

εμφύκωση και έρευνα δράσης

130 παιχνίδια και ασκήσεις

διερευνητική μάθηση

θεατρικές τεχνικές

# ΣΙΜΟΣ ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΣ

θεατρικό παιχνίδι

εμφυκωτής

επικοινωνία

σωματική έκφραση

θεατρικές τεχνικές

δραματικό κείμενο

σκηνική δράση

ομάδα

θέατρο στην εκπαίδευση

δομικά στοιχεία θεάτρου

διαθεματική διδασκαλία

θεατρικές τεχνικές

διερευνητική μάθηση

θεατρικό παιχνίδι

δραματικό κείμενο

# ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗ ΤΟΥ ΘΕΑΤΡΟΥ

μυθοπλασία

inquiry drama

130 παιχνίδια και ασκήσεις

θεατρικό παιχνίδι

σωματική έκφραση

σχέδια εργασίας

επικοινωνία

inquiry drama

σχέδια εργασίας

θέατρο στην εκπαίδευση

130 παιχνίδια και ασκήσεις



δομικά στοιχεία θεάτρου

διερευνητική μάθηση



εμφυκ

ική δ  
ματι  
νο

θεατρικ

ωση και έρευνα δράσης

θεατρικό παιχνίδι

inquiry

διαθεματική διδασκαλία

ατική ε

επικοινωνία



επικοινωνία



σχέδια εργο

υσ

νη  
τοί  
νία

σωματικ



εμ  
νία

θεάτρου

θεατρικό παιχνίδι

δραματικό

εμφυκωτής



σκηνική δράση

σκηνική δράση

μυθοπλασία

θεατρικές τεχνικές

θέατρο στην εκπαίδευση



επικοινωνία

σωματική έκφραση

σχέδια εργασίας

θεατρικές τεχνικές

εμφύκωση και έρευνα δράσης

## ΑΘΗΝΑ

σχέδια εργασίας

μυθοπλασία

# ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΠΡΟΛΟΓΟΣ .....	19
ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΟ ΣΗΜΕΙΩΜΑ .....	21
ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ .....	25

## ΜΕΡΟΣ Α΄

### Η Θ Ε Ω Ρ Ι Α

#### A. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

1. ΤΟ ΘΕΑΤΡΟ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ: ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΑΝΑΔΡΟΜΗ .....	30
2. ΟΡΟΘΕΤΗΣΗ ΤΗΣ ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗΣ ΤΟΥ ΘΕΑΤΡΟΥ .....	41
3. Η ΨΥΧΟΛΟΓΙΚΗ ΘΕΩΡΗΣΗ .....	47
4. Η ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΙΚΗ ΥΠΟΣΤΑΣΗ .....	51
5. Η ΨΥΧΟΚΟΙΝΩΝΙΚΗ ΔΙΑΣΤΑΣΗ: ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΕΜΨΥΧΩΣΗ ΚΑΙ ΟΜΑΔΑ .....	55

#### B. ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ

1. ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ .....	63
1.1. Θεωρίες παιχνιδιού .....	63
1.2. Το παιχνίδι: Αρχές και γνωρίσματα .....	73
1.3. Το κοινωνικο-δραματικό παιχνίδι .....	82
2. ΤΟ ΘΕΑΤΡΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ .....	89
2.1. Από το κοινωνικο-δραματικό παιχνίδι στο θεατρικό παιχνίδι .....	89
2.2. Τι είναι το θεατρικό παιχνίδι; .....	91
2.3. Φάσεις ανάπτυξης .....	95
2.4. Λεκτικά, σωματικά, οπτικοακουστικά, υλικά ερεθίσματα και κίνητρα .....	105
2.5. Τα αντικείμενα .....	107
2.6. Η σωματική αναπαράσταση των παιδιών .....	109
2.7. Αρχές και γνωρίσματα .....	115

3. Η ΔΙΕΡΕΥΝΗΤΙΚΗ ΔΡΑΜΑΤΟΠΟΙΗΣΗ (INQUIRY DRAMA) ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ .....	121
3.1. Η μέθοδος .....	121
3.2. Μορφές .....	122
3.3. Στάδια ανάπτυξης .....	125
3.4. Ενεργοί θεατές .....	136
3.5. Αρχές και γνωρίσματα .....	140
4. Η ΔΙΕΡΕΥΝΗΤΙΚΗ ΔΡΑΜΑΤΟΠΟΙΗΣΗ ΚΑΙ Η ΔΙΑΘΕΜΑΤΙΚΗ ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΤΗΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ ΚΑΙ ΜΑΘΗΣΗΣ .....	147
4.1. Η διερευνητική δραματοποίηση ως διαθεματική διδακτική μέθοδος ..	147
4.2. Διερευνητική δραματοποίηση και σχέδια εργασίας .....	149
4.3. Η ευέλικτη ζώνη ως πλαίσιο αυτονομίας του δασκάλου στην οργάνωση της διδασκαλίας και μάθησης .....	152
4.4. Τα παιδιά ως ερευνητές .....	155
4.5. Η δημιουργία λόγου και η θέση και λύση προβλήματος ως διαθεματικές και θεατρικές δεξιότητες .....	158
5. Η ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΑΓΩΓΗ: ΤΟ ΑΝΑΛΥΤΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΚΑΙ Η ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗ ΤΩΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ .....	161
5.1. Η ένταξη της Παιδαγωγικής του Θεάτρου στο Αναλυτικό Πρόγραμμα .....	161
5.2. Η επιμόρφωση των εκπαιδευτικών .....	163
6. Ο ΕΜΨΥΧΩΤΗΣ .....	167
6.1. Η σημασία του εμπυχωτή .....	167
6.2. Στοχαστική συγκίνηση και σωματική έκφραση του εμπυχωτή .....	173
6.3. Η εμπύχωση του εμπυχωτή .....	177
6.4. Ο εμπυχωτής ως ερευνητής .....	186
7. ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ, ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΚΑΙ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΟΥ ΘΕΑΤΡΙΚΟΥ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟΥ .....	193
8. ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΗΣ ΜΑΘΗΣΗΣ .....	197
8.1. Στοχαστική αξιολόγηση και αυτοαξιολόγηση της μάθησης .....	197
8.2. Ερωτηματολόγια αξιολόγησης και αυτοαξιολόγησης .....	203

## Γ. ΔΟΜΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΘΕΑΤΡΟΥ ΚΑΙ ΤΕΧΝΙΚΕΣ

1. ΔΟΜΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΤΟΥ ΘΕΑΤΡΟΥ .....	209
1.1. Το δραματικό περιβάλλον .....	209
1.2. Ο ρόλος .....	210
1.3. Το εστιακό κέντρο .....	214
1.4. Η επί σκηνής δραματική ένταση .....	216
1.5. Ο χρόνος .....	219
1.6. Ο χώρος .....	222
1.7. Τα εκφραστικά μέσα .....	223
1.8. Τα σύμβολα .....	228
2. ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΤΟΥ ΔΡΑΜΑΤΙΚΟΥ ΚΕΙΜΕΝΟΥ .....	231
2.1. Το δραματικό κείμενο: Μεταγραφή αφηγηματικού σε δραματικό κείμενο .....	231
2.2. Ο διάλογος .....	235
2.3. Η δράση .....	236
2.4. Η πλοκή .....	238
2.5. Κειμενικές τεχνικές δραματικής έντασης .....	239
2.6. Οι καταστάσεις .....	241
2.7. Οι χαρακτήρες .....	242
3. ΘΕΑΤΡΙΚΕΣ ΤΕΧΝΙΚΕΣ .....	245
3.1. Εικονική, εκφραστική αναπαράσταση .....	247
Παγωμένη εικόνα .....	247
Το περίγραμμα του χαρακτήρα .....	248
Εικόνες από τη ζωή του χαρακτήρα .....	250
3.2. Στοχαστική διερεύνηση .....	251
Ανίχνευση της σκέψης και της κοινωνικής κατάστασης .....	251
Γραπτά κείμενα. Γραφή και ανάγνωση σε ρόλο .....	255
Συλλογικός χαρακτήρας .....	258
Οπτική γωνία .....	260
Αντικρουόμενες σκέψεις ή συμβουλές .....	261
3.3. Έρευνα .....	263
Παρακολούθηση .....	263
Η καρέκλα των αποκαλύψεων .....	264

