



lato w teatrze



Gdzie jest Pinokio?

Oddajemy w Państwa ręce zbiór gier i zabaw, które można wykorzystać w zajęciach z dziećmi i młodzieżą.

Zestaw ten powstał przy okazji realizacji spektaklu pt. „Gdzie jest Pinokio?” w ramach programu „Lato w teatrze”.

Przedstawienie „Gdzie jest Pinokio?”, wzbogacone bogatą ofertą warsztatową, zostanie zaprezentowane poza Warszawą w osiemnastu miejscowościach w całej Polsce w lipcu i sierpniu 2011 roku.

Aby rozszerzyć kontekst oddziaływania projektu, opracowaliśmy szeroki zbiór zabaw plastycznych, ruchowych i działań teatralnych zainspirowanych spektaklem. Każda z propozycji może jednak funkcjonować w oderwaniu od przedstawienia i może być wykorzystywana w codziennej pracy z dziećmi i młodzieżą.

Do każdej z opracowanych przez nas gier podajemy informacje na temat liczby uczestników, potrzebnych materiałów oraz obowiązujące w nich zasady.

Dołączamy niezbędne wskazówki i prezentujemy różne wariacje, które są łatwiejsze bądź trudniejsze w realizacji.

Chcieliśmy pokazać Państwu, w jaki sposób spektakl może zainspirować instruktorów, edukatorów, artystów do twórczego, samodzielnego wymyślenia zabaw i innych zadań dla uczestników swoich warsztatów. Mamy nadzieję, że nasze pomysły spodobają się Państwu. Dobrej zabawy!

Autorzy: Agata Pietrzyk, Justyna Sobczyk, Sebastian Świąder

ZABAWY W KOLE:

Gesty w kole

Liczba uczestników: dowolna > 5 osób

Zasady: Uczestnicy stoją w kole. Kolejno każda z osób proponuje jeden gest lub dźwięk, lub ruch dla konkretnej postaci ze spektaklu. Następnie uczestnicy powtarzają kolejno wszystkie zaproponowane dotychczas gesty/dźwięki/ruchy.

Jeśli liczba postaci w spektaklu jest mniejsza niż uczestników, to gracze proponują różne gesty, które mają charakteryzować tych samych bohaterów spektaklu. Zasada powtórzeń jest następująca: nowy, wymyślony przez siebie gest, dźwięk lub prosty ruch, a następnie ciąg: gesty poprzedników + mój własny.

Z każdym uczestnikiem przybywa propozycji i ciąg jest coraz dłuższy i trudniejszy do zapamiętania.

Postaci:

- Pinokio
- Wróżka
- Dżepetto
- Kot
- Świerszcz
- Ogniojad
- Wieloryb



Zaczarowany nos!

Liczba uczestników: dowolna > 5 osób

Materiały: nos Pinokia (może być kawałek drewnianka albo ołówek)

Zasady: Uczestnicy stoją w kole, z rąk do rąk przechodzi „nos Pinokia”. Zadanie polega na tym, żeby zaczarować nos w coś innego, stosując sugestywny ruch. Kiedy pozostałe osoby zgadną, w jaki przedmiot nos został zamieniony, nos przechodzi w ręce kolejnej osoby.





Rytmiczne imiona

Liczba uczestników: dowolna > 5 osób

Zasady: Warsztat odbywa się po spektaklu. Przyjmuje się, że uczestnicy pamiętają imiona teatralnych postaci. Wszyscy stają w kole. Każdy proponuje w wymyślonym przez siebie rytmie imię postaci: PIIII-N000-KIO, reszta grupy powtarza dokładnie muzyczną sekwencję.

Wskazówki: Szukając rytmu dla imion postaci, prowadzący zwraca uwagę na różnorodne emocje, które mogą towarzyszyć wypowiedzianej kwestii, ale również na możliwość zabawy rytmem (imię jako sekwencja muzyczna). Pomocna dla uczestników może być również próba zastanowienia się, jaka postać dane imię mówi i w jakiej sytuacji.

ZABAWY RUCHOWE:



Kraina zabaw!

Liczba uczestników: dowolna > 5 osób

Zasady: Uczestnicy chodzą po całej przestrzeni w różnych kierunkach i w swoim rytmie. Chodzenie przerywa propozycja prostej zabawy jednego z uczestników, na co inni reagują zawsze energicznym okrzykiem „OH YEAH!” i wykonują polecenie „z radością”. Np. teraz wszyscy skaczą na prawej nodze! OH YEAH! Wykonujemy zadanie dopóty, dopóki ktoś inny nie zaproponuje czegoś nowego; „a teraz wszyscy witają się serdecznie, podając sobie lewą rękę!” „OH YEAH!” , a teraz skaczymy jak pajacyki! „OH YEAH!”

Wskazówka: Prowadzący ma do dyspozycji hasła, na które uczestnicy warsztatu reagują jednakowo. Dżepetto!: wszyscy przerywają zadanie i siedzą grzecznie. Ogniojad!: wszyscy rozbiegają się po kątach sali i przyjmują postawę marionetki. Błękitna Wróżka!: wszyscy tworzą kolejkę po błękitną watę.



Dżepetto mówi

Liczba uczestników: do 12 osób

Zasady:

I wariant (łatwiejszy)

Spośród wszystkich graczy wybieramy jedną osobę, która będzie Dżepettem i będzie dowodzić pozostałymi osobami, które odgrywają rolę Pinokia – marionetki. Osoba, która jest Dżepettem, wypowiada zdanie „Dżepetto mówi...”, po czym opisuje/wykonuje pewną czynność, np. „Dżepetto mówi: dotknij lewą ręką prawego ucha”, „Dżepetto mówi: dotknij czubkiem języka nosa”. Pozostali gracze muszą powtórzyć/wykonać zadanie. Dżepetto wymyśla coraz trudniejsze czynności i obserwuje, czy gracze wykonują je poprawnie.

II wariant (trudniejszy)

Wybieramy jedną osobę, która jest Dżepettem. Osoba ta wypowiada słowa „Dżepetto mówi...”, po czym opisuje/wykonuje pewną sekwencję czynności. Gra przebiega w ten sposób, że uczestnicy wykonują poszczególne polecenia Dżepetta. Tym razem polecenia są złożone. Jeżeli Dżepetto wskazał, że należy kolejno: kręcić głową, machać prawą ręką i drapać się po nosie, to osoby, które są w roli Pinokia, starają się dokładać po kolei te czynności, poruszając coraz mocniej „marionetką”.

W obu wariantach odpadają kolejno te osoby, które nieprawidłowo wykonują czynność lub ich zbiór. Osoby te wskazuje Dżepetto. Wygrywa ta osoba, która zostanie jako ostatnia i to ona okazuje się prawdziwym Pinokiem. (Zabawę można wykonywać również z zamkniętymi oczami, co dodatkowo utrudnia zadanie.)



Katarynka z marionetek

Liczba uczestników: dowolna, ważne, żeby każdy uczestnik miał swoją parę
Materiały: 4 niewielkie kawałki sznurka, na każdą nogę i ręce

Zasady: Dobieramy się w pary. Jedna osoba zostaje marionetką, druga animatorem. Każda marionetka dostaje po 4 sznurki. Delikatnie przywiązujemy je do rąk i nóg. Teraz animator próbuje pokierować swoją marionetką, starając się aby przeszła kilka kroków, uniosła kilka przedmiotów, napiła się wody etc. Po chwili zamieniamy się w parach rolami.

Wskazówki:

Dla młodszych uczestników można ograniczyć działanie np. tylko do jednej ręki, którą animator marionetki próbuje przestawić drobne przedmioty.

