

SUPPORTED BY A GRANT FROM THE TRUST FOR CIVIL SOCIETY IN CENTRAL AND EASTERN EUROPE

НАЦИОНАЛНА МЛАДЕЖКА МРЕЖА
ОТ
ТЕАТРАЛНО – ДИСКУСИОННИ КЛУБОВЕ
«ГРАЖДАНИ НА ЕВРОПА»

ДРАМА И ТЕАТЪР ТЕХНИКИ
В ГРАЖДАНСКОТО ВЪЗПИТАНИЕ НА МЛАДИТЕ ХОРА
НАРЪЧНИК ЗА ПРАКТИЧЕСКА ДЕЙНОСТ



РАЖДАЙКИ СЕ ЧОВЕЦИ, ОТ ПЪРВИЯ МИГ НА ЖИВОТА СИ НИЕ ИМАМЕ РАВНИ ЧОВЕШКИ ПРАВА, НЕЗАВИСИМО ОТ СВОЯ ПРОИЗХОД, ВЪЗМОЖНОСТИ И РАЗЛИЧИЯ.

УТОПИЯ ДА МИСЛИМ, ЧЕ ЩОМ ОСЪЗНАЕМ ПРАВАТА И ОТГОВОРНОСТИТЕ СИ, ЩЕ УСПЕЕМ ДА НАПРАВИМ СВЕТА СПРАВЕДЛИВ. НО ВСЕ ПАК ТОЙ НЕПРЕМЕННО ЩЕ СЕ ПРОМЕНИ. ВИЕ САМИТЕ, ВАШИТЕ ДЕЦА, ТЕЗИ, С КОИТО СТЕ СПОДЕЛИЛИ ОПИТА СИ – ВИЕ ВСИЧКИ ЩЕ НОСИТЕ ПРОМЯНАТА В СЕБЕ СИ!

ВСЯКА ПРОМЯНАТА Е ДВИЖЕНИЕ, НОВОСТ, ПРЕДИЗВИКАТЕЛСТВО! А ТАЗИ, КЪМ КОЯТО ВИ ПРИЗОВАВА НАШЕТО ОБУЧЕНИЕ НОСИ НОВ МОРАЛ, НОВА ГЛЕДНА ТОЧКА, НОВ МИРОГЛЕД, НОВА ТЕМА В РАЗГОВОРИТЕ ВИ СЪС СТАРИТЕ ПРИЯТЕЛИ, НОВО ЗАПОЗНАНСТВО, НОВИ ПЕРСПЕКТИВИ... ВСИЧКО ТОВА, КОЕТО Е ПРИСЪЩО НА МЛАДОСТТА!

ПОГЪЛНАТИ ОТ ЕЖЕДНЕВНАТА СИ БОРБА ЗА ХЛЯБА НА ДЕЦАТА СИ, РОДИТЕЛИ НЯМАТ ВРЕМЕ И СИЛИ ДА СЕ БОРЯТ ЗА БЪДЕЩИ ПРОМЕНИ. ЗАТОВА, АКО СЪВРЕМИЕТО НЕ ВИ ХАРЕСВА – ПРОМЕНЕТЕ ГО ВИЕ! ВИЕ – НЕДОВОЛНИТЕ, РОПТАЕЩИ, МЕЧТАЕЩИ И КИПЯЩИ МЛАДИ ХОРА! ВИЕ, ВСЕ ОЩЕ НЕОБРЕМЕНЕНИТЕ ОТ ТЕЖКИ АНГАЖИМЕНТИ И ДЪЛГОГОДИШНИ НАВИЦИ. ТОВА ЩЕ БЪДЕ ВАШИЯТ СВЯТ!

ПРОМЕНЕТЕ ГО С ИГРА, ПРОМЕНЕТЕ ГО С ШЕГА, ПРОМЕНЕТЕ ГО С ЛЮБОВ!

ЦВЕТЕ ЯНЕВА

Целта на това кратко ръководство е да вдъхне сигурност у младежите – участници в настоящия проект при първите им срещи с младите хора.

БЪДЕТЕ СМЕЛИ! ТОВА, КОЕТО НАУЧИХТЕ В ТРЕНИНГА НА ТЕАТЪР «ЦВЕТЕ» Е ЕДНАКВО АТРАКТИВНО ЗА МАЛКИ И ГОЛЕМИ!

НИЕ ПРОСТО ВИ ГО ПРИПОМНЯМЕ

СЪДЪРЖАНИЕ:

1.	ДЕЙНОСТ НА МЛАДЕЖКИЯ ТЕАТРАЛНО-ДИСКУСИОНЕН КЛУБ (ПО ПРОЕКТ)	СТР.4
2.	РАБОТА В ГРУПА.....	5
3.	ИГРИ.....	8
	○ ИГРИ ЗА ЗАПОЗНАНСТВО.....	8
	○ ЕНЕРГИЗИРАЩИ ИГРИ.....	9
	○ ИГРИ ЗА КОНЦЕНТРАЦИЯ И ВНИМАНИЕ.....	11
	○ ИГРИ ЗА ОПОЗНАВАНЕ.....	13
	○ ИГРИ ЗА ДОВЕРИЕ.....	15
	○ ИГРИ ЗА ЕКИПНА РАБОТА.....	17
	○ ИГРИ ЗА ЗАТВАРЯНЕ НА СЕСИЯ.....	19
	○ ТЕАТРАЛНИ ИГРИ.....	21
4.	ИМИДЖ ТЕАТЪР.....	23
5.	ФОРУМ ТЕАТЪР.....	25
6.	ЖУРНАЛИСТИКА.....	29
7.	ЗАДАНИЕ ЗА ПРОЕКТ.....	32
8.	КОНТАКТИ.....	

1. ДЕЙНОСТ НА МЛАДЕЖКИЯ ТЕАТРАЛНО-ДИСКУСИОНЕН КЛУБ

*Недоволствате, роптаете, мечтаете, кипите? ВАШЕТО СЪВРЕМИЕТО НЕ ВИ ХАРЕСВА? ПРОМЕНЕТЕ ГО!
РОДИТЕЛИТЕ ВИ СА ПОГЪЛНАТИ ОТ ЕЖЕДНЕВНАТА БОРБА ЗА ХЛЯБ. ТЕ НЯМАТ ВРЕМЕ ЗА ПРОМЕНИ.
УПРАВНИЦИТЕ НЯМАТ ВАШИТЕ ПРОБЛЕМИТЕ – ТЕ РАЗРЕШАВАТ СВОИТЕ.
ВАШИЯТ СВЯТ ЧАКА ВАС! НЕ ЧАКАЙТЕ! РАЗБУДЕТЕ ВРЪСТНИЦИ СИ! УБЕДЕТЕ ГИ, ЧЕ Е ТЪПО Е ДА СЕ
ЧУВСТВАТ ГЕРОИ ОТ ВИРТУАЛНИТЕ СИ ПОБЕДИ В РС-КЛУБОВЕТЕ; ДА СЕ ПРАВЯТ НА ОТВОРКОВЦИ,
ОБЛЕКЧАВАЙКИ СЕ С ПОРНО; ДА СЕ ДРУСАТ, ЗА ДА НЕ ГИ НАРИТАТ; ДА СЕ УСУКВАТ, ЗА ДА СЕ НАМЕСТЯТ.
БОРЕТЕ СЕ ЗА ПРАВАТА СИ! ПЕЧЕЛЕТЕ СЪМИШЛЕНИЦИ! ПРОУЧВАТЕ ПЪТИЩАТА! ОБМИСЛЯЙТЕ СТРАТЕГИИ!
ТЪРСЕТЕ РЕШЕНИЯ! НАПРАВЕТЕ СВЕТА СВОЙ! НАПРАВЕТЕ ГО СВЯТ ЗА ВСИЧКИ!*

ГРАФИК НА ДЕЙНОСТИТЕ,

ПРЕДВИДЕНИ В НАСТОЯЩИЯ ПРОЕКТ

2. РАБОТА В ГРУПА

Изнервени от проблеми с учители, родители и комшии и отегчени от сивото ежедневиe, вашите приятели имат нужда от нещо цветно - различно и предизвикателно. Предложете им го! Някои непременно ще го посрещнат с недоверие и подбив. Но не се стряскайте! Тези, които все пак приемат, бързо ще ги привлекат. Пък и участието на всички не е задължително.

Опитайте се да организирате група от не повече от 12 – 15 човека, в която всички се чувстват добре – вие и хората, които привлечете в нея. За да се чувствате по-сигурни, работете в екипи от по двама или трима водещи с други участници от нашия тренинг.

Направете своя «прощъпулник» като водещ на група (фасилитатор) в приятелско обкръжение

Подготовка

Преди да започнете занимания с дадена група, трябва да си отговорите на въпросите: Каква е крайната цел на тези занимания? Какво искате да постигнете? Колко работни срещи очаквате да имате с тази група, за да постигнете резултата? Каква е целта на всяка отделна среща?

Пример:

Проблем: В I курс на един техникум има непоносимост между «Граждани» и «Селяни».

Цел: Сплотяване на класа

Предполагаеми работни срещи: 4 дни след часовете x 90 мин

Цел на всяка от работните срещи:

I ва среща – запознанство с водещите, споразумение за правилата за работа групата

II ра среща - опознаване или възможност за внасяне на корекции в изградения портрет

IIIта среща – изграждане на доверие

IV та среща – работа в Екип

Ако групата пожелае да продължи срещите си, за да подготвите заедно някаква публична изява (песен, танц, скеч, бюлетин, официална среща..)- това вече си е истинска победа!

Следващ етап в работата на екипа от Водещи е подготовката на списъка от игри за предстоящото занимание. Обмислете кои ще са най-походящите за конкретния случай, представете си колко минути ще продължи всяка от тях, за да можете да си направите приблизителен план на срещата. Определете кой коя игра ще води. Изрепетирайте текста, с който ще ги представите на групата.

Първата среща на групата

На уговореното място идете преди другите. Предварително го подредете така, че да е приветливо и приятно, готово за работа. Занесете необходимите ви материали , наредете столовете в кръг.

Ако в групата очаквате да има много непознати, добре е да подготвите залепващи се листчета, на които всеки от участниците да напише името си.

Поканете участниците да седнат в кръг

Преди всичко вие, като домакини, трябва с няколко думи да се представите на гостите си и е начинание, което заедно започвате. Добре е Водещите да са запознати с мотивацията на участниците за включване в групата (възнамеряват да изградят екип с определена цел, да се обучат на лидерски умения, които да прилагат в своята работа, от любопитство...). Помолете ги да участват в това, което сте им подготвили и след това да решат дали биха искали да продължат да посещават тези срещи.