Συνέντευξη .....	266
Ο μανδύας του ειδικού .....	267
3.4. Αυτοσχεδιασμοί .....	271
Αυτοσχεδιασμός .....	271
Θέατρο Φόρουμ .....	273
Παιχνίδι ρόλου. Συνάντηση .....	274
Δραματοποιημένη αφήγηση .....	275
3.5. Συμβολική αναπαράσταση .....	277
Πινακίδες .....	277
Αναλογία .....	278
Τελετουργία .....	279
3.6. Θέατρο Μάσκας και Παντομίμας .....	281
Μάσκα .....	281
Παντομίμα .....	285
3.7. Δάσκαλος σε ρόλο .....	286
4. ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΚΑΙ ΑΣΚΗΣΕΙΣ .....	293
4.1. Σωματική κίνηση και έκφραση .....	294
4.2. Χαλάρωση, παρατηρητικότητα, συγκέντρωση της προσοχής .....	295
4.3. Φαντασία και μεταμορφώσεις .....	295
4.4. Φωνή, αναπνοή, ρυθμός .....	296
4.5. Η αναγνώριση των συμμετεχόντων .....	296
4.6. Συνεργασία και εμπιστοσύνη .....	298
4.7. Λεκτικοί αυτοσχεδιασμοί .....	298
5. ΣΚΗΝΙΚΕΣ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ .....	301
5.1. Σκηνική διαμόρφωση του χώρου .....	301
5.2. Κοστούμια και μακιγιάζ .....	305
5.3. Μουσική και ήχοι .....	307
5.4. Υλικοτεχνική υποδομή .....	309
6. ΟΙ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ .....	311
6.1. Οι ερωτήσεις του εμπυχωτή .....	311
6.2. Τεχνικές ερώτησης .....	313
6.3. Οι ερωτήσεις των παιδιών .....	316

## ΜΕΡΟΣ Β΄

### Η Π Ρ Α Ξ Η

#### Α. ΕΚΑΤΟΝ ΤΡΙΑΝΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΚΑΙ ΑΣΚΗΣΕΙΣ

1. ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΝΩΡΙΜΙΑΣ .....	359
Το κουτί της ομάδας .....	359
Με λένε... και είμαι... .....	361
Λέγοντας το όνομά μου μ' ένα πορτοκάλι... .....	363
Σε καλώ με τον τρόπο μου .....	365
Να σηκωθούν όσοι... και να... .....	366
Ψιθυρίζοντας την πληροφορία .....	367
Μιλώντας μέσα από ένα προσωπικό μας αντικείμενο .....	369
Το πορτρέτο μου σε κολάζ .....	370
Δες το περίγραμμά μου .....	375
Βρίσκω τη θέση μου ανάμεσα στους άλλους .....	376
Η θέση δίπλα μου είναι ελεύθερη... .....	380
2. ΣΩΜΑΤΙΚΗ ΚΙΝΗΣΗ ΚΑΙ ΕΚΦΡΑΣΗ .....	383
Κάνε ό,τι κάνω .....	383
Βγαίνω στο κέντρο του κύκλου και εκφράζομαι .....	385
Σωματική κίνηση, έκφραση και επικοινωνία .....	386
Αέρινο .....	388
Πιάνοντάς το .....	390
Παίζοντας με ένα αντικείμενο .....	391
Πάρε μολύβι και χαρτί και... φτιάξε μια ιστορία .....	393
Οι κορδέλες .....	395
Κινούμαι και δείχνω το συναίσθημά μου .....	396
Το ξεσκονιστήρι .....	398
Χορεύοντας τον ακίνητο .....	399
Είμαι ο λόγος κι ο ήχος και είσαι η κίνηση .....	399
Ένας παίκτης ο λόγος - οι άλλοι ο ήχος κι η κίνηση .....	400
Δίνοντας το καπέλο .....	402
Δείξ' το μαζί με τον άλλο .....	402
Ο Στράτος .....	403

Φωνάζοντάς το...	404
Φωνάζοντας την κατάσταση μου	406
Γρήγορες αλλαγές	407
Τα παραγγέλματα	408
Ένα, δύο και κάνουμε ότι μας ζητηθεί	410
Παίκτης στη σειρά	411
Όποιον πιάνω τον σώζει ο άλλος	412
Όποιον πιάνω γίνεται σώμα μου	414
Στο ρυθμό της φλογέρας	415
Υψώνομαι και καταρρέω	416
Τα μανταλάκια	417
Τα σχοινιά	419
Τα εμπόδια και οι άλλοι	421
Με κλειστά τα μάτια κινούμαι ανάμεσα στους άλλους	422
Ποιος είναι ο αρχηγός;	423
Ο διαφορετικός	426
Η σακούλα	428
Βρίσκοντας το κέντρο βάρους μου	430
Με την αίσθηση του άλογου και του έλλογου	432
Σαν αστραπή με κίνηση, αναπνοή και φωνή	433
Το μαγνητικό πεδίο	435
Μεσ την υγρή αίσθηση του νερού	437
Σαν σταγόνες νερού	438
Σωματοποιώντας τις αντίθετες έννοιες	440
Ο σταυρός	442
Προσωπικό μου καλοκαίρι και προσωπικός μου χειμώνας	444
Γεωμετρώντας τον κύκλο	446
3. ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΕΩΝ	449
Η μεταμόρφωσή μας	449
Τι είναι κάτω απ' το πανί;	450
Συντροφιά μ' ένα πανί	452
Η φωνή και η κίνηση του ζώου	453
Κροκόδειλοι και κροταλίες	455
Έλα κούκλα μου	457
Σταματώ... και τι κάνω;	458

Μεταμορφώνομαι σε μηχανή και όχι μόνο...	460
Οι μάσκες	462
Μάσκες με παπούτσια	464
Οι επαγγελματίες	466
Λευκά χαρτιά σαν...	467
Οι χαρτοπετσέτες	468
Τα μπαλόνια	469

#### 4. ΧΑΛΑΡΩΣΗ, ΠΑΡΑΤΗΡΗΤΙΚΟΤΗΤΑ, ΣΥΓΚΕΝΤΡΩΣΗ ΤΗΣ

ΠΡΟΣΟΧΗΣ	471
Πάρε το σήμα και δώσ' το στον άλλο	471
Οι Απέναντι	473
Πορεία προς τον Άλλο	475
Φωνάζοντας στην πορεία	476
Ξεκινούμε και σταματούμε να βαδίζουμε όλοι μαζί	477
Καλημέρα, ταξί, πατάτες!	479
Ένα, δύο, τρία... και σώζομαι	480
Όσοι ήχοι τόσες κινήσεις	481
Θα σας πω μια ιστορία	482
Να τι με εντυπωσίασε!	483
Φουσκώνω - Ξεφουσκώνω	485
Ο Γκούφη	487
Οδηγώντας τον 'τυφλό'	489
Ζεστό - Κρύο	490
Ο καθρέφτης μου	492
Η σκιά μου	493
Πηδώ ή μπλοφάρω	494
Ψάχνω το ταίρι μου	495
Αναπνοές	497
Από την αναπνοή στη χαλάρωση	499
Αναπνοές και χαλάρωση στη φύση	501
Από την αναπνοή στην έκφραση	504
Από την αναπνοή στην επικοινωνία	506
Φορτωμένος το φορτίο μου	508
Παρατηρώντας το σώμα μου	510
Η μάσκα μου είναι το πρόσωπό μου	511



