**Bērnu nometņu vadītāju kursi**

**IMPROVIZĀCIJAS SPĒLES NOMETNĒS**

**Aiga Dzendoletto**

**2019**

***Improvizācijas spēles, to dažādais pielietojums un izmantošana nometņu programmā.***

Spēle (mazākajiem rotaļa) ir visdabīgākā darbības forma un personiskās brīvības, savu varēšanu apzināšanas veids, turklāt tās pilnveidojot, pakāpeniski uzkrājas pieredze gan prātam, gan praktiskām iemaņām.

Ja jānodefinē, ko dod improvizācija un improvizācijas spēles nometnei, tad balstoties uz savu praksi, es tās salielītu, nosaucot par*garaini, kas veicina vārīšanos.*

Nometne noteikti ir piemērota vieta, kur var eksperimentēt, dažādot, paskatīties uz lietām, vietām un sajūtām no citas puses, ļauties…

***Pozitīvās puses spēlēm un improvizācijas metodēm****:*

+ Nav stingru priekšrakstu, katram dalībniekam pašam jāizlemj: Ko darīt? Kad darīt? Kā darīt?

+ Tā ir unikāla iespēja, ja apzināti vēlamies iziet ārpus rāmja, ārpus rutīnas un ierastā. Tas ir stāsts par uzticēšanos zemapziņai . Turklāt, ne tikai pedagogu komandas, bet arī audzēkņu-nometnes dalībnieku. Skolotājs ar bagātu pieredzi zina simt veidus, kā risināt problēmu, bet pat visjaunākais dalībnieks var uzrādīt simt pirmo.

+ Tās noteikti veicina grupas saliedētību un grupas kopatbildību. Grupa ir kā veselums, kurā visi iesaistītie ir atbildīgi par iznākumu.

+ Tās ļauj darboties katram pēc spējām, ne tikai pēc gribēšanas. Tās neuzkrītoši veicina uzstāšanās prieku. Ļauj izpausties tiem, kas parasti nav aktīvi savus talantus izrādot. Tās ir mistiski labs veids bikluma pārvarēšanai, jo tieksme pēc pašapliecināšanās un pašizteikšanās piemīt visiem.

+ Uzdevumus spēles laikā uztver, kā pašu izvirzītās problēmas risinājumu un problēmas risināšanas veids nevar būt pareizs vai nepareizs, tas ir meklējumu ceļš, kur izpildītājs, pats iziedams cauri visam procesam, daudz ko iemācās.

+ Improvizācijas spēles veicina netradicionāla risinājuma meklējumus un SPONTANITĀTI. Tas savukārt ļoti lieti noder jau reālu savas dzīves problēmu risinājumu meklējumos. Tas ir treniņš lēmumu pieņemšanai kritiskos brīžos.

+ Brīdis, kad dalībnieks izjūt spēles prieku, ir pats labākais laiks, kad viņš ir atvērts jaunajam un jebkuras jomas meistarības iegūšanai. Tās var veiksmīgi sagatavot, noskaņot tālākam mācību darbam vai kādam kopīgi paveicamam uzdevumam.

+ Tās dod impulsu aizdomāties par pareizo un nepareizo, kopīgi izspēlējot situācijas arī izvērtēt un nonākt pie kopsaucēja arī atstājot “vietu” privātām pārdomām.

+ Tās veicina nebaidīšanos veco pasniegt kā jauno un savu, turklāt, respektējot pirmsavotu.

+ Stimulētas tiek modelēšanas prasmes un iztēle. Iztēles attīstīšana un veicināšana noteikti pieder pie intelekta attīstības un radošuma!

**Ieteikumi, kas palīdz improvizāciju radīt un dažādot, iziet no kritiskā aizķeršanās vai pauzes punkta:**

 + Katra improvizācijas spēle ir jāuztver kā metode, kā atspēriena punkts, tālākais ir katra pedagoga, katra kolektīva, katra indivīda radošs process, kam nav pareizu vai nepareizu variantu.

+ Arī spēlei ir vajadzīga noskaņošanās un iesildīšanās. Ja spēlēšanās “neaiziet”, varbūt jāatgriežas iepriekšējā fāzē un “jāiesildās “ vēl.

+ Būtībā, viss mūsu dzīvē ir tādā kā cikliskumā. Dzīve, gadalaiki, nedēļa, karjera, mīlestība. Tāpēc visbiežāk, lai notikums būtu vispār notikums un interesantāks, jāievēro atskaites punkti: pirmsvēsture, ievads, tēlu definējums, iztirzājums, **pretdarbība,** risinājuma meklējums, kulminācija, kad risinājums tiek atrasts vai arī neatrasts un ir sekas….atrisinājums vai nobeigums.

+ Telpai/videi/ ir ļoti būtiska nozīme sajūtu veidošanā, tāpēc jau pati vietas izvēle kādai darbībai var būt radošuma veicinātājs. ( Sporta vingrinājumi virtuvē gatavojot sviestmaizes, pasaku lasīšana sēžot koku zaros vai uz kāda jumta, zīmēšana ūdenī vai pat zem ūdens, futbols ar baltu bumbu tumsā, dabas nodarbība pagrabā, skatuve bedrē, salmi uz parketa)

+ Nekad nebūs par biežu atcerēties, ka cilvēks pasauli uztver ar 5 maņām, tātad, ne tikai ar redzi un dzirdi, bet arī ar tausti, garšu un ožu. Un tieši šim sajūtām ir visspēcīgākā atmiņa, kas burtiski uzbur izdzīvotās ainas.

+ Ja spēle pati vai, piemēram, stāsts, iztēle ir “aizķērusies, noteikti noder tādi brīnuma “vārdiņi kā “Pēkšņi”, “Un tad…”, “Kādu dienu”, ”zālē atskan smiekli”,, Negaidīti” . Ja spēle “noslīdējusi no interesanta ceļa”, var veidot kontrastējošu stāstījumu, darbību.

