القسم الخامس

أساليب ارتجالية متقدمة

Advanced Improv Techniques

obeikandl.com

obeikandl.com

الفصل السادس عشر

روايــة القصص بالارتجـال

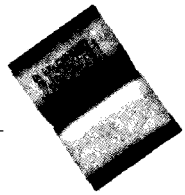
رواية القصص مهارة أساسية لا بدّ منها للرواة المحترفين والخطباء. ولسوف يكون ضرباً من التوفيق لو أننا كنا نتمتع جميعاً بالقدرة على امتلاك ألباب الآخرين بمجرد رواية قصة. والحق أن أغلب الناس يملكون فعلاً بعض هذه المقدرة. فكل ما يتطلبه الأمر، في واقع الحال، أن تتوفر لحظة هانئة في جو آمن ومستمع، وشخص يرغب في رواية طرفة عرضت له، أو كان شاهداً عليها.

إن فن الرواية التقليدي معروض في كتب أخرى. أما رواية القصص في الارتجالية، فأمر آخر مختلف عنه. غير أن ثمَّة مبادىء عامة تحكم هذا الفن في الحالتين. فمساعدة الناس على رواية قصصهم وحكاياتهم، من المهارات الهامة التي ينبغي أن يتحلَّى بها مدير الارتجال. ذلك أن للقصص فضيلة تعريفنا إلى بعضنا البعض. وإن الأخذ بيد الآخرين ومساعدتهم على رواية قصصهم بيسر ووضوح، يقتضي إيجاد جو من الطمأنينة، والانفتاح، والضحك، والمرح.

obeikandl.com

والحق أنه يطيب للناس رواية القصص حين تجدي. فحتى أشد الناس حياء، قد يطيب له أن يحاط بالاهتمام حين يروي قصة، فيجد الناس يتحلّقون حوله ويصغون إليه بكل اهتمام. ولكن المشكلة تحدث حين ينسى الراوية القصة، ويبدأ بالتفكير بنفسه، أو يغدو شديد الإحساس بمستمعيه. ذلكم مثال على عدم الإحساس بالزمن ـ وعدم الاستغراق في اللحظة الراهنة.

إن السر في السرد القصصي عموماً هو في اختيار القصص الجيِّدة والمفيدة وادخارها للحظة المناسبة، ثم في معرفة أصول الرواية، والإحساس باللحظة الراهنة أثناء رواية تلك القصص. وأغلب القصص المحبَّبة هي قصص تروي أحداثاً عاناها أصحابها وأخذوا يروونها وعيونهم تتقد أو تلمع بالشوق والحنين.



قصة

في بدايات عملي الاستشاري، عندما أسست شركة الارتجال (Improvisation Incorporated)، شرعت في البحث عن مشاركين لبرنامج يدعى «بناء فريق العمل بالارتجال». كانت الفكرة جديدة وثورية بعض الشيء. ومن حسن طالعي أنني صادفت الدكتور إد متكالف (Ed Metcalf)، الذي كان يعمل آنذاك لدى شركة آي بي إم (IBM). والدكتور إد كما يدعوه الجميع، هو مبتكر ومدرِّب يستأثر بألباب الناس من مختلف أنحاء العالم، محاضراً وكاتباً واستشارياً.

وقد راهنت يومئذ بإيمان راسخ على نجاح الارتجال. وأخذت أروِّج لفضائل الارتجال وعجائبه في حقل بناء فريق العمل، وسألت الدكتور إد، إن كان يستطيع الحضور إلى مكان عملي. فأجابني على الفور بأنه سيرسل إليَّ

شخصين. مع أنه كان من المفترض أن أسهب في الشرح قبل أن أتوقع منه القبول. فالتقطت أنفاسي، وضبطت نفسي وحدَّدت له الزمان والمكان، وشكرته.

وقبل أن أنهي مكالمتنا الهاتفية، قال لي: «هل تعلم لماذا وافقت بهذه السرعة على أن أرسل أشخاصاً لبرنامجك؟».

«آه، لا، لا، إنني، ليس تماماً».

فقال الدكتور إد: «هل تعرف الجذر الذي اشتقَّت منه كلمة حماس (enthusiasm)؟».

«لا، إنني لا أعرف».

قال: «إنها من الفرنسية، وهي مؤلَّفة من (en) وتعني داخل (Within) و(Theos) وتعني الله. وإذا شئت ترجمتها بدقة فهي تعني (الله في قلوبنا). إنني لا أعرف عنك شيئاً ولا عن برنامجك. إنما شعرت بحماستك».

إذا ما قمت برواية قصصك بحماسة، فإن الناس سوف يستقبلونها استقبالاً حسناً وستفيد في إقامة الصلات وترقية ممارسات التواصل الارتجالي.

قصص يرويها أحد الأشخاص

إن إيجاد حيِّز من الأمان يقتضي في بعضه مشاركة الآخرين تجاربنا الخاصة. ويقول تشارلي روز صاحب برنامج المقابلات في محطة الإذاعة العامة الوطنية: «إننا لا ننقطع عن رواية قصصنا للناس». والمشاركة هي جزء حيوي من عملية بناء القيادة التي تشجع الناس على التحرك والانفتاح اللازم لتعزيز العمل والتعلُّم. فقصة تتصف بأنها «شخصية» و«مناسبة» و«حسنة الرواية» لها فعل الأعاجيب في فتح الأبواب بين مدير الارتجال، والمشروع الذي نعمل فيه، والناس المجتمعين.

فوائد شخصية من رواية القصص

إن مشاطرة الآخرين قصصاً من حياتنا الخاصة عادة تغني تجربتنا الخاصة بالعمق وتكسبها الوضوح. والجهد الذي نبذله في الغوص في أعماق حياتنا الخاصة والبحث عن الأمور التي تخبرنا بحقيقتنا ـ والحقيقة ذاتها ـ هو النهج الثري الخاص به.

ورواية قصصنا للآخرين يدفع إدراكاتنا بقوة إلى النور والعلانية. والمشاركة تنطوي على أهمية استثنائية بالنسبة للمشاركين لنا، وعائلاتنا، وأطفالنا. وعندما نعتاد البحث والعثور على قصصنا الخاصة ومشاركة الآخرين فيها، نصبح أكثر إدراكاً لأهم الأحداث التي تصوغ تفكيرنا وتفضي بنا إلى ما نحن عليه في اللحظة الراهنة.

أنشىء قصصك الخاصة

بإمكانك أن تبدأ بوضع قائمة باللحظات الهامة في حياتك. ويجب أن يكون هذا جهداً من العقل والذاكرة، لا مشروع بحث. ومن ثم ضع قائمة بالأشخاص الذين لهم أهمية لديك، وقائمة بالأماكن التي زرتها، وأخرى بالأشياء التي شاهدتها. وراجع القوائم من وقت لآخر، وابدأ بوضع «عناوين» يمكن أن تصف كل مادة تشتمل عليها قوائمك.

احتفظ بالقوائم وبذلك تستطيع أن تضيف إليها عندما تتذكَّر أشياء حدثت وتعرض لك تجارب جديدة. ولتجد وقتاً تستطيع فيه أن تعمل دون أن تضطر للانقطاع عنه. انتق أحد البنود التي تشتمل عليها القائمة، وارو قصة قصيرة يوحي بها العنوان. وبإمكانك أن تتحدث بصوت مرتفع مستخدماً آلة تسجيل. كما يمكنك أن تكتب القصة. وقد تجد شخصاً يساعدك بالإصغاء إليك. وليس من الضروري أن تنهي القصة الأولى في المحاولة الأولى. ومن المفيد أن تعمل

على قصص مختلفة من وقت لآخر. ولتدع العنوان يوجّهك. والتقاط القصص بمساعدة الملاحظات والخطوط العريضة.

حينما تبني تفاصيل القصص وتضيف المزيد من القصص الخاصة بك، بإمكانك أن تبدأ بفهم كيف أن أفضل القصص تتصل بفهمك لنفسك وحاجاتك.

ومتى توفَّرت لديك مجموعة من القصص الخاصة، فقد ترغب في جمع قصص من مصادر أخرى. ولسوف تعزز تطورك مجموعة بسيطة من القصص القديمة السهلة التي تستوعب بسرعة. على أن تنوِّه بالمصادر التي استقيت منها تلك القصص.

أحسن رواية قصصك

تعلَّم أن تروي قصصك بشكل جيِّد. وتدرَّب على سردها بأعلى مستوى يتيحه لك الوقت والمقدرة. ولكي تقوم بهذا فقد تكون بحاجة إلى أن تدرس قليلاً وتتدرَّب. فابحث عن صف لدراسة فن السرد القصصي. وانتسب إلى نادٍ للسرد القصصي. واصغ إلى الرواة. واستمع إلى القصص التي يرويها الآخرون. واقرأ عن السرد القصصي في كتاب كيث جونستون (Keith Johnstone). اقرأ أي كتاب عن رواية القصص يقع بين يديك. تطوَّع لقراءة القصص للأطفال أو كبار السن. اروِ قصة لعائلتك مرتين في الأسبوع. لا، ليكن ذلك ثلاث مرات. صحيح ما قرأت، ثلاث مرات في الأسبوع؟ اروِ القصة ذاتها ثلاث مرات. اروِ لنفسك قصة مرتين في الأسبوع. ثابر على توسيع قائمة الأحداث التي صادفتك مع عناوينها. اروِ قصة لشخص لا تعرفه مرة واحدة في الشهر. لا بأس، مرة كل ثلاثة أشهر. لا بأس، مرة في هذه السنة. أيناسبك هذا؟ ابدأ بجعل رواية القصص جزءاً من أسلوبك في التقديم.

وهاكم بعض الإرشادات لاستخدامها في رواية قصة في أوضاع مهنية.

بعض الإرشادات لرواية القصص

- ليكن لديك دوماً موضوعاً واضحاً ومناسباً.
- استخدم «قاعدة الشطيرة»، التي يعلمها صديقي، مدرِّس الفكاهة جيف جستيس. وذلك بأن تقدِّم الموضوع الذي تود عرضه، ثم تروي القصة التي توضح الموضوع، وبعد ذلك تعود إلى طرح موضوعك من جديد.
- تدرَّب على رواية قصصك. ليكن ذلك بصوت مرتفع. قُمْ بهذا أكثر من مرة. وكرِّر العملية أكثر من مرتين.
- اجعل القصة قصيرة قدر المستطاع. واحذف جميع الكلمات التي لا لزوم لها. ولا تضف من التفصيلات إلاَّ ما يلزم وعند الضرورة القصوى وحسب.
- ضَعْ للقصة مقدمة واضحة جداً وجذابة.
- اجعل الخاتمة بسيطة وميسَّرة. ولا تضف أي معلومات جديدة متى بدأت الخاتمة.
- إذا كنت تروي قصة عن مصدر آخر، فاروها بكلماتك واذكر مصدرها.
- تدرَّب عليها كثيراً حتى تبدو مُحْكَمَة وكأنها تجربتك الخاصة.
- تذكَّر أن الموضوع الأساسي للقصة ليس حقاً الموضوع الأساسي للقصة. إنك أنت الموضوع الأساسي للقصة. والجمهور هو الموضوع الأساسي للقصة. والعلاقات بين أفراد المجموعة هي الموضوع الأساسي للقصة. والتواصل هو الموضوع الأساسي للقصة.

رواية القصص المضحكة

إن قصة مضحكة، أو رواية قصة للمزاح وحسب، هي وسيلة مختلفة جداً عما سبق عرضه. فرواية القصص المضحكة، ينبغي الاقتراب منه على أنه الشكل

الاختصاصي من فن القصة. وإذا لم تقم بالدراسة والتدرب على مهارة طلب الضحك من أجل الضحك، يمكن أن تواجه مشكلات خطيرة. وإذا جرَّبت رواية قصة هزلية، وأدَّيتها جيِّداً بطريق الصدفة، فإنك تخاطر بأن تصنَّف بأنك طريف أو مسلٍّ، وإنه لأمر بالغ الصعوبة أن تكرِّر شيئاً برعت فيه ثم انقضى.

