

# DRAMATICKÉ AKTIVITY

## doplnkové cvičenia ku hre Heritage Quest AR

Tento metodický materiál predstavuje sadu dramatických aktivít, ktoré môžete využiť ako doplnok k digitálnej hre **Heritage Quest AR**. Cvičenia prepájajú tému hry – Rímsku ríšu, jej každodenný život, kultúru a hranice – s dramatickou výchovou, pohybom, empatiou a zážitkovým učením. Každá aktivita rozvíja predstavivosť, spoluprácu a porozumenie historickým súvislostiam.

### 1 RÍMSKE MENÁ

**Čo aktivita rozvíja:** kreativitu, predstavivosť, poznanie historických reálií

**Čas:** 20 minút

**Pomôcky:** Papier a pero na zapisovanie mien.

#### **Pokyny pred vyučovacou hodinou:**

Ak žiaci ešte nehrali hru Heritage Quest AR, zadaj im, aby si ju pred hodinou nainštalovali a vyskúšali prvých 20–25 minút hry (alternatívne zadaj deťom zahrať si hru priamo na hodine)..

#### **Pokyny na vyučovacej hodine:**

Po odohraní hry požiadaj žiakov, aby vytvorili zoznam rímskych mien, ktoré počuli alebo poznajú z hry. Následne im vysvetli štruktúru rímskych mien: praenomen (osobné meno), nomen (rodové meno), cognomen (priezvisko).

Potom ich inštruuj aby si každý vytvoril vlastné rímske meno, ktoré ho vystihuje – napríklad Lucia Ludovita Hravá alebo Marcus Biblius Veselý. Mená môžu prezentovať pred triedou.

#### **REFLEXIA: ZAMYSLITE SA SPOLU:**

Čo mená prezrádzajú o identite, pôvode a postavení človeka?

Čo by asi znamenalo mať v Ríme len jedno meno?

## 2

# OVOCNÝ ŠALÁT

**Čo aktivita rozvíja:** uvoľnenie atmosféry, rozohriatie skupiny, spoznávanie kultúrnych odlišností

**Čas:** 10 minút

**Pomôcky:** Lístky s názvami (a ideálne aj obrázkami) ovocia - marhule, moruše, mišpule, oskoruše, kdoule (konečný počet lístkov sa rovná počtu žiakov v triede), misa alebo klobúk.

### **Pokyny pred vyučovacou hodinou:**

Ak žiaci ešte nehrali hru Heritage Quest AR, zadaj im, aby si ju pred hodinou nainštalovali a vyskúšali prvých 20–25 minút hry (alternatívne zadaj deťom zahrať si hru priamo na hodine). Priprav si lístky s názvami ovocia, ktoré sa pestovalo v Rímskej ríši.

### **Pokyny na vyučovacej hodine:**

Žiaci sedia alebo stoja v kruhu a každý si potiahne lístok s názvom ovocia. Ty stojíš v strede a postupne vyvolávaš druhy ovocia. Napríklad: „**V mise sú marhule!**“ – a žiaci s týmto ovocím si musia vymeniť miesto. Keď povieš „**ovocný šalát**“, menia si miesto všetci. Ten, kto zostane v strede, sa stáva ďalším vyvolávajúcim.

### **REFLEXIA:**

Aktivita rozvíja rýchle reakcie, ale zároveň prepája tému Rímskej ríše s každodennosťou. Môžete sa porozprávať, ktoré ovocie bolo pre Rimanov bežné a ktoré luxusom a porovnať si to s dnešnou dobou.

**3****ELIXÍR**

**Čo aktivita rozvíja:** predstavivosť, vstup do role, pohyb, uvoľnenie a humor

**Čas:** 10 minút

**Pomôcky:** Šatka na hlavu, bubon/triangel/alebo iný zvukový nástroj.

**Pokyny pred vyučovacou hodinou:**

Priprav si šatku, ktorú budeš používať ako symbol „liečiteľa“. Ak žiaci ešte nehrali hru Heritage Quest AR, zadaj im, aby si ju pred hodinou nainštalovali a vyskúšali prvých 20–25 minút hry (alternatívne zadaj deťom zahrať si hru priamo na hodine).

**Pokyny na vyučovacej hodine:**

Učiteľ si dá na hlavu šatku a predstaví sa ako rímsky liečiteľ. So slovami: „**Teraz vypijete elixír... tancujúci!**“ po buchnutí na bubon, alebo cinknutí na triangel, elixír začne pôsobiť. Žiaci pantomímou znázornia, ako elixír pôsobí. Postupne môžeš pridávať nové nápady na elixír – ospalý, lietajúci, robotický, veselý. Rolu liečiteľa môžeš odovzdať jednému zo žiakov.

**REFLEXIA: SO ŽIAKMI MÔŽEŠ NÁSLEDNE DISKUTOVAŤ:**

Ako Rimania pristupovali k zdraviu a liečeniu?

Ktoré naše moderné zvyky medicíny (prípadne v iných oblastiach) by im pripadali čudné?

**4****MOJE BOŽSTVO**

**Čo aktivita rozvíja:** kreativitu, tímovú spoluprácu, komunikáciu a prezentáciu

**Čas:** 20-30 minút

**Pomôcky:** Papier, fixky alebo farby.

**Pokyny pred vyučovacou hodinou:**

Ak žiaci ešte nehrali hru Heritage Quest AR, zadaj im, aby si ju pred hodinou nainštalovali a vyskúšali prvých 20-25 minút hry (alternatívne zadaj deťom zahrať si hru priamo na hodine). Uisti sa, že žiaci poznajú, že Rimania mali mnoho bohov, ku ktorým sa modlili podľa potrieb – boh vojny, úrody, lásky...