Wariacja:

Ciekawa może okazać się próba, w której marionetka posiada „niewidzialne” sznurki, a animator odgrywa jedynie ich pociąganie. Marionetka musi reagować na działania animatora tak, jakby cały czas łączyły ich prawdziwe sznurki.



Szybki kompozytor włoskich arii

Liczba uczestników: dowolna

Materiały: kartki, przybory do pisania

Zasady: Grupa na kartkach wypisuje jak najwięcej słów, które kojarzą się z Włochami: pizza, mamma mia, lasagne, pesto, pomidore, spaghetti, cinquecento itd. Każdy z uczestników wybiera po 3 słowa, układa je w dowolnej kolejności. Na początku każdy uczestnik uczy się jak najlepszej „włoskiej” wymowy i gestów, pasujących do śpiewaka operowego (np. jedna ręka wyciągnięta przed siebie, drugą kładziemy na klatce piersiowej). Dzieci szukają różnych dźwięków, bawią się wymową, starając się, by jak najbardziej przypominały język włoski. Każdy zapamiętuje swoją krótką partyturę i prezentuje przed resztą grupy, starając się, by wyszła jak najlepiej.

Wskazówki:

Każdego ze śpiewaków można zaopatrzyć w odpowiednie atrybuty – arię można zapisać w zeszytce z pięciolinią (rozmieścić poszczególne litery w kolejnych słowach jak nuty na pięciolinii), domalować kredką do makijażu lub farbami do twarzy długie, cienkie, „włoskie” wąsy.

Wariacje:

Można pokusić się o stworzenie jednego chóru operowego. Wtedy konieczne jest wybranie spośród grupy dyrygenta. Ważne, żeby grupa umówiła się co do znaków, które dyrygent ma w swoim repertuarze. (potrzebne znaki: wspólne rozpoczęcie/kończenie arii, staccato, legato, cicho, głośno itp.) . Można także rozegrać bitwę na arie pomiędzy dwoma śpiewakami albo dwoma grupami śpiewaków. Kto będzie głośniejszy? Kto cichszy? Kto zaśpiewa wyżej, a kto niżej?



Kto jest kim?

Liczba uczestników: dowolna, ważne żeby każdy uczestnik miał swoją parę

Zasady: Dobieramy się w pary. Jedna osoba staje się Dżepettem, a druga Pinokiem. Dżepetto operuje ciałem Pinokia i ustawia Pinokia w konkretnej pozycji. Kiedy skończy, Dżepetto dopasowuje się do Pinokia. Pinokio wychodzi z obrazu i w ten sposób zamieniają się rolami. Zadanie kontynuujemy jeszcze do kilku zmian.

Wskazówki: Prowadzący może sugerować hasła, które uczestnicy zabawy starają się rozwijać, interpretować w czasie tworzenia. Najlepiej, kiedy są to dwa pojęcia, które są w jakimś sensie przeciwieństwami, np. ucieczki – spotkania, wychowanie – zabawa.



Katarynka z marionetek

Liczba uczestników: maks. 20 osób

Zasady: Stoimy w kole. Jedna osoba staje się Dżepettem, reszta pełni rolę marionetek. Pierwsza marionetka wchodzi do środka i wykonuje prosty, zapętlony gest, połączony z dźwiękiem. Dżepetto pomaga dostawiać kolejne marionetki, nie kolidując z innymi, tak aby ich ruchy wynikały w jakiś sposób z gestów, które już są obecne w środku. Katarynka jest kompletna, gdy tworzy ją nie więcej niż 5 osób. Dżepetto może wydać gotowej katarynce specjalne polecenia (np. start, stop, zwiększanie i zmniejszanie prędkości).



Berek wielorybi

Liczba uczestników: maks. 20 osób

Zasady: Grupa rozbiega się po sali lub ograniczonej wcześniej przestrzeni. Jedna osoba zostaje wielorybem, stara się złapać uciekające osoby. Gdy jej się uda, złapana osoba przylacza się do wieloryba. Muszą cały czas przemieszczać się, trzymając blisko siebie (za ręce lub w inny, dowolny sposób). Kolejne złapane osoby włączają się w ciało wieloryba. Wieloryb stara się wylapać wszystkich uciekających, co większym cielskiem wcale nie jest takie proste.

Wskazówki:

Grupa, która tworzy wieloryba, może użyć dużego płótna, które będzie trzymać nad sobą. W ten sposób łatwiej będzie formować szyk. Zamiast płótna można także użyć miękkiego sznurka lub długiej wstążki, która będzie utrzymywać wszystkich w jednej grupie wewnątrz.

ZABAWY PLASTYCZNE:

1.

Zbuduj własnego Pinokia

Liczba uczestników: maks. 6 osób w grupie

Materiały: kostka do gry

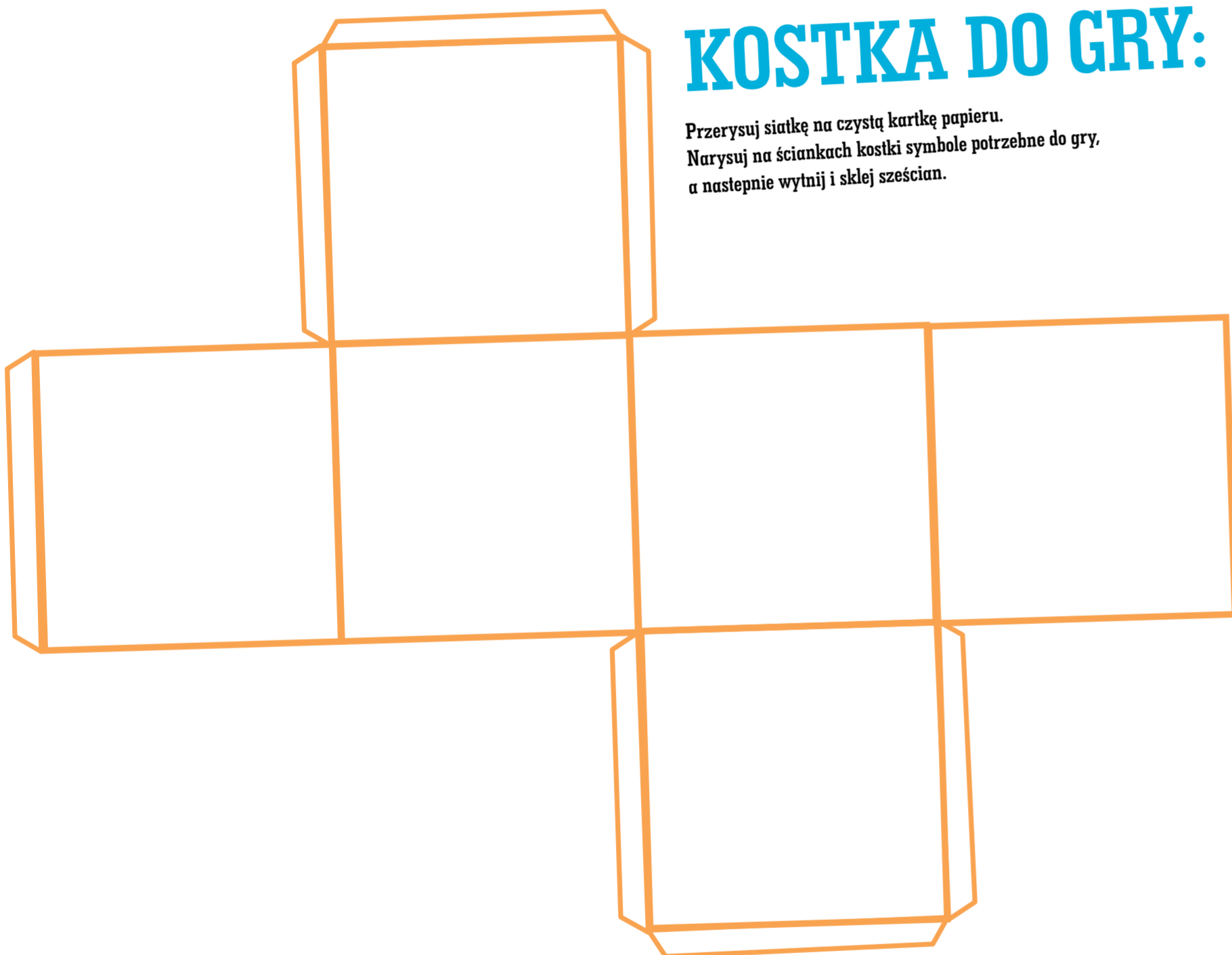
Zasady: Każda z grup ma do wykonania tę samą ilość rzutów kostką (decyzja o ilości rzutów zależy od prowadzącego i grupy). Na ścianach kostki wypisane są słowa: natura, plastik, papier, tkanina, sznurek, ciało. Słowa wyznaczają materiały, z których trzeba będzie stworzyć Pinokia. Jeżeli uczestnicy zdecydowali, że w danej partii przysługują po trzy rzuty, każda z grup rzuca trzy razy. W efekcie powstają różne kombinacje materiałów np.: sznurek, gazeta, papier.

