

Tanmenetjavalat



Óra	Téma	Gyakorlatok	Fejlesztendő készségek, képességek	Munkaformák	Javasolt játékidő (perc)	Módszertani útmutató	Eszközök
	A dráma tantárgy ajánlása diákoknak	Megbeszélés a tankönyvi ajánló ismeretét követően Megbeszélés a jelekről A megfelelő piktoqram kiválasztása, lerajzolása; szöveges indoklás	– Az ismeretek, fogalmak bővítése, rendszerezése	– egész osztály – egész osztály – egyéni, majd egész osztály általi megbeszélés	10-15 10-15 5-10	A jelek mind a diákok, mind a tanárok munkáját segítik, ezért fontos, hogy a tankönyv használata előtt mindenki megismerje a piktoqramrendszert. Nem szükséges az első órán elsajátítani, a gyakorlatok során automatikusan rögzül.	– tankönyv, írószer
1.	Bemutatókönyv bemutatása. A dráma és a színháték fogalmának megbeszélése	Megbeszélés a Kosztolányi Dezső-versrészletről Megbeszélés a Shakespeare-idézetéről Ötlebörze, címadás az 5. oldal alapján található képhez	– fantázia – fantázia – kreativitás	– egész osztály – egész osztály – egész osztály	5 5-10 5-10	A megbeszéléseken gyűjtjük össze a gyerekek színházi, dramaturgiai ismereteit, és próbáljuk meg rendszerezni! A gyakorlatok kérdései egymásra épülnek, ezért praktikus sorban tárgyalni őket, mert így biztosítható a tudatos fogalomépítés.	– tankönyv, írószer

Óra	Téma	Gyakorlatok	Fejlesztendő készségek, képességek	Munkaformák	Javasolt játékidő (perc)	Módszertani útmutató	Eszközök
1.		Ötlebörze, névadás a 6. oldal tetején látható képszerelőinek Drámai szempontú képelemzés Drámai helyzetek gyűjtése a mindennapi életből, írásban Feladatok, illetve azok típusainak kitalálása, írásban	– kreativitás – kreativitás – kreativitás – kreativitás	– egész osztály – egész osztály – egyéni – egyéni	5-10 5		
2.	Egész osztályos drámajátékok. Képzőművészeti és csoportban. Történetalkotás képekben	Zsebkendőrábló Csomó	– figyelem- és mozgásfejlesztés, ügyesség – együttműködés	– egész osztály – egész osztály	5-10 8-10	A játékelevezető ellenőrzi, hogy kinél mennyi zsebkendő maradt. Érdekes játék után beszélni arról, hogy ki milyen taktikát alkalmazott a zsebkendőrábláshoz. Melyik a legeredményesebb harcmodor, mire érdemes figyelni? Ha a játékosok kedvet kaptak a játékhoz, egyszerű-kétszer újra eljátszhatják. A játék elején fel kell hívni a játékosok figyelmét arra, hogy minél nagyobb kört alakítsanak! Az is fontos szempont, hogy szabályos legyen a kör, hogy még a játék kezdete előtt mindeki pontosan megtervezhesse magának a kör középpontja felé haladáshoz szükséges út irányát.	– papírzsebkendő, minden gyerek részére – kisméretű személyes tárgyak minden gyerektől – írószerszám

Óra	Téma	Gyakorlatok	Fejlesztendő készségek, képességek	Munkaformák	Javasolt játékidő (perc)	Módszertani útmutató	Eszközök
2.		Órjáték	– együttműködés, koncentráció	– egész osztály	10-12	<p>A játékvezetőnek folyamatosan ügyelnie kell arra, hogy lassú, óvatos mozgással alakuljon ki a csomó, valamint arra, hogy ugyanolyan óvatosan történjen a visszarendeződés is!</p> <p>A játék a mese ismertetésével kezdődik, és a szabályok tisztázásával folytatódik. Nagyon fontos, hogy minden játészó helyezzen el egy-egy „kincset”, amit meg kell szereznie a játék során. Ha a játékosok nem értik pontosan, hogy hol és hogyan őrködik a boszorkány, érdemes próbajátékot játszani. Az első alkalommal szerencsés, ha ezt a játékot végig a játékvezető irányítja a boszorkány szerepéből, majd később, mikor már mindenki jól ismeri a szabályokat, érdemes a játékosok közül kiválasztott boszorkánnyal játszani.</p> <p>A játékvezető a taps és a szoborformálás közti időt úgy rövidebítheti le, ha közben számol. Első alkalommal ötig, később négyig, majd háromig.</p> <p>A szoboralkotáshoz az alábbi témákat javaslom:</p> <ul style="list-style-type: none"> – sportoló (<i>bokszoló, focikapus, futó, gátfutó, gerelyhajító</i>); – állat (<i>ziráf, cica, oroszlán, medve, egér, kígyó, hattyú, teve</i>); – foglalkozás (<i>ács, fodrász, kéményseprő, szakács, pincér, tanár</i>); – tevékenység (<i>vasalás, hólápatolás, varrás, fésülködés, rohanás</i>); – hangulat (<i>düh, bánat, szomorúság, öröm</i>). <p>Érdemes megnézni minden elkészített szobrot. Később, amikor már nagyon sokféle szobrot képesek nagyon rövid idő alatt megalkotni a játékosok, tovább mélyíthetjük a játékot azzal, hogy néhány szobrot megszólaltatunk. Akit a játékvezető megérint, elmondja: ha beszélne, az általa megformált figura éppen mit mondana, mire gondolna.</p>	
		Tablók, pillanatfelvételek	– együttműködés, koncentráció	– egész osztály	5		

Óra	Téma	Gyakorlatok	Fejlesztendő készségek, képességek	Munkaformák	Javasolt játékidő (perc)	Módszertani útmutató	Eszközök
2.		Csoportkép	– improvizáció, koncentráció	– egész osztály	8	<p>Az a legfontosabb, hogy a játszóknak megtalálják a maguk szerepét és helyét, ezért először a képalakotásra, és ne az időkorlátra helyezzük a hangsúlyt!</p> <p>Témajavaslatok: <i>bankrablás, divatbemutató, tűz a toronyházban, vadnyugati kocsmá, pályaudvar, olimpiát megnyitó, egy vad törzs a turistákra támad, diákszínjátszók előadása szülőknak, éjjélkor a temetőben, bikaviadal, elegáns étterem, cirkusz, baleset az állatkertben, tolvaj a szupermarketben.</i></p>	
		Képregény	– csoportos improvizáció	– egész osztály	10-15	<p>További példák: <i>1. Esküvőre gyűlekezik a násznép a templom előtt. 2. Megérkeznek a menyasszony és a vőlegény, a násznép elfoglalja helyét a templomban. 3. A pap már előkészíti a gyűrűket, és éppen meg akarja kérdezni a házasulandókat. 4. Elszalad a vőlegény. 1. Az utasok a Titanicra szállnak. 2. Vacsora az óceánjárón. 3. Bezúdul a víz az étterembe. 4. A mentőcsónakok. 5. A túlélők a mentőhajó meleg helyiségében emlékeznek a katasztrófára. 1. Egy házibuli kezdete, gyűlnek a barátok. 2. A legjobb pillanat. 3. A házibuli hangulata már tovább nem fokozható, mindenki táncol, énekel. 4. Váratlanul megérkeznek a szülők.</i></p> <p>A tablóknak készítése közben érdemes tisztázni, hogy vajon ki ki csoda a képen. Sikerült-e a legfeszültebb pillanatok megtalálni és megjeleníteni? Minden szereplő mellett az adott helyszínre, helyzetbe? A megbeszéltek alapján célszerű újra megalkotni a képet.</p> <p>A legjobb tablókat vissza is idézhetjük, és kipróbálhatjuk, hogy a játékevezető tapsára mindenki a saját szerepe szerint megszólalhat, és elkezdhet játszani a helyzetnek megfelelően.</p>	

Óra	Téma	Gyakorlatok	Fejlesztendő készségek, képességek	Munkaformák	Javasolt játékidő (perc)	Módszertani útmutató	Eszközök
2.		Képregény alkotása írásban, öt cím megadásával Önértékelés írásban	– kreativitás – önismeret	– egyéni – egyéni		A káosz elkerülése például azzal oldható meg, ha előre tisztázzuk azt, hogy a következő taps hallatára ismét állóképet kell alkotni. Kérhetjük azt is a játékosoktól, hogy lassított mozgással kezdjenek el játszani, mintha egy lassított film szereplői lennének. Mozgás után érdekes lehet gyorsan felidézni a kezdő és a záró képet, és megfigyelni, miben változott.	
3.	Egész osztályos koncentrációs gyakorlat. Beszéd-készséget fejlesztő gyakorlatok, a helyes beszéd-légzés kialakítása	Tapsfordító Számsor	– koncentráció – beszéd-készség, koncentráció	– egész osztály – egész osztály	2-3 2-3	A játékot természetesen játszhatjuk úgy, hogy nem az öt többszöröse a kiválasztott, hanem más szám. A kettes és a tízes sor nagyon könnyű, ezeket csak kezdetben ajánlott választani. Később, gyakorlott játékosokkal úgy is érdekes játszani, hogy több számot jelölünk ki, és ezzel nehezítjük a feladatot. Például a három többszöröse helyett tapsolni kell, a hét többszöröse helyett pedig dobbantani. Előfordulhat, hogy a játék sikerét a számolási tudás biztonsága kockáztatja. Nehéz lehet például a 20 feletti 3 többszöröseire koncentrálni valamennyi szabály megtartása mellett.	– írószer

