

Pálfi Erika

Kézikönyv a Dráma és tánc

az 5–6. évfolyam számára

című tankönyvhöz



Celldömök, 2009

Szerkesztette
Réti Éva

AP-050731

ISBN 978-963-464-975-5

A kiadó a kiadói jogot fenntartja.
A kiadó írásbeli hozzájárulása nélkül sem a teljes mű, sem annak része
semmiféle formában nem sokszorosítható.

Kiadja az Apáczai Kiadó Kft.
9500 Celldömölk, Széchenyi utca 18.
Telefon: 95/525-000, fax: 95/525-014
E-mail: apaczaikiado@apaczai.hu
Internet: www.apaczai.hu
Felelős kiadó: Esztergályos Jenő ügyvezető igazgató

Tördelte: Alinea Kft.

Terjedelem: 8,24 A/5 ív

Ajánlás pedagógusoknak

2002-ben jelent meg az Apáczai Kiadó Kft. gondozásában a *Dráma és tánc* az 5–6. évfolyam számára című tankönyv. Az első, és egyben lényeges átdolgozás eredményeként egy áttekinthetőbb és még inkább pedagógus- és gyermekbarát könyvet szeretnénk volna készíteni. Az átdolgozás során minden megtartottunk, ami az előző kiadásokban hasznosnak és jónak bizonyult, pl.:

- a piktogramokat;
- az óravázlatnak is tekinthető foglalkozásleírásokat;
- az ellenőrzésre és önellenőrzésre, a fogalmak kialakítására és bővítésére, valamint a visszacsatolásra és tudatosításra való írásbeli gyakorlatokat.

- a drámaórán szükséges verseket, versrészleteket, nyelvtörőket, és képeket;
- a tánc CD-mellékletét.

Ugyanakkor minden olyat megváltoztattunk, amit az elmúlt évek tapasztalatai alapján szükséges volt, pl.:

- a fotókat szemléletesebb, új képekre cseréltük,
- a módszertani útmutatót a javasolt játékidőre vonatkozó instrukciókkal együtt a tanári kézikönyvbe szerkesztettük a tudatosabb és tervezhetőbb kompetencia-központú nevelési folyamat megvalósításának érdekében.

A tankönyvet kiegészítettük egy Kislexikkal, amely az idegen szavak, szakkifejezések magyarázatát adja.

A drámaóra vezetése

A drámaóra vezetése gyökeresen eltér a hazai gyakorlatban hagyományosnak tekinthető, frontális osztálymunkán alapuló pedagógiai tevékenységtől. Éppen ezért nagyon sok tanár idegenkedik a dráma tanításától. Sem előnyeit, sem hátrányait nem kívánom részletezni, csupán a másságból adódó sajátosságokra kívánok kitérni.

Minden alkalommal – hacsak nincs külön erre a célra kialakított terem az iskolában – meg kell teremteni a játékra alkalmas teret, ahol körben állva kényelmesen elfér mindenki. Jó időben esetleg csábító lehet az iskola udvara. Egy-egy alkalommal, mozgást fejlesztő gyakorlatoknál esetleg elképzelhető ez is, de rendszeresen semmiképpen sem ajánlom. Ugyanis szinte minden gyakorlattípusnál fontos a koncentráció megteremtése, azaz az olyan jellegű figyelem-összpontosítás, amely a külvilág zajaitól, egyéb hatásoktól mentes. Másfelől a játékok többsége olyanfajta „intim” hangulat megteremtését igényli, amelyben lehetőség nyílik a gyerekek számára a gátlás és feszélyezettség nélküli megmutatkozásra.

Ugyanígy fontos a kellő hangulati állapot megteremtése. Senki nem tud úgy örömmel részt venni

egy gyakorlatban, ha előtte valamiért jó alaposan megszidták. Ezzel szemben a

- Ma olyan játékokat hoztam nektek...
- Ma megtanulunk néhány új játékot...
- Szeretnék most veletek egy jót játszani...

(stb.) felütésű órakezdések segítik a ráhangolódást, a motivációt.

A játékok, gyakorlatok ismertetésekor fontos az a fajta határozottság, ami elősegíti, hogy mindenki gyorsan megértse, mit is kell tennie. A túl részletes, hosszas magyarázással elveszünk az időt a játéktól, másrészt megunják a gyerekek.

Ellenben ha nem értik, hogyan kell közreműködniük, mit várunk tőlük, kudarcélményt okozhatunk. Általában elmondható, ha egy osztályban elkezdünk drámát tanítani, eleinte a gyerekek egy része meglepődik, és nem is érti, hogy mindezt miért csináljuk. Elmagyarázhatjuk az okát, de talán szerencsésebb, ha ezen túllépve sikerül néhány olyan órát tartani, melynek során a gyerekek megtapasztalhatják a közös játék újfajta izgalmát, örömet. Néhány órát követően várhatóan megszokják, és el is fogadják az új helyzetet. Ezután már sokkal kevesebb időt kell tölteni egyeztetéssel, egyre többet és jobbat lehet „játszani”.

4 • Kézikönyv a Dráma és tánc című tankönyvhöz

Jó néhány gyakorlat – pl. ahol sokan beszélnek egyszerre, közben még esetleg mozognak is – ki-mondottan káosznak tűnhet a külső szemlélődő számára. Olykor az órát vezető tanár számára is. Mielőtt leállítanánk a játékot, és megrendszabályoznánk a társaságot, gondoljuk végig, vajon tényleg rosszkodnak-e! Ha például azt kérjük, hogy álljanak párba, és egytől húszig számolva vesszenek össze egymással, akkor várhatóan egymásnak hangosan számjegyeket fognak kiabálni. Ez viszont komoly hangzavarral jár. Nem baj, fogadjuk el! Ugyanis ebben a játékban fontos, hogy gátlások nélkül ki tudják fejezni érzelmeiket, miközben természetesen arra is koncentrálnak, hogy a számjegyeket sorban mondják egymásnak.

A kezdeti nehézségeken való túljutást elősegíti, ha a tanár maga is játszik. Személyes hozzáállásával, koncentrált magatartásával rengeteget segíthet, hogy a játékok valóban működjenek. Ez az egyik leglátványosabbnak tűnő eltérés a „hagyományos” pedagógiai munkától. Valójában mégsem. Éneket is úgy tanítunk, hogy magunk is a gyerekekkel énekelünk. Verset is úgy kezdünk el elemezni, hogy előtte felolvassuk. Stb. A dráma tanítása sem igényel nagyobb személyes részvételt, csak itt ez a játékon keresztül történik. Az előző veszekedős gyakorlatnál akár a tanár is lehet a pár egyik tagja, akinek össze kell vésnie a párjával. A gyakorlat akkor működik jól, ha tényleg jól összevesznek. Míhelyt vége a játéknak, mindkét fél tudni fogja, hogy véget ért a „szerephelyzet” is. Abból kilépve nem ugrik egy gyerek se a tanárának, de gazdagabb lesz egy élménnyel. A tanár is, a tanuló is levonhatja a következtetést a partnere indulatiságából, visszafogottságából, tekintettartási képességéből, testtartásából, hanghordozásából.

Előfordulhat, hogy egy-egy játék lendülete, hangulata annyira magával sodorja a gyerekeket, hogy esetleg letegezik a tanárt, vagy olyasmit mondanak, amit amúgy nem illik. Amennyiben valóban játékon belül történik ilyesmi, nem érdemes túl sokat foglalkozni vele, mert hiszen a pedagógus ugyanúgy

tudja, mint a gyerekek, hogy mindez miért és milyen szerephelyzetben történt.

A drámatanárok többsége, korától függetlenül, tegeződik a csoportjaival. Ezt leginkább a „szakmai” célszerűség kedvéért teszik. Rengeteg helyzetben fölösleges galibát okoznának, ha nem így tennék. Képzeljük el, amint a tanár megkéri a gyerekeket: „Most vonuljunk félre hét-hét fős kis csoportokba. Egyezzünk meg minden csoportban, ki melyik törpe lesz, és képzeljük, illetve játsszuk is el, milyen beszélgetés történhetett köztük, amikor fáradtan, éhesen hazaértek a bányából, és megpillantották Hófehérkét a szobájukban, aki addigra már evett az enivalójukból, és lefeküdt egy törpe ágyába aludni!” Majd maga is egy törpe szerepét játssza, akit törpe társai folyvást magáznak. Vagy azt a kis csoportos jelenetet, amikor pl. 12 éves lányok a szünetben arról beszélgetnek, hogy miért megint múzeumba mennek kirándulni, ők inkább az állatkertbe szeretnének menni, s a tanár maga az egyik lányt alakítja.

Természetesen nem kell a drámát tanító tanárnak mindig minden helyzetben szerepet vállalnia, s mindezért a jól bevált iskolai szokásokat megújítania. De nem kell tartani sem a szerepléstől, sem a szerephelyzetekből adódó szituációktól.

A drámaórákat, csakúgy, mint bármely más órát, érdemes keretbe foglalni. Az órakezdésről már tettem említést a fejezet elején, az óra befejezésére is érdemes ügyelni. A tankönyvben egy-egy órát követően találhatunk olyan írásos feladatokat, amelyek nem az önértékelést szolgálják, hanem „szakmai” jellegűek, és a fantáziát fejlesztik. Ezeket a kérdéseket feltehetjük az osztálynak megvitatásra is, majd a rögzítését feladhatjuk házi feladatnak. Természetesen játékosan befejezhetjük az óráinkat, ilyenkor valami lazító, felszabadító jellegű gyakorlatot válasszunk, vagy olyat, amiről tudjuk, hogy szeretik a gyerekek. De az is lehetséges, hogy ők maguk válasszanak játékot. Ilyenkor is fontos, hogy a tanár irányítója, megfigyelője, esetleg részese legyen az eseményeknek.

Hasznos tanácsok

A drámaórák sikeres megtartásához a következő tanácsokat ajánljuk.

Bármilyen teremben megtarthatjuk a drámaórákat – tanteremben, tornateremben –, de fontos, hogy teremtsünk egy olyan helyet, amelyben az egész osztály kényelmesen elfér.

Azokon az órákon, ahol mozgásgyakorlatokat kell végezni, különösen fontos, hogy friss legyen a terem levegője.

Amennyiben megoldható, a tanulók a drámaóra-
ra öltözzenek át olyan ruhába, ami kényelmes, és amiben akár a földre is leülhetnek.

A leggyakrabban – ha csak egy-egy játék más-

ként nem kívánja – körben ülve helyezkedjen el az osztály.

A szabályokat pontosan, világosan, röviden ismertessük! Célszerű próbajátékot játszani.

A gyakorlatok végzése közben arra törekedjünk, hogy a tanulók önmagukhoz viszonyítottan haladjanak előre! Ügyeljünk arra, senki ne kerüljön kényelmetlen, kínos helyzetbe!

Az írásos feladatok ellenőrzésére mindig fordítsunk időt, teremtsünk alkalmat!

Nem elsődleges, hogy egy-egy órát teljes mértékben a leírtaknak megfelelően valósítsunk meg. A tervektől el lehet térni. Arra törekedjünk, hogy pontosan valósuljanak meg a gyakorlat célkitűzései!

A tankönyv jelrendszere

A tankönyv megírását és szerkesztését megelőzően azt a célt tűztük ki magunk elé, hogy olyan könyvet hozzunk létre, amelyet kedveljenek a gyerekek és az őket tanító pedagógusok is. Mindezt

- valamennyi gyakorlatot tanórai keretbe ágyaztunk;
- kialakítottunk egy egységes jelrendszert, amelynek segítségével a kompetencia-központú készség- és képességfejlesztés gyakorlatairól gyakorlatra követhető;
- minden gyakorlat mellett megadtuk a munkaformát, mely a szervezéshez nyújt segítséget;
- a gyakorlatok nagy részéhez itt a kézikönyvben további módszertani magyarázatot és ötletet nyújtunk;
- minden kiegészítő anyagot – vers, mondóka, kép – beágyaztunk a könyvbe.