В тази ваша първа среща можете да включите и други ваши любими игри, за да доставите удоволствие на всички. Но не забравяйте, че както винаги в живота, по-добре е да спрете преди да сте наситили любопитството на приятелите си, отколкото след като вече сте им досадили

СПОРАЗУМЕНИЕ

На голям плътен лист на стената запишете с едри букви какви са ОЧАКВАНИЯТА / СТРАХОВЕ на участниците от вашите срещи.

На друг пък запишете ПРАВИЛАТА, които всички приемате в бъдеще да спазвате при съвместната си работа, вкл. колко често и с каква продължителност ще са срещите на групата

Ще бъде добре тези ваши първи общи документи да носите и закачате на всички или поне на първите ваши сбирки, за да имате корективи в работата си.

Ако все пак, някой се опита да стане интересен по груб и непристоен начин, не губете самообладание, не се смущавайте и не нагрубявайте! Изчакайте реакцията на групата да отmine и спокойно обяснете, че вашите намерения не са сходни и е безсмислено този човек да си губи времето със следващи посещения на вашите срещи.

Не допускате никога някой от присъстващите да бъде уязвен или обиден!

Уговорете следващата среща на групата!

Кръг

Кръгът е началото на процеса, в който Водещите могат да създадат защитено пространство за изграждане на равнопоставеност и доверие в групата. Давайки възможност на всеки да се представи, вие насърчавате процеса на личното усещане. В кръга всеки има право да избере под какво име да бъде известен в групата. Ако помолиш някого да говори в кръга, дори това да е само да каже името си и как се чувства, той трябва да прецени как се чувства и след това да направи своя избор дали да сподели резултата от преценка си с останалите.

Кръгът е мястото, в което участници и Водещи се запознават. В Първият кръг Водещия диагностицира дали между членовете на групата има и нещо друго освен уважение. Какво е нивото на открито доверие на участниците? Кой изпълнява ролята на смелчага и кой – ролята на срамежливия в тази група? Има ли някой, който ще се нуждае от особени грижи и има ли някои които ще бъдат особено предизвикателни? Кой е комедиантът, кой е помощникът, кой е помирителят и кой е ентузиастът? Има ли някой, който не би желал въобще да бъде там?

Заниманията започват и завършват в кръг. Кръгът предоставя възможност на всеки от членовете на групата да сподели нещо за себе си. Проведен в началото на уъркшопа, той подсказва на Водещите как да започнат в зависимост от това дали групата е сънлива, превъзбудена. Уморена... А в края на деня кръгът събира всички в групата отново, след като са били разпръснати в малките работни групи, за да се създаде симетрия с началото на деня.

(“Барометър”- Насядали в кръг в началото и края на работната среща, всеки от участниците отговаря на въпроса «Как се чувстваш?», отчетено като «Какъв цвят си в момента?», «Число от 1 до 10»; «Ако бях природно явление, сега щях да съм.....», «Първа мисъл или чувство когато се събудих»)

Тогава Водещите могат да получат обратна информация за въздействието на проведения уъркшоп, да оценят работата си и да съставят необходимите планове. Ако денят е минал добре, хората се чувстват близки един на друг . Но Водещите би следвало да са подготвили някаква дейност, с която участниците да се захванат, в случай, че атмосферата се нуждае от разведряване. Прощаването на групата също е кръг – Заключителен. Понякога в него си взимат довиждане хора, които осъзнавайки споделеното, знаят, че повече няма да се видят. Понякога в него се циментира създадена връзка.

Основна задача при следващите ви срещи ще бъде изграждането на позитивна атмосфера в групата, на групово доверие и сплотеност; групата да заработи в тим – да се тренира да взима и реализира съвместни решения. Чудесно е да запланувате съвместно публично представяне на групата, нещо в което Всичко зависи от Всеки и от Всички.

ИГРИ

Ролята на играта в работната група

Чрез игри можем да дадем кураж на приятелството, а отпор - на враждебността. Напрежението може да се разчупи и тъжните да бъдат развеселени до смях.

Функциите на игрите са различни. Някои участници се нуждаят от стимулиране, а други - от успокояване. Понякога е необходимо нещо, което да накара участниците да насочат своето внимание към цялата група, а понякога – нещо, което да ги накара изцяло да се обърнат към себе си.

В настоящото ръководство се опитахме да включим максимален брой от игрите. които различните треньори от театър «Цвете» са ползвали в работата си. Ако ви е любопитно да изпробвате някоя игра, в която лично вие не сте участвали, съветваме ви преди да я представите в група, да я проиграете с други участници в тренинга.

Кои именно ще изберете за конкретен случай, зависи от групата, с която ще работите и целта, която си поставяте

1.ИГРИ ЗА ЗАПОЗНАНСТВО

"Име – жест"

Всички участници застават прави в кръг. Всеки последователно изговаря силно и ясно името, с което иска да го наричат в групата. Същевременно пристъпва крачка навътре в кръга с мимика и жест. Всички групово повтарят името му и . това, което е направил.

“Здравей! Как си?”

Всички се движат хаотично, здрависвайки и поздравявайки се помежду си. Докато подава едната ръка на следващия, участникът трябва да продължава да държи с другата предния, с когото се е здрависал.

“Да се подредим в редица според ...”

- Дължината на косата си
- Рожденната си дата
- Топлината на ръцете си...
- Рожденната дата

Водещият обявява двата полюса.

Упражнението се изпълнява в пълна тишина.

“Тяло- молив”

По задание на Водещия, участниците изписват името си с различни части на тялото

“Врачка”

Участниците се разделят по двойки. В продължение на 3 мин. , без да разговарят, те взаимно се наблюдават. След това в големия кръг споделят предположенията си какво е любимото занимания на техния партньор, как предпочита да прекарва почивното си време, какво е любимото му/й ястие.

”Моето име говори за мен”

Всеки участник написва името си вертикално, а срещу всяка от буквите хоризонтално – качество, започващо със съответната буква, което според него разкрива същността му. Отново в кръг, всички подред четат написаното.

”Интервю”

Разделени по двойки. Участниците си вземат взаимно интервюта за 3-5 мин., след което в големия кръг взаимно да се представят пред останалите.

2. ЕНЕРГИЗИРАЩИ ИГРИ

Добре е в началото на сесията участниците да се раздвижат и разтоварят с енергизиращи игри. Движенческите игри в началото на срещите освен това ви дават възможност да поизчакват още малко закъсняващите. Тяхното появяване по това време все още няма да разруши изграждащата се групова атмосфера на срещата.

“Докосни!”

За 5 секунди докосни: нещо червено, нещо синьо и 2 стола....

За 10 секунди докосни: 4 крака, 5 глави и 3 рамена.....

``Разтягане на гума``

Обтягане на тялото в различни посоки.

“Походки”

Походки с различна скорост 10-20...100% е тичане

“Игра с въображаема топка“

Участниците застават в кръг и енергично си прехвърлят въображаема топка.

“Плетеница“

Хванати в кръг, участниците се "оплитат" чрез промушвания и прескачания, без да имат право да пускат или променят позицията на захвата на ръцете си.

Един от тях, който не е присъствал на процеса на "оплитане", ги разплита.

``Каубои``

Водещият застава в центъра на кръга. Този, когото посочи, моментално кляка. Дватамата, които се намират до него / от ляво и от дясно/ се стрелят. Който е с по бързи рефлексии оцелява, другият “умира”. Този, който е клекнал се изправя и играта продължава. Последните двама застават с гръб един към друг. Водещият изрежда думи. На всяка чута дума дватамата трябва да правят по една крачка

напред. Когато чуят думата “тиква” се обръщат и стрелят. Излъчва се победител.

“Папагал”

Движейки се в кръг, всички участници копират движенията, които водачът извършва. При сигнал, водещият се сменя.

``Надуване на балон``

От клекнало положение всички се изправят постепенно като си поемат въздух на “порции”. Когато всички се изправят с разперени нагоре ръце, балона се пука и всички минават в изходна позиция, издишвайки звучно.

”Вампири”

Това е “сляпа” игра. Всички хващат с ръце лактите си, затварят очите си и се движат насам натам като внимават много, да не наранят някого. Водещият много леко стиска някои за врата и така ги превръща във вампири. Тогава те протягат напред ръцете си не изпружено, а леко и със затворени очи тръгват да търсят жертви. Когато намерят някого, напипват врата на човека, стискат го леко и това създава нов вампир. Когато някой се превръща във вампир, той издава ужасен писък. Вампирите се движат из цялото помещение, търсейки нови жертви, но ако срещнат друг вампир и случайно стиснат неговия врат, тогава вампирът става отново човек, сгъват в лакти ръцете си и издава шумно въздишка на върховно удоволствие.

“Конски тропот”

При команди "голоп", "кал", "дъжд", "мост", "ложа на дамите", "ложа на кавалерите", "дърво от ляво", "дърво от дясно", "папараци", насядалите в кръг участници произвеждат различни звукови ефекти, характерни за конните състезания, по предварително уговорен начин.

Играта е подходяща за позитивиране и концентриране на участниците за следващи работни занимания.

“Къща, хора, буря“

Участниците са разделени по тройки. Двама са с допрени над главите ръце, "като къщички", третия е в «къщичката». Водещият подава различни команди. «Къща!» само участниците, които правят къщите си сменят местата. «Хора!», само хората си сменят местата. «Буря!» всички си разменят партньопите.

“Лисица и пиле”

Участниците са застанали по двойки с допрени над главите ръце, "като къщички". Има една свободна двойка- единият е ПИЛЕ - пи-пи-пи Другият е ЛИСИЦА -а-а-а-ам. "Лисицата" гони "Пилето", което издава пиукащи звуци и "пърха" с ръце. Когато "Пилето" се скрие в някоя къщичка този, към когото то е с гръб, се превръща в "Лисица" и погва досегашната "Лисица", която поема ролята на "Пиле". Ако ЛИСИЦАТА успее да докосне ПИЛЕТО,

преди то да се скрие в някоя от къщите, двамата си разменят ролите.

3. ИГРИ ЗА КОНЦЕНТРАЦИЯ И ВНИМАНИЕ

Ако усетите, че групата е твърде много увлечена в игрите или разсеяна.

