



Čas přípravy  
30 minut



Čas realizace  
45 minut



Prostor  
kdekoliv



Roční období  
kdykoliv



Počet účastníků  
15



Věková kategorie  
12–14 let

## HUDBA

**Obecný cíl:** Rozvoj těchto kompetencí: k učení, k řešení problémů, komunikativní, sociální a personální.

**Konkrétní cíl:** Rozvíjejí hudební sluch, hudební paměť, rytmické cítění, tvořivost, muzikálnost, fantazii, odvahy, smysl pro humor.

**Motivace:** Pryč s nudnou hudební výchovou ve škole, pojďme se podívat na „hudebku“ trochu jinak, pojďme si zamilovat hudbu.

**Potřeby:** Hudba, tužky, papír.

K tomuto metodickému listu je pracovní list U19A, kam si děti napíší svoji oblíbenou píseň nebo třeba táborskou hymnu.

**Provedení:** Hrát si s hudbou můžou všechny věkové kategorie.

Děti mají hudbu rády, a tak toho můžeme využít a do programu vmíchat i hry hudební.

### Perpetuum mobile

Jedna z pěkných her je hra „sestavit stroj“. Každé z dětí je součástka, která v pravidelném rytmu vykonává pohyb a zvuk. Jeden začne, ostatní musí navazovat. Hra nastartuje atmosféru spolupráce v oddíle. Je dobré si domluvit, kdo začne a bude držet základní metrum. Měl by to být ten nejdravější vitální jedinec, protože musí udávat rytmus po celou dobu hry. Jako další součástka se připojí ten, kdo již ví jak, bez předem určeného pořadí. Ti méně draví dostávají šanci a prostor zařadit se podle svých představ bez rad a manipulace druhých. Když budete mít dětí více, můžete vytvořit dva i tři stroje.

Po sestavení strojů necháme každé skupině asi pět minut na to, aby si o svém stroji povídala. Z těchto hovorů mimo jiné vyplyne i zájem o stroj druhých skupin, takže si je skupiny ještě vzájemně mohou ukázat.

Děti z 8. tříd budou určitě chtít zkusit stroj, kde poslední součástka bude navazovat na první. (Šímanovský, 2001) pod názvem „Máslostroj“.

### Hudební přihořivá

Hra navozuje radost ze hry a uvolněné zpívání, rozvíjí spolupráci jednotlivce a skupiny, smysl pro souhru.

Skupina nejprve vybere nějakou drobnou věc (poklad), kterou bude schovávat. Vybraný jedinec jde za dveře, skupina „poklad“ schová. Jedinec se vrátí a drobnou věc hledá. Všichni jej navigují tak, že zpívají tím hlasitěji, čím víc se „hledáč“ blíží k „pokladu“, a tím tišeji, čím víc se hledáč od pokladu vzdaluje. Když hledáč najde poklad, zvolí nového hledáče (Šímanovský, 2001).

### Varianty:

Čím více se hledáč blíží k pokladu, tím zpíváme tišeji, a naopak.

Čím je hledáč blíže k pokladu, zpíváme rychleji, a naopak.

Kombinujeme způsoby, např. když se hráč blíží, zpěv zrychluje a slábne, a naopak.

### Na dirigenta

Nejdříve si žáci z gest vedoucího při dirigování odvodí, co musí dělat, aby „sbor“ zrychlil nebo zpomalil, přidal na dynamice nebo ztlasil atd. Každý účastník si vybere píseň, kterou by chtěl dirigovat, může si promyslet, jak chce, aby píseň „pod jeho taktovkou“ vypadala. Před pěvecký sbor předstoupí jen ten, kdo chce.

Dopředu svůj „umělecký“ záměr sboru nesděluje, sbor musí tzv. „jít podle ruky“. Velmi často dochází k humorným situacím, zejména když se „sbor“ rozběhne jinak než „dirigentovy“ ruce. Z toho přirozeně vyplývají debaty o vlastních pocitech při realizaci písně (jak dirigentových, tak pěvcových), případně o tom, jakou práci asi dá vynikající souhra hodně velkých hudebních těles, o obrovské zodpovědnosti dirigenta a hráčů.



