



Metodická inspirace k inscenaci

Tomáš Jarkovský a Jakub Vašíček

Škola Hron

Vážená paní učitelko, vážený pane učiteli,

držíte v rukou metodický list, který pro Vás vytvořily lektorky Divadla Drak, aby Vám co nejvíce usnadnily přípravu Vašich žáků a studentů na představení a nabídly možnosti plnohodnotné reflexe po jeho zhlédnutí.

Jednoduché aktivity rozvíjejí téma i formu inscenace a napomáhají umocnit zážitek z návštěvy divadla. Jednotlivé kroky na sebe navazují a vytvářejí ucelenou lekci, mohou však být využity i samostatně či jinak přizpůsobeny věku (8+), možnostem a potřebám skupiny.

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

Jana Nechvátalová a Klára Fidlerová
lektorky Divadla Drak

Tomáš Jarkovský
dramaturg a ředitel Divadla Drak

SLOVO DRAMATURGA

„Kdo to neví, neví nic!“

Kdo byl Jakub Hron Metánovský? Výstřední učitel, podivínský vynálezce, nebo zapomenutý génius? Profesor hradeckého gymnázia, jehož badatelské, tvůrčí i pedagogické nadšení neznalo hranic, se stal skutečným předobrazem slavného Járy Cimrmana. Karel Čapek ho nazval „Donem Quijotem 19. století, jehož Dulcineou byla věda.“ Studoval matematiku a fyziku na Karlově univerzitě v Praze a ve Vídni. Působil jako učitel a později profesor na gymnáziu v Hradci Králové, kde proslul svým svérázným stylem výuky – studenty nazýval bažáky, profesory zpytáky a přírodní zákony vysvětloval na neobvyklých příkladech. I když jeho výkladu řada bažáků nerozuměla, byl mezi nimi velmi oblíben – při žádném jiném předmětu se totiž tolik nenasmáli. Mimo vzdělávání sebe i jiných zasvětil svůj život vlastním kuriózním vynálezům, jeho krédem bylo „každý rok jednu novotu vymyslet“. Tak vznikl buňát nekotitelný, návrh bezkolejného vozohybu či slonového balónu. Přestože většina vynálezů neměla praktického využití, skončila fiaskem, anebo zůstala zapomenuta, zanechal stopu coby neúnavný hledač novot a originální myslitel. Zemřel 29. dubna 1921 v rodném Metánově, kde je dodnes připomínán památníkem a skromnou muzejní expozicí.

Pro mě téma Jakuba Hrona Metánovského kdysi objevil legendární hradecký divadelník, učitel a literát Honza Dvořák. A Milan Hajn dokonce v jeho inscenaci o Metánovském kdysi jako gymnazista hrál v divadle Jesličky. S režisérem Jakubem Vašíčkem rádi vyprávíme příběhy o lidech, kteří jsou snad trochu pošetili a jejichž činění se zrovna nesrovnává s pragmatickými měřítky úspěchu, ale jejichž velikost spočívá ve vášni a oddanosti svojí věci, jakkoli prapodivná se může zdát. Proto jsem mu zkusil to téma nabídnout, a tak začalo naše společné dobrodružství s Jakubem Hronem. Rozhodli jsme se vytvořit inscenaci, která není ničím životopis, ale která chce vyprávět o radosti a nadšení z myšlení, z vysvětlování a ze snahy porozumět světu kolem nás. A do které, když se to podaří, se nakonec podivuhodná osobnost onoho nevšedního zpytáka vrátí zadními dveřmi.

Přijměte proto naše pozvání na jeho podivuhodnou, neobyčejnou hodinu přírodopisu. Za pomoci svých spoluzpytáků, fyzikálních veličin dluhy, hmoty, teploty, mluna a času, vám ukáže svět tak, jak jste ho ještě neviděli. Vysvětlí vám, co jste nevěděli a co jste ani nevěděli, že vědět chcete. Vyřeší vám problémy, o kterých jste ani nevěděli, že je máte. Pozve vás do svého všehomíru myšlenek a představ, ve kterých je metr metrem, ale také není. Nabídne vám k potěše i úžasu paletu svých vynálezů, které dělají svět lepším. Nebo aspoň veselejším. A především vás nakazí svou neutuchající vášní pro objevování, přemýšlení a poznávání. Vědění je totiž čirá radost! A kdo to neví, neví nic. Inu, ano!

