8STORIES

FOR CREATIVITY

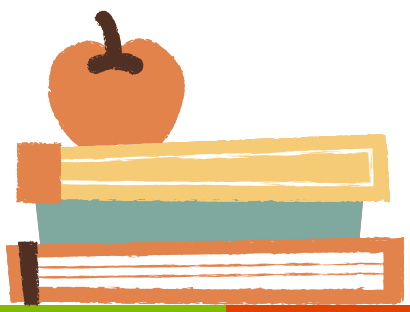
IMPROVIZACIJOS PRIEMONIŲ VADOVAS KŪRYBIŠKUMO UGDYMUI

Co-funded by the European Union

ĮVADAS

Siekdami supažindinti mokinius su interpretacija, projekto metu mokytojai kūrė metodines priemones taikydami DRAMOS IMPROVIZAVIMO TECHNIKĄ. Mokytojai sekė pasirinktą pasaką, kuri pritaikyta jų šaliai ir atitinka tradicijas ir socialines vertybes, o mokiniai spontaniškai improvizavo ir vaizdavo tai, ką suaugusieji pasakojo. Tokiu būdu sukuriamas „teatro ir improvizacijos žaidimas“, kurį mokiniai išbandys užsiėmimų metu.

Improvizuodami pasakas mokytojai sukūrė priemones ir veiklas, kurias atlikdami mokiniai tobulino savo teatrinius įgūdžius, priėmė iššūkius, susitapatino su pasirinktais personažais. Inovatyvias veiklas ir užduotis kūrė mokytojai iš skirtingų šalių, skirtingų tradicijų, kultūrų ir vertybių.



Co-funded by the European Union

Interpretacija yra lengvai naudojama, intuityvi, gerina bendradarbiavimą, paprastai integruojama į klasę. Ją gali naudoti bet kuris mokytojas ar specialistas, nes nereikia jokio papildomo pasiruošimo. Remiantis praktiniais užsiėmimais yra išskiriami keli pagrindiniai veiksniai įtakojantys klasę:

1 Grupės nariai, siekdami to paties tikslo, jausis stiprūs ir saugūs.

Mokiniai supras, kad problema ir (arba) veikla, kurią jie turi išspręsti, yra bendras tikslas. 2

3 Mokiniai supras, kad sėkmė ar nesėkmė priklauso nuo visos grupės, o ne nuo vieno asmens.

Kiekvienas grupės narys turės pateikti savo sprendimo būdus. 4

Tobulinome mokymąsi bendradarbiaujant ir naudojome įvairias bendradarbiavimo metodikas (ypač improvizacinio teatro techniką), kurios lėmė padidėjusią visų mokinių motyvaciją ir dėmesį. Bendradarbiaujant grupėje ir norint kuo geriau atlikti savo vaidmenį, kiekvienas grupės narys turėjo prisiimti atsakomybę.

Co-funded by the European Union

Vengėme griežtos ir tikslios interpretacijos, ieškojome natūralumo ir interpretacinio naujoviškumo.

Mokiniai improvizuoja mokytojui sekant kiekvienos pasakos ištrauką.

Tai yra metodas, kuriuo jauni žmonės per teatrą yra įtraukiami į kultūros ir kūrybos pasaulį. Naudodami šį metodą jie tobulina savo aktorinius įgūdžius. Projektas baigsis pasirinkto kūrinio, pritaikyto tos šalies ar regiono aktualijoms ir problemoms, pristatymu visai mokyklos bendruomenei. Tokiu būdu siekiama ugdymo tikslo - didinti mokinių, mokytojų ir šeimų sąmoningumą. Žiūrėdami spektaklį jie suvoks socialinės atskirties ir ankstyvo pasitraukimo iš mokyklos problemas. Tai bus naudinga kovojant su šia socialine rykšte, kuri taip kenkia mūsų Europos visuomenei.

Projektu sieksime palengvinti mokytojo darbą, t. y. suteikti jam įrankių, kurie padėtų ugdyti talentą, kūrybiškumą ir gebėjimą atskleisti kiekvienos istorijos vertybes ir dažniausiai pasitaikančias problemines situacijas socialinėje aplinkoje.

Co-funded by the European Union

Šis projektas pristatomas kaip mokymų ciklas, kuris leis mokiniams susipažinti su įvairiomis improvizacinio teatro raiškos formomis. Improvizacinis teatras, dažnai vadinamas improvizacija, yra teatro, paprastai komedijos forma, kai didžioji dalis arba visi atliekami kūriniai yra neplanuoti arba nesurežisuoti: atlikėjų kuriami spontaniškai. Dažniausiai dialogus, veiksmą, istoriją ir personažus dalyviai kuria kartu, improvizuojant iš karto, nesinaudojant jau parašytu scenarijumi. Ši praktika, vadinama taikomąja improvizacija, bus naudojama klasėse kaip ugdymo priemonė, kuri padės tobulinti bendravimo įgūdžius, kūrybiškai spręsti problemas ir stiprinti grupinį darbą.

Užsiėmimai organizuojami pagal šias sritis:

2.1. Vizualinės raiškos tobulinimo praktiniai užsiėmimai.
2.2. Verbalinės raiškos ugdymo praktiniai užsiėmimai.
2.3. Kūno raiškos tobulinimo praktiniai užsiėmimai: išreikšti emocijas savo kūnu.

Praktiniai užsiėmimai improvizacinių metodų vadove suskirstyti į tris sritis: vaizdinė, žodinė ir kūno ekspresijos.

Co-funded by the European Union

1. Vaizdinė ekspresija

1.1. Mažai - daugiau - daugiausia

Scenoje yra trys kėdės. Išrenkami trys dalyviai. Dalyviai turi suvaidinti tą pačią užduotį, tačiau padidindami emocinę vaidinimo įtampą. Žaidimo vedėjas įvardija, kokius reikia atlikti veiksmus:

- Jums skauda dantį;
- Miegate ir pabundate po košmaro, esate išsigandęs;
- Jūs sakote: sakote: „Aš nenoriu eiti į mokyklą“;
- Jums pakilo temperatūra ir jaučiatės labai blogai;
- Džiaugiatės laimėję loterijoje. Sušukite: „Aš laimėjau milijoną“;
- Būkite laimingi. Visiems sakote: „Jūs net neįsivaizduojate, kaip aš jus myliu“;
- Ir t. t.

Žaidėjai gali būti keičiami suvaidinę kelias situacijas.

Patarimai improvizuojant:

- **Išmokite valdyti savo emocijas**
- **Susitelkite**
- **Būkite dėmesingi.**

Co-funded by the European Union

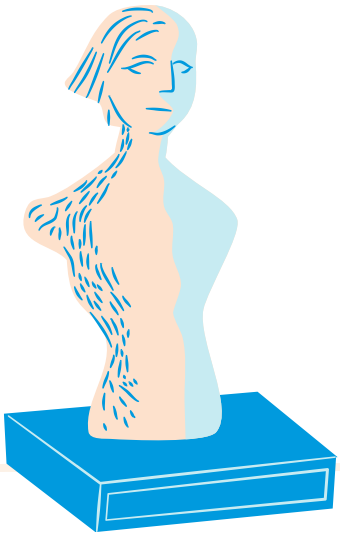
Vaizdinė ekspresija

1.2. Gyva skulptūra ir skulptoriai

Mokytojas paskelbia skulptūros temą. Ji gali būti teigiama arba neigiama. Vienas aktorius išeina į sceną ir pagal duotą temą sukuria gyvą skulptūrą. Skulptūrai sukurti pakviečiami 5-7 žmonės. Sukūrus skulptūrą, skulptoriai kviečiami po vieną. Be žodžių jie keičia skulptūroje stovinčių aktorių judesius, kad skulptūra iš teigiamos taptų neigiama ir atvirkščiai.

Skulptūrų temos:

- Pikta karalienė;
- Alisa sumažėja;
- Skubantis triušis Kovas;
- Češyro katino juokeliai;
- Širdžių valetas meluoja;



Patarimai improvizuojant:

- **Jūsų kūnas gali išreikšti labai daug.**
- **Nesigėdinkite jo, būkite atsipalaidavę, išraiškingi ir plastiški.**

Co-funded by the European Union

Vaizdinė ekspresija

1.3. Spalva, elgsena, emocijos

Dalyviai vaikšto patalpoje. Mokytojas įvardija spalvą ir emociją. Dalyviai pradeda vaikščioti žiūrėdami vieni į kitus ir bandydami pajusti ir suvaidinti emociją neliesdami kito asmens. Užduoties dalyviai turi įsiminti visas spalvas ir emocijas.

Antroje užduoties dalyje mokytojas sako tik spalvą. Jei kas nors suklystama, dalyvis yra pašalinamas iš žaidimo. Laimi 3 paskutiniai likę užduoties dalyviai.

Emocijos ir spalvos:
- Pyktis - raudona
- Baimė - juoda
- Liūdesys - mėlyna
- Džiaugsmas - geltona
- Nuostabumas - mėlyna
- Pasibjaurėjimas - žalia



Patarimai improvizuojant: Vaidindami skirtingas emocijas, stenkitės išlikti susikaupę, pajusti, kokios emocijos yra išgyvenamos. Nesijuokite, nesišypsokite, jei vaizduojate, kad esate liūdnas ar išsigandęs.

Co-funded by the European Union

Vaizdinė ekspresija

1.4. Diskusija - „Pagalvokite, aptarkite, pasidalykite" Ką branginate draugystėje?

Diskusija apie tai, ką reiškia draugystė, mokiniai dirba savarankiškai, o po to porose dalijasi savo idėjomis. („pagalvokite, aptarkite, pasidalykite" metodas).
Kiekviena mokinių pora spalvotoje kortelėje užrašo/nupiešia po 2 vertybes.



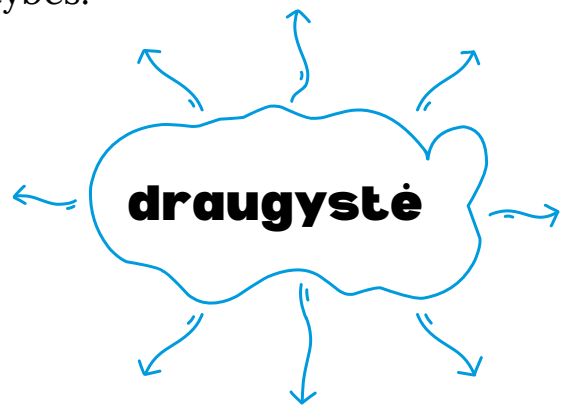




Jie gali apipavidalinti korteles taip, kad jos atitiktų jų pasirinktas vertybes.

Paskui mokiniai prikabina baigtas korteles lentoje.

Mokytojas apibendrina idėjas minčių žemėlapyje, o mokiniai reflektuoja apie draugystės vertybes.



Co-funded by the European Union

1.5. Deimantas 9 strategija

Atsižvelgdami į aptartas vertybes, mokiniai susiskirstys į grupes ir suskirstys vertybes pagal svarbą nuo svarbiausios iki mažiausiai svarbios - 1 yra svarbiausia vertybė, o mažiausiai svarbi - 10. (Deimantas 9 strategija)

Kokybė	Vertinimas	Priežastis
Turtai		
Gerumas		
Dosnumas		
Pramogos		
Išsilavinimas		
Pomėgiai		
Išvaizda		
Lojalumas		
Draugystė		
Pozityvumas		

Co-funded by the European Union

vaizdinė ekspresija

Mokiniai gali perskaityti mokytojo pateiktą savybių sąrašą, įvertinti jas ir nurodyti priežastį, kodėl ši savybė yra svarbi - iš viso 10 savybių.

