

IMPRO-, NIMI-, KONTAKTI- YMS. HARJOITTEET:

NIMIPALLO – Nimi- ja kontaktiharjoitus. Osallistujat asettuvat piiriin. Pelin tavoitteena on heittää palloa piirissä osallistujalta toiselle mahdollisimman helpoin heitoin. Ennen heittoa on varmistuttava siitä, että vastaanottaja on valmis. Tämä tehdään sanomalla vastaanottajan nimi ja ottamalla katsekontakti. Kun heittely alkaa sujumaan, voidaan haastetta nostaa ottamalla useampi pallo rinkiin samanaikaisesti.

NIMENVAIHTO – Kaikki kulkevat ristiin rastiin tilassa. Kun kohtaat toisen, pysähdy ja tervehdi. Molemmat kertovat nimensä ja nimet (maagisesti!) vaihtuvat. Jos minä (Jukka) kohtaan Minnan, tulee minusta Minna ja Minnasta Jukka jne. jne. Jos saat oman nimesi takaisin, pääset pelistä pois. Muistathan mainita, että tässä(kään) tehtävässä oleellista ei ole suoriutua täydellisesti. Kuuntele kohtaamiasi ihmisiä. Jos nimi unohtuu, tartu siihen, jonka muistelit sen olevan.

LÄSNÄOLOPROSENTTI – Fyysinen variaatio: Kaikki aloittavat tilan keskeltä selät toisiaan kohti. Kukin valitsee tilasta paikan, joka edustaa omaa läsnäoloprosenttia. 100% aivan luokan keskellä – 0% aivan luokan nurkassa. Lopuksi katsotaan, miltä asettuminen näyttää. Ei tarvitse kommentoida.

TULE! – Osallistujat ovat ringissä. Liikkeelle saa lähteä sitten, kun on saatu toiselta lupa. Lupa pyydetään ottamalla katsekontakti johonkuhun piirissä. Sitten tämä henkilö antaa luvan lähteä liikkeelle sanomalla ”tule”.

Esim. Henkilö A ottaa katsekontaktin henkilöön B. B huomaa tämän ja antaa luvan liikkua sanomalla A:lle ”tule”. A lähtee liikkumaan kohti B:n paikkaa. Nyt B:n on päästävä alta pois ilman törmäystä! B ottaa katsekontaktin C:hen, joka vastaa sanomalla ”tule”. Nyt B pääsee liikkeelle (ja juuri sopivasti, sillä A on hänen paikallaan) ja kävelee kohti C:tä, joka puolestaan etsii jo katsekontaktia...

Muistisääntönä: liikkeelle saa lähteä vain kutsusta. Kannattaa aloittaa hidastetulla kävelyllä, jotta aikaa on enemmän.

ASIOIDEN KUVAILEMINEN SANA KERRALLAAN – Pariharjoite. Pari osoittaa jotakin kohtaa tilassa. Pari liikkuu yhdessä katsomaan tarkemmin tätä kohtaa. Kun he ovat kohteen vieressä, he aloittavat

kuvailemaan kohdetta sana kerrallaan. "TUOSSA on VALKOINEN pöydänjalka JOKA on TEHTY metallista..." Kun kohdetta on kuvailtu riittämiin, etsitään osoittamalla uusi kohde ja siirrytään kuvailemaan sitä.

variaatio kuvailulle

Sama harjoite kuin yllä. Pari liikkuu kohteensa luokse, mutta tällä kertaa he kuvailevat sana kerrallaan jotakin mielikuvituksellista – aivan muuta, kuin mikä esine todellisuudessa on. Pari voi esim. osoittaa valkoista metallista pöydänjalkaa ja kuvailla sitä sana kerrallaan: "TUOSSA on VAALEANPUNAINEN elefantti JOKA tanssii SAMBAA"...

ASSOSIAATORINKI – Osallistujat ovat ringissä. Pelaaja sanoo seuraavalle henkilölle sanan, joka tulee ensimmäisenä hänen mieleensä. Vastaanottaja toistaa sanan ja sanoo seuraavalle ensimmäisen sanan, joka edellisestä tulee hänen mieleensä jne. jne. Jos harjoitus tehdään ringissä yhteisessä tilassa, on sanan sanomiseen hyvä yhdistää katsekontakti.

HUOM.! Assosiaatio- ja improvisaatioharjoitteissa tavoitteena on tarttua ensimmäiseen impulssiin arvottamatta sitä. Tämä luonnollisesti tarkoittaa sitä, että assosiaatiot eivät ole aina rakentavia tai muutoin edusta osallistujan arvomaailmaa. Ryhmän on hyvä suhtautua toisiinsa lempeydellä ja tämä seikka ymmärtäen. Pienempien osallistujien kanssa harjoite voi innostaa ulosteiden tai muiden vähemmän sosiaalisissa tilanteissa arvostettujen sanojen toisteluun. Tällöin on hyvä muistuttaa, että assosiaation on tarkoitus syntyä edeltävästä sanasta. Tuleeko "tomaatista" ja "siitepölystä" aina kakka mieleen?

