

**Delavnica improvizacijskega gledališča za učitelje iz Erasmus+ projekta
»Glass inspires – Glas begeistert - Steklo navdušuje«, dne 13.12.2022
OŠ Gornja Radgona (mobilnost Ves svet je oder 12. – 16. 12. 2022)**

Projekt Steklo navdušuje je združeval različne partnerje in z njimi tudi različne pristope k širši skupni temi.

Osnovna šola Gornja Radgona že nekaj let sodeluje z Društvom za kulturo in izobraževanje IMPRO, nosilnim društvom za razvoj improvizacijskega gledališča v Sloveniji. Skozi sodelovanje se je na šoli vzpostavila skupina Male impro šole, kjer usposobljena impro mentorica Mojca Frim skupaj z Romano Slavič Žnuderl s skupino mladih raziskuje to obliko spontanega skupinskega uprizarjanja.

Improvizacijsko gledališče je namreč oblika gledališkega ustvarjanja, ki temelji na medsebojnem sodelovanju nastopajočih in kjer publika določi izhodiščno točko prizora (dogajalni prostor, like, problem, čustva, ali karkoli drugega, ki lahko služi kot izhodišče za spontano uprizarjanje), improvizatorji pa nato uprizorijo prizor, kjer morajo upoštevati vse zakonitosti gledališča - ustvariti like in odnose med njimi, se vživljati v njihova čustvena stanja, uporabljati (četudi namišljene in s pantomimo nakazane) predmete in scenske elemente v prostoru, razvijati zgodbo, poskrbeti za dramaturgijo prizora, ipd.

Vendar pa se je skozi leta razvoja impro gledališča pokazalo, da veščine, ki jih improvizatorji usvajajo na vajah, ne pomagajo le pri nastopanju, temveč tudi v vsakodnevnem življenju. Osnovni impro pristop "Ja, in" tako spodbuja k aktivnem poslušanju, medsebojni podpori ter sprejemanju idej in njihovem nadgrajevanju. Uporaba lastnega telesa za izražanje spodbuja premagovanje sramu, raziskovanje in pridobivanje različnih zmožnosti izražanja zgodb, idej ter mnenj. Vživljanje v različne like in njihova čustvena stanja širi čustveno opismenjevanje improvizatorjev, saj pomaga tako pri poimenovanju in razumevanju čustev kot tudi pri empatiji in zmožnosti vživljanja v čustvena stanja drugih. Razumevanje statusnih odnosov med likih spodbuja razmislek o vodenju in sledenju, prevzemanju pobude ter podpori ter s tem krepi posameznike, da raziskujejo in razvijajo tudi tisti aspekt, ki jim je sicer manj naraven in večji izziv. Ker je občutek stopanja v neznanu v spontanem uprizarjanju včasih precej strašen, dejavnost krepi tudi pogum in to predvsem skozi ustvarjanje čim varnejšega okolja, kjer se udeleženci čutijo sprejeti, podprti in sposobni preizkušati različne scenarije, kjer so tudi morebitne napake del procesa in včasih samo nova, še neraziskana pot.

Ker v slovenskem prostoru že nekaj let razvijamo tudi impro izobraževanja za učitelje, saj so igre in vaje, na katerih temelji impro gledališče, zelo primerne za krepitev skupinske

dinamike, utrjevanje snovi, razvijanje osredotočenosti, čustveno opismenjevanje, uvod v različne teme in podobno, je OŠ Gornja Radgona, organizacija koordinatorka Erasmus+ projekta in mentorica šolske IMPRO skupine »Radgonska deca« Romana S. Žnuderl k sodelovanju povabila tudi dve mentorici impro gledališča - poleg Mojce Frim še mentorico in koordinatorko programa Male impro šole Uršo Strehar Benčina.

Na pripravljalnem sestanku, dne 25. 11. 2022, so Romana, Mojca in Urša preverile cilje projekta in razmislile, kaj bi bil glede na cilje projekta in dosedanje aktivnosti glavni cilj delavnice z gostujočimi učitelji.

Glede na delo, ki ga je Mojca opravila s skupinami že prej, izbrano temo ter različne jezike, ki jih govorijo udeleženci delavnice, je bil glavni cilj delavnice tako predstaviti različne igre in vaje na temo neverbalne komunikacije ter čustvenega izražanja. Zelo pomembno je bilo, tudi učiteljem mentorjem in koordinatorjem vseh sodelujočih partnerskih organizacij (Poljska, Romunija, Turčija) predstaviti pomembnost priprave, določanja ciljev in uporabnih možnosti impro tehnik.