“Пляскай с мен”

Застанали в кръг, участниците опират върховете на палците си. Водещият пляска с ръце и отново допира на палци, а те се опитват да го направят заедно с него. След постигане на известна концентрация, всеки от участниците има право да плесне в решен от него момент, а останалите се стремят да направят същото заедно с него.

“Трима са прави”

Във всеки момент може да има само трима прави, другите са клеквали. Изправените могат да стоят до 5 сек.

“Импулси”

Наредени в кръг, участниците коленичат и сядат върху петите си. Полагат дланите си на земята, като кръстосват ръце. Един от тях подава импулс, тупайки с ръка по пода. Импулсът се предава по кръга - ръка след ръка (а не човек след човек!) При 2 тупвания импулсът променя посоката си. Същата игра може да се изпълни, ако участниците са насядали в кръг и кръстосали ръце с длани върху бедрата на съседите си.

“Умирай трудно”

Свободно движение по залата (внимавайте да не бутнете, спънете или настъпите някого) 3 мин. При подаден знак направете в 5 поредни движения със стоп умиране, след това в същият ред преминете в изходна позиция. Продължете отново в бяг. Сигнал- умиране

“Ези- тура”

Равен брой състезатели сядат на столове в две редици, заловени за ръце. В центъра между тях от едната страна сядат ръководителя на играта, а от другата се поставя стол с кърпа на него. Всички участници, с изключение на най-близко стоящите до ръководителя, затварят очи.

Ръководителят хвърля ези-тура. По предварителна уговорка, в единият от двата случая, двамата състезатели с отворени очи подават импулс на съотборниците си чрез стискане на ръка.

Когато импулсът достигне до другия край на редицата, последният състезател грабва кърпата, което ѝ носи точка. Наказателна точка получава отбор, неправилно подал импулс (напр. ако монетата е паднала на тура, при предварителна уговорка да се подава импулс на ези.)

“Кой липсва”

Цялата група прави скулптура без двама : единият от тях се скрива, а другият за 30 секунди трябва да познае кой липсва от групата

“Фотографска памет”

Групата се разделя на две успоредни редици – за 1 мин. всеки наблюдава партньора си – после затваря очи и трябва да се опише как е облечен партньорът му, с подробности.

“У кого е предмета?”

Всички са в кръг; един доброволец излиза от стаята – в един човек от групата се скрива предмет /ключ/; влезният доброволец трябва да отгатне до 3 опита в кого е скрит предмета.

“Ритмични рисунъци”

Групата се разделя на две. Участниците застават от ляво и от дясно на Водещият в колони. Дясностоящите следят десния показалец на Водещия, лявостоящите – левия.

Водещият подава ритмичен рисунък, който групата постоянно трябва да повтаря. /Следейки посоката палеца/ съответно с ръце/ ако сочи нагоре/ или крака ако сочи надолу/

”Бомба и щит”

Групата се движи хаотично. Изберете един участниците (бомба) и при движението си се стремете да бъдете възможно най-отдалечен от него и друг, (щит), зад който вие да се криете от евентуалната експлозия.

“Равнобедрен триъгълник”

Опитайте се да се движете на равно разстояние от двама избрани от вас участници

“Объркани команди”

Участниците се движат хаотично.

Водещият уговаря «Когато кажа „ходи” – спиращ, когато кажа „спри” -ходиш.» Дава заповеди. Условнява играта с ««Когато кажа “пей» - скачаш, когато кажа «скочи» - пееш», а после и «Когато кажа «клекни» – пляскаш, когато кажа «плесни» - скачаш..

“Торбата на Аладин”

В една торба се слагат най-различни, но узнаваеми предмети: участникът вади със затворени очи един предмет и трябва да познае какъв е той

4. ИГРИ ЗА ОПОЗНАВАНЕ

“Обичам- не обичам”

Водещият започва играта, последователно изнасяйки напред дланите си с думите: "От дясно - обичам...", "От ляво - не обичам...". Някой от участниците, който има същите предпочитания или неодобрения, поема съответната длан с думите "От ляво - обичам...(същото), а от дясно не обичам..." или "От дясно - не обичам...(същото), а от дясно обичам..." Така, един по един, участниците се

включват в общата верига, откривайки общи черти помежду си.

“Поверително”

Участиците са застанали в 2 концентрични кръга, един срещу друг. Водещият задава въпрос, отговора на който спделят по двойки, напр. «Какво ме кара да се гордея?», «Какво ме кара да се срамувам?», «Най-щастливият миг в живота ми», «Натхвам се когато...?», «Какво ме гневи?», «моята мечта»
По даден от водещият сигнал, вътрешният кръг прави крачка и партньорите се сменят.

“Моят герб”

Насядали в кръг, участниците рисуват върху лист, разграфен на 6 части, своите представи за:

Мен самия

Моето семейство

Моите приятели

Любимо занимание

За какво мечтая

Какво искам да променя

Най-отдолу или отгоре написват *своя девиз или мисъл*, която силно ги е впечатлила. Един след друг представят гербовете си пред останалите.

“Портрет”

Упражнението се извършва със затворени очи.

Всеки има за себе си картон, по-голям от размерите на тялото си и флумастер. Всички лягат по гръб върху картоните. Имат задача да разберат точките, в които тялото им се допира до картоната. Задачата е да направят приблизителен отпечатък на собственото си тяло, като съединят точките с фулмастера. След това се отварят очите. Всеки дава заглавие на собствената си графична творба. Всички минават през всяка една картина, като автора говори за наричаното същество и разказва неговата биография.

„Животното до/във мен”

Оприличаване на съседа отляво и отдясно на едно животно; обосноваване;

Аз като какво животно се възприемам – защо?

“Моето име”

/Споделяне по двойки/

На кого съм кръстен? Какво знам за човека, на когото съм кръстен? Какво означава името?, Имен ден...

После всеки споделя в кръга за партньора си това, което го е впечатлило.

“Моята стая”

Представете си я в най-големи подробности и разходете някого в нея като му покажете кое къде е ...

“Столтът”

ТВ шоу – седналият говори за себе си от името на приятел.

Публика, камери, аплодисменти...

При силно желание някой може да се пробва и като водещ.

“Два кръга”

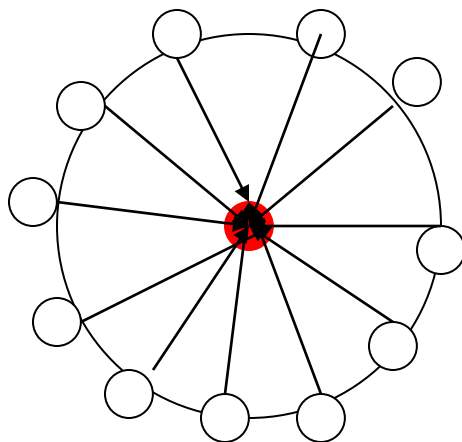
Наредени в два концентрични кръга с равен брой участници, по зададена от ръководителя команда, те докосват по двойки различни части на телата си - лакът-лакът, ухо-бедро, дупе-коляно и т.н. При пляскане на ръководителя участниците от външния кръг правят крачка в уговорената посока и сменят партньора си.

“Ходещо представяне”

В точно определено разстояние /примерно десет метра/ всеки трябва да каже нещо за себе си и своя град започвайки с първата и свършвайки с последната крачка, без да спира или променя темпото /което е нормално/

“Пътят ми до тук”

Водещият поставя огромен бял кръг /лист хартия/ на земята, около когото участниците се разполагат удобно. Всеки избира мястото си. Водещият: “Тази точка в центъра е мястото, на което се намираме в момента. Всеки от вас е преминал през много неща до този момент на живота си. Нарисувайте по важните моменти от вашият живот като започнете от рождената си дата и преминете през годините, до днешния ден.



Разгледайте житейската пътека на останалите. Разделете се по тройки и разкажете, каквото искате, на партньорите от вашата група

“Ръка”

Нарисувайте дланта си на бял лист А4. Отговорете на следните въпроси:

1. Палец- Рождена дата
2. Показалец- Мечтая за.....
3. Среден – Страх ме е от.....
4. Безименен- Какво искам да променя?
5. Кутре- Важен за мен човек
6. Длан- Аз...../ нарисуйте се/

“Интимна зона”

В коя част от стаята се чувствате най- добре. Един участник от групата е в центъра на кръга със затворени очи. Останалите започват да настъпват към него, затваряйки кръга. спират, когато той каже: Стоп! Оглежда територията която все още не е заета. Това е неговата интимна зона. След като всички участници определят по този начин зоните си на защитено действие, всеки самостоятелно разработва 5 движения в тези граници. Представя ги пред останалите. Упражнението може да се развие като се съчетаят движенията на двама или повече участника.

5. ИГРИ ЗА ДОВЕРИЕ

Игрите са в последователност

- по двойки
- в малки групи(по 3ма – 4ма)
- в голямата група

В игрите, в които участниците приемат роля на "водец" и "воден", разменяйте техните позиции.

След всяка от игрите, предизвикваща емоционално-психическо натоварване у участниците, както и в моментите, в които е необходим акцент, провеждайте споделяния в кръг.

Работа по двойки

“Куче и слепец”

Участниците се разделят по двойки. Единият води другия през измислени територии, като му разказва обстановката и му помага безопасно да премине през тях. После разменят ролите си.

“Водещ/воден с очи”

Разделяне на две групи всеки срещу всеки. Партньорите се гледат в очите и един от тях е водещ. Очният контакт остава ненарушим през цялото време. Водещия подава различни движения на тялото, като двойката се раздалечава възможно най-много, след това се събира. После водещите се сменят.

“Водещ/воден с длан “

Участниците са разделени по двойки. Мислено носът на водения е свързан с показалеца на водещия чрез корда с дължина една педя. Ролите се сменят. Задачата става по-интересна, когато двойките се прегрупираат в четворки, като условието е, че N1 води за носа N2 и N4, а N3 води N1. Нека освен постъпателно движение, N3 извърши и въртеливо.

“Огледало”

Участниците се разделят по двойки. С лице един срещу друг, те извършват бавни огледални движения. След известно време Водещият и Воденият разменят ролите си. Упражнението се усложнява като се вкара изобразяване на емоционално състояние.

Продължете с противоположен образ на това което виждате.

Работа в малки група

“Кон –каруца- каруцар”

Участниците рисуват обща картина в група по 4. "Художникът" е със затворени очи. Движи молива според инструкциите на групата. Един след друг четиримата участника рисуват планина, кон, каруца и каруцар. После . озаглавяват картината си и измислете на история / “Кой е този в каруцата и от къде /за къде пътува?"/

”Пиян морков”

Участниците се разделят по тройки. Двама застават един срещу друг, третият играе ролята на пиян морков. Стяга тялото си и се накланя напред и назад. Двамата поемат тежестта на партньора си и го изтласкват. Движението наподобява действието на метронома.