**Pokyny na vyučovacej hodine:**

Rozdeľ žiakov do skupín po 3-4. Každéj skupine daj 10-15 minút na to aby si vymyslela vlastné božstvo: ako vyzerá, akú má moc, koho chráni. Nakreslia ho a pripravia krátke predstavenie (rituál, modlitbu, oslavu). Každá skupina svoje božstvo napokon odprezentuje ostatným.

**REFLEXIA:**

Čo by podľa žiakov mali byť hodnoty, ktoré by ich „božstvo“ chránilo dnes?

Na základe akých historických dynamík sa mení to, čo ľudia uctievali/vyznávajú?

## 5

## ŽIVÉ OBRAZY VÝJAVOV Z RÍMA

**Čo aktivita rozvíja:** spoluprácu, interpretáciu historických rolí, rozvoj telesného vyjadrenia

**Čas:** 15 minút

**Pomôcky:** Kartičky s povolaniami v Rímskej ríši (vojak, cestovateľ, otrok, obchodník, farmár, herec, remeselník) - konečný počet lístkov sa rovná počtu žiakov v triede.

### Pokyny pred vyučovacou hodinou:

Ak žiaci ešte nehrali hru Heritage Quest AR, zadaj im, aby si ju pred hodinou nainštalovali a vyskúšali prvých 20–25 minút hry (alternatívne zadaj deťom zahrať si hru priamo na hodine). Priprav kartičky s povolaniami v Rímskej ríši.

### Pokyny na vyučovacej hodine:

Žiaci si vylosujú povolanie a na základe toho sa rozdelia do skupín (po 3-4).. Daj im 5 minút aby sa dohodli, ako bude vyzerat' ich živý obraz povolania. Skupiny postupne vyvolávajú aby pred všetkými vytvorili „živý obraz“ – sochu, ktorá vystihuje povolanie. Ostatní hádajú, o aké povolanie ide.

### REFLEXIA: SO ŽIAKMI MÔŽEŠ PO HRE DISKUTOVAŤ:

Aké bolo postavenie ľudí s jednotlivými povolaniami v Rímskej ríši?  
Ktoré povolania sú dôležité aj dnes a prečo?

## 6

## HRANICE A ARMÁDA

**Čo aktivita rozvíja:** tímovú spoluprácu, stratégiu, porozumenie konceptu hraníc a moci

**Čas:** 25–30 minút

**Pomôcky:** 4 lístky s názvami rímskych provincií (Italia, Britannia, Galatia, Dacia), noviny alebo papierové gule (označujúce náboje), papier a fixky.

### **Pokyny pred vyučovacou hodinou:**

Ak žiaci ešte nehrali hru Heritage Quest AR, zadaj im, aby si ju pred hodinou nainštalovali a vyskúšali prvých 20–25 minút hry (alternatívne zadaj deťom zahrať si hru priamo na hodine). Priprav lístky so symbolmi štyroch „rímskych provincií“, stoličky, lavice alebo iné predmety na vytváranie hraníc. Z novín alebo papierov vytvor ich pokrčením 24 gúľ.

### **Pokyny na vyučovacej hodine:**

Rozdeľ triedu na štyri skupiny – provincie. Potom si z lavíc/stoličiek/iných predmetov postaví medzi sebou hranice tak, aby mala každá provincia približne rovnaký priestor. Po vymedzení hraníc medzi provinciami začína „vojna“: po tvojom signáli sa žiaci z každej provincie snažia na svojom území mať čo najmenej „nábojov“ a čo najviac z nich prehodiť do cudzej provincie. Po pár minútach vojnu ukončí (prípadne vojnu rozdeľ do viacerých kôl). Vyhráva provincia, ktorá má na svojom území najmenej „nábojov“.

### **REFLEXIA: SO ŽIAKMI MÔŽEŠ DISKUTOVAŤ:**

Ako sa cítili, keď museli chrániť svoje územie?

Čo znamenajú hranice v dnešnom svete? Kedy nás chránia a kedy rozdeľujú?

## 7

**ZÁHADNÉ PREDMETY Z RÍMSKEJ RÍŠE**

**Čo aktivita rozvíja:** spoluprácu, neverbálnu komunikáciu, poznávanie dobových predmetov

**Čas:** 15–20 minút

**Pomôcky:** Karty s názvami predmetov z hry alebo predmety, ktoré ich symbolizujú.

**Pokyny pred vyučovacou hodinou:**

Ak žiaci ešte nehrali hru Heritage Quest AR, zadaj im, aby si ju pred hodinou nainštalovali a vyskúšali prvých 20–25 minút hry (alternatívne zadaj deťom zahrať si hru priamo na hodine). Priprav si karty s názvami predmetov z hry (napr. amfora, mince, lampa, spona - ďalšie nájdeš v "muzejnom" archíve hry).

**Pokyny na vyučovacej hodine:**

Žiaci si vyberú kartu alebo predmet a pantomímou znázornia, ako sa používal. Ostatní hádajú. Môžeš zvoliť aj variantu, kde žiak použije improvizovaný predmet z triedy ako náhradu.

**REFLEXIA: SO ŽIAKMI MÔŽEŠ PO AKTIVITE DISKUTOVAŤ:**

Aké predmety používame dnes, ktoré by ľudia v Ríme považovali za zázrak?  
Čo prezrádzajú predmety o našej kultúre?

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

**Grafická úprava:** Belinda Rašnerová