CAŁY ROK

/ Joanna Płaszewska

3 uczestniczki + min. 2 osoby widowni / 3h / realizm magiczny

"Cały rok" to jeepform opowiadający o trzech kobietach i ich pracy - fizycznej, intelektualnej, ale przede wszystkim emocjonalnej - na rzecz społeczności. Gra pozwala graczkom i widowni prześledzić losy kobiet, ich otoczenia i podjętego projektu na przestrzeni jednego roku, opowiadając historię o wytrwałości i współpracy, a także o wypaleniu i wybaczeniu.

"Cały rok" rozgrywa się w dookreślonej przez graczy współczesności. W grze pojawia się tematyka magii, jednak uczestnicy powinni raczej spodziewać się zaklęć, przekleństw i ofiar ukrytych w codziennych czynnościach niż widowiskowych wątków fantasy.

Czego potrzeba do gry?

Liczba uczestników: trzy graczki, min. dwuosobowa widownia.

Czas trwania: ok. 3 godziny.

Pomieszczenie: możliwe do podziału na scenę i widownię.

Rekwizyty (opcjonalne)

- stół, krzesła dla graczek, krzesła dla widowni,
- drobne przekąski, woda, chleb, nóż do chleba,
- sztuczne kwiaty, motek sznurka, dużo papieru lub stare gazety, pisaki.

Przebieg gry

Wprowadzenie - 20 minut:

- wyjaśnienie przebiegu gry,
- podział na widownię i graczy,
- zasady bezpieczeństwa.

Ustalenie settingu - 10 minut:

- przedstawienie i wybór postaci wiedźm,
- ustalenie settingu: społeczności i projektu,
- doprecyzowanie roli wiedźm w społeczności,
- opis łuku fabularnego.

Gra - od 1,5 do 2 godzin:

- 8 scen po 10-15 minut,
- opis sceny i ustalenia między graczami,
- rozegranie sceny,
- przerwa na rearanżację przestrzeni i oddech.

Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego.
NARODOWE CENTRUM KULTURY

Dofinansowano ze środków Narodowego Centrum Kultury w ramach programu „Kultura w sieci"

Korekta:Anna Rymaszewska Dybała

CAŁY ROK

/ Joanna Płaszewska

3 uczestniczki + min. 2 osoby widowni / 3h / realizm magiczny

Debrief - 15-30 minut:

- podsumowanie losów sabatu przez graczki,
- dyskusja z widownią.

Graczki

Graczki (dowolnej płci) wcielają się w trzy kobiety, "wiedźmy", będące podporą swojej społeczności i popychające jawnie lub zakulisowo projekt, którego społeczność się podjęła. Poniższe nazwy nie określają ich wieku, ale pozycję i rolę w społeczności.

Dziewczyna: jest nowa w społeczności, ale szybko trafia w sam środek rozgrywających się w niej zdarzeń.

- Czy przejawia inicjatywę, czy poddaje się losowi?
- Czy jest pełna nadziei, czy wątpliwości?
- Czy poddaje się zasadom, czy je podważa?

Matka: stanowi serce społeczności, niosąc na ramionach cudze problemy.

- Czy jest łagodna, czy surowa?
- Czy jest toksyczna, czy uzdrawia?
- Czy sama wzięła ciężar na barki, czy jej go tam wrzucono?

Starucha: jest w społeczności "od zawsze", wiele wie, wiele może.

- Czy jest wycofana, czy aktywna?
- Czy jest zdystansowana, czy bliska?
- Czy jest wymagająca, czy rozpieszcza?

Wiedźmy wybierają imiona, które łatwo będzie im zapamiętać.

Widownia

Widownia wciela się w społeczność, w której działają wiedźmy. Może być to dobrze prosperująca firma prawnicza, koło gospodyń wiejskich, galeria sztuki, kółko zainteresowań, grono pedagogiczne szkoły średniej, czy dowolny inny współczesny setting, który wyda się uczestnikom ciekawy. Uczestnicy nadają społeczności nazwę, którą łatwo będzie się posługiwać.

