



USTVARJALNE GLEDALIŠKE TEHNIKE



Ideje projekta

Gledališče kot sredstvo za pomoč pri odpravljanju težav na področju govora, inkluziji učencev tujcev brez jezikovnega znanja ter aktivnejšemu vključevanju nekaterih učencev v pouk in šolski vsakdan





PREDGOVOR

Z Erasmus+ projektom »**Gledališče kot sredstvo za pomoč pri odpravljanju težav na področju govora, inkluziji učencev tujcev brez jezikovnega znanja ter aktivnejšemu vključevanju nekaterih učencev v pouk in šolski vsakdan**« smo želele pridobiti nove metode in pristope za vključevanje ustvarjalnih gledaliških tehnik v pouk ter z novimi znanji pomagati učencem, ki imajo težave z govorom in branjem. Želele smo pridobiti pristope in znanja, s katerimi bi lahko v večji meri pomagale učencem do boljše samopodobe in večje aktivnosti pri pouku ter učencem tujcem pri učenju slovenščine.

Na mobilnosti v Nemčiji smo opazovale delo pedagoških delavcev pri učenju jezika in uporabo gledaliških tehnik pri pouku. V Italiji in Turčiji smo se udeležile izobraževanj s področja dramskih gledaliških tehnik in ustvarjalnosti.

Pridobile smo različne spretnosti in znanja na področju kreativnega ustvarjanja na odru, izražanja, poslušanja, opazovanja, pozornosti, zaupanja, samozaupanja, govora, domišljije, mimike, izražanja z gestami, uporabo očesnega stika. Nadgradile smo znanja in pravila o uporabi odra, prepletanju različnih umetnostnih zvrsti npr. glasbe, plesa, likovne umetnosti z odrsko umetnostjo. Prav posebno pozornost smo posvetile vajam vključevanja otrok, ki imajo težave z izražanjem svojega mnenja, z izpostavljanjem pred »publiko/razredom«, s samozaupanjem, s težavami na področju govora in izražanja, v dramske aktivnosti. Velik poudarek smo dale tudi glasovnemu zavedanju, urjenju intonacije, jakosti in barve glasu. Spoznale smo pomen čustev, ki jih lahko oblikujemo skozi glas, kretnje in mimiko. Te tehnike smo spoznavale z namenom nadgradnje samozavesti otrok, samozaupanja pri izražanju lastnega mnenja, posnemanja ali kreativnega ustvarjanja na odru in tudi v drugih življenjskih situacijah. Vsebine, aktivnosti in tehnike bomo v čim večji meri vključile v delo z našimi učenci. Uporabljale jih bomo med poukom, pri izvajanju nekaterih dni dejavnosti, v oddelčni skupnosti in pri nekaterih interesnih dejavnostih. To so znanja, ki jih vključujemo v vseživljenjsko učenje. Lahko rečemo, da smo pridobile izkušnje, ki pozitivno nadgradijo posameznikovo osebnost.

Zbirnik gledaliških tehnik je rezultat opazovanj dejavnosti, ki jih izvajajo v okviru pouka na tem področju v tujini ter izobraževanj v tujini na področju dramskih tehnik in drugih spretnosti povezanih z igro na odru.

Pripravile: strokovne delavke vključene v projekt Erasmus+, november 2021.



KAZALO

VSEBINA	STRAN
PREDGOVOR	2
KAZALO	3
Gledališče razvija jezik – Osnovna šola v Berlinu, Nemčija	5
GLASOVNA ŽOGA	5
PREVAJALEC	5
TO SEM JAZ	5
ZAČUTI SKUPINO	5
SAMURAJ (HA, HE, HI)	5
TEMPO	6
DOMIŠLJIJA BREZ MEJA	7
UČENCI TUJCI	7
IMAM IDEJO	7
Gledališke tehnike za razvijanje samozavedanja, komunikacije, socialnih spretnosti – EUROPASS šola Firenze, Italija	8
HOJA	8
IGRA SPOMINA	8
KROG	8
PREDSTAVI SE – ANKETA	9
PREDSTAVI SOGOVORNIKA	9
BALTAZAR REČE	9
HOJA PO VRVI	10
VODJA IN SLEPEC	10
POSNEMANJE PLESA	11
OGLEDALO	11
PLESNA SKUPINA	11
MODNA REVIJA IN FOTOGRAF	11
GLAS, DIHANJE, BRANJE	12
IZGRADNJA ZNAČAJA JUNAKA	12
IZMISLI SI ZGODBO	13
Ustvarjalne gledališke tehnike – CEKDEV Antalya, Turčija	14
KROG ZAUPANJA	14
RAZVIJANJE DOMIŠLJIJE	14
VODENA MEDIACIJA	14
ZGODBA V KROGU, IZGRADNJA ZNAČAJEV	15
RISANJE	15
ČUSTVA – OBRAZNA MIMIKA	16
ČUSTVA – TELESNA GOVORICA, GLAS	16
»TOVARNA ČOKOLADE«	16
OPAZOVANJE OKOLICE	17



