. Využili ho na začátku obou slok a potom na konci. Střídali se v recitaci vždy po verši. Vypadalo to téměř jako rozhovor.

Měla jsem velkou radost z toho, že vydrželi být potichu a dodržet předepsaný řád, ale hlavně z toho, že žádná skupina se na to nevykašlala a opravdu se jim to podařilo.

#### **4. 5. Kruh**

Nechala jsem zhasnuto a zatažené žaluzie, jen nad tabulí se i nadále svítilo. Většinu dětí se to moc líbilo. Dokonce padaly věty typu: „Já z toho mám úplně husí kůži.“ „Mám takový divný pocit.“ „Bojím se.“

Na tom, o čem píseň je, se shodli poměrně rychle. Nejdříve sice padlo pár návrhů, že přišlo tornádo a oni tak přišli o zlato, ale rychle se domluvili, že to byl drak, který je všechny spálil. A ti co přežili jsou moc smutní, protože přišli o své zlato. A tak ho chtějí tomu drakovi vzít. Vznikla menší polemika, jestli také umřeli nějací trpaslíci. Nakonec se domluvili, že ano.

## 4. 6. Vnitřní hlasy

Několik dětí se vyjádřilo, že by měl raději zůstat doma, ale zbytek radil, aby šel. Zajímavé byly důvody proč má jít. Objevili se peníze, majetek, prožití dobrodružství, pomoc trpaslíkům, ale i najítí hodné ženy, která by mu vařila. Proč nejít bylo většinou, že je to nebezpečné nebo že ti trpaslíci mu stejně nic nedají, protože jsou drzí.

Když jsem dětem řekla, že se tedy vydá na dobrodružství a my s ním, zeptal se mě Filip, jestli opravdu budeme bojovat s drakem. Mé „uvidíme“, pojal jako jasné ano a ihned začal s klukama rozebírat taktiku jak nejlépe zabít draka. Potěšilo mě, že je téma zaujalo natolik, že se mu věnují i mimo práci. Holky zase probíraly Bilbův deník. Jestli si do něj píše denně. A také, jestli by si tam zapsal, kdyby se mu líbila nějaká dívka.

## 5. Skopová pečeně

**Cíl:** Dv: začátek dobrodružství, setkání s první větší nepříjemností, zjištění, že trpaslíci na Bilba spoléhají

VI: rozpoznání nátlaku

Čj: psaní deníku, práce s textem – utváření příběhu z výchozí informace

**Pomůcky:** Bilbův deník, papíry, pera, Orffovy nástroje, lahve s vodou, igelitové pytlíky a další věci vyluzující zvuky, pro každou skupinu papír s úkolem a papír s textem, kniha Hobit

### 5. 1. Hra - Honička - Bilbův sen

Podle toho jak skončila minulá hodina začneme motivací. Pokud se Bilbo má vydat na dobrodružství: „Bilbo se noc před odchodem příliš nevyspal, celou noc se mu zdálo, že ho honí drak.“ Má-li Bilbo zůstat doma: „Bilbo se celou noc převracel a nemohl se zbavit noční můry o drakovi, který ho pronásleduje.“

Vybere se jeden drak (může to být i učitel) a ten honí ostatní. Koho se dotkne, ten se změní v dalšího draka. Vyhrává, kdo poslední zůstane Bilbem. Je dobře, pokud drak (draci) při hře dělají nějaké zvuky, velmi to pomůže atmosféře.

## **5. 2. Narativní pantomima - Gandalf zasahuje (varianta, kterou zahrají pouze skupiny, kde se Bilbo rozhodl zůstat doma)**

Všechny děti jsou v roli Bilba. Učitel pomalu říká, co se s Bilbem děje a děti na to reagují, pohybují se po místnosti.

„Bilbo byl velice rád, když se vzbudil a zjistil, že je doma, v bezpečí, ve své útulné noře. Jenže další pohled na hodiny mu řekl, že spal velmi dlouho. Určitě zameškal snídani a možná i první svačinu. Honem utíkal do kuchyně, aby si uvařil vajíčka na měkko. Právě je vkládal do vody, když se ozvalo zabušení na dveře. V tom okamžiku si vzpomněl, jaké měl včera hosty a co po něm všechno chtěli. Pohled na věšák ho ujistil, že odešli. Co když se pro něco vrátili? Raději bude dělat, že není doma. Ale někde v koutku duše ho to dobrodružství zajímalo. A možná ho trochu mrzelo, když bouchání přestalo. Po snídani se chtěl pustit do mytí nádobí, když náhle uslyšel hlas: „Už jste měl být dávno na cestě do Povodí.“ Byl to Gandalf. Bilbo už už otvíral pusku, aby odsekl, že na žádnou cestu nejde, když se Gandalf ozval znovu: „Na to teď není čas, už musíte vyrazit. Honem.“ Bilbo chtěl protestovat, když zjistil, že ho nohy nesou ke dveřím. Byl z toho tak vyděšený, že když Gandalf pronesl: „Tak si trochu pospěšte,“ rozeběhl se a běžel celou cestu do Povodí.“

## **5. 3. Kruh (varianta pro skupiny, kde se Bilbo rozhodl zůstat doma)**

Jak bylo dětem v roli Bilba? Co cítili? Vydali by se oni na cestu? Mohl si Bilbo vybrat?

## **5. 4. Zápis do deníku (všechny skupiny)**

Jako motivaci přečíst úryvek z deníku Bilba, „V Povodí jsem se setkal s trpaslíky. Měli pro mě připraveného poníka s nákladem jídla. Cesta tedy ubíhala zprvu příjemně. Jenže s přibývajícím tmou se věci zhoršovaly. Stalo se i pár nepříjemných věcí.“

Děti se rozdělí do skupin podle barvy oblečení. Skupiny by měly být zhruba tři až čtyřčlenné, aby dobře pracovaly. Každá skupina dostane papír a pero. Mají za úkol napsat jednu z těch nepříjemných věcí tak, jak si to Bilbo zapsal do deníku.

Dětem necháme dost času na zpracování tohoto úkolu. Pokud skupina nemá dost zkušeností, je dobré si udělat napřed kruh s burzou nápadů, co se mohlo stát za nepříjemností. Nechat děti říci více nápadů, aby si potom mohly vybrat, co zpracují do deníku.

Než mají všechny skupiny hotovo, necháme je domluvit se, kdo nám úryvek z deníku přečte. Své úryvky přečtou všechny skupiny.

## 5. 5. Simultánní improvizace - Setkání se zlobry

Shrneme informace z předchozí činnosti (trpaslíci a Bilbo tedy zažili na své cestě to, to a to). Pokud žádná skupina nenechala Bilba a trpaslíky okrást, řekneme, že ještě k tomu všemu, přišli o své věci. „Byla noc a oni měli velký hlad. Do toho začalo pršet. Nedaleko v temném lese je vidět nějaké světlo, asi oheň. Trpaslíci se rozhodnou vyslat Bilba jakožto lupiče na výzvědy. Když se mu moc nechtělo, připomněli mu, že je lupič a že by se tak měl chovat, pokud ovšem není jen nějaké budižkničemu. Bilbo tedy vyrazil.“

Děti zůstanou ve skupinkách. Polovina skupinek, dostane za úkol ozvučit atmosféru pomocí Orffových nástrojů a lahví s vodou, igelitových pytlíků a dalších věcí ve třídě.

Druhá část skupinek dostane papír s úkolem: „přečíst si co Bilbo uviděl, když dorazil k ohni a zahrát to.“ K tomu dostanou papír s textem: „Bilbo uviděl kolem ohně tři obrovské postavy. Byli to zlobři, zlí obři, kteří se právě dohadovali o tom, že už mají dost neustále jíst jen skopovou pečení. Věděl, že jediný způsob, jak je zabít, je aby spatřili denní světlo. Zlobři totiž denní světlo nesnášejí a když na ně dopadne, promění se na kámen.“

Necháme dětem několik minut na přípravu. Na daný signál (např. cinknutí na triangel) začnou skupiny ozvučovat a všechny najednou hrát. Můžeme udělat trochu tmou.

Předem se domluvíme, že skupina, která téma vyčerpala, dohrála svou improvizaci si půjde sednout do lavice. Až budou všechny děti sedět v lavici, dáme pokyn skupině, která ozvučovala, aby přestali.

Skupiny si prohodí role a znovu totéž.

## 5. 6. Kruh

Napřed řekne každá skupinka, co jejich Bilbo prožil. Jak setkání se zlobry dopadlo, jaké fínty Bilbo použil a zda zlobry zneškodnil. Hráli v tom nějakou roli i trpaslíci? Poté i pocity ze hry, za Bilba i za sebe. Co cítí k trpaslíkům, kteří tam Bilba poslali, jak by reagovaly děti na místě Bilba. Nechaly by se tam poslat? Proč tam Bilbo vlastně šel?

## 5. 7. Četba – nález

Krátce shrnout co Bilba tedy potkalo (vycházet z toho, co jsme slyšeli od dětí). A navázat tím, že náhle se u nich objevil Gandalf. (Podle toho co všechno se Bilbovi přihodilo, ho ošetřil, usušil, vyprostil z vězení a podobně.) „Nedaleko od zlobřího úkrytu byla jeskyně, kam je Gandalf odvedl.“ A začít číst str. 44: „Po zemi se válely kosti a ve vzduchu ...“ až k „až si budeme moci přečíst ty runy na nich, dovíme se o nich víc.“

Tím lekcí ukončit, že příště se dozví víc a nejen o runách.

## 6. Reflexe Skopové pečeně

### 6. 1. Hra

K této honičce jsem vzala herní systém z honičky, kterou mají mé děti velmi rády, z Tarantulí. Chtěla jsem je tím motivovat k další činnosti s Bilbem, abychom si nemuseli příliš mnoho rekapitulovat, což se podařilo.

Stala jsem se prvním drakem a brzy poznala, že jsem si vymezila příliš velký prostor. Byla jsem moc ráda, když se mi konečně podařilo někoho chytnout. S přibývajícimi draky děti čím dál víc pištěly (ti, co ještě nebyli chyceni) a křičely (ti, co už se stali draky a dávali tak najevo, že jsou zlí). Vítězem se stal Dominik, který byl moc šťastný (příliš často nevyhrává).

### 6. 2. Zápis do deníku

Vzhledem k tomu, že děti se minule rozhodly vyslat Bilba na dobrodružnou cestu, začala jsem rovnou tímto cvičením.

Myslím, že honička s drakem jim dostatečně připomenula oč v té cestě půjde.

Děti se do vymyšlení opravdu zabraly a chodily se ptát, zda to, co vymyslely je nepříjemná věc nebo jestli mají Bilbovi a trpaslíkům provést něco méně nepříjemného.

Při čtení z deníku jsem se dověděla tyto nepříjemnosti: Bilbův kůň špatně šlápl a Bilbo z něho spadnul, přičemž si poranil ruku; zabloudili v lese, nemohli najít cestu a měli pocit, že je něco pronásleduje, ukázalo se, že je to jen žebravá veverka; přepadli je lupiči a sebrali jim úplně všechno, včetně poníků; trpaslíci Bilbovi ujeli a Bilbo je nemohl dohonit, když je

dohonil, bylo už po svačině, takže byl o hladu a také Bilbovi už byla jízda na koni nepohodlná a tak si trpaslíkům neustále stěžoval, oni mu za trest sebrali poníka, takže musel jít pěšky.

Když to děti takhle přečetly, napsala jsem na tabuli krátce názvy těch příhod a nechala je, ať to sestaví tak, jak by to mohlo jít za sebou. Po několika mazání to dopadlo takto: Ztracená cesta a žebravá veverka; Bilbo o hladu; Pád z koně; Nepohodlný kůň a poslední Lupiči.

Obzvláště lupiči se mi velice hodili pro další pokračování.