+ Reizēm palīdz precizēšana, ja jūtam, ka spēles dalībnieks ir ieķēries, nevar izpildīt uzdevumu, nevajag viņu nomainīt, vajag novērst viņa domas ko pajautājot: Atgādini….kur Tu esi? Kāda vide Tev apkārt? Vai arī: Cik vecs Tu esi? Vai tev ir ģimene? Pajautājot kaut ko, kas varbūt pat nav saistīts ar konkrēto uzdevumu, piemēram: Kāda ir Tava profesija? Vai…kāpēc Tev mugurā balta kleita? :0)) Domas par uzdoto jautājumu labi ļauj pārslēgties, nedomājot par to, ka notiek pārslēgšanās. Es to saucu par restartēšanos.

+ Kā pavērsiens, impulss, jauns redzējums var būt apkārt esoši priekšmeti. Var izmantot jebkuru priekšmetu kā dzīvu būtni, kas stāsta pēc principa “ Pelēkā akmens stāsti”…Visu ko ierauga, var izmantot kā špikeri. Bieži priekšmeti, vai nejauši atvērta ziņa internetā var būt labs atspēriena punkts arī nometnes tēmas, programmas izstrādē, bet īpaši leģendas izveidē.

+ Spēlei, stāstiem jaunu garšu piedod jaunvārdi. Nebaidieties būt Rainis!

+ Nometnē vispār, vai tikai uz improvizācijas laiku iesaku pārdēvēt ierastos titulus. Piemēram, skolotājs vai treneris tiek iecelts par virsaiti vai šamani, režisoru vai prezidentu- audzēkņi nav vienkārši skolnieki, komandas biedri vai nometnes dalībnieki, bet zinātnieki, ministri vai slavenības. Ideālā versijā tas tiek nolemts kopīgā “smadzeņu vētrā”. Tēli noteikti palīdz atbrīvoties, mazināt bailes , ko izdarīt nepareizi.

+ Tēlu maģija izmaina uzvedību. Palīgelementi, aksesuāri noteikti palīdz iejusties, jo mainās uzvedība atkarībā no tā, vai Tev uz galvas ir kronis vai vainadziņš , mugurā skrandas vai kažoks, kājās augstpapēžu kurpes vai zeķes, kurās iebērti zirņi…. Ja ir kāda uzstāšanās, arī tad veiksmīgi ir visā iesaistīt kā tēlus skatītājus, uzliekot kaut vai uz galvas salocītu papīra lapu. Tādejādi viņi kļūst par spēles dalībniekiem.

+ Daudzas spēles un metodes ļauj izmantot jaunākās tehnoloģijas- telefonu, internetu, …pat metāla detektoru….galvenais, lai to pielietojums papildinātu uzdevuma paveikšanas iespējas un arī pilnveido iemaņas ar tehnoloģiju iekārtām un programmām.

Improvizācija, tā ir brīvība…Tas gan nenozīmē, ka nav noteikumi/privātuma neaizskaramība, varbūt vajag pat STOP zīmi, žestu, ja strādā ar specifiskām bērnu grupām. Improvizācijas laikā neviens no spēles dalībniekiem nedrīkst justies atklāts delikātās lietās, pazemots, aizskarts sava izskata, tautības vai pārliecības pēc. Protams, ideālā versijā, līdz Stop nenonākam un tiek mainīta uzmanība uz ko citu. It sevišķi tīņu vecumā, bet, ne tikai tajā, improvizējot un izvēloties tēmas, visinteresantākās liekas tās pikantās, arī rupjās.

**Pakāpeniskums.**

Jāiesildās ir ne tikai sporta spēlēm. Ar improvizācijai, īpaši posmā, kad to tikai apgūstam- ir jāiesildās.

***Ideāli, ja var iziet sekojošus posmus:***

+**Iejušanās** (iepazīšanās, pozitīvas noskaņas radīšana ar kādu joku) Būtisks ir izvietojums, ja nepieciešams, jāveic tā maiņa. Jārada savādāka vide. Reizēm mīksts paklājs, galda lampa, vecā diapozitīvu aparāta gaismas stars var radīt brīnumainu efektu un pat skatuves sajūtu nelielā telpā. Reizēm jau sākumā sadalīšanās komandās.

+ **Koncentrēšanās** vingrinājumi (piemēram-ieklausīšanās, saredzēšana, saošana, sataustīšana, jā, jā, arī sagaršošana , skaitīšana, meklēšana, pārmaiņu pamanīšana).

+ **Saskarsmes** vingrinājumi, gan acu skatam, balsīm, gan reāla pieskaršanās.(Spoguļa vingrinājumi, iedomātas virves vilkšanas pa diviem un grupās, ceļojošas bumbas spēles, iedomāta priekšmeta pārvietošana bez roku palīdzības, tādas “orientēšanās” spēles kā ķirurgs un komanda, vai auto, Kurš aizsāka kustību, Mēs esam priekšmetā(laiva, karuselis,skafandri…)

**+ Runas**- Vārdu, valodas un stāstu vingrinājumi. Visdrīzāk iesākam ar visvienkāršākajiem dikcijas vingrinājumiem, skatuves čukstu, tad apgūstam vervelēšanu, vai kā starptautiski, teātra valodā to sauc par dživrišu. Ja tas apgūts, īpaši nometnē tam ir ļoti plašs pielietojums. Stāstu radīšanai ir daudz un dažādas metodes. Viena no veiksmīgākajām, manuprāt\_ Uzzīmē, dod vārdu un laid pasaulē. Visos stāstos būtiski noformulēt Kur? Kas? Ko? un pretdarbību.

+ **Kustības**, plastikas, ķermeņa valodas vingrinājumi. Kustību pamata ir atbrīvošanās. Tikai atbrīvotu augumu var sākt vadīt un virzīt vajadzīgā attēlošanai.

+ **Tēla veidošana.** Vingrinājumi, kas virzīti uz individuālo un visas komandas krāsainību. Iejūtoties tēlos nozīmīgi sekot līdz, lai tēli netiek atrādīti…bet tiek sajusti caur konkretizētiem dzīvesstāstiem, vidi un laiku.

