

# FUNDACJA CULTUREshock

Dokumentacja metodyczna projektu „Warszawskie Narracje”

CC – BY - SA [Andrzej Wójcik, Maciej Wojciechowski, Fundacja Culture Shock]  
Uznanie autorstwa-Na tych samych warunkach 3.0 Polska

Cele warsztatów:

- Pokazanie uczestnikom radości ze snucia historii zbudowanych wokół ich własnych inspiracji
- Zaszczepienie umiejętności słuchania i wspierania w małej grupie
- Rozwój zdolności twórczego myślenia
- Rozwój umiejętności komunikacyjnych i autoprezentacji
- Wyczulenie na możliwe źródła inspiracji
- Pokazanie uczestnikom, że o poruszających ich rzeczach mogą opowiadać
- Pomoc w pokonywaniu nieśmiałości
- Praktyczne ćwiczenie z polszczyzny mówionej
- Budowanie świadomości narracyjnej – umiejętności myślenia w kategoriach narracji

Po ukończeniu cyklu, uczestnicy będą:

- Umieli czerpać radość z opowiadania historii
- Umieli dostrzegać inspiracje wokół siebie i twórczo je rozwijać
- Wiedzieli jak słuchać i udzielać podstawowego wsparcia w interakcji
- Umieli budować ramy dla opowieści i czerpać z nich wątki
- Umieli tworzyć barwne postaci i układać je w sieci relacji
- Umieli świadomie kierować biegiem wydarzeń w opowieści

Grupa docelowa: do 16 osób w wieku gimnazjalnym i licealnym

---

## WARSZTAT PIERWSZY: KONWENCJE

---

*„Coś w rodzaju egzorcyzmu”*

*Roger Zelazny,  
pisarz amerykański, o swoich opowieściach*

Cele:

- Wstępna integracja grupy
- Ustalenie zasad współpracy
- Wprowadzenie koncepcji „iskier” jako „nasion opowieści”
- Wprowadzenie zasad wspólnego snucia opowieści w „ogniskach”
- Zapoznanie z konwencjami obecnymi w kulturze

- Wprowadzenie koncepcji Skrzyni jako rezerwuaru pomysłów
- Prezentacja warunków sprzyjających twórczemu myśleniu
- Prezentacja metody relaksu w środku zajęć
- Prezentacja Kart Podpowiedzi

---

### PRZEBIEG ZAJĘĆ

---

Element	Przebieg	Czas trwania
Przywitanie i prezentacja	Prowadzący witają uczestników i wprowadzają ich w tematykę warsztatów. Następnie, celem wprowadzenia do następnego punktu, przedstawiają się ponownie, tym razem mówiąc też czym się zajmują i podając kilka swoich ulubionych dzieł kultury z krótkim „uzasadnieniem” – podaniem szczegółu, który sprawia im wyjątkową przyjemność.	5-10 minut
Runda zapoznawcza	Prowadzący proszą każdego z uczestników po kolei o podanie imienia, ulubionych dzieł kultury i krótkie wyjaśnienie.	15-20 minut
Pierwsze iskry	Prowadzący rozkładają przed uczestnikami zestaw kilku-kilkunastu obrazków i/lub zdjęć, wyraźnie nawiązujących do różnych konwencji opowieści (romans, historyczna, horror, wojenny, fantasy, s-f itp.). Każdy proszony jest, aby wybrał sobie jedno, które do niego przemawia. Jeśli kilka osób wybiera jeden arkusz, po prostu siadają obok siebie. Prowadzący luźno pytają chętnych co ich poruszyło. Na tej podstawie pokazują jak rozpoznawać „iskry” (patrz niżej). Wraz z uczestnikami opisują też krótko repertuar klasycznych elementów, które wiążą się z daną konwencją (np. film wojenny – bitwa, twardy zawodowiec, poświęcenie, zdrada).	10 minut
Iskry – nasiona opowieści	Prowadzący wyjaśniają koncepcję iskier – odruchów emocjonalnych, które wskazują na aktywne, energetyzujący wątek, pobudzający do rozwijania. Krótko wyjaśniają po czym je poznać (patrz „Objaśnienia” poniżej) i że warto je rozwijać, na przykładach dzieł kultury.	10 minut
Skrzynia – skarbnica luźnych pomysłów	Prowadzący (drugi) przedstawia koncepcję Skrzyni – zbiory luźnych elementów, z których budowane będą opowieści. Może to być notes, szkicownik czy folder z plikami (patrz niżej).	5 minut
Wprowadzenie talii	Każdy z uczestników indywidualnie wybiera	15 minut

