

ReFORMA

Inspiracje dla miłośników pedagogiki
teatru i edukacji teatralnej

Drogi Czytelniku, oddajemy w Twoje ręce publikację podsumowującą dwuletni projekt ReFORMA, który realizowaliśmy dzięki dofinansowaniu ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego w ramach programu *Edukacja kulturalna*.

Jego celem było zwiększenie kompetencji nauczycieli i animatorów kultury z zakresu pedagogiki teatru i edukacji teatralnej. W ramach zadania przeprowadziliśmy trzydniowy Festiwal Edukacyjny *Teatr zmienia!*, ponad trzydzieści weekendowych spotkań warsztatowych oraz kilkadziesiąt konsultacji, podczas których uczestnicy otrzymywali wsparcie w indywidualnych działaniach teatralnych.

Niniejsze opracowanie stanowi zaledwie wycinek tego, co się wydarzyło w trakcie dwóch lat realizacji projektu. To był bardzo owocny czas, dlatego też zależało nam, żeby utrwalić chociaż garść narzędzi i dobrych praktyk, o jakich była mowa.

Publikacja złożona jest z dwóch części – pierwszą stanowią opisy dobrych praktyk nauczycieli i animatorów kultury z województwa śląskiego, które zostały zaprezentowane podczas Festiwalu Edukacyjnego *Teatr zmienia!* Autorzy tych tekstów podzielili się swoimi doświadczeniami związanymi z wykorzystywaniem pedagogiki teatru: zarówno w zakresie rozwoju osobistego i artystycznego uczestników działań, jak i społeczności lokalnej, w jakiej funkcjonuje zespół teatralny. Znajdziecie tam ciekawe pomysły na to, jak wykorzystywać teatr do pracy z różnymi grupami wiekowymi (w tym także z osobami z niepełnosprawnościami), jak łączyć działania artystyczne z szeroko rozumianym rozwojem osobistym, czy też jak opowiadać lokalne historie na scenie.

W drugiej części zamieszczone zostały opisy wybranych ćwiczeń i zadań, do których zaprosiliśmy osoby uczestniczące w warsztatach. Znalazły się tu m.in. odpowiedzi, jak tworzyć teatr z użyciem przedmiotów codziennego użytku, jak rozwijać wyobraźnię, bawiąc się ruchem, słowem, światłem i plastyką na scenie, czy wreszcie jak integrować grupę i zadbać o dobrostan zarówno uczestników, jak i prowadzących.

Mamy nadzieję, że zawarte w wydawnictwie teksty zainspirują Cię do wykorzystywania narzędzi z zakresu edukacji teatralnej w swojej pracy. Zachęcamy do lektury i twórczych przysług z teatrem!

Anna Nowak
koordynatorka projektu





Fot. Paweł Szymkowiak



Fot. Paweł Szymkowiak

DOBRE PRAKTYKI

TEATR MOJA PASJA

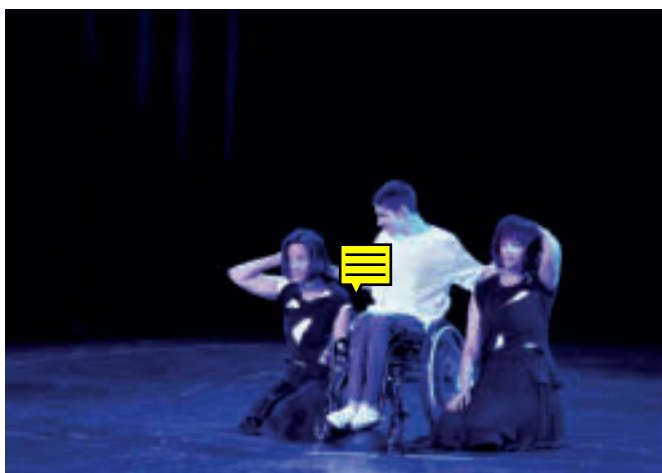
Nasza teatralna przygoda zaczęła się kilkanaście lat temu od spektaklu przygotowanego na „Spotkanie z Aniołami”. Kiedy zobaczyliśmy tę niesamowitą spontaniczność i radość uczniów, którzy pojawili się wówczas na scenie oraz emocje, jakie przedstawienie wywołało u widzów – postanowiliśmy kontynuować przygodę z teatrem i wykorzystać go do celów terapeutycznych. Ponieważ nie miałyśmy doświadczenia w tym zakresie, zaczęłyśmy poszukiwać informacji dotyczących terapii poprzez teatr. Tak trafiłyśmy na koncepcję „teatru dla życia” prof. Lecha Śliwonika¹, która zainspirowała nas do utworzenia Grupy Teatralnej Outsider. Naszym celem była aktywizacja dzieci i młodzieży z niepełnosprawnością intelektualną, pokonywanie barier społecznych oraz dokonywanie pozytywnych zmian w uczniach, szczególnie w aspekcie budowania poczucia własnej wartości.

Praca naszej grupy trwa nieprzerwanie od 2007 roku. W projekcie uczestniczą uczniowie z Ośrodka Rehabilitacyjno-Edukacyjno-Wychowawczego w Chorzowie w wieku od 7 do 24 roku życia, z niepełnosprawnością intelektualną oraz sprzężoną, absolwenci placówki, terapeuci oraz uczniowie z zaprzyjaźnionych szkół. Udział w spotkaniach grupy teatralnej jest dobrowolny, dzieci zapraszane są na próby i, jeśli spodoba się im taka forma aktywności, zostają włączone do zespołu.

Działalność ruchowa, rytmiczna i muzyczna to ulubiony rodzaj aktywności naszych uczniów. Poprzez naśladownictwo, na którym bazujemy w pracy terapeutycznej, uczą się uzewnętrzniać przeżywane emocje, przekazywać proste treści, a wszystko za pomocą narzędzia, jakim jest ich własne ciało. Wykorzystujemy m.in. techniki dramowe pozwalające rozbudzić wyobraźnię, własną aktywność twórczą oraz otwartość na nowe doświadczenia, nie tylko sceniczne. Dodatkowo korzystamy z metod pracy z zakresu pedagogiki specjalnej, logorytmiki oraz technik relaksacyjnych. Zajęcia o charakterze parateatralnym pozwalają nam również na stwarzanie okazji do komunikacji społecznej, rozwijają poczucie rytmu, orientację przestrzenną. Uczestnicy uczą się współdziałania z kolegami z grupy, mogą odreagować stres, a także przyswoić umiejętność swobodnego wyrażania siebie gestem i ekspresji swojej osobowości.

¹ L. Śliwonik, ...umie zabijać i wskreszać – refleksje o „teatrze dla życia”, „Człowiek Niepełnosprawność Społeczeństwo” 2005, nr 2, s. 21 – 30.

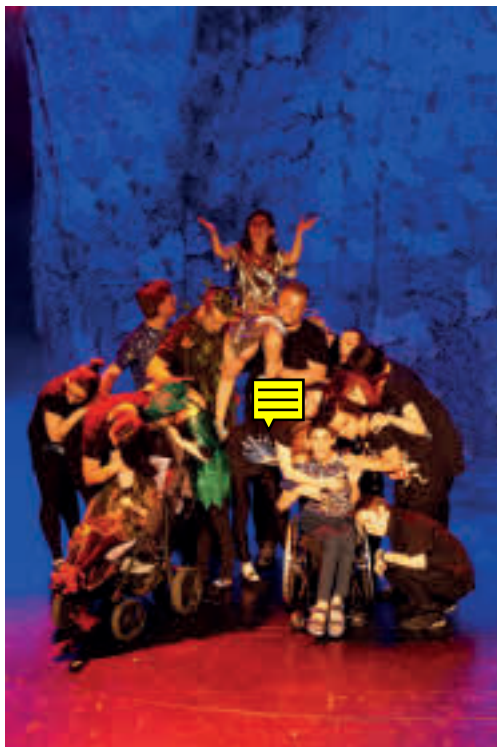
Z doświadczenia wiemy, że osoby z niepełnosprawnością są wrażliwe i mało odporne psychicznie. Dlatego ważne jest wzajemne zaufanie i akceptacja mocnych i słabych stron każdego z aktorów oraz wsparcie reżysera-przewodnika, który nie narzuca swojej twórczej wizji, a zamiast tego prowokuje ich do samodzielnego wysiłku – tak, by z czasem sami zaczęli kreować swój ruch i wprowadzać do scenariusza własne pomysły. Dzięki spontanicznej ekspresji, możliwości wpływania na wykonywany przez siebie taniec – ruch sceniczny – nasi uczniowie rozwijają swój potencjał, my natomiast, w swobodnych warunkach poznajemy możliwości i ograniczenia swoich wychowanków.



Jedna ze scen spektaklu pt. *Odcienie* wystawionego w ChCK. Na zdjęciu Bartek (uczeń OREW) oraz dwie nasze terapeutki. Fot. Dominik Gocyla

Trudności, które napotykamy w swojej działalności leżą w sferze funkcjonowania poznawczego oraz psychomotorycznego naszych dzieci. Jako amatorzy pracujemy głównie w oparciu o własną intuicję, szukając inspiracji w nie zawsze łatwej codzienności. Chcąc przybliżyć publiczności świat osób z niepełnosprawnością, ich sposób widzenia rzeczywistości, poruszamy się na poziomie emocji, odczuwania pragnień, często również marzeń, dając tym samym możliwość zrealizowania na scenie tych dążeń, których być może nie urzeczywistniliby w realnym życiu.

Podczas zajęć teatralnych bardzo ważny jest stały, określony rytm. Pośpiech w przypadku pracy z dziećmi i młodzieżą z niepełnosprawnością intelektualną może zaburzyć cały proces tworzenia. Wyjeżdżając na festiwale teatralne, tak ustalamy godziny występu, aby nasi aktorzy mieli czas na oswojenie



Scena finałowa spektaklu pt. *Cube* wystawionego podczas Festiwalu Amatorskiego Ruchu Artystycznego w Chorzowskim Centrum Kultury. Fot. Dominik Gocyla



Ćwiczenie „lalka” – jedna z gier dramatycznych. W roli „lalki” nasz terapeuta, animowany przez Dominika P., Dominika Ś. oraz Patrycję

się z miejscem, poznanie przestrzeni, w której będą odgrywać swoje role. Zdarza się, że w nowych okolicznościach stres tak ich paraliżuje, że nie są w stanie wyjść na scenę. Najczęściej spotyka to rozpoczynających swoją przygodę z teatrem, którzy podczas prób w ośrodku – w bezpiecznym otoczeniu – nie doświadczali takich problemów. Wówczas na scenę wchodzi nasi terapeuci lub uczniowie, dla których dodatkowa rola nie jest obciążeniem.

Dzięki naszemu teatralnemu projektowi zauważyliśmy u uczestniczących w zajęciach uczniów znaczne postępy w różnych sferach funkcjonowania: społecznej, emocjonalnej i ruchowej. Rozwijając ekspresję ruchową, w znaczny sposób poprawili koordynację motoryki dużej i małej, jak też orientację w schemacie swojego ciała. Wielu z nich pokonało własne ograniczenia, słabości i lęki. Stali się bardziej otwarci i świadomi swoich działań. Wzrosło ich poczucie wartości, a w pewnym sensie także pozycja społeczna. Zaczęli postrzegać siebie nie przez pryzmat ograniczeń, ale możliwości.

Projekt „Teatr moja pasja” skierowany jest do uczniów z niepełnosprawnością intelektualną ze sprzężeniami. Jedną z naszych absolwentek dzięki uczestnictwu w projekcie zmieniła sposób patrzenia na siebie, samoocenę, co przełożyło się na zdecydowanie większą samodzielność w działaniu i elastyczność w podejmowaniu decyzji dotyczących życia osobistego (aktywizacji zawodowej oraz budowania związku).

Jeśli chcesz zrobić podobne działanie, pamiętaj że wszystko zależy od ciebie. Poszukuj, myśl kreatywnie i realizuj.

ZASOBY

- Projekt organizowały dwie osoby.
- Kompetencje: terapeuci pracujący z dziećmi.
- Narzędzia: scenografia i kostiumy do spektakli, aparat, kamera.
- Odbiorca projektu: nasi widzowie w różnym przedziale wiekowym.
- Uczestnicy projektu: Grupa Teatralna Outsider (uczniowie z niepełnosprawnością intelektualną, absolwenci i terapeuci), około 18 osób.
- Okres trwania projektu: nieprzerwanie od 2007 roku.
- Miejsce realizacji: Ośrodek Rehabilitacyjno-Edukacyjno-Wychowawczy Chorzów.
- Źródło finansowania: własne.

METRYCZKA

- Ośrodek Rehabilitacyjno-Edukacyjno-Wychowawczy Chorzów
- Sylwia Pradelok-Świerc, Marzena Walczak
- e-mail s.pradelok@orew-chorzow.pl
- Sylwia Pradelok-Świerc – logopeda kliniczny terapii wczesnodziecięcej, opiekun Grupy Teatralnej Outsider
- Marzena Walczak – pedagog specjalny, opiekun Grupy Teatralnej Outsider

OBCHODY SZKOLNEGO DNIA TEATRU 2024. „SPACERUJĄCA LINIA” LYGII CLARK

Korzenie

Od 17 lat w Zespole Szkół Specjalnych Nr 9 w Jastrzębiu-Zdroju organizowane są Dni Teatru, związane z pracą zespołu teatralnego osób niepełnosprawnych „Teatro Negro UV”. Projekt ten wpisuje się w działalność edukacyjną, terapeutyczną i artystyczną placówki.

Co roku stosujemy inne techniki i formy działań, ale zawsze w oparciu o teatr cieni. Przeszukując zasoby Internetu, natrafiłam na twórczość Alicji Bielawskiej¹ oraz brazylijskiej artystki Lygii Clark². Ich aktywność twórcza w zakresie manipulowania wstęgą Möbiusa stała się koncepcją naszych działań w roku 2024. Chciałyśmy, aby uczniowie z niepełnosprawnościami przekraczali własne ograniczenia ruchowe i otworzyli się na symbolikę przedmiotów. W celu porównania prac w różnych grupach w oparciu o podobny materiał, wykorzystany został papier. W tworzeniu wydarzenia brali udział nauczyciele szkoły posiadający wieloletnie doświadczenie teatralne.

Cel projektu

Celem projektu było uświadomienie znaczenia działań teatralnych w życiu człowieka, aktywizacja osób niepełnosprawnych i zwiększenie aktywności twórczej w przestrzeni sali lekcyjnej i teatralnej.

Odbiorcy

Zajęcia odbyły się w 4 grupach o zróżnicowanych możliwościach i niepełnosprawnościach.

Etapy działania i uczestnicy

Przygotowałyśmy różnego rodzaju rulony papieru, mazaki fluorescencyjne, nożyczki, lampki UV i podkłady z muzyką relaksacyjną w rytmie zbliżonym do bicia serca.

Grupa osób poruszających się na wózkach przenosiła papier i wstęgi Möbiusa z powierzchni płaskiej do przestrzeni. Uczniowie sami umieszczali lub prosili o umieszczenie „spacerującej linii” w sali. Następnie oświetlone światłem UV wstęgi zawieszane na suficie stały się podstawą animacji dłonią lub sednem opowiadanych historii. Szukaliśmy wspólnie symboli i porównań wstęg do realnych przedmiotów. Wykorzystaliśmy ciała jako nośniki i odgrywaliśmy scenki zainspirowane wstęgą i różnymi rekwizytami. Dlatego warto pamiętać o uzyskaniu wsparcia osób, które wspomogą uczniów niepełnosprawnych w bezpiecznej lokomocji po sali.

Dwie kolejne grupy uczestników poruszały się samodzielnie w przestrzeni i same lub z pomocą innych wywijały papier oraz cięły swoje wstęgi. Większość uczniów bardzo długo malowała na nich znaki mazakami i farbami fluorescencyjnymi. Po zakończonej pracy poszukiwali na scenie miejsca, gdzie mogą je powiesić i sposobu jak je ułożyć. Zgłębialiśmy razem znaczenie i symbolikę wstęg, zastanawialiśmy się, czym są, a następnie manipulowaliśmy nimi w ciemności. Do wymyślonych etiud podkładaliśmy głosy i odgłosy, po wcześniejszych ćwiczeniach z zakresu emisji głosu. Na zakończenie nasze etiudy odegraliśmy w całkowitej ciemności.

Ostatnia już, czwarta grupa warsztatowa skorzystała z formy Teatru Dziur – uczniowie tworzyli z papieru elementy drzewa w różnych porach roku. Były to liście i ptaki z papieru i bibuły na podkładach w kolorze czarnym. Następnie do czytanego tekstu o życiu drzewa operowali nimi poprzez wycięte w dekoracji dziury.

Wszystkie spotkania zakończyliśmy wspólnym kręgiem i wzajemną wymianą myśli.

Zaskoczenia i trudności

Realizując takie przedsięwzięcie, warto zaplanować więcej czasu na malowanie i aktywność plastyczną przy muzyce. Uczniowie chętnie podejmowali je na podłodze i na leżącym, dlatego dobrze jest przygotować warsztat w otwartej i dużej sali. Konieczne jest, aby młodsze dzieci miały zapewnioną pomoc dorosłego w trakcie wieszania wstęg w przestrzeni scenicznej.

Zaskakujące było cięcie wstęgi Möbiusa w całkowitej ciszy, skupieniu oraz to, że każdy z uczestników był mocno skoncentrowany na swojej pracy. Fenomen, który Lygia Clark określiła jako „flow” udało się osiągnąć także uczniom. Nie spodziewałam się również, że osoby wycofane i mające problemy z komunikacją umieszczą swoje wstęgi w centralnych i najbardziej widocznych miejscach sceny.

Efekty i przyszłość

Efektem projektu był film z przebiegu spotkania opublikowany na stronie szkoły i dostępny pod adresem: https://drive.google.com/file/d/1e_KeW_UYAolPGi-JEiwgy8gYKRuqVJhEX/view?usp=sharing Ciekawym rozwiązaniem będzie uszycie ogromnej wstęgi z materiału i manipulacja nią w przestrzeni scenicznej całym

1 <https://culture.pl/pl/tworca/alicia-bielawska>

2 <https://portal.lygiaclark.org.br/>

ciałem aktora. Matematyczna wstęga staje się podstawą wielu działań mobilizujących uczestnika do działania i może być początkiem działań edukacyjno-teatralnych nawet dla nauczycieli matematyki, tańca, biologii, ekologii czy architektury. Praca z wstęgą może być skierowana do grup w różnym wieku, o różnych umiejętnościach poznawczych i fizycznych.

W trakcie obchodów Szkolnego Dnia Teatru manipulowanie papierową wstęgą Möbiusa pozwoliło na przekraczanie barier w przestrzeni oraz uruchomiło w uczestnikach twórczą postawę w rozumieniu symbolu. Ciekawe formy uzyskane przez uczestników stały się inspiracją do większej aktywności.

Forma wstęgi Möbiusa może być inspiracją do działań twórczych z zakresu matematyki i tańca.

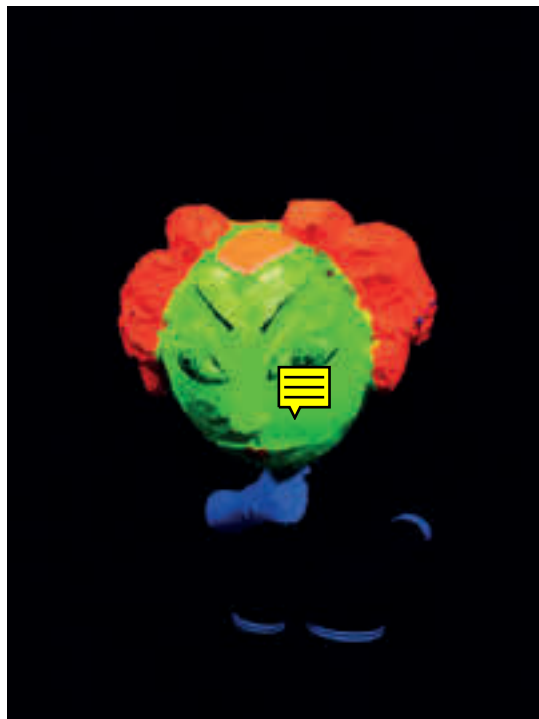
ZASOBY

- 5 osób,
- pedagog specjalny, animator, wolontariusze do pomocy,
- biały papier pozyskany z resztek z agencji reklamowej i drukarni, nożyczki, farby i mazaki fluorescencyjne, lampy UV, białe tkaniny, stare rekwizyty teatralne, stroje z poprzednich spektakli, arkusze szarego papieru,
- uczniowie niepełnosprawni wraz z opiekunami,
- ok. 22 uczniów,
- sala teatralna z zaciemnieniem i lekcyjna w Zespole Szkół Specjalnych Nr 9,
- dwa dni warsztatowe w godz. 8.00-12.30,
- Stowarzyszenie Na Rzecz Dzieci Niepełnosprawnych i Ich Rodziców „Tęcza” w Jastrzębiu-Zdroju, wolontariusze,
- brak dofinansowania.

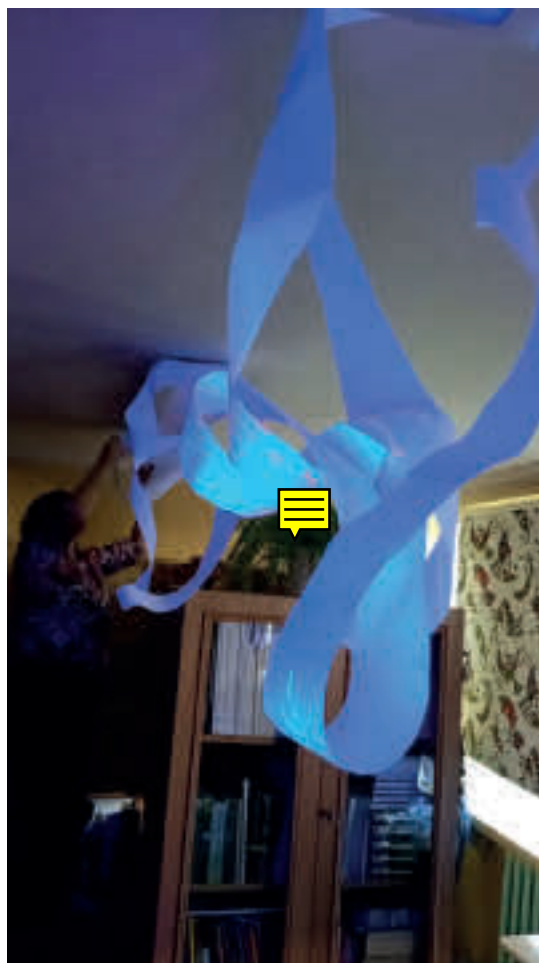
METRYCZKA

- Zespół Szkół Specjalnych Nr 9 im dr. Mikołaja Witczaka
- Jastrzębie-Zdrój

mgr Ewa Szymańska-Kirszniok – założycielka i reżyserka zespołu teatralnego „Teatro Negro UV”, instruktorka amatorskiego teatru, choreoterapeutka i arteterapeutka kliniczna w trakcie certyfikacji, pedagogka specjalna. W zakresie swych działań i animacji interesuje się wpływem muzyki, dźwięku i mowy na rozwój osób z niepełnosprawnością.



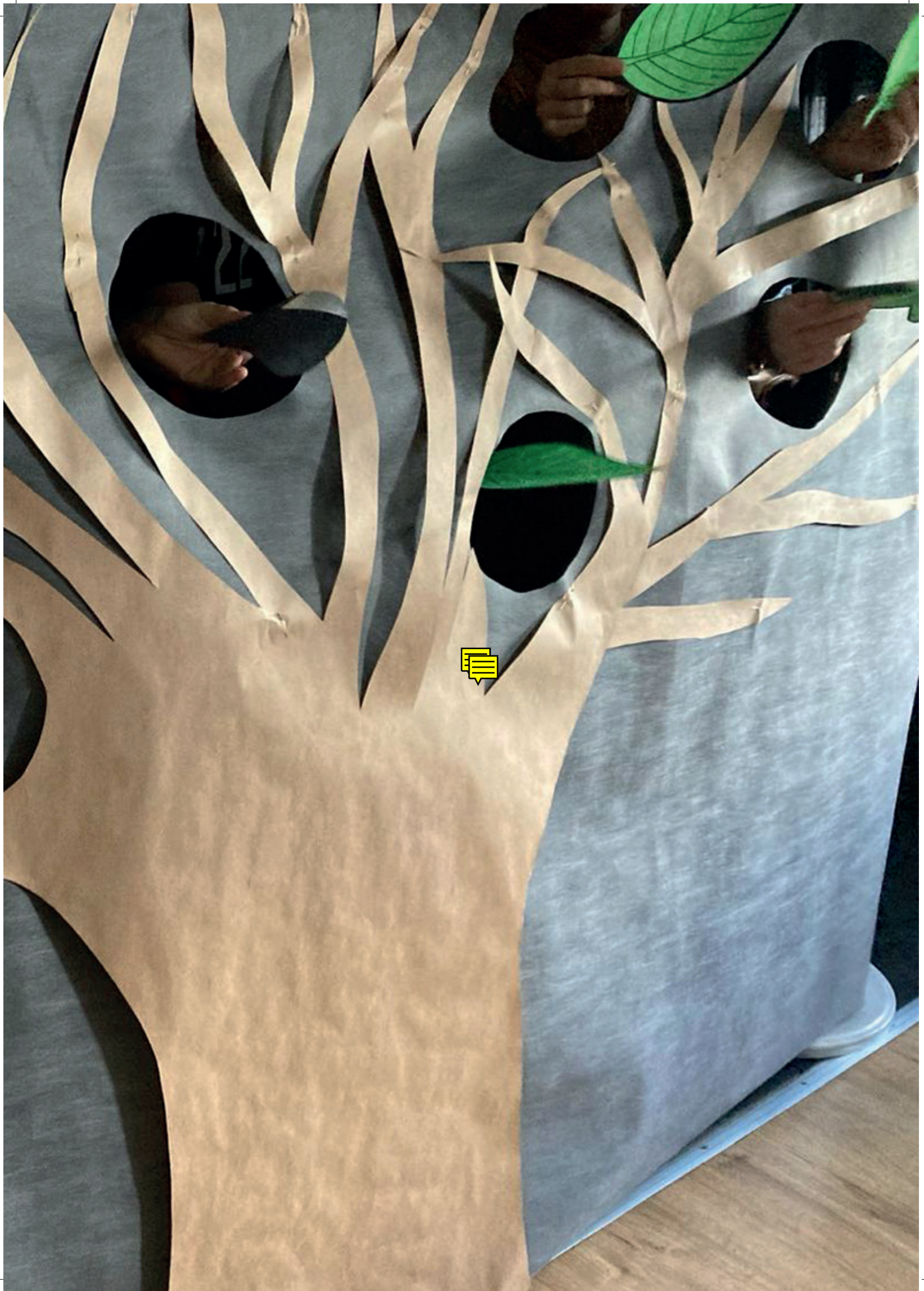
Uczeń niepełnosprawny animuje postać Złej Królowej w całkowitej ciemności, podczas poruszania się między wstęgami Möbiusa. Fot. Ewa Szymańska- Kirszniok



Zawieszenie wstęgi Möbiusa na suficie podczas warsztatów „Spacerująca linia” Lygii Clark. Fot. Ewa Szymańska- Kirszniok



Życie drzewa – technika teatru dziur podczas warsztatu prowadzonego z uczniami z niepełnosprawnością przez wolontariuszy „Stowarzyszenia Tęcza”. Fot. Barbara Pytelewska



NIEMIŁOŚĆ ALBO SIEDEMNAŚCIE SPOTKAŃ. SPEKTAKL TEATRALNY OSÓB g/GŁUCHYCH I SŁYSZĄCYCH

Początki

Środowisko g/Głuchych, działających w kulturze na Śląsku i w Zagłębiu ma silną reprezentację za sprawą tutejszych artystów. Wspierane jest zaangażowaniem słyszących, którzy traktują działania jako wymianę kultur posługujących się różnymi językami. Osobą znaczącą jest tu Dagmara Stanosz z Działu Oświatowego Muzeum Śląskiego w Katowicach. Osoby g/Głuche znajdują w muzeum swoje miejsce jako twórcy kultury, jej odbiorcy i propagatorzy Kultury Głuchych.

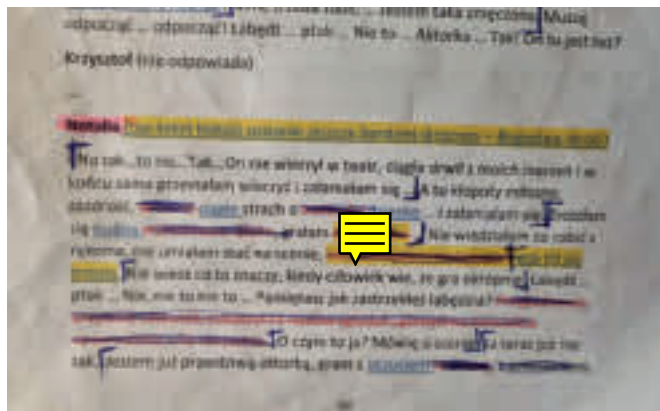
Dla działań teatralnych znaczenie miała współpraca z wrocławską Fundacją TIFF Collective, jako partnerem projektu Be Together autorstwa Pauliny Galanciak-Ilczyszyn¹. Jej efektem był pokaz performatywny (2019) i filmy (2020, 2021)². Działania skierowane do g/Głuchych i słyszących skupiły grupę zainteresowanych o silnej potrzebie aktywności artystycznej, co stało się inspiracją do zrealizowania eksperymentalnego przedstawienia teatralnego.

O projekcie

W styczniu 2023 r. pojawił się anons o naborze na warsztaty teatralne: *Celem pracy jest stworzenie języka spektaklu, w którym zawarte będą myśli, uczucia, emocje wyrażane w języku fonicznym i migowym przy jednoczesnym zachowaniu wszystkich aspektów tradycyjnego teatru, w tym wypadku wywodzących się z tzw. metody Stanisławskiego, czyli z teatru realizmu psychologicznego*³. Nie chodziło o kreowanie przedstawienia z przewagą obrazu, lecz takie, w którym głównym środkiem wyrazu będzie słowo.

Odbiorcy

Spektakl skierowany był do publiczności słyszącej i niesłyszącej, na wspólnej widowni *bez podziału i bez wyłączości*. Tylko takie działanie ma bowiem sens, czyli przekraczanie wzajemne granicy niezrozumienia i uwspólnienie działania artystycznego [...]. Ma to symboliczny wymiar twórczy w ramach „jednego środowiska” Głuchych i osób słyszących bez nadawania szczególnej podmiotowości jednej ze stron – pisał reżyser Bogusław Słupczyński.



Fragment scenariusza spektaklu „Niemiłość albo siedemnaście spotkań”.
Fot. Edyta M. Nieduziak

PRACA TEATRALNA

Tekst

W każdym przedstawieniu tekst ulega zmianom reżyserskim i dramaturgicznym. Tłumaczenie na PJM jest czynnikiem komplikującym pracę, bo języki migowe są wizualno-przestrzenne o gramatyce innej niż języków fonicznych. Przekład jest wyzwaniem, bo nie ma dzieł literatury w PJM, a tłumacze nie mogą odnieść się do innych przekładów. Towarzyszy temu poszukiwanie nowych znaków migowych, metafor, wyjaśnień idiomów obu języków. Najlepszym rozwiązaniem jest zespołowe tłumaczenie, bo wkład g/Głuchych ma bezcenną wartość.

Środki wyrazowe

Reżyser świadomie skoncentrował się na języku, co miało dodatkowe znaczenie: język jest podstawowym wyznacznikiem tożsamości tak Głuchych, jak słyszących. Zespół teatralny stanął przed zadaniem poszukiwania środków wyrazowych w PJM odpowiadających intonacji, pauzie, natężeniu głosu; pamiętając, że zmiany ułożenia dłoni, gestu, ciała pociągają zmianę sensów wypowiedzi. Warunkiem doboru środków artystycznych jest konieczność takiego ustawienia aktorów posługujących się językiem migowym, aby ich wypowiedzi były widoczne dla publiczności.

Tłumacz

Istnieją cztery rodzaje przekładów teatralnych w językach migowych⁴. W naszym spektaklu żaden z nich nie był zastosowany w pełni, bo tłumacz był także postacią sceniczną. Tłumaczka kreowała postać tłumaczki, a jej czarny strój, typowy dla tłumaczy języków migowych, współgrał z konwencją, nie niosąc jako kostium dodatkowych znaczeń.

4 M. Schromová, A. Kalata-Zawłocka, *Tłumaczenie teatralne w polskim języku migowym*, „Półrocznik Językoznawczy Tertium” 2020, nr 5.

1 „Be Together — myśleć, tworzyć, bawić się”: <https://www.wroclaw.pl/kultura/be-together-edycja-2021>

2 <https://www.youtube.com/@projektbetgether>

3 https://www.facebook.com/muzeumslaskie?locale=pl_PL, post z 9.01.2023.

Aktorzy

Zespół tworzyły osoby głuche, słabosłyszące, słyszące, posługujące się PJM i językiem fonicznym na różnych poziomach. Tę różnorodność odzwierciedlały sceny kreowane w PJM, w polskim języku fonicznym, z wykorzystaniem tłumacza. Ich wybór nie był podyktowany możliwościami komunikacyjnymi aktorów, tzn. że niektórzy słyszący uczyli się kwestii w PJM, podobnie g/Głusi w języku fonicznym.

Trudności

Spektakl wykorzystujący, poza tłumaczką, napisy i audiodeskrypcję, okazał się najmniej dostępny dla sprawnych z powodu konieczności jednoczesnego śledzenia gry i czytania przekładów.

Wyświetlanie tekstu wymaga zapamiętania go z idealną dokładnością. W razie pomyłki nie ma możliwości improwizacji. Problemem pozostało utrzymanie grupy teatralnej, dlatego spektakl zaprezentowano tylko podczas Dostępnej Nocy Muzeów w Muzeum Śląskim 13.05.2023 r. (premiera) i Międzynarodowego Festiwalu OPEN THE DOOR 4.06.2023 r.

Celem projektu było przygotowanie spektaklu teatralnego przez osoby g/Głuche i słyszące. Punktem wyjścia był klasyczny dramat czechowowski, oparty na słowie i jego znaczeniu. Był to wybór świadomy, zmuszający do poszukiwania „języka komunikacji scenicznej”, dostępnego widowni niesłyszącej i słyszącej.