A kompetencia-központú iskolai oktatásnak, nevelésnek a drámajáték egy nagyon fontos eszköze. A könyv jelrendszerét úgy alakítottuk ki, hogy kiválasztottunk hét – a drámatanítás gyakorlatában – alapvetőnek tekinthető kompetenciát a készségek és képességek közül, és némi általánosítás után jeleket rendeltünk melléjük. Ezek a következők:

- egyéni vagy csoportos nagymozgások, mozgásfejlesztő gyakorlatok;

- mozgásos ügyességet fejlesztő gyakorlatok;
- csoportépítő, csoporttagok együttműködését fejlesztő gyakorlatok;
- egyéni vagy csoportos koncentrációs, figyelemfejlesztő gyakorlatok;
- hang- és beszédgyakorlatok;
- csoportos vagy páros bizalomgyakorlatok;
- egyéni vagy csoportos improvizációs készséget és kreativitást fejlesztő gyakorlatok.

A drámapedagógus feladata e készségek és képességek fejlesztése. A jelrendszer segítségével a pedagógus folyamatosan értékelheti saját maga, illetve osztálya teljesítményét, amennyiben figyelemmel kíséri, hogy az adott gyakorlat valóban a megjelölt készség és képesség fejlesztése érdekében történt-e. Természetesen a gyakorlatok többsége nemcsak egyetlenegy készség vagy képesség irányába hat, mindenütt a legfontosabbat emeltük ki és jelöltük piktogrammal. A drámajátékok egyik legjellemzőbb sajátossága, hogy komplex módon fejlesztik a személyiséget.

Ugyanakkor az is felmerül, hogy mindezen készségek és képességek fejlesztése nemcsak a drámapedagógus feladata, hanem valamennyi pedagógusé. A tankönyv gyakorlatai egytől egyig kisebb

6 • Kézikönyv a Dráma és tánc című tankönyvhöz

módosítással vagy akár anélkül is bármely más tanórán is alkalmazhatók. Például a magyartanítás elengedhetetlen része a beszéd fejlesztése. Azaz a nyelvi kifejezés fejlesztése, az artikuláció, a kiejtés pontosítása, a helyes beszédlézés kialakítása, az esetleges beszédhibák javítása, az ideális beszédtempó kialakítása. Majdnem valamennyi beszédes gyakorlat egyben koncentrációt, figyelem-

összpontosítást is igényel, ezáltal e gyakorlatok ezen képességeket is fejlesztik. A jelek alkalmazása során azonban arra törekedtünk, hogy mindig a legfontosabb kerüljön a gyakorlat mellé. Ennek segítségével könnyen tervezhető egy-egy új óra vagy órarészlet a pedagógus által meghatározott célkitűzésnek megfelelően. Erre a kézikönyv *Tanórák* című fejezetében példákat is adok.

Egyéni írásbeli feladatok

Tankönyvünkben minden órát követően találunk írásbeli feladatokat. Ezek többsége a gyerekektől egyéni munkát igényel. Természetesen olyan jellegűek is vannak, amelyeket közös órai munka keretén belül is megválaszolhatnak, de szerencsésebb, ha ezeket házi feladatként vagy egyéni munkával oldják meg.

Három alapvető típusba sorolhatók az írásbeli feladatok:

- az önértékeléssel kapcsolatos feladatok,
- egy-egy gyakorlathoz kapcsolódóan további ötletek gyűjtése és
- a *Tükröm-tükröm...*

Az önértékelés során elengedhetetlen az egyéni munka. Amennyiben az ilyen jellegű kérdésekre adott válaszokat megvitatjuk, ügyeljünk arra, hogy egyetlen gyerek se kerüljön nevetséges helyzetbe! Találjuk ki, hogy mikor és milyen körülmények között beszélünk ezekről a válaszokról, de hangsúlyozni kívánjuk, hogy az alapvető cél az önértékelés és önellenőrzés, ami akkor segít, ha a tanuló saját magáról és saját magához viszonyítva teszi.

A második csoportba tartozó ötletgyűjtős kérdések a drámával, színházzal kapcsolatos ismeretek és fogalmak bővítését szolgálják, elsősorban az egyéni fantáziára és kreativitásra támaszkodva. Ennél a típusnál alkalmazhatunk közös munkát akár az egész osztály szintjén is, de érdekes és hasznos a kis csoportban vagy párban történő munka is. Utóbbi esetekben az együttműködési képességet is próbára tesszük. Páros vagy kis csoportos munka után a gyerekek ismertessék eredményeiket, de még jobb, ha alkalmat teremtünk a megjelenítésre, bemutatásra is.

A „*Tükröm-tükröm...*” típusú feladatsorok a visszacsatolásra adnak lehetőséget. Itt a közös dráma munka, a könyv használata kerül megfigyelésre. Megfigyelésre és nem értékelésre. Azaz drámaórán senkit nem kell elmarasztalni azért, mert nem sajátította el a könyv jelrendszerét. A jelek csak tájékozódni segítenek. Ráadásul a legtöbb gyakorlatnál csak egy-két jel található, amely azt mutatja, hogy milyen készség, képesség fejlesztése a gyakorlat elsődleges célja az adott foglalkozáson, de természetesen egy-egy gyakorlat komplex módon is hat. Például – mint már említettem – a beszédkészség-fejlesztő gyakorlatok többsége egyben koncentrációt is igényel, ha ezt nem jelöli külön piktogram, akkor is. A „*Tükröm-tükröm...*” típusú feladatsorok a tájékozódást és a tudatosítást segítsék és ne a rögzítést, mint ahogy az ajánlás első sorában is írtuk! **A könyvet nem kell megtanulni!**

A gyakorlatokat a játékvezető – aki a tanár maga – ismertesse a gyerekekkel! Ha a közös felolvasást és értelmezést választjuk a játékmertetéshez, elveszünk az időt a játéktól. Főlegesen bonyolulttá válik a munka szervezése.

Ha nagyon agilis, lelkes osztályban tanítunk, megpróbálhatjuk, hogy a gyerekek vezessék a játékot, előzetes kijelölés és felkészülés alapján, de csak hatékony tanári segítségadás mellett. A gyerekek többsége nehezen tudja olyan hathatósan magára vonni a figyelmet, és úgy irányítani az eseményeket, mint egy felnőtt.

Összefoglalva: a tankönyv írásbeli feladatai segítik az értékelést, az ismeret- és fogalombővítést, de lehetőség szerint a drámaóra játékkal teljék, s ne írásos válaszok megadásával.

Értékelés a drámaórán

A pedagógiai munkának nagyon fontos része az értékelés, a drámaórán is elengedhetetlen, de természetéből adódóan más jellegű, mint a közismereti órákon.

A drámaóra játékaiban a tanulók saját testükkel, érzelmeikkel, hangjukkal, fantáziájukkal stb. vesznek részt. Az értékelés legfontosabb momentuma soha nem lehet sértő, bántó, testi, fizikai adottságokra nem irányulhat. Itt az „eredmény” kevésbé kézzel fogható, mint a többi tanórán, ahol egyértelműen megállapítható, hogy a kiszámolt eredmény helyes-e, a leírt mondat nyelvtanilag jó-e. Stb. Ez nehezíti az értékelést, de könnyíti is, hiszen, ha egy tanár jól ismeri a diákjait, akkor szembetűnő lesz számára néhány pozitív irányú előrelépés. Ezek bátorító jellegű megerősítése, kiemelése nagyon sokat segít a drámapedagógiai célkitűzések megvalósításában.

A tanári értékelés mellett érdemes alkalmazni a csoporttársak értékelését is, de tanári irányítással. Fel kell hívni a társak figyelmét, hogy csak olyan dolgokat említsenek, ami nem sértő, beszéljenek arról, ami tetszett. Ugyanakkor nem cél az őszintétlen, feltétel nélküli dicsérgetés. Közösén kell kialakítani a lehető legobjektívabb, pozitív és negatív észrevételeket megfogalmazni és elfogadni tudó hangnemet, az egyént építő közösséget.

E kétfajta értékelést kiegészítve teremtsünk lehetőséget az önellenőrzésre! Erre a könyvben egy-egy órát követően gyakorta található írásos feladatokat.

Önellenőrzést szolgáló feladatok:

- 10. oldal: „Írd le néhány szóban, milyennek láttad magadat a játékok során! Hogy érezted: miben voltál ügyes, és miben szeretnél ügyesebbé válni?”
- 26. oldal: „Az előző játékok során sokszor kellett figyelned arra, hogy pontosan kövesd az előre megbeszélt történeteket vagy mozgásokat. Milyennek láttad magad ezekben a helyzetekben? Tudtál-e végig figyelni a többiekre?”
- 29. oldal: „Egészítsd ki a mondatot! Ezekben a játékokban nagyon gyorsnak, ... kell lennem.”
- 36. oldal: „Írd le, melyik játékban voltál a legügyesebb!”
- 37. oldal: „Húzd alá azokat a képességeket, tulajdonságokat, amelyek alkalmazására szükséged volt ehhez a játékhoz!”
gyorsaság, bátorság, erő, figyelem, akarat erő, izomlazítás, hangerő, türelem, bizalom
- 37. oldal: „Értékelj a munkádat! Karikázd be azt a pontszámot, amelyik szerinted jól mutatja, hogy mennyire voltál birtokában az adott képességnek, tulajdonságnak!”
- 40. oldal: „Lapozz vissza a 6. foglalkozáshoz! Nézd meg, akkor hogy vettél részt a közös játékban! Írd le, miben sikerült fejlődöd azóta!”
- 42. oldal: „Milyennek tartod a saját beszédedet? Hogyan kellene javítanod rajta?”
- 47. oldal: „Húzd alá azokat a képességeket, tulajdonságokat, amelyek alkalmazására szükséged volt ehhez a játékhoz!”
gyorsaság, bátorság, erő, figyelem, akarat erő, izomlazítás, hangerő, türelem, bizalom
„Mit gondolsz, rendelkezted megfelelő mértékben velük?”
- 47. oldal: „Értékelj a munkádat! Karikázd be azt a pontszámot, amelyik szerinted jól mutatja, hogy mennyire voltál birtokában az adott képességnek, tulajdonságnak!”
- 52. oldal: „Ezen a foglalkozáson is improvizációkat készítettetek. Lapozz vissza a 10. foglalkozáshoz, és vedd össze, hogy miben ügyesedtél az ott leírtakhoz képest!”
- 55. oldal: „Húzd alá azt a szót, amely legjobban jellemzi a figyelmedet, azaz azt, hogy mennyire tudsz összpontosítani!”
kitartó, jó, megfelelő, változó, gyenge, szét-szórt
- 55. oldal: „Szerinted hogyan lehetne tovább javítani ezt a képességedet?”
- 59. oldal: „Húzd alá azokat a szavakat, amelyekre szükséged volt ehhez a játékhoz!”
erő, gyorsaság, együttműködés, bátorság, figyelem, akarat erő, izomlazítás, türelem, bizalom
- 59. oldal: „Értékelj magad! Karikázd be azt a pontszámot, amelyik szerinted a legjobban mutatja, hogy mennyire voltál birtokában a játékokhoz szükséges tulajdonságoknak, képességeknek!”
- 64. oldal: „Milyennek tartod a saját beszédedet? Miben kellene javítanod rajta?”

