

*Wielkie
pytanie*
wolf Ertlbruch

Zeszyt Kreatywny



Pewna stara legenda mówi, że kiedy Bóg stwarzał świat, został zagadnięty przez cztery anioły. Pierwszy spytał: "Jak to zrobisz?". Drugi: "Dlaczego to robisz?". Trzeci: "Czy mogę Ci pomóc?". Czwarty: "Czy to warto?". Pierwszy był naukowcem; drugi filozofem; trzeci altruistą; a czwarty handlarzem nieruchomości. Był też anioł, który przyglądał się pełen zdumienia i bił brawo z zachwytu. To był mistyk.

Brigitta Schieder „Z Bajkami przez cały rok”
wyd. Jedność, Kielce 2005

Spektakl
"Wielkie Pytanie"
w reżyserii Marcina
Jarnuszkiewicza
otwiera w Teatrze Pinokio
Kolejny sezon - "Sezon Filozofów" -
Kierując małych widzów
oraz pedagogów w obszar rozmyślań
egzystencjalnych i rozmów o sprawach
najbardziej
fundamentalnych.

Prezentujemy Państwu zeszyt ćwiczeń, które nie tylko wprowadzą ponownie w świat spektaklu, ale także pogłębią doświadczenie teatralne lub przygotowują na nie grupę, która dopiero wybiera się na przedstawienie.

Książka Wolfa Erlbrucha pełna jest odpowiedzi na najbardziej podstawowe pytanie, zadawane często w stosunku do rzeczy, a niemal nigdy w stosunku do siebie - PO CO JESTEM?

Nie ma szkoły bez pytań. Nie ma też ciekawszych pytań niż te, na które nie znamy jeszcze odpowiedzi. W naszej propozycji znajdą Państwo dużo działań i ćwiczeń zachęcających uczniów do stawiania pytań - tych małych, wielkich a także trudnych. Zdajemy sobie sprawę, że spektakl może być wyzwaniem zarówno dla młodych widzów, jak i dla pedagogów. W pięknej formie opowiada on o sprawach zupełnie naturalnych, jak radość, natura i spokój... a także trudnych - takich jak śmierć i przemijanie...

Czasami bywa tak, że tematy, które wydają się trudne nam dorosłym są znacznie łatwiej przyswajane przez dzieci, a obrazy wywołujące w nas jednoznaczne skojarzenia są dla nich zupełnie nowe i pozbawione kulturowych treści.

W proponowanych ćwiczeniach staramy się nie unikać trudnych tematów, ale oswajając je poprzez zabawę oraz twórczość. Konwencja gry osłania nas przez zbyt osobistym zanurzeniem w rozmyślaniach nad sprawami, które mogą nas przytłoczyć. Stwarza dystans, ale wciąż przybliża trudne tematy i pytania, na które mamy prawo nie znać odpowiedzi.

Spróbujmy zatem zagrać w tę niełatwą grę. Zadać trudne pytanie, nie znać odpowiedzi, oddać głos dzieciom, stanąć twarzą w twarz z wyzwaniem. Być może także dla nas - dorosłych - będzie to otwierające spotkanie z wielkimi pytaniami, o których zdarza się nam zapomnieć pośród tysiąca małych spraw.

A co, jeśli spróbujemy mówić o śmierci mniej patetycznie, a bardziej melancholijnie? Jeśli spróbujemy pokazać ją jako coś smutnego, ale nieuchronnego - nieuchronnego, a jednak smutnego? I, co więcej, jeśli spróbujemy opowiedzieć o niej w ten sposób tym, którzy o śmierci niewiele jeszcze słyszeli, lecz którzy przecież, ku naszemu nieustającemu zaskoczeniu, tak dobrze różne sprawy rozumieją - dzieciom?

Adam Lipszyc



I. PRZYWOŁYWANIE WSPOMNIEŃ

Przygotowanie warsztatu: To bardzo ważne, by na potrzeby warsztatu odpowiednio zaaranżować przestrzeń w klasie i umożliwić dzieciom stworzenie kręgu, w którym wszyscy będą jednakowo widoczni. Takie ustawienie umożliwi swobodną realizację wszystkich zabaw oraz jednakowo zaangażuje wszystkich ich uczestników.

