

ZESZYT INSPIRACJI DO SPEKTAKLU „ROBINSON”

ODBIJ *od* brzegu

W REŻYSERII ROBERTA DROBNIUCHA

Jeśli czytasz te słowa, prawdopodobnie szukasz inspiracji do twórczej pracy z grupą. W tym zeszycie znajdziesz propozycje działań edukacyjnych, które mają na celu zaciekawić tematem przedstawienia pt. *Robinson*. Proponowane przeze mnie zadania i zabawy pomogą ci stworzyć kreatywną przestrzeń do wymiany doświadczeń i spostrzeżeń dotyczących problematyki spektaklu. Zachęcam cię do skorzystania z metod aktywizujących i angażujących młodych widzów, którzy poprzez działania pedagogiczno-teatralne, arteterapeutyczne, plastyczne czy ruchowe odważniej i spontaniczniej wyrażą swoje zdanie, podzielą się wrażeniami i przekonaniami. Pracując w ten sposób wzmacniasz indywidualne kompetencje miękkie osób biorących udział w twoich warsztatach, wspierasz proces grupowy oraz umiejętność współpracy. Postaraj się podążać za grupą – nie wygłaszaj gotowych ocen czy opinii. Korzystaj z wyobraźni i potencja-

łu uczestniczek i uczestników – zapraszaj do stawiania pytań i szukania własnych odpowiedzi.

Zawarte tu ćwiczenia są pretekstem do rozmowy o idei podróży, która potrafi być zachwycająca, ale też przerażająca i pełna przeszkód. Może nie mieć celu lub odbywać się z zupełnie różnych powodów, np.:

- ciekawości i chęci poznania/zwiedzania („Kto wie, co skrywa ten świat?”),
- poczucia niezależności, szukania swojego miejsca („Pora zgotować coś samemu!”),
- poszukiwania lepszego i mierzenia się z ryzykiem („Ja – cała wyspa, to mało?”),
- strachu i ucieczki przed niebezpieczeństwem („Ludzie – kto wie, jacy mogą być?”; „Na pewno są mili, tak miło go bili. Ludzie – tak na ludzi czekałem, a teraz... Co teraz będzie?”),

— tęsknoty za kimś lub za czymś („Brakuje ludzi – choćby jednej znajomej twarzy; Zupełnie sam, najbardziej nieszczęśliwy na świecie; Jadam jak król, tylko bez towarzystwa”).¹

W przedstawieniu podkreśla się, że podróż zawiera w sobie morze szans.² Warto je wykorzystać. Podróż to działanie, nie trwanie. I nigdy nie wiadomo, co przyniesie los oraz jak skończy się podjęta wyprawa. Ważne, by „iść swoją drogą, ale nie myśląc tylko o sobie. Postępować po ludzku.” Bo „różni nas wszystko, ale znalezienie wspólnego języka jest zawsze możliwe. Zawsze.”³ Dobrze pomyśleć o ludziach wcześniej niż Robinson – „jakie to ważne, żeby być z nimi. Być człowiekiem i z człowiekiem.”⁴

Zatem złap wiatr w żagle, na „życia przygodę weź kurs i odbij od brzegu”⁵ razem ze swoimi podopiecznymi!

Sprawdź, co oni sądzą o spektaklu oraz idei podróży.

Pomyślnych wiatrów!

¹ Użyte cytaty pochodzą ze spektaklu pt. „Robinson” w reżyserii Roberta Drobnucha.

² Jak wyżej.

³ Jw.

⁴ Jw.

⁵ Jw.

Zadania dla grupy

Zanim zaczniesz spotkanie, przygotuj salę – rozstaw ławki, krzesła ustaw w kole lub usuń je, by młodzież i dzieci mogły siedzieć na podłodze. Zadbaj o to, by czuły się swobodnie i komfortowo oraz by miały przyjazną przestrzeń do swobodnego działania. Możesz włączyć cichą muzykę (szum morza, odgłosy mew), która wprowadzi młodych w klimat warsztatów.



ZADANIE NR 1

Ahoj!

10 min.