Óra	Téma	Gyakorlatok	Fejlesztendő készségek, képességek	Munkaformák	Javasolt játékidő (perc)	Módszertani útmutató	Eszközök
3.		Légzőgyakorlat számsorral	– beszédképesség, koncentráció	– egész osztály	3-5	<p>Ilyen esetekben a számok többszörösei is meghatározhatók.</p> <p>Például:</p> <ul style="list-style-type: none"> – <i>Tapsoljatok minden olyan szám helyett, amely hármásra végződik: 3, 13, 23, 33, 43 stb.!</i> – <i>Tapsoljatok minden olyan szám helyett, amelyben a hármasszám szerepel: 3, 13, 23, 30, 31, 32, 33, 34 stb.!</i> – <i>Tapsoljatok minden olyan szám helyett, amelyben a számjegyek összege 10, pl.: 19, 28, 37, 46, 55 stb.!</i> – <i>Tapsoljatok minden olyan szám helyett, amelyben a szótagok száma három, pl.: 11, 14, 15, 16 stb.!</i> <p>Az a fontos, hogy kezdetben olyan szabályt válasszunk, ami nem okoz a játékosoknak számolási nehézséget, ellenkező esetben kudarcélményként élik meg a gyakorlatot, ami nem segíti a koncentráció fejlődését.</p> <p>A légzőgyakorlatok során a játéktevezető az alábbi javaslatokkal segítheti az osztály munkáját:</p> <p>Ezek a gyakorlatok, játékok hozzásegítenek ahhoz, hogy légzésetek zajmentessé és az átlagosnál mélyebbé váljon, hogy gazdaságos levegőbeosztással és jó ritmusú légzéssel szolgáljátok ki a hang és a kiejtés igényét. Bármelyik légzőgyakorlathoz fogtok hozzá, törekedjete a következőkre!</p> <ul style="list-style-type: none"> – Helyezkedjete el (álljatok, üljete vagy akár fektüdjetek hanyatt) oldottan, kényelmesen, lazán! – A belégzés legyen zajtalan és gyors! Ehhez célszerű egy picit megnyitni az ajkakat éppen csak egy résnyre, így szájon át is szippantható levegő. – Helyes légzőmozgás: a hasfal és a mellkas természetesen előredomborodik, a váll nem emelkedik. A deréktáj erőteljesen megduzzad. 	

Óra	Téma	Gyakorlatok	Fejlesztendő készségek, képességek	Munkaformák	Javasolt játékidő (perc)	Módszertani útmutató	Eszközök
3.		Vándorló ritmus	– beszédképesség, koncentráció	– egész osztály	5	<ul style="list-style-type: none"> – Helytelen légzőmozgás: a hasfal behúzódik, a mellkas feltűnően előrenyomódik, a váll megemelkedik. – Sose erőlködjétek egy-egy játékban, de azért kellő erőfeszítéssel dolgozzatok! – Mindig a saját kezdő teljesítményetekhez mérjétek magotokat, önmagatokhoz képest ügyesedjétek! – A gyakorlatokat mindig középhangerővel, lendületes, de nem gyors tempóban mondjátok! A felsorolásos feladatokban (pl. számlálás) egyenletes tempóban beszéljétek! <p>Ugye tudsz léggömböt, szappanbuborékot fújni? Asztalon pingponglabdát fújva „focizni”? Ha nem, nosza, tanulj meg!</p> <p>Ha túl sokan tévesztenek, érdemes újratekdeni a játékot, ill. meg lehet próbálni egyszerűbb szabályokkal. Pl.: Mindig az egyes számnál tapsoljatok!</p>	
		Beszéljünk a számokkal	– beszédképesség	– páros játék	5	<p>A játék elején gondot jelenthet a párválasztás. A játékezőt gyorsíthatja a folyamatot például azzal, ha megkéri a játszókát, hogy háromra válasszon mindenki párt magának. Ha a párok az osztályban lévő baráti kapcsolatok mentén jönnek létre, a játékezőt kérheti, hogy újabb számolásra válasszon mindenki magának másik párt.</p> <p>A borítékból való húzást követően a játékező ellenőrizze, hogy mindenki olyan címet húzott, amit meg tud jeleníteni! Például nem szerencsés, ha az udvarlást két fiú vagy két lány húzza. Ilyenkor érdemes felajánlani egy újabb húzási lehetőséget, vagy megbeszélni, hogy miként lehet úgy átalakítani a jelenetet, hogy játszható legyen. Pl.: Két barátónó beszélget arról, hogy tegnap este a buliban volt egy fiú, aki...</p>	
					5 a felkészülésre, 20 a bemutatás- ra és a megbeszélésre		

Óra	Téma	Gyakorlatok	Fejlesztendő készségek, képességek	Munkaformák	Javasolt játékidő (perc)	Módszertani útmutató	Eszközök
3.		Jelenetcímek megadása írásban A figyelem és a tisztá beszéd fontosságának meghatározása	– fantázia – önismeret	– egyéni – egyéni		A jelenetek kidolgozására adjunk időt, majd egyesével nézzük meg valamennyit úgy, hogy minden játék után a nézők mondják el, mit láttak! Javasolt címek: <i>Feleltetés. Te törted el a ceruzámat? Egy nagyon akadémikusodó vásárló válogat. Faragatlan pincér felszolgál. Udvarlás. Külföldi turista útbaigazítása. Apa a fiát horgászni tanítja. Házmester és a falfirkaáló vagány. Elmelehetek az osztálykirándulásra? Én nem akarok híradót nézni! Vehetek egy fagyit? Nem szeretek hegedülni, inkább dobolni szeretnék! Veszél nekem egy új ruhát? Miért lett kettes a matekdolgozatod? Már megint rendtelenség van a szobádban!</i>	
4.	Mozgásos, ügyességi játékok. Az együttműködés fejlesztése. Gyakorlatok a koncentrált, tudatos mozgás kialakítására	Szigetek	– figyelem- és mozgásfejlesztés, ügyesség	– egész osztály	5-7	Ehhez a játékhoz szükség lesz egy magnóra vagy CD-lejátszóra és vidám hangulatú, gyors ütemű zenére, valamint újságpapírra. A játékvezető bármikor véletlenszerűen elindíthatja és megállíthatja a zenét. A csoport és a játék akkor a legsikeresebb, ha minél kevesebben esnek ki a játékból.	

Óra	Téma	Gyakorlatok	Fejlesztendő készségek, képességek	Munkaformák	Javasolt játékidő (perc)	Módszertani útmutató	Eszközök
4.		<p>Sok jó ember</p> <p>Tablók</p> <p>Címek megadása közös tablókhoz, írásban</p> <p>Háttükör</p>	<ul style="list-style-type: none"> - ügyesség, együttműködés - együttműködés, fantázia - fantázia - koncentráció 	<ul style="list-style-type: none"> - egész osztály - egész osztály - egyéni - egész osztály 	<p>7-10</p> <p>3-5</p>	<p>A gyakorlat megkezdése előtt érdemes visszatérni a második foglalkozás 4. és 5. játékára úgy, hogy a gyerekek által összegyűjtött figurák és csoportképek közül formálunk meg néhányat, és csak utána térünk rá erre a gyakorlatra.</p> <p>További témajavaslatok:</p> <p><i>százlábú, polip, körhintában ülő gyerekek, ahó óriás, úrhajó, hullámvasút, zsúfolt busz.</i></p> <p>Gyakorlatvezetőként hívjuk fel az osztály figyelmét, hogy a mozdulatok kezdetben lehetnek egyszerű, hétköznapi elemek! Például süllyedés, emelkedés, elindulás-megállás, balra-jobbra fordulatok, majd ezt követően összetettebb, játékosabb, a teret is változatosabban használó mozdulatok.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - újságlap - minden gyerek részére - mágno - vagy CD-lejátszó - valamilyen gyorsabb ütemű zené - szék minden gyerek részére
		<p>„Döntőgetős”</p>	<ul style="list-style-type: none"> - bizalom 	<ul style="list-style-type: none"> - egész osztály 	8	<p>A játékot indító személy mindig győződjön meg arról, hogy a résztvevők figyelme a középen álló felé irányul-e már! Amennyiben a játék közben kialakul a játszóknak között a teljes bizalom, és a kör közepéről érkezők arról számolnak be, hogy jól érezték magukat, akkor játsszuk addig, hogy mindenki ki próbálhassa a „döntőgetést”.</p>	
		<p>Földrengés</p>	<ul style="list-style-type: none"> - mozgásfejlesztés, ügyesség 	<ul style="list-style-type: none"> - egész osztály 	5	<p>Ehhez a foglalkozáshoz annyi székre lesz szükségünk, ahányan részt vesznek a játékban. Rendezzük el a székeket a terem szemközti oldalain egy sorban, egyenlő számban! Ha páratlan számú játékos lesz az órán, akkor az egyik oldalra eggyel több széket tegyenek.</p>	