1. ČÁST – PŘED PŘEDSTAVENÍM



V první části metodické inspirace Vám nabízíme aktivity, které by měly děti naladit na blížící se návštěvu divadelního představení.

SEZNAMTE SE ... KUBA HRON

Cílem aktivity je seznámit děti s existencí reálné historické postavy Jakuba Hrona Metánovského.

Zahrajeme si na badatele, mezi nimiž pedagog bude hlavním vedoucím výzkumu Akademie věd. Vytvoříme libovolný počet tří až pětičlenných expertních týmů, jejichž úkolem bude odhalit podle koláže obrázků a slov (příloha č. 1), které byly nalezeny v jednom zapadlém muzeu na Vysočině, kdo asi byl muž, jehož se všechny indicie týkají. Kdo byl Jakub Hron, kdy asi žil, co dělal, co měl společného se školou a jak ho asi v jeho době vnímaly děti a jak dospělí? Jednotlivé týmy pak necháme prezentovat výsledky jejich bádání.

Poděkujeme za cenné bádání a oznámíme jim, že Akademie věd se zabývala všemi jejich závěry a potvrdila, že Jakub Hron Metánovský byl skutečný člověk, učitel, matematik, přírodovědec, vynálezce, filozof, jazykovědec a básník, který se narodil před asi 180 lety a zemřel před více než 100 lety v Metánově na Vysočině, ale dlouho učil na gymnáziu v Hradci Králové. A kdyby se tehdy pořádala anketa o nejoblíbenějšího učitele, hradečtí studenti by pro něj určitě hlasovali.

Pokud vás vlastní vymýšlení neuspokojí zcela, zde jsou vysvětlivky přímo od Jakuba Hrona:

souchňapák – policista

černač – káva

hovadina s omokem česenu – hovězí s česnekovou omáčkou

čehák – 2. pád

dajník – 3. pád

svinstvo jablečné – štrůdl

nejlepšíštan – optimista

horšíštan – pesimista

bažák – student

zpyták – učitel

hovník – pohovka

čujba – myšlení

pozorovák – inspektor

bezabecedák – analfabet

výslužník – důchodce

pokrývač pohlavní – klobouk

Vysvětlivky k funkci ani skutečné názvy Hronových vynálezů záměrně neuvádíme, odhalí nám je totiž inscenace.

ZLATÝ ÁMOS



Cílem aktivity je navodit přátelskou atmosféru zábavné školní výuky, v jejímž duchu se nese i naše inscenace.

Proč asi měli žáci Jakuba Hrona tak rádi?

Co se v jeho hodinách dělo, že byl tak oblíbený?

Požádáme skupiny z předchozí aktivity, aby na toto téma „natočili video“, které by Hronovi žáci před 150 lety poslali do soutěže o nejoblíbenějšího učitele... kdyby tehdy taková technika existovala. Tuto aktivitu můžeme pojmut doslovně a skutečně natočit videa, která si poté na sdílené obrazovce společně pustíme. Nebo digitální prvek vynecháme a oním „videem“ budou plně hrané situace.

CIMRMANOVSKÉ PŘEDNÁŠKY



Cílem aktivity je vzbudit zájem o technické i jazykovědné bádání a zároveň seznámit děti s nezvyklým jazykem užívaným v inscenaci.

Jakub Hron tedy kromě učení celý život vynalézal různé zlepšováky, a dokonce i nová slova pro známé věci. Nelíbilo se mu totiž (jako mnoha lidem v jeho době), že některé věci mají v češtině názvy pocházející z cizích jazyků (z němčiny, nebo z latiny).

Do dvojic nebo trojic přidělíme dětem jeden z Hronových vynálezů nebo skupinu slov (z přílohy č. 2.) a to nejlépe tak, aby se každé zadání ve třídě vyskytovalo dvakrát. Po našich expertech nyní budeme chtít, aby o daném vynálezu či slovech připravily krátkou, leč velmi seriózní (kravaty vítány ☺) přednášku, ve které sdělí název, vysvětlí účel a funkci vynálezu, nebo objasní význam slov.

K čemu tento vynález asi sloužil?

Jak asi fungoval?

A jak ho Jakub Hron pojmenoval?

Co měla označovat tato slova?

JAKUB HRON VE STROJI ČASU



Cílem aktivity je prohloubit zájem o to, jak věci fungují, a navodit potřebu sdílet a vysvětlit své nadšení z věcí kolem – klíčové životní postoje, na nichž stojí naše inscenace.

