Improvizační divadlo v oddíle

**Improvizační divadlo vzniká, když herci spontánně vytváří scénky, dialogy nebo příběhy. Nemá předem daný scénář.**

Hráči se často inspirují tématy z publika nebo od „moderátora“ (=vedoucího, který vysvětluje jednotlivá cvičení a vybírá témata). V improvizaci existují kategorie, které určují pravidla improvizování v různých scénkách (počet hráčů, způsob jejich výměny, délku trvání scénky nebo její ukončení) a improvizační rozcvičky, které slouží pro rozproudění myšlení a přípravu na náročnější kategorie scének. Rozcvičky jsou dobrá volba pro použití v oddíle- mají jednoduchá pravidla, jsou zábavné, dynamické a zapojují hodně hráčů najednou.

**Proč dělat improvizační divadlo s dětmi?**

* **Svoboda v projevu.**
  + V improvizaci nic není špatně. Improvizační scénka vzniká bez přípravy a každá reakce hráče (nápad, věta, pohyb) je jeho osobitým projevem, proto nemůže být „špatně“ nebo „dobře“. V improvizaci výstupy nehodnotíme, aby si mohli hráči svůj výstup bez obav užít.
* **Překonání strachu z neznáma.**
  + Hráči si vyzkouší reagovat na nečekané situace (neví, co druhý hráč řekne a jak bude scénka pokračovat). Vede k posílení sebevědomí a sebevyjádření (každý nakonec zvládne něco vymyslet ☺).
* **Cvičení spolupráce.**
  + Scénka je společným dílem více hráčů. Všichni jsou ve stejném postavení (přichází do scénky bez ničeho).
* **Vnímání druhých**
  + Jelikož scénky nejsou připravené, je třeba vnímat, co dělá spoluhráč, aby na něj mohli reagovat. Např.: poslouchat to, co říká druhý, dávat si navzájem prostor při mluvení, dívat se na pohyby druhých.
* **Oslava chyby.**
  + Specifický přístup v improvizaci. Pokud se mi něco nepovede, zaraduju se (zvednu ruce, zakřičím): „Jó, udělal jsem chybu!“, ostatní zatleskají. Pokud to děti přijmou, dá se to pak použít v běžném družinovém životě.
* **Zábava.**
  + Popuštění uzdy fantazii, vyblbnutí, prostor pro kreativitu a bezprostřednost.

**Specifika uvádění aktivity v dětské skupině:**

* Dávej, co nejméně pravidel (např.: ne sprostá slova a urážky)
* Dovysvětluj v průběhu aktivity, průběh cvičení je pro ně těžko představitelný, chtějí jít co nejdřív do akce ☺
* Snaž se zapojit co nejvíce hráčů nebo je rychle střídat (cvičení ve skupině, ve dvojicích)
* Témata a prostředí vybírej lehká a srozumitelná (můžeš se na ně ptát dětí samotných)
* Postupuj od jednoduchých zadání ke složitějším:
  + Na začátek zařaď několik improvizačních rozcviček, tak aby si hráči procvičili myšlení (např.: asociační cvičení, na soustředění, na postřeh) i tělo (pohyb po prostoru). Chvíli totiž trvá, než se skupina na improvizaci naladí. Náročnější cvičení zařaď až do druhé půlky (rádio, vyprávěná, bláznivá hodina, cvičení s emocemi).

IMPRO cvičení:

**Asociační cvičení**

Asociace-říkáme první slovo, které nás napadne v reakci na předchozí řečené slovo.

**Asociační řetěz v kruhu** a jeho následné rozplétání.

**Asociační bitka ve dvojicích:** První hráč říká řetěz vlastních asociací a naznačuje, že druhého při tom mlátí imaginárním polštářem. Ve chvíli, kdy se první zasekne, hráči si vymění role.

**Společné asociace ve dvojicích:** Hráči stojí naproti sobě a oba stejně houpají rukama podél těla od boku do předpažení. Vždy, když jsou ruce nahoře, říkají se asociace. Při prvním zdvižení rukou řekne první hráč slovo, při druhém zdvižení rukou řekne druhý hráč asociaci na předchozí slovo, při třetím oba hráči řeknou současně asociaci na obě řečená slova. Hráči se snaží mít třetí asociaci stejnou.

