

Class 5, 6,&7

| Time | | Activity | Description |
|------|---------|--------------|--|
| | Warm-Up | Housekeeping | Sử dụng thời gian này thông báo bất cứ sự thay đổi nào (Use this time to provide any project-related updates including schedule or room changes, updates on performances, payments, etc.) |
| | | | Tôi nói tên tôi với những cảm giác khác nhau "I Say My Name With Different Feelings" |
| | | Check-In | Hãy nói những điều mà bạn thích làm mà không ai biết. Thảo luận 1 thứ mà mỗi người đã làm cuối tuần qua mà không có bình thường. Đóng góp ý kiến về những hoạt động của buổi tập trước với 1 bộ sưu tập điều khắc. Saying something they like doing that no one knows about, discuss one thing they did this weekend that was out of the ordinary, comments on last class activity with sculpture gallery Slipper rocks/ Hot Sand |
| | | | Circle Dash (pg. 10 red book): |
| | | Centering | Mọi người đứng thành hình vòng tròn. 1 người sẽ đứng ở giữa vòng tròn. Mục đích của trò chơi này là cứ 2 người trong vòng tròn ra dấu cho nhau mà không nói để đổi chỗ cho nhau. Người đứng giữa vòng tròn cố gắng chiếm lấy chỗ trống ở vòng tròn. Người bị mất chỗ sẽ đứng ở giữa vòng tròn. Đây là trò chơi câm. (Everyone stands in a circle around one person who's standing in the middle. The object of the game is for any two people in the circle to silently signal each other and switch places. The person in the middle tries to get to an open spot before the switchers. The person left takes the spot in the middle. This is a silent game.) |
| | | | Kim có thể dạy trò chơi này từ ở giữa vòng tròn và minh họa khi |

Developed by the Community Network for Cancer Prevention (www.bcm.edu/cancercenter/cncp)

Dan L .Duncan Cancer Center, Baylor College of Medicine

Project funded by the Cancer Prevention and Research Institute of Texas (CPRIT Award PP100201)

giải thích (Kim can teach the game from the middle spot and demonstrate as you explain.)

- Kim có thể chơi trò chơi này với nhóm sau khi đã dạy xong (You can play this game with the group after Kim teach it.)
- Những người đổi chỗ cho nhau phải cố gắng giành được chỗ mà họ đã muốn. Nếu người ở giữa vòng tròn đã lấy được chỗ trước thì họ phải thay phiên nhau đứng vào ở giữa vòng tròn (Those switching places have to try to get the spot they are aiming for. If the person in the middle gets there first, they can't go for a random, empty spot they must take their turn in the middle. That keeps a sense of order in a fast and chaotic game.)
- Người chơi không thể chỉ có chạy mà còn nhìn người khác ra hiệu thỏa thuận với nhau. Trò chơi này đòi hỏi sự liên kết giữa những người chơi với nhau (A player can't just run - they must make visual contact with someone and signal a sort of agreement. This demands some connection between players.)
- Có nhiều cặp đi cùng 1 lúc. Với 1 nhóm lớn thì trò chơi sẽ thú vị hơn khi nhiều người đổi chỗ cùng 1 lúc (More than 1 pair can go at a time. With large groups, the fun comes when lots of pairs switch at once.)
- Mỗi người sẽ đi xung quanh người khác. Không được đi qua hay trước mặt người khác. điều này thì rõ ràng nhưng ãy xem sự đụng trạm đầu tiên (People should go around one another, not through or over each other. (This may seem obvious, but wait for the first collision!)
- 1 cách để kết thúc trò chơi này là hãy hỏi bao nhiêu lần bạn đã đổi chỗ cho người khác (A good way to end the game is to say "See how many times you can switch in the last thirty seconds.")

Purpose: Cho phép mọi người chọn lựa mức độ tham gia (Allows people to choose their own level of participation)

1 người nói (One liner:) Tôi muốn cái đó (I want it) – 1người khác nói:

Anh/Chị không thể có cái đó (You can't have it")

Image Work

1 người nói: Mọi thứ sẽ thay đổi: Tôi cảm nhận như vậy ("Things are going to change, I can feel it – 1 người Khác nói: Anh/Chị nghĩ như vậy sao (You really think so"

1 người nói: Tôi thật sự xin lỗi ("I am really sorry) - 1 người khác nói:

Anh/Chị lại như vậy nữa (There you go again")