8 • Kézikönyv a Dráma és tánc című tankönyvhöz

- 64. oldal: „Lapozz vissza a 11. foglalkozáshoz! Sikerült-e elérned az ott kitűzött céljaidat?”
- 69. oldal: „Lapozz vissza az 1. foglalkozáshoz, ahol azt fogalmaztad meg, hogy milyen feladatokra számítasz a drámaórán! Azóta változott-e a drámaóráról való elképzelésed?”
- 72. oldal: „Húzd alá azokat a képességeket, tulajdonságokat, amelyek alkalmazására szükséged volt ehhez a játékhoz!”
előrelátás, bátorság, erő, figyelem, akaraterő, gyorsítás, térlátás, türelem, bizalom
- 72. oldal: „Értékelj a munkádat! Karikázd be azt a pontszámot, amelyik szerinted jól mutatja, hogy mennyire voltál birtokában az adott képességnek, tulajdonságnak!”
- 78. oldal: „Milyenek tartod most a saját beszédedet? Hogyan tudnál javítani rajta?”
- 78. oldal: „Lapozz vissza a 17. foglalkozás gyakorlataihoz! Javult-e azóta a beszéded, kifejtésed? Miben érzel nagy változást?”
- 90. oldal: „Számokra melyik színészi eszköz alkalmazása tűnik a legnehezebbnek? Hogyan tudnád elérni, hogy könnyebbé váljon a használata?”
- 92. oldal: „Gondold végig, hogy a játékok nyomán hogyan alakult, változott a figyelmed, a kintartásod! Indokold a válaszodat!”
- 97. oldal: „Ezen az órán is rögtönzéseket készítettetek. Lapozz vissza a 14. foglalkozáshoz, és ellenőrizd, hogy miben ügyesedtél az ott leírtakhoz képest!”
- 106. oldal: „Lapozd végig a tankönyvet, és olvasd át a Tükröm-tükröm című részben írt válaszaidat! Foglald össze, mely képességekben, tulajdonságokban fejlődött a legtöbbet!”
- 106. oldal: „Miben szeretnél még továbbfejlődni?”
- 106. oldal: „Gyűjtsd össze a számokra legemlékezetesebb gyakorlatokat, és írd melléjük azt is, hogy véleményed szerint ezek mely tevékenységeid (beszéd, mozgás stb.) fejlesztését segítették!”

A felsorolás alapján látható, hogy a könyv szerkesztése során különösen nagy gondot fordítottunk az önellenőrzésre és az önértékelésre. A kérdésekre adott válaszok elsősorban azt segítik, hogy a tanulók saját maguk felismerjék, milyen készségek és képességek, „tulajdonságok” segítik őket abban, hogy eredményesebben, „ügyesebben” vehessenek részt a gyakorlatokban. Nyilvánvalóan a gyakorlatokat

vezető tanár is rendszeresen figyelmezteti a tanulókat néhány elengedhetetlen követelmény betartására. Ennek ellenére vitathatatlanul eredményesebb, amikor a tanulók a saját fogalmi szintjükön gondolják végig és mondják ki, mi okozott problémát egy-egy gyakorlat során, mi segítette őket.

A tankönyv elején ehhez még csak maga a kérdés a támpont. Minden esetben ügyeltünk arra, hogy pontosan értsék a tanulók: a kérdés csak és kizárólag a saját egyéni teljesítményükre vonatkozik. Azt szerettük volna elkerülni, hogy egymásra mutogató válaszok szülessenek. Például: „a mások nem hagytak figyelni” típusú válaszok helyett az a cél, hogy a tanuló önállóan felismerje, neki mire lenne szüksége ahhoz, hogy tartós, kitartó figyelemmel vegyen részt a gyakorlatokban.

A 9. foglalkozást követően találunk először „tulajdonságválasztós” önértékelésre utaló feladatot. Ezek már azt a célt szolgálják, hogy az önértékelésre használt fogalmak bővíthessenek, pontosabban és egyre árnyaltabban használhassák azokat.

Utóbbi kérdésfelvetéshez mindig társul egy saját teljesítményt minősítő pontozás is. Ezek összevetése mind a tanuló, mind a tanár számára fontos támpontot jelent annak a megítélésében, hogy egyesek mennyire értékelik saját magukat alul vagy felül. Mindkettőről – az alulértékelésről és a túlzott magabiztosságról – tudjuk, hogy kedvezőtlenül befolyásolják a személyiség fejlődését, ezért célszerű gondot fordítani rá – nemcsak drámaórán –, és segíteni a reális önértékelés kialakítását.

A kérdések egyik csoportja viszont konkrétan a fejlődést kívánja tetten érni. Ezek a *Lapozz vissza...* kezdetűek. Ezek megválaszolása szintén a helyes önértékelés kialakítását szolgálja. A korábbi teljesítménnyel való összevetés azt mutatja, hogy a tudatos odafigyelés segítségével sikerült-e egy-egy területen előrelépést felmutatni. Az sem kizárt, hogy visszaesést rögzít néhány diák. Ezek háttérre érdemes fényt deríteni.

Az önértékelés annyiban tér el a tanári és az osztálytársi értékeléstől, hogy ezt a tanuló saját magáról írja a saját maga könyvébe. A tanárok és a diákok között kialakult bizalmi viszony dönti el, hogy miként kerülnek ezek nyilvánosságra. Ha a tanár úgy ítéli meg, akkor ez nem feltétlenül szükséges,

úgy is meg lehet vizsgálni a válaszokat, hogy a tanár időről időre begyűjti a tankönyveket, és elolvassa a válaszokat, amelyeket „diszkrétan” kezel. Természetesen jobb, ha kialakul egy olyan tanulói közösség, ahol őszintén lehet beszélni arról is, hogy ki miben ügyes, és kinek miben kell még fejlődni.

Mindhárom értékelésnél nagyon fontos szempont, hogy akár a tanár, akár a diákok ilyen jellegű megnyilatkozásait vegyük komolyan. Nem kell mindig mindent és mindenkit értékelni, de ha értékelünk, akkor törekedjünk arra, hogy az minél realisabb legyen, és soha ne adjon okot mások kinevetésére, megalázására!

Módszertani javaslatok

Korábban a könyvben világoszöld mezőben apró betűvel szedve módszertani javaslatokat, a játékhoz szükséges egyéb ötleteket, és a játék továbbfejlesztését vagy módosított változatát rögzítettük. Ezek a javaslatok most az új kiadásban már a kézikönyvben található *Tanmenetjavaslat*ban található foglalkozásról foglalkozásra haladva. Ezzel az új szerkesztéssel a pedagógusok tudatos kompetenciafejlesztési tevékenységét kívántuk elősegíteni. Az összefoglaló táblázat segítségével bárhol könnyedén tervezhető új foglalkozás.

A módszertani javaslatok többsége megpróbálja felhívni a figyelmet arra, hogy milyen buktatói lehetnek a játéknak, mi okozhat nehézséget a játékos számára, mire kell a játékvezetőnek ügyelnie a játék során, mivel terelheti helyes irányba a játékot, milyen tanácsokkal segíthet még több ötletet felszínre hozni.

Ezek a javaslatok akkor fontosak, amikor a pedagógus nem a tankönyv szerkezetét követve kí-

ván drámaórát tartani, hanem valamilyen pedagógiai megfontolás alapján, esetleg más tanórán az ottani tanulási folyamat elősegítése céljából. Bármilyen magyaróra kezdhető beszédgyakorlattal, hiszen a NAT és a kerettantervek által megfogalmazott kommunikációs képességek fejlesztésére eredményesen alkalmazhatók.

A tankönyv végén két, úgynevezett komplex drámaórát találhatunk. Ezen órák vezetése nagyobb drámatanári rutint, sőt szakirányú képzésen, továbbképzésen való részvételt igényel, melyek keretében elsajátítható a komplex dráma elmélete és gyakorlata. A két-két órát felölelő komplex drámát az előző (26.) foglalkozás már egy kicsit előkészíti a képekhez kapcsolódó gyakorlataival. Az itt található játékok mindegyikét az improvizációs képesség piktogramjával jelöltük, ami egyfelől igaz rájuk, másfelől egy szakszerűen megtervezett komplex drámaóra az improvizáción túl egyszerre hat a saját élményen keresztül megélhető emocionális és kognitív fejlesztés irányába is.

A javasolt játékidő

A tankönyv korábbi kiadásában minden egyes gyakorlatot követően találhattunk egy játékidőre vonatkozó javaslatot. Ezeket a *Tanmenetjavaslat* táblázatába tettük át az eredményesebb tervezés és alkalmazás érdekében. Az időintervallum meghatározásával azt kívántuk érzékeltetni, hogy egy tanórába mennyi játék fér bele, és körülbelül mennyi időt érdemes fordítani egy-egy gyakorlatra. Csak azért, mert letelt a játékidő, senkibe ne fojtsuk bele a szót!

A csoport létszámától függően ez az idő változhat. Sőt az is eltérhet, hogy mikor mennyi időt kell szervezésre, játékismertetésre fordítani.

Pedagógiai szempontból minden játéknak, gyakorlatnak van egyfajta kifutási ideje. Ha a tanár is részt vesz a játékban, akkor pontosabban érzékelheti, hogy mikor fut túl egy játék, mikor nem hoz már újdonságot, mikor laposodik el a játék izgalma, öröme. Ugyanígy fontos az is, hogy ne fejez-

10 • Kézikönyv a Dráma és tánc című tankönyvhöz

zünk be túl korán egy játékot. Új játékok vagy új formák bevezetésekor időt vesz igénybe, míg mindenki érti és érzi is, hogy mit kívánunk tőle, pontosabban, mit kíván tőle a játék. Vannak olyan gyerekek, akik esetleg leblokkolnak, nem értik, mit kell tenniük. Ilyenkor álljunk meg, és tisztázzuk, hogy mi okozott gondot! Próbáljuk újra elkezdni, és mindenkit bátorítsunk!

Nagyon sok „kiesős” játék található a könyvben. Ezeket addig játsszuk, amíg egyértelműen megállapítható, hogy melyik 2-3 fő vett részt a legsikeresebben a játékban! Ha túl hamar kiesnek a játékosok, játsszuk újra! Ha nem esnek ki, és úgy tűnik, soha nem lesz vége, ne türelmetlenkedjünk, játszunk végig! A játékszabályokat ugyanis csak akkor veszik komolyan a gyerekek, ha mi is komolyan vesszük. Még akkor is tegyünk így, ha esetleg nem marad idő a többi gyakorlatra! Inkább maradjon el egy-egy gyakorlat, nem kell végigrobogni a könyvön! Ne azt érezzék a gyerekek, hogy a drámaóra egy merő időzavar!

Lesznek olyan játékok, amit megkedvelnek a gyerekek, és kérik a tanárt, hogy játsszák azt. Ha a többség valóban szeretné, tegyünk engedelményeket és játsszuk! Itt is az arány a fontos. Játsszuk azt is, amit a gyerekek kérnek, és „hozzunk” nekik néhány új játékot is!

A fantáziát, kreativitást igénylő gyakorlatok közben időnként úgy érezzük, mintha leállna. Mielőtt végleg befejeznénk a gyakorlatot, győződjünk meg arról, hogy valóban nincs már új ötlet! Ezek a játéktípusok több szakaszból állnak. A játék elején sokan igyekeznek megmutatni azt az egy-két dolgot, ami elsőként eszükbe jut. Miközben látják, hogy mások milyen ötleteket mutatnak be, erről a többieknek is eszébe jut még egy-két újabb ötlet. Néhányan viszont „mintha csöndben morfondíroznának”, nem biztosak benne, hogy az új ötlet jó-e, s várnak még a megmutatásával. Az a jó, ha mindenki meg meri mutatni, mire gondol. Ha eleget tudunk várni a morfondírozókra, meglátjuk, igazán eredeti ötletekkel állnak majd elő.

(Lásd a 13. foglalkozáson az *Így használják* című játékot!)

Ahogy a dráma tanításában előrehaladunk, azt fogjuk tapasztalni a kis csoportos jelenetek esetében, hogy kezdetben a gyerekek kevés időt fordítanak a tervezésre, és viszonylag hosszú jelenetek bemutatásába kezdenek. Később saját élményeik és a mások által bemutatott jelenetek kapcsán rájönnek, hogy a tervezés és a próba segíti őket abban, hogy minél jobban sikerüljön a jelenet. Mindezért kezdetben a jelenetek hosszát célszerű korlátozni, később – esetleg – a felkészülési időt is.

Készségfejlesztés az órákon

A tankönyvben ismertetett gyakorlatok egy-egy kiválasztott pedagógiai célnak megfelelően más-

ként is összeállíthatók, változtathatók, variálhatók. A következőkben erre mutatunk néhány példát.