### 6. 3. Simultánní improvizace

Skupina, která měla dělat zvuky, měla hrozný strach, že si nezahraje. Musela jsem jim slíbit, že rozhodně stihneme, aby se vystřídaly.

Třídu jsem rozdělila na prostor pro „zvukaře“ a ostatní. Každá hrající skupinka si našla koutek ve třídě a uprostřed kruhu z lavic byly „zvukaři“.

Obě skupiny byly úžasné. I když pro ty, co dělaly zvuky to bylo ke konci nudnější a tak se do toho i docela dost bavily. Obzvláště, když jedné skupině to trvalo trochu dlouho, než svůj příběh dohrála. Možná jsem měla zvuky oželeť a nechat hrát rovnou všechny najednou.

### 6. 4. Kruh

Skupinky vymýšlely opravdu moc pěkné příběhy. Jedna skupina se rozhodla, že Bilbo se vrátil k trpaslíkům, řekl jim o čem jde, počkali do rána a přes den jim ukradli jejich zásoby. Další skupina vymyslela něco podobného, Bilbo zlobry odláká a trpaslíci zatím ukradnou oheň, aby se mohli ohřát. Třetí skupina byla hodně akční, Bilbo vezme obrovský klacek a praští zlobra do rozkroku, zlobr se sehne a Bilbo ho bouchne do hlavy. Zlobr omdlí, zbylí dva zlobří se půjdou podívat co to dělá a jak se nad ním budou naklánět, praští se do hlavy a také omdlí. Bilbo v klidu ukradne všechno co mají a donese trpaslíkům. V poslední skupině byl Šimon, který kdysi knihu četl a tak si matně vzpomínal, jak to bylo v knize. Vzniklo jim, že Bilbo chtěl ukrást oheň, ale zlobří ho chytili a chtěli ho sníst. Jenže nevěděli jak ho sníst a tak se dohadovali a dohadovali a dohadovali, až bylo ráno a oni zkameněli. Bilbo jim tedy šlohnul oheň a byl trpaslíky považován za velice chytrého.

## 7. Krátký odpočinek

**Cíl:** Dv: konkretizaci vzhledu a jména zbraní, seznámení s elfy

**Pomůcky:** kameny s runami (nejlépe v ozdobném pytlíku), papír a pastelky pro každou skupinu, CD přehrávač, CD s hudbou z filmu Pán prstenů (nebo jinou vhodnou hudbou), zdobná čelenka

### 7. 1. Hra – Zlobr

Pro připomenutí, co se posledně Bilbovi a trpaslíkům stalo jsem použila hru Čaroděj, jen jsem změnila Čaroděje na Zlobra. Každé z dětí vezme nějakou svou věc a dá ji na jeden konec třídy. Tam bude stát i zlobr. Děti budou ve skrýši na druhé straně třídy. Jejich úkolem je přejít třídu, dojít si pro jakoukoliv věc a vrátit se do skrýše. Nesmí je přitom vidět obr. Ten ve dne spí zalezlý ve své noře (učitel je otočen zády k dětem). V noci však vylézá a chytá si své jídlo. Protože je však hloupý, ukazuje na své oběti prstem, ten, na koho ukáže zkamení. A tak ho obr stejně nemůže sníst. Zkamenělý může být později zachráněn tak, že bude jiným člověkem chycen za ruku a odveden zpět do skrýše. Cílem tedy je zachránit co nejvíce pokladů a mít co nejméně zkamenělých. Protože obr se po čase naštve, je nutné to stihnout do pěti minut. (Čas se upravuje podle počtu dětí, čím více dětí, tím více času.)

### 7. 2. Kresba – nalezené zbraně

Po hře se dětí zeptáme, co minule zachránili Bilbo, trpaslíci a Gandalf od zlobrů? Děti by měly říci kromě zlata, knoflíků a šatů, také zbraně – meče.

Ptáme se dál, co bylo na mečích zvláštního? Pokud si děti nevzpomenou, připomeneme jim, že runy. Popovídáme si o tom, co jsou runy a že existují i doopravdy, dodnes jsou využívány například ke kouzlení a předpovídání budoucnosti. Většinou se jimi označovaly věci, které mají nějakou tajemnou moc.

Necháme děti po skupinkách, do kterých je rozdělíme tak, že si vytáhnou kámen s runou (stejných run je vždy tolik, kolik chceme mít dětí ve skupince, může to být i na všech stejná runa, odlišení je pouze barvou).

Každá skupinka dostane papír a pastelky. Dostanou za úkol nakreslit jeden z nalezených zachráněných mečů s runami.



Když mají skupiny hotovo, položíme jejich obrázky na zem vedle sebe. Zkusíme vybrat, který meč asi komu patří (hlavně vybrat meč pro Gandalfa, Thorina a Bilba). Až se shodneme, napíšeme k mečům jejich vlastníky a obrázky vystavíme k poznámkám o Bilbovi z první hodiny.

### 7. 3. Četba – Elrond a jeho pohostinství

„Gandalf dovedl trpaslíky i Bilba do Posledního domáckého domu – Roklinky.“ A začít číst ze str. 51: „Pán domu byl přítel elfů ...“ až k „Spravili jim tam šaty stejně jako pohmožděniny, náladu i naděje.“

### 7. 4. Živé obrazy – život u elfů

„My máme dost času a tak si zkusíme pořídit obrázky z elfího domu.“ Děti zůstanou ve skupinkách. Každá skupinka má za úkol ztvárnit jeden, maximálně tři živé obrazy, vypovídající o tom, jak se měli u elfů. Předem jim řekneme, že až budou předvádět, budou mít kratičkou možnost jeden ze svých obrazů ozvučit.

Živé obrazy jsou technika, kdy děti tvoří ze svých těl nehybné obrázky – jako by fotografie, co nejvíce vyjadřující situaci, kterou chtějí přiblížit. V dané pozici musí vydržet několik vteřin, aby všichni měli možnost si obrázek prohlédnout a domyslet si, co představují, co jim ten obrázek říká.

Když jsou všechny skupiny připraveny, domluvíme si jejich pořadí. Každá skupina přijde dopředu před ostatní a předvede své obrázky nebo obrázek. Předěly mezi jednotlivými skupinami bude tvořit hudba. (Já jsem použila CD se soundtrackem k filmu Pán prstenů.) Vždy když přestane znít hudba, skupina musí držet svůj obrázek, dokud hudba zase nezačne znít. Pokud byl jejich obrázek poslední, když zazní hudba, odcházejí si sednout a přichází další skupina. Učitel musí pečlivě sledovat, zda je skupina připravena. Ti, kdo nejsou na řadě, mohou mít dokud zní hudba zavřené oči, aby viděli jen hotové obrázky. Skupiny se samy rozhodnou, který obrázek ozvučí (tj. budou mluvit nebo třeba zpívat, ale nebudou se hýbat).

### 7. 5. Kruh

Ptáme se dětí, co která skupina asi představovala za obrázek. Jakou příhodu nebo jaký zážitek se nám snažili přiblížit. Skupina, která obrázek předváděla případně dovysvětlí, jak to

myslela, co představovala. Necháme tak vysvětlit všechny obrázky. Pokud nás zaujme, necháme si to vysvětlit, podiskutovat o tom.

## **7. 6. Horká židle – Elrond mluví o zbraních**

„Hobit, trpaslíci i Gandalf se ovšem u elfů dověděli i něco o svých tajemných zbraních. Pokud se o nich chcete také něco dovědět, staňte se na chvíli trpaslíky a zeptejte se sami Elrond na to, co vás zajímá.“

Učitel si vezme znak Elronda – zdobná čelenka (nejlépe kovová s kamínky) a sedne si proti dětem. Děti se ho mohou ptát, ale nesmí zapomínat, že jsou trpaslíci. Učitel je v případě, že zapomenou, usměrňuje z pozice Elrond. Důležité je, aby jim předal informace o jejich zbraních: jsou to meče horských elfů, které byly vyrobeny pro válku se skřety, Thorinův meč se jmenuje podle run Orkrist čili Skřetodrv a Gandalfův Glamdring – Vrahomlat. Nejspíš je zlobří vzali někomu, kdo je našel v opuštěných slujích dolů v Morii. Sám od sebe jim Elrond ve vhodné chvíli řekne, že si všiml na plánu hory měsíčních liter (runové písmo, které je vidět jen při měsíčním světle). Ty měsíční litery říkají, že tajné dveře ukážou klíčovou díрку, když se postaví k šedému kameni, až zatřuká drozd a zapadající slunce posledním paprskem dne ji odhalí.

Když mají děti všechny potřebné informace, nebo když nejsou schopny se zeptat na informace, Elrond se rozloučí a odejde.

## **7. 7. Kruh**

Shrnutí, co se děti dověděly. Napsat k mečům jejich jména. A říci, že trpaslíci, Bilbo i Gandalf dostali nové koně, jídlo i šatstvo a dalšího dne se znovu vydali na cestu, kde je čekalo další dobrodružství.

## **8. Reflexe – Krátký odpočinek**

### **8. 1. Hra**

S dětmi už jsem hru na čaroděje hrála a tak jsem nemusela dlouho vysvětlovat pravidla. Děti chtěly hrát několikrát za sebou. Zkoušeli jsme zkracovat čas, za který zvládnou osvobodit své věci i všechny zkamenělé.

## 8. 2. Kresba

Děti jsem rozřadila pomocí Gandalfovy runy a barev. Kresba meče sice velice zaujala chlapce, ale část dívek to nebavilo. Tak jsem jim zadala úkol, aby vymyslely zdobnou pochvu na ten meč. A tak se některé skupiny rozdělily na dívčí a chlapeckou část.

Vybrat, který meč je koho už bylo horší. Vznikla polemika, kdo má nejhezčí meč. Nakonec se usmysleli vzít to podle velikosti, protože „Bilbo by přece neunesl ten veliký, a taky to bylo v té knize“. Napsali jsme tedy jména vlastníku k mečům, což také zabralo čas, protože děti se shodly na tom, že to tam musí napsat zdobně.

## 8. 3. Živé obrazy

Děti tuto techniku znají, tak jsem jim nemusela moc vysvětlovat, jen připomenout základní pravidlo – ani hnout.

Skupina, která byla převážně dívčí se rozhodla, že svůj obrázek ozvučí písní. Chtěly, abych jim našla v knize nějakou vznešenou elfí píseň. To se ukázalo jako problém, protože elfové zde ještě nejsou ti vznešení a vážní, ale spíše bujaří a podle toho vypadají jejich písně. Naštěstí máme v knihovničce Zpěvník písní ze Středozeemě (částečně zhudebněné básně z Tolkienových děl, částečně písně vzniklé na různých akcích inspirovaných Tolkienovým dílem), kterou vydalo nakladatelství Straky na vrbě. Dívky si tedy vybraly jednu píseň tam. Ostatní si vybírali spíše veselé příhody a ukázky z běžného života v Roklince. Honzík si ve své skupince prosadil tři obrázky, které znázorňovali, jak se postupně všichni opili.

Samotné předvádění dopadlo výborně, i když jedna skupina se zároveň se zvukem začala i hýbat.

## 8. 4. Kruh

Při vysvětlování se ukázalo, že to, co vypadalo jako souboj, byl ples a tanec. U ostatních jsme poznali celkem správně z jaké situace byl obrázek. Zajímavé bylo i zhodnocení Jůly Honzíkovy skupiny: „Elfové jsou přeci takoví správní, oni by jim nedovolili se opít. To prostě nejde, to tam nepatří.“ Vlád'a na to reagoval: „Ale trpaslíci jsou prasata, v Pánovi prstenů to taky bylo. Teklo mu pivo po bradě a krknul si.“ Poslední slovo ovšem měla Jůla: „Jenže u elfů by si to nedovolil, tam jsou všichni lepší než ve skutečnosti, protože tak na ně působí elfí kouzlo.“ Chtěla jsem poznamenat, že elfové zde ještě nejsou tak vznešení, ale vedlo by to jen k další diskusi a tak jsem raději začala mluvit k další činnosti.

