teatr GULIWER

instrukcje i karty inspirowane spektaklem
„Orecchio, brat Pinokia"
w reżyserii Ady Tabisz

Warsztat storytellingowy z prognozą pogody w tle

1. Instrukcja procesu przeprowadzenia warsztatu

Temat i cel warsztatu:

Celem warsztatu jest rozwój kreatywności uczestników oraz zwiększenie świadomości i umiejętności prowadzenia dramaturgii opowieści, na bazie podstawowych pojęć z zakresu wiedzy o klimacie i świadomości oraz znaczenia emocji. W warsztacie wykorzystujemy podstawowe definicje z zakresu edukacji geograficznej, dotyczące wiedzy o klimacie i jego elementach oraz psychologii: tzw. „koło emocji". Jednym z zasadniczych założeń warsztatu jest wykorzystanie formatu „prognozy pogody" a raczej jej performatywnej wersji, która sama w sobie może stanowić krótką etiudę teatralną (mini-spektakl teatralny).

Materiały do warsztatu:

→ 3 plansze storytellingowe w kształcie siatki sześcianu (kostki), służące do wydruku na kartonie. Instrukcja wydruku plansz (trzeba napisać instrukcję)

- Pierwsza plansza do wydruku, zaprojektowana przez Teatr Guliwer, zawiera ikony poszczególnych elementów klimatu: na każdej ściance symbol jednego elementu;
- Druga plansza zawiera poszczególne emocje, z koła emocji podstawowych: na każdej ściance symbol jednej z emocji podstawowych
- Trzecia plansza: pusta, bez żadnych elementów

→ słowniczek pojęć: dwie bliźniacze karty, zawierające zestawienie pól semantycznych, synonimów i wyrazów bliskoznacznych dotyczących zarówno elementów klimatu, jak i emocji podstawowych. Obie karty można wydrukować osobno, jednostronnie lub dwustronnie jako:

- kartę – słowniczek elementów klimatu
- kartę – słowniczek podstawowych emocji
- Karta-słowniczek jest zaprojektowana tak, by uczestnicy działania mieli możliwość zaproponowania również swoich wyrazów bliskoznacznych, synonimów i pojęć oraz do wpisania, po przeprowadzeniu kreatywnego procesu myślowego, stworzonych przez siebie postaci i elementów opowieści.

→ karta z proponowanymi schematami do budowania dramaturgii opowieści

Kolejność działań:

→ wydrukuj plansze i karty: karty-słowniczek pojęć i schemat opowieści

Do realizacji działania potrzebne jest wydrukowanie trzech plansz, zgodnie z instrukcją, podaną w punkcie nr 2. Zarówno jeśli pracujesz z grupą dzieci, jak i z jednym dzieckiem, w przypadku plansz z symbolami elementów klimatu, jak i emocji, wystarczy wydruk jednego egzemplarza. Trzecia plansza – pusta, powinna zostać wydrukowana dla każdego dziecka w grupie z osobna. Kartę-słowniczek pojęć możesz wydrukować dla każdego z dzieci z osobna lub użyć jednego egzemplarza dla całej grupy. Kartę schemat opowieści należy wydrukować dla każdego z uczestników z osobna.

→ złóż plansze

złóż plansze, zawierające siatkę sześcianu z elementami klimatu i emocji tak, by utworzyły postać dwóch sześciennych kostek. Zachęć, by trzecią planszę, tę z pustymi ściankami, każde z dzieci, biorących udział w działaniu, złożyło samo.

