

## Τέσσερα σιωπηλά θεατρικά παιχνίδια

Παίζουμε αμίλητοι και παρατηρούμε τη σιωπή μας



Τα παιχνίδια που ακολουθούν είναι ενδεικτικά των παιχνιδιών που αξιοποιούνται στο πλαίσιο ενός θεατρικού μαθήματος, με ποικίλους κάθε φορά στόχους. Τα δυο πρώτα, «Ο κόμπος» και το «Οδήγησε τον τυφλό», καθώς και οι διάφορες παραλλαγές τους, θεωρούνται παιχνίδια εμπιστοσύνης και συνεργασίας. Τα παιχνίδια «Ο καθρέφτης», με τις παραλλαγές του, και «Η ύπνωση» ανήκουν στα παιχνίδια επικοινωνίας και «συννεοχής», όπως ονομάζονται. Κοινό χαρακτηριστικό τους είναι πως δεν επιτρέπεται η λεκτική επικοινωνία μεταξύ των παικτών. Αυτός είναι και ο λόγος για τον οποίο εντάχθηκαν σε αυτήν την ενότητα. Οι μαθητές καλούνται να βιώσουν τη σιωπή (τη δική τους και των συμπαικτών τους) κατά τη διαδικασία του παιχνιδιού, ενώ δηλαδή βρίσκονται σε δράση, και μετά να καταθέσουν γραπτώς την εμπειρία τους. Μπορούν, επίσης, να καταγράψουν τις παρατηρήσεις τους σχετικά με τις αντιδράσεις των υπολοίπων.

Τα παιχνίδια προϋποθέτουν χώρο ελεύθερο από έπιπλα (σχολική αίθουσα όπου έχουν μπει στην άκρη θρανία και καρέκλες, αίθουσα γυμναστηρίου/θεάτρου ή εξωτερικό χώρο) και τον διδάσκοντα σε ρόλο εμπυχωτή, που θα καθοδηγεί το παιχνίδι και θα μεριμνά για την ασφάλεια των παικτών. Ανάλογα με τον αριθμό των μαθητών της τάξης, τα παιχνίδια μπορούν να παιχτούν είτε στην ολομέλεια είτε σε ομάδες. Παρατίθενται πρώτα τα παιχνίδια και ακολουθούν ασκήσεις παραγωγής λόγου. Εξυπακούεται πως δεν είναι απαραίτητο ούτε να παιχτούν όλα ούτε να ακολουθηθεί κάποια συγκεκριμένη σειρά.

Παιχνίδι 1ο: Ο κόμπος

*Η ομάδα σχηματίζει κύκλο. Όλοι κλείνουν τα μάτια, απλώνουν τα χέρια τους εμπρός και κινούνται ελαφρά προς το κέντρο, μέχρι να πιάσουν τα χέρια κάποιου άλλου. Κάθε χέρι πρέπει να κρατάει μόνο ένα χέρι. Κατόπιν ανοίγουν τα μάτια. Η ομάδα τώρα πρέπει να λύσει τον κόμπο που έχει δεθεί, χωρίς να λυθούν τα χέρια. Απαγορεύονται οι συζητήσεις κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Η επικοινωνία πρέπει να γίνεται με τα μάτια και τα σώματα.*

Παιχνίδι 2ο: Οδήγησε τον «τυφλό»

*α) Η ομάδα χωρίζεται σε ζεύγη. Ο Α οδηγεί τον Β, που έχει τα μάτια κλειστά. Ο Α είναι πάντα πίσω από τον Β και με τα χέρια στην πλάτη του Β τον οδηγεί σιγά-σιγά μέσα στον χώρο. Μπορεί να υπάρξει συμφωνία για το πώς θα στρίβουν δεξιά, αριστερά, πώς θα σταματούν κ.ά. Εναλλακτικά, ο Α μπορεί να κρατάει τον Β από το μπράτσο.*

*β) Όταν ο «τυφλός» αισθανθεί ασφαλής, ο εμπυχωτής μπορεί να φωνάξει ΣΤΟΠ και να ζητήσει από τον οδηγό να απομακρυνθεί μαλακά και να βρει έναν άλλον «τυφλό» να οδηγήσει. Η διαδικασία της αλλαγής οδηγών μπορεί να επαναληφθεί πολλές φορές.*

Παιχνίδι 3ο: Ο καθρέφτης

1) Καθρέφτης «αντικριστός»

*Η ομάδα χωρίζεται σε ζεύγη που στέκουν αντικριστά σε μικρή απόσταση. Ο Α αρχίζει να κάνει μια αργή κίνηση και ο Β κάνει την ίδια κίνηση σαν να είναι ο καθρέφτης του Α. Οι κινήσεις του Α είναι αργές, ώστε να προλαβαίνει ο Β, και διαδέχονται ομαλά η μια κίνηση την άλλη. Οι παίκτες δεν σταματούν, για να σκεφτούν ή να σχολιάσουν. Σε λίγο, με εντολή του εμπυχωτή, ο Β θα γίνει οδηγός και ο Α θα ακολουθεί. Κατόπιν ο οδηγός θα αλλάξει, χωρίς καμιά εντολή ή συνεννόηση. Σε ομάδες που είναι εξοικειωμένες με θεατρικές τεχνικές*

η άσκηση γίνεται και με περισσότερα από δύο άτομα, με αποτέλεσμα να δημιουργούνται μικρές χορογραφίες.

## 2) Καθρέφτης «παράλληλος»

Όπως η προηγούμενη άσκηση, αλλά το ζευγάρι ξεκινάει, ενώ στέκονται δίπλα δίπλα (όχι αντικριστά).



Ο καθρέφτης

## Παιχνίδι 4ο: Η ύπνωση

Η άσκηση αυτή μοιάζει με την άσκηση του «καθρέφτη», μόνο που σε κάθε ζευγάρι δεν χρειάζεται να αντιγράφει ο ένας τις κινήσεις του άλλου. Ο Α εστιάζει την προσοχή του σε ένα μέλος του σώματος του Β, π.χ. στην παλάμη του, και κρατάει σταθερή απόσταση 15 εκατοστών από αυτό. Ο Β κινεί την παλάμη του και έτσι οδηγεί το πρόσωπο του Α, που ακολουθεί σαν υπνωτισμένος. Κατόπιν οι ρόλοι αλλάζουν. Δοκιμάστε διάφορα σημεία ύπνωσης, π.χ. τους ώμους, τις φτέρνες κ.ά., και απολαύστε τις κινήσεις.

Τα παιχνίδια προέρχονται από το βιβλίο του Νίκου Γκόβα,  
Για ένα νεανικό δημιουργικό θέατρο: ασκήσεις, παιχνίδια, τεχνικές

## Ασκήσεις

1. Αφού πάρετε μέρος σε ένα ή περισσότερα από τα παραπάνω παιχνίδια, να συζητήσετε με τους συμμαθητές σας τι ρόλο έπαιξε η σιωπή κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και τι θα συνέβαινε, αν επιτρεπόταν η συζήτηση.
2. Να μείνετε έξω από το παιχνίδι ως παρατηρητής. Να καταγράψετε τις παρατηρήσεις σας με τη μορφή σημειώσεων.
3. Να γράψετε ένα κείμενο στο facebook, για να μοιραστείτε με τους φίλους σας την εμπειρία σας από ένα παιχνίδι.

 ΚΕΙΜΕΝΟ ΣΤΟ FACEBOOK