

INKLUZÍV KÖZÖSSÉGI SZÍNHÁZ (ICT)

KÉZIKÖNYV 

OUT OF THE
FRAM3

BEVEZETŐ: MI A KÖZÖSSÉGI SZÍNHÁZ?



A közösségi színház nem önálló műfaj, hanem olyan átfogó fogalom, amely különböző színházi kísérleteket foglal magában. Legfőbb jellemzője a résztvevők – akik gyakran marginalizált csoportokhoz tartozó személyek – tudatos bevonása, valamint az, hogy számukra valódi, jelentéssel bíró közösségi élményeket nyújtson. A kreativitásra építve, valamint a közösség tagjai és a szakmai művészek együttműködésére támaszkodva a közösségi színház lehetőséget ad a kollektív alkotásra. A passzív nézői szereppel szemben a cselekvést és a részvételt hangsúlyozza,

mint a művészi kifejezés és a társadalmi bevonódás eszközeit. “A színházi tevékenység társadalmi célokat szolgál, mint például közösségépítés, társadalmi párbeszéd elősegítése, a közösségben felmerülő konfliktusok megoldása, a közösség kulturális és társadalmi életének szervezése.”¹

A közösségi színház alapvető elve, hogy a témák, történetek, jelenetek, végső soron pedig maga az előadás a résztvevőktől származik. Szemben az olyan kezdeményezésekkel, ahol a vezetők előre meghatározott tematikai kereteket írnak elő, a közösségi színház tudatosan ellenáll a felülről irányított struktúráknak. Ugyanakkor fontos felismerni, hogy a túlzottan nyitott folyamat akár ki is olthatja a kreativitást. Ezért különféle facilitáló módszereket alkalmaznak annak érdekében, hogy támogassák a résztvevőket saját ötleteik és történeteik megfogalmazásában.

A hagyományos színházi gyakorlatban a rendezői vízió szervezi az egész előadást. A rendező szerepet oszt, irányítja a színészek interpretációját, és más alkotókkal, szakemberekkel – például díszlet- és jelmeztervezőkkel, zeneszerzőkkel, világosítókkal – működik együtt koncepciójának a megvalósításában. Ez a hierarchikus modell a résztvevőket elsősorban végrehajtó szerepbe helyezi, akik külső instrukciókat követnek, így korlátozva van a kreatív mozgásterük. A struktúra erős hasonlóságot mutat a formális oktatási rendszerekkel, ahol a tanulóknak gyakran egy előre meghatározott elvárásrendszerhez kell igazodniuk.

A közösségi színház tudatosan eltávolodik ettől a hatalmi struktúrától. Itt minden résztvevő alkotótárs. E szemlélet lényege, hogy a csoport bármely tagjától származhatnak innovatív ötletek, és a résztvevők akkor érzik magukénak az előadást ha aktív szerepet vállalnak annak létrehozásában. A színpadi hitelesség sokszor inkább spontán reakciókból születik, mintsem egy előre

1 The definition can be found in Hungarian on the following site: <https://szinhazineveles.hu/tudastar/ernyofogalmak-alkalmazott-szinhaz-reszveteli-szinhaz-kozossegi-szinhaz/>

kidolgozott, technikailag precíz rendezői elképzelés maradéktalan követéséből.

Fejlesztési szempontból a hierarchikus színházi modell korlátai még szembetűnőbbek. A közösségi színház célja, hogy a résztvevők megtapasztalják: saját történeteik és kreatív munkájuk miként állhatnak össze közös, jelentésteli egésszé. Ezek az élmények nemcsak az egyéni hangot erősítik, hanem olyan cselekvőképességet építenek, amely más együttműködési formákban és akár a társadalmi részvételben is megnyilvánulhat. Ha egy közösségi színházi előadás célja, hogy hitelesen tükrözze a közösség értékeit és életét, érdemes kerülni az előre megírt színdarabok használatát, mivel ezek a résztvevőket a szerző szócsöveivé tennék őket, megakadályozva saját hangjuk érvényesülését.

Jelen írásban két közösségi színházi módszert mutatunk be: a magyarországi Independent Theater Hungary és az olaszországi Rampa Prenestina által kidolgozott és alkalmazott módszertanokat. A tanulmány az inkluzív közösségi színházi gyakorlatokat fejlesztő Erasmus+ projekt keretében jött létre. A két partner színház közösségi színházi módszerekkel hoztak létre előadásokat, amelyeket a romániai Shoshin Theatre Association által szervezett Out of the Frame Fesztivál harmadik kiadásán mutattak be.

A projekt célja, hogy megismertesse és megismerhetővé tegye a különböző színházi formákat mind a roma, mind a nem roma közösségekben, és ezáltal lehetőséget biztosítson a fiatalok személyes fejlődésére egy megtartó közösségben. Szintén fontos célja volt a projektnek, hogy olyan képzési lehetőséghez jutassa a tehetséges fiatalokat, amelyek bekapcsolják őket az európai roma művészeti hálózatba, elősegítve a tartós kulturális párbeszédet és a nemzetközi együttműködéseket.

A projekt részeként a partner színházak több hónapon

át dolgoztak roma és nem roma fiatalokkal. A program személyiségfejlesztési lehetőségeket kínált ingyenes színházi képzésen keresztül, amelyet profi színházi szakemberek és tapasztalt trénerek vezettek. A résztvevők létrehoztak egy közösségi színházi előadás, illetve további műhelymunkákban és alkotó tevékenységekbe bekapcsolódtak.



AZ INDEPENDENT THEATER HUNGARY MÓDSZERTANA

Színházunk 17 éve dolgozik a művészet és az oktatás határterületein, külön fókuszot helyezünk a hátrányos helyzetű roma és nem roma fiatalok támogatására. A képzési programjaink során ösztöndíjasaink nemcsak professzionális előadásokban vettek részt, hanem hosszú távon is aktívak maradtak a színház, a kultúra és az oktatás területén. Legjelentősebb produkcióink közé tartozik a Porrajder (2010), az első olyan színházi alkotás, amely feldolgozta a 2009-es romagyilkosságokat, valamint a Peer Gynt gyermekei, az egyetlen magyar Ibsen-ösztöndíjas előadás. 2017 óta évente megszervezzük a Roma Hősök Nemzetközi Színházi Fesztivált, amelyből egy oktatási módszertan is született. A roma és nem roma trénerek által vezetett Roma Hősök workshopjaink már több ezer fiatalhoz jutottak el. A résztvevők közül sokan jelezték, hogy szeretnének hosszabb távon is együtt dolgozni velünk — ez vezetett a közösségi színházi programjaink elindításához.