Struktura srečanja v okviru mobilnosti in delovnega paketa »Ves svet je oder«, dne 13. 12. 2022, je bila razdeljena na dva dela:

1. del je bil ogled vaje z mladimi udeleženci, člani šolske impro skupine »Radgonska deca«, kjer so lahko udeleženi učitelji mentorji opazovali, kako se na vaje odzivajo mladi, nato pa so se v
2. delu v nekaterih vajah in igrah preizkusili tudi sami.

Izbrane vaje in igre z mladimi so izhajale iz vaj in iger, ki so jih mladi že igrali z Mojco in Romano na predhodnih impro srečanjih, saj smo s tem zagotovili, da udeleženi mladi poznajo pravila, dodali smo samo vsebine, ki so jih dodali tudi gostujoči učitelji sami.

Vaje in igre so bile osredotočene na uporabo telesa, npr. potovanje giba in zvoka v krogu, skupinske slike, stroji, igranje igre Gufi, gufi, kjer mladi v miže iščejo enega člana skupine, prizori, ki temeljijo na džibrišu in telesnem izražanju, ipd.

Po odmoru je najprej naredila uvod Romana ter učiteljem predstavila različne konkretne načine in primere vključevanja impro vaj v pouk nemškega jezika. Predvsem je izpostavila impro igre in vaje kot izjemno učinkovito orodje za motivacijo, ki lahko spodbudijo učence pri bolj zahtevnih trenutkih obravnavanja snovi. Nato pa sta mentorici Mojca in Urša gostujočim učiteljem predstavili različne igre in vaje, v katerih so se tudi aktivno preizkusili in s tem po principu učenja skozi izkušnjo pridobili znanje, ki ga lahko prenesejo v svojo prakso poučevanja.

Začeli smo s sklopom iger za utrjevanje imen in spoznavanje (zombiji, šerif, ime, gib in zvok) Igre za imena so pomembne, saj tudi tistim, ki si navadno težko zapomnijo imena, pomagajo pri pomnjenju, ker vključujejo celo telo, povežejo posameznike med sabo v enakovredno skupino, so dobre ogrevalne vaje, s katerim zbudimo telo, postanemo bolj pozorni in osredotočeni, obenem pa pomagajo pri premagovanju začetnega nelagodja ob učenju nečesa novega in sprostivni posameznikov. Že pri uvodnih igrah namreč ugotovijo, da so napake sestavni del učenja in da imamo vedno priložnost začeti znova.

Igra Zombi

Potek igre:

Skupina stoji v krogu, nekdo pa stoji v sredini kroga – ta je »zombi«. Zombi se počasi bliža eni osebi (ki jo tudi gleda) in se je želi dotakniti na ramo. Ta oseba se sama ne more rešiti, zato mora intenzivno pogledati eno izmed drugih oseb v krogu, ki ga reši tako, da pove eno ime ostalih udeležencev v krogu - lahko tudi svoje. Zombi se nato preusmeri na osebo, katere ime je bilo rečeno. Ta se spet reši tako, da nekoga pogleda, ta pa potem reče, h komu naj se »zombi usmeri«.

Ta igra je namenjena spoznavanju imen, obenem pa tudi urjenju delovanja pod pritiskom, saj ustvarja ravno pravi napetost, da so udeleženi vključeni, prisotni in zavzeti, obenem pa posledice morebitnega »neuspeha« niso usodne, saj v primeru, da tisti, ki se mu »zombi« bliža, imena ne izreče pravočasno, zamenjata vlogi in sedaj on postane zombi, ki se spet začne počasi bližati nekemu v krogu.

Igra Šerif

Potek igre:

Skupina stoji v krogu. Nekdo začne (lahko mentor) in izgovori ime enega od igralcev. Ta oseba mora čim prej počepniti, saj se njegova soseda pomerita v strelskem dvoboju – naredita pištolo z roko in rečeta »bum«. Kdor prvi izreče "bum", zmaga dvoboj, tisti, ki izgubi, pa se usede na tla/izpade iz igre. Če sredinski (klicani) igralec ne počepne dovolj hitro, lahko izpade tudi on. Na koncu ostaneta dva kavboja, ki imata končni izziv, kdo bo postal šerif (in zmagal igro) - postavita se s hrbti skupaj, eden od izpadlih igralcev pa našteva stvari iz določene kategorije, ki jo izberemo (npr. sadje), pri katerem igralca za vsako naštetu stvar, ki sodi v to kategorijo, naredita korak naprej, če pa igralec reče nekaj, kar ne sodi v to kategorijo, pa se kavboja obrneta in imata (zadnji) dvoboj. Tisti, ki zmaga, dobi naziv šerif

mesta, ostali pa ga nagradijo z glasnim spodbujanjem (npr. mentor vpraša Kdo je šerif tega mesta? V odgovor vsi ostali igralci naglas vzkliknejo ime človeka, ki je zmagal).