Představme si, že by Jakub Hron vynalezl stroj času a docestoval jím do naší současnosti.

Z jakých vynálezů myslíte, že by byl nadšený?

Jak byste je pro něj pojmenovali a vysvětlili, jak fungují?

Děti můžeme rozdělit do 2-5 členných skupin podle navržených vynálezů.

Pokud nám to jako pedagogům není nepříjemné, vstoupíme po přípravné fázi do role Jakuba Hrona, který právě přicestoval časem, a necháme si dětmi demonstrovat, jak fungují nejlepší vynálezy jejich doby. Formu prezentace si mohou vybrat:

a) Vynález a jeho fungování zakreslí.

b) Samy se stanou součástkami vynálezu a jeho fungování předvedou vlastním pohybem a hrou.

Pokud by děti projevily zájem dozvědět se přesněji, jak některé vynálezy fungují, aby to mohly zakreslit či zahrát, doporučujeme bleskurychlé osvědčené řešení: požádat umělou inteligenci, aby princip vysvětlila dětem daného věku, a vysvětlení jim do skupiny vytisknout.

2. ČÁST – PO PŘEDSTAVENÍ

V druhé části metodické inspirace Vám nabízíme řadu aktivit, které navazují na zhlédnuté představení a kromě reflexe samotné inscenace a témat s ní spojených pomáhají dětem prohloubit vnímání divadla jako svébytného druhu umění.

RUKOMETR



Cílem aktivity je nízkoprahově reflektovat různé roviny divadelního zážitku.

Všechny veličiny, se kterými jsme se potkali v představení, se dají nějak měřit. My se teď pokusíme změřit náš zážitek z divadla, a sice pomocí rukometru, případně jiných měřidel, která si můžeme sami vynalézt.

Rukometr funguje tak, že na otázky, které nám někdo klade, odpovídáme pozicí ruky na pomyslné škále od „vůbec ne“, kdy máme dlaň nejnižší, jak ji v dané pozici (vsedě, vestoje) dokážeme dát, po „na sto procent ano“, při níž je dlaň nejvyšší, kam při aktuálním postoji dosáhneme. Dobré je dětem ukázat i pozici dlaně při „spíš ano“, „spíš ne“ a „tak napůl“.

Jak velký zážitek mám z představení?

Jak moc jsem rozuměl-a slovům v představení?

Jak moc jsem rozuměl-a pokusům v představení?

Jak moc mi vadilo, že nerozumím?

Jak moc jsem se bavil-a?

Jak snadno jsem poznal-a, který herec hraje kterou veličinu? (doplňující otázka: Podle čeho?

Podle pohybu? Kostýmu? Hudby, která ho provázela?)

Jak moc mi představení připomínalo něco ze školy?

To nejlepší nakonec... můžeme s dětmi vymyslet další měřidla divadelního zážitku. Jak moc pro náš zážitek něco platí, nebo neplatí, můžeme měřit pomocí provázku, umístění vlastního těla nebo hračky na pomyslné úsečce v místnosti, natočením těla k určitému bodu či od něj, natáčením zdviženého palce nahoru a dolů atd. atd.)

DLUHA, HÁMOTA A SPOL.

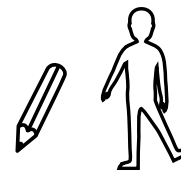


Cílem aktivity je vést děti k vnímání divadelního znaku a jeho individuální interpretaci a zaplnit pro některé děti hluchá místa pomocí interpretací jiných diváků.

Na zem do kruhu umístíme obrázky a nápisy z přílohy č. 3. Děti rozdělíme do 5 skupin a každé přidělíme jednu z těchto fyzikálních veličin: délka, hmotnost, teplota, elektrický proud a čas. Úkolem skupiny je vybrat slova a obrázky z inscenace, které se týkají právě jejich veličiny, doplnit je o „fotku z představení“, - živý obraz, který by veličinu nejlépe charakterizoval, a následně ostatním vyložit, proč právě jejich veličinu provází tento hudební nástroj, předmět, kostým, pozice.

Nutno říci, že cílem není děti zkoušet, jestli všemu porozuměly, cílem není ani hledat jednoznačné odpovědi na to, proč například Teplota hraje zrovna na klávesy. Cílem je výše vyzdvížené.

... A SPOL.



Cílem aktivity je samostatně vytvářet divadelní znak.