→ rzut sześciennymi kostkami

Zaproś każde dziecko z grupy do jednoczesnego rzucenia obiema złożonymi przez Ciebie kostkami: kostką z elementami klimatu i kostką z symbolami emocji. W ten sposób, losowo, na dwóch górnych ściankach rzuconych kostek, każde z dzieci otrzyma po ich wyrzuceniu połączenie jednej emocji z koła podstawowego i jednego elementu klimatu, np. „temperatura powietrza" i „radość". Po każdym wyrzuceniu dwóch kostek dziecko wybiera z kart, stanowiących słowniczek jedno słowo i próbuje stworzyć z wybranej pary słów nazwy własne: Bohatera Pozytywnego, Czarodziejskiego Zwierzęcia, Niezwykłej Krainy, Magicznej Rzeczy, Bohatera Negatywnego oraz nazwy Działania (nazwa Zmiany lub nazwa Czaru). Rzut przez każde z dzieci parą dwóch kostek odbywa się sześciokrotnie lub tyle razy, ile nazw własnych występuje w wybranym schemacie opowieści: po jednym z każdego rodzaju nazw. Każde z dzieci może wpisać wymyślone przez siebie nazwy własne w stworzone do tego celu miejsce w karcie schematu opowieści.

→ opowieść

każdy z uczestników wpisuje wymyślone przez siebie nazwy własne, złożone z elementu klimatu i nazwy emocji, w wyznaczone do tego celu miejsca w karcie-schemat opowieści. Każdy z uczestników wybiera najbardziej odpowiadający mu/jej schemat opowieści. Może też wymyślić swój własny schemat. Każdy uczestnik tworzy i/lub jeśli chce, zapisuje swoją opowieść.

→ 5 performatywna prognoza pogody

Na podstawie wymyślonej i/lub zapisanej przez siebie opowieści każdy z uczestników może stworzyć mini-etiudę (mini-performans) ze swoją opowieścią, wypowiedzianą w stylu i na sposób zapowiedzi pogody. Przed realizacją tej finalnej części zadania obejrzyj spektakl „Orecchio, brat Pinokia" w reżyserii Ady Tabisz, prezentowany na scenie dużej Teatru Lalek Guliwer. Przyjrzyj się i w słuchaj, jak prognozę pogody tworzy, wypowiada i interpretuje główny bohater spektaklu Orecchio.

Autorska koncepcja warsztatu:
Anna Kierkosz, Teatr Guliwer

Warsztat storytellingowy z prognozą pogody w tle

inspirowane spektaklem „Orecchio, brat Pinokia" w reżyserii Ady Tabisz

Słowniczek elementów klimatu

TEMPERATURA POWIETRZA

ciepło, zimno, mróz, gorąco, amplituda, chłodno, termometr, stopnie Celsjusza, stopnie Fahrenheita, kelviny, skwar

Twoje słowa:.....

OPADY ATMOSFERYCZNE

deszcz, mżawka, śnieg, grad, ulewa, krupy, rosa, szron, szadź, gołoledź, gradobicie,
hydrometeor, deszczomierz, deszczówka, pluwiograf, pluwiometr

Twoje słowa:.....

ZACHMURZENIE

chmura, bezchmurnie, pochmurnie, zachmurzenie umiarkowane,
zachmurzenie duże, rodzaje chmur: chmury pierzaste, chmury kłębiaste

Twoje słowa:.....

CIŚNIENIE ATMOSFERYCZNE

ciśnienie, atmosfera, barometr, Pascal

Twoje słowa:.....

WIATR / RUCHY POWIETRZA

zefir, huragan, pasaty, antypasaty, monsun, bryza, halny, samum, mistral, tajfun, anemograf,
wiatrołom, wydma, sztorm, orkan, nawałnica, skala Beauforta