Kiedy pracujesz teatralnie w materii języków, problem tkwi nie w tłumaczeniu, lecz znalezieniu artystycznej formy komunikatu.

Niemiłość albo siedemnaście spotkań

Scenariusz i reżyseria: Bogusław Słupczyński

Asystentka reżysera: Barbara Witek

Przygotowanie koncepcji scenograficznej i kostiumów:

Beata Kobis

Realizacja filmu krótkometrażowego i nagrania wideo spektaklu: Rafał Soliński

Światło i dźwięk: Krzysztof Cis

Audiodeskrypcja: Izabela Mrohen

Napisy: Karolina Rogowska

Współpraca ze strony Muzeum Śląskiego: Dagmara Stanosz,

Magdalena Cież, Maciej Piekara

Obsada: Kinga Hołda-Justycka, Klaudia Wyśiadecka, Edyta

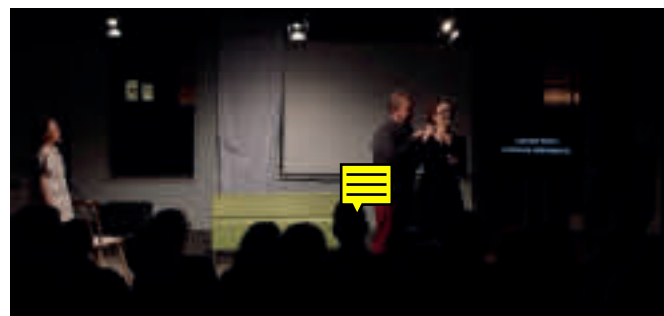
Nieduziak, Beata Kobis, Karolina Rogowska, Michał Justycki, Dariusz Stanisławski, Krystian Foltyniewicz, Bogusław Słupczyński

KONTAKT

- Edyta M. Nieduziak
- Katowice
- edytanieduziak@interia.pl
- doktor nauk humanistycznych, certyfikowana arteterapeutka, pedagogka specjalna, pracowniczka Instytutu Pedagogiki na Wydziale Nauk Społecznych Uniwersytetu Śląskiego. Zajmuje się twórczością osób z niepełnosprawnością, posiada doświadczenie artystyczne w zakresie sztuk wizualnych i performatywnych, co wykorzystuje w arteterapii i animacji.



Zespół aktorów spektaklu „Niemiłość albo siedemnaście spotkań”.
Fot. archiwum autorki



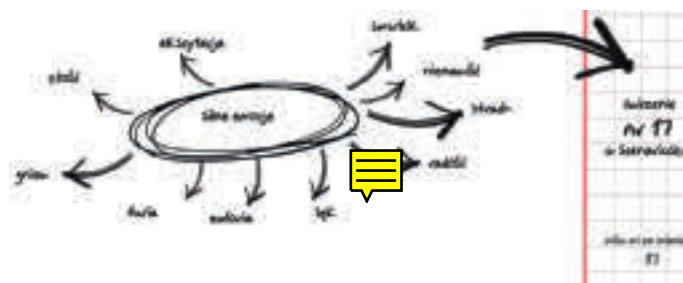
Fragment sceny ze spektaklu „Niemiłość albo siedemnaście spotkań”.
Fot. Rafał Soliński

**„MÓW DO MNIE PO IMIENIU”.
TEATR ŚRODKIEM DO PRACY NAD
TOŻSAMOŚCIĄ MŁODYCH OSÓB**

Podczas wielu lat pracy z dziećmi zrozumieliśmy, że dorosłość, mimo wielu mankamentów, ma dużą zaletę – łatwiej stawiać granice. Jeśli usługodawca nie będzie nam odpowiadał, możemy go zmienić. Jeśli pracodawca potraktuje nas źle, możemy zgłosić go do odpowiedniej instytucji kontroli. A dziecko? Z naszego punktu widzenia nie ma ono takich możliwości. Skierowane do dziecka wypowiedzi: „nie przesadzaj”, „dramatyzujesz”, „idź już”, „chyba zgłupiałeś”, „rób, co każe”, „dzieci głosu nie mają” nie rażą tak bardzo, jak zwrócenie się z nimi wobec osoby dorosłej. Chcąc realizować misję fundacji, jako jej twórcy, czyli Agnieszka Gabriel i Mateusz Greń-Cyganek, nawiązaliśmy współpracę z Agatą Tomaszewską, która zaproponowała powstanie poradnika w formie antysłowniczka będącego zestawem zwrotów, jakimi nie należy posługiwać się, mówiąc o dzieciach. Agata Tomaszewska zaangażowała do tego projektu grupy eksperckie, do których zaprosiła badaczki i badaczy, osoby reprezentujące organizacje pozarządowe, instytucje publiczne i biznesowe. Jednak w gronie doświadczonych ekspertów(-ek) brakowało „tego kogoś”. Tym kimś okazały się Dzieci.

Zaprosiliśmy je do współpracy w roli specjalistów(-ek) w dziedzinie języka, którym dorośli posługują się, zwracając się do nich i mówiąc o nich. Stworzyliśmy scenariusz stanowiący przedmiot niniejszego artykułu, a także przeprowadziliśmy zgodnie z nim warsztaty. W latach 2021-2022 były to warsztaty testowe, podczas których sprawdzaliśmy efektywność ćwiczeń. Następnie, w 2023 roku, dzięki wsparciu Fundacji BNP Paribas, przeprowadziliśmy warsztaty w wielu miastach Śląska, Lubelszczyzny i województwa łódzkiego, dzięki którym mógł powstać pomocnik pt. „*Mówcie do nas po imieniu*”. *Komunikacja z dziećmi i o dzieciach*¹. Na prezentowany materiał składają się dwie publikacje². Jedną z nich, wspomnianą wyżej, przygotowaną przez Agnieszkę Gabriel i Mateusza Grenia-Cyganka, posiada materiał warsztatowy do pracy z dziećmi, który jest także narzędziem do badania opinii dzieci o języku, jakim dorośli się do nich zwracają i opisującym je.

Scenariusz ten służy również budowaniu relacji z dziećmi, diagnozie grupy, integracji i wzajemnemu poznaniu. Warsz-



Opis zdjęcia: ćwiczenie ze scenariusza „Moc słów” pt. Mapa emocji.
 Grafika: Katarzyna Bąk na podstawie materiału z warsztatów z grupą młodzieży
 przeprowadzonych przez Agnieszkę Gabriel i Mateusza Grenia-Cyganka

taty mogą być prowadzone przez osoby pracujące w szkołach, przedszkolach, świetlicach, organizacjach społecznych itp. Ważne jest zapewnienie uczestnikom i uczestniczkom bezpiecznej atmosfery, możliwości otwarcia się, mówienia tego, co myślą i czują. Prowadzący nie oceniają podawanych zwrotów czy słów oraz zapewniają dyskrecję, czyli nie ujawniają tego, co zostało powiedziane na warsztatach. Dla celów badawczych warto (za zgodą uczestników/czek oraz ich rodziców / opiekunów prawnych) nagrać warsztaty, aby można było później spisać podane słowa i zwroty oraz opisać omawiane konteksty.

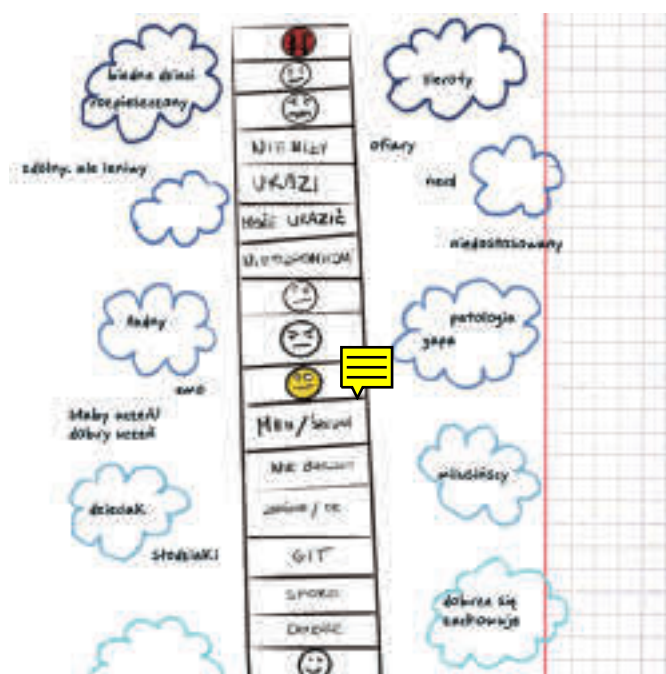
Scenariusz został podzielony na cztery etapy i sześć kategorii ćwiczeń. Tak zwane zerowe ćwiczenie to kontrakt, którego zawarcie jest obowiązkową częścią zajęć dla wszystkich grup. Podział ten ma ułatwiać prowadzenie zajęć zgodnie z potrzebą i możliwościami grupy. Odbiega to od podziału na grupy wiekowe, ponieważ zależy nam, by scenariusz był dostępny dla każdej grupy — dzieci i młodzieży — bez etykietowania i wymuszania wykonywania ćwiczeń, które mogą być za trudne, za łatwe lub nieatrakcyjne. Zadaniem osoby prowadzącej jest wybranie ćwiczeń z każdej kategorii i z etapu, który uzna za odpowiedni dla osób uczestniczących. Materiał jest wzbogacony pozytywną recenzją naukową przygotowaną przez dr hab. Małgorzatę Michel, prof. UJ.

Drugi tekst opracowany przez dr hab. Ewę Maciejewską-Mroczek i dr hab. Justynę Deszcz-Tryhubczak jest naukowym opisem i refleksją nad wynikami naszych spotkań z dziećmi i młodzieżą³. Jak piszą autorki *O dzieciach pisze się obecnie*

1 A. Gabriel, M. Greń-Cyganek, *Mów mi po imieniu! Dzieci o języku uznania*. Propozycja warsztatu, https://mocslow.eu/pdf/mow_mi_po_imieniu_publicacja_i_scenariusz.pdf

2 <https://mocslow.eu/>

3 J. Deszcz-Tryhubczak, E. Maciejewska-Mroczek, *Najlepiej zapytać. Jak komunikować się z młodymi osobami? Jak o nich rozmawiać?*
https://mocslo.eu/pdf/najlepiej_zapytac.pdf



Fundacja Margines,

Katowice.

fmargines@gmail.com

Osoba prezentująca program: Mateusz Greń-Cyganek, pedagog specjalny, arteterapeuta. Certyfikowany supervisor kompetencji kluczowych w systemie edukacji. Swoje zainteresowania naukowe koncentruje wokół studiów nad męskością, szkoły równościowej i antydyskryminacyjnej, edukacji alternatywnej. Na co dzień współtworzy fundację Margines prowadzącą międzyobszarowe działania warsztatowe i badania childhood studies na temat równościowej i antydyskryminacyjnej edukacji.

Ćwiczenie ze scenariusza „Moc słów” pt. Termometr.

Grafika: Katarzyna Bąk na podstawie materiału z warsztatów z grupą młodzieży przeprowadzonych przez Agnieszkę Gabriel i Mateusza Grenia-Cyganka

dużo, ale nie w kontekście włączania czy dyskryminacji za pomocą języka. Co więcej, w publikacjach na temat języka opartego na szacunku zdarzyło nam się znaleźć – paradoksalnie – określenia wprost dyskryminujące i deprecjonujące młode osoby. Na przykład porównywano dzieci i młodzież do innych osób „niedojrzałych”, w tym przestępców. To uświadomiło nam tym większą wagę rozpoczęcia dyskusji na temat tego, jak mówić do dzieci i młodzieży oraz jak mówić o nich⁴.

METRYCZKA

„Moc słów” to zestaw publikacji dostarczających narzędzi dla osób pracujących z dziećmi oraz mówiących o dzieciach w wieku od 6 do 18 lat⁵. Materiał dedykowany jest osobom dorosłym, które pracują z dziećmi i służy z jednej strony do diagnozy potrzeb młodych ludzi z zakresu komunikacji pomiędzy dorosłymi a dziećmi, z drugiej strony pomaga pracować nad ich tożsamością.

⁴ Tamże, s. 5.

⁵ <https://mocslow.eu/>

PROFILAKTYCZNE WARSZTATY TEATRALNE „JESTEM WIDZIANY”

Uogólniony, wręcz stereotypowy obraz współczesnego dzieciństwa można opisać następująco: dziecko wystawione jest na odbiór wielu bodźców o różnym charakterze, od licznych kolorów po urządzenia techniczne i coraz bardziej skomplikowane zabawki. Po lekcjach w szkole, w której często spędza czas od wczesnych godzin rannych do późnego popołudnia, rodzice zawożą je na kolejne zajęcia. W wolnych chwilach, zamiast bawić się z rodzicami, dziecko dostaje smartfon, pilot do telewizora czy konsolę do gier.

Nasuwa się pytanie, czy dziecku właśnie tego potrzeba? Często na zajęciach dzieci mówią wprost: „mnie nikt nie słucha, wszyscy mnie ignorują”. Rodzice nierzadko preferują obraz takiego dziecka, jakie chcieliby mieć, nad poznanie dzieci takimi, jakie są naprawdę. Znają ulubione gry synka czy córki, ale niewiele wiedzą o ich zdolnościach.

Bywa, że nauczyciele przypisują uczniom uogólnione cechy: „dobry”, „niegrzeczny”, „stwarzający problemy”, „agresywny”, „leniwy” itd. Tymczasem, gdyby dzieciom dać szansę na swobodny rozwój, okazałoby się, że każde z nich ma potencjał twórczy i jest kreatywne. Z drugiej strony zaś, często pod „nieodpowiednim” zachowaniem uczniów/dzieci kryją się problemy lub ciężkie przeżycia. I właśnie te obserwacje były powodem stworzenia warsztatów „Jestem Widziany”. Dzięki władzom Wodzisławia Śląskiego w roku szkolnym 2023/2024 we wszystkich pierwszych klasach miejskich szkół podstawowych, czyli w 24 oddziałach, zostały zorganizowane profilaktyczne warsztaty teatralno-dramowe. W ciągu 15 tygodni zespół doświadczonych pedagogów prowadził raz w tygodniu półtoragodzinne spotkania.

Celem projektu było stworzenie uczniom w szkołach okoliczności, w których w bezpieczny sposób będą doświadczali siebie, budowali poczucie własnej wartości, nawiązywali dobre relacje z innymi, rozwiązywali konflikty i akceptowali różnorodność. Projektodawcy dążyli do nauczania dzieci rozpoznawania emocji, nazywania ich i lokalizowania oznak w ciele, kształtowania świadomości, że każda emocja jest ważna. Pragnęli nauczyć akceptacji emocji innych osób i szacunku dla nich. Ważnym aspektem było także rozwijanie umiejętności konstruktywnego wyrażania emocji i stawiania własnych granic.

Projekt skupiał się na budowaniu świadomości granic ciała, identyfikowaniu i uwalnianiu napięć oraz nauce świadomego oddychania i relaksacji. Uczestnicy uczyli się koordynacji ruchowej, komunikacji niewerbalnej i samoregulacji. Istotne było stworzenie warunków, w których dzieci czułyby się ważne, widziane i w pełni akceptowane.

Na zajęciach uczestnicy mieli możliwość wypowiedzi, opowiadając o sobie, swoich emocjach i przeżyciach, tworząc krótkie scenki teatralne, dramowe, pracując ruchowo i dając upust energii oraz własnej wyobraźni.

Stosowana na warsztatach drama jako narzędzie edukacyjne wykorzystywana jest do wspierania rozwoju samooceny i świadomości emocjonalnej uczniów oraz ich ogólnego rozwoju osobistego i społecznego. Dzieci poprzez występowanie przed innymi, budowały pewność siebie, co wymagało od nich odwagi i przełamywania lęku przed oceną. Zaspokajały także w ten sposób potrzebę „bycia widzianym” i zauważonym przez innych. Uczniowie mieli możliwość wyrażania siebie w kreatywny sposób, co pomogło im lepiej zrozumieć i docenić własne, często ukryte zdolności. Zaczynali czuć się ważni i potrzebni, widzieli, że to, co robią i mówią ma sens oraz że mogą wpływać na zachowanie innych i wspólne tworzenie, a ich działaniom towarzyszyło poczucie dumy z własnych umiejętności. Warsztaty stały się dla nich doskonałą okazją do zaprezentowania swoich pomysłów, które spotykały się często z bardzo pozytywną reakcją rówieśników. Radość i wzajemne okazywanie życzliwości ze strony kolegów wzmacniały ich poczucie wartości i samoocenę. Dzieci wykorzystywały swoją wyobraźnię i kreatywność.

Głównym pretekstem do uruchamiania wyobraźni stały się, przygotowane przez prowadzące, rekwizyty teatralne, takie jak: walizka, folia, plastikowe kółeczka, balony czy kolorowe chusty. Dzieci uczyły się animacji przedmiotów, szukały ich nowych znaczeń i budowały scenki, w których przedmioty te traciły swoje pierwotne funkcje i stawały się wszystkim, co podpowiadała wyobraźnia. Na efekty naszej pracy nie trzeba było długo czekać. Nawet uczniowie, którzy początkowo niechętnie występowali na forum klasy, już po kilku spotkaniach tracili nieśmiałość i chętnie prezentowali swoje propozycje. Zapewne wpływ na to miało pełne akceptacji podejście prowadzących, tłumaczenie, że nie ma złych emocji ani kiepskich pomysłów, chwalenie każdego dziecka za jego konkretną pracę i dawanie odczuć, że jest tak samo ważne i zauważone jak każdy inny członek grupy. Wszystkie warsztaty zaczynały się i kończyły w kręgu.

Idealnie byłoby móc prowadzić tego typu zajęcia przez cały okres nauki dziecka, nie tylko w pierwszej klasie. Między innymi dlatego, że w miarę dorastania dzieci napotykają różne problemy, w rozwiązywaniu których pomocny bywa teatr. Wraz z wchodzeniem w okres dojrzewania może pojawiać się wstyd przed oceną rówieśników, a zajęcia teatralne mogą

go skutecznie zwalczać, co potwierdza długoletnia obserwacja. Ponadto, dzięki zastosowaniu na zajęciach zabawy oraz technik dramowych, dzieci nabywają i ćwiczą podstawowe umiejętności społeczne, niezbędne do prawidłowego funkcjonowania w szkole, w domu, a w przyszłości w pracy. Z kolei metody regulujące emocje oraz relaksacyjne mogą okazać się przydatne w przyszłości.

PRZYKŁAD WARSZTATU TEATRALNEGO DLA UCZNIÓW I KLAS SZKÓŁ PODSTAWOWYCH, REALIZOWANEGO W RAMACH PROJEKTU „JESTEM WIDZIANY”

Warsztat I – Teatralne ABC – Ruch, Przestrzeń, Współpraca

Cel warsztatu

1. Integracja grupy.
2. Rozwijanie świadomości ciała i przestrzeni.
3. Wprowadzenie w podstawowe elementy ekspresji teatralnej poprzez ruch, gest i wyobraźnię.

Przebieg warsztatu

1. Zapoznanie i integracja (15 min)

Zabawa „W naszym kręgu”

- Instrukcja: Uczestnicy siadają w kręgu. Prowadzący przedstawia się i przekazuje piłeczkę sensoryczną pierwszemu dziecku.
- Zasady:
 - Osoba trzymająca piłkę mówi swoje imię i jedno zdanie o sobie (np. co lubi robić).
 - Gdy piłka wraca do instruktora, ten zaczyna nową rundę – teraz dziecko podaje swoje imię i wykonuje gest. Pozostałe osoby powtarzają gest i imię dziecka.
 - W kolejnej rundzie prowadzący proponuje „gorącego ziemniaka” – szybkie podawanie piłki i wypowiadanie imienia osoby, od której „ziemniak” został otrzymany.

2. Ciało w przestrzeni (20 min)

Ćwiczenie 1 – „Ciało w ruchu”

- Instrukcja: Instruktor wyznacza przestrzeń do poruszania się. Dzieci wyobrażają sobie, że stoją na krze lodowej i muszą balansować, aby nie spaść do wody.

Modyfikacje:

- Po chwili instruktor zmienia „podłoże” – teraz uczestnicy poruszają się np. po błocie, chmurach, wodzie, gorących kamieniach.

Ćwiczenie 2 – „Prowadzi nas...”

- Instrukcja: Dzieci poruszają się w przestrzeni, ale „prowadzi” je konkretna część ciała, np. „prowadzi nas prawy łokieć”, „prowadzi nas lewe ucho”, „prowadzi prawa ręka”.
- Rozszerzenie: Instruktor podaje dodatkowe zadania, np.:
 - „Spotykają się cztery stopy”, „dwa kolana”, „pięć dłoni”, „dwoje pleców”. Dzieci łączą się w grupki według wskazanych części ciała.

3. Zabawa w kolory (10 min)

- Instrukcja: Uczestnicy reagują ruchem na kolory:
 - Czerwony – STOP.
 - Zielony – chodzą.
 - Niebieski (deszcz) – kucają.
 - Żółty – obracają się z rękami w górę.
- Rozszerzenie: Dzieci same wymyślają, jak można poruszać się w danym kolorze, np.
 - „Zielony – chodzą ostrożnie w wysokiej trawie, uważając na kwiaty i owady”.
 - „Niebieski – spacerują po ciepłych letnich kałużach, ale nagle zaczyna padać deszcz i kucają”.

4. Teatralny turniej – smok, rycerz, księżniczka (10 min)

- Zasady: Zabawa działa jak „papier, kamień, nożyce”:
 1. Rycerz pokonuje smoka.
 2. Smok porywa księżniczkę.
 3. Księżniczka przekonuje rycerza.
- Instrukcja: Dzieci dzielą się na dwie grupy i wspólnie ustalają, jaką postać pokazują. Na sygnał instruktora wykonują odpowiedni gest.
 - Rycerz – robi ruch ataku mieczem.
 - Smok – „ryczy” i rozkłada ręce jak skrzydła.
 - Księżniczka – układa ręce w geście przekonywania.

5. Zakończenie – „Iskierka” (5 min)

- Instrukcja: Dzieci stoją w kręgu, trzymają się za ręce i zamykają oczy.
 1. Osoba rozpoczynająca mówi: „Iskierczkę puszczałam w krąg, niech powróci do mych rąk” i delikatnie ściska dłoń sąsiada.
 2. Uścisk wędruje po kole, wraca do pierwszej osoby, która kończy zabawę rymem: „Iskierczka powróciła i zajęcia zakończyła”.

3. Podsumowanie: Każde dziecko mówi, co czuło podczas zajęć, co je zaskoczyło i było intrygujące, które ćwiczenia chciałoby w przyszłości powtórzyć, a które sprawiły trudności.

Wskazówki dla prowadzącego

- Dbaj o dynamikę zajęć – jeśli dzieci tracą zainteresowanie, skróć niektóre ćwiczenia i przejdź do kolejnego.
- Bądź elastyczny – dostosuj trudność ćwiczeń do grupy, możesz modyfikować instrukcje w zależności od poziomu zaangażowania.
- Zachęcaj do swobodnej ekspresji – dzieci powinny czuć się komfortowo w wyrażaniu siebie poprzez ruch i gest.
- Pilnuj zasad bezpieczeństwa – zwłaszcza w ćwiczeniach ruchowych, kontroluj przestrzeń i reaguj na potrzeby dzieci.
- W ćwiczeniach ruchowych możesz użyć sformułowania, „że każde ciało to przeszkoda, którą trzeba omijać i nie można się dotknąć”.

Podsumowanie

Warsztat pomaga w budowaniu relacji w grupie, rozwija ekspresję ruchową oraz świadomość ciała i przestrzeni. Jest to wprowadzenie do podstaw teatralnej improwizacji poprzez zabawę i ruch.

Izabela Karwot – reżyserka, pedagoga teatru, trenerka dramy i animatorka kultury z ponad 30-letnim doświadczeniem w pracy artystycznej i edukacyjnej. Specjalizuje się w teatrze dziecięcym i młodzieżowym, integrując techniki teatralne, dramowe, pedagogikę teatru, pracę z ciałem oraz elementy terapii tańcem i ruchem. Jej innowacyjne podejście zaowocowało licznymi spektaklami, które zdobyły wyróżnienia na ogólnopolskich festiwalach, konkursach i przeglądach teatralnych. Jest twórczynią autorskich warsztatów, w których teatr staje się narzędziem nie tylko artystycznej ekspresji, ale także rozwoju osobistego. Jej metody pomagają uczestnikom przełamywać bariery, rozwijać świadomość ciała, pracować z emocjami i budować pewność siebie. Warsztaty te tworzą przestrzeń kreatywnego wyrazu, rozbudzania wyobraźni oraz wzmocniania kompetencji scenicznych i życiowych.

Od czterech lat prowadzi Akademię Teatru i Sztuk Wrażliwych w Rybniku, gdzie realizuje swoje artystyczne wizje i tworzy środowisko sprzyjające twórczemu rozwojowi. Akademia to miejsce, w którym sztuka i edukacja przenikają się, otwierając przed uczestnikami nowe możliwości zarówno w obszarze teatralnym, jak i w rozwoju osobistym.

7 SPOSOBÓW, ABY TRAFIĆ NA TERAPIĘ

Postawiono przede mną wyzwanie: przygotować z młodzieżą szkic sceniczny na temat profilaktyki uzależnień. Ponieważ jestem dramatopisarką i reżyserką – nie mam przygotowania pedagogicznego, nie jestem zawodowym nauczycielem ani edukatorem – podeszłam do zadania dokładnie tak, jak podchodzę do realizacji spektaklu w profesjonalnym teatrze.

Moim założeniem było pozwolić młodym ludziom mówić ze sceny własnym głosem, jednocześnie dając bufor w postaci ukrycia się za kreacją sceniczną, a także pozwolić na autentyczne współtworzenie przedstawienia. I tak np. choreografię do piosenki otwierającej spektakl przygotowały dwie uczestniczki, zaś muzykę do całości skomponowała i nagrała inna z nich.

Co ciekawe, pierwszy szkic scenariusza okazał się zupełnie nietrafiony, bo moje postrzeganie problemów psychicznych/uzależnień młodzieży odnosi się jedynie do moich własnych młodzieńczych wspomnień i dziś nijak ma się do rzeczywistej sytuacji. Na szczęście stało się to interesującym punktem wyjścia do dialogu – moja szczerość zaowocowała otwarciem się licealistów. Bardzo szybko zaczęli opowiadać mi o swoich doświadczeniach z używkami, depresją, komunikacją z rodzicami, a nawet o próbach samobójczych. Na bazie tych rozmów i za zgodą młodzieży skonstruowałam utwór, który finalnie stał się bazą przedstawienia.

Celem projektu „Uzależnieni od kultury” było przeciwdziałanie uzależnieniom i patologiom społecznym poprzez aktywowanie lokalnej społeczności do udziału w szeroko pojętej kulturze. Jednym z elementów stała się praca nad spektaklem pt. *7 sposobów, aby trafić na terapię*.

Do współpracy zaprosiłam uczniów klas teatralnych III Liceum Ogólnokształcącego im. Stefana Batorego w Chorzowie. Nie chciałam pozyskiwać uczestników z otwartego naboru. Zależało mi na grupie młodzieży znającej się nawzajem i zainteresowanej teatrem. Dzięki temu zyskałam cenny czas, który należałoby poświęcić na integrację i budowanie relacji w grupie.

W pierwszym etapie naszych zajęć wykorzystałam ćwiczenia warsztatowe i improwizacyjne. Dzięki temu poznawaliśmy wzajemnie siebie i możliwości wynikające z umiejętności młodzieży. Budowaliśmy zaufanie. To bardzo istotny element pracy, co zawsze podkreślam. Mimo, że zwracano



Fot. z archiwum Miejskiego Domu Kultury Batory

się do mnie per pani, zostałam w pełni zaakceptowana. Stałam się osobą, której można się zwierzyć z bardzo osobistych spraw. To z kolei przełożyło się na dalszą współpracę i pełne zaufanie do mnie jako reżyserki i do proponowanych przeze mnie rozwiązań inscenizacyjnych.

W drugim etapie sięgnęłam po metodę verbatim i wspomnianą powyżej szczerą rozmowę o doświadczeniach młodzieży z alkoholem, używkami, dbaniem o zdrowie psychiczne.

Trzeci etap wypełniły próby do spektaklu, w tym próby generalne.

Nasze warsztatowe spotkania odbywały się średnio dwa razy w tygodniu po 90 minut. Poprosiłam także dyrektora III Liceum Ogólnokształcącego w Chorzowie o możliwość przeprowadzenia nocnej próby (w godz. 18.00-1.00) na terenie szkoły, co zacieśniło więzi i zwiększyło zaangażowanie uczestników w pracę nad przedstawieniem. Przecież realizowali coś niezwykle na poziomie treści, formy, ale także metod pracy.

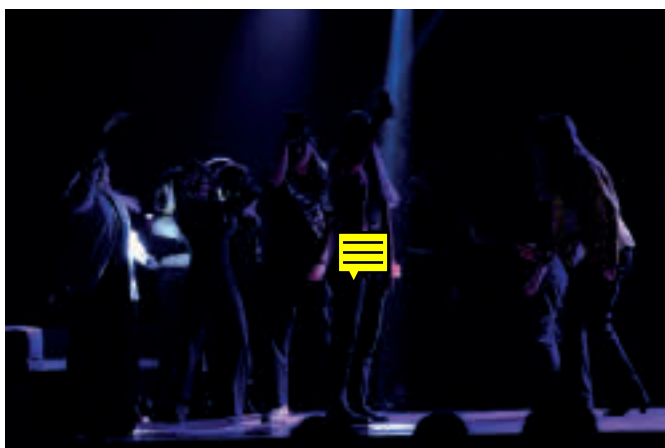
Podstawowe metody, z których korzystałam, to:

- Improwizacja.
- Metoda verbatim – nawiązanie otwartego i szczerego dialogu z uczestnikami, nagrywanie i spisywanie tego, o czym mówią. Na tej podstawie następuje próba konstrukcji szkieletu scenariusza spektaklu.
- Wykoślawienie efektu pracy metodą verbatim – to, co poważne, smutne, spisane z autentycznych wyznań,

zdeformowałam na poziomie tekstu, uzupełniłam ironią i karykaturą (spektakl ma formę talk-show rodem z filmów Davida Lyncha, w którym uśmiechnięte prowadzące proponują widzom, jak sprawnie nabawić się zaburzeń psychicznych, pogrążyć ludzi w depresji, czy uzależnić się od rzeczy mniej oczywistych niż używki). To pozwoliło na pokazanie uczestnikom, że teatr pozwala opowiedzieć tę samą historię za pomocą różnych form i że nie zawsze o smutku trzeba mówić smutno, a o radości wesoło.

Premiera odbyła się 9 grudnia 2023 roku na scenie Miejskiego Domu Kultury Batory w Chorzowie.

Od tamtej pory przedstawienie zagrano jeszcze trzy razy dla chorzowskich szkół podstawowych i średnich na scenie MDK Batory oraz dwa razy w Chorzowskim Centrum Kultury, w tym w ramach obchodów 90-lecia istnienia Rotary Club Katowice. Wówczas na widowni zasiadli m.in. władze śląskich miast oraz członkowie Śląskiego Oddziału Stowarzyszenia Nauczycieli Matematyki. Co ciekawe, reakcje widzów dorosłych różniły się znacząco od reakcji młodzieży. Równieśnicy wykonawców przyznawali, że utożsamiają się z treścią płynącą ze sceny. Dorośli niejednokrotnie byli wstrząśnięci, a czasem nawet zalani łzami, kiedy jako rodzice uświadamiali sobie niewiedzę na temat bolączek ich dzieci.



Fot. z archiwum Miejskiego Domu Kultury Batory

7 sposobów, aby trafić na terapię to spektakl teatralny z udziałem młodzieży, w którym młodzi ludzie z odwagą i uczciwością mówią ze sceny o tym, co ich boli, dotyka, niepokoi. Są w tym szczerzy i bezkompromisowi. Spektakl powstał w Miejskim Domu Kultury Batory w Chorzowie w ramach miejskiego programu „Uzależnieni od kultury”.

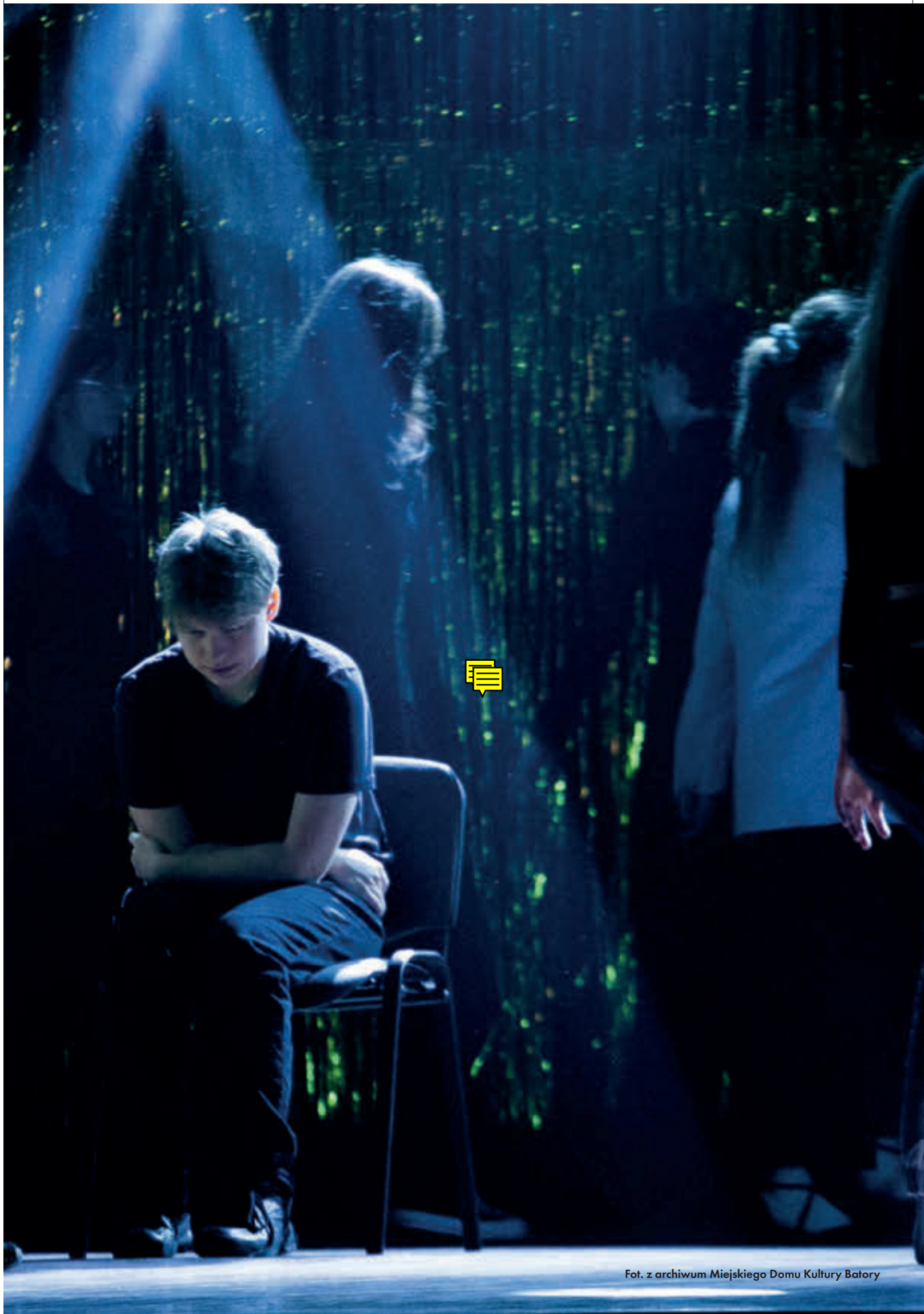
Nie jest możliwe tworzenie teatru bez wzajemnego zaufania i zbudowania relacji – scena obnaży wszystkie deficyty.