Óra	Téma	Gyakorlatok	Fejlesztendő készségek, képességek	Munkaformák	Javasolt játékidő (perc)	Módszertani útmutató	Eszközök
4.		Az együttműködés fontosságának tudatosítása írásban Az együttműködés fontosságának tudatosítása írásban	– önismeret – önismeret, fantázia	– egyéni – egyéni		Néhány próbálkozás után azzal nehezíthetjük a játékot, hogy a sétálók más olyan szavakat is mondhatnak, amelyek kezdete <i>föld</i> . (Pl.: <i>földrajz, földgömb, földmozgás</i> stb.) Ha valaki a téves szó hallatára elindul, akkor át kell adnia helyét annak a sétálónak, aki megfévesztette.	
5.	Koncentrációs gyakorlatok. A beszéd-készség fejlesztése, beszéd-légzés. A csoportos kreativitás fejlesztése	Számsor Légzőgyakorlat Légszámsorral Körme	– koncentráció – koncentráció, beszéd-készség – együttműködés, fantázia	– egész osztály – egész osztály – egész osztály	2-3 3-5 5	Később a játékot úgy is érdemes játszani, hogy a számokat úgy adják át a játékos egymásnak, hogy határozottan ránéznek arra a társukra, akinek folytatnia kell a sort. A játékezőt a kör kialakítása után ismerteti a szabályokat. Ha sok játékos van, elég egyszer körbehaladni úgy, hogy mindenki csak egy mondatot fűz a meséhez, de akkor előzetesen tisztázzuk a játékosokkal, hogy az utoljára bekapcsolódó játékosok különösen figyeljenek, hiszen nekik kell lezárni a mesét.	– írószerszám

Óra	Téma	Gyakorlatok	Fejlesztendő készségek, képességek	Munkaformák	Javasolt játékidő (perc)	Módszertani útmutató	Eszközök
5.		<p>Akcióindítás</p> <p>A helyszínek megadása írásban</p> <p>Egy mondat</p> <p>A kulcsmondat megadása írásban</p> <p>A jelenetalkotás követelményeinek megadása írásban</p> <p>Felkészülés a következő órára, görög istenek gyűjtése írásban</p>	<p>– együttműködés, fantázia</p> <p>– kreativitás</p> <p>– improvizáció</p> <p>– kreativitás</p> <p>– dramaturgiai ismeret</p>	<p>– egész osztály</p> <p>– egyéni</p> <p>– kis csoport</p> <p>– egyéni</p> <p>– egyéni</p> <p>– egyéni</p>	10	<p>A játék közben a játékvezetőnek arra kell ügyelnie, hogy egyenként induljanak a játékosok a jelenetbe, mindenki számára érthető legyen, ki az új szereplő. Mivel mindenki egyszerre játszik, hangzavar támadhat, de addig ez nem jelent problémát, amíg a játékvezető meg tudja különböztetni, hogy a szereplők mit mondanak egy-egy kisebb csoportosulásban. A jelenet után megbeszélhetjük, mi történt, mik voltak a legötletesebb szerepek, a legérdekesebb fordulatok, és mi az, ami már túlzás volt, és nem illett a játékba. Több helyszínt is kipróbálhatunk egymás után.</p> <p>Az egyes jelenetek játékidője körülbelül egy perc, a néma-játék történései előkészítik a megszólalást, és akkor érdemes kimondani a megadott szavakat, mikor a legnagyobb a feszültség a szereplők között.</p> <p>Javasolt mondatok:</p> <p><i>Keressünk egy másikat! Szerinted működik? Én másképp tettem volna. Gyorsan hívj segítséget! Ezt még megkészeülöd!</i></p>	

Óra	Téma	Gyakorlatok	Fejlesztendő készségek, képességek	Munkaformák	Javasolt játékidő (perc)	Módszertani útmutató	Eszközök
6.	A koncentráció erősítése.	Kövessd a társad kezét!	– koncentráció, együttműködés	– páros játék	5	A játék megkezdése előtt érdemes felhívni a gyerekeket figyelmet arra, hogy a párokban együttműködők közösen felelnek azért, hogy a követés a lehető legpontosabb legyen.	– írószer
	A bizalom erősítése páros gyakorlatok segítségével.	Farkasszem	– koncentráció, együttműködés	– páros játék	2-3	A játékezőtől ügyeljen arra, hogy csendes, nyugodt légkörben egymás zavarása nélkül, koncentráltan dolgozzanak a párok!	
	Sziámi Jelenetek, képek alkotása csoportban, kötött témában	Sziámi A koncentráció önértékelése írásban Koncentrációs gyakorlatok felismerése írásban Ki hiányzik?	– koncentráció, együttműködés – önismeret – önismeret	– páros játék – egyéni – egyéni	5	További kapcsolódási pontok: <i>könyvek, csipő, térd.</i> Végül a játékezőtől felajánlhatja azt, hogy minden pár szabadon kiválaszthatja, mely testrészükkel „nőnek össze”.	
		A legjellemzőbb képek kiválasztása mitológiai történetekből	– improvizáció – kreativitás	– kis csoport – egyéni	8	Elképzelhető, hogy a csoportmunkát nehezíti, ha a játékosok nem tudnak megegyezni abban, hogy milyen történetet jeleníthet meg. Néhány javaslattal lehet segíteni a munkájukat: <i>Pallasz Athéné születése, A trójai faló története, Odüsszeusz néhány kalandja, Apollón születése, Aphrodité elnyeri az aranyalmát, Perszephoné elrablása, Ariadné fonala</i>	

Óra	Téma	Gyakorlatok	Fejlesztendő készségek, képességek	Munkaformák	Javasolt játékidő (perc)	Módszertani útmutató	Eszközök
6.		<p>Kitalált ünnep</p> <p>Új isten születik Ki az új isten?</p> <p>A koncentráció önértékelése, más szemszögből, írás- ban</p>	<ul style="list-style-type: none"> – improvizáció – improvizáció – improvizáció – önismeret 	<ul style="list-style-type: none"> – kis csoport – kis csoport – kis csoport – egyéni 	<p>10</p> <p>6</p> <p>10</p>	<p>Az óra előkészítéseként kérjük meg a játékosokat, hogy a görög mitológiáról tanultakat ismételjék át! A játékhoz szükség lesz papírra és írószerre, valamint segíthet a hangulat-teremtésben néhány dob és csörgő is.</p>	
7.	<p>A kreatív- tás és az improvi- zációs kész- ség erősíté- se</p> <p>Rendszere- zés</p>	<p>Bomba</p> <p>Szakértő játék</p>	<ul style="list-style-type: none"> – koncentráció – improvizáció 	<ul style="list-style-type: none"> – egész osztály – kis csoport 	<p>3</p> <p>10</p>	<p>A játéklevezető irányítja a játékot a tankönyv 27. oldalának mondataival. Többszöri alkalom után a mondatokat helyettesíthetjük tapssal is.</p> <p>Úgy is tovább nehezíthetjük a játékot, ha a „bomba” választását kiegészítjük azzal, hogy „pajzsof” is kell választani, és a játékban ezentúl úgy kell helyezkedni, hogy a „pajzs” mindig a játékos és a „bomba” között legyen.</p> <p>Ebben a játékban a játéklevezető egyben vitavezető is. Ő dönt arról, hogy melyik szakértő csoport vitázik egy-egy adott kérdéssel.</p> <p>További témajavaslatok: <i>bicikli vagy roller; tömegközlekedés vagy autó, akciófilm vagy vígjáték, cukor vagy édesítőszer</i></p> <p>A vitavezető ügyel arra, hogy a kulturált vita szabályai érvényesüljenek. Segíthet azzal, hogy ő adja meg a szót az egyes szakértőknek, ő zárja le a vitát, ő kéri fel a vezérszónokokat a zárszóra, szólítja szavazásra a megfigyelőket, azaz végig igyekszik megőrizni a formalitásokat.</p>	<p>– írószer</p>