Když šlo na jeviště přivést délku, elektřinu nebo hmotnost pomocí hudby, pohybu, pokusů, kostýmů, předmětů, jak by to vypadalo, kdyby se k nim přidali Rychlost, Tlak a Výkon?

Děti ponecháme ve stejných skupinách, kterým přidělíme jedno z následujících zadání. Pro tuto aktivitu není třeba, aby děti znaly rychlost, tlak a výkon jako fyzikální veličiny. Plně stačí, že znají byť třeba intuitivně význam těchto slov.

HUDBA A ZVUK

Na jaký hudební nástroj a jak by Rychlost, Tlak a Výkon hráli?

Vyberte si z nástrojů, které máte ve škole, a zahrajte ostatním tak, jak by hrála daná postava - veličina. Můžete také najít přílehlavou hudební ukázkou na youtube a ve stylu Rychlosti/ Tlaku/ Výkonu se na ní pohybovat, či dokonce tančit.

KOSTÝM

Kdyby si Rychlost, Tlak a Výkon pokreslili svůj kostým tečkami a čárkami, jaký vzor by na nich byl? Nebo kdyby nechtěli ladit k Dluze a Hámotovi z představení Škola Hron, do jakých kostýmů byste je oblékli?

Nakreslete návrh kostýmů pro Rychlost, Tlak a Výkon.

POHYB

Jakým pohybem by se na jevišti představili malá, střední a velká Rychlost, Tlak a Výkon?

Vyzkoušejte, jaké různé pohyby by tyto postavy-veličiny mohly na jevišti dělat. Pro každou vyberte jeden nebo dva, které se k ní hodí nejvíc. A v trojicích ukažte ostatním, jak by stejný pohyb dělal například Malý Výkon, Střední Výkon a Velký výkon.

PŘEDMĚTY A POKUSY

Jaké předměty by si na jeviště vzali Rychlost, Tlak a Výkon, aby ukázali, co umí a co je baví? Co by s nimi dělali?

Najděte ve svém okolí předměty, se kterými by si chtěli hrát Rychlost, Tlak a Výkon, a zahrajte ostatním krátké scénky o tom, co s nimi dělají. Možná to bude i nějaký pokus, možná hra.

SLOVA A BÁSNĚ

Jaké věci, jaká místa, jaké postavy se vám vybaví, když se řekne rychlost/tlak/výkon?

Napište je na tři hromádky.

Jaká slova by často Rychlost/ Tlak/ Výkon používali?

Připište k hromádkám slov co nejvíc slov nebo vět, které by tyto postavy-veličiny říkaly. Např. Makej!

Dlouhatánský. Běžím. Zima. Brrrr. Pravidelně. Ťuk, ťuk. Atd. atd.

Až je sepíšete, vyberte libovolná slova a doplňte je do básničkového schématu (viz příloha č. 4). Vznikne vám nerýmovaná báseň, kterou můžete se svou skupinou přednést ostatním. Rozdělte si, které verše (řádky básně) bude kdo říkat, a vyznačte si, které chcete recitovat ve dvojici, nebo všichni najednou.

K ČEMU VÁM TO CELÉ BYLO?



Cílem aktivy je reflektovat hlavní téma inscenace s přesahem do osobní zkušenosti dětí.

Pomůcky: mince pro každého, nebo alespoň do dvojice, 1- 6 hracích kostek, namnožené přílohy č. 5

V kruhu s dětmi společně prodiskutujeme následující otázky:

Který předmět na jevišti podle vás nejvíc charakterizoval Jakuba Hrona? Proč?

Pamatujete si, na co se Čas Jakuba Hrona na konci zeptá? A jak Jakub Hron odpoví?
(Pro připomenutí, ona otázka zní „K čemu vám to celé bylo?“ a odpověď je typicky „hronovská“
„Kdo to neví, neví nic.“)

K čemu tedy podle vás Jakubu Hronovi celé to bádání, vynalézání a učení bylo? Proč celý život vymýšlel vynálezy, které nikdo nepoužíval, psal knihy, které nikdo nečetl, dělal pokusy, kterým málokdo rozuměl?

Co byste mohli s takovým nadšením celý život dělat a vylepšovat vy?

Zkusíme si stejně jako Jakub Hron, tedy s nadšením a humorem, představit svoji životní cestu ode dneška do roku 2090.

Jaký předmět byste chtěli celý život dělat, hodil nejlépe?

Nakreslete ho do kolečka na začátku časové osy (příloha č. 5) Poté запиšte k jednotlivým letopočtům, kolik let vám v té době bude.