Az improvizáció fejlesztése

1. gyakorlat: Ötletgyűjtés

Üljünk le körben! Körbe haladva, egyesével mindenki mondja el, hogy milyen közéleti, politikai, társadalmi stb. problémával találkozott az elmúlt időszakban. A dolgról alkotott véleményét is el lehet mondani, de nem ez a fontos, hanem az, hogy fel tudjunk sorolni minél több ilyen eseményt, jelenséget. A tanár az ötleteket írásban rögzíti, ha van lehetősége, akkor olyan táblára, amit mindenki jól lát. (Pl.: *Választások Magyarországon, Új élményfürdő nyílt Esztergomban, Az új polgármester, Felújították a játszótérét* stb.)

Javasolt játékidő: 10 perc.

2. gyakorlat: Tablók

Alakítsatok kis csoportokat, és hozzatok létre egy olyan elképzelt fényképet az általatok kiválasztott eseményről, amit pl. egy újságban láthatnánk az esemény kapcsán! A fotón megörökített személyek legyenek valamilyen kapcsolatban a kiválasztott történéssel! A fotókat mutassátok be egymásnak! Mutassátok be a szereplőket, és mondjátok el, hogy ki miért szerepel a képen!

Javasolt játékidő: 5 perc.

3. gyakorlat: Jelenet

Az előző kis csoportok maradjanak és dolgozzanak tovább együtt! Az előbb megalkotott képből

kiindulva tervezzenek és mutassanak be egy-egy jelenetet, amelyben legyen egy nagyon fontos pillanat, fordulat, ami megakadályozza az esemény befejezését!

Nézzük meg a jeleneteket, és beszéljük meg, mi volt a fordulat, s miként folytatódhat ezek után a szereplők sorsa!

Javasolt játékidő: 15 perc.

4. gyakorlat: Jelenet

Készüljete fel egy újabb jelenet bemutatására! Mutassátok meg, hogy miként folytatódna tovább a történet, ha rajtatok múlna! Az elhangzott ötletek alapján nézzük is meg, a kis csoportok hogy, miként képzelik a folytatást!

Javasolt játékidő: 10 perc.

Ez a drámaóra egyfelől azt példázza, milyen módon fejleszthető a csoportos kreativitás és improvizációs képesség, és miként lehet az együttműködést, a közös gondolkodást és a közös alkotási folyamatot elősegíteni. Ugyanakkor arra is rávilágít, hogy a gyerekek mennyire tájékozottak a nagyvilág eseményeiben, és mennyire ismerik közvetlen környezetüket. A szóbeli véleménynyilvánítás nem célja az első, ötletgyűjtő gyakorlatnak, ugyanis a játék során úgyis kiderül, miként vélekednek egy-egy ügyről. Természetesen ebben a korban még nagyon nehéz magát a tényt elválasztani a róla kialakított véleményétől.

A beszédkésztség fejlesztése

1. gyakorlat: Verstanulás

Roppant bottal
Koppantottam,
Szöcském csacskán
Szökkent,
Papnadrágban
Kappant fogtam,
Macskám fecskét
Hökkent.

Üljünk körben, és tanuljuk meg együtt Vidor Miklós egyik nyelvgyötrő versét! Mondom az első két sort, mondjátok utánam együtt, majd ismételjük el közösen néhányszor! Ha úgy érzitek, rögzült, tanuljuk meg a többi sorát is, kétsoronként haladva! Majd próbáljuk meg az egészet végigmondani!

Javasolt játékidő: 5 perc, de fontos, hogy mindenki megtanulja a verset.

2. gyakorlat: Szavanként mondjuk! I.

Mondjátok el a verset úgy, hogy a szavakat a körben egyesével haladva adjátok egymásnak! Ügyeljetek arra, hogy mindenki hangosan, érthetően mondja ki a ráeső szót, különben a szomszédja nem fogja tudni, mikor kell megszólalnia, illetve azt, hogy melyik lesz a következő szó! Továbbá ügyeljetek arra is, hogy minél gyorsabban mondjátok a rátok eső szót, mert aki túl sokáig gondolkodik, vagy nem a megfelelő szót mondja, kiesik! Amint kiesik valaki, előlről kezdődik a vers.

Javasolt játékidő: 5 perc, de ha túl hamar sokan kiesnek, akkor érdemes újra játszani, illetve egy kicsit visszatérni a vers rögzítéséhez.

3. gyakorlat: Szavanként mondjuk! II.

A játék ugyanaz, mint az imént, de most már nem a szomszéd folytatja, hanem az, akinek tekintettel átadjuk. Ismét nagyon fontos, hogy mindenki han-

gosan, érthetően mondja ki a soron következő szót, de most már határozottan bele kell nézni annak a társatoknak a szemébe, akinek adjátok, azaz akinek folytatnia kell a játékot. Visszaadni nem lehet.

Javasolt játékidő: 5 perc, de ha túl hamar sokan kiesnek, akkor érdemes újra játszani, illetve egy kicsit visszatérni a vers rögzítésére.

4. gyakorlat: Stílusjáték I.

Ebben a játékban még mindig tekintettel adogatjuk a vers szavait egymásnak a körben, de mindig másféleképpen. Igyekeztek mindig újszerű stílusban megszólalni, legyetek meglepőek! A játék nem kiesős, a lényeg, hogy mindig másféleképpen szólaljatok meg! Itt sem lehet visszaadni.

Javasolt játékidő: 10 perc, de ha már korábban úgy érezzük, hogy nem hoznak újszerű megoldásokat a játékok, akkor csengessük le a játékot!

5. gyakorlat: Stílusjáték II.

A játék hasonló az előzőhöz, de most már ne csak a körben állva szólítsátok meg a társatokat, hanem menjetek is oda hozzá és érintsétek meg! Tervezték meg az odamenést, és zárjátok rövidre a visszaérkezést a saját helyetekre! Készüljete fel arra is, hogy váratlanul odafuthat, odasiethet, odaléphet valaki hozzátok, és valahol hozzátok fog érní! Valamiképpen válaszoljatok rá! Ha például megsimogatja valaki az arcotokat, nyugodtan rámosolyoghattok.

Javasolt játékidő: 5 perc, de ha már korábban úgy érezzük, hogy nem hoznak újszerű megoldásokat a játékok, akkor csengessük le a játékot!

A közös verstanulás módszereit a tankönyv 33. oldalán ismertettük.

A koncentráció fejlesztése

1. gyakorlat: Közös verstanulás

Üljünk körben és tanuljuk meg közösen az alábbi verset!

Április bolondja,
Május szamara,
Fölnézett a toronyba,
Megnézte, hogy hány óra:
Fél tizenkettő,
Bolond mind a kettő!

Javasolt játékidő: 8 perc, de fontos, hogy mindenki megtanulja a verset.

2. gyakorlat: Hangerőfokozás és -csökkentés

Álljunk körben, és kezdjük el közösen némán mondani a verset! Majd lassan szóról szóra haladva emeljük a hangerőnket, egészen addig, amíg úgy nem érezzük, hogy már nem tudjuk hangosabban mondani! Amikor a lehangosabb ponthoz értünk, akkor kezdjük el szép fokozatosan lehalkítani egészen némáig!

Javasolt játékidő: 5 perc.

3. gyakorlat: Tapsoljuk a ritmusát!

Mondjuk együtt hangosan a verset úgy, hogy közben tapsoljuk a ritmusát! Minden szótagra egyet tapsoljunk!

Javasolt játékidő: 2-3 perc.

4. gyakorlat: Váltott ritmus

Fiúk, lányok váltva mondják a vers minden második sorát, ugyanakkor fiúk, lányok váltva tapsolják a ritmusát! Azaz, amikor a lányok hangosan mondanak egy sort, akkor a fiúk tapsolnak, a következő sort pedig a fiúk mondják, a lányok tapsolnak, és minden sornál cserélnek!

Javasolt játékidő: 5 perc.

5. gyakorlat: Váltott ritmus mozgás közben

Az előző gyakorlathoz hasonlóan váltva mondjuk a verset, és váltva tapsoljuk a ritmusát, de nem körben állva, hanem séta közben. Mindenki induljon el bármilyen irányba, és egyenletes ritmussal kezdjen el járni! Próbáljatok meg ütközés nélkül haladni, s eközben mondjuk együtt a verset, és tapsoljuk a ritmusát, fiúk, lányok váltva!

Javasolt játékidő: 5 perc.

6. gyakorlat: Versmondás különféle mozgással

A folyamatos mozgás és közös versmondás lesz ennek a gyakorlatnak a legfontosabb eleme, de most fiúk, lányok együtt haladnak. Amíg az első két sort mondjuk, mindenki előre haladjon, és tapsolja a ritmust! A második két sort némán mondjuk, tapsoljuk a ritmusát, és haladjon mindenki hátrafelé! Az utolsó két sort mondjuk ismét hangosan, haladjunk oldalirányba, és ne tapsoljunk!

Javasolt játékidő: 5 perc.

7. gyakorlat: Versmondás különféle mozgással

Találjunk ki közösen hasonló szabályrendszert, és próbáljuk ki!

Javasolt játékidő: 5 perc.

8. gyakorlat: Versmondás közös ritmus megtartásával

Mindenki üljön le a földre, és csukja be a szemét! Tapsra mindenki kezdje el hangosan mondani a verset a korábbi játékok során kialakított tempóban! A következő tapsra mindenki némuljon el! Újabb tapsra mindenki folytassa ott, ahol a tempó szerint éppen tart! Ha nem sikerül mindenkinek ugyanott folytatni, ismételjük meg a gyakorlatot! Ezzel a módszerrel mondjuk el háromszor, tévesztés nélkül a verset!

Javasolt játékidő: 5 perc.

A mozgás fejlesztése

1. gyakorlat: Vidd a lapot!

Mindenki kap egy lapot. Amíg a zene szól, addig nyitott tenyérrel, nyújtott karral vigyétek a lapot, mégpedig úgy, hogy az ne essen le! Nem kell megfogni a papírt, csak tartani a tenyéren, és föl, le, mindenféle irányba cikázva haladni vele. Ha mégis megtörténik, hogy leesik, akkor próbáljátok meg úgy felvenni a földről, hogy ne gyűrődjön össze! Csúsztatott mozdulattal, teljesen nyitott tenyérrel! Ha folyamatosan és viszonylag gyorsan mozogtok, akkor nagyobb az esély, hogy nem esik le a papír. Bármilyen irányba szabadon mozoghattok a teremben, de ügyeljétek, hogy ne ütközzetek össze!

Javasolt játékidő: 10 perc.

2. gyakorlat: Add át a lapot!

Ismét addig kell szabadon és folyamatosan mozogni a teremben, amíg szól a zene. Most azonban mindig csak egyvalakinél lesz lap, amit át kell adnia a szembejövőnek. Törekedjétek arra, hogy mindenki megkapja a lapot! A papírt a magasban nyitott tenyérrel, nyújtott karral adjátok át, és úgy is vegyétek át, de a legfontosabb a lendületes mozgás! Ha mozgás közben adjátok át, és úgy is veszitek át, biztosan nem fog leesni. Ha leesik, megfogás nélkül, nyitott tenyérrel, csúsztatással vegyétek fel!

Javasolt játékidő: 5 perc.

3. gyakorlat: Vidd a „képzelt” lapot!

Most ugyanúgy játszunk a játékot, mint legelőször, amikor mindenkinek volt egy lapja, de igazából már senkinél nem lesz papír. Képzeljétek el, mintha lenne, és azt vinnétek mindenfelé! Azt is elképzelhettek, hogy leesik, és ti felveszitek! Pontosabb lesz a játék és nehezebb is, ha nemcsak a nyitott

tenyeretekkel és a nyújtott karokkal jelzitek a lap hollétét, hanem a tekintetekkel is folyamatosan követitek a képzelt lapot! Ismét zeneszóra indul a játék.

Javasolt játékidő: 10 perc.

4. gyakorlat: Add át a „képzelt” lapot!

Most azt képzeljétek el, hogy csak egy lap van, s azt kell átadni a szembejövőnek! Ugyanúgy, mint ahogy a második játékban gyakoroltuk, de most lap nélkül játszunk! Ha ügyesek lesztek, akkor mindig pontosan tudni fogjátok, hogy éppen ki viszi a lapot. A játékot addig játszunk, amíg szól a zene!