To je ena redkih iger tekmovalne narave, ki smo se jo igrali. Otrokom in mladim je ta igra navadno zelo všeč, saj je aktivna, predvideva pozornost, vključenost, hitro odzivnost ter obvladovanje imen (vedeti moraš, kdo je tvoj sosed, saj, če je poklican, sodeluješ v akciji). Za učitelje pa je zanimiv predvsem zadnji del igre – končni izziv, ki so ga nekateri učitelji tudi spremenili v igro znanja – zadnja kategorija lahko tako npr. predstavlja lastnosti živalske celice, samostalnike, besede v tujem jeziku na neko temo, ipd. – odvisno od predmeta in namena igre.

Ime, gib in zvok

Potek igre:

Gre za eno najbolj osnovnih iger za imena. Nekdo pove svoje ime in doda nek gib in zvok, ostali pa vse skupaj ponovijo. Nato naslednji pove svoje ime in svoj gib in zvok in spet ponovimo, in tako dalje, dokler se na ta način ne predstavijo vsi udeleženci v krogu. Nato lahko igro nadaljujejo tudi tako, da se z imeni, gibom in zvokom tudi kličemo (najprej povem svoje ime ter pripadajoč gib in zvok, nato pa ponovim ime ter gib in zvok nekoga drugega). V naslednji fazi igre se lahko kličemo samo še z gibom in zvokom.

Igra ima veliko variacij - udeležencem tako lahko pri izbiri giba in zvoka, ki je navadno težja naloga, kot izgleda na prvi pogled, pomagamo s tem, da naredijo gib in zvok, ki je v skladu s počutjem ali čustvom, ki so ga čutili danes. S tem tudi počasi odpremo temo čustev, h kateri smo se usmerjali. Igra je namenjena tudi uporabi celega telesa ter ozaveščanju in premagovanju lastnih telesnih omejitev – katere gibe nam je morda težko delati, ozaveščanju sramu, ki se lahko pojavi pri izvajanju gibov, ki nam niso domači, ipd. Kljub temu (ali ravno zaradi tega) so te igre zelo pomembne, saj impro spodbuja k uporabi celega telesa, ki je na žalost v učenju pa tudi v življenju nasploh pogosto spregledano ali celo zanemarjeno – ozaveščanje in uporaba lastnega telesa pa sta zelo pomembna za poslušanje in spoznavanje samega sebe.

Naslednja vaja je bila namenjena medsebojnemu povezovanju in navezovanju stika. Vaja je opisana tudi v priročniku.

Dva kroga

Potek igre:

Učenci se najprej postavijo v en krog. Iz leve proti desni se izštevajo 1, 2, pri tem enka stopi v krog in poda dvojki roko. Tako nastaneta notranji in zunanji krog. Notranji krog se za dve osebi pomakne v desno. Tako nastane novi par - par številka 1.

Skupaj se par odloči za skupni pozdrav. Nato se ponovno v krogu zavrtijo za 3 osebe v poljubno smer in s tem dobimo drugi par.

Par številka 2 skupaj ustvari eno žival. Udeleženci se še tretjič v krogu prestopijo za 3 osebe v poljubno smer. Skupaj si par določi bivališče/ skrivališče oz. pozo. (vsi pari naj bodo različni)

Ko so pari in njihove naloge določene, se učenci prosto gibajo po prostoru in mentor zakliče posamezno število para 1, 2 ali 3, ki se mora čim hitreje najti in opraviti skupno nalogo.

Cilj igre je skupno reševanje naloge, oz. problema, pomembna je pozornost glede prostora in soudeležencev igre, hitra odzivnost posameznika in krepitev domišljije.

Vaja dva kroga spodbuja posameznike, da sodelujejo tudi s tistimi, s katerimi morda navadno ne bi sodelovali in pomaga pri navezovanju stikov. Udeležence vedno spodbudimo (sploh, če je skupina nova), da se najprej še enkrat predstavijo in nato skupaj izvedejo zadano nalogo. Nalog je seveda lahko tudi več.