Работа в голяма група

„Никой не знае за мен, че...”

Споделете в групата една неизвестна подробност за себе си.

„Да”

/ в кръг/ Контакт с очи – мълчалив въпрос „Мога ли да заема твоето място?”. След като кимне “ДА”, далият разрешение търси погледа на друг и чака неговото ДА, за да тръгне към неговото място...

“Познай кой, кой е”

Групата се дели на две;Със затворени очи едните се стремят да познаят другите само с докосване по лицето с ръце.После обратно

“Рохко яйце”

/в групи/ Един е изправен в средата, стъпил в една точка със затворени очи, другите в плътен кръг си го побутват съответно поемат тежестта му

``Билярдни топки``

Участниците се нареждат в кръг. Помолете един доброволец да затвори очи. Обяснете на останалите, че неговата сигурност зависи от всички вас.

“Билярдната топка” трябва да бъде приемана и препращана много внимателно. Едва след това отгласнете “топката” много внимателно към друг участник. Той пък внимателно ще го препрати на следващия. Когато ритъма на играта се стабилизира, пуснете и втора “топка”, после и трета... Внимавайте да не катастрофират.

След играта участниците споделят в коя роля кой как се е чувствал. Това е много важен показател за изграждащите се групови отношения

“Минно поле”

4 до 6 двойки застават в две редици, така че всеки да си има партньор. Разстоянието между тях е 4-5 метра. Участниците от втора редица затварят очи, след което водещите поставят “мини” в полето. Всеки участник от първа редица трябва да преведе партньора си от втора през това “минно поле”, напътствайки го единствено с гласа си.

По даден от водещия сигнал всички едновременно тръгват. (При повече от 6 двойки става невъзможно да се чуват указанията).

После ролите се сменят

“Самуиловите войни”

Цялата група е със затворени очи, всеки е хванат за рамото на предния.

Единствено водачът е с отворени очи. Разходка в или извън помещението.

Маршрута на движение е възможно най дълъг.

Колоната се движи и водещия я обезопасява.

Упражнението се извършва в мълчание.

6. ИГРИ ЗА ЕКИПНА РАБОТА

``Опорни точки``

Разделете участниците в групи по 4 човека. Всяка група да направи скулптура от телата си с 19 опорни точки със земята (ръка, крак, глава, дупе) След това една по една групите представят скулптурата си пред останалите, като я наименоват.

Следваща задача за групите е да направят скулптура с 13 опорни точки, после със 7, с 3

“Битката на гигантите”

От две групи се скулптират две огромни животни, които «се бият» със звук и жест.

“Плувци и акули “

Ръководителят разстила в центъра на стаята вестници (остров), чиято площ би позволила на всички участници да стъпят върху тях. Всички "плувци" плуват из цялата стая. При команда "Акули", всички бързат да се качат на "острова", за да не бъдат изядени. След като се спасят, ръководителят смалява острова на половина и отново издава същата заповед. Играта продължава по същия начин, докато той/тя преценка.

“Преминаване през река“

Участниците трябва да преминат "река" по наредени "камъни" – листовے хартия, които водещият екип нарежда по земята. Разпръснете "камъните" така, че да съществуват различни възможности, които участниците съвместно да преценят.

Всеки от камъните влиза в играта, след като веднаж е стъпано на него. Върху него трябва да бъде стъпано отново, преди предшестващият да е вдигнал крака си. Рибите – каменоядки (Водещият екип) бързо прибира всеки останал празен лист. Целта е целият отбор да премине на "отвъдния бряг".

Ако играта не е завършила успешно, можете отново да се върнете към нея след няколко занимания. След завършването ѝ проведете разбор - поздравления за успеха или всички заедно анализирайте причините за неуспеха, кой как се е чувствал по време на играта.

“Тъмничари и затворници”

Групата се разделя на две.

Затворниците сядат в кръг на столове. На една ръка разстояние зад всеки от тях застава прав надзирател. Затворниците с поглед се споразумяват с кого и в кой момент да сменят местата си. Ако надзирател успее да докосне рамото на бягащ затворник, затворниците отново сядат по местата си.

После двете групи разменят ролите си.

“Ключар и крадци”

"Ключарят" застава с лице към стената, а на земята, крачка зад него, е оставен ключът. Всички останали участници - "крадците", са в редица пред стената в другия край на залата. Задачата им е да "откраднат" ключа и да го пренесат до своя край на залата. Те имат право да действат само през времето, в което "ключарът", с лице към стената, изрече "1,2,3, стоп!" След това участниците замръзват, а "ключарът" се обръща. Всеки, когото той види в движение, се връщат обратно до стената. В процеса на издирване на ключа "ключарят" има право да изиска само от един играч да покаже ръцете си и ако открие ключа, "крадците са длъжни да му го върнат. Играта продължава от същото място

``Река и носачи``

Групата се разделя на две. Първа група играе река, като ляга на пода с лице към тавана. Втора група си избира 4 –ма носачи и те започват да пренасят всички останали през реката по най-дългия път. После групите се сменят .

“Джуджета, вещици и великани”

Това е игра на отбори, която се играе по същия начин като камък, ножица, листо. Групата се разделя на два отбора и всеки отбор насаме решава дали да бъдат великани, вещици или джуджета. След това двата отбора застават един срещу друг в редици в центъра и при дадена команда едновременно правят жестове и издават звуци, които показват техния избор. Цялата група предварително се е договорила за тяхното значение. Който и отбор да загуби, се обръща и бяга към “дома си” преди да бъдат хванати от победилния отбор. Целта е да бъдат хванати колкото може повече от членовете на победения отбор, които се включват в техния отбор.

Великаните гонят Джуджетата (да ги схрускат). Джуджетата гонят Вещиците (да им откраднат магическите пръчици). Вещиците гонят Великаните. (да ги вкаменят)

Жестовите и звуковите ефекти са:

Великаните вдигат ръце и реват,

Вещиците протягат напред ръце с разперени пръсти и съскат през зъби

Джуджетата клякат, пръстите им са като шипалки и издават пискливи звуци.

“Подарявам ти хубава случка от моя живот”

Участниците се нареждат в кръг. Първият подарява комуто реши хубава случка от своя живот, която пред всички разказва. Ако получателят приеме, благодари и подарява на свой ред своя случка на друг. Ако не приеме, подателят “наддава”.

7. ИГРИ ЗА ЗАТВАРЯНЕ НА СЕСИЯ

“Искам да кажа....”

Споделяне на чувства в кръг (1 – 3 думи)

“И м е н а “

Наредени в кръг, участниците насочват с ръце позитивната си енергия, последователно към всеки един, като едновременно трикратно извикват силно името му.

“ Мисля за теб”

Хващане за ръце със затворени очи и всеки си мисли за човек, който най-много харесва в групата.

“Чарли Чаплин”

Упражнение за разпускане на крайниците. Походка “Чарли Чаплин”

“ Вулкан”

/В кръг/ Хората са за ръце, клекнали и едновременно се изправят като това става със звук /от много тих към много силен/ и ръцете се вдигат до крайна точка. След това се тръгва по обратния път.

“Старият кон”

Рязко клякане и пръхтене ,като кон.Прави се от цялата група едновременно.

“Вълна”

(Кръг) Само с докосване на връхчетата на показалците се предава вълна, която обхваща цялото тяло.

“Колективна машина”

Задачата е всички участващи да синхронизират движенията си, изобразяващи механична машина. Първият участник задава базисния ритъм, а всички следващи се включват с техен собствен ритъм, кореспондиращ със зададения.

“Звук на кръга”

Застанали в кръг, участниците затварят очи. Всеки започва да издава звук тихо, вслушвайки се, приобщавайки се към общия звук и следвайки промяната на силата му до пълното му притихване.

“Тропически дъжд”

Участниците се нареждат в кръг. Водещият демонстрира шумопроизвеждащи движения в последователността, в която ще бъдат изпълнявани - триене на длани, щракане с пръсти, тупане на дланите в бедрата, тропане с крака и после същите движения в обратен ред.

Всички затварят очи. Водещият подава началото. Всеки от участниците се включва в изпълнението на задачата.

“Пролетна гора”

Участниците се нареждат в две редици. Всички те са дървета в свежа пролетна гора - ветрец поклаща листенцата им, в клонките чуруликат птечки, жужат бръмбарчета... Последният от редицата затваря очи и премине през живата пролетна гора.. Горичката благодари на преминаващия, може би – с тихо шумолене или едва доловимо погалване с листенце... Заедно прекарахме толкова забавни минути!

От двете страни на образувалия се тунел застава по един човек от Водеите. екип. Така играта ще премине по-организирано и ритмично и безопасно.

“Мъдро същество”

Забавна игра за затваряне на послееното занимание на групата, в която опита, познанието и добрата воля на много участници се концентрират за разрешаването на проблем на един от тях .

Г рупата се разделя на две – Питащи и «Мъдро Същество», които разменят местата си.

Питащият отправя към Мъдрото Същество въпроса си стоейки прав, по възможно най-учтив начин: «(Уважаемо) Мъдро Същество, имам въпрос. Моля те, отговори ми». Сяда.

Съществото му отговаря с движение, звук, енергия (без думи!). Съставящите го участници дават едновременно своите отговори, като се следят взаимно,

стремейки се без уговорки да ги претрансформират така, че да всички се обединят и синхронизират около един отговор.

Питащият завършва сеанса с «Благодаря ти, Мъдро Същество»

“Горещ стол”

Участниците се разделят в групи от по 4-5 човека.. Последователно всеки един сядва с гръб към останалите, а другите дискутират зад гърба му/й положителните качества, които са открили у него/нея.

8. ТЕАТРАЛНИ ИГРИ

В зависимост от целта на работата ви в конкретната група вие можете да ги включите или не в работната програма.

Но за участниците в театрално-дискусионните клубове е необходимо да се връщат към тях отново и отново, за да провокират своята сензитивност, въображение, емоционалност, асоциативност, креативност...

“Работа с въображаеми предмети”

Групата е в кръг и всеки подава въображаеми предмети /чиния с гореща супа, 2 м дълга летва, торба с цимент от 25 кг

“Готвене“

Участниците се движат из стаята, пресъздавайки плодове или зеленчуци, които водещият обявява. Опитвае се да "влязат в кожата на" Картоф, Маруля, Домат, Смачкан Домат, Мандарина, Чушка, Люта Чушка, Морков, Малина, Репичка, Чесън, Магданоз, Млад Лук.

