

Μάθημα: Η ψυχοπαιδαγωγική της διδακτικής του θεάτρου στην εκπαίδευση

Βιοματικά εργαστήρια

1^ο εργαστήριο

Α' φάση: Ευαισθητοποίηση των συμμετεχόντων

1. **Δραστηριότητα γνωριμίας:** Τα μέλη της ομάδας κάθονται σε κύκλο και λένε με τη σειρά τα μικρά τους ονόματα με την ακόλουθη διαδικασία: Ο πρώτος εκφωνεί το μικρό του όνομα, ο δεύτερος εκφωνεί το όνομα του πρώτου και το δικό του κ.ο.κ.
2. **Συνεργατική δραστηριότητα (Ενεργητική ακρόαση-αυτοσυγκέντρωση):** Τα μέλη της ομάδας κάθονται σε κύκλο. Ο εμπνευστής ανακοινώνει μια κατηγορία λέξεων (αυτοκίνητα ή φαγητά ή ονόματα ανθρώπων ή είδη ζώων κ.ο.κ) και κάθε μέλος της ομάδας πρέπει να εκφωνήσει γρήγορα ένα πράγμα που εμπεριέχεται στην κατηγορία λέξεων, αλλά να μη συμπίπτει με κανενός άλλου από την ομάδα.
Επέκταση: Για να γίνει πιο δύσκολη η διαδικασία μπορεί να εκφωνούνται, εκ περιτροπής, πράγματα από δύο ή περισσότερες κατηγορίες ταυτόχρονα.
3. **Χαλάρωση (αποφόρτιση της μυϊκής έντασης):** Τα μέλη της ομάδας βρίσκονται στην όρθια στάση, σε κυκλικό σχηματισμό. Με το σύνθημα του εμπνευστή όλοι σηκώνουν ψηλά τα χέρια και στηρίζονται στις μύτες των ποδιών. Έπειτα από το μέτρημα 10 χρονικών στιγμών τα χέρια καταβαίνουν και όταν φτάσουν στο ύψος των ώμων αρχίζει να κυρτώνει το κεφάλι προς το στήθος, στη συνέχεια κυρτώνουν οι ώμοι, η μέση, λυγίζουν τα γόνατα, γονατίζει το αριστερό πόδι, γονατίζει το δεξί πόδι, το σώμα ακουμπά στους μηρούς και μοιάζει με σφαίρα. Έπειτα από το μέτρημα 10 χρονικών στιγμών αρχίζει η αντίστροφη διαδικασία για να καταλήξει το σώμα στην όρθια στάση.
4. **Συνεργατική δραστηριότητα – Καθρέφτης (αυτοσυγκέντρωση-κινητική ετοιμότητα):** Τα μέλη της ομάδας χωρίζονται σε δύο σειρές (Α) και (Β). Με το σύνθημα (Α) του εμπνευστή τα μέλη της πρώτης ομάδας πετάγονται από τις θέσεις τους και σχηματίζουν μια σωματική πόζα. Με το σύνθημα (Β) του εμπνευστή τα μέλη της δεύτερης ομάδας πετάγονται από τις θέσεις τους και μιμούνται ακριβώς την πόζα αυτού που βρίσκεται απέναντί τους. Με το σύνθημα (Γ) του εμπνευστή όλα τα μέλη της ομάδας κάθονται στις θέσεις τους. Συνεχίζεται η ίδια διαδικασία με αντίστροφη φορά (Β-Α-Γ).
5. **Συνεργατική δραστηριότητα (αυτοσυγκέντρωση-κινητική ετοιμότητα):** Όλα τα μέλη της ομάδας μπαίνουν στη σειρά, το ένα πίσω από το άλλο. Ο πρώτος (Α) στη σειρά αρχίζει να βαδίζει στον χώρο μ' ένα δικό του τρόπο, ο δεύτερος (Β) στη σειρά τον ακολουθεί και μιμείται ακριβώς το βάδισμά του. Έπειτα από δύο γύρους στον χώρο ο πρώτος (Α) αποχωρεί από τη δραστηριότητα και πηγαίνει στο τέλος της ευθύγραμμης σειράς. Ο δεύτερος αλλάζει τον τρόπο που βαδίζει και φεύγει ο τρίτος (Γ) της σειράς να τον μιμηθεί. Με την ίδια διαδικασία όλα τα μέλη της ομάδας περνούν από τη θέση του καθοδηγητή και του καθοδηγούμενου, σε μια κυκλική ροή κινητικής δράσης στον χώρο.

Β' φάση: Δραματοποίηση – θεατρική έκφραση (Ομαδικός θεατρικός αυτοσχεδιασμός)

Δημιουργία θεατρικών ρόλων: Τα μέλη της ομάδας χωρίζονται σε ομάδες των (4) ατόμων και κάθονται σε κυκλικό σχηματισμό. Με την τεχνική της ιδεοθύελλας, κάθε ομάδα υιοθετεί ένα επίθετο, χαρακτηριστικό της συμπεριφοράς ενός ρόλου σε μια κοινωνική κατάσταση. Στη συνέχεια κάθε ομάδα, με βάση το επίθετο που επέλεξε, δραματοποιεί μια ιστορία στην οποία οι ρόλοι συμπεριφέρονται με βάση το γνώρισμα που εμπεριέχεται στο επίθετο. Οι υπόλοιπες ομάδες παρακολουθούν και προσπαθούν να μαντέψουν.

