

Scenariusz zajęć w oparciu o sztukę Thilo Refferta *Nina i Paul*

**Autor:** Iwona Stankiewicz

**Typ zajęć:** język polski, godzina wychowawcza, zajęcia dodatkowe

**Wiek uczniów:** 10–15 lat

**Czas:** 120 minut

**Temat:** Czy uważność pomaga w zrozumieniu naszych światów?

**Cele:**

**Uczeń potrafi**

- przedstawić bohaterów sztuki;
- rozpoznać i wczuć się w emocje drugiej osoby;
- nazwać problemy pojawiające się w sztuce i podczas warsztatu;
- komunikować się na różne sposoby;
- nazwać relacje między bohaterami sztuki;
- opowiedzieć treść przedstawienia/dramatu z różnych punktów widzenia;
- wypowiedzieć się na forum grupy;
- zilustrować usłyszaną historię;
- odczytać mowę ciała;
- skorzystać ze scenariusza sztuki, wyszukać istotne fragmenty;
- odróżnić ważne informacje od nieistotnych.

**Metody i formy pracy:**

praca w parach, praca w grupie, elementy dramy, praca z obrazem, praca z historią.

**Materialy:**

- tekst sztuki *Nina i Paul*;
- dwie historie A i B;
- arkusze papieru;
- kartki papieru na sztywnej podkładce;
- markery, przybory do pisania.

## **Przebieg zajęć:**

Ćwiczenia wprowadzające – rozgrzewka

### **1. Dyrygent**

Uczniowie maszerują po sali w różnych kierunkach, w różnym tempie od 1 do 10, w różnym stylu. Uczestnik, który postanawia zostać liderem, zaczyna narzucać innym swój styl chodzenia (np. poruszanie się podskokami, obrotami, wymachy rąk, duże kroki itp.). Do czasu pojawienia się kolejnego lidera grupa naśladuje dyrygenta. Prowadzący może narzucić dyrygenta, sygnalizując zmianę klaśnięciem i powiedzeniem głośno imienia kolejnego dyrygenta. Nauczyciel przeznacza na to od 5 do 10 minut. Rozgrzewka powinna „zmęczyć” uczestników.

### **2. Kiri, kiri, kotku**

Grupa siada na krzesłach w kręgu. Jeden uczestnik staje pośrodku i udaje, że jest kotkiem, który szuka miejsca. Podchodzi do wybranych osób ze słowami: „Kiri, kiri, czy jest miejsce dla kotka?”. Zapytany uczestnik odmawia kotkowi zwolnienia miejsca, mówiąc np.: „Nie ma miejsca, idź sobie, kotku, apsik” itp.

W tym czasie uczestnicy zamieniają się miejscami, „porozumiewając się” spojrzeniami i mrugnięciami. Muszą to robić dyskretnie, parami. Nie mogą wymieniać się osoby siedzące obok siebie, nie można wykonywać gestów, wypowiadać swoich imion, nawoływać się. Kotek musi być uważny, obserwować uczestników, by móc zająć krzesło, które zwolniło się przy zamianie miejsc.

Uczeń/kotek podchodzi do kolejnych osób z pytaniem, dopóki nie uda mu się zająć wolnego miejsca. Kolejnym kotkiem zostaje osoba, która nie zdążyła zająć zwolnionego miejsca. Zabawę można powtórzyć kilka razy.

### **3. Maszyna**

Zadaniem uczestników jest zbudowanie „maszyny krowy”, która daje mleko. Pierwszy chętny uczestnik zaczyna budowę i odgrywa dowolną część ciała krowy. Kolejni uczestnicy przybierają kształty innych części ciała, wykonują ruchy, dźwięki. Grupa wyszukuje w tekście sztuki fragment, który ta „maszyna” ilustruje.

## Ćwiczenia rozwijające

### 1. Scenografia

Nauczyciel dzieli uczestników na dwie grupy. Każda grupa wybiera jedną scenę i ustawia się, tworząc ze swoich ciał elementy scenografii. Uczestnicy z drugiej grupy mogą zadawać pytania:

- *Czym jesteś?*
- *Jaką rolę odegrałeś w scenografii?*
- *Jakie było Twoje znaczenie dla bohaterów sztuki?*

### 2. Charakterystyka postaci

Prowadzący tworzy kolejne dwie grupy i przydziela im po jednym z tytułowych bohaterów sztuki. Na podstawie scenariusza lub obejrzanego spektaklu grupa opisuje bohatera techniką „roli na ścianie” według załączonego schematu (załącznik nr 1).

Celem tej techniki jest zbieranie informacji na temat postaci do odegrania. Cała grupa uczestniczy w rysowaniu bohatera i zapisywaniu jego cech. Naszkicowana postać będzie punktem odniesienia dla osoby wcielającej się w daną rolę. Służy zaangażowaniu grupy w znaczące aspekty relacji międzyludzkich.

