



KOMEDIE MĚSTSKÁ DIVADLA PRAŽSKÁ ROKOKOABC

Vážená paní učitelko, vážený pane učiteli,

držíte v rukou metodický list, který pro Vás vytvořily lektorka a dramaturgyně Divadla Drak, aby Vám co nejvíce usnadnily přípravu studentů a žáků na představení a nabídly možnost další práce po jeho zhlédnutí.

Jednoduché aktivity rozvíjejí téma inscenace a napomáhají umocnit zážitek z návštěvy divadla. Jednotlivé kroky na sebe navazují a vytvářejí ucelenou lekci, mohou však být využity i jednotlivě či jinak přizpůsobeny věku (13+), možnostem a potřebám třídy.

Doufáme, že Vám tento list bude příjemným a užitečným pomocníkem a přinese mnoho inspirace pro další kreativní práci ve Vaší třídě.

Jana Nechvátalová
lektorka Divadla Drak

Barbora Pokorná
dramaturgyně Divadla Drak

SLOVO DRAMATURGA

Autorské zpracování antického mýtu opírající se o motivy Sofoklovy tragédie je po divadelní road-movie Cesta v pořadí druhou z nového cyklu inscenací Divadla Drak určených dospívajícímu publiku.

Naše hrdinka by ráda konečně vzala svůj osud do vlastních rukou. Je ale postavena před absurdní zákaz, který oživuje všechny stíny rodinné minulosti. Jenže proč by zrovna ona měla nést tíhu křivd a provinění, kterých se dopustil někdo jiný? Zdá se, že aby se dalo vůbec normálně žít, nezbyvá jí než nejdřív zásadně přehodnotit svůj vztah k autoritám, k rodičům, k blízkým, ke světu a nakonec i k sobě samé.

Ačkoliv Sofoklés vylíčil ve svém dramatickém díle tragédii dcery thébského krále Oidipa už ve čtyřicátých letech 5. stol. př. n. l., osud, kterému jeho mladá hrdinka čelí nabízí mnoho momentů pro ztotožnění i dnešnímu divákovi. Bezvýchodnost konfliktních situací, ve kterých se hrdinové antických tragédií ocitají, nutnost rozhodnutí a přijetí zodpovědnosti, stejně jako vyrovnání se se složitostí dospělého světa, který mnohdy svazují absurdní či nepochopitelná pravidla a zákony, se staly volnou inspirací pro inscenaci režiséra Jakuba Vašíčka a dramaturga Tomáše Jarkovského. Už v Sofoklově době klasického Řecka si můžeme klást otázku, zdali je Antigona tragédií mladé dívky, která si z lásky k bratrovi a úcty k bohům zvolí smrt před sňatkem s milovaným Haimónem, nebo tragédií jejího strýce Kreóna, vládnoucího oportunisty a zároveň i otce, manžela a bratra, který je postaven do situace, z níž za žádných okolností nemůže vyjít jako vítěz. Právě generační konflikt, který stojí ve středu tohoto dramatu je nadčasovou připomínkou obecně platné skutečnosti, že značnou hybnou silou každé doby je pnutí, ve kterém čelí elán a zcitlivěná zranitelnost dospívajících, síle již mnohými životními nárazy zkušeného a protřelého vědění jejich rodičů.

Antigonin příběh nám dává nahlédnout nejenom do vnitřních svárů dospívajícího, ale nabízí také cestu k poznání řeckého člověka, od nějž nás sice časově dělí téměř dva a půl tisíce let, ale mnohé z jeho každodenního života s ním sdílíme. Pouhým výčtem takových podobností bychom se dopustili značného zjednodušení. Ovšem s vědomím takového omezení snad můžeme hledat alespoň hranice oné podobnosti. Od nabízejícího se konceptu demokracie, přes svobodu, jakožto jednu z nejcennějších hodnot, až po fakt, že občan antického Řecka byl nucen žít s vědomím všudypřítomné války a jejími dopady. Literatura, potažmo drama v takové společnosti pak umožňuje mimořádně otevřenou reflexi důležitých témat, což s definitivní platností můžeme aplikovat i na dnešní úlohu divadla či umění obecně. Silný důraz na pospolitost, která nežije na úkor individuality jedince a s tím spojená výchova k zodpovědnosti k okolí, a tedy i k obci (polis), pak tvoří klíčový díl při skládání identity jedince. Ta se totiž projevuje skrze soužití s druhými, vzájemnou rozmluvou a společným střetáváním, ať už intelektuálním či fyzickým. V takové společnosti poznáváme sebe a v takovém společenství žijí i Sofoklovi hrdinové.