رواية القصص والارتجال

إن نجاح تكنولوجيا الارتجال يتطلَّب قَدْراً كبيراً من التحضير، حتى ولو كنت تروي قصصاً تحفظها عن ظهر قلب. وأفضل مشورة يمكن أن أقدِّمها لك هو أن تتأكد من أنك تعرف أكبر قَدْر ممكن عن الأشخاص الذين ستروي القصة على مسامعهم.

أولاً، يجب أن تبذل ما بوسعك لتفهم منظمتك والمشاركين فيها. وهذا يصدق سواء كانت المنظمة شركة مساهمة ضخمة، أو مصلحة صغيرة، أو قسماً أكاديمياً، أو مجموعة لا تهدف إلى الربح، أو مجموعة من المتطوعين، أو مجموعة بحث، أو مؤسسة، أو مجموعة تأهيل قياديين، أو صف للتعلُّم المستمر للكبار، أو صف تعليم مهني، أو مجموعة تطوير مهني.

وكلما اكتمل فهمك للأشخاص في المجموعة الذين سوف تعمل معهم، كلما أضحت قصصك أقرب إلى عقول مستمعيك. وكلما أصبحت قصصك أقرب إلى الواقع، كلما كان من شأنها أن تزيد صلتك بالحضور. وكلما ازدادت صلتك بالناس، ازدادت معارفهم كذلك، وتغيَّروا، ورسخت ذكرى التجربة في أذهانهم. وتلك هي الغاية من رواية القصص.

أشكال السرد القصصي الارتجالي

مجموعة رواية القصص

إن اشتراك المجموعة في رواية القصص يمكن أن يولد قدراً كبيراً من الطاقة والاستبصار. وهذا النمط من القص، بوصفه برنامج تدريب وتعلُّم،

يمكن أن يساعد المشاركين في شحذ مهاراتهم في رواية القصص الخاصة بهم. كذلك يمكن أن يكون تمريناً في توثيق الصلات. وهذا النشاط بحد ذاته سوف يساعد في إشباع الحاجة إلى المرح.

ولهذا النشاط، كما هو الحال مع أشكال الارتجال كافة، وجوه وألوان عديدة بما في ذلك تلك التي لم تبتكر بعد.

يبدأ الشكل الأساسي للسرد القصصي الارتجالي بمجموعة صغيرة تنتظم في حلقة. ويشارك الجميع في رواية القصة. والشكل الأكثر تعقيداً من ذلك أن تجلس مجموعة صغيرة في المقدمة في مواجهة مجموعة مراقبين. وكلما ازداد عدد الحضور، كان على مجموعة رواية القصة أن يتحلُّوا بأقصى قَدْرٍ من الشجاعة والخبرة.

بادىء ذي بدء، يتم اختيار عنوان القصة، أو فكرتها الرئيسة. وإذا لم يكن هناك مراقبون، فمن الأفضل أن يقوم الوسيط بعملية الاختيار. أما إذا كان ثمَّة مراقبون، فمن المفيد أن تطلب منهم اختيار الفكرة الرئيسة، أو العنوان.

يبدأ الشخص الأول رواية القصة بإيراد جملة قصيرة جداً أو عبارة. ويتابع الشخص التالي من حيث انتهى الأول، ومن ثم يتابع الثالث، وهكذا دواليك إلى أن ينتهي سرد القصة. وقد يستمر خط القصة، لتتداولها المجموعة عدة مرات. ومن المفيد أن تحفز الناس على التوقف قبل نهاية الجملة: «ثم دخل الدب. . .»، وتدع المشارك التالي يكمل الجملة، أو ربما يبدأ جملة أخرى.

يمكن ممارسة هذه اللعبة بعدد كبير من المجموعات. وبإمكان كل حلقة أن تروي القصة ذاتها أو قصة أخرى. ولك أن تسحب عناوين القصص من إحدى القبعات. وقد تستغرق هذه العملية خمس عشرة دقيقة بوصفها عملية تعريف وكسر للجليد، أو ربما تُمَدَّد قرابة ساعتين لتكون تمريناً كاملاً، قوامه رواية قصص ثم استخلاص النتائج المفيدة، ويلي ذلك مستويات أعمق من

السرد القصصي، حيث يتم الجمع بين قيام مجموعات مختلفة بتقديم قصص للحضور بأكملهم ورواية القصص في المجموعات المنفصلة.

وهذه اللعبة أداة تحليلية شديدة الفعالية. فبمراقبة المشاركين وملاحظة طول مقاطع قصتهم وأفكارهم المبتكرة، وأسلوبهم وجرأتهم في العرض، يمكننا معرفة الكثير عن كل فرد منهم.

ويمكن بهذه الطريقة سبر أعماق ديناميات المجموعة. وهي مفيدة على الخصوص في حالة المجموعات التي يوجد فيها مستويات مختلطة من القدرة وتعمل معاً. كما يساعد هذا التمرين في بناء مشاركة جماعية، إذ يتقدم فيه الكثيرون بمساهمات بسيطة وهم الذين ما كانوا يملكون أو يستطيعون المساهمة، لو طلب إليهم الحديث بإسهاب بمفردهم. وهكذا يتم تشجيع مهارات الإصغاء والتذكر وصقلها.

ويمكن استخدام هذا التمرين لجعل المشاركين من مستوى المدراء أقرب لملاحظة سواهم من المراتب الأخرى. وليس ثمَّة ضير على الإطلاق إن أبدى الوسيط دقة وحذراً، ومع ذلك فإن سيرورة اللعبة تظهر اللاعبين أناساً «عاديين». كذلك يمكن لمجموعة رواية القصص أن تعزز مكانة الذين لا يدخلون على نحو منتظم في صناعة القرار والتخطيط، بأن تسلط عليهم بعض الأضواء لفترة قصيرة من الزمن.

كما هو الحال في تمارين الارتجال كلها، نبدأ التدريب بتناول الموضوعات الخفيفة التي يجب أن يليها قصص ذات محتوى ودلالة. ومن الممتع أن تجعل الرواة يقصون «تاريخ» الشركة، أو المنظمة الأكبر، أو الصناعة التي يعملون فيها، أو حدثاً خبروه جميعاً. ومن الجائز أن يشخص موضوع أو مسألة أو صراع. وإن رواية حكاية شخص بعينه، أو قسم، أو منتج، أو مبادرة تنظيمية ينطوي على قدر أكبر من المجازفة، ومع ذلك فكثيراً ما تكون قصة هذا الشخص كاشفة لأمور عميقة وتسلية ممتعة.

وقد تركّز القصة على المستقبل، بأن تروي المجموعة النتيجة المتوقعة للاجتماع الحالي. ويمكن أن يكون من الاهتمامات المستقبلية الجيِّدة التركيز على عناصر تخطيطك الاستراتيجي. وإن قصة جماعية تستشرف مستقبل المنظمة يمكن أن يكون لها التأثير القوي كنقطة انطلاق في تكوين الفريق، كما هو الحال في مبادرات التغيير واسعة النطاق. كذلك يمكن للسرد القصصي أن يؤدي وظيفة أسلوب العصف الذهني.

مجموعة كتابة القصة

هذا التمرين البسيط يبدأ بإعلان الوسيط عنوان القصة المكتوب أعلى صفحة من الورق المسطَّر موضوع فوق لبادة أو لوح مشبكي. ويمكن أن يكون عنوان القصة وظيفياً، أو خيالياً. كما يمكن أن يترك أمر العنوان لتقرِّره الجماعة، أو القائد. وثمَّة طريقة ظريفة لابتكار عنوان القصة يتمثل في لعبة «كلمة بكلمة»، كما تستطيع استخدام هذه الطريقة في اللعبة الأساسية أيضاً.

يطلب إلى كل مشارك أن يكتب سطراً واحداً من القصة. وإذا كانت المجموعة صغيرة، فإن القصة تدور بينهم أكثر من مرة. ومن الأهمية بمكان ألاَّ يكون ما يجريه الشخص ذاته من إدخالات لاحقة متعاقباً بدون انقطاع. ويمكن تكليف كل فريق من «الفرق» المعينة للرواية بقصة أو تمريرها لتدور بين الحاضرين، ثم يجري تبادل القصص مع مجموعة أخرى.

اطلب من المشاركين ألاَّ يقرؤوا أكثر من سطرين أو ثلاثة قبل تدوين ما يريدون المشاركة به باعتبار ذلك جزءاً من نظام الارتجالية. ومن الضروري أن يكتبوا ما يكفي للحفاظ على تدفق الجملة، لا أن يجعلوا القصة الأكبر ذات «معنى».

احرص على أن تخبر المجموعة بأن القصة، أو القصص المنتخبة، سوف تقرأ على الحضور في النهاية. ويمكن تمرير النص، الملصق على اللبادة، إلى

الحضور ليطلعوا عليه طوال الوقت. وقد يستغرق الأمر فترة انعقاد اجتماع، أو أسبوع عمل، أو موسم عمل، أو ورشة عمل، أو حلقة بحث، أو مؤتمر. وإن قراءة قصة المجموعة أمام الجلسة العامة يمكن أن توفر خاتمة ممتازة، أو نشاطاً انتقالياً من مرحلة إلى أخرى. ويمكن لسيرورة اللعبة أن تستمر فعلاً لمدة طويلة من الزمن. وبالنسبة للمعلمين والمدربين القائمين على دورات شهرية، أو فصلية، أو نصف سنوية، فبمقدورهم تطوير قصة طويلة إلى حد ما.

وهذا التمرين مفيد من أجل تغيير حيوية إحدى المجموعات. فعملية الكتابة تتطلَّب مجموعة من الحواس والعمليات الذهنية تختلف عما يتطلبه السرد الشفهي. وهذا الشكل أكثر خصوصية وصميمية من معظم النشاطات التي تقوم بها المجموعة. ويمكن أن يكون التمرين فعالاً جداً في تنمية الجماعة. وعلى الأقل، يمكن لمجموعة كتابة القصة أن توفر نشاطاً ممتعاً تختتم به المهمة. كذلك يستطيع في أحسن الأحوال أن يجمع أفراد المجموعة إلى بعضهم البعض فيما هم يكتسبون معرفة عميقة ممتعة أو قوية.

يمكن أن يكون هذا النشاط تمهيداً ممتازاً لاكتساب عادات التخطيط. استخدم عناوين مثل: «مستقبل كذا...»، أو «عندما طرأ التحوُّل، كنا...». ابدأ القصة قبل الحدث المعتزم ببضعة أيام. واقرأ بعض القصص كمقدمة للتمرين الحقيقي.

قصة قصة

ثمَّة شكل آخر من السرد القصصي بالطريقة الارتجالية وهو ينطوي على قدر أكبر قليلاً من المجازفة بالنسبة للمشاركين. إلاَّ أنه أكثر حيوية، ويمكن أن تؤديه أمام الحضور جماعة مقدامة، أو مجموعات من المشاركين في حلقات. وكيفما كان الأمر، فإن العملية تتطلَّب متطوِّعاً لتيسير سرد القصة.

يشير الوسيط إلى شخص، وعلى هذا الشخص أن يتحدث إلى أن يشير الوسيط فجأة إلى مشارك آخر ليتابع القصة. وكلما كانت الإشارة تنتقل من مشارك إلى آخر بسرعة أكبر، كلما غدت اللعبة أشد حيوية ومتعة. ويتوجب على كل شخص، أن يكمل القصة من حيث انتهت. وبالإمكان إيقاف الأشخاص في منتصف الجملة ومنتصف الكلمة، بحيث يتوجب على الشخص التالي أن ينطلق من نقطة لم تكن لتخطر بباله. وللمشاركين أن ينتظموا في صف أو حلقة.

