

ÚJ MÓDSZEREK, JÓ GYAKORLATOK, TEHETSÉGFEJLESZTŐ FELADATOK

1,
Szómagyarázat különböző szinteken - csoportmunka

A csoport kap 4 szót, ezeket különböző szinteken kell elmagyaráznia. A1, A2, B1. Amikor kitalálták a magyarázatokat, a többi csapat választhat, melyik szinten szeretnék látni/hallani a magyarázatot. A tanár (vagy adott esetben a többi csapat) értékeli a teljesítményt.

Pl. Das Fahrzeug (jármű)

A1: lehet ábrával, példákkal.

A2: Mit einem Fahrzeu kann man fahren. ZB.ein Zug, ein Fahrrad, ein Auto, alle sind Fahrzeuge. - egyszerű magyarázat, egyszerű szavakkal, nyelvtannal.

B1: Ein Fahrzeug ist ein Gegenstand, mit dem sich man in der Stadt oder auf dem Lande verkehren kann. Es kann sich manual, elektrisch, hybrid, mit Benzin oder Gasoil vertreiben. - bonyolultabb kifejezések, nyelvtan, részletesebb magyarázat.

2,
Tiny Forest

A fenntarthatósággal kapcsolatos továbbképzésrészben ismerkedtünk meg a Tiny Forest, azaz apró erdő projektlehetőséggel, ami az ember és a természet kapcsolatára épít. Főként városi környezetben kerül elő a probléma, melyhez a projektet kidolgozták.

A fő kérdések:

Hol lehet a városokban növényeket elhelyezni?

Miként lehet őket életben tartani és elérni, hogy jótékony hatásukat ki is fejtsék.

Milyen előnye van a sok növénynek?

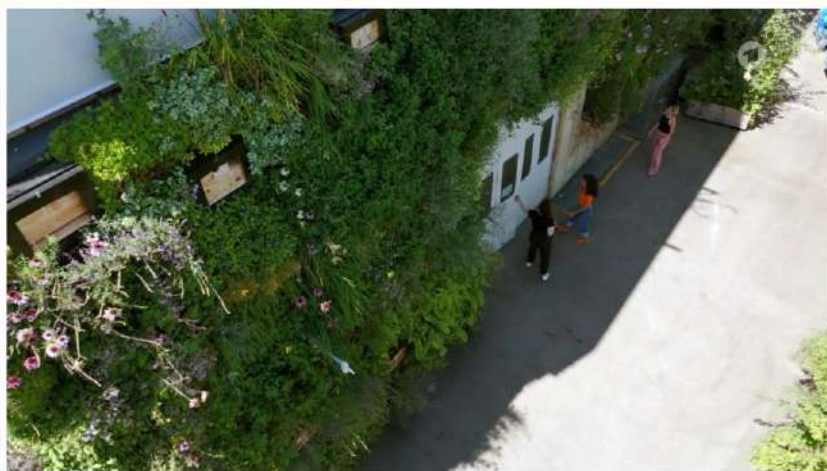
Hol, hogyan és mely növényeket lehetne összeültetni?

Segédanyagok:

"Die Seite mit der Maus" - "Pflanzen an die Fassaden!" C. adása.

<https://www.wdrmaus.de/filme/sachgeschichten/fassadenbegruenung.php5>

Fassadenbegrünung



Fassadenbegrünung (DGS)



Sonnenblume

Wie helfen Grünflächen eine Stadt herunter zu kühlen? Das will Siham wissen und trifft Stadtbau-Physikerin Pia. Denn weil in der Stadt häufig nicht genug Platz für Grünflächen ist, erforscht Pia mit ihrem Team, ob sich Städte auch durch begrünte Haus-Fassaden abkühlen lassen. Siham schaut sich



Fassadenbegrünung



Fassadenbegrünung (DGS)



Sonnenblume

Wie helfen Grünflächen eine Stadt herunter zu kühlen? Das will Siham wissen und trifft Stadtbau-Physikerin Pia. Denn weil in der Stadt häufig nicht genug Platz für Grünflächen ist, erforscht Pia mit ihrem Team, ob sich Städte auch durch begrünte Haus-Fassaden abkühlen lassen. Siham schaut sich



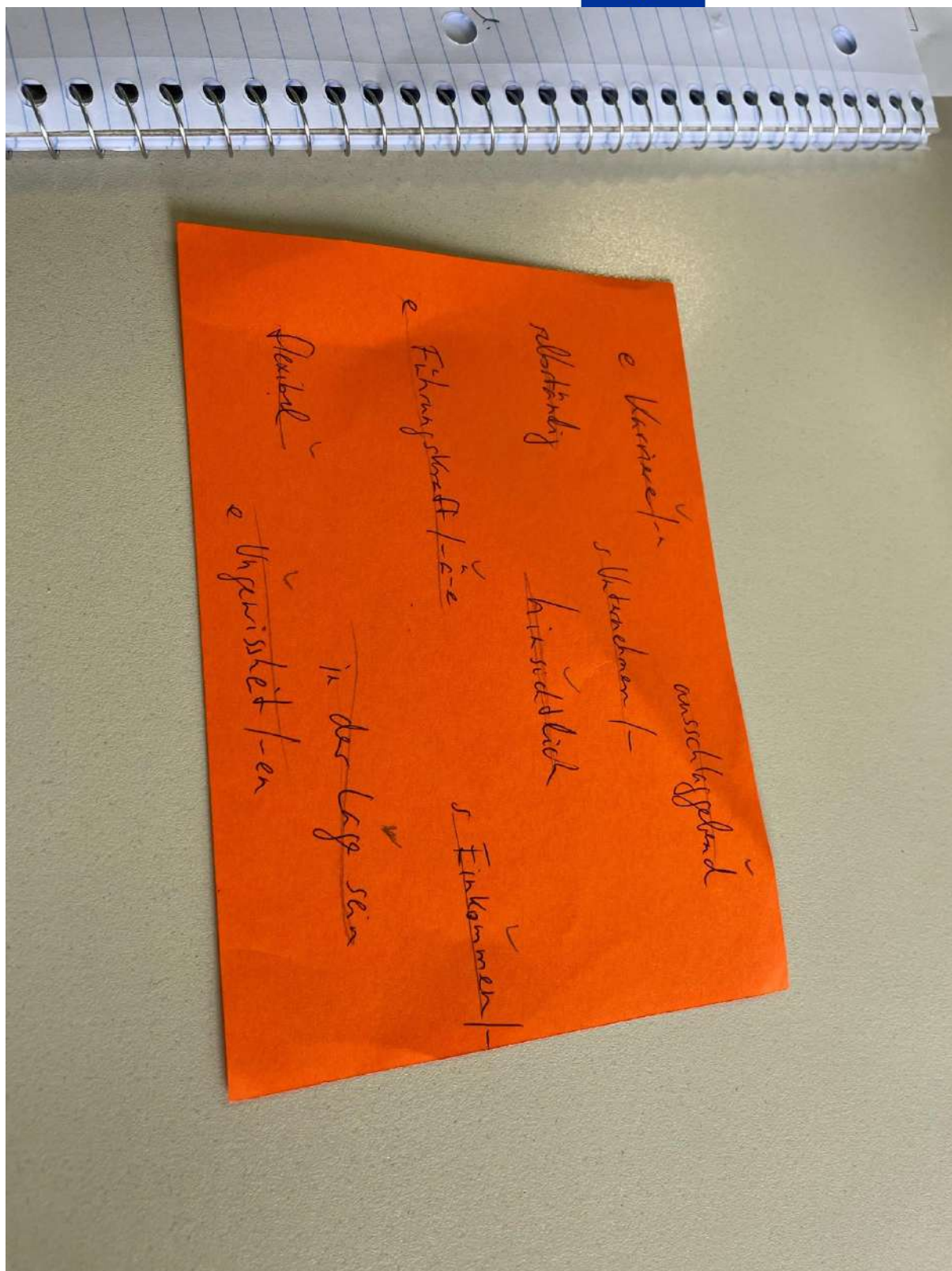
A feladatok körébe tartozik a szponzor keresése, anyagi támogatások kérése, hiszen itt konkrétan létre is kell hozni a városon belül a kis zöld szigetet.