Barbora Pokorná

1. ČÁST – PŘED PŘEDSTAVENÍM

První část metodického listu by měla studenty naladit na blížící se návštěvu divadelního představení *Antigona* Divadla Drak.

V rámci této části studenti otevírají téma antiky a blíže se seznamují se Sofoklovou tragédií *Král Oidipus*. Ta totiž ještě společně s jeho dalším dramatem *Oidipus na Kolónu* dějově tragédii *Antigona* předchází. Dramatik se napříč těmito díly věnuje propletnému tragickému osudu jedné královské rodiny. Skrze jednoduché aktivity studenti nahlíží do motivací jednotlivých postav i toho, čemu postavy v tragédii čelí.

První část obsahuje přílohy, které naleznete přímo pod ní.

Veškeré aktivity jsou nabídkou materiálů, kterými si lze inspirovat. Některé obsahují i další možnosti rozvíjení. Doporučujeme je vždy upravit pro potřeby konkrétní skupiny.

1. CO VÍM?

Cílem této aktivity je uvedení do tématu antického Řecka. Studenti ve skupinách mapují své dosavadní znalosti o této historické epoše.

Studenti vytvoří čtyři skupiny. Skupiny mají za úkol ve stanoveném čase (např. 5 minut) vypsát co nejvíce asociací na téma antika.

Po uplynutí stanovené doby skupiny postupně asociace prezentují, případně se vzájemně doplňují.

2. KDO JSEM?

Cílem aktivity je se blíže seznámit s postavami ze Sofoklovy tragédie *Král Oidipus*. Během aktivity studenti dále pracují ve skupinách.

Pomůcky (naleznete v příloze):

- krátké medailonky postav
- šablona instagramového profilu

Každá skupina dostane přidělenou jednu z postav tragédie *Král Oidipus* (*Oidipus*, *Iokasta*, *Pastýř*, *Kreón*, *Teiresiás*).

Úkolem skupiny je na základě několika informací, které dostanou od pedagoga, promyslet a vytvořit návrh, jak by vypadal instagramový profil postavy (šablonu naleznete v příloze).

Součástí instagramového profilu je úvodní fotografie, bio a tři fotografie, kterými se postava prezentuje.

Aktivita je zakončena prezentací výsledků práce všech skupin.

V případě nedostatku času nemusí skupina fotografie kreslit, stačí je ostatním popsat.

Doporučujeme klást studentům na srdce, že mohou plně popustit uzdu fantazii. Kreativě se meze nekladou!

Návodné otázky:

- Co nejspíš dělá postava ve volném čase?
- Co naplňuje její běžný den?
- Co je pro ni důležité?
- Jaké má sny a přání?
- Jak vnímá sama sebe?

Další možnosti aktivity:

Fotografie lze předvést ostatním i jako živý obraz.

3. DELFY - POZNEJ SÁM SEBE

Cílem aktivity je pochopení kontextu věštírny v Delfách a její důležitosti v rámci antického světa. Dále je cílem otevřít téma nevyhnutelnosti osudu v řeckých tragédiích.

Během aktivity se studenti seznámí s věštitrou v Delfách, poté ve skupinách dostanou věštbu své přidělené postavy. Úkolem skupiny je vymyslet okolnosti, za kterých došlo k naplnění věštby, případně se pokusit přijít na to, jak před ní postavu zachránit.

Pomůcky:

- věštby pro jednotlivé postavy (naleznete v příloze)

Na začátku aktivity učitel studenty seznámí s tématem věštitry v Delfách:

Věštitrna v Delfách byla známá po celém antickém světě. Nacházela se asi 150 km severozápadně od Athén. Podle bájně historie vznikla na počest boha slunce Apollóna, který se po utkání s drakem stal patronem města a na oslavu vítězství si nechal postavit chrám, do kterého věnoval věšteckou trojnožku. Na tuto trojnožku měla usednout Pýthie, nejslavnější věštka antiky.