ZASOBY

- ile osób organizowało projekt – 6,
- niezbędne kompetencje w zespole: dramaturg, reżyser, choreograf,
- kto był odbiorcą projektu: młodzież,
- ilu było uczestników projektu: na scenie wystąpiło osiemnaścioro uczniów klas o profilu teatralnym z III LO w Chorzowie,
- okres trwania projektu: październik – grudzień 2023,
- miejsce realizacji projektu: Chorzów,
- formy: 16 spotkań/prób reżyserskich i choreograficznych,
- najważniejsi partnerzy: MDK Batory (główny organizator wydarzenia), III Liceum Ogólnokształcące im. S. Batorego w Chorzowie (współorganizator),
- źródło finansowania: miejski program profilaktyczny „Uzależnieni od kultury” w Chorzowie.

METRYCZKA

- Alina Moś
- Chorzów
- alinamoskerger@gmail.com
- reżyserka teatralna, dramaturg, zwykle pracująca w teatrach repertuarowych w całej Polsce, freelancerka, realizująca wskazany projekt na zlecenie Miejskiego Domu Kultury Batory w Chorzowie.
- Miejski Dom Kultury Batory to miejsce, które dba o rozwój kulturalny mieszkańców Chorzowa nieprzerwanie (choć w różnych formach administracyjnych) od roku 1887. Więcej informacji o placówce na stronie: www.mdkbatory.pl



**TEATRALNA OPowieść O HISTORII
LOKALNEJ. SPEKTAKLE Z OKAZJI 60-LECIA
MIEJSKIEGO OŚRODKA KULTURY I KINA
NA STARÓWCE W ŻORACH**

Inspiracją do powstania projektów był upływający czas. Sześćdziesiąte rocznice istnienia obchodziły: w 2016 roku Miejski Ośrodek Kultury w Żorach, a w 2019 roku Kino na Starówce. Jedną z propozycji upamiętnienia tych wydarzeń stał się spektakl, który w założeniu miał ukazać metaforyczną „duszę” domu kultury i połączenie historii z teraźniejszością. Chcieliśmy, aby stał się on okazją do pocucia kulturowej wspólnoty i snucia wspomnień. Mieszkańcy Żor mogli podziwiać występujących na scenie pracowników domu kultury oraz działające tam grupy teatralne i wokalne. Sukces wydarzenia upamiętniającego powstanie MOK-u zachęcił nas do kontynuacji pomysłu, tym razem w oparciu o historię żorskiego kina. W widowisku wzięło udział kilkadziesiąt osób, a liczba widzów osiągnęła łącznie ponad 2 tysiące.

Etapy działania:

- Realizację projektu rozpoczęło drobiazgowe zbieranie materiałów źródłowych i stworzenie scenariusza. Posłużyły do tego odnalezione wywiady, artykuły i inne publikacje, ankiety przeprowadzone wśród mieszkańców. Z ogromu informacji wybieraliśmy takie, które pozwolą opowiedzieć historię miejsca, a jednocześnie wzruszyć i chwilami rozbawić odbiorców. Dlatego obok tak istotnych momentów, jak otwarcie domu kultury czy kina, pojawiły się drobiazgi ważne w odczuciu mieszkańców: smak ciastek z okolicznej kawiarni, sprzedaż biletów przez tzw. koników, poszukiwania przez nauczycieli z okolicznej szkoły uczniów „marnujących czas” w domu kultury. Scenariusze Anety Antosiak zostały wzbogacone kilkunastoma piosenkami.



Fot. Anna Kołodziejska

- Następnie przystąpiliśmy do pracy z aktorami. Ponieważ główne role odgrywali pracownicy zatrudnieni w obu instytucjach, na co dzień niewystępujący na scenie, ważne było, aby pozwolić im zabłysnąć dobrą energią i kreatywnością, bez nacisku na długie ćwiczenie umiejętności aktorskich. Wsparciem dla nich byli młodzi ludzie z zespołów teatralnych i wokalnych, na których mogli polegać w chwilach stresu. Połączenie tych dwóch grup okazało się zachwycające. Czerpiąc z energii młodzieży, pracownicy obu placówek stworzyli na scenie przekonujące role.
- Po premierze konieczne były dalsze występy, bo grono wielbicieli oraz nowych widzów sukcesywnie się powiększało.

Co pomogło nam osiągnąć założone cele?

Skutecznym sposobem na stworzenie ciekawej opowieści okazało się połączenie faktów z emocjami, humorem i wzruszeniem oraz perspektywy pracujących w domu kultury i kinie ze wspomnieniami osób korzystających z propozycji obu ośrodków.

Drugą kwestią było wykorzystanie zdolności pracowników, dopasowanie roli do ich osobowości albo marzeń o zagranju danej postaci. Ważne też było wsparcie, które otrzymali ze strony młodych ludzi z doświadczeniem scenicznym. Pracownicy mieli dzięki temu pewność, że jakkolwiek by pokierował nimi stres, młodzież uratuje każdą sytuację, wykorzystując swoje umiejętności improwizatorskie.

Trudności

Największą trudność sprawiło przygotowanie scenariusza w oparciu o godziny nagrań i setki informacji pochodzących z materiałów źródłowych. Dokonanie selekcji, a następnie stworzenie klamry spinającej sceny w całość było prawdziwym wyzwaniem. Jak mu podołać? Odpowiedź jest trudna, bo „powstaje z nas rzecz, o której nie wiedzieliśmy, że w nas jest” (Czesław Miłosz). Właściwie najbardziej pomaga czas – wiele godzin spędzonych nad materiałami i szukanie, szukanie... W przypadku spektaklu o MOK-u taką klamrą stał się wyimaginowany pamiętnik, pisany przez pierwszego zatrudnionego w ośrodku pracownika.

Co w nas pozostało? Wspomnienie wzruszających chwil, do których wracają zarówno wykonawcy, jak i widzowie. Poczucie, że w tamtym momencie byliśmy naprawdę razem, łącząc się we wspomnieniach o danym miejscu. Autorka

tekstu do dzisiaj wykorzystuje zdobyte wtedy doświadczenie, konsultując pomysły nauczycieli i instruktorów teatralnych dotyczące scenariuszy związanych z różnego rodzaju rocznicami i jubileuszami.

Pracownicy Miejskiego Ośrodka Kultury oraz członkowie grup teatralnych i wokalnych wystąpili w spektaklach z okazji 60-lecia Miejskiego Ośrodka Kultury i Kina na Starówce w Żorach.

Na scenie połączyły się energia i otwartość pracowników, talent aktorski i wokalny młodzieży, fakty historyczne i emocje związane z danym miejscem.

Fakty nie wystarczą, z danym miejscem łączą nas emocje.

ZASOBY

- ponad 100 osób realizujących projekt,
- niezbędne kompetencje w zespole: autor scenariusza, reżyser, muzycy, instruktorzy wokalni, grafik, fotograf, scenograf,
- niezbędne narzędzia: kostiumy z epoki,
- kto był odbiorcą projektu: mieszkańcy miasta,
- występujący: łącznie w dwóch spektaklach kilkadziesiąt osób,
- okres trwania projektu: łącznie około roku,
- miejsce realizacji projektu: Żory,
- formy: łącznie 8 występów,
- źródło finansowania: Miejski Ośrodek Kultury w Żorach.

METRYCZKA

- Miejski Ośrodek Kultury
- Żory
- e-mail: aneta.antosiak@gmail.com
- Autorką scenariuszy i reżyserką obu przedstawień była Aneta Antosiak, polonistka i instruktorka teatralna. Tworzy scenariusze spektakli dla dzieci i młodzieży, prowadzi również szkolenia dla nauczycieli dotyczące kierowania szkolną grupą teatralną.





PROJEKT EDUKACYJNO-TEATRALNY „TEATR PO PRACY”

Jestem instruktorem teatralnym w Miejskim Domu Kultury oraz logopedą w szkole podstawowej w Bielsku-Białej. Moja pasja do teatru oraz praca z głosem i ciałem wynikają z osobistych zainteresowań, co sprawiło, że wzbogaciłam swoją pracę pedagogiczną i logopedyczną o elementy sztuki, pracując nie tylko z dziećmi w przedszkolu, ale także z młodzieżą szkolną i dorosłymi.

Jako inicjatorka projektu „Teatr po Pracy”, zajmując się organizacją wydarzeń kulturalnych, dostrzegłam potrzebę stworzenia dla dorosłych miejsca do twórczej ekspresji. Angażując się już od ponad 20 lat w tworzenie amatorskiego teatru, chciałam podzielić się swoją pasją. Otrzymałam wsparcie ze strony Miejskiego Domu Kultury w Bielsku-Białej.

Koncepcja projektu „Teatr po Pracy” – amatorskiego teatru dla dorosłych – powstała m.in. w wyniku obserwacji następujących zjawisk społecznych:

1. **Brak oferty kulturalnej dla dorosłych.** Programy artystyczne i kulturalne są skierowane głównie do młodzieży i dzieci, a dorośli mają mniej możliwości angażowania się w twórcze projekty po godzinach pracy.
2. **Potrzeba integracji i aktywności.** Ponieważ współczesne społeczeństwo często boryka się z problemem izolacji społecznej, „Teatr po Pracy” jest odpowiedzią na potrzebę integracji i aktywności społecznej wśród dorosłych.
3. **Popularność amatorskich działań artystycznych** spowodowała wzrost zainteresowania amatorskimi zespołami teatralnymi, które stały się ciekawym sposobem spędzania wolnego czasu, rozwijania pasji i budowania społeczności.

Zespół teatralny „Teatr po Pracy” rozpoczął swoją działalność w 2013 roku, głównie w odpowiedzi na prośby osób dorosłych o możliwość twórczego działania, rozwijania wyobraźni, zainteresowania teatrem, odkrywania siebie na nowo. Aktualnie grupa liczy 10 osób. Sama reklama i nabór osób do projektu poprzez plakaty na stronach internetowych nie był trudny, trudniej jednak było na początku utrzymać stały skład zespołu. Zmiana pracy, zmiana miejsca zamieszkania, zwiększona liczba codziennych obowiązków – to wszystko wpływa na życie i funkcjonowanie grupy.

W ciągu dekady zbudowałam zespół oraz stworzyłam relacje z grupą ludzi, które są oparte na zaufaniu i szacunku. Chciałam, aby teatr był dla nich przestrzenią, w której mogą poznawać własne możliwości i przekraczać granice. To właśnie

tutaj odkrywają swoje mocne i słabe strony, a ja stwarzam im okazję do pracy nad nimi. Umożliwiam kształtowanie umiejętności pracy w grupie i rozwój zarówno pod względem artystycznym, jak i osobistym. Uczestnicy/aktorzy rozwijają zdolność postrzegania siebie na tle grupy ludzi o różnych charakterach, wykonujących różne zawody.

Odkąd prowadzę „Teatr po Pracy”, obserwuję swoich aktorów, a przede wszystkim to, jak zmieniają myślenie o wykorzystaniu swojego ciała, głosu, emocji również w życiu poza sceną. Są przez to bardziej uważni na drugą osobę. Podczas naszych spotkań uczestnicy mają okazję badać tajemnice sztuki teatru, zgłębiać techniki aktorskie, poznawać proces tworzenia spektakli teatralnych, a także odpoczywać od codziennych obowiązków i problemów. Warsztaty utrzymane są w konwencji teatru ruchu i słowa, skupiamy się na doskonaleniu plastyki ciała, obycia scenicznego i poruszania się w przestrzeni. Ćwiczenia są dostosowane do pracy indywidualnej, w parach oraz w grupach. Zachęcam uczestników do twórczego działania, współpracy i czerpania inspiracji z pomysłów innych.

Najczęściej wykorzystywane przeze mnie narzędzia i metody podczas zajęć warsztatowych to:

1. **Metoda projektu badawczego** – uczestnicy mają za zadanie zebrać jak największą ilość informacji na temat przygotowywanej sztuki i autora, następnie przedstawiają je na forum grupy.
2. **Metoda dramy** – w trakcie warsztatów wykorzystuję spontaniczne i improwizowane zachowania uczestników oraz skłonność do naśladownictwa i zabawy.
3. **Metoda R. Labana** – improwizacje ruchowe praktykuję najczęściej z muzyką; podejmowanie ruchu polega na działaniu zgodnie z własną inwencją, fantazją oraz doświadczeniem.
4. **Improwizacja teatralna** – tworzenie scenek z życia codziennego, sytuacji absurdałnych, etiud tematycznych, wywiadów.
5. **Pantomima** – tworzymy krótkie etiudy ruchowe bez wykorzystywania głosu, opierając się na wyrazistości mimiki twarzy, precyzyjnych ruchów i gestów.
6. **Animacja przedmiotu** – wykorzystujemy przedmioty codziennego użytku, np. do stworzenia postaci scenicznej.
7. **Tworzenie obrazów** w pracy nad głosem i mową – ćwiczenia z zakresu logopedycznego: dykcyjne, emisyjne, artykulacyjne, oddechowe, fonacyjne.



Próba generalna „Karnawał czyli pierwsza żona Adama”, ostatnie wskazówki reżysera. Fot. Jakub Dobek

8. **Feedback** – zawsze staram się znaleźć miejsce i czas na dzielenie się swoimi obserwacjami, przeżyciami, czerpiemy z własnego doświadczenia.
9. **Techniki relaksacyjne wg K. W. Vopel** – wykorzystuję najczęściej na początku zajęć, aby wprowadzić uczestników w tematykę warsztatów lub na zakończenie jako podsumowanie.

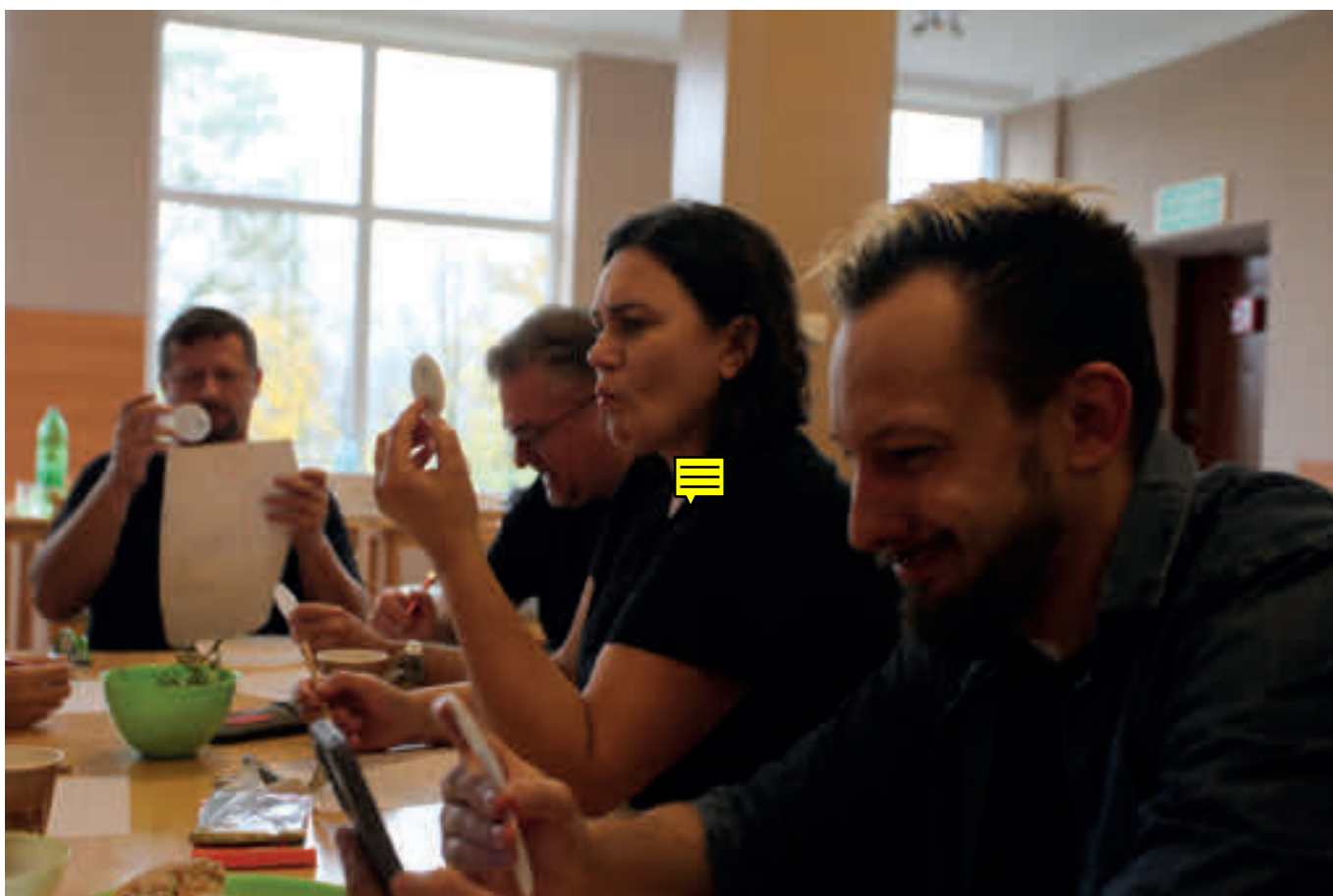
Podczas zajęć warsztatowych aktywizuję umysł, emocje, ciało, ale jako logopeda dbam też o prawidłową artykulację i dykcję. Rozwijamy umiejętności mowy w różnych jej aspektach, w tym zdolność wyrażania emocji, także poprzez mimikę twarzy, poprawnego artykułowania dźwięków, ale również kontroli oddechu podczas mówienia, a dzięki zaangażowaniu całego ciała wzrasta samoświadomość uczestników.

Rozpoczynając we wrześniu pracę nad głównym obszarem naszych działań, czyli przygotowywaniem spektaklu, regularnie organizujemy wyjazdy warsztatowe, które są ważne zarówno dla doskonalenia umiejętności aktorskich, jak i integracji grupy. Po próbach stolikowych, interpretacji tekstu, rozdaniu ról i analizie charakterów przechodzimy do tworzenia postaci i scen. Wtedy daję aktorom przykładowe rekwizyty, stroje oraz część scenografii, aby mogli się nimi pobawić, znaleźć inne zastosowania lub zmienić znaczenia przedmiotów. Wszystko po to, aby móc obserwować ich spontaniczne reakcje, relacje między postaciami oraz improwizowane sceny. Z tego czerpię najwięcej – z tego, co dadzą mi aktorzy.

Uważam, że to właśnie ta możliwość wspólnego odczuwania czyni teatr tak niezwykle inspirującym i niezapomnianym miejscem. Tworzenie takiego teatru wymaga zaangażowa-



Kadr z premiery „Fizycy”, maj 2024, fot. Marcin Piekło



Ćwiczenia artykulacyjne i mimiczne, fot. Judyta Dobek

nia i dyscypliny od wszystkich uczestników, a także starannego planowania i realizacji działań prowadzącego, które umożliwią dorosłym rozwijanie swoich pasji i integrację poprzez sztukę teatralną. Przygotowanie spektaklu wymaga ogromnego poświęcenia i oddania części siebie, ale może to przynieść wiele satysfakcji i radości. Kluczem jest dobra organizacja, regularne próby i otwartość na współpracę oraz nowe pomysły.

„Teatr po Pracy” to projekt edukacyjno-teatralny dla dorosłych, stworzony przez instruktorkę teatralną i logopedę Judytę Dobek pracującą w Bielsku-Białej. Grupa powstała z potrzeby integracji społecznej i twórczego wyrażania się po pracy. Działa od 2013 roku, oferując warsztaty teatralne rozwijające umiejętności aktorskie i osobiste uczestników.

Tworząc podobne działania, pamiętaj o integracji uczestników, regularnych próbach, otwartości i dobrej organizacji.

ZASOBY

- Organizator: Judyta Dobek.
- Niezbędne kompetencje: organizacja wydarzeń kulturalnych, umiejętności teatralne, praca z głosem i ciałem, umiejętność pracy z dorosłymi, zdolność kreatywnego i abstrakcyjnego myślenia, umiejętności manualne.
- Niezbędne narzędzia: rekwizyty, stroje, scenografia, materiały do ćwiczeń teatralnych, sprzęt nagłośnieniowy oraz oświetleniowy, kamera, aparat fotograficzny.
- Odbiorcy projektu: osoby dorosłe.
- Liczba uczestników: 10 osób.
- Okres trwania projektu: od 2013 roku (ciągły), zakończony coroczną premierą spektaklu.
- Miejsce realizacji: Dom Kultury w Hałcnowie.
- Formy działań:
spotkania: regularne, co najmniej raz w tygodniu,
warsztaty: techniki aktorskie, ruchowe, głosowe,
wywiady z uczestnikami procesu twórczego.
- Najważniejsi partnerzy:
Miejski Dom Kultury w Bielsku-Białej – wsparcie organizacyjne i lokalowe,
lokalne media – promocja projektu.
- Źródło finansowania: Miejski Dom Kultury w Bielsku-Białej.

METRYCZKA

- Judyta Dobek, Dom Kultury w Hałcnowie
- Bielsko-Biała
- judyta.stocka@gmail.com, halcnow@mdk.bielsko.pl
- mgr Judyta Dobek, logopeda, instruktor oraz reżyser teatralny, animator kultury, pedagog, absolwentka animacji społeczno-kulturalnej oraz wychowania przedszkolnego i zintegrowanej edukacji wczesnoszkolnej na Uniwersytecie Śląskim w Katowicach. Ukończyła także studia kwalifikacyjne z logopedii oraz zarządzania i organizacji w oświacie. W swojej karierze aktorskiej występowała m.in. w Teatrze Ziemi Rybnickiej i Teatrze Polskim w Bielsku-Białej. Aktywnie uczestniczy w różnych wydarzeniach kulturalnych i artystycznych. Jest założycielką młodzieżowego teatru Art Kontrast w Czechowicach-Dziedzicach działającego w latach 2010-2015, oraz „Teatru po Pracy” dla dorosłych, który prowadzi od 2013 roku. Przygotowała kilkanaście sztuk teatralnych; obecnie grupa działa przy Domu Kultury w Hałcnowie. W latach 2020-2023 współpracowała z Redakcją BB w Bielsku-Białej, prowadząc warsztaty teatralne dla młodzieży wraz z przygotowaniem i prezentacją spektakli teatralnych.
- <https://www.facebook.com/teatrpopracy>

LINGWISTYCZNA PAPUGA

„Lingwistyczna papuga. Dykcyjna aplikacja mobilna” skierowana jest głównie do uczniów w wieku 10-14 lat oraz nauczycieli. Jej celem jest poprawa dykcji i wymowy, zwrócenie uwagi na poprawność językową formułowanych wypowiedzi ze względu na niezwykle istotną rolę komunikacji międzyludzkiej. Nasza innowacja wspiera młodzież w nauce i rozwija umiejętność efektywnego uczenia się oraz podnosi kompetencje kulturowe w zakresie kultury żywego słowa.

Problem

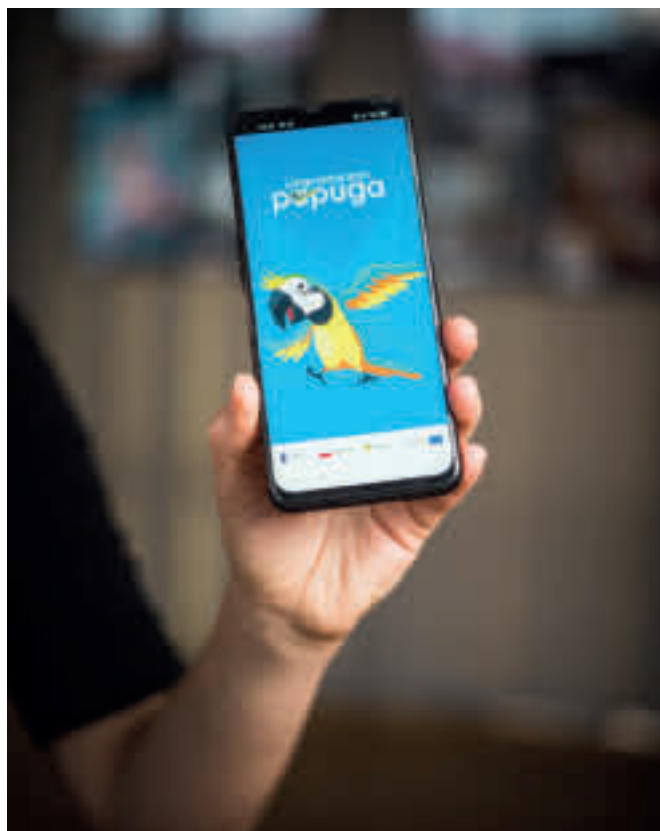
Jesteśmy praktykującymi nauczycielami, od ponad 15 lat przyglądamy się jakości edukacji, zarówno tej formalnej (szkolnej), jak i zajęciom dodatkowym (edukacja nieformalna). W codziennej pracy z uczniami/wychowankami zauważamy, że sposób i jakość wypowiedzi (głośność, poprawność dykcyjna) jest coraz słabsza. Zgodnie z danymi „Krajowych strategii dla ochrony zdrowia na lata 2014-2020” wynika, że w Polsce co 5 dziecko ma problemy z wymową¹.

Dla kogo?

Głównym adresatem projektu jest młodzież w wieku 10-14 lat oraz nauczyciele. Aplikacja to świetne narzędzie dla wszystkich, którym zależy na tym, aby mówić poprawnie i wyraźnie. Pozwala samodzielnie ćwiczyć dykcję. Intensywność ćwiczeń można dostosować do swoich potrzeb i czasu. „Papuga” może pomóc nie tylko uczniom i uczennicom z klas IV-VIII szkoły podstawowej, ale także wszystkim, którzy pracują głosem – jest doskonałym wsparciem w przygotowaniu do występów publicznych. Będzie przydatna dla osób, które chcą spróbować swoich sił na scenie. Dodatkowymi beneficjentami innowacji mogą być uczniowie szkół ponadpodstawowych, rodzice, logopedzi, studenci, instruktorzy teatralni oraz wszyscy ci, którzy są zainteresowani tematyką dykcji i doskonaleniem swoich umiejętności w tej dziedzinie.

Co zawiera aplikacja?

„Lingwistyczna papuga” – dykcyjna aplikacja mobilna – to aplikacja w postaci gry edukacyjnej do nauki poprawnej wymowy. Jej celem jest zdobycie odznaki MISTRZA WYMOWY. Zdobywa się ją po wykonaniu 20 podstawowych zestawów ćwiczeń. Za wykonywanie ćwiczeń użytkownik otrzymuje krakersy, które wymienia na nagrody w sklepie dla papug. Przejście jednego zestawu ćwiczeń trwa 10 minut.



Fot. archiwum projektu

Aplikacja składa się z:

- 30 ćwiczeń oddechowych, dykcyjnych i artykulacyjnych,
- 50 autorskich łamańców językowych,
- 12 autorskich wierszy dykcyjnych,
- 16 wskazówek – jak mówić poprawnie,
- 8 unikatowych nakładek selfie,
- 10 awatarów dla papugi,
- 10 motywów tła do wyboru,
- 22 odznak postępów

oraz minigry „zakręć kołem”.

O zaletach Design Thinking i karmienia papugi

Odbiorcy naszej innowacji, czyli uczniowie i nauczyciele, mieli aktywny wpływ na realizację projektu. Łącznie 180 uczniów/wychowanków brało udział w testowaniu produktu. Byli to uczniowie Szkoły Podstawowej nr 21 w Tychach, Szkoły Podstawowej nr 14 z Oddziałami Dwujęzycznymi im. Armii Krajowej w Tychach i wychowankowie Młodzieżowego Domu Kultury nr 1 im. Artystów Rodu Kossaków w Tychach. Młodzież towarzyszyła nam na każdym etapie realizacji projektu. Uczniowie/wychowankowie, z trzech

¹ https://www.zdrowie.gov.pl/uploads/pub/pages/page_846/text_images/Krajowe%20ramy%20strategiczne%20www.pdf, s. 153.



Fot. archiwum projektu

przygotowanych przez grafików projektów, wybrali szatę graficzną aplikacji. Oceniali na bieżąco zawarte w niej treści i ich atrakcyjność, uczestniczyli w tworzeniu elementów grywalizacji. To młodzież, w ramach realizowanych ankiet, wymyśliła motyw zbierania krakersów i karmienia papugi, określiła także, jakiego typu nagrody za wykonywanie zadań będą atrakcyjne i motywujące do dalszego korzystania z aplikacji. Wychowankowie domu kultury brali także udział w tworzeniu materiałów promocyjnych. Jedną z grup teatralnych występuje w filmie promującym aplikację.

Co dalej? Finał i przyszłość

Cały czas rozwijamy nasz projekt, bo zależy nam na poprawie jakości mówienia i wzroście kompetencji językowych dzieci i młodzieży. Aktywnie edukujemy nauczycieli, tworząc liczne pomoce dydaktyczne i scenariusze zajęć. Dotychczas stworzyliśmy dwa scenariusze lekcji dla uczniów klas I-III i IV-VII szkoły podstawowej. Prowadzimy warsztaty z zakresu dykcji i wymowy dla uczniów i nauczycieli. Na co dzień wykorzystujemy aplikację w pracy z zespołami teatralnymi i wokalnymi w domu kultury.

Jeżeli chcesz zrobić podobne działanie, pamiętaj o tym, że najważniejsze jest to ile ważnych i wartościowych rzeczy usłyszysz pytając innych o zdanie. Razem możemy stworzyć nowy wymiar edukacji!

METRYCZKA

Realizatorzy projektu: Monika Szydłowiecka, Maciek Gruchlik oraz SENSE consulting sp. z o.o.

Jesteśmy czynnymi nauczycielami, którzy na co dzień zarządzają Młodzieżowym Domem Kultury nr 1 im. Artystów Rodu Kossaków w Tychach.

Aplikację można pobrać bezpłatnie ze sklepów Google i AppStore. Scenariusze lekcji i inne pomoce dydaktyczne dotyczące dykcji i poprawnej wymowy można pobrać z naszej strony internetowej.

Link do strony internetowej

<https://www.mdk1.oswiata.tychy.pl/a/lingwistyczna-papuga-1>

Facebook

<https://www.facebook.com/lingwistycznapapuga>

- Teksty: Monika Szydłowiecka i Misza Czorny.
- Lektor: Marek Bula.
- Grafika/aplikacja: Firma Poliman z Krakowa.
- Konsultacja i wsparcie logopedyczne: Natalia Domżałska-Kurzyca.
- Wsparcie SENSE consulting: Kinga Skrzyniarz, Marcin Bieliński, Michał Spiczak-Brzeziński
- Konsultacje merytoryczne: prof. dr hab Marta Wiśniewska-Pietrzak, Łukasz Wolff.
- Czas trwania projektu: projekt realizowany był od września 2021 roku do września 2022 roku. Efektem finalnym projektu jest aplikacja, którą można pobrać bezpłatnie w sklepach Google i App Store.
- Źródła finansowania: Aplikacja powstała w ramach projektu POPOJUTRZE 2.0 – KSZTAŁCENIE i była współfinansowana ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego, Program Operacyjny Wiedza, Edukacja, Rozwój.
- Miejsce realizacji: Tychy.
- Liczba uczestników projektu: 160 uczniów szkół podstawowych i nauczycieli.
- Odbiorcy projektu: ponad 1000 osób, które do tej pory pobrały naszą aplikację; ponad 1700 osób obserwujących nasze profile w mediach społecznościowych.
- Działania:
 - 10 spotkań warsztatowych z młodzieżą w celu wspólnego tworzenia i testowania aplikacji,
 - 3 konferencje edukacyjne: w Poznaniu, Tychach i Katowicach,
 - 8 spotkań warsztatowych dla uczniów tyskich szkół podstawowych w ramach promowania aplikacji,
 - 2 szkolenia dla nauczycieli,
 - 1 webinar (online).



SCENARIUSZE WARSZTATÓW

I FEEL GOOD! – CZYLI KILKA ĆWICZEŃ, ABY DOBRZE SIĘ POCZUĆ

Dobrostan psychiczny można zdefiniować jako efekt poznawczej i emocjonalnej oceny własnego życia, na którą składają się wysoki poziom spełnienia i satysfakcji życiowej¹. W psychologii poczucie szczęścia definiuje się jako stan, który pozytywnie wpływa na zdrowie somatyczne. Ponadto polepsza samopoczucie psychiczne, zwiększa zaangażowanie w pracę i poprawia samoocenę. Dzięki poczuciu zadowolenia system immunologiczny lepiej pracuje, chroniąc przed nadmiernym obciążeniem i chorobami².

Dobrostan często mylony jest z dobrobytem. I choć stany te często się przenikają, nie znaczą tego samego. Dobrobyt wiąże się raczej ze sferą materialną, posiadaniem dóbr czy finansowych zasobów. Dobrostan jest pojęciem szerszym. Bliżej mu do definicji szczęścia, którego indywidualne odczucie uwarunkowane jest licznymi czynnikami.