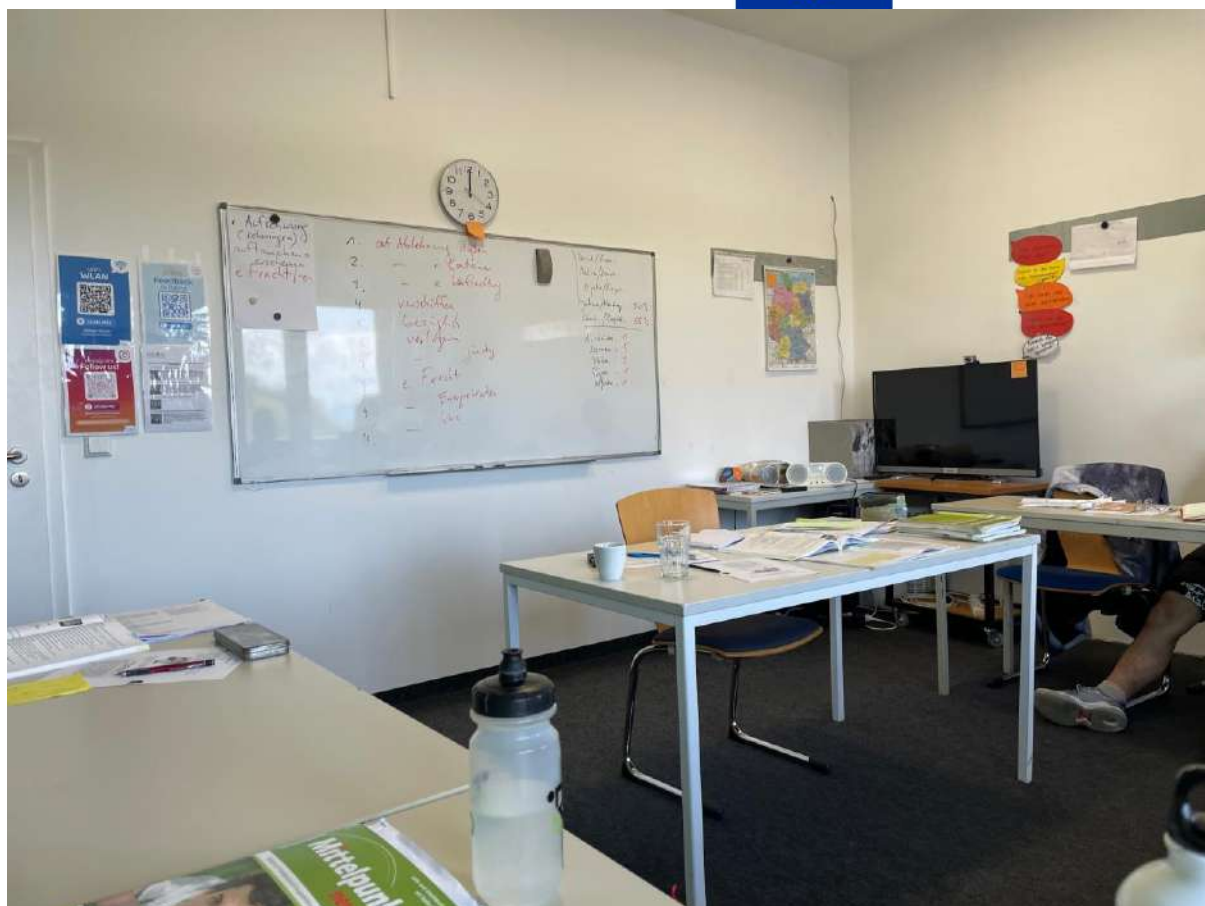
3,

Téma összefoglalásához, vagy akár osztályfőnöki órára - Szövegalkotás nehezítve

Kiscsoportokban (2-4 fő) kapnak a diákok 10-10 szót vagy kifejezést színes lapokon.

1. lépés: megadott idő alatt (pl 20 perc) össze kell állítani egy 9-12 mondatból álló történetet, amelyben szerepel mind a 10 megadott szó.
2. lépés: sorban haladva egy csapat felolvassa a saját szövegét, a következőnek pedig ki kell találnia, mely szavak lehetnek a színes kártyán. A történet felolvasása után a táblára felkerülnek a tippelt szavak, de csak a helyes tippek. A következő csapat a helyes tippek százalékos arányának megfelelően kap pontot. A többi csapat a 10 tipp elhangzása után tippelheti a hiányzókat. (Esetleg pluszpontokért.)
3. lépés: Miután körbeért a mesélés - kitalálás, összehasonlítják a csapatok pontszámát. A nyertes, akinek a legnagyobb arányú találata van.

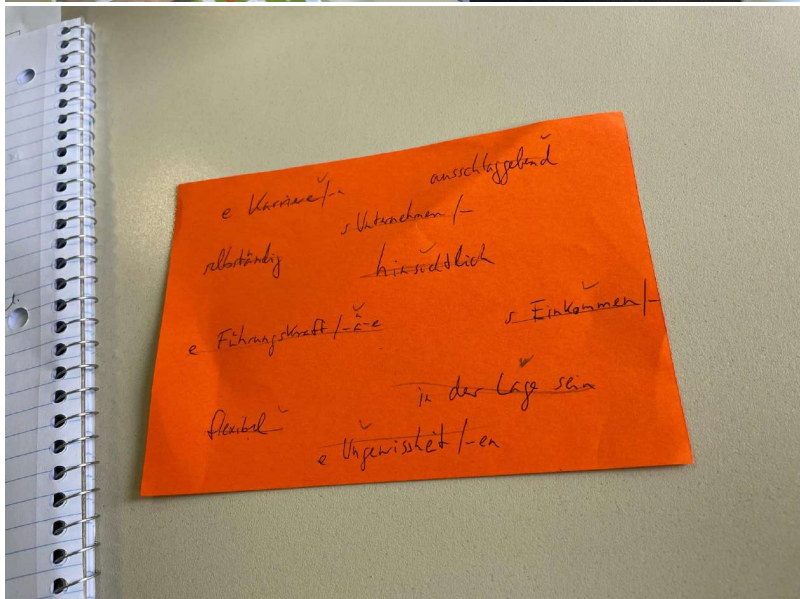




Téma összefoglalásához, vagy akár osztályfőnöki órára - Szövegalkotás nehezítve

Kiscsoportokban (2-4 fő) kapnak a diákok 10-10 szót vagy kifejezést színes lapokon.

1. lépés: megadott idő alatt (pl 20 perc) össze kell állítani egy 9-12 mondatból álló történetet, amelyben szerepel mind a 10 megadott szó.
2. lépés: sorban haladva egy csapat felolvassa a saját szövegét, a következőnek pedig ki kell találnia, mely szavak lehettek a színes kártyán. A történet felolvasása után a táblára felkerülnek a tippelt szavak, de csak a helyes tippek. A következő csapat a helyes tippek százalékos arányának megfelelően kap pontot. A többi csapat a 10 tipp elhangzása után tippelheti a hiányzókat. (Esetleg pluszpontokért.)
3. lépés: Miután körbeért a mesélés - kitalálás, összehasonlítják a csapatok pontszámát. A nyertes, akinek a legnagyobb arányú találata van.



2,

Memória játék a tanult kifejezésekkel és magyarázataikkal TicTacToe formában.