Nad vchodem věštitrny byl prý nápis "Poznej sám sebe". Zástupci měst přicházeli do Delf konzultovat politické záležitosti, otázky války, míru, spojenectví, nepřátelství, zkrátka všechna důležitá rozhodnutí. Do věštitrny přicházeli ale i poutníci, obyčejní lidé, kteří toužili po radách ohledně svého života: jestli je vhodné se oženit, vyrazit na cestu, půjčit si peníze nebo přicházeli s otázkami týkajícími se dětí či úrody. Věštitrna v Delfách měla velice strategické umístění, stála na křižovatkách významných obchodních cest. Věštby samozřejmě nebyly zdarma, díky čemuž město vzkvétalo a bohatlo.

Po stručném seznámení se s delfskou věštitrou získá každá skupina věštbu pro svou postavu (věštby naleznete v příloze). Úkolem skupiny je vymyslet okolnosti, za kterých došlo k naplnění věštby, případně jakými způsoby by jí postava mohla uniknout.

Skupiny mají na přípravu pár minut, poté prezentují ostatním, kteří mohou návrhy okomentovat.

4. JAK TO DOPADLO?

Cílem této části je seznámit studenty s celým příběhem o králi Oidipovi.

Během této aktivity si studenti dají do souvislostí střípky děje, které už znají. Pedagog následující text čte nebo vypráví.

Théby postihl mor a lid prosí svého krále Oidipa o pomoc. Oidipus posílá svého švagra Kreóna do věštitrny, aby zjistil, jak může Oidipus zachránit svou zemi. Dozvídají se, že země byla uvržena ve zkažení a musí se očistit od zla. Věštba říká, že je třeba potrestat vraha krále Láia, který Thébám vládl před Oidipem.

Ze snahy zachránit zemi, kterou sužuje morová epidemie, Oidipus pátrá po Láiově vrahovi. Zavolá si na pomoc slepého věštce Teiresia, který mu však vrahovu totožnost nechce prozradit, protože by to podle něj nepřineslo nic dobrého. Nakonec je ovšem donucen pravdu vyjevit. Věstec naznačí, že vrahem krále Láia je sám Oidipus, a že jeho žena Lokasté, vdova po zavražděném králi, se kterou má Oidipus čtyři děti (Eteokla, Polyneika, Antigonu a Ismēnu), je ve skutečnosti Oidipova vlastní matka. Oidipus mu nevěří a věštce vyžene. Než Teiresiás opustí Théby, sdělí Oidipovi jeho další osud: odejde ze své země slepý o žebrácké holi.

Rozzuřený Oidipus viní Kreóna, že pro svůj zisk a ze zájvu přiměl věštce Teiresia ke lži a chce ho nechat zabít. Oidipově manželce Lokasté se však podaří svého druha uklidnit.

Lokasté chce znát detaily sporu. Oidipovy obavy považuje za zbytečné. Prozradí mu, že v minulosti s manželem vyslechli věštbu, která pravila, že jejich právě narozený syn bude Láiovým vrahem, jejím druhem i otcem jejich dětí, a tak ho pro jistotu nechali zmrzačeného dovézt do lesa. Lokasté věří, že se tak hrozná věštba vyhnuli. Po Thébách koluje zvěst, že Láia zabili lupiči. Oidipus však v příběhu pozná svou minulost, kdy kdysi na cestě zabil starce, který ho urazil. Když Lokasté skončí vyprávění, Oidipus si uvědomí šílenou pravdu: on je tím odvedeným dítětem. Stařec, který ho kdysi urazil a kterého zabil, byl jeho otec. Strašná věštba se naplnila, Oidipus je vrahem svého otce a manželem své matky.

Poslední Oidipova naděje, že nově odhalená pravda o jeho otcovraždě a zplazení dětí s jeho vlastní matkou není skutečná, je svědek - pastýř, který dostal za úkol, aby Oidipa jako miminko nechat zemřít v lesích.