podpowiedzi	sobie jedną iskrę i zaczyna ją ostrożnie rozwijać korzystając z kart podpowiedzi oraz, jeśli ma ochotę, z pracy w parze. Prowadzący monitorują prace, zagadując i zachęcając (opis talii w załączniku „Materiały”).	
Relaks	Światła zostają przygaszone. Uczestnicy proszeni są o zamknięcie oczu i wsłuchanie się w kojąca muzykę. Prowadzący prosi ich, by wyobrazili sobie spokojną łąkę, z największą możliwą liczbą szczegółów i doznań, następnie – by wyobrazili sobie swoje pierwsze impulsy jako świetliki różnych kolorów latające wokół nich. Następnie daje im jeszcze pięć minut, po czym łagodnie wyprowadza ich z tego stanu.	10-15 minut
Przerwa herbaciana	Uczestnicy mają przerwę na herbatę, wodę i soki. Prowadzący nie opuszczają ich jednak, gawędząc swobodnie, rozmawiając o gustach, starając się poznać uczestników.	15 minut
Wprowadzenie do ognisk	Prowadzący wprowadza w symbolikę ogniska – miejsca, gdzie znika reszta świata, zostają sami uczestnicy spotkania. Wyjaśnia też, że za chwilę wszyscy uczestnicy usiądą w małych grupach, by „rozdmuchiwać” swoje pierwsze iskry. Następuje prezentacja zasad panujących przy ogniskach. W tym czasie drugi prowadzący przyciemnia światło i rozstawia cztery niewielkie lampki. Przy nich zgromadzą się uczestnicy – w losowych grupach, najwyżej czteroosobowych.	10 minut
Pierwsze ogniska – Spotkania Zmęczonych Wędrowców	Prowadzący podaje instrukcję do pierwszego spotkania przy ogniskach. Każdy członek grupy jest przybyszem, nikt niczego o nim nie wie. Najpierw mówi on krótko jedno, dwa zdania o sobie – zdania wzięte z rozwinięcia swoich iskier. Następnie każdy z uczestników może mu zadać jedno pytanie, np. „Skąd jesteś?”, „Jak się tu znalazłeś?”, „dokąd zmierzasz?” Choć każdy zadaje jedno pytanie, rund może być więcej, jeśli opowiadający jest chętny. Wędrowcy są jednak zmęczeni, odpowiadają więc krótko, a gdy nie mają już na to dłużej ochoty, mówią „Ale to opowiedz na inną okazję” i głos przejmuje następna osoba.	35 minut
Pierwsze zadanie „domowe”	Prowadzący dziękują za te zajęcia i proszą, by na następne spotkanie każdy wymyślił	15 minut

	<p>„zwiastun” swojej opowieści – kilka migawek z tego, o kim ona będzie i co się będzie działo. Jeżeli starczy czasu, prowadzący puszczają jeden (góra dwa) zwiastuny i pytają o wrażenia.</p> <p>Prowadzący zbierają listę mailingową dla chętnych, żeby ich historie (i fragmenty) publikować na stronie.</p> <p>Pożegnanie.</p>	
--	--	--

---

## OBJAŚNIENIA

---

**Iskra** to aktywny, energetyzujący element psychiki – obraz, motyw muzyczny lub fabularny, cecha postaci bądź dowolny inny okrucz życia, który wywołuje wewnętrzny dreszczyk i sprawia, że aż rozbłyskują oczy. Często nie wiemy dokładnie czemu akurat ten drobiazg nas ekscytuje. Na tych warsztatach nie zajmujemy się też analizą ani terapią – iskry interesują nas jako źródło energii dla opowieści.

**Skrzynia** to miejsce, w którym bez obaw można składować iskry oraz ich rozwinięcia – budulec przyszłych opowieści. Może to być notes, szkicownik lub folder plików. Do Skrzyni trafia wszystko, co rozpało choćby iskierkę. Dostęp do niej ma tylko właściciel. Jak to w skrzyni skarbów, tutaj też nieład jest dopuszczalny. Porządek zgromadzonemu materiałowi będzie narzucać intryga opowieści.