Zaproś osoby biorące udział w spotkaniu do koła i przywitaj je. Jeśli się nie znają poproś, by przedstawiły się po kolei oraz podały ulubiony sposób podróżowania (mówiąc mogą pokazywać) oraz by cała grupa powtarzała po nich imiona i wybrane formy. Następnie zaproponuj wspólną wyprawę – wasze spotkanie będzie podróżą w nieznane. Na hasło: *Ahoj!* zbudujcie ze swoich ciał statek i w rytm wiosłowania (*i raz, i raz*) odbijcie od brzegu, wprawiając ciała w jednostajny ruch. Po chwili powiedz załodze, że na kolejne *Ahoj!* jej zadaniem będzie odkrzyknąć hasło, rozbiec się w wybrane miejsca na sali i tam położyć się na plecach.



ZADANIE NR 2

Płyn, płyn, płyn i śnij

15 min.

Włącz głośniejszą muzykę. Poproś uczestniczki i uczestników, by zamknęli oczy, rozluźnili się i oddychali głęboko. Delikatnym i spokojnym głosem prowadź narrację, robiąc pauzy – po to, by młodzi ludzie mieli szansę głębiej wejść w wizualizację i relaksację. Jeśli masz ochotę dodawaj swoje podpowiedzi.

Wyobraźcie sobie, że odbywacie prawdziwą wyprawę morską. Jest piękna pogoda, wasz wspaniały statek mknie przez fale, cieszy się tą chwilą. Spoglądacie w niebo – przyjrzyjcie się uważnie, czy są na nim chmury? Czy nad statkiem latają jakieś ptaki? Spójrz-

cie w fale – czy dostrzegacie w nich coś więcej? Może widzicie jakieś ryby, delfiny, coś jeszcze innego? Co one robią? Przechadzajcie się po swojej łodzi, sprawdzajcie, co na niej jest. Przejdźcie na dziób i rozejrzyjcie się dookoła. Co przykuwa waszą uwagę? Stańcie teraz za sterem, pomyślcie, dokąd chcielibyście dopłynąć. Ustawcie kurs i płyncie do obranego celu. Po chwili dostrzegacie kres swojej podróży. Co czujecie? Przyjrzyjcie się dokładnie temu, co widzicie. Rzućcie kotwicę i zeskakując na ląd, zakończcie swoją morską przygodę, lecz nie otwierajcie jeszcze oczu. Wstuchując się w szum fal, przeciągnijcie się, rozciągając swoje ciało. Oddychajcie głęboko. Powolutku otwórzcie oczy i usiądźcie w kręgu.

Wycisz muzykę. Zapytaj wszystkich, jak czuli się podczas tego ćwiczenia? Czy udało im się wejść w wizualizację i wyobrazić sobie

ZADANIE NR 2

wyprawę do wybranego celu? Jak wyglądała ta morska przygoda na statku i co widzieli – jakie obrazy, kolory, stworzenia? Gdzie ostatecznie dołynęli i z jakim uczuciem? Dlaczego wyznaczyli sobie taki kurs? Co nimi kierowało? Czym jest podróż?

Po wypowiedziach wytłumacz grupie, że dzisiejsze spotkanie zainspirowane jest spektaklem *Robinson*, który niedawno oglądaliście w teatrze. Dowiedz się, kto był na przedstawieniu i pamięta tę opowieść. Zachęć podopiecznych, by opowiedzieli fabułę sztuki. Zaznacz, że osoby, które nie widziały inscenizacji, mogą zadawać pytania. Dopytaj o motywację i cel wyprawy Robinsona. Czy odbył tylko jedną podróż? Jeśli nie – jaki był powód kolejnej? Co kierowało naszym bohaterem?



ZADANIE NR 3

Wyznacz cel!

30 min.

Połącz dzieci i młodzież w grupy (przynajmniej 5 zespołów). Na środku sali rozłóż duże arkusze brystolu w różnych kolorach (mogą się powtarzać), kleje, taśmę dwustronną, stos kolorowych niepotrzebnych już gazet. Powiedz, że przed wami zadanie, podczas którego każda grupa metodą kolażu stworzy swój statek. Wytłumacz, czym jest kolaż, że za pomocą wydzierania z gazet słów i obrazków, a następnie przyklejania ich według odpowiedniej wizji na brystolu powstanie praca plastyczna, inspirująca nas do dalszej rozmowy. Każda stworzona w ten sposób łódź będzie inna nie tylko ze względu na sposób wykonania, użyte kolory itp. Różnić się będą powodem podróży, który w kolażu ma być

widoczny. Każda grupa otrzyma inne zadanie i na jego podstawie zaprojektuje swój statek. Od niej zależeć będzie kształt i wielkość łodzi, kolor wybranego brystolu, na jakim zostanie wyklejona oraz słowa i obrazki, którymi zespół ją wypełni.

