

A TEVÉKENYSÉG MEGNEVEZÉSE

MAGAMRÓL- Bemutatkozás, ismerkedés

A TEVÉKENYSÉG SZAKASZA

1. SZAKASZ: Ismerkedj meg

IDŐ

20/60 perc

ANYAGOK

Post it - Tollak

LEÍRÁS

Minden résztvevő 3 mondatot ír magáról, amelyek közül az egyik hamis. A cetlit felragasztja mindenki a ruhájára.

A résztvevők fel alá járnak, és aki szembe jön velük annak az embernek ki kell találni, hogy melyik mondat nem igaz.

1° FORDULAT

"3 mondat hobbiokról, ízlésekről vagy cselekedetekről, amelyek közül az egyik hamis. Nincs kérdés, csak találgass!"

5 perc a mondatok előkészítésére és 10 perc a játékra.

2° FORDULAT

"3 hely, ami fontos számomra, vagy a legjobban szeretem. Találd ki, melyik hamis. Feltehetsz nekem kérdéseket!"

5 perc a helyekre és 10 perc a játékra.

3° FORDULAT

"Három történet a nevemről Elmesélem a történeteket, kitaláld, melyik igaz. Aztán el kell mondanod mind a három történetet a csoport többi tagjának, és a csoportnak a szavazással kell kitalálnia, hogy melyik a nevem igaz története.

5 perc a történetek elkészítésére és 25 perc az elmesélésre.

KÉRDEZŐ ELEMENK

"Nehéz volt?" - "Valami újat fedeztek fel magatokban?" - "És mi van más emberekkel?"

[A résztvevők a személyes ízlésnek, véleményeknek és jellemzőknek köszönhetően kezdik összekapcsolni a nevet a személlyel.]

A TEVÉKENYSÉG MEGNEVEZÉSE

INTERAKTÍV PORTRÉK

A TEVÉKENYSÉG SZAKASZA

1. SZAKASZ: Ismerkedj meg

IDŐ

Körülbelül 30 perc

ANYAGOK

- Zene és hangszórók
- Ceruzák, tollak
- és A4-es fehér lapok mindenkinek

LEÍRÁS

Mindenki vesz egy papírt, és csak a nevét írja a tetejére.

A résztvevők kis lépésekben rajzolják meg valaki más portréját. Amíg szól a zene addig rajzolni kell, az arc portré egy részét, ha megáll a zene akkor pedig tovább adni a papírt és így tovább.

Először csak a fej alakja, a 2. forduló csak a haj, a 3. kör csak a füleket rajzoljd, a 4. fordulóban csak a szem..... stb. Amíg be nem fejezitek az egész portrét. Végül mindenki visszakapja a saját portréját, amelyet sok más ember rajzolt.

A papír átadásához különböző feladatokat adhatsz:

Például átadhatod, a papírt csukott szemmel, a lábad alatt, szupergyorsan vagy lassítva.

Amikor elkészült, mindenki megtarthatja a portréját

KIKÉRDEZŐ ELEMENK

Ha elkészült, megkérdezheti a résztvevőket, hogy milyen volt.

- Mi volt a kihívás?
- Mi volt könnyű?
- Most már jobban emlékeznek valaki nevére?

A TEVÉKENYSÉG MEGNEVEZÉSE

SZOBROK

A TEVÉKENYSÉG SZAKASZA

2. szakasz: A téma

IDŐ

10/40 perc

ANYAGOK

/

LEÍRÁS

Két vagy több csoportban dolgozhatunk a résztvevők száma alapján. Az egyik csoport kiválaszt egy témát vagy helyzetet a másik csoport számára, akiknek a tagjai szoborrá merevedve testesítik azt meg. Szavak, hangok vagy mozgások nem engedélyezettek. Csak egy póz és egy arckifejezés.

TOVÁBBI FÁZIS:

A facilitátor azt mondja: "Először éreztem kirekesztve magam..." és minden résztvevő válaszolhat egy felvett pozícióval.

KÉRDEZŐ ELEMEEK

"Mi nem működött, és mik voltak az okok?" - "Mit gondolsz a jelenetről?"

A gyakorlat után minden résztvevő közös módon választhatja ki a témát.