## 8. 5. Horká židle

Členku jsem si zapůjčila od kamaráda, který hrál Elronda v bitvě Pán prstenů, pořádané každý rok Společností přátel J. R. R. Tolkiena. Vypadala překrásně a tak ze začátku padaly otázky hlavně na ni, což jsem nechtěla. Podařilo se mi naštěstí přitáhnout pozornost ke zbraním tím, že jsem řekla, že elfové vyrábějí nejen šperky. Potom už to celkem šlo. Když několik otázek mi dalo zabrat. Také Patrika to přestalo bavit a začal si s Filipem celkem hlasitě povídat o nějaké počítačové hře. Byla jsem velice ráda, když jsem jim sdělila všechny potřebné informace a mohla odejít.

## 8. 6. Můj pocit

Prvně jsem měla pocit, že přestože všechno celkem šlo, bylo to nudné. Lekce sice přinesla nové informace, ale žádnou akci. Asi jsem měla zařadit ještě nějakou aktivizační vložku. Nejlépe asi, jak došlo k tomu, že se ke zbraním dostali zlobři.

## 9. Přes hory a pod horami

**Cíl:** Dv: prostředí skřetů, jednání v nepříjemné situaci

**Pomůcky:** kniha Hobit, papír a tužky, znak Gandalfa - plášť

### 9. 1. Hra – Chůze v roli

Děti se rozprostrou po celé místnosti, aby měl každý kolem sebe dost prostoru. Na pokyn se začnou pohybovat po místnosti. Napřed jak chtějí, potom už v roli elfa (vznešená, ctnostná chůze), hobita (rozvážná, pomalá) a trpaslíka (rychlá, účelná), můžeme přitom dodávat pokyny o rychlosti chůze (pomalu, rychle) a náladě předveděného (veselý, smutný, našťvaný).

### 9. 2. Četba – V horách

„Bilbo se spolu s trpaslíky a Gandalfem vydali na další cestu.“ Začít číst str. 54: „Do hor vedlo mnoho stezek ...“ až „leda hukotem vody a kvilením větru a třaskáním kamenů.“

„Přesto“ a pokračovat ve čtení na str.55: „Všechno šlo docela dobře ...“ až „ a náhlých záblesků.“ „Všichni se schovali v jeskyni, kde bylo alespoň sucho a uložili se ke spánku.“

### **9. 3. Simultánní improvizace – Skřeti**

Děti se stanou trpaslíky. Uloží se na zem ke spánku. Učitel jim říká, co se děje a oni podle toho reagují.

„Všichni zavřeli oči a brzy usnuli. Sem tam se ozvalo zachrápání, ale i to brzy umlklo. Všem se zdály příjemné sny.“(Zde můžeme pustit nějakou uklidňující hudbu, abychom podtrhli, že vše je klidné, v pořádku a mírumilovné.)

Náhle začít ťukat na ozvučná dřívka. Zaječet a pokračovat v ťukání na ozvučná dřívka. Nejdříve potichu a potom čím dál více důrazněji a do toho začít rytmicky odříkávat báseň ze str. 58 (Chňap! Lap! Strop sklap!...). Podle toho jak děti reagují upravíme délku básně. Když se většina začne rozhlížet a hledat co se děje, přidáme informaci: „skřeti vtrhli do jeskyně a už odtáhli poníky a začínají chytat trpaslíky. Na každého trpaslíka je nejméně 6 skřetů a i na Bilba jsou 2. Gandalf zmizel.“

### **9. 4. Štronzo – Myšlenky trpaslíků**

Ve chvíli, kdy se děti doví, že Gandalf zmizel, zvoláme štronzo. Je to znamení, že se mají všichni přestat hýbat. Pokud děti toto znamení neznají, můžeme zvolat např. Stop.

Každý koho se dotkneme má za úkol vyslovit jednu myšlenku trpaslíka. Na co v té chvíli myslí, co se mu honí hlavou. Učitel chodí po třídě a náhodně se dotýká dětí.

### **9. 5. Kruh - Skřeti**

Zkuste si představit, že jste skřeti. Proč jste chytlí trpaslíky a Bilba, k čemu vám budou? Co s nimi uděláte? (Nechat projet kruh klidně několikrát, dokud mají děti nápady.)

### **9. 6. Brainstorming – Jak to vypadá u skřetů**

Necháme děti říkat, jak si myslí, že to u skřetů vypadá. Všechno zapisujeme na papír. Snažíme se, aby děti říkali i podrobnosti. Jaké je tam osvětlení, jak vypadají místnosti. Co trpaslíci asi viděli, když je skřeti odvedli. Kam je vlastně skřeti odvedli.

## 9. 7. Bitva - Skřeti versus trpaslíci

„Trpaslíci si v zajetí uvědomili, že mají přeci meče a tak se začali bránit.“

Rozdělíme třídu na 2 části. Jedni budou představovat skřety, druzí trpaslíky. Stoupnou si naproti sobě. Učitel vypráví, jak trpaslíci utíkali před skřety a sem tam došlo i na meče. Vždy, když se řekne a meče skřetů zazvonili, skřeti vyrazí a snaží se chytit trpaslíky. Trpaslíci se mohou zachránit tím, že doběhnou k tabuli. Když se řekne a meče trpaslíků zazvonili, vyrazí trpaslíci a honí skřety. Ti se zachrání tak, že doběhnou ke dveřím. Koho skřeti nebo trpaslíci chytí, ten se musí přidat na druhou stranu.

Necháme nepravidelně každou skupinu několikrát útočit i utíkat. V jednu chvíli (nejlépe, když skřeti vyhrávají) řekneme: „Náhle zhasla všechna světla. Zazářili meč Glamdring a někdo vykřikl: „Utíkejte!““. Trpaslíci se dali na útěk. Za nimi se ozývalo ječení a skřeky skřetů. Trpaslíci prchali jak nejrychleji to šlo. Konečně vyběhli na denní světlo. Gandalf je zachránil.

## 9. 8. Kruh

Co jim dělalo největší potíže, z čeho mají největší radost, co je naštvalo, co by udělali jinak. Jak se cítí skřeti, jak se cítí trpaslíci.

## 9. 9. Učitel v roli – Gandalf vysvětluje

Učitel si na sebe vezme plášť. „Milí trpaslíci, jste velmi stateční a skvělí bojovníci, přesto jsem velmi rád, že máme s sebou i Bilba. Kdyby tam v té jeskyni nevykřikl, nestihl bych zmizet a nemohl bych vám pomoci k útěku. Kde vlastně je Bilbo? Nikde ho tu nevidím.“

Sundat plášť a říci: „Příště se dovíme, kde zůstal Bilbo a co to způsobilo.“

## 10. Reflexe – Přes hory a pod horami

### 10. 1. Hra

Děti tento typ hry příliš nebavil. Já jsem ho zařadila pro připomenutí minulé lekce (setkání s Elrondem, rozdílnost mezi rasami Středozemě). Přesto někteří vystihli jemné rozdíly v pohybu.

Až budu tento projekt zase realizovat, nejspíše zařadím jinou hru, která bude děti více bavit a připomenutí provedu jinak.

## 10. 2. Simultánní improvizace

Děti v klidu ulehly, padly otázky typu: „A co když skutečně usnu?“, potom však už bylo ticho. Nechala jsem asi půl minuty hrát tichou hrou hudbu. Když jsem začala t'ukat na dřívka, některé děti zvedly hlavu a rozhlédly se, ale protože jich nebylo mnoho, zase si lehly. Po zaječení většina z nich zvedla hlavu, někteří si sedly. Když jsem začala odřikávat, někteří zmateně pobíhali po třídě, jiní zůstali sedět a rozhlíželi se.

## 10. 3. Štronzo

Myšlenky byly většinou tyto: „Co se to děje?“ „Kde je Gandalf?“ „Vytáhnu meč a všechny je pobiju.“

## 10. 4. Kruh

Často padalo, že trpaslíky i Bilba oloupí a potom zabijí. Několikrát, že jim budou muset sloužit, trpaslíci pro ně budou těžit zlato a jiné kovy a Bilbo vařit.

## 10. 5. Brainstorming

Dověděla jsem se, že u skřetů svítí jen pochodně, všude je tam prach a špína. Žijí ve špinavých chodbách. Všude je hrozný zápach, protože se skřeti nemyjí. Úplně dole v podzemí mají mučící nástroje. Tam vodí své vězně, nechávají je tam o hladu a mučí je.

## 10. 6. Bitva

Děti tuhle hru znají jako Červený a černý. Dvě děti s ní mají trochu potíže, protože se nedokážou soustředit a včas správně reagovat. Ostatní si ji užívají. Hra byla hodně dlouho vyrovnaná, konečně mělí trochu převahu skřeti. Řekla jsem jim, co se stalo. Skupina, která hrála skřety začala protestovat, že je to nespravedlivé.

## 10. 7. Kruh

V této chvíli byl kruh velmi potřebný, aby všichni řekli své pocity, vysvětlili co cítí. Obzvláště skupinka skřetů se nemohla vyrovnat s porážkou, kterou nemohli ovlivnit. Začali dokonce spekulovat o tom, zda to mohl Gandalf dokázat. Zkusila jsem, aby si skupiny vyměnili své role. Ať ti, co hráli trpaslíky, chvílku mluví za skřety, jak jim je, co cítí (podle nich) a skřeti zase za trpaslíky. To pomohlo, ujasnili si, že skřeti mají právo se cítit více než dotčení a že je jasné, že trpaslíci mají naopak radost, že to tak dopadlo. Také si připomněli, co chtěli skřeti trpaslíkům udělat.

## 10. 8. Učitel v roli

Zpráva o tom, že Bilbo s nimi není vyvolala velký zájem. Celou cestu do jídelny se dohadovali, kdy se vlastně ztratil, kde mohl zůstat a co s ním bude. David se vyjádřil, že je jisté, že přežil, protože je hlavní postava a tak prostě přežít musí.

## 11. Hádanky ve tmě

**Cíl:** Dv: Bilbo není tak hloupý jak se zdálo, zvládnání časového tlaku

Čj: rozvoj slovní zásoby, lidová slovesnost

Př: etapy lidského života

**Pomůcky:** kniha Hobit, znak Bilba – vestička, papíry a pera, připravené hádanky – napřed jednoduché, později méně známé z knihy Hobit (str. 68 – 71)

### 11. 1. Hra – Honička se záchranou

Jeden je skřet, honí ostatní a koho se dotkne, ten je svázaný a musí sedět na bobku. Zachránit ho může, pokud k němu někdo přiběhne, vezme ho za ruce a postaví. Pokud skřetovi moc chytání nejde, nebo mu ubývá sil, můžeme dát více skřetů. Hrajeme omezený čas nebo dokud nejsou všichni svázaní.



## 11. 2. Četba – Kde je Bilbo

Čteme ze str. 64: „Když Bilbo otevřel oči, ...“ až k „ležel hodně dlouho tiše v temném koutě, bez citu a bez vědomí.“

## 11. 3. Kruh

Co se asi Bilbovi stalo? Kde je? Jak k tomu došlo? Chtějí vědět, co bylo s Bilbem dál?

## 11. 4. Horká židle – Bilbo vypravuje

Učitel si vezme znak Bilba – vestičku. Vyzve děti, aby se klidně usadili, že jim bude vypravovat, jak se setkal s podivuhodným tvorem a jen tak tak vyvázl svým životem.

