

Filip Kiszka

Casting

Cel: Nauka współdziałania, pobudzenie kreatywności, integracja, budowanie jedności, pozytywna rywalizacja, zabawa, radość, przełamanie oporów uczestników w kontaktach między sobą poprzez zmuszenie do współpracy.

Wieczorek dla ok. 30 osób w wieku 13-19 lat, czas trwania 1,5 h. Wieczorek najlepiej prowadzić w obszernej sali, koniecznie wyposażonej w krzesła.

Pomoce: 3 czarne koszulki, 3 takie same czapki z daszkiem, okulary przeciwsłoneczne, kamera, kredka do oczu, rozkładane krzesło lub leżak, ulotki, karton, marker, taśma klejąca, wydrukowany scenariusz do zabawy 1, małe karteczki z gatunkami filmowymi, kubek termiczny.

Prowadzący: Główny prowadzący, przebrany za reżysera (jakaś jaskrawa bluza, czapka z daszkiem i okulary przeciwsłoneczne, broda domalowana kredką do oczu). 2 osoby do pomocy: asystent reżysera (zapisywanie wyników zabaw 2. i 3.), kamerzysta (nagrywa wieczorek). Cała trójka ubrana w takie same czarne koszulki i czapki z daszkiem.

Wystrój sali: Przyklejony na ścianie karton do zapisywania wyników, 3 nieco oddalone od siebie grupy krzeseł, ustawionych w układzie 4-1-2-1 do zabawy 1., krzesło reżysera z przodu sali, obok kamera na stojaku. Ustawienie krzeseł i kamery będzie się zmieniać w trakcie wieczorka.

PRZEBIEG WIECZORKA

1. Rozpoczęcie:

Na początku asystent reżysera staje przed wejściem do sali i rozdaje ulotki o castingu (ew. można wcześniej wrzucić je do wydrukowania na stronę oazy). Wewnątrz kamerzysta sprawdza ulotki i zaprasza uczestników to zajęcia miejsca na krzesłach prosząc o nie przesuwanie ich. Reżyser chodzi po sali i wita się z przybyłymi, prowadząc krótkie, luźne rozmowy (zwraca się do nich przez cały wieczorek per „Pan/Pani/Państwo”, pomoże to uczestnikom wczuć się w klimat zabawy), pilnując jednocześnie stałego ustawienia krzeseł. Kiedy już wszyscy zajmą miejsca reżyser przedstawia całą „ekipę filmową”, wprowadza krótko w formę castingu i przechodzi płynnie do modlitwy.

2. Modlitwa:

Zapalenie świecy oazowej.

Prośmy Ducha Świętego aby napełnił nas radością na czas dzisiejszej wspólnej zabawy:
„Duchu Święty, który oświecasz serca...”

3. Zabawa 1. (kareta – 10 min):

Reżyser mówi, że chce sprawdzić jak poruszają się przed kamerą uczestnicy castingu. Prosi kamerzystę o włączenie kamery. Następnie zaczyna tłumaczyć zasady zabawy:

Uczestnicy siadając na krzesłach podzielili się na 3 grupy. Osoby siedzące w pierwszym rzędzie (4 krzesła na grupę) swojej grupy to „konie”, osoby w drugim rzędzie to „woźnice” (1 krzesło na grupę), w trzecim „królowie” i „królowe”, którzy razem tworzą „parę królewską” (1+1 krzesła na grupę), a w ostatnim rzędzie siedzą „księżniczki”. Asystent reżysera odczytuje historyjkę (zabawa bardzo popularna, również na weselach, scenariusze historyjki szeroko dostępne w internecie, w załączniku podaję przykładowy). Podczas odczytywania tekstu osoby słyszające swoje „imię” (konie, woźnica itd.) obiegają swój rząd. Kiedy padnie słowo „kareta” wszyscy obiegają swoje rzędy. Zabawa trwa aż do skończenia historyjki.

4. Zabawa 2. (konkurs piosenek – 25 min)

Reżyser dziękuje uczestnikom castingu za udział w pierwszej zabawie, krytykuje lub chwali ruch sceniczny, następnie zapowiada zabawę 2. jako sprawdzian brzmienia głosu uczestników na nagraniu. Zaczyna tłumaczyć zasady zabawy 2.:

Grupy siadają w kółkach. Dostają 10 minut na przypomnienie sobie jak największej ilości znanych piosenek w których tekście pada nazwa zwierzęcia. Zabawa będzie polegała na zaśpiewaniu przez całą grupę tego fragmentu piosenki, w którym pada nazwa zwierzęcia. Kiedy grupa zaliczy zadanie, dostaje punkt, zapisany na tablicy wyników przez asystenta, a kolejna grupa ma 10 sekund na rozpoczęcie śpiewania swojego fragmentu. Piosenki nie mogą się powtarzać. Warto również zastrzec dla dobra zabawy, że nie akceptowane są piosenki religijne. Kiedy jakaś grupa nie wykona swojego zadania, jej uczestnicy rozchodzą się do dwóch pozostałych grup. Zabawa trwa aż do momentu kiedy zostanie jedna grupa.

Zabawa musi być prowadzona dynamicznie, uczestnicy pod presją czasu będą spontanicznie współpracować z każdą osobą ze swojej grupy.