MOČ POMNJENJA, PRIKLIC, SPOMIN	17
IMPROVIZACIJA V PRIPOVEDOVANJU ZGODBE	17
KONCENTRACIJA (MAČKA IN MIŠ)	18
SLON, OPICA, PALMA (BITIBI BITIBI BOB – BOB)	18
KAJ DELAŠ?	18
SLIKA – IGRANJE ZGODBE s pomočjo slike	18
NAMIŠLJENA IGRA	19



Gledališče razvija jezik – Osnovna šola v Berlinu, Nemčija – Erasmus+

GLASOVNA ŽOGA

Učenci stojijo v krogu. Igro začne učenec A, ki sošolcu B z nazornim gibom »vrže« glas, šum, besedo, ... Sošolec B glas, besedo, šum ujame, jo ponovi in vrže dalje.

Različica: učenec B ujame besedo, jo ponovi, doda neko asociacijo in vse skupaj »vrže« učencu C.

PREVAJALEC

Učenec A sošolcem v nekem izmišljenem jeziku pove nekaj pomembnega. Govor podkrepi z gibi. Učenec B je prevajalec in sošolcem prevede besedilo. V kolikor je v razredu kak učenec, ki govori še kak drug tuj jezik, lahko uporabi tega. Učenci se lahko vnaprej dogovorijo o vsebini govora.

TO SEM JAZ

Učenci stojijo v krogu. Vsak se predstavi z imenom in nekim gibom. Skupina ponovi ime in gib. (Jaz sem Luka. / To je Luka.) Ponavljajo vsa imena in geste od začetka. Ko se učenci predstavijo, lahko ponavljajo le gibe. Gibom dodajo zvok ali šum.

ZAČUTI SKUPINO

Za vzbujanje empatije, pozornosti, umirjanja, čutenje s skupino, hoja po ritmu, zaznavanje, opazovanje.

Učenci ob glasbi po ritmu hodijo po razredu. Ne govorijo, samo opazujejo okoli sebe. Ko se nekdo ustavi, se ustavi cela skupina, tiho štejejo do 5 (5 sekund) in nadaljujejo s hojo po razredu, dokler se ne ustavi naslednji učenec. Kasneje lahko dodamo različne tempe (razloženo v metodi TEMPO V POVEZAVI S FIGURO IN PRIZOROM).

SAMURAJ (HA, HE, HI)

Treniranje pozornosti, zbranosti, hitrosti, sodelovanja, bujenje zaspanosti, očesni kontakt, reakcije.



Učenci se postavijo v krog. Na sredini stoji samuraj, ki vodi igro. Samuraj z obema rokama zamahne proti nekemu učencu (izbrancu), kot da bi imel meč in izreče HA. Vanj zamahmeta še njegov desni in levi sosed, ki rečeta HE. Izbranec ju mora prehiteti z zamahom proti sredinskemu samuraju in izrekom HO, ali to narediti vsaj istočasno kot soseda, v nasprotnem primeru izpade in se usede. Zmaga hitrejši. Lahko se igramo na izpadanje ali brez izpadanja.

TEMPO V POVEZAVI S FIGURO IN PRIZOROM

Treniranje tempa, hitrosti, vživljanje v besedilo, pozornost, poslušanje, izrazi obraza, kretnje, motiv igre.

Vodja igre razloži 5 stopenj tempa:

1. stopnja: najpočasneje kot lahko, ravno toliko, da se premikaš (kot polž)
2. stopnja: počasno gibanje (kot želva)
3. stopnja: srednje hitro (kot kokoš)
4. stopnja: hitro (kot pes)
5. stopnja: najhitreje, vendar hodimo, ne tečemo (kot gepard)

Vodja pove stopnjo tempa in pripoveduje zgodbo.

