

Stavba příběhu

Praktická cvičení pro stavbu příběhu s dětmi

1. Idea a kde ji hledat

- Pozorujme lidi venku, události doma, na ulici, v tramvaji, buďme neustále bdělí a dívejme se kolem sebe. Viděné a slyšené si poznamenáváme do notýsku, telefonu, či na diktafon.
- Čtíme noviny a novinové titulky – slouží jako výborné inspirační zdroje, jelikož nám sdělí jen jádro příběhu, zbytek si můžeme dle vlastní fantazie domyslet.
- Pišme si sny.
- Nebojme se čerpat z toho, co již bylo napsáno, tedy z literárních předloh, viděných filmů, slyšených pohádek. Příběhy vyprávěné po celá staletí se různými interpretacemi pokrývají a dávají vzniknout novým verzím, jako jsou ty naše.



3. Hledání problému, I. bodu obratu

Hledáme-li pro náš příběh ideální I. bod obratu, učme se jej identifikovat v příbězích, které již známe a nechme se inspirovat. Např. *Karkulka potkává lstivého vlka*. *Zlá královna se rozhodne Sněhurky zbavit*. *Kevin ze Sám doma s rodinou neodcestuje a ocitá se doma sám*. *Ve městě, kde žije chudá Popelka, se koná ples*. *Koralína objevuje dveře vedoucí kdovíkam*.

2. Brainstorming

Jsme-li bez nápadu, v rámci brainstormingového cvičení zaznamenáváme na papír všechny, tzn. opravdu všechny naše nápady. Dobré, otřepané, i úplně potrhlé. Následně vyfiltrujeme to „nejneobvyklejší, ale přesto ještě uvěřitelné“, co jsme vymysleli. Příliš neobvyklé nám divák nebude akceptovat. Příliš uvěřitelné zase povede k nápadu, jenž už velmi pravděpodobně vznikl dříve, a bude příliš klišoidní. Při hledání ideí propojme náš realistický, uvěřitelný nápad s divokou fantazií našich žáků, která nemá meze. Tento mix nám pomůže učinit náš nápad více neobvyklým. Zároveň jejich příliš divoké, neobvyklé nápady usměrníme naším realistickým pohledem.

4. Hledání narušení rovnováhy, startéru děje

Rovněž pro inspiraci hledejme tyto situace v pohádkách a známých příbězích a bavme se o jejich roli s dětmi. Např. *Karkulka vyráží za babičkou skrz nebezpečný les*. *Zlá královna se od zrcadla dozvídá, že není na světě nejkrásnější*. *Kevin se se sourozenci rozhádá kvůli objednané pizze*. *Koralína je rozmrzelá z nudného domova, kde nemá kamaráda*.



5. Vývoj postav

Dbejme v našich příbězích na vývoj postav, které jsme stvořili. Bavme se o příbězích, které děti znají, a sledujme jejich vývoj – ať osobnostní, či vztahový. Např. *Princ a Popelka se vezmou*. *Kevin ze Sám doma má pro strach uděláno a nebojí se ani zlodějů, ani kotle ve sklepě*. *Ze Skrblíka se stane štědrý dobrák, který miluje Vánoce* apod.

6. Tvůrčí cvičení: Vymysli příběh o šesti slovech

Trvá vždy pár minut, než člověk vymyslí dvě tři varianty, ale jedná se o skvělý nástroj, kterým lze neustále cvičit tvořivou mysl. V šesti slovech je třeba sdělit divákům, jaký příběh sledujeme, jak skončí, či co se v něm řeší za potíží. Cvičení konkretizujeme podmínkou, viz:

a) podmínka zní: Musí se odehrávat doma. Např. *Pes zloděje do bytu nepustil. Hlučné sousedy přehlušil domácí orchestr. Lednice prázdná – doma zavládla panika.*

b) podmínka zní: Musí mít šťastný konec. Např. *Žili spolu šťastně až do smrti. A jestli neumřeli, tak žijí dodnes. Pes a kočka zakopali válečnou sekeru. Vzali se a nikdy se nerozvedli.*



7. **Výměna stavebních kamenů již známého příběhu**
 výměna hrdiny: *Karkulka není malé děvče, ale robotický sluha, kterého maminka do lesa vyslala.*
 výměna prostředí: *Karkulka nejde přes les, ale letí za babičkou le-tadlem do Afriky.*
 výměna problému: *bábovka, kterou Karkulka babičce nese, je ve skutečnosti otrávená.*
 Každá dílčí změna v základním schématu příběhu jej pokříví, a příběh se začne ubírat zcela jiným směrem. Jakým, to už je na fantazii vypravěče, a jeho úkolem je příběh domyslet a převyprávět.

8. Hrdina + problém

V rámci cvičení vymýšlíme kombinace základních stavebních kamenů hrdina + problém. Řekněme, že náš hrdina je např. drak. Jaké všechny problémy by mohl mít? Např. *stárnoucího draka bolí zub, princezna jej nechce za muže, draka se již v království nikdo nebojí* atd. Možnosti rozvádějme dál do jednoduchých příběhů.



9. Myšlenková mapa

Se staršími dětmi můžeme rovněž cvičit hledání témat pro příběh pomocí tzv. Myšlenkové mapy, viz pracovní list Myšlenková mapa.

10. Žánrové motivy

S dětmi si vybereme žánr, který již znají a hledáme co nejvíce motivů, které jsou pro tento žánr příznačné. Vhodně tyto motivy pak můžeme do našeho příběhu zakomponovat. Např. pro akční žánr hledáme motivy jako *výbuchy, policejní houkačky, policejní eso, automobilové honičky, nekompromisní detektiv, rukojmí, odstřelovač, napětí, boj o čas, časovaná bomba* atd. I pro toto cvičení můžeme použít pracovní list Žánrová rovnice a žánrové motivy.