A TEVÉKENYSÉG MEGNEVEZÉSE

ZAP!

A TEVÉKENYSÉG SZAKASZA	IDŐ
-------------------------------	------------

2. szakasz: A téma	10 perc
--------------------	---------

ANYAGOK

/

LEÍRÁS

A résztvevők öt tagból álló csoportokra oszlanak. Minden csoport egy történetet mesél el egy adott témáról. A résztvevők sorban guggolnak: a facilitátor adja a <i>parancsot zap!</i> az egyik résztvevőnek, aki feláll, és elmondja a történet addig, amíg a facilitátor egy másik résztvevőt nem hív akinek folytatni kell.. A játék addig folytatódik, amíg mindenki legalább két fordulatot nem teljesít.

KÉRDEZŐ ELEMEEK

"Mi nem működött, és mitől működött volna jobban?" - "Mit gondolsz a jelenetről?" A gyakorlat után minden résztvevő közös módon választhatja ki a témát.

A TEVÉKENYSÉG MEGNEVEZÉSE

FORDÍTOTT TÖRTÉNETEK

A TEVÉKENYSÉG SZAKASZA	IDŐ
2. szakasz: A téma	10 perc

ANYAGOK

/

LEÍRÁS

A csoportokra osztott résztvevők egy mesét vagy egy ismert történetet mesélnek el, amelyben azonban néhány elem megváltozott a témához képest (bántalmazás, zaklatás, LMBTQIA+, rasszizmus, környezetszennyezés...).
--

"Mi nem működött, és mitől működött volna jobban?" - "Mit gondolsz a jelenetről?"

A gyakorlat után minden résztvevő közös módon választhatja ki a témát.
--

A TEVÉKENYSÉG MEGNEVEZÉSE

A KARAKTEREK ÚTJA

A TEVÉKENYSÉG SZAKASZA	IDŐ
-------------------------------	------------

3. SZAKASZ: Karakterek	40 perc.
------------------------	----------

ANYAGOK

Tollak - Papírlapok

LEÍRÁS

A résztvevők különböző jellemzőkkel rendelkező karakterek listáját írják meg: életkor, nem, szexuális irányultság, társadalmi osztály stb. A karakterek kis lapokra vannak írva: minden résztvevő véletlenszerűen rajzol egyet az adottságok alapján, anélkül, hogy felfedi a többieknek. Ezután mindenki egy vonalba áll. A facilitátor felsorol jellemzőket, és minden résztvevő akinek a karakterére elhangzik jellemző az előre léphet.

KIKÉRDEZŐ ELEMEEK

A cselekvések végén a vita az egyes karakterek álláspontjáról kezdődik:
"Hogy érzed magad?" - "Miért ilyenek a karaktereid?" " Mi a különbség a karakterek között?"

A TEVÉKENYSÉG MEGNEVEZÉSE

Fotó történetmesélés

A TEVÉKENYSÉG SZAKASZA

3. SZAKASZ: Karakterek

IDŐ

Kb. 45 perc

ANYAGOK

- Néhány érdekes, misztikus, furcsa vagy vicces fotó (3 vagy 4), ahol teljesen nem világos, hogy mi van a képen, vagy miért készül a fotó.
- Projektorral ellátott számítógép, amely a fényképet mutatja
- Tollak és papírok mindenkinek

LEÍRÁS

Ezt a tevékenységet párban vagy egyénileg is el lehet végezni. A facilitátor ezt a csoport alapján döntheti el, vagy a résztvevők maguk dönthetnek.

Mutassa meg az egyik képet a projektoron, vagy adja meg a személyeknek / csoportoknak a nyomtatott képet.

Adj minden személynek / csoportnak tollakat és papírokat, és kérd meg őket, hogy 5-10 perc alatt írjanak egy rövid történetet arról, hogy mi van a képen. Kérd meg őket, hogy használják a kreativitásukat. Segítségként elmondhatod a résztvevőknek, hogy szerinted a fotó egy történet vége, a kezdet vagy a csúcspont. Ösztönözd őket arra, hogy valami varázslatos dologra gondoljanak, ami ezen a képen történik, hogy ne írjanak valami racionális választ.