Vypráví, jak v té tmě náhle uviděl velké bledé oči (je vhodné se zeptat, zda děti vědí, kdo to byl). Byl to Glum, slizké šišlající stvoření, které žilo u jezera. Mělo zvláštní zvyk oslovovat se miláčku a na konci věty dělat podivný zvuk: „glum“, podle kterého dostalo jméno. Když uvidělo Bilbův meč, nabídl mu, že si dají hádankový souboj. Když vyhraje Glum, sní Bilba, když vyhraje Bilbo, Glum mu ukáže bezpečnou cestu ven. Souboj byl stále nerozhodný, Bilbo už žádnou hádanku neznal a tak se zeptal, co má v kapse. Glum nevěděl. Správně měl splnit svůj slib, ale místo toho vlezl do svého člunu a odpádlouval pryč. Bilbo se tedy dožadoval, aby byl vyveden ven, ale Glum se náhle hrozně naštvál, zařval a řtil se rychle zpět. Bilbo dostal strach, začal utíkat. Jak tak utíkal, zatápal v kapse a prsten mu vklouzl na ukazováček. Bilbo se už už chystal postavit se Glumovi s mečem, když kolem něj Glum proběhl a běžel dál. (Co si myslíte, že se stalo? Jakou moc měl ten prsten?) Bilbo se pustil za Glumem. Glum si odpočítával chodbičky a stále si šišlal až náhle zašišlal (předvést Glumovu mluvu: „Šedm napravo, jistě! Tady to je. Tudy vede ta cesta k žádným vrátkům, jistě. Tímhle průchodem! Jenomže tam nešmíme, můj miláčku. Šou tam škřetové. Glum.“ Glum ho tedy nakonec přeci jen vyvedl k východu ven, jenže před ním byli škřeti. Bilbo se tedy odrazil, přeskočil Gluma a co nejrychleji proběhl kolem škřetů. Prsten mu v kapse na chvíli vyklouzl z prstu. Škřeti ho uviděli a začali pronásledovat. Bilbo si ho honem zpět nasadil a vyběhl ven. Škřeti ho už neviděli a brzy pronásledování vzdali.

Učitel by měl vyprávět a zároveň se stále ptát, podněcovat pozornost, asi jako když vypráví dědeček svým vnoučatům. Klidně se může párkrát pohladit přes kapsičku, aby vzbudil pocit, že tam ten prsten má.

## 11. 5. Hádanky

Řekneme dětem, že nyní si zkusí, jak asi Bilbovi bylo. Na chvíli se stanou účastníky hádankového souboje. Aby to bylo napínavější, budou mít na zodpovězení hádanky jen minutu. Pokud do minuty neodpovědí, přijdou o jednu ze svých věcí. Pokud už nebudou mít žádnou věc, kterou by se vykoupili, skončili, Glum je sní. Minutu budou mít také na vymyšlení hádanky. Nevymyslí-li žádnou, také ztrácejí věc.

Rozdělíme děti do dvojic, maximálně trojic. Rozdělení proběhne tak, že všichni zavřou oči, necháme je chvíli chodit po místnosti. Potom řekneme, ať se snaží někoho se dotknout. První, koho se dotknou, je jejich dvojice.

Každá dvojice dostane papír a pero. Nadiktujeme dětem, co mají při sobě – fajfku, tabák, zápalky a meč.

Začít nějakou jednoduchou hádankou, kterou děti znají. Teprve asi jako třetí zařadit některou z hádanek, které dával Glum Bilbovi a naopak.

Po každém zadání a uplynutí času kontrolujeme správné odpovědi. Pokud není správná odpověď, dvojice přichází o jednu věc. Totéž, pokud do minuty nevymyslí hádanku.

Skupina, která nemá už žádnou věc musí odejít.

Zadáme asi osm až deset hádanek. Potom vyhlásíme nejlepší dvojici (může jich být klidně více).

## 11. 6. Kruh

Jaké mají ze soutěže pocity? Jak se jim ve dvojici spolupracovalo? Myslí si, že vědí, jaké pocity měl Bilbo? Co jim dělalo největší potíže? Jak si myslíte, že se cítí Glum? Co vedlo Gluma k tomu, že byl takový, jaký byl? Proč žil pod horami?

## 11. 7. Improvizace – Glumův život

Spojit dvojice do čtveřic. Každá skupinka dostane zadané jedno období Glumova života (batole, předškolák, školní věk, dospívání, dospělost) a pokusí se vymyslet, jednu příhodu, kterou v tom období prožil.

Když všechny skupiny dokončí, předvedou skupinky postupně, tak jak šel Glumův život.

## 11. 8. Kruh

Shrnout Glumův život, poukázat na zajímavé momenty jeho života.

„My se s Glumem rozloučíme. Bilbo už ho nikdy neviděl, přestože Glum velice chtěl něco, co si Bilbo vzal. Díky té věci také byla napsána další kniha, která právě o Glumovi a té věci vypráví. My však budeme dál sledovat, co prožil Bilbo, protože tím, že jen se štěstím utekl před smrtí, jeho dobrodružství nekončí.“

## 12. Reflexe – Hádanky ve tmě

### 12. 1. Hra

Některé děti podváděly, že se zachraňovaného jen dotkly a zachraňovaný sám vstal. Musela jsem hru přerušit a znovu jsme si vysvětlili pravidla. Když věděli, že je hlídám, hráli všichni poctivě.

### 12. 2. Kruh

Děti se hned shodly, že zůstal u skřetů. Vymýšlely mnoho různých verzí, proč tam zůstal a nakonec se domluvily na téhle: „Při bitvě ho někdo praštil do hlavy a on omdlel. A potom přišel Gandalf a všichni utíkali a on, jak byl omdlelý, tak tam zůstal. Skřeti utíkali za trpaslíkama a Gandalfem a nevšimli si, že Bilbo leží na zemi. Potom už se tam asi nevrátili.“

Zaujalo mne, že se příliš neliší od verze z knihy, tam Bilbo také omdlí po ráně do hlavy a všichni na něj v tom zmatku zapomenou.

### 12. 3. Horká židle

Myslím, že zahrát Bilba se mi docela povedlo. Děti napjatě poslouchaly, reagovaly na otázky, nebavily se mezi sebou.

Některým dětem teprve ve chvíli, kdy jsem pojmenovala ono stvoření došlo, že jsme vlastně v příběhu, kde se později odehraje děj Pána prstenů. Ptaly se, zda je to TEN prsten a jestli Glum je TEN Glum z Pána prstenů. Příběh tak pro ně dostal další rozměr. Tohle přeci viděly ve filmu. (Samozřejmě se ozvalo pár hlasů, oznamujících, že oni to věděly již dávno a

ted', ať tedy ostatní nezdržují. Obzvláště Vlád'a si ještě chvíli povídal nahlas, vždyť už jsem to říkal.)

## 12. 4. Hádanky

Dokud byly hádanky lehké, nikdo nevypadl. Když přišly těžké, začaly se některé děti zlobit, že to nejde, kdo to má vědět. Když vypadl Šimon s Filipem, dokonce zahodil papír a vztekle kopnul do židle.

Vyhrály tři dvojice, které si mohly vybrat odměnu z naší krabičky odměn (jsou tam různé reklamní předměty, balené bonbony, hračky z Kinder vajíčka a lízátko).

## 12. 5. Kruh

Šimon si ihned ztěžoval: „To mohli vyhrát jen šprti, takový hádanky neznám a v té rychlosti jsem se nemohl soustředit a ještě k tomu, že jsem byl s Filipem, který, nechci se tě Filipe nějak dotknout, ale taky nic neumí.“ Filip na to jen špitl: „To nic, to je dobrý.“ Než jsem stihla cokoliv říci, ozvala se Kát'a: „Ale to přeci pani učitelka chtěla, aby sme byli nervózní jako Bilbo. Jako že nás ten Glum sežere.“

Bez mého přičinění se tak rozvinula diskuse, k čemu tohle cvičení bylo. Velice mě překvapilo (a velice mile překvapilo), jak si děti sami řídí diskuzi a snaží se dobrat nějakého cíle. Sice to sem tam obsahovalo hromadné ječení: „Ticho, ticho“, ale celkově to fungovalo. Po chvíli došli k závěru, že jsem to přeci na začátku říkala, aby věděli, jak se Bilbo cítil.

Mně tak jen stačilo se zeptat, zda jsem byla úspěšná. Odpověď zněla víceméně ano, protože většina z nich měla opravdu strach z toho, že vypadnou, nestihnou včas na nic přijít a budou muset něco vyškrtnout či dokonce skončí, umí si tedy představit, jak Bilbovi bylo.

Největší radost jsem ovšem stejně měla z té ukázky, jak dokážou spolupracovat celá třída a dokonce i dojít k dohodě.

## 12. 6. Improvizace

Tuhle činnost už jsme nestihli. Když skončili s reflexí hádanek, zbývalo nám do konce jen deset minut. Proto jsme si Glumův život řekli jen v kruhu a já na to potom navázala svou konečnou řečí. (I tak jsme přišli na oběd jako poslední.)

## 13. Z deště pod okap

- Cíl:** Dv: shrnutí dosavadních událostí, stupňování nepříjemných situací  
Čj: vedení dialogu  
Vl: principy demokracie

**Pomůcky:** švihadla (pro každé dítě jedno), papíry a pera, znak Gandalfa – plášť, znak Bilba - vestička

### 13. 1. Hra – Na Gluma

Učitel (nebo dítě) v roli Gluma si vystaví ze švihadel své jezero po kterém si pádluje a uprostřed malý kruh - ostrov. Ostatní si určí, jaký živočich žijící pod horami jsou a vystaví si ze švihadla své domečky (kruhy). V Glumově jezeře žijí ty nejchutnější ryby a ostatní živočichové na ně chodí, ovšem Glum chce rybičky jen pro sebe. Koho Glum chytí, toho převezve na ostrůvek ve svém jezeře. Jediná možná záchrana je, že mu někdo podá ruku a vytáhne ho z jezera pryč. Před Glumem se živočichové mohou zachránit útekem do jakéhokoliv domečku.

### 13. 2. Deník – Co Bilbo zatím prožil

Ve skupinkách určených rozpočítáním (děti si stoupnou do řady a učitel napočítá, kolik chce skupinek a potom to opakuje až do konce řady, děti se stejným číslem jsou v jedné skupince).

Každá skupinka dostane papír a pero. Mají za úkol dopsat Bilbův deník od chvíle, kdy se musel postavit zlobrům.

Když mají všechny skupinky dopsáno (ti rychlejší mohou nakreslit i obrázek, ilustrující některou příhodu), posadí se všichni do kruhu. Skupinka by měla sedět u sebe. Učitel chodí za nimi a koho se dotkne, ten začne číst z deníku. Dotykem ho učitel přeruší. (Přerušujeme až po přečtení jedné příhody, jednoho souvislého celku.) Ostatní skupiny se snaží nejen sledovat čtené, ale zároveň i svůj text. Učitel se dotkne někoho z další skupinky, ti by měli navázat další příhodou.

Postupně by se nám tak měla zopakovat všechna Bilbova dobrodružství. Skončit bychom měli tím, že Bilbo se dostal pryč od skřetů.

### 13. 3. Dialog – Bilbo a trpaslíci

Odvyprávíme dětem, že Bilbo se ocitl na druhé straně hor a šťastně se shledal s trpaslíky a Gandalfem, který zrovna chtěl po trpaslících, aby šli Bilba hledat. Trpaslíkům se do toho moc nechtělo. Bilbo to slyšel.

Necháme děti, aby se ve skupince rozdělily na dvojice. Určí si, kdo bude Bilbo a kdo trpaslík (v případě trojice trpaslíci). Mají za úkol zahrát rozhovor Bilba s trpaslíky. Co jim asi řekl? Na co se ho ptali?

Necháme hrát všechny dvojice najednou. Dvojice, která odehraje vstane.