A táblára a tanár felrajzol egy nagy TicTacToe ábrát, vagyis egy 3x3-as rácsot. Minden részbe beír az aktuálisan tanultak közül egy kifejezést vagy magyarázatot. A csoportot két részre osztja. Két különböző színű tollat kapnak. Kisorsolja, melyik csoport kezdhet. A kezdő csapat kiválaszt egy mezőt és bediktálja vagy beírja a kifejezés jelentését, vagy szinonimáját attól függően, mi a feladat. Ha nem jó, buktál ezt a lehetőséget, ha jó, pipa, és a másik csapat következik. Győztes, aki először ad meg vízszintesen, függőlegesen vagy a főátlókban 3 azonos színű tollal írt megoldást.

entw. Entscheidung an der Spitze

entscheidend sein den Ausschlag geben	können in der Lage sein	anerkannt sein Anerkennung finden
kandidieren zur Wahl stehen	etc. riskieren ein Risiko eingehen	etc. vorbereiten Vorbereitungen treffen
etc. Negativ abge- t. in Kauf etc. in Kauf nehmen	abgelehnt werden auf Ablehnung stoßen	gemacht werden & Kauf zur Verfügung stehen

Statistiken 5.60

Térbeli véleménynyilvánítás

Ez a módszer különösen hasznosnak bizonyulhat, mert a résztvevők nem csak szóban, hanem mozgásban is megjeleníthetik a véleményüket. A térben való helyezkedés segítheti a csoportdinamika megértését, és olyan diákokat is be tud vonni, akik szóban nehezebben tudják gondolataikat közölni. Kiemelten jól alkalmazható az érzelmi tudatosság és a kritikus gondolkodás fejlesztésére.

Leírás: A csoport körben áll, középen egy tárgy (pl. táska). Egy választási lehetőséggel bíró kérdést teszünk fel.

– Aki *igen*, az egy lépéssel közelebb megy a középponthoz.

– Aki *nem*, az egyet hátrál.

Így vizuálisan kirajzolódik a vélemények megoszlása.

Körben állunk, közepére helyezünk egy tárgyat (pl.: táska). Egy témakörrel kapcsolatban egyre elmélyültebb, összetettebb kérdést teszünk fel. Aki igenlő választ ad, az eggyel közelebb lép a kör közepe felé, aki nem, az eggyel hátrébb. Így a térben megjelenítve egyértelműen látszanak a vélemények. Második lépésként rákérdezhetünk, ki és miért azt a választ adta, vagy hogy ki szeretné indokolni a választát.

Kérdés például: Le szoktál feküdni 10 óra előtt? / Nehéz volt a dolgozat?/

Szoktál szelektíven szemetet gyűjteni?

Használat: osztályfőnöki óra, nyelvóra

Ez egy olyan eszköz, amely újra és újra bebizonyította, hogy milyen hatékonyan ösztönzi a tanulókat önálló gondolkodásra. A képzésen különösen azért volt hasznos, mert minden témát strukturált gondolkodás mentén közelíthettünk meg, és a résztvevők megtapasztalták, mennyire motiváló, ha saját kérdéseik irányítják a tanulást.

Felépítése: K – Mit tudok már? W – Mit szeretnék megtudni? L – Mit tanultam?

Mire jó?– Aktiválja az előzetes tudást

- Célokat állít
- Strukturálja a tanulási folyamatot
- Reflektálásra ösztönöz
- Fejleszti a kritikus gondolkodást

A KWL Chart (K – *What I Know*, W – *What I Want to Know*, L – *What I Learnt*) egy egyszerű, de nagyon hatékony tanulásszervezési és reflektálási eszköz. Remekül használható iskolai órákon, projektmunkákban és nyelvoktatásban is.

A KWL táblázat egy háromoszlopos tanulási segédlet, amely így épül fel:

K – *What I Know*

Mit tudok már a témáról?

(előzetes tudás, tapasztalatok, asszociációk)

W – *What I Want to Know*

Mit szeretnék megtudni?

(kérdések, célok, kíváncsiság)

L – *What I Learnt*

Mit tanultam meg?

(összegzés, felismerések, új információk)

Mire használható?–Aktiválja az előzetes tudást

A tanulók átgondolják, mit tudnak már, és ez könnyíti a megértést. Különösen hasznos új témák bevezetésekor.

-Célokat állít a tanulási folyamathoz

A „Mit szeretnék megtudni?” oszlop segít a tanulóknak saját kérdéseket megfogalmazni, és motiválttá teszi őket.

-Strukturálja a tanulást

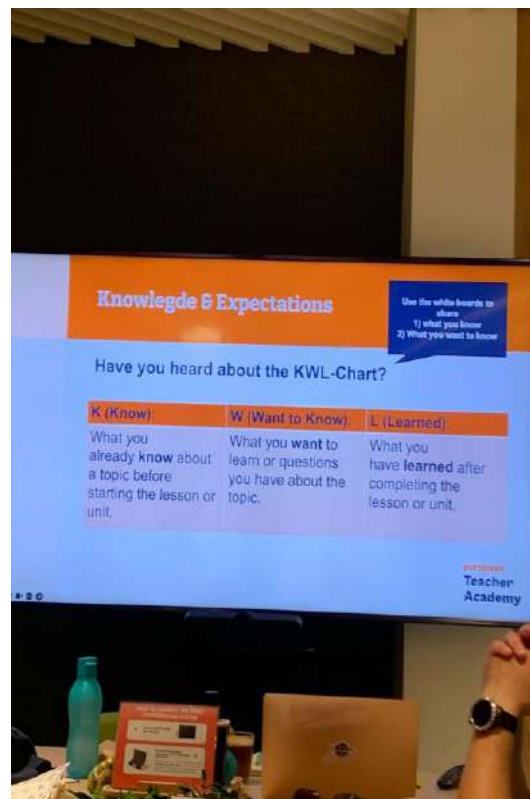
A folyamat elején és végén is kitöltik, így láthatóvá válik, mennyit fejlődtek.

-Reflektálásra ösztönöz

A „Mit tanultam?” szakasz segít rendszerezni az új ismereteket, és megerősíti a tudást.

Fejleszti a kritikus gondolkodást és az önálló tanulást.

Használat: nyelvórán (szókincs, országismeret, projekt), természettudományokban, történelemben, irodalomban, projektalapú tanulásban.



Take-away thought – Útravaló gondolat

Ez a módszer segít a tudatos lezárásban, az élmények és tanulságok rögzítésében.

Célja: összefoglalja a lényegét, személyes tanulságot adjon, segítse, hogy az ember magával vigye a megértett üzenetet, később is eszébe jusson és irányt adjon.

Ezért általában rövid (1–2 mondat), világos és személyes formában íródik.

Válaszolj röviden, akár egy szóval vagy mondattal.

1. Mi volt számodra a legfontosabb gondolat a mai témában?
2. Mi lepett meg a legjobban?
3. Mi az, amit szeretnél tovább vinni a mindennapjaidba?
4. Mi változhat a gondolkodásodban ennek hatására?



My personal ecosystem map

A mindfulnessen kifejezetten hatékonynak bizonyult a saját működésünk, erőforrásaink és stresszforrások feltérképezésére.

A personal ecosystem map egy vizuális térkép arról, hogy milyen emberek, helyek, erőforrások és hatások vesznek körül, amelyek támogatnak, ösztönöznek, fejlesztenek, vagy éppen kihívást jelentenek számodra.

Olyan, mintha megrajzolnád a saját „élet-ökoszisztémádat”, amely segítséget nyújt abban,

hogy: -átlátni, honnan kapod az energiát, támogatást, tudást;-

-felismerni, mi vagy ki visz előre, illetve hol vannak hiányok;

-tudatosítani a környezeted hatását;

-megtervezni a személyes fejlődés irányait;

-hálát gyakorolni és erősíteni a kapcsolataidat.

Ez főleg önismereti, reflektív vagy tanulástámogató feladat.

Hogyan néz ki?

