

«Το ΚΘΒΕ στην Εκπαίδευση»

ΑΣΚΗΣΕΙΣ ΓΙΑ ΤΗ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΔΥΝΑΜΙΚΩΝ ΕΙΚΟΝΩΝ

ΣΤΟ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ ΤΟΥ ΓΛΥΠΤΗ

Η άσκηση καλλιεργεί τη δημιουργικότητα, τη σωματική έκφραση και τη φαντασία. Ενδείκνυται σε περιπτώσεις κατά τις οποίες ορισμένα μέλη της ομάδας αισθάνονται συστολή-ντροπή.

1. Ένα παιδί αναλαμβάνει το ρόλο του γλύπτη και ένα δεύτερο το ρόλο του γλυπτού. Το δεύτερο παιδί καλείται να μείνει ακίνητο, αλλά εύκαμπτο έτσι ώστε ο γλύπτης να τοποθετήσει όπως θέλει τα πόδια, τον κορμό, τα χέρια, τον κεφάλι και τις γκριμάτσες του. Οι οδηγίες του γλύπτη μπορούν να δίνονται στο γλυπτό και λεκτικά, για μεγαλύτερη ευκολία πχ. κάτσε, ξάπλωσε ή άνοιξε το στόμα,
2. Αυτό που αποτυπώνει ο γλύπτης στο γλυπτό του μπορεί να είναι γνωστό από πριν (με οδηγία του εμπυχωτή), μπορεί όμως και όχι (έμπνευση του συμμετέχοντα). Αν ισχύει το δεύτερο ενδεχόμενο, αφού ολοκληρωθεί η άσκηση, η τάξη μπορεί να προσπαθήσει να δώσει έναν τίτλο στο γλυπτό ή να μαντέψει τι απεικονίζει,
3. Οι αφορμές για την έμπνευση του γλύπτη μπορεί να είναι οτιδήποτε, ένα αντικείμενο, μια μουσική, ένα συναίσθημα, μια κατάσταση, ένα ποίημα κ.ά. Το γλυπτό μπορεί να είναι ρεαλιστικό ή και αφηρημένο (ανάλογα την οδηγία του εμπυχωτή ή ελεύθερα),
4. Ο γλύπτης μπορεί να συμπληρώσει το γλυπτό του επιλέγοντας ακόμα ένα παιδί από την ομάδα. Επίσης μια ακόμα παραλλαγή είναι ο γλύπτης να ετοιμάσει ένα γλυπτό χρησιμοποιώντας εξαρχής περισσότερα από ένα σώματα,
5. ΓΛΥΠΤΟ ΧΩΡΙΣ ΤΟΝ ΓΛΥΠΤΗ: Οι μαθητές χωρίζονται σε ζευγάρια ή τριάδες και χρησιμοποιούν τα σώματά τους για να δημιουργήσουν μαζί ένα ενιαίο γλυπτό. Το ερέθισμα μπορεί να είναι ένα συναίσθημα ή μια κατάσταση,

ανάλογα με το θέμα προς διερεύνηση. Συνήθως παροτρύνουμε στην ομάδα να εκφραστεί με αφηρημένο τρόπο κι όχι με ρεαλιστική απόδοση του θέματος.

ΠΕΡΠΑΤΗΜΑ ΜΕ ΔΙΑΦΟΡΕΣ ΣΤΑΣΕΙΣ ΤΟΥ ΣΩΜΑΤΟΣ

Μέσα από αυτή τη σειρά παιχνιδιών αποκτάται αίσθηση του χώρου, ενθαρρύνεται η σωματική και συναισθηματική έκφραση και στην τελευταία φάση της αναπτύσσεται η εγρήγορση, η επινοητικότητα και η εφευρετικότητα των μελών της ομάδας. Το γεγονός πως τα παιδιά κινούνται ελεύθερα και όλα μαζί, χωρίς κάποιος να τους κοιτάει, τους παρέχει την ελευθερία να εκφραστούν χωρίς το άγχος της έκθεσης.