+ Vingrinājumi, kurus vada **publika**. Skatītāji ierosina tēmas, nosaka tēlus, vidi, pretdarbību un arī ar savām emocijām novērtē uz “skatuves” notiekošo. Ļoti labi šie vingrinājumi, metodes, noder nometņu vecāku dienās, vai nometņu sadraudzības pasākumos.

+ Spēles var būt labs impulss jau pirms nometnes, vadītāju komandai strādājot pie programmas izstrādes, tēlu un stāstu veidošanas metodes var palīdzēt nokļūt pie leģendas un nometnes caurviju darbības.

+ Veiksmīgi metodes un spēles var izmantot iepazīšanās periodā, komandas veidošanā un atraisīšanā. Noteikti tās palīdzēs atraisīt klusākos un mazaktīvākos.

+ Kad tehnikas jau iepazītas, bērni un jaunieši labprāt tā izmanto brīvajā laikā.

+ Ja nometnē ir vecāku dienas, vai kādas citas uzstāšanās, spēles var kļūt par priekšnesumiem, turklāt iesaistot publiku.

+ Ir metodes, kas viegli izmantojamas rīta vingrošanām vai kā kustību vingrinājumi starp nopietnākām teorētiskajām nodarbībām.

**Un tagad visu aizmirstiet…tās ir improvizācijas spēles…Tā ir Jūsu improvizācija un 101 versija, arī spēļu apraksti ir tikai impulsi Jūsu radošuma izpausmēm!**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Klasifikācija** | **Spēles nosaukums, improvizācijas apraksts** | **Inventārs, tērpi un aksesuāri** |
| Uzmanības, improvizācijas un iztēles | **Ieklausīšanās.** Grupa apklust un maksimāli ieklausās visos trokšņos, kas ir apkārt, aiz sienām. Uzdevums sadzirdēt ko īpašāku, ne tikai to, kas pats par sevi saprotams. Pēc tam visi sauc ko tad sadzirdējuši un mēģina pat iztēloties tādus mazus stāstiņus, ko viņi ir iztēlojušies to skaņu dzirdot.  |  |
| Piezīmes: |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Klasifikācija** | **Spēles nosaukums, improvizācijas apraksts** | **Inventārs, tērpi un aksesuāri** |
| Iesildošā, uzmanības, sadarbības, szmaiņošā, improvizācijas un iztēles | **Vardītes.** Dalībnieki aplī un vadītājs ar auguma augšējo daļu pagriežas pret dalībnieku pa labi vai kreisi un skatoties acīs sasit plaukstas. Uzrunātais šo plaukstu sitienu mēģina uztvert, sasist vienlaicīgi, tātad tā kā paņemt to un pagriežoties uz otru pusi, nodod tālāk. Spēlei pamazām kāpinās temps. Kad tas apgūts, var sākt improvizēt, ja kāds sasit plaukstas 2x, kustība maina virzienu. Vēl sarežģītāk, ja kustība tiek “pārmesta”pāri aplim. Var taisīt kā sacensību, ka tie, kas sajauc, izstājas, bet galvenais spēlē ir acu skats, tam noteikti jāsatiekas. Palīdz, ja to dara tā kā- padod, paņem… |  |
| Piezīmes: |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Klasifikācija** | **Spēles nosaukums, improvizācijas apraksts** | **Inventārs, tērpi un aksesuāri** |
| Uzmanības, sadarbības, improvizācijas un iztēles | **Lūriķis.** Nosaukums mainās atkarībā no pasākuma tēmas, jo skatīšanās var būt tik dažāda, gan ļauna, gan izzinoša, gan romantiska. Dalībnieki nostājas aplī /ja cilvēki daudz, tad vairākos apļos/Nostājas kājām plati, rokas uz ceļiem, galva nodurta, skatāmies grīdā. Pēc komandas, galva tiek pacelta un ar acu skatu sameklēts konkrēts cilvēks, kam ieskatīties acīs. Kad acu skati satiekas, nākamā komanda un dalībnieki, kas saskatījušies, mainās vietām. Ja labi iespēlējas, to var darīt arī improvizējot, bez vadītāja komandas. Protams, var improvizēt mainot emocijas, var likt klāt žestu, rituālas kustības un pat bučas.  |  |
| Piezīmes: |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Klasifikācija** | **Spēles nosaukums, improvizācijas apraksts** | **Inventārs, tērpi un aksesuāri** |
| Uzmanības, sadarbības | **Rokas.** Visi stāv aplī un vadītājs norāda uz kādu dalībnieku sakot: Rokas! Tieši tam dalībniekam jāpaliek mierā, bet tuvāk esošā roka jāpaceļ tiem, kas stāv viņam blakus |  |
| Piezīmes: |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Klasifikācija** | **Spēles nosaukums, improvizācijas apraksts** | **Inventārs, tērpi un aksesuāri** |
| Iepazīšanās, improvizācijasenerģiju apmaiņas, iztēles veicināšanas |  **Berzēšanās kamoliņš**. Labi to vadīt pēc “Pilsēta pamostas”, jo tiek dots uzdevums visiem turpināt kustību sadodoties rokās vai vilcieniņā un līderis uzņemas vadību, no sākuma līkumo, pēc tam sāk tīt kamoliņu tik cieši, lai veidotos iespēja riktīgi izberzēties vienam gar otru. Var izmantot vilcieniņu ar iztrūkstošos vagonu-tātad turamies nevis pie tā, kas priekšā, bet ..vienu izlaižot aizsniedzamies. Pēc kāda paberzēšanās laika rituāls ar iegūtās enerģijas iztēlošanos un likšanu lietā. |  |
| Piezīmes: |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Klasifikācija** | **Spēles nosaukums, improvizācijas apraksts** | **Inventārs, tērpi un aksesuāri** |
|  |  |  |