Az elmúlt években számos gyerek- és ifjúsági programot, valamint előadást vittünk el olyan településekre, ahol korábban nem voltak kulturális események. A vártnál nagyobb érdeklődés fogadta vendég játékaikat, idővel pedig a közösségek tudatosan kezdték kialakítani saját kultúra fogyasztási szokásaikat. Több előadásunk is párbeszédet indított érzékeny témákról a helyi segítő szakemberekkel. A társadalmi kérdések minden tevékenységünkben helyet kapnak, olyan problémákról beszélünk, amelyek mindannyiunk életét érintik. Tapasztalataink azt mutatják, hogy a hátrányos helyzetű közösségeknek nemcsak színházi előadásokra, hanem kreatív lehetőségekre is szükségük van, olyan eszközökre amelyeken keresztül saját történeteiket és értékeiket tudják megosztani. Célunk, hogy támogassuk őket saját színházi előadások létrehozásában és bemutatásában.

ELSŐ LÉPÉSEK

A közösségi színházi programokat megvalósító tréner csapatok (általában 2–4 fő) mindig vannak roma és nem roma, férfi és női szakemberek, akik mind színházi, mind informális pedagógiai háttérrel is rendelkeznek. A próbafolyamat megkezdése előtt a szakmai csapat közösen tervezi meg a foglalkozásokat, meghatározza az ütemezést és a feladatokat, hogy a folyamat végére egy teljes előadás jöhessen létre.

A tervezés elengedhetetlen, ugyanakkor a megvalósítás során a rugalmasság legalább ilyen fontos. A napi értékelések és finomhangolások kulcsfontosságúak: az aznapi eredmények, tapasztalatok, a csoportdinamika, valamint a folyamat során felszínre kerülő egyéni és közösségi erősségek és nehézségek alapján folyamatosan módosítani kell a következő lépéseket. A legtöbb próba folyamatban a szakmai csapat minden nap végén legalább két órát át a értékel és pontosítja a következő lépések.

A résztvevők számára hasznos, ha már rendelkeznek valamilyen színházi tapasztalattal, mert ez növeli a motivációjukat, a több hónapos folyamatban való részvételt. Nem minden fiatal érdeklődik a színház iránt, és nem mindenki van belső késztetés egy hosszabb időre elköteleződni. A közösségi színházi folyamat előtt ideális közösen színházba menni vagy workshopon részt venni. Ezek sikerélménye képes felébreszteni bennük a vágyat, hogy saját közösségi előadást hozzanak létre.

CÉLOK

Céljaink összetettek és egymással szorosan összefüggnek. Elsődleges törekvésünk a hátrányos helyzetű közösségek — különösen a gyerekek és fiatalok — megerősítése és támogatása. A közösségi színház során a résztvevők felfedezik saját hőseiket és erősségeiket, és sikerélményeket tapasztalnak meg. Egyúttal fejlődnek a kommunikációs, együttműködési, koncentrációs, kreatív és művészeti készségeik (például beszéd, mozgás, kézügyesség, zenei érzékenység). A közösségben megtapasztalt siker építi az önbizalmat, a visszajelzések pedig erősítik az önismeretet és az önreflektív gondolkodást. Szeretnénk, ha a fiatalok tágabban gondolnának saját lehetőségeiről és jövőjükről. Nem várjuk el, hogy mindenki színházi pályára lépjen, de fontos számunkra, hogy higgyenek abban: érdemes nagy célokat kitűzniük.

Az egyéni támogatás mellett ugyanolyan fontos a közösség megerősítése is, hiszen a motiváció gyorsan elvész, ha valaki egyedül marad. A gyerekeket és fiatalokat pedig nem lehet elszakítani családjuktól, ezért célunk az is, hogy a felnőttek felismerjék értékeiket, büszkeséget érezzenek, és gyakorlati eszközökhöz jussanak saját munkájukhoz.

Kulcsfontosságú az is, hogy a hátrányos helyzetű fiatalok történetei és üzenetei szélesebb közönséghez is eljussanak: más településekre, közösségekhez, döntéshozókhoz, a középosztályhoz, ezzel elősegítve, hogy felismerjék a roma és hátrányos helyzetű gyerekek értékeit.

Fontos számunkra a velünk dolgozó színházi szakemberek, pedagógusok és fiatal roma művészek szakmai fejlődése is. Az új alkotói módszerek kipróbálása, a sikerek és motivációs élmények akár arra is ösztönözhetik őket, hogy saját projekteket

kezdemenyezzenek. Mivel Magyarországon sok hátrányos helyzetű közösség él, és szerencsére sok olyan szakember van, aki képes a miénkhez hasonló folyamatokat elindítani, projektünket egyfajta kísérletnek tekintjük, amelynek módszerei és eredményei másutt is alkalmazhatók.



PEDAGÓGIAI MEGKÖZELÍTÉS: BIZTONSÁGOS, KREATÍV ÉS EGYÜTTMŰKÖDŐ KÖRNYEZET TEREMTÉSE

KÖZÖS KERETEK KIALAKÍTÁSA

A közösségi színház — más informális oktatási és művészeti módszerekhez hasonlóan — jelentősen különbözik a formális oktatástól, ahol a hátrányos helyzetű fiatalok gyakran érzik magukat kényelmetlenül. A közösségi színházi folyamat során a résztvevők vannak a középpontban, nem a tananyag: nincsenek jó vagy rossz válaszok, minden vélemény és ötlet értékes, és mindenki annyit nyer, amennyit maga beletesz a folyamatba.

Létfontosságú már az elején tisztázni, hogy a munkát kölcsönös tisztelet, figyelem, erőszakmentes kommunikáció és közös jelenlét határozza meg. Ha kizárólag a nyitottságot és szabadságot hangsúlyozzuk, könnyen szétesik a produktív együttműködés kerete. Fontos megértetni: a résztvevők felelősséggel tartoznak egymásért, hiszen a szabályok megsértése az egész csoport munkáját veszélyezteti.

A szabályok írásba foglalása biztosítja az átláthatóságot, és mind a résztvevők, mind a trénerek bármikor visszautalhatnak rájuk. A szabályokon túl elengedhetetlen a folyamat céljainak és kereteinek tisztázása: a próbák tartalma, időbeosztás, szünetek, étkezések. A működési részleteket a résztvevőkkel és a helyi partnerrel közösen kell rögzíteni, hogy elkerülhető legyen például az a helyzet, hogy valamelyik fiatal nem tud jelen lenni a bemutatón.

KÖZÖS ÉLMÉNYEK ÉS JÁTÉKOK

A keretek tisztázása mellett fontos, hogy a gyerekek gyorsan pozitív élményeket szerezzenek. Már az első alkalmakon érdemes játékos ismerkedő kört tartani, amely mindenkit megszólaltat. A foglalkozások során körben ülünk, mindenki egy szinten van, a trénernek pedig a résztvevők között foglalnak helyet — ezzel is jelezve a partnerséget.

