Spoguļdvīņi

Drāmas spēle: jautra un vienkārša spēle, kas palīdz attīstīt empātiju. Viņi var izpētīt, kā citi varētu justies, izmantojot kustību un nesarunājoties.

Ko tev vajag:

Daudz vietas, kur skolēni var kustēties.

Kā to izdarīt: sadaliet skolēnus pa pāriem un izvēlieties vienu no katra pāra par “spoguli”. Pēc jūsu signāla pārējie skolēni var sākt lēnām kustēties, kā vien vēlas. Viņu “spogulim” pēc iespējas ciešāk jākopē viņu kustības, lai tās izskatītos kā atspulgs spogulī. Piemērotā brīdī, uz brīdi apturiet spēli, lai bērni apmainītos.

Spēli var paplašināt, dodot skolēniem dažādus norādījumus. Piemēram, jūs varētu likt viņiem būt kāda stāsta tēlam vai uzņemties lomu, ko viņi bieži redz pasaulē (piemēram, būvstrādnieks vai dejotājs). Varat arī norādīt situāciju, kurā viņi atrodas (piemēram, zem ūdens, Ziemeļpolā, džungļos).

Jā, pieņemsim!

Drāmas spēle, kurā ir iespēja piedalīties lielākam dalībnieku skaitam, kas palīdz attīstīt sociālās prasmes un radošo iztēli.

Ko tev vajag:

Daudz vietas, kur skolēni var kustēties.

Kā to izdarīt: Ikviens var kļūt par līderi šajā spēlē. Viss, kas jums jādara, ir ieteikt kādu aktivitāti, izsaucot “pieņemsim” un pēc tam aktivitāti, kuru jūs domājat. Piemēram, “celsim smilšu pilis” vai “izpētīsim alu”. Ikreiz, kad tiek izsaukts ieteikums, visi atbild ar "jā, pieņemsim!" Pēc tam grupa sāk īstenot ieteikumu. Jebkurā laikā ikviens var izsaukt jaunu ieteikumu, un aina var mainīties. Tas ir lieliski piemērots pārliecības un radošuma vairošanai, jo katra ideja tiek uztverta ar “Jā, pieņemsim!”

Teleportēšanās

Drāmas spēle kurā dalībnieki teleportējas uz dažādām vietām. Ikreiz, kad viņi nonāk jaunā vidē, viņiem ir jāpielāgo savas darbības, lai tās atbilstu. ‍

Ko tev vajag:

Daudz vietas, kur skolēni var kustēties

Kā to izdarīt: aiciniet skolēnus izklīst pa istabu un nodrošināt viņiem vidi, kur sākt. Jūs varat likt viņiem sākt no rotaļu laukuma, uz kosmosa kuģa vai pludmalē. Pēc tam viņi spēlējas tā, it kā viņi patiešām atrastos šajā vidē.

Reizēm paziņojiet, ka viņi gatavojas teleportēties, un pēc tam dodiet viņiem jaunu vidi, ko izpētīt. Ieteicams izveidot kontrastu ar katru maiņu. Piemēram, vienu minūti tie var būt Wiggles koncertā un nākamajā bibliotēkā. Šī aktivitāte ir ļoti jautra, taču tā arī liek skolēniem domāt par dažādām vidēm un darbībām un uzvedību, kas atbilst noteiktam kontekstam, kas ir svarīga prasme gan teātrī, gan dzīvē.

‍

Ko tu teici?

Drāmas spēle: zvanīšanas un atbildes spēle, kas palīdz uzlabot komunikācijas prasmes un attīstīt plašu balss un emocionālo diapazonu.  ‍

Ko tev vajag:

Daudz vietas, kur skolēni var kustēties

Kā to izdarīt: Sāciet ar jebkuru frāzi, kuru vēlaties, un lieciet skolēniem to atkārtot dažādos veidos. Galvenais ir tas, ka frāzi nekad nevar pateikt vienādi divreiz. Tas ļauj skolēniem izpētīt dažādus skaļumus, toņus un intonācijas. Varat arī mudināt viņus izpētīt dažādas emocijas un to, kā tās varētu ietekmēt vārdu pasniegšanas veidu. Šo spēli var spēlēt viens pret vienu ar skolēnu vai grupā. Ar lielu grupu jūs varat apiet pa apli, katram dalībniekam atkārtojot frāzi jaunā veidā.

Tēlnieki un māls

Drāmas spēlē dalībnieki var izpētīt savu radošumu, vienlaikus mācoties sadarboties ar citim. Katrs skolēns iegūst kārtu tēlnieka lomā, kurš veido mākslas darbus no citiem bērniem.

Ko tev vajag:

Daudz vietas, kur skolēni var kustēties

Mūzikas atskaņotājs un piemērota mūzika (pēc izvēles)

Kā to izdarīt: atkarībā no tā, cik skolēnu jums ir grupā, varat lūgt viņus sadalīties pa pāriem vai grupās pa trīs vai četriem. Viens dalībnieks spēlē mākslinieku, bet citi ir māls. Skolēni, kas spēlē mālu, jāatslābinās un jāļaujas tēlnieka kustināšanai. Jūs varat papildināt jautrību, atskaņojot mūziku skulptūru veidošanas procesā, un, apturot mūziku, laiks ir beidzies. Šajā brīdī mākslinieki var staigāt apkārt un apskatīt citus darbus. Tad ir pienācis laiks apmainīties vietām, lai ikviens varētu kļūt par tēlnieku.

