

Dramatikus módszerrel a nemi esélyegyenlőség iskolai megjelenítéséért

A foglalkozást (amennyiben korábban nem történt meg a csoporttal) titoktartási szerződéssel kell kezdeni!

Az alábbi játékok, gyakorlatok egy kb. 1.5 órás foglalkozást töltenek ki. A rendelkezésre álló időtől, a csoport létszámától, jellegétől függően egyes gyakorlatok elhagyhatók. A sorrend is lehet tetszőleges az egyes feladatcsoportokon belül.

Bemelegítő, feszültségoldó, ismerkedő játékok

- 1) Ismerkedő játék. Abban az esetben is működik, ha a csoport tagjai már ismerik egymást. A résztvevők körbeállnak. instrukció:

„Mondd a neved, és tegyél egy gesztust! A többiek köszöntenek, és megismétlik a gesztusodat.”

- 2) Zip-zep-boing

Körben állva a csoport egy „energia-labdát” dobál, amit hanggal kísér. „ZIP”-et mondanak, amikor a mellettük állónak adják a labdát, „ZEP”-et, amikor másnak. Ha valaki nem akarja elfogadni a labdát, „BOING”-ot kiált és felteszi a kezét. Akinél a labda van, mást kell, hogy válasszon. A játék során a résztvevők átélhetik, élvezhetik az elfogadás és az elutasítás szabadságát.

- 3) A ritmus és mozgás köre

Egy nyomozónak kinevezett személy behunyja a szemét, vagy kimegy a teremből. A többiek választanak valakit, majd a nyomozó visszatér (kinyitja a szemét). Körbeállnak. A kijelölt személy tesz egy mozdulatot, amit mindenki utánoz, de úgy, hogy a nézés irányával ne árulják el, kit figyelnek. A kijelölt folyamatosan váltogatja a mozdulat ritmusát, anélkül, hogy a nyomozó kideríthetné, ki határozza meg a ritmust. A kijelölt változtathat a mozdulaton. A cél, hogy a nyomozó számára ne derüljön ki, ki a kijelölt személy.

Páros játékok

- 1) 1-2-3

A párok tagjai felváltva ismételtetik a számokat: 1, 2, 3 amíg kialakul egy megfelelő ritmus. Ezután az 1-est kicserélik egy hanggal kísért mozdulattal, és sorban így tesznek a 2-es majd a 3-as számmal is. A cél minél jobban összehangolódni a másikkal. A végén bemutathatják egymásnak, mennyire gyorsan tudják ismételtetni a „számokat”.

2) vezesd a párod!

Páronként (ha az érintéssel szemben senkinek nincs kifogása) határozzanak meg 3 pontot a testen 3 irány „képviselőjeként” (pl. tarkó: előre, hát közepe állj, derék: hátra)! A vállak bevonásával a jobb és bal irányok is hozzáadhatók. A párok felváltva irányítsák egymást a térben.

Először csak mozgassák egymást a térben. Hogy érzik magukat? Sikerül becsukott szemmel is mozogni? Irányítani, vagy irányítotttnak lenni könnyebb?

Végül az irányító pontokat felválthatják hangjelzésekkel is. Sikerül kizárni a többiek hangjait és csak a partnerre figyelni? Végül cseréljenek szerepet!

3) tükrözés

A párok egyik tagja ,A', a másik ,B'. Szemben állnak egymással, A tesz egy mozdulatot, amit B tükröz (lekövet). Lassú, kitartott mozdulatokat tegyenek, illetve az arcukkal is játsszanak! Aztán cseréljenek szerepet! Végül próbálják meg a játékot úgy, hogy nincs „vezető”, hanem spontán alakul, ki tükrözi a másikat.

4) páros szobrászat

A szoborkészítés vagy modellezés során egy partnert vagy egy csoportot használunk képek megalkotásához. Az egyik szereplő ,A', a másik ,B'. A elképzeli egy foglalkozást (pl.: tanár) és beállítja B-t egy olyan testhelyzetbe, ami a szerepet jellemzi. Kezdjék a testtartással, és fejezzék be az arckifejezéssel. Ideális esetben szavak nélkül is meg tudják oldani a feladatot.