Obměna může být např. aby nám v některé další schůzce děti „zadirigovaly“ reprodukovanou skladbu. To pak bývají velmi osobitá vystoupení. Děti přinesou skladby vážné hudby i populární.

### Melodram

O melodramu se učí žáci 7. tříd v rámci hudební výchovy.

Můžeme si zahrát hru, na které je nutné pracovat ve skupinkách mimo schůzku nebo je to ideální hra např. na tábory nebo vícedenní akci.

Poslechneme si některý z melodramů (např. Z. Fibich: Vodník, Štědrý den) a dětem necháme za úkol vytvořit si skupiny (maximálně pětičlenné), vybrat si báseň a k ní hudbu. Skupiny pak předvedou „hotový“ melodram.

### Pantomima

Děti se v 8. třídě učí o starověké pantomimě, a proto také např. na táboře můžeme s osmáky zkusit tuto hru. Oddíl se rozdělí na skupiny po čtyřech nebo pěti dětech. Pak skupiny tvoří pantomimu, jejíž námět vybírá skupina sama, zároveň přidává hudbu. Hudba může být živá i reprodukováná. Dětem dáme určitý čas a pak skupiny pantomimu předvádějí ostatním.

(Např. skupina jednou sehrála pantomimu o dvojici, která se do sebe zamilovala. Pantomima vrcholila tím, že si dvojice hlavních protagonistů podávala pomyslná srdce a zároveň zazněl hlavní motiv z Beethovenovy 5. symfonie – Osudové.)

### Ke známé melodii vytvořte nová slova

Skupinám dětí dáme za úkol vybrat si libovolnou píseň, kterou znají všichni členové skupiny. Na papír napíší její název. Potom vymýšlí nová slova tak, aby se účastníci museli pravidelně střídat, každý musí napsat nejméně jedno slovo, nejvíce jednu větu.

Obměna: Není dáno žádné pravidlo, jak se mají účastníci střídat atd.

### Indiánská

Jde o jednu z nejoblíbenějších her mnoha indiánských kmenů, včetně slavných Apačů: Dvě družstva (skupiny A a B) sedí naproti sobě a každé má na počátku hry dvacet hůlek (kamínků atp.). Třetí družstvo C vytváří rytmickou hudbu bubny, škrabkami, klepáním dřevy a kameny o sebe atd. V jejím rytmu si skupina B mezi sebou podává dřevěnou kuličku. Někdo ji podá, někdo to jenom naznačí.

Naproti sedící řada hráčů, skupina A, pozorně sleduje jejich pohyby. Když má někdo ze skupiny dojem, že bezpečně ví, kde kulička je, tleskne a křikne: dost! Hudba i podávání se hned zastaví a ten, na koho hádající ukáže, musí otevřít obě dlaně. Když kuličku má, získává hádající pro svou skupinu bod, tedy jednu z hůlek družstva naproti. Když neuhádí, musí jednu hůlku dát druhé skupině. Potom kulička začne putovat v rukou družstva A a hádá družstvo B.

Obměna: Hrají pouze dvě skupiny. Jedna bubnuje a současně sleduje druhou, která se před ní pohybuje v rytmu a podává si kuličku. Hra v obou případech končí, když jedna ze skupin získá všechny hůlky protihráčů. Lze hrát i vestoje.

### Upozornit na sebe

Hráči improvizují v prostoru pohybem na hudbu a po chvíli přitom některý z nich na sebe upozorní libovolným způsobem – do někoho strčí, klekne si, vyleze na židli, dupne atp. Ti, kteří si toho všimnou, hned nahlas oznámí jeho jméno a on si jde sednout.

Tanec pokračuje a po chvíli na sebe upozorní další. Ostatní (včetně přihlížejících) opět zavolají jeho jméno atd. Když potom skončí i ten poslední, sedneme si v kruhu a povídáme si. O tom, kdo a jak na sebe upozornil, kolikátý byl v pořadí, a o tom, zda to víceméně nesouvisí i s tím, jak je zvyklý na sebe upozorňovat v životě. Jednoznačným soudům se však vyhne, ponecháme vždy prostor pro různé, i protichůdné výklady.

### Na vláčky

Trojice hráčů se drží v pase v řadě za sebou. Pustíme svižnou rytmickou hudbu a vláčky při ní začnou jezdit, libovolnými směry prostorem ve svižném tempu a dělají přitom š-š-š-š. Vláčky se hledí vyhýbat navzájem a postupně zvyšují rychlost.