وإذا كان هناك أشخاص لم يأنسوا إلى مكانهم بين المجموعة بعد، أو إذا لم تكن وحدة الجماعة قد اكتملت بشكل كاف، فستكون العملية بطيئة وربما مرهقة. ومع أن من أهداف هذه اللعبة أن تجري بسرعة، لكن ليس ثمَّة ضير إن جرت بطيئة أو كانت مرهقة، إذا كان القوم يتعلَّمون.

قصة، قصة للعبة استعراضية

يمكن استخدام هذه اللعبة كحدث استعراضي يختتم به الاجتماع، كأن يقف صف من الرواة أمام الحضور. ومن الأفضل أن يتم استنباط موضوع القصة من الجمهور. ويمكن تقديم هذه اللعبة كمباراة لإتاحة الفرصة للحضور للحكم على مزاياها.

فقد يطلب من الحضور الانتباه للأخطاء في العرض، كالتوقف، مثلاً، فإذا ما أشرت إلى إحدى المشاركات، وتوقفت طويلاً قبل أن تتحدث، فبإمكان الجمهور أن يقصي تلك المشاركة من اللعبة بالصياح «ارحلي» أو «لا! لا! لا» أو «قد خرجت عن السياق». وإنها لفكرة حسنة أن تتدرَّب مع جمهور يصيح كمجموعة بضع مرات. ولتلح عليهم أن يصيحوا بصوت مرتفع وبحماسة. فحضور الجمهور يضفي حيوية رائعة على اللعبة.

إن أنواع الأخطاء التي قد تخرج أحد اللاعبين من اللعبة ليست حقاً

بالأخطاء الهامة، لكنك قد ترغب في تقديم بعض التوجيهات التي ترشد الجمهور. فلربما تكون «الأخطاء» تتعلق بقواعد النحو والصرف، ولربما كانت في منطق القصة، أو افتقاد الحماسة. وقد يعتبر التوقف من قبيل الخطأ أيضاً، وكذلك تكرار كلمات لاعب آخر سابق. وإن ثلاثة أخطاء أو أربعة كافية للجمهور إن وردت دفعة واحدة.

حينما يرتكب أحد اللاعبين خطأ، فيجب عليه الانسحاب من اللعبة، على الفور. ومن الأهمية بمكان أن لا يعترض اللاعب «المستبعد» ولا أن يقاوم القرار. وتتواصل سيرورة اللعبة إلى أن يبقى لاعب واحد لينهي القصة. ومن المفيد، في بعض الأحيان، جعل اللاعب الأخير المتبقي يعرض مغزى القصة أو خاتمتها.

وبوصفك الوسيط، فإن لك أن تشير إلى أكثر من شخص، في وقت واحد. وبإمكانك أن تشير إلى شخص وتطيل الإشارة ما شئت، أو أن تنتقل حول المجموعة بالسرعة التي ترغب بها. وكلما ازددت ميلاً للمزاح، ازدادت اللعبة مرحاً وخفة. وكلما ازددت مرحاً، كانت فعاليتها أقوى. ولتزيد في التحدي احمل اللاعبين على سرد القصة بالأسلوب الذي يختارونه. وقد تكون الأشياء أشياء مثل: «عناوين الأخبار»، أو «قصة غامضة»، أو «برنامج وثائقي عن الحياة البرية»، أو «قصة مغامرة»، أو «برنامج رياضي».

وكما في الألعاب كلها، بإمكانك أن تجعل أفراد المجموعة يؤلّفون في الوقت المناسب قصصاً جادة وذات صلة بالأحداث الراهنة. وعند هذا المستوى بإمكانك أن تستنبط بهذه اللعبة خفايا الأمور.

الرمز

إن القصص كلها، تقريباً، إما أن تكون مبنية على أساس رمز، أو أنها تؤدي وظيفته. وإننا بشكل طبيعي نبحث عن المقارنات لنضفي على الأشياء

والأحداث معنى. فنقول شيئاً من قبيل: «هذا مثل...»، أو «هذا مثل الوقت الذي كنت فيه...»، أو «هذا مثل المشكلة التي يعاني منها...». إن الرمز تشبيه إذا ما تم استخدام كلمة مثل للمقارنة بين الشيء الأصيل وشيء آخر. وبإمكان كل شخص نعرفه أن يقدِّم تشبيهاً. ونقول أشياء مثل: «هذا الشخص مثلي!»، وقد نقول: «هذا الشخص مثل الشخص الذي أود أن أكونه». ولربما نقول: «إن هذا الشخص ليس مثلي؛ إنني لا أريد أن أكون مثل هذا الشخص».

وإنه لمن طبيعة البشر المقارنة بين النظائر والأضداد لنتمكن من البحث عن العلاقات، وإيجاد الروابط وبلوغ الفهم. ويمكن القول إن كل فعل، أو تفاعل نأتي به هو رمز من نوع ما. والرمز نهج في معرفة الحياة والعالم الذي نعيش فيه.

ونحن نتقصى طبيعة الحكاية في «لعبة التشبيه» التي سيرد وصفها بتفصيل أوسع مع التطبيقات في الفصل السابع عشر، من هذا الكتاب: «هاك حقيبة من الألعاب المتقدمة».

لعبة التشبيه للقص الارتجالي

اطلب من المشاركين كتابة عدد من التشبيهات القصيرة. ويستحسن أن تكون في حدود الأربعة عشر تشبيهاً. ابدأ ببيانات أساسية مثل: «إن عملي مثل [املأ الفراغ] لأن...»، العالم أشبه بـ «[املأ الفراغ] لأن...»، الحب كالـ «[املأ الفراغ] لأن...»، الخوف مثل «[املأ الفراغ] لأن...». وعلى المشارك أن يملأ الفراغ بأول ما يرد إلى خاطره عند كلمة «لأن».

ملاحظة

من المهم تعبئة الفراغ بأول خاطر يرد إلى الذهن. إن هذه اللعبة ليست لعبة منطق ولا القصد منها تقديم إجابة صحيحة، وإنما موضوعها العلاقات التي لم نكن نأخذها في الاعتبار من قبل.

اطلب من اللاعب أن يختار تشبيهاً واحداً كاملاً والبدء برواية قصة موضوعها كيف تحققت هذه «الحقيقة». وقد يستطيع شخص أن يكمل القصة بمفرده، أو قد يكون من الأمثل استخدام أسلوب القصة الارتجالية، وذلك حسب طبيعة المجموعة.

قصص نموذجية

إن رواية القصص، وسيلة يمكن بها إعمال الفكر الإنساني العميق. ويكون ذلك بأن تبدأ القصة بإشارة إلى عصر، أو تاريخ قديم، باستخدام صيغ مثل:

- «إن السنة 2000 أشبه بزمن المصريين القدماء لأن...».
- «إن تنظيمنا الجديد شبيه باليوم الذي أصبح فيه الشعب التشيروكي أمة لأول مرة، لأنه كانت هناك امرأة حكيمة...».
- «إن نظام الاتصالات السلكية واللاسلكية شبيه بقصة بول بنيان لأن...».
- «برنامج رعاية الزبون الجديد شبيه بظهور البشر في القارة الإفريقية...».

ضع تشبيهاً لخدمة الفكرة الأساسية، توليد فكرة أعمق، واستخدام منهج الارتجال في الرواية الجماعية وإذا بك تعرض قصة رائعة وتثير أثراً ممتعاً، ولعلك تحقق عندئذ كشفاً عميقاً في أغوار طبيعة مهنتك.

رفد القاص

في هذه التكنولوجية يعرض للرواية عنوان قصة. يتوقف صاحب القصة فيما هو يروي حكايته عند مواقف رئيسة ويشير إلى مشارك آخر فيطلع هذا باسم أو صفة لا صلة لها بالقصة. وكلما كانت الكلمة مبتكرة كان ذلك أفضل، كما يبين المثال التالي:

«كان عند مدير الوكالة» [يتوقف القاص ويشير إلى شخص يتابع بالقول «هرم الجيزة الكبير»].

يتابع القاص: «نعم، كان عند مدير الوكالة هرم الجيزة الكبير فوق مكتبه وهو يتأمل...».

[يتوقف عن الرواية ويشير إلى شخص آخر، فيتابع «فواتير مطعم البيتزا»].

يقوم القاص بدمج كل كلمة جديدة في سياق القصة. وعليه أن يستخدم القصة لتبرير كل كلمة جديدة أو فكرة طارئة. ويستحسن أن يكون هناك أربعة أشخاص أو أكثر لرفد القاص.

والتنويعات في هذه اللعبة عديدة منها استخدام كلمات مدوَّنة على قصاصات من الورق تخرج من قبعة. ويمكن تنفيذ هذه اللعبة بدءاً بقاصين اثنين وملقِّن وجماعة يضيفون ويزيدون حتى يبلغ عدد الملقنين أربعة أو خمسة إلى جانب كل قاص. ولك أن تعمل في حلقة إضافة إلى خيار تداول دور القاص بين أفراد المجموعة.

ومن التنويع اللطيف توجيه عنوان القصة ليناسب أهدافاً تدريبية أو تعليمية معيَّنة وموضوعاً هو مادة محاضرتك أو الدورة التثقيفية التي تقوم عليها أو القضايا المهنية التي تشغلك. ذلك أن العناوين التي تعكس أحداث العالم كما هو في الواقع ومشكلاته توفر منبراً واسعاً تنطلق منه لصوغ التطبيقات العملية

للمعرفة. وكافة أشكال التوجيه هذه يمكن التوسُّل بها لإغناء أي شكل من أشكال رواية القصة حسب منهج الارتجال.

موضوعات تصلح للقصص

- يوم التقى الكومبيوتر الشخصي PC والماكينتوش Macintosh.
- الجزيء النووي النمرود.
- هجرة الفراشة من سنغافورة.

توغلْ في الأعماق

- ارو قصة تجربة عرضت لك.
- صِفْ طريقك إلى النمو.
- تحدَّث عن طرق الآخرين.

إن هذه الألعاب مفيدة عند التركيز على قضايا مهنية معيَّنة، وفي حل المعضلات، والتفكير وأنت واقف على قدميك، وفي تأسيس فرق العمل، والتنافس، والخطابة العامة، كما في تطوير المهارات اللغوية على كافة المستويات.

الخلاصة

إن رواية القصص من الوسيط نشاط هامشي من النشاطات الارتجالية. والاستفادة من القصص التي يرويها شخص واحد يتطلَّب مراناً وممارسة وبحثاً في القصص كما في المجموعة التي تعمل وإياها. ورواية القصص، بَعْدُ، مهارة ثمينة يفيد منها المدراء التنفيذيون ومدراء المشاريع، والمحاضرون والمعلمون. كذلك فإن الإحاطة برواية القصص يعمق من عملك بالارتجال.

obeikandl.com

رواية القصص حسب منهج الارتجال هي بوابة تؤدي إلى عالم رائع في حد ذاته. وقد يمضي المرء عمره ليفهم أن القصص هي ما يجعلنا بشراً. فإذا كنت تستطيع رواية القصص وجدت قيادتك تحملك أنت ومنظمتك حيثما تمضي مخيلتك. وبهذه الطريقة تستطيع أن تعبر عن رؤاك وأهدافك بلغة بسيطة مفهومة إنسانية وقابلة للتطبيق.

obeikandl.com

الفصل السابع عشر

هاك حقيبة من الألعاب المتقدمة

قد ترغب أن تسمِّي الألعاب الارتجالية في المناسبات الرسمية بالاسم الرسمي الذي ربما تتذكَّره: «مصفوفة تواصل صريحة، مقصودة، متفاعلة، إنسانية، شخصية، استبطانية، تنموية، مشتركة، مبرمجة، متناظرة، تحليلية، واقعية، لتلبية حاجات مستقبلية».