Grupėse po 4 mokiniai aptars įvertinimus ir susitars dėl bendro įvertinimo nuo 1 iki 9 grupėjė, atsisakydami vienos vertybės.

Po to mokiniai atsakys į šiuos klausimus:
1. Grupės nuomone, svarbiausia savybė draugystei yra ....., nes.....
2. Vertybė, dėl kurios mums sunku susitarti, yra...., nes.....
3. Mano nuomonė apie tai, kas svarbu draugystėje, šios veiklos metu pasikeitė, nes.....
4. Šios veiklos metu apie save sužinojau.....

1.6. Koliažas

Nuteikimas:
Vertinti save ir gerbti kitų skirtumus

- Kas turėjo įtakos mokiniams, kas juos suformavo tokiais žmonėmis, kokie jie yra šiandien

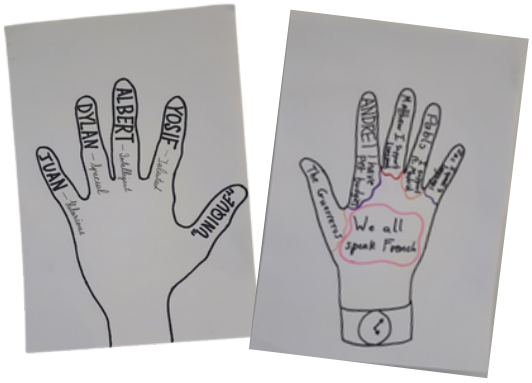
A4 formato popieriaus lape mokiniai sukurs koliažą, kuriame naudodami simbolius, piešinius, žodžius ir paveikslėlius parodys įvairias priežastis, lėmusias jų asmenybės formavimąsi.
Pasiūlymai ir patarimai: asmenybė, pomėgiai ir interesai, kultūra ir tai, kokią įtaką daro jūsų šeima ir draugai.

Sukūrę koliažus mokiniai kviečiami pasidalyti savo darbais ir aptarti, kaip panašūs ir skirtingi veiksniai įtakojo jų bei kitų grupėje esančių žmonių asmenybę.

Co-funded by the European Union

vaizdinė ekspresija

1.7. Draugystės ranka



Mokiniai dirba grupėse po 4.

Popieriaus lape nupiešia ranką.

Kiekvienas grupės narys ant vieno piršto užrašo savo vardą ir vieną jam būdingą bruožą.

Delne grupė parašo tai, kas juos visus sieja.

Ant nykščio užrašo grupės pavadinimą.

Grupės gali papuošti savo ranką - naudoti spalvas, simbolius ir pan.

Kai grupės baigia darbą, parodo rankas kitoms grupėms

Lentoje nupiešiama dviejų dalių lentelė.

Pirmame lentelės stulpelyje turėtų būti kiekvieno mokinio išskirtiniai bruožai, o antrame - bendri bruožai.



Co-funded by the European Union

vaizdinė ekspresija

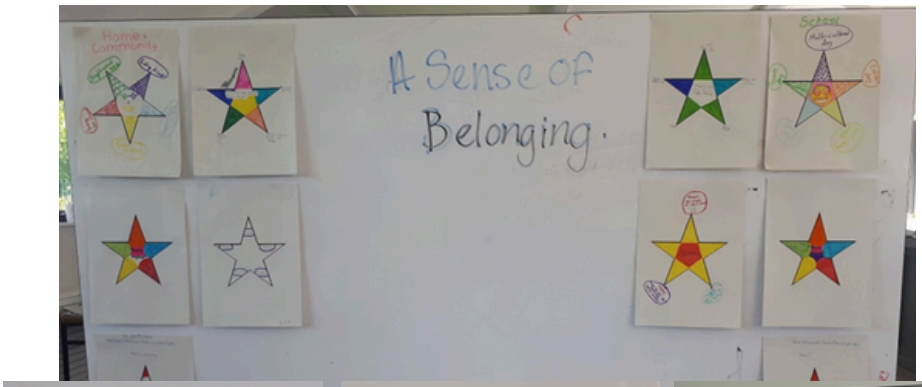
1.8. Užduotis „Žvaigždė"

Kiekviename žvaigždės viršūnėje įrašykite po vieną dalyką, kuris vienija žmones namuose arba bendruomenėje ir leidžia jiems jaustis savo bendruomenės nariais.

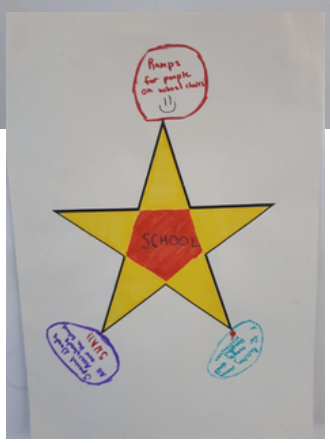
Pavyzdžiui: valgymas ir (arba) žaidimai kartu, savanorystė, dalyvavimas bendruomenės veikloje ir pan.

Kiekvienoje žvaigždės viršūnėje įrašykite po vieną dalyką, kuris yra jūsų mokykloje ir padeda žmonėms jaustis bendruomenės nariais.

Pavyzdžiui: dalyvavimas sporto treniruotėse, mokyklos veikloje, programose ir t. t. Aptarkite tai, ką parašėte, su bendraklasiais ir pasidalykite tuo, ką parašėte su visais bendraklasiais.









Co-funded by the European Union

vaizdinė ekspresija

1.9. Sukurk personažą

Mokiniai sukuria savo personažą bendram lėlių spektakliui. Jie gali kurti individualiai arba poromis. Jų personažo asmenybė turi atsispindėti jo išvaizdoje. Mokiniai turi pristatyti savo personažą-lėlę prieš grupę ir, atsižvelgdami į klasės draugų atsiliepimus ir pasiūlymus, pakeisti smulkias detales. Jie gali remtis tikrais personažais, tačiau turi būti originalūs ir įtraukti jiems priskirtas grupės vertybes.



1.10. Nuspalvinkite mane! (kaip jaučiate)

Mokiniams duodamas su pasaka susijęs paveikslėlis. Mokytojas garsiai perskaito pasaką (galima pritaikyti ir muziką). Mokiniai klausydamiesi pasakos užsimerkia. Kai mokytojas pasakoja, mokiniai turi nuspalvinti savo paveikslėlį ir taip išreikšti savo jausmus. Mažose grupelėse jie gali pakomentuoti paveikslėlį ir palyginti savo spalvas bei jausmus su kitais.

Co-funded by the European Union

vaizdinė ekspresija

1.11. Žmonių skulptūros

Porose vienas mokinys yra menininkas, o kitas - skulptūra. Menininkas, judindamas skulptūros kūno dalis, turi sukurti personažą, kuris išreikštų mokytojo siūlomą emociją. Tam skiriamos 5 minutės. Tada menininkai po vieną turi atspėti emociją, kurią rodo kiekviena skulptūra, ir užrašyti ją ant popieriaus lapo. Mokiniai garsiai perskaito spėjimus ir paaiškina, kas juos paskatino taip manyti. Jie gali pasikeisti vaidmenimis ir pakartoti veiklą.

1.12. Scenoje

Grupėse po 3-4 mokiniams duodami žurnalai, nuotraukos ir medžiagos. Naudodami šias medžiagas jie turi sukurti ir suvaidinti įsivaizduojamą spektaklį. Jų koliažas bus eksponuojamas ir jie turės jį paaiškinti draugams. Pakeitimus atliks atsižvelgdami į savo bendraklasių atsiliepimus ir pasiūlymus.





Co-funded by the European Union

vaizdinė ekspresija

1.13. Veidrodinis atspindys

Du žaidėjai, stovintys vienas priešais kitą bando atkartoti vienas kito judesius. Šis pratimas puikiai padeda lavinti pastabumo įgūdžius ir gebėjimą atkartoti kito veikėjo judesius ir išraiškas.

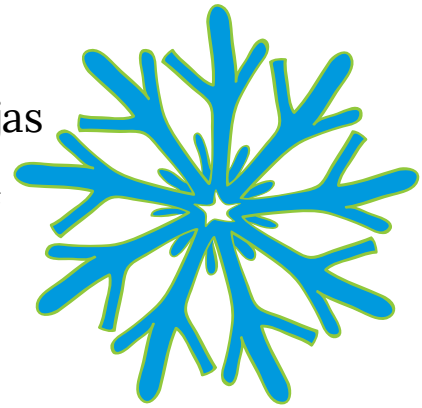
1.14. Šarados



Vienas žaidėjas pasirenka frazę, žodį ar veiksmą ir atlieka jį naudodamasis kūno kalba. Kiti žaidėjai bando atspėti, ką jis/ji vaizduoja. Šis pratimas puikiai tinka lavinti gebėjimą komunikuoti kūno kalba.

1.15. Sustingę kadrai

Šiame pratime viena dalyvių grupė sukuria improvizuotą sceną ir tada sustingsta vienoje pozicijoje. Kitas žaidėjas išsirenka paveikslėlį ir įsijungia į žaidimą scenoje sukurdamas naują elementą istorijoje. Šis pratimas puikiai tinka ugdyti gebėjimą kurti gyvus vaizdinius ir išreikšti emocijas per laikyseną ir kūno padėtį.



Co-funded by the European Union

vaizdinė ekspresija

1.16. Pantomimos technika



Mimikos metodas grindžiamas vizualine išraiška ir gebėjimu papasakoti istoriją nekalbant. Žaidėjai gali praktikuoti įvairias pantomimos technikas, pradedant vaikščiojimą virve ir bendravimą su įsivaizduojamais objektais. Šis pratimas puikiai tinka lavinti gebėjimą komunikuoti naudojant kūno išraiškas ir judesių tikslumą.

1.17. Emocijų keitimas



Atliekant šį pratimą vienas dalyvis suvaidina tam tikrą emociją, o kitas dalyvis prisijungia prie veiksmo ir pakeičia suvaidintą emociją priešinga. Šis pratimas puikiai tinka lavinti gebėjimą greitai atpažinti ir pakeisti vieną emociją kita ir išreikšti emociją veido išraiška bei kūno kalba.

Co-funded by the European Union

vaizdinė ekspresija

1.18. Ženklų dėlionė

Pasirinkus spalvą, kiekvienas mokinys paeiliui kviečiamas į centrą, kuriame yra padėtas baltas popieriaus lapas. Lape mokinys turi pavaizduoti pasirinktą ženklą (liniją, simbolį, vardą), prie kurio prijungiamas kito mokinio ženklas, ir t. t. Jungiama ir piešiama tol, kol bus sukurta didelė vaizduojamųjų ženklų dėlionė - visos grupės grafinis vaizdas.

Užsiėmimu siekiama skatinti bendradarbiavimą ir gerbti kitų sukurtą darbą, „pritaikant" savąjį. Mokiniai įdėmiai stebi piešiančio mokinio darbą, kad suprastų, kur baigiasi jo ženklas, o kur reikia pradėti naują ženklą; jie turi būti kūrybingi, kad nekartoti tų pačių ženklų ir tų pačių spalvų bei laukti savo eilės, tokiu būdu ugdydami pagarbą.