Επέκταση: Με την ίδια διαδικασία οι ομάδες επιλέγουν να εκφράσουν σε κάθε ρόλο στη δραματοποίηση ένα διαφορετικό επίθετο και να παρουσιάσουν ένα πιο σύνθετο θεατρικό δρώμενο. Οι θεατές προσπαθούν να ξεχωρίσουν, πλέον, το επίθετο που δείχνει κάθε ρόλος στη δραματοποίηση.

Γ' φάση: Αξιολόγηση

Συζήτηση: Οι συμμετέχοντες συμμετείχαν δημιουργικά στο βιωματικό εργαστήριο, πήραν ατομικές πρωτοβουλίες και διατύπωσαν δικές τους ιδέες σε σχέση με τα ερεθίσματα του εμπνηχωτή. Η συνισταμένη των δηλώσεών τους φαίνεται να επιβράβευσε το σχεδιασμό του θεατρικού εργαστηρίου και υπονόησε προσδοκίες για τη δημιουργική συμμετοχή τους στο επόμενο μάθημα.

Καταληκτική δραστηριότητα: Τα μέλη της ομάδας κινούνται σε κυκλικό σχηματισμό με βάση ένα ρυθμικό μουσικό ερέθισμα και αποχωρούν από τον χώρο του εργαστηρίου με χειροκρότημα.

2^ο εργαστήριο

Α' φάση: Ευαισθητοποίηση των συμμετεχόντων

1. Συνεργατική δραστηριότητα: «Παρηγήσεις»

Κοινωνικοποίηση
Αυτοσυγκέντρωση
Εξάσκηση
Προθέρμανση

Για να υλοποιηθεί η δραστηριότητα απαιτείται μια μπάλα αντισφαίρισης ή μια πετσέτα δεμένη σε κόμβο. Όλοι οι συμμετέχοντες κάθονται ή στέκονται κυκλικά. Ο εμπνηχωτής δίνει σ' ένα άτομο τη μπάλα, και του ζητάει να ονομάσει όσο το δυνατόν περισσότερες λέξεις που αρχίζουν από «π» (ή οποιαδήποτε άλλο γράμμα), στο χρόνο που χρειάζεται η μπάλα να περάσει κυκλικά από όλα τα χέρια. Βέβαια στην όλη διαδικασία δεν πρέπει αυτός που μιλάει να πει την ίδια λέξη δύο φορές.

Σημειώσεις

Ο εμπνηχωτής λέει στους συμμετέχοντες να μην προσέχουν τη μπάλα που αλλάζει χέρια, γιατί αυτό θα τους αναστατώσει. Όταν η διαδικασία ολοκληρωθεί για όλους τους παίχτες επαναλαμβάνεται με τα μάτια κλειστά.

2. Συνεργατική δραστηριότητα: Ο εξωγήινος η αγελάδα και η τίγρη

Εξάσκηση
Ομαδικότητα
Προθέρμανση

Παιχνίδι διασκέδασης στην προθέρμανση και για να διδάξει στους παίκτες την πετυχημένη ομαδική αλληλεπίδραση.

-Οι συμμετέχοντες σχηματίζουν έναν κύκλο. Υπάρχουν τρία πράγματα που μπορεί να γίνει ένας παίχτης:

- Ένας **εξωγήινος**: Κράτημα των δεικτών επάνω, δίπλα στο κεφάλι, σαν μικρές κεραίες λέγοντας μπίριλίμ μπίριλίμ..... σκύβοντας προς το εσωτερικό του κύκλου.

- **Μια αγελάδα**: Σκύνιμο προς τα εμπρός, κρατώντας το δεξί χέρι στην κοιλιά και φωνάζοντας «Μοοοο».

- Μια **τίγρης**: Ώθηση του δεξιού χεριού προς τα εμπρός, μίμηση των νυχιών της τίγρης και του βρυχηθμού.

Με το σύνθημα του εμπνευστή, κάθε παίχτης αποφασίζει να γίνει μία από τις τρεις εκδοχές. Η ιδέα είναι για τον καθένα/μία να γίνει το ίδιο πράγμα, το οποίο προφανώς δεν θα συμβεί, την πρώτη φορά. Η δραστηριότητα επαναλαμβάνεται μέχρι να συγχρονιστούν όλοι οι παίκτες στην ίδιο πράγμα.

