

Παιχνίδια-Ασκήσεις Γνωριμίας, Επικοινωνίας κ.ά.

Νίκος Γκόβας

Παιχνίδια γνωριμίας και επικοινωνίας

«Τα Ονόματα»: Όλοι καθιστοί σε κύκλο. Λέει διαδοχικά ο καθένας το όνομά του και μετά το όνομα του διπλανού του.

«Φρουτοσαλάτα»: Όλοι καθιστοί κυκλικά, όρθιος ο εμπυχωτής που ονομάζει το κάθε μέλος της ομάδας “μήλο” ή “αχλάδι” ή “μπανάνα”. Μία καρτέκλα λιγότερη. Ο εμπυχωτής λέει π.χ. «Όλα τα αχλάδια να αλλάξουν θέσεις» και αλλάζουν θέσεις όσοι έχουν αυτό το όνομα. Ένας θα μένει κάθε φορά όρθιος και θα δώσει την επόμενη εντολή. Στην εντολή «φρουτοσαλάτα» αλλάζουν θέσεις όλοι. Μετά, όποιος βρίσκεται στο κέντρο λέει το όνομά του και κάτι που του αρέσει π.χ. «Με λένε Χάρη και μου αρέσει η τζαζ.» και αλλάζουν θέσεις όσοι έχουν την ίδια προτίμηση.

«Κυνηγητό». Στην αρχή με αργή κίνηση στο χώρο και μετά πιο γρήγορη και μεταδιδόμενη από τον ένα στον άλλο.

«Οδήγησε τον τυφλό» .Σε ζεύγη, ο Α οδηγεί τον Β που έχει τα μάτια κλειστά. Κρατώντας τον απαλά αγκαζέ ή αγκαλιά ή από την πλάτη τον κινεί στο χώρο. Σιγά σιγά ο Β αφήνεται. Μετά αλλάζουν ρόλους.

«Βρες το ταίρι σου». Το κάθε ζευγάρι συμφωνεί σε ένα δικό του αναγνωριστικό ήχο. Όλοι προχωρούν στο χώρο με κλειστά μάτια σε διάφορες κατευθύνσεις και καθένας κάνει τον ήχο του μέχρι να πλησιάσει και να αναγνωριστεί από το ταίρι του. Τότε αποσύρονται.

«Τα φίδια και τα φύκια». Τα μέλη της ομάδας χωρίζονται σε δύο στήλες παράλληλες. Η μία είναι τα φύκια και η άλλη είναι τα φίδια. Όταν ο εμπυχωτής πει π.χ. <<Φίδια>>, τότε αυτά κυνηγούν τα φύκια που τρέχουν για να ξεφύγουν, δηλαδή η μία ομάδα γίνεται κυνηγός της άλλης.

«Σωτηρία στην αγκάλη σου». Ένας γίνεται κυνηγός, χτυπάει κάποιον με το χέρι του και λέει <<Άλλος!>>. Τότε γίνεται αυτός κυνηγός. Το θήραμα για να αποφύγει τον κυνηγό πρέπει να καταφύγει στην αγκαλιά ενός άλλου παίκτη και να μείνει σ’ αυτήν το πολύ για 3’’ (παιχνίδι εμπιστοσύνης-συνεργασίας).

“Μικρή κουκίδα –μεγάλο μπαλόνι”. Οι παίκτες περπατούν στο χώρο. Πιο γρήγορα. Σκέφτονται: Είμαι δ ι α θ έ σ ι μ ο ς για ό,τι συμβεί. Διευρύνουν το χώρο που κινούνται. Έχουν κλειστά μάτια. Με την εντολή του εμπυχωτή, με αργή κίνηση και με κλίμακα 10...1, κάθε παίκτης θα κλείσει το σώμα του σε μια μικρή κουκίδα (“προσωπικός χώρος”). Στη συνέχεια με αργή κίνηση και κλίμακα 1...10, η κουκίδα μεγαλώνει και σιγά σιγά γίνεται μεγάλο μπαλόνι (“μερικός χώρος”). Επαναλαμβάνουμε μία ή δύο φορές ακόμα. Στη συνέχεια γίνονται ζευγάρια και το καθένα –με κοινό χρόνο-μετατρέπεται σε κουκίδα πιάνοντας το μικρότερο δυνατό χώρο και μετά σε μπαλόνι φτιάχνοντας με τα σώματα σχήματα πολυδιάστατα. Μετά

τα ζευγάρια συνδυάζονται δύο δύο ή τρία τρία και κάνουν σχήματα ακόμα πιο σύνθετα .