Javasolt játékidő: 5 perc.

5. gyakorlat: Fontos üzenet

A képzeletbeli lappal játszunk továbbra is, de most azt is képzeljük el, hogy a lap nem csupán egy lap, hanem egy nagyon fontos üzenet továbbításával bíztak meg bennünket! A barátunk kért meg, hogy a szerelmének továbbítsunk egy levelet, és mi ezt örömmel meg is tesszük. Ugyanakkor nagyon kell vigyáznunk, mert a levelet titokban kell tartanunk.

Javasolt játékidő: 5 perc.

A gyakorlatsor elsődleges célja a kreatív mozgás, a mozgásos ügyesség fejlesztése. De a 3., 4., 5. gyakorlat már nagyon erős koncentrációt és fantáziát igényel, míg a 2., 4., 5. gyakorlat az egymásra való odafigyelést, az együttműködést is fejleszti.

Az óra megtartása előtt készítsünk elő minden gyereknek egy-egy A/4-es lapot, és válasszunk egy gyors ritmusú zenét!

Párbeszédés jelenetek

A drámaórák sorába bármikor beiktathatunk olyat is, amikor a jelenetek megtervezése, létrehozása a cél, s ennek eredményeként minél kifejezőbb, érthetőbb, élvezhetőbb jeleneteket mutathatnak be egymásnak a gyerekek.

A következő néhány oldalon ilyen két-három szereplős jelenetekhez adunk meg rövid szövegeket. Ezeket pároknak, illetve háromfős kis csoportnak adjuk, azzal a kéréssel, hogy tervezzenek és mutassanak be a szöveg felhasználásával olyan kis jeleneteket, amiből kiderül, hogy

- kik a szereplők,
- hol játszódik a jelenet,
- mi a szereplők viszonya stb.

A – Szia!
 B – Szia!
 A – Sikertől?
 B – Mit gondolsz?
 A – Sikertől?
 B – Hát!?
 A – Sikertől.
 B – Nem.
 A – Elrontottad?
 B – Nem.

A – Te tudtad?
 B – Miért, te nem?
 A – Nem.
 B – Nem hiszem.
 A – Elmondtad?
 B – Nem, én nem mondtam el senkinek.
 A – Neked ki mondta?
 B – Senki. Rájöttem.
 A – Nem is igaz!
 B – De! Sajnos igaz!

Hívjuk fel a gyerekek figyelmét, hogy a szövegen ne változtassanak, ne rövidítsék, és ne is írjanak hozzá!

A jelenetek megtervezésére fordítsunk elegendő időt, csak akkor kezdjük a bemutatást, amikor már mindenki elkészült. Ha tervezés közben elakadnak, segítsünk nekik, és bátorítsuk őket arra, hogy inkább próbáljanak!

Az elkészült jeleneteket bármilyen sorrendben megnézhetjük, és az előre megbeszélt szempontok alapján elemezzük. A vélemények kinyilvánítása során ügyeljünk arra, hogy az semmiképpen ne legyen bántó!

A – Szia!
 B – Szia!
 A – Jól nézel ki.
 B – Rólad ez nem mondható el.
 A – Kösz. Még valami?!
 B – Jaj! Képzeld, a múltkor, amikor...
 A – Aha. Ja! Rohanok. Szia!
 B – Most meg hova mész?

A – Mi volt a suliban?
 B – Semmi.
 A – És a focin?
 B – Semmi.
 A – Voltál moziban?
 B – Nem.
 A – Elmenjünk?
 B – Ne!
 A – Akkor mit csináljunk?
 B – Nem tudom.
 A – Jó veled!
 B – Aha.

16 • Kézikönyv a Dráma és tánc című tankönyvhöz

A – Vigyázz!

B – Mire?

A – Hát arra!

B – Vigyázok.

A – Nem arra!

B – Hát mire?

A – Arra!

B – Ja! Az nem érdekes.

A – Az nem érdekes?

B – Nem.

A – De érdekes!

A – Elmeséled?

B – Nem.

A – Mondd el!

B – Nem mondom.

A – Láttad?

B – Mondtam, hogy nem mondom el.

A – Jó. Csak annyit árulj el, hogy láttad-e!

B – Láttam.

A – És milyen volt?

B – Szörnyű.

A – De jó neked, hogy láttad!

A – Hogy vagy?

B – Jól!

A – Aha.

B – És te?

A – Én is jól vagyok.

B – Aha.

A – Mi újság?

B – Semmi.

A – Aha.

B – Amúgy, mi újság?

A – Semmi.

B – Aha.

A – Sziasztok!

B – Szia!

C – Szia!

B – Hol voltál ilyen sokáig?

A – Hogyhogy? Úgy beszéltük meg, hogy most találkozunk.

B – Dehogy!

A – De! Te azt mondtad!

C – Nem, én nem mondtam semmit!

B – Te beszéltél vele?

C – Igen! De! Nem.

A – Ez hosszú.

B – Ez nem hosszú.

A – A színe se jó.

B – De az jó.

A – Nem is hosszú.

B – De, szerintem egy kicsit hosszú.

A – Nem is rossz a színe.

B – De, elég rossz.

A – Tényleg hosszú.

B – Á! Nem. Nem hosszú.

A – De nem jó a színe.

B – De, nagyon is jó!

A – Odamentem, és azt mondtam!

B – Képzeld el, mi történt!

A – Azt mondtam, hogy...

B – Az történt, hogy...

A – És akkor azt kezdtem mondani...

B – Az történt, hogy kinéztem az ablakon...

A – Azt próbáltam meg elmondani...

B – Kinéztem, és képzeld!

A – Kérsz?

B – Kérek.

A – Tessék.

B – Kösz.

A – Még?

B – Lehet?

A – Lehet, bármennyit.

B – Bármennyit?

A – Igen.

B – De jó!

A – Na jó, most már sok.

B – De akkor nem bármennyit?

A – De, bármennyit. De ami sok, az sok.

A – Jössz?

B – Jövök.

A – Mikor?

B – Négykor.

A – Az már nem jó.

B – Háromkor.

A – Jó.

B – Háromkor.

A – Háromkor. Hú, most jut eszembe...! Háromkor még nem jó.

B – Akkor nem jövök.

A – De, gyere!

A – Szia!
 B – Szia!
 A – Mi baj?
 B – Semmi.
 A – De. Mondd csak el, látom, hogy baj van!
 B – Nincs semmi bajom.
 A – Mi bajod van?
 B – Nincs semmi bajom, tényleg.
 A – Ha bajod lenne, elmondanád?
 B – Nem.
 A – Látod! Látom, hogy baj van!

A – Megtaláltad?
 B – Meg!
 A – Sokat kerested?
 A – Elég sokat.
 B – És meglett?
 A – Meg! Nagyon örültem.
 B – Azt elhiszem, ennek én is örülnék.
 A – De jó! És örülsz neki?
 B – Hát! Igen, de ezt már...

A – Odanézz!
 B – Hova?
 A – Oda!
 B – Hú, de jó! Odanézz!
 A – Hova?
 B – Hát oda!
 A – Hú, ez is jó!
 B – Na, melyiket?
 A – Melyiket?
 B – Melyiket kéred?
 A – Ezt! Nem, inkább ezt! Nem, mégis a másikat! Nem, ...
 B – Tudod mit?

A – Hol voltál?
 B – Hol voltál?
 C – Nem mindegy?
 A – Hogy lenne mindegy?
 B – Hogy mondhatasz ilyet?
 A – Aggódtunk!
 C – Bocsánat! Többet nem fordul elő!
 B – Helyes!
 A – De hol voltál?
 B – Az mindegy! Az a lényeg, hogy bocsánatot kért.

A – Mit kaptál?
 B – Ötöst!
 C – Ötöst? Rólam lested?
 A – Miért, te mit kaptál?
 C – Hármast!
 B – Az hogy lehet?
 A – Biztos azt hitte a tanár, hogy te lested!
 B – Hú, bocs! Menjünk, mondjuk el!
 C – Jó! Többet nem segíték.
 A – Ne légy már ilyen!

A – Nem akarom!
 B – Miért?
 A – Csak!
 C – Ne! Csak ezt ne!
 B – Te ebbe ne szólj bele!
 A – Te meg fogd vissza magad!
 C – Bizony! Fogd vissza magad!

B – Na ebből elég! Megyünk?
 A – Nem.
 B – És te?
 C – Mennék, de ketten nem jó. Gyere te is!
 A – Nem akarom.

Szövegek beszédes gyakorlatokhoz

Január

Szabad-e újévet köszönteni?

Boldog új évet!
Bort, búzát, barackot,
Kurta farkú malacot,
Szekeembe kereket,
Köcsögömbe feneket,
Poharamba vörösbort,
Hadd ihassak bőven,
Az új esztendőben!

Újévi köszöntő, Vasszilvágy

Boldog új évet kívánok az új esztendőbe,
Fehér kenyér dagadjon a nyárfa tekenőbe!
Hús, kenyér és ruha legyen mindig bőven,
A patikát felejtjük el az új esztendőbe!

Újévi köszöntő, Felvidék

Az új évnek reggelén köszönteni jöttem,
A fiúi szeretet hozott ide engem.
Az Úr minden jókkal a házat szeresse,
A benne lakókat sokáig éltesse,
Boldog új évet kívánok!

*Újévi köszöntő, szerencsés,
Zoboralja, Kolon*

Február

Adjon Isten nektek sok Zsuzsanna-napot,
Eső ellen egy nagy bükkfa kalapot,
Hogy rajtatok ne maradjon a szegény állapot!

Erdélyi névnapköszöntő

Ha Mátyás jeget talál, akkor töri,
Ha nem talál, akkor csinál.

Időjárási regula

Jaj, de milyen keserves a bőgő élete!
Ha a farsang elmúlt, nincs becsülete!

Bőgőtemetés

Március

Jó napot, uraim, meg ne ijedjete,
Itt a kompánia, semmit se féljete.
Vagy gyermeket, vagy pénzt nekik készítsétek,
Hogy ekképpen tőlük megmenekedjete!

Gergelyjárás

Én ezen sereg közt a legkisebb vagyok,
Mégis a tudományt követni kész vagyok,
Vannak nálamnál nagyobbak,
Beszéljenek azok jobbat, ha tudnak.

Gergelyjárás

Adjatok szalonnát,
omne dignum leverendum laude.

Gergelyjárás

Kérem asszonyomat, adjon vagy két tojást,
Kérem a tarkát, tojjon helyébe mást!
A fekete, sárga, fehér és suta,
Tojjanak sokakat minden Gergely-napra!

Gergelyjárás, Pusztafalu

Sándor, József, Benedek,
Zsákban hozzák a meleget!

Időjárási regula

Április

Április bolondja,
Május számara,
Fölnézett a toronyba,
Megnézte, hogy hány óra:
Fél tizenkettő,
Bolond mind a kettő!

Ennek a háznak udvarában,
Szép kis bimbót láttam.
Vizet hoztam a tövére,
Szálljon áldás a fejére!
Szabad-e locsónyi?

Locsolóvers, Csákvár

Nem vagyok én török,
Öntözködni jövök.
Ha száz koronát nem adtok,
Mindent összetörök.

Locsolóvers, Vecseklő

Szépen kérem az anyját,
Adja elő a lányát,
Hadd locsolom a haját,
Hadd nőjön nagyra,
Mint a csikó farka,
Még annál is nagyobbra,
Mint a Duna hossza!
Szabad-e locsolni?

Locsolóvers, Orosháza

Húsvét másodnapján
Mi jutott eszembe:
Üveg rózsavizet
Vettem a kezembe.
Elindultam vele
Piros tojást szedni.
Adjatok hát, lányok,
Ha nem sajnáljátok,
Nagyon megbánjátok,
Licskes, lucskos lesz az
Ünneplő ruhátok.

Locsolóvers, Hajdúhadháza

Erdő mélyén jártam,
Bivalyokat láttam,
Meg akartak döfni.
Szabad-e öntözni?

Locsolóvers, Kalotaszeg

Ajtó megett állok,
Piros tojást várok,
Ha nem adtok, lányok,
Mind a kútba hánylak.