1. Η ομάδα κινείται στο χώρο, αλλάζοντας κατευθύνσεις προσπαθώντας να καλύψει τα κενά που δημιουργούνται. Με κάποιον ήχο -παλαμάκι, χτύπημα, τύμπανο ή STOP- η ομάδα παγώνει και τα παιδιά ακινητοποιούνται στις στάσεις που βρίσκονται,
2. Με τις εντολές του εμπυχωτή οι μαθητές προσαρμόζουν διαφορετικά την κίνησή τους: κινούνται στο χώρο αλλάζοντας επίπεδα (όρθιοι-σερνόμαστε), αλλάζοντας ρυθμό (αργά-γρήγορα), αλλάζοντας τρόπο βαδίσματος (χοροπηδάμε, κουτσό κ.ά.), μιμούμενοι αντικείμενα, ζώα ή καταστάσεις (νέος-γέρος, βρέχει, γλιστράει, κάποιος με παρακολουθεί κ.ά.), εκφράζοντας κάποιο συναίσθημα (χαρά, λύπη, φόβο, άγχος κτλ.) κ.ά. Με τον ήχο που έχει συμφωνηθεί ο εμπυχωτής παγώνει την ομάδα και παρατηρεί τις στάσεις και τις εικόνες που δημιουργούνται,
3. Μια δύσκολη παραλλαγή της άσκησης είναι η δημιουργία μιας ενιαίας παγωμένης εικόνας κάθε φορά που δίνεται μια εντολή. Μετά από μια αντίστροφη μέτρηση (10, 9, 8, 7...) που καταλήγει με το STOP του εμπυχωτή (ή με τον ήχο που έχει συμφωνηθεί για το πάγωμα) τα παιδιά θα πρέπει να έχουν πάρει θέση στην εικόνα. Συνήθως οριοθετούμε το κέντρο της εικόνας με μια καρέκλα ή ένα σημάδι.

Παράδειγμα:

Περπατήστε στο χώρο καλύπτοντας τα κενά.

ΣΤΟΠ

Περπατήστε και πάλι.

Εντολή-«ΠΛΗΞΗ» 10, 9, 8, 7 κτλ. STOP- Η ομάδα έχει σχηματίσει την εικόνα στην οποία απεικονίζεται την «ΠΛΗΞΗ».

Περπατήστε στο χώρο. Είστε πολύ χαρούμενοι.

ΣΤΟΠ.

Συνεχίστε είστε ακόμα πολύ χαρούμενοι.

Εντολή-«ΝΤΡΟΠΗ» 10, 9, 8, 7 κτλ. STOP- Η ομάδα έχει σχηματίσει την εικόνα στην οποία απεικονίζεται η «ΝΤΡΟΠΗ».

ΥΠΟΔΥΟΜΑΙ ΜΙΑ ΦΡΑΣΗ

Ο εμπυχωτής προτείνει μια φράση που χαρακτηρίζει μια κατάσταση και καλεί κάποιον/α μαθητή/τρια να την υποδυθεί, χωρίς να προφέρει τη φράση και χωρίς να γίνει υπερβολικός.

Παραδείγματα φράσεων:

-Όχι δεν θέλω.

-Χάρηκα που σε γνώρισα.

-Θέλω να μείνω μόνος. κτλ.

Η άσκηση μπορεί να εφαρμοστεί σε ζευγάρια εναλλάξ ώστε να μπορεί να υπάρξει άμεση απεύθυνση.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ: Ο εμπυχωτής παρουσιάζει καρτέλες με μια γκάμα τέτοιων φράσεων (ανάλογα την θεματική). Ο κάθε μαθητής/τρια επιλέγει ο ίδιος τη φράση που θα μιμηθεί. Η υπόλοιπη ομάδα προσπαθεί να μαντέψει ποια από όλες τις φράσεις αναπαριστά.

ΠΑΓΩΜΑΤΑ

Για το παραπάνω παιχνίδι, αλλά και για την δημιουργία παγωμένων εικόνων ο εμπυχωτής καλό είναι να γνωρίζει τις δύο διαφορετικές κατηγορίες παγώματος:

Αυθόρμητο πάγωμα: η ομάδα ακινητοποιείται ακριβώς στη στάση που είχε τη στιγμή που ακούστηκε το STOP ή ο ήχος που έχει συμφωνηθεί. Τα παιδιά «κοκκαλώνουν» χωρίς να διορθώσουν την κίνηση τους.

Πάγωμα με πόζα: η ομάδα ακινητοποιείται, αλλά το κάθε μέλος της παίρνει μια πόζα σαν να βγαίνει φωτογραφία. Οι πόζες μπορεί να έχουν κάποιο θέμα: ένα συναίσθημα, μια κατάσταση ή μια μίμηση κ.ά. (χαρούμενοι, φοβισμένοι, ρομπότ, βάτραχοι κτλ.)

ΠΑΓΩΜΕΝΕΣ ΕΙΚΟΝΕΣ

Υπάρχουν πολλά παιχνίδια με βάση αυτήν την τεχνική. Ακόμα και αν ακούγεται εύκολη, αποδεικνύεται πως είναι αρκετά δύσκολη σε ομάδες που δεν είναι εξοικειωμένες με θεατρικά παιχνίδια. Καλό θα ήταν η ομάδα να έχει πρώτα εξασκηθεί σε παγώματα και περπατήματα.