MIGAWKI cz. 1

Materiały: białe kartki, flamastry

Wprowadzenie: Ćwiczenie jest wprowadzeniem do warsztatu po obejrzanym spektaklu i ma na celu przywrócenie pamięci doświadczenia teatralnego przez przywołanie obrazów, dźwięków oraz emocji towarzyszących jego oglądaniu.

Opis: Nauczyciel zadaje grupie pytania, wysłuchuje odpowiedzi i notuje je hasłowo na kartkach, które przykleja następnie do tablicy, tworząc mapę wspomnień.

CO NAJLEPIEJ ZAPAMIĘTALIŚCIE Z WYCIECZKI DO TEATRU?

CO ZAPAMIĘTALIŚCIE ZE SPEKTAKLU?

JAKĄ SCENĘ?

JAKĄ POSTAĆ?

JAKI DŹWIĘK?

JAKIE SŁOWO?

JAKI KOLOR?

Wskazówki: Może zdarzyć się tak, że większość dzieci najlepiej pamięta tego samego bohatera lub tę samą scenę. Wtedy warto zachęcić grupę do dalszych poszukiwań w pamięci, nakierowując na początek, rozwinięcie i koniec spektaklu. Nie należy także ograniczać się wyłącznie do przedstawienia, być może ktoś najlepiej zapamiętał drogę do teatru, lub teatralne foyer. Ważne, by na koniec ćwiczenia na tablicy pojawiło się jak najwięcej haseł. To one będą inspirować uczestników warsztatu podczas kolejnych ćwiczeń.

MIGAWKI cz. 2

Materiały: karty z fragmentami tekstu spektaklu.



Jesteś po to, żeby mruczeć. Trochę też z powodu myszy.	Jesteśmy na ziemi, by szczekać. Czasem jednak chce nam się wyc do księżycy.
W zasadzie nie mam pojęcia dlaczego.	Jesteś tu by kochać siebie samego.
Jesteś, bo jesteś.	Jesteś, ponieważ mama i ja bardzo się kochamy.
Aby pewnego dnia móc policzyć do trzech.	Jesteś tu, by być posłusznym.
Jesteś tu, by móc przytulić się do chmur.	Jesteś tutaj, by wstawać wcześniej rano.
Jesteś tutaj, ponieważ kocham Cię.	By nauczyć się cierpliwości.
By pływać statkiem po wszystkich morzach.	Aby zaufać.
Jesteś po to, by kochać życie.	Abym Cię mogła rozpieszczać, to jasne!
By śpiewać swoją piosenkę.	Jesteś po to, by cię głaskano.



Wprowadzenie: Dalszy ciąg zabawy polega na przypominaniu konkretnych scen oraz występujących w nich postaci i treści.

Opis: Uczestnicy dobierają się w pary. Każda para losuje jedną z kartek, na której znajduje się fragment tekstu spektaklu. Zadaniem jest przygotowanie krótkiej scenki ilustrującej wylosowany tekst.

Prezentacja: Ważnym elementem ćwiczenia jest indywidualna prezentacja każdej z grup. W tym celu warto wybrać umowną przestrzeń „sceny” która będzie także miejscem prezentacji efektów innych ćwiczeń. Przygotowanie prezentacji – opowieści o wylosowanej scenie powinno trwać nie dłużej niż 5 minut.

Wskazówka: Każda scenka powinna zostać omówiona bezpośrednio po pokazie z całą grupą. Warto wtedy upewnić się, czy wszyscy pamiętają ten fragment spektaklu, oraz jakie emocje towarzyszyły jego oglądaniu.

Pytania pomocnicze:

JAK SIĘ WTĘDY CZUŁEM/AM?

BYŁO MI

BYŁEM/AM SZCZĘŚLIWA, ZMĘCZONY/A, BYŁO NUDNO, BYŁO SMUTNO,

BAŁEM/AM SIĘ SMIAŁEM/AM SIĘ, BYŁEM/AM GŁODNY/A

II. POGŁĘBIANIE / OSWAJANIE

BOTAHER/JA

Opis: Uczestnicy zabawy poruszają się po całej dostępnej przestrzeni klasy, spacerując w swobodnym tempie. Na hasło nauczyciela wszyscy zamieniają się w określoną postać ze spektaklu i poruszają się tak jak ona.