Podczas "Całego roku" społeczność podejmie się realizacji projektu. Powinno być to pasujące do settingu przedsięwzięcie, które można przeprowadzić na przestrzeni od kilku miesięcy do roku i które wymaga wielu osób do pracy. Przykładem może być otwarcie nowego oddziału, zagospodarowanie podwórka, organizacja wystawy albo udział w targach edukacyjnych. Uczestnicy wybierają projekt przed rozpoczęciem gry i nadają mu nazwę.

Widownię można dodatkowo podzielić zawczasu na entuzjastów, malkontentów i obojętnych wobec projektu, tak aby liczba tych grup była mniej więcej równa. Można to zorganizować na dwa sposoby:

widownia odlicza kolejno do 3, osoby z grupy 1 to entuzjaści, 2 - malkontenci, 3 - obojętni,

przed grą na krzesłach zostają rozłożone karteczki z jednozdaniowymi personami do odegrania (np. "pan maruda", "zdolny ale leniwy", "Zosia Samosia", "pełen lęków") lub nazwą grupy ("entuzjasta", "malkontent", "obojętny").

W wybranych scenach osoby z widowni mogą być zapraszane do aktywnego udziału w historii. W innych widownia będzie tylko świadkami

Korekta:Anna Rymaszewska Dybała

CAŁY ROK

/ Joanna Płaszewska

3 uczestniczki + min. 2 osoby widowni / 3h / realizm magiczny

wydarzeń, nieobecnymi w świecie gry. Aktywny udział w scenach jest dobrowolny i ustalany na początku danej sceny.

Sceny

Cykl życia projektu przedstawiony jest w ośmiu scenach, nawiązujących nazwami i nastrojem do ośmiu tradycyjnych świąt opisujących cykl życia przyrody.

Na początku każdej sceny osoba prowadząca opisuje, gdzie i w jakich okolicznościach spotykają się wiedźmy oraz przedstawia wydarzenia, które powinny rozegrać się w scenie.

Scena powinna trwać od 5 do 15 minut, prowadzący przerywa scenę, kiedy zostaną zrealizowane zaznaczone na początku warunki, lub kiedy da się wyczuć, że scena wyczerpała swój potencjał i można przejść do kolejnej. Między scenami należy zrobić kilka minut przerwy, w trakcie których odczytywana jest treść kolejnej sceny, można przearażować rekwizyty, a graczki i widownia mająca czas na chwilę odpoczynku.

Kolejność scen:

- Yule - przesilenie zimowe - zostaje złożona obietnica,
- Imbolc - koniec zimy - zawiązuje się kowen,
- Ostara - równonoc wiosenna - wiedźmy snują plany,
- Beltane - koniec wiosny - szalona zabawa,
- Litha - przesilenie letnie - zaczyna się praca,
- Lammas - koniec lata - niepokój przed rozwiązaniem,
- Mabon - równonoc jesienna - zbieranie owoców pracy,
- Samhain - koniec jesieni - po wszystkim.

Zasady

Tak, i...

Uczestnicy gry wspólnie improwizują historię wiedźm. Aby improwizacja była płynna i ciekawa dla wszystkich, kiedy jedna osoba podejmuje decyzję lub dostarcza informację o świecie gry, inni nie zaprzeczają jej, ale wykorzystują dany materiał i budują na nim dalszą część sceny.

Przykład: Osoba A mówi, że postaci znają się z lokalnego klubu fantastyki.

Nieprawidłowa reakcja: Osoba B zaprzecza i mówi, że znają się, bo prowadzą sąsiednie stoiska na targowisku.

Prawidłowa reakcja: Osoba B dodaje informację, że w klubie fantastyki osoba B jest od niedawna przewodniczącą.

Warto skupiać się na swojej postaci i nie ingerować mocno w charakter i to jaką osobą jest postać innego gracza. Warto unikać takich sytuacji: “Osoba A mówi, że w klubie fantastyki osoba B była nowicjuszem i osoba A wprowadzała ją w tajniki hobby”, kiedy wiadomo, że osoba B chciała grać kimś cieszącym się autorytetem.