Teraz wszystkie grupy mają określony (przez prowadzącego) czas na wyszukanie w okolicy wskazanych materiałów i zbudowanie z nich swojego Pinokia. Po upływie czasu oglądamy i oceniamy swoje prace. Może się okazać, że nie wszystkie prace są dokończone, lub że pajace przybrały bardzo różne rozmiary i kształty...

Wskazówka:
Dla młodszych uczestników można zadbać o wcześniejsze przygotowanie materiałów z kostki.

KOSTKA DO GRY:

Przerysuj siatkę na czystą kartkę papieru. Narysuj na ściankach kostki symbole potrzebne do gry, a następnie wycinaj i sklej sześcian.



2.

Potworny kłamczuch!

Liczba uczestników: dowolna

Materiały: kredki, papier biały i kolorowy, nożyczki, klej, plastelina, kostka/kubik do gry

Zasady: Prowadzący wraz z uczestnikami określa ilość rzutów kostką. Na ściankach kostki jest wypisana jedna fizyczna oznaka kłamstwa: krótkie nogi, czarne oczy, długi nos, osłe uszy, drewniany język. Jedna ze ścianek jest pusta. Każdy z uczestników rzuca kilka razy. Wyrzucone przez niego oznaki kłamstwa złożą się na potwora kłamstw, którego uczestnik będzie musiał narysować/ulepić/wyciąć i skleić z papieru. Puste pole pozostaje do uzupełnienia przez uczestnika, wymyślenia własnej oznaki kłamstwa.

Wariacje:
Zamiast rysowania starsi uczestnicy mogliby spróbować pokazać własnym ciałem wszystkie wylosowane cechy.

3.

To twój cyrk, Ogniojadzie!

Liczba uczestników: twórca teatrzyku + publiczność

Materiały: nożyczki, klej, tektura, słomki, szablon teatrzyku

Zasady: Wytnij wzór składanego teatrzyku. Posklejaj i poskładaj go według instrukcji. Powycinaj szablon na postaci. Wybierz, czyją postać chcesz włączyć do swojego cyrku, narysuj ją na szablonie. Szablon przyklej według instrukcji na końcu słomki. Możesz dorobić według wzoru nowe dekoracje i tło. Opracuj mrożące krew w żyłach numery (spacer po nitce na wysokości, skok z wysoka przez obręcz). Potrzebne elementy możesz stworzyć z nici, papieru, tektury, a nawet

szkolnych przyborów. Stwórz oryginalne plakaty reklamujące występ Twojej Trupy. Przygotuj na osobnych karteczkach bilety. Zaprosz kolegów i koleżanki, rodziców i dziadków na pokaz. Ustaw swój cyrk na podwyższeniu, tak aby każdy mógł dobrze zobaczyć, a Ty wygodnie operować swoimi cyrkowcami. Nie zapomnij o dobrym oświetleniu, jedna lampka nocna powinna załatwić sprawę. Żądaj długich oklasków.

ZABAWY MIEJSKIE:

1.

Pajacyki

Liczba uczestników: dowolna

Materiały: kreda, najlepiej wielokolorowa

Zasady: Rozchodzimy się po okolicy. Szukamy dogodnego miejsca na dużym chodniku lub betonie. Jedna osoba przyjmuje pozycję uciekającego Pinokia. Reszta stara się jak najdokładniej odrysować kredą jej cień. Po odrysowaniu dodajemy różnokolorowe szczegóły. Nie zapomnijcie o dorysowaniu nosa!

Wskazówki:

Cienie można komponować w większe grupy, tak aby razem tworzyły sceny ilustrujące fragmenty spektaklu lub książki o Pinoku.

Wariacje:

Tak możemy się bawić również po zmroku. Wtedy szukamy miejsc oświetlonych przez lampy uliczne, latarnie etc. Możemy też użyć silnych latarek świecących z jednej strony na postać.

2.

Wyrzuc z siebie kłamstwo!

Liczba uczestników: dowolna, podzielona na mniejsze zespoły (5-osobowe)

Materiały: biały kombinezon malarski, gazety, papier, farby, pędzle, kubki na wodę, karton, markery, małe karteczki.

Zasady: Uczestnicy dzielą się na dwie grupy. Każda grupa przed wyjściem w przestrzeń miejską przygotowuje swojego Pinokia. Młodzież w grupach tworzy postać wielkiego Pinokia, wykorzystując do tego wskazane materiały oraz skrzynkę na kłamstwa.

Grupa wspólnie decyduje w jakim miejscu w przestrzeni swojej miejscowości chciałaby umieścić Pinokia ze skrzynką. W drodze z Pinokiem do konkretnego miejsca uczestnicy mogą stworzyć performance, zachęcający mieszkańców do udziału w akcji. Umieszczenie pajaca w centrum przestrzeni miejskiej ma dać szansę aktywny, bliski kontakt z mieszkańcami. Akcja polega na napisaniu na karteczce kłamstwa, które „ciąży na sumieniu.” Mieszkańcy piszą swoje kłamstwa i wrzucają je do skrzynki Pinokia.

Po powrocie do sali następuje otwarcie skrzynek i rozmowa na temat kłamstwa w przestrzeni osobistej i publicznej. Kiedy, dlaczego, w jakich sytuacjach kłamiemy? Jak funkcjonuje kłamstwo w przestrzeni publicznej? Kto nie kłamie? Jak rozpoznać kłamstwo? Co by było, gdyby od kłamania rosły nam długie nosy?

3.

Mapowanie

Liczba uczestników: dowolna, podzielona na mniejsze zespoły (5-osobowe)

Materiały: biały kombinezon malarski, gazety, papier, farby, pędzle, kubki na wodę, karton, markery, małe karteczki.

Zasady: Uczestnicy w sali tworzą symboliczną mapę swojej miejscowości. Zaznaczają na niej miejsca, które są dla nich metaforą „cyrku”, „pola głupców”, „wieloryba” – czyli miejsca tajemniczego, w którym nigdy nie byli, czy też miejsca, gdzie mógłby stać dom Dżepetta.