Skarby w Skrzyni mogą służyć wielu opowieściom.

**Ognisko** to moment każdego warsztatu, kiedy uczestnicy dzielą się swoimi pomysłami i razem je rozwijają. Zasady snucia opowieści przy ognisku:

- Iskra opowieści jest krucha – druga osoba dzieli się czymś z siebie. Należy ją łagodnie rozdmuchać.
- Jedna iskra na raz – w każdym momencie ćwiczeń, jedna osoba na raz trzyma swoją iskrę przed resztą grupy. To ona decyduje czy w danej chwili chce mówić czy słuchać.
- Rozdmuchujemy cudzą iskrę tylko pytaniami, nie sugestiami, chyba, że za wyraźną zgodą mówiącego.
- Każdy, w każdej chwili, może sięgać do swojej skrzyni – żeby coś do niej włożyć lub coś wyjąć.
- Każdy mówi własnym głosem. Nikt nie próbuje myśleć jak osoba opowiadająca, np. „To jest dziewczyna, więc pewnie chce mieć w swojej opowieści romans.” Mówimy tylko od siebie.
- Nie śpieszymy się – to koniec dnia, nigdzie już dzisiaj nie zajdziecie. W końcu to ognisko obozowe.

## WARSZTAT DRUGI: TŁO<sup>1</sup>

### Cele:

- Wprowadzenie pojęcia „tła” opowieści jako zbioru ogólnych intuicji i myśli na temat ram, w jakich przebiegać będą opisywane wydarzenia,
- Pozytywne wzmocnienie po „pracy domowej”,
- Wprowadzenie pomocy w postaci planszy „bąbelków”,
- Zapoznanie z historią KOR-u i jego czołowych działaczy, z realiami epoki itp.
- Pokazanie jak z luźnych idei powstają przekładalne na opowieść konkrety

### PRZEBIEG ZAJĘĆ

Element	Przebieg	Czas trwania
Przywitanie i rozgrzewka	Prowadzący witają się i oceniają poziom energii uczestników. Ćwiczenie rozgrzewkowe wedle uznania.	10-15 minut
Wykorzystanie pracy domowej	W luźnym kręgu, każdy opowiada swój zwiastun. Następnie grupa ma chwilę, żeby razem zastanowić się co nam ten zwiastun mówi o opowieści, o świecie, w jakim będzie się toczył. Najważniejsze jest wyłapywanie Iskier i umieszczanie ich w Skrzyni.	30 minut
<b>Prezentacja DSH</b>	<b>PREZENTACJA DSH (poprzedzona wstępem prowadzących)</b>	<b>Do 1 godziny</b>
Przejście prowadzących	Podziękowania dla gościa.	2 minuty
Przerwa herbaciana	Uczestnicy mają przerwę na herbatę, wodę i soki. Tym razem przerwa połączona jest z robieniem luźnych notatek, łapaniem iskier (i konkretyzowaniem ich), zaglądaniem do kart itp. Prowadzący informują, że po przerwie zbierzemy się na relaks i od razu ogniska.	15 minut
Bąbelki	Każdy uczestnik otrzymuje kartę Bąbelków (patrz „Materiały”), która pomoże mu uporządkować ramy swojej opowieści.	5-10 minut
Relaks	Światła zostają przygaszone. Uczestnicy proszeni są o zamknięcie oczu i wsłuchanie się w kojąca muzykę. Prowadzący prosi ich, by wyobrazili sobie spokojną łąkę, z największą możliwą liczbą szczegółów i doznań, następnie – by wyobrazili sobie jak leżą i patrzą w chmury. Tam, na niebie,	5-6 minut.

<sup>1</sup> Moduły 2 i 3 są wymienne, zależnie od dostępności gościa z DSH. Należy tylko pamiętać o odpowiedniej kolejności „prac domowych”.