Npr.: Dogajanje na železniški postaji

V tempu 1 odhajaš od doma. Si obuješ čevlje, oblečeš plašč, nadeneš klobuk, vzameš kovček. Pogledaš na uro. Uf, pozen si! Odpreš vrata in v tempu 2 zapustiš hišo. Hodiš po ulici v tempu 3, v daljavi vidiš prijatelja, ga pozdraviš, pogledaš na uro, še vedno si pozen, pospešiš v tempo 4, pospešiš v tempo 5, ne tečeš! Ustaviš se v tempu 1, utrujen si, premočen si, ker si tako hitel. Odložiš kovček, še vedno v tempu 1, zopet pogledaš na uro. Nadaljuješ v tempu 3. V daljavi vidiš železniško postajo, iz avta ti maha prijatelj, pomahaš mu nazaj. Odložiš kovček, si obrišeš pot s čela. Pospešiš na tempo 4. Prispel si do železniške postaje, zopet pogledaš na uro. Kupiti moraš še karto, vidiš, da je dolga vrsta, v tempu 2 greš v vrsto, se premikaš proti blagajni, kupiš karto. V tempu 3 poiščeš table odhodov in poiščeš pravi peron, poznaš veliko ljudi, zato pozdravljaš ljudi okoli sebe (ne govoriš, uporabljaš samo kretnje, mimiko). Končno si prispel na pravi peron. V tempu 1 zagledaš svoj vlak, se povzpneš nanj, poiščeš sedež, se slečeš, obesiš plašč, odložiš kovček in se usedeš.

To igro lahko uporabiš tudi za vživljanje v zgodbo (prebereš jim izbrano zgodbo, učenci se vživijo v zgodbo in jo zaigrajo, vodja določa tempo) ali za učenje pesmi, deklamacij ali dramskega besedila. Otrokom se je težko gibati in hkrati govoriti. Telo je osnova za jezik. Najprej učenci zaigrajo sceno, zgodbo, pesem brez govorjenja, nato počasi dodajajo po en stavek, nato postopno dialoge.

DOMIŠLJIJA BREZ MEJA



Razvijanje domišljije, mišljenja izven okvirjev, improvizacije, sproščenosti, krepitev samozavesti, opogumljanje.

Učenci se postavijo v krog. Izberemo predmet npr. klopco in predmet postavimo v sredino kroga. Vsak učenec uporabi klopco na drugačen način, brez besed, samo s kretnjami in mimiko obraza, npr. kot nosila za ranjence, kot mizo, kot avto, kot tovor, kot omaro za čevlje ...).

UČENCI TUJCI

Vključevanje učencev tujcev v igro, krepitev samozavesti, integracija, opogumljanje.

Učence tujce vključimo v igro tako, da povedo besedilo najprej v svojem jeziku, nato v slovenskem.

IMAM IDEJO

Za aktivno reševanje težav oz. izzivov.

Ko se v razredu pojavi težava ali izziv, ali ko se ustavi pri dramski igri in ne vemo, kako naprej, kako odigrati posamezen prizor, si lahko pomagamo s to metodo. Učenci krožijo po razredu in razmišljajo o rešitvah. Učenec, ki ima rešitev, reče: »Imam idejo ...« in pove svojo rešitev. Učenci rešitev lahko v igri preizkusijo, rešitev zaigrajo.

SPREMLJAJOČA GLASBA:

Salento Aubry:

Le vent – hitra

La grande cascade – hitra

Salento – srednje hitra

Flow – počasna

Fill de verre – počasna

**Gledališke tehnike za razvijanje samozavedanja,
komunikacije, socialnih spretnosti – EUROPASS šola,
Firenze, Italija – Erasmus+**



HOJA

HOJA 1: (glasba: Strauss): učenci stojijo v krogu in naredijo 5 korakov v krog, 5 korakov iz kroga. Nadgradnja: poleg hoje štejejo: 5–4–3–2–1 (v krog in iz kroga).

Nadgradnja: hodijo, štejejo in ploskajo na 1., 3. in 5. korak: 5–4–3–2–1–1–2–3–4–5.

HOJA 2: Hodiš prosto po prostoru. Ko srečaš nekoga, ga z očmi pozdraviš: ŽIVIJO! / ADIJO! ...

HOJA 3: Hodiš po prostoru in ko srečaš nekoga, mu poveš nekaj o sebi.

IGRA SPOMINA (PREDSTAVI SE)

Učenci stojijo v krogu. Eden prične igro predstavljanja. Pove svoje **ime** in kateri **del svojega telesa** ima rad. Sočasno pokaže na ta del telesa.

Naslednji ponovi, kaj je o sebi povedal njegov levi/desni sosed in doda svojo predstavitev.

Nadgradnja:

*Ponovijo igro na način, da izgovarjajo le samoglasnike.

**Ponovijo igro na način, da izgovarjajo le soglasnike.

KROG

Učenec »prostovoljec« stoji na sredini kroga in ima zaprte oči. Izvirno zapoje svoje ime. Ostali udeleženci so postavljeni v krog okoli njega. Ponovijo ime osebe na sredini. Skušajo čim bolj posnemati njegovo petje. Določijo nekoga, ki vodi gibanje in petje okoli središčne osebe, ki ves čas miži.

Po koncu vaje središčna oseba izraža vtise (kako se je počutil, ko so se ostali gibali/peli okoli njega).

PREDSTAVI SE – ANKETA

Delo v parih (10–15 min).

