



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΠΕΛΟΠΟΝΝΗΣΟΥ
ΣΧΟΛΗ ΚΑΛΩΝ ΤΕΧΝΩΝ
ΤΜΗΜΑ ΘΕΑΤΡΙΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ
Βασιλέως Κωνσταντίνου 21 & Τερζάκη
211 00 ΝΑΥΠΑΛΙΟ

ΚΩΔΙΚΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ: 34ΕΕ014

ΕΞΑΜΗΝΟ: Εαρινό Εξάμηνο (ΣΤ΄ ή Η΄)

ΔΙΔΑΣΚΩΝ: Αστέριος Τσιάρας, Επίκουρος Καθηγητής

Τίτλος μαθήματος: Παιδαγωγική του Θεάτρου VIII: Αναπτυξιακές Μορφές της Διδασκαλίας του Θεάτρου στην Εκπαίδευση

Περιεχόμενο των βιωματικών εργαστηρίων

1^ο Εργαστήριο

Στόχος: Καλλιέργεια της επιλεκτικής προσοχής, της ενεργητικής ακρόασης λεκτικής και μη λεκτικής επικοινωνίας.

1. Δραστηριότητα γνωριμίας (όνομα του επόμενου σε δύο κατευθύνσεις)
2. Δραστηριότητα εξάσκησης της ενεργητικής ακρόασης και της μη λεκτικής επικοινωνίας (Δυάδες:ομιλητής-ακροατής, ο πρώτος μιλάει για ένα θέμα και ο δεύτερος κρατά ένα στυλό και αντιδρά μόνο σωματικά).
3. Δραστηριότητα εξάσκησης της μη λεκτικής επικοινωνίας Δυάδες:: Ο πρώτος σκέφτεται πράγματα που δεν θέλει να δώσει, ο δεύτερος θέλει να τα πάρει (Λέει «το θέλω») Διαδοχικά στάδια :στάδια υλοποίησης της δραστηριότητας:1^ο στάδιο, λεκτική/μη λεκτική επικοινωνία, 2^ο στάδιο. και οι δύο αλληλεπιδρούν στο πλαίσιο της μη λεκτικής επικοινωνίας.
4. Επέκταση της δραστηριότητας της διαπροσωπικής επικοινωνίας εντός του θεατρικού πλαισίου: Ένα παράδειγμα δύο ρόλων: Ένα αγόρι (ομιλητής) παρενοχλεί ένα κορίτσι (δεν μιλάει).

2^ο Εργαστήριο

Στόχος: Καλλιέργεια της επιλεκτικής προσοχής, της ενεργητικής ακρόασης, της λεκτικής και μη λεκτικής επικοινωνίας.

1. Κινητική προθέρμανση: Οι συμμετέχοντες κινούνται στον χώρο και αντιδρούν σε διάφορα λεκτικά ερεθίσματα του εμπνευστή (π.χ. τα χέρια στο κεφάλι) Όποιος καθυστερεί να ανταποκριθεί κάθεται. Στο τέλος κερδίζει αυτός που θα μείνει μόνος στον χώρο όρθιος.
2. Δραστηριότητα γνωριμίας: Οι συμμετέχοντες κάθονται κυκλικά. Ο εμπνευστής συστήνεται με μία πρόταση, που τη συνοδεύει με κατάλληλες χειρονομίες (Με λένε: όνομα, είμαι:φανταστικό επάγγελμα, ήρθα εδώ με: μεταφορικό μέσο). Όλοι οι συμμετέχοντες διατυπώνουν μία ανάλογη πρόταση για τον εαυτό τους. Η δραστηριότητα επαναλαμβάνεται από την αρχή αλλά με τη διαφορά ότι οι χειρονομίες αντιστρατεύονται τη λεκτική διατύπωση.
3. Δραστηριότητα γνωριμίας: Οι συμμετέχοντες κάθονται κυκλικά. Καθένας από τον κύκλο επιλέγει να μιλήσει για κάποιον άλλο που δεν γνωρίζει τόσο καλά

για χαρακτηριστικά της συμπεριφοράς του και για πιθανές ασχολίες της προσωπικής του ζωής. Στη συνέχεια αυτός για τον οποίο ειπώθηκαν τα σχόλια τα αποδέχεται ή τα διαψεύδει. Στόχος της δραστηριότητας είναι η συνειδητοποίηση του προσώπειου που παρουσιάζει ο καθένας στους άλλους.