| Stāstu improvizēšanas, iztēles | **Actiņas.** Uz lielas lapas vai tāfeles uzzīmētas tikai divas acis(var būt arī četras un katra komanda strādā pie viena no acu pāra) Spēles dalībniekiem uzdevums visiem secīgi pieiet un paturpināt zīmējumu radot tēlu. Katrs vienā reizē drīkst uzvilkt tikai vienu nepārtrauktu līniju. Piemēram, viens apvelk sejas formu, otrs uz velk degunu vai muti, tad jau tālāk apģērbs, vai arī viņš ir pliks, varbūt vispār pa atvēlēto laukumu ir tikai milzīga galva, varbūt vispār tas nav cilvēks. Kad tēls radīts, tam var dot vārdu, bet arī kopdarbā, katrs pasaka- uzraksta tikai vienu burtu vai zilbi. Var sanākt normāls vārds, bet visbiežāk tas būs dīvains jaunvārds. Var turpināt radot šim radītajam tēlam dzīves stāstu. Arī stāsts tiek veidots pa vienam teikumam, atceroties improvizācijas pamatelementus ar pirmsstāstu, ievadu, iztirzājumu, pretdarbību, kulmināciju un atrisinājumu, kā arī brīnumvārdu – pēkšņi.  | Lielas lapas un tāfele, magnēti flomasteri, sūklis notīrīšanai |
| Piezīmes: |  |  |
|  |
| **Klasifikācija** | **Spēles nosaukums, improvizācijas apraksts** | **Inventārs, tērpi un aksesuāri** |
| Stāstu improvizēšanas, iztēles | **Pelēkā akmens stāsti.** Vai nu visi kopā, vai lielākā kompānijā pa grupām, tiek izvēlēti vai izdalīti priekšmeti un komandai jāizstāsta stāsts, kāds interesants notikums ko šis priekšmets vai arī telpa, vide(mežmala, stadions) ir redzējis. Var būt individuālie stāsti, var stāstīt līdzīgi kā spēlē Actiņas, ka katrs papildina ar vienu teikumu. Var būt apkārt esošie priekšmeti, var būt iztēlotie | Lapiņas uz kurām uzrakstīti priekšmeti, var būt reāli priekšmeti, var iztikt vienkārši norādot uz telpā esošajiem |
| Piezīmes: |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Klasifikācija** | **Spēles nosaukums, improvizācijas apraksts** | **Inventārs, tērpi un aksesuāri** |
| Uzmanības, sadarbības, improvizācijas un iztēles | **Popkorns.** Visi sēž “uz karstas pannas” un kā popkorns, palecoties uzsprāgst, bet cenšas to darīt brīdī, kad citi to nedara un nokrīt atkal nekustīgi.  |  |
| Piezīmes: |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Klasifikācija** | **Spēles nosaukums, improvizācijas apraksts** | **Inventārs, tērpi un aksesuāri** |
| Stāstu, improvizēšanas, iztēles | **Izplēstā lapa.** Tiek stāstīts stāsts, tā kā lasīta grāmata(Var spēlēt kā atsevišķu spēli, var būt kā papildinājums Actiņām vai Pelēkā akmens stāstiem) un tad pēkšņi stāstam ir izrauta lapa, pazudusi stāsta vai pasakas daļa. Stāstītāji pašausminās un…stāsta tālāk jau līdz nobeigumam. Otrai grupai grāmata jāsalabo, jāizstāsta tas, kas tika izlaists. Var jau gadīties, ka ļoti iederīgi, bet var speciāli ielikt “lapas” no cita stāsta.  |  |
| Piezīmes: |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Klasifikācija** | **Spēles nosaukums, improvizācijas apraksts** | **Inventārs, tērpi un aksesuāri** |
| Uzmanības, improvizācijas un iztēles | **Zumm,Skrīč,Boing.** Visi saskaitās uz trīs un iegaumē, ka visu pirmie ir Zumm, otrie Skrīč un trešie Boing. Katrai komandai tiek iemācīta viņu kustība.Citi iegaumē kurš ir kurš.Tad visi sajauktā aplī un vadītājs norāda uz kādu no dalībniekiem, tajā brīdī tas saka Zumm, Skrič vai Boing, atkarībā no tā, kas viņam ticis un izdara kustību līdz brīdim, kad vadītājs norāda uz nākamo. Kad tas apgūts, spēli var sarežģīt, liekot norādītajam pateikt viņa saukli, bet kustības izpilda tie divi, kas no viņa pa labi un pa kreisi. (kā spēlē “Rokas”)  | Var būt aksesuāri lai iezīmētu komandas, knābji, spārni….tak jebkas… |
| Piezīmes: |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Klasifikācija** | **Spēles nosaukums, improvizācijas apraksts** | **Inventārs, tērpi un aksesuāri** |
| Uzmanības, improvizācijas un iztēles, dalīšanai grupās | **Čupošanās.** Dalībnieki haotiski kustās pa telpu. Pēc vadītāja komandas, vai kāda simbola parādīšanas/kas labi tad, ja to dara izteiktā klusumā/ visiem ātri jāpaspēj sadalīties pa pāriem, pa trīs, pa četri, pa pieci utt. Var dalīties pēc matu krāsas, drēbju krāsas, papēžkurpes un zempapēži, brilles un nebrilles utt. Var improvizēt, ka katrā , piemēram pieciniekā jābūt kādam ar brillēm, vai krellēm, vai šlipsi…. | Var ar mūzikas palīdzību mainīt noskaņu |
| Piezīmes: |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Klasifikācija** | **Spēles nosaukums, improvizācijas apraksts** | **Inventārs, tērpi un aksesuāri** |
| Uzmanības, sadarbības, improvizācijas | **Tikai divas rokas.** Grupa tiek sadalīta pa pāriem. Var sēdināt, var stāvus, tas atkarībā no dotā uzdevuma, kas ir, paveikt kādu darbiņu, kur divi tā kā palikusi par vienu un darbu veic ar divām rokām, katrs drīkst darboties tikai ar vienu. Piemēram, jāpārtin kamols, jānomizo kartupelis, jāiever adatā diegs, jāšuj, jāēd sagriežot ar nazi un dakšiņu.  | Atkarībā ko liek darīt ( piemēram kamols, ne ļoti ass nazis, kartupelis, adata diegs, audums ko šūt ,ja jāēd- ēdamais, šķīvis, nazis un dakšiņa vai karote |