Β' φάση: Δραματοποίηση – θεατρική έκφραση (Ομαδικός θεατρικός αυτοσχεδιασμός)

Δημιουργία θεατρικών ρόλων: «Αμερικανικό είδωλο»

Δημιουργία θεατρικού δρώμενου

Η δραστηριότητα είναι ένα υποκατάστατο της μορφής (του ελληνικού) είδωλου, του τηλεοπτικού σόου στο οποίο ανακαλύπτονται νέοι τραγουδιστές. Ο ένας παίχτης είναι ο οικοδεσπότης, ο άλλος είναι ο κακός κριτής, και άλλοι δύο είναι υποψήφιοι. Και οι δύο υποψήφιοι παρουσιάζουν τον εαυτό τους και τραγουδούν έπειτα το τραγούδι τους, βασισμένο σε μια πρόταση του κοινού. Κατόπιν ο κριτής τους κρίνει χωριστά.

Καταληκτική δραστηριότητα: Όλα τα μέλη της ομάδας συγκεντρώνονται γύρω από τα ακίνητα σώματα δύο συμμετεχόντων στο κέντρο του κύκλου και σχηματίζουν μια ακίνητη εικόνα.

3^ο εργαστήριο

Α' φάση: Ευαισθητοποίηση των συμμετεχόντων

1. Συνεργατική δραστηριότητα:

Κοινωνικοποίηση
Αυτοσυγκέντρωση
Αισθητηριακή Εξάσκηση
Προθέρμανση

Οι συμμετέχοντες κινούνται ελεύθερα στον άδειο χώρο της αίθουσας. Με το σύνθημα του εμψυχωτή σχηματίζουν ζευγάρια και στέκονται ακίνητοι, πρόσωπο με πρόσωπο. Με τα χέρια τους ψηλαφούν όλες τις λεπτομέρειες ο ένας στο πρόσωπο του άλλου. Στη συνέχεια, με το σύνθημα του εμψυχωτή, διαλύονται και περπατούν ελεύθερα στον χώρο. Με ένα δεύτερο σύνθημα του εμψυχωτή παγώνουν και κλείνουν τα μάτια τους. Αρχίζουν να ψηλαφούν τα πρόσωπα όσων συναντούν στον χώρο και προσπαθούν να προσδιορίσουν με την αφή το αρχικό τους ζευγάρι.

2. Συνεργατική δραστηριότητα: Σωματοφύλακες και δολοφόνοι

Προθέρμανση

Σημαντική δραστηριότητα προθέρμανσης για μια ομάδα που αποτελείται από περισσότερους από επτά συμμετέχοντες. Ο καθένας επιλέγει κάποιον να γίνει ο σωματοφύλακός τους, και κάποιος να γίνει ο δολοφόνος του. Αυτός δεν πρέπει να αποκαλύψει ποιον επέλεξε και για ποιον ρόλο.

Το παιχνίδι αρχίζει και ο καθένας προσπαθεί να προστατευθεί από το δολοφόνο του, προσπαθώντας να κρατήσει το σωματοφύλακά τους ανάμεσα στον εαυτό του και τον δολοφόνο του.

Μετά από αρκετό χρόνο χάους στην κινητική συμπεριφορά η δραστηριότητα σταματάει και ο καθένας αποκαλύπτεται σε σχέση με το ποιον επέλεξε και από ποιον επιλέχτηκε.

Β' φάση: Δραματοποίηση – θεατρική έκφραση (Ομαδικός θεατρικός αυτοσχεδιασμός)

1. Ζευγάρια ζώων

Δημιουργία θεατρικών χαρακτήρων
Εξάσκηση θεατρικής έκφρασης

Ο εμψυχωτής βεβαιώνεται ότι η ομάδα έχει άρτιο αριθμό παιχτών. Στη συνέχεια δίνει σε καθέναν το όνομα ενός ζώου, αλλά σιγουρεύεται ότι υπάρχουν δύο από το κάθε είδος, και ότι κανένας δεν ξέρει τι ζώο είναι ο άλλος. Κατόπιν επισημαίνει διάφορες δραστηριότητες, τις οποίες εκτελούν τα ζώα. Τα μέλη της ομάδας ως ζώα προσπαθούν να δείξουν:

Πώς τρώνε όταν είναι πραγματικά πεινασμένα;

Πώς πίνουν όταν είναι πραγματικά διψασμένα;

Πώς καλλωπίζονται;

Πώς παλεύουν;

Πώς κοιμούνται;

Καθένας μπαίνει στο κέντρο του κύκλου κι υιοθετεί μία από τις χαρακτηριστικές συμπεριφορές του ζώου που του έχει δοθεί. Όποιος από τους άλλους αναγνωρίσει το ταίρι του μπαίνει στο κέντρο του κύκλου με μια παρόμοια συμπεριφορά και αποχωρούν σαν ζευγάρι. Στο τέλος, ζητούμε από τους παίχτες να προσδιορίσουν ποιο ζώο παριστάνει ο καθένας.

Επέκταση

Οι συμμετέχοντες ανά οχτάδες αλληλεπιδρούν με χαρακτηριστικές συμπεριφορές συμπεριφοράς των ζώων που παριστάνουν.