3^ο Εργαστήριο

Στόχος: Καλλιέργεια της επιλεκτικής προσοχής, της ενεργητικής ακρόασης, της λεκτικής και μη λεκτικής επικοινωνίας.

1. Οι συμμετέχοντες περπατούν στον χώρο, κρατώντας ένα λευκό χαρτί στο οποίο είναι γραμμένο το όνομά τους. Όποιον συναντούν δείχνουν το χαρτί με το όνομά τους και του λένε τρία πράγματα για τον εαυτό τους. Στη συνέχεια, καθισμένοι σε κύκλο, αφηγούνται όσα θυμούνται γι' αυτά που έμαθαν από τους άλλους.
2. Οι συμμετέχοντες περπατούν στον χώρο και εκ περιτροπής οδηγούν τους άλλους σε κινητικές συμπεριφορές.
3. Παιχνίδι με μια μικρή μπάλα που πετάει ο ένας στον άλλο και λένε λέξεις σχετικές εννοιολογικά. Στη συνέχεια με τον ίδιο τρόπο δημιουργούν μια ιστορία.
4. Οι συμμετέχοντες σε ομάδες των έξι ατόμων δημιουργούν έναν φανταστικό χώρο με παντομιμικές κινήσεις (Ένας ένας οι συμμετέχοντες εισέρχεται στον κενό χώρο και δημιουργεί με τις κινήσεις του ένα αντικείμενο με το οποίο κάνει κάτι. Ο δεύτερος κάνει κάτι με το αντικείμενο του πρώτου και δημιουργεί ένα δεύτερο με το οποίο κάνει κάτι κ.ο.κ.

4^ο Εργαστήριο

Στόχος: Καλλιέργεια της επιλεκτικής προσοχής, της ενεργητικής ακρόασης, της λεκτικής και μη λεκτικής επικοινωνίας.

1. Οι συμμετέχοντες κάθονται σε κύκλο. Με τη σειρά ο καθένας αφηγούνται ένα μικρό κομμάτι μιας ιστορίας, την οποία σταματούν ξαφνικά στο μισό μιας λέξης για να συνεχίσει ο άλλος.
2. Οι συμμετέχοντες σε δυάδες, πλάτη με πλάτη, υιοθετούν τον ρόλο δασκάλου μαθητή. Ο δάσκαλος πρέπει να δώσει ακριβείς οδηγίες για να σχεδιάσει ένα σχήμα ο μαθητής.
3. Οι συμμετέχοντες, με τη σειρά, δημιουργούν ήχους στην πόρτα και οι υπόλοιποι με κλειστά τα μάτια. προσπαθούν να αναγνωρίσουν τον υποδυόμενο χαρακτήρα μέσα από τον ήχο που ακούν.

5^ο Εργαστήριο

Στόχος: Καλλιέργεια της επιλεκτικής προσοχής, της ενεργητικής ακρόασης λεκτικής και μη λεκτικής επικοινωνίας.

1. Οι συμμετέχοντες σε κύκλο εναλλάσσουν θέσεις με ανταλλαγή ματιάς και λέγοντας το όνομα του απέναντι.
2. Οι συμμετέχοντες σε κύκλο. Ο δεύτερος στη σειρά ρωτάει τον πρώτο τι κάνεις; Αυτός απαντά με μια φυσική δραστηριότητα, την οποία δείχνει στον χώρο ο πρώτος παίχτης . Το ίδιο συνεχίζεται από τους υπολοίπους με τη σειρά.

3. Σε ομάδες οι συμμετέχοντες κινούνται στον χώρο. Με το σύνθημα. του εμπνευστή σχηματίζουν ευθεία γραμμή με βάση το ύψος. Εναλλακτικά, με βάση το βάρος ή την ηλικία.
4. Αγαπάς του γείτονές σου; Παιχνίδι παρόμοιο με τη φρουτοσαλάτα.
5. Ποιος έχει πίσω του το αντικείμενο. Παιχνίδι για την ανεύρεση κρυμμένου αντικειμένου.
6. Κάθε παίχτης περπατάει στον κενό χώρο και με τη συμπεριφορά του δείχνει έναν χαρακτήρα. Οι άλλοι τον μαντεύουν και λένε τι θα συμβεί μετά.
7. Χαμογέλα μου λιγάκι. Παιχνίδι χαλάρωσης.