První a druhý v trojici (lokomotiva a tendr) pak zavřou oči. Vidí jenom poslední – strojvůdce. Jeho pohyby teď předává střední – tendr – lokomotivě, která má dlaně za jízdy před sebou jako nárazníky. Vláčky jezdí opět různě, ale pomaleji.

Potom si to hráči v trojicích vymění: udělají čelem vzad a ze strojvůdce je lokomotiva a naopak.

Nakonec si povídáme o tom, kdo se jak cítil v roli strojvedoucího, který řídí, v roli tendru, jenž příkazy předává, a v roli mašiny, která povely vykonává a je řízena.

**Tajný dirigent**

Připravíme si orchestrální nahrávku a pošleme jednoho hráče za dveře. S ostatními si tiše domluvíme, kdo bude tajný dirigent, co má dělat, a pozveme hráče. Pustíme hudbu a všichni dirigují. Řídí však svoje pohyby a jejich změny podle tajného dirigenta, kterého stále nenápadně sledují. Příchozí má během jedné (dvou) minuty uhádnout, kdo je tajný dirigent. Když se mu to podaří, jde odhalený hráč za dveře a hra se opakuje. Když hadač neuhádl, jde znovu za dveře.

**Dva kruhy**

Hráči ve dvojicích vytvoří dva kruhy. Jeden z každé dvojice je vždy součástí vnějšího a druhý vnitřního kruhu. Oba si dobře prohlédnou svého partnera a otočí se tak, že stojí vedle sebe pravým ramenem. Vedoucí hry začne hrát nebo pustí rázny pochod a oba kruhy se v jeho rytmu dají do pohybu. Vnější pochoduje po směru hodinových ručiček, vnitřní v protisměru. Po zastavení hudby má každý co nejdříve najít svého partnera z dvojice a chytit ho za ruce. První celá dvojice vyhrává.

Pozn.: Pochod můžeme střídát s polkou, valčíkem a jinými rytmy, ve kterých se hráči pohybují.

**Pionýrská stezka**

Pokud bychom v rámci schůzek chtěli s dětmi „trénovat“ vědomosti na soutěž Pionýrská stezka oblast hudba, je důležité začít ukázkami skladeb postupně.

Kategorie S–O mají připravené hudební ukázky, a to z filmů, seriálů a nejznámějších světových a českých interpretů. Písničky jsou v časovém úryvku 30 sekund, jak je tomu i v kategoriích N–M. Trojčlenné hlídky si vyberou kartičky s čísly a mají za úkol poznat nahrávku.

Dan Bárta – On My Head, Divokej Bill – Čmelák, Elán – Voda čo ma drži nad vodou,  
Enya – Adiemus, Janek Ledecký – Proklínám, Jaromír Nohavica – Darmoděj  
Hop Trop – Píseň smolařských plavců, Karel Kryl – Karavana mraků  
Led Zeppelin – Stairway to heaven, Code Red – Kanikuly, Scooter – What Question Is what Is The Question  
Benny Benassi – Satisfaction, System of a down – ToxiCity, Rihanna – Don't Stop the Music  
Jaksi Taksi – Škola, Olympic – Slzy tvý mámy, Nightwish – Amarith, Ewa Farna – Zapadlej krám  
Lunetic – Ať je hudba tvůj lék, Kabát – Burlaci, Prodigy – Tu Caffé, Nickelback – Rockstar,  
Karel Gott – Být stále mlád.

Tato aktivita přibližuje Ideály Pionýra: Poznání, Přátelství a Překonání.

**Přístup k dětem se specifickými vzdělávacími potřebami:**

Tyto aktivity nemají výraznější rizika pro děti se specifickými vzdělávacími potřebami. Je však třeba respektovat vývojové věkové zvláštnosti chlapců, kteří v tomto věkovém období nechtějí zpívat hlasitě. Důležité je, že je možné vybrat takové aktivity, které zpěv přímo nevyžadují.

**Moje poznámky:**

Šímanovský, 2001 – Hry s hudbou a techniky muzikoterapie, Hry pro rozvoj zdravé osobnosti.

**Moje poznámky:**