Proponowany warsztat jest zaproszeniem do przyjrzenia się sobie i swoim zasobom. Opisane ćwiczenia pozwolą uczestnikom i uczestniczkom zauważyć, co jest dla nich ważne. Pomogą także popatrzeć na siebie i otoczenie z różnych perspektyw, co może okazać się wspierające w momencie nasilonego stresu czy wypalenia.

KILKA ODDECHÓW NA POCZĄTEK!

Czas: 10 minut

Stańcie mocno i stabilnie. Przeciągnijcie się. Zaproś osoby uczestniczące w zajęciach do skoncentrowania się przez chwilę na swoim oddechu. Zadajcie sobie pytanie, jak się czujecie w tym momencie? Kilka ćwiczeń ze świadomym oddechem pozwoli rozluźnić ciało i być obecnym „tu i teraz”. Po kilku oddechach zachęć uczestników do wymyślenia własnych propozycji.

- Delfin – wyobraź sobie, że nurkujesz. Z wdechem zanurz się, jakbyś nurkował/a. Z wydechem, jakbyś wypływał/a z wody.
- Lew – wdychaj, czując odwagę i siłę. Wydechaj, możesz spróbować wydać z siebie dźwięk. Może uda ci się zaryczeć niczym lew?
- Superbohater – stań prosto, złap się pod boki. Wdychaj i wyobraź sobie, że każdy oddech dodaje ci mocy. Miłe uczucie prawda?

A może macie własne pomysły na oddechy? Zachęć uczestników do podania kilku propozycji.

ZYSKI I STRATY

Potrzebne: kartki A4, flamastry

Czas: 15 minut

Czy superbohaterowie mają gorsze momenty? Skąd czerpią siłę? A może także oni potrzebują czasem dystansu i oddechu? Ty również w swojej pracy i życiu często jesteś superbohaterem/superbohaterką, mierzysz się z wyzwaniami i wymyślasz kreatywne rozwiązania. Czy dbasz o swój dobrostan? Potrafisz odpocząć?

Zbadaj swoje wydatki i depozyty. Przyjrzyj się sobie. Zrób listę działań, sytuacji, które kosztują cię dużo energii, są trudne, powodują napięcie. Następnie zrób listę depozytów – zastanów się, co cię łąduje, jakie są twoje zasoby. Czy między wydatkami i depozytami zachowujesz równowagę?



Fot. Paweł Szymkowiak

MAPA DO SIEBIE

Potrzebne: szary papier, kredki, kolorowe karteczki typu post-it

Czas: 25 minut

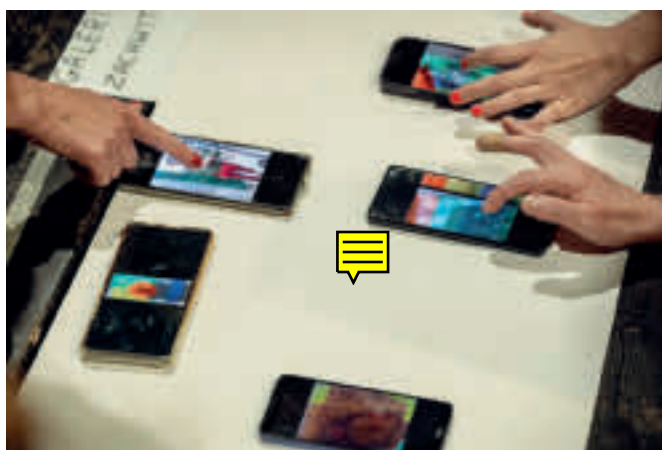
Czy znasz drogę do samego/samej siebie? Czy umiesz rozpoznać miejsca, z których czerpiesz energię? A może są w twoim ciele strefy, które dają o sobie znać, gdy czujesz nadmierny stres lub zmęczenie?

Zaproponuj uczestnikom i uczestniczkom, aby dobrali się w pary. To jest ćwiczenie arteterapeutyczne, ważne więc, aby spróbować poczuć się w nim komfortowo i działać sponta-

1 E. Kasperek-Golimowska, *Nadzieja i optymizm vs. zwątpienie i pesymizm w kontekście „dobrego życia” w kulturze konsumpcji*, „Studia Edukacyjne” 2012, nr 19, s. 179-213.

2 Por. E. Kanasz, *Uwarunkowania szczęścia. Socjologiczna analiza wyobrażeń młodzieży akademickiej o szczęściu i udanym życiu*, APS, Warszawa 2015.

nicznie³. Poproś, aby jedna osoba ułożyła się na szarym papierze, tak jak jej wygodnie. Zadaniem drugiej jest dokładne odrysowanie kształtu leżącej. Tak powstaje obrys. Mapa. Czy potrafisz na jej podstawie znaleźć drogę do siebie? Skoncentruj przez chwilę uwagę na swoim ciele. Czy umiesz rozpoznać miejsca, z których czerpiesz siłę? A może znasz także te, które dają o sobie znać w chwilach słabości. Zaznacz je w symboliczny sposób na „swojej” mapie. Użyj do tego wybranych przez siebie kolorów.



Fot. Paweł Szymkowiak

A teraz przenieś uwagę na swoje myśli. Czy potrafisz się na nich skoncentrować? Czy wiesz, że w kryzysowych momentach zaczynamy negatywnie postrzegać sens własnej pracy, a czasem nawet samych siebie? Przywołaj myśli, które ci towarzyszą, kiedy jesteś przemęczony/przemęczona. Zastanów się, czy umiesz je zneutralizować, sięgnąć do swoich zasobów? Spróbuj zaznaczyć je symbolicznie na mapie. Możesz wykorzystać kolorowe karteczki i zapisać na nich kilka haseł. Co teraz czujesz? Potrafisz nazwać towarzyszące ci emocje? A jakie pojawiają się, kiedy doświadczasz stresu albo jesteś przeciążony/przeciążona? Czy umiesz rozładowywać trudne emocje? Czy masz jakieś sposoby na wzmocnienie? Zaznacz lub zapisz je na mapie.

3 Różne wersje tego ćwiczenia opisane zostały w książce W. Karolaka *Moje portrety: taki jestem – taki chciałbym być*, Wyższa Szkoła Pedagogiczna w Częstochowie, Częstochowa 2002.

GALERIA ZACHWYTÓW

Potrzebne: folia kolorowa, brystol, telefony komórkowe

Czas: 30 minut

Czasem dobrze zmienić perspektywę, popatrzeć na miejsca, które znasz z większą uważnością. Zaproś uczestników do stworzenia narzędzi do oglądania świata z detektywistyczną ciekawością. Potrzebne będą kolorowe folie i ramki wycięte z brystolu. Wklejcie kawałki folii od wnętrza ramki i popatrzcie na świat przez ich pryzmat. Wybierzcie się na spacer – może być dłuższy, po miejscach, które dobrze znacie lub zupełnie krótki, po sali, w której odbywają się zajęcia. Zaproponuj, aby korzystając z filtrów przyłożonych do telefonów, każdy zrobił zdjęcie rzeczy, która zwróciła jego uwagę, zatrzymała na chwilę lub wzbudziła zachwyt.

Z uchwyconych przez was kadrów stwórzcie galerię, układając ekrany telefonów blisko siebie. Galeria będzie istnieć tylko kilka minut bądź sekund, w zależności od ustawień wygaszaczy ekranu. Jej niezwykłość polega na dostrzeżeniu piękna i jego ulotności.

FAJNIE ZNÓW BYĆ DZIECKIEM!

Potrzebne: szary papier, flamastry

Czas: 15 minut

Zastanówcie się, co lubiliście robić jako dzieci? Wybierzcie się na wyprawę w czasie. Przypomnijcie sobie swoje ulubione zajęcia w wieku 7 lub 10 lat!

Wróćcie do teraźniejszości. Czy wśród dziecięcych aktywności znalazły się takie, do których zdarza się wam wracać? Może obserwowanie drzew, czytanie komiksów albo gry planszowe? Zróbcie wspólną listę, możecie wykonać symboliczny rysunek, jak i wpisać do środka hasła. To mogą być świetne wskazówki na wolny czas!

DOBRY STAN!

Potrzebne: kartki, nożyczki, kolorowe folie, ramki, telefony (można wykorzystać ramki z ćwiczenia Galeria zachwyków)

Dobrostan to stan zadowolenia. Wpływ na niego ma nasze zdrowie fizyczne i kondycja psychiczna. Każdy z nas postrzega go jednak trochę inaczej, bo ocena dobrostanu jest subiektywna. Równowaga psychiczna pomaga przetrwać kryzysy. Nie znaczy to, rzecz jasna, że mamy nie odczuwać trudnych emocji. Wszyscy mierzymy się ze zmęczeniem, stresem, czasem znużeniem. Znajomość siebie i swoich zasobów pozwala radzić sobie z trudnymi momentami.

Zaproś uczestników do wykreowania historii/opowieści o tym, czym według nich jest dobrostan. Wykorzystując ramki

z kolorowymi foliami, możecie przygotować teatr cieni. Folia stworzą tła, w które włożycie postacie wycięte z papieru. Dzięki latarkom w telefonach podświetlane ramki rzucą obraz na ścianę. Ważne, żeby pomieszczenie do cieniowego teatru było wyciemnione.

WYSPA RELAKSU

Potrzebne: muzyka odprężająca, maty lub koce dla komfortu uczestników

Czas: 15 minut

Na koniec zaproponuj uczestnikom krótki trening relaksacyjny, który pomoże w odprężeniu, uspokoi myśli i rozluźni ciało. Aby zadbać o ich komfort, zredukuj światło. Literatura tematu podaje wiele przykładów tekstów wspomagających relaksację, po które warto sięgnąć. Poniżej przytaczamy jeden z nich. Przeczytaj go spokojnym głosem, wspierając się relaksacyjną muzyką.

„Odetchnij. Zamknij oczy. Weź kilka głębokich oddechów. Spróbuj przyjąć taką pozycję, w której Twoje ciało czuje się najlepiej. Możesz siedzieć lub, jeśli wolisz, położyć się. Skup się na wdechu i wydechu”⁴.

„Znajdujesz się na wyspie, na środku oceanu. Wokół panuje zupełna cisza, spokój, słońce, czujesz ciepło.

Słońce świeci na stopy i nogi.

Czujesz jego promienie na rękach i ramionach.

Idziesz boso plażą wzdłuż brzegu.

Czujesz ciepło piasku na bosych stopach.

Ciepło ogarnia całe twoje ciało.

Spokój, ciepło, spokój, ciepło, czujesz.

Morze jest przed tobą. Fale poruszają się w przód i w tył, w przód i w tył, przyływ – odpływ, przyływ – odpływ.

Wdech i wydech pokrywa się z rytmem fal.

W górę i w dół, w górę i w dół.

Oddychasz równo i spokojnie.

Oddychasz, oddech przychodzi sam. (...)

Ciepło, światło, jasne południe.

Jesteś zupełnie spokojny, rozluźniony. (...) Otwierasz oczy”⁵.

WARTO PRZECZYTAĆ/OBEJRZEĆ

1. C. Gerner, K. Nehh, *SAMOWSPÓŁCZUCIE. Wykorzystaj techniki uważności, aby zaakceptować siebie i zbudować wewnętrzną siłę*, GWP, Gdańsk 2024.

2. K. Marcelli-Sargent, *Gry i zabawy (nie tylko) mindfulness: 50 ćwiczeń, aby być uważnym, poprawić koncentrację, kochać siebie bardziej i zrozumieć swoje emocje*, Wydawnictwo LEVYZ, Olsztyn 2022.
3. W. Karolak, *NATURA w twórczym samorozwoju i arteterapii*, WSHE, Łódź 2018.
4. W. Karolak, *ARTETERAPIA. Sacrum i profanum*, DIFIN, Warszawa 2018.
5. W. Karolak *MAPPING w twórczym samorozwoju i arteterapii*, WSHE, Łódź 2006.
6. Z. V. Segal, J. D. Teasdale, M. Williams, *Praktyka uważności. Ośmiotygodniowy program ćwiczeń pozwalający uwolnić się od depresji i napięcia emocjonalnego*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2022.
7. S. Sitkowska, *Przytul swoje wewnętrzne dziecko*, Sensus, Gliwice 2023.
8. M. Babicka, J. Czarnota, K. Kotarska, J. Krukowska-Gulik, K. Piwońska, J. Sobczyk, M. Szpak, *Teatroteka szkolna. Ćwiczenia dobrostanu*, Instytut Teatralny im. Zbigniewa Raszeńskiego, Warszawa 2022. <https://teatrotekaszkolna.pl/images/cwiczenia.pdf>
9. A. Kałwa-Abramek, *Co robić, żeby czuć się dobrze? 7 propozycji, jak dbać o dobrostan*, <https://szkolawchmurze.org/blog/co-robic-zeby-czuc-sie-dobrze-7-propozycji-jak-dbac-o-dobrostan>
10. Ćwiczenia relaksacyjno-oddechowe, <https://glebokioddech.pl/relaksacyjno-oddechowe/>
11. Do pracy z grupami warto wykorzystać materiały wizualne, takie jak karty DIXIT lub inne, wpływające na rozwój wyobraźni.

4 Ćwiczenia z dobrostanu z serii Teatroteka szkolna, s. 37, dostęp online z dnia 30.04.2025: <https://www.instytut-teatralny.pl/dzialalnosc/pedagogika-teatru/materialy-edukacyjne-i-publikacje/cwiczenia-z-dobrostanu-zeszyt-dla-nauczycielek-i-nauczycieli/>

5 H. Teml, *Relaks w nauczaniu*, WSiP, Warszawa 1997, s. 98.



TEATR W RUCH. INSPIRACJE Z ZAKRESU TEATRU RUCHU

Inspiracje z zakresu teatru ruchu to przykładowe zabawy i zadania kierowane do dzieci od szóstego roku życia i częściowo dla młodzieży. Zabawy można wykorzystać na zajęciach kół teatralnych lub wpłatać w inne aktywności grup przedszkolnych czy wczesnoszkolnych.

Proponowane zadania realizują różne cele pedagogiczne i artystyczne. Mogą posłużyć do:

- a) integrowana grupy;
 - b) budowania świadomości scenicznej: ćwiczą skupienie na zadaniu, pracę zespołową, kierują uwagę na sam ruch, np. jego tempo czy kierunek;
 - c) mogą stanowić podstawę do budowania postaci scenicznych i scen teatralnych w przygotowywanym przedstawieniu.
- W niniejszych inspiracjach chciałam wyakcentować także to ostatnie zagadnienie i pokazać na przykładach konkretnych realizacji scenicznych z dziećmi, w jaki sposób podstawowe zabawy ruchowe przemieniły się w sceny przedstawienia teatralnego i pomogły dzieciom budować postać. W podejściu tym podstawą kreowania działań scenicznych nie jest tekst, lecz działanie ruchowe, na które dopiero nakładany jest tekst mówiony. Spojrzenie na ruchowe zabawy teatralne jako podstawy działań scenicznych pozwala także zaprosić dzieci do wymyślania ruchu i pocucia się współtwórcami przedstawienia.

„WYRYSOWAŁ KREDEK DWIEŚCIE, BRAK JUŻ KREDEK W CAŁYM MIEŚCIE”

Wiek uczestników: 6+

Czas realizacji: 45 min

Materiały: papier do plotera w rolce 90 g, papierowa taśma klejąca biała, pastele olejne

Przebieg zadania

Część 1

Cykl zadań rozpoczynamy od przeczytania fragmentów *Gryzmoła* Doroty Gellner – książki pisanej rytmiczną rymowaną prozą. Opowiada ona o chłopcu z wyjątkową pasją do rysowania.

Część 2

Zaczynamy od pocierania dłońmi. Możemy sobie wyobrazić, że rozcieramy farbę o konkretnym kolorze (albo rozsmarowujemy brokat, krem, ogrzewamy się wytworzonym w dłoniach ciepłem itp.). Następnie „malujemy” farbą kolejno: policzki, czoło, nos, szyję, ręce (dokładnie ramiona, łokcie,

nadgarstki, dłonie, każdy palec po kolei), plecy – kto dosięgnie jak najdalej, brzuch, nogi, stopy.

Część 3

Teraz wyobrażamy sobie, że nasze części ciała to kredki, próbujemy rysować najpierw czubkiem głowy – każdy wybiera jakim kolorem chce rysować. Zwracamy uwagę, by gryzmołami były pokryte wszystkie płaszczyzny sali: sufit, ściany, podłoga. Następnie rysujemy łokciami np. koła na różnych płaszczyznach, potem nosem, plecami, piętą – po kolei uruchamiamy jak najwięcej nieoczywistych części ciała i staramy się gryzmolić po różnych płaszczyznach, zarysowywać jak największe powierzchnie. Możemy pobawić się też dynamiką i intencją ruchu: próbować rysować płynnie, powoli, szybko, nerwowo, z pasją. Nadawać kształt: rysujemy ruchami okrężnymi, zygzakami, liniami etc. Możemy też uruchomić same palce: tak, jakby grały na fortepianie szybko próbują zamalować wszystkie płaszczyzny pomieszczenia.

Część 4

Kontynuacją tej zabawy może być zaproponowanie dzieciom ekspresyjnego malowania połączonego z ruchem na rozłożonym na podłodze papierze. Najlepiej przykleić do podłogi trzy pasy papieru nachodzące na siebie brzegiem, tak by powstała jedna duża szeroka płaszczyzna. Wielkość powierzchni zależy od ilości dzieci, świetnie sprawdza się kształt kwadratowy. W zależności od ilości dzieci, zapraszamy je w przestrzeń rysowania całą grupą bądź kolejno w podgrupach. Możemy wyznaczyć trzy rundy działań:

- a) turlamy się z jednego krańca białej powierzchni na drugi i jednocześnie zostawiamy ślad kredki,
- b) kładziemy się na plecach i rysujemy ręką prawą i lewą jednocześnie,
- c) zaznaczamy swój ślad – na siedząco kręcimy się wokół własnej osi i obrysowujemy swój ślad.

Uwaga! Pastele pobrudzą ubrania dzieci.

Bogate inspiracje do działań łączących ruch i rysowanie znajdują się na stronie internetowej włoskiego kolektywu Segni Mossi.

Uwagi

Wszystkie części zadania mogą stanowić jedno ok. 45 minutowe spotkanie tematyczne z dziećmi. Zabawy z części 2 i 3 dobrze sprawdzą się jako rozgrzewki na początku zajęć, na przykład teatralnych. Ich główny cel to kierowanie uwagi dzieci na ciało. Wykonywanie zadania pozwala pocuć ciało

i jego poszczególne części, a także wprowadza w głębsze doświadczenie ruchu w kolejnych zabawach i działaniach ruchowych.

PRZESZ DŻUNGLE, NA KSIĘŻYC, PO LODZIE

Wiek uczestników: dzieci 6+

Czas realizacji: 10 min

Przebieg zadania

Cała grupa porusza się w pustej przestrzeni klasy, sali gimnastycznej czy sceny. Uczestnicy chodzą w różnych kierunkach – ważne jest, by to podkreślać, bo dzieci i młodzież przeważnie mają tendencję do chodzenia po kole. Chodzą pojedynczo, nie grupują się. Uczestnicy zabawy proszeni są o różne modyfikacje sposobu poruszania:

- a) chodzimy i na kłaśnięcie prowadzącego lub uderzenie w bęben cała grupa w tym samym momencie robi podskok, na dwa sygnały kuca, na trzy przybija piątkę najbliższemu sąsiadowi;
- b) prowadzą nas różne części ciała – nos, lewe ramię, punkt między łopatkami, pępek, prawe kolano itp.;
- c) chodzimy jak robot – nasze ciało jest usztywnione, ruchy kanciaste, roboty witają się kolanem i łokciem; chodzimy jak astronauta na księżycu, gdzie jest słabsza grawitacja: nasze ciało jest lekkie i porusza się płynnie, w lekko zwolnionym tempie;
- d) chodzimy po różnych powierzchniach: miękkich chmurkach, błocie, kruchym lodzie, rozgrzanym piasku na plaży, kamieniach na rwącym strumyku, równoważni, bezszerleśnie po skrzypiącej podłodze, skradamy się w dżungli, wypatrując dzikich zwierząt.

Warto w tym zadaniu zaprosić dzieci do wymyślania różnych sposobów przemierzania przestrzeni.

Jak zabawę zamienić w scenę teatralną?

Jest to idealna zabawa do tworzenia bohatera zbiorowego, gdzie każde z dzieci ma swój moment indywidualnej prezentacji. Na przykład w inscenizacji „Piotrusia Pana” zadanie aktorskie „na jak różne sposoby można się skradać” stało się bazą do budowania sceny prezentacji Indian. Każde dziecko na swój niepowtarzalny sposób wykonało tę czynność i tym samym stało się współautorem budowanej sceny. Dzieci „skradały się” po torze linii przekątnej sceny – od głębi sceny ku publiczności.

ZAKŁĘCIE KRÓLOWEJ

Wiek uczestników: dzieci 6+, młodzież

Czas realizacji: 10 min

Przebieg zadania

Zadanie w parach. Dzieci stoją naprzeciw sobie. Jedno z nich wyciąga dłoń na wysokość twarzy osoby w parze i trzyma ją przez cały czas zabawy. Drugie zachowuje się jak zaczarowane albo zahipnotyzowane: wpatruje się w środek wnętrza dłoni i nie może ani na chwilę spuścić z niej wzroku. Pierwsza osoba „prowadzi” drugą: może poruszać się w przestrzeni sali do przodu, tyłu, w bok, przesuwać dłoń wyżej i niżej, jednak cały czas podtrzymuje czar – pilnuje, by partner podążał za jej dłonią. Na obu osobach spoczywa ta sama odpowiedzialność: czuwają, aby między dłonią a twarzą zachowana była cały czas ta sama odległość. Całą salę wypełniają przemierzający się hipnotyzujący i zahipnotyzowani. Po kilku minutach, kiedy dzieci zaczynają tracić koncentrację na zadaniu następuje zmiana w parze. W zabawie można zwiększać stopień trudności. Na początek odległość między dłonią a twarzą może być dość bliska, np. na odległość 30 cm, potem stopniowo się zwiększać. Im starsze dzieci, tym większy dystans przestrzenny możemy zastosować.

Młodzieży można zaproponować wariant tej zabawy jako rodzaj tańca. Osoba prowadząca dłonią robi to w taki sposób, aby „komponować” ruch drugiego uczestnika: kształt ułożenia ciała, jego miejsce w przestrzeni: na podłodze, w poziomie średnim, wysokim; sposób poruszania się: turlania, czołgania, biegu na palcach itp. w zależności od inwencji osoby poruszającej dłonią. Różne warianty tego zadania, jak i inne zabawy w parach typu lustra czy rzeźby opisał Augusto Boal w książce *Gry dla aktorów i nieaktorów*.

Uwagi

Celem tej zabawy jest uwrażliwianie dzieci i młodzieży na obecność partnera i innych par poruszających się z nimi w przestrzeni. Na to, że można dialogować nie tylko poprzez słowa, ale także ruch. Uczestnicy doświadczają także poczucia odpowiedzialności za prowadzenie partnera.

Jak zabawę zamienić w scenę teatralną?

Zabawa ta stała się punktem wyjścia do budowania sceny teatralnej, która pokazywała relację między postaciami i charakter samej postaci. Aktorka grająca majestatyczną i wyniosłą

Królową Śniegu z baśni Andresena z jednego punktu na scenie tylko ruchem dłoni prowadziła wpatzonego w jej dłoń Kaja. Skupienie towarzyszące prowadzeniu i podążaniu za dłonią pokazało jednocześnie dominujący charakter samej Królowej, jak i przemianę chłopca w obojętnego i zimnego. Sama choreografia stała się metaforą wpływu Królowej na Kaja.

RAZEM

Wiek uczestników: dzieci 6+, młodzież

Czas realizacji: 20 min

Przebieg zadania

Dzielimy dzieci lub młodzież na grupy pięcioosobowe. Każda osoba w grupie wymyśla swój gest (np. tupnięcie nogą, klaśnięcie, obrót, oklepanie ciała, falujące ręce etc.), ważne aby gesty były proste, pojedyncze, miały wyraźny początek i koniec.

Kiedy każdy już ma wybrany i opracowany swój gest, uczy wykonywać go pozostałe osoby w grupie, tak by wszyscy mogli go wykonać jednocześnie w taki sam sposób. W grupie wszyscy ustalają kolejność gestów. Gest każdej z osób powtarzany jest trzy razy, potem kolejnej osoby i kolejnej. Powstaje w ten sposób choreografia. Grupa może być ustawiona w kole. Po opracowaniu całej choreografii następuje czas prezentacji innych grup.

Uwagi

W zabawie tej dzieci i młodzież wykonują czy „przejmują” gesty innych osób, w ten sposób czasami mogą doświadczyć tempa, dynamiki, jakości ruchowej zupełnie dla siebie nowej. We wspólnym wykonywaniu ruchu mogą doświadczyć przynależności do grupy. Doświadczają także pracy zespołowej i swojej w niej roli – samo ustalenie kolejności wykonywania gestów może być dla niektórych grup dużym wyzwaniem.

Jak zabawę zamienić w scenę teatralną?

Zadanie to może stać się bazą do zbudowania sceny, w której występuje bohater zbiorowy. Na przykład posłużyło do stworzenia grupowego obrazu piratów. Dzieciom zaproponowano konkretne zadania, np. jak gestem pokazać, że jest się groźnym albo jakie czynności wykonują piraci na statku? Każde z nich wymyśliło odpowiedź ruchową na wyżej opisanych zasadach zabawy. Wymyślone gesty poszczególnych osób zostały połączone przez prowadzącego w układ ruchowy. W ten sposób każde z dzieci zaprezentowało się indywidualnie, a jed-

nocześnie wspólnie stworzyły spójny obraz piratów na statku. Dodatkowo ustawienie dzieci w jednej linii i przemieszczanie się w kierunku widowni spotęgowało efekt „groźnych” piratów. Ruch dzieci był przeplatany chóralnym skandowaniem krótkich tekstów, np. szant w kierunku publiczności.

WARTO PRZECZYTAĆ

D. Gellner, *Gryzmoł*, Wydawnictwo Bajka, Warszawa 2009.

Segni Mossi, <https://www.segnimossi.net/en/>

A. Boal, *Gry dla aktorów i nieaktorów*, Cyklady, Warszawa 2014.

J. Zwolenńska, *Radosna kinezyjologia*, Wydawnictwo Kined
Joanna Zwolenńska, Warszawa 2005.

„IMPRO REFORMY”. SŁUCHAJ, BĄDŹ TWÓRCZY, BĄDŹ NUDNY, NIE BÓJ SIĘ UPAŚĆ!

Teatr improwizowany, bo takiej nazwy używa się w Polsce do trafnego określenia tej formy, świetnie sprawdza się nie tylko w pracy z młodymi adeptami sztuki scenicznej czy zawodowymi aktorami, ale jest też doskonałym treningiem dla wszystkich, którzy chcą doskonalić swoją wewnętrzną i zewnętrzną komunikację. W połączeniu z Teatrem Forum to wyjątkowo skuteczne narzędzie kształtowania wyobraźni i kreatywności, zdolności porozumiewania się i rozwiązywania problemów, a przede wszystkim rozwoju tożsamości społecznej.

Oto umiejętności, jakie można rozwijać poprzez trening improwizacji i ćwiczenia dramy:

- zdolność do budowania i poprawy relacji interpersonalnych w grupie,
- zaufanie – jest fundamentem, na którym wspiera się wszelka współpraca,
- spontaniczność,
- umiejętność przyjmowania propozycji,
- słuchanie i świadome odbieranie informacji z otoczenia,
- umiejętność opowiadania,
- komunikacja niewerbalna,
- asertywność,
- koncentracja uwagi,
- umiejętność podejmowania decyzji,
- umiejętność kreatywnego wykorzystania propozycji,
- budowanie struktury wypowiedzi/widowiska,
- zdolność kojarzenia faktów.

Wybrane przeze mnie ćwiczenia i gry stanowią podstawę do zrozumienia struktury pracy „tu i teraz”. Prowadzenie grupy to spotkanie, które jest procesem, poszukiwaniem nowego sposobu na bycie razem, na mówieniu sobie tych dobrych i mniej przyjemnych słów, na dokonywaniu wyborów i godzeniu się na ewentualną porażkę. Otwieram pudełko z twórczymi narzędziami, zachęcam wszystkich do eksperymentowania w ich stosowaniu; szukania nowych wariantów prowadzenia zajęć teatralnych i lekcji w szkołach.

1. Alfabet w kole

Cel: rozwój koncentracji uwagi, uważności, współpracy, umiejętności opowiadania.

Wszyscy stoją w kręgu. Jeden gracz zaczyna, mówiąc „A” w kierunku drugiej osoby. Ta jak najszybciej mówi „B” w kierunku kolejnego uczestnika. I tak dalej. Jeśli pracujesz z dużą grupą, możesz podzielić ją na dwa zespoły, np. drużynę czerwoną i drużynę niebieską i sprawdzić, która z nich szybciej osiągnie „Z”.

Wariant:

Każdy gracz może zmienić regułę z A-Z na 1-10 i odwrotnie.

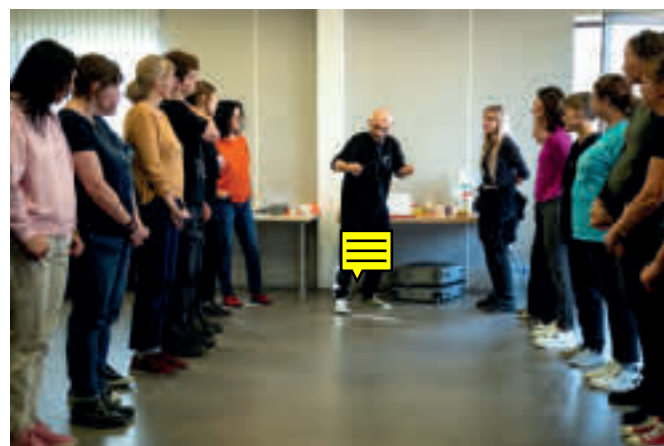
2. Drzwi – na dwóch graczy

Cel: rozwój umiejętności opowiadania, słuchania, komunikacji niewerbalnej, tworzenia prostych charakterów postaci, budowanie przestrzeni teatralnej.

Dobre ćwiczenie na umiejętność budowania przestrzeni. Uczestnicy dzielą się na dwie grupy. Stają naprzeciw siebie w dwóch rzędach, tworząc tym samym pary. Jedna para przygotowuje jedno ćwiczenie, pozostałe osoby oglądają, następnie występuje kolejna para itd. Gracz pierwszy (z pary) spontanicznie wchodzi przez wyimaginowane drzwi i pantomimicznie nakreśla miejsce czy okoliczności. Gdy drugi gracz wpadnie na pomysł, co to może być za przestrzeń – „wkracza” do niej i inicjuje dialog sugerujący miejsce, określając go werbalnie. Gracz pierwszy odpowiada, potwierdzając jego domysły lub wyprowadza go z błędu. Tak kończy się scena, po czym w ćwiczeniu bierze udział następna para itd.

Wskazówki:

- na podstawie tego krótkiego dialogu uczestnicy powinni wiedzieć, co to za przestrzeń, jakie są charakterystyki graczy oraz wzajemne relacje,
- pierwszy gracz, nakreślając przestrzeń, stara się nie używać słów, może używać dźwięków.



Fot. Paweł Szymkowiak



Fot. Paweł Szymkowiak

3. Bippity bop

Cel: budowanie zespołu, rozwój koncentracji uwagi, tworzenie prostych charakterów postaci.

Ćwiczenie w budowaniu różnych form teatralnych z udziałem trzech osób. Uczestnicy stoją w kręgu, jedna osoba („kręcioł”) staje w środku – jest „wskazówką” i kręci się. Prowadzący ustala i prezentuje, co mamy „zagrać”, gdy „kręcioł” wskaże uczestnika z kręgu: np. samochód (dwa koła i szyba z wycieraczkami), królika (dwie łapy i dwoje uszu), słonia (trąba i dwoje uszu), krowę (wymiona i dwa rogi), palmę (pień i liście z odgłosem). Gdy „kręcioł” zatrzymuje się, trzy osoby (wskazana oraz znajdujące się obok niej z prawej i lewej strony) muszą przedstawić formę, którą „kręcioł” wybierze (z wcześniej zaprezentowanych przez prowadzącego). Kto się pomyli, wchodzi do wnętrza kręgu i prowadzi ćwiczenie dalej.

4. Auto kierowca – zaufanie

Cel: budowanie zaufania w grupie / w pracy z partnerem, uczenie się współpracy.

Jeden gracz ma zasłonięte oczy, a pomieszczenie jest pełne różnych przeszkód (postaw parę krzeseł, rozrzuć różne śmieci na podłodze). Chodzi o to, by grupa, rozmawiając, przeprowadziła niewidzącego uczestnika przez pokój. Gracz z przepaską na oczach (lub po prostu z zamkniętymi oczami) jest prowadzony przez labirynt złożony z mebli i innych graczy. Jest „samolotem” zagubionym we mgłę, naprowadzanym przez „kontrolera lotów”, który musi pozostać w swojej „wieży”. Stanie na krześle poprawia widoczność kontrolerowi. „Samolot” ma również ograniczoną ilość paliwa (1-3 minuty) na dotarcie do strefy lądowania (czyli do „wieży”). W tym czasie może dwa razy „otrzeć się” o przeszkody. Trzecie „otarcie się” lub bezpośrednie trafienie czy nadeptanie na przeszkodę powoduje „katastrofę lotniczą”. Uczestnicy – „samoloty”

mogą obchodzić przeszkody, przechodzić nad lub pod nimi. „Samolot” może lecieć tylko prosto albo zmieniać kierunki. Wskazówki muszą być podawane z perspektywy pilota. To dobre ćwiczenie dla pewnego siebie reżysera.

5. Zwierzę – kolor – you

Cel: zaangażowanie do jednoczesnego działania i współpracy wszystkich uczestników, ukazanie znaczenia podzielności uwagi, dbałości o siebie wzajemnie i odpowiedzialności za innych podczas gry oraz starannej i konkretnej komunikacji pomiędzy osobami biorącymi udział w zabawie.