وتقتضي الإفادة الناجعة من الألعاب الارتجالية المتقدمة استيعاب ثلاثة أو أربعة أشكال للألعاب على الأقل. والألعاب الأساسية «كلمة بكلمة» و«ثرثرة» و«مصفوفة المربعات الأربعة» يسيرة على الفهم. ولسوف يكون أداؤك أفضل إذا ما بدأت بهذه الألعاب الأساسية قبل التعامل مع أي من الألعاب الارتجالية المتقدمة أمام الجمهور. وجدير بالتنويه أنه يمكن الإفادة من أية مجموعة من الألعاب الارتجالية في تعليم مبادىء الارتجال، ولكني أزكي مع ذلك أن تعتمد الألعاب الأساسية قبل تجربة أي من الألعاب المتقدمة المعروضة ههنا. فالألعاب المتقدمة هي عادة أشد تعقيداً وكثيراً ما تكون أكثر إنهاكاً وتثبيطاً للعزائم من الألعاب الأخرى.

obeikandl.com

تشمل القائمة الطويلة من الألعاب الارتجالية المعدّة للأداء أكثر من 350 لعبة، بعضها أصلح لتنمية الإبداع وبعضها الآخر قصد به تعليم أساسيات الارتجال، كما أن من بينها ألعاباً تهدف إلى تطوير التواصل بين شخصين أو أكثر، ولخلق الوحدة بين العاملين في مكان واحد. ومعظم الألعاب تفيد في تطوير مهارات الخطابة والتدريس[20]. والكثير منها أدوات ممتازة للتعليم وإجراء الاختبارات في موضوعات محدَّدة[21]. وبعض الألعاب أفضل لبعث إحساس بالأمان بمعالجتها أساليب التخطيط القائمة ولوازم التدريب والتعلُّم. وهنالك من الألعاب ما يساعدنا على فهم جماعاتنا، وشبكة علاقاتنا، والأفراد الآخرين بروح التعاون والفهم. كذلك هناك من الألعاب ما يعيننا على تحديد معنى «المجتمع» وتطويره. ومن الألعاب ما يساعدنا على ممارسة العفوية في ما بيننا، ويعيننا على انطلاق نزعات الإبداع فينا، ويتيح لنا تطوير شخصيتنا ومؤسساتنا. ومعظم الألعاب توفر لنا تغذية راجعة واضحة ومتسقة توفر لنا بدورها قدرة على القياس لا بأس بها وأدوات تحليل تتيح لنا تطوير طبيعة تواصلنا، وبالتالي تطوير طبيعة أساليبنا في العمل. وجميع الألعاب يمكن توجيهها حسب مبادىء الارتجال للإفادة منها عملياً في التطبيق، وهي جميعها تؤدي غرضها حين تجري بروح المرح. وباب الألعاب مفتوح وبمقدور الإبداع أن يأتي دوماً بالجديد.

---

20 كتب أندرو هايج Andrew Thaig بجامعة ناجويا Univ. of Nagoy عدة دراسات حول استخدام اللغة أداة لتعزيز مهارات تعليم اللغة الإنكليزية.

21 منح الدكتور ليونارد تيل Dr. Leonard Teel من جامعة ولاية جورجيا جائزة تقديرية لابتكاراته في مجال التعليم واستخدام الارتجالية صيغة في الامتحانات النهائية.

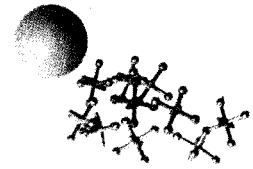
هناك حوالى خمسون لعبة كلاسيكية معروفة وقد لعبها كل ارتجالي في العالم تقريباً. ولعل هناك، بَعْدُ، حوالى مئة لعبة معروفة مارسها في وقت من الأوقات معظم الممثلين الجادين. كذلك يكاد يكون لكل فرقة تمثيل ارتجالية، أو مدرِّس، أو مخرج بعض الألعاب أو تشكيلة متنوعة من الألعاب يختصون بها وتحمل بصماتهم وعلامتهم التي يعرفون بها. وبَعْدُ، فإن لكل ألعاب الارتجال تنويعات في الشكل أو البنى، وهكذا يكاد عدد ألعاب الارتجال التي تحمل أسماء يبلغ حوالى الألف لعبة. وقد اقتصر هذا الفصل على وصف سبع عشرة لعبة تزيد أو تنقص حسب أسلوبك في التعداد.

وإن عدد الصيغ المتاحة من الألعاب يتمدَّد ويتسع كثيراً حين تأخذ في اعتبارك عناصر الموضوع، والتوجه، والهدف، والموضوعات المحدَّدة، والاستكشاف، والبحث، والمرح المبدع. وجدير بالتنويه أنه لم يقصد بالألعاب وتطبيقاتها المعروض لها هنا أن تكون شاملة مفصلة. فإذا شئت التوسع فلك أن تستأنس بقائمة المراجع في آخر هذا الكتاب لتدلك إلى مجموعة واسعة من الألعاب ومصادر الألعاب الأخرى والتفكير الطليق المرح. ولسوف ترشدك الاستقصاءات التي تقوم بها وما تتمتع به من ابتكار إلى العديد من الألعاب الأُخرى. وستقودك الدعابة الجادة التي يتحلَّى بها المشاركون إلى ألعاب لم ير أحد مثلها من قبل.

والعديد من الألعاب الواردة في هذا الفصل تحمل إرشادات ليؤخذ بها في التطبيق. وهذه مجرَّد اقتراحات قصد بها تنشيط الفكر لابتكار الطرق العملية لاستخدامها.

إن ألعاب الارتجال كلها تفيد في تعليم وتعزيز مهارات الارتجال، والعفوية، والإبداع، والدعابة، فضلاً عن موهبة الضحك والتواصل الإنساني.

من الألف إلى الياء



هذه لعبة لطيفة مادتها المعلومات والأفكار. فاللعب المشحون بالمعلومات يجعل تذكُّرها أيسر وأنجع. فمتى أمكننا أن نلعب والمعلومات أصبحت ملكاً لنا، ومتى امتلكنا المعرفة غدا لها القدرة على تغيير سلوكنا.

أساسيات

إنه لمن السهولة بمكان تنفيذ لعبة «من الألف إلى الياء» بين لاعبين. وينبغي بادىء ذي بدء ترتيب إطار اللعبة. ثم يبدأ اللاعب الأول الحوار بجملة تبدأ بكلمة بدايتها حرف «الألف». يرد اللاعب الثاني ويتابع الحوار بكلمة تبدأ بحرف «الباء». وهكذا يستمر اللاعبان في الحوار على هذا النحو حتى ينهيا كافة حروف الأبجدية.

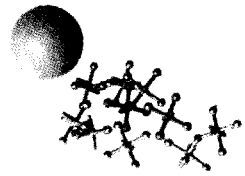
مباراة

إن لعبة «من الألف إلى الياء» تنطوي على مقاومات المباراة الحامية حتى تستغرق كل المشاركين، حيث هناك دائماً لاعب يحل محل كل لاعب يتعثر ويترك اللعب. (أعلم، أني قلت إنه يجب تجنب المنافسة). يمكن إجراء استبدال اللاعبين بطريقة «لعبة المس». فإذا أخطأ اللاعب أو تعثر أو أطال الاستراحة يستبدل بلاعب آخر، وعلى هذا اللاعب الجديد أن يبدأ من حيث توقف الذي سبقه ومن ثم يتابع اللعب. ومن الطرق في معالجة هذا الانتقال الطلب من الشخص الذي التقط الخطأ أن يصيح: «اجمد». وتوقف المباراة ويغير اللاعب. ومن المهم ألاَّ يعارض اللاعب الذي جمد الأمر. ولك إذا شئت أن تزيد من تعقيد اللعبة بالبدء من منتصف الأبجدية ثم العودة إلى البداية حرفاً حرفاً، أو بتكليف أحد اللاعبين بالتقدم قفزاً حرفين إلى الأمام بينما يمضي الآخر في عكس الاتجاه. كذلك يمكنك الانتقال إلى حروف الهجاء بلغة أخرى، أو لك أن تمزج بينها. وهذه اللعبة تلائم الأوساط التي تتعدَّد فيها اللغات، بشكل خاص.

obeikan.com

وحينما تقوم بتحديد موضوع معيَّن للعب، تستطيع أن توجِّه اللاعبين إلى قضايا مهنية معيَّنة. وبطرح موضوع معيَّن كنقطة يتوجه إليها اللعب تستطيع أن تتبيَّن قوة الارتجال كأداة تعليمية. كذلك يمكن استخدام آلية التصفية من المباراة مع هذه اللعبة، بحيث تتم تصفية أولئك الذين يقصرون عن إبداء الاستجابات المناسبة وإبعادهم عن اللعب. ولسوف تفيد كثيراً من استخدام لعبة «من الألف إلى الياء» مع الزملاء في تدارس موضوعات تعلَّمتموها، مما يجعل التعلُّم أكثر عمقاً ورسوخاً في الذاكرة.

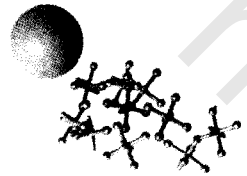
إعلان



إن في ممارسة هذه اللعبة متعة شديدة وحيوية كبيرة، وهي ذات فائدة عظيمة حين يكون موضوعها موجهاً لغرض يتم التركيز عليه. وفيها يقدِّم اللاعبون إعلاناً تجارياً لمدة تتراوح بين الخمس عشرة ثانية والستين. كذلك يمكن ابتكار مشروع أطول مدة بارتجال برنامج إعلامي يستمر ما بين خمس عشرة دقيقة وثلاثين ويتركز الاهتمام فيها على موضوع راهن.

وهذه اللعبة يمكن للمجموعات الدعائية المبتكرة أن تفيد منها في شحذ مهاراتهم. ولكن على المشاركين أن يتمتعوا بفهم جيد للمعلومات حتى يتوفر لهم المجال لابتكار الإعلانات الهادفة إلى إحداث تطوير في الإدارة أو نظام أوشا (OSHA). فإذا عجزوا عن ابتكار مثل هذه الإعلانات فلربما كان السبب في ذلك عدم توفر هذا الفهم المطلوب.

أثناء، قبل، بعد



يمكن استخدام هذه اللعبة في دراسة أحداث التاريخ واستقصاء الأسباب والنتائج. كذلك يمكن تنفيذ اللعبة الأساسية بثلاث مجموعات تتألف كل واحدة من لاعبين.

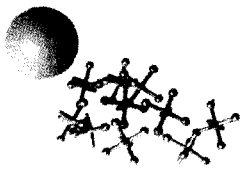
اطرح مسألة مهنية، وقد تكون خيالية أو واقعية، من وقائع التاريخ أو

مشكلة محتملة، مثل «الانتقال إلى حي تجاري جديد». وقد يكون الحدث التاريخي المحتمل دراسة النتائج الممكنة لما وقع يوم اخترعت أهم وسيلة في حياتك: الكهرباء، البلاستيك، الكومبيوتر الشخصي، أو أهم منتوجاتك. تبدأ المجموعة الأولى من اللاعبين برواية ـ وربما فعلاً بتمثيل ـ الحدث كما لو وقع في الزمن الراهن (أثناء). وقد يتظاهر الممثلون بأنهم من المشاركين في الحدث أو أنهم شهود عيان. ومن المفيد أن يقدم كل واحد منهم القصة ببداية وحبكة، ونهاية.

ويصغي اللاعبون اللاحقون باهتمام شديد لما يبلغهم وعليهم بعدئذ «تنفيذ» ما حصل «قبل» ومنطقياً ما أدى إليه الأمر في الفترة (أثناء).

وعلى لاعبي المجموعة الثالثة أن يربطوا جميع الأشياء مع بعضها البعض لإبراز ما كان يمكن أن يحدث «بعد» ما جرى «أثناء» الحدث. وإذا ما توفر للمرء المخيلة والتعاون ممن حوله، فإن إمكانات هذه اللعبة لا حدود لها.