V 5 minutah poskusi izvedeti čim več o sogovorniku in si skušaj čim več zapomniti. Nato obrneta vlogi. Sogovornika nato čim bolj natančno predstaviš publiki.



PREDSTAVI SOGOVORNIKA

Učenci dobijo vprašalnik/tabelo z nalogami (skupine: 5–8 učencev).

Primeri nalog:

- Poišči osebo, ki ima enako številko čevlja kot ti.
- Poišči osebo, ki ima enako astrološko znamenje, kot ga imaš ti.
- Poišči osebo, ki je tako močna kot ti.
- Poišči osebo, ki ima oči enake barve, kot so tvoje.
- Kako ravnaš, ko si jezen? Poišči osebo, ki v jezi ravna podobno/enako kot ti.
- ...

Razvrstijo se v »naključne« pare. Predstavijo sogovornika.

BALTAZAR REČE

Med hojo prosto po prostoru ob klasični glasbi Baltazar daje navodila, npr.:

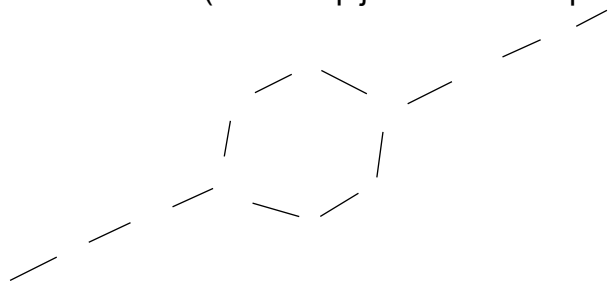
- Baltazar reče: PLOSKNI 2 x
- Baltazar reče: SKOČI
- Baltazar reče: VPIJ
- Baltazar reče: ZAVRTI SE
- Baltazar reče: OBJEMI SE
- ...

Učenci poslušajo in sledijo navodilom. Baltazar jih občasno zavede in pove le dejavnost, npr. POČEPNI. V tem primeru dejavnosti ne izvedejo.

Vaja je primerna za nadgradnjo slušne pozornosti, koncentracije, koordinacije, sočasnega poslušanja in gibanja.

HOJA PO VRVI

HOJA PO VRVI 1 (črte nalepljene na tla – lepilni trak)





Dva udeleženca pričneta hkrati hoditi po vrvi ob spremljavi ustrezne glasbe (npr. Cirkus theme). Kot vrvovodca visoko nad občinstvom skušata ustvariti »dramo«, ker bi lahko zgrmela v globino ... Premikata se tako, da navdušita občinstvo, ustvarita napetost, uporabita različne gibe, geste, mimiko ...

Nadgradnja: na delu vrvi se ustavita, si pogledata v oči in eden drugemu povesta npr. lepo misel/lepo besedo/asociacijo na cirkus ...

VODJA IN SLEPEC

Pripomočki: zatemnjen prostor, mirna glasba ali tišina, po tleh različne blazine/ovire, preveza za oči.

Igra v dvojicah. Eden je VODJA, drugi SLEPEC (preveza čez oči).

NAVODILA:

- a) Slepec napiše eno željo na list papirja in list pospravi v žep.
- b) Vodja **z obema rokama** na slepčevem hrbtu vodi slepca v različne smeri in čez različne ovire.
- c) Vodja **z eno roko** na slepčevi rami vodi slepca.
- d) Vodja **z govorom** vodi slepca (pojdi naprej/nazaj/obrni se levo/desno).
- e) Vodja »**LOVI**« slepca, ki se mu prepusti v prostem padu nazaj.
Nagibanje nazaj s celim telesom (deska).
- f) Vodja vodi slepca **v ležeči položaj**, kjer se oba umirita. Slepec nakaže vodji, kdaj je pripravljen, da mu vodja prebere njegovo željo.
- g) Vodja prebere slepčevo željo. **Tiho branje, vendar ne šepetajoče. Branje s trebušno prepono, tako da glas zveni nekoliko dramatično/interpretativno/z občutkom, kot bi govoril slepčev notranji glas.*
- h) Vodja izbere način, kako se **poslovi** od slepca in njune skupne izkušnje.
- i) Tudi slepec poišče način, kako se **poslovi** od vodje. Oba skušata to storiti na izviren način.

*Dodajaš lahko tudi dejavnosti za **tip** (npr. tipanje stene, predmetov ...), **voh**, **okus** ...

POSNEMANJE PLESA



Udeleženci se razdelijo v manjše skupine. Koordinator izbere glasbo. Eden od udeležencev kaže izmišljene plesne korake, ostali posnemajo.

OGLEDALO

Delo poteka v parih ob spremljavi klasične glasbe.