6^ο Εργαστήριο

Στόχος: Καλλιέργεια της επιλεκτικής προσοχής, της ενεργητικής ακρόασης, της λεκτικής και μη λεκτικής επικοινωνίας.

1. Οι συμμετέχοντες κάθονται σε κύκλο και κοιτούν σε ένα σημείο στο κέντρο του δαπέδου. Εκ περιτροπής ο καθένας λέει έναν αριθμό, με στόχο να μην συμπέσουν δύο παίχτες στην εκφώνηση ενός αριθμού.
2. Οι συμμετέχοντες κάθονται σε κύκλο και με την σειρά υιοθετούν έναν αριθμό. Ο πρώτος παίχτης λέει έναν οποιοδήποτε αριθμό και αυτός που τον έχει γρήγορα φωνάζει έναν άλλο χτυπώντας δύο φορές τα πόδια του. Στόχος η άμεση ανάδραση των παιχτών στο άκουσμα του αριθμού τους.
3. Οι συμμετέχοντες κινούνται στο χώρο με το σύνθημα του εμπνευστή παγώνουν. Στη συνέχεια όποιος ξεκινήσει πρέπει να ξεκινήσουν όλοι και όποιος σταματήσει πρέπει να σταματήσουν όλοι. Η ομάδα προσπαθεί να συντονιστεί σε ταυτόχρονα ξεκινήματα και σταματήματα.
4. Οι συμμετέχοντες κάθονται σε κύκλο. Ένας είναι όρθιος και κρατάει ένα αντικείμενο με το οποίο χτυπά ελαφρά τα πόδια όλων, μέχρι που χτυπάει δυνατά κάποιον ή κάποια από την ομάδα. Τότε τρέχει και αφήνει το αντικείμενο στο κέντρο του κύκλου και τρέχει να πιάσει τη θέση του άλλου που αδειάζει. Στόχος της δραστηριότητας είναι να προλάβει, αυτός που σηκώνεται, να πάρει το αντικείμενο και να γυρίσει πάλι στη θέση του προτού καθίσει αυτός που ήταν όρθιος.
5. Οι συμμετέχοντες κινούνται στον χώρο. Με το σύνθημα του εμπνευστή παγώνουν κοιτώντας δεξιά τους. Με αυτόν ή αυτήν που θα συναντηθεί η ματιά του ανταλλάσσουν τα ονόματά τους. Η διαδικασία συνεχίζεται μέχρι να συστηθούν όλα τα μέλη της ομάδας.
6. Οι συμμετέχοντες σε ομάδες των τεσσάρων συζητούν για κάτι που τους απασχολούσε στο παρελθόν στο παρόν και στο μέλλον. Στη συνέχεια κάθε ομάδα δημιουργεί ένα θεατρικό δρώμενο με τα κοινά στοιχεία των αφηγήσεων. Οι υπόλοιποι προσπαθούν να το μαντέψουν.
7. Οι συμμετέχοντες σε δυάδες αλληλεπιδρούν θεατρικά σε ρόλους, ανταλλάσσοντας τις φράσεις: «Με συγχωρείτε θα μπορούσατε να - Μη μ' ενοχλείτε είμαι απασχολημένος αυτήν τη στιγμή»
8. Οι συμμετέχοντες δημιούργησαν έναν κόμπο χεριών και σωμάτων και τον έλυσαν με επιτυχία.

7^ο Εργαστήριο

Στόχος: Καλλιέργεια της επιλεκτικής προσοχής, της ενεργητικής ακρόασης, της λεκτικής και μη λεκτικής επικοινωνίας.

