

Voices through Water

Sada nástrojů pro kreativní a aktivistické metodiky



Co-funded by
the European Union

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

Financováno Evropskou unií. Vyjádřené názory a stanoviska jsou však pouze názory a stanoviska autora (autorů) a nemusí nutně odrážet názory a stanoviska Evropské unie nebo OeAD-GmbH. Evropská unie ani OeAD-GmbH za ně nemohou nést odpovědnost.



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



Hra 7

Umělecká



Účastníci zkoušejí svou schopnost rychle reagovat, soustředit se a ovládat se v prostředí, kde se nemusí bát, že něco pokazí.



Cílová skupina

Jakákoli skupina účastníků, kteří jsou schopni slyšet a hýbat horními končetinami (alternativy jsou uvedeny níže).

Mladí lidé od 12 let, hra však může být přizpůsobena i pro mladší účastníky.

5-30 osob



Prostředí

Místnost nebo prostor dostatečně velký pro všechny zúčastněné



Potřebný čas

10-20 min

Cíl/záměr

Cílem aktivity je rozvíjet pozornost a schopnost rychle reagovat při hře na téma neúspěchu.

Podrobný návod

Krok 1

Příprava!

1 min

Jedna osoba začne tím, že předá „impuls“ poklepáním na své levé nebo pravé rameno a hlasitě řekne „Jedna!“. Osoba, která stojí na té straně, na kterou první člověk poklepal, je další na řadě. Poklepe na své levé nebo pravé rameno a hlasitě řekne „Dva!“. Totéž se opakuje, až se skupina dostane k číslu „Sedm!“. Další osoba pak začne zase od „Jedna!“.

Krok 2

Výzva!

1 min

Místo slova „Sedm!“ sedmá osoba tiše vyskočí s rukama podél těla. Signál „projde skrz“ ni k dalšímu člověku, který pak začne slovem „Jedna!“. Například, pokud člověk, který řekl „Šest!“, poklepe na své levé rameno, osoba po jeho levici tiše vyskočí a další osoba po levici řekne „Jedna“ a poklepe si na rameno jako v kroku 1.

Krok 3

Chyba?

3 min

Když někdo namísto toho, aby v tichosti vyskočil jako sedmý, řekne „Sedm!“ nebo si splete pořadí čísel, udělá chybu. Každý je soudcem svých vlastních chyb – vyhýbáme se tomu, abychom na někoho ukazovali prstem, ale necháváme lidi, aby si sami uvědomili, že udělali chybu. Když si někdo uvědomí, že udělal chybu, oběhne jednou kolečko a přitom vesele křičí „Ano! Udělal/a jsem chybu! Hurá!“ – nebo něco v tom smyslu. Po oběhnutí se vrátí do skupiny. Skupina mezitím pokračuje ve hře a běžícího hráče vynechává.

Krok 4

3–10 min

Vyzvěte hráče, aby si zvolili tempo a snažili se ho dodržet. Nyní přibývá jedna další chyba – příliš pomalá reakce a vynechání tempa.

Krok 5

3–10 min

Pokud hrajete ve dvou nebo více skupinách, když někdo udělá chybu, s veselým vykřikováním oběhne kolečko a pak se připojí ke skupině s nejmenším počtem hráčů.

Krok 6

Hra může trvat neomezeně dlouho, neexistuje tu žádná „výhra“.



Tipy pro trenéra

Představení a vysvětlení pravidel

Je snazší hru ukázat, než vysvětlovat pravidla slovně. Obvykle hru vysvětlím jedné skupině a požádám ostatní, aby ji pozorovali, pak obejdu všechny skupiny, aby bylo jisté, že všichni pochopili krok 1, než přejdeme dál. Totéž platí pro všechny další kroky. Jakmile hra začne, je lepší vysvětlovat další kroky skupinám vždy jednotlivě.

Není vám to příjemné?

Pokud někdo nechce křičet, nevadí! Může vyjádřit své emoce jakýmkoli jiným způsobem – může skákat, mávat rukama při obíhání nebo si pro sebe pobrukovat.

Můžete se také rozhodnout, že místo „Hurá, udělal/a jsem chybu“ budete říkat „Ach ne, udělal/a jsem chybu“ a to způsobem, který si dělá z neúspěchu srandu.

Jak hru ztížit?

1. Pokud se ve vaší skupině mluví více jazyky, můžete po kroku 5 navrhnout hráčům, aby počítali ve svém rodném jazyce. Bonusové body za použití čísel v jiném jazyce, která se naučili během hry!
2. Jakékoli číslo můžete nahradit čímkoli jiným – například místo „Dva!“ můžete udělat piruetu nebo vykřiknout jeden z „požadavků mladých lidí“. Tímto způsobem se hra může proměnit v performativní akt.
3. Zrychlete tempo! Hra je náročnější, když se hraje rychle. Ujistěte se, že skupina přizpůsobí tempo nejméně zdatným hráčům.

Jak hru zjednodušit?

1. Začněte pomalu!
2. Zdůrazněte, že každý je zodpovědný za rozpoznání svých vlastních chyb.



Alternativa

Pokud lidé, se kterými hrajete, nemohou stát nebo skákat, můžete hru hrát vsedě nebo vleže. Skákání nahradíte pohybem, který je v rámci schopností zúčastněných.

Hrajete hru s neslyšícími? Požádejte je, aby čísla ukazovali na prsech nebo používali znakovou řeč.

Mladší účastníci? Nechte je počítat do 4 místo do 7.



Komentář

Když jsme tuto hru použili, sloužila jako perfektní uvolnění napětí. Byli jsme v obtížné fázi tvůrčího procesu a sledovat, jak si účastníci i tým dovolili hrát a dělat chyby, a dokonce je oslavovat, bylo opravdu výjimečným zážitkem.



Zdroj

Jedná se o variantu hry Klaunování, kterou používáme v cirkusové praxi k rozvoji vnímání a schopnosti rychle reagovat. V improvizaci a na jevišti jsou rychlé reakce zásadní. Učíme se být ostražití, reagovat rychle, ale také se nenechat vtáhnout do rutiny tím, že přizpůsobujeme své chování měnícím se pravidlům.

Krok 5, vícejazyčné a inkluzivní varianty navržené Adamem Banachem.