Można wykorzystać załącznik nr 1 lub odrysować sylwetki uczestników na arkuszu papieru i tam zapisać cechy postaci według następujących zasad rozmieszczenia:

- lewy róg – imię, wiek, wygląd;
- obszar głowy – zainteresowania, marzenia, sposoby myślenia, przekonania, poglądy, tożsamość;
- prawy róg – kim są rodzice, rodzeństwo, dziadkowie, jaka jest kultura rodziny, jakie są więzi, wartości, tradycje, tajemnice, obciążenia;
- obszar ramion – mocne strony postaci, ulubione wyzwania, zadania, role, sprawności, doświadczenie, styl uczenia się, nawyki, czego osoba się boi, unika, czego nie lubi;
- środek – cechy charakteru, motywacje, emocjonalność, wrażliwość, empatia, stosunek do innych, komunikacja;
- obszar nóg – źródła wsparcia, relacje z rodziną, sieci społeczne, przyjaźnie, grupy, autorytety, bohaterzy, gry, muzyka.

Jeżeli uzyskanie powyższych informacji nie jest możliwe na podstawie tekstu, uczniowie zapisują swoje przypuszczenia. Po stworzeniu opisów grupy prezentują postać według własnego pomysłu.

### 3. Opowiadanie historii

Nauczyciel wybiera dwóch ochotników. Każdy z nich dostaje do przeczytania krótkie historie, każdy inną. Jeden dostaje historię A, drugi historię B. Historie powinny znacząco różnić się od siebie, ale być tej samej długości. Po przeczytaniu siadają naprzeciwko siebie i jednocześnie zaczynają opowiadanie tego, co przeczytali (mogą zamiast opowiadać po prostu czytać, decyzja należy do grupy). Warunkiem jest nieużywanie krzyku. Pozostali uczestnicy rysują (może być schematycznie) to, co usłyszeli. Po zakończeniu tej „rozmowy” uczestnicy pokazują swoje rysunki i określają, którą historię ilustrowali.

Następnie uczestnicy odpowiadają na pytania:

- *Co zapamiętaliście z tych opowiadań?*
- *Co sprawiło, że zapamiętaliście akurat te fragmenty, tę historię?*
- *Co Wam przeszkadzało w słuchaniu, zapamiętywaniu?*
- *Co pomagało Wam w słuchaniu, zapamiętywaniu?*

Rozmówcy odpowiadają na pytania:

- *Co Wam utrudniało opowiadanie/czytanie historii?*
- *Co Wam pomagało w opowiadaniu/czytaniu historii?*
- *Co byście zmienili za drugim razem?*

Grupa wspólnie analizuje wypowiedzi i zapisuje, co jest ważne podczas opowiadania, a co podczas słuchania.

Uwaga organizacyjna: Innym wariantem ćwiczenia jest zadanie typu prawda czy fałsz. Zamiast opowiadania/odczytywania historii uczestnicy w parach opowiadają sobie trzy historie – dwie prawdziwe i jedną fałszywą. Partner ma za zadanie odgadnąć, która historia jest fałszywa. Na koniec następuje dzielenie się wrażeniami.

### 4. Dubbing

Prowadzący dobiera uczestników w pary. Ustalają między sobą, kto jest Niną, a kto Paulem. Każda para przygotowuje dialog. Następnie prowadzący prosi jedną z par

o prowadzenie swojego dialogu bezgłośnie, a drugą o dubbing (czy, jak kto woli, „bycie głosem”). Osoby prowadzące dialog pokazują to, co mówią, również mimiką, mogą używać gestów. Dubbingujący starają się być uważni i dubbingować w czasie rzeczywistym, nie wyprzedzać dialogów.

Po ćwiczeniu następuje rozmowa o odczuciach mówiących, dubbingujących i słuchaczy.

## 5. Rymowanki o kotku

Prowadzący dzieli uczestników na pary. Każda para układa czterowersową rymowankę o kotku. Następnie grupy prezentują rymowanki w dowolny sposób (mogą być inscenizowane, zaśpiewane, wyrecytowane itp.). Po prezentacji uczniowie wspólnie łączą rymowanki w całość, ustalając kolejność (ważne, żeby grupy znalazły płynne przejście z jednej na drugą rymowankę). Następuje prezentacja całości, bez przerw.

## Podsumowanie zajęć

### 1. „Tunel emocji”

Na zakończenie uczestnicy tworzą „tunel emocji” prowadzący do spełnienia marzeń. Każdy uczestnik po kolei przechodzi tunelem, a tworzący tunel mówią mu miłe słowa. Nauczyciel kończy zajęcia „kręgiem wdzięczności”.

Materiał edukacyjny powstał w ramach projektu Centrum Sztuki Dziecka pn. „Współczesna dramaturgia dla dzieci i młodzieży (2020, 2021, 2022)”, który jest realizowany w programie *Edukacja kulturalna* i finansowany ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego.

**Ministerstwo  
Kultury  
i Dziedzictwa  
Narodowego**

Dofinansowano ze środków  
Ministra Kultury i Dziedzictwa  
Narodowego pochodzących  
z Funduszu Promocji Kultury.



Centrum Sztuki  
Dziecka w Poznaniu

Załącznik nr 1