A lap közepére írod magadat, majd köréd rendezed különböző „kategóriákba”, hogy mi vesz körül:

Emberek (család, barátok, mentorok, tanárok, kollégák)

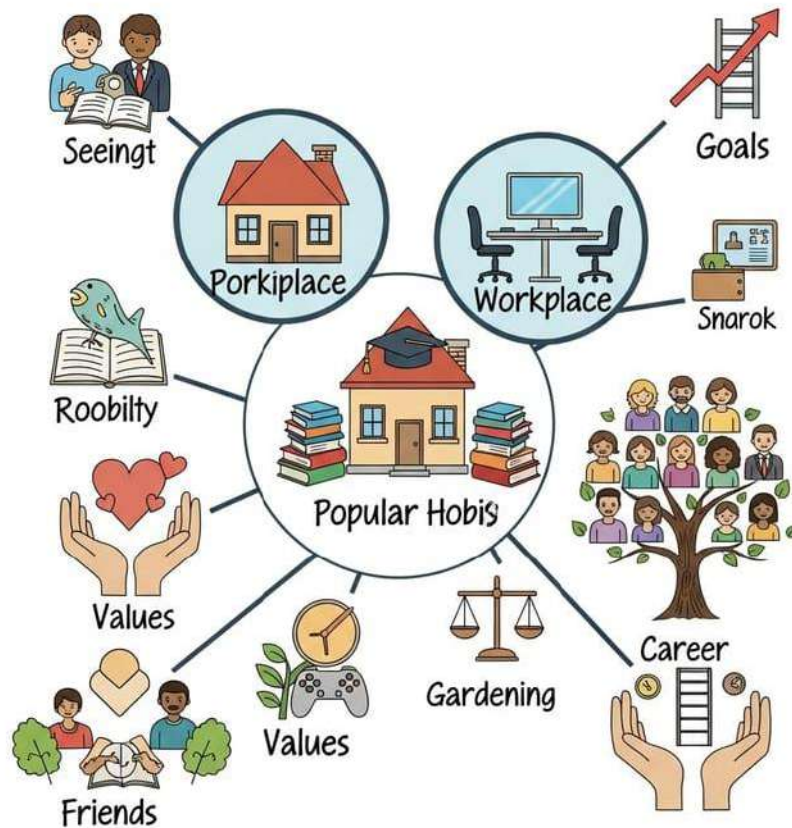
Helyek (iskola, otthon, közösségek, természet, edzőterem)

Tevékenységek (hobbi, sport, tanulás, kreatív dolgok)

Erőforrások (idő, eszközök, tudás, rutinok)

Értékek és motivációk

Kihívást jelentő tényezők



Circles of control - kontrollkör

Stresszkezelésre, érzelmek tudatosítása használható módszer. A kör külső részére kerülnek azok a dolgok, helyzetek, tényezők, amiket nem tudunk befolyásolni. Eggyel beljebb azok, amelyekre bizonyos ráhatásunk lehet; míg a legbelsőbb körbe kerülnek azok a történések, amelyekre hatással lehetünk, amelyek nagyban függhetnek tőlünk, az energia befektetésektől, a hozzáállásunktól.



Közös montázs talált tárgyakból

A résztvevők a természetben gyűjtött tárgyakból montázst készítenek. Kreativitás, csapatmunka, önkifejezés – összekapcsolja a kint-létet az alkotással.

Tereptárgyak gyűjtése és azokból egy közös montázs létrehozása egy megadott téma mentén (pl.: ilyen volt az idei évünk; szabadság; ezek vagyunk mi), Csapatépítésre tökéletes.



Kő- papír - olló (2 random csapat kialakítása)

Klasszikus játék új funkcióval: csapatépítés, stresszoldás, véletlenszerű csoportalakítás.
A vesztes beáll a nyertes mögé, míg két csapat alakul ki.

Szokásos módon kő-papír-olló játék páronkénti lejátszása. A vesztes mindig beáll a nyertes mögé, és úgy mennek tovább. Végül 2 csapat marad, a “vezetők” mögött állók szurkolnak a csapatuknak.

Stresszoldásra, véletlenszerű csoportalakításra is alkalmas.



Sheep- scale - Birka skála (warm-up és érzelemazonosítás)

Kiváló bemelegítő és érzelemazonosító eszköz volt a képzésen, a csoport minden tagját megmozgatta és megneveltette.

Hogyan érzed ma magad?/ Melyik kép jellemez téged? Miért?

Akár egyéni, akár páros munkára alkalmas. Nyelvórán vagy osztályfőnöki órán is használható.
Az érzelmes szókincsének gyakorlására, ismételtesére is tökéletes.

Más tematikában is vannak hasonlóok (pl. macskás, Star Wars-os, Disney hercegnős), így könnyű a csoport igényeire szabni.



Veres Katalin
Hegyiné Zámbó Krisztina
Krix Antalné

1. mindfulness gyakorlatok



A mindfulness (tudatos jelenlét) és a tehetséggondozás kéz a kézben járnak: a mindfulness segít a tehetséges fiataloknak (és felnőtteknek) a fókuszálásban, a stressz kezelésében, az önismeret növelésében és az érzelmi szabályozásban, ami kulcsfontosságú a tehetség kibontakoztatásához és a teljesítmény maximalizálásához anélkül, hogy kiégés áldozataivá válnának, lehetővé téve a gondolatok és érzések ítéletmentes megfigyelését, ami javítja a koncentrációt és a kreativitást

<https://www.youtube.com/watch?v=vje3eKG0Es4>

Alakítsunk egy kört, majd minden diák húzzon egy kártyát, tetszőleges sorrendben haladjunk. A gyakorlatok osztályteremben, szabadterén egyaránt végezhetőek.

2. Kiégés, túlterheltség megelőzés



Készítsünk közösen, kiégés, túlterheltség megelőzésére “Mit kell tennem” felhőt. A tudatos végiggondolás, priorizálás segít abban, hogy rálásson a diák a mindennapi időbeosztására, hogy meglássa a hatékony tanulás fontosságát, a kikapcsolódás szerepét, helyét.



.Calm Avatar Poster – Canva Activity

Tavaly a Digitális Téma héten, már találkoztak a diákok a Canvával, de osztályfőnöki órán is alkalmazható szerintem az alkalmazás. Jövőkép tábla, poszter készítés, a saját “nyugalmi”, boldog állapotom képpé alakítása, szerintem nagyon jó osztályfőnöki órai feladat lehet.

3. Csapatépítés, együttműködés, figyelem, érzékenyítés, szocializáció

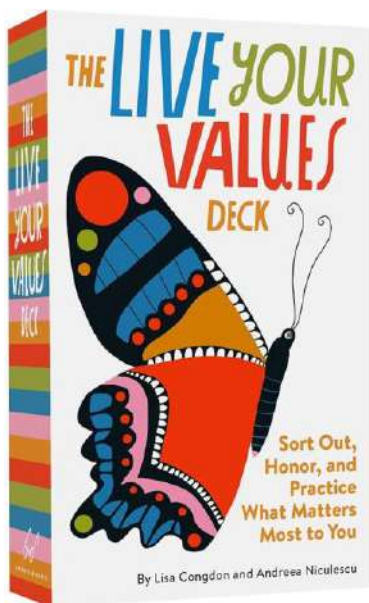


Meghatározunk egy időszakot, és az első napján mindenki húz egy nevet. Az adott időszak alatt megfigyeli az adott szempontok szerint a diákot, akit húzott, majd az időszak végén készít számára egy összefoglalót / meglepetést.

A módszer alapgondolatát ismerhetjük pl karácsonyi ajándék húzásként, de a módszer lehetőségei messze túlmutat ezen.

Készíthetünk gondolatfelhőt a húzottunk pozitív személyiségjegyeiből, kép montázst azokból, amiket szeret, segíthetünk neki az adott időszak új idegennyelvi szavaiból (amiket elhibáztunk) szókérdőírt csinálni, tényleg csak a fantáziánk szab határt, mi mindenre használhatjuk ezt a módszer.

4. Idegennyelv, osztályfőnöki óra, a lehetőségek, témák száma végtelen.



Koren Natasa

1. Genius Hour (Zseni-óra) – (Autonóm) Kutatás és Innováció

Ez a jógyakorlat a Google híres „20%-os szabályából” ered (ahol a dolgozók a munkaidejük ötödében saját ötleteiken dolgozhattak), és az oktatásban a legmagasabb szintű tehetséggondozó eszközzé vált.