Najprej je učenec A ogledalo in posnema gibanje učenca B, ki se vanj gleda. Nato zamenjata vlogi. Oba skušata poiskati ravnotežje v paru in se trudita biti čim bolj kreativna. V gibanje dodajata čim več novih kretenj, gibov ...

PLESNA SKUPINA

Delo poteka v skupinah po trije učenci ali v parih. Učitelj za vsako skupino izbere drugačno glasbo.

Najprej gibanje/ples vodi učenec A, druga dva člana skupine ponavljata plesne gibe, korake, »igro plesa«. Nato zamenjajo vloge. Lahko dodamo pripomočke, npr. dežnike, klobuke ...

MODNA REVIJA IN FOTOGRAF

V sobi po tleh namestimo različna oblačila in modne dodatke. Eden sloni na steni in miži. Šteje do 3. V tem času ostali hodijo z druge strani sobe proti mižečemu. Med hojo nabirajo oblačila in se oblačijo. Ko se mižeči obrne, okamenijo. Če jih mižeči zaloti pri gibanju, se zanje nabiranje oblačil konča. Igra se konča, ko pridejo s čim več oblačili do nasprotne stene. Poleg vrtimo glasbo primerno za modno revijo. Učenci se potem z oblačili in dodatki enkrat ali dvakrat sprehodijo po modni pisti. Med sprehodom lahko odvržejo kakšno oblačilo/dodatek ali z njim kaj naredijo. Na koncu piste pozirajo publiki, fotografu, kameri. Modno revijo ponoviš. Na koncu modne piste glasno (s pomočjo trebušne prepone) poveš eno lepo misel fotografu oz. publiki.

Delo v parih: eden fotografira, drugi pozira. Fotograf svojemu modelu daje navodila, kako naj se postavi, kam naj da roke/noge, kaj naj naredi z oblačili.



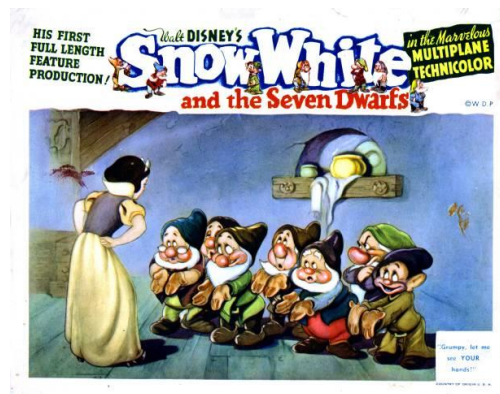
GLAS, DIHANJE, BRANJE

Pri dihanju uporabimo trebuh. Najprej stojimo in dihamo s trebušno prepono (4 faze dihanja: VDIH + ZADRŽI + IZDIH + ZADRŽI). HOJA + DIHANJE – ko izdihujemo glas oblikujemo v samoglasnik. HOJA + DIHANJE – ko hodimo in dihamo s trebušno prepono, med izdihom nekaj naredimo, npr. si popravimo nogavico, sezujemo čevlji, napišemo nekaj ...

Kontroliramo jakost zvoka in govora. Uporabljamo trebuh, trebušno prepono in varčujemo z uporabo glasilk. Trije udeleženci berejo besedilo (npr. otroško zgodbo). Koordinator/učitelj z eno roko kaže jakost branja, z drugo nakaže menjavo bralca.

Branje besedila na drugačen način: besedilo preberemo tako, kot bi ga prebral npr. nogometni komentator / duhovnik / operni pevec / raper ... Bralcem med branjem lahko dodamo dodatke (npr. kahalnico/palico/metlo/list).

Izgradnja ZNAČAJA JUNAKA



Slike: <https://www.gettyimages.com/photos/free>



Vsak v skupini ima na hrbtu nalepljen listek z imenom risanega junaka, npr. SNEGULJČICA, MORSKA DEKLICA, POŠTAR PETER, SHREK, OSTRŽEK ...

Udeleženec drugim članom skupine postavlja vprašanja o junaku, ki ga ima na svojem hrbtu. Vprašanja postavlja na način, da je možen odgovor le z DA ali NE.

Ko vsi uganejo svojega junaka, sledi delo v parih. Par se odloči, kateremu junaku bo podrobno izoblikoval značaj.