Problem z grą „Zwierzę, kolor, you” mamy tylko jeden. Jest niezwykle angażująca, wymagająca podzielności uwagi, współpracy; zabawna, integrująca i bardzo prosta do przeprowadzenia, ale niestety trudno ją opisać. „Zwierzę, kolor, you” składa się z kilku etapów. Na początku grupa ustawia się w kręgu i każdy uczestnik przydziela wybranej przez siebie osobie „pseudonim” (hasło wywoławcze) z dowolnej, uzgodnionej wspólnie kategorii (np. zwierzęta, kolory, postaci filmowe itd.). Następnie, gdy każdy ma już przydzielone hasło wywoławcze, wszyscy zapamiętują, kto kogo wywołuje, jakim hasłem i w jakiej odbywa się to kolejności. Grupa stara się to utrwalić, powtarzając ustalony schemat kilkakrotnie, włączając do tego nowy element, jakim jest piłeczka, którą rzucamy jednocześnie z wywoływaniem hasła do kolejnej osoby. Piłeczka towarzyszy wywołaniu następnego uczestnika, ale jej użycie wymaga dodatkowo kontaktu wzrokowego, skupienia na kimś uwagi, staranności rzutu. Całość – powtórzona kilka razy – zaczyna tworzyć działający mechanizm. I tu dopiero zaczyna się prawdziwa zabawa.

Powyższy opis, jakkolwiek pozornie złożony, w rzeczywistości przedstawia prosty i zabawny sposób wprowadzenia struktury – również prostej, bo polegającej na rzucaniu do siebie piłki i jednoczesnym wywoływaniu się ustalonymi hasłami; z tym, że w konkretnie ustalonej kolejności. Gra zaczyna wchodzić na wyższy poziom, gdy takich struktur wprowadza się stopniowo coraz więcej i wszystkie funkcjonują jednocześnie. Kiedy uczestnicy przerzucają się nie jedną, ale dwiema, czterema piłeczkami – a nawet większą ich ilością – i jednocześnie wywołują się hasłami w kilku różnych kategoriach, całość zaczyna wymagać większej zręczności, skupienia i prób komunikowania się ze sobą w coraz większym chaosie panującym dookoła. Ostatecznie, gdy udaje się tak wiele elementów ze sobą połączyć i choć

przez chwilę sprawić, że cały mechanizm działa, a piłki rzadko spadają na podłogę, satysfakcja i integracja grupy potrafią być ogromne.

6. Jestem drzewem

Cel: budowanie postaci, tworzenie między nimi relacji, rozwój wyobraźni, ćwiczenie kreatywności i elastyczności myślenia, budowanie zaufania i współpracy.

Gra dla większej ilości uczestników, sprzyjająca dynamice i bardziej złożonym scenom. Na początku wszyscy ustawiają się w szerokim kręgu, co pozwala na swobodny ruch i interakcję. Jedna osoba wychodzi na środek i mówi: „Jestem drzewem”, następnie przyjmuje pozę drzewa. W zależności od wyobraźni i inwencji może stać wyprostowana z rękami uniesionymi do góry, imitując gałęzie, lub może przyjąć bardziej subtelną, spokojną postawę, przypominającą drzewo zimą.

Do osoby na środku dołączają kolejno uczestnicy, którzy proponują swoje role i mówią, kim są w kontekście tej sceny, np. „Jestem drwalem”, „Jestem jabłkiem” itd. Każda z nich wchodzi w interakcję z poprzednimi i tworzy obrazek, który rozwija całą scenę. Na tym etapie gracze uczą się nie tylko wymyślać postacie, ale także wykorzystywać przestrzeń do tworzenia relacji między sobą. Po tym, jak dwie osoby dołączyły do sceny, osoba, która rozpoczęła grę (czyli ta, która jest „drzewem”), wybiera jedną z nich, mówiąc: „Biorę...”, np. „Biorę jabłko”, po czym obie opuszczają wnętrze kręgu.

Rozpoczyna się nowa scena. Do pozostałej w kręgu osoby, która staje się nowym bohaterem, dołączają kolejne, tworząc następną kompozycję. Zakładając, że pozostał „drwal”, to teraz wciela się on w inną rolę i może powiedzieć np. „Jestem tartakiem”, przyjmując odpowiednią pozę. Wówczas gra rozwija się dalej, przyciągając nowe kreacje, np. „samochód wywożący drewno z tartaku” i „psa przebiegającego przed samochodem”, dynamicznie zmieniając sytuację. Po dołączeniu dwóch osób „tartak” mówi: „Zabieram...” i wybiera między „samochodem” a „psem”. Osoba, która pozostaje staje się nową postacią, do której dołączają kolejne.

Sceny mogą się komplikować i rozrastać poprzez wprowadzanie nowych elementów, ilości osób-ról oraz modyfikację reguł. Ostatecznym celem jest doprowadzenie gry do momentu, w którym postać wróci do swojej początkowej formy. Na przykład w końcowej fazie może się zdarzyć, że ktoś powie: „I jestem drzewem!” – i tak cała historia zatacza koło.

WARTO PRZECZYTAĆ

- A. Boal, *Gry dla aktorów i nieaktorów*, Wyd. Cyklady, Warszawa 2014.
- S. Book, *Podręcznik dla aktorów*, Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2007.
- S. Clifford, Herrmann A., *Drama. Teatr przebudzenia*, Wyd. Cyklady, Warszawa 2013.
- M. Czechow, *O technice aktora*, Wydawnictwo Akasha, Kraków 1995.
- L. Górecki, *Teoria i metodyka ćwiczeń ruchowych aktora*, COMUK, Warszawa 1985.
- Ch. Halpern, D. Close, K.H. Johnson, *Truth in Comedy: The Manual for Improvisation*, Pioneer Drama Service, 1994.
- A. Hausbrandt, *Elementy wiedzy o teatrze*, WSiP, Warszawa 1990.
- Z. Hubner, *Sztuka reżyserii*, Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, Warszawa 1982.
- S. Iłowski, *Vademecum teatru amatorskiego*, Ośrodek Kultury Wsi ZMW, Kraków 1996.
- K. Johnstone, *Impro for Storytellers*, Routledge, New York 1999.
- K. Johnstone, *Impro. Spontaniczne Kreowanie Świata*, PWST, Kraków 2013.
- K. Johnstone, *Improvisation and the Theatre*, Routledge, New York 1987.
- K. Koppett, *Techniki teatru improwizacji w programach szkoleniowych*, OEOPWP, Warszawa 2003.
- V. Spolin, *Improvisation for the Theatre*, Northwestern University Press, 1999.
- B. Toczyska, *Elementarne ćwiczenia dykcji*, Gdańskie Wydawnictwo Oświatowe, Gdańsk 2013.

OPOWIEŚCI I OPOWIADANIE HISTORII

Sztuka opowiadania historii, starsza niż teatr, jest znakomitą narzędziem do pracy zarówno z dziećmi, jak i z dorosłymi. Uruchamia wyobraźnię, rozwija słownictwo i gramatykę, wrażliwość, inteligencję emocjonalną, logiczne myślenie, poczucie sprawczości oraz wiele innych umiejętności i cech, które przydają się nie tylko na scenie. Pozwala też twórczo łączyć różne dziedziny i formy: słowo, ruch, gest, muzykę, teatr... No i może mieć szeroko pojęte działanie terapeutyczne. W poniższym skrypcie zbieram kilka wskazówek dotyczących pracy z wykorzystaniem opowieści, a także ćwiczeń/zabaw, które mogą okazać się pomocne w pracy twórczej z dziećmi, młodzieżą i dorosłymi. Właściwie każdego rodzaju materiał językowy lub pozawerbalny możemy zamienić na opowieść: przekazy ustne, bajki, baśnie, historie lokalne, osobiste i literaturę. Ja jednak skupiam się tutaj głównie na narzędziach i możliwościach, jakie dają nam baśnie – z ich językiem i strukturą. Ważne, żeby przy pracy z wykorzystaniem opowieści pamiętać (między innymi) o kilku rzeczach.

JĘZYK

Kiedy zaczynamy opowiadać, często ulegamy pokusie posługiwania się językiem „pięknym”, „barwnym”, „kwiecistym”, który okazuje się jednak zbyt literacki. To, co na papierze czyta się dobrze, w żywej opowieści nie działa, a wręcz bywa nie do wytrzymania. Język dobrej opowieści jest medium, które ma prowadzić nas – opowiadających – i słuchaczy przez wydarzenia i emocje. Jest często dużo prostszy, niż byśmy chcieli. Ważniejsza jest prostota i trafność doboru słów niż ich kwiecistość.

OBRAZY

Opowiadając, myśl o tym, żeby tworzyć obrazy. Nie zdania. Sekwencje obrazów, dzięki którym słuchacz odnajdzie się w świecie kreowanym przez opowiadacza, bo one dają poczucie „bycia obecnym” w historii i jej zdarzeniach.

ZMYŚŁY

Żeby obrazy działały, powinny być zakorzenione w tym, co jest naszym bazowym doświadczeniem – w odczuciach zmysłowych. Jeśli chcemy oddać atmosferę, nastrój, emocje – odniesienie do zmysłów działa dużo lepiej niż pojęcia pozornie proste i znane, ale abstrakcyjne.

METAFORY

Metafory w opowieści (np. kamienny chleb, żelazne trzewiki, serce z kryształu) mogą pojawiać się jako coś, co po prostu jest. Czemu nie trzeba tłumaczyć w żaden racjonalny sposób. Co wydarza się i jest naprawdę. Zmysłowe, materialne, bardzo

konkretne. Dzięki nim stwarzamy słuchaczowi możliwość rozumienia pozalogicznego, nieintelektualnego oraz bardzo indywidualnego, osobistego przeżycia.

STRUKTURA

Niezależnie od tego, czy tworzymy baśń, czy opowiadamy historię prawdziwą, każda opowieść potrzebuje swojej struktury, ponieważ to struktura głównie nadaje jej dynamikę. Dlatego tworząc opowieść, warto zwrócić uwagę na to, gdzie i jak się zaczyna, gdzie ma momenty zwrotne, przełomy, kulminacje i jak się rozwiązuje. Chodzi o to, żeby zadbać o dynamikę i balans zarazem – czyli na przykład o to, żeby wstęp był krótszy lub bardziej zwarty od momentu kulminacyjnego, kluczowego, żeby rozwijać te elementy, które prowadzą historię naprzód.

SENS

Nawet najpiękniejsze słowa są niepotrzebne, jeśli gdzieś umknie nam sens. Dlatego osią myślenia o opowieści powinno być pytanie: „o czym opowiadam i po co to opowiadam”? Od niego można wyjść i do niego dobrze jest wracać na każdym etapie. Odpowiedź na nie może się oczywiście zmieniać w trakcie pracy – ale nie można o nim zapomnieć. Sens – czyli to, o czym właściwie chcemy opowiedzieć – będzie miał wpływ na to, jakie obrazy stworzymy, jakich metafor użyjemy, na co położymy nacisk.

To oczywiście są pewnego rodzaju skróty. Każdy z powyższych tematów można rozwinąć na wiele sposobów i przyglądać mu się z różnych perspektyw, ponieważ ostatecznie to opowiadacz jest „stworcą” i ma wolność. Chodziłoby jednak o to, by korzystać z niej jak najbardziej świadomie – dla dobra opowieści, słuchaczy i własnego.

PROPOZYCJE ĆWICZEŃ, ZABAW I SPOSOBÓW PRACY

Ilu opowiadaczy i ile rodzajów opowieści – tyle możliwości i sposobów pracy. Poniżej opisuję kilka ćwiczeń, zabaw i sposobów rozwijających zarówno umiejętności związane z opowiadaniem historii, jak też stanowiące sposoby pracy z opowieścią. Można je wykonywać jako zupełnie osobne, niepowiązane ze sobą ćwiczenia, można też użyć ich jako jednego ze sposobów na tworzenie opowieści. Każde z nich można (a nawet należy) dostosować do potrzeb i specyfiki grupy, z którą pracujemy.

1. DOPOWIADANIE / MISTRZOWIE SZCZEGÓŁU

Nie wszystko musimy opowiedzieć. Ale wszystko – każdy detal – powinniśmy mieć, jako opowiadacze, wyobrażony.

Sami dla siebie i dla wewnętrznej spójności naszej historii. To ćwiczenie można przeprowadzić na dwa sposoby – w grupie i w parach.

Wersja w grupie (służy bardziej rozwijaniu wyobraźni)

Uczestnicy siedzą w kręgu. Prowadzący mówi, co/kogo będziemy opisywać. To może być osoba, przedmiot, miejsce, element pejzażu. Zaczynamy od jednego słowa – na przykład: kobieta, książka, dom, las... Każda kolejna osoba dodaje jedno słowo (lub jedną cechę). Prowadzący (lub ktoś wyznaczony) zapisuje kolejne słowa/cechy na dużej kartce papieru. Można się umówić na jedną, dwie lub trzy rundy lub prowadzić tę zabawę do momentu stworzenia pełnego (w poczuciu grupy) obrazu postaci, przedmiotu czy miejsca.

Przykład:

Kobieta / stara / siwa / w chustce / bez butów / z jednym okiem / to jedno oko ma niebieskie / ma wielkie stopy... etc.

Wersja w parach

Każda z osób wymyśla postać, przedmiot lub miejsce, które chce stworzyć i opisać (można je też w postaci pojedynczych słów zapisać na karteczkach i losować – to się dobrze sprawdza w pracy z dziećmi).

Jedna osoba zaczyna opisywać to, co sobie wyobraża, zaś druga z pary dopytuje, dzięki czemu opowiadający musi doprecyzowywać swój opis.

Przykład:

Osoba 1: to jest kobieta, stara, zgarbiona i siwa.

Osoba 2: w co jest ubrana?

Osoba 1: ma spódnicę, sweter i chustkę na głowie.

Osoba 2: a z czego jest ta spódnica?

Osoba 1: z wełny.

Osoba 2: a w jakim jest kolorze? I czy jest długa czy krótka? etc.

Potem uczestnicy zamieniają się rolami.

Tu jedna uwaga: zadawanie pytań, wbrew pozorom, nie jest proste. Dlatego wprowadzeniem do tego ćwiczenia może być wspólne zastanowienie się nad tym, jakich szczegółów i jakich pytań potrzebujemy – o kolory, materiały, faktury, zapachy, o przestrzeń, posturę, sposób poruszania się, tembr głosu... Można też kwestie pomocnicze spisać na dużej kartce, do której wszyscy uczestnicy mają dostęp i mogą na nią zerkać.

2. ABSTRAKCJA vs. METAFORA

W opowieści metafory działają lepiej, niż pojęcia abstrakcyjne. A metafory i obrazy działają najlepiej w oparciu o zmysły.

Zamiast powiedzieć, że pewna dziewczyna musiała długo szukać swojego ukochanego, że była zmęczona i było jej trudno – baśń mówi nam o tym, że zanim go odnalazła, schodziła dziewięć par żelaznych trzewików i zgryzła dziewięć chlebów kamiennych. Oczywiście nikt nie zabroni nam powiedzieć, że ktoś był bardzo smutny, jednak dużo wyrazistsze będzie dla słuchacza zdanie, że ktoś płakał tak, że z jego łez powstało jezioro... W sposób metaforyczny można przedstawić wiele rzeczy, ale skupmy się na emocjach i przeżyciach.

Do tego ćwiczenia możemy podzielić uczestników na małe grupy (3-4 osobowe).

Na kartce wypisujemy na przykład: smutek, lęk, spokój, ulgę, gniew, obłąd – najlepiej tyle haseł, ile mamy grup. Każda grupa losuje dla siebie hasło.

Wersja 1: pejzaż, kraina lub miejsce

Każda z grup próbuje wyobrazić sobie wylosowaną emocję/stan jako krainę lub miejsce. Można podpowiadać uczestnikom, żeby myśleli o kolorach, temperaturze, o tym, czy jest gorąco czy zimno, wilgotno czy sucho, płasko czy górzyste, czy coś tam rośnie czy nie (a jeśli tak, to co), czy są jakieś charakterystyczne, znaczące elementy pejzażu.

Wersja 2: przedmiot

Tu każda z grup wymyśla przedmiot będący metaforą danej emocji czy stanu. Przedmiot będący metaforą różni się od typowego dla baśni przedmiotu magicznego. Możemy oczywiście powiedzieć, że bohater dostał pudełko, które sprawiało, że zawsze był smutny. Ale wówczas mówimy o przedmiocie magicznym, nie metaforycznym. Natomiast jeśli na piersi nosi kamień, który z każdym krokiem staje się cięższy albo niesie ze sobą wiadro słonej wody, które zawsze jest pełne, choćby próbował tę wodę wylewać – wówczas mówimy o przedmiocie metaforycznym.

Wersja 3: bohater/ka

Każda z grup wymyśla jakiś rodzaj przemiany, której ulega bohater, przemiany będącej metaforą. Na przykład (zostańmy już przy smutku) – jeśli bohaterką opowieści jest piękna, czarnowłosa dziewczyna, to mogą jej pobieleć włosy, jej oczy staną się białe lub przeźroczyste jak woda. Jeśli zamiast smutku będziemy szukać tego, co oznacza gniew – włosy mogą jej płonąć. Przemiany powinny być zupełnie nierealistyczne, jakkolwiek w opowieści są zupełnie realne. Nic nie jest „tak jakby”, tylko jest naprawdę. Chodzi też o to, żeby przemiana dotyczyła w jakiś sposób ciała bohatera/ki – i z tym ciałem może stać się wszystko. Komuś wyrośnie garb, komuś skrzy-

dła, ktoś porośnie futrem, inny stanie się przeźroczysty lub będzie miał w piersi dziurę zamiast serca.

W pracy z dziećmi takie ćwiczenia dobrze się sprawdzają, jeśli uczestnicy mogą te krainy, przedmioty i bohaterów rysować, a potem opowiadać o tym, co narysowały.

3. „ZAWIĄZYWANIE” OPowieŚCI

W tym ćwiczeniu uczestnicy pracują w niewielkich grupach. Osoba prowadząca przygotowuje trzy pudełka (koszyki, woreczki) z hasłami do losowania – każde z nich zapisane jest na osobnej, małej karteczce.

W pierwszym pudełku są BOHATEROWIE (chłopiec, dziewczynka, staruszka, rybak, królowa, sierota, szewc etc.). W drugim – MIEJSCA, czyli świat, w którym zaczyna się opowieść (pałac, chatka, las, kraina mlekiem i miodem płynąca, brzeg morza, góry, miasto etc.). W trzecim zaś są jakieś WYDARZENIA (tzw. małe katastrofy), które pchają bohatera/kę do działania (niezwykły sen, zła macocha, napad rozbójników, zgubienie czegoś ważnego, informacja o tym, że król szuka śmiałków, nuda, spotkanie z jakąś niezwykłą istotą lub człowiekiem etc.).

Zadaniem każdej z grup jest ułożenie początku opowieści, w którym przedstawiają bohatera/bohaterkę, świat, w którym się znajdujemy (w którym opowieść się zaczyna), czyli punkt wyjścia, taką sytuację, która poniekąd, w świecie tej opowieści – była od zawsze. A także takiego wydarzenia, które popycha bohatera do działania, „wysyła” go w świat. Bohaterów do działania często popycha jakaś mniejsza lub większa katastrofa, czyli konieczność, coś, na co nie mają wpływu (pojawia się smok, płonie dom, ktoś umiera lub choruje...). Czasami jednak motorem bywa ich ciekawość lub jakieś własne, wewnętrzne pragnienie lub potrzeba (chcą wiedzieć, gdzie jest ich szczęście, co oznacza sen, który im się przysnił, czy istnieje kraina, w której nikt nie jest smutny etc.).

4. SKARB, O KTÓRYM NIE WIEMY

W ćwiczeniu przyglądamy się bohaterowi/bohaterce naszej opowieści. Jakie są jego mocne, a jakie słabe strony? Nieraz to, co świat wokół uważa za jego/jej słabość (uczciwość, dobre serce, pogoda ducha, łagodność, jakaś umiejętność pozornie bezużyteczna) okazuje się skarbem i zasobem, dzięki któremu zmienia się tok opowieści. Często też bohater albo nie zdaje sobie sprawy, że daną moc posiada, albo nie uważa jej za coś istotnego – do czasu. Skarb, o którym nie wiemy określa nam przemianę, jakiej doświadcza sama postać podczas opowieści.

To ćwiczenie można wykonać w grupach lub indywidualnie.

- Każdy z uczestników dostaje kartkę, którą dzieli linią na połowę; na linii można napisać dużymi literami słowo „ALE”.
- Następnie wymyśla lub losuje bohatera/kę (można wykorzystać karteczki z postaciami, podobnie jak w ćwiczeniu dotyczącym zawiązywania opowieści).
- W lewej kolumnie wypisuje trzy jego cechy, ewidentne i raczej negatywne, np. mały, słaby, biedny.
- W prawej kolumnie wypisuje trzy cechy, które są „skarbem”, ukrytym zasobem, siłą bohatera/ki, np. rozumie mowę zwierząt, ma dobre serce, pięknie tańczy.

Następnie zadaniem każdego z uczestników jest wymyślenie króciutkiej przygody, w której ten ukryty skarb się objawia i okazuje się prawdziwą mocą.

Przykład:

Bohater – chłopak, który jest biedny, nic nie ma, a do tego jest słaby i chudy. Potrafi za to grać na flecie, choć wszyscy uważają, że to głupota, bo powinien umieć drewno rąbać, liczyć, pisać albo walczyć. Oprócz tego jest dobry i lubi się śmiać. W lewej kolumnie zapisujemy zatem: biedny, słaby, chudy. W prawej: pięknie gra na flecie, dobre serce, śmiech. Przygoda: w mieście, w którym mieszka chłopak pojawia się smok (albo inny potwór). Nikt nie może go pokonać. W końcu bohater się z nim mierzy. Uśmiech i poczucie humoru dodają mu odwagi. Jednak nie potrafi walczyć, nie umie szybko uciekać, wyciąga więc flet i zaczyna grać. Bestia albo zasypia, albo zaczyna tańczyć, albo opadają z niej łuski i zmienia się w piękną królewnę... Dobre serce sprawia, że chłopak, choć ma przy sobie sztylet, bestii nie zabija.

5. DROGA

Baśnie lubią potrójność. Trzy przygody, trzy wyzwania, trzech napotkanych po drodze przyjaciół... Tak oczywiście wcale nie musi być, ale wyobrażając sobie lub też wymyślając drogę bohatera/ki, możemy z tej potrójności skorzystać. To ćwiczenie jest rozwinięciem poprzedniego.

Prowadzący przedstawia postać:

- mówi, kto to jest (chłopak, dziewczyna, złotnik, rybak, królowa etc.),
- jakie ma cechy i ukryty skarb (patrz ćwiczenie powyżej),
- jaki jest jego/jej cel obiektywny (pokonać smoka, zdobyć królewnę, uratować chorego przyjaciela, odnaleźć skarb etc.).

Uczestnicy w grupach wymyślają trzy przygody/przeszkody/wyzwania, którym bohater/ka musi sprostać. To może być

wejsście na wysoką górę, przepłynięcie rzeki, odgadnięcie zagadki, rozśmieszenie ponurego karła etc. Trzecia przygoda powinna być przełomowa i prowadzić do rozwiązania, finału opowieści.

6. MAPA OPOWIEŚCI

Opracowanie mapy opowieści jest jednym ze sposobów na porządkowanie historii, a także jej zapamiętywanie. Można go używać zarówno do pracy z tekstami już gotowymi (znanymi baśniami, historiami, które w jakiś sposób mamy dane), jak też do strukturalizowania tych, które sami kreujemy. Sposobów tworzenia map opowieści jest wiele, tutaj proponuję jeden z nich. Historię, którą zapisujemy na mapie w jakiś sposób już znamy – albo ją sobie opowiedzieliśmy, albo wymyśliśmy. Pracując nad mapą, posługujemy się prostymi, schematycznymi rysunkami, piktogramami oraz słowami/hasłami kluczowymi. To oznacza, że do każdego obrazka możemy dodać kilka słów istotnych z punktu widzenia opowiadania i przebiegu historii. Poszczególne rysunki łączymy strzałkami, ponieważ tego rodzaju mapa jest zapisem toku opowieści.

Do tego ćwiczenia potrzebujemy dużych płacht papieru (flipchart albo szary papier pakowy) i kolorowych markerów. Każda grupa dostaje dwie płachty i zestaw markerów.

Na środku arkusza rysujemy nieduży krąg i w nim zapisujemy pytanie kluczowe: o czym jest ta historia? O czym chcemy opowiedzieć? Do tego pytania wracamy na każdym etapie, przy każdym kolejnym przystanku czy sytuacji, którą rysujemy – sprawdzając, czy jest zgodna z sensem opowieści.

W lewym górnym rogu szkicujemy bohatera/kę i świat, w którym opowieść się zaczyna.

Dalej kierunki i kolejność zależy od nas. Możemy rysować od lewej do prawej, po okręgu (docierając do lewego dolnego rogu), możemy wędrować w dół, a potem znowu w górę (zygzakiem)... Jak komu prościej, wygodniej i bardziej przejrzysto.

Kolejne rysunki/przystanki to:

- „mała katastrofa” – czyli to, co popycha bohatera/kę w drogę lub do działania,
- następne punkty to kolejne przygody/zmagania/spotkania,
- jeśli bohater/ka ma swoje ukryte skarby albo dostaje jakieś cudowne przedmioty – też je rysujemy,
- w lewym dolnym rogu powinno się znaleźć rozwiązanie opowieści – sytuacja finalna stanowiąca niejako lustrzane odbicie albo przeciwwagę sytuacji wyjściowej.

W tym ćwiczeniu warto pamiętać o:

- używaniu różnych kolorów markerów do zaznaczania poszczególnych warstw opowieści,

- powracaniu do kluczowego pytania,
- szukaniu słów-kluczy, słów-haseł stanowiących sedno i esencję konkretnego fragmentu czy sytuacji,
- nieprzejmowaniu się chaosem, który może się pojawić – zawsze można tę mapę przepisać na nowy arkusz papieru. Chaos i bałagan są naturalną częścią procesu.
- pamiętaniu o strukturze: świat, w którym zaczyna się opowieść → impuls, który uruchamia historię → przygody/spotkania/zmagania → przemiana bohatera/ki → finał (niosący jakiś rodzaj ulgi, lecz wcale niekoniecznie happy end).

To tylko niektóre z wielu możliwości, jakie daje nam praca nad opowieścią. Na sam koniec chciałabym tylko przypomnieć, czego (jak tonący brzytwy albo kowboj łęku siodła) może się trzymać osoba prowadząca:

- wyobraźnia nie ma granic – i to jest cudowne, korzystamy z tego,
- myślimy i rozmawiamy o tym, co funkcjonuje w zbiorowej wyobraźni jako symbole, metafory, znaki, rzeczy istotne,
- gubiąc się, wracamy do pytania „o czym chcę opowiedzieć i po co?”,
- struktura jest naszym wsparciem,
- odwołujemy się do zmysłów – są naszym najbardziej wspólnym i powszechnym doświadczeniem,
- mijamy frajdę z tego, co się wydarza w tej pracy!

CZERWONY KAPTUREK OSWAJA WILKA, CZYLI O SCENARIUSZU SPEKTAKLU SŁÓW KILKA

Gotowych scenariuszy teatralnych jest zatrzęsienie (patrz: Źródła gotowych scenariuszy). Sięgniecie po taki materiał to najprostsze rozwiązanie, gdy chcemy stworzyć przedstawienie – przy niewielkim wysiłku otrzymujemy gotowy tekst, czasem opatrzone pomocnymi didaskaliami. Wystarczy taki scenariusz pobrać, zapytać o zgodę na użycie¹ i przystępujemy do pracy.

Czerwony Kapturek na surowo (grupa wiekowa 6-9 lat): Bierzemy na warsztat *Czerwonego Kapturka*, sięgamy po klasyczną wersję braci Grimmów, chociażby stąd:

<https://wolnelektury.pl/media/book/pdf/czerwony-kapturek.pdf>

Mamy tam fragmenty opisowe, które możemy przekazać narratorowi lub grupie narratorów, mamy dialogi, które dzielimy między występującymi w opowieści bohaterami. Wówczas tekst oryginalny zamienimy na zapis dramatyczny.

NARRATOR Była raz mała słodka dziewczeczka, którą kochał każdy, kto ją tylko ujrzał, a najwięcej kochała ją babcia – nie wiedziała wprost, co jej dać. Pewnego razu podarowała jej kapturek z czerwonego aksamitu, a dziewczynce tak się ten kapturek podobał, że nie chciała nosić żadnego innego, toteż nazwano ją Czerwonym Kapturkiem. Pewnego razu rzekła matka do Czerwonego Kapturka:

MATKA Oto masz, dziecko, w koszyku placek i flaszkę wina, zanieś to babci, która jest chora i słaba, i ucieszy się bardzo tym podarunkiem. Idź zaraz, póki nie ma wielkiego upału, a idąc, nie biegaj i nie zbaczaj z drogi, bo mogłabyś upaść i stłuc butelkę. Kiedy zaś wejdiesz do pokoju, nie zapomnij powiedzieć babci „dzień dobry” i nie rozglądaj się wpierw po wszystkich kątach.

CZERWONY KAPTUREK Zrobię wszystko, jak każesz.

NARRATOR Babcia mieszkała w lesie, o pół godzinki od wsi. Kiedy dziewczynka weszła do lasu, spotkała wilka. Ale Czerwony Kapturek nie wiedział, że to takie złe zwierzę i nie bał się go.

WILK Dzień dobry, Czerwony Kapturku.

CZERWONY KAPTUREK Dzień dobry, wilku.

WILK Dokąd to tak wcześniej?

CZERWONY KAPTUREK Do babci.

WILK A cóż tam niesiesz pod fartuszkiem

(...)

I do końca opowieści grzecznie podążamy za tokiem fabuły. Tego typu rozwiązanie jest dobre w pracy z dziećmi w przedziale wiekowym 6-9 lat. Oczywiście możemy lekko scenariusz modyfikować, dostosować do liczby uczestników i ich możliwości, dobrze jednak, jeśli na wczesnym etapie teatralnej edukacji młodzi adepci uczą się w oparciu o solidną i stabilną narrację.

Czy musimy jednak być niewolnikami gotowego scenariusza czy klasycznej adaptacji? Nie musimy.

Czerwony Kapturek oswaja wilka (grupa wiekowa 10-13 lat).

Możemy tekst dostosowywać do własnych potrzeb, czyli adaptować go. Adaptację warto przygotować w porozumieniu z młodzieżą. Przeczytać źródłowy tekst na głos, zainicjować dyskusję, czy podoba jej się w takiej formie, czy chciałaby coś zmienić, coś dodać lub odjąć? W ten sposób młodzi ludzie stają się współautorami scenariusza, twórczo go modyfikując; jednocześnie pokazujemy im, że teksty to nie martwe literki na kartach, a żywe, gotowe na zabawę z nami słowa.

Możemy, pozostając już przy bajce spisanej przez braci Grimm, zastanowić się wspólnie z młodzieżą, czy tę, na wskroś znaną opowieść, udałoby się wzbogacić o nowy wątek, nowe rozwiązania fabularne? Przykładowo: pojawia się pomysł na to, by ośwoić Wilka.

(...)

¹ W przypadku klasycznych bajek i tekstów autorów nieżyjących od co najmniej 70 lat, nie musimy nikogo pytać o zgodę na wykorzystanie utworu. Niektóre scenariusze, jakie znaleźć możemy w Internecie opublikowane są z uwolnieniem praw autorskich, w przypadku innych wymagana jest zgoda, o którą w kontekście działań szkolno-edukacyjnych naprawdę nietrudno – warto więc odezwać się do autora/autorki lub podmiotu ich reprezentującego.



Fot. Paweł Szymkowiak

NARRATOR Babcia mieszkała w lesie, o pół godzinki od wsi. Kiedy dziewczynka weszła do lasu, spotkała wilka. **Czerwony Kapturek** wiedział, że to złe zwierzę, ale nie bał się go.

WILK Dzień dobry, Czerwony Kapturku.

CZERWONY KAPTUREK Dzień dobry, wilku.

WILK Dokąd to tak wcześniej?

CZERWONY KAPTUREK Do babci.

WILK A cóż tam niesiesz pod fartuszkim?

CZERWONY KAPTUREK Placek i wino: mamusia piekła wczoraj, posyła więc trochę chorej i słabej babuni. **Wiem, że jesteś złym wilkiem, który skieruje mnie dłuższą drogą, tak byś mógł pierwszy dobiec do domu babci, którą zjesz. Nie musisz jednak tego robić, wilku, ja mogę cię ośwoić!**

I od tego momentu zaczyna się nowa opowieść, która podąża własnym, oryginalnym torem. Jak będzie wyglądać osvajanie wilka? Czy to się uda? Dokąd nas doprowadzi? Szukamy wspólnie z młodzieżą odpowiedzi, improwizując dialogi i spisując pomysły, na które wpadniemy, a doświadczanie mówi, że wyobraźnia młodych ludzi nie ma granic...

Oдноśnie granic – te warto przekroczyć w pracy ze starszą młodzieżą.

Wilk dealuje hejtem (grupa wiekowa 13-18 lat)

Nadal trzymamy się *Czerwonego Kapturka*. Zaczynamy jednak tekst „rozbierać” i zagłądać pod jego podszewkę. Możemy zastanowić się, o czym tak naprawdę jest ta bajka? Kim jest Czerwony Kapturek? Czy można inaczej opowiedzieć tę historię? Tu warto zajrzeć do książki Angeli Carter², w której znajdziemy zaskakującą interpretację klasycznej opowieści o dziewczynce w czerwonym nakryciu głowy. Możemy obejrzeć z młodymi ludźmi film z 1984 roku pt. *Towarzystwo wilków* w reżyserii Neila Jordana, w którym jeszcze inaczej wykorzystany jest interesujący nas motyw.

Warto też zastanowić się nad figurą wilka i uwspółcześnić tę opowieść. Kim jest dzisiejszy „wilk”? Czy jest to stosujący przemoc rówieśnik? Podejrzany influencer/youtuber? Dealer narkotykowy? A jeśli tak, to jak opowiedzieć tę bajkę współczesnym językiem? Czy możemy pokusić się o napisanie własnych tekstów? Oczywiście! W wielu młodych ludziach drzemia bogate pokłady literackich talentów, warto więc otworzyć się na to, że powstaną różnorodne formy, od wierszy, przez dialogi po piosenki czy krytyczne komentarze. Włączenie młodzieży w proces twórczy daje najczęściej niezwykle

² Angela Carter, *Piękna córka kata: opowiadania wybrane*, Wołowiec, 2023.

efekty, zapewniając szczerze zaangażowanie współtwórców scenariusza.