1. Οι συμμετέχοντες κάθονται σε κύκλο και με τη σειρά λένε το μικρό τους όνομα και ένα επίθετο που αρχίζει από το πρώτο γράμμα του μικρού τους ονόματος.
2. Οι συμμετέχοντες κάθονται σε κύκλο και με την σειρά λένε τον φθόγγο A!!.
Ο καθένας μιμείται το A του προηγούμενου και προσθέτει ένα δικό του A!!.
3. Οι συμμετέχοντες σε ένα χαρτί συμπληρώνουν τα πεδία στο παράθυρο του Johari και συζητούν το περιεχόμενο του κάθε χαρτιού με στόχο την καλύτερη αυτογνωσία.
4. Οι συμμετέχοντες όρθιοι σε κύκλο. Ένας είναι όρθιος γυρίζοντας γύρω γύρω σταματάει μπροστά σε κάποιον. Αυτός αμέσως σχηματίζει με τα χέρια του μια προβοσκίδα ελέφαντα και οι δύο διπλανοί του σχηματίζουν τα' αυτιά. Το παιχνίδι συνεχίζεται κάθε φορά που αυτός που βρίσκεται στο κέντρο δείχνει κάποιον στον κύκλο, βάζοντας χρονικό όριο (Οι υπόλοιποι μετρούν μέχρι το 3). Στο τέλος σχηματίζουν όλες οι τριάδες τον ελέφαντα και προσπαθούν να επικοινωνήσουν κινούμενοι στον χώρο.

8^ο Εργαστήριο

Στόχος: Καλλιέργεια της επιλεκτικής προσοχής, της ενεργητικής ακρόασης, της λεκτικής και μη λεκτικής επικοινωνίας.

1. Οι συμμετέχοντες κάθονται σε κύκλο. Ο εμπνευστής τους ζητάει ν' αυτοσυγκεντρωθούν και να νιώσουν τα ρούχα, τα μαλλιά, τα φρύδια, τα αυτιά και το μυαλό τους. Στη συνέχεια αγγίζουν τον αέρα με το χέρι τους και νιώθουν την πίεσή του.
2. Οι συμμετέχοντες σηκώνονται και βαδίζουν σε αργή κίνηση στον χώρο. Μετά από 3 λεπτά οι συμμετέχοντες αρχίζουν να κινούνται σ' έναν ρυθμικό τέμπο μιας μουσικής. Με κάθε παράγγελμα του εμπνευστή (ποδήλατο, πελαργός, τίγρη, ελέφαντας κλπ.) αυτοί βάζουν ένα χαρακτηριστικό της κίνησης αυτού που ακούνε στο ρυθμικό τους τέμπο.
3. Οι συμμετέχοντες με τη σειρά κάνουν διάλογο μ' έναν πορτιέρη στην είσοδο μιας χοροεσπερίδας. Ο πορτιέρης έχει μια συγκεκριμένη ερώτηση στο μυαλό του, την οποία πρέπει να τη μαντέψει κάποιος, για να μπει.
4. Οι συμμετέχοντες ανά δύο λένε κρυφά στο αυτί ένα χόμπι τους. Στη συνέχεια, με τη σειρά δείχνουν με χειρονομίες το χόμπι που άκουσαν στο αυτί τους.
5. Οι συμμετέχοντες σηκώνονται και αποχωρούν με συντονισμένες κινήσεις και σχηματισμούς στον χώρο.

9^ο Εργαστήριο

Στόχος: Καλλιέργεια της επιλεκτικής προσοχής, της ενεργητικής ακρόασης, της λεκτικής και μη λεκτικής επικοινωνίας.

1. Οι συμμετέχοντες κάθονται σε κύκλο. Ένας απ' αυτούς μπαίνει στο κέντρο και κλείνει τα μάτια του. Οι άλλοι μεταβιβάζουν ένα αντικείμενο από χέρι σε χέρι. Όταν ο κεντρικός παίχτης φωνάζει «στοπ», αυτός που κρατάει το αντικείμενο πρέπει να πει δέκα λέξεις από το γράμμα της αλφαβήτας που θα του πει ο κεντρικός παίχτης. Αν κατορθώσει να πει δέκα λέξεις, πριν προλάβει

να κάνει έναν κύκλο το αντικείμενο και να έρθει πάλι στο χέρι του, παραμένει στη θέση του, διαφορετικά παίρνει τη θέση του παίχτη στο κέντρο και συνεχίζεται η ίδια διαδικασία.

2. Οι συμμετέχοντες όρθιοι σε κύκλο μιμούνται τις κινήσεις ενός ηγέτη και στο κέντρο κάποιος προσπαθεί ν' ανακαλύψει ποιος είναι αυτός που καθοδηγεί την ομάδα στην κινητική συμπεριφορά.
3. Οι συμμετέχοντες κάθονται σε κύκλο. Ένας από αυτούς μπαίνει στον χώρο και εισάγει μια κινητική συμπεριφορά, οι άλλοι, αφού κατανοήσουν τον χαρακτήρα και το μέρος που βρίσκεται, υιοθετούν ανάλογους ρόλους και τον πλαισιώνουν στη δράση του.
4. Οι συμμετέχοντες κάθονται σε κύκλο. Από αριστερά προς τα δεξιά παίζουν το παιχνίδι λεκτικός καθρέφτης. (Επαναλαμβάνουν ακριβώς τη φράση που ακούν από τον διπλανό τους και προσθέτουν μια δική τους για τον επόμενο.