A játékok lehetőséget teremtettek a kapcsolat mélyítésére, abban az esetben is, ha a csoport tagjai már korábbról ismerik egymást. Ezek lehetnek verbális, mozgásos, vagy készségfejlesztő feladatok. A játékok gyakran előkészítik a szakmai munkát, ilyen például, a „járás karakterben” játék, amit a szerep formálások előtt lehet hasznos játszani.

A fiatalabb és energikusabb gyerekeknél fontos, hogy a folyamat mozgásos, egyszerű, önbizalom-erősítő gyakorlatokkal kezdődjön. A játékok során negatív csoportjelenségek fordulhatnak elő (pl. csúfolódás), amelyeket azonnal kezelni kell. Ha nincs agresszió, elegendő a játékszabályokra hivatkozni.

A folyamat későbbi szakaszában komplexebb játékok is be lehet vezetni, amelyek a fókuszt, koncentrációt, együttműködést vagy kreativitást fejlesztik. A csoport kedvenc játékait jutalomként vagy feszültségoldásként is lehet használni, illetve ezek révén jól érzékelhető a fejlődés. Például a „csukott szemű számolás játék” (amelyben a csoport együtt számol, de ha ketten egyszerre szólalnak meg, előlről kell kezdeni) kiválóan fejleszti a figyelmet és az egymásra hangolódást, vagyis ugyanazokat a készségeket, amelyekre a színpadi munka során is szükség van. A folyamat első szakaszában a játékok dominálnak, míg a másodikban — amikor már a próbák kerülnek a fókuszba — inkább frissítésként és motivációként szolgálnak.

A játékok számos készségeket fejlesztenek (pl: koncentráció,

empátia, képzelőerő, memória, együttműködés), és különböző intelligencia típusokat mozgatnak meg (pl: verbális, mozgásos, zenei). Bár néhány nap alatt nem lehet radikális változást elérni, a fejlődés látványos lehet, például a koncentráció terén.

A játékok során érdemes figyelni azokra az elemekre, amelyek később az előadásba is bekerülhetnek. Volt, ahol egy „szobor játék” során egy kislány akkora lelkesedéssel formált meg egy házat, hogy az később az előadás része lett. Máshol egy fiú váratlan bukfence inspirálta a csapatot arra, hogy akrobatikus elemek használjanak az előadásban.

A KÖZÖSEN MEGÉLT SIKER

Egy közösségi színházi folyamat célja, hogy minden résztvevő bekapcsolódjon a játékban, a történetmesélésbe és a jelenet alkotásba, de nem szükséges, hogy mindenki szerepeljen a színpadon. Vannak, akik csoportos szereplőként (pl. kórustagként), vagy néma szereplőként érzik jól magukat. Fontos felismerni, hogy nem mindenki szeret színpadon állni.

A közösségi színházban a háttérben dolgozók ugyanolyan értékesek, mint az előadók. Akik jelmezeket, kellékeket készítenek vagy más módon segítik a munkát, kulcsszerepet játszanak. Sok résztvevő éppen ezekben a támogató feladatokban tud kiteljesedni: rajztudásával, kézügyességével, a jelmezekhez vagy kellékekhez való érzékével. A támogató csapat tagjait a kreatív csapat részeként kell kezelni. Ők is vegyenek részt a beszélgetésekben, játékokban, értékelésben, zárásban és ünneplésben. Az utolsó napokban általában szorosan együtt dolgoznak a trénerekkel, ekkor már világos a szerkezet és tudjuk, hogy mire lesz szükség a jelenetekben. Fontos, hogy a háttérben dolgozók ne „kiszolgálói” legyenek a produkciónak, hanem szabad teret kapjanak saját kreatív

ötleteik kibontakoztatására: plakátot tervezhetnek, háttérvetítést készíthetnek, zenét választhatnak, sminkelhetnek vagy frizurát készíthetnek.

Természetesen konfliktusok is felmerülhetnek az előadók és a háttércsapat között — például amikor a szereplő mást szeretne viselni, vagy nem tetszik neki a frizura. Ezeket érzékenyen kell kezelni, úgy osztva szét a feladatokat és a kreatív lehetőségeket, hogy azok mindkét oldal erősségeit támogassák és minimalizálják a feszültséget. Ez a megközelítés biztosítja a pozitív, együttműködő légkört.

A KÖZÖSSÉGI SZÍNHÁZI PROJEKTEK FOLYAMATAI ÉS DINAMIKÁI

A fáradtság és a feszültség a kreatív folyamat természetes velejárói. Sok résztvevő még soha nem vett részt ilyen intenzív, koncentrált munkában. Iskolai vagy iskolán kívüli foglalkozásokon a fiatalok gyakran rövid, egyéni vagy kiscsoportos tevékenységekhez vannak szokva, ahol természetes, hogy időnként félre lehet vonulni vagy szünetet lehet tartani. Ezzel szemben a közösségi színház a közös célokat helyezi előtérbe: a résztvevőknek hosszabb időn át, intenzíven kell együtt dolgozniuk, ahol az egyéni nehézségekre nem jut annyi külön figyelem, mint egy személyre szabott fejlesztési folyamatban. Mindezek ellenére kulcsfontosságú, hogy a trénerek játékokkal vagy játékos feladatokkal jutalmazza a csoportot, különösen, amikor lankad a figyelem vagy úrrá lesz a fáradtság.

Maga a csoportok kialakítása is okozhat feszültséget, amit olykor külső tényezők is befolyásolnak. A közös munka azonban gyakran teljesen átrendezi a csoportdinamikát. Olyan résztvevő, akit korábban „vezetőként” tartottak számon, nem biztos, hogy erőteljesen megnyilvánul, míg egy háttérbe húzódó gyermek a folyamat egy részén bátran hallatja hangját. Ezek az átrendeződések hatással vannak a kapcsolatokra és a csoport egészének működésére, különösen olyan közösségekben, ahol a résztvevők már korábban ismerik egymást.

Fontos szem előtt tartanunk, hogy munkánk egyszerre eredmény- és folyamatközpontú. A gyerekek gyakran hoznak magukkal olyan élményeket, amelyek megerősítik bennük az „úgysem megy”, „nem akarom” hozzáállást, ami könnyen a munkafolyamat feladásához vezethet. Nekünk azonban hinnünk kell abban, hogy a csoport képes sikerrel járni, hogy a résztvevők

értékesek és tehetségesek, és megfelelő támogatással negatív érzelmeiket is a közösség céljainak szolgálatába tudják állítani. Ha ezt a hitet a trénerek következetesen képviselik, képesek struktúrát adó, de nem szigorú kereteket teremteni, amelyekben a gyerekek megtapasztalják a bizalmat és a támogatást, így eljutnak oda, amit eleinte lehetetlennek gondoltak.