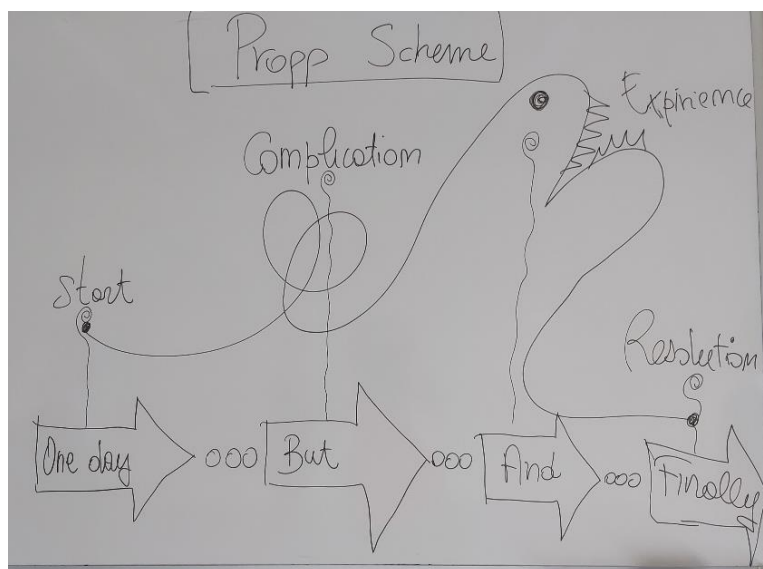
Učenec A prične oblikovati Shrekov značaj tako, da prične pripovedovati zgodbo o njem. Učenec B vstopi v pripoved, ko je pripravljen, kar naznani z besedno zvezo IN NATO. Takrat učenec A prepusti oblikovanje značaja skozi zgodbo učencu B, vse dokler zopet sam ne želi nadaljevati, kar naznani z besedno zvezi IN NATO ...

Pri pripovedovanju skušata biti ustvarjalna in se ne opirata na izvorno zgodbo v risanki. Junaka opremita z značilnostmi, ki jih v risanki ni imel.

Nadgradnja: v zgodbo lahko dodajo negacijo ali dodajo risanega junaka iz druge risanke.

IZMISLI SI ZGODBO

Kako povedati zgodbo? (delo v dvojicah/manjših skupinah)



Zgornja shema je dobra iztočnica za učenje kreativnega pripovedovanja zgodb. Pripovedi lahko dodamo sliko, glasovno spremljavo, besede, igrače ...

Nadgradnja: zgodbo zapišemo.

Ustvarjalne gledališke tehnike – CEKDEV Antalya, Turčija – Erasmus+



KROG ZAUPANJA

*Primerna tehnika za otroke, ki imajo težave z zaupanjem, izpostavljanjem pred publiko. Primerna tudi za otroke 8–10 let in starejše.

Učenec sedi na stolu na razrednem »odru« in se kratko predstavi. Ostali udeleženci, ki sedijo v krogu, učencu na odru postavljajo vprašanja. Vprašajo lahko karkoli (npr. Katera je tvoja najljubša jed/knjiga/igrača?). Na ta način se med udeleženci zgradi zaupna, sproščena klima oz. krog zaupanja.

RAZVIJANJE DOMIŠLJIJE

Učenci imajo na razpolago različne predmete, ki jim dodajajo različne lastnosti – spreminjajo jih v različne predmete. Npr. plastičnega črva za plavanje spremenijo v telefon, slonji rilec, gugalnico, kolebnico ... ali spenjač za papir spremenijo v škarje, raketo, avto, klarinet, ... Improvizacijo ponovimo trikrat.

VODENA MEDIACIJA

Večkrat globoko vdihnemo, izdihnemo. Udobno sedimo, sprostim ramenske, obrazne mišice in poslušamo. Nekdo pripoveduje zgodbo:

Si ptica.

Letiš nad svojim najljubšim krajem. Letiš in opazuješ. Prepustiš se vetru. Jadraš čez morje, veter ti močno piha v obraz. Sunki so vedno močnejši. Vidiš kopno. Spuščas se. V daljavi vidiš slona. Priletiš nad slona in mu sedeš na glavo. Približa se ti velika glava žirafe. Zamžiš. Počasi odpreš oči. Z žirafo si zreta iz oči v oči ...

Mediaciji sledi voden razgovor.

Primeri vprašanj

- Kje si bil med letom?
- Kako si se počutil, ko si žirafi/levu gledal iz oči v oči?
- Kako si se počutil, ko se ti je približevala glava žirafe/leva?

Pri tej nalogi skušamo vplivati na koncentracijo, s katero imajo otroci velikokrat težave. Nadgradimo tudi samozavedanje občutkov. Aktivnost lahko uporabimo pri vseh starostih za umirjanje, čuječnost.