Ismételd meg további képekkel. Lehetőség van csoportok megváltoztatására, hogy a résztvevők más emberekkel is együtt dolgozhassanak.

KÉRDEZŐ ELEMELK

A végén, megkérdezheti a résztvevőket, hogy milyen volt a tevékenység.

- Könnyű vagy nehéz volt?
- Kreatívnak találták magukat vagy sem?
- Mi volt az, ami a képen adta nekik az első jelet egy új történethez?
- Össze tudnak kapcsolni valamit a történetükkel?

A TEVÉKENYSÉG MEGNEVEZÉSE
FOTÓ TÖRTÉNETMESÉLÉS (ALAPVERZIÓ)

A TEVÉKENYSÉG SZAKASZA	IDŐ
4. SZAKASZ: Helyszínek	40 perc.

ANYAGOK
Fényképek (digitális vagy nyomtatott) - Tollak - Papírlap

LEÍRÁS
<p>A résztvevők különböző helyekről láthatnak néhány fotót. A résztvevők feladata egy rövid történet és egy cím létrehozása, kezdve a fotó által adott javaslatoktól.</p> <p><i>Hasznos javaslat, hogy a lehető legtöbb részletet megfigyeljük, segíthetnek a történet feltalálásában.</i></p> <p>Minden hely alapvető elemeket tartalmaz, amelyek jellemzik a történetet: <i>társadalmi kontextust, időrendi időt és földrajzi pozíciót</i> javasol (akár reális, akár fikció).</p> <p>Érdekes elkezdeni egy fotóval, amely hátulról mutatja be az embert, vagy nem nagyon felismerhető módon, hogy a résztvevő nézőpontjától függően több karakterré váljon: egy emberi alak vagy hasonló egy fotón megkönnyítheti a történet építését. Ezért a második fotó lehet olyan hely, ahol nincsenek karakterek, hanem csak tárgyak vagy környezet. Ily módon a történet létrehozása nehezebb lehet, de a résztvevőnek még nagyobb az értelmezés szabadsága.</p>

KÉRDEZŐ ELEMÉK
<p>"Miért választottad ezt a helyet?" - "A fotó mely elemei sugallták pontosan ezt a kontextust / időt / karaktereket? Miért?" - "Ha ez a fotó egy képkocka lenne a filmedből, hol lenne a történeted idővonalán?"</p> <p>Ragadja meg a résztvevők által készített történet minden érdekes elemét, hogy vitát hozzon létre a "helyről": alapvetően egy hely már sok hasznos információt tartalmaz a <i>társadalmi kontextusról, a kronológiai időről és a földrajzi helyzetről</i> (akár konkrét létező hely akár fikció).</p>

A TEVÉKENYSÉG MEGNEVEZÉSE

Hangoskép Történetmesélés

A TEVÉKENYSÉG SZAKASZA

4. SZAKASZ: Helyszínek

IDŐ

Körülbelül 60 perc

ANYAGOK

- Különböző figurák.
- Mindenkinek vagy minden csoportnak szüksége van kamerára (sima vagy telefon is jó)
- Projektor, hogy később bemutassák a fényképeket.

LEÍRÁS

Ezt a tevékenységet egyénileg vagy párban lehet elvégezni. A résztvevők maguk dönthetik el, hogy mit szeretnek.

Kérj meg minden személyt vagy pár személyt, hogy válasszanak ki egy vagy több játékfigurát, amelyet használni szeretnének a tevékenységhez.

Mond meg a résztvevőknek, hogy a játékfigurával hozzanak létre új helyeket, interakciókat és perspektívákat. Lehet, hogy valami nagyon kicsi, de ha egy kisebb figurát helyezünk mellé, akkor valami nagy lesz. Azt is mond el nekik, hogy megnézhetik, hogyan befolyásolhatják alakjuk a környezetet, vagy hogyan változtatja meg az ábra jelenléte a környezetet. Mondd meg nekik, hogy valóban "kreatív" szemmel nézzenek, és keressenek történeteket egy képen, amelyet látnak.

Kérd meg a résztvevőket, hogy készítsenek egy fotót erről a beállításról vagy interakcióról. Megadhatod nekik utasítást, hogy készítsenek egy fotót, több fotót vagy akár egy történetet egy fotósorozatban.

