



Fot. Grzegorz Ajdacki z córką

[Grafika. Zdjęcie mężczyzny w okularach, w peruce z czerwonymi warkoczami, razem z nim dziewczynka, która wyciąga język. Autor scenariusza z córką]

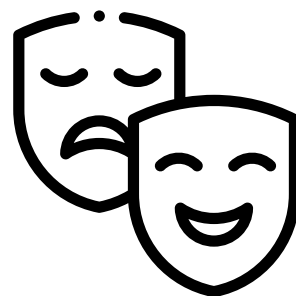
GRZEGORZ AJDACKI

Propaguje tradycyjne tańce, zabawy i opowieści regionalne wśród dzieci, młodzieży i dorosłych. Od 2004 r. prowadzi warsztaty na Taborach Domu Tańca oraz zajęcia, imprezy i projekty taneczne w wielu miejscach Polski i za granicą. Jest współtwórcą Taboru Wielkopolskiego. Ciągłe pogłębia swoją wiedzę i umiejętności podróżując po kraju i ucząc się od wiejskich mistrzów. Od 2002 r. związany ze Stowarzyszeniem „Dom Tańca” w Warszawie.

BAJKODRAMA

WSKAZANIA

Scenariusz jest przeznaczony do pracy z dziećmi i młodzieżą ze szkoły podstawowej. Przykładowa bajka mówiona jest gwarą biskupiańską, a film na jej podstawie powstał w Starej Krobi podczas jednego z taborów. Bajka, ze względu na zawarte treści, najlepiej nadaje się dla dzieci od ósmego roku życia.



[Grafika. Ikona teatralne maski]

BAJKODRAMA

Na początku powinniśmy sobie wytłumaczyć, czym jest drama. Drama to – dla dorosłych – metoda pracy, a dla dzieci – gra, zabawa pomocna w kształtowaniu osobowości poprzez rozwijanie wyobraźni i wrażliwości. Uczy aktywnej twórczości oraz doskonalenia umiejętności współpracy z innymi ludźmi. Odnosi się do naturalnej dla człowieka umiejętności wchodzenia w role, a wywodzi się z zabawy w naśladowanie zwierząt, zawodów czy bohaterów już przez najmłodsze dzieci.

Bajkodrama to określenie robocze, używane niekiedy przez osoby, które wykorzystują dawne, tradycyjne bajki i opowieści ludowe w pracy metodą dramy. Osoby te często nazywają siebie „opowiadaczami”, gdyż w swoich działaniach silnie nawiązują do dawnych zwyczajów, kiedy ludzie zbierali się, żeby opowiadać sobie bajki i historie.

Dawno temu opowieści takie towarzyszyły też obrzędom, podczas których odgrywano związane z nimi sceny – ruchem, tańcem, gestem, a opowiadacze, odgrywający i uczestnicy wczuwali się w postaci z opowieści.

Zobacz jak bawią się dzieci na zdjęciu.



[Grafika. Dzieci bawią się w kręgu na świeżym powietrzu. Stoją na jednej nodze. Mężczyzna w kapeluszu siedzi tyłem i gra na akordeonie. W tle zielone drzewa]

CECHY DRAMY

Podczas gry-zabawy dramowej kładzie się nacisk przede wszystkim na to, by wniknąć w psychikę odgrywanych postaci, by zrozumieć i dobrze odegrać ich decyzje i zachowania. Scenariusz dramy skupia się na postawieniu graczy przed trudnymi wyborami i problemami. Jest zwykle skierowany na wewnętrzne przeżycia postaci i ich drogę do rozwiązania problemów. Wchodzenie podczas dramy w różne role pozwala obserwować i przeżywać nie tylko reakcje wypływające z naszych własnych doświadczeń, lecz także te wydobyte z odgrywanej roli. Dzięki temu możemy spojrzeć z dystansu i przeanalizować sytuacje, czy problemy, a także nazwać i odróżnić emocje, które towarzyszą jej odgrywaniu. Pozwala to lepiej zrozumieć innych oraz siebie, oraz trenować nowe zachowania i umiejętności.

RÓŻNICE MIĘDZY DRAMĄ A TEATREM

Drama w pewnym sensie przypomina pracę aktorską, ale w rzeczywistości się od niej różni, bo ma odmienny cel. W pracy aktorskiej w teatrze najważniejsze jest takie odegranie roli przez aktora, aby wywarło to określone wrażenie na widzu. Ważne jest zatem to, co przeżyje widz. W dramie nie ma podziału na widzów i aktorów, gdyż wszyscy są uczestnikami, a najważniejsze jest wewnętrzne wczucie się w sytuację bohatera. Co prawda w dramie może dojść do pokazania efektów pracy (jako przedstawienia), ale również wówczas najważniejsze jest wczucie się grających w problemy swoich bohaterów. Poza tym granica między uczestnikami a oglądającymi mocno się zaciera, gdyż łatwo dochodzi do emocjonalnego angażowania się oglądających w sprawy bohaterów.

