



HIBÁZZUNK EGYÜTT

Élményakadémia



60 perc



verbális és nonverbális
improvizációs feladat



min. 9 max 60



kinti és benti
foglalkozás

CÉL

- a hibák átkeretezése
- kellemes, vidám környezet teremtése
- ismerkedés, új emberekkel való kapcsolatok kialakítása

INTRO

Improvizációs technikákat fogunk használni, így gyakoroljuk a "hibázást". Ezzel a technikával a hibákat próbaként vagy tapasztalatként fogjuk fel, így viccesen mutatva be, hogy a hiba az élet természetes velejárója.

LÉPÉSEK

A feladat tartalmaz egy sor egymásra épülő tevékenységet. A résztvevők esetenként párokban vagy hármass csoportokban dolgoznak.

A. "Számoljatok velem!" / **1.** Kérd meg a résztvevőket, hogy formáljanak párokat. Először mutasd be nekik, hogy mi lesz a feladat. A párok álljanak egymással szemben, legyen 1-2 méter hely minden páros között. **2.** A párod segítségével számolj el háromig - az egyikőtök kezdje el, de csak egy számot mondjon, majd a másik folytassa és így folytassátok amíg le nem telik az idő. Példa: A -1; B-2; A-3;B-1; A;2;B-3 kb. 5 perc **3.** A következő körben nehezítés jön: ahelyett, hogy hangosan kimondanátok, helyettesítsetek minden második számot tapsal. Példa: A - 1; B -taps; A - 3; B -1; A -taps; B - 3 és így tovább. kb. 5 perc



ESZKÖZÖK

nincs szükség eszközökre

ELŐKÉSZÜLETEK

keress egy üres, sima terepet kint vagy bent ahol mindannyian elfértek és szabadon tudtok mozogni.



4. A következő kör egy kicsivel nehezebb mint az előzőek: ahelyett, hogy kimondanátok, helyettesítetek minden harmadik számot egy ugrással. Példa: A -1; B -taps; A -ugrás; B - -4; A -taps; B - ugrás és így tovább. Próbálkozzatok a feladattal öt percig. **5.** A feladat lezárásaként kérj meg egy párost, hogy mutassa be a többieknek a "számolást".

B. "Csoportos edzés" / **1.** Állítsd a résztvevőket hármass csoportokba. Magyarázd el, hogy a feladat lényege a gyermekkori emlékek felidézése egy játékos vetélkedő keretein belül, a verseny csak szimbolikus és nem az a lényeg. **2.** Először mutasd be a feladatot a résztvevőknek. A feladat, hogy mindhárom csapattag egy bizonyos pozíciót vegyen fel, előzetes megbeszélés nélkül. A pozíciók: Egy csapattag fekdőjön le a földre, egy csapattag guggoljon le, egy csapattag pedig maradjon állva. Minden körben az a csapat győz aki a leggyorsabban veszi fel a pozíciókat. Nem beszélhetik meg, ki milyen pozíciót fog felvenni, a cél, hogy spontán egymásra hangolódva csinálják a feladatot. Ha két csapattag véletlen ugyanazt a pozíciót veszi fel, a csapat veszít. **3.** A feladat megkezdése előtt csináljatok próba köröket ahol mindenki megérti a feladat lényegét és a csapattagok egymásra hangolódhatnak. **4.** Kezdődhet a verseny! Csak egy csapat nyerhet. Jelezd amikor elkezdődik a játék és megkezdhetik a pozíció felvételét, a leglassabb csapat kiesik. Annyi kört játszatok ameddig csak egy csapat marad versenyben. **5.** Ünnepeljétek meg a győztest és a játékot mindannyian! kb. 15 perc

C. "Mondd meg mi ez" / **1.** Állítsd a résztvevőket párokba. Lehetnek kint is és bent is, a lényeg hogy sok tárgy legyen körülöttetek (asztal, szék, ablak, fa, stb.) a játék során ezek fontos szerepet fognak játszani. **2.** Az első kör egyszerű: kérd meg a párokat, hogy legyen köztük egy "mutató" és egy "beszélő", a pár egyik tagja lesz az egyik, a másik tagja a másik a játék során. A mutató rámutat egy tárgyra, a beszélőnek pedig ki kell mondania hangosan az adott tárgy nevét. A feladat során körbe kell járniuk, és minél több tárgyat kell "összegyűjteniük". kb. 5 perc. **3.** A következő körben ugyanez a feladat, de a pároknak szerepet kell cserélni. kb. 5 perc. **4.** A következő kör egy picit nehezebb: lesz egy kis szünet amit a beszélőnek tartani kell. A mutató először rámutat valamire (pl. ablak) majd egy második tárgyra (pl. padló). A beszélő csak akkor kezdi mondani a tárgyak neveit amikor a mutató már a második tárgyra mutat, de a nehézség, hogy a beszélőnek az előző tárgy nevét kell mondania, tehát amikor a mutató a padlóra mutat a beszélő azt mondja ablak. Ez így folytatódik a játék során végig, tehát a beszélő mindig egy tárggyal hátrébb jár. kb. 5 perc. **5.** Az előző feladat, de a beszélő és a mutató cseréljen szerepet. 5 perc. **6.** A következő körben a mutató rámutat egy tárgyra a beszélő pedig bármilyen tárgy nevét mondhatja, kivéve a mutatott tárgy igazi nevét. Példa: a mutató rámutat az asztalra, a beszélő azt mondja karfiol. kb. 5 perc **7.** Utolsó kör: a párok cseréljenek szerepet ismét. kb. 5 perc.

Üljetek össze és beszéljétek meg mindhárom játékot és a tapasztalatokat közösen.

KIÉRTÉKELÉS

- Hogy éreztet magad az improvizációs játékok közben?
- Neked mit jelent az, hogy "hiba"?
- Szerinted ez a feladat hogyan segít abban, hogy jól érezd magad? Tanultál e valamit arról, hogy mikor és hogyan érezd magad jól?

MEGJEGYZÉS

A feladatok általában laza, vidám keretek között zajlanak. A feladatok nem épülnek szigorúan egymásra, változtathatsz a sorrenden, illetve te döntöd el mikor és hogyan akarod őket felhasználni. Ha szeretnéd keretbe helyezni a feladatot, megkérdezheted a résztvevőket a hibáról alkotott véleményükről a játék előtt is és utána is, hogy megfigyelhessétek a változást. Ha szeretnél belevinni egy mesélős részletet is, játszatok egyet 3-4-5 fős csoportokban melynek során egy ember csak egy szót mondhat minden körben és így kell elmondaniuk egy közismert mesét (Hófehérke, Hamupipóke, Csipkerózsika stb.)