

## **„BO ŻYCIE TO TEATR” lub „CO JEST GRANE”**

### **- scenariusz warsztatów teatralnych**

prowadzonych w ramach XII Forum TNBSP

Lublin, 25 października 2009 r.

## **ZABAWY RUCHOWE**

### **JESTEM DRZEWEM**

*Celem ćwiczenia jest uzyskanie postawy zasadniczej.*

Uczestnicy stoją w luźnej gromadce, rozproszeni po całej sali. Prowadzący mówi: „Stoimy prosto, nogi złączone, pięty i palce stykają się. Teraz wyobraź sobie, że jesteś drzewem o mocnych korzeniach, które wrastają pewnie w ziemię”.

### **KROPELKI WODY – ćwiczenie rozluźniające**

Uczestnicy strzepują kropelki wody z poszczególnych części ciała (z prawej ręki, z całej dłoni, z ramienia...)

### **TRZY RZĘDY**

Uczestnicy dzielą się na trzy grupy. Ustawiają się w rzędach równoległe do siebie. Jeden rząd krzyczy głośno jakieś słowo. Środkowy rząd usiłuje zagłuszać pierwszy poprzez krzyk, machanie rękoma, podskakiwanie itp. Trzeci rząd ma za zadanie odgadnąć słowo wykrzykiwane przez pierwszy. Po odgadnięciu – zmiana, aż wszystkie rzędy będą mogły zagrać wszystkie role.

### **OGON SMOKA**

Smok goni wszystkich członków grupy. Jeśli ktoś zostanie złapany, staje za smokiem, łapie go za ramiona i teraz obydwójce kontynuują łapanie. Zabawa trwa, dopóki smok nie złapie wszystkich osób i nie włączy ich do swojego ogona.

### **SAMOTNI INTOWIE**

Intowie są istotami, które czują się najlepiej w towarzystwie innych osób. Jednakże powódź rozczłonkowała ich państwo na wiele maleńkich wysepek:

każdy uczestnik stoi gdzieś w pomieszczeniu na kawałku gazety. Aby znowu zebrać się razem, Intowie muszą zbudować wały od jednej wysepki do drugiej. Materiał na nie można wziąć wyłącznie ze swojej wyspy, to znaczy, że trzeba odrywać kawałki gazety, leżącej pod własnymi stopami i układać sobie przy ich pomocy drogę. Kiedy dwaj Intowie spotkają się w taki właśnie sposób są bardzo szczęśliwi i pozdrawiają się szerokim uśmiechem na ustach. Im więcej dróg łączących naród Intów, tym są oni bardziej zadowoleni i szczęśliwi.

## ZABAWY SŁOWEM

### TRAKTOR

*Uczestnicy powtarzają to, co mówi prowadzący.*

Jedziemy na wycieczkę zabytkowym traktorem:

- uruchamiamy silnik – wrr, wrr, wrrrr;
- nie udaje się, ponawiamy próbę – wr, wrr, wrr, wrrrr;
- udało się – ter, ter, ter, ter;
- spaliny z rury wydechowej – pu, pu, pu, pu, Pu;
- słabo smarowane łożyska w kołach – jj, jjj, jjjj;
- a my jedziemy dalej - ter, ter, ter, ter, ter;
- wiatr wieje nam w twarz – fuuuu, fuuuuu;
- a my wciąż dalej i dalej – ter, ter, ter, ter;
- dojechaliśmy do celu naszej podróży;
- hamujemy – iii.

### GDZIE JEST MOJA MAMA?

Prowadzący wyjaśnia: „Za chwilę dam każdemu z was karteczkę, na której będzie napisane nazwisko. Każda rodzina ma u nas: mamę, tatę, syna, córkę i babcię. Jest to zawsze odnotowane na karteczce, np. „tata Nowak”. Na mój znak wszystkie rodziny muszą się odnaleźć. Wolno przy tym jedynie głośno wypowiadać nazwisko, które widnieje na karteczce. Wygrywa rodzina, która odnalazła się jako pierwsza”.

Przykłady nazwisk: Nowak, Sownik, Mownik, Głownik, Rowak itd.

## **RYMOWANKI**

### **Żaba**

Warzy żaba smar, pełen smaru gar,  
z wnętrza gara bucha para,  
z pieca bucha żar.  
Smar jest w garze,  
gar na żarze,  
wrze na żarze smar.

### **Byczki**

W trzęsawisku trzeszczą trzciny,  
trzmieł trze w Trzciance trzy trzmieliny,  
a trzy byczki znad Trzebyczki  
z trzaskiem strzępią trzy trzewiczki.

### **Bzyk**

Bzyczy bzyk znad Bzury  
zbzikowane bzdury.  
Bzyczy bzdury, bzdurstwa bzdurzy  
i nad Bzurą w bzach bajdurzy.  
Bzyczy bzdury, bzdurnie bzyka,  
bo zwariował i ma bzika.

### **Pchła**

Na peronie w Poroninie pchła płała po pianinie.  
Przytupnęła, podskoczyła i pianino przewróciła.

### **Trznadle**

W krzakach rzekł do trznadla trznadel:  
Możesz mi pożyczyć szpadeł?  
Muszę nim przetrzebić chaszczce,  
bo w nich straszą straszne paszczce!  
Odrzekł na to drugi trznadel:  
Niepotrzebny, trznadlu szpadeł!  
Gdy wytrzeszczysz oczy w chaszczach,  
z krzykiem pierzchnie każda paszcza!

### **Czyżyk**

Cesał czyżyk czarny koczek,  
czyszcząc w koczku każdy loczek.

Po czym przykrył koczek toczkiem,  
lecz część loczków wyszła boczkiem.

## **GRY SYTUACYJNE**

### **MAŁY PIESEK** – *ćwiczenie wyzwalające emocje*

Uczestnicy siadają w kręgu. Przekazują sobie małego ślicznego pieska. Uczestnicy zabawy mogą do niego mówić, głaskać go, tulić.

Powtarzamy ćwiczenie, ale teraz uczestnicy przekazują sobie małego brudnego, zabłoconego pieska.

### **DALSZY CIĄG HISTORYJKI**

Osoba prowadząca opowiada początek dowolnej historyjki. Następnie osoba siedząca po jej lewej stronie dodaje swoje zdanie. Z kolei jej sąsiad z lewej doda następne zdanie. Ważne jest, aby uczestnicy słuchali, gdy inni mówią i nie stracili wątku. Gdy komuś nie przychodzi nic do głowy mówi: „ryba nie ma głosu”, czym daje znak sąsiadowi z lewej, że może kontynuować. Dobrze jest wybrać sekretarza, który spisuje historyjkę.