| Piezīmes: |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Klasifikācija** | **Spēles nosaukums, improvizācijas apraksts** | **Inventārs, tērpi un aksesuāri** |
| Grupas saliedēšana, uzmanības, iztēles un improvizācijas | **Sekojam punktam**. Visa grupa, vai arī ja tā liela, to sadalām grupās līdz 10 cilvēkiem. Grupa sastājas cieši jo cieši kopā un iztēlojas, ka pa telpu kustās punkts(improvizējam kas) un visiem pēc iespējas sinhronāk jāmēģina punktam ar acu skatu sekot ķermeniski pārspīlējot, stiepjoties, tupjoties, atraujoties. Lai izdotos, var noteikt līderi, kurš ir vadošais un visi tam seko, bet atraktīvākām grupām var ļaut, lai līderis izvirzās pats….kuram tad beigās visi piekrīt sekot. Kustībai var pielikt klāt arī iespēju izmantot skaņas. Var improvizēt un visa grupa var dziedāt kādu visiem zināmu dziesmu un redzēt iztēlē kas tad tur notiek, skatīties reaģējot. Obligāts noteikums-visa grupa cieši kopā.  |  |
| Piezīmes: |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Klasifikācija** | **Spēles nosaukums, improvizācijas apraksts** | **Inventārs, tērpi un aksesuāri** |
| Dikcijas, improvizācijas, iztēles  | **Švieplīši.** Spēli iesāk dikcijas vingrinājumiem. (Taumatā, Lianfai,) Kārtīgi pamēdās, izkustina žoklīšus, var izmantot smīdināšanas spēli. Ar skaņu Pah…šaujam mušas, pūšot aizpūšam vai ievelkam putekļus. Var fotografēt sejas izteiksmes un noteikt smieklīgāko | Ja fotografē- tad telefoni |
| Piezīmes: |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Klasifikācija** | **Spēles nosaukums, improvizācijas apraksts** | **Inventārs, tērpi un aksesuāri** |
| Dikcijas, improvizācijas, iztēles | **Dživriša apgūšana**. Tā ir runāšana paša izdomātā, tikko radītā valodā. Par visa alfabēta atcerēšanos, noskaņas, pareizie vārdi pa vidu, gad skaitļi, cilvēku vārdi, bet galvenais intonācijas maiņas, pēkšņā iesaistīšana, žesti, mīmika, aksesuāri.  | Var palīdzēt liels alfabēts  |
| Piezīmes: |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Klasifikācija** | **Spēles nosaukums, improvizācijas apraksts** | **Inventārs, tērpi un aksesuāri** |
| Dikcijas, improvizācijass, iztēle | **Vārdu kaujas dživrišā.** Dalībnieki tiek sadalīti divās grupās, divās pretinieku komandās, kur tikai ar skaņām, žestiem notiek savstarpējā cīņa. Ja grupa atraktīva, var turpināt improvizēt, ka grupa novienojas kas viņi ir(piemēram-vikingi, politiķi, Vārnu ielas republikāņi)otra grupa to nezin un tai ir uzdevums uzminēt… | Var būt grupu inventārs, ja tas notiek jau tematiskā pasākumā(šļipses, vikingu cepures)  |
| Piezīmes: |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Klasifikācija** | **Spēles nosaukums, improvizācijas apraksts** | **Inventārs, tērpi un aksesuāri** |
| Dikcijas, improvizācijas, iztēles | **Individuālie stāsti dživrišā.**Pēc tam mēģina izstāstīt ko katrs no tā sapratis un stāstītājs atklāj ko īstenībā domājis. |  |
| Piezīmes: |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Klasifikācija** | **Spēles nosaukums, improvizācijas apraksts** | **Inventārs, tērpi un aksesuāri** |
| Dikcijas, improvizācijas, iztēles | **Četrokas.** Nostājās viens stāstītājs, viņam aiz muguras cieši nostājas otrs un pie padusēm izstiepj uz priekšu rokas, stāstītājs savas paslēpj aiz muguras. Ideāli, ja virsī uzvilkts tāds kā uz muguru sasienamais halāts, lai veidotos viens tēls, mazāk redzamas tērpu atšķirības. Runātājs sāk runāt, kaut ko stāstīt( tēmu var dot skatītāji) Viņš ļoti žestikulē, darbojas ar savām “otrajām” rokām, papildinot stāstīto, izņemot kādus priekšmetus no kabatas(piemēram stāsta laikā sāk izšņaukt degunu, vai uzkrāsot lūpas, vai kasīties, vai vienkārši paceļot gaisā roku, tā kā dodot zīmi-stop-ieklausieties, vai arī tas var nozīmēt- pēkšņi stāstā viss mainās. ) Var būt divi stāstītāji, kas savā starpā sarunājas. Var būt pat vesels sēdošs prezidijs kas diskutē par globālām tēmām.  | Apmetnis, halāts, pakāpšanās benķītis :0)) |
| Piezīmes: |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Klasifikācija** | **Spēles nosaukums, improvizācijas apraksts** | **Inventārs, tērpi un aksesuāri** |
| Improvizācijas un iztēles | **Padod tālāk pūkaino.** Vadītājs iztēlojas ka viņam rokās ir kas, piemēram, pūkains, glauda to un padod tālāk, kādam citam. Tas kādu laiku turpina glaudīt un tad…..tas pārvēršas par citu priekšmetu (piemēram ziedu klēpis) viņš ar to padarbojas un nodod tālāk……tā tas ceļo. Ja tā ir mazāku bērnu grupa vai mazāk atraktīva kompānija, var būt noteikts kas tad ceļo- piemēram bumba, ūdens bļoda, izkusis saldējums, kaut kas , kas tūlīt uzsprāgs. Labi var piemērot pasākuma tematikai. Var likt tikai skatīties, var likt visiem uzminēt un pašiem ar to padarboties.  |  |