Przykład: Grupa spaceruje po sali, nauczyciel mówi, że na sygnał (kłaśnięcie) wszyscy zamieniają się w postać ze spektaklu np. w babcię, i że mają ją naśladować poruszając się tak, jak osoba starsza.

Babcia: jest nieco przygarbiona, zmęczona, może chodzić o lasce, może się uśmiechać

Sygnał!

Uczestnicy chodzą przez chwilę nieco przygarbieni, naśladowują osobę starszą...
...po chwili nauczyciel przygotowuje grupę do zmiany postaci ...

Mata i Tata: są szczęśliwi i zakochani, chodzą za ręce uśmiechnięci

Sygnał!

Uczestnicy dobierają się w pary lub spacerują, uśmiechają się do wszystkich

Ogrodnik: podlewa rośliny, pielęgnuje grządki

Pies: merda ogonkiem, zaczepia wszystkich, bawi się

Kot: ociera się o innych

Żołnierz: maszeruje rytmicznie

Marynarz: Wygląda za lądem, wiosłuje, steruje statkiem

Śmierć: Chodzi spokojnie, może się uśmiechać, nie atakuje nikogo

Piekarz: otrzepuje ubranie z mąki, zagniata ciasto na chleb

Gąska: spaceruje w charakterystyczny sposób

Wskazówki: Należy zwracać uwagę, by grupa nie poruszała się wokół sali chodząc w kółko. Chodzi o równomierne wykorzystanie całej dostępnej przestrzeni, chodzenie w różnych kierunkach.

Wprowadzenie postaci śmierci: Postać śmierci pojawia się w tym ćwiczeniu nieprzypadkowo, jest bowiem jedną z bohaterek spektaklu. Ćwiczenie nawiązuje do metody pracy wybitego twórcy teatralnego Augusto Boala i służy oswojeniu strachu. Efekty interpretacji postaci śmierci przez dzieci mogą być bardzo inspirujące. Warto pozostawić uczestnikom zabawy sporo wolności i uważnie obserwować ich zachowanie, sposób poruszania (ze szczególnym zwróceniem uwagi na warstwę emocjonalną - czy będą agresywni, przerażający, czy może spokojni i cisi, nawet smutni). Po zakończonym ćwiczeniu warto omówić tą część zadania pytając

uczestników, dlaczego zachowywali się w dany sposób podczas naśladowania postaci śmierci, oraz jaka ona była w spektaklu „Wielkie pytanie”.

ŻEBY ZAUFAC

Materiały: chustki lub szaliki do zastonięcia oczu.

Wprowadzenie: Zabawa ruchowa nawiązuje do jednej ze scen spektaklu, której bohaterem jest osoba niewidoma.

Opis: Uczestnicy zabawy dobierają się w pary. Jedna osoba z każdej pary zamyka oczy, a druga stojąc za nią i trzymając za ramiona (po obu stronach) delikatnie prowadzi ją po przestrzeni sali zmieniając kierunki ruchu oraz tempo marszu. Osoba z przodu nie może otwierać oczu, ale powinna też czuć się bezpiecznie. Rolą osoby z tyłu jest więc opieka i stworzenie atmosfery zaufania. Po chwili prowadzenia przewodnicy zatrzymują swoich podopiecznych i w ciszy zamieniają się pomiędzy sobą. Zmiana przewodników może nastąpić nawet kilkakrotnie, ważne jest by osoby prowadzone nie otwierały oczu.

Podsumowanie: Po zakończeniu pierwszego cyklu ćwiczenia osoby z zamkniętymi oczami opisują jak czuły się prowadzone przez kogoś, co sprawiało im trudność, co było przyjemne, zgadują kto był ich przewodnikiem oraz wspólnie zastanawiają się, kiedy czuły się najbardziej komfortowo.

Wskazówka: Zabawę należy przeprowadzić dwukrotnie; w drugim cyklu przewodnicy zamieniają się rolami z prowadzonymi.