A hátrányos helyzetű fiatalok ritkán találkoznak inspiráló helyzetekkel, kreatív közösségi lehetőségekkel vagy olyan nevelőkkel, akik valóban hisznek bennük, miközben biztonságos kereteket is nyújtanak. A szigorú, eredményorientált iskolarendszer ellensúlyozza egy olyan fejlesztő szemléletet, amely figyelembe veszi a gyermekek szükségleteit, érzékenyen reagál az érzéseikre, erősíti a kapcsolódást és az empátiát. Ugyanakkor a fiataloknak szükségük van kihívásokra, elvárásokra, komfortzónán kívüli feladatokra, építő jellegű visszajelzésekre, valamint lehetőségre a versengésre és felelősségvállalásra. Ezek nélkülözhetetlen elemei annak, hogy felelősségteljes, céltudatos felnőtté váljanak.

A teljesítményt és a sikereket többféle módon, egyéni szükségletekhez igazítva kell megerősíteni, akár naponta többször is. Az önértékelésüket alulbecsülő gyerekek esetében a legapróbb előrelépéseket is dicsérettel, köszönettel, elismeréssel kell megerősíteni. A tapasztaltabb kamaszoknál a bonyolultabb teljesítmények kell elismerni. A pozitív visszacsatolás mellett azonban minden célcsoportnál fontos a fejlesztendő területek azonosítása és közös tudatosítása.

A MI MÓDSZERÜNK: TÖRTÉNETEK ÉS KARAKTEREK LÉTREHOZÁSA

TÖRTÉNETEK

A Roma Hősök workshopok módszertanára építve a közösségi színházi folyamatot általában azzal kezdjük, hogy megbeszéljük a résztvevőkkel: szerintük mitől válik valaki hőssé. A hősök nehézségekkel szembesülnek és aktív döntéseket hoznak, cselekednek és hatást gyakorolnak – ez minden hősre igaz. A következő feladat alatt a résztvevők párokban vagy kiscsoportokban megosztják egymással a saját hőseik történeteit, majd olyan helyzeteket is felidéznek, amikor ők maguk váltak valaki számára hőssé.

A beszélgetés előtt a trénerek is megosztanak személyes történeteket, ezzel is bátorítva a fiatalokat, hogy megnyíljanak. Fontos, hogy a trénerek történetei őszinték legyenek, és olyan minőségűek legyenek, amelyet a résztvevőktől is elvárunk. Ha például csak felszínes, rövid történetet hozunk, a gyerekek is hasonlóan felszínes példákat fognak megosztani. Ugyanakkor ügyelnünk kell arra, hogy a történetek ne legyenek túl távoliak a gyerekek világától, és ne idézzenek fel olyan traumatikus élményeket, amelyeket nem tudunk megfelelően feldolgozni.

A kiscsoportos beszélgetések után a résztvevők egymás történeteit osztják meg a teljes csoporttal, ezt mindig első szám első személyben mondják el. Ez jelöli a karakteralkotó munka kezdetét. A történetek továbbmesélése, meghallgatása és a visszajelzések rendkívül erős hatással lehetnek a gyerekekre. Közösén választjuk ki azokat a történeteket, amelyek különösen izgalmasak vagy fontosak számukra, és azonosítjuk bennük a felmerülő témákat. Ha

túl sok történetet vagy témát gyűjtünk össze, érdemes szavazással eldönteni, melyek érdeklik a legtöbb résztvevőt.

Ezután ismét kiscsoportokba verődve elkezdik a történetekhez kapcsolódó jelenetek megalkotását. A kiválasztott történeteket nem szükséges szó szerint követni; a csoport dönti el, hogyan kíván vele dolgozni. Előfordul, hogy a résztvevőket arra kérjük, hogy több történetet gyúrjanak össze egy jelenetté. Fontos, hogy lehetőségük legyen verbálisan is megnyilvánulni, aktívan részt venni a történetmesélésben. A kiscsoportos jelenetépítést gyakran egyszerűbb színházi gyakorlatokon keresztül valósítjuk meg, például tableaux- (szobor-) játékokkal vagy rövid, szavak nélküli improvizációkkal.

A résztvevők történetei rendszerint nagyon sokfélék, különböző problémákat és élethelyzeteket járnak körül. A folyamat során előfordul, hogy egyes történetek iránt csökken az érdeklődés, mások viszont összeolvaszthatóak. A tréner feladata ezeknek a kapcsolódási pontoknak a feltárása, és annak a segítése, hogy a résztvevők által hozott helyzetekből koherens narratíva szülessen.

Egy folyamat során például közösen kerestük a lehetséges központi témát, és ekkor a hit és a hagyományok kerültek a fókuszba. Ez az ötlet maguktól a fiataloktól érkezett. A téma elmélyítésére rap-író workshopot tartottunk, ami alatt több, önreflexív kérdést tettünk fel a résztvevőknek, ezekre a saját szövegeikben kellett választ adniuk. A kérdések között szerepeltek a: Mit jelent számodra a hit? Milyen személyes kapcsolatod van vele? Hogyan jelenik meg a mindennapjaidban?

A nyári, vidéki öt napos közösségi színházi táborban kifejezetten a hagyományokra gyűjtöttünk anyagokat, különösen a roma–magyar hagyományokra fókuszálva. A résztvevők saját tudásukra, családi emlékeikre támaszkodtak, rokonokat hívtak fel, hogy utánajárjanak egy-egy szokásnak, és online kutatást is

végeztek. Az összegyűjtött közös tudást megosztottuk egymással, majd csoportokba állva kiválasztották, mely hagyományokkal szeretnének jelenetek formájában dolgozni. A következő napokban ezeket a jeleneteket finomítottuk, mélyítettük, próbáltuk és sorrendbe rendeztük – így született meg egy összefüggő történet.

SZÖVEG NÉLKÜLI SZÍNHÁZ

A közösségi színházban nincs előre megírt szövegekönyv. Az előadás a résztvevők által megalkotott jelenetekből és improvizációkból épül fel. A résztvevők tudják, merre kell haladnia a jelenetnek, ismerik a karakterük fő szándékait és mozgásait, de nincs szükségük betanult szövegre. A jelenetek alakításához kérdéseket használhatunk, amelyek keretet, kiindulópontot adnak a történetben való tájékozódáshoz. Például: Hol kezdődik a jelenet? Kik a szereplők? Mi az alaphelyzet? Mi a tét? Hová vezet?