	<p>przesuwają się ulotne obrazy z czasów, o których rozmawialiśmy. „Co widzicie?”  Przyglądajcie się im spokojnie i dajcie im płynąć dalej. Czy któraś iskrzy się energią?  Po 2-3 minutach chmury się rozwiewają, prowadzący wyprowadza uczestników łagodnie ze stanu relaksu.</p>	
Ogniska – Skąd przychodzisz i dokąd zmierzasz?	<p>Prowadzący podaje instrukcję do pierwszego spotkania przy ogniskach. Każdy członek grupy jest podróżnikiem, pozostali są więc ciekawi skąd przybył, dokąd zmierza i jakie miejsca minął po drodze. Opowiadający nie mówi jednak wprost (z poziomu Skrzyni), tylko stara się budować krótkie opisy tego, jak się tam żyje.  Schemat jest następujący: opowieść i najwyżej po jednym pytaniu.</p>	30 minut
Zadanie „domowe”	<p>Prowadzący dziękują za te zajęcia i proszą, by na następne spotkanie każdy przyniósł zdjęcie, które odpowiada nastrojowi wybranego tła. Nie musi to być tło budowane dzisiaj. Najlepiej, żeby było to robione w Warszawie przez nich – w ten sposób będzie to też ćwiczenie z wrażliwości na inspiracje dookoła nas.   Pożegnanie.</p>	5-10 minut

---

## OBJAŚNIENIA

---

**Tło** to umiejscowienie opowieści w czasie i przestrzeni (USA w latach 20. ubiegłego wieku) oraz w strukturze społecznej (środowisko bogatych prawników), ale też jej nastrój, emocje, tempo (od grozy, przez opowieść akcji po kontemplacyjną lub romantyczną), standardowe rekwizyty bohaterów (cygaro, miecz świetlny, różdżka, Ford Gran Torino) czy zasady leżące u podstaw konstrukcji świata („Nie ma małżeństw poza systemem kast”, „Przetrwa ten, kto skuteczniej kłamie”, „Miłość zwycięży wszystko”).

## WARSZTAT TRZECI: BOHATER

### Cele:

- Wprowadzenie nowego narzędzia – Planszy Bohatera
- Pokazanie różnych źródeł inspiracji dla konstrukcji postaci
- Wprowadzenie zasady, że każda decyzja ma konsekwencje, jeżeli chcemy zachować spójność
- Zachęta do budowania postaci złożonych

### PRZEBIEG ZAJĘĆ

Element	Przebieg	Czas trwania
Przywitanie i rozgrzewka	Prowadzący witają się i oceniają poziom energii uczestników. Ćwiczenie rozgrzewkowe wedle uznania.	10-15 minut
Wykorzystanie pracy domowej	Przy pomocy rzutnika wyświetlane są zdjęcia przyniesione przez uczestników (w razie niewielkiej ich liczby pomogą prowadzący). Całą grupą zastanawia się co oddaje to zdjęcie. Na koniec ideą dzieli się jego autor. Wtedy prowadzący zadają kluczowe dla tych zajęć pytanie: jacy ludzie tam mieszkają/ukrywają się/mijają w podróży? Kto mógł się tam znaleźć w interesującym nas momencie?	20-40 minut (nie da się przewidzieć ile osób przyniesie zdjęcia)
(Krótka) Prezentacja 1	Prowadzący wyjaśniają, że postaci (zwłaszcza główny bohater) to najczęściej centrum opowieści. Najczęściej też im bardziej będzie on złożony, tym ciekawiej będzie się rozwijała akcja.	5-10 minut
Budowa postaci – krok pierwszy	Pracując indywidualnie bądź w parach, uczestnicy zbierają w Skrzyni iskry dotyczące bohatera lub bohaterów. Wstępnie rozwijają je, jeśli trzeba, korzystając z talii.	10 minut
(Krótka) Prezentacja 2	Drugi prowadzący demonstruje dwa przykłady wprowadzenia postaci na scenę – jeden opowiadający wprost o jego cechach, drugi – przedstawiający scenę, w której cechy te są widoczne. Dyskusja z grupą o tym jak prezentować bohatera – przez ukonkretnienie jego cech (np. „nieufny” to mało, znacznie lepiej brzmi „Zasada numer jeden – żadnych nazwisk!”).	5-10 minut
Budowa postaci – krok	Uczestnicy mają kolejne 10 minut na	10 minut