Oidipus nechá pastýře zavolat. Pastýř nejprve nechce mluvit, ale nakonec prozradí, že dítě, které mu Lokasté dala, předal pastýři z Korintu, a tak ho zachránil před smrtí. Vše je vysvětleno a hrozná pravda potvrzena.

lokasté se oběsí. Když ji Oidipus najde mrtvou, strhne zlaté sponky z jejích šatů a vypíchne si jimi oči. Nemůže se dívat na hrůzu, kterou způsobil. Chce, aby ho lid viděl takto znetvořeného.

Oidipus žádá Kreóna, aby ho vyhnal z města do hor a postaral se o jeho dvě dcery, Antigonu a Isménu, a ujal se prozatímního vlády, než dospěje jeho prvorozený syn. Oidipus své děti objímá, křičí a lituje hanby, která je bude provázet do konce života.

5. TO JE KONEC?

Cílem aktivity je zvědomit si nově nabyté informace o antické tragédii, o jejích tématech a postavách. Během aktivity studenti společně diskutují nad položenými otázkami.

Návrhy otázek:

- Co jste dnes zjistili o antice a antických tragédiích?
- Co vás zaujalo nebo překvapilo?
- Z jakých důvodů se Oidipovi nepodařilo uniknout svému osudu?
- Co jste se dozvěděli o postavách v příběhu o králi Oidipovi?
- Co postavy, se kterými jste se seznámili, obecně chtěly?
- Jsou životy postav v něčem podobné těm našim?
- Je něco, v čem jsme si s postavami podobní?

Pedagog v závěru studentům prozradí, že o dalším pokračování příběhu a o tom, jak to dopadlo s Oidipovými dětmi, se dozví v inscenaci Antigona Divadla Drak.

Použili jste něco z našich aktivit?

Dejte nám o tom prosím vědět v interaktivním dotazníku.

Nezabere vám to víc než dvě minuty a nám to moc pomůže.

Děkujeme!



<https://www.menti.com/alxzpsvtdpg3>

PŘÍLOHY K PRVNÍ ČÁSTI METODICKÉHO LISTU

Příloha k aktivitě č. 2: Kdo jsem? - medailonky postav

Oidipus

Oidipus je adoptivní syn korintského krále Polyba a královny Meropé. Jeho jméno znamená "s opuchlými nohama". Osvobodil Théby od Sfingy, díky čemuž se stal thébským králem, kde se i oženil s vdovou nevěstného krále, Iokasté. Má s ní čtyři děti: Isménu, Antigonu, Eteokla a Polyneika. Cítí se šťastný, nic mu nechybí.

Iokasté

Iokasté bydlí v Thébách. Je bývalou manželkou nevěstného krále Láia a matkou pěti dětí. Prvního syna, kterého měla s králem Láiem se společně zbavili. Po Láiově zmizení se stala manželkou Oidipa, který vysvobodil město před Sfingou. S ním má dcery Isménu a Antigonu a syny Eteokla a Polyneika. Má bratra Kreóna.

Pastýř

Pastýř má své stádo ovcí v blízkosti korintského pobřeží. Má ženu a několik dětí. Žije běžným a poklidným pastýřským životem. Je mírný a soucitný povahy.