Co-funded by the European Union

vaizdinė ekspresija

1.19. Piešiu emociją

Kiekvienam mokiniui duodamas popieriaus lapas su spalvotais pieštukais. Veiklos tikslas - sujungti piešimą ir emocijas, suteikiant galimybę laisvai išreikšti save ir savo pojūčius, nebijant suklysti. Kiekvienas piešinys atspindi tam tikrą emociją (džiaugsmą, liūdesį, ramybę ir t. t.). Užsiėmimo pabaigoje mokiniai pasikeičia nuomonėmis apie tai, ką jautė, kokius patyrė sunkumus ar džiaugsmus, kokią tarpusavio ryšį patyrė ir kas jiems patiko. Ši veikla leidžia vizualiai išreikšti savijautą.







Co-funded by the European Union

vaizdinė ekspresija

1.20. Skruzdėlė



Šio žaidimo tikslas - užbaigti skruzdėlės kūno piešinį anksčiau nei kiti dalyviai. Kiekvienas dalyvis turi popieriaus lapą ir pieštuką. Paeiliui kiekvienas žaidėjas, mesdamas kauliuką, bando užbaigti savo skruzdėlės piešinį. Taškų skaičius ant kauliuko reiškia skirtingas kūno dalis:

1 = kūnas
2 = galva
3 = antena
4 = akis,
5 = burna
6 = koja

Pradžioje dalyvis du kartus ridena kauliuką: ridendamas kauliuką du kartus, būtinai turi išridenti 1 arba 2, kad galėtų pradėti piešti skruzdėlę. Jei šių skaičių neišridena, jis perduoda kauliuką kitam dalyviui, o sulaukęs savo eilės, vėl ridena kauliuką. Kai dalyvis nupiešia kūną arba galvą, tada jis ridena kauliuką ir iškritus bet kokiam skaičiui nuo 1 iki 6 jis gali baigti piešti skruzdėlę. Šios užduoties tikslas - ne tik lavinti kantrybę (laukti savo eilės mesti kauliuką ir tęsti piešinį), bet ir ugdyti piešimo įgūdžius.

Co-funded by the European Union

vaizdinė ekspresija

1.20. Audinys

Populiarus posakis „hai la stoffa!" reiškia „tu turi visas galimybes ką nors padaryti", parodyti savo gebėjimus. Mokytojas duoda mokiniams audinio atraižų, žymeklių, klijų, popierių iš kurių kiekvienas turi sukurti savo projektą, ant audinio gabalėlių užrašydamas, kokių turi talentų. Šios veiklos tikslas - ne tik skatinti kūrybiškumą, bet visų pirma mąstyti, samprotauti ir atpažinti savo talentus, tam, kad vėliau galėtų juos panaudoti savo veiklose.



Co-funded by the European Union

vaizdinė ekspresija

1.21. Koks gyvūnas tu esi?

Mokytojas išvardina 3 savybes, kurios būdingos gyvūnui (kantrus, klusnus, agresyvus, dosnus, užsispyręs, miegalius ir t. t.), tokiu būdu apibūdina apie 10 gyvūnų. Remdamiesi išgirstomis savybėmis, mokiniai turi nupiešti gyvūną, kuris, jų manymu, geriausiai juos atspindi. Piešimas padeda mokiniams tinkamai sudėlioti mintis ir pagerina jų suvokimą apie juos supančią aplinką, o tai taip pat skatina geresnį pastabumo jausmą.



Co-funded by the European Union

2. Verbalinė ekspresija

2.1. Paimkite kamuolį - ačiū

Pratyboms naudojamas kamuolys. Išrenkami du dalyviai. Įsivaizduokime, kad jie neseniai tarpusavyje konfliktavo. Pirmasis dalyvis nori, kad antrasis paimtų kamuolį. Tai panašu į bandymą atsiprašyti. Jis gali pasakyti tik žodžius „Paimk kamuolį".
Antrasis dalyvis paima kamuolį, bet grąžina jį atgal sakydamas „Ačiū", tarsi nenorėdamas atleisti.

Pirmojo dalyvio tikslas - išbandyti kuo daugiau skirtingų priemonių, balso intonacijų, emocijų, kad antrasis dalyvis paimtų kamuolį ir priimtų atsiprašymą.
Antrojo dalyvio tikslas - priimti atsiprašymą, bet ne iš karto.

Patarimai improvizuojant:

- **Įvardinkite vieną pagrindinį tikslą, dėl kurio lipate į sceną.**
- **Pabandykite tikslą pasiekti pasitelkdami įvairias priemones, emocijas, veiksmus.**

2.2. Kontekstas - pakeisti žodžių prasmę

Dalyviai išmoksta ketureilį iš pasakos apie Alisą:

Ar šoksi, ar nešoksi
Ar tu šoksi, ar nešoksi?
Ar tu šoksi, ar nešoksi? - Paklausė sraigės lydekos
Jai daviau vieną, jam davė du,
Tu mums davei tris ar daugiau;
Jie visi grįžo iš jo pas tave,
Nors prieš tai jie buvo mano.

Co-funded by the European Union

Verbalinė ekspresija

Gyvenime žodžiai turi reikšmę, tačiau tai, kaip juos ištariame, gali turėti visiškai kitokią prasmę. Tai vadiname teksto „TEKSTU".

Išmokus keturias eilutes, vienam dalyviui pasiūloma atlikti užduotį.
Reikia pasakyti eilėraštį naudojant skirtingas situacijas:

- Esate įsimylėję;
- Padarėte nusikaltimą ir labai gailitės;
- Jūs pykstate ir keikiatės;
- Norite pasakyti labai svarbią žinią;
- Esate išsigandęs ir prašote visų pasislėpti ir išsigelbėti;
- Kviečiate minią sukilti prieš piktąjį karalių;
- Dainuojate savo vaikui lopšinę.
- Jūs bandote įkalbėti padaryti nusikaltimą.
- Ir t. t.

Užduoties dalyvis turi kartoti eilėraščio žodžius tol, kol mokytojas pasakys „STOP".

PRISIMINK

Patarimai improvizuojant:

Nepamirškite, kad kartais žodžiai gali turėti skirtingą reikšmę. Viskas priklauso nuo konteksto, kuriuo juos ištariate. Naudokitės improvizuodami ir vaidindami.

Co-funded by the European Union

Verbalinė ekspresija

2.3. Improvizacija. Kalbėkite paeiliui



4 dalyviai pasirenka pasakos personažą.
Žiūrovai pasiūlo vietą, kurioje vyksta veiksmas.
Veiksmo vieta gali būti visiškai nesusijusi su pasaka.

Pavyzdžiui:
Negyvenama sala; Marso planeta; magiškas sodas; kompiuterinių žaidimų kambarys ir kt.

Žiūrovai siūlo situaciją, kas ką tik įvyko? Pavyzdžiui: ką tik praūžė didelė audra; vyksta didelis metų išpardavimas ir pan.

Dalyviai turi nuspręsti, kas bus pirmas, antras, trečias ir ketvirtas.
Improvizacijoje ir vaidyboje dalyviai gali kalbėti tik iš eilės.

Pirmasis dalyvis sako pirmą sakinį, tada antrasis, tik po to trečiasis ir ketvirtasis.
Kalbėti galite tik tada, kai ateina jūsų eilė, tačiau visą laiką turite nepamiršti vaidinti scenoje. Veiksmo negalima nutraukti.

Patarimai improvizuojant:

- **Klausykitės ir vykdykite tai, ką sako kiti veikėjai.**
- **Mokykitės logiškai plėtoti dialogą.**



Co-funded by the European Union

Verbalinė ekspresija

2.4. Atspėk kas?



Mokinys yra lyderis, o kiti
yra jų sekėjai. Lyderis pasirenka
personažą, o jo draugai turi
atspėti, kas tai yra, užduodami klausimus „taip" ir „ne".
Pirmasis atspėjęs personažą vadovaus kitam turui.

Refleksija: Labai lengva ir smagu. Vienintelis iššūkis buvo tas, kad tai turėjo būti anglų kalba.

2.2. Istorijos atkūrimas

Grupėse po 3 mokinius duodama keletas paveikslėlių (nuo 4 iki 10, priklausomai nuo mokinių pasiekimų lygio) ir mokiniai turi sukurti istoriją. Naudodami paveikslėlius jie turi papasakoti ir suvaidinti istoriją savo draugams. Visi paveikslėliai turi būti naudojami kuriant istoriją. Tai gali būti tikra istorija arba pasaka. Ji gali būti ir rimuota.

2.5. Improvizuotas kūrinys. Suvaidinkite

Porose arba grupėse po 3 kiekvienam mokiniui skiriamas personažas su tikslu, kurį jie turi aptarti ir suderinti su savo partneriais. Visiems dalyviams suteikiama tam tikra informacija apie veiksmo aplinką (pavyzdžiui: tai policijos įstaiga / tai namų valdos...), bet ne visa informacija, kurią turi jų grupės draugas. Tam, kad pasiektų savo tikslą, jie turi pasitelkti įtikinėjimo metodus.

Co-funded by the European Union

Verbalinė ekspresija

2.4. Kurią kaukę dėvite dabar?/ Kaukė uždėta - kaukė nuimta

Mokiniai papasakos istoriją. Priklausomai nuo to, kokią kaukę jiems duos mokytojas, jie pasakos ją naudodami tam tikrą intonaciją. Pavyzdžiui: su pykčio kauke pasakodami istoriją jie šauks arba rėks. Mokytojas gali keisti mokinio kaukę tiek kartų, kiek jis sugalvoja, priklausomai nuo sudėtingumo lygio arba grupės amžiaus.





Co-funded by the European Union

Verbalinė ekspresija

2.5. Susiję žodžiai



Šis pratimas puikiai padeda kūrybiškumo ugdymui ir gebėjimui greitai mąstyti. Vienas dalyvis pradeda sakydamas pratimą sakydamas žodį, o kitas dalyvis turi pasakyti kitą žodį, susijusį su ankstesniuoju. Pavyzdžiui, jei pirmasis žaidėjas sako „šuo", antrasis žaidėjas gali pasakyti „kaulas", o trečiasis - „užkastas". Tęskite šią grandinę tol, kol visi turės galimybę pasisakyti.

2.6. Įkvepiantis monologas

Mokiniui duodamas atsitiktinai parinktas žodis ar frazė. Naudodamasis žodžiu ar fraze, per nustatytą laiką, mokinys turi improvizuoti monologą. Šis metodas naudojamas ugdyti gebėjimą kalbėti spontaniškai ir palaikyti pokalbio sklandumą.



Co-funded by the European Union

Verbalinė ekspresija



2.7. Pašėlę interviu

Du dalyviai atlieka šią veiklą. Vienas iš dalyvių vaidina žinomą arba išgalvotą personažą, o kitas yra klausinėtojas. Klausinėtojas turi paklausti absurdiškų ar netinkamų klausimų, o personažą vaidinantis dalyvis turi atsakyti į juos kuo rimčiau. Šis pratimas puikiai tinka ugdyti gebėjimą išlaikyti ramybę ir gebėjimą reaguoti į netikėtas situacijas.

2.8. Žymų žaidimas

Šiame pratime du dalyviai stovėdami vienas priešais kitą ir turi pažymėti vienas kitą tam tikrą savybę. Tada jie turi improvizuoti scenoje, kurioje įkūnija šias savybes. Pavyzdžiui, jei vienas dalyvis kitam duoda etiketę „kvailas", jie turės improvizuoti sceną, kurioje pažymėtasis dalyvis elgsis kaip kvailas žmogus. Šis pratimas puikiai tinka įgūdžiams kurti personažus ir palaikyti nuoseklumą vaidinant.