Po stworzeniu mapy (praca w grupach), uczestnicy udają się w przestrzeń miejską i oznaczają symbolicznie dane miejsca. (Szukamy oznaczeń ekologicznych, czyli bezpiecznych dla architektury danego miejsca).

IMPRO:

1.

Metamorfozy

Liczba uczestników: dowolna

Materiały: krzesło, karty z postaciami

Zasady: Tasujemy przygotowane wcześniej karty. Gra ma charakter ćwiczenia teatralnego i opiera się na wcielaniu się w różne postacie z historii o Pinokiu. Każda osoba losuje dwie karty/dwie postacie z bajki. Jej zadaniem będzie wcielenie się w obie te postacie poprzez wykonywanie charakterystycznych dla nich ruchów w specyficzny sposób poruszania się. Kolejność postaci jest dowolna i zależy od losującego. Krzesło stanowi w zabawie punkt graniczny, do krzesła uczestnik porusza się jak pierwsza z wybranych postaci, a tuż za nim zamienia się w drugą. Krzesło można wykorzystać jako rekwizyt w momencie metamorfozy.

Wariacja:

Gra może stanowić formę kalamburów. Pozostali zawodnicy mogą zgadywać, jakie postacie wylosowała dana osoba i kogo naśladuje.

Wskazówka:

Można odpowiadać, używając tylko bohaterów z bajki o Pinokiu.

2.

Historie, które się nie zdarzyły...

Liczba uczestników: ok. 15 osób

Zasady: Wszyscy uczestnicy będą mieli do dyspozycji 4 pytania:

1. Kim jest?
2. Gdzie jest?
3. Czym jest smutny/wesoły?
4. Jaki ma problem?

Uczestnicy siadają w kręgu. Każdy uczestnik osobie po swojej prawej stronie mówi na ucho, kim jest, osobie po lewej stronie mówi, gdzie się znajduje.

Następnie uczestnicy zamieniają się w kręgu miejscami, tak aby siedzieć obok innych osób niż ostatnio. Osobie po swojej prawej stronie mówią, czemu jest smutna lub czemu jest wesoła, a osobie po lewej stronie, jaki ma problem. W końcu każda z osób powinna uzyskać odpowiedzi na te postawione 4 pytania, a tym samym stworzoną na tej podstawie historię. Każda z osób będzie musiała pokazać swoją historię pozostałym uczestnikom, których zadaniem będzie odgadnąć, o co chodzi w danej scenie

Wskazówka:

Określając postać, czyli odpowiadając na pytanie „Kim jest?“, można odpowiadać, używając tylko bohaterów z bajki o Pinokiu.

3.

Ta historia mogła zdarzyć się tak...

Liczba uczestników: 4 osoby, w wariacji ilość dowolna

Materiały: karty do gry z piktogramami i postaciami z książki (20)

Zasady: Wszyscy uczestnicy będą mieli do dyspozycji 4 pytania: Tasujemy przygotowane wcześniej karty. Każdy dostaje po 5 kart doreki, tak aby nie zdradzać się z nimi przed innymi graczami. Rozpoczyna osoba, która ma wśród swoich kart postać Pinokia. Gracz odkrywa pierwszą kartę, zaczynając opowieść „Ta historia mogła zdarzyć się tak...“ i kontynuując zgodnie z ilustracją na karcie. Każda z kart posiada swój własny rysunek przedstawiający postaci z książki oraz zdarzenia, rzeczy lub sytuacje. Można je interpretować dowolnie. Karty pomagają nam opowiedzieć historię do końca. Gra może toczyć się na dwa sposoby, w zależności od stopnia zaawansowania. W łatwiejszej wersji następną kartę układa ta osoba, która ma pomysł na kontynuację.

Wskazówki:

Czasem warto spisać powstałe w zabawie historie. Niektóre mogą być naprawdę zaskakujące. Można wykorzystać je później np. do stworzenia scenariusza minispektaklu. Jeżeli jest taka potrzeba, można dorysować własne rysunki na pustych kartach lub stworzyć od podstaw całkiem nową talię.

Wariacje:

Losujemy 7 kart, układamy je w dowolnej kolejności obok siebie, obrazkiem do góry. Pierwsza osoba ma za zadanie stworzyć do danego układu prostą historię. Następna tasuje 7 kart, i układa je w nowej kolejności, do której tworzy swoją opowieść. Można próbować różnych układów, sprawdzając, w jaki sposób, nawet przy niewielkiej różnicy, powstają zupełnie nowe opowiadania. Dla nieco starszych uczestników można próbować bawić się ciągle tym samym zestawem, bez przekładania, tak aby każdy próbował interpretować te same karty na różne sposoby.

4.

Zmień Scenę!

Liczba uczestników: dowolna

Zasady: Wspólnie z uczestnikami staramy się przypomnieć sobie jedną scenę z przedstawienia. Kiedy ją wybierzemy, staramy się wspólnie jak najwierniej ją odtworzyć. Kiedy nam się uda zapamiętać dokładnie całą scenę, próbujemy wprowadzać różnego rodzaju innowacje w postaci rozmaitych zadań: np. przyspieszamy/zwalniamy tempo sceny, próbujemy zrekonstruować scenę, grając ją od tyłu, wprowadzamy dodatkowe postacie albo usuwamy jakąś postać z akcji („Pinokio uciekł!“). Jak reagują na zmiany poszczególne postacie? Możemy pokusić się o coraz większe i śmielsze zmiany. Niech zamiast jednego Dżepetta nagle na scenie pojawi się ich czterech! Co z tego wynika?

Wskazówki:

Ćwiczenie można przeprowadzić w taki sposób, żeby reszta grupy nie miała szansy usłyszeć, jakie zmiany wprowadzamy. Niech aktorzy otrzymują swoje zadanie na kartkach lub na ucho. Uczestnicy muszą wtedy spontanicznie zareagować na proponowane innowacje do sceny.

5.

Bank improwizacji

Liczba uczestników: dowolna, na scenie maks. 4 osoby

Materiały: bloczek kolorowych karteczek w 4 kolorach, przybory do pisania

Zasady: Na początek wypisujemy na kolorowych kartkach wszystkie postacie, nazwy miejsc, rekwizyty i wydarzenia, które przyjdą nam do głowy. Grupujemy podane propozycje w 4 bloki na ziemi, tak aby były widoczne dla każdego uczestnika. Spośród biorących udział w zabawie wybieramy 3-4 aktorów, którzy zajmą miejsce na scenie. Reszta uczestników zmienia się w reżyserów kierujących spektaklem. Aktorzy otrzymują na początek po jednej kartce z każdej grupy. Karta postaci określa bohatera, którym staje się uczestnik. Na podstawie informacji z kartek aktorzy, najlepiej jak potrafią, starają się ruszyć akcję. Grę wzmacniamy w odpowiednim momencie kartami z przykładowymi, innymi miejscami, rekwizytami i zdarzeniami. W każdym momencie reżyserzy przyglądający się scenie mogą zatrzymać akcję na dany znak. Po zatrzymaniu działania można rozdać aktorom nowe karty, podsuwając w ten sposób nowe pomysły na rozwój wydarzeń. Można także zmienić karty postaci, wprowadzić nowe osoby. Gramy do momentu, w którym intryga nie znajdzie swojego rozwiązania.

Wskazówki:

Wpisując nowe szczegóły do naszego katalogu, możemy posłużyć się książką „Pinokio“, ale dobrze jest poszerzyć nasz zbiór o zupełnie nowe elementy, z innych książek, filmów, bądź też zdarzenia zupełnie wymyślone.