2. Σε δύο σειρές, η μία απέναντι από την άλλη, οι συμμετέχοντες εναλλάσσονται στη σκηνή και υιοθετούν θεατρικές πόζες αριθμώντας διαδοχικά.

3. Σε δύο σειρές, η μία απέναντι από την άλλη, οι συμμετέχοντες δημιουργούν με τη σειρά και εναλλάξ ηχώ με διάφορες λέξεις οι οποίες εκφωνούνται με μειούμενη ένταση από τον πρώτο στον τελευταίο.

Γ' φάση: Αξιολόγηση

Συζήτηση: Οι συμμετέχοντες συμμετείχαν δημιουργικά στο βιωματικό εργαστήριο, πήραν ατομικές πρωτοβουλίες και διατύπωσαν δικές τους ιδέες σε σχέση με την κατάλληλη ηλικία των παιδιών, στην οποία μπορούν να βρουν εφαρμογή οι δραστηριότητες του εργαστηρίου. Η συνισταμένη των δηλώσεών τους φαίνεται να επιβράβευσε το σχεδιασμό του θεατρικού εργαστηρίου και υπονόησε προσδοκίες για τη δημιουργική συμμετοχή τους στο επόμενο μάθημα.

4^ο εργαστήριο

Παρακίνηση του κοινού

Προθέρμανση

Θεατρική παράσταση

Συχνά, ένα αυτοσχέδιο θεατρικό εργαστήριο μπορεί με την προθέρμανση ενός κοινού που κάθεται σε κύκλο (μεγάλος αριθμός συμμετεχόντων). Στη συνέχεια ακολουθούν μερικές προτάσεις δραστηριοτήτων:

- Ο εμπνευστής κάνει ένα σήμα μεξικάνικου καπέλου πάνω από το κεφάλι του (Οι συμμετέχοντες κάνουν πλατιά κύματα με τα χέρια τους πάνω από το κεφάλι τους). Στη συνέχεια ο καθένας δείχνει με παντομίμα ένα αντικείμενο και το μιμούνται οι άλλοι.

- Οι συμμετέχοντες δείχνουν, σε δυάδες, μια διάδραση με μια φανταστική μπάλα με την οποία παίζουν αθλητικά παιχνίδια.

- Ομαδικό παιχνίδι (σχοινάκι). Τα μέλη της ομάδας προσπαθούν να συντονιστούν, ώστε να είναι ορατό το σχοινάκι στο κοινό.

- Σε ομάδες των έξι οι συμμετέχοντες δημιουργούν τη δραματοποίηση δύο συνθετικών μιας λέξης και αναμένουν από τους υπολοίπους να τη μαντέψουν.

- Ζευγάρια ρόλων, σε δύο παράλληλες σειρές συνομιλούν εκ περιτροπής και διαβαθμίζουν τη φωνή τους ανάλογα με την απόσταση. Σε κάποια στιγμή συνομιλούν όλα τα ζευγάρια με στόχο να μη χαθεί η διάδραση ανάμεσα σε κάθε ζευγάρι.

- Ο εμπνευστής διεξάγει μια συνέντευξη με το κοινό, κάποιος είναι ένας χαρακτήρας (ας πούμε, ένα διευθυντής) και όλο τα ακροατήριο ένας άλλος (ας πούμε ένα άτακτο παιδί). Το κοινό πρέπει να απαντήσει στην συνέντευξη με μια φωνή (όλοι λένε το ίδιο την ίδια στιγμή). Δεν είναι εύκολο, και αν το κοινό δεν έχει όρεξη να το κάνει αυτό θα αποτύχει το εγχείρημα. Όταν λειτουργήσει το αποτέλεσμα είναι αξιόλογο.

Γ' φάση: Αξιολόγηση

Συζήτηση: Οι συμμετέχοντες συμμετείχαν δημιουργικά στο βιωματικό εργαστήριο, πήραν ατομικές πρωτοβουλίες και διατύπωσαν δικές τους ιδέες σε σχέση με τα ερεθίσματα του εμπυχωτή. Η συνισταμένη των δηλώσεών τους φαίνεται να επιβράβευσε τον κύριο σχεδιασμό του θεατρικού εργαστηρίου.