By rozpocząć działanie zapytaj, co motywuje ludzi do podjęcia podróży? Prowadź dyskusję szeroko, ale też odnosząc się do odczuć i słów bohaterów spektaklu. Możesz posiłkować się przykładami podanymi we wprowadzeniu. Propozycje dzieci i młodzieży notuj na flipcharcie/tablicy, tak by wnioski były widoczne i nie umknęły czyjejs uwadze. Następnie wspólnie wyodrębnijcie tyle powodów podróżowania, ile jest grup. Włącz muzykę, która stanie się relaksującym tłem i określ czas na realizację zadania (15 min). Pod koniec ćwiczenia, gdy zespoły będą już kończyły swoje kolaże, poproś,

ZADANIE NR 3

by każdy statek miał ustalony konkretny cel swojej wyprawy. Zaznacz, że nie ma to być miejsce na mapie, ale konkretna motywacja załogi do odbycia podróży, np.:

- powód – ciekawość; cel – chęci poznania, zwiedzenia, odkrycia, sprawdzenia,
- powód – szukanie swojego miejsca; cel – poczucie niezależności, odnalezienie tożsamości, domu,
- powód – poszukiwanie *lepszego* i mierzenie się z ryzykiem; cel – lepsze życie (warunki, zarobki, klimat, wolność), zmiana,
- powód – strach; cel – ucieczka przed niebezpieczeństwem, wojną, zagrożeniem,
- powód – tęsknota za kimś lub za czymś; cel – powrót do domu, do bliskich, odnalezienie bliskich.

Stwórzcie galerię kolaży, następnie zaprosz załogi do podsumowania ćwiczenia. Wycisz muzykę. Zapytaj, jak im się pracowało nad tym zadaniem. Zachęć do prezentacji prac plastycznych i celów wyprawy. Podkreśl różnorodność i to, jak powód weryfikuje cel. Zadaj pytanie, co oznacza, że podróż zawiera w sobie *morze szans*?



ZADANIE NR 4

Burza na morzu!

5 min.

Zaproś podopiecznych do ponownego zbudowania statku ze swoich ciał na hasło: Ahoj! Załoga ma za zadanie wiosłować rytmicznie, będąc w jednostajnym ruchu (i raz, i raz). Następnie powiedz, że za chwilę będą obowiązywały dwie nowe komendy. Gdy powiesz: Burza na morzu grupa rozbiega się po całej sali, dając się porwać ogromnym morskim falom. Gdy usłyszają hasło: Statek wracają na środek sali, by szybko połączyć się w miarowo płynącą łódź. Komendy powtarzaj kilkakrotnie i w różnym tempie. Jeśli wybierasz hasło: Burza na morzu możesz dokładać różne urozmaicenia – fale powalają was na dno morza, turlają wami z lewej na prawą, podrywają do góry i znów rzucają na dół itd. Ostatnią komendą powinna być Burza na morzu, tak aby każdy pozostał sam w wybranym przez siebie miejscu na sali.



ZADANIE NR 5

Bezludna wyspa

10 min.

Wprowadź uczestniczki i uczestników spotkania w kolejne ćwiczenie, mówiąc, że po burzy trafili na bezludną wyspę. Każdy na swoją. Zaproponuj, by je zaprojektowali. Włącz cichą muzykę i poinformuj, że wszyscy mają za zadanie obrysować swoje ciała (w dowolnym ułożeniu) na dużych kawałkach brystolu lub szarego papieru. Rozdaj pisaki i pastele. Zadawaj pytania-podpowiedzi: jaka ta wyspa jest – duża czy mała, zielona czy górzysta, wyschnięta czy pełna jezior i rzek, co jeszcze na niej się znajduje (może coś wyjątkowego, niezwykłego)? Poproś podopiecznych, aby podpisywali pasma górskie

i wszystkie elementy wyspy w oparciu o to, kim są, co lubią, jakie mają marzenia, co jest dla nich ważne, jakie mają obawy, pasje itd. Wyspa ma być symbolem ich samych.

