

Íðorðasafn í menntunafræðum -

Kennsluaðferðir leiklistar

©Rannsóknarstofa í leiklistarfræðum

Höfundar:

Rannveig Björk Þorkelsdóttir og Jóna Guðrún Jónsdóttir

Að frjósa/frostleikur

Að frjósa þýðir að nemendur frjósa eins og myndastyttur þegar kennari kallar orðið frjósa.

Dæmi:

Nemendur eru beðnir að ganga eins og tröll með tilheyrandi látum. Þegar kennari kallar frjósa þá stoppa nemendur og fara í kyrrmynd.

Afturhvarf

Afturhvarf þýðir að nemendur endurskapa (búa til) lífsferil og/eða atvik frá liðnum tíma. Hvað haldið þið að hafi gerst? Hvers vegna og hvenær?

Dæmi:

Hvað gerðist áður en Rauðhetta hitti úlfinn? Getið þið búið til stutta senu (atburðarás) um hvað gerðist? Talaði hún við úlfinn? Sagði hann eitthvað? Hvað sagði hann?

Atburðarás

Nemendur búa til atburðarás með því að setja saman stuttan spuna eða kyrrmyndir eftir að hafa hlustað á sögu.

Dæmi:

Hvað gerðist áður en Rauðhetta hitti úlfinn? Getið þið búið til stutta senu (atburðarás) um hvað gerðist? Talaði hún við úlfinn? Sagði hann eitthvað? Hvað sagði hann?

Endursögn með myndum

Nemendur endursegja sögur eða atburðarás með myndum.

Dæmi:

Skiptið nemendunum upp í hópa (t.d. fjórir og fjórir saman). Takið myndir af kyrrmyndum sem hóparnir gera. Prentið síðan út kyrrmyndirnar sem voru teknar af hópunum og fáið nemendurna til að endursegja söguna sem unnið var með út frá myndunum; með áherslu á fyrst, síðan og að lokum. Veljið síðan eina mynd frá hverjum hópi og búið til myndasögu sem fer upp á vegg.

Ferðalangur

Kennari (ferðalangur) gengur á milli nemenda sem eru í kyrrmynd og snertir þá á öxlina og vakna þá kyrrmyndirnar til lífsins.

Dæmi:

Nemendur búa til kyrrmyndir (frjósa) út frá sögunni um Búkollu. Þegar skessurnar eru að elta bóndasoninn þá kallar kennari: „Frjósa“. Nemendur fara í kyrrmynd (standa alveg kyrrir). Kennari gengur á milli nemenda og þegar kennari snertir viðkomandi nemanda vaknar hann til lífsins. Kennari spyr : „Hver ert þú? Hvað er þú að gera?“ Þá svara nemendur eins og skessan eða Búkolla (fer eftir því hvað þeir eru að leika).

Formleg athöfn

Formleg athöfn felur í sér fastmótaðar og venjulega endurteknar aðgerðir, hljóð, hreyfingar, látbragði, orð o.s.frv. Eitthvað sem er formlegt t.d. að búa til helgisiði.

Kennarinn getur beðið börnin um að skrifa setningu eða teikna mynd eða athöfn eins og í „talandi hlutur“ þar sem aðeins handhafi hlutarins hefur rétt til að tala.

Dæmi:

Kennari stingur upp á að nemendur reyni að tala við skessuna í Búkollu og fá hana til að skila Búkollu til baka. Kennari kallar eftir hugmyndum frá nemendum. Oftast koma nemendur með tillögu um að gefa skessunni gjöf eða tala fallega til hennar. Hvernig gjafir gætu það verið? Nemendur, tveir og tveir saman ákveða gjöf og sýna hana með látbragði. Þeir ákveða einnig hvers vegna þeir völdu einmitt þessa gjöf og segja frá nota- gildi hennar. Hvað getum við sagt þannig að skessunni líði vel og vilji skila Búkollu. Hægt er að safna orðum og eða myndum sem nemendur gera og hengja þau upp á vegg í skólastofunni.

Frásögn

Kennari les eða segir sögu sem fjalla á um í leikferlinu.

Dæmi:

„Jæja krakkar. Hafið þið heyrt söguna um Búkollu? Einu sinni fyrir langa löngu þá“

Fundur

Kennari kallar saman fund (í hlutverki). Nemendur þurfa (í hlutverk- um) að taka afstöðu til fundarefnisins.