Kérd meg a résztvevőket, hogy küldjék el a képeket. Készíthetsz nyomtatott képekből fotósorozatot vagy diavetítést készíthet a kivetítőn lévő képekből.

Eldöntheted, hogy meg szeretnéd e kérni a résztvevőket, hogy osszák meg a képek történetét, vagy csak hagyják mindenki képzeletére.

KÉRDEZŐ ELEMELK

A végén megkérdezheted a résztvevőket, hogy milyen volt a tevékenység.

- Könnyű vagy nehéz volt?
- Milyen érzés volt ezt csinálni?
- Történeteket kerestek, vagy a történetek találták meg őket?
- Hogyan változtatták meg a számok a helyszíneket vagy a környezetet?
- Hogyan befolyásolja a helyszín vagy a környezet a történeteiket?

A TEVÉKENYSÉG MEGNEVEZÉSE

A MÁGIKUS TÁRGY

A TEVÉKENYSÉG SZAKASZA	IDŐ
------------------------	-----

5. SZAKASZ: Objektumok	10 perc
------------------------	---------

ANYAGOK

Egy vagy több gyakori tárgy

LEÍRÁS

Általános varázs tárgy - Minden résztvevő ugyanazt a képzelt tárgyat veszi a kezébe, és kreatív módon próbálja utánozni annak használatát, míg a többiek megpróbálják kitalálni, mi az.

Tematikus mágikus elem - Minden résztvevő ugyanazt a közös tárgyat veszi kézbe, és kreatív módon próbálja utánozni a témához kapcsolódó használatát, míg a többiek megpróbálják kitalálni, mi az.

KÉRDEZŐ ELEMEEK

"Nehéz volt?" - "Miért?" - "Ki lehet a tárgy tulajdonosa?" - "Hogyan használhatod ezt a tárgyat a valós életben?"

A TEVÉKENYSÉG MEGNEVEZÉSE

MÁGIKUS TÁRGYAK - SZUPERERŐ IMPROVIZÁCIÓ

A TEVÉKENYSÉG SZAKASZA

3. szakasz: Mágikus tárgy és szuperhatalmak

IDŐ

Körülbelül 60 perc

ANYAGOK

- Szép hely a mozgáshoz, elegendő hely az összes ember számára
- Néhány előkészített bemelegítési improvizációs tevékenység
- Zene és hangszóró

LEÍRÁS

Először egy improvizációs bemelegítési tevékenységgel kezdődik. Sok ilyen kis tevékenység van, amelyet akár helyben is kitalálhatunk. Ez lehet mozgásokkal végzett tevékenység, energia megszerzése a csoportban, egymás mozgásának követése, tárgyak vagy bizonyos beállítások ábrázolása.

Általában jó, ha körülbelül 30 percnyi különböző kis tevékenység van, amelyek nem igényelnek sok cselekvést. Ez valóban segíthet azoknak az embereknek, akik egy kicsit félénkek, vagy nem igazán szeretnek improvizálni.

Amikor igazán bemelegített, kérje meg a csoportot, hogy álljon egy nagy körben. Kérj meg egy személyt, hogy lépjen be a körbe, gondoljon egy normális tárgyra, és cselekedjen, aszerint A többi résztvevőnek ki kell találnia, hogy mi az a tárgy. Az a személy, aki eltalálja, az lép be következőként a körbe. Ezt lehet folytatni azzal hogy mágikus tárgyakra gondolunk és arra, hogy milyen szuperhatalmai lehetnek, de ezek mindig korlátozódnak, mint pl van egy vödör amiből végtelen víz jön, de... sose ér le a földre..

Miután valaki azt mondta: "Igen, de...", abbahagyod, és valaki más kezdhet egy új tárggyal vagy szuperhatalommal. Folytassd addig, amíg mindenkinek lehetősége nem volt arra, hogy valamilyen tárgyat / szuperhatalmat és korlátozást eljátszon.

KÉRDEZŐ ELEMELK

Amikor elkészült, megkérdezheti a résztvevőket, hogy milyen volt a tevékenység.

- Könnyű vagy nehéz volt?
- Kreatívnak találták magukat vagy sem?
- Milyen volt valamit eljátszani a csoport előtt?