Columbian Hypnosis (pg. 50 wht book): trong trò chơi này: 1 người là Nhà Thôi Miên và 1 người là bị Thôi Miên. Nhà thôi miên giơ lòng bàn tay thắng về phía trước với các ngón tay phải thẳng và cách mặt của người bị thôi miên từ 20 tới 40 cm. Người bị thôi miên luôn luôn giữ cho mặt của mình cách xa bàn tay của nhà thôi miên ở khoảng cách đó. Nhà thôi miên sẽ bắt đầu làm nhiều sự di chuyển khác nhau như đưa tay lên xuống, phải, trái, đưa về hướng trước hay hướng sau hay hướng tréo. Người bị thôi miển sẽ phải uống mình để giữ khoảng cách xa lòng bàn tay của người thôi miên từ 20 đến 40 cm để mà khuôn mặt và lòng bàn tay song song với nhau. Nếu cần thiết bàn tay có thể đổi để người bị thôi miên có thể đi giữa 2 chân của người thôi miên. Bàn tay không được di chuyển quá nhanh và dừng lại ở nữa vòng. Người thôi miên phải ép buộc người đối tác làm những điệu bộ kỳ cục, ký quái hay không thải mái. Người đối tác sẽ phải di chuyển các cơ tay hoạt bát. người Bị Thôi Miên sẽ sử dụng những cơ bắp bị bỏ quên. Sau khi chơi 1 lúc, cả 2 có thể giơ tay phải thôi miên ra và trở thành 1 người lãnh đạo và 1 người đi theo cùng 1 lúc (one actor holds her hand palm forward, fingers upright, anything between 20 and 40 centimeters away from the face of another, who is then as if hypnotized and must keep his face constantly the same distance from the hand of the hypnotizer, hairline level with her fingertips, chin more or less level with the base of her palm. The hypnotizer stars a series of movements with her hand, up and down, right and left, backwards and forwards, her hand vertical in relation to the ground, then horizontal, then diagonal, etc. – the partner must contort his body in every way possible to maintain the same distance between face and hand, so that face and hand remain parallel. If necessary, the hypnotic hand can be swapped; for instance to force the hypnotized to go between the legs of the hypnotizer. The hand must never do movements too rapid to be followed, nor must it ever come to a complete halt. The hypnotizer must force her partner into all sorts of ridiculous, grotesque,

uncomfortable positions. Her partner will thus put in motion a series of muscle structures which are never, or only rarely, activated. He will use certain 'forgotten' muscles in his leader.

Activation

Game

Developed by the Community Network for Cancer Prevention (www.bcm.edu/cancercenter/cncp)

Dan L .Duncan Cancer Center, Baylor College of Medicine

Project funded by the Cancer Prevention and Research Institute of Texas (CPRIT Award PP100201)

Break

Main

Mỗi người chọn cho mình 1 người bạn. 2 người sẽ đứng chung với nhau trong không gian riêng biệt để làm những điều sau đây (Everyone gets a partner. They stand together in their own space as you have them make the following decisions together, one decision at a time. Kim give them about 15 seconds for each one):

Ai sẽ là cha/mẹ và ai sẽ là đứa con? (Who will be the parent and who will be the child?)

Xác định tuổi tác của mỗi người (They can chose for the child to between the age of the youngest in the room to a couple of years older than the oldest youth present?)

Cảnh này sẽ sảy ra ở đâu? (Where will the scene take place?)

Ai sẽ đi vào cảnh này và ai sẽ bắt đầu trong không gian riêng biệt này? (Who will enter the scene and who will start in the space?)

Phần sau đây sẽ không được thảo luận giữa 2 người bạn. Họ ra những quyết định 1 cách bí mật (The following part shouldn't be discussed between partners. They make these decisions secretly.

Mỗi người sẽ tạo ra 1 bí mật riêng. Bí mật này rất là quan trọng, 1 bí mật thực tế mà họ nghĩ là cha/mẹ phải dấu con cái mình hay con cái phải dấu cha mẹ mình tùy thuộc họ đang đóng với ai. Bí

mật này sẽ không được nói cho người khác nghe. Nó là 1 chuyện lớn, nhưng không ướt át như opera, giả tạo. Chuyện này thật sự sãy ra. (Each partner has to come up with a secret. It should be an

keep from a child or a child might keep form a parent, depending on who they are playing. It should be a secret that they think someone might realistically keep in their community. It's a big deal but not "soap opera, fakey." It could happen.)

extremely important, realistic secret that they think a parent might

Sau đó mỗi người sẽ tạo ra lý do tại sao họ phải nói bí mật với nhau. (Gợi ý: họ cần điều gì ở người kia) Then they each come up with a reason why they have to tell the other person the secret in this scene. (Hint: what do they need from the other person?)