Po skončení, když všechny děti stojí, poprosíme je, aby zůstaly v roli. Učitel se ptá trpaslíků, co se od Bilba dověděli (ptá se konkrétních dětí a oslovuje je jmény trpaslíků). Bilba se ptá, jak na jeho slova reagovali trpaslíci, jaké pocity asi mají trpaslíci? (Znovu se ptá konkrétního Bilba.)

### 13. 4. Narativní pantomima – Vlci

Všechny děti vstoupí do role trpaslíků. Budou se řídit pokyny učitele.

„Zatímco si Bilbo a trpaslíci vyměňovali názory, začalo se stmívat. Trpaslíci to napřed nebrali na vědomí a klidně se procházeli a snažili se najít cestu. V okolí se začínaly ozývat hlasy vlků. Okolní les začal vypadat velmi strašidelně. Trpaslíci se kolem sebe rozhlíželi. Měli pocit, jakoby se prostor kolem nich zmenšoval. V dálce se začali objevovat žlutá světýlka – vlčí oči. Trpaslíci už byli všichni pohromadě. Vlčí oči se přibližovali. Trpaslíci už neměli kam utéci, všude kolem nich byli vlci. Náhle se zablesklo, vlci trochu poodběhli, ale vzápětí se vrátili, vypadalo to, jako když jich je ještě více než předtím.“ V tu chvíli vstoupí učitel do role. Obleče si znak Gandalfa – plášť: „Vyslal jsem vzkaz pro přátele. Snad nás stihnou zachránit.“

### 13. 5. Vnitřní hlasy – Myšlenky Bilba

Necháme děti tam, kde stojí. Jednomu z nich podáme znak Bilba – vestičku. Děti si ji budou mezi sebou podávat. Každý, kdo má v ruce vestičku řekne, na co Bilbo myslí, co ho v tu chvíli napadá. Nikdo jiný než ten, kdo má v ruce vestičku nesmí promluvit.

## 13. 6. Kruh

Jak se děti cítí, každý mluví sám za sebe. V druhém kole může každý říci jakoukoliv poznámku, která ho k právě prožitému napadá. Pokud děti potřebují uvolnit, vložíme uvolňovací činnost. Například mohou vymýšlet, co by vlci na trpaslíky pokřikovali. Pokusit se ty pokřiky nějak zrytmizovat.

## 13. 7. Improvizace – záchrana

Rozdělíme děti do skupinek zhruba po čtyřech. (Například můžeme vybrat vedoucí skupinek, ostatním si potom každý vymyslí zvířátko, které žije v lese. Vedoucí skupinek si střídavě volí zvířátko. Pokud řekli zvíře, které si nikdo nemyslí, musí honem říci jiné. Pokud si některé zvířátko myslelo více dětí, jdou k vedoucímu všichni. Pokud se tak naplní počet lidí ve skupině, vedoucí už si dále nevolí. Stane-li se, že je počet lidí ve skupince vyšší než požadovaný počet, poslední příchozí si musí vymyslet jiné zvířátko a počkat až ho vybere jiný vedoucí.)

Každá skupinka má za úkol vymyslet a zahrát, kdo a jak trpaslíky zachránil. Mohou využít veškeré věci ve třídě.

## 13. 8. Kruh

Po odehrání všech improvizací se snažíme najít nejpravděpodobnější možnost záchrany. Necháme děti debatovat o právě zhlédnutých možnostech, promýšlet, jak byl asi Bilbo, trpaslíci i Gandalf zachráněni. Necháme o pravděpodobnosti jednotlivých záchrán hlasovat. Pokud máme dost času, můžeme nechat jednotlivé skupiny obhajovat svůj způsob záchrany. Nakonec vybereme jedno řešení se kterým souhlasí většina. Ostatní se musí podřídít.

## 13. 9. Závěr

„Trpaslíci, Bilbo i Gandalf jsou tedy v tuto chvíli zachráněni, ale ještě je čeká daleká cesta k největšímu nebezpečí – k drakovi. Jak a jestli ji zvládnou si budeme povídat a hrát zase příště.“

## **14. Reflexe – Z deště pod okap**

### **14. 1. Hra**

Některé děti pořádně neposlouchaly, když jsem říkala, že záchrana je možná v jakémkoliv domečku a stěžovaly si, že jim někdo zabral domeček. Naštěstí se to rychle vyjasnilo připomenutím pravidel.

### **14. 2. Deník**

Tuto činnost jsem zařadila, abych zjistila, co si děti pamatují a zda jsou schopny seřadit události za sebou tak, jak jsme si je prožívali. Zjistila jsem, že víceméně si zapamatovali všechno a i to zvládli velmi hezky zpracovat.

Pro některé děti bylo velmi náročné sledovat co jiní čtou a zároveň se zorientovat, jaký je to příběh u nich. Naštěstí byl v každé skupině někdo, kdo to zvládl.

Myslím si však, že není nutné tuto činnost zařazovat a je lepší po hře rovnou pokračovat jenom dialogem.

### **14. 3. Dialog**

Některé děti nevěděly o čem si mají povídat a tak zlobily. Snažila jsem se je napomínat tak, aby zůstaly v roli („Bilbo, ty se nechlubíš jak jsi porazil Gluma? Thorina, vás nezajímá, jak to, že se Bilbovi podařilo dostat se ze skřetích spárů?“).

Chtěla jsem, aby došly k tomu, že si trpaslíci začali Bilba vážit za to, co se mu podařilo. Myslím, že to se mi moc nepovedlo. Alespoň podle závěrečného dialogu všech Bilbů a trpaslíků tak usuzuji. Většinu trpaslíků zaujala jen informace o tom, že Bilbo má kouzelný prsten.

Řešení vidím v tom, dát Bilbům tajnou informaci (malý svitek papíru), aby trpaslíků neprozrazovali nic o prstenu.

### **14. 4. Vlci**

Při téhle činnosti se mi Amálka rozplakala, že je jí to moc nepříjemné a už to nechce dělat. Zároveň mě prosila, ať už vůbec nic neříkám, že se bojí. Musím říci, že v tu chvíli byla



venku zrovna šero a vypadalo to, že každou chvíli začne pršet (což také za chvíli začalo), ve třídě nebylo rozsvíceno a třída opravdu působila tísnivým dojmem. Posadila jsem Amálku k sobě na židli, honem si vzala Gandalfův plášť a ohlásila možnost záchrany.

### **14. 5. Vnitřní hlasy**

Většina dětí se vyjadřovala, že má velký strach, dále že chce domů, přemýšlí o tom, že neměl nikam chodit a také, zda by nešlo použít prsten.

### **14. 6. Kruh**

Děti většinou povídaly o tom, že ti vlci byli nepříjemní. Patrik prohlásil, že by na ně vzal plamenomet a bylo by. Poté začaly zvažovat možnost využití prstenu. Když jsem se zeptala, zda by Bilbo nechal trpaslíky napospas vlkům, většina se vyjádřila, že ne.

### **14. 7. Improvizace**

David za mnou přišel, zda to můžou zahrát tak, jak je to v knize, protože tohle si pamatuje. Dovolila jsem jim to s tím, že půjdou až jako poslední a řekneme, že je to tak, jak je to v knize.

První skupinu zachránili čarodějnice na košťatech, další ozbrojení elfové a předposlední obrovští psi, kteří vlky zahnali na útěk. Poslední pak byla Davidova skupina.

### **14. 8. Kruh**

Díky tomu, že jsme prozradili, že tak jak to předvedl David to bylo v knize, se většina dětí rozhodla pro toto řešení. Část ještě zvažovala elfy. Při hlasování zvítězili orli.

Nejspíš jsem neměla říkat, že David ztvárnil záchranu tak, jak je popsána v knize. Díky tomu se nezdařil můj záměr, aby si skupinky obhajovaly a diskutovaly o svých možnostech.

Celá tahle lekce mi přišla hodně ovlivněná osobními chybami. Až na ni budu někdy příště s dětmi pracovat, pokusím se jich vyvarovat.

## 15. Podivný příbytek

**Cíl:** Dv: seznámení s novou postavou, prozkoumání nového prostředí, rozpoznání nevhodného jednání a ochrana před ním

Př: vegetariánství, trvanlivost potravin

VI: příprava a organizace výletu

**Pomůcky:** znak medvěda – kus kožešiny, papíry, pera, pro každou skupinu papír s náčrtkem batohu a v něm osm linek

### 15. 1. Hra – Na vlka

Klasická hra na honěnou, ale místo baby je vlk. Koho se vlk dotkne, ten se změní na vlka a vlk se změní na trpaslíka. Hrajeme do chvíle, kdy cítíme, že děti jsou uvolněné, ale ještě ne úplně unavené.

### 15. 2. Stavba prostředí – U Medvěda

Využijeme toho, co si minulou lekci děti odhlasovaly a z toho vycházíme v našem vyprávění. „Gandalf z (místo záchrany nebo jméno lidí, tvorů, kteří je zachránili) odvede trpaslíky i Bilba. Chce je zavést k jednomu tvorovi. Jmenuje se Medděd a je to kožoměneček. To znamená, že se mění z člověka na medvěda a naopak. Myslí si, že by jim mohl pomoci, obzvláště s doplněním zásob. Medděd je ale velmi popudlivý a nemá rád návštěvy, proto musí trpaslíky přivést postupně.“

Rozdělíme děti na dvě poloviny. Jedna polovina bude představovat Medvědův příbytek a druhá trpaslíky.

Skupina, která představuje příbytek dostane tyto instrukce: „Vytvořte ze svých těl vybavení Meddědova domu. Několik z vás se může stát Meddědovými pomocníky – ovce a koňmi.“ Vymežíme jim přesný prostor, kde stojí Meddědovo obydlí.

Druhá skupina: „Víte, že Medděd je nervózní, když je u něj mnoho lidí. Gandalf vám proto poradil, abyste chodili postupně pod různými záminkami. On půjde s Bilbem první. Ostatní máte přicházet v 15vteřinových intervalech, klidně i delších, aby si Medděd stihl zvyknout na společnost. Můžete chodit maximálně po dvou. Při příchodu musíte říci, proč jdete k Meddědovi. Dohodněte si pořadí v jakém budete chodit.“

Necháme dost času na přípravu.

### **15. 3. Horká židle – Medděd**

Skupina, která hraje trpaslíky zaleze do kouta, nejlépe pokud může opravdu odejít ze třídy. Když jsou děti připraveny, vezme si učitel znak Medděda – kus kožešiny. Bude předstírat nějakou práci. Po příchodu prvních trpaslíků na ně reagovat, snažit se z nich vytáhnout proč jsou zde a hlavně kam míří, jaký je cíl jejich cesty. Měl by z nich dostat, co je cestou potkalo a že jdou k drakovi, ukrást mu poklad, který byl původně jejich. Samozřejmě se bude neustále divit, kde se berou pořád další a další a může začít být i kapku nervózní, pokud nebudou mít dostatečně pádný důvod pro vstup do jeho stavení.

### **15. 4. Narativní pantomima - Hostina**

Když jsou všichni uvnitř, necháme je prohlédnout si vybavení Meddědovy domácnosti a potom necháme i představitele vybavení proměnit v trpaslíky.

Medděd sice nemá rád hosty, ale přesto umí být pozorným hostitelem a tak pozval trpaslíky ke stolu (můžeme udělat klidně v roli Medděda). Postupně jim předkládal různé pochoutky. Děti mají za úkol pantomimicky ztvárnit, jak danou pochoutku jedí. (Např. chléb s medem, ementál, jablka, brambory pečené v ohni nebo koláčky.) Nesmíme však zmínit žádný masový pokrm nebo pokrm z masa vyrobený.