PO CO MI TO

Wprowadzenie: Celem ćwiczenia jest stworzenie mapy ciała ze względu na jego funkcje, wykonywane czynności oraz emocje. Praca na własnym ciele łączy autorefleksję z pracą ruchową i służy integracji motorycznej uczestników działania. Mimo, że przebieg ćwiczenia jest dowolny, to ważne jest, by zabawę rozpocząć od wyciszenia i prowadzić dalej w spokojnym rytmie.

Opis: Nauczyciel rozmawia z uczniami o kolejnych częściach ciała rozpoczynając od pleców, szyi, głowy, a następnie o ramionach, łokciach, dłoniach, palcach, udach, łydkach, kolanach, stopach i brzuchu itd. pytając uczestników zabawy o to, do czego mogą one służyć oraz jakie emocje można za ich pomocą wyrażać. Następnie uczestnicy w formie pantomimy pokazują określone czynności wykonywane omawianymi częściami ciała. Uczestnicy pozostają w ruchu podczas całego ćwiczenia.

Przykład:**Do czego służą usta ?**

- Do jedzenia!

Cała grupa naśladuje ruch gryzienia od lekkiego przegryzania, po wielkie kęsy

Do czego jeszcze mogą służyć usta?

- Do mówienia!

Cała grupa otwiera buzię i naśladuje mówienie bez wydawania dźwięków od delikatnego szeptu (zbliżenie do ucha osoby słuchającej) po głośny krzyk (szerokie otwieranie ust).

Do czego służy czoło?

- Do myślenia

Wszyscy masują czoło delikatnie tak jakby było bardzo zmęczone od myślenia

Do czego jeszcze może służyć czoło?

- Do martwienia!

Wszyscy łapią się za czoło tak jakby zapomnieli o czymś bardzo ważnym.

Do czego jeszcze może służyć czoło?

Do złości!

Wszyscy marszczą czoło ze złości najpierw delikatnie a potem coraz mocniej, robiąc groźne miny.

Do czego mogą służyć oczy?

- Do płakania ze smutku! (wszyscy udają, że płaczą)

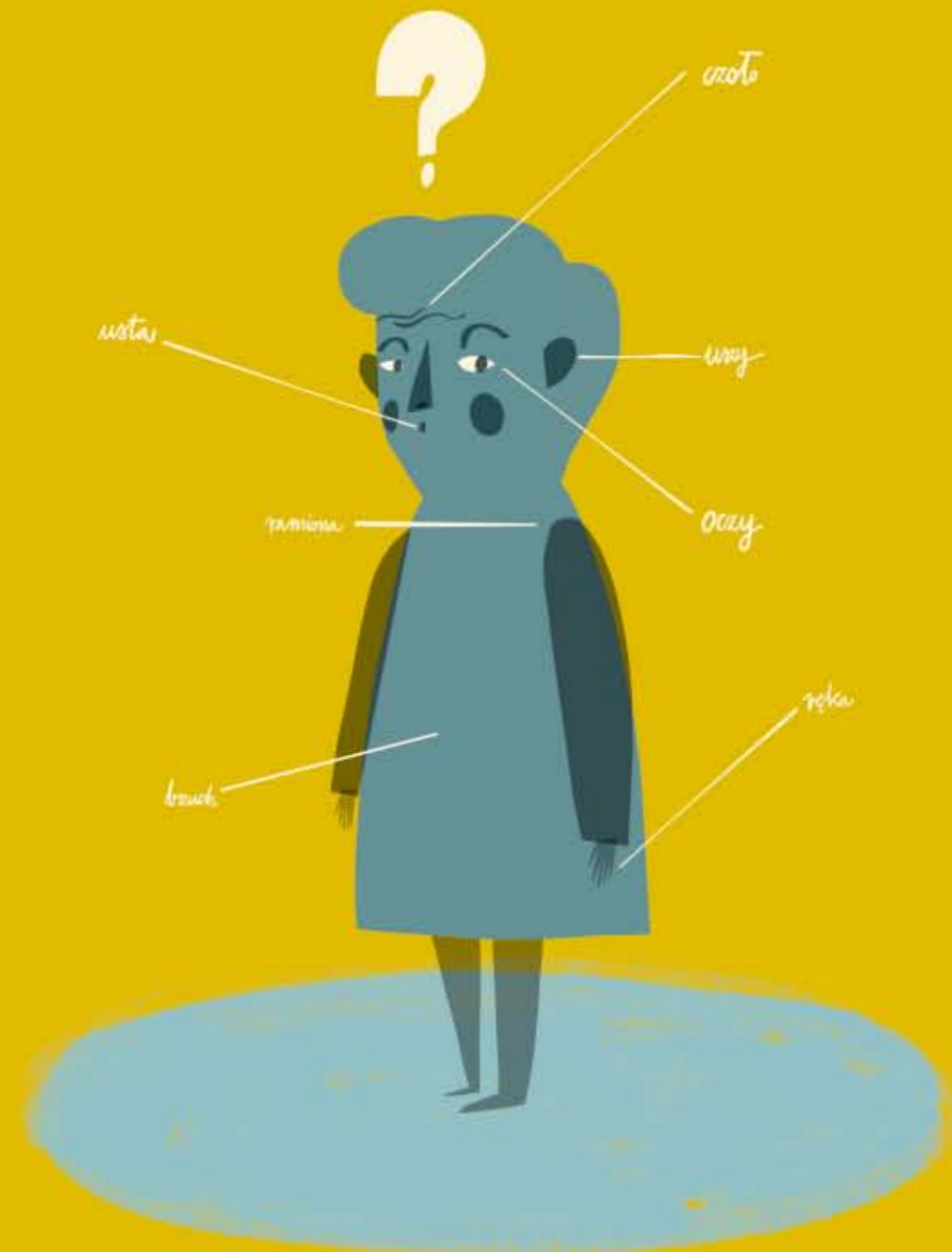
- Do płakania z radości!

