

# DRAMATICKÉ AKTIVITY

## DOPLNKOVÉ CVIČENIA KU HRE ROMOJI

Tento metodický materiál obsahuje súbor dramatických aktivít, ktoré podporujú empatiu, prácu so stereotypmi, bezpečné zdieľanie a hľadanie spoločných hodnôt v skupine. Aktivity nadväzujú na tému hry Romoji – inakosť, nálepky, predsudky, komunitu, hanbu, odvahu a identitu.

Môžete ich zaradiť pred hraním hry, po hraní hry alebo ako samostatné cvičenia.

### 1. MAPA POCITOV (ÚVODNÁ A ZÁVEREČNÁ AKTIVITA)

#### ČO AKTIVITA ROZVÍJA:

Sebareflexiu, emočnú gramotnosť, schopnosť pomenovať svoje pocity, uvedomenie si miesta v skupine, vizualizáciu vlastnej pozície voči kolektívu, empatiu, bezpečné zdieľanie.

**Čas:** 10 – 15 minút (5 min pred hrou + 5 min po hre + reflexia)

**Pomôcky:** mapa dediny Dolná Medza, fixky/pastelky

#### POKYNY PRED VYUČOVACOU HODINOU:

- Vytlač mapu dediny pre všetkých žiakov/študentov - vo formáte A4, alebo aspoň A5 (Príloha 1).
- Môžeš si pripraviť otázky na záverečnú reflexiu (na tabuľu, alebo na papier).

#### POKYNY NA VYUČOVACEJ HODINE:

- Žiaci dostanú papier s mapou dediny Dolná Medza.
- Každý si v nej nájde miesto – do priestoru dediny nakreslí a vyfarbí postavu, ktorá reprezentuje ako sa momentálne cíti a kde sa v dedine (symbolicky) nachádza.
- Žiaci si zahrajú hru Romoji.
- Po dohraní hry si vezmú inú farbu (pera, fixky, ceruzky) a označia, ako sa cítia teraz. Zmena nie je povinná.

### **ZÁVEREČNÁ REFLEXIA (V KRUGU ALEBO V DVOJICIACH):**

- Čo sa u mňa zmenilo?
- Prečo som si vybral/a práve túto pozíciu v dedine?
- Čo mi pomohlo cítiť sa inak pred a po odohraní hry Romoji?
- Ako môžeme vytvoriť dedinu/triedu, v ktorej sa každý cíti prijatý?

## **2. OHNIVÁ GUL'A**

(O NÁLEPKOVANÍ, HANBE, HUMORNEJ PRÁCI S CHYBOU A INAKOSŤOU)

### **ČO AKTIVITA ROZVÍJA:**

Empatiu, sebareflexiu, uvedomenie si stereotypov, prijatie chýb, pochopenie mechanizmu nálepkovania, schopnosť vidieť chybu ako ľudský prejav a odlišnosť ako niečo prirodzené.

**Čas:** 15 – 30 minút (možno skrátiť / vynechať fázy podľa potreby)

Pomôcky: papier, lepiaca páska.

### **POKYNY PRED VYUČOVANÍM:**

- Žiaci musia poznať hru Romoji, aby sa vedeli vcítiť do postavy Rolanda.
- Môžete hrať na hodine alebo doma.

### **1. časť – Nálepkovanie (5 min)**

Učiteľ napíše na papier jednu zlú vlastnosť (napr. lenivosť) a pokrčí papier do gule – symbol Rolanda. Povie napríklad: „Toto je Rolo. Cíti sa zle, pretože ho ľudia odsudzujú a dávajú mu nálepky.“ Každý žiak príde, povie jednu „nálepku“ (stereotyp/predsudok) a svoj papier pridá do gule (guľu môžete po pridaní všetkých papierov zlepiť lepiacou páskou). Cieľom nie je podporovať negatívu, ale uvedomiť si jej dopad.

## 2. časť – Kruh dôvery (10 min)

Žiaci stoja v kruhu a hádžu si „loptičku“ (papierovú guľu). Smú sa dorozumievať len očným kontaktom (nie slovne). Ak niekto spraví chybu (neskoro chytí guľu a tá mu spadne), ide v tichosti do stredu kruhu. Žiaci v kruhu ostávajú taktiež v tichosti. V strede „žiarí“ – je viditeľný, podobne ako ten, kto je zvýraznený pre odlišnosť (napr. vzhľad). Hra pokračuje a žiaka v strede nahradí ďalší žiak, ktorý urobí chybu. Poznámka: Nehodnotíme výkon. Sledujeme pocit.