drugi	przerabianie swoich ogólników na konkretne, obserwowalne przejawy.	
Prezentacja narzędzia – Karta Bohatera	Prowadzący prezentują Kartę Bohatera i wyjaśniają jak z niej korzystać (patrz „Materiały”).	5 minut
Budowa postaci – krok trzeci	Uczestnicy, w niewielkich grupach, układają kamienie na Kartach Bohaterów. Gdy skończą, odczytują wynik na odwrocie i, w razie potrzeby, wprowadzają poprawki.	15-20 minut
Relaks	Światła zostają przygaszone. Uczestnicy proszeni są o zamknięcie oczu i wsłuchanie się w kojącą muzykę. Prowadzący prosi ich, by wyobrazili sobie spokojną łąkę, z największą możliwą liczbą szczegółów i doznań, następnie – by w promieniach słońca ukazał im się obraz postaci, o której myśleli. Jak wygląda? Co robi? Jak szybko przeskakują sceny? Po 3 minutach, prowadzący łagodnie wyprowadza uczestników ze stanu relaksu.	6 minut
Przerwa herbaciana	Uczestnicy mają przerwę na herbatę, wodę i soki.	15 minut
Wprowadzenie do ognisk	Prowadzący zbierają wszystkich uczestników. Jeden z nich opowiada pojedynczą scenę z życia pewnej postaci. Prosi następnie o komentarz: „Co o nim myślicie?” Kiedy już wysłucha głosów, pokazuje swoje własne notatki ze Skrzyni i porównuje z tym, co odgadli uczestnicy. Następuje przedstawienie instrukcji do ognisk i podział na grupy (patrz niżej).	5 minut
Ogniska – „Sami osądźcie”	Siedzący przy ogniskach opowiadają sobie tym razem o ciekawych postaciach, które spotkali na swojej drodze. Są jednak grzeczni i pozostawiają osąd swoim słuchaczom. Opowiadają po jednej scenie, która ilustruje najważniejsze ich cechy, po czym zwracają się z pytaniem: „Co o nim (o niej) sądzicie?” Pozostali krótko odpowiadają, a na koniec opowiadający mówi jakie cechy sam chciał nadać swojej postaci. Krótka dyskusja i głos zabiera kolejna osoba.	30 minut
Zadanie „domowe”	Prowadzący dziękują za te zajęcia i proszą, by na następne spotkanie każdy przygotował sobie co najmniej pięć krótkich opisów postaci (np. „niezłomny zakonnik”, „złośliwy dyrektor”, „pogodna kobieta-prywatny detektyw”, „jeździec smoków”, „ulubiony pędzel Salvadora Dalego”). Niech to jednak	5 minut



	będą wszystko postaci z jednej opowieści. Pożegnanie	
--	---	--

## WARSZTAT CZWARTY: RELACJE

### Cele:

- Wprowadzenie umiejętności budowania map relacji
- Wprowadzenie umiejętności ilustrowania relacji między postaciami
- Dalszy trening w budowaniu postaci
- Motywowanie do szerszej współpracy między uczestnikami

### PRZEBIEG ZAJĘĆ

Element	Przebieg	Czas trwania
Przywitanie i rozgrzewka	Prowadzący witają się i oceniają poziom energii uczestników. Ćwiczenie rozgrzewkowe wedle uznania.	10-15 minut
Wykorzystanie pracy domowej	Każdy uczestnik pytany jest o swoje postaci, a dokładniej o to, jakie łączą ich relacje. W przypadku liczniejszych grup należy rozważyć podział na dwie podgrupy.	20-30 minut
Prezentacja – mapy relacje	Prowadzący przedstawiają (przy pomocy rzutnika) dwa schematy relacji między postaciami: najpierw prosty (prawdopodobnie podobny do tych, który uczestnicy stworzyli w domu), a następnie złożony (gdzie relacje są bardziej szczegółowo rozpisane, asymetryczne, wielowymiarowe). Celem prezentacji jest przedstawienie sposoby zapisu – przestrzennej mapy relacji.	10 minut
Praca samodzielna – mapy relacji	Mając w rękach postaci (stworzone w domu lub teraz, na potrzeby warsztatu), uczestnicy pracują indywidualnie lub w małych grupach, budując sieci relacji. Prowadzący monitorują pracę, szczególnie zachęcając do budowania relacji z postaciami tworzonymi przez innych uczestników w podobnych konwencjach.	30 minut (w razie czego można skrócić, żeby wydłużyć etap Ognisk)
Prezentacja – przedstawianie relacji	Prowadzący dokonują prezentacji analogicznej do tej z warsztatu o bohaterach. Celem jest zachęcenie do ilustrowania relacji zamiast nazywania ich po imieniu.	5-10 minut
Relaks	Światła zostają przygaszone. Uczestnicy proszeni są o zamknięcie oczu i wsłuchanie się w kojąca muzykę. Prowadzący prosi ich, by wyobrazili sobie spokojną łąkę, z największą możliwą liczbą szczegółów i doznań, następnie – by zwrócili szczególną	5-6 minut

