

## ***Útskýringar kennsluaðferða í leiklist í kennslu fyrir vefsíðuna Leikum af list:***

**Afturhvarf:** Nemendur endurskapi (búi til) lífsferil og/eða atvik frá liðnum tíma. Hvað haldið þið að hafi gerst? Hvers vegna og hvenær?

**Atburðarás:** Nemendur búi til atburðarás með því að setja saman stuttan spuna eða kyrrmyndir eftir að hafa hlustað á sögu.

**Endursögn með myndum:** Skiptið nemendum upp í hópa (t.d. 4 og 4 saman). Takið myndir af kyrrmyndum sem hóparnir gera. Prentið síðan út kyrrmyndirnar sem voru teknar af hópunum og fáið nemendurna til að endursegja söguna sem unnið var með út frá myndunum; með áherslu á *fyrst, síðan og að lokum*. Veljið síðan eina mynd frá hverjum hópi og búið til myndasögu sem fer upp á vegg.

**Ferðalangur:** Kennari (sem ferðalangur) færir sig á milli nemenda sem eru í kyrrmynd og snertir þau á öxlina. Þegar kennari snertir viðkomandi nemenda vaknar hann til lífsins. *Kennari spyr: „Hver ert þú? Hvað ert þú að gera?“*

**Frásögn:** Kennari les eða segir sögu sem fjalla á um í leikferlinu.

**Hljóðmynd og spuni:** Nemendur leika dýr eða tröll með tilheyrandi hljóðum

**Hugsa/ræða/deila:** Hver nemandi hefur féлага og þeir geta rætt saman um hugsanlegt svar við opinni spurningu kennarans. Þeir eiga líka að geta undirbúið spurningu fyrir kennara í hlutverki eða aðra nemendur í kastljósi („hot seating“, í mesta lagi 2 mínútur). Nemendur hugsa um það sem kennari les eða segir þeim. Síðan ræða þeir við þann sem situr við hliðina á þeim eða þann sem kennari hefur tilnefnt. Þau ræða um atburðinn og segja síðan frá því sem þeim fór á milli.



**Kastljósið:** Einn nemandi situr fyrir svörum. Hann er t.d. í hlutverki Búkollu. Hann sest á stól fyrir framan hópinn og situr fyrir svörum nemenda og kennara. Hann þarf að svara spurningum þeirra og útskýrt afstöðu sína og ástæður fyrir því að hann getur talað.

**Kvikmyndagerð:** Vídeómyndavél er tengd við tölvu, henni beint að sviðinu (sem getur verið hvað sem er) og myndir teknar beint inn á tölvuna þar sem þær raðast á tímalínuna til afspilunar. Hugbúnaður sem hægt er að nota heitir iStopMotion og er gerður fyrir MAC og moviemaker fyrir PC tölvur.

**Kyrrmyndir:** Nemendur búa til kyrrmyndir (frjósa eða búa til myndastyttur). Nemendur þurfa að finna út hvernig best er að stilla myndinni upp.

**Kyrrmyndaleikhús:** Hér búa nemendur til nokkrar kyrrmyndir af atburðarásinni í leikferlinu. Hægt er að sýna hverja kyrrmynd á eftir annarri eða að biðja nemendur um að fara rólega (mjög hægt) úr fyrstu kyrrmynd í næstu og svo koll af kolli. Þannig skapast ákveðið flæði í kyrrmyndaleikhúsi.

**Líkamlegt leikhús:** Nemendur nota líkamann sem leikmynd, sem hluta af sýningu (t.d. göng sem þau þurfa að búa til öll saman og einn eða fleiri fara í gegnum. Þeir nemendur sem ekki eru í spuna breytast þá í hvað eina sem þarf til að halda atburðarásinni gangandi). Líkaminn er þannig ekki bara notaður til að leika persónur heldur hvað eina sem nemendunum dettur í hug.

**Paravinna:** Nemendur í pörum ( tvö og tvö) gera stuttan spuna út frá efni sögunnar.

### **Samviskugöng:**

Nemendur stilla sér upp í tvær raðir, þannig að það myndast göng á milli. Þeir snúa andlitinu inn í göngin. Báðar raðir eru t.d í hlutverki skessunnar úr sögunni um Jón og Skessuna. Kennarinn er í hlutverki Jóns sem gengur hægt í gegnum göngin. Önnur röðin, segir hvað Jóni hvernig hann getur látið gott að sér leiða með auðinn sem er í kistunni. Hin röðin gefur þann kost að hann eyði öllu í sjálfan sig. Hvorn kostinn velur Jón í lokin?



**Skapandi skrif eða ljóð:** Kennari velur viðfangsefni út frá sögu sem hann er að vinna með. Orðin geta verið t.d. haust, ást, vetur, vinátta. Kennari biður einn nemenda um að segja sér eitt orð sem hann skrifar niður, næsti nemandi segir eitthvað annað (t.d. blóm), næsti segir sól og svo koll af kolli. Úr verður fallett ljóð sem allir tóku þátt í að skapa. Hægt að bæta hreyfingum við þannig að einn les ljóðið og hinir gera hreyfingar.

**Skrifað í hlutverki:** Nemandinn skrifar bréf sem persónan sem hann er að túlka.

**Skuggabráður:** Þegar unnið er með skuggabráður eru notuð myndvarpi og leiktjald. Myndvarpinn er settur fyrir aftan leiktjaldið en áhorfendur eru fyrir framan leiktjaldið. Þegar leikarar og skuggabráður leika saman þá eru leikararnir fyrir framan tjaldið.

**Skynjunarkort:** Í hóp (6 eða 8 saman). Einn nemandinn hefur augun lokuð. Hinir í hópnum leiða nemandann í gengum leikrænt ferli með því að lýsa því sem fyrir augu ber bæði með orðum og hljóðum. Þau leyfa nemandanum að snerta á ákveðnum hlutum (þefa af þeim, velta sér upp úr þeim); allt sem getur aukið upplifun nemandans sem er með augun lokuð. Gott er að leiða nemandann í gegnum upplifunina með því að leggja hönd á olnboga hans. Einnig er hægt að leiðbeina nemandanum með orðum.

**Spuni:** Spuni er hlutverkaleikur. Nemendur fá ákveðin fyrirmæli og þurfa að búa til framvindu.

**Söguleikhús:** Nemendur sitja í hring. Kennari les eða segir nemendum sögur eða ævintýri. Nemendurnir breytast í þær persónur eða hluti sem kennari les upp eða segir t.d. hús, hallir, dýr, o.s.frv. Þegar kennari vill fá nýja leikara þá getur hann slegið í trommur og allir setjast og kennari heldur áfram með söguna.



**Umræður:** Umræður um það sem nemendurnir voru að hlusta á.

**Örlagavefur:** Allir standa saman í hring. Kennari byrjar á því að henda hnykli yfir hringinn og segir um leið eina setningu sem tengist þjóðsögunni sem þau eru að vinna með; kennarinn passar að halda í endann á hnyklinum. Hver og einn nemandi gerir slíkt hið sama um leið og hann hendir hnyklinum til næsta manns. Nemendur verða að gæta þess að halda vel í spottann. Þegar hnykillinn hefur farið hringinn er vefurinn lagður á gólfið og líkist þá kóngulóarvef. Nemendur geta síðan skrifað á litla miða vangaveltur sínar um persónur eða atburðarás og sett miðana inn í hólfin á vefnum. Í lokin ganga allir á milli og skoða og ræða það sem stendur á miðunum.