Óra	Téma	Gyakorlatok	Fejlesztendő kézségek, képessegek	Munka- formák	Javasolt játékidő (perc)	Módszertani útmutató	Eszközök
7.		A téma meghatározása a szakértő játékhöz Stoppos játék	– kreativitás – improvizáció	– egyéni – egész osztály	10	A játék során a játékvezető tanácsokkal segítheti a játékokat. A bent maradó játékosnak el kell fogadni az újonnan érkezett játékosját, és ahhoz alkalmazkodva kell tovább játszania. A jelenet addig tart, amíg valaki meg nem állítja. Az egyes jeleneteket legalább addig nem érdemes megállítani, amíg ki nem derül, hogy mit találtak ki a játszóknak. Nem jó a játék akkor, ha rögtön az akció indítása után megakasztja valaki a cselekvést.	
		A bejelentés	– improvizáció	– kis csoport	15-20	A játék megkezdése előtt rendezzék be a vacsorához a teret, és állapodjatok meg, hogy mennyi ideig tarthatnak a jelenetek! Az alábbi váratlan események bejelentését javasolom: – Az egyik gyerek bejelenti, hogy hatodikosként egy másik város különleges sportgimnáziumában szeretne továbbtanulni, ugyanis egy versenyen felfedezték a tehetségét, és meghívták. Az iskola kollégiumába költözne, ahol az ellátásért fizetni kell, mégpedig annyit, amennyi a család számára már megterhelő. – Az anya bejelenti, hogy gyermeke születik. – Az apa bejelenti, hogy áthelyezték, ezért el kell költözniük egy másik városba. – Az egyik gyerek bejelenti, hogy sétáltatta a család kedvenc kiskutyáját, elengedte a parkon kívül, és egy autó elgázolta. – A nagymama vagy nagypapa bejelenti, hogy a pénztárcájából jelentős összeg tűnt el. Játék előtt rendezzük be a vacsorához a teret! Érdemes előre megállapodni, hogy mennyi ideig tarthatnak a jelenetek.	

Óra	Téma	Gyakorlatok	Fejlesztendő készségek, képességek	Munkaformák	Javasolt játékidő (perc)	Módszertani útmutató	Eszközök
7.		A készség, képesség meghatározása írásban Tükröm-tükröm...	– önismeret – rendszerezés, ismétlés	– egyéni			
8.	Az improvizáció fejlesztése beszédgyakorlatok alkalmazásával	Lézőgyakorlat számsorral Tilos az „sz”! Szólánc	– koncentráció, beszédképesség – koncentráció, beszédképesség – koncentráció, beszédképesség	– egész osztály – egész osztály – egész osztály	3-5 2-3	Első alkalommal mondjuk el közösen a sorozatot, majd egyenként is úgy, hogy mindig a bal oldali szomszéd mondja a következő napot, illetve a szerda és a szombat helyett a megállapodás szerinti jelet adja! Később játsszuk úgy, hogy határozottan egy másik játékosra nézve adogassuk egymásnak a napokat! Játsszhatjuk úgy is, hogy a szöveg, a szabály vagy az átadás ritmusát eltévesztő játékos kiesik. A színsor vagy állatnévsor gyors rögzítéséhez néhány egyszerű gyakorlatot javaslok. Miótán többször elmondtuk közösen a sorozatot, adjuk körbe egymásnak egyesével a színeket/állatneveket! Minden játékos csak egy színt/állatnevet mond, mégpedig a soron következőt, majd a szomszédja folytatja, és így tovább. Többször is körbeadhatjuk a sorozatot. Játék közben hívjuk fel a játékosok figyelmét arra, hogy ügyelni kell a ritmusra, azaz ne gondolkodjanak hosszasan azon, hogy vajon melyik szín/állatnév következik. Az előző gyakorlatot játszhatjuk úgy is, hogy minden körben a következő szín lesz a hangsúlyos. A fenti példánál maradva: az 1. körben: <i>piros, kék, sárga, fehér, lila</i> a 2. körben: <i>piros, kék, sárga, fehér, lila</i> a 3. körben: <i>piros, kék, sárga, fehér, lila</i>	– írószersz

Óra	Téma	Gyakorlatok	Fejlesztendő készségek, képessegek	Munka- formák	Javasolt játékidő (perc)	Módszertani útmutató	Eszközök
8.		Ugyanaz másképpen Közismert vers- sorok keresése és rögzítése írásban	– beszédkésztség, improvizáció – beszédkésztség, improvizáció	– egész osztály – egyéni	5	a 4. körben: <i>piros, kék, sárga, fehér, lila</i> az 5. körben: <i>piros, kék, sárga, fehér, lila</i> a 6. körben: <i>piros, kék, sárga, fehér, lila</i> Ezeknél a gyakorlatoknál érdekesebbé tehetjük a játékot, ha a szöveg- és/vagy ritmüstévesztők kiesnek. A közös szöveg tanulás másik jellemző gyakorlata a kánon. Közösen mondjuk el néhányszor a színt/állatnevet, majd két csoportra osztódva folytassuk úgy, hogy az egyik csapat elkezdi mondani a sorozatot, majd a másik csoport is elkezd, de csak később. (A színsornál például a kék elhangzása után.) Ha ez jól működik, akkor érdemes tovább bontani az osztályt négy csoportra, nyolc csoportra, el lehet jutni egészen addig, amíg mindenki egyedül alkot egy szólamot. Ennél a játéknál a legfontosabb a közös alkotás megteremtése.	
		Felelgetős Ellentétes mon- datpárok keresése írásban	– beszédkésztség, improvizáció – kreativitás	– egész osztály – egyéni	5-8	Ha az igen-nem adogatás már nagyon sokféleképpen megtörtént, érdemes mondatpárokkal újratekdeni. Pl.: <i>Te voltál! / Nem én voltam.</i> <i>Gyere ide! / Nem megyek.</i> <i>Ne kiabálj! / De kiabálok.</i> <i>Mit mondtál? / Nem szóltam semmit.</i> <i>Ne társd a szád! / Nem tártom!</i> <i>Ilyenkor kell hazajönni? / Mi közöd hozzá!</i>	

Óra	Téma	Gyakorlatok	Fejlesztendő készségek, képességek	Munkaformák	Javasolt játékidő (perc)	Módszertani útmutató	Eszközök
9.	A mozgás és ügyesség fejlesztése, a mozgás tudatosítása. A bizalom erősítése	Felémelő fogó „Leolvadás” Kargyakorlatok Testrészvezetési futás Bizalomkör Önértékelések írásban	– mozgásfejlesztés, ügyesség – mozgásfejlesztés – mozgásfejlesztés – mozgásfejlesztés – együttműködés és a bizalom fejlesztése – önismeret	– egész osztály – egész osztály – egész osztály – egész osztály – egész osztály – egyéni	5 2-3 10 2-2 2-2	A játékvezetőnek játék közben ügyelnie kell arra, hogy a játékosok ne legyenek durvák egymáshoz, sem védekezőként, sem fogóként!	– kényelmes, szabad mozgást biztosító öltözet – írószerszám
10.	Irodalmi mű egy-egy részletének megismerése a dráma-játék adta lehetőségekkel	János vitéz jelmeze képekben „Kukorica Jancsi becsületes nevem” A francia udvar másképpen	– koncentráció, improvizáció – improvizáció – improvizáció	– kis csoport – kis csoport – kis csoport	10 15 15	Ebben a játékban a játékvezető a francia király szerepét tölti be, és ebből a helyzetből hallgatja meg a történetmondókat. Javasolt stílusok: <i>akciófilm, művészfilm, szappanopera, ismeretterjesztő film, reklámfilm;</i> <i>óvadás szavalókórus, operakórus, egyházi kórus, népi versmondó egyesület, vokalénekesek;</i> <i>kabaré, bohóctrécse, burleszk, abszurd játék, tragikus drámai jelenet.</i> A jelenetek megmutatása után érdemes megbeszélni, hogy mi volt az, ami a stílusra utalt, és melyek voltak az egyes stílusjegyek.	– Petőfi Sándor <i>János vitéz</i> című művének ismerete – írószerszám

Óra	Téma	Gyakorlatok	Fejlesztendő készségek, képességek	Munka- formák	Javasolt játékidő (perc)	Módszertani útmutató	Eszközök
10.		Műfajok keresése Önértékelés az együttműködésről	– dramaturgiai ismeret – önismeret	– egyéni – egyéni			
11.	Egész osztályos páros, kis csoportos koncentrá- ciós gyá- korlatok. Beszéd- képiséget fejlesztő gyakorlatok	Légzőgyakorlat számsorral Szótapsoló Ugyanaz másképpen Helyzet megadása írásban Utánzójáték Szósorok Halandzsajáték	– beszédképesség, koncentráció – beszédképesség, koncentráció – beszédképesség, koncentráció – kreativitás – improvizáció – kreativitás, beszédképesség – beszédképesség, koncentráció	– kis cso- port – egész osztály – páros játék – egyéni – egész osztály – egész osztály – egész osztály	3-5 3-5 5 8-10 3 3	Később érdemes az osztályt több csoportra osztva, párhuzamosan minél több számsort mondítani. Sőt el lehet jutni addig, hogy mindenki egyedül mond egy-egy számsort. Ha nem ismerik a játsszók a versrészleteket, akkor tanuljuk meg közösen a 7. óra „Szólánc” című gyakorlatánál ismertett módszerek valamelyikével. Ezt a játékot csak kezdetben játszunk párban, később ugyanaz a gyerek mondja mind a két állítást! A játékhoz a hét napjait, a hónapokat vagy a számsort is lehet szöveggként használni. Fontos, hogy mindenki legalább egyszer kezdeményezzen. Ehhez a játékhoz bármely olyan vers alkalmazható, amelyet mindenki ismer.	– írószér