Wariacje:

Po zbudowaniu katalogu można spróbować rozdać aktorom po równo wszystkie dostępne kartki. Uczestnicy nie mogą widzieć, jakie karty otrzymali, chowają je do kieszeni. W tej wariacji nie ma reżyserów, aktorzy sami dokonują zmian, wyciągając z ukrycia nowe karty.

6.

Prawda/Kłamstwo

Liczba uczestników: dowolna

Materiały: postyty (małe karteczki samoprzylepne), długopisy

Zasady: Każdy z uczestników pisze na kartce 3 rzeczy o sobie, ale jedna z nich jest kłamstwem. Uczestnicy chodzą w przestrzeni i spotykają się we dwójkach, każdy z każdym. Zadanie polega na tym, żeby odgadnąć przez zadawanie pytań, która czynność jest nieprawdziwa. Nie pytamy wprost, szukamy pytań, które sprawdzają wiedzę naszego rozmówcy na temat danej czynności czy sytuacji, którą zapisał swój temat.

7.

Rzeźba rodziny. Improwizacje przy stole.

Zasady:

1. Pinokio – Dżepetto – Błękitna Wróżka / rodzice + dziecko/ Aktorzy kolejno zajmują miejsce przy stole (siedzenie, stanie, przebywanie pod stołem, na stole itd.).

Jedna osoba zmienia pozycję, na co inne postaci zmieniają swoje ustawienie w przestrzeni.

Po 3 ustawieniach grupa oglądająca opisuje sytuację od pierwszej sceny do ostatniej. Następnie grupa proponuje tytuł etiudy.

2. Druga sytuacja może być wzbogacona o tekst improwizowany przez osoby w rolach Dżepetta, Błękitnej Wróżki oraz Pinokia (każdy z aktorów ma do dyspozycji zawsze jedno zdanie).

GRY PLANSZOWE:

1.

Gdzie mam iść?

Ilość uczestników: 4 drużyny po 2 osoby

Materiały: Materiały: legenda z miejscami, kreda, karty do poruszania się, przybory do pisania, kamyki, pieniądze-soldy do wykupywania (przygotujcie je sami), 3 piłeczki do żonglowania

Zasady:

Przygotowanie: Wyrysujcie kredą na ziemi planszę złożoną z kwadratów (ok. 30cm x 30cm). Możecie również stworzyć sobie planszę na chodniku. Plansza powinna mieć około 10x10 pól.

Na wybranych polach wypiszcie cyferki odpowiadające przygotowanej legendzie – każda cyfra odpowiada jednemu miejscu. Kamykami zaznaczcie skrajne pole startu i mety, najlepiej na przeciwległych końcach planszy.

Przebieg gry: Dobieramy się w pary, każdy zawodnik dostaje kartę, na której będzie zaznaczał drogę przejścia dla swojego partnera w drużynie oraz 2 soldy. Wybierzcie, kto rozpoczyna grę. Na kartach prowadzący zaznacza sposób, w jaki jego gracz – marionetka, będzie musiała przebyć drogę od startu do mety. Instrukcję wykonujemy, rysując w karcie znaczki oznaczające: prosto [▲], w prawo [►], w lewo [◄].

W każdej kolejce możemy przekazać swojej marionetce drogę przez 3 najbliższe ruchy. Marionetki wykonują polecenie swoich opiekunów w tym samym momencie.

Po wykonaniu 3 ruchów, przekazujemy kartę opiekunom, którzy planują kolejne 3 ruchy. Jeżeli nieoczekiwanie marionetki spotkają się na jednym polu, muszą stoczyć pojedynek na papier/nożyczki/kamień. Ten, kto przegra, oddaje jednego solda. Ten, kto straci wszystkie soldy, odpada z gry. Po dotarciu na metę, marionetka z opiekunem zamieniają się miejscami. Wygrywa ta drużyna, która zbierze najwięcej soldów.

UWAGA, po wylądowaniu na polu z cyfrą, marionetkę czeka zadanie dodatkowe, które musi wykonać według załączonej legendy.

LEGENDA:

1. pole głupców
zrób głupią minę

2. wnętrzości wieloryba
powiedz, co wieloryb ma w środku?

3. kraina zabawy
podaj nazwy 3 zabaw, które znasz

4. miasto pracowitych pszczoł
stwórz hasło reklamowe zachęcające do spożywania miodu

5. cyrk ogniojada
spróbuj żonglerki trzema piłeczkami

6. szkoła
ile jest 5x6?

7. dom wróżki
spróbuj zamienić różdżkę w dowolną rzecz i wykonaj przy jej pomocy jakąś czynność

WALKA Z HASŁAMI – SPOSÓB NA ROZMOWĘ NA WAŻNE TEMATY

Liczba uczestników: cała grupa, najlepiej żeby była parzysta ilość osób

Materiały: zegarek z sekundnikiem albo komórka ze stoperem, kartka

z przygotowanymi wcześniej hasłami:
WYCHOWANIE, OJCOSTWO, ZABAWA, RODZINA, DZIECIŃSTWO, CYRK, RODZICIELSTWO, SZKOŁA, ZAUFANIE (pojęcia są zapisane na kartce w kolumnie)

Zasady: Grupa zostaje podzielona na dwójki. Każda para znajduje dla siebie wygodne miejsce w sali, tak żeby czuła się komfortowo. Każda osoba w parze ma kartkę z hasłami oraz każda para ma zegarek lub komórkę. Zasada jest prosta. Osoba A wyszukuje z listy jedno pojęcie dla osoby B, np. „ojcostwo”, dalej mówi: „czas start” i daje osobie B jedną minutę na wypowiedź bądź milczenie – nawet wtedy musi minąć pełna minuta. Ważne jest to, żeby wypowiedź miała charakter osobisty. Osoba B mówi tak długo, dopóki minuta nie minie. Wtedy osoba A mówi: „czas stop” i następuje zamiana. Każda z osób wybiera dla drugiej 3 interesujące ją pojęcia.

Wariant 2. (to samo zadanie wykonywane jest z publicznością).