Dæmi:

Kennari (kennari í hlutverki) getur byrjað á því að segja; „Kæru þorpsbúar, ég var að fá þær fréttir að Þýrnirós hafi ekki sést í nokkurn tíma og það eru víst allir sofandi í konungshöll- inni. Hvað getum við gert?“ Nú svara nemendur sem þorpsbú- ar og koma með lausn á vandamálinu. Gott ráð er að setja á sig höfuðfat eða fara í jakka eða setja á sig slá þegar kennari er í hlutverki.

Hljóð og spuni

Nemendur leika dýr eða hvað sem er með tilheyrandi hljóðum.

Dæmi:

Kennari fær nemendur til að standa upp við einn vegg í beinni línu. Næst biður kennari nemendur um að fara yfir gólfið að gagnstæðum vegg í hlutverkum. Kennari segir: „nú farið þið yfir að hinum veggnum, með hljóðum, eins og þið væruð kisur, tröll, ljón, fílar, mýs“.

Hlutverkaleikur

Hlutverkaleikur felur í sér að börnin hegða sér og hafa samskipti af ásettu ráði, „eins og“ þau séu einhver önnur (setja sig í hlutverk).

Eins og með „kennari í hlutverki“ þarf það að vera öllum ljóst, þegar börn eru í eða úr hlutverki, þannig að kennarar þurfa að hjálpa til við að skilgreina þetta skýrt innan leiklistartímans.

Hugarflug með leiðsögn

Aðferðin byggir á því að kennari les eða segir nemendum sögu. Nemendur koma sér vel fyrir í sætum sínum og er gott að byrja á að fara í smá slökun. Nemendur eru með lokuð augum og fara í ferða- lag í huganum. Hægt er að dimma ljósinn og kveikja á kertum til þess að skapa rólegra andrúmsloft.

Dæmi:

Nú skuluð þið loka augunum og fylgja mér aftur til 12. aldar. Þið búið á Íslandi. Bærinn heitir Hvammur og er í Dölunum. Það er langt á milli bæja og fólkið býr í torfhúsum. Þið eigið heima á bæ Sturlu sem er goði þ.e.a.s. einn af höfðingjunum. Það er margt að gerast á heimili Sturlu? Munið að þið eruð að ferðast í huganum og því ósýnileg. Þið sjáið allt sem er að gerast. Þegar nemendur koma til baka í raunheima geta þeir skrifað um það sem þeir sáu eða sagt frá lifnaðarhátum, störfum, fatnaði, fæði, trú, tungumál, vopn, útlit o.s.frv (dæmið er úr Snorra sögu).

Hugsa/ræða/deila

Hver nemandi hefur féлага og þeir geta rætt saman um hugsanlegt svar við opinni spurningu kennarans. Þeir eiga líka að geta undirbúið spurningu fyrir kennara í hlutverki eða aðra nemendur í kastljósi (í mesta lagi 2 mínútur).

Dæmi:

Nemendur hugsa um það sem kennari les eða segir þeim. Síðan ræða þeir við þann sem situr við hliðina á þeim eða þann sem kennari hefur tilnefnt. Þau ræða um atburðinn og segja síðan frá því sem þeim fór á milli.

Innri raddir

Nemendur eru í nokkrum fjögurra manna hópum. Tveir setjast á stóla andspænis hvor öðrum en hinir standa fyrir aftan þá. Þeir sem sitja tala saman en hinir túlka hugsanir þeirra með því að tala upphátt líka.

Dæmi:

Stundum í daglega lífinu felur maður sínar raunverulegu tilfinningar og segir ekki það sem maður meinar, það gildir einnig þegar persónur eru leiknar. Hvað er yngri skessan að hugsa þegar sú eldri fær alltaf að ráða í sögunni um Búkollu? Markmiðið er að kalla fram hugsanir og tilfinningar persónunnar sem túlkuð er; innri rödd hennar um af hverju henni finnst t.d. að hún megi stundum ráða. Finnst henni eldri systir sín frek?

Kastljósið

Einn nemandi situr fyrir svörum. Hann er beðinn um að setjast á stól sem komið hefur verið fyrir í miðri stofunni og samnemendur fá að spyrja hann ýmissa spurninga út frá hans hlutverki

Dæmi:

Nemandi er t.d. í hlutverki Búkollu. Hann sest á stól fyrir framan hópinn og situr fyrir svörum nemenda og kennara. Hann þarf að svara spurningum þeirra og geta útskýrt afstöðu sína og ástæður fyrir því að hann getur talað.