Óra	Téma	Gyakorlatok	Fejlesztendő készségek, képességek	Munkaformák	Javasolt játékidő (perc)	Módszertani útmutató	Eszközök
12.	A bizalom erősítése a páros játékok során. Az egymásra figyelés, az egymásra hangolódás megteremtése, elmélyítése	Páros fogó „Vállérintő” Szinkronjáték Tükörjáték Ki nézi magát?	– mozgásfejlesztés, ügyesség – ügyesség, beszédképesség – koncentráció, együttműködés – koncentráció, együttműködés – improvizáció, koncentráció	– egész osztály – páros játék – páros játék – páros játék – páros játék – páros játék	5 5 5-7 5 1-2	Fontos, hogy ne „ugrabugra” játék legyen, s hogy a figyelem, a csöndes talajfogás és ellépés, illetve az érintés bevitelének pontossága legyen a gyakorlat fő eleme. Ennél a játéknál fontos a párcsere, a pár mindkét tagja próbálja ki a tátozó és a szinkronizáló szerepét is! Később az egész csoport szinkronizálhat. Ilyenkor egy tátozó gyerekeknek sokan adnak hangot. A játék kezdéséhez nyugodt, koncentrált légkört kell teremteni, ezért a játékvezetőnek a játék indításával célszerű megvárnia, míg mindenki felkészült. Körülbelül két-három perc elteltével állítsuk le a játékot egy pillanatra, és indítsuk újra szerepcserével! A párosok a következő helyzetek közül választhatnak, vagy kihúzhatják egy borítékból. – <i>Egy ötödikest látunk, aki elégedetlenül vizslatja a külsejét, nem tetszik magának</i> – <i>Az önmagától eltelt, kényeskedő fiatal nő kémléli külsejét</i> – <i>Egy túlsúlyos, kövér asszonyosság nézi magát</i> – <i>A versenyre készülő testépítő bajnok szemrevételezi izmait</i> – <i>A manóken szépítkeznek</i> – <i>Egy politikus készül a fellépésére, beszédét, szónoklatát gyakorolja</i> – <i>Pénzbehajítót látunk, aki gyakorolja a fenyegető, ijesztő fellépést</i> – <i>Randevúra készül az ötödikes (vagy hatodikos), és azt próbálja el, hogyan lesz nagyon fölényes és laza, pedig nagyon fél a találkozótól</i> – <i>Grimasz-világbajnokságra készül a furcsa arcok magyar bajnoka</i>	– írószer

Óra	Téma	Gyakorlatok	Fejlesztendő készségek, képességek	Munkaformák	Javasolt játékidő (perc)	Módszertani útmutató	Eszközök
12.		Helyzetek gyűjtése, írásban Önértékelések írásban	– kreativitás – önismeret	– egyéni – egyéni		Javasolt játékidő páronként 1-2 perc, de a játékvezető látja, mikor került ki egy játék, mikor ismétlődnek a mozdulatok, ekkor érdemes leállítani. Még szerencsésebb, ha a játékosok fejezik be, és kísérléssel a „tükör” elől.	
13.	Az utánzás szerepe. Az utánzás tudatos használata és pontosítása	Kulcsos játék Állatok mutogatása	– mozgásfejlesztés, ügyesség – improvizáció	– egész osztály – egész osztály	10-12 5-10	A játékvezetőnek a játék közben érdemes a középvonal egyik végén elhelyezkedni, hogy pontosan lássa, a kulcs megszerzése előtt mindkét játékos a képzeletbeli felezőn belül van. Ehhez a játékhoz szükséges némi előkészület. A játékvezető papírdarabkákra írjon fel minél több állatnevet, és azokat tegye egy borítékba! Ennek a játéknak többféle variációja ismert, érdemes kipróbálni az alábbiak szerint is. A játék menete ugyanez, csak a két csapat egyszerre verseng, és nem csak egy játékos mutogat, hanem folyamatosan váltják egymást, de mindenki csak egy állatot mutat, s aztán jön a következő. Az idő lejártakor az a csapat nyer, ahol többen több állatot játszottak el.	– kulcs – kis papírlapok állatnevekkel
		Így használják	– improvizáció, kreativitás	– egész osztály	10-12		

Óra	Téma	Gyakorlatok	Fejlesztendő készségek, képességek	Munkaformák	Javasolt játékidő (perc)	Módszertani útmutató	Eszközök
13.		Gesztustükör	– koncentráció, – improvizáció	– egész osztály	10	A játékhoz javasolt lelkiállapotok, hangulatok: – <i>szomorú, bánatos, elkeseredett, kiábrándult, csalódott;</i> – <i>mérges, dülhős, haragos, indulatos;</i> – <i>elgondolkodó, álmélkodó, töprengő, kíváncsiskodó, csodálkozó;</i> – <i>ijedt, féltő, szorongó, rettegő;</i> – <i>vidám, örömteli, boldog, harsány.</i> Egymás után egymáshoz közel álló állapotok megformálását javasolom, ugyanis így a játék arra is lehetőséget ad, hogy felismerjük és megfigyeljük, hogy milyen nagy különbségek vannak az egyes hangulatok között.	
14.	A fantázia fejlesztése egy megadott témakörön belül	Add tovább a mozdulatsort! Tapskórus Légzőgyakorlatok a hét napjai-val Képzelt gépek	– koncentráció, – improvizáció – koncentráció – beszédkészség, – koncentráció – improvizáció, – együttműködés	– egész osztály – egész osztály – egész osztály – kis csoport	2-3 3 5 10-15	A játékot nehezíti, ha az eszközök körét szűkítjük. Például kérhetjük a játzóktól azt, hogy az állapotokat csak mimikával és tekintettel ábrázolják. Ez segíti a játzókat abban, hogy tudatosítsák a „színészi” eszközök használatát. Ha nagy létszámú csoportban játszunk, akkor érdemes 10-10 fős csapatokban is megpróbálni ezt a játékot úgy, hogy minden csoport maga választ ki egy játékvezetőt. Ebben a formában a csoportok egy teremben, egymás közelében játszanak, ezért még nagyobb koncentrációra van szüksége a játzóknak és a játékvezetőknek is.	– írószer

Óra	Téma	Gyakorlatok	Fejlesztendő készségek, képességek	Munkaformák	Javasolt játékidő (perc)	Módszertani útmutató	Eszközök
14.		Reklámok Fantáziagépek gyűjtése írásban Önértékelés	– kreativitás, együttműködés – kreativitás – önismeret	– kis csoport – egyéni – egyéni	15-20	Ennél a játéknál érdemes kipróbálni többféle műfajt. A játékvezető javaslata alapján készítsenek a játszóknak: <i>óriásplakátot (tablót), rádióreklámot (hangjátékot), reklámfilmlet (jelenetet).</i>	
15.	Az együttműködés és bizalom erősítése a térhasználat tudatosítására szolgáló gyakorlatokon keresztül	Kacsintós gyilkos Vakvezetés I. Vakvezetés II. Irányítótorony Csapj a tenyerebbe! Szerezd meg a kincset! Önértékelés a koncentrációról Tükröm-tükröm...	– koncentráció – koncentráció, együttműködés – koncentráció, együttműködés – koncentráció, együttműködés – koncentráció, együttműködés – koncentráció, együttműködés – koncentráció, együttműködés – koncentráció, együttműködés – önismeret – rendszerezés, ismétlés	– egész osztály – egész osztály – páros játék – páros játék – egész osztály – egész osztály – egész osztály – egész osztály – egyéni – egyéni	8-10 5 6 6 5 5-7	A játék kezdete előtt az irányító játékos kérjük meg, hogy haladjon lassan, óvatosan és folyamatosan figyeljen, hogy senki ne ütközzön! Ennél a játéknál ugyanis nagyon fontos a biztonság. Ha ennek érzetét sikerül kialakítani a játszóknak, akkor gyorsabb, váratlanabb jellegű mozgások (megállás, leguggolás, leülés) is megengedhetők. Egy idő után cseréljük meg a szerepeket! Játék után üljünk le körben, és beszéljük meg, ki hogyan érezte magát! A játékvezető a gyakorlathoz az óra előtt készítsen elő néhány újságot! A kalandra indulókat a játékvezető választja ki, de jobb, ha a játszókkal közösen, némán meg tudunk egyezni abban, hogy ki induljon a kincsért. A játékvezető feladata, hogy mindenki kipróbálhassa magát, akár az őt, akár a tolvaj szerepében. Nagyon fontos, hogy nyugodt, csöndes légkört teremtsünk a játékhoz, ugyanis az ót csak a hangok alapján tájékozódják.	– írószerszám