ROZPOCZĘCIE, CZYLI OPowiedzenie BAJKI

(historii, legendy)

Bajkę można przeczytać, ale można ją też opowiedzieć. Opowiadanie jest z pewnością lepsze, gdyż osoba mówiąca wcześniej poznaje daną historię, może ją przemyśleć i wie, które momenty ma bardziej podkreślić. Opowiada własnymi słowami, może ją też trochę skrócić lub wydłużyć w dowolnym momencie, w zależności od skupienia słuchaczy. W czasie opowiadania opowiadacz często angażuje się emocjonalnie, utożsamia się z jej bohaterami.

Waszym zadaniem jest wsłuchanie się w historię i być może już na tym etapie wewnętrzne przeżycie sytuacji, jaka dotknęła bohatera, bohaterów.

Proponuję Wam do posłuchania „Bajkę o niedźwiedziu królewiczu”, którą nagraliśmy podczas jednego z Taborów na Biskupiznie:

<https://wolnelektury.pl/info/z-naszej-bajki/>

DYSKUSJA I PRZEMYŚLENIA

Po wysłuchaniu bajki warto o niej porozmawiać. Być może coś nie było dla Was zrozumiałe, gdyż opowieść była mówiona starą gwarą. Dopytajcie się, wyjaśnijcie wszystko, czego nie rozumielście.

Przemyślcie, czyje postępowanie było nie fair, kto ucierpiał, kto pomógł. A teraz postawcie się w sytuacji którejś z postaci. Przypomnijcie sobie początek opowieści, powiedzcie własnymi słowami, co się wydarzyło. Następnie wyobraźcie sobie, co główna postać (w tym przypadku królowna) wtedy odczuwała.

Przejdźcie do następnej ważnej sytuacji w życiu głównej postaci. Powiedzcie, co ją spotkało. Opiszcie uczucia, które mogła czuć królowna, gdy była na wodzie np. podczas burzy i gdy dobiła do brzegu. Jak przystosowała się do życia w nowych warunkach?

Postarajcie się opowiedzieć, co dalej się stało z główną postacią. Co zmieniło jej sytuację i czy zmieniło na lepsze czy na gorsze. Określcie, jak się zachowywała wobec głównej bohaterki nowa postać, która pojawiła się w opowieści i jak się czuła ta nowa postać.

Postępujcie tak z każdym nowym wątkiem w opowieści, opiszcie uczucia każdego z pojawiających się bohaterów, aż dojdziecie do jej końca.

PODZIAŁ RÓL

Po przedyskutowaniu bajki podzielcie się rolami, w jakie się wcielicie. Jeśli jest Was dużo, możecie stworzyć kilka mniejszych grup. Jeśli jest Was mało, jedna osoba może odgrywać parę ról. Pamiętajcie, że nie tylko role głównych bohaterów są ważne, ale też tych, o których być może zapomnieliście powiedzieć. W tym przypadku mogą to być mieszkańcy miasta, straż, towarzysze polowania, żołnierze jednej lub drugiej z walczących stron. Gdy zaczniecie dłużej pracować nad poszczególnymi rolami, okaże się pewnie, że warto też stworzyć jakieś nowe niezbędne postacie, np. konie, może psy.

Niekiedy się zdarza, że ról jest mało, a Was jest więcej. Zawsze też ktoś może być nieśmiały, czuć strach przed pokazaniem uczuć, doznań, które wiążą się z jakąś z odgrywanych postaci. Pamiętajcie, że dla takich osób też jest miejsce w dramie: mogą zaangażować się w robienie scenografii, strojów, grę na instrumentach, tworzenie efektów dźwiękowych czy też w pracę ze światłem. Mogą też pomagać innym np. w przebieraniu.

Zobaczcie na zdjęcie – tak dzieci naśladują niedźwiedzie wspinające się po drzewach do barci z miodem



[Grafika. Dzieci w sali gimnastycznej wspinają się pod drabinkach przy ścianie]

RUCHOWE ĆWICZENIA FIZYCZNE

Przechodzimy do etapu, w którym bardzo ważne jest fizyczne wczucie się w postaci. A niektóre z nich w naszym opowiadaniu muszą się znacznie zmęczyć. Przypominamy sobie teraz ważne sytuacje z bajki i pokazujemy je poprzez różne gry i zabawy ruchowe. (Jeśli mamy możliwość dobrania do ćwiczeń muzyki, to może być ona niezwykle pomocna).