Ερευνώντας το χώρο και τους ανθρώπους .....	513
Αναπαριστώντας μια εικόνα .....	515
Ζωή σαν κυκλάμινο .....	516
Δημιουργώντας την αίσθηση - Το ρόδι .....	517
Αυτοσυγκέντρωση - Παρατήρηση .....	518
Ταλάντωση στον κύκλο της ομάδας .....	521
Το εκκρεμές της ομάδας .....	523
Το φορείο .....	524
Η κίνηση του δερβίση .....	525
Το φως της ομάδας .....	527
Γράφοντας στο τετράδιο της μνήμης και των εντυπώσεων ..	529
5. ΛΕΚΤΙΚΑ ΚΑΙ ΡΥΘΜΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ .....	533
Μάντεψε τη λέξη .....	533
Τι ακούω; .....	534
Βάζω και τη δική μου λέξη .....	535
Τα ακαταλαβίστικα .....	536
Πες κάτι τώρα δίχως να σταματάς .....	537
Κουβέντες δίχως ναι και δίχως όχι .....	539
Λέξη-λέξη φτιάχνουμε μια ιστορία .....	539
Με τις εικόνες μας φτιάχνουμε το μύθο μας .....	541
Ταιριαστές λέξεις .....	542
Πες το μ' ένα τραγούδι .....	543
Μουσική ομπρέλα .....	545
Με ρυθμό, με στίχο και με κίνηση .....	546
Οι ορχήστρες .....	547
6. ΑΥΤΟΣΧΕΔΙΑΣΜΟΙ .....	549
Αυτοσχεδιάζοντας στον κύκλο της ομάδας .....	549
Στο θέμα βάζω τη λέξη μου και παίζουμε ιστορίες .....	551
Ζωντανεύοντας την ιστορία του εμπυχωτή .....	553
Βάλε με στην κατάσταση σου .....	554
Δείξε και πες μας τι σου είπαν τα πανιά .....	555
Μεταμορφώνω το πανί .....	556
Μαριονέτα .....	557
Το τηλεχειριστήριο .....	558

Αυτοσχεδιάζοντας σε μια διαφάνεια .....	559
Σε μια έκθεση ζωγραφικής .....	560
Πάνω-κάτω στο τραπέζι .....	561
Τα αποκόμματα .....	563
Οι χαρακτήρες .....	563

## Β. ΤΟ ΘΕΑΤΡΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

1. ΕΝΤΕΚΑ ΜΙΚΡΕΣ ΙΣΤΟΡΙΕΣ ΚΑΙ ΘΕΑΤΡΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ .....	565
Η νεράιδα και οι σταγόνες .....	565
Το τελευταίο καρπούζι .....	567
Η γομολάστιχα και το κόκκινο χρώμα .....	571
Ο κλήδονας .....	574
Χριστουγεννιάτικα κάλαντα Πελοποννήσου .....	576
Γράμμα σε έναν ζωγράφο... .....	579
Μικρές απολαύσεις .....	582
Μια μέρα σ' ένα δάσος .....	585
Ο κοντοπαραμυθάς και τα 24 γράμματα .....	588
Το κοχύλι με το θόρυβο - Ποιος είναι εκεί; .....	592
Φρούτα και λαχανικά .....	597
2. ΑΠΟ ΤΟ ΘΕΑΤΡΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΤΗΝ ΠΑΡΑΣΤΑΣΗ .....	601
Θερισιμός .....	601
3. ΔΡΩΜΕΝΑ ΣΤΗ ΦΥΣΗ .....	605
Το ποτάμι .....	605
4. ΡΟΛΟΙ, ΚΑΤΑΣΤΑΣΕΙΣ ΚΑΙ ΑΥΤΟΣΧΕΔΙΑΣΜΟΙ ΣΤΟ ΘΕΑΤΡΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ .....	609
Ρόλοι και καταστάσεις .....	609
Αυτοσχεδιασμοί .....	612
Αυτοσχεδιάζοντας - Τι συμβαίνει όταν... .....	614
Και μετά... τι γίνεται; .....	615
Μια φορά κι έναν καιρό .....	616

## ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

1. ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ ΘΕΑΤΡΙΚΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ .....	619
Ένας κόσμος κόσμημα .....	619
2. ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ ΔΙΕΡΕΥΝΗΤΙΚΗΣ ΔΡΑΜΑΤΟΠΟΙΗΣΗΣ .....	629
Το θαυμαστό ταξίδι στον κόσμο του εγωιστή γίγαντα .....	629
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ .....	641
SUMMARY .....	665
ΕΥΡΕΤΗΡΙΟ ΕΝΝΟΙΩΝ ΚΑΙ ΟΡΩΝ .....	667
ΕΥΡΕΤΗΡΙΟ ΟΝΟΜΑΤΩΝ .....	674

### 3. Η ΨΥΧΟΛΟΓΙΚΗ ΘΕΩΡΗΣΗ

Η Παιδαγωγική του Θεάτρου ορίζει τις αρχές και τους σκοπούς της, στηριζόμενη στα πορίσματα της ψυχολογίας, της παιδαγωγικής και των κοινωνικών επιστημών ευρύτερα.

Ειδικότερα, η ψυχολογική θεώρηση της Παιδαγωγικής του Θεάτρου μάς επιτρέπει να ερμηνεύουμε και να κατανοούμε τη δημιουργία και την εμπύχωση του θεατρικού φαινομένου από την ψυχαναλυτική, φαινομενολογική-ανθρωπιστική, κοινωνικογνωστική και γνωστική του πλευρά. Η θεατρική εμπειρία γίνεται αντιληπτή μέσα από τη διαπροσωπική, κοινωνική, στοχαστική, γλωσσική και κιναισθητική διάσταση, που αποτελούν συστατικά στοιχεία της επιδιωκόμενης ‘δραματικής’ ανάπτυξης και μάθησης του υποκειμένου.

Προς αυτήν την κατεύθυνση καθοριστική είναι η σημασία:

- της ενδοπροσωπικής - συναισθηματικής, διαπροσωπικής, γλωσσικής και κιναισθητικής νοημοσύνης, που συντελούν στην ανάπτυξη μιας ‘δραματικής ευφυΐας’ (dramatic intelligence)<sup>71</sup>, καθώς και της ‘αναπαραστατικής ευφυΐας’ (enactive intelligence), με την αξιοποίηση της φωνής, της στάσης και της χειρονομίας<sup>72</sup>
- της εγγενούς προ-αισθητικής θεατρικής ευφυΐας, που προϋπάρχει αλλά και προϋποθέτει την ενσυνείδητη δραματική ευφυΐα και εμπεριέχει ενσυναίσθηση, διαίσθηση, φαντασία και αυθορμητισμό<sup>73</sup>
- της ‘δραματικής φαντασίας’ (dramatic imagination), που περιλαμβάνει την ‘αναπαραστατική φαντασία’ (enactive imagination), του ηθοποιού, τη ‘γλωσσική φαντασία’ (linguistic imagination) του συγγραφέα και τις αντίστοιχες φαντασιακές διεργασίες του σκηνοθέτη, του σκηνογράφου και των άλλων συντελεστών της παράστασης<sup>74</sup>

---

<sup>71</sup> Ο Howard Gardner (1985b, σσ. 295-312), επισημαίνοντας τις διαφορετικές δεξιότητες που απαιτούνται στο θέατρο σε σχέση με τις άλλες τέχνες, τονίζει την αναγκαιότητα γνώσης των διαπροσωπικών σχέσεων στη θεατρική τέχνη.

<sup>72</sup> Wolf, D., 1985, σ. 317.

<sup>73</sup> Wright, D. K., 1999. Ο Miguel de Unamuno θεωρεί τη φαντασία ως αυθεντική, παραστατική ικανότητα δημιουργίας εικόνων, επινοητική και όχι μιμητική διεργασία, που μας επιτρέπει να μετατρέπουμε το μη πραγματικό σε πραγματικό και να προσεγγίζουμε την πραγματικότητα από τη θέση του ‘άλλου’. (βλ. Μπακονικόλα-Γεωργοπούλου, Χ., 1993, σσ. 93-95).

<sup>74</sup> Η Dennis P. Wolf, (1985, σσ. 313, 315, 325), αναφερόμενη στο πρόγραμμα Zero του Harvard, θεωρεί ότι το αναπαραστατικό παιχνίδι των παιδιών που το πιστεύουν

παιδιών, που πραγματώνεται μέσω του θεατρικού ρόλου, του αυθορμητισμού και, συνακόλουθα, της αναδημιουργίας προτύπων συμπεριφοράς, της γνωριμίας και αναπαράστασης του κόσμου των ενηλίκων.