Kennari í hlutverki

Kennari hefur tækifæri til að taka þátt í leiknum; hann hefur möguleika á að hafa áhrif á leikferlið. Kennari ávarpar nemendur eins og þeir séu þátttakendur í ákveðinni atburðarás.

Dæmi:

Kennari getur byrjað á að setja á sig klút eða fara í kápu eða jakka. Um leið og hann er búinn að því er hann orðin önnur persóna en hann sjálfur.

Kvikmyndagerð

Vídeómyndavél er tengd við tölvu, henni beint að sviðinu (sem getur verið hvað sem er) og myndir teknar beint inn á tölvuna þar sem þær raðast á tímalínuna til afspilunar.

Dæmi:

Kennari getur búið til stuttmynd með nemendum út frá efni sem þeir eru að vinna með.

Kyrrmyndir

Nemendur búa til kyrrmyndir (frjósa eða búa til myndastyttur). Nemendur þurfa að finna út hvernig best er að stilla myndinni upp.

Dæmi:

Tveir saman í hópi búa t.d. til kyrrmynd af Jóni að leita að Búkollu (sagan um Búkollu).

Kyrrmyndaleikhús

Hér búa nemendur til nokkrar kyrrmyndir af atburðarásinni í leikferlinu. Hægt er að sýna hverja kyrrmynd á eftir annarri eða biðja nemendur um að fara rólega (mjög hægt) úr fyrstu kyrrmynd í næstu og svo koll af kolli. Þannig skapast ákveðið flæði í kyrr- myndaleikhúsi.

Dæmi:

Nemendur búa til þrjár kyrrmyndir af Jóni og Búkollu í fjalli þegar skessurnar eru að elta þau. Fyrsta kyrrmynd getur verið af Jóni og Búkollu að fela sig, næsta af „taktu hár úr hala mínum“ og sú þriðja getur verið þegar þau komast til byggða.

Kórræða

Fleiri en ein manneskja talar á sama tíma texta eða orð (eins og kór).

Tilgangurinn er að ná fram hljóðrænum dramatískum áhrifum og að styrkja talað orð með einingu.

Látbragð

Nemendur túlka hlutverk sitt án orða.

Dæmi:

Nemendur eru beðnir um að ganga um svæðið eins og tröll og síðan eins og álfar.

Líkamlegt leikhús

Nemendur nota líkamann sem leikmynd (sem hluta af sýningu). Til dæmis göng sem þau þurfa að búa til öll saman og einn eða fleiri fara í gegnum.

Dæmi:

Þegar unnið er með spuna geta þeir nemendur sem ekki eru í spuna breyst í hvað eina sem þarf til að halda atburðarásinni gangandi.

Líkaminn er þannig ekki bara notaður til að leika persónur heldur hvað eina sem nemendunum dettur í hug.

Myndsköpun

Kennari setur stóra örk af maskínupappír á gólfið. Nemendur raða sér í kring og hver nemandi teiknar eina mynd sem táknar t.d. einhverja tiltekna persónu sem nemendur hafa verið að vinna með.

Paravinna

Nemendur vinna tveir og tveir saman og spinna út frá því efni sem unnið er með.

Persóna teiknuð upp

Dæmi:

Kennari leggur pappír á gólfið (þessi brúni eða hvíti sem er til í rúllum) og skiptir nemendum upp í pör. Hvert par hjálpast síðan að við að teikna útlínur hvors annars á pappírinn. Nem- endur skrifa allar staðreyndir sem þeir vita um persónuna við útlínurnar (hvað er hún gömul, hvar á hún heima o.s.frv). Allt sem tengist tilfinningum er hins vegar skrifað nálægt hjartanu (t.d. hún er döpur, týnd, hrædd o.s.frv.). Einnig er hægt að láta nemendur hafa autt blað og þeir teikna litla mynda af persónu sinni.

Sameiginlegt hlutverk

Fleiri en einn leikari/nemandi gegnir samtímis einu hlutverki og hver þeirra getur talað eins og persónan sem þeir leika saman.

Samviskugöng

Nemendur stilla sér upp í tvær raðir þannig að það myndast göng á milli. Þeir snúa hver á móti öðrum.

Dæmi:

Báðar raðir eru í hlutverkum t.d. í hlutverki skessunnar úr sögunni um Jón og skessuna. Kennari er í hlutverki Jóns sem gengur hægt í gegnum göngin. Önnur röðin segir Jóni hvernig hann geti látið gott af sé leiða með auðinn sem er í kistunni. Hin röðin gefur Jóni þann kost að hann eyði öllu í sjálfan sig. Hvorn kostinn velur Jón í lokin?