Óra	Téma	Gyakorlatok	Fejlesztendő készségek, képességek	Munkaformák	Javasolt játékidő (perc)	Módszertani útmutató	Eszközök
16.	A mozgás-készség fejlesztése, tudatosan elindított, megállított mozgulatok. Párban történő mozgás során az együttműködés és a bizalom erősítése	<p>„Fogó segéd- dekkel”</p> <p>„Fázismozgások”</p> <p>„Támasz- keresők”</p> <p>„Ereszkedések”</p> <p>„Séta”</p> <p>Páros vezetékes gyakorlatok</p>	<p>– mozgásfejlesztés, ügyesség</p> <p>– mozgásfejlesztés, ügyesség</p> <p>– mozgásfejlesztés, ügyesség</p> <p>– mozgásfejlesztés, ügyesség</p> <p>– mozgásfejlesztés, ügyesség</p>	<p>– egész osztály</p> <p>– egész osztály</p> <p>– páros játék</p> <p>– páros játék</p> <p>– páros játék</p> <p>– páros játék</p>	<p>2-3</p> <p>3-3</p> <p>5</p> <p>5</p> <p>5</p> <p>3-3</p>	<p>Amennyiben a fogó és két társa figyelnek egymásra, s kölcsönösen kitalálják egymás szándékát, úgy izgalmas, s a menekülő szempontjából igen nehéz helyzet alakulhat ki. Színesítheti a játékot, ha a terelők észrevétlenül, a menekülőket mindig meglepve tudnak közlekedni, csibész módra, szinte „elnevezést kérve” azért, hogy éppen arra jártak.</p> <p>A játékvezető a játékosokat az alábbi tanácsokkal segítheti: Ebben a játékban minden mozdulatnak jelentősége van, tehát annak is, hogy teljes mozdulatlanság köti-e össze az egyes akciókat vagy sem. Ha „csak” annyit tesznek, hogy megigazítják a hajlatokat, vagy összemosolyogtok valakivel, már olyan mozgástörténést tettek a térben, amely megtöri a pontosan indított, játékon belüli mozdulatok varázsát. Számít az is, hogy tudjátok-e abban a pillanatban elindítani magatokat, amikor belül erre a késztetés megszületik.</p> <p>A gyakorlat vezetője segítheti a gyakorlatot az alábbi tanácsokkal:</p> <p>– Ne hozzátok társatokat sem veszélyes, sem nevetéses helyzetbe! – Végig ügyeljetek arra, hogy elkerüljétek az ütközéseket! – A játék teljes időtartamában felelősek vagytok egymás biztonságáért! – A közös munka rendkívüli komolyságot igényel! – Határozott, de nem durva jelzésekkel vezessétek egymást!</p>	<p>– kényel- mes, sza- bad moz- gást lehe- tővé tevő ruházat minden gyereknek – írószer</p>

Óra	Téma	Gyakorlatok	Fejlesztendő készségek, képeségek	Munka- formák	Javasolt játékidő (perc)	Módszertani útmutató	Eszközök
16.		Önértékelés írás- ban	– önismeret	– egyéni		A gyakorlat sikeres végrehajtása szempontjából különösen fontos a párcsere, hogy mindenki legyen vezető és vezetett.	
17.	A beszéd- képesség javítása, illetve a beszéd- képesség egy- egy- meinek külön- külön való fejlesztése, azok tudá- sabb használata	Lézőgyakor- latok a hónapok nevével Ketten beszél- getnek	– beszédképesség, koncentráció – beszédképesség, kreativitás	– egész osztály – páros játék	3-5 10	Ha nem ismerik a játsszók a verset, akkor érdemes egyet kiválasztani, és a már korábban ismertetett módszerek valamelyikével közösen megtanulni. A játékot követően a játékvezető az alábbi kérdésekkel irányíthatja az elemzést: – Beszéljétek meg, hogy sikerült-e a szereplők közérzetét bemutatni! – Milyen beszédes elemek mutatták ezt meg? – Hogyan változott a szereplők hangja (ereje, magassága, színe) a különböző helyzetekben? – A hangadás módján kívül mi változott még (kiejtés, tempó)? Ha lehetőség van rá, magnó- vagy videofelvétel is készülhet ezekről a játékokról, ami segíti az elemzést. A gyakorlatot úgy is elvégezhetjük, hogy a szereplők találják ki a megszólalás helyzetét, a csoport pedig elmondja, hogyan értette meg, milyennek hallotta a szereplőket. Ebben a változatban nagyon fontos, hogy a játsszók pontosan beszéljék meg, miként viselkedjenek a szereplők.	– írószer
		Párbeszédes vers keresése Az állomozás ügyesítése	– forrásgyűjtés – beszédképesség	– egyéni – egész osztály	2		

Óra	Téma	Gyakorlatok	Fejlesztendő készségek, képességek	Munkaformák	Javasolt játékidő (perc)	Módszertani útmutató	Eszközök
17.		<p>A szájmozgás ügyesítése I. A szájmozgás ügyesítése II. A szájmozgás ügyesítése III. Gyakorlat beszédhangokkal I. Szöveges gyakorlatok I. Rövid vers írása Önértékelések</p>	<p>– beszédképesség – beszédképesség – beszédképesség – beszédképesség – beszédképesség – kreativitás – önismeret</p>	<p>– egész osztály – egész osztály – egész osztály – egész osztály – egész osztály – egész osztály</p>	2 2 2 3 2-2	<p>Ennél a játéknál érdemes időt adni a játékosoknak arra, hogy némán olvassák el a verseket, próbálják meg értelmezni magukban, majd egyesével olvassák fel hangosan is.</p>	
18.	<p>A csoportban történő közös alkotás megremtése, az animáció</p>	<p>Hangulatvers A pillanat, amikor a legszomorúbb ez a tárgy A tárgyak jelleme „Lázadás” Mese a bábokról A tárgyhasználat szerepének meghatározása, írásban</p>	<p>– csoportos improvizáció – csoportos improvizáció – improvizáció – csoportos improvizáció – csoportos improvizáció – színházi, dramaturgiai ismeret</p>	<p>– egész osztály – kis csoport port – páros játék – kis csoport port – kis csoport port – egyéni</p>	5 15 2-2 5 10-15	<p>További ötletek a címekhez: <i>A sötétség, A magány, A szerelem, Anya, Álom</i> A játékot játszhatójaként úgy is, hogy minden csoport más-más hangulatot válassz. Például <i>a legvidámabb, a legdiadalmasabb, a legünnepélyesebb pillanatot.</i> Fontos, hogy az órára behozott valamennyi tárgy sorra kerüljön! A jelenetek megtekintése után érdemes megbeszélni azt, hogy mi minden jellemezte a tárgyakat.</p>	<p>– kisméretű személyes tárgyak minden gyerektől – írószer</p>

Óra	Téma	Gyakorlatok	Fejlesztendő készségek, képességek	Munkaformák	Javasolt játékidő (perc)	Módszertani útmutató	Eszközök
19.	Az egyéni ügyesség és a koncentráció fejlesztése, mely során a „nagy egész része vagyok” is megtapasztalható	Hogy tetszik a szomszédod? Székfoglaló Patak Mocsárjárás Csinálj úgy! Önértékelés	<ul style="list-style-type: none"> - ügyesség, koncentráció - ügyesség, koncentráció - ügyesség, koncentráció, együttműködés - ügyesség, koncentráció, együttműködés - improvizáció - önismeret 	<ul style="list-style-type: none"> - egész osztály - egész osztály - egész osztály - kis csoport - egész osztály - egyéni 	<p>5</p> <p>6-8</p> <p>5-7</p> <p>10</p> <p>10</p>	<p>– szék minden gyerek részére</p> <p>– írószer</p> <p>Ha nagy létszámú a csoport, akkor nehezebbé tehetjük a játékot azzal, hogy két széket hagyunk üresen.</p>	
20.	A koncentrált és tudatos mozgás és ügyesség fejlesztése. A bizalom, az együttműködés erősítése. Mozdalmegfigyelésen alapuló kreatív mozgásfejlesztés	„Keresztező nyolcas” Töltsd ki a teret! Csoportalkotás „Járj úgy, mint...!” A „középmagasság” elemei Támasztó kör Önértékelés	<ul style="list-style-type: none"> - mozgásfejlesztés, koncentráció - mozgásfejlesztés, koncentráció - együttműködés - mozgásfejlesztés, kreativitás - mozgásfejlesztés - együttműködés - önismeret 	<ul style="list-style-type: none"> - egész osztály - egész osztály - egész osztály - egész osztály - egész osztály - egész osztály - egyéni 	<p>5</p> <p>5</p> <p>5</p> <p>5</p> <p>5</p> <p>5</p>	<p>A gyakorlat felvezethető könnyű sétával is, de itt is és a futáskor is fontos a végig azonos lépésritmus!</p>	<ul style="list-style-type: none"> - kényelmes, szabad mozgást lehetővé tevő ruházat minden gyerekeknek - írószer