## 2.2. Τι είναι το θεατρικό παιχνίδι;

Με συστατική ουσία και καταλύτη το αίσθημα και τη συνείδηση του τραγικού, ο άνθρωπος πορεύεται πορεία μεταμορφωτική και αναστάσιμη μέσα από την φιλαλληλία και την αλήθεια, προσπαθώντας να κατανοήσει τον αρχέγονο φόβο και το βαθύ υπαρξιακό πόνο που φέρει μέσα του<sup>187</sup>. Μέσα από την απέραντη μοναχικότητα και την αγωνία του να καταλάβει τον εαυτό του, τον κόσμο και τη θέση του σ' αυτόν, δημιουργεί την τέχνη και την επιστήμη, ως παρηγοριά, ως κάτοπτρο ερμηνείας και σύλληψης της ζωής, ένα τρόπο να δημιουργεί ιδέες, να εξερευνά την εμπειρία του και να αναδημιουργεί την κατανόησή του για τον κόσμο.

Αντίστοιχα, παιχνίδι και τέχνη καταξιώνονται ως διαδικασίες αναπαραστατικές, καθώς παιδί και καλλιτέχνης προβάλλουν τον εσωτερικό τους κόσμο<sup>188</sup>. Υπάρχουν, για να μπορεί η έκφραση πραγματικά ελεύθερη να απηχεί εσωτερικές ανάγκες και όχι επιβολή ρόλων, θεμάτων και καταστάσεων κατά παραγγελία.

Το θεατρικό παιχνίδι, ως μέθοδος, μεταφέρει την ουσία της τέχνης στον κόσμο των παιδιών και τους μιλά με τη γλώσσα του θεάτρου στο παιχνίδι τους. Είναι μια ψυχοπαιδαγωγική και καλλιτεχνική-θεατρική διαδικασία και μέθοδος, που δίνει την ευκαιρία στα παιδιά να παίζουν και να επικοινωνούν στην ομάδα με βάση τις ανάγκες τους, κινητοποιώντας την έμπνευση των ιδεών και τη φαντασία τους και, ιδιαίτερα, μέσω της σωματικής τους έκφρασης, να αναπαριστούν σε θεατρικό ρόλο καταστάσεις αυτοσχέδιες και εφήμερες<sup>189</sup>.

---

<sup>187</sup> Αντίστοιχα, και το παιδί στο παιχνίδι του είναι έτοιμο να σταθεί αντίκρου στην ύπαρξη και το φόβο του. Broström, S., 2001, σ. 278.

<sup>188</sup> Henriot, J., 1969.

<sup>189</sup> Σύμφωνα με την αναφορά της Επιτροπής Έρευνας της διδασκαλίας των Τεχνών στο Κεμπέκ, το δραματικό παιχνίδι συνιστά «ένα φαντασιακό παιχνίδι, όπου το εγώ προβάλλεται μέσω του λεκτικού ή κινητικού αυτοσχεδιασμού». (μνημ. Beauchamp, H., 1998, σ. 65).

σμού κι εμπιστοσύνης, ενώ ταυτόχρονα να αποφεύγει σχέσεις πλαστές, που χαρακτηρίζονται από καταπίεση, εξάρτηση, δυσπιστία και κλειστότητα, καθώς η αμοιβαιότητα απαιτεί αποκαλυπτική στάση. Άλλωστε, η θετική στάση του δασκάλου προς τους μαθητές του, η ροτζεριανή 'άνευ όρων θετική αποδοχή' για τον άλλο (unconditional positive regard), που εκδηλώνεται με γονεϊκή αγάπη, με μη κτητικό ενδιαφέρον και σεβασμό στην αυτονομία, με ισότητα, κατανόηση, απλότητα, φιλικότητα και κοινωνικότητα, προκαλεί κυρίως τη συμπάθεια των παιδιών προς το πρόσωπό του, μιας και τα παιδιά τα κεντρίζει η γνησιότητα και συντροφικότητά του. Ο ίδιος γίνεται πρόξενος μιας διαλεκτικής κίνησης και αλλαγής. Υπό το πρίσμα της φαινομενολογικής θεώρησης της πραγματικότητας, παραμένει ανοιχτός στα δεδομένα της άμεσης εμπειρίας και αποστασιοποιούμενος από προσωπικές αντιλήψεις και προκαταλήψεις, απορρίπτει τη μοναδική ορθή ερμηνεία της κινούμενος μέσω στοχασμού σε νέους και ρευστούς τρόπους ερμηνείας της, μέσα από αναθεωρούμενα και εναλλακτικά νοήματα<sup>288</sup>. Βέβαια, αυτό κάνει όχι μόνο αναγνωρίσιμη αλλά και κυρίαρχη την παρουσία του, οπουδήποτε προσφέρει τις υπηρεσίες του και, επομένως, μπορεί να προκαλεί την επιφυλακτικότητα κι ακόμα την αρνητική αντίδραση μεγάλης μερίδας της εκπαιδευτικής κοινότητας των ενηλίκων, καθώς δεν διαχειρίζεται απλώς την καθημερινότητα, αλλά ως πολιτικός άνθρωπος φέρει και γεννά το νέο μέσα από τη μεταμόρφωση του παλαιού.

Η παραπάνω θεώρηση αποτελεί το πλαίσιο στο οποίο προγραμματίζει και αναπτύσσει τη δουλειά του κι ο εμπυχωτής θεάτρον. Οι ενέργειές του καταξιώνουν με επάρκεια την παιδαγωγική του αποστολή και οδηγούν στη διδασκαλία και τη μάθηση μέσα από την ανάδειξη του προσώπου και της προσωπικότητας των συμμετεχόντων, που δοκιμάζονται σε παιγνιώδεις και μυθοπλαστικούς κόσμους. Το πετυχαίνει, δείχνοντας και ανοίγοντας δρόμους δημιουργικής και κριτικο-στοχαστικής μαθητείας σε κοινοτικό περιβάλλον. Έτσι, δίνει έμφαση στην πορεία προς την πραγματική ανάπτυξη και μάθηση. Μια μαθητεία που ταυτόχρονα είναι οντολογική, γνωστική, συναισθηματική, κοινωνική, ψυχοκινητική και γλωσσική, όπου τα παιδιά ερευνούν μέσα από τη θεατρική έκφραση και επικοινωνία το έργο τους και αναλαμβάνουν την προσωπική και συλλογική ευθύνη της μαθησιακής διαδικασίας που ακολουθούν. Πρόκειται για μία 'δια του θεάτρον' ανθρωπιστική - διαπροσωπική μαθητεία, που δε γογγύζει από το φόρτο των άπειρων πληροφορο-

<sup>288</sup> Spinelli, E., 2009, σσ. 27, 31, 47.

ριών που έρχονται με 'απάνθρωπες' ταχύτητες και αμφισβητήσιμη χρησιμότητα, καθώς συχνά αγχώνουν και κατατρώγουν τη συναισθηματική και κοινωνική υγεία των παιδιών και βιάζουν την αθωότητα και την παιδικότητά τους, που κι αυτή ζητά χρόνο για να αναπτυχθεί με φυσικό τρόπο.

Επιδίωξη του εμψυχωτή θεάτρου είναι να δώσει τον αναγκαίο ζωτικό χώρο στην παιδική ζωή, στην πιο θεμελιακή φάση για την πορεία προς την ανάπτυξη. Μια φάση που ολοένα και περισσότερο αλλάζει και μετατρέπεται σε προ-στάδιο του ενήλικου βίου, που χάνει τη γνησιότητά της και χάνεται κι η ίδια. Η οργάνωση της εμψυχούσας θεατρικής του διδασκαλίας υπερασπίζεται το πρόσωπο και την ταυτότητα των παιδιών που παίζουν και μαθαίνουν τη ζωή με φυσικό ρυθμό. Παιδαγωγεί και διδάσκει, για να μη μπουν απότομα στον κόσμο των ενηλίκων, να μη γίνουν ισχυροί σε ανώφελες γνώσεις, να μην οδηγηθούν σε συναισθηματική και κοινωνική αναπηρία.

Κι επειδή, ίσως, τα παραπάνω εκλαμβάνονται ως μη εφαρμόσιμα στη σύγχρονη πραγματικότητα, πρέπει να επισημάνουμε την αναγκαιότητα για μια διδασκαλία που η αποτελεσματικότητά της δεν αποτιμάται με το φαινομενικό 'έλεγχο' των κάθε λογής κριτηρίων και των φακέλων αξιολόγησης, αλλά με τη βελτίωση της προσωπικής, συναισθηματικής, διαπροσωπικής και κοινωνικής ανάπτυξης των συμμετεχόντων.