### **15. 5. Píseň – Trpasličí písně**

„Medděd odešel zkontrolovat, zda mluvili pravdu o své cestě. Bilbo se náhle cítí moc daleko od domova a sám. Gandalf si tiše kouří ze své dýmky. Do toho začnou trpasličí zpívat své písně.“ Jaké mají vlastně trpasličí písně, vzpomínají si děti na píseň, kterou zpívali trpasličí na začátku, u Bilba doma? Úkolem je, vymyslet ve skupinkách krátkou (jednu až dvě sloky) píseň, kterou trpasličí v této chvíli zpívali.

Když mají všechny skupiny připraveno, určíme pořadí, kromě první skupiny si všichni lehnou na zem a vstoupí do role Bilba. Zavřou oči a budou poslouchat. Po skončení první skupiny vyzveme druhou atd.

### **15. 6. Přípravy na cestu – balení zavazadla**

„Bilbo byl brzy písněmi ukolébán ke spánku. Když se vzbudil, byl mezi nimi opět Medděd. Přesvědčil se, že mu nelhali a tak se rozhodl jim pomoci. Každému půjčí poníka na

cestu k Temnému hvozdu a také je nechá, aby si připravili zásoby z jeho spíže. Musím ovšem upozornit, že Meddéd je přísný vegetarián (můžeme udělat malou diskusi o tom, co znamená slovo vegetarián a které drobnosti nás na to mohly upozornit).“

„Trpaslíkům pomáhal balit Gandalf a Meddéd, ale vy to zkusíte sami.“ Děti ve skupinkách vyrobí seznam věcí, které by si vzali s sebou na dalekou a dlouhou cestu. Do batohů se toho ovšem mnoho nevejde a tak si smí zabalit jen 8 různých věcí. Nesmí při tom zapomenout, že v domě Medděda nenaleznou nic z masa. Když mají skupiny seznamy hotové, podepíší se na ně a odevzdají je učitelí. Ten je pečlivě uschová, příští hodinu se s nimi bude opět pracovat.

### **15. 7. Učitel v roli – Meddědovy rady**

Učitel si vezme Medvěduv znak – kožešinu a dá dětem závěrečné rady: Před vstupem do Temného hvozdu musí vrátit poníky, v Temném hvozdu nesmí pít žádnou vodu, protože prameny jsou tam očarovány a v žádném případě nesmí sejít ze stezky, protože zvěř je tam velice divoká a zlá.

### **15. 8. Kruh**

Jaký by měli děti pocit, kdyby tahle výprava čekala je. Jak se jim pracovalo ve skupince. Vyjasnit si, co komu vadilo nebo naopak vyhovovalo, protože příště budou v té samé skupince znovu. Nechat je domluvit, aby příště byla spolupráce co nejlepší.

## **16. Reflexe – Podivný příbytek**

### **16. 1. Hra**

Při hře došlo k menšímu zranění. Natálka šlápla Filipovi na nohu a on se rozplakal a začal i sprostě nadávat Natálce. Poslala jsem tedy Natálku s Filipem do umývárny, aby si tu nohu dal na chvíli pod studenou vodu a Natálka mu bude dělat ošetřovatelku a hlídat, kdyby se mu zatočila hlava. Když přišli, bylo už vše v pořádku.

## 16. 2. Stavba prostředí

Ze svých těl jsme doposud stavěli jen jednou, proto byl výsledek ze začátku poněkud rozpačitý, ale nakonec se do toho vpravili a vymysleli krásnou skříň, věšák, stůl s židličkami a postel.

Druhá skupina, která představovala trpaslíky to měla o něco jednodušší. Aby byli překvapeni, jaký vznikl prostor, poslala jsem je do družinové místnosti – za dveře.

## 16. 3. Horká židle

Děti spořádaně chodily po dvojicích a každá při vstupu řekla, proč přicházejí. (Hledají jestli zde není Gandalf, potřebují schovat před skřety, mají hrozný hlad, ...)

Jako Meddéd jsem se jich stále vyptávala, odkud jsou, kam mají namířeno. Někteří mi podali zmatené informace (jdeme zachránit draka), ale později se to vysvětlilo. Čím více bylo dětí uvnitř, tím jsem na ně byla nepříjemnější. Nakonec to Jůla nevydržela a řekla: „Nemusíte na nás křičet, my jsme sem nechtěli. Nemůžeme za to, že je nás tolik. Kdyby nás bylo míň určitě už jsme cestou umřeli.“ Hned se přidali i další s výčitkami, že se nechovám hezky. Omluvila jsem se tedy, že jsem zvyklý (Meddéd) na samotu a přítomnost mnoha hostů mě znervózňuje. Potěšilo mne, že byli schopní říci mi slušně svou výtku k mému chování.

## 16. 4. Narativní pantomima

Tuto činnost jsem původně zařadila, protože jsem si myslela, že si děti budou potřebovat odpočinout. Ukázalo se, že méně náročnou činnost potřebuji hlavně já. Předchozí výstup mě psychicky docela vyčerpal. Na druhou stranu, myslím, že i děti to zklidnění přivítaly.

Děti to celkem bavilo, Dominik nevydržel být potichu a při jedení chleba s máslem a medem vykřikl: „Koukat, mě to teče po ruce!“ (Dominik téměř vždy, když chce, abych se na něco podívala říká: „Koukat“, místo koukněte se. Prý se mu to tak mnohem víc líbí a je na to zvyklý. Zatím se mi nedaří ho to odnaučit.)

## 16. 5. Píseň

Děti jsem nechala rozdělit do skupin jak chtěly. Díky tomu jedna ze skupin měla problém, nikdo z nich si nevzpomínal na nějakou píseň ze začátku. Mermomocí ovšem chtěli,

abych jim ji připomněla. Půjčila jsem jim tedy knihu Hobit. Vzali základ té písni a jen ji trochu „zmodernizovali“ (dle jejich slov). Úplně zapoměli, že jsou v roli trpaslíků.

Skupinky práce na písni bavila a zabrala nám více času než jsem předpokládala. Myslím však, že při nedostatku času lze tuto činnost vynechat, protože příběh dále neposouvá ani nám neříká nic nového o trpaslících.

## 16. 6. Přípravy na cestu

Po vysvětlení kdo je to vegetarián (většina dětí věděla, Vláša si pamatoval, že jsou i další skupiny speciálně se stravujících lidí) jsme si ještě chvíli povídali, co všechno se musí zařídit než lze vyrazit někam do přírody. Vrátili jsme se také k tomu, jak na začátku vyrazil Bilbo nepřipravený. Co všechno si měl už tehdy obstarat a co si bereme na výlet my. Potom už dostala každá skupinka papír s náčrtem batohu ve kterém bylo osm linek.

Zatím jsem jejich výběr nijak nehodnotila, protože to bude jednou z náplní příští lekce. Pouze jsem zkontrolovala, že jsou všichni ze skupiny na papíře podepsáni.

## 16. 7. Kruh

Děti byly ve svých skupinkách celkem spokojeni. Pouze na Pavlíka si trochu jeho skupina stěžovala, že nechce spolupracovat. (Pavlík mi potom řekl, že se stydí, má strach, že něco řekne a ostatní mu řeknou, že je to „blbost“. Když jsem mu připomněla, že minule pracoval velmi pěkně, řekl mi, že v té skupince nebyli kluci. Domluvili jsme se tedy, že zkusí říci svůj názor i před těmihle kluky, při nejhorším ho může napřed říci mně.)

Líbilo se mi, že u dívčích skupin se členky navzájem pochválily. Honzík si z toho dělal legraci, ale Šimon mu odvětil: „Závidíš, tebe nikdo nepochválí.“ Honzík se zamračil a zmlknul.

Na výpravu by se těšili, protože jsou dobře zásobeni.

## 17. Pavouci

**Cíl:** Dv: Bilbo se dokáže ubránit sám, proměna Bilba, kooperace

Př: potravní řetězec

Čj: popis události

**Pomůcky:** CD přehrávač, CD se zvuky lesa, nastříhané kousky bílé vlny, papíry a pera, papír s informacemi o Bilbovi, šátky nebo kousky látek na zavázání očí, Bilbův znak - vestička

## 17. 1. Hra – Motivovaná chůze

„Bilbo, trpaslíci a Gandalf vyrazili na cestu. Zpočátku jejich náklad vezli koně a tak mohli klidně jít i běhat. Vy se teď stanete trpaslíky a budete chodit po místnosti podle instrukcí. Je krásný den a vám se chce skákat a běhat a jinak dovádět. Jak postupuje den, začínáte být přeci jen unaveni, vaše chůze se zpomaluje. Sem tam si uděláte přestávku, shýbnete se pro jahůdku nebo borůvku. Přišla noc. Ukládáte se ke spánku. Ráno čile vyskakujete a znovu je vám do běhu. Náhle se před vámi objeví Temný hvozd. Velice temný les, už na dálku působící strašidelně. Před vstupem do Temného hvozdu musíte něco udělat. Kdo ví, co musí udělat? (Poslat koně zpět k Meddědovi.) Dobrá, všechny batohy, které měli koně na sobě si musíte navléci na sebe. I přes velkou tíhu musíte pokračovat v cestě. Také Gandalf se s vámi rozloučí. Jste sami v temném lese, batoh je čím dál tím těžší.“

## 17. 2. Zásoby

„Trpaslíci a hlavně Bilbo dostali hlad. Vybalili si tedy své zásoby.“ Dát dětem pokyn, aby utvořily stejné skupiny jako minulou hodinu, poté jim rozdat jejich seznamy. Je něco co by nyní změnily?

Probrat s dětmi trvanlivost jejich potravin. Pokud si některá skupina sbalila věci, které nejsou trvanlivé, musí je vyškrtat. Jejich skupina bude mít méně jídla. Zkontrolovat, že si všechny skupiny sbalily pití. Pokud ne, jejich skupina trpí velkou žízní.

Skupiny, které mají nedostatek potravin a skupiny trpící žízní si vyberou jednoho člena, kterého budou muset nést. V důsledku nedostatku jídla nebo pití omdlel.

## 17. 3. Živé obrazy – Přejít přes řeku

Trpaslíci s Bilbem se dostali k mohutné, rychlé černé řece. Na druhé straně vidí loďku. V batohu mají lano.

Děti dostanou za úkol vytvořit sérii živých obrazů (maximálně 5) dokumentujících, jak se dostaly na druhý břeh. Skupiny s handicapem (omdlelým členem) nesmí zapomenout na svého nemocného druha.

Když jsou všechny skupiny připraveny, postupně nám předvedou své živé obrazy. Připomeneme jim, že v jednom obraze musí vydržet alespoň 10 vteřin, potom dát znamení a všichni se postavit do dalšího obrazu ve kterém musí vydržet. Důležité je opravdu se ani nehnout.

#### **17. 4. Vyprávění - Ohně**

„Trpaslíci a Bilbo se dostali na druhou stranu řeky. Nastala noc. Nedaleko stezky uviděli ohně a bohatě prostřené stoly. Okamžitě se tam vydali. Sotva však došli k záři ohňů, ohně zhasli a popel jim vlétl do očí. Zmateně pobíhali a volali na sebe, než se jim podařilo se rozkoukat. Tu si vzpomněli, že neuposlechli Meddědovy rady. Které? (Neopouštět stezku.) Stezka teď nebyla vůbec vidět a ani trpaslíci nevěděli, kterým směrem leží. Náhle opodál zase vysvitla záře ohně. Trpaslíci i Bilbo se tam ihned hnali. Účinek však byl stejný. Tentokrát jim trvalo mnohem déle než-li uviděli. Pobíhali tedy a volali svá jména. Bilbo činil totéž, když náhle zjistil, že už trpaslíky vůbec neslyší. Když konečně prohlédl, byl úplně sám. Sám ve tmě, v tmavém lese. Raději si lehnul na zem a usnul. Zdálo se mu o velkém, ošklivém pavoukovi, který se na něj sápe. Zrovna příjemný sen to tedy nebyl.“

#### **17. 5. Popis zážitku – setkání s pavoukem**

„Zkusíme si, jaké to pro Bilba bylo, lehneme si na zem a zavřeme oči. Budeme si představovat, na co asi Bilbo myslí. Pokuste se nechat zavřené oči a jen poslouchat zvuky lesa.“ Pustit CD se zvuky lesa. „Zkuste rozpoznávat různé zvuky.“ Zatímco mluvíme, chodíme opatrně po třídě a na každého dáváme několik bílých vláken vlny. Až budou mít všichni na sobě kousky vlny. „Nyní pomalu otevřete oči, máte pocit, že se nemůžete hýbat. Pořádně si prohlédněte své tělo. Zkuste teď každý sám napsat, co se asi stalo.“ (Každý dostane papír a pero.)