Muzikālās statujas

Drāmas deju spēle ir lieliska, lai atbrīvotu visu lieko enerģiju, vienlaikus palīdzot izpētīt kustības un izteiksmi. ‍

Ko tev vajag:

Daudz vietas, kur skolēni var kustēties

Mūzikas atskaņotājs un piemērota mūzika

Kā to izdarīt: lieciet dalībniekiem izklīst telpā, lai viņiem būtu pietiekami daudz vietas brīvi dejot. Kad atskan mūzika, dalībnieki dejo, un, kad mūzika apklust, viņiem ir jāsastingst.

Varat spēlēt to kā izslēgšanas spēli, kurā jebkurš dalībnieks, kurš pārvietojas, kad mūzika apklust, dalībnieks izstājas no spēles. Tomēr jūs varat arī izaicināt bērnus dažādos veidos. Piemēram, varat izsaukt dažādas dejas tēmas (piemēram, "balets" vai "uz mēness"). Varat arī izmēģināt dažādu dziesmu kolekciju un lūgt bērnus pielāgot savas deju kustības, lai tās atbilstu mūzikai.

Paraugpastaiga

Drāmas spēle: izvēlieties tēlu (piemēram, ārstu, feju vai astronautu) un parādiet visiem, kā šis varonis varētu staigāt. Ikvienam ir jāizjūt, ​​ka viņu redz un sadzird, kļūstot par līderi.

Ko tev vajag:

Daudz vietas, kur var kustēties

Mūzikas atskaņotājs un piemērota mūzika (pēc izvēles)

Kā to izdarīt: lieciet visiem skolēniem pulcēties un izveidot rindu, vienam priekšā esot vadītājam. Vadītājs izvēlas savu lomu. Tas varētu būt baletdejotājs, kucēns, policists, astronauts u.c. Viņiem ir jāiekļaujas telpā kā šim varonim, un pārējie dalībnieki atdarina. Pēc noteikta laika jūs varat dot vadītājam signālu, lai viņš iet rindas beigās. Šajā brīdī nākamais dalībnieks rindā kļūst par vadītāju, un viņam ir jāizvēlas jauns tēls, ko ikviens varētu kopēt. Turpiniet, līdz visi dalībnieki ir vismaz vienu reizi vadījuši.

Dzīvnieku valstība

Drāmas spēle, kas palīdz skolēniem izpētīt fiziskās kustības, vienlaikus mācoties par dzīvnieku uzvedību.

Ko tev vajag:

Daudz vietas, kur dalībnieki var kustēties

Mūzikas atskaņotājs un kāda mūzika pēc jūsu izvēles (pēc izvēles)

Kā to izdarīt: šī spēle ir labi apvienota ar nodarbībām par dažādiem dzīvniekiem. Tomēr tā ir lieliska arī kā atsevišķa spēle. Katram dalībniekam varat iedot kādu dzīvnieku vai, vēl labāk, ļaut viņam izvēlēties savu variantu. Ņemiet vērā, ka spēle darbojas vislabāk, ja ikvienam ir unikāls dzīvnieks, ko atdarināt. Lieciet dalībniekiem izpētīt izvēlētā dzīvnieka uzvedības īpatnības. Kad viņi ir izpētījuši savu izvēlēto dzīvnieku, palūdziet viņiem sākt mijiedarboties vienam ar otru. Kāpēc gan nemēģināt viņus pamudināt, uzdodot jautājumus (piemēram, ko lauva domā par šo mazo zaķi? Vai varde un ķirzaka varētu būt draugi?)

Es pasakā

Izdomas bagāta drāmas spēle, kas ļauj izmantot kostīmus un rekvizītus, lai izveidotu savu unikālo tēlu.

Ko tev vajag:

Daudz vietas, kur dalībnieki var kustēties

Rekvizītu, kostīmu un aksesuāru kolekcija

Kā to izdarīt: mēģiniet apmeklēt lietotu apģērbu veikalus un tērpu veikalus un, iespējams, pat meklējiet ziedojumus, lai izveidotu daudzveidīgu kostīmu, aksesuāru un rekvizītu kolekciju, lai iedvesmotu dalībniekus. Lūdziet skolēnus izvēlēties dažus priekšmetus un izveidot sava tēla izskatu. Uzdiet viņiem jautājumus par izvēlēto tērpu, lai palīdzētu viņiem attīstīt raksturu. Piemēram, jūs varētu jautāt “kā šīs krāsas liek jums justies?” vai "kādu darbu, jūsuprāt, varētu veikt cilvēks, kas būtu ģērbies šādi?"

Kad viņi ir sākuši iejusties lomā, palūdziet viņus kustēties un runāt tā, kā viņi domā, ka šis tēls rīkotos. Pēc tam varat ieteikt viņiem mijiedarboties, kas viņiem patiešām palīdzēs attīstīt savu tēlu un izpētīt savu iedomāto personību. Tas ir patiešām brīnišķīgs veids, kā iedvesmot radošu domāšanu, pašizpausmi un veselīgu sociālo prasmju attīstību.

Veltiet laiku, lai apsvērtu pielāgojumus, kas jums varētu būt nepieciešami, lai šīs aktivitātes būtu pieejamas un attīstībai piemērotas izglītojamajiem ar garīgās attīstības traucējumiem. Pirms jaunu darbību veikšanas novērtējiet riskus saviem izglītojamajiem un videi un pārliecinieties, ka jūs un jūsu darbinieki ievēro savas veselības un drošības vadlīnijas.