10^ο Εργαστήριο

Στόχος: Η διαχείριση των διαπροσωπικών συγκρούσεων.

1. Διερεύνηση των τύπων διαπροσωπικής σύγκρουσης με συζήτηση πάνω στις στρατηγικές τεσσάρων ζώων: Λιοντάρι, αλεπού, χελώνα, πουλί.
2. Οι συμμετέχοντες με τη σειρά μιλούν για τον τύπο που ταιριάζει, στο δικό τους τρόπο αντίδρασης, σε μια διαπροσωπική σύγκρουση.
3. Οι συμμετέχοντες παρουσίασαν ένα σενάριο σύγκρουσης σε εργασιακό περιβάλλον, μεταξύ εργοδότη και υπαλλήλου, εφαρμόζοντας τις δραματικές τεχνικές του θεάτρου της αγοράς και της ανακριτικής καρέκλας..
4. Συζήτηση για την αξιολόγηση του περιεχομένου του εργαστηρίου.

11^ο Εργαστήριο

Στόχος: Καλλιέργεια της επιλεκτικής προσοχής, της ενεργητικής ακρόασης, λεκτικής και μη λεκτικής επικοινωνίας..

1. Δραστηριότητα προθέρμανσης με λεκτική επικοινωνία των συμμετεχόντων, ανά δύο, χρησιμοποιώντας τις λέξεις: «Ναι και».

2. Το 'να χέρι νίβει τ' άλλο και τα δυο το πρόσωπο

Η δραστηριότητα υλοποιείται από τους συμμετέχοντες σε τετράδες. Τα μέλη της ομάδας συμφωνούν να παίξουν μια σκηνή, όπου συνομιλούν δύο χαρακτήρες. Κάθε χαρακτήρας παρουσιάζεται με το σύμπλεγμα από τα σώματα δύο ατόμων. Ο πρώτος δανείζει τη φωνή του στον χαρακτήρα έχοντας τα χέρια του πίσω από το σώμα του και ο δεύτερος δανείζει τα χέρια του, περνώντας τα μπροστά από το σώμα του πρώτου.

3. Παιχνίδι: Το μαύρο κουτί

Αυτό το παιχνίδι παίζεται από 2 παίχτες. Ο ένας κρατά ένα μαύρο κουτί (με τη χρήση παντομίμας), το οποίο έχει τρία κουμπιά, ένα από τα οποία είναι κόκκινο. Αυτά τα κουμπιά ελέγχουν έναν παίχτη, το ένα κουμπί μπορεί να είναι το κουμπί για τράνταγμα στα πόδια κλπ. Οι ακριβείς λειτουργίες κάθε κουμπιού δεν καθορίζονται. Ο άλλος παίχτης μπαίνει και ρωτά εάν μπορεί να παίξει με το κουτί. Ο πρώτος παίχτης συμφωνεί, αλλά προσθέτει κάτι σαν: «Ότι κι αν κάνεις, μην πατήσεις το κόκκινο κουμπί».

Ο δεύτερος παίχτης αρχίζει να παίζει με τα κουμπιά, ελέγχοντας τον πρώτο παίχτη. Κατόπιν, εργάζεται αργά μέχρι τη χρήση του απαγορευμένου κόκκινου κουμπιού, το οποίο θα κάνει το δεύτερο παίχτη να κάνει κάτι όχι τόσο προφανές. Αυτό μπορεί να είναι οτιδήποτε, αλλά δεν πρέπει να προδικαστεί. Το κόκκινο κουμπί θα μπορούσε να γίνει ένα κουμπί ταλάντευσης της διάθεσης, ένα ερέθισμα για κραυγή, ερέθισμα για χάχανα, ερέθισμα για όπερα, ή διακόπτης για αλαμπουρνέζικα.