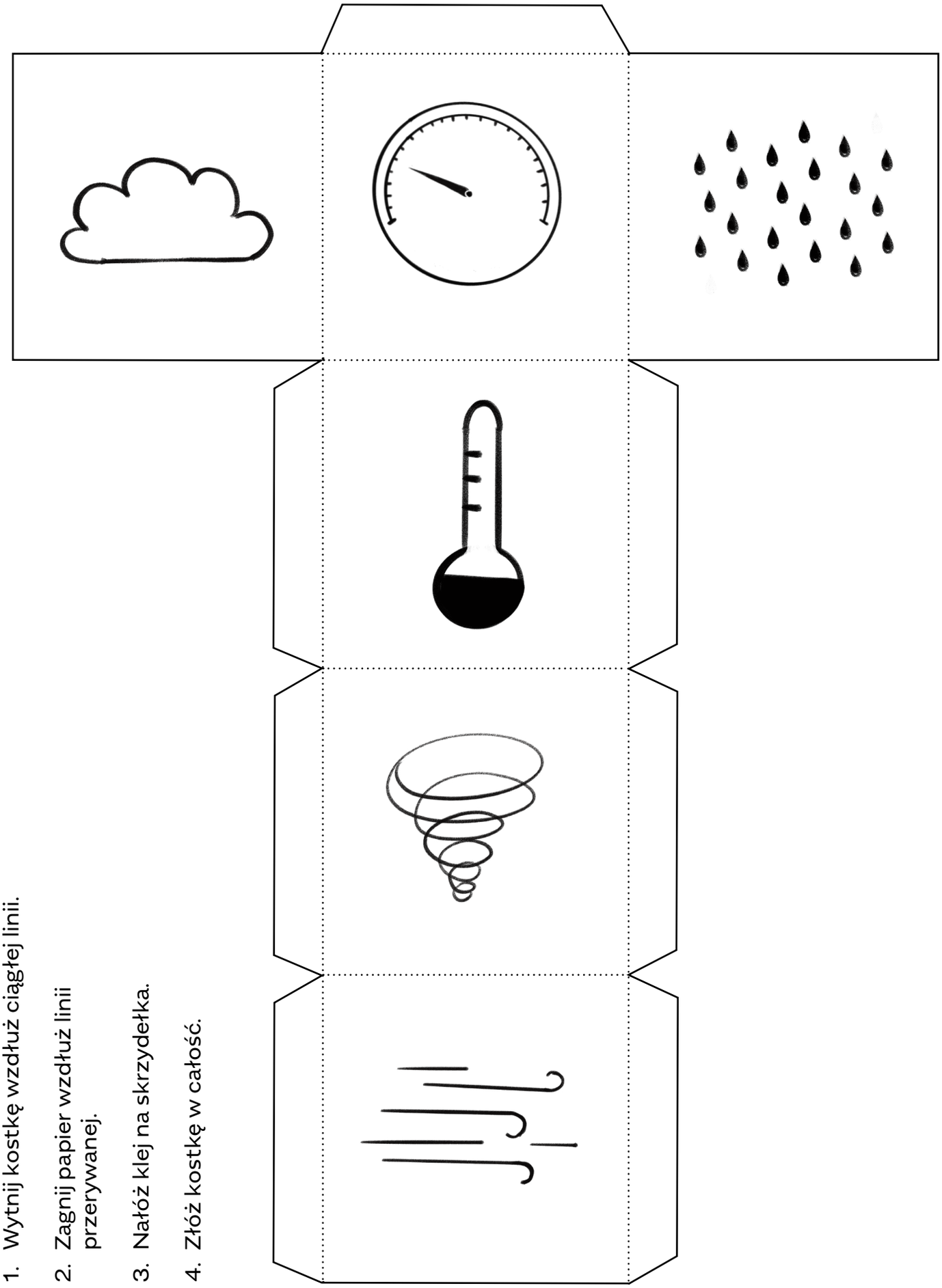
Twoje słowa:.....

INNE ZJAWISKA ATMOSFERYCZNE

pioruny, tęcza, błyskawice, zorza, tornado, burza

Twoje słowa:.....

Kostka - Klimat



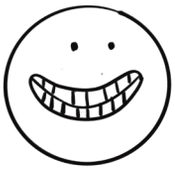
1. Wytnij kostkę wzdłuż ciągłej linii.
2. Zagnij papier wzdłuż linii przerywanej.
3. Nałóż klej na skrzydełka.
4. Złóż kostkę w całość.