- **A lényege:** A tehetséges diákok kapnak heti/kétheti egy fix időszavat, amikor **kizárólag olyan témával foglalkozhatnak, ami iránt szenvedélyesen érdeklődnek**, és ami kívül esik a normál tananyagon. Nincsenek kötött tantárgyi határok.
- **Hogyan működik a gyakorlatban?** * A diák megfogalmaz egy kutatási kérdést vagy célt (pl. *„Hogyan lehetne optimalizálni a sulis komposztálóját egy egyedi applikációval?”* vagy *„Miként hatott a német expresszionizmus a mai filmgyártásra?”*).
 - A tanár nem „tanít”, hanem mentorként támogatja a folyamatot (forráskutatás, időmenedzsment).
 - A projekt végén a diákok egy nyilvános prezentációs napon (vagy kiállításon) mutatják be a terméket, prototípust vagy kutatási eredményt a társaiknak és a szülőknek.
- **Miért működik?** Maximálisan épít a belső motivációra, fejleszti a kutatómódszertant, a kritikai gondolkodást és az önálló projektmenedzsmentet.

2. Peer-to-Peer Mentorprogram (Fordított tehetséggondozás és tudásmegosztás)

A tehetség nemcsak azt jelenti, hogy valaki gyorsan fogad be információt, hanem azt is, ha képes a megszerzett tudást rendszerezni és mások számára is érthetővé tenni.

- **A lényege:** A különböző területeken kiemelkedő (pl. természettudományokban, nyelvekben vagy épp digitális eszközök használatában erős) felsőbb éves diákok mentorálják az alsóbb éves, de tehetséges vagy felzárkózásra szoruló társaikat, illetve projekteket vezetnek nekik.
- **Hogyan működik a gyakorlatban?** * Az iskola létrehoz egy „Tehetség-bankot”, ahová a diákok regisztrálhatnak az erősségeikkel.
 - A tehetséges diákok kiscsoportos workshopokat, mini-kurzusokat vagy „szakköröket” tarthatnak a társaiknak (pl. *„Bevezetés a Python programozásba”* vagy *„Kreatív írás németül”*).
 - Összekapcsolható a Németországban látott **SMV (diák-önkormányzatiság)** modellel is: a diákok maguk koordinálják a mentorálási naptárat és a tudásmegosztó délutánokat.
- **Miért működik?** A tanítva tanulás (learning by teaching) elve alapján a mentor diákok tudása hihetetlen mértékben elmélyül, miközben fejlődnek a puha készségeik (soft skills): az empátia, a kommunikáció, a prezentáció és a vezetői készségek.

Mindkét módszer nagy előnye, hogy nem igényel extra anyagi erőforrást, viszont a meglévő diák- és tanári kapacitásokat kreatív, támogató módon strukturálja át.

1. Homofónos játékra alkalmas módszer:

pl. „Helyes vagy helytelen?” –

A tanár homofón szavakra mond példát:

“Is it fair, to pay a bus fare?” “Is it fair, to pay a fare?”

“May I eat a cabbage in a carriage?”

A diákoknak érvelniük kell a helyesség mellett, és indokolniuk a választ.

Fejlesztett készség: nyelvtani tudatosság, érvelési képesség, helyesírási kompetencia, precizitás.

2. Hallott szöveg többszörös értelmezése:

Meghallgattunk egy szöveget, amihez az volt a feladat, hogy jegyzeteljünk. A szöveg egy interjú volt egy hölgygel, aki túlterhelt a munkája miatt és a kiégés fenyegeti. Tanácsot kér, nem tudja, hogyan tovább... A szöveg meghallgatása után tanárunktól a következő kérdéseket kaptuk:

- Mely kulcsszavakat jegyzeteltük le?
- Mit értettünk meg a szövegből szó szerint?
- Mi lehet a szöveg mögötti üzenet vagy szándék?
- Hogyan lehetne alternatív befejezést írni?

Fejlesztett készség: kritikai gondolkodás, érvelés, kreatív interpretáció.

Burjánné Török Orsolya

Személyre szabott és differenciált tanulás AI-eszközök alkalmazásával

Az AI-alapú eszközök alkalmazása lehetőséget biztosít a tanulási folyamat személyre szabására és a tanulók egyéni képességeihez, érdeklődéséhez és fejlettségi szintjéhez igazodó feladatok kialakítására. A tehetséges tanulók számára magasabb szintű, összetettebb és kreatív gondolkodást igénylő feladatok biztosíthatók, amelyek támogatják a saját tempóban történő fejlődést, az önálló tanulást, valamint a problémamegoldó és kritikai gondolkodási készségek fejlesztését.

Projektalapú és kreatív feladatok alkalmazása

A projektalapú tanulás során a tanulók önállóan vagy kisebb csoportokban valós élethelyzetekhez és érdeklődési területeikhez kapcsolódó, összetettebb feladatokon dolgoznak. A folyamat során információkat gyűjtenek és értékelnek, kutatást végeznek, problémákat oldanak meg, valamint digitális eszközök segítségével kreatív produktumokat hoznak létre és mutatnak be. A módszer hozzájárul az önállóság, a kreativitás, a kritikai gondolkodás, a problémamegoldás és a kommunikációs készségek fejlesztéséhez, valamint hatékonyan támogatja a tehetséggondozást.

Kooperatív csoportmunka

A kooperatív csoportmunka alkalmazása elősegíti a tanulók együttműködési, kommunikációs és szociális készségeinek fejlődését. A közös feladatmegoldás során a tanulók aktívan részt vesznek a tanulási folyamatban, megosztják egymással tudásukat, érvelket, problémákat oldanak meg és közös döntéseket hoznak. A módszer hatékonyan támogatja a differenciálást és a tehetséggondozást is, mivel lehetőséget biztosít az egyéni képességekhez és érdeklődéshez igazodó feladatok alkalmazására. Emellett növeli a tanulók motivációját, önállóságát és felelősségvállalását, valamint hozzájárul a pozitív, támogató tanulási környezet kialakításához.

Fordított osztályterem (flipped classroom)

A fordított osztályterem módszere lehetőséget biztosít arra, hogy a tanulók az új ismeretekkel önállóan, digitális tananyagok, videók és egyéb online források segítségével ismerkedjenek meg. Az órai idő így elsősorban az ismeretek gyakorlati alkalmazására, kommunikációs és problémamegoldó feladatokra, valamint az együttműködésre fordítható. A módszer támogatja az egyéni tanulási tempót, a differenciálást, az önálló tanulást és a tanulói felelősségvállalást. A digitális eszközök tudatos alkalmazásával a tanulók motivációja és digitális kompetenciája is fejleszthető.

Projektalapú tanulás

A projektalapú tanulás során a tanulók egy hosszabb időtartamot igénylő, összetettebb témán vagy valós élethelyzethez kapcsolódó problémán dolgoznak önállóan vagy csoportban. A projektfolyamat során kutatást végeznek, információkat gyűjtenek és értékelnek, együttműködnek, digitális eszközöket alkalmaznak, majd egy kézzelfogható produktumot hoznak létre és mutatnak be. A módszer fejleszti a kreativitást, a kritikai gondolkodást, a problémamegoldó és kommunikációs készségeket, valamint az önállóságot és a felelősségvállalást. Különösen alkalmas a differenciálásra és a tehetséges tanulók képességeinek kibontakoztatására, mivel lehetőséget biztosít az egyéni érdeklődés és erősségek figyelembevételére.

Vecserkáné Józsa Zita

DRÁMAJÁTÉKOK ÉS CSOPORTOS GYAKORLATOK

1. HI – HA – HU

A játék menete

Mindenki körben áll. Az első játékos azt mondja: „HI”, és összezárt tenyérrel a feje tetejétől lefelé, egy másik játékos felé int. A megszólított játékos ezután azt mondja: „HA”, és ugyanazt a mozdulatot végzi, csak alulról felfelé. A „HA” játékos mellett, tőle balra és jobbra álló két játékos felé fordul, és azt mondja: „HU”, miközben összezárt kezükkel a középen álló „HA” játékos hasa felé söprő mozdulatot tesznek. Ezután a játék ugyanilyen módon folytatódik.

Ha valaki nem figyel, és rossz szót mond vagy helytelen mozdulatot végez, kiesik a játékból. Minél többen játszanak, annál szórakoztatóbb a játék. Ha azonban például 20 főnél többen vannak egy körben, érdemes több kisebb csoportot kialakítani, amelyek egyszerre játsszák ugyanazt a játékot. Amikor a csoportok létszáma csökken, a kisebb csoportok újra összeolvadhatnak, egészen addig, amíg végül csak egy játékos marad.

