

ŻYWE OBRAZY

Liczba graczy: **5 -20**
Wiek graczy: **dowolny**
Czas trwania: **15 minut**

Potrzebne materiały:

- kartka dla każdego uczestnika
- długopis/ołówek/kredka dla każdego uczestnika
- laptop/komputer/tablet,
- projektor/tablica multimedialna/ekran,
- smartfon/tablet z aparatem,
- 2 pędzle,
- zestaw kilku (3-4) obrazów możliwych do wyświetlenia na tablicy/ekranie.

Przestrzeń:

Sala lekcyjna z zestawionymi pod ścianami albo z przodu klasy ławkami lub inna wolna przestrzeń z dostępem do projektora/ekranu.

Przed zajęciami:

1. Sprawdź, jak liczna jest twoja klasa/grupa.
2. Wybierz lub przygotuj swój zestaw obrazów do odtwarzania przez klasę.

Cel:

Zadaniem członków grupy będzie odtworzenie przedstawionego obrazu za pomocą swoich ciał.

Przebieg gry:

1. Poproś o zgłoszenie się dwóch osób do roli malarzy – każdy z nich otrzymuje jeden pędzel jako symbol swojej roli w tej turze gry.
2. Wyświetlaj wybrany obraz na rzutniku/ekranie przez 30 sekund – w tym czasie cała grupa przygląda się obrazowi i wspólnie (z wyjątkiem malarzy) próbuje odwzorować go za pomocą ciał.
3. Po 30 sekundach wyłącz rzutnik i wyświetl ten sam obraz na komputerze lub tablecie, tak aby był on widoczny jedynie dla malarzy.
4. Ustaw stoper na 5 minut. Od tego momentu obraz milczy – mówić mogą jedynie malarze. Ich zadaniem jest teraz dopracowanie obrazu – pokierowanie klasą tak, aby odwzorować jak najwięcej szczegółów z oryginału. Malarze nie mogą dotykać osób imitujących obraz – dają jedynie ustne wskazówki lub pokazują własnym ciałem.
5. Gdy czas minie lub gdy malarze przed upływem 5 minut zgłoszą koniec pracy, zrób zdjęcie ustawionej w obraz grupy.
6. Wyświetl ponownie oryginał obrazu na rzutniku/ekranie oraz pokaż klasie zdjęcie, by porównać wspólnie obraz z imitacją.
7. Powtórzcie ćwiczenie, zmieniając obraz oraz wybierając nowych malarzy.

Wskazówki:

- Wybierając obrazy do zadania, zwróćcie uwagę na to, jak dużo kontaktu fizycznego będzie wymagało odwzorowanie ich przez uczestników. Dostosujcie obrazy do chęci i możliwości waszej grupy.
- Grupa z pewnością będzie miała swoje pomysły na obrazy, które chciałyby odwzorować. Zadbaj o to, by uczestnicy mieli czas na „namalowanie” obrazu wybranego przez siebie.
- Odtwarzane obrazy nie muszą przedstawiać ludzi – liczy się kreatywność!