	uwagę na różnorodność ruchliwych stworzeń – owadów, ptaków, gadów, zwierząt lądowych. Nie muszą wyobrażać sobie zależności między nimi, wystarczy, że zanurzają się w ich aktywności. Po trzech minutach prowadzący łagodnie wyprowadza uczestników ze stanu relaksu.	
Przerwa herbaciana	Uczestnicy mają przerwę na herbatę, wodę i soki.	15 minut
Ogniska – „Łączyły ich niezwykle więzy. Pamiętam jak pewnego razu...”	Prowadzący podaje instrukcję do pierwszego spotkania przy ogniskach. Każdy członek grupy jest przybyszem, nikt niczego o nim nie wie. Opowiada on scenę (lub dwie), która ma zilustrować najważniejsze dla jego grupy relacje. Gdy skończy, pozostali słuchacze dzielą się swoimi wrażeniami.	35 minut
Zadanie „domowe”	Prowadzący dziękują za te zajęcia, jednak jeszcze ich nie kończą. Jeden z nich opowiada niedługą scenę otwierającą opowieść – taką, która zarysuje bohatera (bohaterów), ważne elementy tła oraz relacje. Następnie prosi uczestników, by spróbowali przygotować takie otwierające sceny.  Pożegnanie.	10 minut

## WARSZTAT PIĄTY: ZWROTY AKCJI

---

### Cele:

- Wprowadzenie koncepcji „toru”, czyli kierunku, w jakim potoczyło się życie bohaterów, gdyby nic poważnego nie wydarzyło się od czasu ich sytuacji wyjściowej,
- Pokazanie w jaki sposób zwroty wyznaczają rytm opowieści,
- Pokazanie różnych źródeł inspiracji dla zwrotów akcji,
- Przećwiczenie zwrotu z sytuacji wyjściowej,
- Wprowadzenie pomocy – gry „Pajęczyna Losu”

---

### PRZEBIEG ZAJĘĆ

---

Element	Przebieg	Czas trwania
Przywitanie i rozgrzewka	Prowadzący witają się i oceniają poziom energii uczestników. Ćwiczenie rozgrzewkowe wedle uznania.	10-15 minut
Wykorzystanie pracy domowej	Ochotnicy prezentują „sytuacje wyjściowe”, czyli otwierające sceny przygotowane wcześniej.	10-20 minut
Prezentacja koncepcji „toru” i zwrotów akcji	Prowadzący tłumaczą (o ile to możliwe – z pomocą prezentacji) na przykładzie własnych historii czym jest tor i jak działa zwrot akcji.	10 minut
Pajęczyna Losu	Aby zaprezentować jak różnorodne mogą być losy bohaterów (w nieco przerysowanej formie), gracze dzielą się na cztery zespoły i grają w Pajęczynę Losu (patrz dodatek „Materiały”). W każdej chwili mogą korzystać ze Skrzyni i umieszczać tam pomysły (z własnych ruchów, cudzych lub po prostu z tego, co przyjdzie).	25 minut
Prezentacja – schemat scen ze zwrotami akcji	Prowadzący prezentują schemat najbliższych ćwiczeń: prezentacja (odmalowanie) sceny, zwrot akcji, odmalowanie nowej trajektorii.	5 minut
Praca indywidualna – zwrot akcji	Samodzielnie lub w małych grupach, uczestnicy przygotowują jeden, góra dwa zwroty akcji, poczynając od stworzonej wcześniej sceny wyjściowej. Do pomocy mają Talię Podpowiedzi.	30 minut
Relaks	Światła zostają przygaszone. Uczestnicy proszeni są o zamknięcie oczu i wsłuchanie się w kojąca muzykę. Prowadzący prosi ich, by wyobrazili sobie spokojną łąkę, z największą możliwą liczbą szczegółów i doznań, następnie – by poczuli i zobaczyli jak	10 minut