A színpadon elhangzó szöveg eltérhet a korábban megbeszéltektől, a legfontosabb a történet ívének és koherenciájának a megtartása

HITELES JELENETEK

A jelenetek kidolgozása és azok próbája alatt több szempontot is figyelembe kell venni, de a továbbiakban kettőt emelünk ki. Egyrészt a történetek és karakterek fejlesztése során kerülni kell a túlzottan sztereotip vagy negatív ábrázolást. Ez a jelenetépítés egészében fontos. Irányító kérdésekkel kell ösztönöznünk a résztvevőket arra, hogy túllépjenek az egydimenziós megoldásokon. A karakterfejlesztés során hangsúlyozhatjuk azok pozitív tulajdonságait, amelyek hatással vannak a történetre és

a közönség számára is hitelesebb szituációkat teremtenek.

Ez a típusú önreflexió különösen fontos hátrányos helyzetű fiatalok esetében, akik gyakran egyelőítéletekkel és sztereotípiákkal terhelt világ tapasztalataiból merítik történeteiket. Sok gyermek – köztük roma fiatalok – belsővé teszik a stigmatizációt. Például kamera elé állva ösztönösen bokszoló pózt vesznek fel. Ezeknek a mintáknak a tudatosítása és érzékeny kezelése elengedhetetlen ahhoz, hogy a fiatalok önképét és a mások róluk alkotott képét pozitív irányba formáljuk. Éppen ezért soha nem szabad megelégedni az első változattal vagy a felszínes jelenetekkel. A sztereotípiák elkerülése érdekében nem célunk azok semmibe vétele, ehelyett arra törekszünk, hogy a résztvevők saját maguk ismerjék fel és kérdőjelezzék meg ezeket. Sok esetben a fiatalok hitelesebben látják közösségük valóságát, mint a külső alkotók, és karaktereik igazságának színpadra állításával valódi művészi értéket teremtenek.

A közösségi színházban nem a tökéletes beszédképesség vagy mozgás a cél, ezért a szövegtanulás és a formális technikák háttérbe szorúlnak. Mégis fontos, hogy az elhangzó mondatok a közönség számára érthetők legyenek. Ennek támogatására légzőgyakorlatokat, hangképző feladatokat és artikulációs játékokat használunk a folyamat során. A mozgás tekintetében a feladatokat a csoport képességeihez és fejlettségi szintjéhez kell igazítani. Például, bár általában kerülendő, hogy a szereplők háttal álljanak a közönségnek, néha éppen ez tesz egy jelenetet hitelesebbé. Ha egy félénk, visszahúzódó gyermek egy bátor, karaktert játszik, hitelesebb lehet lehajtott fejjel megszólalnia, mint erőltetett szemkontaktussal. Ez az autentikusság és a résztvevők komfortérzete miatt fontos szempont. Végző soron a cél a karakter és az előadó közötti valódi kapcsolat megteremtése: hogy a fiatalok örömmel vegyenek részt a folyamatban, anélkül, hogy szigorú szabályok közé szorítanánk őket.



Rampa Prenestina

Associazione di Promozione Sociale

A RAMPA PRENESTINA MÓDSZERTANA

“Here, no one teaches another, nor is anyone self-taught.
People teach each other, mediated by the world...”

Paulo Freire, *Pedagogy of the Oppressed*, 2005,
continuum, New York, London, 80.

A Rampa Prenestina társulat által kidolgozott módszertan gyakorlatok és játékok olyan gyűjteménye, amelyet tematikus megközelítések, közös ötletelések és kutatómunka egészít ki. Ez az eszköztár segíti a résztvevőket abban, hogy új, sokrétű nyelvi, testi és verbális kifejezési formák elsajátításával személyes és kollektív történeteket hozzanak létre.

A fiatal romák (és azok a kortársaik, akik bár eltérő háttérrel rendelkeznek, de hasonló társadalmi helyzetben élnek) gyakran kerülnek oktatási szegénység, marginalizáció, valamint kulturális és társadalmi izoláció helyzetbe. Ezért a képzés során teret biztosítottunk az ismeretszerzés és a reflexió pillanataira is: tematikus filmeket és dokumentumfilmeket, színházi előadásokat néztünk meg, közös olvasás alkalmakat szerveztünk, a tanulásnak és az informális pedagógia fogalmainak mélyebb elemzését végeztük. Emellett különböző társadalmi és állampolgári eseményeken is részt vettünk, amelyek tágították a fiatalok világképét.

Munkánk kezdeti szakaszában alapvető fontosságú egy kényelmes és védett légkör megteremtése, ahol a résztvevők jól érzik magukat, szabadon, természetüknek megfelelően fejezhetik ki magukat, ítélezés nélkül. Egy olyan egyenrangú viszony kialakítása a cél, amely befogadja a sokféleséget, és olyan kölcsönös, együttműködésen alapuló tanulási folyamatot hoz létre, amely a csoport erejére támaszkodik és egyúttal meg is erősíti azt.

AKCIÓ INDUL

Kültéri interaktív foglalkozásainkat az Bora várva (eredeti cím: Aspettando Bo) című előadásunk szabadtéri változatának bemutatójával vezettük be. Ez az „utcai” formátum bármilyen környezethez alkalmazkodik, és teret enged az improvizációnak, amely fokozza a közönséggel való kapcsolódást. Az előadás két fiatal roma történetét mutatja be, akik kitartóan keresik a jobb élet lehetőségét, ám ezt a modern társadalom bürokratikus és jogi ellentmondásai rendre megghiúsítják. A szöveg önéletrajzi ihletésű, és nagyon közel áll a táborokban élő roma fiatalok – és általában a városszéli fiatalok – valóságához. A bemutatót közönségtalálkozó és vita követte.

Az előadás rendkívüli hatást gyakorolt a roma telepeken élők életére, vagyis olyan helyeken, amelyeket gyakran áthat az elszigeteltség, a monotonia és az elhagyatottság. Korábbi tapasztalataink is azt mutatták, hogy ezek a többnyire zárt közösségek nagy hálával és tisztelettel fogadják azokat, akik a sztereotípiákat megtörve belépnek a telepre, hogy szépséget, empátiát és a színház különleges, elragadó erejét vigyék el hozzájuk.

Ezt követően visszatértünk a közösségekbe, hogy megkezdjük a szabadtéri interaktív foglalkozásokat. A kezdeti alkalmakat a közös játékok jellemezték, amelyeket zenével kísértünk a könnyebb ismerkedés érdekében. Ezt színházi nevelési játékok követték, olyan beszélgetés témákkal, amelyek a közösség történelméhez és jelenéhez kapcsolódtak. Amikor összeállt a résztvevői csoport, a foglalkozásokat védettebb és a képzéshez, illetve az új színházi produkciók létrehozásához jobban megfelelő beltéri helyszínekre helyeztük át.