When you say "go," the person who is starting in the space begins to do an activity that could take place in that space (cooking in a kitchen, for instance); the other person enters, and the scene

Improvisation

veloped by the Community Network for Three play of Medicine

Dan L. Duncarp Carrent Baylma Nothing of Medicine

ject funded by the Cancer Prevention and Research Institute of Texas (CPRIT Award PP100201)

The catch is that when the first one says their secret, the second person cannot say theirs until the game leader shouts "second revelation, go!" Together they have to deal with the first secret while the other person has theirs still churning around in their gut. The scene continues for a while after the second secret is revealed, then you shout "freeze, relax' and everyone comes together to process.

Processing

Khi Kim nói bắt đầu thì người đang đứng trong không gian bắt đầu làm việc mà thật sự sảy ra trong không gian đó thí dụ như đang nấu ăn trong nhà bếp, còn người kia sẽ bước vào hoạt cảnh; vở kịch sẽ bắt đầu. 2 người nói chuyện với nhau. 1 người sẽ nói vu vơ về bí mật của mình. Đây chỉ là cuộc đối thoại ngắn. Chú ý ở điểm khi 1 người nói ra bí mật cho người kia nghe thì người kia không nói bí mật của mình ra liền. Chờ khi nào Kim nói người thứ 2 bắt đầu nói bí mật của mình ra. Cả 2 người đang đối diện với bí mật của người thứ nhất thì người thứ 2 đang lấy sự can đảm để nói bí mật của chính mình. Vở kịch sẽ tiếp tục cho đến khi bí mật thứ 2 được tiết lộ. Sau đó Kim sẽ nói " ngưng, nghỉ" và mọi người sẽ đứng chung với nhau.

Fish Bowl

Special Image Structures Instructions: Nhóm đứng thành hình vòng tròn. Thảo luận với nhau về những cản trở đang hoàn hành ở cộng đồng chúng ta. Hãy chọn ra 1 từ chỉ đặc tính của sự cản trở. Thí dụ, sợ, ngôn ngữ, phương tiện di chuyển. Có 1 người tự nguyện làm nhà điêu khắc và chọn ra 3 người làm đất sét mà nhà điêu khắc sẽ dùng để nắn thành 1 hình tượng miêu tả những cản trở của cộng đồng. (Form a circle. Start a discussion on the barriers that plague the communities around them. Choose one character word to represent the chosen barrier (ex. Fear, language, transportation). Have a volunteer represent as the sculptor and have that sculptor select 3 people to represent 3 pieces of clay that the sculptor will use to mold into an image that represents the community barrier.)

30 minute Lunch

Sliding Scale

Purpose: Understand the level of knowledge in the community

Story Telling Time (2.5hr Duration)

Sociometry

Activating Material

Back Message (pg. 77 wht book): 2 người diễn viên sẽ đâu lưng vào nhau. Người này sẽ masa người kia bằng lưng của chính mình (Two actors stand back to back – each tries to massage the oter with his back, like a horse rubbing itself on a tree.)

Tilt: Partners 1-5

Good-Bye Game

2 hàng với số người bằng nhau. Những người đứng trên hàng 1 nhìn đối diên số người đứng trên hàng 2. Kim giải thích là: họ đang đứng trên mép của cái dĩa và có 1 cái trai đang đặt ở giữa dĩa. Muc tiêu là giữ cho cái dĩa được thăng bằng hay bi vỡ. Kim goi hàng 1 và cho ho biết là ho hãy tưởng tương là ho đang đứng trên mép của cái dĩa. mỗi cặp luôn luôn phải đứng ngay hàng giữa họ. Các cặp sẽ được gọi cho đến khi mọi người đã chơi. Sau đó thay đổi tốc đô di chuyển (Two lines of the same number of people face each other on the opposite sides of the room Explain to the participants that they are standing on the edge of a plate and that the bottle is the center point of the plate. The object of the game is to keep the plate from tilting out of balance and crash. Call # 1 and he/she steps onto the imagined plate, then # 1 from the other line has to step out and move to balance the plate. Each pair has to keep a straight line between themselves at all times. The pairs are called out until everyone is playing at once then change speeds and different ways of moving.)

veloped by the Community Network for Cancer Prevention (www.bcm.edu/cancercenter/cncp)

Dan L .Duncan Cancer Center, Baylor College of Medicine

ject funded by the Cancer Prevention and Research Institute of Texas (CPRIT Award PP100201)