Προς αυτήν την κατεύθυνση, χρειαζόμαστε μια διδακτική του θεάτρου που να απελευθερώνει διαλεκτικές δυνάμεις αλλαγής σε παιδαγωγικό περιβάλλον. Αναφερόμενος ο Μπρεχτ στο θέατρο μιας 'επιστημονικής εποχής' και ορίζοντας το σκοπό του θεάτρου του, γράφει: «*Σκοπός του θεάτρου μου είναι να ξυπνήσει στον θεατή την επιθυμία να καταλάβει την κοινωνία στην οποία ζει και να μεθοδέψει σ' αυτόν το μεράκι να πάρει μέρος στην αλλαγή της*»<sup>289</sup>. Ο Γκροτόφσκι θεωρεί κύρια αποστολή του ηθοποιού το θέατρο, ως πράξη ολοκληρωτική που καταξιώνεται στη σύγκρουσή του με το θεατή και τονίζει: «*Το θέατρο προσφέρει την ευκαιρία για [...] ακεραιότητα, απόρριψη των προσωπείων, αποκάλυψη της αληθινής ουσίας: ένα σύνολο σωματικών και νοητικών αντιδράσεων. [...] Η πράξη του ηθοποιού είναι ένα κάλεσμα στο θεατή [...] θα μπορούσε να παραβληθεί με την πράξη μιας βαθύτατα ριζωμένης, αληθινής αγάπης. [...] Είναι κάτι σαν μέσο, που μας επιτρέπει ν' αναδυθούμε από μέσα μας, να ολοκληρώσουμε τον εαυτό μας*»<sup>290</sup>.

<sup>289</sup> Μπρεχτ, Μπ., 1983, σ. 10. Βλ. επίσης Μπρεχτ, Μπ., 1979.

<sup>290</sup> Γκροτόφσκι, Γ., 1982, σσ. 162, 167.

και προκαλούν ένταση. Με σκοπό, λοιπόν, να δημιουργήσει κλίμα διερεύνησης, τροφοδοτεί με πληροφορίες που διαμορφώνουν μια ελεγχόμενη αστάθεια, ώστε οι συμμετέχοντες να βιώσουν την πίεση των καταστάσεων και να αναζητήσουν τις συλλογικές τους λύσεις.

Προς αυτήν την κατεύθυνση, ένταση προκαλούν οι περιορισμοί στη ζωή των χαρακτήρων, όπως αυτοί που αναφέρονται πιο κάτω<sup>334</sup>:

1. Η απόκρυψη και, επομένως, η άγνοια μιας σημαντικής πληροφορίας από κάποιους χαρακτήρες, π.χ. οι τρεις στρατηγοί να μην αποκαλύψουν στο βασιλιά την ύπαρξη μιας επιστολής από κάποιον εχθρό ή φίλο.
2. Η εξαπάτηση για την κατάκτηση της εξουσίας, π.χ. να χρησιμοποιήσουν δόλιους τρόπους και μαγικά φίλτρα για να παραπλανήσουν και να πετύχουν το σκοπό τους.
3. Η παρεξήγηση με τους άλλους, π.χ. να εμπλακούν σε σκόπιμες ενέργειες ή τυχαίες παρεξηγήσεις που να περιπλέξουν τις σχέσεις και τα συναισθήματά τους.
4. Η συγκάλυψη και μεταμφίεση του πραγματικού προσώπου, όπου π.χ. προσποιούνται τα θύματα μιας κατάστασης.
5. Η μυστικότητα απέναντι στους άλλους, προκειμένου να πετύχουν προσωπικούς και συλλογικούς στόχους.
6. Ο περιορισμός του χώρου και του χρόνου τους. Να παραμείνουν, π.χ., σε ένα ερειπωμένο σπίτι, χωρίς τρόφιμα για λίγες μέρες.
7. Η απαγόρευση της μετακίνησης, μιας ενδεχόμενης αλλαγής της ζωής τους ή της έκφρασης των ιδεών τους, π.χ. η υποχρέωση να μείνουν αποκλεισμένοι σε κατάσταση πολιορκίας.
8. Η ματαίωση των προσδοκιών τους. Να ματαιωθεί, π.χ., η αναμενόμενη άφιξη των προμηθειών για την τροφοδοσία της πολιορκημένης πόλης.
9. Η ανατροπή των συνθηκών της ζωής τους, όπως η αλλαγή των κοινωνικών συνθηκών στην καθημερινή ζωή των φτωχών ή της πολιτικής κατάστασης με την εισβολή μιας κατοχικής δύναμης και την υποδούλωση ή την αιχμαλωσία των πολιτών.
10. Η έκπληξη που αισθάνονται με την εμφάνιση ενός απροσδόκητου νέου, μιας αναπάντεχης εξέλιξης ή πληροφορίας ή ενός προσώπου, π.χ. η αιφνίδια εμφάνιση ενός χαρακτήρα που τον θεωρούσαν νεκρό και ο οποίος θα αλλάξει τα δεδομένα.
11. Η κατάσταση του αγνώστου, όπως να χάσουν την πορεία τους περπατώντας στο δάσος ή ταξιδεύοντας ανάμεσα σε νησιά που δεν αναγνωρίζουν ή να αναζητήσουν τον παράξενο άνθρωπο που εξαφανίζει τους διαβάτες.



### 3.1. Εικονική, εκφραστική αναπαράσταση

#### I. Παγωμένη εικόνα

Ένα στιγμιότυπο από το δραματικό περιβάλλον δημιουργείται από τα παιδιά σε ρόλο, δίχως κίνηση και λόγο. Το θέμα που παρουσιάζουν σχετίζεται με μια κοινωνική ή φαντασική κατάσταση ή μια έννοια. Άλλοτε πάλι, μια σειρά από στιγμιότυπα παρουσιάζονται για να φανερί η εξέλιξη μιας κατάστασης, μια κρίσιμη στιγμή, ένα σημαντικό γεγονός, μια σκέψη ή στάση ενός χαρακτήρα στο παρελθόν, στο παρόν ή στο μέλλον.