5^ο εργαστήριο

- Ο εμπυχωτής κάνει με τη φωνή του είδη ήχων μουσικών οργάνων και οι υπόλοιποι συμμετέχοντες τον μιμούνται με ακρίβεια. Στη συνέχεια ο καθένας κάνει με τη φωνή του έναν ρυθμό και το μιμούνται οι άλλοι.
- Ο εμπυχωτής χωρίζει το ακροατήριο σε 3 ή 4 ομάδες, και δίνει σε κάθε ομάδα έναν ήχο. Μετά την προετοιμασία του ήχου από κάθε ομάδα ο παρουσιαστής αφηγείται μια ιστορία, και χρησιμοποιεί τους ήχους που παράγει η κάθε ομάδα ως ηχητικά εφέ. (Για παράδειγμα η φρικιαστική αφήγηση ιστορίας, κατά την οποία η μία ομάδα κάνει το θόρυβο ενός αυτοκινήτου, η άλλη το βρυχηθμό ενός σκυλιού και η τρίτη ομάδα ένα είδος ήχου πιτσιλισματος. Το φτωχό σκυλί πήγε να περάσει το δρόμο και χτυπήθηκε από ένα αυτοκίνητο ... δεν είναι βέβαια το θέμα ευχάριστο).
- Οι συμμετέχοντες ανεβαίνουν στη σκηνή σε ομάδες και εστιάζουν το βλέμμα τους σε συγκεκριμένα σημεία της αίθουσας, όπου φαντάζονται ότι βλέπουν έναν ποδοσφαιρικό αγώνα.
- Η σαρανταποδαρούσα που δαγκώνει την ουρά της.

6^ο εργαστήριο

Α' φάση: Ευαισθητοποίηση των συμμετεχόντων

1. Συνεργατική δραστηριότητα:

Κοινωνικοποίηση
Αυτοσυγκέντρωση
Αισθητηριακή Εξάσκηση
Προθέρμανση

- Οι συμμετέχοντες κινούνται στον χώρο ελεύθερα, με το σύνθημα του εμπυχωτή δημιουργούν ζευγάρια και περπατούν ώμο με ώμο. Διαδοχικά οι συμμετέχοντες φτάνουν να περπατούν ώμο με ώμο σε οχτάδες.

Β' φάση: Δραματοποίηση – θεατρική έκφραση (Ομαδικός θεατρικός αυτοσχεδιασμός)

Παράσταση
Τραγούδι

- Οι συμμετέχοντες σχεδιάζουν σε δυνάδες μια προβληματική κατάσταση. Ο πρώτος παίχτης πηγαίνει σε ένα μπαρ και εξηγεί τις στενοχώριες του στον Μπάρμαν μ' ένα τραγούδι. Ο Μπάρμαν ανακοινώνει τη λύση του προβλήματος μ' ένα άλλο τραγούδι.
- Οι συμμετέχοντες ανέβηκαν στη σκηνή κατά ομάδες και κοιτάζοντας στο βάθος πρόβαλλαν τη φωνή τους στον χώρο με τη φράση: Να ζει κανείς ή να μη ζει

Γ' φάση: Αξιολόγηση

Οι συμμετέχοντες συμμετείχαν δημιουργικά στο βιωματικό εργαστήριο, πήραν ατομικές πρωτοβουλίες και διατύπωσαν δικές τους ιδέες σε σχέση με τα ερεθίσματα του εμπυχωτή. Η συνισταμένη των δηλώσεών τους φαίνεται να επιβράβευσε το σχεδιασμό του θεατρικού εργαστηρίου και υπονόησε προσδοκίες για τη δημιουργική συμμετοχή τους στο επόμενο μάθημα.

7^ο εργαστήριο

Α΄ φάση: Εναισθητοποίηση των συμμετεχόντων

Δραστηριότητα γνωριμίας:

Αυτοσυγκέντρωση
Εξάσκηση
Εισαγωγικές δραστηριότητες

Άριστο παιχνίδι για τους παίκτες να γνωρίσουν εάν ξέρει ο ένας το όνομα του άλλου. Ο καθένας σε έναν κύκλο. Ένας παίκτης αρχίζει το παιχνίδι με την παρουσίαση του εαυτού του. Για παράδειγμα μπορεί να πει είμαι η θαυμάσια Αλίκη ή είμαι ο έξυπνος Στέφανος. Ο επόμενος παίχτης που παίρνει το ερέθισμα από τον πρώτο, επαναλαμβάνει το όνομα και την ιδιότητα του προηγούμενου παίχτη και κάνει κάτι παρόμοιο για τον εαυτό του. Η διαδικασία συνεχίζεται μέχρι το τέλος με τον τελευταίο παίχτη να επαναλαμβάνει τα ονόματα και τις ιδιότητες όλων των άλλων.

Μεγάλο ψάρι - μικρό ψάρι

Ενέργεια
Εξάσκηση
Προθέρμανση

Διασκεδαστικό παιχνίδι αύξησης της ενέργειας. Ο καθένας βρίσκεται σε έναν κύκλο. Πρόκειται να περάσουμε ένα σχέδιο κατά μήκος του κύκλου. Ο καθένας, με τη σειρά του κάνει τα ακόλουθα:

- Λέει τη φράση μεγάλο ψάρι, και το δείχνει με τα χέρια του σε απόσταση δέκα εκατοστών. Έπειτα το περνά στο επόμενο πρόσωπο του κύκλου.
- Λέει τη φράση μικρό ψάρι, και το δείχνει με τα χέρια του σε απόσταση πενήντα εκατοστών. Όταν αυτό γίνει, η κατεύθυνση αλλάζει.