Sérfræðingskápan

Sérfræðingskápan (nemendur gerðir að sérfræðingum) gengur út á það að nemendur taki að sér hlutverk sérfræðinga t.d. bílasmiðs eða umhverfisráðgjafa (ef kennari hefur verið að vinna með umhverfið).

Dæmi:

Kennari (í hlutverki) segir við nemendur: „Ég hef heyrt að þið séuð sérfræðingar í umhverfismálum. Ég er í svolitlum vand- ræðum.

Hvað á ég að gera við allt ruslið sem er heima hjá mér? “ Hér svara nemendur sem sérfræðingar.

Skapandi skrif eða ljóð

Kennari velur viðfangsefni út frá sögu sem hann er að vinna með t.d. haust, ást, vetur, vinátta.

Dæmi:

Kennari biður nemenda um að segja sér eitt orð sem hann skrifar niður, næsti nemandi segir eitthvað annað (t.d. blóm), næsti segir sól og svo koll af kolli. Úr verður ljóð sem allir taka þátt í að skapa. Hægt er að bæta hreyfingum við og jafnvel myndum þannig að kennari les ljóðið og nemendur gera hreyfingar.

Skrifað í hlutverki

Nemandi skrifar bréf eða teiknar mynd sem persónan sem hann er að túlka.

Dæmi:

Jón bóndasonur teiknar mynd eða skrifar bréf til Búkollu (sagan um Búkollu) þegar hann fann hana ekki. Spyrja nem- endur: Hvað haldið þið að hann vilji segja við Búkollu? Kennari leyfir síðan nemendum að lesa upp bréfið sitt eða útskýra myndina fyrir öðrum í hópnum.

Skuggabréður

Þegar unnið er með skuggabréður er notast við myndvarpa og leiktjald. Myndvarpinn er settur fyrir aftan leiktjaldið en áhorfendur eru fyrir framan tjaldið. Þegar leikarar og skuggabréður leika saman þá eru leikararnir fyrir framan tjaldið.

Dæmi:

Nemendur teikna upp persónur og klippa út (útlínur á persón- um) úr þeirri sögu sem unnið er með. Hægt er að leggja „klippuna“ beint á myndvarpann og fara í gegnum söguna þannig.

Skynjunarkort

Kennari leggur pappír á gólfið (þessi brúni eða hvíti sem er til í rúllum). Hver nemandi tekur sér stöðu sitt hvoru megin við papp- írinn þannig að langur gangur myndast. Nemendur teikna á blaðið hvað sem þeir vilja út frá sögunni sem unnið er með.

Dæmi:

Kennari ræðir við nemendur. Hvernig líta göngin út? Hvað er inni í göngunum? Þegar því er lokið standa nemendur til hliðar við pappírinn og búa til göngin með því að standa báðum megin við pappírinn. Kennari gengur rólega í gegnum göngin. Þegar hann kemur að myndunum sem nemendur hafa teiknað býr nemandinn til hljóð/orð. Einungis sá nemandi sem kennari er hjá, skapar hljóðið. Hinir hafa þögn. Þannig gerir einn nemandi í einu, hljóð eða segir orð. Þegar kennari hefur farið í gegnum göngin er upplagt að bjóða einum nem- anda í einu að ganga í gegn (sjá kennsluverkefni síðar í bók).

Skynjunarupplifun

Dæmi:

Nemendur vinna í hóp (sex eða átta saman). Einn nemandi hefur augun lokuð.

Aðrir í hópnum leiða nemandann í gegnum leikrænt ferli með því að lýsa því sem fyrir augu ber bæði með orðum og hljóðum. Þau leyfa nemandanum að snerta á ákveðnum hlutum (þefa af þeim, velta sér upp úr þeim); allt sem getur aukið upplifun nemandans sem er með augun lokuð. Gott er að leiða nemandann í gegnum upplifunina með því að leggja hönd á olnboga hans. Einnig er hægt að leiðbeina nemandan- um með orðum.

Slúðurhringur

Stutt atriði þar sem nemendur eru venjulega í pörum eða litlum hópum að slúðra og kennarinn gengur framhjá og hlustar á hvert atriði.