Następnie zapytaj, co dzieje się w momencie, gdy ktoś odkryje dotąd nieznany ląd? Kiedy pojawi się pomysł nazwania wyspy, poproś, aby to zrobili. Nazwa pochodzić może od tego, co młodzi lubią robić i jak lubią spędzać wolny czas.

W kolejnym etapie zachęć, aby każdy pantomicznie pokazał nazwę swojej wyspy w kontekście jej charakteru. Pozostałe osoby starają się odgadnąć.

Zapytaj, czego i kogo najbardziej może brakować na bezludnej wyspie? Nawiązuj do sytuacji Robinsona, jego zachowań, słów (np. o ludziach: *Być człowiekiem i z człowiekiem*) i odpowiedzi wyspy.



ZADANIE NR 6

Archipelag

10 min.

Stańcie w kole. Wytłumacz dzieciom i młodzieży, że kolejne działanie polega na tym, by łączyć się w archipelagi wysp. Dopytaj, czym jest archipelag?

Poinformuj grupę, że osoby, które poczują się wezwane do archipelagu, spotykają się na chwilę w środku koła, witają i następnie wracają na inne już miejsca. Każdy chętny może tworzyć wezwanie, jednak ty rozpocznij, mówiąc kilka razy: *Archipelag tworzą wszyscy, którzy mają/lubią/marzą o...* Zaznacz, że zależy Ci, by w tym zadaniu łączyć samotne wyspy i pokazać, ile, mimo różnic, mamy ze sobą wspólnego. Ktoś ma marzenia/zainteresowania zupełnie nie pasujące do reszty,

jednak może ustawić się niedaleko jakiegoś archipelagu, jeśli jest mu choć trochę do niego blisko. Podkreśl, że różnorodność wysp jest wspaniała i zachęć do szukania nawet niewielkich podobieństw, które połączą się w archipelagi. Przypomnij, że w archipelagach niektóre wyspy są bardzo blisko siebie, a niektóre nieco dalej. Porozmawiajcie o tym, co was łączy.

Podsumuj zadanie stwierdzeniem, że – jak pisał Ernest Hemingway – *żaden człowiek nie jest samotną wyspą* i potrzebuje do życia innych ludzi. Poproś również o to, by młodzi ludzie opowiedzieli, co zmieniło się, gdy obok Robinsona pojawił się Drugi Człowiek? Co znaczy zdanie: *różni nas wszystko, ale znalezienie wspólnego języka jest zawsze możliwe. Zawsze.*



ZADANIE NR 7

Uwaga ląd!

10 min.

Rozdaj uczestniczkom i uczestnikom warsztatów długopisy i kartki. Następnie poproś, by napisali na nich, co dają podróże, dlaczego warto podróżować? Zapisane kartki ułóżcie na środku sali, wspólnie odczytajcie, a zadanie podsumujcie w kontekście tego, co zyskał Robinson, odbywając swoją wyprawę?

W kolejnym etapie ćwiczenia przypomnij hasło *Ahoj!*, na które grupa razem z tobą buduje

rytmicznie płynący statek. W pewnym momencie krzyknij: *Uwaga ląd! Można wyskakiwać!* Na te słowa rozbiegnijcie się po całej sali, ciesząc się z udanej, wspólnej podróży.

Na koniec poproś wszystkich, by stanęli w kole i gestem oraz dźwiękiem pokazali, jak czuli się podczas waszej przygody. Podkreśl, że dźwięki wydajemy za pomocą ciała i narządów artykulacyjnych. Jeżeli zostanie ci trochę czasu, możesz jeszcze dopytać, co niematerialnego zabierają z tej wyprawy?

⁶ Użyty cytat pochodzi ze spektaklu pt. „Robinson” w reżyserii Roberta Drobniucha.