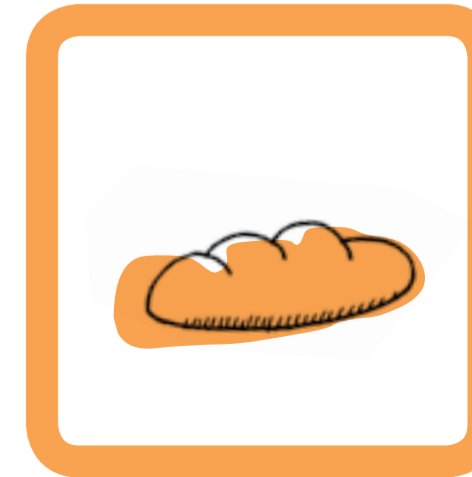
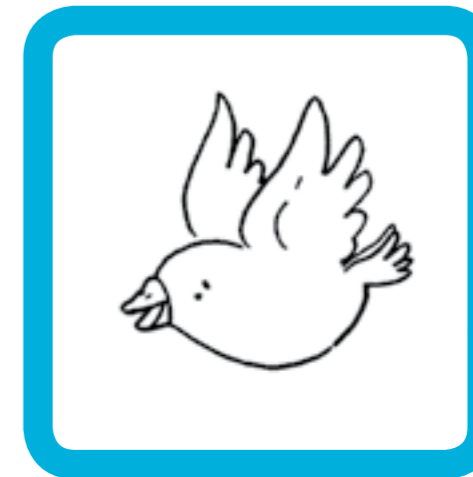
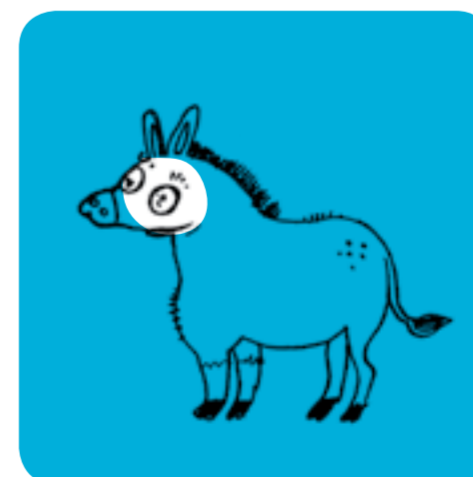
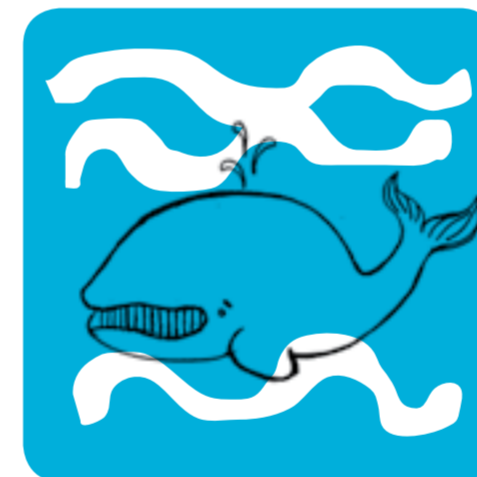
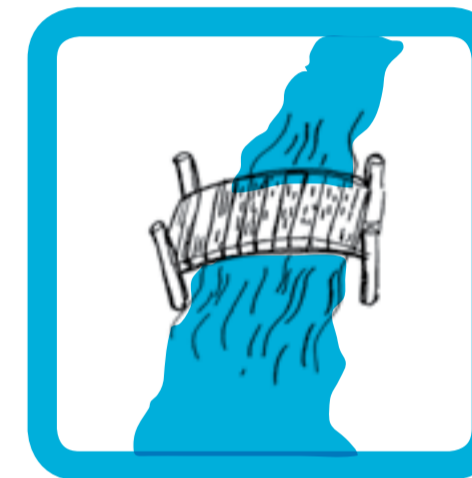
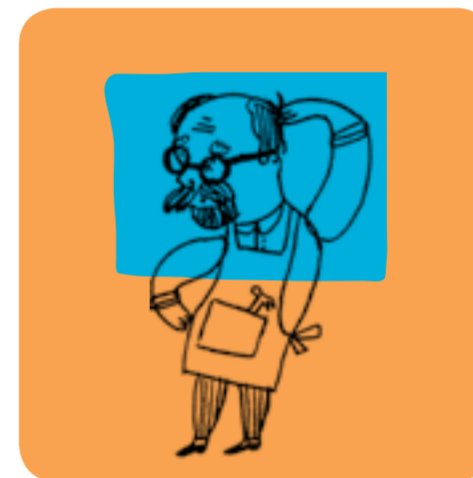
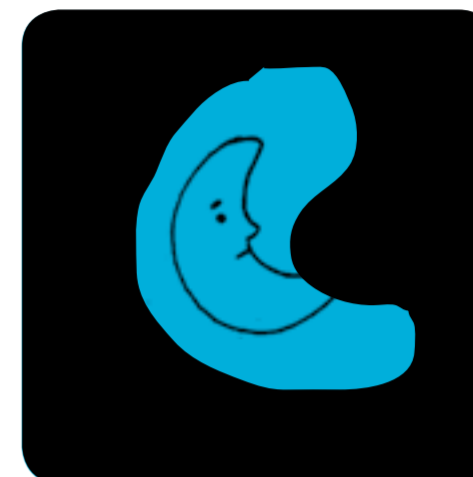
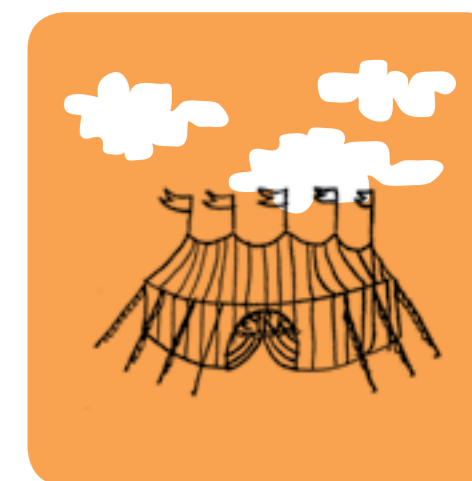
Na środku sali stawiamy obok siebie dwa krzesła. Jedna z par zajmuje miejsca i powtarza ćwiczenie, ale tym razem ma do dyspozycji możliwość powiedzenia prawdy albo kłamstwa. Reszta zasad jest taka sama.

W przypadku drugiego wariantu każda para wykonuje ćwiczenie tylko raz, tzn. obie osoby wypowiadają się tylko na temat jednego słowa.

Każdy etap prowadzący kończy krótką rozmową, podsumowaniem. Jest to czas, żeby zapytać graczy, co było dla każdego z nich trudne w tym ćwiczeniu, a co interesujące, zaskakujące. Wypowiada się również publiczność, opisując sposób mówienia, siedzenia i mimiki graczy.

Każdy etap prowadzący kończy krótką rozmową, podsumowaniem. Jest to czas, żeby zapytać graczy, co było dla każdego z nich trudne w tym ćwiczeniu, a co interesujące, zaskakujące. Wypowiada się również publiczność, opisując sposób mówienia, siedzenia i mimiki graczy.