Dæmi:

Strákarnir í liðinu og bæjarbúar slúðra um þjófinn Peabody (sjá kennsluverkefni síðar í bók). Nemendum er stillt upp í tvo hópa, A og B. Hópur A er mjög neikvæður gagnvart Peabody og telur hann þjóf. Hópur B er ekki alveg eins sannfærður og reynir að finna allt sem þau geta sem er jákvætt um Peabody.

Spuni

Spuni er hlutverkaleikur, sem gerist hér og nú. Þátttakendur setja sig í spor annarra og öðlast tilfinningalega reynslu. Spuni er leið til að rannsaka hið óþekkta. Oft er gefinn upp ákveðinn rammi en ekki alltaf. Ramminn getur verið ákveðinn staður og persónur ásamt ákveðnu vandamáli sem nemendur þurfa að leysa.

Dæmi:

Nemendur fá ákveðin fyrirmæli og þurfa að búa til framvindu t.d. út frá sögunni um Búkollu. Hvað gerist þegar Búkolla og Jón bóndasonur hitta skessurnar í fyrsta sinn?

Söguleikhús

Nemendur sitja í hring. Kennari les eða segir nemendum sögur eða ævintýri.

Dæmi:

Nemendurnir breytast í þær persónur eða hluti sem kennari les upp eða segir (t.d. hús, hallir, dýr, o.s.frv). Þegar kennari vill fá nýja leikara þá getur hann slegið í trommur og allir setjast og kennari heldur áfram með söguna.

Sögumaður

Yfirleitt er það kennarinn sem leiðir söguna/ferlið áfram.

Talandi hlutir

Hlutir geta talað og getur kennari notað einhvern tiltekinn hlut til að fá nemendur til að tala, einn í einu. Nemendur geta líka verið talandi hlutur.

Dæmi:

Nemendur í hlutverki sem fötur. Kennari kemur inn í hlutverki Bigga (sjá kennsluverkefni síðar í bók). Föturnar eiga að reyna að fá Bigga til að kaupa sig en Biggi er að leita að sérstakri fötu.

Táknræn athöfn

Allir sitja í hring. Kennari leiðir og spyr: „Eigum við að fara inn í fötuna og hjálpa hafmeyjunni? Til þess að það sé hægt þarf að gera þrjá hluti til að komast inn á öruggan hátt. Ég er bara búin að gleyma hvaða hlutir þetta voru. Getið þið hjálpað mér?“ (Fá hugmyndir frá nemendunum) Loka augunum og gera þessa hluti saman.

Umræður

Umræður um það sem nemendurnir voru að hlusta á.

Upprifjun/kveikja

Kveikja er upphafið að ferlinu, eitthvað sem kemur nemendum af stað t.d leikur eða hlutur.

Dæmi:

Sýna nemendum hraunmola (t.d. þegar unnið er með söguna um Búkollu). Hvað haldið þið að þetta sé? Getur þetta verið hluti af innbúi hjá tröllum?

Yfirskrift

Kennari gefur nemendum eitt orð sem þeir eiga síðan að búa til kyrrmynd úr. Meginmarkmiðið er að gefa orðum merkingu sem lýst er í kyrrmyndinni.

Örlagavefur

Allir standa saman í hring. Kennari byrjar á því að henda lopahnykli yfir hringinn og segir um leið eina setningu sem tengist þeirri sögu sem nemendur eru að vinna með; kennarinn passar að halda í endann á hnyklinum. Hver og einn nemandi gerir slíkt hið sama um leið og hann hendir hnyklinum til næsta manns. Nemendur verða að gæta þess að halda vel í spottann. Þegar hnykillinn hefur farið hringinn er vefurinn lagður á gólfíð og líkist þá köngulóarvef. Nem- endur geta síðan skrifað á litla miða vangaveltur sínar um persónur eða atburðarás og sett miðana inn í hólfin á vefnum. Í lokin ganga allir á milli og skoða og ræða það sem stendur á miðunum.

Leikhúsaðferðir

Í þessum kafla verður farið í leikhúsaðferðir sem hægt er að vinna með nemendum hvar sem er. Verkefnin koma úr ýmsum áttum og hafa þau þróast og mótask úr frá námskeiðum sem höfundar hafa kennt og námskeiðum og hugmyndum sem höfundar hafa sótt í gegnum tíðina. Þeim er í mörgum tilfellum breytt og löguð að að- stæðum hverju sinni.