Korekta:Anna Rymaszewska Dybała

CAŁY ROK

/ Joanna Płaszewska

3 uczestniczki + min. 2 osoby widowni / 3h / realizm magiczny

Red Yellow Green

Podczas gry stosowane są słowa bezpieczeństwa Red/Yellow/Green.

Green - zgadzamy się na natężenie aktualnej sytuacji.

Yellow - sytuacja jest na granicy komfortu i wymaga cofnięcia się o krok.

Red - sytuacja przekroczyła nasz komfort, gracze porzucają aktualną czynność i sterują akcją tak, aby ominąć niekomfortowy temat/zachowanie.

Przykład:

Osoba A odgrywa złość i woła “Ale z ciebie idiotka! Ale bym ci w pysk dała!”

Osoba B mówi “Green” i osoba A symuluje spoliczkowanie osoby B.

Osoba B mówi “Yellow” i osoba A pozostaje przy rzucaniu pogróżek, ale nieco je łagodzi.

Osoba B nie mówi nic i osoba A pozostaje przy rzucaniu pogróżek.

Osoba B mówi “Red” i osoba A od razu przerywa agresywne zachowanie i pozwala na przekierowanie sceny w inną stronę.

W przypadku użycia “Red” prowadzący powinien po scenie poświęcić chwilę graczowi, który go użył, spytać czy potrzebuje chwilę odpocząć, ale nie nagabywać dlaczego słowo zostało użyte.

W przypadku użycia “Red” gracz nie musi objaśniać o co chodzi, może też poprosić o chwilę przerwy. Jeżeli gracz chce, może doprecyzować czego dotyczy komenda.

Przykład:

Osoba A odgrywa złość i woła “Ale z ciebie idiotka! Ale bym ci w pysk dała!”

Osoba B mówi “Red” i doprecyzowuje “Zagranie przemocy tak, agresja słowna - nie”.

Full touch, no pain

Gra prowadzona jest zgodnie z zasadą full touch, no pain. Graczki mogą dotykać inne postaci w zakresie zwykłego dotyku używanego w relacjach koleżeńskich. Warto doprecyzować na początku, jaki dotyk jest dla obecnych komfortowy.

Przemoc rozgrywana jest przez teatralne ruchy, np. spoliczkowanie przez klaśnięcie we własną dłoń w pobliżu twarzy współgraczy, bójka przez zamaszyste powolne ruchy, na które współgracz może łatwo zareagować.

Bliskość rozgrywana jest symbolicznie, np. przez łagodne objęcie, pocałunek przez palce.

Korekta:Anna Rymaszewska Dybała

YULE: MAGIA OBIETNIC

Przesilenie zimowe, przetrwanie najdłuższej nocy, powrót światła, ucztowanie, dary i przysięgi.

Kończy się właśnie zimowa impreza organizowana przez społeczność. Wszyscy, nie wyłączając wiedźm, odczuwają zmęczenie i niepokój po ciężkim roku, ale starają się robić dobrą minę do złej gry.

Jedna z uczestniczek imprezy jest przygaszona, zauważa to i reaguje Dziewczyna, nowa w grupie. Jej zachowaniu przyglądają się Matka i Starucha.

Podczas tej sceny:

- powinna zagrać minimum jedna osoba ze społeczności,
- może, ale nie musi zostać poruszony temat projektu,
- głównym tematem powinny być emocje,
- ze strony jednej z wiedźm MUSI paść obietnica, która zostanie złamana w jednej z kolejnych scen.

IMBOLC: ZERWANIE WIĘZÓW

Koniec zimy, niedobór, zapalanie świateł, pierwsze przejawy życia, przepowiadanie pogody.

Wiedźmy spotkały się przypadkowo w miejscu, które nie należy do nikogo - może w windzie, na rozstaju dróg lub w poczekalni?

Dziewczyna jest wzburzona. Prowadzi rozmowę z bliską osobą (z lub spoza społeczności), w której stara się odmówić niewygodnej prośbie (np. opiece nad dzieckiem znajomych, przenocowaniu przyjaciela przez kilka dni, odebraniu kogoś z innego miasta), ale ostatecznie daje się namówić. Ta relacja pojawi się w późniejszej scenie.