Locsolóvers, Sepsiszentgyörgy

Május

Szervác, Pongrác, Bonifác,
Mind a fagyosszentek,
Hogy a szőlő el ne fagyjon,
Füstöljenek kentek!

Időjárási regula

„Én kicsike vagyok,
Nagyot nem szólhatok,
Mégis az Istennek
Dicséretet mondok.

Gyöngye vessző vagyok,
Mindenfelé hajlok,
Szüleim kertjébe,
Most nyílni akarok.

Nem anyától lettem,
Rózsafán termettem,
Piros pünkösöd napján,
Hajnalba születtem.”

Pünkösödölés

20 • Kézikönyv a Dráma és tánc című tankönyvhöz

Július

Ég szülte Földet,
Föld szülte fát,
Fa szülte ágát,
Ága szülte bimbaját,
Bimbaja szülte virágját,
Virágja szülte Szent Annát,
Szent Anna szülte Máriát,
Mária szülte Krisztus Urunkat,
A világ megváltóját.

*Gyógyító ráolvasás,
Búcsúszentlászló*

Szeptember

Mikor a szógát fogadják,
Öcsémuramnak szólítják,
De amikor már megkapták,
Csak főtt krumplival táplálják.

Cselédfogadás, Topolya

Október

A pap házán gólyafészek,
Minden ember látja,
Csak a vak nem látja,
Az is kukucskálja!

Máléhántás, Inaktelke

November

Erzsébet, Katalin havat szokott adni,
A bitang marhákat jászolhoz kötözni.

Időjárási regula

Aki böjtöl András napján,
Vőlegényt lát iccakáján.

*Házasságjósló, varázsló,
Hajdúszobosló*

December

Rontom, bontom, csontom,
Csörgő, börgő láncsal jöttem.
Van-e rossz gyerek a háznál?
Van-e jó gyerek a háznál?
A jónak kaláccsal,
A rossznak virgáccsal.

*Miklós-napi tréfás gyóntatás,
Szeged*

Szállást keres a Szent Család,
De senki sincs, ki helyet ad,
Nincsen aki befogadja őt,
Ki égnek s földnek Ura.

Az idő is későre jár,
A madár is fészkére száll,
Csak a Szent Szűz jár hiába,
Betlehemnek városába.

Legalább ti, jó emberek,
Fogadjátok e kisdedet!
Házatokba boldogság száll,
Ha betér az égi Király.

Ne sírj tovább, szűz Mária,
Ne menjetek ma sehova!
Szállásunkat mi megosztjuk,
Kis Jézuskát befogadjuk.

Szentcsalád-járás, Olaszfa

Adjon Isten sokakat,
Sok karácsony napokat,
Búzát, bort eleget,
Az üvegnek feneket,
Hogy ihassunk eleget,
Biket, bakot, barackot,
Szőrös tökű malacot!
Boldog karácsonyi ünnepeket kívánunk!

*Karácsonyi kántálás,
Szépkényerűszentmárton*

A néptánc

A tankönyvhöz tartozik egy CD-ROM, ami a néptánc legalapvetőbb és – a NAT-nak és a kerettantervnek megfelelően – legfontosabb elemeit mutatja be. A felvételeken Vörös Árpád és néptánc csoportja látható. A rövid mozgásmegfigyelésen alapuló gyakorlatokat koncentrációs és ritmusérzéklet fejlesztő gyakorlatok követik. Majd rátérnek a különféle táncok alaplépéseinek és azok variálásának bemutatására.

A néptánc a maga formai, ritmikai és dinamikai világával olyan ismereteket közöl, melyek szóban nehezen vagy egyáltalán nem adhatók át. A megszülető érzetek, az együttmozgás, a társak között, illetve a térben való elhelyezkedés megtapasztalása a néptánc technikai és szakmai anyagán túlmutató ismereteket nyújt.

A játék, a tánc örömeinek megtapasztalása, az összekapcsolódás és elválás, a formák kialakulása és átváltozása mind olyan tapasztalatot jelentenek, amelyek a gyermekek fejlődő világában alapvetőek, és örömet hordoznak.

A következő táncformák és tánc típusok csupán eszközként jelennek meg a mozgás érzeteinek megtapasztalásához.

1. Általános technikai elemek I.

A következő gyakorlatokat ajánljuk az egyensúly-érzék, a metrumtartás, a térérzékelés és az ugrás-technika fejlesztésére:

- sarokemelés, térdhajlítás, rugózás;
- érintőjárás;
- ingás, forgás;
- fél lábon ugrálás, láblengetés;
- testforgások;
- szökdelések.

Felhasználható zene

Dunántúli ugrós (pl.: *Hej, Dunáról fúj a szél...*)

Általános technikai elemek II.

További gyakorlatok:

- sarokkoppantások elöl, oldalt;
- ugrálások testfordulattal;
- guggolások több fokozatban;
- alaklátás, térérzékelés;
- kör, kettős kör, csigavonal, kígyóvonal, nyolcasok;
- tér- és formaváltások zenére.

Felhasználható zene

Bújj, bújj zöld ág

Itthon vagy-e, Hidas mester?

2. Ugrós-legényes alapmozdulatok I.

A lépés-ugrás, az elrugaszkodás és megérkezés, az alapmozdulatokhoz kapcsolódó kar-, láb-, törzsgesztusok megvalósítása többirányú figyelmet igénylő feladat a gyermekek számára.

Alapmozdulatok gyakorlása:

- cifrák *ti-ti-tá* és *tá-ti-ti* ritmusra;
- variációk párban, szemben;
- ritmuspárosítás;
- helycserés ritmusjátékok párban.

Felhasználható zene

Bármilyen egyenletes metrumú zene, ahol a dalam ciklikusan ismétlődik (Pl.: Fodor Sándor, „Neti” kalotaszegi legényesei).

Ugrós-legényes alapmozdulatok II.

További alapmozdulatok gyakorlásra:

- egyszerű csapások: elöl csapás lábszárra, oldalt, kívül;
- lengetők: kéz csípőn vagy fönn; előre, keresztbe kifelé;
- egyszerű bokázók: terpesz, nyit-zár;
- légboka: terpeszből ugrás, zárás fönn.

Felhasználható zene

Lásd ezt az oldalt!

22 · Kézikönyv a Dráma és tánc című tankönyvhöz

3. Forgástechnikák

A páros táncok alapmozgása a forgás, mely az egyensúlyérzék, valamint a térben való tájékozódás fejlesztése mellett kiválóan alkalmas arra, hogy a kisgyermekkorban jelentkező kapcsolatteremtés, nemiségtudat problémájának megoldását jó irányba terelje.

Forgástechnikai gyakorlatok:

- páros forgás különböző összefogódzási módokkal: keresztkézfogással, vállfogással, vállcsípő fogással;
- páros forgás a testek térbeli viszonyai szerint: a törzsek egymással szemben, a törzsek egymás mellett.

4. Kollektív táncformák

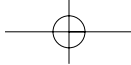
A Kárpát-medencében, illetve Moldvában megtalálható táncaink egy alaptípusa: közösen, „kollektíven” járt mozgásforma, ahol óriási jelentőséggel bír az egyén és a közösség viszonya, a csoportban való szerep elsajátítása.

Kollektív gyakorlatok:

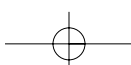
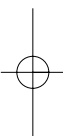
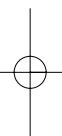
- vállfogás, keresztkézfogás, szembefutás sorokban *tá-tá-tá-ti-ti* ritmusban, *ti-ti-tá* refrénnel;
- összefogódzás párban, a csoport körben mozgása párcseréssel *ti-ti-tá* ritmusban, szabad súlyvételekkel.

Felhasználható zene

Moldvai hangfelvételek



Tanmenetjivaslat



24 • Kézikönyv a Dráma és tánc című tankönyvhöz



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 pik-togram 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 bemutató. A dráma és a színijáték fogalmának megbeszélése	Megbeszélés a Kosztolányi Dezső-versrészletről Megbeszélés a Shakespeare-idézetéről Ötletbörze, címadás az 5. oldal alján 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

26 • Kézikönyv a Dráma és tánc című tankönyvhöz

Óra	Téma	Gyakorlatok	Fejlesztendő készségek, képességek	Munkaformák	Javasolt játékidő (perc)	Módszertani útmutató	Eszközök
1.		Ötlebörze, névadás a 6. oldal tetején látható képsereplőinek 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. Képkötés egyénileg és csoportban. Történetalkotás képekben	Zsebkezdőrábló Csomó	– figyelem- és mozgásfejlesztés, ügyesség – együttműködés	– egész osztály – egész osztály	5-10 8-10	A játékező ellenőrzi, hogy kinél mennyi zsebkezdő maradt. Érdekes játék után beszélni arról, hogy ki milyen taktikát alkalmazott a zsebkezdőrábláshoz. 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 mindenki pontosan megtervezhesse magának a kör középpontja felé haladáshoz szükséges út irányát.	– papírzsebkendő, minden gyerek részére – kisméretű személyes tárgyak minden gyerektől – írószer

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 játszó helyezzen el egy-egy „kincset”, amit meg kell szereznie a játék során. Ha a játékosok nem értik pontosan, hogy hol és hogyan örökődik 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 rövidítheti 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>zsiráf, cicá, oroszlán, medve, egér, kígyó, hatyú, tevé</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		

28 • Kézikönyv a Dráma és tánc című tankönyvhöz

Óra	Téma	Gyakorlatok	Fejlesztendő készségek, képességek	Munkaformák	Javasolt játékidő (perc)	Módszertani útmutató	Eszközök
2.		<p>Csoportkép</p> <p>Képregény</p>	<p>– improvizáció, koncentráció</p> <p>– csoportos improvizáció</p>	<p>– egész osztály</p> <p>– egész osztály</p>	8	<p>Az a legfontosabb, hogy a játsszók megtalálják a maguk szerepét és helyét, ezért először a képalakításra, és ne az időkorlátra helyezzük a hangsúlyt!</p> <p>Témajavaslatok:</p> <p><i>bankrablás, divatbemutató, tűz a toronyházban, vadnyugati kocsmá, pályaudvar, olimpiai megnyitó, egy vad törzs a turistákra támad, diákszínjátsszók előadása szülőknak, éjjélkor a temetőben, bikaviadal, elegáns étterem, cirkusz, baleset az állatkertben, tolvaj a szupermarketben.</i></p> <p>További példák:</p> <p>1. <i>Esküvőre gyűlekezik a násznép a templom előtt.</i> 2. <i>Megérkeznek a menyasszony és a vőlegény, a násznép elfoglalja helyét a templomban.</i> 3. <i>A pap már előkészíti a gyűrűket, és éppen meg akarja kérdezni a házasulandókat.</i> 4. <i>Elszalad a vőlegény.</i></p> <p>1. <i>Az utasok a Titanicra szállnak.</i> 2. <i>Vacsora az óceánjárón.</i> 3. <i>Bezúdul a víz az étterembe.</i> 4. <i>A mentőcsónakok.</i> 5. <i>A túlélők a mentőhajó meleg helyiségében emlékeznek a katasztrófára.</i></p> <p>1. <i>Egy házibuli kezdete, gyűlnek a barátok.</i> 2. <i>A legjobb pillanat.</i> 3. <i>A házibuli hangulata már tovább nem fokozható, mindenki táncol, énekel.</i> 4. <i>Váratlanul megérkezik a szülő.</i></p> <p>A tabló készítése közben érdemes tisztázni, hogy vajon ki ki-csoda a képen. Sikertült-e a legfeszültebb pillanatok megtalálása és megjelenítése? Minden szereplő mellett az adott helyszínről, helyzetbe? A megbeszélések alapján célszerű újra megalkotni a képet.</p> <p>A legjobb tablókat vissza is idézhetjük, és kipróbálhatjuk, hogy a játékezőtapsára 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 érdemes játszani, hogy több számot jelölünk ki, és ezzel nehezítjük a feladatot. Például a három többszöröse helyett tapsolni kell, a hét többszöröse helyett pedig dobantani. Előfordulhat, hogy a játék sikerét a számolási tudás biztonsága kockáztatja. Nehéz lehet például a 20 feletti 3 többszöröseire koncentrálni valamennyi szabály megtartása mellett.	– írószer