Jak jsme si asi všimli, Jakuba Hrona rozhodně nestíhal jeden úspěch za druhým, ba naopak. Někdy měl průšvih jenom malý, někdy pořádný a s důvody ke slavení to bylo podobné.

Pro každý rok na Vaší časové ose si hodte korunou.

Pokud padne panna, запиšte k danému letopočtu +. Padne-li orel, napište -. Tak si označíte, ve kterých letech na vás na vaší vymyšlené životní dráze čeká nějaká radost z úspěchu či pokroku, a kdy naopak se budete učit z nezdarů.

Nakonec si jednou hodte kostkou. Číslo, které vám padne, označuje pořadí letopočtu, který si zakroužkujete, protože to bude rok s velkým R. Ať už v něm zažijete úspěch, nebo debakl, bude to velké!

A teď už se vaší fantazii a smyslu pro humor meze nekladou! Představte si, že je rok 2090 a vy se ohlížíte zpět. Co jste zažili za úspěchy a neúspěchy, když jste se snažili celý život dělat a vylepšovat to, co vás baví? Dopište je do časové osy a vyprávějte svůj příběh.



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/al7mujhpxkhs>

SOUCHŇAPÁK



ČERNAČ



METÁNOVSKÝ



JAKUB HRON



BAŽÁK

SVINSTVO JABLEČNÉ

DAJNÍK



Jméno:

Datum narození:

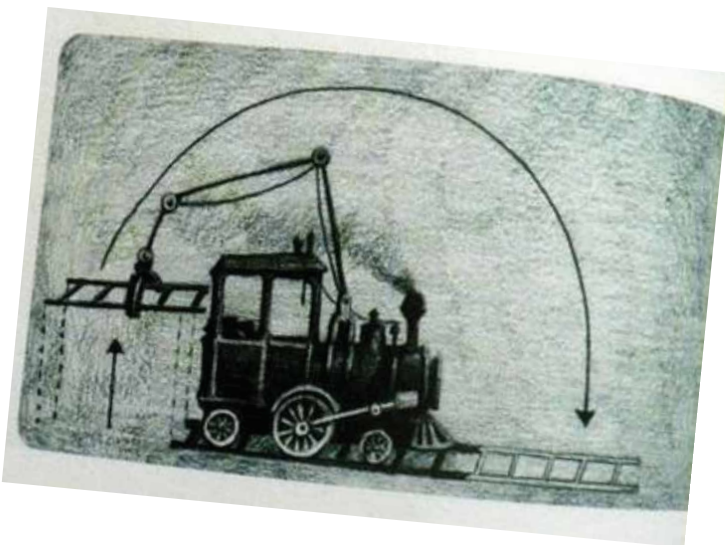
Povolání:

Záliby:

Co si o něm myslely děti z jeho okolí?

Co si o něm mysleli dospělí z jeho okolí?

Příloha č. 2



SOUCHŇAPÁK

BAŽÁK

ČERNAČ

ZPYTÁK

HOVADINA S OMOKEM ČESENU

HOVNÍK

ČEHÁK

ČUJBA

DAJNÍK

POZOROVÁK

SVINSTVO JABLEČNÉ

BEZABECEDÁK

NEJLEPŠIŠŤAN

VÝSLUŽNÍK

HORŠIŠŤAN

Příloha č. 3





DLUHA

DÉLKA

HÁMOTA

HMOTNOST

MLUNO

ELEKTRICKÝ PROUD

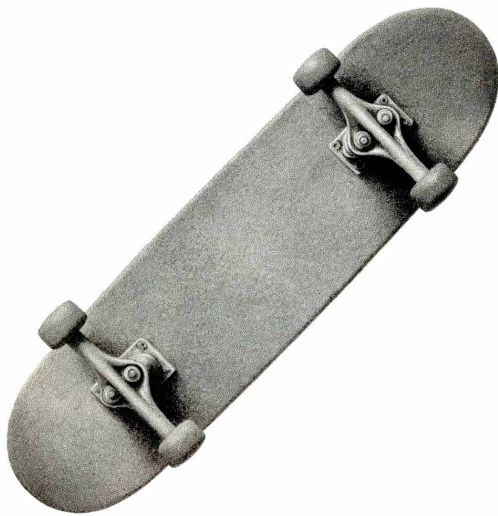
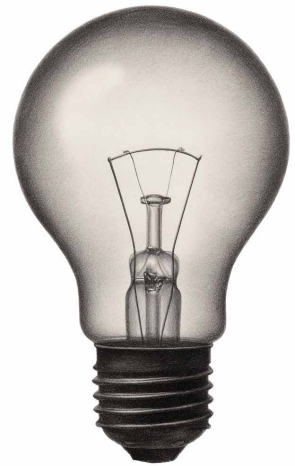
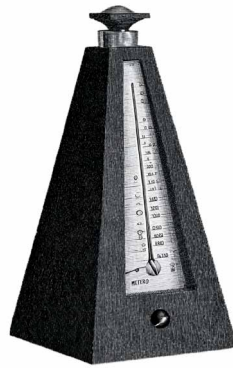
ČAS