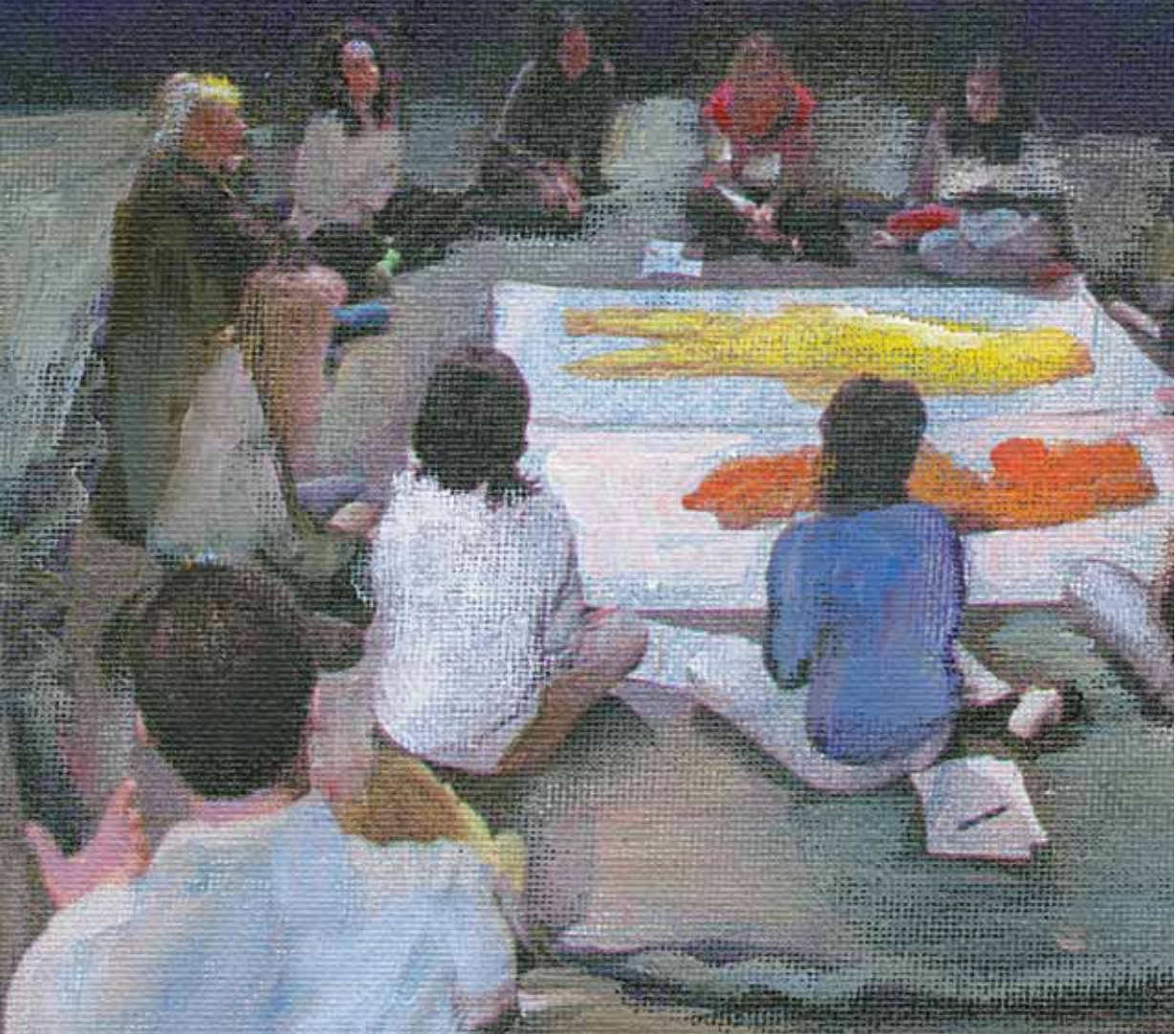
Είναι μια κατεξοχήν απεικονιστική και αποστασιοποιητική τεχνική, όπου η δράση σταματά και ο χρόνος ανοίγει για να φωτιστούν οι λεπτομέρειες μιας ιστορίας. Μια συμπύκνωση συμβαίνει και δημιουργεί μια ποιητική και στοχαστική ατμόσφαιρα, όπου τα παιδιά βαθαίνουν την κατανόησή τους για τις καταστάσεις. Τα στιγμιότυπα παγώνουν και οι σκέψεις των χαρακτήρων προβάλλονται με το μεγεθυντικό φακό μιας ακίνητης, αλλά δυναμικής εικόνας (γαλλ. *tableau*, αγγλ. *still image*). Τίποτα που μπορεί να ξεδιπλωθεί δε διαφεύγει. Η ταχύτητα της αυτοσχέδιας δράσης δίνει τη θέση της στην επιβράδυνση, τη σιωπή, την παρατήρηση και τον έλεγχο των συναισθημάτων κι όλα αυτά γίνονται με έναν ιδιαίτερα σύντομο τρόπο, ενώ ξεχωριστή είναι η σημασία της σωματικής έκφρασης, που αποτυπώνει αυτοστιγμεί τις σχέσεις των χαρακτήρων, τις διαθέσεις των ρόλων. Με το κατάλληλο σήμα του εμπυχωτή, οι συμμετέχοντες μπορούν να ξεπαγώσουν την παγωμένη εικόνα που έχουν δημιουργήσει, ξεκινώντας τον αυτοσχεδιασμό. Έτσι, η προηγούμενη ακινησία δίνει τη θέση της στην κίνηση και την αυτοσχέδια σκηνική δράση (τεχνική 'το ζωντάνεμα της εικόνας').

Συχνά, κατάλληλη μουσική, τραγούδια, ύμνοι, ηχητικά, φωνητικά και λεκτικά ερεθίσματα που επιλέγει κάθε ομάδα –με τη βοήθεια του δασκάλου– για να ενδυναμώσει το καλλιτεχνικό αποτέλεσμα του πίνακά της, δίνει την αίσθηση ενός θεατρικού-μουσικού θεάματος που ενθουσιάζει, συγκινεί και βαθαίνει την κατανόηση. Η διαδικασία παύει να είναι μόνο εικαστική. Εμπλουτίζεται και γίνεται και μουσική. Ενεργοποιεί τα μουσικά ακούσματα και εμπειρίες των παιδιών. Οι ρυθμοί, οι μελωδίες, τα λόγια και οι φωνές που ακούγονται, ενώ οι χαρακτήρες άφωνοι παίρνουν τη θέση τους στον πίνακα, απελευθερώνουν τη σωματική τους κίνηση και την εκφραστικότητά τους και δημιουργούν έναν κόσμο εικόνων και ήχων που διερευνά τη δραματικότητα της κατάστασης και την προσληπτική ικανότητα των θεατών.

συλλογικός χαρακτήρας



το περίγραμμα του χαρακτήρα





## A. ΕΚΑΤΟΝ ΤΡΙΑΝΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΚΑΙ ΑΣΚΗΣΕΙΣ

Τα παιχνίδια και οι ασκήσεις αυτού του μέρους χωρίζονται σε έξι κατηγορίες, ανάλογα τόσο με το κυρίαρχο –μεταξύ άλλων– γνώρισμά τους, όσο και με το σκοπό και τους ειδικότερους στόχους που επιδιώκεται να επιτευχθούν. Ειδικότερα, η κατηγοριοποίησή τους έγινε με βασικό κριτήριο τη σημασία τους στην ευαισθητοποίηση των αισθήσεων και των ψυχολογικών διεργασιών, στην εξάσκηση των ψυχοκοινωνικών, γλωσσικών, επικοινωνιακών και θεατρικών δεξιοτήτων και στην εξοικείωση με δεξιότητες αυθορμητισμού αλλά και στοχασμού, ενώ κατά κατηγορία προσβλέπουν:

- α'. στην ανάπτυξη της κοινωνικότητας και της επικοινωνίας στην ομάδα, που αποτελεί όρο απαραίτητο για κάθε δραστηριότητα αγωγής και παιδείας (παιχνίδια γνωριμίας)
- β'. στην ανάπτυξη της εκφραστικότητας του σώματος και της δημιουργικής κίνησης που διευκολύνει τις διαπροσωπικές σχέσεις και θεωρείται βασική προϋπόθεση για τη θεατρική έκφραση και επικοινωνία (παιχνίδια σωματικής κίνησης και έκφρασης)
- γ'. στη φαντασιακή και μεταμορφωτική λειτουργία των ρόλων, των καταστάσεων, του χώρου και χρόνου και στη μεταφορική δύναμη των μυθολογικών περιβαλλόντων (παιχνίδια μεταμόρφωσης)
- δ'. στην ανάπτυξη της μνήμης, της παρατηρητικότητας, της συγκέντρωσης της προσοχής και του στοχασμού και στη διεύρυνση των αναπνευστικών και φωνητικών ικανοτήτων (παιχνίδια χαλάρωσης, παρατηρητικότητας και συγκέντρωσης της προσοχής)
- ε'. στην ανάπτυξη των φωνητικών, ρυθμικών και λεκτικών δεξιοτήτων (λεκτικά και ρυθμικά παιχνίδια)
- στ'. στην αυτοματική και επινοητική λειτουργία της δημιουργικής σωματικής και λεκτικής έκφρασης και της θεατρικής επικοινωνίας (αυτοσχεδιασμοί).

Η παρουσίαση κάθε παιχνιδιού - άσκησης συντελείται σε τρία μέρη: α'. την περιγραφή και τα διευκρινιστικά σχόλια, β'. ενδεικτικά λόγια του εμπνευστή προς την ομάδα, γ'. παρουσίαση άλλων εκδοχών.

Απευθύνονται σε παιδιά όσο και σε ενήλικες, εκτός από ορισμένες, που χαρακτηρίζονται ως ασκήσεις αποκλειστικά για ενήλικες. Ωστόσο, ο σχε-



## 1. ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΝΩΡΙΜΙΑΣ

Με τα παιχνίδια γνωριμίας, ο εμπυχωτής επιδιώκει να δώσει στους παίκτες ευκαιρίες να γνωριστούν μεταξύ τους, με τρόπο αυθεντικό και ευχάριστο. Να δημιουργήσει κλίμα γνήσιας οικειότητας και να αντιμετωπίσει την αρχική αμηχανία της ομάδας, 'σπάζοντας τον πάγο'. Για το σκοπό αυτό, επιλέγει παιχνίδια που βασίζονται και, ταυτόχρονα, κινητοποιούν το ενδιαφέρον των παικτών και τη διαθεσιμότητά τους να δουν τους άλλους γύρω τους με τρόπο ουσιαστικό και ειλικρινή.