## 3. časť – Krátka reflexia (5 min)

- Ako sa cítiš, keď sa pomýliš pred ostatnými?
- Bolo ti v strede neprijemne, trápne, smiešne?
- Zažil/a si niekedy v reálnom živote pocit, že sa na teba všetci pozerajú len preto, že si „iný/iná“/urobil si chybu?

## 4. časť – Ohnivá guľa 2: Oslava inakosti (10 min)

Opakujeme rovnakú hru, ale meníme základné pravidlo:

**Chyba = oslava.** Kto spraví chybu, beží do stredu, zakričí svoju oslavnú vetu (napr. „Som chybotrón 3000!“, „Hurá, som nešika!“) a môže urobiť gesto/tanček. Ostatní povzbudzujú, tleskajú a oslavujú spolužiakovu chybu, zraniteľnosť a humor.

## 5. ČASŤ – ZÁVEREČNÁ REFLEXIA (5 – 10 MIN):

- Cítil si sa v tejto verzii hry inak?
- Čo sa zmenilo, keď sme chybu prijali s humorom?
- Ako súvisí hanba, chyba a inakosť s tým, čo sa odohralo v hre Romoji?
- Čo keby sme odlišnosť chápali ako prirodzenú a zaujímavú, nie zlú?

## 3. PO MOJEJ PRAVICI SI SADNE...

### ČO AKTIVITA ROZVÍJA:

Pozitívne oceňovanie, verbálne uznávanie, empatiu, sebadôveru, skupinovú súdržnosť, rešpektujúce prostredie.

**Čas:** 15 minút | **Pomôcky:** stoličky v kruhu (podľa počtu žiakov + 1 prázdna)

### POKYNY PRED VYUČOVACOU HODINOU:

- Žiaci majú mať odohranú hru Romoji (buď ju odohrali doma, alebo na hodine)
- Pripravený kruh so stoličkami.
- Na tabuľu môžete pripraviť otázky na reflexiu.

### POKYNY NA VYUČOVANÍ:

Všetci sedia v kruhu, jedna stolička je prázdna. Učiteľ povie: „Každý z nás má niečo, za čo si zaslúži ocenenie. Dnes si to povieme nahlas.“ Žiak s prázdnu stoličkou po pravici povie: „Po mojej pravici si sadne ten/tá, koho si vážim za...“ Pomenuje konkrétnu vlastnosť/čin. Oslovený si presadne. Pokračujeme, kým každý nie je aspoň raz ocenený (učiteľ môže prípadne hru ukončiť kedy uzná za vhodné).

### REFLEXIA:

- Ako si sa cítil/a, keď ťa niekto ocenil?
- Je ľahké oceniť druhého?
- Ako by vyzerali naše vzťahy, keby sme to robili častejšie?
- Ako sa podľa teba cítil Jarko vo vlaku, keď si k nemu nikto nesadol?
- Čo by si urobil/a ty v podobnej situácii?

# 4. SVET, V KTOROM CHCEM ŽIŤ

## ČO AKTIVITA ROZVÍJA:

Tvorivosť, spoluprácu, kritické myslenie, uvedomenie si odlišnosti, komunitnú identitu, budovanie mostov, reflexiu hodnôt.

**Čas:** 45 minút | **Pomôcky:** papier, fixky, pastelky, nožnice, lepidlo, malé predmety

## POKYNY PRED VYUČOVANÍM:

- Žiaci majú mať odohranú hru Romoji. Hru odohrali buď doma, alebo na predošlej hodine.
- Pripravený pracovný priestor pre 3 skupiny.
- Pripravený výtvarný materiál a otázky na reflexiu.

### 1. Individuálna časť – Môj hrdina (10 min)

Každý žiak/čka si vytvorí svojho „hrdinu“ – nakreslí alebo slovne opíše, aký je a aké ma vlastnosti, prípadne superschopnosti.

### 2. Skupinová časť – Dedina (15 min)

Žiakov rozdelíme do troch štvrtí Dolnej Medze (tak ako sú zobrazené v hre Romoji): Osada – Palace (bohatšia časť osady), Osada – Spodek (chudobnejšia časť osady) a Centrum Dolnej Medze.

Úlohy pre každú skupinu: žiaci majú za úlohu dotvoriť svoju štvrť (kreslením /modelovaním), neskôr do svojej štvrte žiaci umiestnia svojich hrdinov, ako poslednú majú žiaci úlohu spísať: 3 emócie, 3 veci a 3 ľudí, ktorí/é ich štvrť vystihujú.

### 3. Prezentácia (10 min)

Každá skupina predstaví svoju štvrť a hrdinov v nej. Reflexia počas prezentácie: Cítil si sa dobre v tejto štvrti? Kde by si chcel bývať viac? Prečo? Na čom bolo vo vašej skupine ťažké/ľahké sa dohodnúť?