30 • Kézikönyv a Dráma és tánc című tankönyvhöz

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 játékevezető 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 szolgálgátok ki a hang és a kiejtés igényét. Bármelyik légzőgyakorlatához fogtok hozzá, törekedjete a következőkre!</p> <ul style="list-style-type: none"> – Helyezkedjete el (álljatok, üljete vagy akár feküdjetek hanyatt) oldottan, kényelmesen, lazán! – A belégzés legyen zajtalan és gyors! Ehhez célszerű egy picit megnyitni az ajkakat éppen csak egy résnyire, 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 magatokat, önmagatokhoz képest ügyesedjétek! – A gyakorlatokat mindig középhangerővel, lendületes, de ne gyors tempóban mondjátok! A felsorolások feladataiban (pl. számlálás) egyenletes tempóban beszéljétek! <p>Ugye tudsz léggömböt, szappanbuborékot fújni? Asztalon pingponglabdát fújva „focizni”? Ha nem, nosza, tanuld meg! 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 játékvezető felgyorsíthatja a folyamatot például azzal, ha megkéri a játszókat, hogy háromra válasszon mindenki párt magának. Ha a párok az osztályban lévő baráti kapcsolatok mentén jönnek létre, a játékvezető kérheti, hogy újabb számolásra válasszon mindenki magának másik párt.</p> <p>A borítékból való húzást követően a játékvezető 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 barátónak beszélget arról, hogy tegnap este a buliban volt egy fiú, aki...</p>	

32 • Kézikönyv a Dráma és tánc című tankönyvhöz

Óra	Téma	Gyakorlatok	Fejlesztendő készségek, képességek	Munkaformák	Javasolt játékidő (perc)	Módszertani útmutató	Eszközök
3.		Jelenetcímek megadása írásban A figyelem és a tiszta 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 akadékoskodó vásárló válogat. Faragatlan pincér felszolgál. Udvarlás. Külföldi turista útbaigazítása. Apa a fiát horgászni tanítja. Házmester és a falfirkáló vagány. Elmehetnek 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 tablókhöz, 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, alvó 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 – magnó vagy CD-lejátszó – valamilyen gyorsabb ütemű zene – 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 középén álló felé irányul-e már! Amennyiben a játék közben kialakul a játékos 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>	

34 • Kézikönyv a Dráma és tánc című tankönyvhöz

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 nehezebbé tesszük a játékot, hogy a sétálók más olyan szavakat is mondhatnak, amelyek kezdete föld. (Pl.: földrajz, földgömb, földmozgás stb.) Ha valaki a téves szó hallatára elindul, akkor át kell adnia helyét annak a sétálónak, aki megévezte.	
5.	Koncentrációs gyakorlatok. A beszéd-készség fejlesztése, beszéd-légtés. A csoportos kreativitás fejlesztése	Számsor Légzőgyakorlat számsorral 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 játékvezető 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>– együttműködés, fantázia</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>– egyéni</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 játékezőknek 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 játékező 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 játékezője körülbelül egy perc, a néma-játék történései előkészítik a megszólalást, és akkor érdemes kimondani a megadott szavakat, mikor a legnagyobb a felelősség a szereplők között.</p> <p>Javasolt mondatok:</p> <p><i>Keressünk egy másikat! Szerinted működik? Én másképp tettem volna. Gyorsan hívj segítséget! Ezt még megkészeled!</i></p>	

36 • Kézikönyv a Dráma és tánc című tankönyvhöz

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 figyelmét arra, hogy a párokban együttműködők közösen felelnek azért, hogy a követés a lehető legpontosabb legyen.	– írószersz
	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!	
	Jelenetek, képek alkotása kis csoportban, kötött témában	Sziámi A koncentráció önértékelése írásban Koncentrációs gyakorlatok felismerése írásban Ki hiányzik?	– koncentráció, együttműködés – önismeret – önismeret – improvizáció	– páros játék – egyéni – egyéni – kis csoport	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	– kreativitás	– egyéni	8	Elképzelhető, hogy a csoportmunkát nehezíti, ha a játékosok nem tudnak megegyezni abban, hogy milyen történetet jeleníthet meg. Néhány javaslat: 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 játékezőt 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 játékezőt egyben vitavezető is. Ő dönt arról, hogy melyik szakértő csoport vitázik egy-egy adott kérdésről.</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 formalításokat.</p>	<ul style="list-style-type: none"> – írószer

38 • Kézikönyv a Dráma és tánc című tankönyvhöz

Óra	Téma	Gyakorlatok	Fejlesztendő készségek, képességek	Munkaformák	Javasolt játékidő (perc)	Módszertani útmutató	Eszközök
7.		A téma meghatározása a szakértő játékhöz Stoppos játék	– kreativitás – improvizáció	– egyéni – egész osztály	10	<p>A játék során a játékevezető tanácsokkal segítheti a játékot. 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 játszóak. Nem jó a játék akkor, ha rögtön az akció indítása után megakasztja valaki a cselekvést.</p> <p>A játék megkezdése előtt rendezzék be a vacsorához a teret, és állapodjatok meg, hogy mennyi ideig tarthatnak a jelenetek! Az alábbi váratlan események bejelentését javaslom: – 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 ellátásáért 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.</p> <p>Játék előtt rendezzük be a vacsorához a teret! Érdemes előre megállapodni, hogy mennyi ideig tartsanak a jelenetek.</p>	
		A bejelentés	– improvizáció	– kis csoport	15-20		

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 – 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 10-15	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! Játshatjuk úgy is, hogy a szöveg, a szabály vagy az átadás ritmusát eltévesztő játékos kiesik. A színör 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 körbe adhatjuk 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>	– írószer

40 • Kézikönyv a Dráma és tánc című tankönyvhöz

Óra	Téma	Gyakorlatok	Fejlesztendő készségek, képességek	Munkaformák	Javasolt játékidő (perc)	Módszertani útmutató	Eszközök
8.		<p>Ugyanaz másképpen Közismert vers-sorok keresése és rögzítése írásban</p> <p>Felelgetős</p> <p>Ellentétes mondatpárok keresése írásban</p>	<ul style="list-style-type: none"> – beszédképesség, improvizáció – beszédképesség, improvizáció 	<ul style="list-style-type: none"> – egész osztály – egyéni 	5	<p>a 4. körben: piros, kék, sárga, fehér, lila az 5. körben: piros, kék, sárga, fehér, lila a 6. körben: piros, kék, sárga, fehér, lila Ezeknél a gyakorlatoknál érdekesebbé tehetjük a játékokat, ha a szöveg- és/vagy rítmustévesztők kiesnek. A közös szövegtanulás 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.</p> <p>Ha az igen-nem adogatás már nagyon sokféleképpen megtörtént, érdemes mondatpárokkal újakezdeni. Pl.:</p> <p><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 tásd a szád! / Nem tátom!</i> <i>Ilyenkor kell hazajönni? / Mi közöd hozzá!</i></p>	

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	Felemelő fogó „Leolvadás” Karyakorlatok 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 játékezőknek 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 becsületet nem” A francia udvar másképpen	– koncentráció, improvizáció – improvizáció – improvizáció	– kis csoport – kis csoport – kis csoport	10 15 15	Ebben a játékban a játékező 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>óvoda szavalókórus, operakórus, egyházi kórus, népi versmondó egyesület, vokálénekesek;</i> <i>kabaré, bohóctréfa, 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

42 • Kézikönyv a Dráma és tánc című tankönyvhöz

Óra	Téma	Gyakorlatok	Fejlesztendő kézségek, 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 gya- korlatok. Beszéd- képiséget fejlesztő gyakorlatok	Légzőgyakorlat számsorral Szótapsoló Ugyanaz másképpen Helyzet megadása írásban Utánzójáték Szósorok Halandzsajjáték	– beszédképesség, koncentráció – beszédképesség, koncentráció – beszédképesség, koncentráció – kreativitás – improvizáció – kreativitás, beszédképesség – beszédképesség, koncentráció	– kis- 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 mondani. Sőt el lehet jutni addig, hogy mindenki egyedül mond egy-egy számsort. Ha nem ismerik a játékok 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 szöveggé alakítani. Fontos, hogy mindenki legalább egyszer kezdeményezzen. Ehhez a játékhoz bármely olyan vers alkalmazható, amelyet mindenki ismer.	– írószerszám

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	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 kémleli külsejét</i> – <i>Egy túlsúlyos, kövér asszonyság nézi magát</i> – <i>A versenyre készülő testépítő bajnok szemrevételezi izmait</i> – <i>A manőken szépítkeznek</i> – <i>Egy politikus készül a fellépésére, beszédét, szónoklatát gyakorolja</i> – <i>Pénzbehajót látunk, aki gyakorolja a fenyegető, ijesztő felépést</i> – <i>Randevúra készül az ötödikes (vagy hatodikos), és azt próbálja el, hogyan lesz nagyon fölényes és laza, pedig nagyon fél a találkozóától</i> – <i>Grimasz-világbajnokságra készül a furcsa arcok magyar bajnoka</i>	– írószer

44 • Kézikönyv a Dráma és tánc című tankönyvhöz

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 játékevezető látja, mikor merült ki egy játék, mikor ismétlődnek a mozdulatok, ekkor érdemes leállítani. Még szerencsésebb, ha a játékosok fejezik be, és kísérik a „tükör” elől.	
13.	Az utánzás szerepe. Az utánzás tudatos használata és pontosítása	Kulcsos játék Állatok mutogatása Így használják	– mozgásfejlesztés, ügyesség – improvizáció – improvizáció, kreativitás	– egész osztály – egész osztály – egész osztály	10-12 5-10 10-12	A játékevezetőnek 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 játékevezető 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

Óra	Téma	Gyakorlatok	Fejlesztendő készségek, képességek	Munkaformák	Javasolt játékidő (perc)	Módszertani útmutató	Eszközök
13.		Gesztustükör	– koncentráció, – improvizáció	– egész osztály	10	A játékhöz javasolt lelkiállapotok, hangulatok: – <i>szomorú, bánatos, elkeseredett, kiábrándult, csalódott;</i> – <i>mérges, dühös, 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 Lézőgyakorlatok a hét napjai-val Képzelt gépek	– koncentráció, – improvizáció – koncentráció – beszédképesség, – 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 játékvezetőnek is.	– írószet

46 • Kézikönyv a Dráma és tánc című tankönyvhöz

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 játéke vezető javaslata alapján készítsenek a játékok: <i>óriásplakátot (tablót), rádióreklámot (hangjátékot), reklámfilmeket (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, ügyesség – önismeret – rendszerezés, ismétlés	– egész osztály – egész osztály – páros játék – páros játék – egész osztály – egész osztály – egész osztály – egyéni – egyéni	8-10 5 6 6 5 5-7	A játék kezdete előtt az irányító játékosot 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 játszóknban, 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 játéke vezető a gyakorlathoz az óra előtt készítsen elő néhány újságot! A kalandra indulókat a játéke vezető válaszítja ki, de jobb, ha a játékokkal közösen, némán meg tudunk egyezni abban, hogy ki induljon a kincsért. A játéke vezető feladata, hogy mindenki kipróbálhassa magát, akár az ór, akár a tolvaj szerepében. Nagyon fontos, hogy nyugodt, csöndes légkört teremtsünk a játékehez, ugyanis az ór csak a hangok alapján tájékozódik.	– írószet