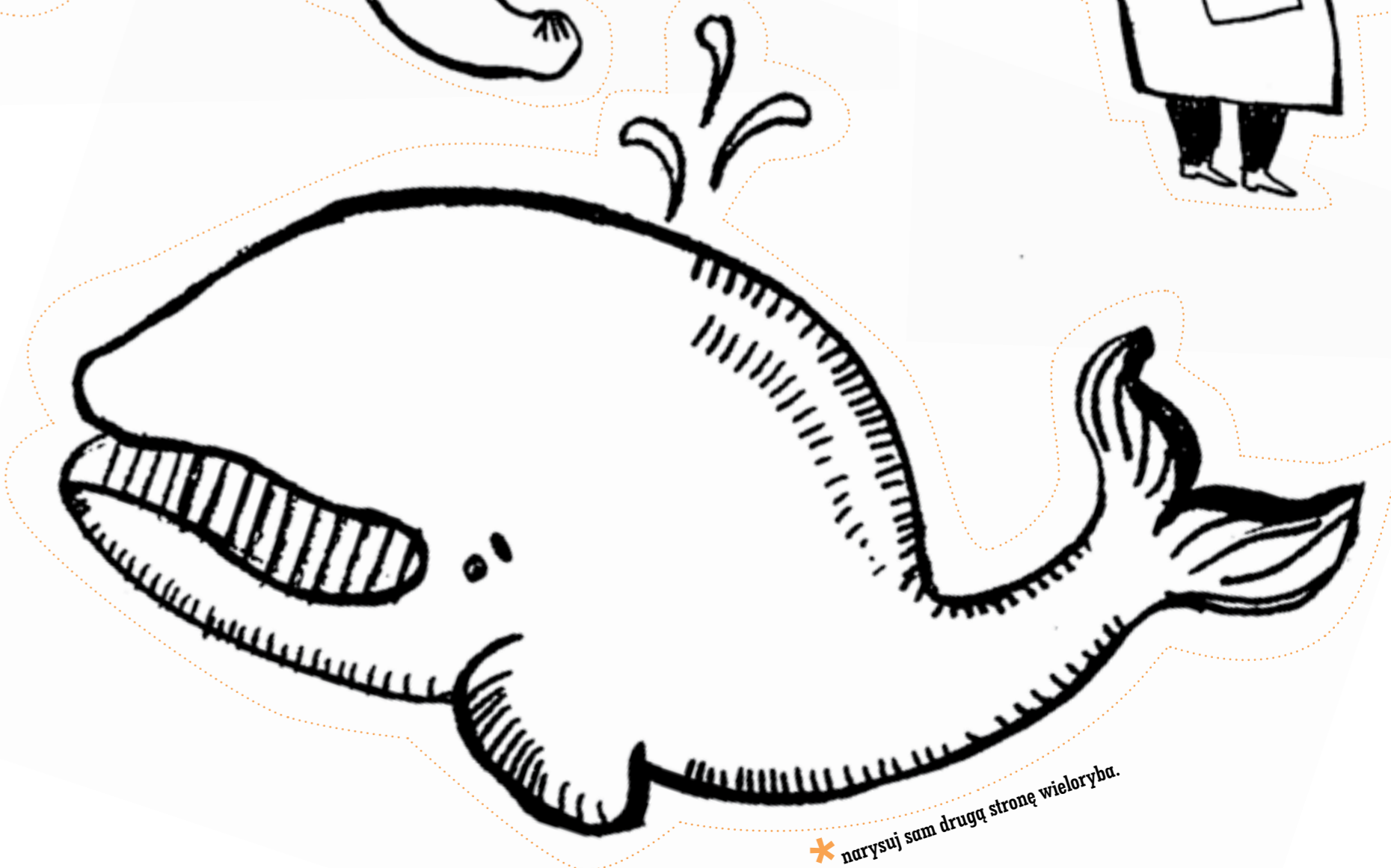
Ważne, żeby to nie była informacja o charakterze krytycznym, tylko opisującym, to co się zdarzyło.



PAPIEROWY TEATRZYK:

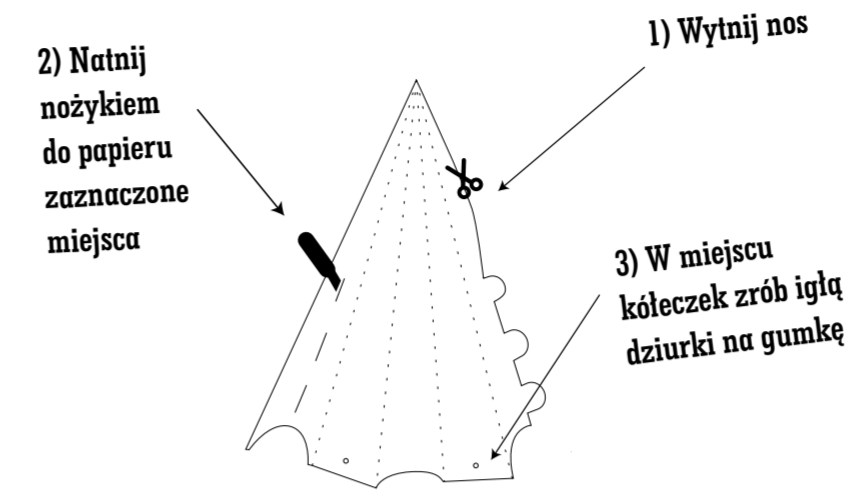
Pokoloruj postacie według własnego uznania.
Wytnij postacie wzdłuż kropkowanej linii.
Posmaruj klejem na odwrotnej stronie.
Między 2 warstwy papieru włóż patyczek do szaszłyków.
Sklej warstwy ze sobą.



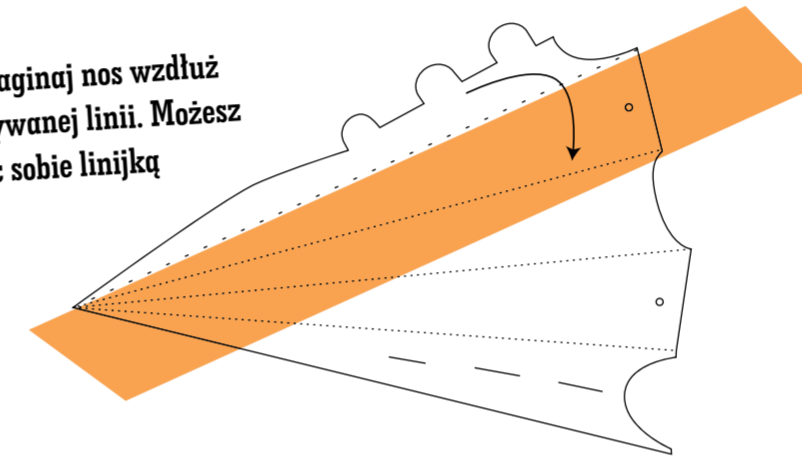


* narysuj sam drugą stronę wieloryba.

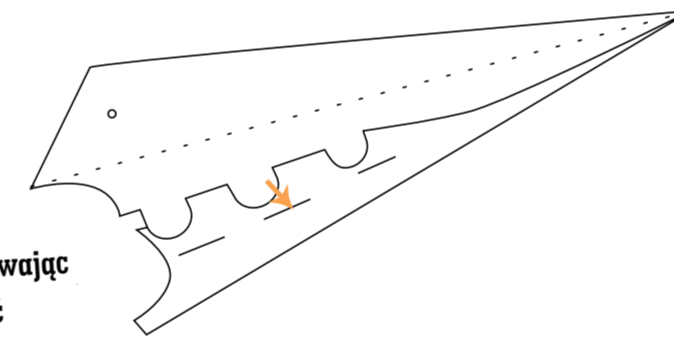
ZRÓB SOBIE NOS PINOKIA:



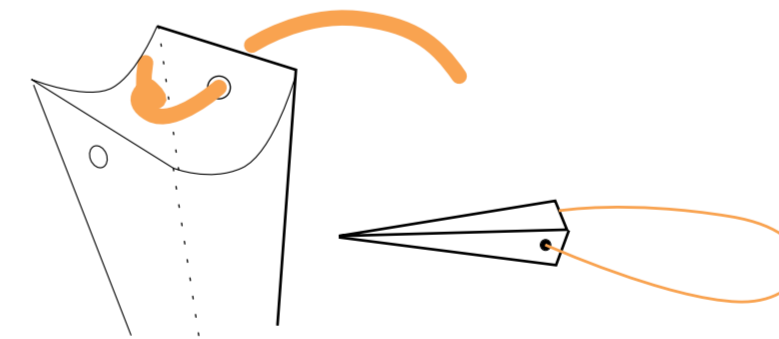
4) Pozaginaj nos wzdłuż przerywanej linii. Możesz pomóc sobie linijką