«Ομαδικό περπάτημα» (άσκηση **συνενοχής**). Η ομάδα σπάει στα δύο. Οι μισοί παίκτες ανεβαίνουν στη σκηνή και οι υπόλοιποι τους παρακολουθούν. Οι πρώτοι περπατούν στο χώρο, σε διάφορες κατευθύνσεις προσπαθώντας να τον γεμίσουν. Με εντολή του εμπυχωτή <<Στοπ>> και <<Πάμε>> σταματούν και ξεκινούν την κίνηση. Ο εμπ/τής τους ζητάει να σκεφτούν με κλίμακα 1...10 σε ποιο βαθμό το σώμα τους είναι διαθέσιμο, δηλαδή είναι σκηνικό, «εξω-καθημερινό» και όχι παραιτημένο. Στη συνέχεια όλοι μαζί σταματούν και ξεκινούν με δική τους εσωτερική συνεννόηση. Όταν σταματούν, γυρίζουν το κεφάλι και κοιτάζουν το κοινό. Μετά συγκεντρώνονται στο βάθος της σκηνής και όρθιοι γίνονται μικρή κουκίδα. Κάποιος γίνεται ο ηγέτης της ομάδας, προχωρεί, σταματά και ξεκινά την κίνηση. Ενώ η κίνηση συνεχίζεται μέσα στο χώρο, δεξιά, αριστερά, εμπρός, πίσω, όλοι οι παίκτες διαδοχικά γίνονται ηγέτες. Η κίνηση θυμίζει σμήνος πουλιών.

«Σωματικές εικόνες-Καθρέφτης» Ζευγάρια. Ο ένας απέναντι στον άλλον κάνουν τον *καθρέφτη* αρχικά αντικριστά και μετά παράλληλα. Ενώ εξελίσσεται η κίνηση, ο εμπ/τής ζητά αυτή να γίνεται αργά στους χρόνους 1-2-3 και μετά να παγώνει. Έτσι το κάθε ζευγάρι δημιουργεί το δικό του σχήμα..

«Αγάλματα»-«Ένας την κάθε φορά». Οι παίκτες διεσπαρμένοι στο χώρο. Κινείται ένας κάθε φορά προς τον άλλον, παγώνει και συνεχίζει ο επόμενος. Όλα γίνονται με συγκέντρωση και συνενοχή. Οι παίκτες κάθονται ημικυκλικά. Κάποιος κινείται πιο εμπρός και παίρνει μια στάση. Παγώνει. Κάποιος άλλος παίρνει μια στάση σε σχέση με τον προηγούμενο. Παγώνει. Όταν ολοκληρωθεί το σύμπλεγμα, η ομάδα του κοινού δίνει τίτλο. Μετά με μια μικρή κίνηση από όλους και ξαναπάγωμα το κοινό δίνει νέους τίτλους. Φτιάχνουμε εικόνες με τα σώματά μας προσθέτοντας σε αυτό που ο άλλος καταθέτει. Από αυτές μπορούμε να κάνουμε και σύνθεση σεναρίου.

«Το μοντάζ» Ο εμπυχωτής παγώνει την εικόνα, την ξανακινεί, τίτλος από το κοινό. Η διαδικασία επαναλαμβάνεται μέχρι το αποτέλεσμα να ικανοποιήσει όλους. Ομάδες των 4-5 ατόμων. Ο εμπυχωτής δίνει στην καθεμία από μία φωτογραφία και ζητάει από τα μέλη της, αφού την παρατηρήσουν, να την αναπαραστήσουν. Οι παίκτες προετοιμάζονται για 3 λεπτά και μοιράζουν ρόλους. Παγώνουν στη στάση τους, ενώ οι υπόλοιποι τους βλέπουν και συγκρίνουν με τη φωτογραφία. Διαδοχικά στην αναπαράσταση περνούν όλες οι ομάδες. Στη συνέχεια οι ομάδες ξανασυγκεντρώνονται και ξαναφτιάχνουν τη φωτογραφία, αφού ο εμπυχωτής έχει ζητήσει η νέα «φωτογραφία» να είναι χρονικά τοποθετημένη π.χ. 2 ημέρες πριν ή αργότερα. Ο κάθε παίκτης εξελίσσει το χαρακτήρα του και η κάθε ομάδα τη σύνθεση της φωτογραφίας. Το κοινό παρακολουθεί, κρίνει και κατανοεί. Είναι δυνατόν η πρώτη και η επόμενη φωτογραφία να παιχτούν διαδοχικά και το πέρασμα από τη μία στην άλλη να γίνει σε αργή κίνηση με ενδιάμεσα παγώματα, ώστε όλοι να βλέπουν την εξέλιξη του κάθε χαρακτήρα.

Το μοντάζ σύμφωνα με τον Μπρεχτ περιλαμβάνει τις εξής φάσεις: παρατήρηση-αντιγραφή-εξέλιξη .