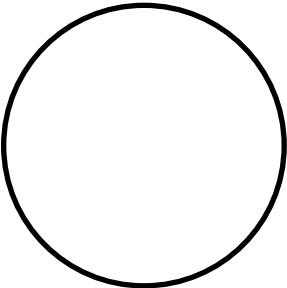
Kreón

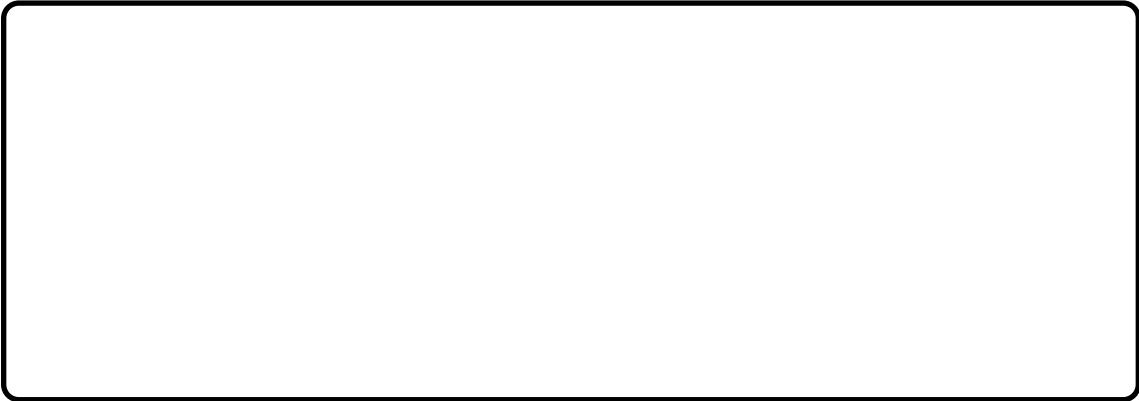
Kreón pochází z důležitého vznešeného rodu, jeho prapředci jsou zakladatelé Théb. Po zmizení thébského krále Láia se stal prozatímním vladařem. Vládu po něm převzal Oidipus, který si trůn vysloužil tím, že město osvobodil od Sfingy a vzal si za manželku Kreontovu sestru Iokasté. Kreón má ženu Eurydiké a syna Haimóna.

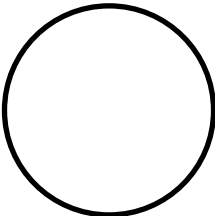
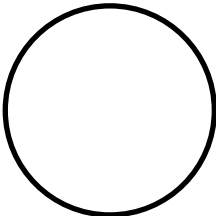
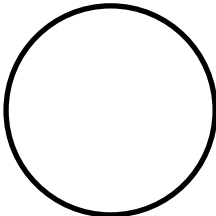
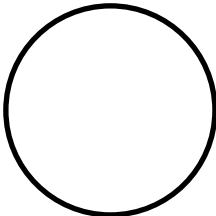
Teiresiás



Teiresiás je proslulý thébský věštec. Svě věštické nadání získal tak, že rozhodl o sporu mezi nejvyšším bohem Diem a jeho manželkou Hérkou. Protože se Héře nelíbilo, jak je rozsoudil, potrestala ho slepotou. Zeus nemohl kouzlo zlomit, obdařil ho tedy darem věštění a dlouhověkostí. Věštické schopnosti získala i jeho dcera Mantó.

.....

 Posts Followers Following



| | | |
|--|--|--|
| | | |
|--|--|--|

Příloha k aktivitě č. 3: Delfy - věštby postav

Oidipus

Zabiješ svého otce a vezmeš si svou vlastní matku. K jejich vlastní hanbě s ní zplodíš děti.

Iokasté

Porodíš syna, který připraví o život tvého muže, tebe pojme za manželku a zplodí s tebou potomky. Celý tvůj rod se bude brodit v krvi.

Pastýř

Zachráníš nemluvně s opuchlými nohama, které ti přinese otrok z Théb. Přispěješ však k velkému neštěstí.

Kreón

Předáš vládu nad Thébami svému synovci, ale zle se tobě, tvé rodině i celému městu povede.

Teiresiás

Budeš hájit pravdu před svým králem, přestože ti bude vyhrožováno smrtí. Smrti nakonec unikneš, ale nařčen z pletichaření a lhaní, budeš vyhnán z domova.

2. ČÁST – PO PŘEDSTAVENÍ

V druhé části metodického listu nabízíme soubor aktivit, které navazují na zhlédnuté představení Antigona Divadla Drak.

Cílem této části je zorientovat se ve zhlédnutém představení, pojmenovat jeho témata, nalézt souvislosti mezi jeho postavami a konflikty s naším současným světem. Tato část by měla sloužit k reflexi inscenace a pojmenování jejích přesahů.

Součástí některých aktivit jsou i možnosti dalšího rozvíjení. Je tedy zcela na pedagogovi, jak s nabízeným materiálem naloží či jak ho upraví, aby co nejlépe sloužil konkrétní skupině.

1. PRVNÍ DOJMY

Cílem aktivity je otevření témat inscenace. Během aktivity se studenti pokouší krátce a výstižně pojmenovat své dojmy z představení. Aktivitu je možné provádět z lavic, nejlépe však v kruhu.