Οι παίκτες που χάνουν (π.χ. Λένε τη φράση μικρό ψάρι και κρατούν τα χέρια τους πάρα πολύ κοντά ή λένε τη φράση μεγάλο ψάρι και κρατούν τα χέρια τους πάρα πολύ μακριά) πληρώνουν ένα τίμημα, πεθαίνουν με έναν δυνατό θόρυβο.

Freeze

παιχνίδι
Αυτοπειθαρχία
Παράσταση

Δύο συμμετέχοντες ξεκινούν μια διάδραση. Οποτεδήποτε κάποιος από τους υπόλοιπους μπορεί να φωνάξει «στοπ» να ανεβεί στη σκηνή ν' ακουμπήσει έναν από τους δύο και να τον βγάλει από τη σκηνή και να συνεχίσει αυτός τη διάδραση.

Συνεργατική δραστηριότητα: Κακόγουστος διαγωνισμός ποίησης

παιχνίδι
Αυτοπειθαρχία
Παράσταση

Ο εμπυχωτής λέει στο ακροατήριο ότι πρόκειται να συμμετάσχουν σε ένα διαγωνισμό κακόγουστης ποίησης σε μια ψευτο-κουλτουριάρικη καφετέρια. Ζητούμε από τους συμμετέχοντες να φτιάξουν ένα τετράστιχο ποίημα με ομοιοκαταληξία ανά δύο στίχους, αλλά κάθε στίχος να μη σχετίζεται σε τίποτα με τον επόμενο. Όλοι οι παίχτες παρουσιάζουν ένα ποίημα αυτής της μορφής. Εάν παραλείψουν έναν άσχετο στίχο ή εάν δεν ομοιοκαταληκτούν οι στίχοι, το ακροατήριο φωνάζει «έχασε» και ο παίχτης αυτοκτονεί θεατρικά στη σκηνή.

Β' φάση: Δραματοποίηση – θεατρική έκφραση (θεατρικός αυτοσχεδιασμός σε δυνάδες)

Δημιουργία θεατρικού δρώμενου

Πριν τη δραματοποίηση ο εμπυχωτής ζητάει από το ακροατήριο, να γράψει για ένα θέμα «φιλικός διάλογος» απλές προτάσεις σε μικρά χαρτάκια. Μια σκηνή παίζεται, και σε τυχαίες στιγμές οι δύο παίχτες χρησιμοποιούν μια πρόταση από ένα κομμάτι του χαρτιού που προέρχεται από αυτά που έγραψε το κοινό. Αυτό που θα ειπωθεί πρέπει να γίνει αποδεκτό και να ενσωματωθεί στην εξέλιξη της υπόθεσης.

Καταληκτική δραστηριότητα: Τα μέλη της ομάδας χόρεψαν πλάτη με πλάτη σε αργό ρυθμό.

8^ο εργαστήριο

Α' φάση: Ευαισθητοποίηση των συμμετεχόντων

Μουσικοκινητική δραστηριότητα: Οι συμμετέχοντες τραγούδησαν και περπάτησαν σε ρυθμό 2/4 το τραγούδι: «Το κοκοράκι».

Β' φάση: Δραματοποίηση – θεατρική έκφραση

Δημιουργία θεατρικού δρώμενου

Ο τραγουδιστής μπαλάντας

Παράσταση
Τραγούδι

Ένας από τους συμμετέχοντες είναι ο **τραγουδιστής μπαλάντας**, ο οποίος αρχίζει μια μπαλάντα σε μια ιδέα για δραματοποίηση από την ομάδα του. Οι άλλοι παίχτες δραματοποιούν σε αργή κίνηση αυτό που λέει η μπαλάντα.

Επέκταση

Η ίδια δραστηριότητα μπορεί να διαφοροποιηθεί στο σημείο που ο **τραγουδιστής της μπαλάντας** σταματά ή τελειώνει το τραγούδι, οι χαρακτήρες αρχίζουν τη θεατρική δράση και μιλούν ανεξάρτητα. Όταν ολοκληρωθεί η σκηνή τους, ο **τραγουδιστής** αρχίζει ένα νέο τραγούδι, και ούτω καθ' εξής.

9^ο εργαστήριο

1. Συνεργατική δραστηριότητα: Ρυθμικό τέμπο

Κοινωνικοποίηση
Εξάσκηση
Προθέρμανση

Δημιουργείται ένα ρυθμικό τέμπο τεσσάρων χτύπων:

Χτύπημα και των δύο χεριών στους μηρούς

Χτύπημα των δύο χεριών μεταξύ τους

Απότομο κροτάλισμα στα δάχτυλα του αριστερού χεριού

Απότομο κροτάλισμα στα δάχτυλα του δεξιού χεριού

Ταυτόχρονα με τον ρυθμό όλοι λένε, εκ περιτροπής, συλλαβιστά το όνομά τους.

2. Σωματική ευαισθητοποίηση

Οι συμμετέχοντες, σε ομάδες των 4, κινούν στον χώρο ένα φανταστικό αντικείμενο μόνο με το σώμα τους, χωρίς τη χρήση χεριών.