Co-funded by the European Union

Verbalinė ekspresija

2.9. Kristinos Bellemo istorijos „TIPAI" skaitymas

Paveikslėlių knyga, kurios pagrindinė veikėja - mergaitė Liusė - atveria daugybę galimybių interpretuoti žmogaus charakterių tipus ir jų klasifikavimą. Kai kurių knygos ištraukų skaitymas skatino atrasti kiekvieno daugiabutyje gyvenančio žmogaus charakterio tipą, pagrįsti galimus stereotipinius įsivaizdavimus. Šioje veikloje kiekvienas mokinys turėjo galimybę savo ruožtu pasakyti, „koks tai tipas", pristatyti kitiems mokiniams, papasakoti vienas kitam ir gebėjo kiekvieną charakterio tipą suprasti ir priimti su visais jų skirtinumais.







Co-funded by the European Union

Verbalinė ekspresija

2.10. Simbolių žaidimas

Šis žaidimas grindžiamas atstumu, kuris dažnai egzistuoja žmogaus viduje tarp to, kaip jis save įsivaizduoja, ir to, kaip jis save pristato kitiems. Žaidimas leidžia kiekvienam įsisąmoninti šį skirtumą. Kiekvienas dalyvis pasirenka savo identifikavimo simbolį/daiktą/gyvūną (liūtą, kopėčias, karį ir t. t.), o tada nupiešia po simbolį kiekvienam kitam dalyviui, atsižvelgdamas į tai, kaip jis suvokia savo asmenybę. Galiausiai dalyviai paaiškina savo pasirinkimo priežastis. Kiekvienas dalyvis gali susipažinti su savo paties įvaizdžiu, kurį siūlo kitiems.



Co-funded by the European Union

Verbalinė ekspresija

2.11. Žodžio tipas

Po to, kai ratu (per vieną iš jau aprašytų veiklų) mokinys papasakoja, koks jis yra žmogus, jis turi iš eilės ištarti „žodį". Kiekvienam mokiniui duodamas limpantis lapelis, ant kurio jis turi užrašyti komentarą, žodį, išreiškiantį nuotaiką po užsiėmimo. Šis užduotis padeda atlikti metapažinimą, pagrįsti savo požiūrį ir išmokti jį išsakyti iš pradžių žodžiu (ratu, prieš bendraamžius), o paskui raštu ant lipnaus lapelio. Mokiniai išmoksta išklausyti kitų skirtingas nuomones ir jausmus. Užduotį sudaro žodinė būdvardžių dėlionė ir spalvotų lipnių lapelių lenta su pastabomis.







Co-funded by the European Union

Verbalinė ekspresija

2.12. Istorijų pynė

Mokiniai susėda ratu ir, klausydamiesi visų dalyvaujančių vaikų vardus ir prisistatymus, perduoda siūlų kamuolį kitam pasirinktam mokiniui. Mokinys norėdamas perduoti siūlų kamuolį kitam mokiniui, turi pakartoti to mokinio vardą. Siūlų kamuolį perduoda kitam mokiniui nepaleisdamas siūlo galo iš rankų. Taip bus sukurtas siūlų voratinklis, o kiekvienas mokinys galės įsiminti veikloje dalyvaujančių mokinių vardus ir prisistatymus. Veiklos tikslas - suvokti, kas esame ir kas mus supa. Suprasti, kad kiekvieno iš mūsų istorijos ir gyvenimai tarpusavyje glaudžiai susipynę. Siūlų vyniojimas taip pat yra būdas apmąstyti tai, kas buvo išmokta laboratorijoje.



Co-funded by the European Union

Verbalinė ekspresija

2.13. Gyvūnų ūkis

Visi dalyviai susėda ratu. Kiekvienam dalyviui duodama sulankstyta kortelė, ant kurios nupiešiamas arba užrašomas gyvūno vardas. Kiekvienas perskaito savo kortelę nerodydamas jos kitiems žaidimo dalyviams. Kai kiekvienas dalyvis turi savo kortelę, pagal sutartą signalą pradedamas žaidimas: visi dalyviai vienu metu atsistoja ir juda ratu, kiekvienas imituoja ir skleidžia kortelėje nurodyto gyvūno garsą. Dalyviai išgirdę skleidžiamo gyvūno garsą, turi atpažinti ir įvardinti, koks tai gyvūnas. Tos pačios rūšies gyvūnai susiburia į grupę ir susėda drauge. Kai visos gyvūnų grupės susiformuoja, ūkyje vėl įsivyrauja ramybė, kiekviena gyvūnų grupė prisistato po vieną, vaikščiodami rato viduje ir skleisdami pasirinkto gyvūno garsus. Dalyviai turi pristatyti pasirinktą gyvūną ir jam būdingus bruožus, elgseną. Šio žaidimo tikslas - suburti visus dalyvius į grupes pagal pasirinktą gyvūną, padėti jiems suprasti, kas yra bendradarbiavimas ir komandinis darbas siekiant bendro tikslo.



Co-funded by the European Union

Verbalinė ekspresija

2.14. Transformacija



Tai improvizacijos žaidimas, kurio metu dalyviai improvizuoja atlikdami skiritngus judesius. Dalyviai vaikšto patalpoje. Kai vedantysis suploja rankomis, visi sustingsta. Visi dalyviai turi sekti dalyvį, kuris sugalvojęs naują idėją ar temą ir ją sušunka, tada jis tampa vedančiuoju. Kai vedantysis suploja rankomis, visi dalyviai vienu metu sustingsta pasirinktoje judesio pozoje. Dalyviai išlieka sustingę ir nejudantys iki tol, kol kas nors sugalvoja kitą judesį ir jį improvizuoja.

Pavyzdžiui, vienas dalyvis sako: „Sveiki, šiandien mes užduosime klausimus..." Kiti dalyviai išgirdę šią frazę improvizuoja, supranta, kad tai apie mokyklą. tad visi suskumba improvizuoti sėdėjimą mokykliniuose suoluose ir kiekvienas vaizduoja mokinius (vienas yra išsiblaškęs, kitas nuolat vėluoja, trečias nusirašinėja ir t. t.). Kai vedantysis suploja, visi sustingsta ir nejuda. Kitas dalyvis šūkteli: „Vagis! Jis pavogė mano piniginę!" Vėl visi dalyviai improvizuoja ir sukuria situaciją. Vienas dalyvis bus vagis, kitas - policininkas, praeivis, šuo, šviesoforas, ir t. t. Svarbu, kad vedantysis dažnai darytų pertraukas, o dalyviai greitai ir kūrybiškai imropvizuotų ir sukurtų situacijas pagal išgirstą frazę. Visos idėjos yra tinkamos ir priimtinos, išskyrus galimybę susižeisti.

Užduoties tikslas - ugdyti vaikų improvizacinius įgūdžius ir kūrybiškumą, lavinti žodinę raišką ir dramatizmą.

Co-funded by the European Union

3. Kūno raiškos ekspresija

3.1. Garsas ir judesys - nedrįskite sustoti

Dalyviai stovi ratu. Mokytojas ar vedantysis pradeda užsiėmimą. Vedantysis, sakydamas trijų arba keturių skiemenų žodžius, atlieka 3-4 judesius. Judesių skaičius priklauso nuo žodžiuose esančių skiemenų skaičiaus. Šalia esantis dalyvis nesustodamas turi pakartoti judesius tardamas skiemenis ir atsisukęs į kitą dalyvį pademonstruoja savo judesius ir skiemenis.
Užduoties tikslas - dalyviai veiksmus atliktų nesustodami, o jei kas sustoja, užduotis pradedama nuo pradžių.

Patarimai improvizuojant:

- **Nesustokite, nesidrovėkite, nebijokite savo judesių ir balso, pasikliaukite savo intuicija.**
- **Kai ateis jūsų eilė, tiesiog veikite.**

3.2. Vienas stovi, kitas guli, trečias sėdi

Išrenkami trys dalyviai, kurių kiekvienas nusprendžia, kurį pasirinktos pasakos personažą nori vaidinti. Kiti dalyviai/žiūrovai siūlo vietą, kurioje vyksta veiksmas. Vieta gali būti visiškai nesusijusi su pasaka.

Pavyzdžiui:

Negyvenama sala, Marso planeta, magiškas sodas, kompiuterinių žaidimų kambarys ir kt.

Co-funded by the European Union

Kūno raiškos ekspresija

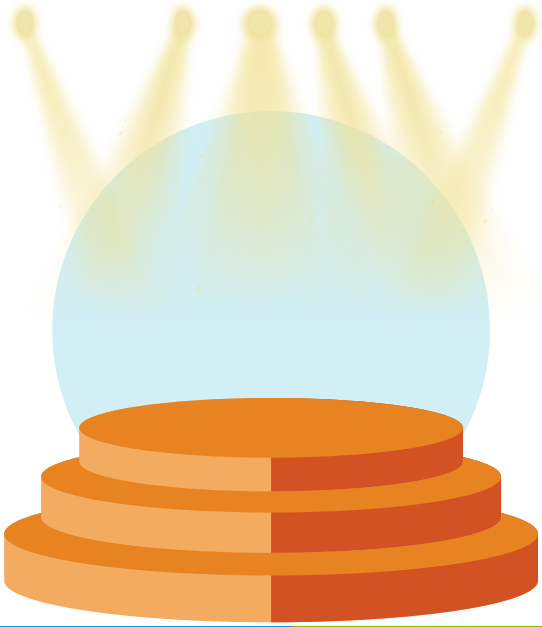
Žiūrovai įvardija situaciją, kas ką tik įvyko?

Pavyzdžiui:
sudužo laivas, matė danguje krentantį asteroidą, ką tik praūžė didelė audra, vyksta didelis metų išpardavimas ir t. t.

Dalyviai improvizuodami vaidina scenoje: vienas guli, kitas stovi, trečias sėdi. Jei kas nors pakeičia poziciją, kiti turi atitinkamai prisitaikyti ir per 10-15 sekundžių taip pat pakeisti savo poziciją. Scenoje visada turi būti vienas sėdintis, vienas gulintis ir vienas stovintis veikėjas. Jei veikėjai užtrunka ilgiau nei 15 sekundžių, komandai skiriamas baudos taškas. Laimi komanda, surinkusi mažiausiai baudos taškų.

Patarimai improvizuojant:

- **Išmokite kontroliuoti savo poziciją scenoje.**
- **Vaidindami matykite kitus.**
- **Neužstokite kito veikėjo, neatsukite jam nugaros.**
- **Jei jus užstoja, vos pastebėjęs tai, pakeiskite savo vietą scenoje.**



Co-funded by the European Union

Kūno raiškos ekspresija

3.3. Alisos karalystė

Užduoties vedantysis įvardija, ką reikia daryti ir kaip reaguoti. Veiksmas vyksta įsivaizduojamoje Alisos karalystėje.

- Triušis skuba - visi bėga vietoje mažais žingsneliais.
- Karalienė ateina - visi sustingsta ir nejuda.
- Karalienė išeina - visi atsipalaiduoja.
- Vakarėlis rūmuose - visi vaikšto po sceną ir vaidina damas ir džentelmenus.
- Speciali komanda, po kurios kas nors gali būti pašalintas iš žaidimo:
Alisos kambarys po to... (vedantysis turi nurodyti numerį).