Otázka:

Co se vám jako první vybaví, když si vzpomenete na zhlédnuté představení Antigona? Může to být cokoli v - postavy, situace, obrazy, pocity atd.

2. POSTAVY

Cílem aktivity je reflexe viděného, ujasnění si vztahů mezi postavami a vlastního postoje k nim. Během aktivity studenti sdílí své pohledy samostatně, nebo po skupinách.

V úvodu aktivity se studenti pokouší vyjmenovat hlavní postavy, které se objevily v představení: Antigona, Isména, Kreón, Haimón a Eurydiké. Náповědou jim může být, že to jsou ty, které téměř do konce zůstaly naživu (a jsou kostýmově odlišené od chóru zemřelých).

Dále si v krátkosti společně vzpomenete na vše, co o jednotlivých postavách víte. Další možností je postavy rozdělit skupinám, které poté svou postavu popíší a shrnou, co o ní vědí.

Návodné otázky:

- Kdo byl kdo?
- V jakém vztahu byla postava k ostatním?
- Co postava chce?
- Co naopak nechce?

Návodník pro učitele:

Antigona je dcera krále Oidipa a královny Iokasté. Její příběh začínáme sledovat v momentě, kdy jsou oba rodiče po smrti. Antigona má tři sourozence: Isménu, Eteokla a Polyneika. Je zasnoubená s Haimónem. Její bratři se navzájem zavraždí, ale vystrojit řádný pohřeb je povoleno pouze pro Eteokla. Polyneikés je považován za zrádce. Jakožto ten, který z touhy po vládnutí vytáhl na bratra, má být jeho tělo ponecháno na pospas divokým psům. I pod výhrůžkou smrti se Antigona rozhodne svého zavrhnutého bratra Polyneika řádně pohřbít. Jelikož se dívka nepodrobí rozkazu svého strýce, je uvězněna do kopky, ve které následně spáchá sebevraždu.

Isména je Antigonina sestra. Je zakoukaná do sestřina snoubence Haimóna. Na rozdíl od Antigony je proti pohřbení jejich bratra Polyneika, protože by tím byl porušen zákon, který vydal jejich strýc a současný vládce Kreón.

Kreón se po smrti Oidipových synů Eteokla a Polyneika stal právoplatným králem Théb. Pod výhrůžkou ukamenování zakáže pohřeb Polyneika, protože se obrátil proti rodným bohům a stanul proti následovníkovi trůnu, bratrovi Eteoklovi. Je ženatý s Eurydiké, se kterou má syna Haimóna. Po jejich smrti zůstává osamělý.

Haimón je syn thébského krále Kreóna a Eurydiké. Je zasnoubený s Antigonou. Po jejím uvěznění hledá způsob, jak ji vysvobodit a utéci s ní. Když zjistí, že Antigona zemřela, spáchá sebevraždu.

Eurydiké je manželka Kreóna a matka Haimóna. Je vlídná a pro Antigonino trápení má pochopení. Vezme si život poté, co nalzente v kopce oba snoubence mrtvé.

Po rekapitulaci postav můžete rozpoutat diskuzi. Do debaty můžete zapojit i další postavy (Eteoklés, Polyneikés, Cháron, Teiresiás, Oidipus, Iokasté, postavy z chóru).

Návodné otázky:

- Která postava ti je nejvíc sympatická a proč?
- Která postava ti je nejméně sympatická a proč?
- Která postava má největší moc?
- Která postava udělala největší chybu?
- Která postava mohla něco změnit?
- Která postava mě nejvíc inspirovala?

Další možnosti:

AKTIVNÍ DISKUZE

Na papíry napište jména postav a rozmístěte je různě po místnosti. Papíry mohou viset na stěnách nebo ležet na podlaze. Studenti na otázky odpovídají tak, že se sami přesouvají v místnosti k té které postavě, která je jejich odpovědí. Pedagog se pak vybraných jednotlivců může zeptat na důvod jejich rozhodnutí.

VZKAZ POSTAVĚ

Studenti mohou napsat jedné či více z postav krátký vzkaz. Může to být rada, slova podpory, výčitka, zkratka cokoliv, co je napadne.