Naslednji sklop vaj je bil namenjen uporabi celega telesa (slike, stroji, tri minute).

Slike

Potek igre:

Določimo situacijo, igralci se postavijo v poze in skupaj tvorijo sliko (npr. plaža – eden leži, kot da se sonči, drugi je senčnik, tretji stopa v (mrzlo) vodo, četrti nabira školjke, peti je školjka, itd. – lahko pa smo še bolj natančni – plaža pozimi, plaža zjutraj, itd.). Z igro spodbujamo raznolikost, igranje predmetov, uprizoritev zamrznjene akcije (mentor lahko šteje do 10, da se slika pripravi, nato pa mora slika zamrzniti).

Princip slikovnega gledališča je lahko vir raznolikih variacij. V slikah lahko uprizorimo znane zgodbe, lahko si skupina zamisli, kaj bo s sliko pokazala, drugi pa ugibajo, slike lahko odražajo konkretne situacije, ipd. Še posebej zanimiv del vaje je ta, da ko slika že stoji, vprašamo publiko kaj vidi, koliko misli, da je ura, kakšna je temperatura zraka, kakšni zvoki so v okolici, ipd. S tem razvijamo tudi aktivne gledalce, ki s tem prepoznajo moč lastne domišljije.

Stroji (vaja je opisana v priročniku)

Potek igre:

Vsak posameznik predstavlja en del stroja, ki ga ustvarijo vsi skupaj. Stroju določimo ime ali temo. K ustvarjanju stroja pristopajo eden po eden, na koncu so stroj vsi, pri čemer vsak s svojim ponavljajočim gibom in pripadajočim glasom ali zvokom uprizarja del tega stroja. Vsak, ki pristopa k stroju, doda svoj ponavljajoči gib. Ta naj ustreza prejšnjim delom stroja. Vsi deli naj bodo med seboj nekako povezani, noben ne sme delovati sam zase. Stroj je zgrajen, ko v njem enakovredno sodelujejo vsi v skupini. Gibanju se lahko dodajajo besede, besedne zveze, ki se morajo logično nadaljevati v povedi. Pri tem se ne sme pozabiti na ponavljajoči ritem, medtem ko se tvori prva besedna enota, zadaj poteka enaka kot odmev. Namesto stroja lahko improvizatorji ustvarjajo tudi organizem. Pri tem so gibi mehkejši in bolj "organski".

Variacija: Stroj oz. organizem lahko poženemo hitreje ali pa ga upočasnimo. Dodajamo mu lahko tudi čustva, lastnosti ali ga postavljamo v druge okoliščine.

Igra krepi delo v skupini in pomaga pri ozaveščanju odrske postavitve. Obenem pa služi tudi kot zanimivo izhodišče za obravnavanje določene teme, disciplini ponavljanja določenih gibov in zvokov ter močno zavedanje celote (iskanje skupnega ritma).

Tri minute

Potek igre:

Pri igri Tri minute, 3 igralci zapustijo prostor, da ne slišijo, kaj se dogaja, četrtemu pa občinstvo določi prostor, poklic in nek predmet, ki med seboj niso tematsko povezane. Prvi igralec vstopi in tisti, ki je ostal na odru, skupaj z njim odigra tri kratke prizore – prvi del prikazuje izbran prostor, drugi del poklic in tretji del predmet. Ker gre za pantomimo, besed ni, spodbujamo pa uporabo zvokov ter džibriša (izmišljenega jezika). Ko prvi kaže prostor, tisti, ki ugiba, ne stoji na mestu, ampak ponavlja, kar dela prvi ali pa s pomočjo akcije ugiba (npr. če se mu zdi, da je v trgovini, lahko vozi namišljen voziček). Ko ugame, to namigne z gestami, ne pove pa naglas - saj mora potem to, brez da bi vedel, ali je uganil prav ali ne, pokazati naslednjemu. Ko prvi igralec pokaže prostor, poklic in predmet, nato pokličemo tretjega. Drugi igralec vse, kar je videl, ponovi tretjemu (spodbujamo izvirnost, pokaže lahko na svoj način), tretji pa četrtemu. Na koncu v obratnem vrstnem redu odkrivamo, kaj so igralci uganili, na koncu pa prvi igralec glasno ponovi izhodiščne predloge.