MINÄ TARVITSEN – Assosiaatioharjoitus. Istutaan ringissä. Tavoitteena on keksiä kolme asiaa, jotka liittyvät jotenkin toisiinsa. Vuoro alkaa sanoilla "Minä tarvitsen..." esim. "Minä tarvitsen kesän, kauniin sään ja piknik-viltin." Seuraava vuorossa oleva ottaa viimeisen elementin oman kokonaisuutensa ensimmäiseksi ja keksii kaksi lisää. Esim. "Minä tarvitsen piknik-viltin, vappupäivän ja simaa".

OLEN PUU – Osallistujat tulevat yksi kerrallaan tilaan (vapaassa järjestyksessä tai annetuin vuoroin). Kukin ottaa vuorollaan jonkin asennon ja kertoo mitä esittää ("olen puu"). Kuvaan myöhemmin

asettuvien on hyvä pyrkiä siihen, että heidän patsaansa liittyy jollain tavalla aiempaan kuvaan täydentäen sitä.

MITÄ SÄ TEET? – Ensimmäinen osallistuja alkaa tekemään valitsemaansa miimistä toimintaa (esim. kuopan kaivaminen). Seuraava tulee kysymään häneltä ”mitä sä teet?”. Tähän kaivaja vastaa jonkin aivan muun toiminnon (esim. meikkaaminen). Nyt kaivaja lähtee pois ja kysyjä alkaa meikkaamaan. Seuraava henkilö tulee tilaan ja kysyy ”mitä sä teet?” jne. jne.

JOO JA SIT – Pariharjoitus. Ensimmäinen ehdottaa jotakin yhteistä tekemistä (”heitelläänkö palloa?”) johon kaveri myöntyy (”Joo, heitellään palloa!”). Molemmat heittelevät miimistä palloa yhdessä. Toinen ehdottaa seuraavaa tekemistä (”Mennäänkö juomaan kokista?”) johon kaveri myöntyy (”Joo, mennään juomaan kokista!”). jne. jne. toiminnot voivat liittyä toisiinsa seuraamusten ketjuna tai olla toisistaan näennäisesti irrallisia toimintoja.

HUOM.! Improvisoija on aina oman alansa asiantuntija ja esittää esimerkiksi avaruusraketin lentämisen omalla tyylillään täydellisesti. Toiminnan esittäminen on arvokasta harjoitteen kannalta, ei se, kuinka hyvin se vastaa todellisuutta.

HUOM.! Harjoitteessa pienet, arkiset teot ja harvinaiset ihmeet ovat yhtä arvokkaita. Kaikki on mahdollista leikissä! Leikkijä on roolissa, eikä toiminnoista tule vetää päätelmiä henkilöön itseensä. Joskus asetelma kannustaa pienimpiä osallistujia toistamaan esim. huumeiden käyttöä, väkivaltaa (sallittu vain miimisenä) jne. jne. Yksittäisinä tapauksina tällaiset eivät ole ongelma. Toki voidaan keskustella siitä, mikä on sallittua leikissä ja mikä todellisuudessamme. Jos jokin toiminto toistuu jatkuvasti yksilön tai ryhmän vitsinä, voi osallistujia kannustaa monipuolistamaan repertuaariaan. Sekin on hyve tällaisessa työskentelyssä.

VRT. ehdotuksen tyrmääminen. Tehdään parin kanssa sama harjoite kuin edellä, mutta jokaisen ehdotuksen jälkeen toinen tyrmää sen ja perustelee, miksei suostu lähtemään mukaan toimintaan. ”En mä tahdo heitellä palloa. Mulla on pallokammo.”

DIALOGISUUSKERRAN HARJOITTEET:

ASETELMA JA SOKON OHJAAMINEN – Asetelma luodaan A3 kokoisen paperin päälle. Teoksen nimeksi voi antaa tilanteeseen sopivan otsikon. Asetelma voidaan koota omista mukana olevista tavaroista (esim. valitse kuusi mukanasasi olevaa tavaraa, jotka mahtuvat paperille ja joihin kaveri saa myöhemmin koskea) tai annetuista elementeistä (esim. lego-hahmo, muki, langan pätkä jne.). Kun asetelma on valmis, tehdään siitä piirros ja merkinnät paperiin. Piirrä esineiden ääriviivat ja kirjoita sanallisia ohjeita esim. siitä, kuinka päin esineet ovat tai missä järjestyksessä, jos ne ovat päällekkäin. Poista esineet paperin päältä.

Seuraavaksi ohjeista silmät kiinni olevaa paria kokoamaan sommitelmasi uudelleen. Ohjeistus voi olla sanallinen tai sisältää myös esim. kosketusta, jos niin on ennakolta sovittu. Tehtävässä etsitään yhteisen kommunikoinnin tapaa ja siedetään epävarmuutta ja keskeneräisyyttä. Kun sommitelma on ohjaajan mielestä (riittävän) valmis, toteutetaan tehtävä toisin päin.

SANELU KONEELLE – Kirjoita dialogia, tarinaa, vinkkejä tms. tekstinkäsittelyohjelman sanelin-toiminnon avulla. Pyri suhtautumaan koneen väärin kuulemiin sanoihin aktiivisina tarjouksina ja pohdi ennen ”kumittamista”, voitko ottaa ne mukaan tekstiin ja jatkaa siitä.