Jednocześnie głębsza analiza i przebudowanie klasycznego materiału pokazuje, że teksty kultury i ich znaczenia nie są raz na zawsze „ustalone”, że są otwarte na różne interpretacje, że mogą dostarczyć szkieletu, który możemy obłożyć autorską gliną fabularnych rozwiązań.

Uwaga: powyższego podziału na grupy wiekowe nie traktujmy sztywno. Być może siedmiolatki, z którymi pracujemy okażą się gotowe i chętne na kreatywną modyfikację klasycznego tekstu, z kolei starsza młodzież będzie potrzebowała kojącej pracy nad czymś gotowym i znanym, co pozwoli jej poczuć się bezpiecznie. Każda grupa ma swój niepowtarzalny charakter, jeśli chodzi o możliwości i potrzeby; warto to uwzględnić w pracy.

O tym, dokąd prowadzą ścieżki

Prócz sięgania po gotowe teksty czy znane motywy możemy też wypuścić się na wycieczkę po wesołym miasteczku³ dziecięcej wyobraźni.

Zaproponujmy bohatera, niech zacznie swe istnienie od sugestywnego imienia: Pan Bolączek Kaśliwy, Marchewiesiek czy Królewna Beznogi. Zadajmy pytanie: kim jest i co mu/jej się przytrafia?

Inna strategia: wymyślimy zabawny i pojemny tytuł, na przykład: *Siedem dziwnych przygód Dżdżownicy Katarzyny* lub *Co się zdarzyło we wtorek Niedzielnemu Rycerzowi?* Tylko tyle, podajmy tytuł lub imię bohatera/ki – nie podpowiadajmy nic, nie sugerujemy, zdajmy się na naszych małych towarzyszy twórczej pracy, z pewnością nas nie zawiodą i niejednym zaskoczą.

Albo jeszcze prościej (a jednocześnie trudniej) – zapytajmy dzieci, szczególnie te starsze i najstarsze: czy jest coś, temat, historia, zdarzenie, o których chcieliby opowiedzieć? A jeśli coś jest, a zazwyczaj jest⁴, zapytajmy, jak chcą o tym opowiadać? Wierszem? Prozą? Dialogami? Niech zaproponują teksty. Mogą je pisać samodzielnie w domu, mogą powstawać w wyznaczonych lub spontanicznie formujących się teamach, można je improwizować w trakcie zajęć i pilnie

notować. Nie jest to łatwe: szukanie kompromisów, spoiw fabularnych, właściwych środków wyrazu to żmudna, wymagająca, często jednak wdzięczna praca, której efektem, prócz interesujących opowieści, jest też wzmocnienie zespołowości grupy, jej konsolidacja.

Bądźmy zatem uważnym i wyrozumiałym wsparciem w tej twórczej drodze, pamiętając, że ścieżek może być wiele, lecz wszystkie prowadzą do lasu opowieści.

Źródła gotowych scenariuszy

W przepastnych przestworzach Internetu znajdziemy sporo gotowych scenariuszy. Poniżej przegląd najciekawszych stron.

- <https://nowesztuki.pl/katalog-ns/>
Ogromna baza z niezwykle interesującymi tekstami dla teatru dziecięcego (zawodowego i amatorskiego), od 2006 roku uzupełniana najciekawszymi sztukami polskimi i zagranicznymi. Katalog można przeszukiwać według nazwisk twórców, tytułów, ale też – co jest rewelacyjnym rozwiązaniem – poprzez kategorie wiekowe albo słowa kluczowe (kilkadziesiąt tematyzujących tagów, takich jak „miłość”, „szkoła”, „rodzina”, „bunt”, „ekologia” itd.).
- <https://www.profesor.pl/publikacje-top,29,Scenariusze>
Serwis edukacyjny oferujący cały katalog scenariuszy od lekcji biologii po taniec. Jest tam też kategoria „Zajęcia artystyczne”, a w niej wiele gotowych tekstów od adaptacji znanych opowieści po zupełnie autorskie pomysły.
- <http://www.teatramatorski.pl/ws>
Kilkadziesiąt gotowych, autorskich scenariuszy teatralnych, których użycie wymaga zgody autora/autorki (kontakty podane na stronie portalu).
- <https://www.przedszkola.edu.pl/aktualnosci/przedstawienia/>
Scenariusze przedstawień i teatralizowanych lekcji.

³ Może to być też smutna wiosieczka lub grymaśna osada.

⁴ Jeśli umiejętnie podgrzemy.

„MOJE NA WIERZCHU”, CZYLI INTERPRETACYJNE VADEMECUM

Sceniczna interpretacja tekstu to praca twórcza i indywidualna. Można ją wykonywać zespołowo, grupowo, ale efekty i rozwój dotyczą każdego z osobna. Kiedy decydujemy się na mówienie utworu innego autora niż my sami, dajemy temu tekstowi swój głos, swoją postawę, swoje doświadczenie, sposób mówienia i myślenia, swój śmiech i swoje łzy. Możemy wykorzystać znane nam techniki aktorskie: odpowiednią intonację, akcent, dynamikę, zmienne tempo czy wyrazistość mowy, ale to nie wystarczy. Najbardziej przejmujące i zapadające w pamięć prezentacje cechują jeszcze: zaangażowanie i autentyczność wypowiedzi scenicznej.

Nie ma jednego przepisu na doskonałą interpretację tekstu. Bo interpretowanie to przede wszystkim emocje. Emocje nadawcy i odbiorcy, aktora i widza. I kontekst, w którym te emocje powstają.

Zapraszam na wyprawę do zakamarków pamięci, dziecięcych wspomnień, ukrytych pragnień i zagubionych myśli. To one tworzą nasz świat, naszą indywidualną opowieść, którą przekazujemy w każdym prezentowanym tekście i występie scenicznym.

Interpretacja tekstu to wieloetapowy proces. Ważne, by każdy z kolejnych etapów przechodzić za każdym razem, przy pracy nad każdym nowym tekstem.

1. Rozumiem, co mówię

Ćwiczenie:

Można je wykonywać indywidualnie lub zbiorowo, na zasadzie dyskusji, czas ok. 15 minut. Przygotuj tekst z zaznaczonymi słowami czy zwrotami, które chcesz wyjaśnić i rozdaj uczestnikom zajęć. Dostosuj stopień trudności tekstu do wieku uczestników.

- Sprawdź, czy wszystkie słowa i zwroty, poza wybranymi do wyjaśnienia, są zrozumiałe.
- Zaznacz w tekście przenośnie, związki frazeologiczne, powiedzenia, wyrazy obcojęzyczne i wspólnie z grupą lub dając indywidualne zadania, odszukajcie ich znaczenia (np. z pomocą słownika, Internetu czy bazując na wiedzy wzajemnej).
- Zaproponuj uczestnikom stworzenie opowieści (u dzieci młodszych) lub opisanie (z dziećmi starszymi) omawianego tekstu własnymi słowami, tak aby oddać sens i treść.

Opis własnymi słowami:

<i>Ślachetne zdrowie,</i>	<i>Zdrowie, które szanuję –</i>
<i>Nikt się nie dowie,</i>	<i>Nie dowie się tego nikt,</i>
<i>Jako smakujesz,</i>	<i>Jak bardzo jesteś ważne</i>
<i>Aż się zepsujesz.</i>	<i>dopóki Cię nie zabraknie.</i>

(„Na zdrowie” J. Kochanowski)

2. CO chcę powiedzieć?

Tu już wchodzimy nieco głębiej – nie chodzi o konkretne słowa, ale emocje i uczucia, które tekst wywołuje w mówiącym i w słuchaczu. Odpowiemy na pytania: jakie emocje chcesz przekazać? Jakie emocje tekst wywołuje w tobie?

Ćwiczenie

Każdy z etapów ćwiczenia wymaga indywidualnego przygotowania się przez uczestników – ok. 5 min – i prezentacji. Ćwiczenie przeprowadzamy bez rekwizytów. Pracujemy ruchem, słowem i wyobraźnią.

Wchodzenie w rolę

1. Na początek można zaproponować każdemu indywidualnie krótkie zadanie do wykonania, polegające na pokazaniu wymienionych niżej czynności, np.

- wkładasz sweter i zapinasz guziki,
- wkładasz buty i sznurowujesz je,
- wciągasz rękawiczki o pięciu palcach,
- myjesz filiżankę, talerzyk i łyżeczkę po kawie,
- otwierasz kluczem drzwi z trzema zamkami,
- wbijasz gwóźdź i wieszasz na nim obrazek.¹

2. Dodajemy kontekst do wykonywanych czynności opisanych w punkcie 1.

Uczestnik robi to samo, ale towarzyszą mu emocje, np.

- radość,
- smutek,
- strach,
- zdenerwowanie,
- znudzenie,
- zniecierpliwienie,
- miłość,
- nienawiść,
- ból.

¹ Ćwiczenie pochodzi z książki Lidii Rybotyckiej *Gry dramatyczne. Teatr młodzieży*, Warszawa 1976.

3. Kreujemy charakter postaci. Te same czynności wykonują teraz osoby o określonym charakterze. W krótkiej scenie można dodać słowo/zdanie/krótki improwizowany tekst, odpowiadający charakterowi postaci:

- nerwus,
- flegmatyk,
- optymista,
- pesymista,
- otwarty na świat,
- zamknięty w sobie,
- dominujący,
- przemądrzały,
- podejrzliwy,
- napastliwy,
- nieśmiały,
- zwariowany.

4. Tworzymy interakcje. Łączymy uczestników w pary, określamy zawód/rolę każdej postaci, która dodaje tę rolę do poprzednich zadań, np. nerwowy policjant zapinający guziki czy flegmatyczny gwiazdor myjący filiżankę. Postaci w parach próbują zainicjować rozmowę/scenkę/interakcję.

Zastanów się, jak zmieni się (czy zmieni się) twoje zachowanie, jeśli zagrasz rolę:

W ćwiczeniu prowadzący jest animatorem – inspiruje, podpowiada, ale nie pokazuje i nie wymaga, by go naśladowano. Uczestnicy znajdują własne drogi do postaci, tworzą je na swoje sposoby, które nie podlegają ocenianiu. Każda próba interpretacji w zadaniu jest jednym z setek możliwych sposobów przedstawienia emocji/postaci/charakteru, tak samo dobrych i wartościowych. Naśladowanie kogokolwiek nie uwalnia emocji, nie rozwija i nie daje satysfakcji.

JAK to zrobić?

Przekażmy uczestnikom podstawowe zasady pracy teatralnej.

- Ćwicz dykcję.

Literatura pomocnicza znajduje się na końcu. Można też korzystać z łamańców językowych i ćwiczeń dykcyjnych dostępnych w Internecie. Ćwiczenia dykcyjne można wykonywać z nadmierną poprawnością, by jak najmocniej rozruszać aparat mowy.

- Pilnuj akcentu wyrazowego.

W języku polskim akcent pada najczęściej na drugą sylabę od końca. Są jednak wyjątki, o których warto pamiętać.

- Stosuj akcent logiczny.

Służy on wyróżnieniu treści, które są najważniejsze w wypowiedzi. Możemy akcentować wybrane słowo w zdaniu albo frazę w całości tekstu. Wymaga to przemyślenia, co jest dla nas najważniejsze, co ma zapamiętać słuchacz.

Ćwiczenie

Przygotujmy na kartkach rozbudowane zdanie i rozdajmy uczestnikom. Następnie zadawajmy pytania do tego tekstu z prośbą, by odpowiadali akcentując to, o co pytamy. Odpowiedzią jest zawsze to samo całe zdanie. Poniżej podkreślone są wyrazy akcentowane.

Przykładowe zdanie:

Moja mama wczoraj bardzo szybko zrobiła sernik z galaretką i rodzinami dla naszych gości.

Pytania:

- kto zrobił? (Moja mama wczoraj...)
- czyja mama? (Moja mama zrobiła wczoraj...)
- kiedy? (Moja mama wczoraj bardzo szybko...)
- jak zrobiła? (Moja mama wczoraj bardzo szybko zrobiła...), itd.

- Ćwicz zmianę tempa, barwy głosu, intonację.

Ćwiczenie

Przygotujmy na kartkach różne fragmenty tekstów literackich – dwa-trzy zdania, najlepiej prozą. Poprośmy uczestników, by przeczytali je w różnorodny sposób, bez powtarzania już usłyszanych propozycji:

- z radością,
- z lekceważeniem,
- ze strachem,
- z oburzeniem,
- z ironią,
- łagodnie,
- lodowato,
- ostro,
- z żalem,
- z rozmarzeniem.

UWAGA

Mówienie to ruch! Powinno być zmienne i różnorodne, musi żyć!

- Pamiętaj o pauzach.

Każdy tekst ma swój rytm, który budują nie tylko zawarte w nim słowa, ale także pauzy, momenty ciszy. Pauza dzieli

tekst na krótsze fragmenty, frazy, ale nie jest przerwą! Jest elementem wystąpienia, ma swoje znaczenie; warto zaplanować występowanie pauzy i nappełnić ją pełną milczenia treścią.

- Oddychaj!

Oddychaj podczas mówienia tekstu naturalnie, głęboko. Dłuższe zdania czy frazy podziel zgodnie z logiką utworu, by brać oddech bez zakłócania prezentacji. Możesz trenować jego długość z wykorzystaniem ćwiczeń, np. na jednym oddechu mówić:

Siedzi kura na koszyku

Liczy jaja do szyku:

Jedno jajo, drugie jajo, trzecie jajo itd. aż zacznie brakować powietrza

lub liczyć wrony – też na jednym oddechu:

Jedna wrona bez ogona, druga wrona bez ogona, trzecia wrona bez ogona itd. – aż do: *jedenasta – ogoniasta*.

W prezentacjach jednak nie chodzi o powiedzenie na jednym oddechu jak najwięcej, a o to, by oddech stał się „niewidzialny” dla słuchaczy i naturalny dla wykonawcy, by stał się tak organiczny, że nawet stres podczas występu go nie zakłóci.

- Używaj swoich emocji.

Mówienie publiczne czy występ sceniczny to ciężka praca, którą wykonuje się jako proces. I tak naprawdę nigdy się nie kończy. Nawet jeśli zamykasz pracę nad postacią, grasz premierę, to twoja rola czasem może się lekko zmieniać, w zależności od publiczności, twojego nastroju, humoru czy odmiennych okoliczności. Rośnie razem z tobą, a jeśli ty się zmieniasz – zmieni się także twoja rola.

- Twórz, a nie odtwarzaj.

Nie powtarzaj intonacji innych wykonawców, nie naśladuj ich sposobu mówienia, frazowania, pauz, wykrzykników, melodii głosu. Własną interpretację możesz stworzyć tylko TY.

Pamiętaj!

Nie da się mówić bez nadawania sensu. Każde powiedzenie czy przeczytanie tekstu jest jego interpretacją. Nawet to, w które nie wkładasz swoich emocji czy uczuć, które czytasz „na białą”, uniwersalnie.

Nie bój się eksperymentować z materiałami, nad którymi pracujesz – zwłaszcza na etapie prób! Każde podejście może pomóc odkryć w tekście to, co stanie się najważniejsze.

Ćwiczenia dykcyjne:

M. Galewska-Kustra, E. i W. Sz wajkowski, *Wierszyki ćwiczące języki*, Nasza Księgarnia, Warszawa 2019.

M. Oczkoś, *Sztuka mówienia bez bełkotania i fałunienia*, Wydawnictwo RM, Warszawa 2015.

B. Toczyska, *Kama makaka ma*, Wydawnictwo Mirex, Gdańsk 1992.

B. Toczyska, *Łamańce z dedykacją*, Wydawnictwo Podkowa, Gdańsk 1998.

B. Toczyska, *Sarabanda w chaszczech*, Wydawnictwo Podkowa, Gdańsk 1997.

B. Toczyska, *Elementarne ćwiczenia dykcji*, Gdańskie Wydawnictwo Oświatowe, Gdańsk 2010.

Literatura pomocnicza:

J. Apps, *Głos perswazji*, MT Biznes, Warszawa 2011.

B. Broszkiewicz, J. Jarek, *Teatr szkolny*, części 1-5, Wydawnictwo Europa, Wrocław 2004.

M. Dłuska, *Prozodia języka polskiego*, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1976.

M. Kotlarczyk, *Podstawy sztuki żywego słowa*, Wydawnictwo Związkowe, Warszawa 1961.

M. Oczkoś, *Abecadło mówienia*, Oficyna Wydawnicza UNUS, Wrocław 1999.

L. Rybotycka, *Gry dramatyczne. Teatr młodzieży*, WSiP, Warszawa 1976.



Fot. Paweł Szymkowiak



Fot. Paweł Szymkowiak

OSWAJAMY CIEMNOŚĆ

Zabawa możliwa do zorganizowania w okresie jesienno-zimowym. Wiek uczestników: od 5 do 8 lat.

Czas realizacji:

- z pracą plastyczną: 120 min
- bez pracy plastycznej: 80 min

Potrzebne są:

- kilka sal w domu kultury, szkole lub przedszkolu,
- nieoświetlone korytarze,
- tunele z materiału, stoliki, latarka, ekran dla teatru cieni (o wysokości przynajmniej 180 cm, im większy, tym lepszy), reflektor,
- elementy do ścieżki sensorycznej (maty o różnorodnej fakturze, woreczki z różnego rodzaju ziarnami, piasek w skrzynkach itp.),
- czarny brystol, kolorowy papier, klej, nożyczki i inne materiały plastyczne wg pomysłu prowadzącego.

Przebieg:

Ustalamy zasady z dziećmi siedzącymi w kole:

- między salami dzieci poruszają się jedno za drugim, trzymając się za koszulkę jak za ogonek,
- druga ręka pozostaje wolna – do trzymania się np. poręczą przy przechodzeniu po schodach,
- poruszamy się W CISZY, w prawie całkowitej ciemności, zwracając uwagę na wszystko wokół,
- osoba prowadząca delikatnie oświetla drogę, którą poruszają się dzieci, chwilami wyłączając całkowicie światło (w zależności od reakcji uczestników),
- jako ostatnia idzie druga osoba dorosła.

Sala nr 1

W tunelach kreta

Zza okien dochodzi odrobina światła, dzięki czemu dzieci nie poruszają się w zupełnej ciemności, co daje im poczucie bezpieczeństwa.

Uczestnicy zadania przechodzą przez tunele z materiału i pod ustawionymi w rzędzie stolikami.

Przy organizacji pamiętamy o bezpieczeństwie.

Sala nr 2

Raj dla stópek

Zadanie wykonywane boso.

Dzieci przechodzą po ścieżce sensorycznej i innych przygotowanych przeszkodach (elementy wymienione w punkcie *Potrzebne są*).

Sala nr 3

Kto to mówi?

Prowadzący dotyka ramienia kolejnych osób, które wydają dźwięki, odgłosy. Uczestnicy odgadują, kto mówił.

Sala nr 4

Kolory nocy

Dzieci stają przy oknach i obserwują, jak wygląda otaczający nas świat nocą. Zwracamy uwagę na zmianę kolorów drzew, domów, ulicy itp.

Obserwacja przyda się do wykonania prac plastycznych.

Sala nr 5

Czyj to cień

Biorący udział w zadaniu siadają w dwóch grupach, po obu stronach ekranu.

Kilka metrów od niego umieszczamy reflektor (im wyższy ekran, tym większe i ciekawsze będą cienie).

Można do tej zabawy wykorzystać muzykę.

Dzieci tworzą cienie na ekranie, zbliżając się do niego (im bliżej ekranu, tym cień będzie mniejszy i wyraźniejszy). Kto z grupy po drugiej stronie ekranu rozpozna koleżankę albo kolegę, podchodzi przywitać się z jej/jego cieniem.

W zależności od wielkości ekranu zadanie wykonuje od 2 do maksymalnie 4 osób.

Ważne, by każdy mógł stać się cieniem i zostać rozpoznany.

W tym samym pomieszczeniu możemy również wykonać pracę plastyczną zainspirowaną obserwacją w sali nr 4, czyli np. „Kolory nocy”, „Świat nocą” lub „Nasze miasto nocą”. Forma w zależności od możliwości organizatora – najciekawiej wychodzą prace w technice kolażu (czarna kartka A3 lub A4 jako tło, pastele olejne, biała kredka, kolorowy papier, nożyczki, folia aluminiowa, klej biurowy i magic).

Zabawa „Oswajamy ciemność” zachęca do odkrywania otaczającego nas świata, uczy radzenia sobie z lękiem przed ciemnością, zaufania, współpracy.

BLASKI I CIEŃ ŚWIATA (WYOBRAŹNI)

Jednym z największych walorów teatru cieni jest to, że uwodzi wszystkich – małych, dużych, bardzo dużych. Sprawdzą się w pracy z najmłodszymi przedszkolakami i seniorami/seniorkami. Z jakiegoś powodu wszyscy Kochają cienie i nawet bardzo proste przedstawienia cieszą się dużym zainteresowaniem publiczności. Drugim wielkim atutem tego rodzaju sztuki jest możliwość zaangażowania do niego osób, które nie lubią/wstydzą się występować. Zadań jest tutaj mnóstwo: wymyślenie historii, narysowanie storyboardu, wycięcie scenografii, nagranie dźwięków, animacja lalek... każdy znajdzie coś dla siebie! Trzecia duża zaleta jest taka, że nie potrzebujemy wielkiej sceny i tysiąca lamp, żeby zbudować niesamowity świat. Wystarczy tektura, kolorowe folijki, lampka i biały materiał. Teatr cieni da się zrobić w sali szkolnej, w oknie, w ogródku... No i ostatni argument za tą konwencją – można ją wykorzystać do... wszystkiego! W przedszkolu do jasełek albo spektaklu z okazji Dnia Babci i Dziadka – tajemnicze cienie wspaniale wpisują się w zimowe mroki.

A w szkole przyda się do:

- opowiadania baśni i legend na języku polskim,
- tworzenia pięknych lalek na zajęciach plastycznych,
- integracji grupy w ramach zajęć wychowawczych,
- rekonstrukcji wydarzeń historycznych,
- nauki... fizyki! Jak wspaniale byłoby się uczyć o tym, czym jest światło i jakie ma właściwości, robiąc świetlne, spolaryzowane kolaże!
- przybliżania koncepcji różnych wymiarów (w ramach eksperymentu można zrobić cienie 3D!),
- opowiadania o swoich emocjach...



Fot. Dorota Halberda

Słowniczek

Światło

Potrzebujemy lampki, której światło daje wyraźny cień, nawet jeśli rzucający go przedmiot jest oddalony od ekranu. Bardzo dobre są jednodiodowe ledowe lampki biurkowe. Ta jedna dioda jest bardzo ważna! Jeśli będzie ich kilka, cień stanie się niewyraźny.

Można też wykorzystać latarkę, ale ona ma zimne światło. Świetnie sprawdzi się w opowiadaniu historii o zamku, w którym straszy, ale do wyświetlania kwietnej łąki lepsze będzie ciepłe światło (czyli lampka biurkowa).

Ekran

Po latach doświadczeń doszliśmy do wniosku, że najlepsze są rolety przepuszczające światło. Nie mną się, łatwo je zawiesić, są trwałe.

Można jednak użyć wszystkiego – surówki bawełnianej, kalki, prześcieradeł...

Wielkość ekranu zależy od tego, co robimy – czy to pokazać lalkowy, czy wyświetlanie cieni dzieci.

Do zawieszania ekranów warto użyć statywów do tła fotograficznego. Są dość stabilne, lekkie w transporcie, łatwe do montażu. Można też zawiesić sznurek. Ze starszymi dziećmi spróbujemy zrobić ekrany z pudełek kartonowych i kalki papierowej.

Folijka

Cienie mogą być kolorowe; da się je uzyskać na różne sposoby, najłatwiejszym jest wykorzystanie folii do bindowania, zwanej tutaj „folijką”. W sklepach plastycznych dostępne są podstawowe kolory: czerwony, zielony, niebieski, żółty.

Teatr cieni dla najmłodszych (3-6 lat)

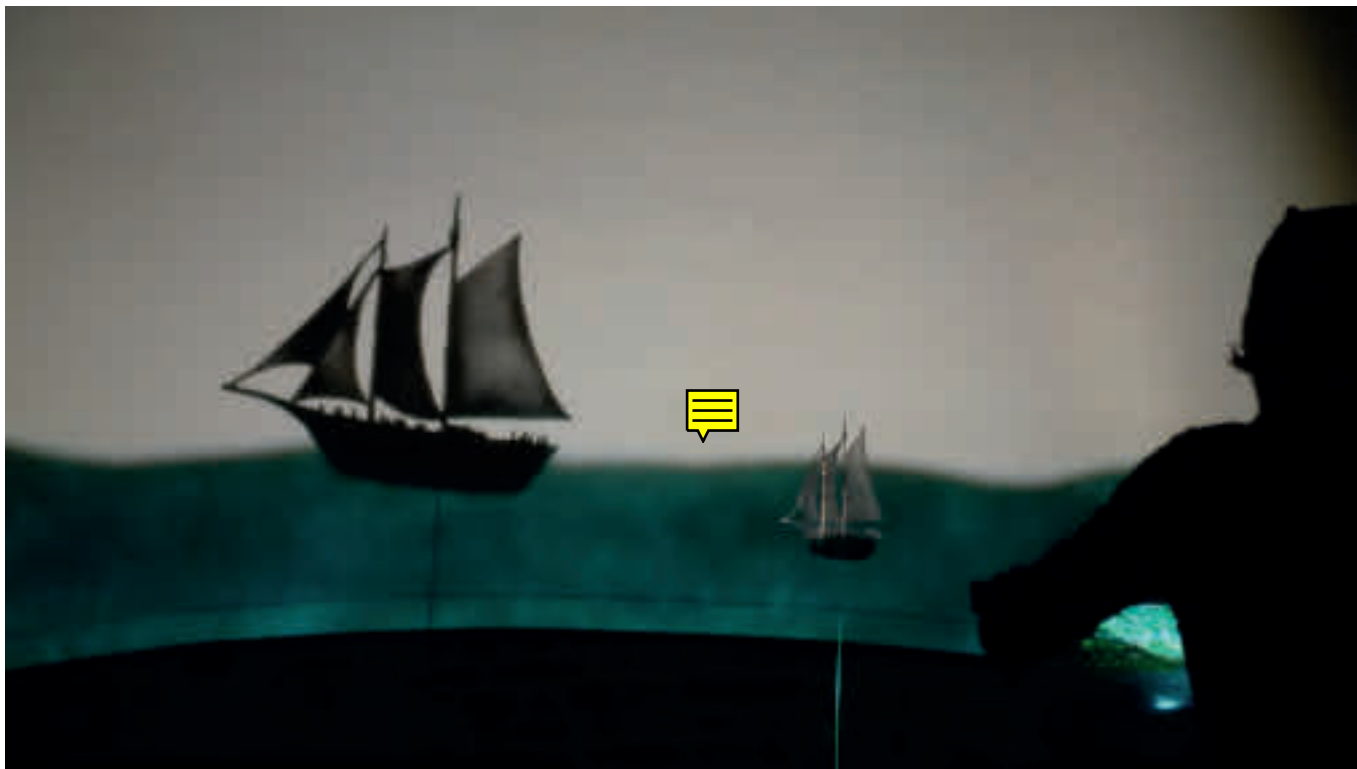
W grupach przedszkolnych zajęcia z teatru cieni można potraktować jako jednorazowe warsztaty albo wspólnie z dziećmi przygotować mikropokaz. Czasem nawet jedno spotkanie może być zakończone prezentacją!

1. Kto chce urosnąć do sufitu?

Potrzebne materiały: duży ekran (2-3 metry, lampka)

Czas trwania: 20 min

Zabawa w małe-duże. Pierwszym zadaniem jest powiększenie swojego cienia. Prosimy dziecko, żeby podeszło blisko do ekranu, twarzą do niego. Osoba prowadząca stoi trzy metry



Fot. Andrzej Pietyra

dalej, świeci lampką na dziecko. Prosimy je, by zrobiło krok do tyłu, jeszcze jeden i jeszcze jeden. Cień się powiększa.

W następnym ćwiczeniu można powiększyć malutkie przedmioty: maskotki, małe krzeselka, szklankę.

W oparciu o to doświadczenie możemy zrobić z dziećmi króciutkie etiudy:

– Jedno dziecko siedzi na krzeselku blisko światła (jest duże), drugie (jest blisko ekranu) – „znajduje się” pod krzesłem. Jedno dziecko jest wielkoludem, drugie jest malutkie.

„Wielka łapa” (czyli ręka, która jest blisko światła) głaszcze/łaskocze malutkie dziecko.

Dzieci „wskakują” do cieniowej szklanki, tam sobie „pływają w wodzie”.

2. Kto pogłaszcze wilka, kto ujeździ krokodyla?

Potrzebne materiały: wycięte z tektury lalki różnych zwierząt, lampka, duży ekran

Czas trwania: 15-20 min

Dzieci pojedynczo podchodzą do ekranu. Osoba prowadząca wyświetla na nim cienie lalek – z powodu różnicy w odległości od ekranu, cienie dzieci są małe, a zwierzątek duże. Dzieci mogą się bawić z nimi w berka, dosiadać, głaskać.

Uwaga: dzieci często odwracają głowę od ekranu, żeby zobaczyć zwierzątko. Trudno jest się przestawić na cieniowy świat. Zachęcajmy, żeby patrzyły na ekran, ale dajmy dzieciom czas.

3. Motylkowe przyjęcie

Potrzebne materiały: blok techniczny, kolorowe folijki, nożyczki, ołówki, taśma klejąca, patyczki szaszłykowe, kawałek styropianu (nieduży – taki, żeby zmieścił się w ręce).

W zależności od wieku uczestników elementy mogą być mniej lub bardziej przygotowane. Dla maluszków warto wcześniej wyciąć motylki, a zadaniem dzieci może być naklejenie kolorowych folijek. 6-latki same poradzą sobie ze zrobieniem lalek.

Warianty lalek

1. CZARNE MOTYLE – z kartki A4 bloku rysunkowego wycinamy motylka, przyczepiamy do niego patyczek szaszłykowy.
2. KOLOROWE SKRZYDEŁKA – na kartce rysujemy główkę motylka i jego korpus, nie może być za wąski – ok. 4 cm szerokości. Z kolorowych folijek (folii do bindowania) wycinamy 4 kółka i przyklejamy je taśmą do korpusu motylka. Następnie przyczepiamy patyczek szaszłykowy.
3. AŻUROWE MOTYLKI – z kartki A4 bloku technicznego wycinamy motylka, w skrzydełkach wycinamy kółeczka. Zaklejamy je kolorowymi folijkami. Przyczepiamy patyczek.
4. ZIELONA TRAWA – wycinamy gruby pasek zielonej folijki, następnie nacinamy ją pionowo tak, aby powstał cieniowy trawnik. Z boku przyczepiamy patyczki i wbijamy w styropian.

Dzieci siadają 1,5 metra od ekranu, w rękach trzymają swoje motylki. Prowadzący w jednej ręce ma lampkę, w drugiej

trawę przyczepioną do styropianu. Podchodzi do każdej osoby i wyświetla jego/jej motylka. Motylek się przedstawia / proponuje zabawę / pokazuje taniec. Czasem można wyświetlić trawę, żeby obraz cieniowy był pełniejszy.

Zadania dla starszych dzieci, młodzieży i dorosłych

1. Świat superbohaterów i superbohaterek!

Zadanie dla dzieci, które potrafią samodzielnie wycinać, albo dla grupy, która ma wystarczające wsparcie osób dorosłych. Zadanie polega na wymyśleniu, narysowaniu, przygotowaniu i odegraniu minispektaklu cieniowego.

Potrzebne materiały: blok techniczny, kolorowe folijki, nożyczki, ołówki, taśma klejąca, patyczki szaszłykowe, kawałek styropianu

Czas trwania: 90-120 min

Wiek uczestników: 7 +

Dzielimy grupę na 4-osobowe zespoły. Jeśli grupy są większe, część dzieciaków nie angażuje się w pracę, dlatego uważam, że 4 osoby to maksimum.

Zadanie nr 1 – wymyślanie historii o superbohaterach

Dzieci mogą ją narysować w formie komiksu albo opowieść. Ważne, aby na tym etapie określić, ile postaci jest potrzebnych oraz co będzie tworzyć elementy scenografii. Historie powinny być dość krótkie, nie więcej niż w 3-4 scenach. Warto, by opowieść miała rozpoczęcie (1 scena, 1 „klatka” komiksu), rozwinięcie (2, 3 scena, „klatka” komiksu), zakończenie (4 scena, ostatnia „klatka” komiksu).

Zadanie nr 2 – tworzenie lalek

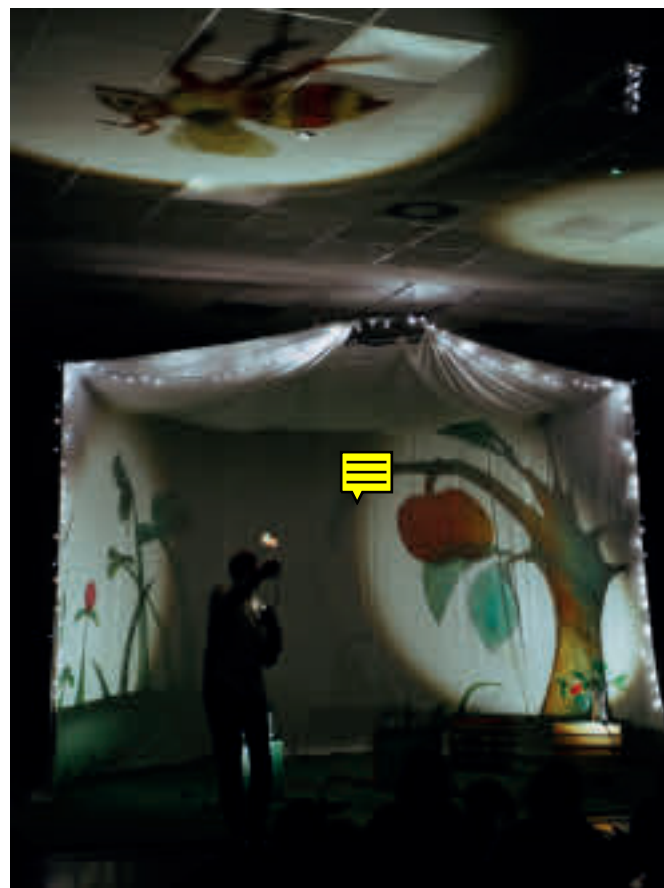
Najpierw dzieci rysują lalki-postacie opowieści i scenografię na kartkach bloku technicznego. Ważne jest, aby lalki nie były za małe. Dobra wielkość to format A5. Druga ważna sprawa – kończyny nie mogą być kreskami. Muszą mieć swoją grubość (te lalki trzeba wyciąć). Osoba prowadząca zastanawia się wspólnie z dziećmi, które elementy mogą być kolorowe.