Išgirdę skaičių, dalyviai turi susiburti į grupes ir susikibti rankomis. Grupėse turi būti tiek žmonių, kiek nurodyta. Dalyviai, kurie nesugebėjo sudaryti grupės pagal nurodytą skaičių, šalinami iš veiklos.

Patarimai improvizuojant:

- **Laimėti visada smagu, tačiau kartais labai svarbu žinoti, kada sustoti ir nekovoti bet kokia kaina.**
- **Turite išmokti pasakyti sau: Aš viską padariau, tai tik žaidimas, galiu ramiai pasitraukti.**

REMINDER

TAI TIK ŽAIDIMAS

Co-funded by the European Union

Kūno raiškos ekspresija

3.4. Rašytinė (scenarijus) ir kūno ekspresija (vaidmenų žaidimas)

Dirbkite poroje. Pabendraukite. Padiskutuokite/sugalvokite dialogą vaidmenų žaidimui. Mokinys A: Tu esi rožė. Rožė niekada nebūna laiminga. Rožė papasakoja Mažajam princui apie savo problemas.

Mokinys B: Tu esi Mažasis princas. Mažasis princas bando padėti rožei. Klausimai:

- **Su kokiomis problemomis ir sunkumais šiandieniniame pasaulyje susiduria Rožė? (pvz., viena iš temų yra susijusi su išorės vertinimu, kad pamatytum vidinį grožį) ar jauni žmonės jaučia spaudimą atrodyti ir (arba) elgtis tam tikru būdu? Tyrinėkite**
- **Kodėl rožė nelaiminga? Siekite su problemomis, kuriomis gali susidurti jaunimas: santykiai, draugystė, meilė, teisingumas ir sąžiningumas.**
- **Kaip princas gali padėti rožei? Pavyzdžiui, išklausyti (būti geru draugu). Empatija, užuojauta, patarimas ir t. t.**

Mokiniai dirbs poromis arba mažose grupelėse ir tyrinės įvairius personažus, su kuriais susidūrė princas (žr. toliau).

Kiekviena grupė išsirinks po personažą.

Mokiniai perrašys scenarijų remdamiesi princo pasaulėžiūra ir patarimais, kaip Žemėje pagerinti gyvenimą.

Grupės sukurs dialogą ir jį suvaidins pagal pasirinktą personažą.



Co-funded by the European Union

Kūno raiškos ekspresija

3.5. Pasivaikščiojimo debatai

Klasė padalinama į 3 zonas. Mokytojas kiekvienoje zonoje padeda po lapą - Sutinku / Nesutinku / Nepritariu (žr. toliau).

Sutinku	Nesutinku	Nesu tikras

Mokytojas perskaito keletą teiginių. Mokiniai turi nuspręsti, ar jie sutinka/nesutinka, ar nėra įsitikinę, tada eina link tos vietos ir atsistoja.

Tada mokytojas išrenka mokinius iš kiekvienos zonos ir pakviečia juos pasidalyti savo pasirinkimo priežastimi, kodėl jie stovi toje zonoje.

Jūsų draugas...

1.Leidžia būti savimi
2.Reikalauja iš tavęs kuo daugiau laiko skirti jam
3. Priekaištauja, kad turite kitų draugų
4.Palaiko tave, kai tau sunku
5. Rūpinasi tavimi, kai sergate
6.Kritikuoja tave
7.Netinkamai su tavimi bendrauja ir nepaaiškina kodėl. Apkalba tave.
8.Skatina tave išbandyti naujus dalykus
9. Nesidomi tavo pomėgiais
10.Nuolat neturi laiko su tavimi susitikti



Co-funded by the European Union

Kūno raiškos ekspresija

3.6. Vaidmenų žaidimai

Dirbdami poromis ir pavaizduodami įvairius išsiskyrimo būdus, mokiniai sukuria trumpą vaidinimą apie nutrūkusias draugystes. Pasirinkę vieną iš dviejų variantų, vaidinimą pristato visai klasei.

1 variantas -
Draugystės nutraukimas, kuris yra garbingas ir neskaudina kito asmens.

Arba 

2 variantas -
Draugystės nutraukimas nepagarbiai elgiantis su kitu žmogumi.

Po vaidinimų pristatymų, mokytojas paragina mokinius ieškoti ir aptarti būdus, kaip pagarbiai nutraukti draugystę arba pagarbiai pasikalbėti su draugu apie draugystės problemas.

3.7. Klasės repas

Dirbdami visi kartu mokiniai sukuria klasės repą apie juos vinijančius dalykus, kurie juos sieja.

Tada jie visi drauge repuoja.

Patarimas mokiniams - maži pokyčiai, kurie leidžia kitiems mokiniams pasijausti mokyklos bendruomenei priklausančiais, yra...



Co-funded by the European Union

Kūno raiškos ekspresija

3.8. Vaidmenų žaidimai

Naudodamiesi užduotyje pateiktais scenarijais „Įrašas dienoraštyje", mokiniai suskirstomi į grupes ir jiems yra pateikiamas scenarijus.

Vaidinimas vyksta pagal scenarijų su mokiniais, iš kurių vienas pasitelkia kritikavimo metodą, o kitas - „konstruktyvios kritikos" metodą.

Kol mokiniai vaidina pagal scenarijų, likusieji klasės mokiniai, remdamiesi pateikta užduotimi ir klausimais, rašo rašinius. Klausimai yra:

Kokie skiriasi abu metodai?
Kaip į šiuos metodus reaguoja kritikuojamas žmogus?
Ką darytumėte kitaip?

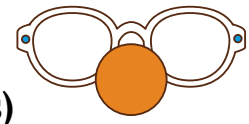
(Žemiau pateikiama trumpa kiekvieno veikėjo charakteristika)

Karalius 

Jis įkūnija egocentrišką žmogų, kuris labai gerai apie save galvoja. Tačiau šis pranašumas jam atneša tik vienatvę ir verčia žmones, pavyzdžiui, mažąjį princą, jį palikti. Jis mano, kad viską žino ir viską turi, tačiau iš tiesų labai mažai žino apie pasaulį, esantį už jo mažytės planetos ribų. Karalius simbolizuoja mūsų visuomenės žmones, kurie save laiko aukštesnėmis būtybėmis už kitus. Jie nepaiso kitų nuomonės ir nekreipia dėmesio į savo veiksmų pasekmes. Galiausiai jie sulaukia tik paniekos, o ne pagarbos, kurią, jų manymu, turėtų jausti.

Co-funded by the European Union

Kūno raiškos ekspresija



Klounas (Tuščiagarbis žmogus)

Klounas kaip ir karalius yra labai išdidus. Tačiau, kitaip nei Karalius, jis taip savimi puikuojasi ir pagrindinis jo gyvenimo tikslas - rasti žmonių, kurie juo žavėtųsi. Klounas yra tarsi aklas žmogus, kuris nemato pasaulio grožio, nes yra susikoncentravęs tik į save. Jis taip pat nepastebi savo klaidų, nes yra pernelyg susižavėjęs savimi. Tam, kad žmogus būtų gerbiamas ir juo žavėtųsi kiti, jis turi prisidėti prie pasaulio vystymosi arba prisidėti prie to, kad kažkieno gyvenimas pasikeistų į gerąją pusę. Klounas nedaro nei vieno, nei kito. Jis gyvena beprasmį ir apgaulės kupiną gyvenimą, nes yra šventai įsitikinęs, kad jis yra nuostabiausias žmogus pasaulyje, nors nieko nepadarė dėl savo gero vardo. Negalima spręsti apie žmogų pagal jo išvaizdą ar kalbėjimą. Apie žmogų galima spręsti tik pagal tai, ką jis iš tiesų daro ir ko nepadaro. Klounas yra veltėdis ir išdidus.



Gėlė

Žiedai pražysta iš mažyčių pumpurų, kurie išauga iš mažų sėklų po žeme. Visą savo gyvenimą gėlė keičiasi, auga ir žydi. Taip auga ir šios istorijos gėlė, tik ji auga ir tampa brandesnė ir rūpestingesnė. Iš pradžių ji visą laiką bara mažąjį princą ir liepia jam ką nors dėl jos daryti. Ji atrodo labai įnoringa, bet kai mažasis princas palieka ją, gėlė labai nuliūsta ir galvoja, kad tai yra jos kaltė, jog mažasis princas išvyko. Gėlė princui yra ta vertybė, kurią galima pamatyti tik širdimi. Mažasis princas tik praradęs gėlę, išmoksta ją vertinti. Gėlę galima palyginti su mama. Mamos nuolat ragina savo vaikus susirinkti drabužius, pakloti lovą, išnešti šiukšles ir atlikti įvairius darbus. Tačiau jų ketinimai yra geri. Jos labai rūpinasi savo vaikais ir rūpinasi jais, nors kartais gali atrodyti, kad jos yra neteisios ar priekabios. Būtent tada, kai neteksime savo mamų, suprasime jų svarbą mūsų gyvenime.

Co-funded by the European Union

Kūno raiškos ekspresija

Mažasis princas

Mažasis princas simbolizuoja nekaltumą, neišmanymą, tyrumą ir kvailumą.

Kai princas eina aplankyti planetose gyvenančių žmonių, jis jų nesupranta ir mano, kad jie yra keistuoliai. Jis stebisi, kodėl verslininkas skaičiuoja žvaigždes, nors jis nieko su jomis nedaro, išskyrus tai, kad jas „savinasi". Jis taip pat nesupranta, kodėl jo Gėlė yra „laikina" ir kad vieną dieną jis jos neteks, nes ji mirs. Šios tiesos lieka neaiškios visos jo kelionės metu. Mažasis princas nemato jį supančio pasaulio realybės ir negali suprasti suaugusiųjų mąstymo. Kai jis sutinka gyvatę, ji jam nekanda, nes jis yra toks tyras. Mažasis princas nežino, kokį pavojų kelia gyvatė, todėl kalbasi su ja taip pat, kaip ir su Lape. Jo protas nepaliestas blogio, pinigų ir godumo, kaip kad suaugusiųjų. Be to, jis mato tai, ko nemato suaugusieji. Pavyzdžiui, jis pagaliau supranta, kokia svarbi jam yra gėlė, nes ji yra unikali jam, o jis - jai. Vadinasi, jis privalo ją saugoti ir ja rūpintis. Suaugusieji tokių dalykų nesupranta: jie nežino, kodėl gėlė galėtų būti tokia pat svarbi kaip pinigai ar šlovė, ir jiems nerūpėtų, jei gėlė mirtų ir žvaigždės verktų. Jis moko pasakotoją būti atsakingu už tuos, kuriuos myli ir kuriuos prisijaukinai, taip pat būti savimi, net jei niekas tavęs neklauso. Mažasis princas taip pat moko, kad geriausi dalykai pasaulyje nebūtinai yra patys brangiausi, rečiausi, prašmatniausi, bet tie, kuriuos pastebime ir kuriais galime džiaugtis kiekvieną dieną pavyzdžiui, draugais ir šeima.

Co-funded by the European Union

Kūno raiškos ekspresija

Verslininkas



Verslininkas yra suaugęs žmogus, kurio galvoje yra vien tik skaičiai. Kai užaugame, mūsų pomėgiai keičiasi pagal tai, ko iš mūsų tikisi visuomenė. Turime prisiimti atsakomybę ir užsidirbti pragyvenimui. Vadinasi, nebegalime būti vaikais ir žaisti su žaislais ar bėgioti žaidimų aikštelėje.