| Piezīmes: |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Klasifikācija** | **Spēles nosaukums, improvizācijas apraksts** | **Inventārs, tērpi un aksesuāri** |
| Improvizācijas un iztēles | **Iztausti.** Grupa sadalīta vairākās komandās un vai nu izvēles versijā vai jau konkrēti izdalot, ka viņiem jāspēlējas, jādarbojas ar dažādām faktūrām. (akmeņi, māls, sūnas, auksts ūdens, karsts ūdens, dūņas, izkusis saldējums, līme, smiltis, žagari utt. ) Var improvizēt, ka grupas padarbojas un tad tā kā mainoties nodod sajūtas otrai grupai, var likt uzminēt citiem kas tad tas ir.  |  |
| Piezīmes: |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Klasifikācija** | **Spēles nosaukums, improvizācijas apraksts** | **Inventārs, tērpi un aksesuāri** |
| Improvizācijas un iztēles | **Sporta līdzjutēji.** Spēlē galvenais katram sajust un attēlot iztēlotās emocijas. Visi sēž pie iztēlota tv ekrāna vai stadionā un vēro pašu izvēlētas sporta spēles, vai tas ir hokejs, daiļslidošana bobslejs, šahs. Katrs izvēlas vai nu savu un mēģina to izdzīvot, iztēloties kas uz ekrāna notiek un kā viņš reaģē, vai arī pārmaiņus, visi skatās boksu, tad sarīkojumu dejas. To pašu var spēlēt arī it kā skatoties filmas- komediju, drāmu, šausmu filmu vai multeni. |  |
| Piezīmes: |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Klasifikācija** | **Spēles nosaukums, improvizācijas apraksts** | **Inventārs, tērpi un aksesuāri** |
| Improvizācijas un iztēles | **Ķermeņa pavasaris**Dalībnieki ērti apsēžas un maksimāli atbrīvo ķermeni. Grupa ir dažāda, citi to izdara pilnīgāk, citi vēl saspringti, tāpēc izvēles iespēja, vai nu lai mostas viss ķermenis, vai arī tikai kāda ķermeņa daļa “uzplaukst”-tātad no sastinguma uz kustību, kas sākumā lēna , pēc tam intensitāte pieaug līdz sasniedz “ziedēšanu” |  |
| Piezīmes: |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Klasifikācija** | **Spēles nosaukums, improvizācijas apraksts** | **Inventārs, tērpi un aksesuāri** |
| Improvizācijas un iztēles | **Radošuma komēta** klīst pa ķermeni, grupa atbrīvoti sēž, ja vēlas, guļ uz grīdas un iztēlojas, ka viņos ir iemiesojusies radošuma komēta, tātad nofiksē kurā vietā tā pulsē un tad tā klīst pa augumu, nomaldas, šaubās, steidzās, atrod vai neatrod īsto vietu kur izpausties.  |  |
| Piezīmes: |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Klasifikācija** | **Spēles nosaukums, improvizācijas apraksts** | **Inventārs, tērpi un aksesuāri** |
| Improvizācijas un iztēles | **Nav bez…**Spēles vadītājs pasaka vārdu un norāda uz kādu no spēlētājiem. Tam jāatbild momentā, bez lielas domāšanas jānosauc vārdu, kas pirmais ienāk prātā. Spēli var sarežģīt sakot burtu uz kuru jābūt vārdam. Reizēm sanāk ļoti saskanīgi, bet reizēm tieši ačgārnais un nesaistītais iznāk interesanti.  |  |
| Piezīmes: |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Klasifikācija** | **Spēles nosaukums, improvizācijas apraksts** | **Inventārs, tērpi un aksesuāri** |
| Improvizācijas un iztēles | **Reklāmas pauze.** Mēs visi esam ieskauti reklāmu vidē, ir tādas, kas izskan un uzreiz aizmirstas, bet ir tādas, kas visiem palikušas prātā(Grindeks zvirbulēns) Komandām tiek uzdots uzdevums izvēlēties kādu no populārajām reklāmām un pietuvināti attēlot. Pārējie atmin, vai vienkārši izbauda improvizāciju.  | Var būt sagatavoti piemēri |
| Piezīmes: |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Klasifikācija** | **Spēles nosaukums, improvizācijas apraksts** | **Inventārs, tērpi un aksesuāri** |
| Improvizācijas un iztēles | **Kopdarbs.** Viens uzsāk kādu etīdes darbību, piemēram, rok kartupeļus, tik ilgi, kamēr citi saprot ko viņš dara, pamazām tam pievienojas grupa, pa vienam nāk klāt cilvēki un arī dara to pašu darbu- piemēram atnes maisu un sāk kartupeļus lasīt tajā. Cits vispār atbrauc ar traktoru….. |  |
| Piezīmes: |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Klasifikācija** | **Spēles nosaukums, improvizācijas apraksts** | **Inventārs, tērpi un aksesuāri** |
| Improvizācijas un iztēles | **Izrauj no rutīnas.** Kāds uzsāk kādu iztēles darbību, piemēram paņem krūzi, ielej tajā pienu un gardi padzeras, nāk nākošais, kurš izmantojot kādu no attēlotajiem “priekšmetiem” izmanto citām vajadzībām, piemēram izmazgā krūzi un ieliek tajā ziedus, nākošais vai nu sāk no ziediem pīt vainadziņu, vai pie ūdens krāna ir arī duša un viņš sāk mazgāties. Ja grupa mazāki bērni, var palīdzēt grupas vadītājs pasakot ko tad nākošajam tagad jādara, kā jāturpina darboties. Vai arī skatītāji ierosina.  |  |
| Piezīmes: |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Klasifikācija** | **Spēles nosaukums, improvizācijas apraksts** | **Inventārs, tērpi un aksesuāri** |