- Do oglądania filmów!

- Do mrugania!

...itd.

Wskazówki: „Po co mi to?“, to dobre ćwiczenie rozgrzewkowe, które można przeprowadzić w początkowej fazie warsztatu zachęcając dzieci do wzajemnej interakcji (np. szeptanie koledze do ucha). Nauczyciel jest moderatorem zabawy ale może jednocześnie brać w niej udział. Młodsze dzieci mogą wykonywać wszystkie czynności stojąc w kręgu a starsze spacerując po przestrzeni.



III. FILOZOFIA – SZTUKA STAWIANIA PYTAŃ

Materiały: Karteczki, długopisy, tablica, worek, sznurek

Wprowadzenie: Komu najczęściej zadajemy pytania? O co pytamy? Czy można żyć bez zadawania pytań? Jak wyglądałby świat bez możliwości zadawania pytań?

Wszystkie pytania można podzielić na trzy grupy:



CZEŚĆ 1.

Materiały: wielkie naczynie, kapelusz lub pudełko z przygotowanymi na osobnych karteczkach pytaniami.

Przykładowe pytania:

- Jakiego koloru są pomidory?
- Co jest stolicą Polski?
- Ile mamy dni tygodnia?
- Co znosi kura?

- Gdzie można pojechać na wakacje?
- Najlepsze ciasto no świecie?
- Najpiękniejsze miejsce na Ziemi?
- Gdzie się można zgubić?
- Co się dzieje z ludźmi po śmierci?
- Jak wielki jest wszechświat?

Opis: Uczestnicy losują pytania, na które starają się odpowiedzieć. Próbuje określić z jakim typem pytania mają do czynienia (małym, wielkim czy trudnym).

Grupa wspólnie decyduje, które pytania są: MAŁE (1 odpowiedź), WIELKIE (wiele odpowiedzi) czy TRUDNE (brak odpowiedzi).

MAŁE pytania zostają zapisane na tablicy – to te które dzieci słyszą w szkole,

WIELKIE pytania trafiają do worka – odpowiedzi na nie jest tak dużo, że tylko ogromny worek może je pomieścić,

TRUDNE pytania zostają zawieszane na sznurku i zostają w szkolnej klasie – inaczej można nazwać je PYTANIAMI W ZAWIESZENIU.

CZEŚĆ 2.