Vzkazy položte ke jménům nebo přilepte k papírům na stěnách. Poté můžete procházet prostorem a vzkazy si potichu každý přečíst (případně lze tuto aktivitu uskutečnit dobrovolně až v rámci přestávky).

3. AGÓN

Cílem aktivity je nahlédnout na postavy a jejich životní střety v celé své komplexnosti. Každá postava má jiné vztahové vazby, jiné povinnosti, jiné postavení, jiné touhy a sny. Pro každou můžeme nalézt pochopení, stejně tak jako odpor k jejím činům a konání. Všechny mají svůj osud ve vlastních rukou a je jen na nich, jakou cestu si zvolí. Nebo je to snad všechno jinak?

Během aktivity studenti formou diskuzní soutěže prezentují svá stanoviska, která si předem ve skupině připravili. Pedagog klade důraz na to, aby si skupiny daly vzájemně v prezentacích prostor a studenti se tak naučili vyslechnout názor druhé strany.

Studenti se rozdělí na dvě skupiny, ideálně o stejném počtu. Na začátku se stanoví téma, o kterém se bude diskutovat. Každá skupina si vylosuje, zdali bude zastupovat stranu "pro" či "proti" a zvolí si hlavního řečníka.

Poté, co je vyřčena otázka a skupiny ví, pro který názor mají argumentovat, mají studenti 10 minut na přípravu. Skupiny by se měly připravovat samostatně, ze vzájemného doslechu. Po uplynutí stanovené doby na přípravu stanou obě skupiny proti sobě a začíná diskuze. Moderátor (pedagog) zopakuje otázku a losem určí, která skupina začíná. První skupina svoje stanovisko vysloví bez toho, aby jí do toho druhá skupina zasahovala, poté se vymění. Střídavě takto může proběhnout několik argumentačních kol.

Po skončení diskuze se každý student postaví na tu stranu, se kterou sám za sebe souhlasí. Mohou se postavit i doprostřed na znamení toho, že problém je složitější a nelze ho jednoduše rozsoudit na "ano" či "ne". V takovém případě může takto rozhodnutý student své stanovisko krátce okomentovat.

Nabídka témat k diskuzi:

- Antigona je zarputilá a sobecká.
- Isména je zbabělá, když nechce pohřbít bratra.
- Kreontova hlavní motivace je touha po moci a udělá vše pro to, aby ji získal nebo si ji udržel.

- Kdyby Haimón Antigonu skutečně miloval, dokázal by se postavit proti svému otci a ušetřit jí smrt.
- Euridiké mohla zachránit Antigonu, Haimóna i sebe.
- Zákony se musí dodržovat.
- Vše, co se stalo, se stát mělo a za žádných okolností tomu nešlo uniknout. Proroctví je nezlomné.
- Žádná z postav si nezaslouží soucit.
- Rozhodnout se dobrovolně zemřít je projev nejvyšší svobody jedince.

Další možnosti:

SLOHOVÁ PRÁCE

Témata k diskusi lze použít i jako zadání samostatné slohové práce.

4. ZÁVĚREČNÁ REFLEXE

Cílem aktivity je pojmenovat témata inscenace, diskutovat o nich a prezentovat svůj pohled na ně.

- Kdybyste měli znovu říci, co se vám nyní vybaví, když si vzpomenete na zhlédnuté představení, co by to bylo?
- Co vás v inscenaci zaujalo nebo překvapilo?
- Popište moment, který vám z představení utkvěl, dotkl se vás nebo vámi pohnul.
- Zaznamenali jste v sobě někdy během představení pocity nelibosti nebo dokonce odporu? Pokud ano, považujete podněty, které vzbuzují negativní emoce za relevantní či podstatné?
- Jaká témata si po zhlédnutí představení s sebou odnášíte?
- Co nového jste se dozvěděli o postavách?
- Jsou nám postavy v něčem podobné?
- Jakou roli hrála v inscenaci hudba?
- Stalo se vám někdy, že jste se vůči někomu nebo něčemu chtěli či museli vymezit?
- Kdo určuje, co je správné rozhodnutí?
- Může člověk ovlivnit svůj osud?