| Improvizācijas un iztēles | **Rakstnieks.** Izvēlētais stāstītājs raksta romānu, etīdi, dzejoli…..viņam priekšā rakstāmmašīna(ar to interesantāk var pāršķirt lapas vai laptops. Grupa darbojas savstarpēji nesaskaņojot rīcību, vienkārši improvizē, dara, žestikulē. Rakstnieks skatās uz to un rada savu gara darbu. Brīžiem visu patin atpakaļ un tad visiem jāatceras ko viņi darīja iepriekš, dažreiz vispār kaut ko nodzēs un sāk no iepriekšējās vietas.  | Var iztēloties, bet labi palīdz rakstāmmašina vai vismaz datora klaviatūra.  |
| Piezīmes: |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Klasifikācija** | **Spēles nosaukums, improvizācijas apraksts** | **Inventārs, tērpi un aksesuāri** |
| Improvizācijas un iztēles | **Skaņa+žests.** Spēle, kas māca savienot nesavienojamo. Katram spēles dalībniekam jāizdomā skaņa un žests, kustība. Spēlēt var dažādi- liekot vienkārši katram izdomāt kādu mini etīdi, tad to var sarežģīt liekot izdomāt kustību neatbilstoši skaņai, vai arī viņam jāatceras kāda cita rādītais žests un jāsavieno ar kustību.  |  |
| Piezīmes: |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Klasifikācija** | **Spēles nosaukums, improvizācijas apraksts** | **Inventārs, tērpi un aksesuāri** |
| Improvizācijas un iztēles | **Auto.** Telpā nolikti četri krēsli un kāds priekšmets, ko var izmantot kā stūri . Uz krēsliem apsēžas 4 spēles dalībnieki. Viens šoferis un 3līdzbraucēji. (ja maz cilvēki, var arī sēdēt tikai trīs) Šoferis brauc un uzsāk sarunu iedodot noskaņu, kur tad auto dodās, kāds noskaņojums valda. Kad viņi kādu laiku papļāpājuši, paimprovizējuši, auto priekšā kāds stopētājs aptur auto, šoferis un pārējie notēlo kā auto strauji vai lēnām apstājas, ja bija četri braucēji, viens izkāpj un dod vietu jaunajam pasažierim. Tas iekāpjot auto ienes pavisam savādāku noskaņojumu un pat var mainīt ceļojuma galapunktu. Piemēram, iekāpējs ir dzērājs, policists, laupītājs, grūtniece , ārzemnieks vai pieaugušo sabiedrībā viegla rakstura sieviete. Turpinās brauciens, bet sarunas un emocijas tajā ir jau pavisam citādas. Tik ilgi, kamēr auto priekšā parādās nākamais stopētājs. Var darīt tā, ka ārā kāpj šoferis, un visi pamainās pa vienu vietu uz priekšu, bet var būt pavisam citādi, jo tā tak improvizācijas spēle. Spēli var spēlēt arī sarunājoties dživrišā.  | Krēsli 4 un stūre |
| Piezīmes: |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Klasifikācija** | **Spēles nosaukums, improvizācijas apraksts** | **Inventārs, tērpi un aksesuāri** |
| Improvizācijas un iztēless | **Diapozitīvi.** Spēli veido komanda+1 stāstītājs. Grupa sastājas izveidojot tādu kā kompozīciju, apstādinātu kadru. Var vienkārši stāstītājs uzsākt stāstu, bet var arī skatītāji dot tēmu. Spēles vadītājs ir tas, kas maina diapozitīva kadrus sakot Knik, knak. Tajā brīdī grupa izveido jaunu stopkadru un stāstītājs izejot no tā , ko ierauga, ar ko tas viņam asociējas, turpina atmiņu stāstu vai lekciju…līdz atkal vadītājs nomaina kadru. Spēles palīgi ir iespēja kadru patīt atpakaļ, vai kādu izlaist. Labi palīdz, ka starp diapozitīviem iemaldījies kāds stāsts no “personīgā arhīva”. Labi, ja komandai var iedot aksesuārus ko izmantot lai stāsts interesantāks.  | -Ideālajā versijā, liels rāmis vai gaismas rāmis |
| Piezīmes: |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Klasifikācija** | **Spēles nosaukums, improvizācijas apraksts** | **Inventārs, tērpi un aksesuāri** |
| Improvizācija un iztēles | **Sajauktās pasakas.** Dalībniekiem tiek izdalītas zīmītes, kurās viņiem jāiejūtas kādu zināmu pasaku tēlu lomā. Jādarbojas, jāsarunājas vienam ar otru, kad jau iesiluši, tiek dots laiks lai viņi izdomā, kādā sev neraksturīgā vidē- citā pasakā vai vienkārši, citā laikā viņi nonākuši Vinnijs Pūks lielveikalā vai pasakā 3 sivēntiņi un vilks, Karlsons diskotēkā, bet Sarkangalvīte vīriešu klosterī. Tad var darīt dažādi, ka visi turpina haotiski improvizēt, bet interesantāk, ja izspēlē stāstu pa vienam. Var turpināt to kā stāstu, var pievienoties palīgi, var ierosinājumus dot skatītāji.  | Zīmītes ar pasaku tēliem |
| Piezīmes: |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Klasifikācija** | **Spēles nosaukums, improvizācijas apraksts** | **Inventārs, tērpi un aksesuāri** |
| Improvizācijas un iztēles | **Pasaku laika mašīna.** Līdzīga spēle, kur pasakas vienkārši tiek modernizētas, pasakām tiek izstāstītas mūsdienu versijas(Sarkangalvīte, īkstīte, 3 siventiņi, Laimes lācis, Sniegbaltīte, Pelnrušķīte) |  |
| Piezīmes: |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Klasifikācija** | **Spēles nosaukums, improvizācijas apraksts** | **Inventārs, tērpi un aksesuāri** |