Óra	Téma	Gyakorlatok	Fejlesztendő készségek, képességek	Munkaformák	Javasolt játékidő (perc)	Módszertani útmutató	Eszközök
21.	A kommunikáció, illetve a beszédkészség fejlesztése. A beszédkészség egyes elemeinek (pl. a kiejtésnek) külön való fejlesztése, azok használatának tudatosítása	<p>Látogatás a börtönben</p> <p>Légygyakorlat szövegekkel</p> <p>Vers keresése a légygyakorlatokhoz</p> <p>A nyelvmozgás ügyesítése</p> <p>Gyakorlat beszédhangokkal</p> <p>Az a fontos, hogyan mondom</p> <p>Önértékelés</p>	<ul style="list-style-type: none"> – koncentráció, improvizáció – beszédkészség, koncentráció – forrás gyűjtése – beszédkészség – beszédkészség – beszédkészség – önismeret 	<ul style="list-style-type: none"> – páros játék – egész osztály – egyéni – egész osztály – egész osztály – kis csoport – egyéni 	<ul style="list-style-type: none"> 8-10 5 8-10 3 7-10 	<p>Amint a játékosok felsorakoztak a terem szemközti falainál, és értik a szabályokat, a játékvezető indítja el a játékot, és ő ügyel arra, hogy a két perc letele után már senki ne beszélhessen. A játék végén meg kell kérdezni néhány rabot, hogy mit tudott meg az otthoniakról, és azt is, hogy az otthoniak mit tudtak meg a börtönéletről. Kipróbálhatják a játékot szerepcserével is.</p> <p>A játékvezető természetesen dönthet úgy, hogy a verset nem az órán tanítja meg, hanem már az előző órán feladja házi feladatként.</p> <p>A <i>Kínai templom</i> című verset légygyakorlatként használjuk például úgy, hogy:</p> <ul style="list-style-type: none"> – minden sor végén belégzés; – az első sor végén belégzés; az első és a második sor végén belégzés; az első, második és harmadik sor végén belégzés; az első, második, harmadik és negyedik sor végén belégzés. <p>A hosszabb verseket vagy szakaszonként érdemes megtanítani, vagy szintén házi feladatként feladni.</p>	– írószer

Óra	Téma	Gyakorlatok	Fejlesztendő készségek, képességek	Munkaformák	Javasolt játékidő (perc)	Módszertani útmutató	Eszközök
22.	A mese dramaturgiai sajátosságainak megismerése, valamint a mese dramaturgiai elemeinek összegyűjtése, rendezése	<p>Kinevetős</p> <p>Mese tablókkal</p> <p>A mesehős jelleme</p> <p>Mesehős születik</p> <p>Sorsfordító pillanatok</p> <p>Ki vagyok én?</p> <p>Jellem meghatározása írásban</p> <p>Az improvizáció kritériumainak meghatározása írásban</p> <p>Tükröm-tükröm...</p>	<ul style="list-style-type: none"> – koncentráció, kreativitás – improvizáció – improvizáció – improvizáció – improvizáció – improvizáció – improvizáció – dramaturgiai ismeret – dramaturgiai ismeret – rendszerezés, ismétlés 	<ul style="list-style-type: none"> – kis csoport – kis csoport – kis csoport – kis csoport – kis csoport – páros játék – egyéni – egyéni – egyéni 	<ul style="list-style-type: none"> 5-7 10-12 8 6 és 2-2 15 5 	<p>– írószer</p> <p>A játékhoz ajánlhatunk mondákat vagy novellákat is. Az a fontos, hogy döntjük el előre, melyik műfajt jelentésük meg a játsszók!</p> <p>Ennél a játéknál fontos, hogy a felkészülésre elegendő időt szánjunk!</p>	

Óra	Téma	Gyakorlatok	Fejlesztendő készségek, képességek	Munkaformák	Javasolt játékidő (perc)	Módszertani útmutató	Eszközök
23.	A kiejtés, az értő kifejező (színpadi) beszédkésztség fejlesztése, elemi dramaturgiai ismeretek elsajátítása	<p>Szöveges gyakorlatok I.</p> <p>Szöveges gyakorlatok II.</p> <p>Önértékelés írásban</p> <p>Nyelvtörő keresése</p> <p>Szavanként beszélünk</p> <p>Jelenetek megadása írásban</p> <p>Kulcsmondat</p>	<ul style="list-style-type: none"> – beszédkésztség, koncentráció – beszédkésztség, koncentráció – önismeret – forrás gyűjtése – beszédkésztség, koncentráció – dramaturgiai ismeretek – improvizáció 	<ul style="list-style-type: none"> – egész osztály – egész osztály – egyéni – egyéni – páros játék – egyéni – kis csoport 	<p>2</p> <p>3-5</p> <p>10</p> <p>15-20</p>	<p>Először a diákok némán olvassák el a verseket, próbálják meg értelmezni, majd egyesével is olvassák fel hangosan!</p> <p>A nyelvtörőket célszerű szakaszonként tanítani, és érdemes a diákoknak könyv nélkül megtanulni.</p> <p>Javasolt címek a jelenetekhez:</p> <ul style="list-style-type: none"> – <i>Anyu, engedj el a buliba!</i> – <i>Ilyen ruhában nem jössz el a Nagyhoz!</i> – <i>Nincs pénzünk biciklire!</i> – <i>Nem ezt akartam születésnapomra!</i> – <i>Nincs más étel, ezt kell megemmed!</i> – <i>Vidd el az öcsédet is magaddal!</i> – <i>Te viszed le a szemetet!</i> – <i>Éjfélre haza kellett volna érned!</i> <p>Javasolt mondatok:</p> <ul style="list-style-type: none"> – <i>Tudtam, hogy ez lesz!</i> – <i>Biztos, hogy ez a megoldás?</i> – <i>Tehettük volna másképp is!</i> – <i>Azért ő is csak ember.</i> – <i>Ekkora mázlit!</i> – <i>Befejezted?</i> – <i>Hoztok egy pohár vizet?</i> – <i>Ehhez még neked sincs jogod!</i> – <i>Nem kellett volna rád bízni.</i> 	– írószer

Óra	Téma	Gyakorlatok	Fejlesztendő készségek, képességek	Munkaformák	Javasolt játékidő (perc)	Módszertani útmutató	Eszközök
23.		Kulcsmondát megfogalmazása írásban	– dramaturgiai ismeret	– egyéni		– <i>Hívjunk fel valakit!</i> – <i>Ilyenkor kell hazajönni?</i> – <i>Számold meg, ha nem hiszed!</i>	
24.	A színpadi előadás legkisebb elemének – a jelenetnek – megtervezése, bemutatása, a színesi eszközök használatának tudatosítása, rendszerezése	Toldi-ajánló Jelenet a Toldiból A színész eszközei I. A színész eszközei II. A túlzás Önértékelés	– improvizáció – koncentráció	– kis csoport – kis csoport	10 15	A játékot a játékvezető az alábbiakkal segítheti. – A szövegen ne változtassatok! – Próbáljátok meg azt is kitalálni, ki, mit, miért tesz, amikor nincs szövege! – Ha kész a jelenet, ismételjétek meg kétszer, hogy minél pontosabban tudjátok eljátszani a többieknek! – Ha minden trió bemutatta a jelenetét, beszéljétek meg a különbségeket, miben különböztek a szereplők, lehet-e eltérő jelentése ugyanazoknak a jeleneteknek! Lehetséges válaszok: <i>hangerő, hangsúly, hangmagasság, hanglejtés, beszédtempó, gesztusok, mozdulatok, testtartás, térbeli helyzet, helyváltoztató mozgások, ritmikus mozgás, hirtelen mozgás, állókép, helyzetváltoztató mozgások, mimika, tekintet stb.</i>	– írószer

Óra	Téma	Gyakorlatok	Fejlesztendő készségek, képességek	Munkaformák	Javasolt játékidő (perc)	Módszertani útmutató	Eszközök
25.	A kreatív- tást igénybe vevő drá- majátéko- kon keresz- tűli kon- centráció fejlesztése	Hol a kulcs? Most mutasd meg! Szinkronjáték	– koncentráció, együtműködés – kreativitás, koncentráció – improvizáció, együtműködés	– egész osztály – egész osztály – kis cso- port	5 8-10 10-15	A játékező által javasolható helyzetek: – Egy tizenkét éves gyerek szeretne elmenni egy házibuliba, de a szülei nagyon féltik, és nem engedik. – A hatodikos diák nem szeretne a szüleiivel nyaralni, mert utazásukkal egy időben barátaival táborozna. – A szülők nem akarják edzésre engedni csemetéjüket, mert rosszak az osztályzatai, pedig gyermekük nagyon tehetsé- ges a sportban. – A szülők el akarják tiltani gyerekiüket a legjobb barátjától, mert szerintük rossz hatással van rá. – Vendégségbe indul a család, a szülőknek nem tetszik a ruha, amit gyermekük választott, és ilyen öltözékben nem haj- landók elvinni magukkal. Gyermekük azonban nem akar átöltözni. – Két testvér veszkezik édesanyja vagy édesapja előtt, hogy ki a soros a takarításban. Mindegyikük meg van győződve arról, hogy neki van igaza. – A gyerek rossz bizonyítványát mutatja a szüleinek év végén. – A szülők szeretnék beírtni gyermeküket egy másik iskolá- ba, ő viszont nagyon szeretne mostani osztályában maradni, mert nagyon szereti az osztálytársait. – A gyerek elégedetlen a ruháival, szeretné, ha szülei újat ven- nének neki, de szerintük éppen elég ruhája van, fölösleges új ruhát venni. Fontos, hogy minden játékos lehetőséget kapjon arra, hogy kipróbálja magát akár a néma játékos, akár a szinkronizáló szerepében.	– írószer