- Δημιουργία μια ομαδικής παγωμένης εικόνας όπου μέσα σε αυτήν τα μέλη της ομάδας λειτουργούν ως μονάδες πχ. το πανηγύρι, τα δεινοσαυράκια, η σχολική τάξη, το λεωφορείο κτλ.

Ένα ένα τα παιδιά παίρνουν θέση στο χώρο και παγώνουν.

- Δημιουργία μια ομαδικής παγωμένης εικόνας ως ένα ενιαίο σώμα πχ. ο δεινόσαυρος ή ο Κύκλωπας Σε αυτό το παιχνίδι, χωρίς να προηγηθεί συζήτηση, κάποιος μπαίνει στο χώρο και παίρνει μια στάση. Στη συνέχεια, ένας ένας οι μαθητές/τριες μπαίνουν για να συμπληρώσουν την εικόνα παίρνοντας κι αυτοί μια στάση: κάποιος δημιουργεί τα χέρια, κάποιος το κεφάλι, κάποιος το ένα πόδι, άλλος

το άλλο πόδι κ.τ.λ. Συνήθως χρησιμοποιείται κάποια καρέκλα ή ένα θρανίο για να υπάρξουν επίπεδα.

Σε κάποιες παραλλαγές το τελευταίο παιδί που μπαίνει στην εικόνα παίρνει το ρόλο του γλύπτη. Διορθώνει κάποιες λεπτομέρειες, ντύνει την εικόνα με κάποιο πανί ή νάιλον ή προσθέτει αντικείμενα. Έπειτα, παίρνει και αυτός θέση μέσα στην εικόνα.

- Προσχεδιάζοντας μια εικόνα. Αν και οι αυθόρμητες εικόνες συνήθως έχουν «περισσότερη πλάκα», ξεκλειδώνουν τη φαντασία και ενισχύουν τη δημιουργικότητα και την εφευρετικότητα, εξίσου χρήσιμη είναι και η προετοιμασία τους καθώς καλλιεργεί την ομαδικότητα, τη συνεργασία και την ανταλλαγή απόψεων.

Σε αυτήν την περίπτωση τα παιδιά χωρίζονται σε ομάδες και σχεδιάζουν εκ των προτέρων την εικόνα που τους έχει ζητηθεί.

Κάποιες φορές δίνεται στις ομάδες ένα κείμενο και από αυτό επιλέγουν ελεύθερα ποιες εικόνες θα αναπαραστήσουν (δύο ή τρεις). Θα μπορούσε μάλιστα κάποιος στην ομάδα να οριστεί ως «ο αφηγητής» που θα διαβάζει το κείμενο, καθώς τα υπόλοιπα μέλη θα σχηματίζουν τις παγωμένες εικόνες. Οι εικόνες θα διαδέχονται η μία την άλλη στα σημεία του κειμένου που έχουν προσυμφωνηθεί.

- Παγωμένες εικόνες με αφορμή οπτικό ερέθισμα: Ο εμπυχωτής παρουσιάζει μια φωτογραφία, έναν πίνακα ή κάποιο γλυπτό και ζητάει από τα παιδιά αυθόρμητα ή προμελετημένα (καλύτερα αυθόρμητα) να μιμηθούν την εικόνα παίρνοντας θέση στο χώρο.

ΑΝΙΧΝΕΥΣΗ ΣΚΕΨΗΣ: Είναι πολύ χρήσιμο μια παγωμένη εικόνα να συνοδεύεται από ανίχνευση σκέψης. Αυτό το παιχνίδι εφαρμόζεται με δύο τρόπους:

1. Ο εμπυχωτής αγγίζει το «κοκκαλωμένο παιδί» και αυτό καλείται να εκφράσει δυνατά με μια φράση το συναίσθημα ή τη σκέψη του μέσα στην κατάσταση της εικόνας.

2. Ένα παιδί που παρατηρεί την εικόνα σηκώνεται αγγίζει το κεφάλι του «κοκκαλωμένου» παιδιού και με ένα «Ομμμμμμμ» εκφράζει αυτός με μια φράση το συναίσθημα ή τη σκέψη που πιστεύει ότι έχει το παιδί που άγγιξε.

ΕΞΕΛΙΞΗ - Η ΕΙΚΟΝΑ ΖΩΝΤΑΝΕΥΕΙ: Με κάποιον ήχο που έχει συμφωνηθεί, τα παιδιά ξεπαγώνουν την εικόνα και καλούνται να τη ζωντανέψουν. Ο αυτοσχεδιασμός μπορεί να είναι βουβός ή και με λόγο, ανάλογα την οδηγία.

Επιλογή θεατρικών παιχνιδιών:
Ματίνα Παγουλάτου, θεατροπαιδαγωγός