Leikhús fermetrans / örleikhús - spunaleikhús

Einn eða fleiri þátttakendur á einum fermetra búa til örleikhús sem tekur 3 mínútur að æfa og 2 mínútur að sýna. Leikhús fermetrans er spunaleikhús þar sem spurningum líðandi stundar er svarað í örleikhúsi. Hver þátttakandi velur sér rými sem er aðeins einn fermetri. Á þessum fermetra býr hann til örleikhús t.d. út frá þemanu Vistfræði – sjálfbærni, leiklist – fagurfræði, ég – veröldin, flóttamenn – Ísland o.s.frv.

Unnið með myndir - Samsköpunarleikhús

Devised theatre

Nemendur vinna saman í hóp og setja sama ferli þar sem unnið er með myndir sem kveikju.

Nemendur velja sér myndir (hugmynd að sögu) þar sem þeir vinna með fjórar kennsluaðferðir eins og: Kyrrmyndir, spuna, kastljós og samviskugöng. Þeir skrifa niður hugmyndir sínar um hvernig þeir geti hugsað sér að vinna með myndirnar með nemendum sínum og prófa sig svo áfram með hópnum.

Speglun - Kyrrmyndaleikhús

Nemendur ferðast um salinn þar sem einn auður stóll er í miðjunni. Þegar einhver hefur áhuga á að setjast í stólinn þá gerir hann það og byrjar að segja sína sögu, t.d. hvað varð til þess að viðkomandi valdi listgrein sína o.s.frv Þegar því er lokið sýna allir hinir, með kyrrmynd (hver og einn með sínum hætti), hvað þeim kom í hug þegar sagan var sögð. Með þessu móti skapast ólíkar kyrrmyndir.

Stopp leikhús - Forum-leikhúsið

(sjá nánari lýsingu á Forum - leikhúsi í bókinn Leikið með listina eftir Rannveigu Björk Þorkelsdóttur)

Forum-leikhúsið er leiklistaraðferð þróuð af Augusto Boal og byggir á þátttöku áhorfandans. Boal notar hugtakið spect-actor (sá sem horfir og leikur) um áhorfendur til að lýsa virkum áhorfendum.

Spect-actor getur komið inn í atriði og unnið úr aðstæðunum eins og hann telur best, í spuna á móti leikurunum. Þannig geta áhorf- endur verið virkir á meðan á sýningunni stendur og náð að hafa áhrif á atburðarásina.

Leikhússport – spunaleikhús

Leikhússport er leikhúsaðferð sem er keppni í spuna. Þeir sem stjórna keppninni eru kynnirinn sem getur líka verið sá sem heldur utan um allt ferlið, einhver til að halda utan um stigin, tímavörður og einhver sem passar upp á óheppilegt orðalag.

Skipt er í fjögurra manna lið. Tvö lið eru á sviðinu í einu. Þau sitja á stólum sitt hvoru megin í stofunni eða á sviðinu.

Hver spuni tekur þrjár mínútur. Tímavörður tekur tímann og lætur liðið sem er að leika vita þegar 30 sekúndur eru eftir af tímanum.

Þrír dómarar eru í keppninni, hver með sitt svið til að dæma: 1.

Söguþráður, 2. Tækni (hann skoðar hvort liðin séu að halda sig við þann stíl sem þau völdu og hvort það sem beðið var um úr sal skili sér í spunann), 3. Skemmtanagildi. Dómararnir eru allir með fimm spjöld númeruð frá einum upp í fimm. Eftir hvern spuna gefa þeir svo einkunn hver fyrir sitt svið með því að lyfta upp hver sínu spjaldi. Stigavörður reiknar svo saman stigin.

Annað liðanna á sviðinu skorar á hitt í byrjun að leika spuna út frá einhverju þema, t.d. flugvélaspuna (oft er sagt „Við skorum á ykkur að leika besta flugvélaspunann“). Þá hefur viðkomandi lið nokkrar sekúndur til að ákveða í hvaða stíl þau vilja leika flugvélaspunann, t.d. í sápuóperustíl eða óperustíl). Síðan koma leikarar liðsins upp

á svið, þakka fyrir áskorunina og tilkynna í hvaða stíl þau ætli að leika spunann. Oft fá liðin einnig einhver orð úr sal sem geta tengst viðkomandi þema, t.d. matur í flugvél, fatnaður eða tilfinning. Þessi orð þurfa þá að koma fyrir í spunanum. Þegar allt er tilbúið byrja stjórnandi og áhorfendur að telja niður: „5 4 3 2 1 byrja“, og leik- urinn hefst.