12^ο Εργαστήριο

Στόχος: Η ιεραρχία των κοινωνικών ρόλων στις διαπροσωπικές συγκρούσεις.

1. Δραστηριότητα αυτοσυγκέντρωσης. Οι συμμετέχοντες κλείνουν τα μάτια τους και φαντάζονται την εικόνα μιας λέξης που εκφωνεί ο εμπνευστής (π.χ. γάτα-χρώμα, μέγεθος, προσωπικότητα). Το αποτέλεσμα της διαδικασίας είναι καθένας να περιγράψει έναν διαφορετικό τύπο γάτας.
2. Οι συμμετέχοντες αριθμούν σε δυάδες και σχηματίζουν ζευγάρια. Στη συνέχεια διαμορφώνουν μια αλληλεπίδραση τριών λεπτών, όπου υποδύονται δύο χαρακτήρες διαφορετικής κοινωνικής θέσης (π.χ. δάσκαλος - μαθητής, εργοδότης - εργαζόμενος κλπ.). Η διαδικασία εκτυλίσσεται ως εξής: Στο πρώτο λεπτό της αλληλεπίδρασης κάθονται και οι δύο. Στο δεύτερο λεπτό της αλληλεπίδρασης σηκώνεται ο ένας από τους δύο και στο τρίτο λεπτό της αλληλεπίδρασης σηκώνεται ο άλλος. Μετά το τέλος της παρουσίασης ακολουθεί συζήτηση για το αν η θέση του σώματος αλληλεπίδρασης μπορεί να επηρεάσει την αυτοπεποίθηση των ατόμων.

13^ο Εργαστήριο

Στόχος: Καλλιέργεια της επιλεκτικής προσοχής, της ενεργητικής ακρόασης, της λεκτικής και μη λεκτικής επικοινωνίας..

1. Οι συμμετέχοντες κάθονται σε κύκλο. Εκ περιτροπής συλλαβίζουν το όνομά τους και σε κάθε συλλαβή αντιστοιχούν μια κίνηση, ώστε να δημιουργήσουν μια ακολουθία κινήσεων που περιγράφουν ένα από τα χόμπι τους. Κάθε ακολουθία κινήσεων αντιγράφεται απ' όλους τους υπόλοιπους.
2. Οι συμμετέχοντες κάθονται σε κύκλο. Δημιουργείται ένας ρυθμός τεσσάρων κρούσεων που καταλήγει σε παλαμάκια. Στην κατάληξη του ρυθμού κάποιος λέει ένα όνομα. Αυτός που ακούει το όνομά του πρέπει να πει, στην κατάληξη του ρυθμού, ένα άλλο όνομα χωρίς να χάσει το ρυθμό του. Όποιος χάνει τον ρυθμό βγαίνει από το παιχνίδι..
3. Οι συμμετέχοντες σε ζευγάρια δημιουργούν δύο ξεχωριστούς ρυθμούς με τη φωνή ή με χτύπους των χεριών και των ποδιών. Στη συνέχεια από τη μια μεριά σηκώνονται οι πρώτοι των ζευγαριών και παρατάσσονται με τη σειρά, κοιτώντας προς την άλλη πλευρά. Στην αντίθετη πλευρά παρατάσσονται οι δεύτεροι των ζευγαριών, κοιτώντας προς την αντίθετη κατεύθυνση. Ο εμπνευστής αγγίζει κάποιον στην πλάτη. Αυτός αρχίζει το ρυθμικό του σχήμα το οποίο πρέπει να αναγνωριστεί από τον άλλο συμμετέχοντα του ζευγαριού. Η διαδικασία συνεχίζεται μέχρι ν' αναγνωριστούν όλα τα μέλη του ζευγαριών με βάση το άκουσμα των ρυθμών.
4. Τρεις παίχτες δημιουργούν ένα δρώμενο, ως χαρακτήρες σε συγκεκριμένο περιβάλλον δράσης. Οι χαρακτήρες που βρίσκονται αριστερά και δεξιά του

μεσαίου προσπαθούν να τραβήξουν την προσοχή του, χωρίς σωματική επαφή και χωρίς λεκτική επιθετικότητα.

5. Οι συμμετέχοντες κινούνται αργά στον χώρο. Με το σύνθημα του εμπυχωτή κλείνουν τα μάτια τους και προσπαθούν να μπουν στη σειρά ο ένας πίσω από τον άλλο.