ČAS

TEPLOTA

TEPLOTA





Pro jistotu pedagogického vedení ☺

Dluha – délka – příčná flétna – bageta, hůl – herečka Johana Vavřínová

Hámota – hmotnost – basová kytara – krabice, skateboard – herec Dominik Linka

Teplota – teplota – klávesy – hořáček, led, trampolína, (kolo) – herec Zbyněk Rohlík

Mluno – elektrický proud – elektrická kytara – brambora, žárovka, (kolo) – herec Petr Seiner

Čas – čas – bicí – metronom – herec Jan Čipčala

Příloha č. 4

Básňové schéma

TLAK

Jsem a

Jsem a

Jsem a

Jsem a

Co dělám?

Co dělám?

.....

.....

Jsem

Jsem

Jsem

VÝKON

Jsem a

Jsem a

Jsem a

Jsem a

Co dělám?

Co dělám?

.....

.....

Jsem

Jsem

Jsem

RYCHLOST

Jsem a

Jsem a

Jsem a

Jsem a

Co dělám?

Co dělám?

.....

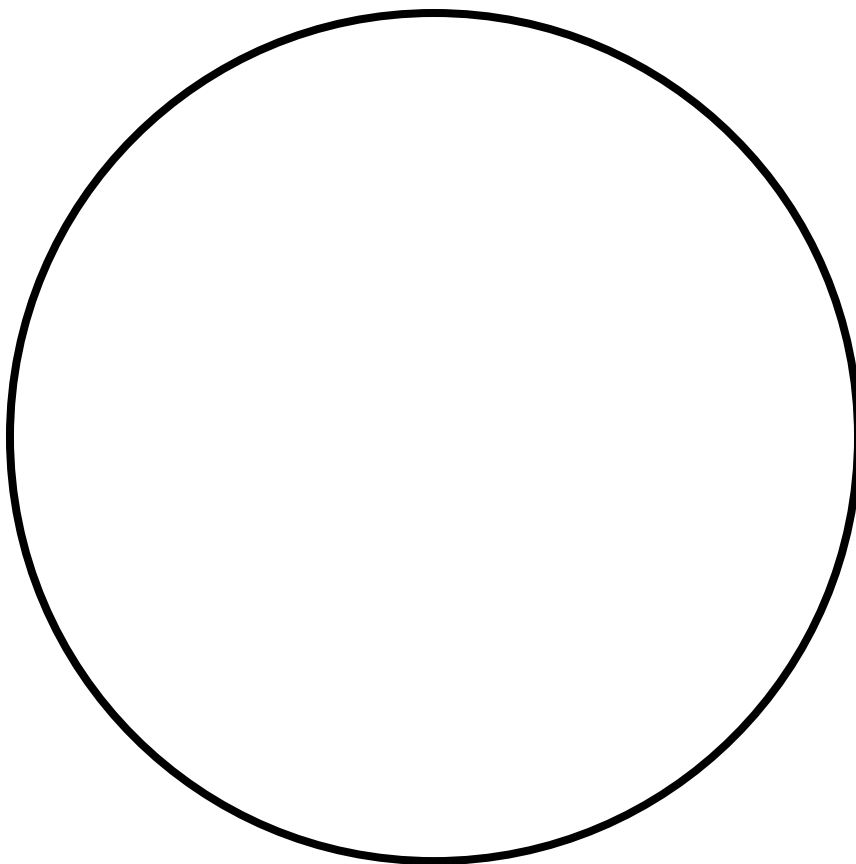
.....

Jsem

Jsem

Jsem

Příloha č. 5



Rok	+/-	kolik mi bude	co se stane
2030			
2036			
2042			
2065			
2080			
2090			