Óra	Téma	Gyakorlatok	Fejlesztendő készségek, képességek	Munkaformák	Javasolt játékidő (perc)	Módszertani útmutató	Eszközök
25.		Helyzetek megadása írásban a szinkronjátékhoz Kizökkentés Megfigyelés Önértékelés	– kreativitás – kreativitás, koncentráció – koncentráció – önismeret	– egyéni – egész osztály – egész osztály – egyéni	10 2	A játékhoz nemcsak mozgást alkalmazhatunk, hanem például egy rövid szöveg ismétlését is. Ezt a játékot egy alkalommal csak egy tanulóval érdemes kipróbálni, hiszen a többiek készülni tudnak rá.	
26.	Koncentráció, illetve a kiejtést fejlesztő gyakorlatok a bemelegítés, ráhangolódás megteremtésére. Jelenetek tervezése, bemutatása kis csoportokban	Kibillentős Szöveges gyakorlatok III. Szöveges gyakorlatok IV.	– koncentráció, ügyesség – beszédképesség – beszédképesség, kreativitás	– páros játék – egész osztály – egész osztály	5 3-5 3-5	A játékvezető a következőképpen segítheti a gyakorlatban résztvevőket: – Igyekezzetek pergő nyelvvvel, ha lehet egy szuszra (tehát mély belélegzést követően), minél kevesebb hibával beszélni! Néhány további gyakorlásra ajánlott szó, szókapcsolat: ... <i>hajolaj</i> , ... <i>halolaj</i> , <i>szájjas kisasszony</i> , <i>zacskó szöcske</i> , <i>ipafai fapipa</i> , <i>helikopter világrekord</i> , <i>luxus Zsuk slusszkulcsuk</i> , <i>szájsebész szüikséges</i> , <i>jó nyár jár rája</i> , <i>Lila Lali</i> , ...	– írószer

Óra	Téma	Gyakorlatok	Fejlesztendő készségek, képességek	Munkaformák	Javasolt játékidő (perc)	Módszertani útmutató	Eszközök
26.		<p>Egy ember élete</p> <p>Az élet egy napja</p> <p>Mi történéhetett?</p> <p>A színpadi, illetve filmes színészi munka jellemző különbségeinek összegyűjtése írásban</p> <p>Önértékelés</p>	<ul style="list-style-type: none"> – kreativitás – kreativitás – improvizáció – dramaturgiai ismeret – önismeret 	<ul style="list-style-type: none"> – egész osztály, kis csoport – kis csoport – kis csoport – egyéni – egyéni 	<p>5</p> <p>10</p> <p>10</p>	<p>Fontos, hogy minden, amiben az osztály megegyezik, a továbbiakban szabályként működjön. Például ha a játékosok megállapodnak abban, hogy a neve Kovács Géza, és van három felnőtt fia, akkor a jelenetekben ne emlegessük János bácsiként, aki éppen óvodába viszi a lányait.</p> <p>Az a fontos, hogy legyen idő a felkészülésre is, és a látott jelenetek után beszéljünk meg, hogy mi mindent tudtatok meg még a főhősről és a környezetében élőkről.</p>	
27–28.	<p>A <i>Kőműves Kelemenné</i> című ballada megismerése a komplex drámaórán alkalmazott dráma-játékokon keresztül</p>	<p>Szobor</p> <p>A siker</p> <p>Jelenet kis csoportokban</p>	<ul style="list-style-type: none"> – improvizáció – improvizáció – improvizáció – improvizáció 	<ul style="list-style-type: none"> – egész osztály – egész osztály – kis csoportokban 	<p>5</p> <p>5</p> <p>10</p>	<p>Ezt a foglalkozást úgy terveztük, hogy két egymást követő tanóra alkalmával érdemes kipróbálni. Amennyiben erre nincs lehetőség, akkor ketté lehet „törni”, de amikor sor kerül a következő órára, akkor azt célszerű az előző foglalkozásokon történtek felidézésével kezdeni. Az egész játékhoz sokkal több előkészület kell, ami a játékvezető dolga, s azért, hogy valóban izgalmas legyen, legjobban, ha ő olvassa el először a leírást.</p>	<ul style="list-style-type: none"> – írószer – néhány lap a <i>Napló</i> című gyűjteményhez

Óra	Téma	Gyakorlatok	Fejlesztendő készségek, képességek	Munkaformák	Javasolt játékidő (perc)	Módszertani útmutató	Eszközök
27–28.		<p>Jelenet párban</p> <p>Egész csoportos improvizáció</p> <p>Kis csoportos jelenet</p> <p>Napló</p> <p>Tabló</p> <p>Fórum színház</p> <p>Az ismeretek összehasonlítása írásban</p>	<p>– improvizáció</p> <p>– improvizáció</p> <p>– improvizáció</p> <p>– improvizáció</p> <p>– improvizáció</p> <p>– improvizáció</p> <p>– improvizáció</p>	<p>– páros játék</p> <p>– egész osztály</p> <p>– kis csoport</p> <p>– kis csoport</p> <p>– kis csoport</p> <p>– egész osztály</p> <p>– egyéni</p>	<p>8</p> <p>8</p> <p>8</p> <p>5</p> <p>5</p> <p>5</p>		
29–30.	<p>Gárdonyi Géza <i>Egri csillagok</i> című regényének megismerése a komplex drámaórán alkalmazott drámajátékokon keresztül</p>	<p>Szerep a földön</p> <p>Az egri vár alaprajza</p>	<p>– improvizáció</p> <p>– improvizáció</p>	<p>– egész osztály</p> <p>– egész osztály</p>	<p>10</p> <p>10</p>	<p>A játékra akkor kerüljön sor, amikor a gyerekek már ismerik a regényt! Ezt a foglalkozást két egymást követő tanóra alkalommal érdemes kipróbálni. Amennyiben erre nincs lehetőség, akkor ketté lehet „törni”, de amikor sor kerül a következő órára, akkor azt célszerű az előző foglalkozáson történtek felidézésével kezdeni. Az egész játékhoz sokkal több előkészület kell, ami a játékvezető dolga, s azért, hogy valóban izgalmas legyen, legjobb, ha ő olvassa el először a leírást.</p> <p>Az alaprajz kiinduló változatának elkészítésével érdemes előre megbízni néhány tanulót, esetleg egy csoportot, hogy a kiegészítésekre, korrekciókra legyen elegendő idő.</p>	<p>– 2 db. csomagolópapír, hozzá filctollak</p> <p>– írószer</p>

Óra	Téma	Gyakorlatok	Fejlesztendő készségek, képességek	Munka- formák	Javasolt játékidő (perc)	Módszertani útmutató	Eszközök
29– 30.		<p>Kiscsoportos jelenetkészítés</p> <p>Egészecsoportos tablókészítés</p> <p>Egészecsoportos improvizáció</p> <p>Egészecsoportos lassított felvétel</p> <p>Egészecsoportos improvizáció</p> <p>Tablókészítés egész csoportban</p> <p>Fórum színház</p> <p>Összevetés, ismeretek összehasonlítása írásban</p> <p>Önértékelés</p> <p>Tükröm-tükröm...</p>	<ul style="list-style-type: none"> – improvizáció – improvizáció – improvizáció – improvizáció – improvizáció – improvizáció – improvizáció – improvizáció – kreativitás, ismeretek összevetése – önismeret – rendszerezés, ismétlés 	<ul style="list-style-type: none"> – kis csoport – egész osztály – egész osztály – egész osztály – egész osztály – egész osztály – egész osztály – egész osztály – egész osztály – egyéni – egyéni 	<ul style="list-style-type: none"> 10 2-3 3-4 3-4 5 8-10 5-0 	<p>A játékvezetőnek végig kézben kell tartani az irányítást, szencsés kitalálni egy egyezményes jelet, amivel meg lehet állítani a jelenetet (pl. taps). Ekkor adhatnak tanácsokat a szereplőknek, vagy cserélhetik le a játszókat.</p> <p>A folytatás tudható a műből. A következő órán érdemes eljátszani, mi lett volna, ha sikerül meggyőzni Dobót!</p>	