**Pohyb v prostoru**

Všichni se pohybují ve vymezeném prostoru a jejich úkolem je rovnoměrně vyplňovat prostor (po celé šířce, délce i do výšky a směrem k zemi) svými pohyby. Pohybují se a sledují ostatní (kde je hodně lidí a kde je prázdno?). Postupně přidávej změny:

* **Rychlost** jakou se pohybují (např. pomocí změn na stupnici 1-10)
* **Nálada** s jakou se pohybují (šťastně, smutně, bojácně, zamilovaně, naštvaně)
* **Prostředí**, ve kterém se pohybují (Teď jdete: v hluboké vodě, brodíte se po kolena ve sněhu, v želé, po namrzlém chodníku, v hustém pralese..). Nechte jim chvíli na to, se do pohybu vžít a najít různá vyjádření.
* **Zamrzání:** Hráči se tiše pohybují po (větším) prostoru a kdokoli z nich se může rozhodnout, že nečekaně zmrzne v pozici. Úkolem ostatních je také zmrznout hned, jak si všimnou dalšího zmrzlého. Poté co jsou všichni zmrzlí, se skupina zase rozhýbe a začíná se znova. Celá skupina se snaží zmrznout co nejrychleji.
* **Kombinované:** Zadejte hodně jednoduchých povelů a ty pak rychle měňte. Hráči chodí po prostoru a snaží se vaše povely splnit. **Zastav-jdi. Dřepni-vyskoč. Tleskni-plácni se do kolen.** Lze přidat i rychlost chození 1-10. Po chvíli **prohoďte dvojice** povelů: Zastav=jdi. Jdi=zastav. Dřepni= vyskoč. Vyskoč= dřepni. Tleskni=plácni se do kolen. Plácni=tleskni. Rychlost 1 je nejvyšší, 10 nejpomalejší.

Na rozehřátí je dobré vybrat zhruba 2 varianty Pohybu po prostoru.

**Souboj otázek:**

Dva zástupy hráčů stojí proti sobě. První dva hráči spolu rozehrávají souboj otázek v určeném prostředí (autobus, kino, škola..). Mohou se bavit jen v otázkách a vytváří tak dialog. Pokud se někdo na delší dobu zasekne nebo neví, jde na konec svého zástupu. Nový hráč začíná nový dialog v otázkách v jiném prostředí.

Varianta: lze hráče rozdělit na dvojice, které si hrají Souboj otázek jen ve dvou a měníme jim témata individuálně, třeba při obcházení.

**Je úterý**

Je zaměřené na kreativitu odpovědí. Hráči se pohybují po prostoru a navzájem se přepadají stále stejnou větou: „Je úterý!“. Druhý hráč reaguje, co nejrychleji odpovědí, co se děje v úterý. Pokaždé je třeba přijít s novou odpovědí: *„Je úterý!“ „Dneska mám trénink volejbalu“, „Sakra, zapomněla jsem na mamčiny narozeniny!“, „Super, to máme prázdniny!“*

**Kdo nebo co jsem**

Rozšíření cvičení Pohyb v prostoru: Hráče necháme chvíli najít si v daném prostředí zajímavý pohyb a požádáme je, aby co nejvíc reagovali na pohyby ostatních (bez mluveného domlouvání). V nějakém zajímavém momentu hráče povelem zmrazíme v momentální pozici. Z prava do leva každý postupně řekne, KDO nebo CO v daném prostředí je (vychází to z jeho pozice a ze vztahu k ostatním hráčům). Cílem skupiny je poslouchat ostatní a reagovat ve svých popisech na to co již bylo řečeno.

A (na moři): *„Jsem rybář, který kontroluje svoje sítě“ B: „Jsem velryba, která je zamotaná do rybářovy sítě“. C: „Jsem ochránce zvířat, který protestuje proti používání sítí.“*

**Jsem-beru**

Hráči stojí v kruhu a uprostřed něj vždy 3 hráči tvoří živý obraz. Jeden hráče začne, zaujme libovolný postoj a řekne, kdo nebo co je (co dělá nebo jaký je). Kdokoli z hráčů v kruhu se k němu do obrazu může přidat, tak aby jeho postava/věc reagovala na ztvárnění prvního hráče. Po dokončení obrazu (cca 3 hráči), první hráč odvolává sebe a jednoho dalšího hráče větou „Jsem …a beru…“. Hráč, který zbyl uprostřed, začíná nový obraz a ostatní se k němu přidávají. Cílem je rychlé uplatnění nápadů v obrazech a vytvoření malého příběhu v obrazech(kontrast, konflikt a jeho vyřešení).