ZGODBA V KROGU, IZGRADNJA ZNAČAJEV



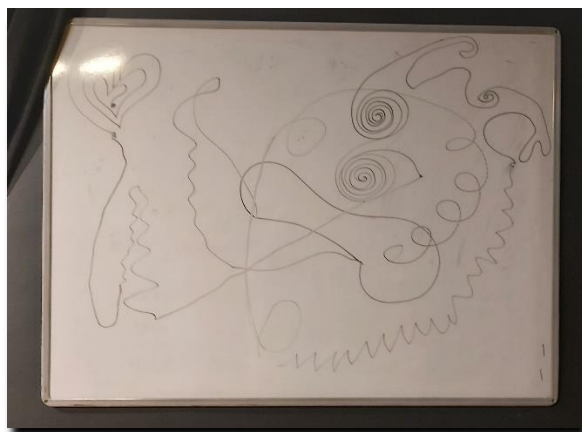
- a) Sedimo v krogu. Nekdo prične pripovedovati izmišljeno zgodbo. Vsak naslednji jo nadgradi s svojo vsebino. Na koncu nastane izmišljena zgodba, ki jo je sestavila skupina vseh udeležencev.
- b) Povemo kratko obnovo zgodbe.
- c) Razdelimo vloge. Če je kakšna premalo, jo dodamo.
- d) Priprava na »igro«. (5–10 minut)
- e) Skupina zgodbo zaigra (improvizacija) na »razrednem odru«. Vsak udeleženec ima vsaj eno vlogo, lahko tudi več. Če vidimo, da je v prvotni zgodbi kakšen karakter premalo, ga dodamo (npr. drobtinica na tleh dobi osebne lastnosti/govori, čuti, se premika).

RISANJE

- a) **RISANJE ČRT NA PODLAGO** (npr. bela tabla)

Nekdo od udeležencev prične na risarsko podlago risati črte. Naslednji nadaljuje z risanjem črt, kjer je prejšnji prenehal. Nastane risba.

V risbi iščemo pomene, npr. »kaj kdo vidi v njej«. Možgane spodbudimo k aktivnosti. Z risbo otroci velikokrat izražajo, kar je v njihovi podzavesti, v njihovem notranjem svetu. Tehnika je uporabna tudi za otroke, mlajše od 7. let.



- b) **SKUPINSKO RISANJE (SOBA)**

Pomislimo na otroško sobo. Narišemo okvir otroške sobe na risarsko podlago/tablo. Nato vsak od udeležencev risbi doda nekaj, kar sodi v »njegovo« otroško sobo. Vsak lahko riše večkrat.

Ko smo narisali, si sobo ogledamo.

Skupinsko zaigramo situacijo v sobi. Na odru uporabimo vse elemente s slike. Vsak ima lahko več vlog.



Uporabimo lahko tudi kaj, kar ni na sliki. Pomembno je, da smo ustvarjalni in da se prepustimo domišljiji.

ČUSTVA – OBRAZNA MIMIKA

Različna čustva: veselje, žalost, zaskrbljenost, ljubosumje, zavist, navdušenost, zaspanost, ... učenci pokažejo z obrazno mimiko. Na odru so trije učenci. Dva držita odejo, eden sedi za odejo in se pripravi na izražanje različnih čustev. Učenca, ki držita odejo, v določenih časovnih intervalih odejo sočasno spuščata in dvigujeta. Publika šteje različne izraze na obrazu in skuša uganiti čustva (vsak pri sebi ali na glas).

ČUSTVA – TELESNA GOVORICA, GLAS

Učitelj učencu dodeli stavek, npr.

JAZ SEM KROMPIR.

ŽELIM PRELEP ŠOPEK. ...

Učenec, ki predstavlja stavek, stoji na »razrednem odru« in je s hrbtom obrnjen proti občinstvu.

Ko predstavlja čustva, se obrne proti občinstvu in z različnimi kretnjami, telesno govorico, različnim glasom, barvo, intonacijo, jakostjo glasu, na čim več različnih načinov poskuša povedati dodeljen stavek.

»TOVARNA ČOKOLADE«

V tej tehniki nadgradimo improvizacijo, izražanje s telesno govorico, gestami, glasom, obrazno mimiko ...

Z gibi vsi udeleženci čim bolj izvirno uprizorijo del »dela/proizvodnje« v tovarni čokolade/pekarni/tovarni avtomobilov ...

Vsak udeleženec ima svojo vlogo. Vloge se med seboj dopolnjujejo in povezujejo.

- 1) Vsak pokaže svoj gib.
- 2) Gibe prikažemo povezano.
- 3) Gibe pokažemo povezano – HITREJE.
- 4) Proizvodnja ves čas teče. Gibe prikažemo povezano, primerno hitro, tekoče, vmes se ne ustavljamo.

OPAZOVANJE OKOLICE



Eden od udeležencev sedi na odru in gleda proč od publike. Nekdo iz občinstva ga sprašuje različna vprašanja, povezana z zaznavanjem okolja. Udeleženec na odru odgovarja.