Opis: Prowadzący prosi uczestników, aby na karteczkach wypisali pytania (na każdej kartce jedno) starając się o ich jak największą różnorodność. Rozwinięciem ćwiczenia jest odczytanie swojego pytania przed resztą uczestników i wspólne zakwalifikowanie go do jednej z trzech kategorii.

PYTANIE DO ODPOWIEDZI

Materiały: Karteczki z dowolnymi hasłami, które mogą być odpowiedziami na pytania.

Opis: Uczestnicy losują odpowiedzi i próbują skonstruować do nich pytanie np.:

- W dziupli → Gdzie mieszkają ptaki?
- 60 minut → Ile minut ma 1 godzina?
- Pies → Kto szczeka?
- Nieskończenie wielki → Jak duży jest świat?
- W Chinach → Gdzie je się najwięcej ryżu?
- Szarlotka → Najlepsze ciasto świata?
- Dzień Babci i Dziadka → Co świętujemy 25 i 26 stycznia?

WARIANT 1

Materiały: karty z cytatami ze spektaklu (z ćwiczenia „Migawki”)

Opis: Uczestnicy dobierają się w grupy 3-osobowe. Każda grupa losuje dwie kartki z fragmentem spektaklu i próbuje wspólnie odgadnąć, który z bohaterów przedstawienia wypowiadał dany tekst. Kiedy uda się już odtworzyć całą strukturę spektaklu warto zachęcić uczniów do odgadnięcia tytułowego „Wielkiego Pytania” na podstawie odpowiedzi wszystkich bohaterów.

Jak brzmi „Wielkie Pytanie”?

PYTANIE ZA PYTANIE

Materiały: Karteczki przygotowane przez prowadzącego z wypisanymi miejscami np.: kino, park, kawiarnia, warsztat samochodowy, mieszkanie babci; kapelusz/miska do losowania karteczek.

Opis: Ćwiczenie przypomina dobrze wszystkim znane kalambury. Wszyscy uczestnicy dobierają się w pary (jeśli jest nieparzysta liczba osób może być jedna trójka). Jedna osoba z wybranej dwójki losuje karteczkę z miejscem, pokazuje ją tylko osobie, z którą jest w parze. Następnie obie rozmawiają ze sobą pytaniami tak, aby pomóc pozostałym uczestnikom zgadnąć w jakim miejscu się znajdują.

Przykład: Wylosowane miejsce – restauracja

A: Co zamawiasz?

B: Jesteś głodny?

A: A Ty?