След тази загревка се разделят на групи от по 4 човека.

Разпределят си ролите на Готвач и Продукти.

Всяка група намисля какво ‘ще сготви’ и как ще представи приготвянето на ястието пред останалите .

“Моето любимо ядене”

Всеки описва любимото си ястие и дава на следващия в кръга да го опита...

“Въображаемо пътуване”

Участниците са със затворени очи и се движат, слушайки разказа на Водещия. Важно е разказът му да включва преминаване през различни местности/ пясъчна ивица, гора, полянки с мека, току- що поникнала трева до избуяла и трудно проходима. преминаване на река и стъпване по камъни /. За безопасността на участниците е желателно те да извършват движенията без да реално да превземат разстояния.

“Какво чух?”

/Всички със затворени очи/

Участниците трябва да се концентрират върху звуците в и извън работното пространство/ до 2- 3 мин./ . След това един прави описание на чутото. Друг може да допълни

“Силата на гласа ми”

Всеки си избира партньор, с когото иска да работи; Така двете групи се строят в две редици, всеки срещу партньора си. Първата редица се стреми само с глас да отдалечи втората редица колкото се може по-далеч, след това да я привика до себе си колкото се може по-близо. След това хората се сменят.

“Чуй!”

Всеки казва името си на дясно стоящия от него само с гласни звуци ако се “намира” на 300,500, метра от него, през дърво, през водопад...

“Съсед”

Участниците застават в кръг. Един от тях пресича кръга с измислена от него походка, мимика и звук. Човекът, при когото отива, копирайки го, го придружава обратно по пътя до неговия дом. Двата съседа се сбогуват и вторият, вече със своя собствена походка пресича кръга, за да посети друг съсед.

“Походка с характерност”

Подпийнал, пийнал, кьоркютук /ти мене уважаваш ли ме?/.
Щедър/стиснат,
Умен/глупав,
Властен/потиснат...

“Емоционално огледало”

Участниците са в кръг. Всеки последователно споделя как се чувства в момента, а този, който е диаметрално разположен срещу него и съседните му двама, играят състоянието му, като главната роля се изпълнява от средния.

“Походки”

Участниците се нареждат в полукръг. Някой от тях минава пред другите с нормалната си походка. След него друг се опитва да имитира походката му, след него трети се опитва да го направи на 150%, четвърти – на 200%.

“%- на емоция”

Участниците се разделят на групи по 5. Наредени в редица, участниците от всяка група играят пред останалите назовавана от водещия емоция или състояние (радост, гняв, изненада, тъга, сънливост, разсеяност, глад и др.), като всеки я представя в различен % на интензивност (напр. 25%, 50%, 75%, 100%, 200%).

“Маска”

В кръг. Водещият «си слага» с длани ярка гримаса (маска) и след като я представи на всички я сваля от лицето си замера с нея някого от кръга - тя се плъква на лицето му. Приемникът я представя на кръга, смъква я от лицето си, слага си собствена и след като я покаже на всички, на свой ред замера някого с нея.

“Животно”

Всички се движат, наподобявайки животно, зададено от водещия. При даден знак от него хората замръзват в маска на тялото и лицето. Пак по даден знак издават звук от името на животното. След което животното се сменя.

“Аз, Зрителят”

Разделени на групи по 5ма, участниците представят в проценти различни филмови жанрове (драма, комедия, трилър, фантастика, трагедия, лирика, анимация).

“ Игра за партньорство”

Участниците пресичат стаята по диагонал със следните задачи:

- 1) Без уговорка, следейки се взаимно, едновременно извършват предварително зададени от водещия движения, като скачане, подскок, спиране, забавяне на темпото и т.н.
- 2) Единият говори на зададен му от ръководителя език, а партньорът му превежда симулантно.

“Продавач и купувач”

Всеки участник избира някакъв предмет измежду предложените му от ръководителя на играта, от стаята или от тези, които има в момента. Разделят се на двойки. Всяка от двойките без предварителна уговорка разиграва пред останалите етюд, в който "Продавачът" рекламира пред "Купувача" достоинства на стоката си, а "Купувачът" аргументирано му отказва. После партньорите разменят ролите си.

“Асоциации”

Участниците са в кръг. Всеки последователно казва дума, а тримата, диаметрално разположени срещу него, казват какви емоции тя пробужда у всеки от тях.

“Племена”

Групата се разделя на две. Всяка половинка си избира водач. След това се действа по усет.

Водещият: Имало едно време 2 племена. Едното (посочва) живеело на морето, а другото (посочва) – в планината.

Хората в племената изглеждали ЕТО ТАКА....(всички синхронно демонстрират, често – но не задължително - копирайки водачите)

Е обичали да ядат ЕТО ТАКА...

Грижели се за тялото си ЕТО ТАКА

Гледали децата си ЕТО ТАКА

Обичали да ходят ЕТО ТАКА

И обичали да правят ЕТО ТАКА...

И после се връщали ЕТО ТАКА...

Обаче рибата в морето свършила. Тогава хората от морето решили да наоравят

ЕТО ТАКА...

Водещият импровизира според решението на участниците в посока

Хората от планината ги (пре-) срещнали ЕТО ТАКА

Те си казали ЕТО ТАКА....

И се събрали.....

“Три зони”

Участниците преминават през обявените от водещия три части на стаята, бидейки

в първата - току-що наградена на фестивал секси поп-фолк звезда;

във втората - закачливо 5-годишно дете;

в третата - уволнен дребен чиновник с многодетно семейство.

ТЕАТЪР НА ОБРАЗА (ИМИДЖ ТЕАТЪР)

Основна техника във форум театъра

Физическо невербално себеизразяване чрез позиция на тялото, мимика и жест на проблем, емоция, желание.

Застиналата форма е изходна точка, прелюдия към действието, което излиза на преден план в така наречения процес на динамизация т.е. вкарване на живот в картините и разкриване на потенциалните намерения и отношения, вложени в тях.

Многозначността на картината е жизнено важен фактор в този вид работа. Нашата свръхзависимост от думите ни поставя, независимо дали го съзнаваме или не, под цензурата на мозъка. В процеса на "скулптиране" това цензуриране е елиминирано.

"Индивидуални скулптури "

Участниците са наредени в кръг, с гръб към центъра.

Водещият задава въпрос и брой до 5, след което участниците се обръщат с лице към центъра, давайки отговор в застиналата статуя.

Въпроси:

Какъв искам да бъда?

Какъв не искам да бъда?

Какъв съм?

Какво другите ценят/критикуват у мен?

Кое качество искам да развия?

От какво се страхувам?

От какво се срамувам?...

Участниците задържат позата около минута, така че да имат време да огледат и другите и открият сходства между тях и себе си. (всеки сам за себе си, без коментар).

"Допълващи се скулптури"

Един излиза на сцената и застива в поза. Друг излиза след него и застива в друга поза, допълвайки картината. Първият напуска мястото си и влиза трети, който със своя "имидж" създава нова картина.

"Скулптор и глина"

Групата се разделя на две половини - скулптори и глина.

"Глината" затваря очи, след което всеки скулптор избира един участник от тази група и моделира от нея своята представа на зададената тема. Скулпторите долепят статуите си в една обща..

След това самите те застават в скулпторна композиция, копирайки своите Творения. Водещите помагат на Глината да отиде на тяхната скулпторна група, Всеки трябва да намери своя скулптор, откривайки с ръце статуята, която той самият е представлявал. Назовавайки името на скулптора си, Глината освобождава Скулптора си да напусне статуята. След като разпознаването приключи, Глината отварят очи и скулпторите отново застават в статуя, за да видят от страни това, което са представлявали. Публиката (Глина) Дискутират обективното послание на скулптората, а скулпторите - своя субективен замисъл.

"История в три стопа"

След като историята бъде представена, зрителите казват какво са разбрали и по какво съдят за това. Актьорите не се намесват.

След като зрителите са изказали своите предположения, актьорите представят отново всеки от стоповете, като раздвижат статуите в повтарящи се движения и след това - разказват замисъла на историята си.

ФОРУМ ТЕАТЪР

Разработен от бразилския режисьор Аугусто Боал, форум-театърът е специфична съвкупност от техники, създадена да обучава хората как да играят активна роля в своята общност. Той се използва в целия свят за култивиране на ангажирано и просветено гражданско общество, оказващо влияние върху законодателството .

Форум театърът е театрална игра, в която проблемът бива показан в неразрешена форма. Публиката, която е и участник в представлението, е поканена да предложи и изиграе решения, като при преиграването на представлението зрител влезе в ролята на потърпевшия в избран от него момент и промени поведението му по удачен, според него начин.

форум-театърът предоставя на зрителите невероятния шанс да изпробват в безопасна среда различни модели на поведение в евентуални проблемни житейски ситуации.

СТЪПКИ В РЕАЛИЗИРАНЕТО НА ФОРУМ ТЕАТРАЛНОТО ПРЕДСТАВЛЕНИЕ

A. Избор на тема – актуална, вълнуваща публиката, пред която ще бъде представена и творческия екип.

Във вашия случай – изведена от от проведените анкети и избрана според съпричастността на екипа към изтъкнатите проблеми

B. Избор на история

Участниците се разделят на случаен признак на малки групи (по 4-5 чов.), в които всеки разказва историята си (собствена или на близък човек) по избраната тема. Групата се споразумява коя история да представи, като за това **ЗАДЪЛЖИТЕЛНО ИСКА СЪГЛАСИЕТО НА ТОЗИ, ЧИЯТО Е ИСТОРИЯТА!**

За да бъде форумирана, една история трябва да отговаря на следните условия:

1. Да бъде реалистична
2. Да има начало, развитие и край
3. Проблемът да не е разрешен (във времето, за което се отнася разказът.)
4. Ситуацията да търпи промяна.
5. Да има герой, комуто симпатизираме.