Primeri vprašanj:

- *Koliko udeležencev ima danes oblečeno modro majico?*
- *Koliko udeležencev nosi prstan?*
- *Koliko udeležencev nosi očala?*
- *Kakšne čevlje ima »ga. Jasemin«?*
- *Koliko kamer je v prostoru?*
- *Predstavljaš si, da stopiš skozi vrata učilnice. Kaj je pritrjeno na tabli na desni strani vrat? Kaj piše na tabli?*
- *Predstavljaš si, da vstopiš skozi glavna vhodna vrata. Greš po ozkem hodniku. Kaj vidiš na steni na koncu hodnika?*
- *Itd.*

Pri tej vaji nadgradimo zavedanje, samozavedanje, natančno opazovanje, usmerjeno pozornost. Na ta način nadgradimo moč pomnjenja.

MOČ POMNENJA, PRIKLIC, SPOMIN

Udeleženci sedijo v krogu.

Prvi pove predmet, drugi ponovi predmet prvega in pove svojega. Tretji ponovi vse predmete, ki so jih povedali udeleženci pred njim in pove svojega, ...

Igro pomnjenja ponovimo vsaj 3 kroge.

Če udeležence pri tej vaji gledaš v obraz, povečaš koncentracijo in s tem možnosti za boljši priklíc.

NADGRADNJA: Zamenjaš sedežni red udeležencev in ponoviš nalogo.

IMPROVIZACIJA V PRIPOVEDOVANJU ZGODBE (dodajanje besed)

Sediš na odru in udeležencem pripoveduješ izmišljeno zgodbo.

Učitelj ti med pripovedovanjem prišepne svoje besede, ki jih moraš hitro, smiselno, logično in ustvarjalno vključiti v zgodbo. V tej nalogi se krepi ustvarjalnost in domišljija.

KONCENTRACIJA (MAČKA IN MIŠ)

Delo v parih.



Mačka spi na odru (npr. preveza čez oči). Ob sebi ima košček sira. Miš mora izmakniti sir, ne da bi jo mačka slišala, začutila. Ta vaja spodbuja razvijanje in nadgradnjo pozornosti in koncentracije.

SLON, OPICA, PALMA (BITIBI BITIBI BOB – BOB)

Skupinsko delo. Igra v krogu. Uravnoteženje leve in desne strani možganov.

Učenci stojijo v krogu. Eden je na sredini. Ta na sredini govori »BITIBI BITIBI BOB« in pokaže na nekoga v krogu. Preden sredinski do konca izgovori besedno zvezo, ga lahko tisti, ki ga pokaže izniči z besedo »BOB«. Vmes sredinski doda besedo npr. »TRIGLAV« in pokaže na nekoga v krogu. Pokazani in njegov desni in levi sosed z gestami pokažejo »TRIGLAV«.

Sredinski izbira med tremi figurami, opico, Triglavom in slonom. SLON: srednji je glava z rilcem, desni je desno uho, levi levo uho. OPICA: srednji si pokrije oči, levi usta, desni ušesa. Pomembno je, da pri sestavi ene figure sodelujejo trije udeleženci.

KAJ DELAŠ?

Igra v krogu.

Nekaj delaš (pantomima).

Drugi te vpraša: Kaj delaš?

Medtem ko delaš nekaj, npr. si ščetkaš zobe, rečeš da delaš nekaj drugega, npr. igraš na klavir.

Nato nadaljuje naslednji. Vsaj tri kroge.

SLIKA – IGRANJE ZGODBE s pomočjo slike

Skupinsko delo. Pokažemo eno sliko.

Primer:



Slike: <https://www.gettyimages.com/photos/free>

Slika prikazuje en trenutek v zgodbi.

Skupina zaigra **PREDZGODBO**, kar se je zgodilo pred trenutkom na sliki. Ko pridejo do trenutka na sliki, **okamenijo** oz. pozirajo za nastanek slike/selfie. Nato **NADALJUJEJO ZGODBO** tako, da si izmislijo nadaljevanje.

Ta igra nadgradi improvizacijo, domišljijo, kreativnost, samozaupanje, doživetost, igro vlog ...

NAMIŠLJENA IGRA

Izberemo športno igro, npr. skakanje čez kolebnico, odbojko, nogomet ...

Zaigramo namišljeno igo, brez pripomočkov. Vsi so namišljeni.

Npr. dva učenca vrtita namišljeno kolebnico. Eden skače. Tista dva, ki vrtita, morata to početi koordinirano. Prav tako tisti, ki skače. Ostali udeleženci se postopoma pridružijo učencu, ki skače. Na koncu vsi igrajo namišljeno igro.

Pomembno: koordinacija partnerjev, koncentracija, sinhrono gibanje, očesni stik.

Igra je zelo dober pripomoček, za izboljšanje in nadgradnjo koncentracije, pozornosti, zaznavanje, ustvarjalnost.