	zmienia się wiatr, a następnie pogoda. Spada ulewa, znów świeci słońce, a prowadzący wyprowadza uczestników łagodnie ze stanu relaksu.	
Przerwa herbaciana	Uczestnicy mają przerwę na herbatę, wodę i soki. Zachęceni są do przemyślenia sytuacji wyjściowej swojej opowieści i do obmyślenia jednego, góra dwóch zwrotów akcji.	15 minut
Ognisko – „Wszystko zaczęło się od...”	Prowadzący podaje instrukcję do pierwszego spotkania przy ogniskach. Każdy członek grupy jest podróżnikiem, rozbitkiem bądź uciekinierem. W każdym razie opuścił swoje strony. Rozpoczyna snucie historii o tym co się wydarzyło – i snuje je dopóki starczy mu paliwa. Pozostali członkowie grupy mogą zadawać pytanie – po jednym na rundę. Gdy nie ma więcej pytań, głos otrzymuje następny członek grupy.	45 minut
Ostatnie zadanie „domowe”	Prowadzący dziękują za te zajęcia i proszą, by na następne spotkanie każdy przygotował opowieść składającą się z co najmniej trzech scen. Nie musi być domknięta, bo nie ma czegoś takiego jak domknięta opowieść. W każdej chwili będzie można przerwać.  Pożegnanie	5 minut

---

## OBJAŚNIENIA

---

**Tor** to kierunek, w jakim popłynęłyby wydarzenia po sytuacji wyjściowej, gdyby nic nie zakłóciło ich biegu.

## WARSZTAT TRZECI: KOMPLETNE OPOWIEŚCI

### Cele:

- Wykorzystanie wszystkich zdobytych umiejętności w jednym zadaniu
- Dalsza możliwość rozwijania umiejętności autoprezentacji
- Budowanie dumy z ukończonego przedsięwzięcia

### PRZEBIEG ZAJĘĆ

Element	Przebieg	Czas trwania
Przywitanie i rozgrzewka	Prowadzący witają się i zapraszają, żeby wygodnie się usadowić. Będziemy opowiadać pojedynczo, na zasadach ogniska, chociaż staramy się raczej nie przerywać.	5-10 minut
Wprowadzenie	Prowadzący opowiadają krótką historię o ludziach, którzy zjechali się w jedno miejsce, by snuć historie.	10 minut
Czas „wolny”	Uczestnicy otrzymują 20 minut na wprowadzanie poprawek, porady, korzystanie z pomocy, rozmowy z prowadzącymi i innymi uczestnikami.	20 minut
Relaks	Światła zostają przygaszone. Uczestnicy proszeni są o zamknięcie oczu i wsłuchanie się w kojącą muzykę. Prowadzący prosi ich, by wyobrazili sobie spokojną łąkę, z największą możliwą liczbą szczegółów i doznań, następnie – by wyobrazili sobie, że w oddali widzą miejsce, o którym mówiła opowieść wprowadzająca. Obraz pojawia się i znika. Trawy falują, wiatr wieje w koronach drzew. Ludzie z wizji śmieją się, siedzą zasłuchani, komentują, lekko się sobie kłaniają. Prowadzący pozostawia uczestników tak na 5 minut, po czym łagodnie wyprowadza ich ze stanu relaksu.	10 minut
<b>Wieczór Opowieści</b>	Prowadzący prezentują zasady Wieczoru Opowieści.  Wszyscy siedzą razem, wokół gromady niewielkich świateł. Najpierw mówią ci, którzy chcą opowiadać wszystkim. Potem grupa rozchodzi się luźno, by rozmawiać i wymieniać historie i pomysły.  Prowadzący zarządzają krótkie przerwy co kilka	2 godziny minut

	historii.	
Ewaluacja	Każdy z uczestników dostaje jedną karteczkę zieloną i jedną żółtą. Na zielonej zapisuje to, co mu się w zajęciach podobało, na żółtej – to, co warto by poprawić. Następnie wszystkie one są zbierane do wspólnej koperty, anonimowo.	5 minut
Ogłoszenia i pożegnanie	Prowadzący wyjaśniają jak można skontaktować się z nimi w sprawie umieszczania opowieści na stronie.  Pożegnanie.	5 minut