Þegar fyrra liðið hefur leikið spunann sem var skorað á þau að leika, tekst seinna liðið á við sína áskorun (það skiptir máli til að þau séu ekki að reyna að klekkja á andstæðingi sínum).

Að því loknu skorar fyrra liðið á seinna liðið og bæði liðin takast á við nýja áskorun.

Hægt er að hafa fyrirkomulag keppinnar með ýmsum hætti hvað varðar uppröðun á liðum í keppnina en best er ef öll liðin geta spunnið saman a.m.k. einn spuna. Það fer þó eftir fjölda liða hvort það er hægt. Stundum er bara leikin ein áskorun:: A+B þar sem A kemur með áskorun á B. Lið B leikur og lið A fer af sviðinu og lið C kemur inn. Lið B gefur C áskorun, þau leika og B fer út. Lið D kemur inn, C gefur þeim áskorun og þau leika og C fer út. Síðan kemur A aftur inn og fær þá sína áskorun frá D. Þetta er ágætt ef það er lítill tími og mörg lið.

Að lokinni fyrstu umferð eru stigin reiknuð saman og t.d. þau þrjú lið sem eru efst keppa til úrslita.

Spunaáætlun með dæmum um æfingar

Já og... Mikilvægasta reglan í spuna.

Að segja Já og....

Já þýðir ekki endilega að það þurfi alltaf að segja já heldur þýðir það í raun að við tökum á móti hugmyndum annarra og samþykkj- um þær.

Og – þýðir að eftir að við höfum samþykkt hugmyndir annarra bætum við einhverju við þær. Mikilvægt er að byggja á því sem var sagt síðast í stað þess að búa til eitthvað nýtt líkt og verið sé að byggja kubba hvern ofan á annan í stað þess að dreifa þeim út um allt.

Endurtaka og bæta við

Tveir vinna saman í hóp. annar byrjar að segja frá og gefur þar með upp ákveðnar upplýsingar. Hinn endurtekur það sem fyrsti sagði og bætir við upplýsingum.

Dæmi:

Ég bakaði köku

-Já og þú bakaðir köku af því að ég á afmæli.

-Já þú átt afmæli og lítur líka svona vel út

-Já ég lít svona vel út af því að ég fór á strangan megrunarkúr o.s.frv.

Hver/Hvað/Hvar

Í byrjun er mikilvægt að kennari útskýri fyrir nemendum/leikurum mikilvægi þess að „hver - hvað – hvar“ komi fram eins fljótt og hægt er. Þessar upplýsingar eru ekki á ábyrgð eins leikara og má vera mjög einföld og óspennandi. „Hver - hvað – hvar“ er notað til að búa til vissan upplýsingagrunn í spunanum svo að leikararnir séu á sömu blaðsíðu og lendi ekki í vandræðum.

Róbota – senur

Tveir nemendur fara upp á svið. Einn stígur fram og segir hver hann er. Hinn stígur einnig fram og segir hver hann er. Sá verður að passa sig að byggja á því sem sá fyrsti sagði. Sá fyrsti segir nú hvar þeir eru og sá seinni í kjölfarið hvað þeir eru að gera o.s.frv.

„Ég er læknir“ – „ég er sjúklingur“ – við erum á heilsugæslunni – og þú ert að skoða á mér eyrun

Þegar nemendur eru orðnir færir í þessu er hægt fá þá til þess að prófa að leika upphafið á senunni og reyna að láta þessar upplýsingar koma fram eins hratt og hægt er.

Frumkvæði

Þegar leikari byrjar spuna-senu er það kallað frumkvæði.

Útskýra þarf fyrir nemendum mikilvægi upplýsinga í frumkvæði. Slæmt frumkvæði eru t.d: „Hvað er þetta?“, „Hæ! Hvað heitir þú?“ o.s.frv.

Best er að vísa í hvað er að gerast í stað þess að spyrja spurninga.

Má ég fá eitt orð úr sal

Nokkrir nemendur stilla sér upp í röð aftarlega í rýminu og biðja um orð úr sal. Áhorfendur gefa þeim tillögur með því að kalla fram orð. Allir í röðinni stíga hver á fætur öðrum inn á sviðið, og leika í beinu framhaldi út frá orðinu (taka frumkvæði). Passa þarf að leikurinn sé alltaf með upplýsingum (t.d. eitthvað af hver/hvað/hvar). Allir eiga að fá tækifæri til að hafa frumkvæði út frá hverju orði. Þetta verða ekki senur heldur aðeins örfáar línur. Gott er að minna á að orðið þarf ekki að koma fram, bara að það sé skýrt að hugmyndin að leiknum sé sprottin út frá tilteknu orði.