Csoportban:

A páros játék után próbálják ugyanezt csoportosan, és már ne foglalkozásokat modellezzenek! Bármilyen téma lehet, pl.: séta a parkban, klímaváltozás, elnyomás, stb. Engedje, hogy a csoport maga válasszon témát! Ha van rá mód, ossza két részre a csoportot, és az elkészült szoborcsoportokat mutassák be egymásnak!

A nézők elemezzék a látottakat! Mit látnak, milyen szinteket vesznek észre, milyen arckifejezéseket, ki az antagonista, ki a protagonista, ha vannak ilyenek, stb.? Az elemzésnek nem kell pontosnak, helyesnek lennie, egyszerűen mondják el, ki mit lát!

Fórum színház: metrón

A fórumszínház elemeire épülő szakaszt egy beszélgetéssel indítsuk!

Kérdés a résztvevőknek: volt már olyan, hogy zaklattak titeket, vagy ismerősöket nyilvános helyen idegenek? Kinek van ilyen sztorija?

Nézzünk meg egy helyzetet!

Egy metrón utaztok.

Ki lesz az önkéntes „áldozat”?

Ki lesz a zaklató?

Ki a megfigyelő?

Szerepek: protagonista, antagonista, megfigyelő és joker (aki összeköti a közönséget a színészekkel) Állítson fel egy rövid jelenetet, amely buszon, villamoson vagy metrón játszódik! Egy férfi vonzódik egy nőhöz a nyilvános térben. A férfi egyre közelebb megy és megbámulja a nőt. A nő észreveszi a férfi viselkedését, és félni kezd. Segítséget keres, de senki nem reagál. A nő a következő megállónál leszáll, de a férfi követi...

Itt lép a képbe a Joker.

Amint a szereplők eljátszották a darabot, a nézőkön a sor, hogy beavatkozásukkal egy jobb végkimenetelt érjenek el. A közönség több körön át beszélheti meg, hogy hogyan változhat a darab, mit tehet másként a protagonista.

A színészek újra bemutatják a darabot, és a közönség közbeszól: A jelenet bemutatása után a joker – egyfajta moderátor – megkéri a nézőket, segítsenek megoldani a főhős problémáját. A jelenetet elkezdik előről, ám ezúttal stop bekiabálással bárki, bármelyik pillanatban megállíthatja a játékot és átveheti a főhős helyét a darabban, hogy kipróbálja saját ötletének működőképességét a helyzet megoldására. A többi szereplőnek improvizálni kell, hogy alkalmazkodjanak az új szituációhoz, ám karakterükhöz, szerepükhöz hűnek kell maradniuk. Amennyiben egy-egy helyzetre több néző is kínál megoldási módot, a joker dönti el, melyik szolgálja leginkább adott probléma megoldását és így melyik kerül a darabba és viszi tovább – esetleg más irányba – az eredeti cselekményt. Majd megkérjük a közönség tagjait, hogy lépjenek színpadra, és játsszák el, szerintük mit kéne tennie a protagonistának az adott helyzetben. Lehetőséget ad a színészek cseréjére és új helyzetek létrehozására.

Kövesse a csoport ötleteit, és a végén kérje meg a megfigyelőt, hogy foglalja össze a folyamatot, és mutasson rá a kulcsfontosságú pontokra!

Lecsenegetés:

Kérdezze meg a csoportot, milyen volt játszani! Hogyan változtatta meg a helyzetet a csoport bölcsessége?

AGES

AGES: Addressing
Gender Equality in
Schools

Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Using Philosophy for Children and forum theatre to develop critical thinking and creating spaces to discuss gender

Project number: 2019-1-UK01-KA201-062068



anthro polis



Nyköping



Párbeszéddel a nemi esélyegyenlőség iskolai megjelenítéséért

téma: nemi sztereotípiák

A foglalkozást (amennyiben korábban nem történt meg a csoporttal) titoktartási szerződéssel kell kezdeni! Így teremthető meg az a biztonságos tér, ami az őszinte beszélgetés előfeltétele.