Ο αυθορμητισμός και η ευαισθησία στα παιχνίδια έκφρασης και επικοινωνίας αναπτύσσουν την κοινοτική ατμόσφαιρα στην ομάδα, όπου οι συμμετέχοντες ενθαρρύνονται να εμπλέκονται στα θεατρικά εργαστήρια και τις παραστάσεις ως δρώντα πρόσωπα. Για να βρουν τον προορισμό τους τα παιχνίδια γνωριμίας, κάθε παίκτης:

- Βρίσκεται ως πρόσωπο μαζί με τους άλλους στον κύκλο της ομάδας και αφήνεται στην αίσθηση της συλλογικής και κοινοτικής της δυναμικής.
- Επικοινωνεί με τον εαυτό του και τους άλλους μέσα από τη γλώσσα του σώματος και της φαντασίας του.
- Αντιδρά στα λεκτικά και οπτικοακουσικά ερεθίσματα του εμπυχωτή με τη σωματική κίνηση και το λόγο του σε διάφορους ρυθμούς, διαθέσεις, εκφράσεις, ύφη, καταστάσεις, επίπεδα έντασης της φωνής και διαβαθμίσεις.
- Αποκαλύπτει στοιχεία της ταυτότητάς του, το όνομα, τον τόπο, τους ανθρώπους του κλπ.
- Δίνει πληροφορίες για τη ζωή του, για το παρόν, το παρελθόν και το μέλλον του, για τις αγώνες, τα όνειρα, τις προσδοκίες του κλπ.
- Εκφράζει την προσωπική του ματιά για τον εαυτό του και τους άλλους, μέσα από θεατρικές, εικαστικές, μουσικές, χορευτικές φόρμες.

### Το κουτί της ομάδας

#### *Περιγραφή*

Η ομάδα κάθεται στον κύκλο. Στο κέντρο του υπάρχει ένα μικρό κουτί. Είναι το ερέθισμα για να συστηθούμε, να επικοινωνήσουμε και να φανταστούμε. Ο εμπυχωτής, κρατώντας το κουτί, λέει το όνομά του και υποθέτει τι έχει μέσα. Μπορεί να είναι κάτι πιθανό ή κάτι απίθανο. Καθένας από την ομάδα παίρνει το κουτί από το διπλανό του, συστήνεται και αφή-

νοντας τη φαντασία του ελεύθερη, μάς δίνει περισσότερες πληροφορίες σχετικά με το περιεχόμενό του. Τι έχει μέσα το κουτί; Ανήκει σε κάποιον; Ποιος είναι και ποιοι οι σκοποί του; Πού είναι τώρα; Μήπως κάτοχος είναι ο ίδιος ο συμπαίκτης μας; Τι άλλο θέλει να μας πει; Καθένας βρίσκει το δικό του αληθινό τρόπο να μιλήσει και τότε μιλά με τα λόγια της μοναδικής του δύναμης να γεννά και να μοιράζεται την ιδέα. Για να γίνει αυτό, πρέπει να νιώσει καλά με τους άλλους δίπλα του. Να τους δει στο πλευρό του. Ν' ακούσει μέσα του να του λένε τα λόγια 'στάσου πλάι μας'. Γιατί, ίσως, η πίστη στον εαυτό του είναι πιο δυνατή, όταν περνά μέσα από την πίστη στους άλλους.

### *Εμφύχωση*

Ο εμφυχωτής θα μπορούσε ίσως να πει:

*Με λένε Σίμο, κι έχω φυλάξει την καρδιά μου που έχει ανάγκη να τραγουδά τους καημούς των ανθρώπων.*

*Μην είσαι σκληρή καρδούλα μου, γίνε το μάνα του κόσμου, γίνε κόσμημα της ψυχής των ανθρώπων.*

*Σ' ένα κουτί κλείστηκαν τα όνειρά μου για τα παιδιά, που βαθιά πικραμένα και θυμωμένα μιλούν για την αγωνία τους που τους παίρνουν τη σκέψη.*

### *Εκδοχές*

- Ο εμφυχωτής μπορεί να μιλήσει τελευταίος, για να μην περιορίσει τη φαντασία της ομάδας, αφού είναι φορές που το τι και το πώς θα πει κάτι ο εμφυχωτής γίνεται υπόδειγμα που καλουπώνει τη δημιουργικότητα, με αποτέλεσμα οι περισσότεροι να ακολουθούν πιστά τον τρόπο του εμφυχωτή. Κι εδώ στόχος μας είναι να αποδεσμεύσουμε τη φαντασία καθενός ξεχωριστά και όλης της ομάδας.
- Το κουτί μπορεί να μην περνάει με τη σειρά από τον ένα στον άλλο, αλλά καθένας, αφού μιλήσει, να το αφήνει στο κέντρο του κύκλου, ώστε να υπάρχει λίγος χρόνος, για να παραμείνει η ομάδα στη φαντασιακή κατάσταση. Όποιος θέλει, μπορεί να πλησιάζει στο κέντρο, να παίρνει το κουτί, να πηγαίνει στη θέση του στον κύκλο και να λέει τη δική του ιστορία για το κουτί.
- Η ομάδα μπορεί να είναι σε ημικόκλιο κι ο καθένας συστήνεται και μιλάει για το κουτί, ενώ κάθετα στο κέντρο απέναντι από τους άλλους.





## 2. ΣΩΜΑΤΙΚΗ ΚΙΝΗΣΗ ΚΑΙ ΕΚΦΡΑΣΗ

Με τα παιχνίδια σωματικής κίνησης και έκφρασης, ο εμπυχωτής στοχεύει να δημιουργήσει τις προϋποθέσεις ώστε οι παίκτες με τη δράση τους να δοκιμάσουν πολλές και διαφορετικές ποιότητες στην κίνηση και την έκφραση του σώματός τους. Είναι παιχνίδια μη λεκτικής επικοινωνίας και, επομένως, η έμφραση δίνεται:

- στη σωματική έκφραση των συναισθημάτων, των στάσεων και διαθέσεων των παικτών
- στην πολυεπίπεδη, πολυδιάστατη και διαβαθμισμένη σωματική στάση, κίνηση και έκφραση
- στην ελεύθερη, συντονισμένη, αυθόρμητη, αναπάντεχη και αυτοσχέδια ατομική και ομαδική σωματική κίνηση και έκφραση
- στη σωματική έκφραση ποικιλίας ιδιοτήτων και χαρακτηριστικών
- στην αξιοποίηση ποικιλίας όμοιων, συμπληρωματικών και αντιθετικών καταστάσεων, μεγεθών, ρυθμών, ταχυτήτων, προσανατολισμών, τρόπων εναλλαγής των κινήσεων
- σε ασύμβατες και ανοίκειες φόρμες κίνησης και έκφρασης
- στην εκφραστικότητα του προσώπου των παικτών,
- στη χρήση οπτικοακουστικών ερεθισμάτων, αντικειμένων, υφασμάτων κλπ.
- στις παραλλαγές και διαφορετικές εκδοχές των παιχνιδιών.

Κάνε ό,τι κάνω

### *Περιγραφή*

Όλη η ομάδα βρίσκεται σε μια σειρά, όπως σ' ένα τρενάκι. Στο χώρο ακούγεται μουσική που δημιουργεί διάθεση παιχνιδιού. Με το σύνθημα του εμπυχωτή, ο πρώτος παίκτης –η μηχανή του τρένου– επιλέγει και προχωράει μ' έναν τρόπο (αργά, γρήγορα, πηδηχτά, με κουτσό το ένα πόδι, με κοφτές και σπαστές κινήσεις κλπ.) και, ταυτόχρονα, μ' έναν συνδυασμό από παντομιμικές κινήσεις και εκφράσεις του προσώπου, αναπαριστά πως κάτι κάνει (τινάζει τα χέρια προς τα πάνω και χαμογελά, δείχνει κατσούφης κουνώντας το κεφάλι δυο φορές δεξιά και δυο αριστερά κλπ.). Ό,τι κάνει ο πρώτος, το κάνουν και οι άλλοι. Μετά από μισό ως ένα λεπτό, δίνει τη θέση του στον επόμενο, ενώ ο ίδιος πηγαίνει σαν τελευταίο βαγόνι στο τρενάκι. Ο επόμενος, που τώρα είναι η μηχανή, αλλάζει το ρυθμό και τις κινήσεις,

δίνοντας το προσωπικό του στίγμα σε ό,τι εκείνη τη στιγμή θέλει να κάνει, κάτι που κάνουν κι οι άλλοι.