Warsztat storytellingowy z prognozą pogody w tle

inspirowane spektaklem „Orecchio, brat Pinokia" w reżyserii Ady Tabisz

Słowniczek podstawowych emocji

RADOŚĆ



spokój, akceptacja, zaufanie, optymizm, zachwyt, podziw, triumf, wdzięczność, satysfakcja, poczucie bliskości

Twoje słowa:.....

SMUTEK

żal, tęsknota, zaduma, rozczarowanie, rozpacz, ból, przygnębienie, chandra, melancholia, depresja, wstyd, niezadowolenie

Twoje słowa:.....

ZŁOŚĆ

irytacja, gniew, wściekłość, wstręt, nienawiść, zawiść

Twoje słowa:.....

STRACH

lęk, groza, poruszenie, trwoga, zdenerwowanie, przerażenie, obawa, napięcie, niepewność, zaniepokojenie, trema, bojaźń, wstręt, przymus

Twoje słowa:.....

SZCZĘŚCIE

zachwyt, ekstaza, nadzieja, podniecenie, ulga, miłość, rozkosz

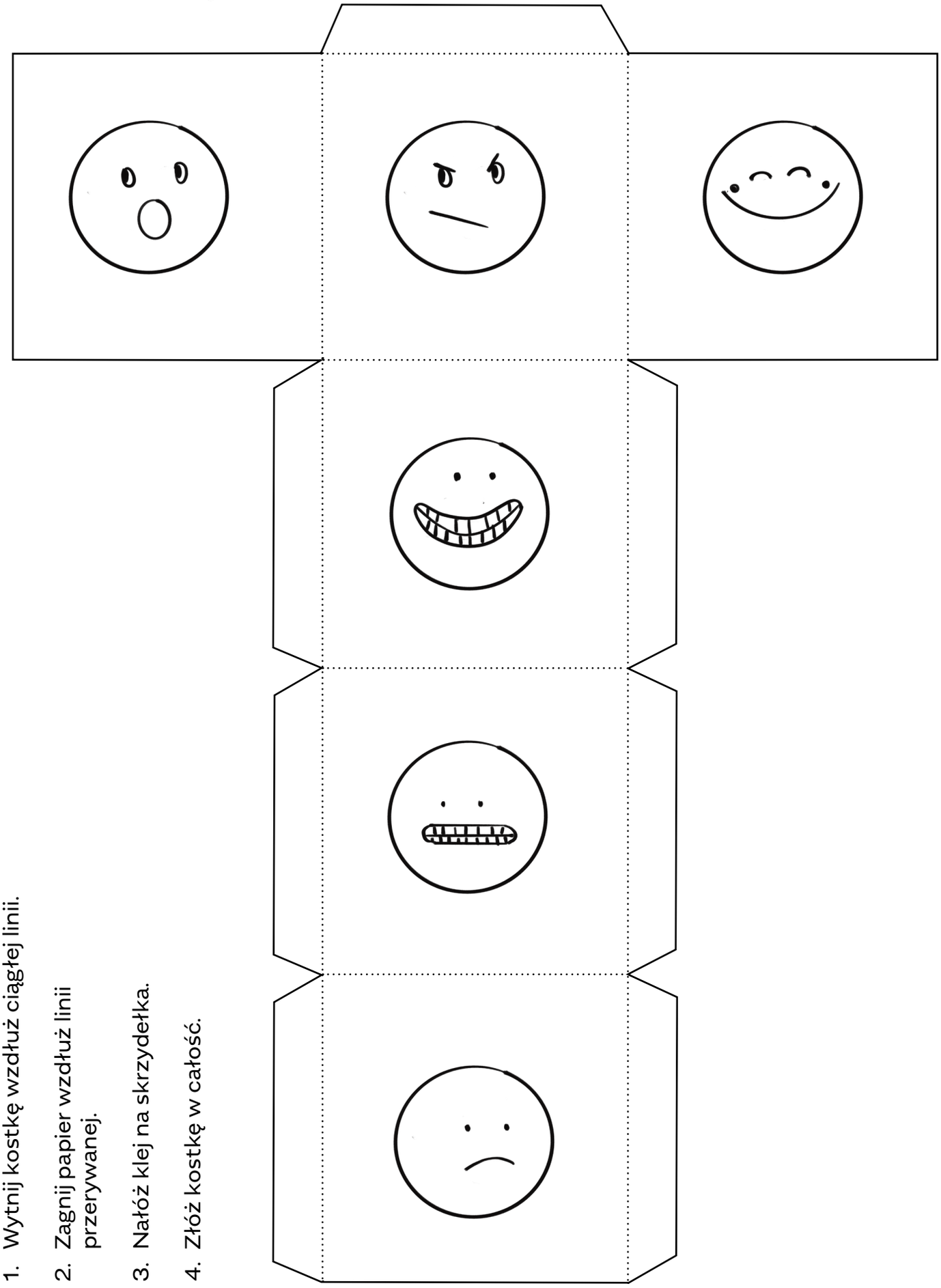
Twoje słowa:.....