W przypadku „Bajki o niedźwiedziu królewiczu” do takich ważnych sytuacji należą: płynięcie w łódce, budowanie jamy-domu, zdobywanie pożywienia w lesie, przepływanie na drugi brzeg wody i powrót tą samą drogą ze zdobyczami, polowanie na niedźwiedzia, walka dwóch armii. Nie musicie wymyślać szczególnych gier sprawnościowych lub zabaw, żeby wczuć się fizycznie w dane sytuacje. Np. łódkę możecie stworzyć z własnych ciał.

Pomyślcie, jak porusza się niedźwiedź, co je i jak zdobywa pożywienie, jak np. wspina się na drzewa, jak łowi wielkie łososie. Wyobraźcie sobie (lub przypomnijcie), w jaki sposób mieli się mięso i robi z niego kiełbasę, albo ile się trzeba napracować, żeby zrobić dobre ciasto na chleb. Wykonajcie te czynności. Z kolei przy polowaniu na niedźwiedzia możecie wykorzystać grę w dwa ognie, lokalną wersję zabawy w starego niedźwiedzia itp.

ODEGRANIE SCENEK

Pewnie już na etapie podziału ról niektórzy z Was zaczęli się wczuwać w wybrane postaci. Teraz – przy tworzeniu poszczególnych scenek – powinniście wykorzystać doznania, które odczuwaliście, myśląc i mówiąc o tym, jak w danej chwili czuli się poszczególni bohaterowie. Emocjonalne zaangażowanie w trakcie wchodzenia w role jest bardzo ważne. Być może za pierwszym razem nie uda Wam się pokazać uczuć postaci, które odgrywacie, może nawet nie uda się to wystarczająco dobrze za drugim i trzecim razem. Próbuje dalej.

Pamiętajcie, że nie jest szczególnie ważne to, ile kroków kto przeszedł, co dokładnie powiedział, ale to CO ODCZUWAŁ. Jeśli był to strach, przestraszcicie się naprawdę. Jeśli był to płacz ze smutku, przypomnijcie sobie sytuację, w której kiedyś Wam zrobiło się strasznie smutno. Jeśli czuł zmęczenie, oddychajcie i poruszajcie się, jak byście byli zmęczeni.

W odegraniu scenek mogą pomóc ćwiczenia ruchowe, którymi pokazywaliście ważne sytuacje, jakie miały miejsce w bajce. Możecie też jednak wymyślić zupełnie nowe ruchy, bardziej dostosowane do scenki. Nie zapomnijcie jednak, co odczuwaliście przy danej zabawie. Na przykład w naszej bajce bardziej istotne jest to, jak bardzo męczące jest pływanie z worem załadowanym ciężkimi zdobyczami niż styl, jakim płyniecie.

INSCENIZACJA

Jak już wcześniej zaznaczono, celem dramy nie jest przedstawienie. Jej istota polega na wczuciu się w postaci, przez co doskonali się umiejętności współpracy z innymi. Może się jednak tak zdarzyć, że osoby grające i pracujące przy niej chcą pochwalić się efektami swojej pracy. Można wówczas doprowadzić do inscenizacji, pamiętając, co jest jej celem.

Efekt końcowy warto planować w zależności od czasu, który chcemy poświęcić na zadanie. Jeżeli mamy na nie półtorej godziny, jesteśmy w stanie opowiedzieć bajkę, porozmawiać o emocjach, towarzyszących postaciom, zaangażować się w działania ruchowe i ewentualnie odegrać scenki, wczu-

wając się w bohaterów. Jeśli jednak mamy więcej czasu, np. kilka godzin dziennie przez pięć-siedem dni, efektem końcowym będzie pewnie inscenizacja. Jest wtedy dużo czasu na przepracowanie całej historii, zaangażowanie emocjonalne w poszczególne role, stworzenie scenografii i strojów, a przede wszystkim na rozwijanie umiejętności współpracy.

ZAKOŃCZENIE

Bez względu na to, ile mamy czasu, dramę dobrze jest zakończyć podsumowaniem – rozmową na temat doznań, które towarzyszyły nam w grze. Nawet jeżeli nie wszystkie tematy zostaną wówczas poruszone, czas na osobiste przemyślenia z pewnością każdy znajdzie później w zaciszu domowym.

Miłej zabawy!