Igra je namenjena neverbalni komunikaciji med posamezniki ter spodbuja medsebojno sodelovanje in pomoč. Glavni cilj igre ni samo uganiti, kaj je imel drugi v mislih, temveč predvsem ustvariti način komuniciranja, ki ni nujno verbalen ter ozaveščati gibanje, ki ga v resnici v vsakodnevem življenju zelo dobro poznamo, a ga včasih ne ozaveščamo (kaj dela zdravnik, kako se gibamo in vedemo na bazenu, kako uporabljamo zvočnik, ipd.) Igra je primerna tudi za učenje jezikov saj na koncu spodbuja tudi verbalno poimenovanje uprizorjenih elementov.

Naslednji sklop iger je bil namenjen raziskovanju pripovedovanja ter pripovednih spretnosti (asociacije na različne načine, 1, 2, 3, jaz sem)

Začeli smo z asociacijami, eno od ključnih iger, ki jo igramo v impro gledališču. Igramo se jo lahko na različne načine, osnovni princip pa je ta, da nekdo pove eno besedo, naslednji to besedo ponovi ter pove nekaj, na kar ga ta beseda spomni (če nekdo reče vlak, lahko npr. naslednji reče potovanje). Igro lahko igramo v krogu, v poljubnem vrstnem redu, v parih, kakor želimo.

Čeprav gre za verbalno igro, smo jo prilagodili tako, da če nekdo ne ve, kaj ta beseda pomeni, lahko asociiramo po zvenu besede, lahko se odzovemo tudi z zvokom in/ali gibom, ter s tem ugotovimo, da imamo veliko več orodij, kot mislimo za odzivanje v različnih situacijah.

1, 2, 3 jaz sem

Potek igre:

Vsi igralci stojijo v krogu. Eden začne in reče »Jaz sem (karkoli, npr. jabolko)« in se postavi v obliko tega predmeta ali osebe. Nekdo se mu pridruži in je nekaj, kar sodi zraven (npr. »Jaz sem črv«). Nato se pridruži še tretji in poskusi biti nekaj, kar povezuje oba prejšnja pojma (npr. »Jaz sem človek, ki bo ravnokar ugriznil v to jabolko.«). Nato prvi od trojice izbere enega, ki ga bo »vzel sabo« - npr. človeka, kar pomeni, da se prvi in tretji pridružita ostalim, ki stojijo v krogu, na sredini pa ostane drugi, ki mora ponoviti: »Jaz sem črv.« Nato spet pride nekdo drug in reče npr. »Jaz sem ribič.« in se postavi v pozo, ki to označuje. Sliko spet dopolni tretji, ki je sicer lahko tudi »palica« ali »trnek«, vendar sčasoma spodbujamo vedno bolj zanimive zgodbe, zaplete in nadgradnje (tako lahko nekdo pokaže tudi kot npr. pojem ali čustvo).

Vaja kombinira verbalno in telesno izražanje ter spodbuja razmislek o tem, kaj sestavlja zgodbo – atmosfera, protagonisti, oziroma junaki in morebitni zaplet. Na osnovni ravni pa lahko igro igramo tudi kot igro asociacij, torej, kaj spada skupaj.

Nadaljevali smo z različnimi načini izražanja ter skozi Ekspert džibriš raziskovali različne zvene jezikov in razmišljali o univerzalnosti čustev.

Ekspert džibriš

Potek igre:

To je igra za tri igralce, pri katerem je eden izmed igralcev voditelj televizijske oddaje, eden je strokovnjak iz neznane dežele, eden pa prevajalec. Strokovnjak govori samo v džibrišu, novinar ga sprašuje v slovenskem jeziku, prevajalec pa prevaja.

Cilj igre je bil, da razmišljamo o različnih zvenih jezikov ter se predvsem osredotočali na trenutke, ko je bilo, kljub temu, da je igralec uporabljal izmišljen jezik, vsem jasno o čem govori. To so bili predvsem trenutki čustvenega odzivanja ter jasne komunikacije s celim telesom.

Za raziskovanje čustev smo se podali še v igro **Čustveni virus**.