A játék célja

A cél a ritmus és a „HI – HA – HU” sorrend hibátlan követése. Aki hibázik, kiesik. A játék addig folytatódik, amíg csak egy játékos marad.

A játék előkészítése

- A játékosok álljanak körbe.
- Legalább 10 játékos ajánlott.
- 20 főnél több résztvevő esetén érdemes több kisebb kört kialakítani.

Játékszabályok

- HI: Egy játékos azt mondja: „HI”, és a feje tetejétől lefelé irányuló mozdulattal kiválaszt egy másik játékost.
- HA: A megszólított játékos azt mondja: „HA”, és alulról felfelé végzi ugyanezt a mozdulatot.
- HU: A „HA” játékos két oldalán álló játékos azt mondja: „HU”, és a középen álló játékos hasa felé söprő mozdulatot tesz.
- A sorrend folytatása: A játékosoknak megfelelően kell követniük a „HI – HA – HU” sorrendet.
- Kiesés: Aki hibázik, kiesik.
- Csoportok: 20 fő felett több kisebb csoport játszhat egyszerre. Ahogy csökken a létszám, a csoportokat újra össze lehet vonni.

A játék vége

A játék körülbelül 15 percig tart, vagy addig, amíg csak egy játékos vagy egy csoport marad.

2. ZIP – ZIP ZAP BOING / ZIP ZAP ZOP

A Zip, más néven Zip Zap Boing vagy Zip Zap Zop, gyakran használt színházi bemelegítő gyakorlat, de kieséses játékként is játszható. A játéknak többféle változata létezik, és a szabályok helyszínenként eltérhetnek. Kieséses változatban gyakran az utolsó három játékost tekintik győztesnek.

A játék alapja

A játékosok körben állnak, és egymásnak adnak tovább egy „tapsot”, „impulzust” vagy „energiagolyót”, miközben kimondják a „zip” szót. A „zap” és „boing” különböző módokon változtatja meg a játék irányát.

Játékszabályok

- A játékosok körben állnak, egymástól körülbelül két méterre.
- ZIP: A játékos összekulcsolja a kezét, a hüvelykujjait felfelé tartja, és a mutatóujjaival a mellette álló játékosra mutat. Közben azt mondja: „ZIP!”. A játék továbbkerül a megjelölt játékoshoz.
- ZAP: A játékos ugyanúgy tartja a kezét, mint a „ZIP” esetében, de nem a közvetlenül mellette álló, hanem a kör bármely másik játékosára mutat. Közben azt mondja: „ZAP!”. A játék annak a játékosnak adódik tovább.
- BOING: A játékos terpeszugrást végez, és azt mondja: „BOING!”. Ezzel a játék visszakerül az előző játékoshoz.
- Ha valaki hibázik, kiesik a játékból.
- A játék akkor ér véget, amikor már csak két játékos marad.

3. VAK AUTÓK

A játék menete

A játékosok párokba állnak. Az egyik játékos lesz az autó, a másik pedig a sofőr. Az „autó” bekötött szemmel – vagy egyszerűen csukott szemmel – közlekedik.

Fontos szabályok

- TILOS BESZÉLNI!
- TILOS NEKIMENNI MÁSNAK!
- A párok még a játék kezdete előtt megbeszélnek néhány kézjelet, például a kanyarodásra vagy a megállásra.
- Egy bizonyos idő után a játékosok szerepet cserélnek.

4. ÉN – TE – MI KÖRJÁTÉK

A játékosok körben állnak, és szemkontaktust teremtenek egymással. Először magukra mutatnak, és azt mondják: „Én.” Ezután egy másik játékosra mutatnak: „Te.” Végül egy közösséget kifejező, közös mozdulattal jelzik: „Mi.”

Erasmus+

Új lehetőség. Új szemlélet.



**Az Európai Unió
támogatásával**

A játék célja a nonverbális összhang és együttműködés fejlesztése. A résztvevőknek figyelniük kell egymásra, és a szemkontaktus, a gesztusok és a közös mozdulat segítségével kell kialakítaniuk a csoport egységét.

Horváth Bernadett

Archie Comics Background



Archie Andrews



Betty Cooper



Veronica Lodge



Jughead Jones



Reggie Mantle

Archie Comics tell the story of the fictional teenagers Archie Andrews, Jughead Jones, Betty Cooper, Veronica Lodge, Reggie Mantle, and their friends.

The initial Archie characters were created in 1941. In 2015 the series was relaunched with a new look and design for a new generation of readers.

The stories are set in the fictional small town of Riverdale.

Archie is a typical teenage boy who attends high school, participates in sports, and dates girls. He is extremely clumsy and often gets into trouble. He is also easily infatuated with the many girls he meets. His love triangle with Betty and Veronica forms the most common Archie stories.

Betty is the kind-hearted, caring, talented, and intelligent girl next door. She is romantically obsessed with Archie. She has a passion for writing and is a good student, athlete, cook, and auto mechanic.

Veronica is the richest girl in Riverdale, and the most beautiful and popular. She is a spendthrift, and is spoiled and vain, but is also friendly, compassionate, and generous. Like her best friend Betty, she is romantically obsessed with Archie.

Jughead is Archie's best friend. He is a skinny boy with a huge appetite. He is sarcastic and lazy.

Reggie is Archie's friend but also his rival. He is very vain and conceited.

In 2017, Warner Bros. Television and CBS Studios produced a television series called Riverdale. It is a supernatural horror crime drama based on the Archie Comics characters.

Archie Comics Dictogloss



Archie Andrews



Betty Cooper



Veronica Lodge



Jughead Jones



Reggie Mantle

Archie 1) _____ 2) _____ the 3) _____ of 4) _____ fictional 5) _____

Archie Andrews, Jughead Jones, Betty Cooper, Veronica Lodge, Reggie Mantle, and

6) _____ friends.

7) _____ initial Archie 8) _____ were 9) _____ in 1941. 10) _____ 2015

the 11) _____ 12) _____ relaunched 13) _____ a 14) _____ look and

15) _____ for 16) _____ new generation 17) _____ readers.

18) _____ 19) _____ are 20) _____ in the 21) _____ small

22) _____ of Riverdale.

Archie 1) Comics 2) tell the 3) story of 4) the fictional 5) teenagers Archie Andrews, Jughead Jones, Betty Cooper, Veronica Lodge, Reggie Mantle, and 6) their friends.

7) The initial Archie 8) characters were 9) created in 1941. 10) In 2015 the 11) series 12) was relaunched 13) with a 14) new look and 15) design for 16) a new generation 17) of readers.

18) The 19) stories are 20) set in the 21) fictional small 22) town of Riverdale.

Icebreaker: Speed Dating

- Elicit questions students might ask if they wanted to get to know someone better (beyond the basics). Write them on the board.
- Get them to vote on the best 10.
- Add some of my own (the quirkier, the better):
 - If you were invisible for a day, what would you do?
 - You have to sing karaoke: which song would you sing?
 - Which dish most represents you?
 - What's your most annoying habit?
 - You have a time machine: which place and time would you visit first?
 - What was your most cherished possession as a child?
 - What animal best describes you? Why?
 - Which superpower would you like to have? Why?
 - Which song would be the soundtrack of your life?
 - What was your most horrible holiday experience?
 - Which instrument would you be if you were one?
 - If you could live anywhere in the world for a year, where would you live?
 - Who's your favourite cartoon character?
 - Are you an early bird or a night owl?
 - Which decade of the 20th Century do you like the most?
- They take a sheet of paper, vertical, 3 columns. Write NAME at the top of the left column and the other students' names down below that, leaving some space between each.
- From the board, choose the two questions they'd like best. Write one on top of the middle column and the other one on top of the right column.
- Students have X seconds/minutes to find a partner and ask that person their two questions and write their partner's answers (set a timer).
- When the time is up, students find a new partner and repeat the process. After X minutes call an end to the game. The person who was able to get the most answers wins a prize.
- Students take turns saying what they know about each person.
- Tip: for a large class, limit the question to one instead of two and keep the time limit short. If using as a speaking lesson instead of an icebreaker, use the whole lesson period and expand on the number of questions and the time limit.