*A: (naznačuje oblékání) Jsem dívka, která se připravuje na rande.*

*B: (omotá se dívce okolo nohy) Jsem utíkající okno na její punčoše.*

*C: (chytá se dívčina pasu) Jsem sukně až na zem, která to oko zakryje.*

*A: () „JSEM dívka, která se připravuje na rande a BERU sebou oko na punčoše.“*

Hráč, který byl sukně, rozehrává novou scénku v nové pozici.

**Orákulum/Vícehlavá saň**

Hráči se rozdělí do dvojic, ty se „spojí“ v jednu bytost (chytnou se za pas, za ramena..) a jejich úkolem je vést rozhovor s další dvojicí jako jedna bytost-mluvit současně a srozumitelně to stejné bez předchozí dohody. (Trik je mluvit pomalu a rozvláčně ☺). Bytost lze tvořit i více lidmi nebo jí zadat v jaké kategorii (např.: reklama, báseň) nebo o jakém tématu má mluvit.

Improvizační hry:

**Bláznivá hodina**

Nech hráče, aby se kreativně vyřádili v prostředí smyšlené třídy. 3-5 hráčů improvizuje, zbytek dělá publikum. Zeptej se publika na podstatná jména a činnosti z těch potom vyhlas, jaká látka se v bláznivé hodině učí (např.: klaunské tancování). 2-4hráči si sednou na židle jako žáci, pátý hráč přijde do třídy jako učitel, uvede téma a začne hodinu. Podpoř hráče, aby téma hodiny zakomponovali do svého hraní jakkoli chtějí. Připomeň jim, že mají být hrát co nejdivněji, co nejhloupěji.

**Tleskaná**

Dva hráči začnou improvizaci na zadané téma nebo prostředí. Ostatní hráči stojí kolem a dávají pozor. Jakmile kdokoli z nehrajících tleskne, hráči na scéně zamrznou v pozicích. Ten, kdo tlesknul poklepe jednomu z hráčů na scéně na rameno a si vymění si s ním pozici (okopíruje ji). Tento nový hráč začíná improvizaci, která vychází z pozice, ve které se oba hráči nacházejí. Výměny by měly být rychlé. Podporuj hráče v tom tlesknout a jít na scénu ještě než mají nápad na další scénku.

**Příběh**

Všichni herci se posadí do kruhu a společně vypráví příběh. Každý řekne postupně jedno slovo/ tři slova/ jednu větu. Než necháme herce vyprávět smyšlený příběh, můžeme je nechat nejdřív převyprávět nějaký známý (např.: pohádku nebo společnou historku).

**Rádio**

Hráči sedí v malém kruhu a jejich cílem je vytvořit kus rádiového vysílání pouze svým hlasem. Hraje se ve zhasnuté místnosti nebo se zavázanýma očima. Ideální počet je 3-6 hráčů. Před improvizací je dobré udělat malý brainstorming toho, co vše se běžně v rádiu objevuje (zprávy, hudba, rozhovory, reklamy, hlášení o dopravní situaci, telefony posluchačů…) pro inspiraci.

**Emoce**

Dva hráči improvizují ve scénce, ve které se mění nálady na pokyn moderátora.

**Změna**

Dva hráči improvizují ve scénce. Když moderátor řekne „změna“ hráči musí změnit poslední věc, kterou řekli nebo udělali na něco jiného.

**Překlad**

Hrají dvě skupiny hráčů (cca 3 hráči v každé). První skupina zahraje scénku, ve které předvádí nějakou běžnou činnost (vaření, hraní basketu), ale mluví u toho nějakým cizím mimozemským jazykem („blabla“). Druhá skupina pozorně sleduje a pak stejnou scénku přehraje s překladem do češtiny.

Varianta: Jeden hráč může překládat do češtiny rovnou v průběhu scénky.

Kde brát inspiraci a další informace?

* Tenká knížka: **Buďte mistry improvizace (autor: Martin Vasquez)**
* nebo se přijď zeptat Áji ☺