A TEVÉKENYSÉG MEGNEVEZÉSE

AZ OBJEKTUM NÉZŐPONTJA

A TEVÉKENYSÉG SZAKASZA	IDŐ
-------------------------------	------------

5. SZAKASZ: Objektumok	30 perc.
------------------------	----------

ANYAGOK

-

LEÍRÁS

A résztvevők egy tárgy szemszögéből mesélik el a történetet a színházi improvizációval. Az egyik résztvevő a témához kapcsolódó karaktert játszik (jobb, ha a karakter rossz vagy elakadt helyzetben van), aki mozdulatlan marad a színpadon. Egyszerre csak egy résztvevő lép közbe, és elmeséli ennek a karakternek a történetét egy tárgy szemszögéből, anélkül, hogy felfedi az objektum identitását.

KIKÉRDEZŐ ELEMEEK

"Mindannyian megértették, hogy mely tárgyak vannak a jelenetben?" - "Mi lenne, ha a tárgy beszélne a karakterrel?" - "Milyen varázslat segíthet a tárgynak a karakter helyzetének megoldásában?"

A TEVÉKENYSÉG MEGNEVEZÉSE
A SPECIÁLIS KÁRTYA KERESÉSE

A TEVÉKENYSÉG SZAKASZA	IDŐ
6. szakasz: Speciális kártya	30 perc.

ANYAGOK
Karakterek, helyek és objektumok kártyák

LEÍRÁS
A résztvevők 4 fős csoportokra oszlanak. Minden csoport 2 karaktert, 1 objektumot és két helyet rajzol. Minden csoport létrehoz egy történetet, és elmeséli. Fontos szabályok: a történetnek világos kezdetsel és végével kell rendelkeznie, és minden résztvevőnek el kell mondania a mese egy darabját.

KIKÉRDEZŐ ELEMOK
Az első történet végén: <i>"Mi segíthet a történet jobb fejlesztésében? Milyen speciális kártya használható?"</i> Példák: Nehézségi kártya [különböző nyelvek, fizikai akadályok, szuperhatalmak], eseménykártya [környezeti katasztrófák, különleges pillanatok esküvőként vagy elhagyásként] vagy akciókártya [erőszakos cselekmények, új törvények, varázslatok]. Minden csoport újra elmondhatja a történetet a speciális kártyával. <i>"Mi változik a speciális kártya használata után?"</i>

A TEVÉKENYSÉG MEGNEVEZÉSE

Mi történt?

A TEVÉKENYSÉG SZAKASZA

6. SZAKASZ: Speciális kártyák

IDŐ

Kb. 45-60 perc

ANYAGOK

- Számítógép és projektor
- 1 vagy több rövid (animációs) film készen áll a YouTube-on (sok van a YouTube-on)
- Toll és papír, hogy írjon minden résztvevőnek

LEÍRÁS

A résztvevők egyénileg vagy párban is elvégezhetik ezt a tevékenységet.

Rövidfilm megjelenítése a kivetítőn.

Mondja el a résztvevőknek (és mondjon néhány példát) a történetek cselekményének csavarjaira. Általában ez egy olyan esemény, ahol valami történik, ami teljesen megváltoztatja a történetet, és mindenkit meglep.

Kérje meg a résztvevőket, hogy használják a rövid filmet, és hozzanak létre és gondoljanak egy adott eseményre, amely a rövidfilm történetéhez vezetett, vagy a rövidfilm végével kezdődik. Az eseménynek létre kell hoznia egy telek csavart, hogy a történet, amellyel előállnak, ne kiszámítható.

Kérje meg a résztvevőket, hogy osszák meg a tapasztalatokat és történeteket

Dönthetsz úgy, hogy egy vagy több rövid filmmel ismételj.

KIKÉRDEZŐ ELEMELK

Amikor elkészült, megkérdezheti a résztvevőket, hogy milyen volt a tevékenység.

- Könnyű vagy nehéz volt?
- Milyen érzés volt ezt csinálni?
- Hogyan jutott el a fordulópontig?
- Ismersz más történeteket, ahol egy esemény megváltoztathatja az egész történetet?
- Volt már ilyen esemény a saját élettörténetében?