C. Театрализиране на реална история

1. Определяне на основния проблем в казуса
2. Кой герои какво иска? Начин, по който действа, за да постигне целта (характер, обстоятелства)
3. Построяване (написване) на сценария
 - Определяне на основните моменти
 - Последователност на сцените
 - Разпределяне на ролите и работа върху тях
 - Кой са участниците във всяка сцена?
 - Кой герой какво иска в отделните сцени?
 - Как се стреми да го постигне?
 - Създаване на биография на героите
4. Пространствено - времево организиране на сцените
5. Репетиции
6. Представяне

D. Избор на история за форумиране

1. Всяка група изиграва историята си пред останалите и я нарича.
2. Всички гласуват коя от тях да бъде форумирана. Няма ограничения в броя на гласуванията. Избира се историята, събрала най-много гласове.
3. Жокерът поканва актьорите от избраната история (назовава я по име) да се качат на сцената.

Е. Форумиране

ОСНОВНИ ВЪПРОСИ ПРИ ЖОКЕРИРАНЕ

ИСТОРИЯТА

- Ясна ли е историята?
- Достоверна ли е?
- Има ли хора от публиката, които са чували, виждали или участвали в подобна история?
- Какъв е проблемът?

ГЕРОИТЕ

- Кои са участниците в историята? Кой кой е? /идентифициране/
- Имат ли причини да постъпват така?
- «Горещ стол» - по желание на публиката. Въпроси към героите, за да се изяснят характер, възраст, мотивация, чувства
- Гласуване за определяне на протагонист (най-симпатичния за публиката герой, в чието положение ще се опита да внесем положителна промяна.)

ИНТЕРВЕНЦИЯ

- Има ли възможност за позитивна промяна в историята?
- Изясняване на правилата:
Представлението ще бъде преиграно. Ако някой от публиката в даден момент счита, че протагонистът може да постигне положителна промяна, извиква СТОП!
- Преиграване. Стоп от публиката.
- Искате ли да излезете и да ни покажете? /Има огромна разлика между казано и изиграно!/
Водещият подтиква публиката всяка интервенция да бъде посрещана с аплодисменти
- Интервенция
- Аплаузи
- Как се чувстват актьорите, излезли от публиката? Как се чувстват другите актьори от сцената?
- Дискутиране на всяка интервенция и последиците от нея
- Интервентът се изпраща с аплодисменти

ФИНАЛ:

1. Грижа за човека, „подарил“ ни историята. (Групата има право по негово желание да запази анонимността му).
 - Благодарим му, че е споделил с нас личните емоции и интимни спомени, за да обогатим всички своя жизнен опит /аплаузи!/
• Как се чувства той, след като я е видял отстрани.
 - Преиграване на историята в друг жанр /като опера, като балет, няма кино.../
Това не е задължителна част от форум театъра, но е особено подходяща след работа по тежък казус

2. Обобщение

В реалността рядко има 100%-разрешение на проблема, но винаги търсим оптималното. Възможностите за това могат да бъдат различни.

Има различни гледни точки към определен проблем. Не можем да променим другите. Можем да променим единствено себе си и по този начин да им въздействаме.

F, Представление пред публика

1. Подбор на подходящата публика.
Публиката трябва да разбира и се вълнува от същината на темата и материала във форума.
2. Подготовка на социалната и физическа околна среда.
 - Представлението трябва да се предхожда от преговори със съответните власти, така че тези, от които зависи то да се случи, да са наясно какво предстои и спомогнат за реализирането му.
 - Пространството трябва да е подходящо за нуждите на публиката и на играчите за постигане на целите на пиесата на форум театъра.
3. Представление.
4. Провеждане на форума
5. Обратна информация.

Съществуват различни способи за събиране на обратна информация. Изберете най-подходящия за публиката и групата, или този, който ще предостави информацията, която особено ви интересува.

ЖУРНАЛИСТИКА

ЗДРАВЕЙТЕ ! ТОВА , КОЕТО ЩЕ ПРОЧЕТЕТЕ ПО-ДОЛУ Е САМО КОНСПЕКТ НА ЛЕКЦИИТЕ, КОИТО ВИ ИЗНАСЯХ. ТЕ НЯМАТ СТОЙНОСТТА НА УЧЕБНИК ИЛИ ПОМАГАЛО ПО ЖУРНАЛИСТИКА. И НЕЩО ОЩЕ ПО-ВАЖНО - ТЕ СА СИНТЕЗ ОТ МОЯ ЖУРНАЛИСТИЧЕСКИ ОПИТ/ В ПО-ГОЛЯМО КОЛИЧЕСТО / И СЪВСЕМ МАЛКО ТЕОРИЯ.ТЕ НЕ СА ЗАДЪЛЖИТЕЛНИ ПОСТУЛАТИ И ВСЕКИ МОЖЕ ДА ГИ ИНТЕРПРЕТИРА ,КАКТО СИ ИСКА . АКО КАТО ГИ ЧЕТЕТЕ,ОТКРИЕТЕ ПРАЗНИНИ -ТО ВИЕ СИ ГИ ДОПЪЛНЕТЕ НА БАЗАТА НА ЛИЧНИ НАБЛЮДЕНИЯ ИЛИ ОПИТ ИЛИ ПЪК КАКТО ВЪВ ВИЦА С ИВАНЧО,КОЙТО ПРЕДАЛ ПИСМЕНА РАБОТА С МНОГО БЕЛИ ПОЛЕТА.КОГАТО УЧИТЕЛКАТА ГО ПОПИТАЛА ЗАЩО ИМА ТОЛКОВА ПРАЗНИ МЕСТА ,ТОЙ ОТГОВОРИЛ :” ТОВА Е МЯСТО ЗА РЕКЛАМА “. ТА И АЗ ТАКА-ОСТАВЯМ ВИ МЯСТО ЗА ВАШАТА РЕКЛАМА☺

УПРАЖНЕНИЯ ПО ЖУРНАЛИСТИКА

ДРАМАТУРГИЯ НА ЖАНРА – ПРЕДИ ДА СЕ ЗАХВАНЕМ С ПИСАНЕТО НА КАКЪВТО И ДА Е БИЛО МАТЕРИАЛ ,ТО ПЪРВО ТРЯБВА ДА СИ ОТГОВОРИМ НА ТЕЗИ ВАЖНИ ВЪПРОСИ :

КАКВО ИСКАМ ДА КАЖА ?

НА КОГО ИСКА ДА ГО КАЖА – ТАРГЕТ ГРУПАТА / МНОГО ВАЖНО /

ЗАЩО ГО КАЗВАМ ? КАКВО ЦЕЛЯ ДА ПОСТИГНА ...

КАК ЩЕ ГО КАЖА ,ПОКАЖА ?

КАКВО ИСКАМЕ ДА ПОСТИГНЕМ?

СЛЕДВАЩАТА КРАЧКА Е ТЪРСЕНЕТО НА ИНФОРМАЦИЯ

ТЪРСЕНЕ НА ИНФОРМАЦИЯ . ТЯ Е НАВСЯКЪДЕ ОКОЛО НАС ,САМО ТРЯБВА ДА СЕ НАУЧИМ ДА Я ОТКРИВАМЕ .- ЕДИН ОТ НАЧИНИТЕ Е ПРОУЧВАНИЯ ,ДА ИМАТЕ СВОИ ХОРА В РАЗЛИЧНИ СЛОЕВЕ ,ДА МОЖЕТЕ ДА НАБЛЮДАВАТЕ И АНАЛИЗИРАТЕ ТОВА ,КОЕТО ВИЖДАТЕ .

НАЙ-ИЗПОЛЗВАНИТЕ ЖУРНАЛИСТИЧЕСКИ ЖАНРОВЕ :

АНКЕТА – НЯКОЛКО РАЗЛИЧНИ ВЪПРОСИ НА ЕДНИ И СЪЩИ ХОРА

ЕДНАКВИ ВЪПРОСИ НА РАЗЛИЧНИ ХОРА

РАЗЛИЧНИ ,НО ТЕМАТИЧНО СВЪРЗАНИ ВЪПРОСИ НА РАЗЛИЧНИ ХОРА ,НО ОТ ЕДНА ТАРГЕТ ГРУПА МОЖЕ ДА ИМА И ПРОТИВОПОСТАВЯНЕ ВЪЗРАСТОВО И НА МНЕНИЯ .БАЩИ-СИНОВЕ,РОДИТЕЛИ – ДЕЦА,УЧЕНИЦИ – УЧИТЕЛИ .

УЛИЧНАТА АНКЕТА ДА Е САМО ЗА ЗАБАВЛЕНИЕ -!

НЕДОПУСТИМО Е ДА СЕ МАНИПУЛИРАТ ОТГОВОРИТЕ –ЕДИН ВЪПРОС , А ОТГОВОР ОТ ДРУГО МЯСТО. КРАТКИ И ЯСНИ ВЪПРОСИ,НЕ ИНФОРМАЦИОННО НАСИТЕНИ ,ТАКА ЧЕ ДА ЛЪСНЕ ЗНАНИЕТО НА ВОДЕЩИЯ РАЗГОВОРЪТ ДА ПРОВОКИРА ОТГОВОРИ

КАК ДА УБЕЖДАВАМЕ ?

ПОДСЪЗНАТЕЛНО НИЕ СЕ ДОВЕРЯВАМЕ НА ТОЗИ, КОГОТО ОБИЧАМЕ И ПОЗНАВАМЕ , А НЕ НА ТОЗИ КОГОТО СЧИТАМЕ ЗА УМЕН И ДОБРЕ ИНФОРМИРАН.НАПРИМЕР АМЕРИКАНСКИТЕ ЧИТАТЕЛКИ СА ПО-СКЛОННИ ДА ВЯРВАТ НА СТАТИИ ПОДПИСАНИ С МЪЖКО ИМЕ, ОТКОЛКОТО С ЖЕНСКО.

ЗНАЕ СЕ ЧЕ ПО ВРЕМЕ НА ЯДЕНЕ ХОРАТА СТАВАТ ПО-ВЪЗПРИЕМЧИВИ И ПО ЛЕСНО БИВАТ УБЕЖДАВАНИ.ТОВА Е НАРЕЧЕНО ОТ АМЕРИКАНСКИТЕ ПСИХОЛОЗИ – “ТЕХНИКА НА ЛЪНЧА “.ОКАЗВА СЕ ,ОБАЧЕ, ЧЕ НЕ ТОЛКОВА ЯДЕНЕТО Е В ОСНОВАТА НА ВЪЗПРИЯТИЯТА ,КОЛКОТО ПРИЯТНОТО УСЕЩАНЕ ОТ ХАПВАНЕТО. ОТ ТАМ И ДРУГ ИЗВОД –В ЖЕЛАНИЕТО СИ ДА УБЕДИШ НЯКОГО В ПРАВИЛНОСТТА НА СВОЯТА ИДЕЯ ЗАПОЧНИ ОТ НЕЩО ПРИЯТНО . **ВИНАГИ КАЗВАЙТЕ НЕЩО ПРИЯТНО .**

ИМА ХОРА КОИТО СА ПО-ПОДАТЛИВИ НА УБЕЖДАВАНЕ – С ПО-НИСКО ИНТЕЛЕКТУАЛНО РАЗВИТИЕ ,ХОРА С КОМПЛКС ЗА МАЛОЦЕННОСТ, С НИСКА СТЕПЕН НА ОБРАЗОВАНИЕ .ПО-ЛЕСНО МОЖЕШ ДА УБЕДИШ ЧОВЕК В НЕЩА ,КОИТО ПО-МАЛКО ГО ИНТЕРЕСУВАТ,ОТКОЛКОТО В НЕЩА ,С КОИТО Е ДОБРЕ ЗАПОЗНАТ .