Καθένας μπορεί να κάνει κάτι στο παιχνίδι, που πιθανόν δυσκολέψει κινητικά ή εκφραστικά τους συμπαίκτες, αλλά που θα προκαλέσει παιγνιώδη ατμόσφαιρα. Άλλωστε, στόχος του παιχνιδιού δεν είναι η πιστή αναπαράσταση αυτού που κάνει κάποιος από πλευρά μιμικής, αλλά η αποδοχή και η ενεργητική συμμετοχή με όλη τη σωματική, συναισθηματική και ψυχοκινητική έκφραση στην οπτική γωνία του άλλου.

### *Εμψύχωση*

Ο εμψυχωτής θα μπορούσε ίσως να πει:

*Είμαστε ένα τρένο με μηχανή και βαγόνια. Ένα περίεργο τρένο με ατμομηχανή, που καίει κάρβουνο και κινείται με έναν τρόπο αλλιιώτικο, ένα ιντερστίτι που με το ρεύμα κινείται τρελά στις ράγιες. Λοιπόν, ό,τι κάνει και η μηχανή, κάνουν και τα βαγόνια....*

### *Εκδοχές*

- Το παιχνίδι μπορεί να γίνει με την ομάδα να κάθεται ή να είναι όρθια στον κύκλο ή σ' ένα ημικόκλιο. Με την κατάλληλη μουσική, αρχίζει ο εμψυχωτής να κάνει κάτι και κατόπιν συνεχίζει ο διπλανός παίκτης και ακολουθεί ο επόμενος κοκ.
- Στην παραπάνω εκδοχή, ο παίκτης, που όταν έρθει η σειρά του θα κάνει κάτι, μπορεί να έρχεται στο κέντρο του κύκλου και, λέγοντας τη λέξη, να ζητά από την ομάδα να κινηθεί ή να μεταμορφωθεί σε ό,τι θα ζητήσει ο ίδιος. Έτσι, τους μεταμορφώνει σε ζώα, αντικείμενα κλπ. Επίσης, μπορεί να κάνει το ίδιο, χωρίς ωστόσο να τους το ανακοινώνει με λόγια, αλλά δείχνοντάς τους το με παντομίμα.
- Στο παιχνίδι, μπορεί οι παίκτες να χρησιμοποιήσουν τη φωνή τους με ή χωρίς μουσικό ερέθισμα.



## Β. ΤΟ ΘΕΑΤΡΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

### 1. ΕΝΤΕΚΑ ΜΙΚΡΕΣ ΙΣΤΟΡΙΕΣ ΚΑΙ ΘΕΑΤΡΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ



#### Η νεράιδα και οι σταγόνες (θεατρικό παιχνίδι)

*Α' Φάση: Απελευθέρωση και δημιουργία ομάδας*

Η ομάδα βρίσκεται σε κύκλο.

Ο εμπυχωτής κρατά ένα μπαλάκι του πινγκ-πονγκ.

Το μπαλάκι περνάει από χέρι σε χέρι.

Το μπαλάκι περνάει από χέρι σε χέρι, αλλά με κλειστά μάτια.

Το μπαλάκι περνάει από χέρι σε χέρι με κλειστά μάτια και χωρίς ν' ακούγεται. Δίνουμε το μπαλάκι στο διπλανό μας, σαν να δίνουμε ένα δώρο και του λέμε τι δώρο του δίνουμε. Έτσι, αρχίζει η δημιουργία μιας ιστορίας.

*Β' Φάση : Αναδημιουργία ρόλων και καταστάσεων*

Ο πρώτος λέει:

«– Σου δίνω το Αιγαίο.»

Και συνεχίζουν...

«– Σου δίνω το Αιγαίο με πολύ πράσινο...»

– Σου δίνω και ήλιο».

Συνεχίζει ο πρώτος λέγοντας:

«– Θα πάρουμε τα ποδήλατα μας και θα ποδηλατήσουμε πάνω στη θάλασσα.

– Ποδηλατούμε στο Αιγαίο και βάζουμε στο καλάθι του ποδηλάτου μας ένα μαντολάτο.

– Τρώω το μαντολάτο...».

Συνεχίζει ο πρώτος λέγοντας:

«– Εμφανίζεται με το ποδήλατο ένας ταχυδρόμος κουβαλώντας γράμματα.

– Πρώτα πήγε στο φαροφύλακα.

Μια άλλη δράση μπορεί να είναι να φτιάξουν με κοχύλια μια μικρή κατασκευή. Επίσης, θα μπορούσαν να προσπαθήσουν να μιμηθούν με την φωνή τους τον ήχο του κοχυλιού. Τέλος, θα μπορούσαν να γράψουν εκτός ρόλου ένα γράμμα στο κοχύλι και να του δώσουν συμβουλές ή να του πουν τις εντυπώσεις τους ή να γράψουν μια σελίδα από το ημερολόγιο του κοχυλιού.

(Υλικά: ένα μεγάλο κοχύλι, δίχτυα, μικρά κοχύλια που θα δώσει στο τέλος ο εμπυχωτής στην ομάδα)



### Φρούτα και λαχανικά (θεατρικό παιχνίδι)

*Α΄ Φάση: Απελευθέρωση και δημιουργία ομάδας*

#### • Παιχνίδι ‘Φρουτοσαλάτα’

Τα παιδιά κάθονται σε κύκλο και ο εμπυχωτής δίνει φωναχτά σε καθένα το όνομα ενός φρούτου. Διαλέγει π.χ. τα φρούτα μήλο, βερύκοκο, μπανάνα κλπ. Έπειτα, ενώ κάθονται στις θέσεις τους, ο εμπυχωτής καλεί το όνομα ενός φρούτου. Λέει π.χ. ‘μήλο’ και τότε όλα τα παιδιά-μήλα σηκώνονται και αλλάζουν θέση μεταξύ τους. Όποιο παιδί δε σηκωθεί ή δεν προλάβει να αλλάξει θέση και μένει στην ίδια θέση, χάνει και βγαίνει από τον κύκλο. Ο εμπυχωτής μπορεί να δυσκολέψει το παιχνίδι ανακοινώνοντας τα ονόματα δυο φρούτων μαζί. Όταν ο εμπυχωτής πει ‘φρουτοσαλάτα’, τότε πρέπει όλα τα παιδιά-φρούτα να αλλάξουν θέσεις. Αντί των φρούτων μπορεί να δοθούν ονόματα λαχανικών, ενώ, για να είναι πιο διασκεδαστικό το παιχνίδι, είναι σκόπιμο σε κάθε ομάδα να υπάρχουν τουλάχιστον 3-4 παιδιά.

#### • Παιχνίδι ‘Ένα χρώμα μάς ενώνει’

Ο εμπυχωτής μοιράζει σε όλους χρώματα στα κρυφά, φροντίζοντας να υπάρχουν πάντα δύο άσπρα, δύο μαύρα κλπ. Κατόπιν, καθένας πρέπει να βρει το ταίρι του, που έχει το ίδιο χρώμα με αυτόν. Αυτό θα γίνει όταν όλοι αυτοσχεδιάσουν σωματικά το χρώμα τους, π.χ. αν δυο παιδιά έχουν μπλε, ο ένας αυτοσχεδιάζει κολύμπι στη θάλασσα και ο άλλος τη σημαία.<sup>18</sup>

Όταν τα παιδιά πουν τι τους θυμίζει κάθε χρώμα, ο εμπυχωτής ζητά να πουν τι τους κάνει κάθε χρώμα να αισθάνονται. Έτσι, αν ειπωθεί, π.χ., ότι το κόκκινο είναι το χρώμα της χαράς, αυτό το χαρακτηριστικό θα δοθεί στα