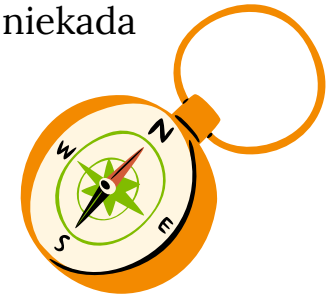


Girtuoklis

Girtuoklis - tai žmogus,
kuris daug geria ir gėdijasi gėrimo.
Tai lyg užburtas ratas, kuris tęsiasi amžinai...
Tokių vyrų galima sutikti ir realiame gyvenime.

Geografas

Kodėl geografas pasakoja apie nuotykius, tačiau niekada jų nepatyrė? Geografas kalba apie dalykus, susijusius su geografija ir teigia, kad jis yra geografas, o ne keliautojas, todėl planetos tyrinėjimas nėra jo darbas.



Co-funded by the European Union

Kūno raiškos ekspresija

3. 9. Jausmų kamuolys

Visi mokiniai vaikštinėja po visą klasę, demonstruodami nuobodulį arba kitą jausmą, apie kurį jiems buvo pasakyta. Mokytojas paduoda jausmų kamuolį mokiniui, kuris iš karto parodo priešingą jausmą. Niekas negali pakeisti savo kūno ekspresijos. Jei pakeičia, mokinys yra pašalinamas iš veiklos. Mokiniai mokosi savikontrolės ir išreikšti emocijas, net jei jų nejaučia. Šios veiklos metu neleidžiama sakyti jokių žodžių.



3. 10. Augimas

Mokiniai tampa sėklomis ir turi elgtis kaip sėklos. Jie nusprendžia, kokios rūšies augalas yra ir demonstruoja to augalo augimą, gyvenimo ciklą. Jie augs pamažu, bus laistomi, augs saulės šviesose ir išaugins lapelius, vėliau šakeles ir žiedelius. Priklausomai nuo to, kaip jie save įsivaizduoja, jie judins savo rankas atvaizduodami augalo augimą.





Co-funded by the European Union

Kūno raiškos ekspresija

3. 11. Paskui vadovą

Vadovu pasirenkamas mokinys, kuriam duodama kortelė su tam tikromis emocijomis ir veiksmais, kuriuos jis turi atlikti (vadovas pats nusprendžia kaip). Kiti grupės dalyviai turi sekti vadovą ir atlikti tuos pačius veiksmus. Atliekant veiksmus gali groti muzika.

Vaidinimo metu negalima leisti jokių garsų ar kalbėti. Niekas negali sustoti ar pasišalinti. Vadovas turi raginti kitus dalyvius sekti paskui jį savo šypsena, akių kontaktu ar kitomis priemonėmis, bet ne garsine ar žodine kalba.



Co-funded by the European Union

Kūno raiškos ekspresija

3. 12. Prisistatymas (žaidimas kamuoliu)

Mokiniai sustoja ratu. Pirmasis mokinys, kuris turi kamuolį, pradeda žaidimą. Jis meta kamuolį tam mokiniui, kurio vardą pasakė. Jei jis meta kamuolį tam mokiniui, kurio vardo neprisimena arba suklysta sakydamas vardą, mokinys tampa statula.

Mokinių pavertimo statulomis pagrindinis tikslas yra „pralaimėjai, vadinasi, iškrenti iš žaidimo". Visi mokiniai lieka žaidime, tačiau turi likti sustingę ir nejudėti. Šis žaidimas ne tik leidžia išlikti susitelkusiam čia ir dabar, lavina atmintį ar padeda įsiminti visų mokinių vardus, bet ir ugdo pastabumą (nes bet kurią akimirką gali būti pašauktas vardu ir turi pagauti kamuolį), o svarbiausia - moko jausti savo kūną, kuris turi likti sustingęs, statulos pavidalo.



Co-funded by the European Union

Kūno raiškos ekspresija

3. 13. Gyvatė

Mokiniai stovi ratu susikibę rankomis. Mokytojas paskiria vieną mokinį būti gyvatės galva, o kitą - gyvatės uodega. Pirmasis mokinys (gyvatės galva) šliaužia, ropoja ir lenda pro rate stovinčių mokinių rankas, kol pasiekia gyvatės uodegą, o visi kiti mokiniai seka paskui jį nepasileisdami rankomis. Pasiekę gyvatės uodegą, laikydamiesi už rankų mokiniai turi nuspręsti, kaip išsipainios.
Šios užduoties tikslas - dirbti susitelkus grupėje, nes mokiniai turi suprasti, kaip svarbu jaustis vieningais norint atlikti užduotį (gyvatė niekada neturi nutrūkti, o vaikai turi išlikti susikibę rankomis). Svarbiausia, kad jie kartu pasitelktų savo sumanumą ir nuspręstų visi drauge, kaip išpainioti gyvatę.



Co-funded by the European Union

Kūno raiškos ekspresija

3. 14. Atspėk daiktą

Mokiniai suskirstomi į grupes po tris. Kiekvienai grupei duodamos kortelės, ant kurių užrašyti kai kurių daiktų pavadinimai ir (arba) paveikslėliai. Žaidėjai turi maždaug 10 minučių, kad surastų būdą, savo kūnais sukurti reikiamą daiktą. Jei reikia pavaizduoti garsus, mokiniai gali naudoti ir savo balsą. Įdomiau siūlyti daiktus, kurie turi judesio elementų, kuriuos reikia bandyti atkartoti. Pavyzdžiui: siuvimo mašina, skalbimo mašina, telefonas, faksas, užtrauktukas, rašiklis, greitpuodis, lygintuvas, kavos puodelis ir t. t. Kai grupės pasiruošia (pagal numatytą laiką!), jie pristato savo kūrinį: kitos grupės turi užduodami klausimus turi atspėti, kas yra vaizduojama. Užduoties tikslas - improvizuoti ir dirbant grupėje naudotis tik kūno judesiais, tokiu būdu yra ugdomas bendradarbiavimas ir grupinis darbas.



Co-funded by the European Union

Kūno raiškos ekspresija

3. 15. Gyvi paveikslai



Užduotis vieta yra tiksliai apibrėžta, sudaromos nedidelės 6-10 dalyvių grupės. Kiekvienai grupei duodama po kortelę, kurioje pavaizduotos vietovės (pvz., tvenkinys, džiunglės, didmiestis, ...). Visų pirma grupės nariai, prieš demonstruodami vietovę, neverbaline kalba bendrauja tarpusavyje ir bando pavaizduoti jiems priskirtą arba nurodytą vietovę. Pirmasis grupės narys įžengia į erdvę ir nejuda (pavyzdžiui, jei aplinka yra jūros dugnas, jis gali būti jūros dumblis, krabas eremitas arba koralas). Vienas po kito paskui jį seka kiti grupės nariai, kurie turi atitinkamai įvertinti prieš tai dalyvavusių narių pasiūlimą tam, kad išbaigtų paveikslą. Kai visi grupės nariai užims savo pozicijas, žiūrovai turės pabandyti atspėti, kokia tai aplinka. Kai paveikslas bus baigtas, galima paprašyti dalyvių jį suvaidinti, o tada kelias minutes improvizuoti. Tada grupė neskubėdama nustoja judėti. Tikslas - pasitelkiant improvizaciją ir fantaziją kūno kalba pavaizduoti norimus objektus ar vietoves.

Co-funded by the European Union

Kūno raiškos ekspresija

3. 16. Pamėgdžiokite mano dainą

Mokiniai suskirstomi į dvi grupes ir mokytojas duoda užduotį visiems imituoti žinomos dainos pavadinimą. Kiekviena grupė pasirenka norimą dainą. Užduočiai atlikti yra skiriamos 5 minutės. Mokiniai gali ruoštis jiems patogioje vietoje. Pasibaigus paskirtam laikui, kiekviena grupė demonstruoja savo pantomimą.
Pasirodymo pabaigoje (tik pabaigoje) žiūrovai bando atspėti, kokia tai daina. Tokio tipo žaidimas pavyksta kai grupėse susikuria pasitikėjimas ir tarpusavio pagarba.





Co-funded by the European Union

Kūno raiškos ekspresija

3. 17. Skulptūros

Dalyviai juda erdvėje (vaikščioja). Vadovas įvardija tam tikrą emociją (liūdesys, laimė, pyktis). Po „STOP" ženklo, kiekvienas dalyvis turi sustoti ir likti tokioje padėtyje, kokia buvo nurodyta emocija. Išgirdę kitą emociją, dalyviai vėl pradeda laisvai vaikščioti po patalpą. Nereikia galvoti apie emociją ar ją analizuoti. Išgirdę emocijos pavadinimą, dalyviai iš karto turi pritaikyti tinkamą judesį. Šis pratimas leidžia mokytis išlaikyti sustingusią pozą ir yra naudingas spontaniškumui bei emocijos demonstravimui kūnu.



Co-funded by the European Union

Kūno raiškos ekspresija

3. 18. Perduok kitam:

Grupės nariai stovi ratu. Visada ta pačia kryptimi yra perduodamas kamuolys: Petras visada gauna kamuolį iš Simonos. Marta visada perduoda kamuolį Simonai, o Marta visada gauna kamuolį iš Paolo ir visada perduoda kamuolį Glorijai ir t. t. (venkite perduoti kamuolį savo kaimynui). Paskutinis žaidėjas perduoda kamuolį pirmajam žaidėjui ir ratas pradedamas iš naujo. Kai kamuolio perdavimas vyks sklandžiai, galima pridėti antrą kamuolį, o paskui trečią. Šis žaidimas puikiai tinka sutelkti arba paskatinti visos grupės dėmesio sukaupimą, ypač veiklos pradžioje arba teatralizuoto animacinio užsiėmimo metu. Šiuo žaidimu norima ugdyti ekspresiją, dėmesingumą, tarpusavio ryšį ir susikaupimą.



Co-funded by the European Union

Kūno raiškos ekspresija

3. 19. Veidrodis

Dalyviai sustoja poromis priešais vienas į kitą ir žiūri vienas kitam į akis. Susikaupę ir nurimę, išgirdę vedančiojo signalą, vienas iš dviejų partnerių lėtai pradeda judėti, o priešais jį stovintis partneris turi vedrodiniu būdu tiksliai atkartoti judesius. Dalyviai nuolat stebi vieni kitus. Svarbu judesius atlikti visu kūnu (ne tik viršutine jo dalimi ar galūnėmis), taip pat svarbu yra ir veido išraiška. Tikslas - siekti tarpusavio ryšio, todėl tas, kuris sugalvoja judesį, neturi stengtis nustebinti kitų, o priešingai, turi patikrinti, ar jo bendražygiai sugeba sekti paskui jį. Pratimą galima atlikti su muzika. Šis pratimas skatina susikaupimą, savo kūno pažinimą ir įsiklausymą į kitą.