Až budou mít všichni hotovo, dáme děti do čtveřic (například si můžou táhat z pytlíku různé barvy vlny a udělat skupinky podle barev). Ve čtveřicích si navzájem přečtou své výtvary. Pokusí se napsat jeden společný příběh, co se Bilbovi přihodilo.

Když jsou všechny skupiny hotové, posadíme se do kruhu. Každá skupina přečte svůj výtvar. Pokusíme se společně vytvořit jeden zápis, který bychom mohli dát do Bilbova deníku.



## 17. 6. Kruh – Změny Bilba

Všimli si, že se s Bilbem od počátku stala nějaká proměna? Znovu si přečtete papír, kde jsou informace o Bilbovi. Co by nyní změnili?

## 17. 7. Hra – Bilbo a pavouci

„Bilbo se snažil najít trpaslíky. Po předchozí příhodě si však raději nasadil prsten. Náhle uviděl na stromě viset jakési zámotky a z nich vyčuhovaly ruce, nohy a kapuce. Co to asi je? (Trpaslíci.) Pokusí se je Bilbo zachránit?“

Necháme děti udělat trojice. Odstraníme všechny nebezpečné předměty ze země. V trojici si určí, kdo je Bilbo, zbylí dva jsou pavouci. Ve třídě si určí jedno místo, které je jejich domeček. Pavouci si zavážou oči. Bilbo má za úkol odvést je od jejich domečku a vklouznout tam. Pavouci se snaží Bilba chytit. V okamžiku, kdy se Bilbo dostane do domečku, oznámí to svým dvěma pavoukům. Vymění si role. Totéž, když některý z pavouků chytne Bilba.

Dáme dostatek času, aby se každý vystřídal v roli Bilba i pavouka.

## 17. 8. Kruh

Co si myslí pavouci o Bilbovi? Proč asi trpaslíky chytily? Diskuse o potravním řetězci.

## 17. 9. Rozhovor s imaginární postavou – Poděkování Bilbovi

Před děti postavíme židli a oblečeme ji znak Bilba – vestičku. Děti jednotlivě chodí k židli a v roli trpaslíků se vyjadřují k jeho proměně a děkují za záchranu, popř. sdělují další věci, které by mu jako trpaslíci chtěli říci. Nikoho nenutíme.

## 17. 10. Závěr

Po dokončení dětem oznámíme, že si trpaslíci uvědomili, že jeden z nich chybí. Thorin nikde není. Trpaslíci si ani nepamatují, že by byl s nimi svázán. Příště se tedy dovíme, co se stalo s Thoriem.

## **18. Reflexe – Pavouci**

### **18. 1. Motivovaná chůze**

Káťa dnes neměla náladu a dávala to hlasitě najevo: „Musíme to dělat? Mně se nechce.“ Ostatní si tím naštěstí náladu zkazit nedali a cvičení proběhlo celkem v klidu.

Nesení těžkého břemene jsme museli zkoušet několikrát, protože většině to příliš nešlo. Bylo to jen tělem, ne myšlenkami. Nakonec se nám to však povedlo.

### **18. 2. Zásoby**

Ukázalo se, že všechny skupiny si sbalily velmi rozumně a tak nikdo neměl handicap. Asi se projevilo, že několik dětí je členy skautu, indiánků nebo jiné podobné organizace.

### **18. 3. Živé obrazy**

Tuto techniku jsem nakonec vypustila, protože děti moc stály o to, aby mohly zahrát, co vymyslely. Zatímco při vymýšlení se hojně bavily tím, co všechno se stane, když by někdo spadl do vody a napil se, při předvádění se to neobjevilo ani jednou.

Dvě skupiny shodně kácely strom, který padl přes řeku a oni po něm přelezly. Lišil se jen způsob vytvoření onoho padlého kmene a míra vzájemné pomoci. Jedna skupina si naházela do vody více klád a přešla po nich. Zde se sice objevil pád, ale ne do vody, jen na kládu. Poslední skupina využila znalost knihy a házela lanem, až se jim podařilo se trefit do loďky a přitáhnout si ji.

### **18. 4. Popis zážitku**

Některé děti se podívaly, když jsem na ně dávala vlnu, ale nijak naštěstí nereagovaly. Když jsem jim zadala úkol, začala většina rovnou psát. Vzhledem k tomu, že příběhy si byly dosti podobné, nedošlo k žádným větším hádkám ani při sestavení čtveřic ani při sestavování jednotného příběhu.

### **18. 5. Kruh**

Děti si výborně všimly Bilbovy samostatnosti, větší rozhodnosti a odvahy.

## 18. 6. Hra

Děti to velice bavilo, ale bylo to velmi hlučné. Bilbové na své pavouky různě pokřikovali a aby překřičeli jiné hobity, zvyšovali hlas.

## 18. 7. Kruh

Proměna na pavouky proběhla výborně. Pavouci se předháněli v tom, jak je ten Bilbo příšerný, že oni kvůli němu nebudou mít co jíst. Opakování o potravním řetězci proběhlo bez nejmenších obtíží.

## 18. 8. Poděkování

Tuto činnost jsem bohužel musela vypustit, protože nám docházel čas.

## 19. Osvobozené sudy

**Cíl:** Dv: Upřesnění Bilbovi důležitosti, umění diskutovat, trpaslíci na Bilba spoléhají, ukončení projektu

**Pomůcky:** budík (tikající), židle, kniha Hobit

### 19. 1. Hra – Nalezni budík

V místnosti je schován tikající budík. Děti mají za úkol ho najít. Kdo ho najde, jde si potichu sednout do lavice. Když všichni sedí, poslední kdo ho našel ho vyzvedne ze skrýše.

### 19. 2. Kruh

Co měla asi dětem připomenout tato hra? (Hledání Thorina.)

### 19. 3. Vyprávění – Co potkalo Thorina

„Vzpomínáte si na ty ohně, které trpaslíci viděli? To byli ohně elfů. Ovšem ne těch veselých a přátelských elfů z Roklinky, ale lesních elfů. Ti mají sídlo v jeskyni, ale úplně jiné než jsou jeskyně skřetů. Tohle jsou prostorné, světlé, útulné místnosti, velmi

pohodlně zařízené. Většina poddaných bydlí v okolních lesích v chatrčích na zemi i v korunách stromů.

Právě tihle elfové chytili Thorina. Byli velice nazlobeni, protože jim trpaslíci dvakrát přerušili hodokvas. A ještě ke všemu zrovna trpaslíci. Tito elfové totiž měli s trpaslíky dávný spor o jeden poklad a tak pro ně byli trpaslíci zloději a podvodníci. Zacházeli proto s Thorinem velice neuctivě. Thorin byl na ně velice našťvaný, nejenže s ním zacházejí neuctivě, ještě se ho ptají, proč je zrovna v Temném hvozďě. Dostal strach, že kdyby jim to řekl, vytáhli by s celou armádou, porazili draka a vzali mu jeho velký poklad. V takovémto rozpoložení ho dovedli před krále elfů. Král elfů začal Thorinovi ihned vyhrožovat žalářem.“

#### **19. 4. Rozhovor – Thorin a král elfů**

Vytvoříme dvojice dětí. Jeden bude představovat Thorina a druhý krále elfů. Jak probíhal rozhovor této dvojice.

Když všechny dvojice dojdou k nějakému konci, ukončí diskusi, posadíme je na židle naproti sobě. Na jedné straně Thorinové a na druhé králové. Mluví dvojice, které se učitel dotkne a na dotyk zase mluvit přestane. Vystřídáme všechny dvojice, klidně některé i několikrát.

Podle toho, které řešení zaznělo nejvíce, bude náš projekt pokračovat.

#### **19. 5. Názorové spektrum**

Tuto činnost zařadíme, když z dialogu není patrná převaha jednoho řešení.

Dvojice, kde král zavře Thorina do žaláře půjde k oknu (na jednu stranu třídy), dvojice, kde král vyrazí na pomoc trpaslíkům ke dveřím (na druhou stranu třídy) a uprostřed zůstanou ti, kteří nedospěli ani k jednomu z těchto řešení.

Podle toho, na které straně je nejvíce dětí, budeme v našem projektu pokračovat.

#### **19. 6. Thorin skončil v žaláři**

##### **19. 6. 1. Vyprávění**

„Nyní se vrátíme k našim trpaslíkům a Bilbovi. Po záchraně od pavouků se všichni snažili nalézt cestu. Místo nalezení cesty však skončili v kruhu elfů. Ti je odvedli ke

svému králi, který je nechal rovnou dát do žaláře. Zachránil se jen Bilbo, který si v poslední chvíli nasadil prsten. Chodil kolem dveří uvězněných trpaslíků a zjistil, že je tam uvězněný i Thorin. Přemýšlel, jak by trpaslíky z této šlamastiky dostal. Nakonec na to přišel. Ve sklepení byly prázdné sudy, které se posílaly po řece do Jezerního města. Bilba napadlo, že do nich trpaslíky zavře a dostanou se tak pryč od elfů. Jak řekl udělal. Ukradl hlídačům klíče a propustil trpaslíky na svobodu. Zavřel pěkně každého do jednoho sudu a spustil je pěkně do řeky. Jenže, tu ho napadlo, že udělal velkou chybu ve svém plánu. Víte jakou? Ano, není nikdo, kdo by zavřel do sudu jeho.“

## **19. 6. 2. Četba**

Čteme ze str. 151: „A teď se valil ...“ až na str. 153: „... otrhané šaty studentě a protivně lepily na tělo.“

## **19. 6. 3. Závěr**

„Tohle bylo naše poslední setkání s Bilbem a trpaslíky. Pokud vás zajímá, jak a jestli vůbec se trpaslíci dostali k drakovi a hlavně ke svému pokladu, přečtěte si knihu od pana Johna Ronalda Reuela Tolkiena, která se jmenuje Hobit aneb Cesta tam a zase zpátky.“

Bylo by pěkné dětem knihu ukázat a popřípadě nechat kolovat, aby si prohlédly krásné ilustrace.

Pokud zbude v nějaké další hodině čas, můžeme uspořádat diskusi o tom, kdo už knihu četl, kam se dostal a nechat je třeba i zahrát úryvek, který se jim nejvíce líbil (z toho, co přečetly).

## **19. 7. Elfové vyrazili na pomoc trpaslíkům**

### **19. 7. 1. Vyprávění**

„Nyní se vrátíme k našim trpaslíkům a Bilbovi. Po záchraně od pavouků se všichni snažili nalézt cestu. Náhle zaslechli bojovou píseň. Nedaleko nich přecházela celá armáda elfů a v čele šel Thorin. Pro trpaslíky to bylo velké překvapení. Thorin jim však vše vysvětlil.

Společně tedy vyrazili na draka.“

## **19. 7. 2. Kresba**

Zadáme dětem, aby namalovaly, jak jejich tažení dopadlo. Maximálně si mohou papír rozdělit na čtyři oddělení. Obrázky potom necháme děti popsat a vystavíme je ve třídě.“

## **19. 7. 3. Závěr**

„Tohle bylo naše poslední setkání s Bilbem a trpaslíky. Pokud vás zajímá, jak se to všechno seběhlo v knize, ze které jsem vám vyprávěla a četla, přečtěte si ji. Jmenuje se Hobit aneb Cesta tam a zase zpátky a napsal ji pan John Ronald Reuel Tolkien.“

Knihu dětem ukážeme a necháme ji kolovat.