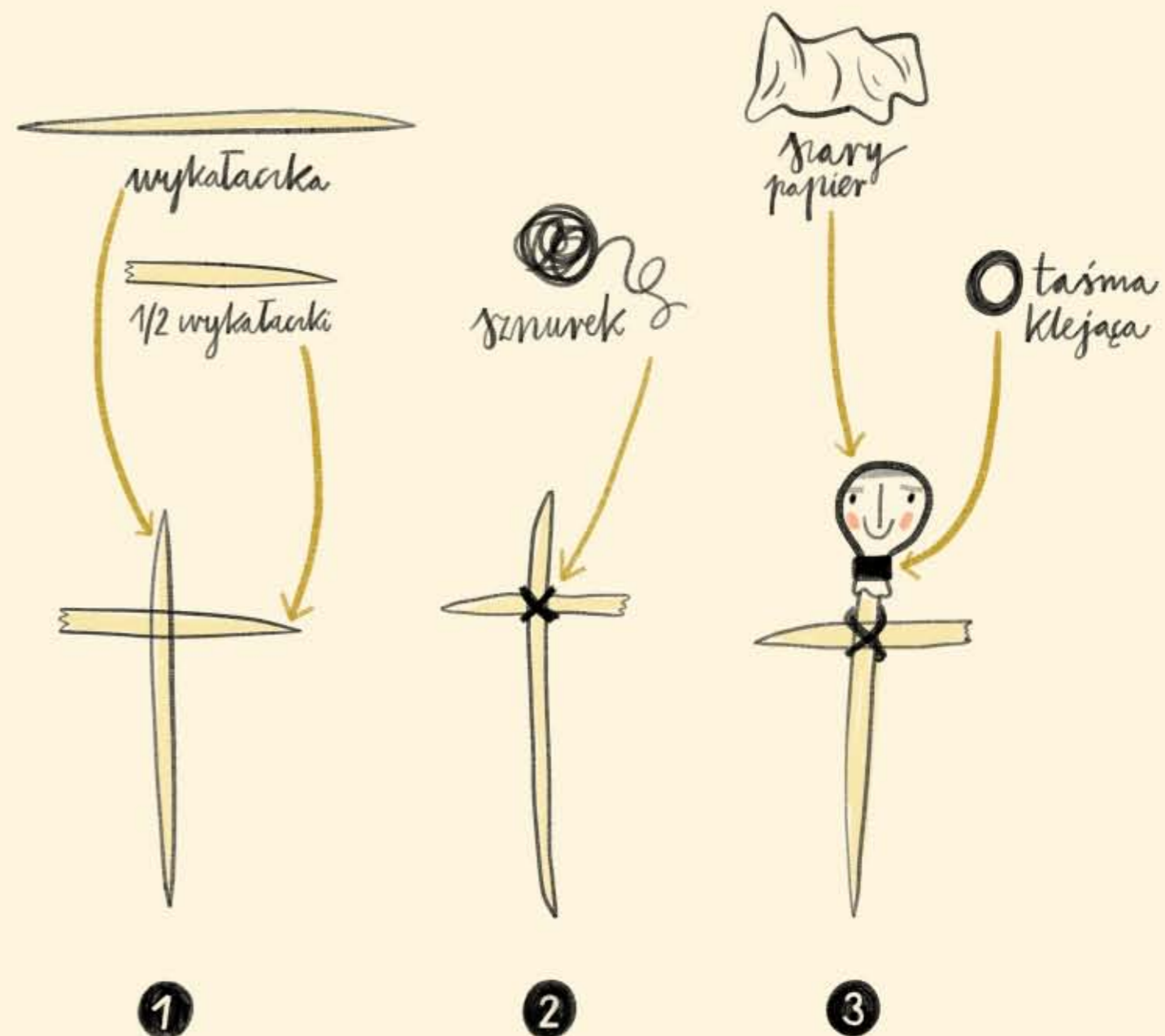
B: Ciekawe czy mają moje ulubione danie?

KONFERENCJA PRASOWA

Materiały: długie wykałaczki, szary papier, taśma klejąca, sznurek, duży materiał/koc, ławka

Opis: Uczestnicy przypominają sobie postać, która najbardziej zapadła im w pamięć. Każdy tworzy małą kukiełkę z wykałaczki, sznurka, szarego papieru i taśmy klejącej (postacie ludzi można oprzeć na konstrukcji krzyża: cała wykałaczka + połowa wykałaczki + sznurek, wykałaczki skrzyżowane w wysokości 1/3 dłuższej z nich). Z materiału/koca i ławki tworzymy scenę teatru kukiełkowego. Każdy z uczestników przedstawia swoją postać przed resztą grupy np.: „Jestem ogrodnikiem, lubię podlewać kwiaty”. Widownia podczas prezentacji zamienia się w grupę dziennikarzy, którzy mogą zadawać pytania artyście występującym w spektaklu „Wielkie pytanie”.

Wskazówki: Prowadzący powinien ośmielać grupę w zadawaniu pytań prezentującym się postaciom.