PEDAGÓGIAI MEGKÖZELÍTÉS: JÁTÉKALAPÚ TANULÁS

A Rampa Prenestina alapvető pedagógiai megközelítése a játékalapú tanulás: a játékot tekintjük mind a színházi tréning, mind a nevelési tevékenységek szervező elvének. A játék során az egyén visszatér az ártatlanság és a spontaneitás eredeti állapotába. A szabályok követésére való koncentráció és a játék céljának elérése iránti belső késztetés olyan készenléti állapotot hoz létre, amelyet őszinte lelkesedés és megnövekedett energiaszint jellemez. A játék gyakran idéz elő örömet, vidámságot és nevetést, amelyek arra ösztönzik az egyént, hogy megnyíljon, és elengedje a mentális beidegződéseket, merevségeket és védekező mechanizmusokat. A közös játék fejleszti a csapatszellemet, kapcsolatokat, cinkosságot és barátságokat hoz létre.

A játékok többnyire népi eredetűek, és sok esetben különböző népek és kultúrák hagyományaiban egyaránt jelen vannak. A tréning első szakaszában hagyományos formában mutatjuk be őket, hogy oldjuk a gátlásokat, segítsük a névtanulást, növeljük az energiaszintet, cinkosságot és kötelékeket alakítsunk ki, újfajta interakciós módokat támogassunk, és erősítsük a csapatmunkát. A későbbi szakaszban módosításokat vezetünk be, illetve kombináljuk a játékokat különféle gyakorlatokkal, hogy olyan színházi játékok jöjjenek létre, amelyek a trénerek által javasolt témákon vagy a résztvevők által hozott történeteken alapulnak. A fokozatos folyamat eredményeként a játékok és a témák rövid improvizációkká állnak össze, amelyek idővel teljes dramaturgiává és színházi szöveggé fejlődhetnek ki.

MÓDSZER: A KÁRTYAJÁTÉKOK HASZNÁLATA

Az általunk javasolt módszertan Dixit-kártyák használatán alapul, amelyek inspirációs forrásként szolgálnak ötletfejlesztéshez, tartalomalkotáshoz, valamint irodalmi és lírai anyagok létrehozásához színházi improvizációkhoz. A Dixit-kártyák rendkívül inspiráló és költői képeket tartalmaznak. Több kiadás is készült belőlük, mi azt javasoljuk, hogy minél több változatot keverjenek össze. Más típusú kártyajátékok is használhatók, megőrizve a kártyák véletlenszerű kiosztásának jellegét, amely a kreatív képesség fejlesztését szolgálja.

A kártyák használata játékos és kreatív természetű, ugyanakkor az önismeret és a másik megismerésének is eszköze. A képeken megjelenő és azok mögül feltáruló archetípusok segítik a résztvevőket belső világuk, gondolataik, valóságuk, álmaik, fantáziáik, vágyaik, örömeik és félelmeik kifejezésében. A kártyák képeinek egyéni értelmezése megosztásra kerül a csoportban, majd közösen megbeszélik azt, kiemelve az értelmezések sokféle lehetőségeit, amelyek új gondolkodási és életfelfogási irányokat nyitnak meg.

TANULÁSI CÉLOK

A Dixit-kártyákon alapuló improvizációs módszernek több célja van. Elsőként erősíti a csoportkohéziót a megosztáson és a közös jelentésalkotáson keresztül. A kártyák használhatók a résztvevők közötti kölcsönös megértés elősegítésére és támogatására,

miközben vizsgálják és megosztják azt a személyes jelentést, amelyet a kihúzott képekhez társítanak. Ez a folyamat nagyon hatékony az összetartozás megszilárdítására, valamint a kapcsolatok, rokonszenv és barátságok kialakításában. Másodsorban, ez a módszer ösztönzi a divergens gondolkodást és a költői, képi világ fejlődését. Harmadsorban, elősegíti az önismeretet az archetipusos képekre való projektáláson keresztül.

Végül, de nem utolsósorban, kreatív szempontból a Dixit-kártyák nyersanyagként szolgálhatnak (történetek, karakterek) a színházi improvizációkhoz. A résztvevők olyan karaktereket hoznak létre, amelyekhez a kártyákon megjelenő képekből merítenek inspirációt. A fokozatos fejlesztés során ezek a karakterek improvizációkba, majd csoportos jelenetekbe léphetnek be, elősegítve a történetek és egyszerű dramaturgiák kibontakozását. Fontos, hogy a résztvevők maximális szabadságot kapjanak a kártyák értelmezésében és a karakterek, illetve történetek kialakításában, a trénerek részéről pedig csupán szelíd iránymutatás történjen, valamint segítség az elkészült improvizációk további fejlesztésében.

ELMÉLETI ALAPOK

A narratív terápia elveivel összhangban a Dixit-kártyák felidéző képei lehetőséget teremtenek a tudattalan anyag (álmok, félelmek, vágyak) elérésére azáltal, hogy a résztvevőket arra ösztönzik, vetítsék rá belső állapotaikat a kétértelmű vizuális ingerekre. A jungi pszichológiával összhangban ezek a képek archetipusos szimbólumokként értelmezhetőek, amelyek időn és kultúrán átívelő jelentéseket hordoznak. Közvetítőként működnek a tudatalatti tartalmak és a tudatos éber figyelem között, segítve a résztvevők implicit jelentéseinek felszínre hozását.

A képességekkel való játékos és intuitív munka különösen hatékonynak bizonyul közösségi színházi kontextusokban, ahol a résztvevők közösen fedezik fel történeteiket és élményeiket. A kártyákkal való foglalkozás során az egyének nemcsak személyes témáikra reflektálnak, hanem saját tapasztalataikat szélesebb kulturális narratívákhoz kapcsolják, összhangban Jung kollektív tudattalanról alkotott nézeteivel. Ily módon a kártyák olyan eszközként működnek, amelyek hidat teremtenek a személyes önkifejezés és a közös jelentésalkotás között, gazdagítva az egyéni és kollektív kreatív folyamatot egyaránt.

A FOGLALKOZÁS FELÉPÍTÉSE



A foglalkozáshoz szükség van egy Dixit-paklira (vagy jó minőségben kinyomtatott kártyákra), valamint egy helyre, ahol a kártyákat ki lehet teríteni. Ezen kívül szükség van színes post-it-ekre és tollakra, esetleg kamerára vagy projektorra a kártyaképek megosztásához. A műhelymunka hét szakaszból áll, amelyek célja, hogy a résztvevőket az egyéni reflexiótól a kollektív kreativitás felé vezessék.

