

Voices through Water

Orodje za ustvarjalne in aktivistične metodologije



Sofinancira
Evropska unija

Številka projekta: 2023-1-AT01-KA220-YOU-000161835

Financirano s strani Evropske unije. Izražena stališča in mnenja so izključno stališča in mnenja avtoric(e) in ne odražajo nujno stališč in mnenj Evropske unije ali OeAD-GmbH. Ne Evropska unija ne OeAD-GmbH ne odgovarjata za predstavljena mnenja in stališča.



Voices through water © je zaščitena znamka
pri [Attribution-ShareAlike 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)



Štejmo do 7

Artistic



Udeleženke preizkusijo, kako hitro se odzivajo, kako pozorne so in kakšne zadržke imajo v okolju, ki ne obsoja neuspeha.



Ciljna skupina

Vsaka skupina udeleženk, ki nimajo težav s sluhom in lahko premikajo gornje okončine (v nadaljevanju navajamo tudi druge možnosti). Priporočena starost je 12 let ali več, vendar je igro mogoče prilagoditi tudi za mlajše.

5 – 30 oseb



Okolje

Odprt prostor ali dovolj velika soba za vse udeleženke.



Potreben čas

10-20 minut

Cilj/namen

Namen dejavnosti je razvijati pozornost in odzivni čas ter se ob tem poigrati s problematiko neuspeha.

Navodila po korakih

1. korak:

Priprava!

(1 minuta)

Udeleženske se razdelijo v skupine po 5-9 oseb, ki stojijo vsaka v svojem krogu, tako da so obrnjene v notranjost kroga. Kdorkoli lahko začne s podajanjem 'impulza' tako, da se dotakne svoje leve ali desne rame, hkrati pa glasno reče 'Ena!'. Oseba, ki stoji ob iniciatoriki na strani rame, ki se je dotaknila, je naslednja na potezi. Dotakne se svoje leve ali desne rame in glasno reče 'Dva!'. In tako naprej, dokler ne pridemo do števila 'Sedem!'. Nato naslednja oseba spet začne z 'Ena!'.

2. korak:

Izziv!

(1 minuta)

Namesto da reče 'Sedem!', naj sedma oseba molče poskoči z rokami vzdolž telesa. Signal potuje 'skozi' do naslednje osebe, ki nato spet začne z 'Ena!'. Če se na primer oseba, ki reče 'Šest!' z roko dotakne svoje leve rame, oseba na njeni levi molče poskoči, nato pa naslednja oseba na levi strani reče 'Ena!' in se dotakne svoje rame kot v prvem koraku.

3. korak:

Neuspeh?

(3 minute)

Napaka je, če, na primer, sedma oseba reče 'Sedem!', namesto da bi molče poskočila, ali če kdo napačno razvrsti številke. Vsakdo naj bo sodnik lastnih napak - izogibajmo se kazanju s prstom, raje pustimo udeleženkam, naj same spoznajo, kdaj se zmotijo. Ko se kdo zave, da se je zmotila - steče po zunanji strani kroga in pri tem veselo kriči: 'Ja! Zmotila sem se! Juhu!' - ali kaj podobnega. Ko preteče cel krog, se ponovno pridruži skupini. Medtem skupina nadaljuje z igro, pri tem pa izpusti osebo, ki teče.

4. korak:

(3-10 minut)

Spodbudite udeleženske, naj izberejo določen tempo igre in se ga držijo. Tako dobite še en kriterij za napako - ustavljanje tempa s prepočasnim odzivanjem.

5. korak:

(3-10 minut)

Če sta v igri dve ali več skupin naj, ko kdo naredi napako, teče okrog kroga in veselo kriči, potem pa naj se pridruži skupini, ki ima najmanj udeleženk.

6. korak:

Igra lahko traja neskončno dolgo - ni kriterijev za 'zmago'.



Nasveti za izvajalke

Predstavitev in razlaga pravil

Igro je lažje pokazati kot razložiti z besedami. Običajno razložim pravila eni skupini, ostale pa prosim, naj opazujejo, potem pa naredim obhod po skupinah, da se prepričam, ali so vse razumele 1. korak, preden nadaljujem. Enako velja za vse naslednje korake. Ko se igra začne, je bolje, da nadaljne korake razlagate vsaki skupini posebej.

Niso zadovoljne?

Če kdo ne želi kričati - ni problema! Svoja čustva lahko izrazi tudi kako drugače - s skakanjem, kriljenjem rok ali brundanjem med tekom.

Prav tako se lahko odločite, da namesto 'Hura, zmotila sem se', uporabite 'Oooh, neeee, zmotila sem se', ampak tako, da to izrečejo v zafrkljivo pretiranem tonu.

Kako narediti igro bolj zahtevno?

1. Če v skupini govorijo več jezikov, lahko po 5. koraku udeleženkam predlagate, naj štejejo vsaka v svojem maternem jeziku. Bonus točke, če uporabijo številke, ki se jih naučijo med igro!
2. Vsako številko lahko nadomestite s kakšno drugo akcijo, na primer, namesto da rečejo 'Dva!', naj udeleženke naredijo pirueto ali izgovorijo eno od 'zahtev mladih'. S tem lahko igro spremenite v performativno točko.
3. Pospešite tempo! Igra postane težja, če jo igrate zelo hitro. Poskrbite, da skupina prilagodi tempo udeleženkam, ki imajo največ težav.

Kako narediti igro manj zahtevno?

Začnite počasi!

Poudarite, da je vsaka od udeleženk odgovorna za priznavanje lastnih napak.



Alternativa

Če udeleženke, s katerimi igrate, ne morejo stati ali skakati, lahko igrate tudi v sede ali v leže. Skok zamenjajte z gibanjem, ki je v okviru zmožnosti udeleženk.

Slušno ovirane udeleženke? Prosite jih, naj številke pokažejo s prsti ali uporabijo nacionalni znakovni jezik.

Mlajše udeleženke?

Namesto do 7 naj štejejo samo do 4.



Vir

Gre za različico Klovnske igre, ki jo uporabljamo v cirkusu, da razvijamo zavedanje in odzivni čas. V improvizaciji in na odru je hitra pamet glavna. Tako se učimo ohranjati pozornost, se hitro odzivati, pa tudi, da ne zapademo v rutino, saj moramo vedenje prilagajati spreminjajočim se pravilom. Večjezične in vključujoče različice v 5. koraku je zasnoval Adam Banach.



Komentar

Ko smo izvajali to igro, je prišla zelo prav za sproščanje napetosti. Bili smo ravno v težki fazi ustvarjalnega procesa in ko so se tako udeleženke kot osebje sprostile in si dopustile igrati, delati napake in jih celo slaviti, smo ustvarile res posebno doživetje.