Co-funded by the European Union

Kūno raiškos ekspresija

3. 20. Padalinkime

Dalyviai susikaupę vaikščioja erdvėje. Vedančiajam pasiūlius, dalyviai turi pasiskirstyti į dvi grupes ir susiburti priešinguose patalpos kampuose. Abiejų grupių dalyvių skaičių nurodys vedantysis. Jei vedantysis pasakys „vienas", vienas iš dalyvių turi nedelsdamas nueiti ir vienas pats atsistoti kampą, o likę grupės nariai turi nueiti į kitą kampą. Jei vedantysis pasako „keturi", keturi dalyviai turi sudaryti keturių narių grupę patalpos kampe, o likusieji grupės nariai susiburs priešingame kampe.

Dalyviai privalo paklusti nurodymams, įsiklausyti, suprasti ir atsistoti reikiamame kampe. Grupės nariai turi susitarti nekalbėdami. Šis pratimas ugdo susikaupimą ir moko pritarti kitų pasiūlymui. Jis taip pat labai naudingas vertinant kiekvieno dalyvio padėtį grupėje. Jei dalyvis dažnai būna vienas arba mažesnėje grupėje, jis parodo, kad nebijo priešpriešos su kitais grupės nariais. Priešingai, tiems, kurie vengia būti vieni prieš kitus grupės narius, prieš atsiskleidžiant grupėje reikia įveikti nemažai kliūčių (galbūt improvizuojant individualiai).

Co-funded by the European Union

4. Rašytinė ekspresija

4.1. Dienoraščio rašymas

Pildykite dienoraštį, kuriame kasdien rašykite apie tai, kaip galite sukurti priklausymo jausmą savo šeimoje, bendruomenėje ir mokykloje.

Kokioje mokyklinėje veikloje galėčiau dalyvauti?

Ar mano bendruomenėje yra grupių, turinčių bendrų pomėgių ar interesų? Tokių kaip menas, šachmatai, sportas ir t. t.

Ar galėčiau labiau prisidėti prie šeimos reikalų sprendimo? Pavyzdžiui, padėti atlikti namų ruošos darbus, prižiūrėti brolius ir seseris, paskambinti seneliams ir pan.

4.2. Neigiamos kritikos pavertimas konstruktyvia kritika

Mokytojas išdalina korteles su teiginiais. Mokiniai paverčia neigiamą kritiką konstruktyvia kritika.

Pavyzdys:
Jūsų draugė nusipirko naują suknelę, bet ji jai netinka.

Neigiama kritika: „Ta suknelė tau visiškai netinka!"

Pakeiskite neigiamą kritiką į konstruktyvią: „Tau labai tinka šios suknelės spalva, bet kitos suknelės modelis tau labiau tiktų".

Apibūdinimas gali būti pritaikytas pagal mokytojo reikalavimus.

Co-funded by the European Union

Patarimai improvizacijai

1. Žiūrėkite į save vaizdo įraše

Koks veiksmingiausias būdas pastebėti savo stipriąsias ir silpnąsias puses ir jas tobulinti? Nufilmuokite save ir peržiūrėkite vaizdo įrašą! Pranešėjai mano, kad tai būtina, ir jūs taip pat turėtumėte tai daryti. Nemėgstate žiūrėti į save vaizdo įraše? Susitaikykite su tuo! Jei norite, kad kiti žmonės jus stebėtų, mažiausiai, ką galite padaryti, tai žiūrėti į save. Tai vienas geriausių būdų pagerinti savo veiklos rezultatus!

2. Suteikite sau aklą pasiūlymą



Nežinote, ką pasakyti?
Nežinote, ką daryti?
Pateikite aklą pasiūlymą sau!
Aklasis pasiūlymas dažniausiai būna tada, kai perduodate kokį nors nematomą daiktą kitam žmogui ir jis jums pasako, ką jam perdavėte. Nematomas yra iki tol, kol sužinote, kas tai yra. Aklasis pasiūlymas sau yra lygiai toks pat.
Paimkite ką nors įsivaizduojamą nežinodami, kas tai yra! Padarykite kokį nors veiksmą, gestą ar judesį ir tik po to jį paaiškinkite. Ištiesiate ranką, kad ką nors pakeltumėte. Tai yra beisbolo pirštinė iš tų laikų, kai tau buvo septyneri. Arba vaikiškus batelius, kuriuos pirkote negimusiam vaikui. Arba lobio žemėlapis, kurį jums paliko tėvai. Galbūt net žinote, ką paimate, ir to atsisakote dėl kokios naujos jums kilusios idėjos. Tai yra imti nežinomą, o ne žinomą! Gyvenkite pavojingai!

Co-funded by the European Union

Patarimai improvizacijai

3. Pabandykite būti nenuspėjami

Realiame gyvenime žmonės žodžiais sako vieną dalyką, o kūno kalba - visai ką kitą. Taip nutinka nuolat. Scenoje žmonės dažnai būna vieningesni. Kai kas nors turi suvilioti kitą žmogų, jis tiesiog išeina ir tai pasako, o jo kūno kalba visiškai sutampa su žodžiais. Realiame gyvenime tas asmuo gali nieko tiesiogiai nesakyti. Jis gali bijoti atstūmimo, jam gali būti neleidžiama suvilioti dėl darbinių santykių. Nesvarbu! Tokių dalykų yra labai daug. Galbūt jums kas nors nepatinka, bet esate tokioje situacijoje, kai privalote būti su juo mandagus. Negalite tiesiog pasakyti: „Manau, kad tu esi bjaurybė!". Tačiau jūsų kūno kalba perteikia šią mintį. Subtiliai. Tai gali būti neįtikėtinai įdomu auditorijai! Užuot tiesiogiai išsakę savo nuostatas, norus ir įsitikinimus - pasistenkite juos paslėpti. Žodžiu priešinkitės idėjai, o kūnu pasiduokite arba atvirkščiai. Sakykite: „Ne, mes negalime!" O kūnu priartėkite prie asmens, kurio taip trokštate. Tai rimtas dalykas!

4. Veikimas nepadeda

Tai gali būti labai šmaikšti užduotis... Įsivaizduokite, kad ruošiatės atidaryti šaldytuvo duris. Jos užstrigo. Traukiate stipriau. Jos vis dar užstrigusios. Pasikviečiate ką nors, kad padėtų traukti. Šaldytuvas nepajuda. Išbandote virvės ir skląsčio mechanizmą. Ne! Griebiate pistoletą ir nušaunate duris. Nesiseka! Pasiimate dinamitą ir bandote jas atidaryti! Prakeiktas šis šaldytuvas! Štai toks yra apsistojimas ties viena veikla. Jūs nepereinate prie kito veiksmo. Jūs pasiliekate prie to pačio veiksmo, kai bandote atidaryti šaldytuvą. Išbandote tuziną skirtingų būdų, ir kuo daugiau bandote, tuo įdomiau darosi!

Co-funded by the European Union

Patarimai improvizacijai

5. Keisti tempą

Kai kurie žmonės visą laiką kalba ir juda lėtai. Kai kurie žmonės kalba kilometro per minutę greičiu ir visą laiką pašėlusiai gestikuliuoja! Jei norite pavaizduoti, geriau mokėkite keisti tempą. Tai vienas paprasčiausių ir lengviausių būdų atskleisti naują charakterį. Jei jums sunku kalbėti greitai, treniruokitės! Jei lėtas kalbėjimas ir mažas judrumas vers jus šokti nuo skardžio, treniruokitės! (Treniruokitės kalbėti lėtai, o ne šokti nuo uolos...). Vien tai, kad jūsų tempas skiriasi nuo partnerio scenoje, gali tapti puikiu humoru ir gali pradžiuginti žiūrovus.

6. Pamirškite būti juokingas

Kuo daugiau dėmesio skirsite tam, kad būtumėte juokingas, tuo labiau norėsite įtikti kitiems. Prarasite spontaniškumą ir tapsite paprasčiausiu juokdariu. Galite pastebėti, kad daugelis komikų paprastai nėra tokie laimingi savo realiame gyvenime. Juokas yra vienas iš tų dalykų, kurie paprastai būna tokie pat nepastovūs kaip ir meilė. Kuo labiau stengiesi būti juokingas, tuo prasčiau išeina. Sutelkti dėmesį į ką nors kita bus kur kas naudingiau.

Co-funded by the European Union

Patarimai improvizacijai

7. Naudokite tarpusavio bendravimo, o ne veiksmo scenas.

Santykiais grįsta scena įdomi dėl veikėjų tarpusavio bendravimo. (Tai gali būti scena, kurioje dalyvauja tik vienas asmuo, ir ji vis tiek bus apie jo santykius su savimi arba su žmonėmis, kuriuos jis vaidina). Veiksmo veikiama scena yra apie tai, kas atsitinka. Kažkas aptinka kūną, bando jį paslėpti, kažkas pradeda į juos šaudyti, jie įtraukiami į purviną melo, geismo ir kerštо nusikalstamą pasaulį. Scenoje arba istorijoje gali būti ir vieno, ir kito elementų. Naudinga siekti vieno iš jų arba pastebėti, kur tai savaime rutuliojasi ir akcentuoti tą aspektą. Pastebėsite, kad bet kurioje knygoje, pjesėje ar Holivudo filme gali būti daugiau dėmesio skiriama veiksmui (daugumoje jų) arba personažams ir jų santykiams. Dažnai būtent santykiais paremtos istorijos mus sujaudina labiausiai.

8. Jausmingai skleiskite garsus

Tikrame gyvenime žmonės sako: „Aha! Ui! Ak! Oi! Ohoho! Brrr!" Nepastebėdami skleidžiame įvairiausius garsus. O kai užlipame ant scenos ir jaudinamės, pradedame kalbėti. Neišleidžiame įprastų ekspresyvių garsų. Taigi pabandykite į savo scenas įtraukti emocinių garsų ir pamatysite, kas nutiks! Net jei iš pradžių tai atrodys nenatūralu. Tikriausiai pastebėsite, kad atrodysite išraiškingesni ir natūralesni.

Co-funded by the European Union

Patarimai improvizacijai

9. Vengiama pernelyg daug klausimų?



Dažnai užduodame klausimus, kad išvengtume ką nors papildomai pridėti patys.
Mes tai darome, kad priverstume kitą žmogų kurti už mus. Norime, kad jis pasiūlytų idėjų. Tuomet galime net kritikuoti tas idėjas, kurių prašėme! Pabandykite kurti scenas neužduodami jokių klausimų ir sužinokite, kas nutiks. Pateikite daugiau teiginių. Kelkite savo reikalavimus!

10. Sukurkite nuokrypį.

Nuokrypis - tai kai paimate sukurtą linksmą pasaulį ir apverčiate jį aukštyn kojomis!

Jūs kalbate su mylinčia žmona ir sužinote, kad ji turėjo romaną...
Jūs kalbate su savo sūnumi ir sužinote, kad jis mirė ir prašo atkeršyti už jo nužudymą...
Jūs esate savo mylimojo glėbyje, kuris prisipažįsta jums, kad yra vilkolakis...

Kai pakreipiate sceną, tampa nepaprastai įdomu sužinoti, kas bus toliau!

Co-funded by the European Union

Patarimai improvizacijai



11. Kalbėkite nesuprantamai arba švepluodami.

Vienas iš efektyviausių būdų ištrūkti iš savo minčių ir įsijausti į esamą situaciją yra pokalbiai! Atitraukite dėmesį nuo žodžių ir sutelkite dėmesį į scenos partnerį, žiūrovus, aplinką. Daugiau judėsite kūnu ir būsite ekspresyvesni. Galime įrodyti, kiek daug galite pasakyti be žodžių. Visą istoriją žiūrovams galime perteikti vien tik blevyzgojimais ir kūno kalba. Paprastas būdas dar labiau paprastinti šnekas - tiesiog sakyti „blablabla". Tai dar paprasčiau ir nereikalauja daug dėmesio nei blevyzgos! (Nors yra daug 4 raidžių žodžių...) Sukurkite savo kalbą ir pasilinksminkite!