1. Bemelegítés (10 perc): A facilitátor elmagyarázza a szabályokat, egy gyors játékot játszanak, majd bemutatja a Dixit-kártyákat.
2. Egyéni választás (15 perc): Minden résztvevő választ egy vagy két kártyát egy egyszerű kérésre vagy meghívásra válaszolva, például: „Válassz egy kártyát, amely a napodat jelképezi / legnagyobb félelmedet mutatja!”; „Válassz egy képet, amely megmutatja, hogyan képzeled el a jövőt!”; „Válassz egy kártyát, amely egy átalakulásról szóló színdarab nyitójelenete lehetne!”; „Válassz egy kártyát, amely számodra a boldogságot / családot / szomorúságot jelképezi!”
3. Személyes reflexió (15 perc): A résztvevők post-it-ekre írják, miért választották a kártyájukat, és milyen belső képet vagy történetet idéz fel számukra.
4. Kis csoportos beszélgetés (20 perc): Háromfős csoportokban minden résztvevő bemutatja a kártyáját és a róla írt reflexiót. A többiek nyitott kérdéseket tesznek fel a mélyebb feltárás érdekében.
5. Kollektív történetalkotás (20 perc): Minden kiscsoport egyetlen közös történetvázlat vagy költői szöveget állít össze a kiválasztott kártyáik felhasználásával.
6. Színházi improvizáció (20 perc): A csoportok rövid, improvizált jeleneteket adnak elő a közösen kialakított történet alapján.
7. Lezárás és integráció (10 perc): A teljes csoport együtt reflektál az érzelmi változásokra és a foglalkozás során megélt kreatív megélésekre.

E módszernek számos változata létezik, és különböző kontextusokra szabható. A lezáró szakaszban például a résztvevők olyan kártyákat is választhatnak, amelyek „ami jól ment” és „ami nem ment jól” témákat jelképeznek. Egy másik változat a múlt–jelen–jövő formátum, ahol minden résztvevő három kártyát húz lefelé fordítva, időbeli sorrendet állít fel hozzájuk (egy a múltból, egy a jelenről, egy a jövőről), majd felfedi őket, és elmeséli a három kártya történeti ívét.

Online műhelyek esetén a kártyaképek képernyőmegosztással oszthatók meg, a reflexiók és a történetalkotás pedig digitális whiteboardon megvalósítható .



VÁRHATÓ EREDMÉNYEK

A módszer célja, hogy gazdag történeti anyagot hozzunk létre, amely később jelenetek, monológok vagy költői szövegek magjaként szolgálhat. A kreatív eredményen túl a metaforák és projekciók használata támogatja a résztvevőket az önismeretben, lehetővé téve az egyének számára, hogy biztonságos és képzeletgazdag módon fedezzék fel saját identitásuk különböző aspektusait. Csoportszinten a folyamat erősíti a csapatkohéziót a játékos és ítéletmentes megosztáson keresztül, bizalommal teli és

együttműködő légkört teremtve. A résztvevők várhatóan fejlődnek az empátikus készségeikben, hiszen tanúi lesznek mások sokszínű belső világának, illetve interakcióba lépnek velük.

Az eredmények értékelésére reflektív és kreatív módszerek kombinációja alkalmazható. A reflexiós naplók rögzíthetik az énkép változásait, mivel arra ösztönzik a résztvevőket, hogy a foglalkozás előtt és után írják le a gondolataikat. A kreatív produktumok (pl. történetvázlatok, költői szövegek vagy improvizált jelenetek) gyűjthetők a divergens gondolkodás és a közös alkotás bizonyítékaként. A társértékelés további betekintést nyújt: a résztvevők egyszerű értékelő skálát használhatnak arra, hogy felmérjék saját megtapasztalt biztonságérzetüket, kreatív energiájukat, illetve a foglalkozás során szerzett felismeréseik mélységét.



HASZNÁLT JÁTÉKOK LISTÁJA

Az alábbi lista olyan játékok gyűjteménye, amelyeket hagyományos formájukban vagy átalakítva, a közösségi színházi folyamat előkészítésére használunk. A lista folyamatosan bővíthető, mivel a játékoknak végtelen lehetősége és variációja létezik.

A VIRÁG

Körben állva, felfelé fordított, összezárt öklökkel indul a játék. A résztvevők egymás után nyitják ki tenyerüket, míg a kör ki nem teljesedik, majd ujjakat úgy rezegtetik, mint egy frissen kinyílt virág szirmai. Egy szimbolikus játék a foglalkozás elkezdéséhez, az egységes csoportlétkör teremtéséhez.

BEMUTATKOZÓ JÁTÉK

Körben állva a résztvevők egyenként a kör közepére lépnek, és kimondják a nevüket. A második körben hozzáadnak egy szabadon választott gesztust, amely az identitásukat fejezi ki. A harmadik körben a név és a gesztus mellé meghajlás társul, amelyet a kör közös tapssal zár. Ez egy interperszonális ismerkedő, jégtörő játék.

BEMUTATKOZÓ JÁTÉK (2. VERZIÓ)

Körben állva a résztvevők egyenként mondják a nevüket, hozzáadva

egy gesztust és egy mondatot, amely rímel a nevükre és jellemzi őket. A kör sorrendjében a következő játékosnak meg kell ismételnie az előtte lévők neveit, mondatait és gesztusait. Ismerkedő és jégtörő játék, amely az emlékezet fejlesztését is segíti.

A TÉR ELFOGLALÁSA

Az egész csoport szétszóródva járkal a térben. A tréner utasításokat ad a sebesség változtatására vagy a hirtelen megállásra. Lehetséges variációk: nézz a szemébe annak, akivel keresztezed az utad; megálláskor öleld meg vagy nézz a legközelebbi résztvevő szemébe. Jégtörő játék, amely a test-tudatosságot, a közös térérzékelést és a különböző közelségi zónák megélését fejleszti.

EZ EGY MACSKA

Körben állva a játékvezető egy tárgyat „ad át” a mellette állóknak egy rövid párbeszéddel: „Tessék, ez neked!” „Mi ez?” „Ez egy macska!” „Mi??” „Ez egy macska!” „Ó!” A tárgy továbbadása mindkét irányban zajlik, humoros helyzeteket teremtve. A vezető további tárgyakat is bevonhat tetszőleges nevekkal. Energizáló, jégtörő játék.

BALTÁZÁR MONDJA

A csoport körben jár, a vezető a kör közepéről utasításokat mond (gyorsabban, lassabban, állj, vakard a fejed stb.). Csak a „Baltázár mondja” kulcsszóval kezdődő utasítást kell végrehajtani; a játékvezető igyekszik megtéveszteni a csoportot. Aki téved, kiesik. Koncentrációs játék.

PANTOMIM JÁTÉK

Körben állnak, a játékvezető hangtalan pantomim-gesztusokkal létrehoz egy tárgyat, amelyet a szomszédjának „átad”. A szomszéd átveszi, átalakítja egy másik tárggyá, továbbadja, és így tovább. A játék a test kifejezőerejét és kreativitást fejleszt.

A GYILKOS

A résztvevők a fal felé fordulnak, a tréner kiválaszt valakit, aki a „gyilkos” lesz. A fegyvere egy kacsintás. Feladata minél több „áldozatot” megölni anélkül, hogy lelepleződik. Az áldozatok csupán csendben eldőlnék. Aki felismeri a gyilkost, nem mondhatja ki hangosan, csak a tréner fülébe súghatja azt. Ha eltaltá a nevet, vége a játéknak; ha nem, ő esik ki. Koncentrációs, megfigyelési, együttműködési játék.