Storyboard examples

Scene 1

ACTION _____

DIALOGUE _____

Scene 2

ACTION _____

DIALOGUE _____

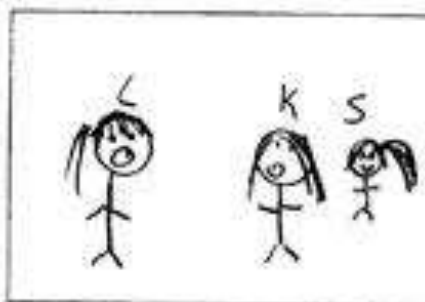
Scene 3

ACTION _____

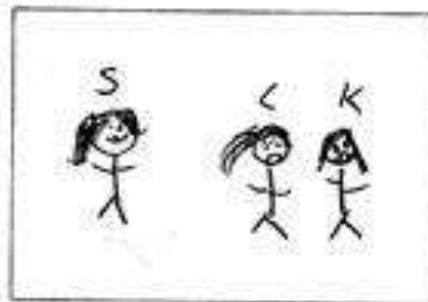
DIALOGUE _____



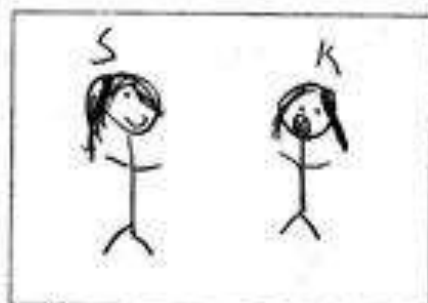
"Totally are you (I speak behind
Sure she's a real them)
girl?"



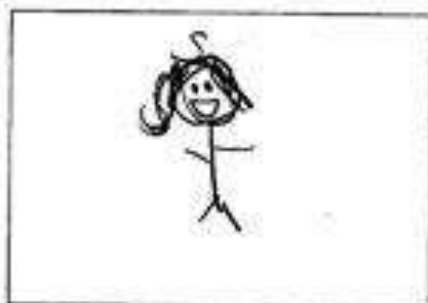
"Watcha talkin
a bat?"



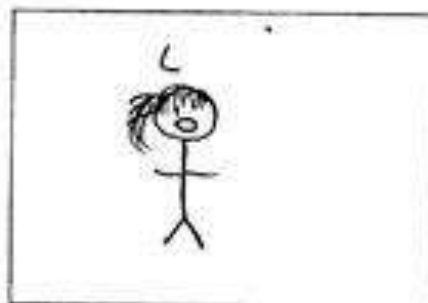
"Ahhh!"



"Um we were
just talking
about what we're
doing at recess"



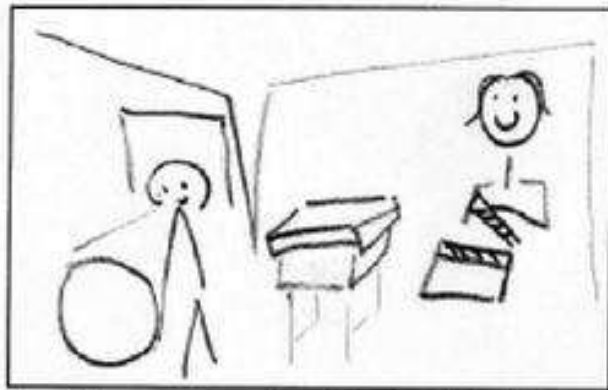
"From the
planet I come
from we don't
have recess"



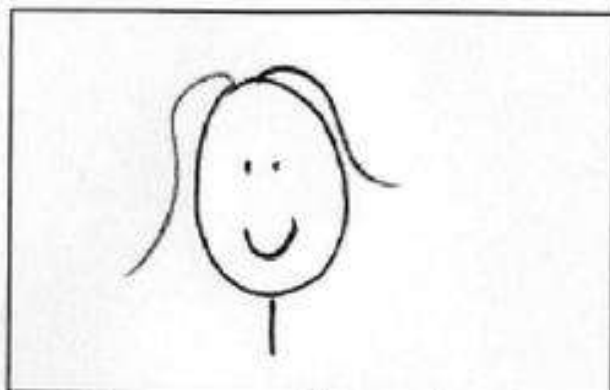
"Your Planet?"



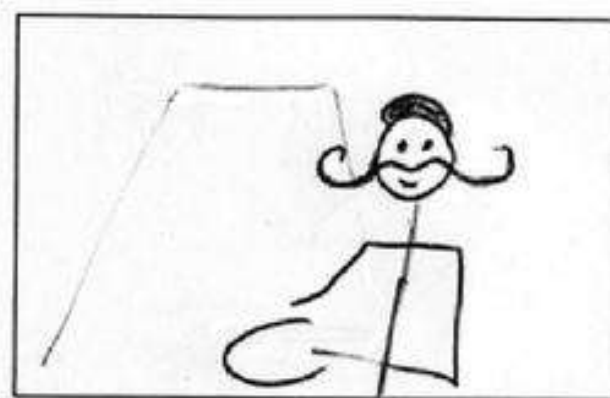
"Aha I come
from mars we
have robots there"



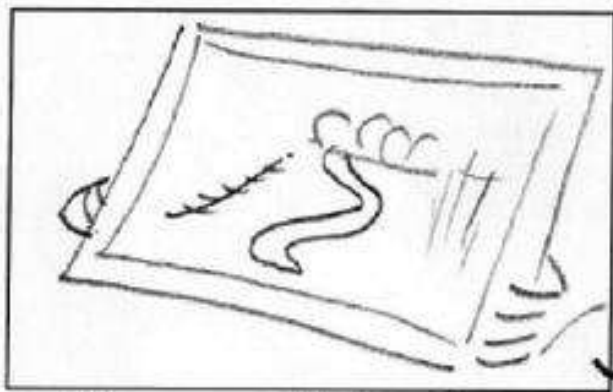
1. Wide shot of both Sarah and Callum illustrating where they are and what the film is about
 Props: Megaphone, Camera board



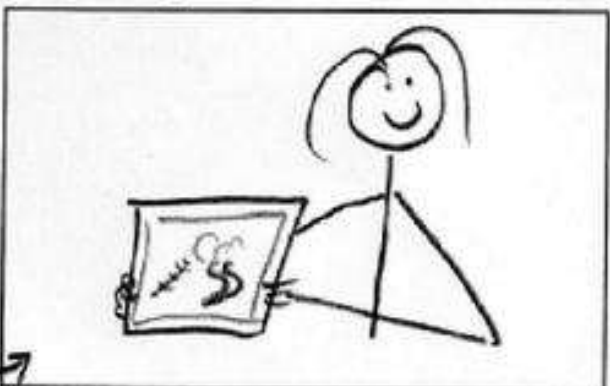
2. Close-up of Sarah speaking directly to camera
 Script: Sarah
 'One thing you must remember!...'



3. Low angle camera pointing up at Callum
 Props: Moustache, Paintbrush
 Script: Callum
 'Oops! Sarah is right...'



4. Close up of Sarah holding photograph



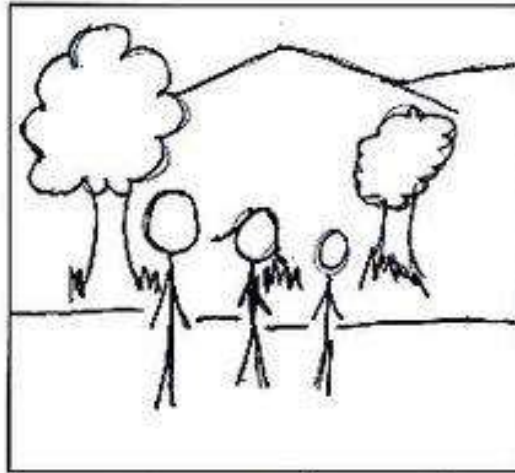
5. Camera zooms out to a wide shot showing Sarah speaking about using photographs to plan your storyboard.