5. Zabawa 3. (krótkie formy teatralne – 35 min)

Reżyser dziękuje za udział w zabawie 2., chwali zwycięzców, podkreśla że są oni bliżej angażu, ale zachęca do ostatecznej walki w zabawie 3. Tłumaczy zasady zabawy:

Każda grupa losuje karteczkę z gatunkiem filmowym (np. horror, western, komedia itp.). Następnie grupy mają 15 minut na przygotowanie przedstawienia historii czerwonego kapturka w wylosowanej konwencji. Po upływie 15 minut grupy prezentują jedna po drugiej swoje przedstawienia. Po każdej prezentacji reżyser krótko komentuje występ, wystawiając ocenę w formie punktów wpisanych na tablicę przez asystenta. Grupy oceniają się również nawzajem, tzn. grupie 1 punkty przyznają grupy 2 i 3 itd.

Po wystawieniu ostatnich ocen punkty zostają podliczone. Reżyser już ma pogratulować angażu zwycięzcom, jednak musi odebrać telefon od producenta. Przeprasza uczestników i wychodzi na chwilę.

6. Zabawa 4. (morze i ryby – 15 min):

Reżyser wraca na salę i przeprasza wszystkich za zamieszanie. Oświadcza, że właśnie dostał telefon od reżysera i dowiedział się, że zmieniły się plany na film. Poprzednie zamówienie zostało wycofane, ale nowe zamówienie na film przyrodniczy złożył Animal Planet. Film ma nosić tytuł „Podwodny świat”. W związku z zapotrzebowaniem na dużą ilość aktorów wszyscy dostają angaż, jednak muszą przeciwyczyć role ryb. Reżyser tłumaczy zasady zabawy 4.:

Wszyscy uczestnicy ustawiają krzesła w kole, plecami do siebie, po jednym krześle na uczestnika. Uczestnicy siadają. Reżyser obchodzi koło, nadając każdej osobie nazwę jakiejś ryby (powinny się powtarzać, najlepiej żeby użył 4-5 nazw ryb). Następnie reżyser wybiera jedną osobę (dobrze żeby nie była to osoba nieśmiała) i prosi ją o powstanie. Asystent zabiera krzesło tej osoby. Osoba staje się „morzem”. Zaczyna biegać dookoła krzesel, wypowiadając nazwy ryb. Osoby które usłyszą swoją nazwę, wstaje i zaczyna biegać za „morzem”. Może używa ponadto 4 komendy:

„statek” – wszyscy biegający kucają na chwilę

„huragan” – wszyscy biegający obracają się dookoła własnej osi

„rekin” – wszyscy wstają i biegają

„cisza na morzu” – wszyscy siadają

Kiedy padnie komenda „cisza na morzu” osoba, która nie zdąży zająć miejsca, staje się nowym morzem.

Po zakończeniu zabawy reżyser gratuluje wszystkim znakomitej gry roli ryby i otrzymania angażu.

7. Modlitwa na zakończenie:

Podziękujmy naszemu Ojcu za wesołe przeżycie wieczoru: „Ojciec nasz...”.

Módlmy się o bezpieczny powrót do domu: „Aniele Boży...”.

„Apel Jasnogórski”.

Zgaszenie świecy.

Załącznik 1

Dawno, dawno temu za 7 górami, za 7 lasami, kiedy wyginęli już wszyscy woźnice żył sobie król i królowa. Mieli oni duży zamek. Obok stała stajnia a w niej stały konie. Żeby koniom było raźniej spał z nimi woźnica. Król i królowa mieszkali razem z księżniczką. Oczywiście byli w zamku również dworzanie.

Pewnego dnia król i królowa odkryli potrzebę, aby pokazać księżniczce swoje królestwo. Kazali woźnicy zaprzęgnąć konie do karety. Gdy woźnica zaprzągnął konie, wsiedli; król, królowa, księżniczka i dworzanie. Mieli oni ruszać zaprzęgiem złożonym z koni. Król zawołał: „Woźnico, woźnico, mój kochany woźnico możemy ruszać!” Więc woźnica krzyknął: „Wio!”

Niedaleko ujechawszy woźnica usłyszał głos króla, który powiedział: „Woźnico, woźnico, mój kochany woźnico zatrzymaj konie!” Gdy woźnica wstrzymał zaprzęg składający się z koni i karety, księżniczka i dworzanie byli bardzo zdziwieni, dlaczego król kazał woźnicy zatrzymać konie. A król kontynuował rozkaz: „Woźnico nawróć konie z kareta, gdyż musimy wrócić z królową, księżniczką i dworzanami, bo królowa zapomniała pierścionka”. Woźnica, a trzeba było przyznać, że był to dość posłuszny woźnica, na słowa: „Woźnico, woźnico, mój kochany woźnico” – musiał zawrócić. Gdy cała kareta z woźnicą na czele dojechała do zamku, natychmiast wysiadł król, królowa, księżniczka i dworzanie. Po czym królowa znalazła się w swojej komnacie, a król i księżniczka z nią, natychmiast przybiegli dworzanie. Wtedy królowa przypomniała sobie, że swój pierścionek schowała do karety, którą powoził woźnica.