Dzieci wycinają lalki; jeśli decydują się na kolory, doczepiają barwne folijki. Kolorowe cienie możemy wprowadzić na dwa sposoby: jeden to dodanie barwnych elementów na obrzeżach postaci, czyli np. czerwonej czapki, blond włosów, zielonych butów. Wówczas po prostu doklejamy transparentną folijkę do lalki. Drugi sposób to stworzenie formy ażurowej; np. chcemy, żeby smok miał czerwone oczy albo ryba zielone

łuski czy dziewczyna czerwoną spódniczkę. Wówczas wycinamy w lalce obszar, który ma być kolorowy i doklejamy tam folijkę. W trakcie pracy warto zwrócić uwagę na dwie rzeczy. Po pierwsze: jeśli zdecydujemy się na transparentny środek postaci (np. sukienka Kopciuszka albo płaszcz Świętego Mikołaja), to będzie widać patyczek. Po drugie: trzeba uważać, żeby w trakcie wycinania ażuru zostawić w miarę szeroki obrys lalki, by można było do niego przykleić folijkę. Na koniec przyczepiamy patyczki.

Zadanie nr 3 – pokazy

W odległości 1,5 metra od ekranu ustawiamy lampkę umocowaną na statywie lub krześle. Dzieci siadają obok lampki, na tyle blisko, żeby każde mogło dosięgnąć światła i wyświetlić swoją lalkę.



Fot. Marta Skiba

Nigdy nie ma czasu na poważne próby. Pokazy to żywioł. Osoba prowadząca może wspierać dzieci w narracji.

2. Opowiadanie historii

Potrzebne materiały: blok techniczny, kolorowe folijki, nożyczki, ołówki, taśma klejąca, patyczki szaszłykowe, kawałek styropianu, kilkanaście różnych przedmiotów – kuchennych, biurowych, ogrodowych, zabawek, które mają wyraźny ażur (sitka, stojak na książki, ażurowe krzesło) i takich, które łatwo animować. Poza tym: karteczki z wypisanymi tytułami znanych wszystkim bajek, legend i anegdot (Czerwony Kapturek, Legenda o Wandzie, Białej Damie).

Czas trwania: 90 min

Wiek uczestników: 10 +

Zadanie nr 1 – rozgrzewka

Osoba prowadząca rozkłada przed ekranem kilka wybranych przedmiotów oraz podstawowe materiały plastyczne (blok, nożyczki, taśma, folijki) i wybiera jedną historię, najlepiej znaną wszystkim bajkę, np. *Czerwonego Kapturka*.

Grupa razem zastanawia się, które ze zgromadzonych przedmiotów kuchennych bądź biurowych mogłyby wcielić się w postaci z bajki, np. łyżka z kawałkiem czerwonej folijki może być kapturkiem, nożyczki mogą być wilkiem, odwrócona szklanka domem.

Dzieci wspólnie opowiadają sobie historię.

Zadanie nr 2 – tworzenie teatralnej opowieści

Tak jak przy poprzednim zadaniu, trzeba podzielić grupę na 3 – bądź 4-osobowe zespoły, a następnie rozdać historie. Zadaniem uczestników jest opowiedzenie fabuły przy użyciu cieni i jak najmniejszej ilości słów. Starsze dzieci można poprosić o wykorzystanie muzyki. Każda grupa ma 20 minut na przygotowanie pokazu.

Zadanie nr 3 – pokaz

Grupy prezentują swoje etiudy.

Skąd czerpać inspiracje?

Niestety w języku polskim ilość materiałów jest dość ograniczona. Inna sprawa, że ze względu na wizualny charakter tego rodzaju teatru, zdecydowanie lepiej jest podglądać innych w Internecie, niż o nich czytać.

Mimo to zachęcam do zajrzenia do mojego *Vademecum teatru cieni*. Opisuję tam różne techniki cieniowe, sposoby budowy lalek, zasady animacji.

<https://www.slideshare.net/slideshow/vademecum-teatru-cieni-72712537/72712537>

Na Facebooku założyliśmy grupę Laboratorium teatru cieni, gdzie można zobaczyć przykłady różnego zastosowania tej konwencji, ładne etiudy i zdjęcia.

Również na FB zamieściłam krótkie filmiki instruktażowe:

— jak zrobić lalkę cieniową
(<https://www.facebook.com/watch/?v=265498391060460>)

— jak zrobić maskę
(<https://www.facebook.com/watch/?v=2201436376830383>)

— jak zrobić obrazek polaryzacyjny
<https://www.facebook.com/watch/?v=1477438239063464>

Na YouTube dostępnych jest sporo filmików instruktażowych:

Teatr Groteska przygotował krótki filmik jak zrobić lalki do wierszyka o dziadku i rzepce (ZŁAP GROTESKĘ W SIECI – Teatr cieni, odcinek 3)

Teatr Miejski w Gliwicach

Teatr Baj – jak zrobić teatr cieni z rąk (Teatr Baj w podróży po sieci. „Teatr cieni”)

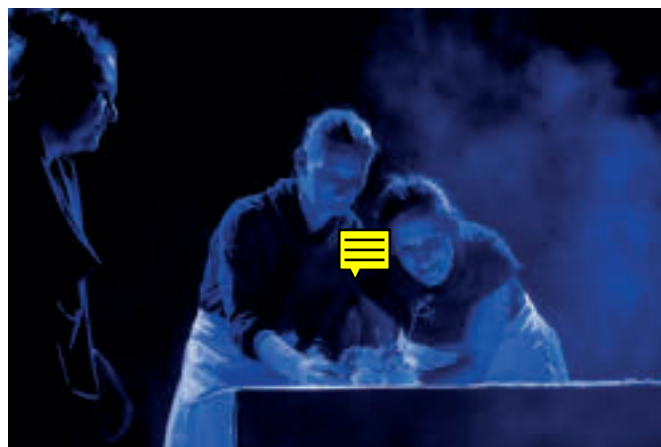
TEATR PLASTYCZNEJ METAFORY

Teatr plastycznej metafory, teatr ożywionej formy, teatr plastyczny czy teatr przedmiotu to określenia opisujące taki rodzaj scenicznej ekspresji, której ciężar spoczywa w dużej mierze na formie plastycznej, równoprawnej z aktorem występującym w tzw. planie żywym, a niejednokrotnie będącej głównym elementem tego świata. Stwarza tym samym nieograniczone przestrzenie dla rozwoju wyobraźni, budowania artystycznych metafor i stanowi doskonały pretekst do twórczych poszukiwań. Przedmiot w przestrzeni scenicznej staje się podmiotem, jego status ewoluuje z formy utylitarnej w dzieło sztuki.

Użycie przedmiotu czy jakiegokolwiek formy plastycznej pozwala na koegzystencję aktora i formy. Sprawia, że „choć mając się” za nią, możemy więcej – nabieramy odwagi, nie czujemy presji sceny czy widowni. To nie musi być tylko fizyczne „ukrywanie się” np. za maską, parawanem lub jakąkolwiek materią lalkowej formy – przedmioty stają się naszymi partnerami, częstokroć bywamy Demiurgami ich teatralnego istnienia, bierzemy odpowiedzialność za ich sceniczne życie.

Jak skonstruował wielki twórca teatru dla dzieci, Jan Dorman – „teatr ma zmuszać do myślenia”. Dziecięca wyobraźnia nadaje nieskończone sensy i znaczenia zwykłemu przedmiotom, ich zabawy asymilują przestrzeń do potrzeb zadania, które właśnie stają się wykreowanym przez nie światem. Im mniej skończona i określona w swoim plastycznym wyrazie będzie forma czy przedmiot, tym więcej znaczeń może z siebie wygenerować. Dlatego tak cennym źródłem inspiracji bywają: zawartość starej szuflady w biurku, szafka kuchennej, podniszczone graty w piwnicy czy porzucone na strychu przedmioty. Lalka, zabawka ma zapisany w sobie wyraz plastyczny – jest określonym, zamkniętym przez plastyka znakiem. Zmięta kulka papieru może być głową lalki, piłką, planetą Małego Księcia, atomem, okiem, kroplą deszczu...

Jak wprowadzić przedmiot na scenę? Mówiąc najprościej, trzeba go potraktować poważnie. Jego byt sceniczny jest równoprawny z bytem aktora, z tą różnicą, że do jego teatralnej egzystencji potrzebna jest pomoc aktora. Ale żeby tak się stało trzeba uwierzyć, że przedmioty potrafią i mogą żyć „same”. Wybitny twórca teatru animacji, Jan Wilkowski stwierdził: „Musimy przekonać studentów, że zarówno przedmioty, jak i ludzie – w perspektywie uniwersalnej – mają równe prawa. Oznacza to, że materia we wszystkich jej odmianach tworzy jedność.” Wyobraźmy sobie, że kiedy kładziemy się



Fot. Paweł Szymkowiak

spać albo wychodzimy z domu przedmioty znajdujące się w naszych szafach, szufladach czy półkach ożywają – kontynuują przerwane rozmowy, załatwiają niedokończone sprawy, śmieją się, kłócą, kochają i nienawidzą. Każdy przedmiot czyni to po swojemu – inaczej sztuce w szufladzie, inaczej ręczniki w łazience, a jeszcze inaczej narzędzia w przydomowym warsztacie. A co będzie, jeżeli wyjdą ze swoich homogenicznych przestrzeni i zaczną odwiedzać sąsiadów? Czy potrafią dogadać się między sobą? Jak muszą się czuć przedmioty w Biurze Rzeczy Znalezionych?

Spróbujmy postawić jakikolwiek przedmiot na scenie – niech to będzie krzesło, butelka, karton czy koszula. Przyjrzyjmy się im nie w ich naturalnych przestrzeniach, ale na pustej scenie, oświetlonych punktowym światłem. Wyobraźmy sobie, że taki przedmiot budzi się albo rodzi właśnie w tym miejscu. Jak mógłby się zachować? Czy ucieknie, czy będzie sam się sobie dziwił, że może się ruszać, wydawać dźwięki, kłaniać się publiczności, tańczyć? Którą częścią swojej struktury będzie się komunikował ze światem – gdzie mogą być jego oczy, czułki czy jakiegokolwiek sensory do identyfikacji przestrzeni wokół siebie? Czy i jak może wejść w dialog z innym przedmiotem, przestrzenią, człowiekiem – wszak nie każdy z nich posiada antropomorficzną budowę.

Pobawmy się teraz. Nieśpiesznie. Stańmy za przedmiotem, niech będzie na pierwszym planie. Przedmioty kochają pauzy, zmiany rytmów, kierunków poruszania. Mogą lewitować, wydawać dźwięki, transformować się. Lubią, kiedy aktor je trzyma – kiedy upadną na ziemię, przestają żyć. Zobaczmy czy ich struktura pozwala im chodzić, pełzać czy latać, wydawać dźwięki. Jakie mogą być rytmy ich ekspresji.



Fot. Paweł Szymkowiak

Poznajmy każdy z nich, zaprzyjaźnijmy się z nimi, a kiedy nam zaufają, a my zaufamy im, wspólnie stworzymy takie światy, jakich nikt nigdy nie wymyślił!

Przykłady ćwiczeń z przedmiotami

Folia malarska. To jeden z najtańszych i najbardziej wielofunkcyjnych przedmiotów do zabaw w teatrze plastycznej metafory. Po rozłożeniu uzyskuje płaszczyznę o wymiarach 4 na 5 metrów, jest niezwykle lekka, nie przepuszcza powietrza, uważamy zatem na to podczas zabaw z małymi dziećmi. Po wyjęciu z opakowania złożona jest w płaską prostokątną formę; to też jest atut do ewentualnego wykorzystania – wszak taka się właśnie może urodzić na scenie.

Przykład etiudy z folią

Wybermy fragment muzyki instrumentalnej, najlepiej o charakterze zamkniętej całości z bardzo wyraźną dźwiękową dramaturgią – świetnym źródłem inspiracji mogą być suity muzyczne grupy Pink Floyd. Posłuchajmy ich i spróbujmy na scenie stworzyć do tej muzyki kilkuminutową etiudę, w której folia malarska pełnić będzie rolę główną. Do jej animacji potrzebnych będzie minimum 4 aktorów – maksymalna liczba animatorów to taka, która pozwoli na równoczesne trzymanie przez nich folii.

Podczas ćwiczenia pamiętajmy o progresji tematów – zwinięta kostka to forma podstawowa, najmniej atrakcyjna. Rozwinięta, łapiąca powietrze jak spadochronowa czasza jest formą najpełniejszą, najbardziej wizualnie spektakularną. Destrukcja folii jest działaniem ostatecznym i nieodwracalnym, ale jednocześnie niezwykle silnym dramaturgicznie. Znakomicie wygląda folia zebrana w kłęb niczym chmura, podświetlana światłem latarki. Równie ciekawe efekty możemy uzyskać stojąc za folią i eksponując przez nią swoje ciało, dłonie czy twarz. To materiał z ogromnym potencjałem transformacyjnym, dysponujący też ciekawymi możliwościami dźwiękowymi.

Gazety. Z gazetami można wszystko. Gazeta w swojej podstawowej formie, złożona, tak jak folia malarska, zajmuje niewiele miejsca. Ale wystarczy tylko zmiąć kartkę... I tu zaczyna się nieskończona możliwość gazety jako materiału plastycznego – zmięte gazety rzucone na scenę mogą ją szczelnie zasłonić stanowiąc zarazem magiczną przestrzeń do różnorodnych działań – to może być powierzchnia innej planety, świat slumsów i śmiecio-ludzi czy gazetowych lalek. W strukturze zmiętych gazet można się znakomicie ukryć. Światło padające na taką powierzchnię jest niezwykle plastyczne, znakomicie asymiluje różne kolory filtrów. To również z ich wnętrza może wydobywać się światło. W gazetowej przestrzeni można łatwo robić korytarze czy tworzyć kopiaiste formy. Zmięte gazety intrygująco szeleszczą. Z gazety możemy w kilka sekund

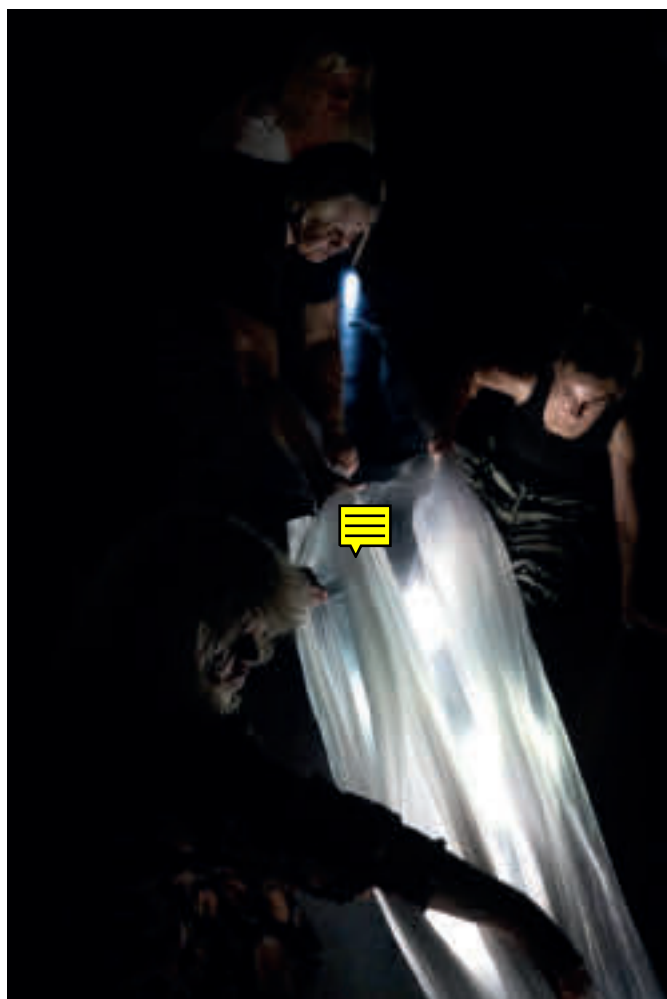


zbudować lalkę, która może być animowana, niczym lalka typu bunraku, przez trzech aktorów. Gazety to ptaki, a zmięte w kulki i kule to planety. Podwieszona do sufitu może tworzyć intrygujące płaszczyzny, kulisy, horyzont. Gazeta zmoczona wodą rozpada się, a rozdzierana krzyczy.

Przykład etiudy z gazetami

Aktorzy leżą na wyciemnionej scenie pod zmiętymi gazetami. Rozlega się muzyka, której głównym elementem jest puls, rytm – charakter dźwięków jest raczej mroczny, intrygujący. Z gazet powoli zaczynają „wyrastać” dłonie – są czerwone, zwinięte w pięść niczym nierozkwitłe kwiaty. Dłonie pojawiają się pojedynczo, nie wszystkie naraz. Zaczynają rozkwitać i poddawać się w ruchu pulsującej muzyce. Po chwili takiego

tańca między czerwonymi dłońmi „wyrasta” biała. Nie tańczy, nie pulsuje – rozwija się i po prostu jest – nieruchoma, posągowa. Czerwone dłonie zaczynają działać chaotycznie, agresywnie w stosunku do białej dłoni. Wkrótce muzyka zmienia się na groźną – z gazet podnosi się postać, która w swojej strukturze przypomina śmiecio-gazeto-monstrum. Jej ruchy są spokojne, monumentalne. Zaraz potem w stronę białej dłoni Monstrum wyciąga rękę i aktor grający tę postać zapala czerwony wskaźnik laserowy, którym świeci na białą dłoń. Ta, pod wpływem światła kurczy się i w konwulsjach znika pod gazetami. Po chwili pojawia się już jako dłoń czerwona aby następnie wspólnie z pozostałymi zacząć pulsować do muzyki z początku sceny. Monstrum znika majestatycznie pod gazetami, światło gaśnie. Muzyka jeszcze przez chwilę gra w ciemności.



Fot. Paweł Szymkowiak

Powyższe przykłady dotyczą teatru *stricte* plastycznego, w którym forma, światło i dźwięk są elementami dominującymi – aktor pełni w nich jedynie funkcję animacyjną. Jednakże działania w obrębie teatru aktorskiego, żywopłanowego też tworzą przestrzeń do asymilacji przedmiotów w celu budowania metafor, znaków i znaczeń.

Rury otulinowe. To produkt wykonany z cienkiej i lekkiej pianki służący do ocieplania i zabezpieczenia rur wodnych używanych w budownictwie. Jest znakomitym materiałem do wykorzystania w przestrzeni teatru – pozwala na tworzenie z niego różnych form i kształtów. Może znaleźć zastosowanie w budowaniu elementów kostiumu czy dekoracji.

Przykładem może być wykorzystanie tego materiału do wsparcia plastycznego inscenizacji tekstu Wiery Badalskiej *Ballada o kapryśnej Królownie*. Oto początkowy fragment tekstu:

Nie za górami
Nie za lasami
Nie tak daleko na pewno
Żył w pięknym zamku
Z kolumnkami
Król z żoną
Oraz Królowną

Etiudę można zacząć od siedzących na scenie ludzi, którzy potwornie się nudzą. Po chwili na scenę wchodzi aktor trzymający naręcz rur otulinowych, które zrzuca tuż przed nimi. Siada zmęczony na scenie. Stagnacja zmienia się w ciekawość

i oglądanie przedmiotów. Każdy z aktorów próbuje ogrywać wziętą przez siebie rurę otulinową. Po chwili wspólnie tworzą coś na kształt pejzażu górskiego – wtedy pada pierwszy wers negujący oglądany obraz: *Nie za górami!*

Aktorzy w pośpiechu tworzą formę lasu, mogą dźwiękiem imitować szum drzew. Kolejny aktor neguje i ten obraz: *Nie za lasami!* Aktorzy zniechęceni odchodzą w głąb sceny, jeden z nich, który został na proscenium woła za nimi: *Nie tak daleko!* Aktorzy razem pytają: *Na pewno?* Aktor przytakuje. Razem wpadają na pomysł i tworzą z rur kształt zamku i jednocześnie, z narastającym entuzjazmem mówią: *Żył w pięknym zamku z kolumnkami...* Po tych słowach wskazują na wybraną dwójkę aktorów i tworzą z rur na ich głowach korony, mówiąc: *Król z żoną!* Aktorzy w koronach podchodzą majestatycznie w stronę proscenium, a po chwili zza ich pleców wyskakuje aktorka, i filuternie zawiązując sobie rurę wokół pasa mówi: *Oraz Królowną!* Każda następna sekwencja *Ballady* otwiera szansę na kreatywne potraktowanie rur otulinowych, a zabawa w poszukiwanie symboliki, sensów i znaczeń w niezwykle sposób rozwija wyobraźnię, kreatywność i umiejętność zespołowego działania.

Poduszki, kołdry, prześcieradła. Genialny materiał – lekki, transformacyjny, przyjazny i bezpieczny w kontakcie z aktorem. Może posłużyć do ilustracji etiud scenicznych np. w oparciu o teksty Małgorzaty Strzałkowskiej *Wiersze, że aż strach!* **Przykładowy** wiersz Baba Jaga z za komina:

W moim domu za kominem
Baba Jaga sobie mieszka,
Jest maleńka jak guziczek
I w łupinie śpi orzeszka.
Chciałaby nastraszyć kogoś,
Bardzo groźne robi minki,
Lecz czy można się przestraszyć
Takiej tyciej ociupinki?
Płacze sobie więc cichutko,
Choć to przecież nie jej wina,
Że jest taka maciupienka
Baba Jaga z za komina.

Wyobraźmy sobie grupę dzieciaków, która układa się wieczorem do snu – czy to na koloniach, obozie czy może podczas nocowania w przedszkolu. Wszyscy ubrani w piżamy, ziewający, kładący się na zaimprowizowanych na scenie posłaniach. Wchodzi pani wychowawczyni, która mówi kilka słów na dobranoc, po czym gasi światło. I tu może pojawić się nie-

pokojąca muzyka i delikatnie świecące na niebiesko światło kontrowe przypominające poświatę księżyca. Z kołder, poduszek i prześcieradeł, a także ze świateł latarek znajdujących się w telefonach komórkowych można budować niezwykle obrazy i kształty – to mogą być potwory bądź duchy pojawiające się w wierszach, to może być także teatr cieni prezentowany na rozpostartym przez dzieci prześcieradle. Każdy z wierszy może być puentowany śmiechem, krzykiem albo wejściem Pani, która zapala światło i uspokaja przestraszone dzieci.

O wykorzystaniu przedmiotów w teatrze można pisać bez końca! Gorąco polecam oswajanie tychże w celu owocnej artystycznej współpracy. Rozejrzyjcie się teraz wokół siebie, zobaczcie jakie przedmioty znajdują się w waszym najbliższym otoczeniu: czy to jest książka, laptop, telefon, kubek z kawą, chusteczki do nosa, kwiaty wazonie, krzesło, poduszka na łóżku? Od teraz to są wasi sceniczni partnerzy, koledzy aktorzy, którzy tylko czekają, ażeby – dzięki waszej wyobraźni i pomocy – wejść na scenę i mieć swoje upragnione 5 minut. Wszak o tym od dawna marzą, czyż nie?

WARTO PRZECZYTAĆ/OBEJRZEĆ

- J. Piaget, *Mowa i myślenie dziecka*, Książnica-Atlas, Lwów-Warszawa 1929.
H. Jurkowski, *Metamorfozy teatru lalek w XX wieku*, Errata, Warszawa 2002.
H. Jurkowski, *Szkice z teorii teatru lalek*, POLUNIMA, Łódź 1993.
D. B. Elkonin, *Psychologia zabawy*, Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne, Warszawa 1984.
Z. Taranienko, *Teatr bez dramatu*, COMUK, Warszawa 1979.
P. Bogatyriew, *Semiotyka kultury ludowej*, PIW 1979.

FILMY przygotowane przez Śląski Teatr Lalki i Aktora Ateum w ramach projektu „EduAkcja – teatr wzmacnia!”:

<https://youtu.be/fnzcIoEf0Wc?si=iICSNGqUD9Ibt-UR>

https://youtu.be/pCx6SQP3R44?si=jHB5OPjzRR8_vAzO

<https://youtu.be/cHiU3Vc8eDU?si=rlg7-T6oTZC6QMut>

<https://youtu.be/ixWaGx2aAv0?si=nL6q5vl2p7stXipx>

ZUPEŁNIE ZWYCZAJNE PUDEŁKO PO BUTACH

Wiek uczestników: od 4 lat.

Materiały

- pudełko po butach oklejone w środku i na zewnątrz czarną okleiną do mebli,
- wstążka o szerokości 5 cm, o długości potrzebnej do zawiązania pudełka jak prezentu z dużą kokardą (do wersji III zabawy),
- podkład muzyczny (do wersji IV zabawy) – propozycja: Mike Oldfield *Portsmouth*.

Czas realizacji: około 15 minut w zależności od zaangażowania grupy.

Przebieg zadania

Wersja I

Dzieci siedzą na podłodze w kręgu. Osoba prowadząca (nauczyciel, instruktor) kładzie w środku koła pudełko (nie tłumaczy zasad zabawy). Z zaciekawieniem uchyla delikatnie przykrywkę i zagląda do wewnątrz. Wydaje okrzyk zdziwienia. Zamyka przykrywkę.

– Wiecie co tam zobaczyłam? To ma cztery nogi, malutki ogonek, ogromne uszy...

Dzieci zgłaszają się i zgadują.

Ten kto zgadł zagląda do pudełka i mówi, co tam zobaczył.

Zdarza się, że kolejne dziecko zagląda do środka i stwierdza:

– Tam nic nie ma...

Proponuję nie komentować i zaproponować innym dzieciom zajrzenie do pudełka.

Historia uskrzydłająca sprzed lat z grupy dzieci 6-letnich.

Po zakończeniu zabawy z pudełkiem dzieci rozeszły się do zabaw dowolnych. Po około godzinie podeszła do mnie Klaudia i powiedziała:

– Proszę pani, ja już wiem, co było w tym pudełku.

– Tak, Klaudio?

– Tam była cała nasza wyobraźnia.

Wersja II

Zaczynamy zabawę tak jak w wersji pierwszej, również nie tłumacząc zasad. Prowadząca podchodzi do pudełka i puka w wieczko. Przykłada ucho.

– Wiecie, co usłyszałam? Tam jest coś, co wydaje taki odgłos...

Uczestnicy zabawy naśladują kolejno przeróżne odgłosy pochodzące z naszego otoczenia, w tym również głosy zwierząt.

Wersja III

Zawijamy pudełko wstążką jak prezent, robiąc na wieczku kokardę. To miejsce będzie twarzą naszego pudełka.

Proponujemy dzieciom jego ożywienie.

– Moje pudełko ma na imię Tuto i patrzy na niebo.

Kierujemy pudełko kokardą-twarzą w stronę nieba. lub

– To jest Ania i lubi skakać.

Ten kto trzyma pudełko animuje je, pokazując jak skacze, zwracając uwagę na kierunek ułożenia twarzy-kokardy.

Uczestnicy wymyślają kolejne imiona i wykonywaną przez pudełko czynność.

Wersja IV – z muzyką np. Mike’a Oldfielda *Portsmouth*.

Cała grupa wyklaskuje rytm, pudełko pełni rolę wędrującego po kole bębenka, na którym dzieci grają w takt wybranego utworu. Uczestnicy zabawy wtórują temu kto gra na pudełku, wybijając rytm dłońmi na częściach ciała: udach, brzuchu, policzkach.

Można również przygotować pudełka dla całej grupy – wtedy jednocześnie grają wszyscy.

Zabawa rozwija kreatywność, uczy odróżniania fikcji od świata realnego. Zachęca do prezentowania swoich pomysłów oraz wyrażania siebie w sposób werbalny i niewerbalny.

SKRZYŃKA Z NARZĘDZIAMI. CZĘŚĆ I: LALKA TEATRALNA

Lalka teatralna – forma, która swoim sposobem działania i estetyką buduje i nadaje osobowość postaci scenicznej. Chcę zaproponować podstawową skrzynkę z narzędziami, aby przygoda w tworzenie tej formy stała się również plastyczną podróżą w teatr.

Materiały:

ołówki, kredki, mazaki, długopisy, farby, papier, nożyce, igły, nici, drut, taśmy klejące, sznurki, pistolet na gorący klej i wszystko inne, co wydaje się potrzebne.

Koncepcja

Zacznijmy od refleksji nad postacią, którą będzie uosabiać lalka. Spróbujmy wraz z uczestnikami naszych zajęć odpowiedzieć na następujące pytania: Jaki bohater mnie inspiruje? Czy jest jakiś scenariusz teatralny, do którego chcę wykonać lalkę? Czy moja postać jest bohaterem pozytywnym czy negatywnym? Jaką postać ma kreować lalka, którą wykonam? Posłużmy się wszelkimi możliwymi skojarzeniami, które warto utrwalić, zapisując w widocznym miejscu (kartka, tablica itp.).

Projektowanie

Przygotujcie papier i ulubione narzędzia do rysowania bądź malowania: ołówki, kredki, mazaki, długopisy, farby. Zaproponuj uczestnikom (dzieciom, młodzieży), aby przedstawili swoją postać w formie wizualnej, z wykorzystaniem ulubionej techniki plastycznej.

Tutaj powinna urealnić się koncepcja. Nie musi być to jeden projekt, może być ich kilka, mogą być to tylko szczegóły postaci, detale. Inspiracją do jej tworzenia może być wszystko: zdjęcia, faktura liścia, przyroda, architektura, ludzie, zasłona powieszona w oknie. Wszędzie i we wszystkim można zobaczyć twarz swojej lalki. To jest pierwsze zderzenie z materiałem, projekt będzie pewnym odnośnikiem, mapą, do dalszej pracy. Na tym etapie należy wykonać prosty rysunek techniczny, ustalając proporcję wszystkich elementów: wysokość, szerokość lalki, długość kończyn, wielkość głowy.

Materia

Lalka składa się z materii, jest bytem fizycznym i do jej wykonania będziemy potrzebowali budulca, tworzywa, z którego ona powstanie. Możliwe są dwie drogi realizacji pomysłu:

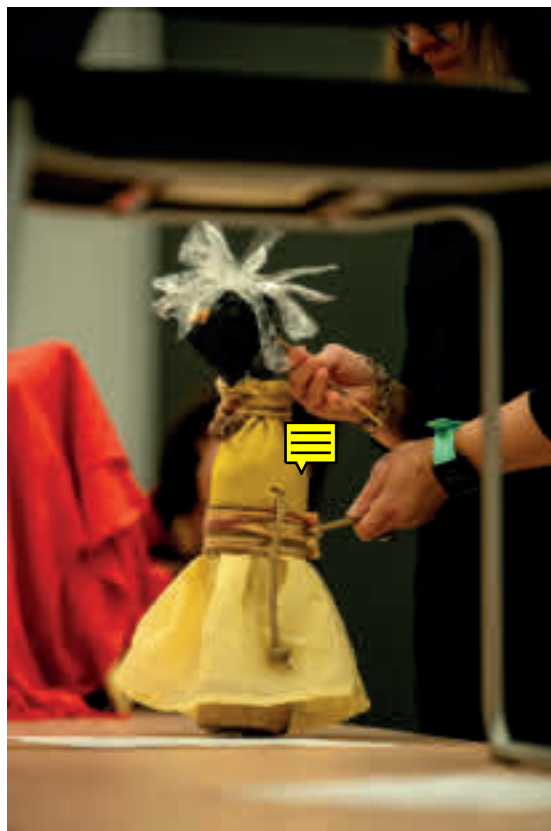
- **Pierwsza, w której wszystko może się przydać:** papier, tkaniny – do wykonania głowy i tułowia, sznurki i włóczki – do wykonania rąk, nóg, włosów; guziki,

kapsle, korale, tektura, nakrętki itp. – do wykonania szczegółów twarzy lalki.

Zbierając materiały, zastanawiamy się, do czego można je wykorzystać. W ten sposób „naturalnie czytamy materię”, która sama podpowiada, jak jej użyć. To jest sposób elastycznego podejścia do budowy lalek. Estetyka będzie się zmieniała wraz z tym, jaki materiał zastosujemy.

- **Druga droga, to bardziej precyzyjna i konsekwentna w działaniu ścieżka.** Wiedzie przez słowo „chcę”. Zbieranie materiałów jest temu podporządkowane. „Chcę głowę ze styropianu”. „Chcę tułów z gąbki”. „Chcę oczy z piłeczek pingpongowych”. „Chcę ręce z marchewki”. Estetyka i wizualna strona są mniej przypadkowe, bo są podporządkowane wyborowi tworzywa do budowy lalki.

Zaznaczam jednocześnie, że bez względu na wybór drogi, możliwe jest zastosowanie niemal każdego tworzywa, ograniczenie stanowi sama materia – jeśli jest krucha albo trudna w obróbce, nie można jej przyciąć, naciąć, wygiąć bez użycia specjalnych narzędzi.



Fot. Paweł Szymkowiak

Animacja i rodzaje lalek

Zaczynając pracę nad budową lalki, trzeba się zastanowić, w jaki sposób aktor (dziecko, młodzież) będzie ją animował. To ważne na początku pracy nad formą. Jest wiele technik lalkowych, one determinują ruch lalki. Konwencje można łączyć, ale trzeba je dostosować do możliwości animatorów/aktorów. Można wybrać z najprostszych trzech technik:

- kukła – powstaje poprzez przeprowadzenie kija przez cały tułów i głowę, swobodnie wiszą ręce i nogi, poruszanie odbywa się poprzez ruch kijem od dołu; czasami lalka potrzebuje parawanu, za którym ukrywa się aktor-animator.
- lalka stolikówka – wszystkie jej elementy, głowa, tułów, ręce, nogi są ruchome, przytwierdzane do siebie luźno. Do animowania potrzebne są przynajmniej dwa uchwyty, umieszczone z tyłu głowy i tułowia; można dodać inne uchwyty według potrzeby. Ten typ lalki jest bardzo plastyczny, z możliwością precyzyjnej animacji. Stosownie do nazwy, ta forma potrzebuje stołu, który pełni funkcję sceny (najprostszym rodzajem lalki stolikowej jest szmaciana zabawka z przymocowanymi jak wyżej uchwytami).
- lalka sycylijska – powstaje przez umocowanie kija osadzonego od góry w głowie lalki, tułów pozostaje luźno doczepiony do głowy, swobodnie wiszą ręce i nogi dowiązane do tułowia. Lalka animowana jest od góry, jej nogi stykają się z podłożem.