Po odejściu rozmówcy albo zakończeniu rozmowy telefonicznej Matka lub Starucha starają się dowiedzieć co się stało. Każda na swój sposób okazuje Dziewczynie wsparcie.

Podczas tej sceny:

- może, ale nie musi zagrać jedna osoba z widowni (Dziewczyna może też jednostronnie udawać rozmowę telefoniczną),
- Matka i Starucha powinny zaznaczyć odmienne podejście do problemów,
- Dziewczyna powinna zostać zachęcona do angażowania się w społeczność, może pojawić się temat projektu,
- Dziewczyna powinna wyrazić chęć odcięcia się od relacji ze swoim rozmówcą.

OSTARA: DOBRE ZNAKI

Równonoc wiosenna, jedzenie jajek i nowalijek, sadzenie kwiatów, drzew i ziół.

Kilka osób ze społeczności i ich rodzin spotyka się przy wspólnym śniadaniu w domu jednej z wiedźm. Niektórzy przygotowują i serwują jedzenie, inni odpoczywają przy stole i jedzą. Wszystkie wiedźmy są obecne, mogą dowolnie wybrać zajęcie.

Zebrani wesoło omawiają plany związane z projektem, tłumacząc dlaczego wiążą z nim duże nadzieje i dlaczego warto go rozpocząć.

W tej scenie:

- może wziąć udział od 2 do 4 osób z widowni,
- powinien panować nastrój wesołej krzątaniny,
- projekt powinien zyskać kształt i nazwę,
- nie wszyscy muszą przejawiać równe zainteresowanie projektem i pracą,
- powinien być widoczny podział na osoby, które siedzą, i które przygotowują jedzenie.

BELTANE: SKŁADANIE OFIAR

Pełny rozkwit wiosny, gaszenie starych ognisk i rozpalanie nowych, palenie kukły, wybór Majowej Panny.

Dziewczyna pokłóciła się z bliską osobą ze sceny drugiej. To koniec! Jest zła, ale nie pozwoli, żeby zepsuło jej to plany! Matka i Starucha, mimo że powinny zajmować się pracą nad projektem, wyciągnęły ją w nowe, ciekawe miejsce, gdzie będą się razem świetnie bawić!

W tej scenie:

- w imprezie mogą wziąć udział osoby ze społeczności i spoza niej,
- emocje powinny przejść od złości do szaleńczej zabawy,
- Matka i Starucha powinny dać porwać się zabawie i zapomnieć o obowiązkach,
- Dziewczyna powinna pozbyć się czegoś przypominającego jej bliską osobę,
- może, ale nie musi zostać złamana obietnica z pierwszej sceny.

LITHA: ZAKLINANIE RZECZYWISTOŚCI

Przesilenie letnie, najdłuższa noc w roku, celebracja siły i płodności, puszczanie wianków.

Jest jasna letnia noc, ale to, co trzyma wiedźmy na nogach, to już nie zabawa. Pół roku minęło jak z bicza strzelił, a nikt nie zabrał się na poważnie za projekt. Wiedźmy siedzą w miejscu należącym do społeczności i kolejną noc z rzędu we trójkę nadrabiają stracony czas. Pracy jest po uszy, czuć rodzącą się frustrację, ale wiedźmy starają podtrzymać się wzajemnie na duchu.

W tej scenie:

- występują tylko wiedźmy,
- osoba z widowni może zadzwonić do nich z absurdalną prośbą związaną z projektem lub z pretensją ,
- wiedźmy podczas rozmów wykonują powtarzalną czynność, np. plecenie wianków, sortowanie papieru, zwijanie sznurków, dmuchanie balonów,
- może, ale nie musi zostać złamana obietnica z pierwszej sceny.

LAMMAS: ODRZUCONA GOŚCINA

Koniec lata, smutek porodu, początek żniw, jedzenie nowego chleba.

Projekt jest tuż-tuż, już za rogiem, za chwileczkę, społeczność jest na ostatniej prostej do osiągnięcia celu. Po dniu intensywnej pracy członkowie społeczności jadą gdzieś, aby odpocząć i porozmawiać o czym innym. Jednak wszystko wskazuje na to, że od tematu projektu nie ma ucieczki.