سيمفونية العاطفة



هذه اللعبة تساعد في بحث إمكانات التعاون، والتعبير عن العاطفة، وتعلُّم مهارات الإصغاء، والعمل معاً، والالتزام بمشروع. وهي أداة تغذية راجعة جيِّدة لمعرفة مستوى المشاركة المتحققة؛ كما أنها لعبة جيدة لتختتم بها برنامجاً أو ورشة عمل.

تقوم اللعبة على سبعة مشاركين، أو نحو ذلك، يقفون إلى جانب بعضهم البعض، في صف واحد بمواجهة مجموعة أوسع. ويختار كل لاعب، عندئذ، عاطفة معيَّنة وصوتاً، يمكن أن يشبه العاطفة التي اختارها. (وليس للصوت أن يماثل هذه العاطفة في الواقع). وقد تكتسب الكثير من المعرفة عن المجموعة، إذا وجدت أفرادها يتعثرون في محاولة إيجاد صلة بين العاطفة والصوت.

عندما يختار اللاعبون عواطفهم والأصوات، قل لهم حرفياً: «اذكروا اسم العاطفة بصوت مرتفع، وبعد ذلك أطلقوا الصوت». ولسوف

تتيح لك هذه الخطوة أن تعرف عن كثب مبلغ التزام المشاركين بتعليماتك. وقد وجدنا أن الناس يطلقون الصوت في الغالب وهم يعلنون اسم العاطفة. ولكن هذا مخالف للتعليمات وإشارة إلى أن المشاركين لا يولونك انتباههم التام، بل يستغرقون في خواطرهم الذاتية.

وإذا وجدت ثمَّة أكثر من شخص واحد مخالف لإرشاداتك فقد تحتاج لتكرار العملية عندئذ من البداية مستخدماً العبارات الأولى ذاتها: «اذكروا اسم العاطفة بصوت مرتفع، وبعد ذلك أطلقوا الصوت الذي يلائمها». وكرِّر العملية حتى تتحقق لك درجة المشاركة التي تسعى إليها لتتابع اللعبة. وقد لا تحتاج إلى تعاون مثالي لتمضي باللعبة قدماً، إلاَّ أن هذا يتوقف على الأهداف التي وضعتها. فإذا كنت تريد من اللعبة إثارة الحماسة والمتعة فلن يكون للقوانين والقواعد أهمية. أما إذا كان غرضك تطوير مهارات الإصغاء، أو الشعور بالانتماء إلى جماعة إنسانية، فتصبح الطرق التي يستجيب بها المشاركون بالغة الأهمية.

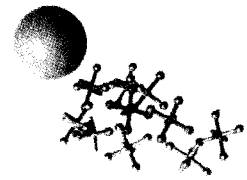
وما إن تبلغ المجموعة حالة التوافق وتترسخ الأصوات حتى تستطيع قيادة المجموعة كالفرقة الموسيقية. وعندما تشير إلى المشارك عليه أن يطلق الصوت الذي حدَّده للعاطفة التي اختارها، وأن يستمر في إصدار الصوت هذا حتى تشير إلى لاعب آخر. ولك أن تشير إلى أكثر من لاعب في وقت واحد.

وعلى اللاعب أن يرفع صوته، إذا رفعت يدك. وعليه، أو على اللاعبين إذا كانوا أكثر من واحد، خفض الصوت حين تخفض يدك. وبوسعك أن تحصل على المعلومات حول توجيه وقيادة «سيمفونية العاطفة» إذا راقبت قائد فرقة سيمفونية وهو يوجه العازفين.

يمكن تحليل مستويات المشاركة بملاحظة مدى انتباه المشاركين إلى احتياجات سيرورة اللعبة أو استغراقهم الذاتي في ما يعانونه من الضيق. وإن قدرة المشاركين على إطلاق أصوات مسموعة بوضوح وزيادة أو نقصان حدة الأصوات مؤشر على مقدرتهم على تعديل سلوكهم والتعبير عن العاطفة.

ويمكن الاستعاضة عن العواطف بالحقائق الجديرة بالاهتمام. ذلك أن تجرب لعبة «سيمفونية اجتماع مجلس الإدارة»، أو «السيمفونية التاريخية»، أو «سيمفونية اجتماع تدريبي»، أو «سيمفونية لقاء الزبون» أو «سيمفونية ويندوز 98».

انفجار عاطفي



تصلح هذه اللعبة لتكون تمريناً جيّداً لورشة عمل. وعليك أن تقوم بالتعريف باللعبة وتنفيذ القسم الأول منها. قف أمام المجموعة، أو الجماعة كلها، وقدِّم ملاحظة بسيطة تنطوي على قدر من العاطفة، مثل: «السماء زرقاء». وابدأ بتكرار هذه العبارة، أو سواها، مرة بعد مرة فيما تكون منهمكاً بشحن الطاقة العاطفية عند الحضور ببطء. ومن المفيد أن تختار أنت عاطفة معيَّنة لتكون أساساً للعمل. ومن الأمور الفعالة أيضاً أن تدع «مرتجلاً» يطرح انفعالاً معيَّناً، بينما تكون منشغلاً بتطوير الطاقة وتشحن الجو بالثقة والالتزام لمتابعة اللعبة.

ثابر على الإفادة من المحتوى الانفعالي بالحديث وتفصيل الكلمة التمهيدية واكتشاف المزيد من الأسباب للانفعال. امضِ بالحديث إلى أعلى مستوى يمكن أن يبلغه المحتوى الانفعالي. قدِّم للحضور صورة موضحة للتطور البطيء. ولاحظ أن الإيقاع الذي يتم فيه تراكم الانفعالات أهمية في سيرورة اللعبة؛ فهناك كثيرون يميلون للإسراع باللعبة تفادياً منهم لمواجهة الانفعالات التي قد تطفو على السطح.

انتقل إلى حالة الحياد، حالما تبلغ أقصى حد من التعبير العاطفي، دُوْنَ مقدمات وقدِّم عبارة حيادية، مثل: «العشاء جاهز».

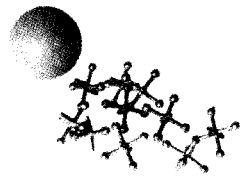
يبدأ اللاعب التالي بعبارة: «العشاء جاهز»، ثم يأخذ في تطوير المحتوى الانفعالي بعاطفة جديدة على النحو الذي عرضنا له، وفي الجماعات الصغيرة تجد كل المشاركين ينخرطون في اللعب، واحداً بعد الآخر في ما يسمى «لعبة الكل».

إن هذا التمرين يساعد في تعلُّم الناس دمج المحتوى الانفعالي في

لعبهم، وعملهم، وحواراتهم. فعندما تطلب توجيه حالة الحياد إلى موضوع عملي معيَّن، فإنك تستطيع استخدام هذه اللعبة في توجيه العاطفة وإشغالها بالمعلومات الخاصة بحدث راهن. فإذا كان ثمَّة انشغال عاطفي بما يدور في الواقع، والنمو الذاتي، وأسباب الحياة المحيطة بنا، فإن الفرصة تصبح سانحة لتغير السلوك.

وهذا التمرين مفيد جداً في تنمية روح الإبداع، والخطابة، والتواصل بين الأشخاص، وتطور نوعية التواصل عموماً.

الكلمات الأولى، الكلمات الأخيرة



هذه اللعبة فعَّالة جداً في دراسة المعلومات المتضمنة في محاضرتك، أو الموضوعات المدرسية، أو قضية عملية تقوم عليها في الوقت الراهن.

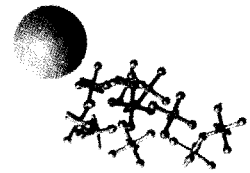
يجري أولاً انتقاء لاعبين اثنين وتحديد الإطار العام للعبة. ثم إما أن تقوم أنت أو أحد المشاركين في الجلسة باختيار عبارة لتستخدم في بداية المحادثة بين اللاعبين كـ «كلمات أولى». ثم اختر عبارة ينبغي استخدامها في اختتام المشهد كـ «كلمات أخيرة».

إن اختيار كلمات تستقى من الأقوال الشائعة في المجتمع هي الأفضل لبدء اللعبة، كالقول: «توقف، انظر، اصغ» أو كقولك: «بصراحة، يا صاحبي، هذا لا يساوي عندي شروى نقير». ثم تتحوَّل الأقوال شيئاً فشيئاً، مع ازدياد مهارة اللاعبين وثقتهم بمقدرتهم على خوض غمار اللعبة، فتصبح مصادرها أكثر حصراً كما في القول: «وما الحد الأدنى في هذا؟»، أو «انشر كتباً وإلاَّ خسرت مقعد التدريس»، أو «وظيفة الممثل الأول أن يُرى ويُسمع». ويفيد بعدئذ مع تطور اللعبة، استخدام عبارات مستخدمة في موضوع مهني جار، مثل «الضغط المثالي هو 150 رطلاً للبوصة المربعة»، أو «دعِّم عملك دائماً باحتياطي»، أو «احرص على أن تَفْهَم أولاً قبل أن تُفْهِم». إن الغرض من هذا التمرين هو تحريك المشهد بأقصى قدر ممكن من المنطق إلى الحد الذي يضطر معه اللاعب الثاني أن ينطق «الكلمة الأخيرة».

ومن الممكن، بَعْدُ، تطوير اللعبة حتى تصبح أكثر تعقيداً. كذلك يمكن إدخال شخص ثالث، عليه أن يرمي بقول في موقع ما من التمرين. وقد يزود المنخرطين في اللعبة بـ «أقوالهم» مع الإرشادات لاستخدامها حيثما أمكن في الحديث الدائر، أو قد تمتد «المحادثة» طوال فترة ورشة العمل أو المؤتمر.

تشمل تطبيقات اللعبة مجالات مثل الدراسة، والتحليل، واستيعاب موضوعات محدَّدة، والمتواليات، والعلاقات والترابطات. وللعبة كذلك فوائد عديدة منها تطوير الأهداف والإنجاز.

بطاقة تجميد



هذه لعبة كلاسيكية قصد بها إحماء المشاركين والمراقبين. وفيها يتقدم لاعبان إلى ساحة اللعب ويأخذان بالتحرك في إطارها بحرية، محرِّكين الذراعين والجذع والوسط، متلمسين الكتفين والركب والرأس حتى تصرخ فيهما: «اجمدا».

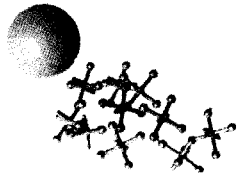
يقف اللاعبان ثابتين في المكان فور سماع الصرخة. وعليهما أن يجريا عندئذ حديثاً محوره الوضع الذي وجدا نفسيهما فيه؛ ومن الأهمية أن يحاولا تبرير أو تفسير وضعهما هذا في أثناء الحديث، كأن يفسرا بعبارات مباشرة، أو بطريقة أكثر لباقة بسبب وجودهما في مثل هذه المواقع والعمل الذي يقومان به. ومن المهم في هذا أن يتابعا التحرُّك وهما يجريان مع بعضهما هذا الحديث. وعليك حين يبلغا نهاية المحادثة أن تصيح «اجمدا» من جديد، ويحل محل «اللاعبين المجمدين» عندئذ لاعب آخر أو لاعبان.

لاحظ إن كان اللاعبان قد جمدا جسميهما بالكامل في ذات اللحظة التي صرخت فيها. ولاحظ بعد إن كان البديلان قد اتخذا مكانهما في ذات المكان الذي كان فيه سلفاهما. إذا لم يقم البديل، أو البديلان، بهذا الأمر فاعتبره تغذية راجعة وتدبَّر بعقلك ضرورة تعديل إيقاع توجيهاتك أو إمكانية اتخاذك خطوات جديدة أو وضع أهداف جديدة.