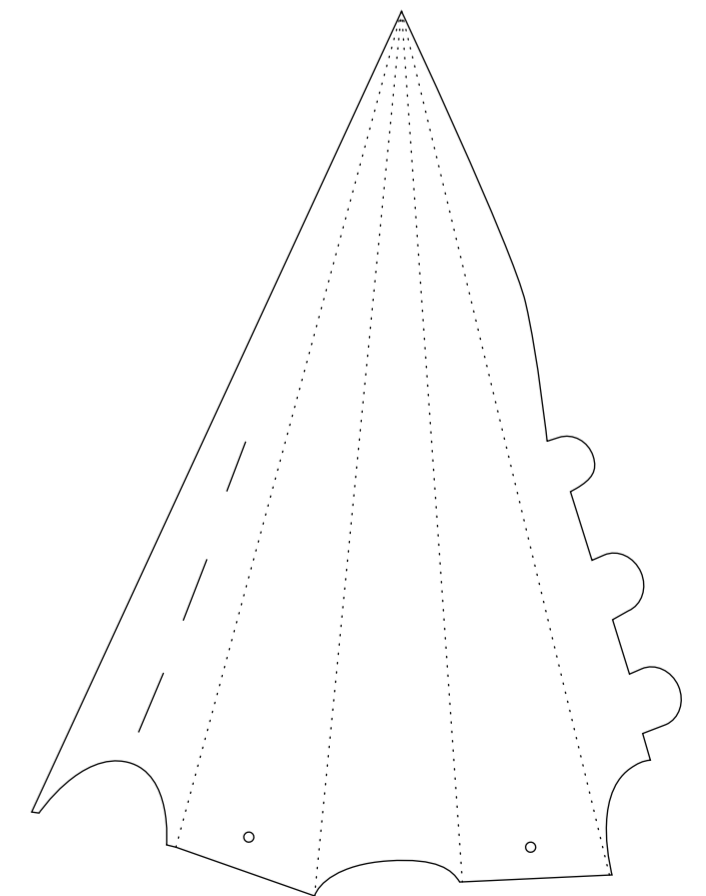
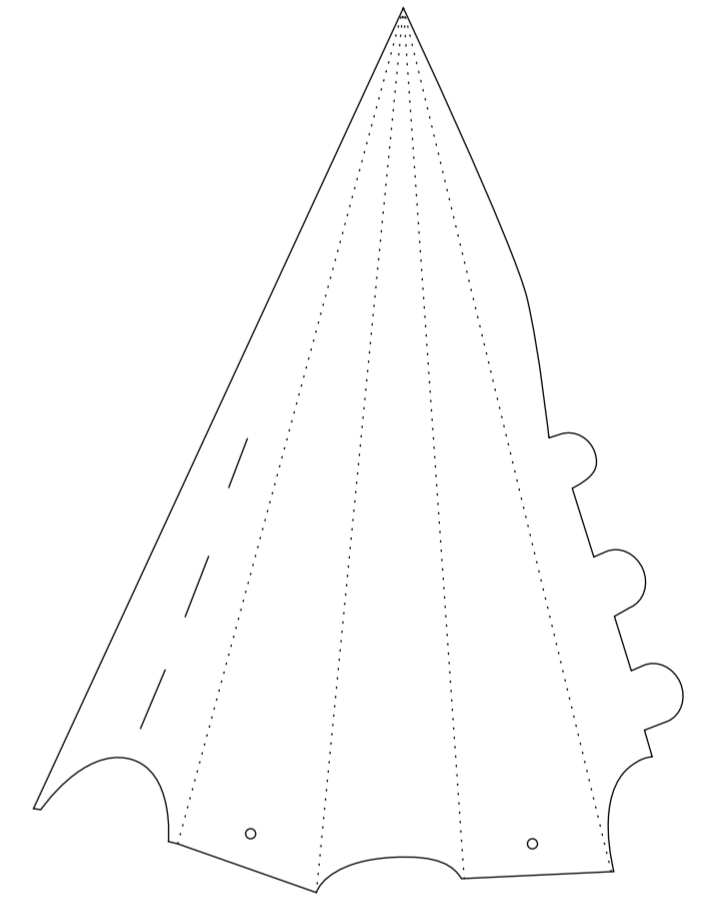
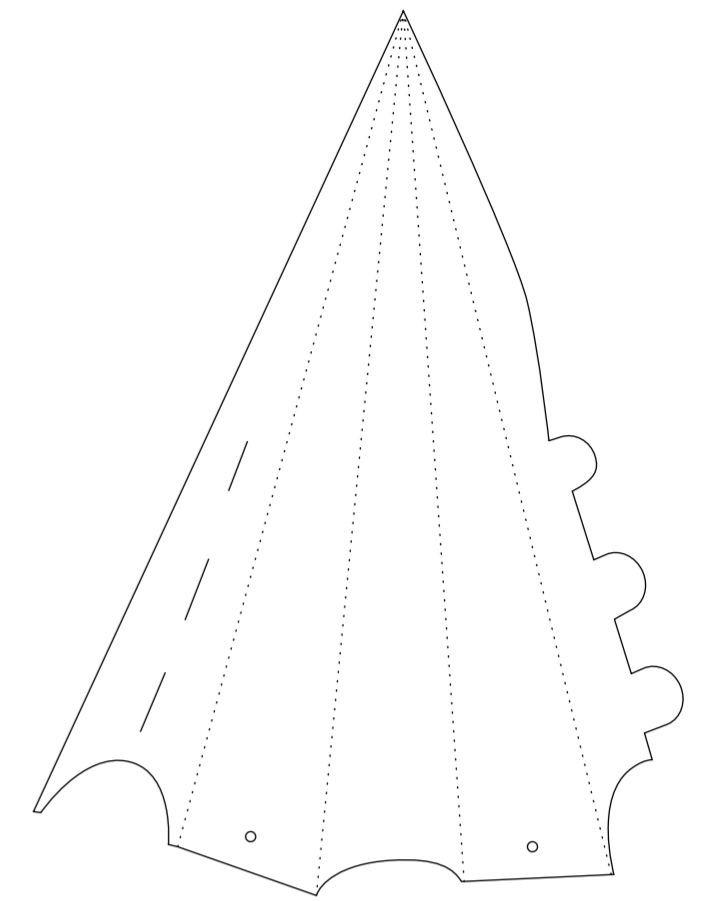
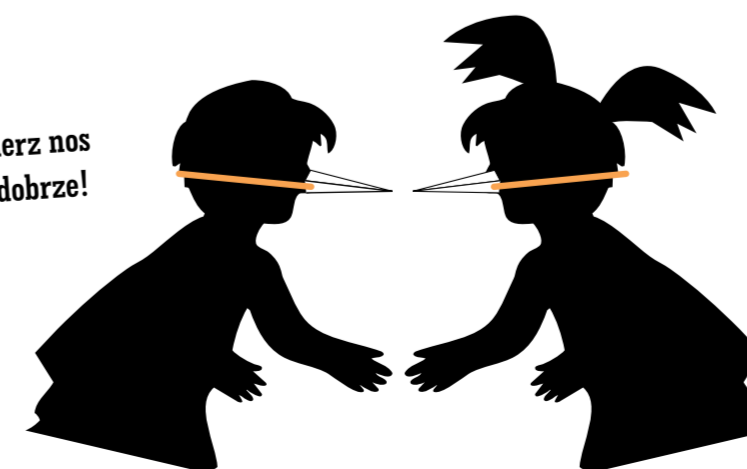
5) Zapnij nos wsuwając zaczepy do nacięć



6) Przewlecz gumkę przez dziurki, wiążąc supełki w środku nosa



7) Przymierz nos i baw się dobrze!



Gdzie jest Pinokio



Organizatorzy:

Ministerstwo
Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego



Narodowe Centrum Kultury

Projekt realizowany przy udziale Narodowego Centrum Kultury
w ramach Programu Dom Kultury*



Narodowe Centrum Kultury



Dom Kultury

Partnerzy medialni:

e-teatr.pl



e-teatr.tv



TVP INFO



QITURK.PL



LATOWTEATRZE.PL

www.latowteatrze.pl

projekt i ilustracje: Ola Ciesiak | olazbloku.com