## **19. 8. Nerozhodné řešení**

Pokud došlo k tomu, že nejvíce dětí je uprostřed, tedy nerozhodnutý dialog, řekneme dětem, že s tím se ovšem Thorin ani král nespokojili. Král dal Thorinovi najíst, protože přeci jen to byl hodný elf, ale potom spolu diskutovali znovu.

Znovu všichni proti sobě na židlích. Mluví jen oživená dvojice. Tentokrát však bez přípravy na sebe dvojice navazují, jako by probíhal jen jeden rozhovor. Necháme je dojít k jednomu z těchto dvou řešení.

Poté co dojdou k jednomu ze dvou nabízených řešení, přejdeme na činnosti s tím spojené.

## IX. Závěr

Když jsem svou práci dokončila napadá mě mnoho způsobu jak jinak tuto látku zpracovat (například uspořádáním výzkumné výpravy ve stopách Bilba, která by měla za cíl zrekonstruovat co se s Bilbem a jeho přáteli stalo nebo prozkoumání jejich cesty s odstupem času atd.). Ale protože jsem si dala za cíl zpracovat tuto látku pro děti tak, aby je přitáhla ke knize a zároveň byla použitelná i pro učitelky a učitele, kteří nemají s dramatickou výchovou mnoho zkušeností ( a tudíž ani jejich třídní kolektivy), myslím, že jsem svůj cíl splnila. V 10 lekcích (v časovém rozsahu po dvou vyučovacích hodinách) mají učitelé k dispozici množství technik a metod, které by měly pomoci k rozvoji dětského čtenářství.

V mé třídě se projekt velice líbil. Polovina dětí opravdu sáhla po knize, což považuji za úspěch. Několik dalších po komiksu Hobit, který vydalo nakladatelství Mladá fronta v roce 2003. Proto jsme s Hobitem ještě pracovali. Kreslili jsme ilustraci, snažili jsme se mluvit v hodině slohu jako Thorin a jindy zase jako Glum, napsat příběh tak, jak ho viděl Gandalf, odehráli jsme pár dalších příhod, které se staly Meddčdovi. Strávili jsme s Hobitem úžasný půlrok a poznali dobře nejen knihu Hobit, ale i sami sebe. A myslím, že i o poznání sebe sama a druhých je dramatická výchova.

## Seznam citací:

- 1) Kořátková, S.: Vybrané kapitoly z dramatické výchovy, Praha: Karolinum 1988 – str. 161
- 2) Tamtéž – str. 162
- 3) Bláhová, K.: Uvedení do systému školní dramatiky, Praha: IPOS 1996 – str. 26
- 4) Delongová, J., kolektiv: Vezměte do ruky knihu. Dětská literatura jako inspirace pro dramatickou hru s dětmi, Brno: Krajské středisko v Brně 1988 – str. 5
- 5) [www.wikipedie.cz](http://www.wikipedie.cz), odkaz fantasy
- 6) Bronec, M.: Imladris 4/2001, Praha: Společenstvo J. R. R. Tolkiena 2001
- 7) Tolkien, J. R. R.: Hobit aneb Cesta tam a zase zpátky, Praha: Mladá fronta 2002 – str. 12
- 8) Tolkien, J. R. R.: Pán prstenů III. Návrat krále, Praha: Mladá fronta 1993
- 9) [www.wikipedie.cz](http://www.wikipedie.cz), odkaz elfové
- 10) tamtéž, odkaz skřeti
- 11) Tolkien, J. R. R.: Hobit aneb Cesta tam a zase zpátky, Praha: Mladá fronta 2002 – str. 59
- 12) tamtéž, str. - 100
- 13) tamtéž, str. - 35
- 14) tamtéž, str. - 23
- 15) tamtéž, str. - 39
- 16) tamtéž, str. - 75
- 17) tamtéž, str. - 179

## Bibliografie

### Prameny:

Tolkien, J. R. R.: Hobit aneb Cesta tam a zase zpátky, Praha: Mladá fronta 2002

### Literatura:

- Kořátková, S.: Vybrané kapitoly z dramatické výchovy, Praha: Karolinum 1988
- Machková, E.: Metodika dramatické výchovy. Zásobník dramatických her a improvizací, Praha: IPOS 2002
- Bláhová, K.: Uvedení do systému školní dramatiky, Praha: IPOS 1996
- Delongová, J., kolektiv: Vezměte do ruky knihu. Dětská literatura jako inspirace pro dramatickou hru s dětmi, Brno: Krajské středisko v Brně 1988
- Tolkien, J. R. R.: Pán prstenů III. Návrat krále, Praha: Mladá fronta 1993
- Vodička, F., kolektiv.: Svět literatury I, Praha: Státní pedagogické nakladatelství 1992
- Ulrychová, I.: Čteme si a hrajeme si I. – III. Metodické příručky pro učitele, Praha: Pansofia 1994, 1995, 1996
- Budínská, H.: Hry pro šest smyslů, Praha: ARTAMA 1994
- Časopis Tvořivá dramatika, Praha: ARTAMA



## **Seznam příloh:**

1. Dotazník pro učitelky a učitele
2. Dotazník pro děti
3. Fotografie z projektu Hobit

## Dotazník pro diplomovou práci na téma dramatickovýchovný projekt Hobit

1. Jak dlouho učíte?

2. Kterou třídu učíte?

3. Které předměty učíte?

4. Setkal/a jste se již s termínem dramatická výchova?

*(Pokud jste odpověděl/a ano, pokračujte otázkou číslo 5, pokud ne, otázkou číslo 13.)*

5. Využíváte při výuce metody a techniky dramatické výchovy?

*(Pokud jste odpověděl/a ano, pokračujte otázkou číslo 6, pokud ne, otázkou číslo 16.)*

6. Kde jste se o dramatické výchově dozvěděl/a?

7. Víte, kde hledat další informace o dramatické výchově?

8. Popište, jakým způsobem využíváte metody a techniky dramatické výchovy (pro motivaci, projekt, celkový způsob výuky, ...)

9. Jste s výsledky působení dramatické výchovy spokojen/a?

10. Jak často metod a technik dramatické výchovy používáte?

11. Co byste potřeboval/a k častějšímu využívání metod a technik dramatické výchovy?

12. Kdyby vám někdo nabídl kompletně zpracované téma, využil/a byste ho?  
(Proč ano, proč ne.)

*Tato otázka je poslední. Děkuji za čas strávený vyplněním mého dotazníku i za odpovědi.*

13. Co si představujete pod termínem dramatická výchova?

14. Víte, kde byste našli informace o dramatické výchově?

15. Kdyby vám někdo nabídl kompletně zpracované téma, včetně popisu jednotlivých metod a technik, pomůcek a cílů jednotlivých lekcí, využil/a byste ho? (Proč ano, proč ne.)

*Tato otázka je poslední. Děkuji za čas strávený vyplněním mého dotazníku i za odpovědi.*

16. Proč nevyužíváte metod a technik dramatické výchovy?

17. Víte, kde hledat informace o dramatické výchově?

18. Kdyby vám někdo nabídl kompletně zpracované téma, včetně popisu jednotlivých metod a technik, pomůcek a cílů jednotlivých lekcí, využil/a byste ho? (Proč ano, proč ne.)

*Tato otázka je poslední. Děkuji za čas strávený vyplněním mého dotazníku i za odpovědi.*

## Dotazník pro diplomovou práci na téma dramatického výchovného projektu Hobit

**U každé otázky zakroužkuj odpověď se kterou souhlasíš nebo dopiš vlastní odpověď.**

1. Řekl by si o sobě, že čteš hodně; přiměřeně; málo nebo vůbec?

*Pokud jsi odpověděl, že čteš hodně nebo přiměřeně, pokračuj otázkou číslo 4, pokud jsi odpověděl málo nebo vůbec, pokračuj otázkou číslo 2.*

2. Proč nečteš? Nebaví mě to; nemohu najít knihu, která by mě zaujala; nemám na čtení čas;

---

3. Co by tě ke knize přitáhlo? Nic; kdybych ji viděl zfilmovanou a chtěl vědět, jak je to v knize; kdybych předem věděl o čem je; doporučil by mi ji kamarád nebo kamarádka; zaujala by mě ilustracemi;

---

*Děkuji, toto byla tvá poslední otázka. Dál nepokračuj a dotazník odevzdej paní učitelce nebo panu učiteli.*

4. Četl jsi knihu Hobit od J. R. R. Tolkiena? Ano; ne

*Pokud jsi odpověděl ano, pokračuješ otázkou číslo 7, pokud jsi odpověděl ne, pokračuješ otázkou číslo 5.*

5. Znáš jinou knihu od J. R. R. Tolkiena? Ano; ne

6. Co by si očekával od knihy s názvem Hobit? Pohádku; dobrodružství; básničky; legraci; naučné téma; dívčí román; nemám tušení;

---

*Děkuji, toto byla tvá poslední otázka. Dál nepokračuj a dotazník odevzdej paní učitelce nebo panu učiteli.*

7. Jak by si charakterizoval postavu Hobita? (Můžeš zakroužkovat více odpovědí.)  
Hodný; zlý; chytrý; hloupý; přátelský; bojácný; odvážný; zbrklý; rozvážný; lakomý; štedrý

---

8. Jak by jsi charakterizoval trpaslíky? (Můžeš zakroužkovat více odpovědí.)  
Hodní; zlí; chytrí; hloupí; přátelští; bojácní; odvážní; zbrklí; rozvážní; lakomí; štedří

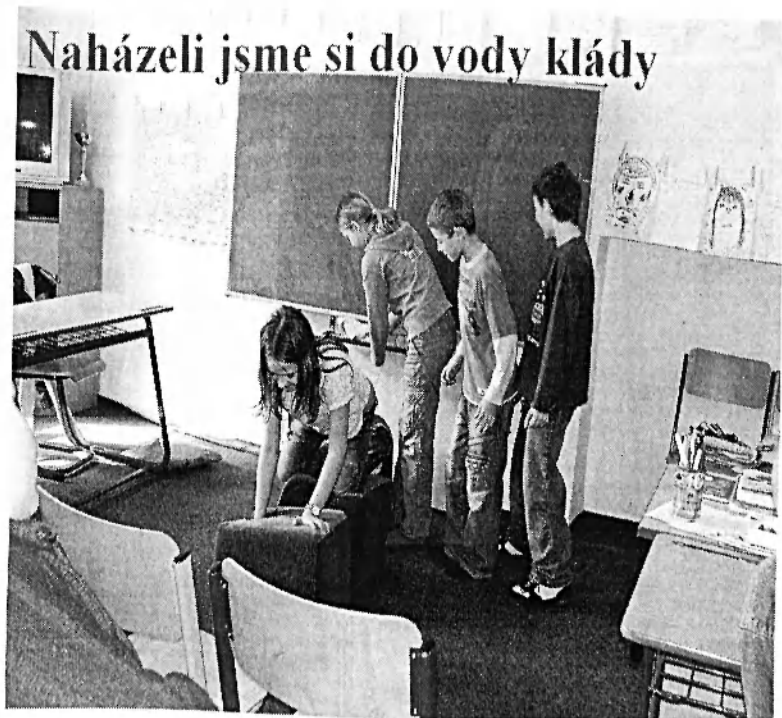
---

*Děkuji. Odevzdej dotazník paní učitelce nebo panu učiteli.*

## Přitáhli jsme lod'ku



## Naházeli jsme si do vody klády



## Přechod pomocí klády



## Našim spadlý srom