ولك أن ترفع من مستوى الجدية في اللعبة إذا شاء المشاركون تأسيس المشاهد على أرضية قضايا التجارة السائدة. وعلى هذين اللاعبين ربط حديثهما وتوجيهه وجهة الموضوع التجاري الشاغل بينما يوجهان انتباههما للقيام بحركات غير مألوفة ويؤديان العمل المطلوب في جو غير معتاد. ولعلك تشجع الحضور على المشاركة في امتلاك المادة موضوع البحث واللعبة ذاتها بتعليم اللاعبين المراقبين أخذ مسؤولية تجميد المشاهد بأنفسهم.

إن هذه العملية تساعد على استخدام وسائل جديدة في تواصل العقول أثناء التعامل مع موضوع جاد. كما أنها تساعد في تكوين المجموعات، وتأسيس شبكات العمل، وتطوير الأفراد. كذلك يمكن استخدامها في تطوير الجماعات فضلاً عن تلبية احتياجات التدريب والتعليم.

عناوين



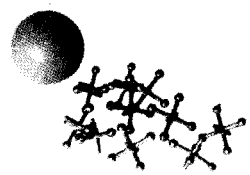
هذه لعبة جيِّدة لتعريف المشاركين بموضوع هام في التجارة والصناعة كما في الصحافة الشعبية. ومن بين الأشياء التي تستطيع استخدامها الكتيِّبات السياسية والنشرات المكتبية، وكتيبات الدعاية التجارية، والصحف والمجلات، والتقارير السنوية، أو كتب الإرشادات. وتستطيع أن تستخدم في هذه اللعبة كتب تعليم الإدارة وتعليمات استخدام الكومبيوتر.

حَسْبُكَ في هذه اللعبة أن تقرأ عنواناً من مجلة أو صحيفة ثم تطلب إلى المشاركين تجسيد الفكرة الرئيسة. وهنا قد يختار اللاعبون إثارة «عاصفة فكرية» أو تقديم شكل بصري. كذلك يمكن تمثيل الفكرة بعدد غير محدد من اللاعبين أو بمجموعة اللاعبين كلهم وهم يعملون متآزرين معاً. وليس من الضروري أن يكون تمثيل الفكرة دقيقاً، في البداية، لتحقيق نتائج طيِّبة. وعليك أن تنهي كل مشهد بقولك: «تعتيم»، ومصفقاً بيديك، وقائلاً «تجميد»، أو بتخفيف الإضاءة ثم قراءة عنوان آخر. ولسوف تكون محاولاتك الأولى قصيرة لا تستغرق

سوى ثوان قلائل، لكن التمرين يقتضي في المقام الأول الإخلاص والحيوية في الأداء.

وبعد أن يتمكن المشاركون في أدوارهم ويصبحون أكثر ثقة بأدائهم ينتقلون من مستوى المحادثة البسيطة إلى الاستعراضات الأكثر تعقيداً. وإذا دأبت على ممارسة هذه اللعبة بضع مرّات فسوف تتمكّن بعد فترة من رصد مدى تطور الجماعة في الإبداع والتعاون في ما بينهم.

النبأ وتنويعاته



النبأ وتنويعاته لعبة متقدمة تدور بين شخصين، أو أكثر، حول خِطَّة موضوعة سلفاً.

الخِطَّة

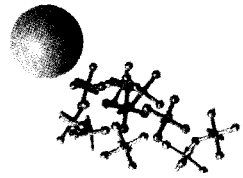
تقوم خِطَّة «النبأ» على ثلاثة عناصر هي موضوع اهتمام اللاعبين: «من» (من هم أطراف اللعبة؟)، و«ماذا» (ماذا يفعل هؤلاء؟)، و«أين» (أين تجري الأحداث؟). ويدور السجال بين اللاعبين كما تحدِّده أو تطوِّره هذه العناصر.

ولك أن توفر خطة موضوعة سلفاً ليبدأ بها اللاعبون وهم مرتاحون إلى اللعبة. بيد أنه جدير بالانتباه أن قيام المشاركين، غير اللاعبين، بتقديم الخطط يستدعي من اللاعبين قدراً أعظم من الارتجال. وحري بالمواقف والأوضاع التي تقود إليها سيرورة الارتجال أن تؤدي بك وتنظيمك إلى مجالات واسعة من النشاطات الإبداعية. ولكن التركيز في هذه الألعاب ينبغي أن يوجَّه نحو إيجاد حلول للمسائل التي تواجه اللاعبين بدلاً من الاهتمام بـ «أداء الدور المطلوب». أما إذا حاول اللاعبون «أداء الدور» بإتقان، فإنهم يدخلون بذلك مجال المثيل وشروطه الخاصة.

تنويعات

يمكن مع تطور المهارات استخدام أي من عناصر الخطّة (من، ماذا، أين) في توليد ألعاب جديدة. كذلك يمكن وضع الخطة لتيسير بلوغ أي هدف تختار. ولك أن تنهض بأي من الأدوار بنفسك لغرض تطوير أو تعليم مجريات اللعبة. وبوسع المشاركين أن يجروا اللعبة في شكل «لعبة المس». فإذا علق اللاعب يستطيع أن يحل أحد أعضاء الفريق محله. وتستطيع أن تعطي الإشارة بتبديل اللاعبين لينضم إلى اللعبة آخرون لتتوسع. وفيما يلي تنويعات قصد بها أن تزيد من غنى مخطط اللعبة.

إعلان عاطفي



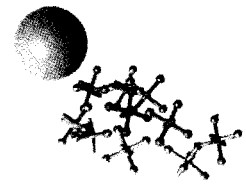
للانتقال من لعبة «النبأ» إلى «إعلان عاطفي» اصرخ: «اجمد! تابع بـ...» ثم عيّن عاطفة من العواطف. وعلى اللاعبين متابعة العمل والمشكلة موضوع البحث، مستخدماً العواطف حسب التوجيه. وإذا شئت شكلاً بسيطاً من اللعبة فيمكنك أن تعيّن عاطفة يستطيع كلا اللاعبين استخدامها. والأعقد من ذلك أن تزود كل لاعب بعاطفة مختلفة وتتناقض مع تلك التي يمثلها اللاعب الآخر. والمستحسن أن تهيىء بقائمة طويلة من العواطف والمشاعر وتتكلّم بوضوح وإيجاز شديدين. ولإعداد هذه القائمة راجع استبيان المشاعر في الفصل الثامن، من هذا الكتاب.

والمستحسن لك عادة أن تكون مستعداً لتزويد اللاعبين بالعواطف. وهي فكرة طيّبة أيضاً أن تشجع الآخرين الذين يستغرقهم هذا التمرين على مناداة العواطف والمشاعر بأسمائها المختلفة على سبيل التحمية للدخول في أجواء اللعبة.

يمكن أن تكون هذه اللعبة شديدة الفعالية في التخفيف من حدة التوتر في أي تنظيم أو جمع، ويتم ذلك بطلب ظهور عواطف غريبة، أو غير متوقعة في أوضاع مألوفة. وهذه اللعبة مفيدة خصوصاً في التغلب على مقاومة التعلُّم والتغيير، بربط العواطف بسيرورة التطور الإنساني وحسم النزاعات.

obeikandl.com

أُسلوب استطلاعي

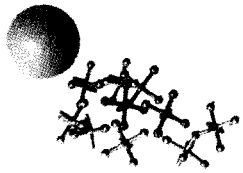


تتحوَّل لعبة «النبأ» إلى «أُسلوب استطلاعي» حالما تنادي: «اجمد، تابعوا بأسلوب الـ. . . .»، واملأ الفراغ بنفسك. وعلى المشاركين أن يحاولوا متابعة اللعب فوراً بالأسلوب الجديد الذي عيَّنه التوجيه. ويمكن تكليف اللاعبين بالأخذ بذات الأسلوب أو تكليف كل لاعب بأسلوب مختلف عن الآخر.

يمكن للأسلوب أن يعني أشكالاً مختلفة من البيئة الاقتصادية (مقر شركة، المبيعات والدعاية، الحسابات، الهندسة، التقارير السنوية)، أو مناهج دراسية (هندسة مُدُنِيَّة، كيمياء عضوية، رياضيات)، حقول أكاديمية (التاريخ، إدارة أعمال، اتصالات، أدب إنكليزي)، مسرح (شكسبير، كوميديا غنائية، المسرح الطليعي)، سينما (أفلام الحركة، أفلام فكاهية، أفلام سوداء)، أدب (شتاينبك، فولكنر، ستيفن كينغ)، قصص الأطفال المصوَّرة، برامج كومبيوتر، هندسة عمارة، لوحات زيتية، برامج تليفزيون. ولك أن تختار الأساليب من أي مجال يخطر ببالك.

وهناك مجموعة أُخرى من الأساليب التي يمكن أن تصدر من المجالات المألوفة لمنظمتك أو شركتك ـ اجتماعات حَمَلَة الأسهم، اجتماعات مجلس الإدارة، لقاءات مع ممثلي المستهلكين، مقابلات مع طلاب الوظائف، أو اجتماعات الفرق. ويمكن استخدام الأسلوب الاستطلاعي في تفحُّص التناقضات بين المؤسسات القائمة وأساليب العمل الدائرة. «تابع بأسلوب»: ويندوز 98، ثم يونيكس، فالقرن العشرون، فالقرن الواحد والعشرون، إدارة، أو عمل؛ «تابع بأسلوب»: مَنْ لا يستطيع التعلُّم، مَنْ يستطيع التعلُّم بيسر، مَنْ يعرف، مَنْ لا يعرف، مَنْ يتعلَّم عن طريق البصر، مَنْ يتعلم بالسمع. ولقد استخدمت هذه اللعبة في دراسة أساليب مختلفة في العمل التجاري، والأساليب الجمالية، والمدارس الفلسفية، والاختلافات النظرية، والتباينات السياسية، أو الإقليمية، أو القومية أو التاريخية. والتنويعات في هذا لا نهاية لها.

كتاب الألعاب



هذه لعبة جيِّدة لتعريف المشاركين إلى موضوعات جديدة في شكل مدونة. وهي لعبة تصلح في تأسيس مهارة الإنسان في استعراض المادة المكتوبة.

تبدأ اللعبة بلاعبين وخطة من طراز «من، ماذا، أين» التي سبق عرضها. يبدأ أحد اللاعبين محادثة يقول فيها ما يخطر بباله وما يشاء، بينما يقتصر اللاعب الآخر على الرجوع إلى كتاب، وعليه أن يبحث فيه عن عبارات مختصرة يرد فيها على ما يجري على لسان صاحبه. وليس من الضروري أن تكون هذه الاستجابات جملاً مفيدة.

والكتاب المرجع هنا يمكن أن يكون دليلاً جديداً في التدريب، أو دليلاً يشرح منتَجاً صناعياً. وإذا شئت كتاباً يكون أداة في تعلم اللعبة واكتساب الثقة بها فلك أن تعتمد كتاباً من كتب الأدب المتداولة. وكتب الأطفال توفر في هذا المجال أداة ممتازة لتوسيع منظور المرء. انظر في أمر وضع يضم نائب الرئيس للتسويق وكبير موظفي القسم المالي، ويطلب فيه من هذين مناقشة مشكلة المفاضلة بين التطوير والاقتصاد في التكاليف، وعلى أحد اللاعبين أن يقتصر في الرد على ما يجد في كتاب الأمير الصغير[22].

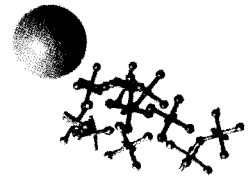
إن من اليسير على المرء أن ينظم عدة مجموعات زوجية، حين يعمل مع جماعات كبيرة. وعليه عندئذ أن يزود كل مجموعة بكتاب. ومن المفيد تشكيل مجموعات زوجية في المجموعات المؤلفة من ستة أشخاص أو اثني عشر شخصاً، فيكون منبراً لهذا الاستقصاء.