Technologia (wykonanie)

Wcześniejszy projekt, rysunek techniczny oraz zebrane materiały (budulec lalki) niech będą drogowskazem przy budowie lalki.

1. Rozpocznijmy od wykonania głównych elementów: uformowania tułowia/korpusu lalki, a następnie poszczególnych części, np. głowy, rąk, nóg – jeśli postacią jest człowiek; łap, ogona – jeśli postacią jest np. pies czy kot; innych części ciała – jeśli jest to postać wyimaginowana. Należy zwrócić uwagę na proporcje i ich zgodność z wcześniejszym rysunkiem technicznym.
2. Następnie poszczególne elementy należy połączyć ze sobą według klucza animacji (patrz wyżej), biorąc pod uwagę ruchomość stawów.

Zatem:

- wybierając kukłę – należy osadzić tułów i głowę na kiju, a następnie zamontować pozostałe części ciała lalki,
- wybierając stolikówkę – należy zamontować uchwyty w głowie i tułowiu lalki, a następnie połączyć wszystkie części ciała w sposób ruchomy,

— wybierając sycylijkę – należy połączyć wszystkie części ciała lalki, a następnie osadzić w jej głowie kij, tak by wystawał „do góry” i umożliwiał poruszanie.

3. Mając niemal gotową lalkę, można zająć się szczegółami: oczu, wyraz twarzy, znaki szczególne, włosy.
4. Jeżeli na projekcie lalka posiada kostium, to teraz można się nim zająć.

Oto bardziej precyzyjny przykład wykonania lalki.

Przygotuj materiały z recyklingu dostępne ze swojego otoczenia:

- 1 pudełko tekturowe po butach (albo inne podobnej wielkości),
- butelkę plastikową po wodzie 5 l (może być mniejsza),
- dwie koszulki bawełniane,
- patyk/drażek o długości min. 100 cm,
- okulary przeciwsłoneczne lub inne – korekcyjne, do komputera,
- 4 kartoniki po małym soku,
- 10 nieużywanych kredek drewnianych lub cienkich flamastrów,
- kawałek sznurka, grubszej nici, włóczki,
- papier, może być do ksero albo kartki z zeszytu, czasopiśma, opakowań itp.,
- ubrania dziecięce, koszulki z długim rękawem, spodnie, spódnicę, sukienkę, wg uznania.

Przygotuj narzędzia:

- igłę,
- mocną nitkę,
- pistolet na gorący klej,
- ewentualnie farby akrylowe: białą i mogą być podstawowe kolory,
- pędzel.

Jak wykonać:

1. Weź pustą butelkę plastikową; zginiatając ją, jesteś w stanie uformować nos, usta i oczodoły.

To jest baza głowy, jeśli potrzebujesz, pomaluj ją dwiema warstwami farby akrylowej (kolor wg uznania), jeżeli chcesz mieć stabilniejszą i bardziej trwałą formę (np. zależy ci na niezdzieraniu się farby), należy wykleić kawałkami papieru całą głowę, inne elementy można przygotować w ten sam sposób. Technika ta to papier-maché¹.

¹ Zrób papier maché <https://www.zyjpieknie.pl/zrob-papier-mache/>

Lalka Pacynka



Lalka Kukła



Lalka „Stolikowa”



Lalka Sycylijska



Proponuję przynajmniej 2 warstwy. Przygotuj do tego zadania klej – 0,5 l wody, 2 łyżki kleju wikol, 2 łyżki kleju do tapet – kleje dodajemy do wody, mieszamy, odczekujemy 15 min i klej jest gotowy do użycia.

Do następnego etapu wszystko powinno być wyschnięte i pomalowane.

2. Długi kij umieść w pudełku, przebijając je na wylot – to będzie korpus lalki. Na jednym końcu kija umieść głowę lalki, wszystko mocno przytwierdź.
3. Do korpusu (pudełka) po obu stronach ramion przytwierdź sznurki o długości rąk.
4. Na linii bioder tułowia przytwierdź sznurek o długości nóg.
5. Ubierz lalkę, wykorzystując ubranie z recyklingu. Sugeruję małe ubranka dziecięce, tak aby było łatwiej dopasować rozmiar do lalki.
6. Z małych pudełek po soku wykonaj dłonie i buty. Dłonie robimy w prosty sposób, umieszczając kredki jako palce w kartoniku; zrób to tak, żeby nie wypadały – przyklej.
7. Przytwierdź dłonie i buty do sznurków.
8. Czas na szczegóły:

- Włosy zrób z bawełnianej koszulki naciętej w paski, przyklej, formując fryzurę na głowie.
- Okulary mogą stanowić oczy, możesz również na okularach wymalować źrenice, dodać rzęsy i uszy do głowy. Od twojej fantazji zależy ostateczny wygląd formy lalkowej. Możesz użyć wszystkich materiałów, aby nadać jej charakter i niepowtarzalny wygląd.

Ostatnia myśl. Każda lalka to inny projekt i inna technologia wykonania. Warto eksperymentować, wprowadzać własne rozwiązania i pomysły do tego procesu. Powodzenia!

Warto obejrzeć

Na YT można znaleźć filmiki prezentujące sposób wykonania lalek. Oto przykłady z Teatru im. Ch. Andersena w Lublinie: Kukła

https://www.youtube.com/watch?v=a33J8Vb_0SU

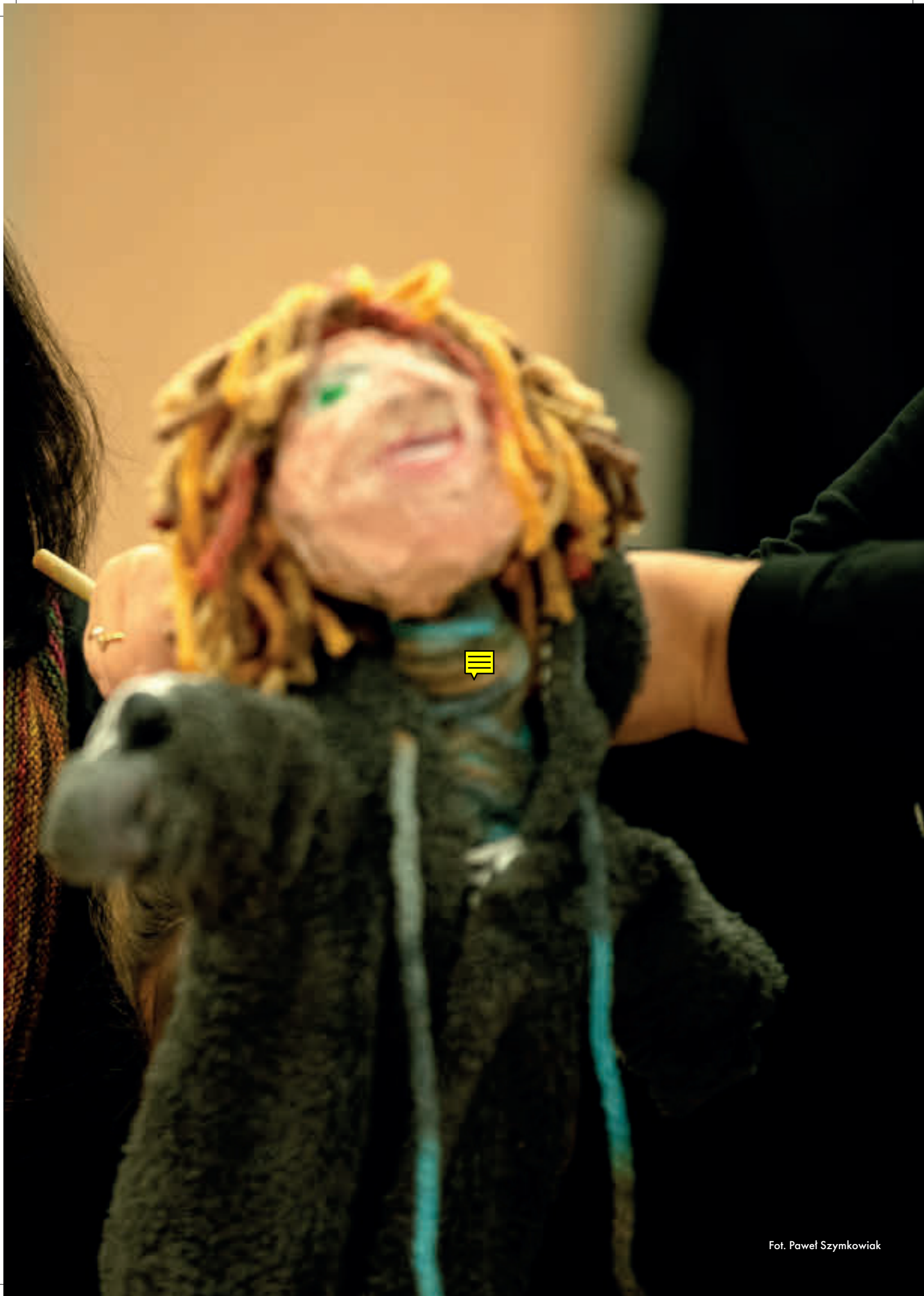
Lalka stolikowa

<https://www.youtube.com/watch?v=3gqpcUo5Qyc>

Lalka sycylijska

https://www.youtube.com/watch?v=epT_4ixytSc





SKRZYNKA Z NARZĘDZIAMI. CZĘŚĆ II: SCENOGRAFIA

Scenografia – jest tłem i kontekstem przestrzeni teatralnej, w której postać sceniczna żyje i działa zgodnie z fabułą opowieści. Najważniejsze pytania dotyczące tworzenia scenografii nie sprowadzają się do kwestii „jak?”, zwłaszcza jak ją zrobić, lecz do pytań „dlaczego?” oraz „co?": „dlaczego” scenografia jest taka, a nie inna?, „dlaczego” tak wygląda?, „co” jest fundamentem scenografii?, „co” scenografia wyraża? Wykonanie scenografii bywa wyzwaniem logistycznym. Ale będzie skuteczniejsze, jeśli otworzymy się na inne sposoby myślenia.

Koncepcja

Scenografię projektuje się i wykonuje do konkretnego scenariusza teatralnego, dramatu albo projektu reżyserskiego. Mając scenariusz, należy zdecydować ile planów scenograficznych (to miejsce, gdzie toczy się akcja przedstawienia, np. dom Kopciuszka, sala balowa, chatka Baby Jagi itp.) będzie potrzebnych, aby daną historię spójnie opowiedzieć. Projekt scenografii jest ściśle związany z miejscem akcji scenicznej w klasycznych technikach teatralnych. Można z góry założyć również, że budujemy jedną scenografię dla wszystkich planów, wówczas szukamy nastroju/atmosfery przedstawienia albo skupiamy się na najczęściej wykorzystywanym planie gry.

Tu proponuję przygotowanie jednego planu scenograficznego. Pierwsze zadanie będzie polegało na przeformułowaniu tytułu przedstawienia, które jednocześnie będzie nastrojem albo czytelnym znakiem scenograficznym. Możesz zainspirować się fragmentem tekstu, dramatem, fotografią, własnym doświadczeniem itp. Przykłady: *Hamlet nad Pacyfikiem*, *Kosmiczny podmuch wiatru*, *Leśne przygody mrówki Małgorzaty*.

Projekt

Mając tytuł przedstawienia, próbujemy w następnym etapie zastosować burzę mózgów, która polega na rysowaniu bądź zapisywaniu wszystkich pomysłów związanych ze scenografią do tego właśnie, wymyślonego wcześniej tytułu. Najlepiej sprawdzają się duże i konkretne formy scenograficzne. Na tym etapie należy odpowiedzieć sobie na następujące pytania:

W jaki sposób elementy scenografii będą montowane?

Czy scenografia musi wisieć?

Czy może stać?

Ile elementów potrzeba, aby scenografia była kompletna?

Czego jej potrzeba, aby była czytelna?

Może wystarczyć samo sugerowanie, np. kolorem?

Zainspiruj się! Podglądaj: architekturę, wystawy sztuki współczesnej, przyrodę, strony internetowe z dekoracjami czy witryny sklepowe. Wszędzie można znaleźć wizualną częśćkę własnych rozwiązań scenograficznych.

W projekcie bierzemy pod uwagę wymiary sceny, jaką mamy do dyspozycji. Do nich dostosowujemy proporcjonalnie poszczególne elementy. Można zastosować proste techniczne rysunki z wymiarami, co ułatwi dalsze planowanie.

Materia

Z czego można wykonać zaprojektowaną scenografię?

Sprawdzają się tektury, folie, bibuła, duże arkusze papieru, stretch, folia bąbelkowa, arkusze gąbki, styropian, tkaniny, dywany, różnego rodzaju taśmy, wstążki kwiatowe. Użyć można również gałęzi, liści.

Wykorzystaj to, co jest dostępne w dużych ilościach.

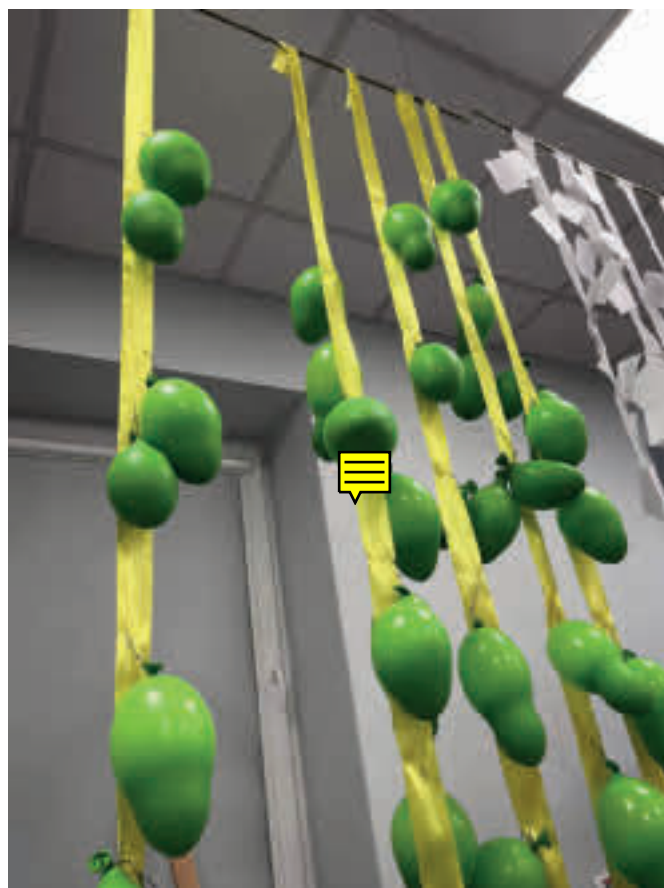
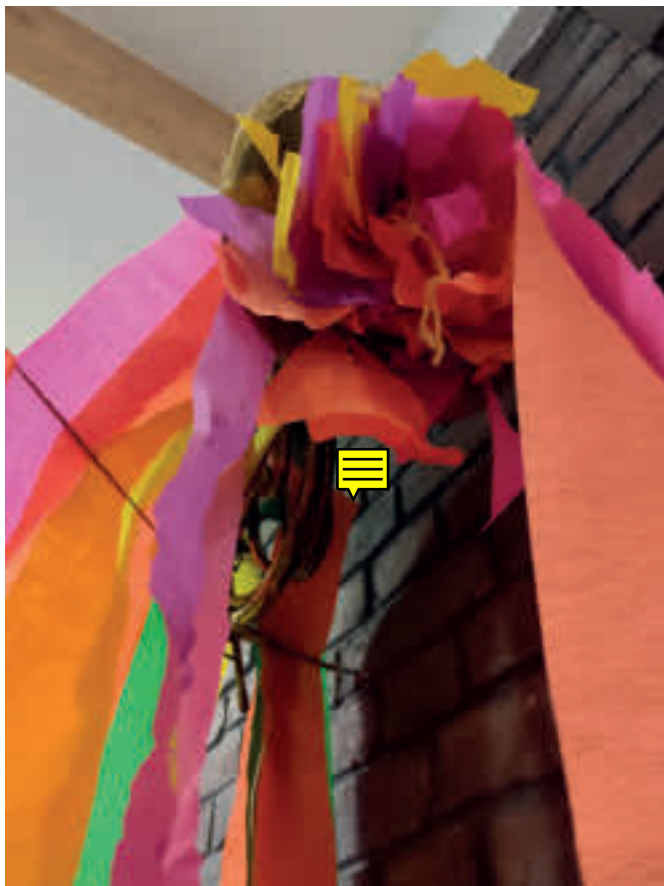
Technologia

Znając wymiary sceny, można przystąpić do wykonywania poszczególnych elementów. Logistyka jest tu kluczowa, a zwłaszcza kolejność czynności. Wykonaj wszystko, co wymaga wcześniejszego pomalowania, zszywania itp. przed montażem.

Możesz też improwizować i mając przygotowane materiały, tworzyć klimat scenografii na bieżąco. Istotne jest, aby oddać atmosferę spektaklu i zadbać o spójność scenografii z tematyką przedstawienia. Nawet jeśli scenografia ma charakter improwizacji, a cecha ta wyraża się w wykonywaniu jej w trakcie spektaklu, wszystkie elementy i działania powinny być celowe i przemyślane.

Scenografię można wykonać ze wszystkiego, nawet z dwóch patyków i kartek jako liści.

Powodzenia!



Fot. z archiwum Śląskiego Teatru Lalki i Aktora Ateneum

MASKA INACZEJ

Wydaje się oczywistym, że maska jest nieodłącznym znakiem rozpoznawczym sztuki teatru: jako metafora odgrywania ról i metamorfozy aktora, która dokonuje się na oczach widza podczas spektaklu. Żeby zrozumieć fenomen kulturowy, jakim jest maska chciałabym zachęcić do spojrzenia na ten przedmiot nie tylko z perspektywy inscenizacyjnej, ale także jako narzędzie do wspierania samorozwoju uczestników spotkań. Opisane poniżej inspiracje mogą być wykorzystane jako element integracji grupy, mogą też doskonale wpisać się w program zajęć z zakresu literatury, historii czy plastyki. Większość propozycji jest możliwa do realizacji z odbiorcą w każdym wieku powyżej 8 lat, przy odpowiedniej modyfikacji zadania i stopnia trudności.

1. CZYM JEST MASKA?

Pracując zarówno z dziećmi i młodzieżą, jak i z dorosłymi, niejednokrotnie przekonałam się, że zdecydowanie łatwiej jest komunikować o tym, jakie znaczenie ma maska, nie tylko w kontekście teatru, ale odwołując się do języka i życia codziennego.

a) Spróbujcie na zajęciach wspólnie z uczestnikami rozszyfrować, co oznaczają określenia związane z maską i twarzą:

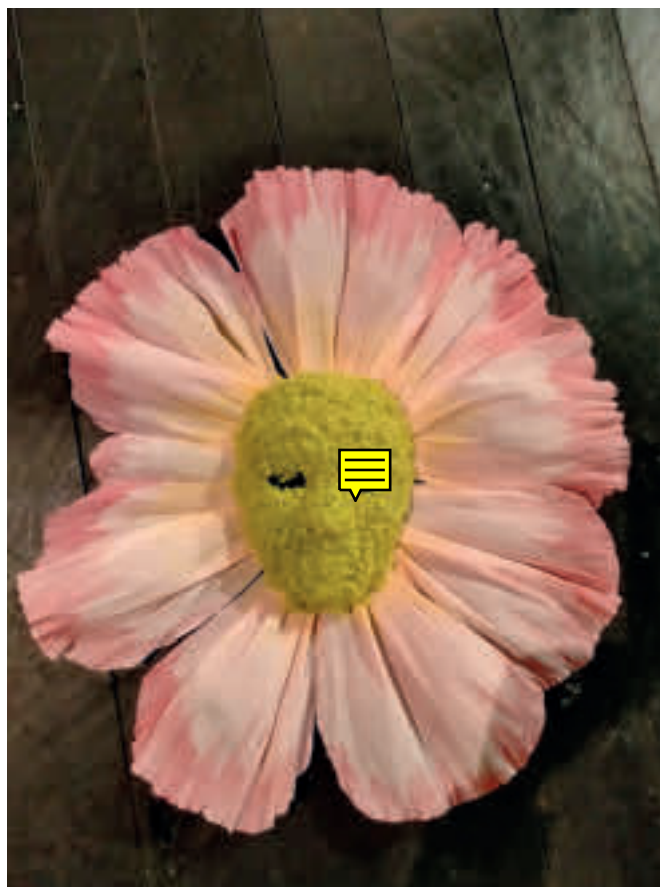
- odsłonić maskę/odkryć swoje oblicze
- założyć maskę
- mieć dwie twarze
- stracić twarz
- odzyskać twarz

Zapytaj uczniów, czy znają jeszcze jakieś określenia odnoszące się do części twarzy (np. *komuś źle patrzy z oczu, zadzierać nosa, mieć oczy szeroko otwarte*) i dlaczego w komunikacji z innymi ludźmi tak ważna jest twarz? Dlaczego nie możemy wyobrazić sobie człowieka bez twarzy (a np. bez jednej kończyny już tak)?

b) Pokaż uczestnikom zdjęcia różnych masek pozateatralnych, np. maskę chirurgiczną, kapelusz pszczelarza, czapkę kominiarkę, burkę kobiety wyznania muzułmańskiego, fotografie twarzy kłowna czy osoby w mocnym makijażu. Zapytaj uczniów, po co zaprezentowane na zdjęciach osoby zakładają/malują te maski? Wyciągnijcie wspólne wnioski.

2. STWÓRZCIE WŁASNE MASKI

Poproś uczestników, by zastanowili się, kim by byli, gdyby mogli zamienić się w dowolną postać? Wymyślcie takie, które są do was podobne, nie musi to być konkretny bohater literacki/filmowy – pomyślcie raczej o typach postaci i ich dominujących właściwościach: jaką ma główną cechę charakteru, czy jest podobna do któregoś zwierzę-



Fot. Paweł Szymkowiak

cia? Czy jakiś kolor jest jej najbliższy? Możecie naszkicować swoją postać lub po prostu zapisać na kartce główne cechy/skojarzenia z nią związane. Kreując maskę, warto przypominać, że ma ona być bliska twórcy, nie musi być realistyczna, może być pewną impresją na temat autora. Jak wykonać maskę? Proponuję dwie ścieżki – w zależności od ilości czasu, którym dysponujemy.

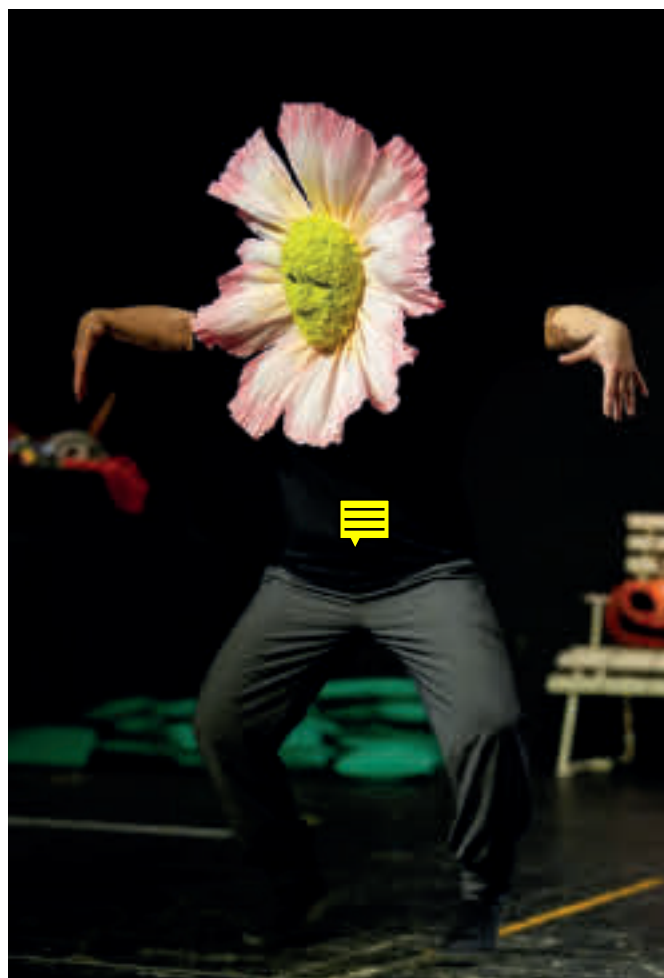
WYBÓR TECHNIKI

a) Ograniczony czas (minimum 45 minut – 1 spotkanie)

Jeżeli macie mało czasu i grupę, która niezbyt dobrze radzi sobie z działaniami manualnymi, dobrze sprawdzą się gotowe maski ze sklepu plastycznego, które można malować, dokleić do nich dowolne materiały i zwiększyć wielkość/kształt, ale zachęcam również do tworzenia masek z materiałów recyklingowych, takich jak:



Fot. Paweł Szymkowiak



Fot. Paweł Szymkowiak

- torby papierowe (można w nich wyciąć oczy i dokleić różne elementy ozdobne),
- gogle medyczne lub stare okulary zerówki/przeciwsłoneczne, do których można doczepiać tkaniny, druczki kreatywne, teksturę lub inne materiały, a dzięki zausznikom będą utrzymywać się na twarzy.

b) Dużo czasu (minimum 135 minut – 2 spotkania)

Jeżeli możecie spotkać się z grupą minimum dwa razy, to zachęcam do stworzenia odlewów twarzy z wykorzystaniem opaski gipsowej.

Potrzebne materiały: opaska gipsowa, tłusty krem do twarzy, ręczniki papierowe, ciepła woda i miski, nożyczki, folia malarska lub duże worki, klej wikol w dużym opakowaniu, papier ksero, farby akrylowe, pędzle, pozostałe materiały

do dekoracji (np. papiery ozdobne, szare, wstążki, sznurki, druczki kreatywne, gazety, guziki, koraliki, skrawki tkanin, niepotrzebne drobiazgi), klej na gorąco.

Przebieg: uczestnicy łączą się w pary, jedna osoba robi dla siebie z folii ochronny fartuch i opaskę do zabezpieczenia włosów oraz nakłada na twarz grubą warstwę tłustego kremu, a na oczy kładzie cienką warstwę ręcznika papierowego. Druga osoba tnie bandaż gipsowy na paski nie mniejsze niż 6-2 cm i wlewa do miski ciepłą wodę, a następnie przygotowuje się do tworzenia odlewu z bandażu gipsowego: moczy paski bandażu w wodzie, kładzie je na twarzy partnera i delikatnie gładzi – tak, żeby gips dokładnie przylegał do twarzy. Kładzie w ten sposób minimum 2-3 warstwy gipsu (podobnie jak w materiale filmowym: <https://tiny.pl/h7djb1n>).



Fot. Amelia Janiak



Fot. Amelia Janiak

Ważne: jeżeli chcecie, żeby gotową maskę można było założyć na twarz i swobodnie w niej się poruszać, to podczas nakładania warstw w miejsca, gdzie są oczy nałóżcie cieńszą warstwę, którą po zakończeniu prac będziecie mogli łatwo wyciąć.

Po nałożeniu warstw poczekaj, aż gips wyschnie – możesz też przyspieszyć proces, używając suszarki do włosów. Kiedy gips stwardnieje, poproś partnera, żeby wykonał kilka grymasów/min, które ułatwią ściąganie maski z twarzy. W gotowym odlewie możesz teraz zrobić małe dziurki w okolicy skroni na przywiązanie gumki oraz wyciąć otwory na oczy (jeżeli mają być). Żeby maska była bardziej wytrzymała, można ją okleić od zewnętrznej strony skrawkami papieru i wikołem: wystarczy podrzeć kartki niezbyt grubego papieru, np. do ksero, a następnie każdy kawałek smarować klejem i przyklejać na masce (pokrywając klejem z obu stron) i nałożyć w ten sposób 2-3 takie warstwy. Po wykonaniu maskę należy odstawić do wysuszenia na kilka godzin. Tak powstały element będzie podstawą do wykreowania własnej postaci – stworzoną maskę możecie pomalować farbami oraz przykleić do niej dowolne elementy ozdobne za pomocą kleju na gorąco.

3. CO ZROBIĆ Z GOTOWYMI MASKAMI?

Bardzo ważnym elementem pracy z maskami jest to, żeby nie kończyć jej na działaniach plastycznych, ale zaprosić grupę do aktywności z wykorzystaniem powstałych efektów. Co można zrobić? Możliwości jest wiele – wybór narzędzi jest

uzależniony od czasu i predyspozycji uczestników. Im grupa jest bardziej otwarta i lepiej się zna, tym chętniej włączy się w działania. Ważne jest natomiast, żeby każdy uczeń miał szansę skomentować swoją pracę.

a) Opowieść o masce

Położcie wszystkie powstałe maski na podłodze lub stole. Usiądźcie dookoła nich. Poproś, żeby chętna osoba wybrała jedną maskę, która ją zaintrygowała (ważne: nie swoją maskę) i spróbowała w pozytywny sposób określić, kim jest zobrazona postać: czym się zajmuje, jaki ma charakter, co lubi robić? Uczestnik bierze w ręce wybraną maskę i krótko opowiada o postaci, która została wykreowana. W tym czasie autor maski się nie ujawnia i cierpliwie czeka do końca opowieści. Po jej zakończeniu prosimy, żeby grupa odgadła, kto wykreował tę maskę, a jej autora pytamy, czy cokolwiek z tej opowieści było zbieżne z jego zamierzeniami, czy pojawiły się nowe, ciekawe interpretacje?

Warianty zadania: jeżeli pracujemy z grupą, która nie zna się zbyt dobrze, jest skonfliktowana lub z różnych powodów ma problemy z otwartością, to można zadanie zmodyfikować: poprosić, żeby każdy krótko opisał swoją postać na kartce, a osoby chętne, aby na forum grupy opowiedziały o wykreowanej przez siebie postaci. Można też rozdać uczestnikom po 2 karteczki, poprosić, żeby wybrali maksymalnie po 2 maski, które ich najbardziej zaintrygowały, opisać krótko postaci

w nich wykreowane i położyli kartki obok nich. Po zakończonym działaniu każdy z autorów maski odczytuje treści zawarte na kartkach i jeżeli ma ochotę, może się podzielić na forum tym, co go najbardziej zaintrygowało w interpretacji innych osób.

b) Jak porusza się postać?

Rozgrzewka

Powiedz uczestnikom, że gra w masce zakłada gesty przerysowane i bardziej wyraźne niż w rzeczywistości. Spróbujcie przez chwilę chodzić po sali przejawiając swoje ruchy; czym dziwniejsze, tym lepsze – tak jak w *Ministerstwie głupich kroków* Monty Pythona (<https://tiny.pl/cz1px4w4>).

Wymyślcie ruchy swojej postaci

Zaproś każdą osobę z grupy, żeby poszukała charakterystycznego ruchu postaci wykreowanej w masce. Niech znajdzie minimum trzy charakterystyczne gesty oraz określi, w jaki sposób porusza się postać (np. wolno/szybko, na stojąco/czołga się, ma ciężki chód/chodzi lekko, chodzi na placach/pięcie). Następnie niech każdy sam spróbuje wykonać te ruchy w masce, starając się zaangażować całe ciało. Jeżeli macie w sali Internet i sprzęt nagłaśniający, to poproś uczniów, żeby wybrali utwór muzyczny, który *pasuje* do danej postaci. Zaproś grupę na *prezentację masek* – niech każdy w swojej masce oraz przy wybranej przez siebie muzyce, zaprezentuje sposób, w jaki dana postać się porusza.

c) Gdzie żyje ta postać?

Tworzenie instalacji

Poproś, żeby w przestrzeni, w której jesteście każdy stworzył mini-instalację obrazującą świat wewnętrzny wykreowanej przez siebie postaci. Do realizacji tego zadania można wykorzystać: sprzęty, które są w sali, zawartość swoich kieszeni i plecaków oraz ewentualne drobne, uniwersalne przedmioty przyniesione przez prowadzącego (np. papier, sznurek, taśmę papierową, spinacze do bielizny, kawałki materiału). Niech każdy uczestnik wybierze sobie miejsce i w taki sposób zaaranżuje przestrzeń dookoła swojej maski, żeby w pełni wyrazić zainteresowania i charakter postaci. Jeżeli ktoś ma ochotę, może wykreować całą postać, tj. dobudować ciało np. z krzesła czy tkanin.

Oprowadzanie po instalacji

Gdy wszyscy wykonają swoje instalacje, wspólnie z grupą odszukajcie każdą z prac, nadajcie im swoje tytuły, a na końcu poproście autorów o kilka słów refleksji.

PODSUMOWANIE

Siądźcie w kręgu i porozmawiajcie o tym, co się wydarzyło podczas zajęć: co was zaniekaowało, czego się dowiedzieliście o sobie i o grupie.

WARTO PRZECZYTAĆ/OBEJRZEĆ

a) W kontekście działań arteterapeutycznych i wychowawczych:

O. Handford, W. Karolak, *Portrety i maski w twórczym rozwoju i arteterapii*, Wydawnictwo Akademii Humanistyczno-Ekonomicznej, Łódź 2009.

W. Karolak, *Moje portrety: taki jestem - taki chciałbym być*, Wyższa Szkoła Pedagogiczna w Częstochowie, Częstochowa 2002.

b) Antropologia kultury i maska w teatrze:

Paradoksy maski. Antologia, wstęp i red. naukowa W. Dudzik, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2018.

W. Dudzik, *Maska w kulturze współczesnej Europy. Teorie i praktyki*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2020.

mini wykład online prof. Mirosława Kocura *Maska jako źródło teatru*: <https://tiny.pl/1q194f7b>

A. Kępiński, *Twarcz, ręka*, [w:] *Antropologia kultury. Zagadnienia i wybór tekstów*, wstęp i red. A. Mencwel, Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 2001, s. 166-175, wersja online: <https://tiny.pl/m8qr15fw>

Jak wykonać gipsowy odlew i wykorzystać maskę jako przedmiot do animacji – film zrealizowany przez Teatr im. Hansa Christiana Andersena w Lublinie: <https://tiny.pl/h7djb1n>