Potek igre:

Trem igralcem gledalci določijo vsakemu svoje čustvo. Četrty igralec je gostitelj zabave (razlog zanjo lahko določi publika in je lahko neobičajen), ostali trije pa gostje. Gostitelj začne prizor v katerem koli čustvenem stanju. Prvi gost s svojim prihodom na oder okuži s svojim čustvom še gostitelja in prizor se nadaljuje v tem čustvu. Tudi drugi obiskovalec s svojim prihodom s svojim čustvenim stanjem okuži oba igralca na odru. Ko vstopi tretji, okuži vse zbrane. Ta, ki je prišel zadnji, odide prvi, s seboj pa odnese svoje čustvo - spet so vsi okuženi s čustvom drugega gosta. Igralci odhajajo iz odra v obratnem vrstnem redu prihodov, gostitelj navadno sam zaključi prizor.

Igro se lahko igramo tudi v džibrišu, glavni smisel igre pa je razmislek, kako prehajamo iz enega čustva v drugega, kako čustvo čutimo in uprizarjamo na različne načine (s telesom, besedo, zvoki, akcijo, ipd.) ter kako lahko čustva čutimo in igramo na različnih stopnjah (včasih nas čustvo prevzame popolnoma, včasih manj, tudi glede na začetne značilnosti karakterja, ki smo si jih izbrali).

Zaključili smo z igro **Neznani predmet**, ki spodbuja divergentno mišljenje.

Potek igre:

Mentor postavi predmet na sredino odra - tokrat gre za dejanski predmet (npr. prazna plastenka). Naloga igralcev je, da predmet uporabijo na kar največ različnih načinov, razen za namen, za kar je prvotno namenjen. Ta predmet lahko tako predstavlja katerikoli drugi predmet (mikrofon, bejzbolski kij, dojenčka, svečo, meč, kladivo ...), razen plastenke za

vodo. Tudi tu se spodbuja igranje prizorov, ne pa zgolj poimenovanje predmeta. Pri prizorih lahko sodeluje poljubno število igralcev, menjajo pa se z glasnim vzklikom "Stop" tistega, ki bo naslednji uporabil predmet.

Igra je zelo primerna tudi za situacije, kjer udeleženci ne govorijo istega jezika, saj jo lahko igramo v pantomimi ali džibrišu. Igra spodbuja razvijanje domišljije ter odkriva, kaj vse lahko prepoznamo znotraj enega samega predmeta (ustvarjalnost skozi omejitve).

Kot način evalvacije smo uporabili vajo vreča, ki je prav tako opisana v priročniku in v katero smo dodali vse, kar bomo odnesli s sabo.

Udeleženci delavnice se postavijo v krog. Vsi z isto roko naredijo 👍 - torej pokažejo palec. Udeleženec prime od sosedu palec, da nastane rob vreče, v katero vsi mečemo stvari. Npr. mentorica reče, da vržemo vanjo vse spomine, ki so nam bili danes prijetni in fajn. Ali npr. »Naštej, kaj si danes novega izvedel-a?« ali »Česa se spomniš od današnjih vaj?«

Z gesto vržemo vsako posamezno besedo v vrečo. Ko se nam zdi, da je dovolj, si odtrgamo del vreče in jo damo na hrbet. Če bi rabili razvedrilo, kakšno znanje ali prijetne spomine, jih sedaj nosimo na hrbtu, kamor si vsak odloži del svoje vreče.

Na ta način smo učiteljem mentorjem poskušali prenesti ne le iger in vaj, temveč tudi uvod in zaključek, ki sta pomemben del vpeljevanja vaj v šolsko delo - kako pripravimo okvir ter poskrbimo tudi za povratne informacije udeležencev.

Še posebno pomemben del, ki se je kasneje prenesel tudi na pripravo zaključne predstave ob zaključku projekta, je bil pogovor o različnih čustvenih stanjih, ki jih mladi doživljajo v posebej ranljivem obdobju odraščanja, medsebojnem primerjanju in želji po sprejetosti in uspehu. Ker mladi pogosto nimajo priložnosti deliti svojih izkušenj in občutij na način, da bi se čutili sprejeti in podprti, je ustvarjanje varnih okolij, kjer lahko to počnejo, še toliko bolj pomembno, prav to pa ponuja orodje spontanega gledališkega ustvarjanja.

Kljub temu, da je bilo nekaterim učiteljem malce težje stopiti iz cone udobja, je bilo očitno, da jim je z vsako vajo lažje ter da skozi lastno izkušnjo tudi sami odkrivajo možnosti gledališke improvizacije. Na skupni večerji smo tako nadaljevali pogovor o možnosti uporabe predstavljenih tehnik, pogovor pa je lažje stekel tudi zaradi skupne izkušnje, ki smo jo doživeli.