Warto przeczytać:

1. www.teatrotekaszkolna.pl – scenariusze
2. www.pedagodzyteatru.org – strefa wiedzy (szczególnie publikacja pt. *Jak skutecznie wklejać teatr*)
3. Zeszyty z ćwiczeniami do spektakli namiotowych *Lata w teatrze*
4. www.mik.krakow.pl/publikacje/dilettante-teatr-w-ruchu-inspiracje-dla-nauczycieli/
Dilettante – teatr w ruchu. Inspiracje dla nauczycieli, Małopolski Instytut Kultury



Autorka:

AGNIESZKA ZAKRZEWSKA — pedagożka teatru, animatorka kultury, trenerka. Specjalistka ds. teatru w Wojewódzkim Ośrodku Animacji Kultury w Toruniu. Prowadzi autorskie warsztaty dla nauczycieli, kadr kultury oraz dla dzieci od czwartego roku życia, młodzieży, dorosłych i grup międzypokoleniowych. Udziela konsultacji oraz innych form merytorycznego wsparcia zespołom teatralnym i twórcom indywidualnym. Autorka i koordynatorka licznych przedsięwzięć teatralnych i wydarzeń kulturalnych, m.in. w ramach Toruńskiego Festiwalu Nauki i Sztuki czy ogólnopolskiej akcji Dotknij teatru. Instruktor grup teatralnych w WOAK-u oraz Centrum Aktywności Lokalnej Willa z pasją (Sceny Kobiet – kobiecej grupy teatralno-rozwojowej, Teatru po pracy dla dorosłych w każdym wieku), a także grupy teatralnej Toruńskiego Uniwersytetu Trzeciego Wieku. Realizuje działania kulturowe wspierające lokalne społeczności. Autorka/współautorka i koordynatorka projektów Lato w teatrze w WOAK-u oraz realizatorka projektów

w Toruniu, Strzelnie, Osieku nad Wisłą i Radziejowie. Prowadząc warsztaty pedagogiczno-teatralne, współpracowała z Teatrem im. W. Horzycy i Teatrem Baj Pomorski w Toruniu oraz Śląskim Teatrem Lalki i Aktora Ateneum w Katowicach. Absolwentka pedagogiki teatru (Instytut Teatralny im. Z. Raszewskiego, Instytut Kultury Polskiej Uniwersytetu Warszawskiego), Podyplomowych Studiów Reżyserii Teatrów Dzieci i Młodzieży (Akademia Sztuk Teatralnych w Krakowie, Filia we Wrocławiu), administracji oraz zarządzania w kulturze (Dolnośląska Wyższa Szkoła Służb Publicznych Asesor we Wrocławiu), historii o specjalności nauczycielskiej (Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu) oraz Policealnego Studium Edukacji i Praktyk Teatralnych w Toruniu. Uczestniczka kursów i szkoleń dramowych (Drama Way, Stop Klatka). Ukończyła 21. Szkołę Stowarzyszenia Trenerów Organizacji Pozarządowych w Warszawie. łączy pracę z ludźmi ze sztuką, podążając za swoją wrażliwością.

Publikacja stanowi element realizowanego przez

Śląski Teatr Lalki i Aktora Ateneum projektu

EduAkcja – Teatr integruje. Jego celem było zachęcenie nauczycieli i pedagogów do prowadzenia działań twórczych towarzyszących wizycie w teatrze. Zadanie zakładało organizację warsztatów, konsultacji i festiwalu edukacyjnego oraz wydanie zeszytów inspiracji.

Projekt został dofinansowany ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego pochodzących z Funduszu Promocji Kultury.

Opracowanie i koncepcja merytoryczna publikacji:

Agnieszka Zakrzewska

Koordynator projektu: Anna Jadwiga Nowak

Opracowanie graficzne: Katarzyna Skoczylas

Fotografie: Tomasz Zakrzewski

PUBLIKACJA NA LICENCJI CREATIVE COMMONS: UZNANIE AUTORSTWA

– NA TYCH SAMYCH WARUNKACH 3.0 POLSKA (BY-SA),

(<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/pl/legalcode>)



Ministerstwo Kultury
i Dziedzictwa Narodowego



ŚLĄSKI TEATR LALKI I AKTORA
ATENEUM
40-012 KATOWICE, UL. ŚW. JANA 10