3. Σωματική ευαισθητοποίηση

Οι συμμετέχοντες, σε ομάδες των 4, δημιουργούν δύο υποομάδες (2 μέλη) και υλοποιούν την άσκηση του καθρέφτη.

4. Θεατρική έκφραση

Σ' ένα σταθερό περιβάλλον δράσης (ένας επιβάτης στη στάση του λεωφορείου) οι συμμετέχοντες δημιουργούν, με τη σειρά, χαρακτήρες διαφόρων ηλικιών.

Β' φάση: Δραματοποίηση – θεατρική έκφραση

Δημιουργία θεατρικού δρώμενου

Τυφλός μουσικός

Παράσταση
Τραγούδι

Ο εμπνευστής ζητάει από τους συμμετέχοντες να γράψουν απλές προτάσεις σ' ένα χαρτί. Ο κάθε παίκτης πιάνει 2 ή 3 χαρτάκια (χωρίς να επιτρέπεται να τα διαβάσουν ακόμα). Παίζουν μια σκηνή ή μια σειρά σκηνών. Οι παίχτες παίρνουν τυχαία ένα χαρτί στο χέρι, και κάθε φορά που το κάνουν αρχίζουν ένα τραγούδι που αρχίζει με την πρόταση που είναι γραμμένη στο χαρτί.

Οι συμμετέχοντες προσπαθούν να ενσωματώσουν τις πληροφορίες του χαρτιού στην ιστορία, με φυσικό τρόπο

Καταληκτική δραστηριότητα: Οι συμμετέχοντες μεταβίβασαν στο διπλανό τους ένα φανταστικό δώρο και αποχαιρετίστηκαν.

10^ο εργαστήριο

Α΄ φάση: Ευαισθητοποίηση των συμμετεχόντων

Οι συμμετέχοντες βρίσκονται όρθιοι σε κύκλο. Ο εμπυχωτής δίνει το ερέθισμα σ' ένα άτομο να κινηθεί (π.χ. ρομπότ). Στη συνέχεια, αυτό το άτομο πηγαίνει στη θέση ενός άλλου στον κύκλο με την κίνηση του ρομπότ και δίνει ένα άλλο ερέθισμα σ' αυτό το άτομο που παίρνει τη θέση του.

Β΄ φάση: Δραματοποίηση – θεατρική έκφραση

Δημιουργία θεατρικού δρώμενου

Επανάληψη της θεατρικής δράσης με παρατηρητές δύο κωφούς

Αυτοπειθαρχία

Παράσταση

Επανάληψη της θεατρικής δράσης

Δύο παίκτες παίζουν μια σκηνή ενώ άλλοι δύο παρατηρούν τη σκηνή, με τα αυτιά τους καλυμμένα. Όταν η σκηνή τελειώνει, αυτοί οι δύο επαναλαμβάνουν τη σκηνή. Προφανώς θα κάνουν τις ίδιες κινήσεις, αλλά ο διάλογος θα είναι διαφορετικός.

Δημιουργία θεατρικού δρώμενου

Μεταγλωττισμένη ταινία

Παράσταση

Δύο ή περισσότεροι ηθοποιοί παίζουν μια σκηνή, αλλά δεν μιλούν, αν και μπορούν να κινούν τα στόματά τους σα να μιλούν. Δύο ή περισσότεροι παίκτες κάθονται μπροστά από τη δράση, και μιλούν αντί γι αυτούς. Το αποτέλεσμα είναι (ή πρέπει να είναι) όπως παρακολουθούμε μια μεταγλωττισμένη ταινία.

11^ο εργαστήριο

1. Είναι βαρύτερο όταν είναι γεμάτο (Δύο συμμετέχοντες δείχνουν με το σώμα τους πότε είναι γεμάτα και πότε άδεια φανταστικά δοχεία).
2. Τρεις αλλαγές πλάτη με πλάτη.
3. Πρόσθεσε ένα μέρος (Κάθε συμμετέχων προσθέτει ένα φανταστικό αντικείμενο στη σκηνή).
4. Μετακίνηση στον χώρο με διάφορους τρόπους (Βάδισμα, τρέξιμο, πήδημα, μεγάλα βήματα, βήματα δεξιά, βήματα αριστερά, βάδισμα προς τα πίσω)

5. Βάδισμα με διαβάθμιση από το 1-10.
6. Σε ζευγάρια οι συμμετέχοντες δείχνουν ένα δρώμενο στη σκηνή. Ο πρώτος ανεβαίνει στη σκηνή, δίχως να γνωρίζει τον ρόλο του. Εισέρχεται ο δεύτερος και από τα λεγόμενά του κατανοεί ο πρώτος τον ρόλο του για να συνεχιστεί η αλληλεπίδραση.
7. Σε ζευγάρια παρουσιάζουν μια συνέντευξη, αρχίζοντας από το τέλος προς την αρχή.
8. Οι συμμετέχοντες παίρνουν από ένα χαρτί τράπουλας και με το σύνθημα του εμψυχωτή προσπαθούν γρήγορα να σχηματίσουν 4 ομάδες με βάση τον αριθμό και το χρώμα.

