

ATLAUT SEV KLŪDĪTIES

Ēlmenakadēmija



grupa
9-60



iekštelpās un ārā



verbālā un ķermeņa
improvizācijas darbība



60 minūtes



MĒRKIS

- pārdomāt kļūdas
- radīt priecīgu atmosfēru
- ledlauzis un kontakts ar jauniem cilvēkiem

ĪEVADS

Mēs izmantojam improvizācijas teātra paņēmienus, lai praktizētu "kļūdu" pieļaušanu un pasniegtu tās tikai kā izmēģinājumus vai eksperimentus. Šīs darbības ir komiskas un priecīgas, un tās parāda, kā kļūdas ir tikai normāls darbību rezultāts.

DARBĪBAS

Tā ir darbību sērija, kuras ir papildina viena otru, dažreiz dalībnieki strādā duetos, dažreiz trijādā.

A. "Rēķinies ar mani!"

Palūdziet dalībniekus sadalīties pāros. Pirmkārt, parādiet, ko vēlaties, lai viņi dara. Cilvēki pārī stāv aci pret aci telpā un 1-2 metru attālumā no citiem pāriem.

Katrs pāris ar partnera atbalstu skaita līdz trīs - tā, lai tas būtu nepārtraukts un viens cilvēks varētu pateikt tikai vienu skaitli, bet otram jāturpina skaitīt. Piemērs: A -1; B-2; A-3; B-1; A-2; B-3 un tā tālāk, līdz laiks ir beidzies (apm. 3 minūtes).

MATERIĀLI

nav nepieciešams īpaši materiāli

SAGATAVOŠANA

Vajag atrast brīvu vietu iekštelpās vai ārā, kur jūsu dalībnieki var viegli pārvietoties.



Nākamais rounds izskatīsies tā: nevajag saukt skaitiļi "2", nomainiet to ar vienu plaukstu sitienu. Piemērs: A - 1; B - aplaudēt; A - 3; B-1; A - aplaudēt; B-3 un tā tālāk.

Aptuveni: 3 minūtes.

Nākamais rounds ir nedaudz progresīvāks par iepriekšējiem: nevajag saukt skaitiļi trīs, nomainiet to ar nelielu lēcieni. Piemērs: A -1; B - aplaudēt; A - lēcieni; B - 1; A - aplaudēt; B - lēkt un tā tālāk. Mēģiniet eksperimentēt ar to 5 minūtes.

Kas attiecas uz šīs aktivitātes finālu, palūdziet prezentāciju no dueti, lai parādītu

citiem, kā viņi "skaita".

B. "Komandas fitness"

Palūdziet dalībniekus strādāt trijādā. Pastāstiet, ka tās būs nelielas sacensības, bet tikai tāpēc, lai atsauktu bērnības atmiņas un novērtētu mūsu centienus, taču tās ir priecīgas sacensības.

Parādiet aktivitāti labākai dalībnieku izpratnei. Uzdevums ir parādīt trīs dažādas ķermeņa pozīcijas pēc iespējas ātrāk bez mutiskas vienošanās. Pozīcijas ir dotas: vienam komandas dalībniekam ir jāguļ uz zemes, vienam komandas dalībniekam ir jāpietupās, vienam komandas dalībniekam ir jāstāv kājās. Katrā dotajā kārtā uzvar tā komanda, kura visātrāk ieņem šo unikālo pozīciju. Viņi nevar apspriest, kurš ko darīs, viņiem vajag darboties spontāni. Ja divi dalībnieki atrodas vienā pozīcijā, tā ir kļūda.

Pirms aktivitātes uzsākšanas izveidojiet iesildīšanās aplū, lai dalībnieki saprastu, kā izpilda šīs aktivitātes un kā viņi var būt kontaktā viens ar otru.

Sāc konkursu! Uzvarēt var tikai viens trio. Jūs dodat signālu - aplaudē, svilpjat - un viņiem jāatrod sava pozīcija: lēnākais trio izstājas no sacensībām. Sacensības notiks, kamēr palicis tikai viens (uzvarētāju) trio.

Sviniet Uzvaru!

Apm. 15 minūtes.

C. „Sakiet man, kas tas ir?”

Jūs lūdzat dalībniekus strādāt pāros. Jūs atrodaties telpās vai ārā, iespējams, jums apkārt ir daudz priekšmetu (galds, krēsls, markieri, griesti, logi utt.) Mēs spēlēsimies ar šo objektu nosaukumiem.

Pirmais rounds ir vienkāršs: jūs lūdzat pāriem izvēlēties „rādītāju” vai „runātāju” lomu. Viens pāra dalībnieks būs vai nu šis, vai otrs. Rādītāja uzdevums ir norādīt uz objektiem (konkrēti), un Runātāja uzdevums ir skaļi pateikt, kas tas ir. Viņiem ir jāiet apkārt telpai un jāsavāc pēc iespējas vairāk priekšmetu. Apm. 3 minūtes.

Nākamajā roundā uzdevums ir tāds pats, tikai viņiem jāsamaina lomas pāros. Apm. 3 minūtes.

Nākamais rounds: objektu nosaukšanas plūsmā ir jābūt „aizkavētai”. Tas nozīmē, ka „rādītājs” vispirms parāda logu, otrkārt grīdu, pēc tam galdus; runātājs sāk runāt tikai tad, kad rādītājs parāda otro objektu, kas ir grīdas, bet tā vietā, lai teiktu „grīdas”, viņam/viņai jāsaka „logs” - kas ir pirmā objekta nosaukums. Trešā objekta gadījumā, kas ir galds, viņam/viņai jāsaka „grīdas”. Tas nozīmē, ka runātājs vienmēr ir vienu soli aiz muguras. Apm. 3 minūtes.

Mainiet lomas starp „rādītāju” un „runātāju”. Apm. 3 minūtes.

Nākamais rounds ir šāds: rādītājs parāda objektu, un runātājs var pateikt jebko, izņemot to, kas ir objekta īstais nosaukums. Piemēram: rādītājs parāda kolonnu - runātājs saka - Maikls Džeksons; rādītājs parāda paklāju - runātājs saka, ka tie ir ziedkāposti. Apm. 3 minūtes.

Pēdējā kārtā: lomu maiņa. Apm. 3 minūtes.

Sanāciet kopā, lai pārspriestu visas aktivitātes.

ATLAUT SEV KĻŪDĪTIES

KOMENTĀRI

Pasākumu dalībniekiem parasti ir jautri.

Nav stingru noteikumu

- jūs varat izvēlēties, kā un kad vēlaties ar tiem strādāt.

Ja vēlaties ierāmēt aktivitāti, varat jautāt dalībniekiem, ko viņi domā par kļūdām - sākumā un arī pēc pieredzes: varat izsekot izmaiņām.

Ja vēlaties pievienot stāstīšanas elementu - varat ieviest aktivitāti, kas tiek veikta 3, 4, 5 cilvēku grupās - viens cilvēks var pateikt tikai vienu vārdu, bet viņam joprojām ir jāpastāsta pazīstams stāsts - Sarkangalvīte, Pelnrušķīte utt.

REFLEKSIJA

- Kā jums patika improvizācijas aktivitātes?
- Kas, jūsu prātā, ir kļūda?
- Kā šīs aktivitātes var veicināt jūsu labklājību?

Ko jūs uzzinājāt par savu labklājību?