ИЗКУСТВОТО НА ЕФЕКТИВНОТО УБЕЖДАВАНЕ СЕ СЪСТОИ И В ПОВТАРЯНЕТО НА ЕДНО И СЪЩО НЕЩО ,НО ПО РАЗЛИЧЕН НАЧИН –ДРУГИ ТРЯБВА ДА БЪДАТ ФАКТИТЕ ,СЪБИТИЯТА,АРГУМЕНТИТЕ .

МНОГО ВАЖНО ! ХЪПТИ-ДЪМПИ ОТ “ АЛИСА В СТРАНАТА НА ЧУДЕСАТА “ КАЗВА : “КОГАТО ИЗПОЛЗВАМ НЯКОЯ ДУМА,ТЯ ОЗНАЧАВА ТОЧНО ТОВА,КОЕТО ТИ МИСЛИШ,ЧЕ ОЗНАЧАВА – НИТО ПОВЕЧЕ НИТО ПО-МАЛКО”.

ДУМИТЕ,МЕТАФОРИТЕ , СРАВНЕНИЯТА ,ПРЕДИЗВИКВАТ В ЧИТАТЕЛЯ ТОЧНО ТАКИВА

ЧУВСТВА И МИСЛИ КОИТО СЪОТВЕТСТВАТ НА НЕГОВИЯ ОПИТ – ЗАТОВА ТРЯБВА ДОБРЕ ДА СЕ ПОЗНАВА АУДИТОРИЯТА И ДА СЕ ГОВОРИ НА НЕЙНИЯ ЕЗИК.

ДУМИТЕ ТРЯБВА ДА ПРЕДИЗВИКВАТ ТАКИВА ЧУВСТВА И МИСЛИ , КАКВИТО СА СВЪРЗАНИ С ОПИТА НА ЧОВЕКА ,КЪМ КОГОТО СА ОТПРАВЕНИ ,А НЕ С ОПИТА НА ЖУРНАЛИСТА .

ВАЖНО !!!ЕМОЦИОНАЛНИТЕ МАТЕРИАЛИ СА ПО-ЕФЕКТИВНИ ЗА КРАТКО ВРЕМЕ ОТ РАЦИОНАЛНИТЕ ,НО НЕ ТРЯБВА ДА СЕ ЗЛОУПОТРЕБЯВА С ЕМОЦИИТЕ НА ЗРИТЕЛЯ, СЛУШАТЕЛЯ, ЧИТАТЕЛЯ.ВСЕ ПК ЖУРНАЛИСТИКАТА НЕ Е ПОЕЗИЯ .

НОВИНАТА

НОВИНАТА ТРЯБВА ДА СЪДЪРЖА ОТГОВОР НА ВЪПРОСИТЕ : **КОЙ КАКВО КОГА КЪДЕ КАК С КАКВА ЦЕЛ И С КАКЪВ ЕФЕКТ.**

ПРИ НОВИНАТА Е ВАЛИДЕН Т.НАР. "ЕФЕКТ НА ОБЪРНАТА ПИРАМИДА "- ГОРЕ Е НАЙ-ВАЖНОТО ИЗРЕЧЕНИЕ -НА АНГЛ. "ЛИД".КОЛКОТО ПО-НАДОЛУ СЕ " СЛИЗА " ТОЛКОВА ПО МАЛКА ИНФОРМАЦИОННА НАСИТЕНОСТ ИМА В НОВИНАТА.

РЕПОРТАЖ

ТОЙ ИМА ХРОНОЛОГИЧНА КОНСТРУКЦИЯ -РАЗКАЗВАНЕ НА СЪБИТИЯТА В РЕДА, В КОЙТО СА СЕ СЛУЧИЛИ.КАТО ПРОТИВОПОЛОЖНОСТ Н ОБЪРНАТА ПИРАМИДА Е ПОДХОДЯЩ ЗА ПРЕДИЗВИКВАНЕ НА ЕМОЦИИ , СЪЗДАВАНЕ НА НАПРАГНАТО НАСТРОЕНИЕ. ЕДИН ТАКЪВ ПРИНЦИП ,ОБАЧЕ, БИ УНШОЖИЛ И НАЙ-НАПРЕГНАТА НОВИНА.

РЕПОРТАЖИТЕ И ПУБЛИЦИСТИЧНИТЕ МАТЕРИАЛИ ЗАПОЧВАТ С НАЙ-ВАЖНАТА МИСЪЛ

**С ИНФОРМАЦИЯ ЗА КОМЕНТИРАНИЯ ФАКТ
С ЛИТЕРАТУРНО ОПИСАНИЕ
СЪОБЩАВАНЕ НА ИСТОРИЧЕСКИЯ ФОН
С ЦИТАТИ
С АНЕКДОТ**

МНОГО ВАЖНО! ПУБЛИЦИСТИЧНИЯ МАТЕРИАЛ НЕ ЗАПОЧВА С УВОД! КАКТО УЧЕНИЦИТЕ НАПОСЛЕДЪК ПРАВЯТ.

ФИНАЛ НА НОВИНИТЕ И РЕПОРТАЖА .

НОВИНИТЕ ПОСТЕПЕННО УГАСВАТ КЪМ ФИНАЛА . ТАМ СЕ СЪДЪРЖАТ НАЙ-МАЛКО ВАЖНОТЕ НЕЩА. ДОКАТО РЕПОРТАЖЪТ НАКРАЯ СИНТЕЗИРА ВСИЧКО,КОЕТО АВТОРЪТ Е ИСКАЛ ДА НИ КАЖЕ.СПОРЕД ИЗСЛЕДВАНИЯ НА ПСИХОЛОЗИ – ХОРАТА НАЙ-ЧЕСТО ЧЕТАТ НАЧАЛОТО И КРАЯ НА ЕДИН МАТЕРИАЛ.

НАЙ-МНОГО СЕ ВЛИЯТ ОТ ТЯХ И НАЙ-ЧЕСТО ГИ ЗАПОМНЯТ !!!!!

РАЗЛИКА МЕЖДУ РЕКЛАМА И ПИАР .

ТОВА Е БАЗКРАЙНА ТЕМА И НЕ СЛУЧАЙНО ТЯ СЕ ИЗУЧАВА КАТО САМОСТОЯТЕЛНА СПЕЦИАЛНОСТ НЕ САМО У НАС. ТОВА ,КОЕТО ЩЕ ПРОЧЕТЕТЕ ПО-ДОЛУ Е САМО ХИЛЯДНА ЧАСТ ОТ СЪЩНОСТТА НА НЕЩАТА.ТО ИМА ЗА ЦЕЛ ДА ВИ ПОДСКАЖЕ В КАКВИ ПОСОКИ ВЪРВЯТ НЕЩАТА И НЕ ПРЕТЕНДИРА ЗА ИЗЧЕРПАТЕЛНОСТ И НАУЧНОСТ!!!

КАК ДА РАЗЛИЧИТЕ РЕКЛАМАТА ОТ ПИАРА .

АКО В ЕДНА ДИСКОТЕКА ВЛЕЗЕ ЕДИН КРАСИВ ,МЛАД МЪЖ И ЗАЯВИ ПО МИКРОФОНА ,ЧЕ Е НАЙ-ГОЛЕМИЯТ ЛЮБОВНИК –ТОВА Е РЕКЛАМА ,НО АКО ПРИ ПОЯВАТА МУ ГО ВРЪХЛЕТЯТ МНОГО ЖЕНИ ЗАЩОТО ЗНАЯТ ЗА НЕГО ,ЧЕ Е НАЙ-ГОЛЕМИЯТ ЛЮБОВНИК – ТОВА ВЕЧЕ Е ПИАР.

РАЗЛИКИ И ВЪВ ФИНАНСОВ ПЛАН. РЕКЛАМАТА Е МНОГО СЪПО СТРУВАЩО НЕЩО .

ВОДЕНЕТО НА ВТОРАТА СВЕТОВНА ВОЙНА НА САЩ Е СТРУВАЛО 9000 ДОЛАРА НА МИНУТА

ВОЙНАТА ВЪВ ВЬЕТНАМ -22000 НА МИНУТА

НО ЕДНОМИНУТНА РЕКЛАМА НА ФИНАЛА НА ПЪРВЕНСТВОТО ПО АМЕРИКАНСКИ ФУТБОЛ – 2 МИЛИОНА ДОЛАРА

РЕКЛАМАТА – ТЯ ОТНЕМА СВЕЩЕННОТО ЧОВЕШКО ПРАВО НА СОБСТВЕН ИЗБОР.ХОРАТА СА ПОДОЗРИТЕЛНИ . НЯКОЙ НЕЩО ИСКА ДА НИ ПРОДАДЕ ЗАКУПИЛ Е МЯСТО ,ВРЕМЕ И БИЛБОРДОВЕ – ТОВА СНИЖАВА НЕЙНАТА ЕФЕКТИВНОСТ.

ДРУГА НЕГАТИВНОСТ НА РЕКЛАМАТА – ХОРАТА СМЯТАТ ЧЕ ИМА РАЗМИНАВАНЕ МЕЖДУ РЕКЛАМИРАНИТЕ КАЧЕСТВА И ДЕЙСТВИТЕЛНИТЕ И ЧЕ ИМ ВРЕДИ РЕКЛАМИРАНИЯТ ПРОДУКТ
РЕКЛАМАТА НАСЪРЧАВА ХОРАТА ДА ЗАКУПЯТ НЯКАКЪВ ПРОДУКТ. ПИАРА – ДА ПРОМЕНИ ОТНОШЕНИЕТО НА ХОРАТА И ДА СЪЗДАДЕ ПОЗИТИВНО ОТНОШЕНИЕ КЪМ ДАДЕНА КОМПАНИЯ ИЛИ

ПРОДУКТ.