### 4. Spoločný svet (15 min)

Žiaci vytvoria jednu veľkú dedinu spojením troch štvrtí. Pravidlá: medzi štvrťami dediny musí existovať fyzické prepojenie – môžu použiť predmety z triedy, medzi štvrťami musí existovať spoločenské prepojenie – pomenovať hodnoty, funkcie, kultúru či udalosti, ktoré spájajú štvrte.

### ZÁVEREČNÁ REFLEXIA (5 MIN):

- Čo robí človeka hrdinom?
- Aké hodnoty boli spoločné v našich dedinách?
- Ako nám hľadanie spoločných záujmov/prienikov pomáha
- prekonávať rozdiely?
- Ako môžeme reálne „stavať mosty“ v triede/škole?



# 5. SPOLU SME TAKÍTO!

## ČO AKTIVITA ROZVÍJA:

Vnímanie vlastnej jedinečnosti, rešpekt k druhým, prijatie, schopnosť vidieť rozdielnosť ako súčasť jedného celku.

**Čas:** 15 – 20 minút | **Pomôcky:** papiere, písacie potreby, plocha na skladanie (stôl, tabuľa, podlaha)

## POKYNY PRED VYUČOVANÍM:

- Žiaci majú mať odohranú hru Romoji. Hru odohrali buď doma, alebo na predošlej hodine.
- Priprav pre každého žiaka jeden dielik puzzle, respektíve aspoň čistý papier.
- Nachystaj miesto na spoločný obraz.

## Pokyny na vyučovaní:

**Úvod:** Učiteľ aktivitu uvedie: "Každý človek je v niečom iný, výnimočný."

**Individuálna práca (8–10 min):** Každý žiak nakreslí alebo napíše na puzzle dielik/papier, v čom sa cíti byť iný – vlastnosť, skúsenosť, kultúra, sny, záľuby...

**Spoločné skladanie (5 min):** Žiaci postupne nalepia svoje dieliky do jedného veľkého obrazu triedy. Kto chce, môže svoju „jedinečnosť“ predstaviť.

## REFLEXIA:

- Bolo pre mňa jednoduché alebo náročné pomenovať svoju odlišnosť? Prečo?
- Objavil/a som u niekoho v triede niečo, o čom som predtým nevedel/a?
- V čom sú odlišnosti postáv v hre Romoji podobné alebo odlišné od našich?
- Ako sa zmenil obraz triedy, keď sme spojili všetky dieliky dokopy?
- Cítil/a som sa bezpečne pri zdieľaní svojej odlišnosti? Prečo áno / nie?
- Ako môžeme v našej triede podporiť, aby sa každý cítil prijatý taký, aký je?

# 6. ČUDNÁ SCHOPNOSŤ

## ČO AKTIVITA ROZVÍJA:

Sebareflexiu, tvorivosť, hľadanie osobných silných stránok, prijatie odlišnosti, prepojenie so svetom hry Romoji.

**Čas:** 20 – 35 minút | **Pomôcky:** lístky, urna, obrázky božstiev, tabuľa, nálepky

## POKYNY NA VYUČOVANÍ:

**Úvod:** Učiteľ hru uvedie nasledovne: "V hre Romoji má každý zvláštny dar. Zvláštnosť môže byť krásna a zaujímavá, hlavne ak je prijatá okolím."

**Individuálna práca (5 min):** Každý žiak napíše na papier/lístok jednu „čudnú schopnosť“ (skutočnú alebo vymyslenú). Potom ju priradí k božstvu z hry Romoji a vhodí ju do urny.

**Hlasovanie (10 min):** Učiteľ číta schopnosti anonymne a zapisuje na tabuľu. Následne v triede spustí hlasovanie v kategóriách: najzaujímavejšia, najčudnejšia (v dobrom), taká, ktorú by som chcel mať.

**Vytvorenie hrdinu triedy:** Trieda vyberie cca 10 schopností a vytvorí z nich jedného „superhrdinu triedy“. Môžu mu vymyslieť meno aj vizuál.

## REFLEXIA:

- Ako môže moja schopnosť pomôcť iným?
- Ktoré božstvo z hry Romoji je mi najbližšie?
- Ako môže byť „čudnosť“/„zvláštnosť“ hodnotná?

# Príloha 1

## MAPA DOLNEJ MEDZE



## Príloha 2

### OBRÁZKY BOŽSTIEV V HRE ROMOJI





---

**Autori aktivít:** Lucia Šicková, Ester Maria Chiara Žaludko

**Grafická úprava:** Belinda Rašnerová

**gamifactory**

**impact  
games**

Divadlo  
**DUHADLO**