

Voices through Water

Zestaw narzędzi metodologii kreatywnych i aktywistycznych



**Dofinansowane przez
Unię Europejską**

Numer projektu: 2023-1-AT01-KA220-YOU-000161835

Sfinansowano ze środków Unii Europejskiej. Jednak wyrażono tu wyłącznie poglądy i opinie autorów, które nie uszają odzwierciedlać poglądów i opinii Unii Europejskiej i OeAD-GmbH. Ani Unia Europejska, ani OeAD-GmbH nie może ponosić za nie odpowiedzialności.



Voices through water © jest objęty licencją
[Attribution-ShareAlike 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)



Gra 7

Artistic



Uczestnicy testują swój czas reakcji, uwagę i zahamowania w środowisku sprzyjającym porażce.



Grupa docelowa

Dowolna grupa uczestników zdolnych poruszać kończynami górnymi (choć możliwe są alternatywne opcje). Preferowany wiek 12+, ale grę można dostosować także dla młodszych osób.

Min. 5, maks. 30.



Środowisko

Sala lub inna przestrzeń, która pomieści wszystkich uczestników



Czas potrzebny

10–20 minut



Materiały

brak

Cel/zamierzenie

Celem jest rozwijanie zakresu uwagi i czasu reakcji, poruszając temat porażki.

Instrukcje krok po kroku

Krok 1

Ustawienie początkowe

1 minuta

Uczestnicy dzielą się na grupy po 5-9 osób. Każda grupa staje w kółku, twarzami do środka koła. Jedna osoba zaczyna przesyłać „impuls”, klepiąc się w prawe lub lewe ramię i mówiąc głośno „Jeden!”. Osoba stojąca po stronie tego ramienia, w które pierwszy uczestnik się klepnął, jest następna. Klepie się w prawe lub lewe ramię i mówi głośno „Dwa!”. I tak dalej, aż do liczby „Siedem!”. Następna osoba zaczyna znów od „Jeden!”.

Krok 2

Wyzwanie!

1 minuta

Zamiast mówić „Siedem!”, siódma osoba podskakuje w milczeniu, trzymając ręce opuszczone wzdłuż ciała. Sygnał „przechodzi” przez nią do następnej osoby, która zaczyna wtedy od „Jeden!”. Np. jeśli osoba mówiąca „Sześć!” klepie się w lewe ramię, osoba stojąca po jej lewej stronie podskakuje w milczeniu, a potem następna osoba po lewej mówi „Jeden!” i klepie się w ramię tak jak w kroku 1.

Krok 3

Porażka?

3 minuty

Kiedy ktoś zamiast podskoczyć w milczeniu, będąc siódmym w kolejce, powie „Siedem!” albo kiedy w dowolnym momencie pomyli wypowiedzaną liczbę, popełnia błąd. Każdy sam ocenia swoje błędy – unikamy wytykania palcami, ale pozwalamy zorientować się danej osobie, że się pomyliła. Kiedy ktoś zda sobie sprawę, że popełnił błąd, obiega dookoła krąg uczestników, wołając radośnie: „Tak! Zrobiłem(am) błąd! Hurra!” – lub coś w tym rodzaju. Następnie wracają do kręgu. W tym czasie grupa dalej gra, pomijając biegnącą osobę.

Krok 4

3-10 minut

Zachęć uczestników do zwiększenia tempa gry. Błędem będzie teraz także zaburzenie tempa przez zbyt powolną reakcję.

Krok 5

3-10 minut

Jeśli gracze w dwóch lub więcej grupach – jeżeli ktoś popełni błąd, obiega swoje kółko wydając radosne okrzyki, ale później dołącza do tej grupy, która ma najmniej uczestników.

Krok 6

Gra może trwać w nieskończoność – nie ma żadnego warunku „wygranej”.



Wskazówki dla trenera

Prezentacja gry i wyjaśnienie reguł

Łatwiej jest tę grę pokazać, niż tłumaczyć ją słowami. Na ogół tłumaczę jednej grupie, proszę pozostałych, żeby obserwowali, a następnie obchodzę wszystkie grupy, żeby się upewnić, że wszyscy rozumieją krok 1, zanim przejdziemy dalej. To samo dotyczy wszystkich kolejnych kroków. Kiedy gra się już zacznie, lepiej tłumaczyć kolejne kroki jednej grupie naraz.

Nie masz ochoty na radosne okrzyki?

Jeśli ktoś nie chce wznosić okrzyków – nie szkodzi! Może wyrażać emocje w inny sposób – podskakując lub machając rękami podczas biegu, albo nucąc pod nosem.

Zamiast "Hurra, popełniłem(am) błąd" można też zdecydować się na: „O nieeee, popełniłem(am) błąd”, wołane z przesadą, w sposób wykpiwający porażkę.

Jak utrudnić grę – zwiększyć wyzwanie?

1. Jeśli grupa jest wielojęzyczna, po Kroku 5 możesz zaproponować uczestnikom, by liczyli w swoim ojczystym języku. Dodatkowe punkty za używanie liczebników, których nauczyli się podczas gry!

2. Możesz wymienić dowolną liczbę na dowolną czynność – np. zamiast mówić „Dwa!”, niech uczestnik wykona piruet albo wypowie jeden z „Postulatów młodzieży”. W ten sposób można przekształcić grę w działanie performatywne.

3. Podkręć tempo! Gra robi się trudniejsza, kiedy gra się w nią z dużą szybkością. Dopilnuj, by grupa dostosowała tempo do najbardziej opornych uczestników.

Jak ułatwić grę – zmniejszyć wyzwanie?

1. Zaczynj powoli!

2. Podkreśl, że każdy jest odpowiedzialny za dostrzeżenie własnych błędów.



Alternatywa

Jeśli uczestnicy gry nie mogą stać lub skakać, można w nią grać na siedząco lub na leżąco. Zastąp skok ruchem, który leży w możliwościach uczestników.

Uczestnicy nie słyszą? Poproś, żeby pokazywali liczby na palcach albo używali swojego narodowego języka migowego.

Młodszy uczestnicy? Niech liczą do 4 zamiast do 7.



Źródło

Jest to wariacja na temat gry Błąznowanie, którą stosujemy w próbach cyrkowych, żeby rozwijać orientację i czas reakcji. W improwizacji i na scenie bystrość umysłu i szybkość reakcji rządzą. Uczymy się zachowywać czujność, szybko reagować, ale także nie popadać w rutynę przez dopasowywanie zachowania do zmieniających się reguł.

Krok 5, warianty wielojęzyczne i inkluzywne, opracował Adam Banach.



Komentarz

Kiedy wprowadziliśmy tę grę, okazało się, że jest świetnym sposobem rozładowania napięcia. Byliśmy w trudnej fazie procesu twórczego i patrzenie, jak zarówno uczestnicy, jak i prowadzący pozwolili sobie na grę, zabawę, popełnianie błędów, a nawet ich celebrowanie, stworzyło naprawdę wyjątkowe doświadczenie.