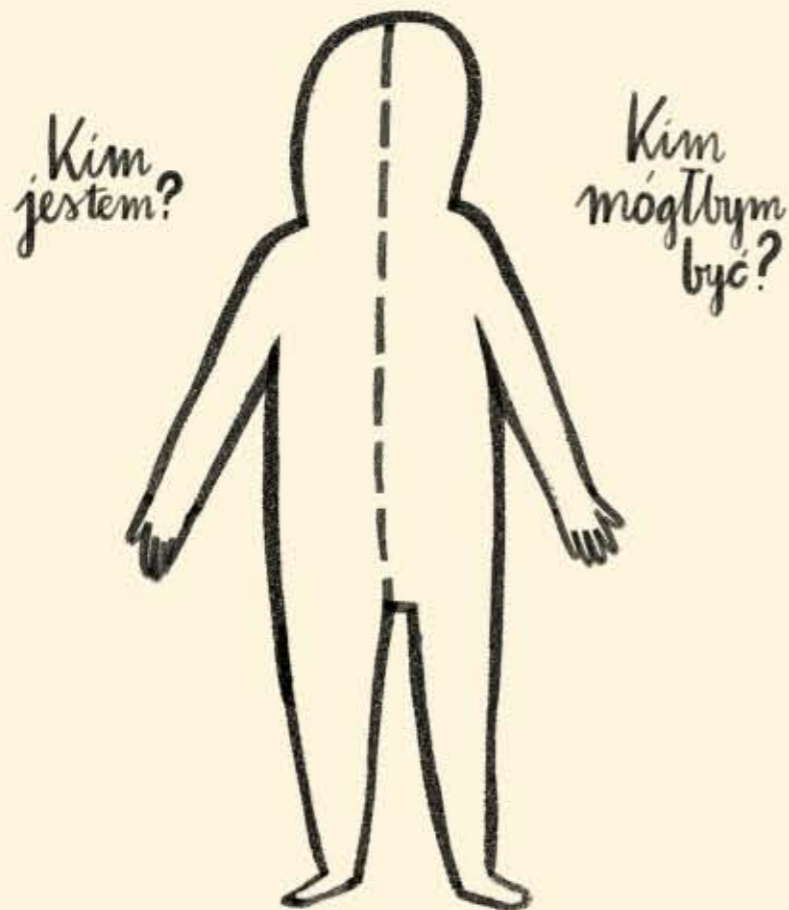
UCIECZKA W MARZENIA

Materiały: karteczki, kartki/kredki/, flamastry/farby, długopisy.

Opis: Każdy z uczestników wypisuje na kartce parę odpowiedzi na pytania:

“Kim jestem?” np.: jestem uczniem klasy 1 a, jestem córką/ synem moich rodziców...

“Kim mógłbym być” np.: super bohaterem, tygrysem, księżniczką...



WARIANT 1

Uczestnicy tworzą swój własny portret który dzielą na dwie części. Pierwsza z nich przedstawia portret uczestnika takim jakim jest, a druga odwołuje się do sfery marzeń czyli tego kim chciałby, kim mógłby być.

CO TO JEST/CO TO MOŻE BYĆ?

Materiały: Worek z dowolnymi przedmiotami (mogą być to losowe przedmioty wybrane przez dzieci).

Wprowadzenie: Ćwiczenie polega na zmianie myślenia na temat funkcji przedmiotów.

W tej zabawie Krzesło może stać się skocznią narciarską lub instrumentem dętym. Jedynym ograniczeniem jest wyobraźnia uczestników.

Opis: Wszyscy stają w kręgu. Prowadzący trzyma w ręku wór pełen przedmiotów. Jeden z uczniów losuje przedmiot np. butelkę. Pokazuje reszcie grupy przedmiot, który wylosował. Następnie zmienia jego funkcje. W tym czasie reszta osób musi domyślić się czym teraz stała się wylosowana butelka np.: uczestnik może zacząć wykręcać numer na butelce i próbować do kogoś zadzwonić, może starać się zetrzeć z podłogi plamę. Kiedy grupa zgadnie czym stał się wylosowana rzecz, ktoś inny może spróbować zmienić jej funkcje albo kolejna osoba losuje następny przedmiot z worka.

MOJE PYTANIE

Wprowadzenie: Celem tej części warsztatu jest włączenie rodziców i rodziny do rozmowy o spektaklu z dziećmi.

Opis: Dzieci otrzymują zadanie do wykonania w domu. Nauczyciel rozdaje karty z pytaniem “Po co jestem?”. Uczniowie w domach tworzą rysunek, który ilustruje odpowiedź rodziców.

Wskazówka: Z gotowych prac może powstać w szkole wystawa pt. „Wielkie Pytanie”.

opracowanie ćwiczeń

Dagna Dąbrowiecka, Hanna Kłoszewska

redakcja

Patrycja Terciak

opracowanie graficzne

Ola Woldańska-Płocińska

marzec 2015 | www.teatrpinkio.pl