Niektórzy - w tym jedna wiedźma - zachowują optymizm, inni są pewni, że projekt trzeba będzie odwołać w ostatniej chwili, lub efekt okaże się niewspółmierny do nakładu pracy. Jakiego nakładu pracy? - ironizuje inna z wiedźm. Ostatnia wiedźma natomiast ewidentnie chciałaby być gdziekolwiek indziej, byle nie tu i mocno stara się nie brać udziału w rozmowie.

Jest jeszcze tyle do zrobienia i niektórym chyba nie będzie dane odpocząć…

W tej scenie:

- poza wiedźmami występuje od 1 do 3 członków społeczności,
- każda z wiedźm powinna zająć inne stanowisko,
- wiedźma, która unika rozmowy, powinna na koniec wybuchnąć,
- jeśli obietnica z pierwszego aktu nie została dotąd złamana, może zostać złamana teraz, lub retrospektywnie wspomniana w rozmowie,
- jeśli obietnica została już złamana, ktoś powinien nawiązać do tego w rozmowie.

MABON: OWOCE PRACY

Równonoc jesienna, zbiory owoców, obfitość, zwycięstwo ciemności nad światłem.

Praca nad projektem dobiegła końca, projekt został zrealizowany, a chociaż nastroje w społeczności są różne, dla postronnych efekty wyglądają całkiem imponująco. Gratulacje! Możecie spodziewać się zainteresowania osób z zewnątrz!

Społeczność - a może i kilka nowych osób - postanowiła uczcić tę okazję w swoim stałym miejscu spotkań. Sypią się gratulacje i wspominki, nowe osoby dopytują o szczegóły i kontynuację działań. Projekt przyniósł przecież wymierne korzyści!

W beczce miodu nie mogło zabraknąć kropli goryczy. Jedna z wiedźm nie przyszła.

- W tej scenie:
- bierze udział kilku członków społeczności oraz tylko dwie wiedźmy,
- nieobecna wiedźma decyduje, czy była obecna przy finalizacji projektu, czy zniknęła wcześniej,
- rozmowy o projekcie powinny dominować, ale powinny być w nich wplatane aluzje do nieobecnej.

SAMHAIN: PRZEBŁAGANIE UMARŁYCH

Koniec żniw, wygaszenie świateł, kontakt z przodkami, odpędzanie złego.

Projekt był i minął, jakby już wyblakł w powszechnej świadomości. Wiedźmy są zmęczone, przynajmniej jedna z nich odczuwa też poczucie winy w związku z sytuacją z tą trzecią. Decydują się spróbować z nią porozmawiać i oczyścić atmosferę, a może i namówić ją do powrotu do społeczności.

Przed sceną wiedźmy mogą zastanowić się, co najbardziej cieszyło, a co złościło je w projekcie, co przeszkadzało w pracy, z kim współpracowało się dobrze, a z kim źle.

W tej scenie:

- udział biorą tylko wiedźmy, najpierw dwie, potem dołącza trzecia,
- nieobecna wiedźma wybiera, gdzie rozgrywa się scena,
- dowolna liczba wiedźm może zadeklarować dalsze działanie na rzecz społeczności,
- dowolna liczba wiedźm może zadeklarować odejście ze społeczności,
- może nastąpić zmiana ról w obrębie społeczności.

PODSUMOWANIE

Prowadzący dziękuje uczestnikom, graczki dołączają do widowni.

Pytania do graczek:

Jakie uczucia towarzyszyły im w kolejnych scenach?

Jak zmieniły się ich postaci?

Pytania do wszystkich uczestników:

Jakie uczucia wzbudziły w widowni poszczególne sceny?

Gdyby po Samhain rozegrała się po raz kolejny scena Yule, jak by wyglądała?

Czy społeczność podjęłaby się kolejnego projektu?

Jaka byłaby dalsza rola wiedźm w społeczności?

Czy w społeczności są/pojawią się inne osoby pełniące takie role jak wiedźmy?

Czy w swoim codziennym życiu pełnią rolę lub spotkali osoby takie jak wiedźmy z gry?