22

Antoine De Saint - Exupery, The Little Prince, New York; Harcourt, Brace, and World, 1943.

وهذه اللعبة، بَعْدُ، طريقة لطيفة للتعريف بالمواد المكتوبة الجديدة التي تطلع بها منظمتك. وتشمل تطبيقات هذه اللعبة التعرُّف إلى النص المكتوب، والتحليل، والتدرب على المنظور، والتنسيق بين العين/ والنطق، وبناء الثقة، وتحليل النص.

أشعـار



تقوم أنت أو جمع الحضور بطرح موضوع القصيدة. ولك أن توجِّههم إلى نقطة معيَّنة، حسب اتجاه اهتمام مهنتك أو مقاصدك عموماً. يقوم اللاعبون بنظم أبيات شعرية. وليس من الضروري التقيُّد بالقافية.

أما إذا شئت التقيُّد بالقافية، فإن ذلك يزيد من صعوبة المهمة والمتعة والدهشة. ويمكن نظم الشعر المقفَّى باستخدام الصيغة المقفَّاة أ أَ ب بَ (حيث ينبغي أن يتقافى البيت الذي يقوله اللاعب أَ مع البيت الذي ينظمه اللاعب أ و بَ، مع ي). كذلك فإنه بإمكانك أن تعيد ترتيب اللاعبين بحيث يتوجب على كل لاعب آخر أن ينظم الشعر المقفى وفق المتتالية أب أَبَ، وهذه اللعبة تنطوي على المجازفة. ولكن حرصاً على المتعة يمكن التغاضي عن الخلل في القصيدة فتُقْبَل على عِلاَّتها. ومع ذلك على اللاعبين، كي يفلحوا في مهمتهم بوضع قصيدة تعتمد على الارتجالية في قرض الشعر، أن يلموا بعلم العَرُوْض، فبدونه قد يكون ذلك مدعاة لخجل اللاعبين وحرجهم. فاستخدمه بحذر. وبَعْدُ، يجدر بك أن تلاحظ أن لهذا التمرين فائدة في تعليم فن الشعر ذاته لمن أراد.

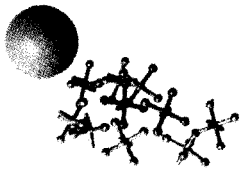
ومن تنويعات هذه اللعبة الطلب إلى مجموعات من الناس كتابة كل منهم بيتاً على صفحة ثم يجري تداولها بين الجمع ـ وليس يهم في الأمر إن افتقدت الأبيات القافية. ويمكن أن يتداول الورقة أربعة أشخاص أو خمسة يؤلفون في ما بينهم دائرة تدور فيها القصيدة حتى تكتمل.

كذلك من شأن تداول شؤون الحياة والعالم، في صيغة شعرية، أن

يبدل من الأساس العاطفي الذي يقوم عليه موضوع البحث. ويمكن للقصيدة أن تبدد التوترات أو تغير من المنظور، أو أن تثير الضحك وتشيع البهجة في نفوس الحاضرين. كذلك من شأنها أن تدعم معرفتك بأي موضوع ذي أهمية في مهنتك.

إن تطبيقات اللعبة واسعة، وتشمل تأسيس فرق العمل واكتساب المهارات اللُّغوية وتوسيع القاعدة المرجعية لموضوع معيَّن والعلاقات بين الموضوعات.

تنسيق المواد Prop Montage



للعبة «تنسيق المواد» شأن واضح في تنمية الإبداع والمخيلة، وهذه اللعبة هي شكل فعال يمكن للمتدرب أن يفيد منه في التآلف والأدوات والمعدات المستعملة.

كانت اللعبة أصلاً لعبة خطية، غير أنه يمكن تنفيذها ضمن دائرة، وأفضل تنظيم لها هو ما اشتمل على ستة أعضاء أو ثلاثة عشر عضواً. يقدم المشاركون في هذه اللعبة مادة بسيطة (Prop) تمثل أشياء كثيرة (إنما ليس المادة الحقيقية) هي من صنع المخيلة وتتمثل بالكلمات.

يقدم في هذه اللعبة عنصر ما ثم يمرر في حلقة من الأشخاص، ويقوم كل شخص بوصف هذه المادة إن بالكلمة وإن بالإيحاء بغير صورتها الحقيقية. وعليك أن تحث اللاعبين على استخدام الكلمة والحركة في الوصف، سواء بسواء. وللشخص أن يسمي المادة حين يبلغه الدور باسم يستوحيه من شكلها أو صفاتها المادية، ومع ذلك فإن كل ما يصدر عنه مقبول. والغرض من هذه اللعبة اعتياد التعبير عن الانفعال بأية صيغة، ويصدف أحياناً أن تكون الاستجابة الوحيدة التي تخطر ببال المرء غير ذات صلة بالمادة المعروضة.

وإذا دارت المادة من جديد في دائرة اللاعبين فسوف تأتي ببعض النتائج الجديدة والمثيرة للاهتمام. وإذا دارت مرة ثالثة كان من شأنها

obeikandl.com

أن تفتح قنوات جديدة تتدفق منها روح الإبداع. وقد تدعو الضرورة، بَعْدُ، إلى تداول المادة بضع مرات أخرى مما ربما كان إثقالاً على اللاعبين، إلاّ أن في ذلك ما يرفع الجماعة إلى المستوى التالي والأعلى من الإبداع.

وبوسعك أن تحفز المشاركين على زيادة تفاعلهم مع اللعبة بأن تطلب إلى المشارك ملء الفراغ بعد أن يستخدم الكلمات التالية: «أرى هذه ـ هذا...».

إن هذا التمرين يستغرق برمته حوالى نصف الساعة، مما يعتمد على عدد الأشخاص الذين يؤدونه. ثم يمكن تطوير اللعبة بتناول كل حاسة من الحواس، بالتوالي: «اسمع هذا كأنه...»، «أشم هذه كـ...»، «أتذوق هذا كمذاق...»، «أشعر بملمس هذه كـ...». وقد تشاء أن تعاني مستوى آخر مختلفاً تماماً بأن تطلب من المشاركين القول أخيراً: «أعلم في أعماقي أن هذا...».

كذلك يمكن لك أن تطور اللعبة بانتقاء مادة واحدة ثم تطلب إلى المشاركين تداولها بينهم في حلقة عدة مرات حتى ينال منهم السأم والإرهاق، فيحلّقون إلى ذرى جديدة من الخيال والإبداع.

والمجموعة الأثيرة لدي من اللاعبين الذين يؤدون هذه اللعبة، هي مجموعة من الأطفال في الخامسة من العمر، في مدرسة مونتيسوري. وقد أمضينا يومئذ نصف ساعة ونحن ندور بعصا حول الدائرة دون أن نستنفد فيها كل جديد.

إذا شئت أن تدخل عالم الإبداع الإنساني حقاً، فما عليك إلاّ أن تكرس وقتاً طويلاً للعمل مع مادة واحدة. فلقد أمضيت ذات مرة ثلاث ساعات مع مجموعة من اللاعبين الارتجاليين في جو من الحماسة الشديدة. وكانت المادة المتداولة قصيصة ورق بيضاء. ولقد وجدنا هذه القطعة من الورق تستحيل إلى ألف مادة كل واحدة منها مختلفة عن سواها.

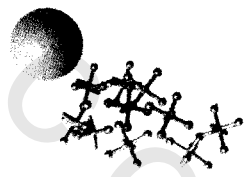
تمرين في التنسيق

تفحص الغرفة حيث تكون. ابحث عما يمكنك لمسه، المسه، واطلق عليه اسماً، أو صفة ليست من خواصه. وهنا قل: «إني ألمس هذا الـ . . .» فإذا كنت تلمس مقبض الباب، مثلاً، فقُلْ كتاباً أو قلماً أو مصباحاً كهربائياً، أو ما شئت سوى مقبض الباب. كرر الأمر ذاته مستخدماً غرضاً آخر، فآخر. ثابر على هذا المنوال حتى يصعب الأمر عليك، ولكن عليك بالمتابعة بكل ما تلمسه يدك فيعود الأمر يسيراً من جديد.

نفِّذ هذا التمرين مع مجموعة من المشاركين في بداية أي عملية تحتاج فيها إلى ذهن مفتوح وصاف. وبوسعك أن تكرر التمرين عدة مرات دون أن تقع في تكرار نفسك. ولسوف تجد هذا التمرين يزداد جلاء وأنت تصبح أكثر إبداعاً مع المثابرة والدأب.

وليس ثمَّة ما يضير إن عانيت في هذا التمرين. فما ذلك إلاَّ إشارة إلى أن عقلك يفتقر للصفاء في هذه اللحظة. فعقلك متشبث الآن بأسماء الأشياء كما تواضعنا عليها في ثقافتنا ولغتنا. أما إذا أمضيت بعض الوقت في ممارسة هذا التمرين حتى يتيسر أمره فسوف تجد عقلك ينفتح على عجائب كثيرة.

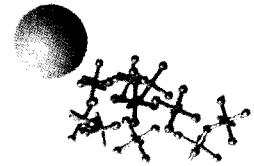
برنامج حديث الإذاعة



في هذه اللعبة يقوم أحد اللاعبين بدور المضيف في برنامج إذاعي متخيَّل، بينما يقف بقية اللاعبين في المؤخرة أو بعيداً عن الأنظار، ثم «يستدعون» للحديث في موضوع يحدده «المضيف». و«للضيوف» أن يطرحوا أسئلة أو يعبِّروا عن آراء. ومن التنويعات في هذه اللعبة تنفيذها بشكل الدائرة، حيث يمكن «للمضيف» أن ينفذ دوره وعيناه مغمضتان. وهنا ينبغي أن يكون الموضوع متنوعاً شديد التنوع.

وقد تشمل تطبيقات اللعبة، سوى الاهتمام بقضايا التجارة والمال، استقصاء موضوعات محددة، وحل المعضلات، وتطوير مقدرة المرء على التفكير واليقظة، واكتساب العفوية، وحسم النزاعات.

لعبة التشبيه



يمكن استخدام هذه اللعبة في استقصاء أي موضوع أو مهنة تريد سبر أغوارها. والتشبيه وسيلة فعالة في كافة أشكال التواصل بين البشر؛ فقليلة هي الأدوات التي تضارع لعبة التشبيه في نجاعتها، إن برواية القصص وإن بإشاعة الفهم، لجعل المرء منفتحاً لاستيعاب وجهة نظر جديدة.

والتشبيه استعارة ابتدعتها صيغة اللغة، وحين يراد القول: «آ مثل ب لأن. . .». وإدراك أن شيئاً ما هو «مثل» شيء آخر كفيل بأن يبني جسوراً من التفاهم ووحدة النظرة. وإن عقد هذه الصلات عبر واسطة التشبيه لهو من فوائد الارتجالية العميقة.

يقف أحد الأشخاص في بؤرة الضوء، بينما يتولى المشاركون الآخرون توفير العنصرين اللذين يتألف منهما عامل التشبيه. وبوسعك أن تبدأ اللعبة بطلب ذكر اسم أو فعل أولاً. فإذا كانت الكلمة الأولى المختارة اسماً تقول شيئاً من قبيل التالي: «حسن»، «البرتقالة». فماذا تشبه البرتقالة؟ ليذكر أحدكم فعلاً. «فإذا وقع الخيار على فعل. أولاً، قل: «حسن. ماذا يشبه فعل الطيران؟ ليذكر لي أحدكم الآن اسماً». ينبغي تنفيذ هذا التمرين بسرعة شديدة وإلاّ وجدت المشاركين يرفدونك بكلمة طال تفكيرهم في أمرها.