| Improvizācijas un iztēles | **Ģimenes foto.** Grupām uzdevums sasēsties vai sastāties tādā kā ģimenes foto. Pie spēles vadītāja fotogrāfijā atdzīvojas viens no norādītajiem pārstāvjiem, tas saglabājot pozu, maksimāli maz izkustoties un mainot sejas izteiksmi izstāsta ko viņš fotografēšanas brīdī domājis. Fotogrāfijas var būt ne tikai ģimenes, bet arī klases, darba kolektīva, ceļojuma grupas vai sabiedriskā transporta apstādināts mirklis.  | Ideālajā versijā liels rāmis vai gaismas rāmis |
| Piezīmes: |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Klasifikācija** | **Spēles nosaukums, improvizācijas apraksts** | **Inventārs, tērpi un aksesuāri** |
| MuzikālāsImprovizācijas un iztēles | **Skaņu mežs.** Jāizstāsta stāsts tikai ar skaņām un kustībām(plaukstām, kāju dipoņu, knipjiem) . Spēlēt var gan iepriekš sagatavojot un samēģinot, gan arī improvizējot . Var būt visām grupām vienāds uzdevums. Te var izmantot jaunās tehnoloģijas, ka viņi iestudē, piemēram kā saulaina diena pārvēršas negaisā un nofilmē to, kas izdevies. Var katrai grupai būt savādāks uzdevums( Rīts būvlaukumā, kur pamazām iesākas rosība utt., bet tas jau ir grūtāk)  | -Var būt eksotiskie skaņu instrumenti vai priekšmeti ar ko papildināt skaņas, nu kaut vai katla vāki)  |
| Piezīmes: |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Klasifikācija** | **Spēles nosaukums, improvizācijas apraksts** | **Inventārs, tērpi un aksesuāri** |
| MuzikālāsImprovizācijas un iztēles | **Dziesmas dživrišā.** Var visi kopā, var būt solo, kad tiek dziedātas visiem zināmas dziesmas, bet vārdi tiek aizstāti dziesmu izdziedot dživrišā. | Var būt dziesmu nosaukumu špikeris |
| Piezīmes: |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Klasifikācija** | **Spēles nosaukums, improvizācijas apraksts** | **Inventārs, tērpi un aksesuāri** |
| MuzikālāsImprovizācijas un iztēles | **Rūķu koris.** Katrai komandai tiek iedota skaņa un viņi to dzied, kad diriģents norāda ar zizli, kā arī ja diriģents liek dziedāt visiem kopā viņa noteiktajā ritmā. |  |
| Piezīmes: |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Klasifikācija** | **Spēles nosaukums, improvizācijas apraksts** | **Inventārs, tērpi un aksesuāri** |
| Improvizācijas, uzmanības | **Senioru soliņš**Uz soliņa nosēdina 3-5 cilvēkus, iedod viņiem aksesuārus un lūdz sajusties kā veciem cilvēkiem, kam ļoti būtiski izstāstīt savu sāpi. Katram dalībniekam tiek pačukstēta sāpe- kāds noslēpums, ko viņš glabājis ilgi, bet tagad nolēmis izstāstīt(krāpusi vīru, nozdzis kaut ko,nezin reizrēķinu…).Vadītājs stāv viņiem aiz muguras un dalībnieks drīkst stāstīt tikai tad, ja tam vadītājs padevis zīmi…piemēram uzlicis roku uz pleca, kā roku noņem, tā apklust. Svarīgi, ka visiem ļoti gribas izstāstīt un vēl…ka stāsti sajaucas, jo tiek pārtraukti, bet tik un tā turpina katrs savu.  | Detaļas, kas palīdz iedzīvoties tēlā-brilles, lakatiņš, spieķis utt. |
| Piezīmes: |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Klasifikācija** | **Spēles nosaukums, improvizācijas apraksts** | **Inventārs, tērpi un aksesuāri** |
| Improvizācijas,uzmanības | **Slavenības.**Spēlē piedalās tās vadītājs, kas ir kā žurnālists un valstī iebraukusi slavenība, kas gan nerunā latviski. Intervija iziet tv tiešraidē, tāpēc žurnālists uzdod jautājumu latviski(var to arī pats tūlīt iztulkot, bet var netulkot, tā raitāk) Slavenība atbild dživrišā, bet nevis uz dullo, bet tiešām ko gribot Savukārt žurnālists teikto iztulko latviešu valodā, tad nu slavenībai iznākt slēpt emocijas, kad tiek iztulkots kas smieklīgi.  | Slavenības zvaigzne?  |
| Piezīmes: |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Klasifikācija** | **Spēles nosaukums, improvizācijas apraksts** | **Inventārs, tērpi un aksesuāri** |
| Muzikālās, kustību, komandas saliedēšanasImprovizācijas un iztēles | **Draudzes deja.** Visi sastājas šahā, lai maksimāli laba pārredzamība. Nepieciešams mūzikas ieraksts, sliktākajā gadījumā visi var dziedāt visiem zināmu dziesmu. Priekšā stāvošajā rindā vidējais ir vadošais, kurš vada šo procesu rādot kustības, ko visi maksimāli sinhroni cenšas atdarināt, turklāt izliekoties, ka nešpiko, bet kustības ir iepriekš apgūtas. Atkarībā no spēles situācijas, tēmas vai vides, vadītājus var mainīt, gan vairākus atraktīvakos, gan vienkārši, ka, piemēram 3 kustības parāda viens un tad mainās vadītājs “slīdošajā grafikā”. Var būt tā, ka ir 4 vadītāji un sastājas visi tādā kā rombā. Uzsāk kustības tas, kurš priekšā visu acu skatam, bet tas dejojot pagriežas un sāk rādīt kustības sāniski uz vienu, vai uz otru pusi. Tas nozīmē, ka visi pagriežas un par vadītāju kļūst tas, kas tagad ir visiem priekšā, tā vadītājus var mainīt, var “laist pa rinķi, bet var vadītājs vienkārši pārmesties pretējā virzienā un visi seko.  | Mūzikas aparatūra  |
| Piezīmes: |  |  |