1) jégtörő: heki labdázás – a játék során mérjük stopperrel, hogy mennyi idő alatt tudják teljesíteni a feladatot!

instrukció: „Dobjátok egymásnak a labdát! mindenkihez jusson el, és mindenkihez csak egyszer! jegyezd meg, kitől kaptad, és kinek adod tovább!”

2. kör: Tudjátok gyorsabban?

3. kör: idő kihívás – A csoport vállaljon egy időt, amennyi idő alatt meg tudja oldani, hogy az instrukciónak megfelelően adott sorrendben mindenkihez eljusson a labda!

4. kör: módszerváltás – kitalálhatnak olyan módszert, amivel meggyorsítják a végrehajtást.

2) szabályalkotás

A csoport alkossa meg a foglalkozás szabályait! Az alábbi szabályokat (vagy tartalmilag hasonlókat) érdemes létrehozni:

Mindenki figyel arra, aki beszél

Komolyan gondoljuk és vesszük, ami elhangzik

Egymás szavaira, gondolataira reagálunk (nem a másik személyére)

Mindenki szóhoz juthat (kifordított tenyér)

Végighallgatjuk egymást (nem vágunk egymás szavába)

egyéb?

Minden szabályt mindenkinek meg kell szavaznia, és végül aláírásával hitelesítenie.

3) facilitátor – facilitált

A csoport egyik fele papírra írt kérdéseket kap, amit egy kalapból húznak ki. Ők lesznek a facilitátorok. Az alábbi kérdések példák: *Miért cselekszünk helyesen akkor is, amikor senki sem lát minket? Van, amikor nem helyes megbocsájtani? Egy rossz ember lehet jó vezető? Honnan tudod, hogy miben higgy? Mennyire jogos elvárni a gazdagabbtól, hogy segítse a szegényebbet? Milyen képességgel kéne rendelkeznie egy számítógépnek ahhoz, hogy szavazati jogot kaphasson? Van haszna a művészetnek? Van olyan helyzet, amikor egy tanárnak hazudnia kell? Mikor nem vagy már gyerek? Létezhet olyan nyelv, aminek csak egy beszélője van? Mikor kell visszautasítani egy parancs teljesítését? stb.*

A csoport tagjai körbe ülnek. Párban beszélgetnek egymással az egymás mellett ülők, majd minden pár egyik tagja, a facilitált feláll, és „továbbül”, vagyis a következő ülő beszélgetőpartnerhez (facilitátorhoz) megy az órajárásával megegyezően. A facilitátorok felteszik a kérdést a facilitáltaknak, és azt követően csak az alábbi kérdéseket alkalmazhatják a beszélgetés során: *Ki tudod fejteni bővebben? Meg tudod fogalmazni, miért? Tehát... (ismételd meg a kérdést)? Tudsz példát mondani? Ezt hogy érted? Ez miért fontos?*

Ha már mindenki beszélt mindenkivel, egy visszajelző kört tartunk, ahol a résztvevők válaszolnak az alábbi kérdésekre:

- hogy érezted magad?
- kaptál új szempontokat?
- milyen volt ugyanazt a kérdést feltenni / megválaszolni?

4) Filozófiai beszélgetés

A csoport tagjai ismerkedjenek meg az alábbi videóval:

https://www.youtube.com/watch?v=2REkk9SCRn0&ab_channel=InaHeartbeatAnimatedShortFilm

Üljenek körbe, és vegyenek egy papírt a kezükbe!

- vetítés utáni instrukció: írd be a papírra az első gondolatodat! (önálló munka)
- Ezt követően 4 fős csoportokban osszátok meg egymással a gondolataitokat, és álljatok elő egy kérdéssel!
- írjátok a kérdést egy lapra!

A lapokra írt kérdéseket tegyük a terem közepére jól látható helyre! A csoport minden tagja egyénileg szavazzon arra a kérdésre, amit a leginkább meg szeretne beszélni a többiekkel!

Innentől szabad beszélgetés folyik a tanár facilitálása mellett.

A foglalkozás lezárása: benyomások, hogy sikerült a beszélgetés, mi ment jól, min tudnánk javítani (lisd.: pl szabályok)