

езикова употреба и плавност

1. Още един човек:

Структура	Пример
<p>Тази структура на импровизация означава, че някой се добавя към импровизацията всеки път, внасяйки нова идея, която може да бъде свързана с:</p> <ul style="list-style-type: none">- Кой: добавя се нов герой.- Какво: добавено е ново нещо.- Къде: добавя се ново място.- Кога: добавя се нов час.- Защо: Добавя се нова причина.- ... <p>Преди да приложите тази дейност, уверете се, че наставляваните (студенти с мигрантски произход) се чувстват уверени да взаимодействат с допълнителни хора.</p>	<ul style="list-style-type: none">- Кой: Някой трябва да оправи документите си за самоличност. Герои: общински служител, полицай, съпруга на... приятел, директор на училище, ...- Какво: Работите с някои съставки от рецепта. Всеки ученик получава (карта с) съставка. Можете да го играете така, че рецептата да е вярна, или можете да направите абсурдна нейна версия.- Къде: на учениците се разпределят местата за пътуване.- Кога: Някой играе пекар. Останалите измислят какво ще правят в пекаря, в определени часове от деня (часовете ще бъдат написани на картончета, които да дадат на учениците).- Защо: Един от играчите се е объркал и трябва да отиде в друг град. Останалите измислят възможни решения, за да го отведат там.

езикова употреба и плавност

2. Една минута разговор:

Структура

На играча се дава една дума. Той трябва да се опита да направи смислен монолог за тази дума. Можете да работите с по-лесни версии, като съкратите или удължите времето. Можете също така да регулирате времето според нивото на зениците.

езикова употреба и плавност

3. Работа с тайна мисия:

Структура	Пример
<p>Един от двамата играчи получава „тайна мисия“ и трябва да познае за какво става дума в тайната мисия. Разбира се, играчът, който знае, няма право да разкрие тайната, но може да я опише. Тайната мисия може да бъде за:</p> <ul style="list-style-type: none">- Кой: Единият играч не знае кой е другият- Какво: един играч говори за предмет, непознат от другия играч- Къде: мястото, където се развива ситуацията, е непознато за другия играч.- Кога: времето, когато се случва ситуацията, е неизвестно. Може да бъде или исторически момент, или момент от време в ден, седмица, ...- Защо: Причината, поради която другият е там или какво иска, е неизвестна.	<ul style="list-style-type: none">- Кой: Този, който бие камбаната, има определена професия, другият се опитва да я познае.- Какво: идвате да купите нещо в магазин, но сте забравили името на това, което сте дошли да купите.- Къде: Мястото е "долина", нов термин от часовете по география.- Кога: През лятната ваканция. По този начин можете да разберете по небрежен начин какво са правили учениците през този празник.- Защо: Откраднал си нещо. Направил си го, за да подариш на най-добрия си приятел подарък за рождения ден. Другият е вашият баща/майка и той ви е хванал.