Tilfinningar

Mikilvægt er að kennari ræði við nemendur um mikilvægi afstöðu leikarans til hluta og aðstæðna. Ef persónan sem verið er að leika er t.d. með skýra tilfinningu þá er auðveldara að skilja og bregðast við aðstæðum.

Fyrirfram ákveðin tilfinning

Tveir nemendur leika saman senu. A velur tilfinningu, fyrirfram. B er með frumkvæði og A bregst við því sem gerist með tilfinningunni sem hann var búinn að velja. A heldur í tilfinninguna allan tímann og útskýrir af hverju honum líður eins og honum líður. Gott er að minnast á að það þarf ekki að sprengja sig strax. Ef tilfinningin byrjar sterkt, þá þarf að hvíla hana aðeins inn á á milli.

Leikhússport stílar:

Hafið í huga að gott er að hafa fjóra í hóp.

Rithöfundurinn:

Einn í hópnum er rithöfundur. Hann situr og vélritar söguna um leið og hann spinnur hana áfram. Hinir þrír í hópnum leika söguna.

Rithöfundurinn getur lagt þeim orð í munn eða gert hlé á máli sínu og leikararnir spinna sínar setningar. Þannig getur orðið skemmti-legt samspil.

Skyldir stílar við þennan eru:

Bloggstíll sem er alveg eins nema að sá sem talar er að blogga

Slædsmyndastíll. Þá eru sá sem situr að horfa á slædsmyndir sem hann lýsir um leið og hann horfir (gott ef ekki er komin mikil færni í spuna)

DVD stíll. Þá er sá sem situr að sýna og lýsa um leið bútum úr t.d. uppáhalds bíómyndinni sinni eða videói úr sumarfríinu.

Íþróttafréttastíll:

Tveir nemendur sem íþróttafréttamenn sitja á stólum og lýsa íþróttakeppni (skemmtilegast er að lýsa einhverri fáránlegri íþrótt, t.d. uppvöskunarkeppni). Tveir nemendur keppa. Íþróttafréttamennirnir kynna keppendur til leiks og þeir byrja að keppa. Allt er hægt og mjög gaman er þegar keppendur fara út fyrir ramma keppinnar. Þeir geta sjálfir haft frumkvæði að því eða fréttamennirnir. Svo er bara að grípa hugmyndirnar.

Íslendingasögustíll:

Hér er ekkert sérstakt form á spunanum nema hvað leikendur eiga að leika og tala eins og þeir séu persónur í íslendingasögu. Best er að velja eitthvað hversdagslegt nútímaþema í þessum stíl, t.d. fjölskylduspuna í íslendingasögustíl.

Barnaleikritastíll:

Í þessum stíl á að spinna eins og um barnaleikrit sé að ræða. Alt er einfaldað og matreitt mjög ýkt fyrir áhorfendur og talað til þeirra beint. Mjög skemmtilegt er að láta t.d. mafíuspuna eða skurð- stofuspuna vera í barnaleikritastíl eða eitthvert þema sem maður myndi ekki bjóða börnum upp á.

Spurningastíll:

Hér verða allar setningar að vera í spurningaformi. Allt sem sagt er verður að vera spurning. Annað er opið.

Óperustíll:

Allur textinn er sunginn eins og í óperu. Hér er líka gaman að leika sér með aðstæður, t.d. búðaspuna í óperustíl.

Tilfinningasvæði:

Hugmynd að þremur tilfinningum er fengin frá áhorfendum. Sviðinu er síðan skipt upp í þrjú tilfinningasvæði þar sem hvert svæði hefur sína tilfinningu. Þegar leikið er verða leikararnir að skipta um tilfinningu þegar þeir fara inn á nýtt svæði. Galdurinn er að ná að tengja hinar mismunandi tilfinningar við spunann og hlusta vel á mótleikarana.

Sápuóperustíll:

Hér er það aðallega söguþráðurinn og kúvendingar á honum sem skipta máli, eins og í sápuóperu þar sem tilfinningar og aðstæður eru ýktar. Miklu skiptir að halda þó söguþræðinum þó óvæntar persónur séu kynntar til sögunnar og ýmis leyndarmál komi í ljós.