ZSARUK ÉS RABLÓK

Két széksor néz egymással szembe, 2–3 méter távolságra. A rablók ülnek, a rendőrök mögöttük állnak. Egy üres szék van: mögötte áll egy rendőr, de nem ül rajta rabló. Az üres széknél álló rendőr kacsintással próbál egy rablót szökésre bírni. Ha a rabló reagál, a mögötte álló rendőrnek meg kell próbálnia megállítani. Dinamikus, energizáló játék.

CSÓNAKOK

A csoport a térben jár, mintha a tengerben úszna. A játékvezető számokat mond: „3-as csónak!”, „4-es csónak!”, stb. A

résztvevőknek ezekben a létszámokban kell gyorsan csoportokká alakulniuk. Energizáló, csoportszervező játék.

SZOBROK

A résztvevők két csapatra oszlanak: színészek és nézők. Az első játékos belép és szoborszerű pózt vesz fel. Ezután egyesével jönnek a többiek, és úgy vesznek fel testtartást, hogy fizikai kapcsolatban maradjanak a többivel. A csapat így kollektív szobrot hoz létre – absztraktat vagy figuratívát. Kreatív, testkifejezést fejlesztő játék.

CSALÁDI FOTÓ

Csapatokra osztva a résztvevők egy családi fotó kompozícióját jelenítik meg. Kreatív testkifejezési és színészi gyakorlat.

YATZI

A tér képzeletben sakktáblára osztva van osztva. A csapat tagjai egyesével lépnek be, előre-hátra-oldalra mozogva. Ezután hozzáadnak egy ismétlődő gesztust, majd egy hangot vagy szót. Amikor mindenki bent van, megfigyelik a véletlenszerű vagy jelentéssel bíró interakciókat. A néző csapat tapssal zárja. Kreatív improvizációs játék.

A VEZETŐ

Párokban az egyik résztvevő bekötött szemmel vagy csukott szemmel halad, miközben a társa kézen fogva vagy más,

érzékszervi úton vezeti őt. A megett út lehet spontán vagy dramaturgiaiilag megtervezett. Kreativitást, érzékenységet, másokról való gondoskodást fejlesztő játék.

1-2-3 CSILLAG

A játékvezető háttal áll a fal felé, számol, majd hirtelen megfordul. A többiek addig mozoghatnak, amíg nem néz rájuk. Forduláskor meg kell dermedniük. Aki mozgás közben lebukik, kiesik. Variációk: megadott pózban kell megdermedni (szörny, grimasz, stb.); párokban közös pózt kell felvenni. Energizáló játék.

ÉRZÉKSZERVI FOLYOSÓ

A csoport két oszlopba rendeződik, folyosót alkotva. Egy résztvevő csukott szemmel végigsétál. A többiek érintésekkel (masszázs, simítás, csipkedés) és hangokkal (szél, eső, erdő, állatok) érzékszervi élményt hoznak létre. Kreativitást, érzékenységet, törődést fejleszt.

ZOMBI

Székek a térben, eggyel több, mint a résztvevők száma. Az egyik résztvevő a „zombi”, lassan, jellegzetes mozdulatokkal közeledik az üres szék felé. A többiek mozgással próbálják megelőzni, hogy leüljön. Energetizáló, színjátészó elemeket tartalmazó játék.

NÉMA VEZETŐ

A csoport körben vagy szétszóródva áll. Egy résztvevő kimegy a teremből. A bent maradók választanak egy titkos vezetőt, akinek mozdulatait a többiek utánozzák. A visszatérőnek ki kell találnia, ki a vezető. Csapatépítő, energizáló játék.

VÉLEMÉNYEK JÁTÉKA

A teret két részre osztjuk, mindkettő egy-egy különböző véleményt képvisel a korábbi beszélgetésből. A résztvevők beállnak abba a térbe, amely a saját véleményüket reprezentálja. A tréner ítéletmentes megosztásra hív, és lehetőséget ad az álláspontok megváltoztatására. A másik véleményének tiszteletét, a nem-ítélkezést fejlesztő játék.

KREATÍV ÍRÁS

Nagyobb csoportban: az első résztvevő egy egysoros mondatot ír egy adott témáról, majd a papírt behajtja, és továbbadja. A következő is ír egy sort, behajtja, továbbadja, és így tovább. A végén az első résztvevő felolvassa az így létrejött szöveget. Kreatív írásfejlesztő játék.

TEKINTET A JELENETEN

Körben a résztvevők memorizálják egymás nevét. Egy labdát dobálnak egymásnak: a dobó annak a nevét mondja, aki először volt a körben; a labdát viszont az ellenkező irányban kell kézről kézre adni. Fókusz és koncentrációt fejlesztő játék.

DIXIT 1 – KÁRTYAJÁTÉK

A kártyák lefordítva vannak az asztalon. Minden játékos húz egyet. Reflexió után megmutatja és elmondja személyes, szimbolikus jelentését, ez lehet akár valós élményhez, akár képzelethez kapcsolódó. A csoport minden kártyát közösen értelmez. Jégtörő játék, amely fejleszti az egyéni és közös értelmezési nyelvet.

DIXIT 2 – KÁRTYAJÁTÉK

A kártyák lefordítva vannak az asztalon, a csapat kijelöl egy húzót. A csapat közösen gondolkodik a kép jelentéseiről, majd a kapott inspiráció alapján csapatnevet, rövid dalt vagy szlogent, illetve színházi prezentációt alkot.

DIXIT 3 – KÁRTYAJÁTÉK

A résztvevők húznak kártyát. Párok vagy csoportok alakulnak, amelyek a kártyák alapján karaktereket és helyzeteket építenek fel. 10–15 perc felkészülés után improvizáció következik, majd közös annak a megbeszélése. Kreativitásfejlesztő játék.

SNAP JUMP

A vezető egyenletes ritmust csettint az ujjával. A résztvevők fokozatosan csatlakoznak, majd a ritmus megtartásával felváltva ugranak. Egyesével, párosával, hármasával, végül együtt. Ritmus- és csoportkoordinációs játék.

TÁRSADALMI OSZTÁLYOK

Minden résztvevő homlokára matricát tesznek egy számmal, amely növekvő sorrendet jelöl. Senki sem tudja a saját számát. Egy „parti” indul, amelyben mindenkinek igyekeznie kell a „legmagasabb számúakkal” barátkozni. Tudatosító játék a társadalmi rétegekről és szerepekről a modern társadalomban.



Sponsors & partners



Co-funded by
the European Union



Erasmus+