12. Žaiskite su tuo, kaip judate.

Tai, kaip judate, daug ką pasako apie jus dar prieš ištariant žodį! Jūs vaikštote, gestikuliuojate, sėdite ir stovite taip, kaip jums patinka. Tiesiog atkreipkite dėmesį į savo eiseną. Kaip greitai ar lėtai einate? Kokios kūno dalys siūbuoja ir juda jums einant? Kuri kūno dalis yra sukaustyta ir nejudri? Kur žiūrite ar sutelkiate dėmesį eidami? Galite žaisti ir keisti visus šiuos dalykus ir tapti visiškai kitu žmogumi! Jei įprastai vaikštote greitai, pabandykite judėti lėtai. Jei dažniausiai vaikštote atsipalaidavę ir nerūpestingai, pabandykite būti įsitempę ir susikaustę. Jei įprastai mojuojate rankomis, pabandykite jas laikyti ramiai. Tai ne tik sukurs kitokį įspūdį žiūrovams, bet ir leis jums įdomiau atrodyti scenose. Tai iš tikrųjų pakeis tai, ką sakote ir kaip reaguojate į kitus. Tai, kaip judame, yra tai, kas esame - pabandykite tai pakeisti!

Co-funded by the European Union

Patarimai improvizacijai

13. Išmokite užmegzti akių kontaktą

Akių kontaktas yra vienas iš kūno kalbos aspektų, kuris turi neįtikėtiną poveikį. Pirmasis žingsnis - įsisąmoninti akių kontaktą. Naudokite jį kaip priemonę perduoti žinią apie tai, kas esate ir koks jūsų santykis su kitu asmeniu.

Ar užmezgate glaudų akių kontaktą?

Ar dažnai nukreipiate žvilgsnį į šalį?

Ar dažnai mirksite?

Ar į vieną asmenį žiūrite daugiau nei į kitą?

Ką tai sako apie jus?

Be to, jei bendraujate su auditorija, išmokite užmegzti akių kontaktą su visais taip, kad jie jaustųsi pastebėti. Ar kada nors kas nors į jus žiūrėjo taip, kad jautėte, jog jūsų iš tikrųjų nemato? Turite išmokti sujungti akių kontaktą ir veido išraišką, kad kiekvienas, į kurį žiūrite, jaustųsi pastebėtas ir tai reikia daryti su visa auditorija. Jei žiūrėsite tik į tam tikrus žmones ar tam tikras auditorijos dalis, žmonės, kuriuos ignoruosite, jausis keistai ar nepastebėti.

14. Vilkėkite kostiumus.



Vėlgi, galite tiesiog priversti visus įsivaizduoti, kad dėvite šarvus ar pan. Ir vis dėlto prisiminkite, kaip smagu būdavo vaikystėje, kai žaisdavote persirenginėjimą? Visi vaikai tai daro. Tai smagu, žaisminga ir suteikia įvairovės.

Co-funded by the European Union

Patarimai improvizacijai

15. Pakeiskite menką kūno kalbą, kad sukurtumėte reikšmingą poveikį.

Būti geru improvizatoriumi - tai tapti kūno kalbos ekspertu! Kiek jūs mirksite? Kaip dažnai gestikuliuojate? Ar jūsų gestai yra greiti, ar lėti? Ar su vienu asmeniu kalbate daugiau nei su kitu? Kaip greitai atsakote į klausimą? Ar daug juokiatės? Ar esate tylus, ar daug bendraujantis? Ar daug šypsotės? Ar jūsų stovėsena tiesi, ar kūprinatės? Ar mindžikuojate, ar stovite ramiai? Dėl visų šių ir daugelio kitų dalykų gali labai pasikeisti jūsų įvaizdis. Be to, jei pakeisite vieną iš dalykų, greičiausiai pakeisite kelis. Pakeitus laikyseną, greičiausiai pasikeis ir akių kontaktas bei judesių greitumas. Pakeiskite mirksėjimą ir galbūt pradėsite labiau judėti. Pasirinkite vieną konkrečią kūno kalbos ypatybę ir sutelkite dėmesį į ją. Išsiaiškinkite, kas dar pasikeičia. Atraskite, kokį poveikį tai sukelia. Maži dalykai gali turėti didžiulį poveikį!

16. Įtraukite žiūrovus.



Įtraukite žiūrovus kuo įvairesniais būdais:
Pateikite jiems pavyzdžių iš jų gyvenimo: išsiskyrimai, kaip jie susipažino, gyvenimą pakeitę sprendimai...
Pasiskolinkite iš jų daiktų.
Tegul jie padeda žaidime.
Pastatykite juos ant rizikingos ribos (jei nesėkmingai atliksite užduotį, tai juos ištiks koks nors baisus likimas!)
Bendraukite su jais vaidinimo metu ir žaidžiant.
Tegul jie dainuoja arba sukelia triukšmą.
Suburkite iš jų komisijos grupę.

Co-funded by the European Union

Patarimai improvizacijai



17. Dainuokite! Dainuokite! Dainuokite!

Jei kurį laiką tobulinate savo veiklą, pradėsite dainuoti. Tai įvyks! Susitaikykite su tuo ir imkitės darbo! Pradėkite lavintis. Galite įsijungti muziką ir sugalvoti žodžius arba galite tiesiog pradėti dainuoti ir pamažu susikursite melodiją. Daugelis žmonių bijo dainuoti. Jie teisinasi sakydami: „Aš nemoku dainuoti! Jūs niekada negirdėjote tokio blogo balso kaip mano! Aš negaliu padainuoti šios melodijos, negaliu net niūniuoti! Paukščiai išskris į šiltus kraštus, kol priversite mane dainuoti prieš auditoriją!!!" Iš tikrųjų yra taip, kad kažkada praeityje gavote neigiamą komentarą apie savo dainavimą ir tai užgavo jūsų jausmus. Gali būti, kad tai pasakėte pats! Arba vaikystėje sulaukėte tokio menko paskatinimo, kad tiesiog nemanėte, jog jums kas nors gerai sekasi. Nepriklausomai nuo to, kas vyksta, viskas susiję su savigarba. Dainavimas yra tai, ką kiekvienas žmogus turėtų norėti daryti savo malonumui. Tai kuo džiaugiasi kiekvienas vaikas ir jei to džiaugsmo neišsaugojote, galite jį susigrąžinti.

18. Rizikuok

Rizika yra tai kas jus gąsdina. Tuo metu jūsų širdis plaka greičiau. Žaidžiate žaidimą, kurį nežinote, ar jums pasiseks sužaisti. Einate į tobulėjimo užsiėmimus, nors esate įsitikinęs, kad jums nepavyks. Pirmą kartą išeinate prieš auditoriją. Pritariate savo partnerių idėjoms, nors manote, kad jos beprotiškos ir nepasiteisins. Darote tai, nors kiekviena kūno ląstelė liepia sustoti. Tai ir yra rizika. Šio įpročio ugdymas yra vienas geriausių dalykų, kuriuos galite pasitelkti, kad pagerintumėte savo gyvenimą.

Co-funded by the European Union

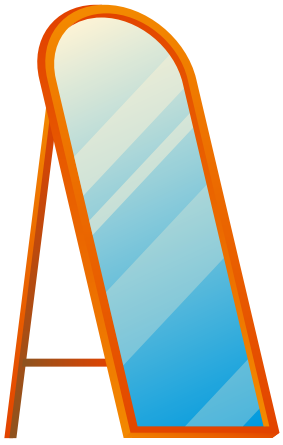
Patarimai improvizacijai

19. Tiesiog mirk!



Yra tam tikrų dalykų, kuriuos daugelis improvizuotojų tiesiog nenori daryti. Pavyzdžiui, mirti. Taip yra todėl, kad jie pasitrauktų iš vaidinimo. Pasitraukti iš vaidinimo, kol ji dar nesibaigė? Niekada! Tiesą sakant, bet kokį stiprų veiksmą: mirtį, išsiskyrimą, nužudymą ar kieno nors atleidimą iš darbo, greičiausiai teks atidėti kuo ilgesniam laikui. Improvizuotojams pasakoma, kad vienas iš jų scenoje turi mirti. Praeina kelios minutės, o jie išsako paslėptus graudenimus. Praeina valandos. Sutemsta ir netrukus rytuose ima kilti saulė. Visi gyvi. Kaip ir gyvenime, reikia imtis ryžtingo veiksmo. Gali atrodyti, kad vilkinimas prideda dramatizmo. Ne, tai tik prideda laiko. Jis prailgina pokalbius. Tai didina nuobodulį. Retai kada tai suteikia dramatizmo. Taip yra todėl, kad tai pabėgimas nuo netikėtumo. Tai pabėgimas nuo negrąžinamų įvykių. Tai yra tvirtos pozicijos užėmimas. Užuot ėję aplink krūmą, tiesiog skubėkite tai padaryti. Tuomet sužinokite, kaip tai pasiseks. Tai baisu. Baimė yra įdomi.

20. Veidrodis



Du aktoriai žiūri vienas kitam į akis ir bando nuspėti vienas kito judesius, tiksliai taip, tarsi tai būtų atspindys veidrodyje. Viskas turi būti mėgdžiojama: nuo judesių iki veido išraiškos.

Co-funded by the European Union

Patarimai improvizacijai

21. Atpažink emociją

Tai nėra žaidimas, tai yra emocijų atpažinimo testas: demonstruojami veidai su įvairiomis emocijomis (net ir neįprastomis, pvz., panieka ar sielvartu), o mokiniai turi pakomentuoti emocijas ir išsakyti savo nuomonę apie tai, ką mato.

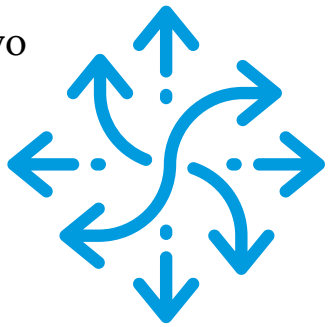


22. Paveikslėlių seka

Taikant šį metodą naudojami keli paveikslo dalys, sujungtos į vieną visumą, siekiant išreikšti konkrečias emocijas ar vertybes, kurias kiekvienas dalis atspindi. Reikia paminėti tai, kad norint sustiprinti efektą ir pabrėžti pasirinktą vertybę, seka gali būti parenkama tvarkingai, o kartais - atsitiktinai.

23. Raštingumo ugdymas

Pradėkite nuo pasakojimo teksto. Mokiniai analizavo ir žaidė su žodžių modeliais. Naudojant naujus žodžius ir sukurtas reikšmes, buvo kuriami rašytiniai tekstai ir nauja istorijos versija.



Co-funded by the European Union

8STORIES

FOR CREATIVITY

Co-funded by the European Union

Atsakomybės apribojimas: Šis projektas finansuojamas remiant Europos Komisijai. Šis leidinys [pranešimas] atspindi tik autoriaus požiūrį, todėl Europos Komisija, jos institucijos ir Švietimo mainų paramos fondas negali būti laikomi atsakingi už šios medžiagos turinį ir bet kokį pateikiamos informacijos naudojimą