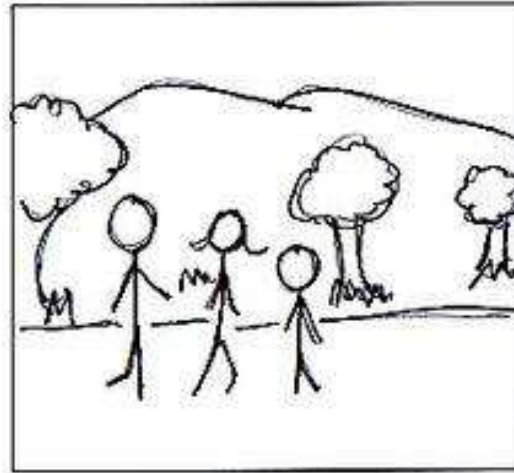
6. Over shoulder shot of Callum pointing to drawings of different shots that you could try filming.

3 characters walk in a park and talk (maybe)
Happy scene

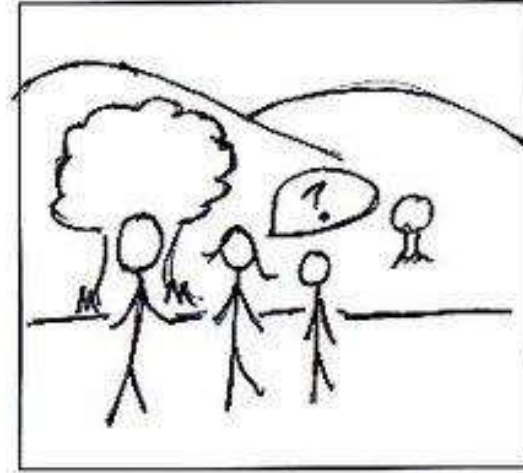
Ubbly Nguyen
Lth



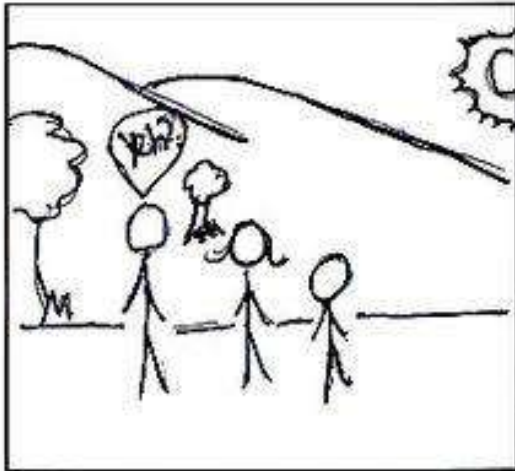
Frame 1 Introducing of
Characters



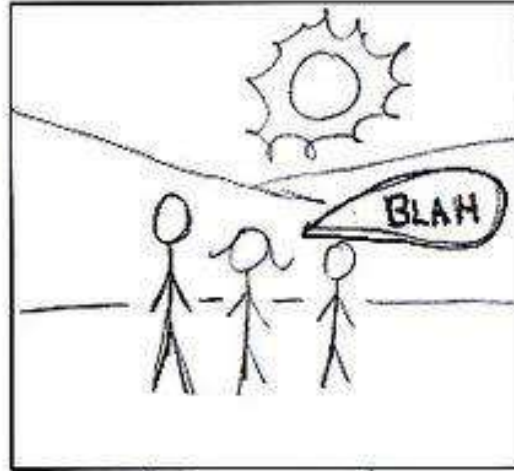
Frame 2 They start to walk



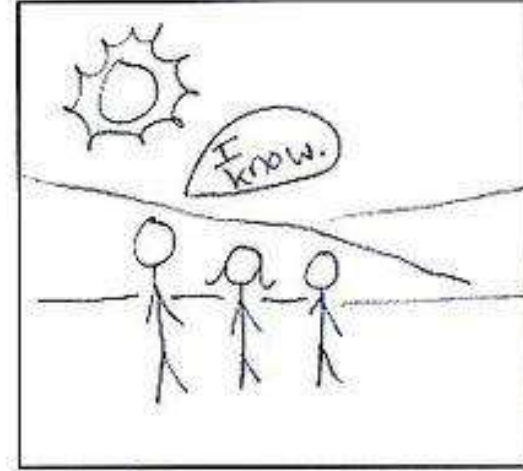
Frame 3 Girl asks a question



Frame 4 Boy answers
girl



Frame 5 Girl talks
again



Frame 6 Boy responds
Boy laughs



Instructions: Fill in the below storyboard by drawing pictures in the big boxes and writing text explaining the picture in the box. Once complete you can ask an adult to cut around each scene as shown to rearrange them.

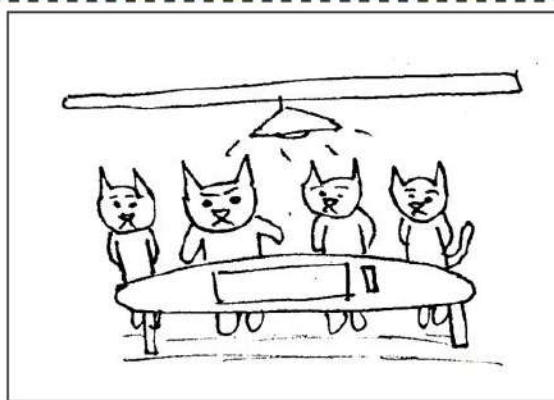
Name: Marty

Page 1 of 2

Story Title: Strike of the ninja cats



Cold, dark night on Tipton Lane, everyone was fast asleep...



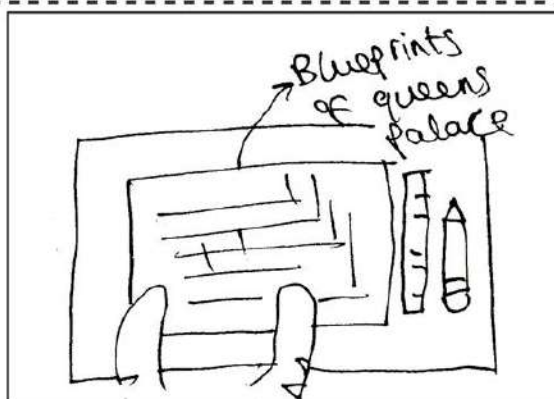
10 cats hid underground, planning their next heist.



Roy the leader of ninja cats explained the problems the group is facing...



Tim, his sidekick suggests a heist at the queens palace - enough food to last forever...



The planning of the heist and Roy calls all the cats in England to get involved...



Night of the heist...

Warmer activity – guess who

Without saying **who** you're describing, read the description of Donald Trump out loud and ask the students to guess who it is. While describing, write the sentence stems on the board. Keep going until they guess.

- **He's** a man.
- He's very rich.
- He's almost 80 years old.
- He's tall.
- He's married.
- **He has** 5 children.
- **He likes** using social media.
- **He likes** playing golf.
- **He can't** dance very well.
- He has strawberry blond hair.
- He's American.
- He's an important politician.
- He's President of the United States.

Tell students they're going to describe a classmate in a similar way using sentence stems.

Students write their names on slips of paper (bring scrap paper to avoid waste), then crumple them up into a ball and put them in a bowl or bag that you pass around.

Pair students: one strong student with one who needs more support.

Go to one pair with the bowl/bag. One of the two students takes one of the crumpled-up pieces of paper. The two students read the name in silence and, without saying the name or looking at the person, start describing that person to the class using the cues on the board. Tell them they both have to speak. Add the ones below and/or others, depending on the level of your class.

He/She doesn't like ...

He/She doesn't have ...

He/She isn't ...

He/She can...

The other groups have to guess who the person is. They have to raise their hands and ask the question: "Is it ...?" (explain why we use "it" and not "he/she" when guessing a person). Repeat round the class until every pair has spoken.

Tips:

- This activity works in classes in which the students already know basic information about each other
- For the introductory part, make sure you choose someone that everyone is sure to know
- To make the activity more student-centered and fun, choose someone who will appeal to young people (ex. Wednesday from the Addams Family, a famous footballer, etc.)