12^ο εργαστήριο

1. Όλοι βαδίζουν στον χώρο. Με το ερέθισμα του εμψυχωτή χαιρετιούνται ανάλογα ως φίλοι, εχθροί, εραστές κλπ.
2. Τυφλός κυνηγός: Ένας παίχτης έχει κλειστά τα μάτια και προσπαθεί να πιάσει έναν από άλλους 5 παίχτες με κλειστά τα μάτια στον ίδιο χώρο.
3. Σε ζευγάρια παρουσιάζουν μια δραστηριότητα, όπου ο ένας μιλάει μια αλαμπουρνέζικη γλώσσα και ο άλλος μεταφράζει αντίστοιχα ερωτήσεις και απαντήσεις που θέτει το κοινό.
4. Ο εμψυχωτής λέει τον τίτλο μιας ιστορίας και οι συμμετέχοντες σχηματίζουν την ιστορία, προσθέτοντας ο καθένας μία σχετική φράση.
5. Ένας από τους συμμετέχοντες λέει τον τίτλο της ιστορίας και οι υπόλοιποι σχηματίζουν την ιστορία με αλαμπουρνέζικες φράσεις. Στη συνέχεια κάποιος, από τους συμμετέχοντες, διηγείται με λόγια την ιστορία που δημιουργήθηκε.
6. Οι συμμετέχοντες προτείνουν ένα είδος ιστορίας (κοινωνικό δράμα, θρίλερ, κωμωδία) και με τη σειρά δημιουργούν, με φράσεις, μια ιστορία, την οποία δραματοποιεί κάποιος στον χώρο.

13^ο εργαστήριο

1. Σε ζευγάρια ο ένας κάνει προτάσεις και ο άλλος απαντά μόνο με τρεις φράσεις: «Καλό μου φαίνεται, συμφωνώ με την άποψή σου, Εντάξει, πάρα πολύ ωραία».
2. Σε ζευγάρια, ο ένας δίνει εντολές στ' αλαμπουρνέζικα και ο άλλος τις εκτελεί με παντομίμα.
3. Μια ομάδα στέκεται στη σκηνή. Τα μέλη της ομάδας πρέπει να δείξουν μια καιρική συνθήκη που προτείνεται από το κοινό, δίχως τη χρήση των χεριών.
4. Κάθε παίκτης ανεβαίνει στη σκηνή και δείχνει, με τη χρήση τριών φανταστικών αντικειμένων στον χώρο, το περιβάλλον στο οποίο βρίσκεται.
5. Δύο παίχτες βρίσκονται στη σκηνή. Αυτοί υιοθετούν χαρακτήρες σε συγκεκριμένο περιβάλλον δράσης με στόχο να διδάξει κάτι ο ένας στον άλλο στ' αλαμπουρνέζικα.
6. Σ' ένα περιβάλλον δράσης, που προτείνεται από το κοινό, βρίσκονται 4 παίχτες. Οι δύο συνομιλούν στα ελληνικά και οι άλλοι δύο σε μια άλλη γλώσσα. Η αλληλεπίδραση εξελίσσεται διαδοχικά μέχρι να επικοινωνήσουν με κάποιο τρόπο οι δύο ομάδες.

7. Δύο παίκτες συνομιλούν εκ των οποίων ο ένας λέει τις σκέψεις του και ο άλλος ακούει προσεχτικά.
8. Δύο παίκτες βρίσκονται στη σκηνή. Ο ένας κοιτάει το κοινό και ο άλλος έχει γυρισμένη την πλάτη του. Διερευνώνται όλα τα σημεία του σώματος που μπορούν να εκφράσουν κάτι, σύμφωνα με προτάσεις του κοινού.
9. Δύο παίκτες συνομιλούν και εκφράζουν συχνά δισταγμό να συνεχίσουν, οπότε παρεμβαίνει το κοινό και συμπληρώνει τις φράσεις τους.
10. Οι συμμετέχοντες κάθονται σε κύκλο. Ένας μπαίνει στο κέντρο και αρχίζει να τραγουδάει. Μόλις δείξει να δυσκολεύεται να συνεχίσει, έρχεται ένας άλλος από τον κύκλο και αρχίζει ένα άλλο τραγούδι. Η διαδικασία συνεχίζεται με παρόμοιο τρόπο μέχρι το τέλος.
11. Οι συμμετέχοντες, σε ζευγάρια, ακουμπώντας ο ένας στο κεφάλι του άλλου, συνομιλούν για ένα θέμα.
12. Σε ζευγάρια, οι συμμετέχοντες δημιουργούν ένα τετράστιχο τραγούδι που τελειώνει στη φράση: «Σ' αγαπώ». Κάθε παίκτης λέει το δικό του τραγούδι στον άλλο και μετά αλληλοπλέκονται οι στίχοι, καταλήγοντας και οι δύο στη φράση: «Σ' αγαπώ».