РЕКЛАМАТА Е МОНОТОННА ВЕДНЪЖ ПРОИЗВЕДЕНА – ТЯ СЕ ПОВТАРЯ МНОГОКРАТНО ,ДОКАТО ПИАРКАМАПАНИЯТА ИЗПОЛЗВА РАЗЛИЧНИ СРЕДСТВА : ПСЕВДОСЪБИТИЯ, ТЕЛЕФОННИ РАЗГОВОРИ ,ФОТОМАТЕРИАЛИ МАТЕРИАЛИ ЗА ПОЛЗВАНЕ КОНФЕРЕНЦИИ СЕМИНАРИ РЕКЛАМАТА Е НАСОЧЕНА КЪМ КОНКРЕТНА ЦЕЛЕВА ГРУПА /АУДИТОРИЯ/, ДОКАТО ПИАРЪТ УСТАНОВЯВА КОНТАКТ И С ПУБЛИКИ ,КОИТО ОБКРЪЖАВАТ ТАЗИ ЦЕЛЕВА ГРУПА **ПИАРСЪОБЩЕНИЕТО Е ВИНАГИ НЕТЪРГОВСКО, ДОКАТО РЕКЛАМАТА Е ВИНАГИ С ТЪРГОВСКА ЦЕЛ**

ЕДНА ОТ НАЙ-ВАЖНИТЕ ЗАДАЧИ НА ПИАР Е ДА ПОЗИТИВИРА ОТНОШЕНИЕТО НА АУДИТОРИЯТА КЪМ ДАДЕНА ОРГАНИЗАЦИЯ, ЛИЧНОСТ ,МЕРОПРИЯТИЕ .ПИАР ЕЛИМИНАРА ЧОВЕШКАТА ПОДОЗРИТЕЛНОСТ ,КОЯТО СЪПРОВОЖДА РЕКЛАМАТА.РЕКЛАМАТА Е НАТРАПЧИВА, ЗАТОВА И НЕЖЕЛАНА –ОТТУК И СЪПРОТИВАТА – ЧОВЕК СЕ ИМУНИЗИРА СРЕЩУ РЕКЛАМНИТЕ ПОСЛАНИЯ.

КОГАТО ПО ВРЕМЕ НА ФИЛМ ВИ СЕ ПОЯВИ РЕКЛАМА ,ВИЕ СТАВАТЕ, ЗА ДА ОТИДЕТЕ ДО ТОАЛЕТНАТА ,ДА СИ ВЗЕМЕТЕ ОЩЕ ЧИПС ИЛИ ДА СИ СВЪРШИТЕ НЯКАКВА ВАЖНА РАБОТА .ТАКА ЧЕ РЕКЛАМАТА НА ПРАКТИКА ПОЧТИ НЕ СЕ ГЛЕДА .

ВЕЛИКОТО ПРЕДИМСТВО НА ПИАР ПРЕД РЕКЛАМАТА Е ОСИГУРЕНОТО ПРАВО НА ИЗБОР.РЕКЛАМАТА ОТНЕМА ПРАВОТО НА ИЗБОР.ТЯ "ЕЛИМИНИРА" ПОТРЕБИТЕЛСКИЯ РАЗУМ И МУ ДИКТУВА КАКВО ДА НАПРАВИ –"ЕТО ТОВА Е НАЙ-ДОБРОТО И ТИ СИ ПОСЛЕДНИЯТ ГЛУПАК АКО НЕ СИ ГО КУПИШ".ДОКАТО ПИАР ПОЕМА РОЛЯТА НА КОНСУЛТАНТ, КОЙТО ДАВА ЕКСПЕРТНА ОЦЕНКА И ПРЕПОРЪКА И ПРАВО ВСЕКИ ДА НАПРАВИ ИЗБОРА СИ САМ.

ХВАТКИ НА ПИАРА

СЪЗДАВАНЕ НА ПСЕВДОСЪБИТИЯ – ЗА РЕКЛАМИРАНЕ НА КУКЛАТА БАРБИ . БОЯДИСАНИ ВСИЧКИ СГРАДИ В РОЗОВО. ПОДБРАН Е ГРАД, В КОЙТО РОЗОВОТО ЩЕ КОНТРАСТИРА С ЦВЕТОВЕТЕ НА ОСТАНАЛИТЕ СГРАДИ. ЗАВАЛЯВА ДЪЖД И И ИЗМИВА ВСИЧКО. ЕТО ТОВА Е НОВИНА ,КОЯТО СЕ РАЗГЛАСЯВА И ВСИЧКИ ИДВАТ ДА ВИДЯТ КАКВО ВСЪЩНОСТ Е СТАНАЛО И КАК ЩЕ СЕ СПРАВЯТ.ВСЯКО ПСЕВДОСЪБИТИЕ ДАВА ВЪЗМОЖНОСТ ДА БЪДЕ ДОБРЕ ПЛАНИРАНО И ЗА ПОДХОДЯЩА ПУБЛИКА.

ДРУГИ "ХВАТКИ"НА ПИАРА :

ДЕНЯТ НА ОТВОРЕНИТЕ ВРАТИ ;

ПЕЧАТНИТЕ ИЗДАНИЯ;

ВАЖНО - НЕ ТРЯБВА ДА СЕ ДОПУСНЕ СЪМНЕНИЕ В ОБЕКТИВНОСТТА НА ЖУРНАЛИСТА!!!

ПИАР НА КУЛТУРНО СЪБИТИЕ :

1.АНАЛИЗ НА ИЗХОДНОТО ПОЛОЖЕНИЕ

А/НАЛИЧИЕ НА КОНКУРЕНЦИЯМ

Б/ ВЪЗМОЖНОСТИ ЗА СЪСТАВЯНЕ НА КОМБИНИРАН БИЛЕТМ

2.SWOT АНАЛИЗ

а/ СИЛНИ СТРАНИ И АКЦЕНТИРАНЕ ВЪРХУ ТЯХ;

б/СЛАБИ СТРАНИ ;

в/ПЕРСПЕКТИВИ;

г/ РИСКОВЕ ;

3.КОМУНИКАЦИОННИ ЦЕЛИ;

4.ВРЪЗКА С МЕДИИТЕ –ТЕЛЕВИЗИИ,ВЕСТНИЦИ,СПИСАНИЯ –ИЗГРАЖДАНЕ НА ЛИСТА С ИМЕНА И КОНТАКТИ,ПОДДЪРЖАНЕ НА ВРЪЗКИ;

5.ЦЕЛИ НА ПИАРА ;

6.СТРАТЕГИЧЕСКИ НАСОКИ НА ПИАРА ;

7.ЦЕЛЕВИ ГРУПИ ;

8.ПОСЛАНИЕ;

9.ТАКТИКА;

10.ДЕЙСТВИЯ И ИНСТРУМЕНТИ

11.ПЛАН ВЪВ ВРЕМЕТО – КОЙ,КОГА,КЪДЕ,КАКВО ЩЕ ПРАВИ –ПРЕПОРЪЧВА СЕ НАПРАВАТА НА ТАБЛИЦА.

ТОВА Е ОТ МЕН! НАЛИ ЗНАЕТЕ ,ЧЕ ВСИЧКИ ПРАВА СА ЗАПАЗЕНИ И НЕ СЕ РАЗРЕШАВА ПРЕПЕЧАТВАНЕТО И РАЗПРОСТРАНЕНИЕТО И НА ЕДНА БУКВА ОТ ТОЗИ МАТЕРИАЛ!!!! НАРУШИТЕЛИТЕ СЕ ИЗДИРВАТ И НАКАЗВАТ! ☹

ЯНУАРИ 2007

РАЛИЦА ФИЛИПОВА

ЗАДАНИЕ ЗА ПРОЕКТ

ЗАГЛАВИЕ НА ПРОЕКТА

.....

I. ИНФОРМАЦИЯ ЗА КАНДИДАТСТВАЩАТА ГРУПА

Име на групата

Населено място

Мисията на вашата група/организацията

II. ОПИСАНИЕ НА ПОЛОЖЕНИЕТО НА МЛАДИТЕ ХОРА В ГРАДА/РЕГИОНА

1. Какви проблеми и нужди на младите хора открихте чрез проведеното проучване?
2. Какви са основните причини за това?
3. Кои са основните заинтересовани¹ страни спрямо тези проблеми?
4. Как смятате да привлечете заинтересованите страни в работата на проекта?
5. Как смятате да привлечете други млади хора в изпълнението на проекта?
6. Каква е вашата визия за бъдещето на младите хора във вашия град?

III. ОПИСАНИЕ НА ПРОЕКТА

1. Как разработен този проект? опишете на кратко процеса на разработване (кои взе участие в разработването, как бяха разпределени отговорностите, колко време ви отне разработването и др.)
2. Към решаването на кои от младежките проблемите се насочихте и защо?
3. План на работата по проекта

¹ ЗАИНТЕРЕСОВАНИ СТРАНИ СА - ИНСТИТУЦИИ, ЛИЧНОСТИ, ГРУПИ, ОРГАНИЗАЦИИ И ДР. КОИТО ИМАТ ИНТЕРЕС И ВЛИЯНИЕ ВЪРХУ ТЕЗИ ПРОБЛЕМИ.

Възможни дейности по проекта са:

- Популяризиране на проблема, популяризиране на проекта;
- Подготовка, представяне и разпространение(включително гостувания) на форум театрална продукция.
- Други дейности насочени към решаването на проблема (дискусии, лекции от специалисти по темата, активизиране на младите хора, провеждане на мероприятия и др.)

БЮДЖЕТ

Видът разход представлява остойността на необходимия ресурс

РЕЗУЛТАТИ И УСТОЙЧИВОСТ НА ПРОЕКТА

1. Какви конкретни резултати очаквате от изпълнението на проекта?
2. Какви резултати в дългосрочен план очаквате от проекта?
3. Как смятате да продължите работата по проблема след приключването на проекта?
4. Как ще продължите да работите по проблемите на младите хора след приключването на проекта?
5. Как виждате развитието на вашата група/клуб?

КОНТАКТИ:

1. Ръководители² на проекта
2. Участници³

² Ръководители на проекта са 2 младежи + 1 педагог;

Отговарят за:

- координиране на изпълнението на проектните дейности с други, включени в това начинание институции/ организации;
- материално отговорно лице
- връзки с обществеността

³ Всяка група сама решава броя на участващите в проекта