ZDZIWIENIE

zaskoczenie, zdumienie, ciekawość,

Twoje słowa:.....

Kostka - Emocje



1. Wytnij kostkę wzdłuż ciągłej linii.
2. Zagnij papier wzdłuż linii przerywanej.
3. Nałóż klej na skrzydełka.
4. Złóż kostkę w całość.

Proponowane schematy do budowania dramaturgii opowieści

Twoje wymyślone nazwy:

Bohater Pozytywny: .....

Niezwykła Kraina: .....

Postać Negatywna: .....

Czarodziejskie Zwierzę: .....

Magiczna rzecz: .....

Działanie / Zmiana / Nazwa Czaru: .....

Wybierz schemat opowieści, którą stworzysz z wymyślonych przez siebie nazw własnych. Po ukończeniu tworzenia opowieści możesz ją zapisać (np. na drugiej stronie tej karty) a potem opowiedzieć na głos tak, jakbyś zapowiadał / zapowiadała prognozę pogody:

→ Bohater Pozytywny mieszka w Niezwykłej Krainie, którą zaczyna niszczyć Postać Negatywna. Bohater Pozytywny udaje się w podróż, w której Czarodziejskie Zwierzę pomaga mu zdobyć magiczną rzecz, dzięki której pokonuje Postać Negatywną. W wyniku tego zwycięstwa następuje jakieś wspólne Działanie lub ważna Zmiana.

→ Bohater Pozytywny wyrusza do Niezwykłej Krainy, gdzie spotyka Czarodziejskie Zwierzę. Tam musi zmierzyć się z Postacią Negatywną, żeby zdobyć magiczną rzecz. Jej użyciem wywołuje Działanie, które zmienia świat.

→ Bohater Pozytywny spotyka Czarodziejskie Zwierzę. Razem trafiają do Niezwykłej Krainy, gdzie rządzi Postać Negatywna. Przy pomocy magicznej rzeczy wykonują istotne Działanie (Nazwa Czaru), które uwalnia Niezwykłą Krainę spod władzy Postaci Negatywnej.

→ Bohater Pozytywny i jego Czarodziejskie Zwierzę są uwięzieni przez Postać Negatywną, która jest władcą / władczynią Niezwykłej Krainy. Jednak Bohater Pozytywny nagle wchodzi w posiadanie magicznej rzeczy, ale żeby jej użyć, musi poznać (pozyskać lub wykraść) Nazwę Czaru, który uruchamia Magiczną Rzecz. Z pomocą Czarodziejskiego Zwierzęcia wykrada Nazwę Czaru i uwalnia siebie i Czarodziejskie Zwierzę z niewoli.