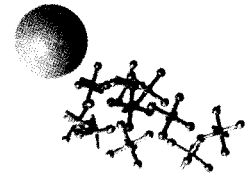
بعدئذ تقول إن «البرتقالة» تشبه «الركض، لأن. . .» وعلى اللاعب أن يكرر التشبيه ثم يملأ الفراغ بسرعة شديدة ثلاث مرات: إن «البرتقالة شبيهة بالركض لأنها تدور وتدور»، «البرتقالة شبيهة بالركض لأنها مزعجة»، «البرتقالة ممتعة مثل الركض».

يبدأ اللاعب التالي بذات القول ويقدم ثلاث استجابات جديدة. وليس من الضروري أن تكون الاستجابة منطقية أو سليمة بأي حال: «تشبه البرتقالة الركض لأنه أزرق، وهي مبقعة واسمها جورج». يستخدم اللاعب التالي التشبيه ذاته ويقدم ثلاثة تشبيهات أخرى جديدة. ثم يطرح تشبيه جديد وتتكرر العملية مرة أخرى.

obeikandl.com

ثمَّة عمليات أساسية عميقة ترافق إبداع العقل الإنساني لتشبيه ما. وتتيح استخدام اللعبة تنمية الإبداع، وتطوير المهارات المهنية والخطابية، ويكسب التواصل بين البشر عمق النظرة، ويساعد في تطوير نوعية التواصل. وكلما كانت موضوعاتك أكثر جدية وتحديداً كانت آثارها أشد عمقاً.

قفزة في الفراغ



يمكن استخدام هذه اللعبة في استقصاء مشكلات مهنية معيَّنة ومختلف أطوار الوقائع المرافقة في تطورك المهني والتنظيمي. كذلك تفيد اللعبة في إكسابك مهارات الإصغاء والتذكر، كما يمكن التوسل بها في تعزيز إدراك اتجاهات الآخرين.

تحتل إحدى اللاعبات مكانها وسط الحلقة وتشرع في حديث، مونولوج، يقوم على أساس كلمة أو فكرة تطرحها أنت. ثم ما إن تبدأ بالمونولوج حتى «تجمد» اللاعبة بتصفيقة حادة وقولك: «قفزة في الفراغ!» وعلى المشاركة أن تثبت في مكانها دونما حركة. وعليها أن تتذكر بدقة وضعها حين «جمدت». ثم يأتي لاعب جديد ويحتل المسرح، وللتو تتخلى اللاعبة عن حالة «الجمود» وتتخذ وضعاً محايداً. ويشرع اللاعبان في حديث جديد لا صلة له بالمشهد الأول.

حين تأخذ المحادثة مجراها تقوم أنت بـ «تجميد» اللاعبين بتصفيقة من يديك وقولك: «قفزة في الفراغ!» وعلى اللاعبين أن يتوقفا عن الحديث والحركة، ويتذكرا وضعهما وما كانا يفعلانه. ويدخل لاعب ثالث ليبدأ حوار جديد بين هؤلاء الثلاثة. تتكرر العملية حين يبلغ عدد المتحاورين الخمسة.

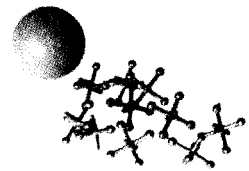
تصرخ حين يكتمل المشهد الخامس بقولك: «جمود! قفزة في الفراغ! تراجعوا إلى الوراء!» حيث ينسحب اللاعب الخامس من اللعبة. وعلى اللاعبين الأربعة العودة عندئذ إلى أوضاعهم السابقة فوراً، واستئناف نشاطهم ومحادثتهم كما كان الحال حينما جمِّد المشهد ليدخل اللاعب

الخامس. تستمر العملية بالعدد العكسي: ثلاثة، اثنان، واحد. وكلما أعلن عدد يتقدم اللاعب الذي يحمل الرقم ويعيد بأقرب ما يكون تمثيل الوضع منذ لحظة التجميد، وعلى اللاعبين جميعاً متابعة المحادثة التي خلفوها وراءهم وإكمالها.

إذا طورت هذه اللعبة حتى تضم عدداً كبيراً من الأشخاص، وجميعهم يعملون في مجموعات صغيرة، فإن مجرد نداء عدد يشير إلى مشاهد «قفزة في الفراغ» التي جرت في السابق كفيل بأن يحدث عاصفة من النشاط.

وباقتصار الأحاديث على هموم عملية أو موضوع محدد يمكن استخدام اللعبة في التعمق في أي موضوع يخطر بالبال.

رنين الهاتف ـ آلة تسجيل المكالمات



إن لعبة رنين الهاتف هي لعبة محادثة. اللاعبون فيها يتحادثون دون أن يرى أحدهم الآخر. وقد تقوم أنت بتعيين موضوع اللعبة أو يختار المشاركون الدور الذي سيضطلعون به حين يرن الهاتف. وهي لعبة قيمة تفيد في تعليم مهارات الحوار والمخاطبة وتعزيز مهارات الاستماع.

يأخذ اللاعب الأول دور المتكلم، ويطلق صوته: «رن، رن، رن!».

يرد الطرف المجيب: «آللو!» يتعرف طالب الرقم إلى من يحادثه ويذكر الغرض من المكالمة: «توم، ما زلت أنتظر التقرير السنوي. فما سبب التأخير؟»، أو قد يقول: «مرحباً، شيلا. كنا ننتظر حضورك في قاعة الاجتماعات في المبنى الثاني. فهل ستحضرين؟»، وعلى متلقي المكالمة عندئذ أن يرد على أسئلة المتكلم ودعواته. وقد يجيب هذا بأي قول: «آللو! هذا بيت جون المزاجي المصنوع من الكرتون». وعلى صاحب المكالمة في أي من الحالتين أن يتقبل الجواب الذي يبلغه. فلا ينبغي أن تقول متلقية المكالمة: «اسمع أنا لست شيلا»، أو «ليس لي علاقة بالتقرير السنوي»، أو «آسفة قد أخطأت الرقم». وعلى اللاعبين أن يتقبلوا ما يبلغهم من محدثيهم مهما يكن.

ولصاحب المكالمة، رغبة في التعقيد، أن يقوم بدور آلة تسجيل المكالمات الهاتفية، فيطلع فوراً بمكالمة «مسجلة» تنتهي بإشارة «بيب». ثم يترك رسالة مسجلة للطرف الآخر من الخط.

وعليك أن تنهي المشهد، باعتبارك القائد أو الوسيط في اللعبة بتصفيقة من يديك وقول: «اجمد». وبعدئذ، يتم تغيير الأدوار، فالذي كان يجيب على المكالمات يصبح هو الذي يبدأ بمكالمة جديدة ويرد عليه لاعب جديد.

ويمكن تنفيذ هذه اللعبة في ظروف الواقع بسهولة باقتصار المكالمات على موضوع مهني محدد، أو بإشراك أشخاص حقيقيين أو دوائر ومؤسسات حقيقية في المكالمات.

وتشمل تطبيقات اللعبة اكتساب مهارات المحادثات الهاتفية وكيفية البدء بالمكالمات واستلامها والرد عليها، بما في ذلك الاستماع، والحديث الواضح المنهَّج، والتجاوب مع المتكلم، واليقظة في التفكير. وهي لعبة بالغة الفائدة في تعليم مهارات البيع والتعامل مع الزبائن.

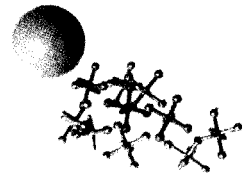
برنامج الليلة

تجري هذه اللعبة على نحو ما يجري برنامج ديڤيد ليترمان حديث آخر الليل. ويقوم صاحب دور المضيف بتقديم أحد الضيوف والتعريف به، كما يقوم بالتعريف بالبرنامج. وقد يكون البرنامج خفيفاً أو هزلياً، لتحقيق أهدافه التعليمية وتطويره المبكر. يعمل المشاركون على اكتساب المهارات والثقة بقدراتهم، اعمل أنت، على إضفاء مزيد من الجد والواقعية على البرنامج. يقوم المضيف بطرح الأسئلة على ضيفه، ويتولى هذا الإجابة عن الأسئلة المطروحة. وقد تكون الإجابات سطحية سخيفة أو واقعية، أو حسبما تسيِّر أنت المحادثة. ومن المستحسن أن تحمل اللاعبين على إنهاء المقابلة، عند بلوغها الذروة، بالتصفيق والتشجيع الحار. في هذه اللحظة يغادر الضيف

المشهد ويصبح المضيف تالياً ويقوم كسلفه بالتعريف ببرنامجه الجديد وضيفه الجديد أيضاً. وهكذا يستمر اللاعبون ويتداولون الأدوار حتى يكون جميعهم قد خاض الأدوار كلها. كذلك لك أن تعلن، نهاية كل فقرة، بقولك: «تعتيم» أو بتخفيف الإنارة.

يمكن الاستفادة من اللعبة في التعليم بحملك الممثلين على التعريف بموضوع مهني أو بضاعة جديدة، أو برنامج تدريب جديد، أو دليل عمل جديد، أو كتاب تدريب، ثم التعريف بالمشارك المقبل، بصفته كاتب أو معد المادة الإذاعية. إن الانتقال من دور الضيف إلى دور المضيف، يدفع بالارتجال أشواطاً إلى الأمام، ويشحذ من المواهب التي يتمتع بها المرء في إدارة دفة التغيير.

تنسيق الكلمات Word Montage



هذه صنو لعبة تنسيق المواد، سوى أن الكلمة هي الأداة المستخدمة هنا عوضاً عن المادة الجامدة. والمستحسن في هذه اللعبة استخدام كلمة ذات مقاطع متعددة. وهذا التنويع يكفل لك انتزاع اللعبة من العالم المادي إلى عالم الذهن.

تمرين في تنسيق الكلمات

قل للحضور التالي: «إن اليوم المثالي على الشاطىء يشتمل على. . .» (أضف هنا قولاً سخيفاً مثل مسمار الإبهام). ثم تابع: «يجب أن تضم وجبة الغداء الفحم. . .» (أضف قولاً آخر من قبيل العبث مثل «ملك الكبة»). والآن ابدأ بكلماتك التمهيدية («ما يحتاج إليه عيد الميلاد حقاً هو. . .»، «الفيلم الجديد ينبغي أن يتضمن. . .»). املأ الفراغات بعبارات لا تناسب السياق. إنجاز هذه التمارين بسرعة الخاطر، وإلاّ كان الوقت الذي يمضي في «التأمل» مفسدة تقضي على الهدف الذي تسعى إليه.

وهذا التمرين مفيد في تنمية الإبداع والمهارات اللازمة في التواصل المهني والعام والحوار بين الناس.

obeikandl.com

تمثل هذه القائمة القصيرة من الألعاب المتقدمة حقيبة حافلة بالفرص لتفيد منها، باعتبارك قائداً في الارتجالية. إن كل تمرين مفيد في تعليم أساسيات الارتجال، وكل مبدأ من هذه الأساسيات يعين المتوسل بها في التركيز على استقصاء أو تعليم كل موضوع يخطر بالبال. ولسوف تظل تفيد من معرفة الألعاب الأساسية، «ثرثرة»، أو «كلمة بكلمة»، أو «مصفوفة المربعات الأربعة»، في القفز إلى ألعاب الارتجال المتقدمة. ولك أن ترجع إلى قائمة المصادر لتجد المزيد، والمزيد من الألعاب. أما تنفيذ هذه الألعاب وابتكار ألعاب جديدة فأمر هو من مسؤولياتك. أما إذا شئت استخدام الألعاب الملحوظة ههنا، أو تطوير مقدرتك على ابتكار ألعاب جديدة، ثم الإفادة أقصى الإفادة من هذا الكتاب، فلا بد لك عندئذ من أن تتمثل فن الارتجال وتتخذه سبيلاً لك؛ وإذا كان ذلك، فإنك تكون قد بدأت في ابتكار إبداعك الخاص.

obeikandl.com