Óra	Téma	Gyakorlatok	Fejlesztendő készségek, képességek	Munkaformák	Javasolt játékidő (perc)	Módszertani útmutató	Eszközök
16.	A mozgás-készség fejlesztése, tudatosan elindított, megállított mozgások. Párban történő mozgás során az együttműködés és a bizalom erősítése	<p>„Fogó segítségdekkel”</p> <p>„Fázismozgások”</p> <p>„Támaszkeresők”</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>– 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 meglekítő 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 mozdulatlanúság köti-e össze az egyes akciókat vagy sem. Ha „csak” annyit tesznek, hogy megigazítják a hajlatokat, vagy összemossolyogtok valakivel, már olyan mozgástörténetet tettek a térben, amely megfőri a pontosan indított, játékon belüli mozdulatok varázsát. Számít az is, hogy tudjátok-e abban a pillanatban elindítani magatokat, amikor belül erre a készítés megszületik.</p> <p>A gyakorlat vezetője segítheti a gyakorlatot az alábbi tanácsokkal:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Ne hozzátok társatokat sem veszélyes, sem nevetéses helyzetbe! – Végre ügyeljétek 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>– kényelmes, szabad mozgást lehetővé tevő ruházat minden gyerekeknek</p> <p>– írószer</p>

48 • Kézikönyv a Dráma és tánc című tankönyvhöz

Óra	Téma	Gyakorlatok	Fejlesztendő készségek, képességek	Munkaformák	Javasolt játékidő (perc)	Módszertani útmutató	Eszközök
16.		Önértékelés írásban	– önismeret	– egyéni		A gyakorlat sikeres végrehajtása szempontjából különösen fontos a pársere, hogy mindenki legyen vezető és vezetett.	
17.	A beszéd-készség javítása, illetve a beszéd-készség egyes elemeinek külön-külön való fejlesztése, azok tudatosabb használata	Légyőgyakorlatok a hónapok nevével Ketten beszélgetnek	– beszéd-készség, koncentráció – beszéd-készség, kreativitás	– egész osztály – páros játék	3-5 10	Ha nem ismerik a játékszók a verset, akkor érdemes egyet kiválasztani, és a már korábban ismertetett módszerek valamelyikével közösen megtanulni. A játékokat 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 játékszók pontosan beszéljék meg, miként viselkedjenek a szereplők.	– írószersz
		Párbeszédes vers keresése Az állomozás ügyesítése	– forrásgyűjtés – beszéd-készség	– 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</p>	<p>– egész osztály – egész osztály – egész osztály – egész osztály – egész osztály</p>	<p>2 2 2 3 2-2</p>	<p>Ennél a játéknál érdemes időt adni a játszóknak arra, hogy némán olvassák el a verseket, próbálják meg értelmezni magukban, majd egyesével olvassák fel hangosan is.</p>	
18.	<p>A csoportban történet közösen alkotás megremtése, az animáció</p>	<p>Hangulatsors A pillanat, amikor a legszomorúbb ez a tárgy A tárgyak jelleme „Lázadás” Mese a bábkorról 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 – páros játék – kis csoport – kis csoport – egyéni – egyéni</p>	<p>5 15 2-2 5 10-15</p>	<p>További ötletek a címekhez: <i>A sötétség, A magány, A szerelem, Anya, Álom</i> A játékot játszhatjátok 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>

50 • Kézikönyv a Dráma és tánc című tankönyvhöz

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	– ügyesség, koncentráció – ügyesség, koncentráció – ügyesség, koncentráció, együttműködés – ügyesség, koncentráció, együttműködés – improvizáció – önismeret	– egész osztály – egész osztály – egész osztály – kis csoport – egész osztály – egyéni	5 6-8 5-7 10 10	Ha nagy létszámú a csoport, akkor nehezebbé tehetjük a játékot azzal, hogy két széket hagyunk üresen.	– szék minden gyerek részére – írószer
20.	A koncentrált és tudatos mozgás és ügyesség fejlesztése. A bizalom, az együttműködés erősítése. Mozgás- megfigyelésen alapuló kreatív mozgásfejlesztés	„Keresztező nyolcas” Töltsd ki a teret! Csoportalkotás „Járj úgy, mint...!” A „középmagasság” elemei Támasztó kör Önértékelés	– mozgásfejlesztés, koncentráció – mozgásfejlesztés, koncentráció – együttműködés – mozgásfejlesztés, kreativitás – mozgásfejlesztés – együttműködés – önismeret	– egész osztály – egész osztály – egész osztály – egész osztály – egész osztály – egész osztály – egyéni	5 5 5 5 5 5	A gyakorlat felvezethető könnyű sétával is, de itt is és a futásakor is fontos a végig azonos lépésritmus!	– 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 beszédképesség fejlesztése. A beszédképesség egyes elemeinek (pl. a kiejtésnek) külön való fejlesztése, azok használatának tudatosítása	<p>Látogatás a börtönben</p> <p>Légzőgyakorlat szövegekkel</p> <p>Vers keresése a légzőgyakorlatokhoz</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 – beszédképesség, koncentráció – forrás gyűjtése – beszédképesség – beszédképesség – beszédképesség – 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>Módszertani útmutató</p> <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 börtönletről. 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 légzőgyakorlatként használjuk például úgy, hogy:</p> <ul style="list-style-type: none"> – minden sor végén beléggés; – az első sor végén beléggés; az első és a második sor végén beléggés; az első, második és harmadik sor végén beléggés; az első, második, harmadik és negyedik sor végén beléggés. <p>A hosszabb verseket vagy szakaszonként érdemes megtanítani, vagy szintén házi feladatként feladni.</p>	<ul style="list-style-type: none"> – írószerszám

52 • Kézikönyv a Dráma és tánc című tankönyvhöz

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, rendszerezése	<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>A játékhoz ajánlhatunk mondákat vagy novellákat is. Az a fontos, hogy döntünk el előre, melyik műfajt jelenítsék meg a játékok!</p> <p>Ennél a játéknál fontos, hogy a felkészülésre elegendő időt szánjunk!</p>	– írószer

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	Szöveges gyakorlatok I. Szöveges gyakorlatok II. Önértékelés írásban Nyelvtörő keresése Szavanként beszélünk Jelenetek megadása írásban Kulcsmondatok	– beszédkésztség, koncentráció – beszédkésztség, koncentráció – önismeret – forrás gyűjtése – beszédkésztség, koncentráció – dramaturgiai ismeretek – improvizáció	– egész osztály – egész osztály – egyéni – egyéni – páros játék – egyéni – kis csoport	2 3-5 10 15-20	Először a diákok némán olvassák el a verseket, próbálják meg értelmezni, majd egyesével is olvassák fel hangosan! A nyelvtörőket célszerű szakaszonként tanítani, és érdemes a diákoknak könyv nélkül megtanulni. Javasolt címek a jelenetekhez: – <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 megennem!</i> – <i>Vidd el az öcsédet is magaddal!</i> – <i>Te viszed le a szemetet!</i> – <i>Éjjélre haza kellett volna érned!</i> Javasolt mondatok: – <i>Tudtam, hogy ez lesz!</i> – <i>Biztos, hogy ez a megoldás?</i> – <i>Tehették 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>	– írószerszámok

54 • Kézikönyv a Dráma és tánc című tankönyvhöz

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 színeszi 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 bemutatja a jelenetét, beszéljétek meg a különbségeket, miben különböztek a szereplők, lehet-e eltérő jelentése ugyanazoknak a jeleneteknek! Lehetséges válaszok: <i>hangereő, hangssúly, 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 kreativitást ígénybe vevő drámajátékon keresztül koncentráció fejlesztése	Hol a kulcs? Most mutasd meg! Szinkronjáték	<ul style="list-style-type: none"> – koncentráció, együttműködés – kreativitás, koncentráció – improvizáció, együttműködés 	<ul style="list-style-type: none"> – egész osztály – egész osztály – kis csoport 	<p>5</p> <p>8-10</p> <p>10-15</p>	<p>Módszertani útmutató</p> <p>A játékevezető által javasolható helyzetek:</p> <ul style="list-style-type: none"> – 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 barátjaival táborozna. – A szülők nem akarják edzésre engedni csemetéjüket, mert rosszak az osztályzatai, pedig gyermekük nagyon tehetséges 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 hajlandók elvinni magukkal. Gyermekük azonban nem akar átöltözni. – Két testvér veszteszik 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 beíratni gyermeküket egy másik iskolába, ő viszont nagyon szeretne mostani osztályában maradni, mert nagyon szereti az osztálytársait. – A gyerek elégedetlen a ruháival, szeretné, ha szülei újat vennének neki, de szerintük éppen elég ruhája van, fölösleges új ruhát venni. <p>Fontos, hogy minden játékos lehetőséget kapjon arra, hogy kipróbálja magát akár a néma játékos, akár a szinkronizáló szerepében.</p>	– írószerszám

56 • Kézikönyv a Dráma és tánc című tankönyvhöz

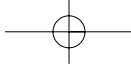
Óra	Téma	Gyakorlatok	Fejlesztendő készségek, képességek	Munkaformák	Javasolt játékidő (perc)	Módszertani útmutató	Eszközök
25.		Helyzetek megadása írásban a szinkronjátékhoz Kizökkentés Megfigyelés Önértékelés	– kreativitás – kreativitás, koncentráció – koncentráció – önismeret	– egyéni – egész osztály – 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 belégzést 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 szükséges</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 történhetett?</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 beszéljük 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>A siker</p> <p>Jelenet kis csoportokban</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>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 játékhöz sokkal több előkészület kell, ami a játékezőtől dolga, s azért, hogy valóban izgalmas legyen, legjobban, ha ő olvassa el először a leírást.</p>	<ul style="list-style-type: none"> – írószerszám – néhány lap a <i>Napló</i> című gyűjteményhez

58 • Kézikönyv a Dráma és tánc című tankönyvhöz

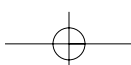
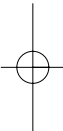
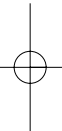
Óra	Téma	Gyakorlatok	Fejlesztendő készségek, képességek	Munkaformák	Javasolt játékidő (perc)	Módszertani útmutató	Eszközök
27–28.		<p>Jelenet párban</p> <p>Egészcsoporthos improvizáció</p> <p>Kis csoportos jelenet</p> <p>Napló</p> <p>Tabló</p> <p>Fórum színház</p> <p>Az ismeretek összehasonlítása írásban</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>– port</p> <p>– kis csoport</p> <p>– port</p> <p>– kis csoport</p> <p>– port</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 alkalomával 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, legjobban 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>

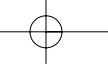
Óra	Téma	Gyakorlatok	Fejlesztendő készségek, képességek	Munka- formák	Javasolt játékidő (perc)	Módszertani útmutató	Eszközök
29– 30.		<p>Kiscsoportos jelenetkészítés</p> <p>Egész csoportos tablókészítés</p> <p>Egész csoportos improvizáció</p> <p>Egész csoportos lassított felvétel</p> <p>Egész csoportos 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 játékezetőnek végig kézben kell tartani az irányítást, szerezni 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 órában érdemes eljátszani, mi lett volna, ha sikerül meggyőzni Dobót!</p>	



Jegyzetek

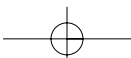
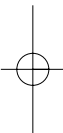
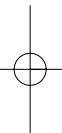
A series of horizontal dotted lines for taking notes.

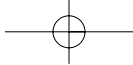




Kézikönyv a Dráma és tánc című tankönyvhöz • 61

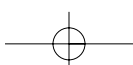
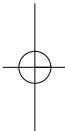
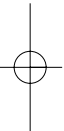
A series of horizontal dotted lines for writing, spanning the width of the page.





62 • Kézikönyv a Dráma és tánc című tankönyvhöz

A series of horizontal dotted lines for writing, spanning the width of the page.



Ajánlott irodalom

1. Gabnai Katalin: *Drámajátékok*. Marczibányi Téri Művelődési Központ, Budapest, 1993
2. *Játékkönyv* (szerk.: Kaposi László). Marczibányi Téri Művelődési Központ, Budapest, 1993
3. *Drámapedagógiai olvasókönyv* (szerk.: Kaposi László). Marczibányi Téri Művelődési Központ, Budapest, 1995
4. Gavin Bolton: *A tanítási dráma elmélete*. Marczibányi Téri Művelődési Központ, Budapest
5. Neelands Jonothan: *Dráma a tanítás szolgálatában*. Marczibányi Téri Művelődési Központ, Magyar Drámapedagógiai Társaság, Budapest, 1994
6. *A dráma tanítása*. Segédlet az 1–2. osztályban tanítók számára (szerk.: Kaposi László). Kerekasztal Színházi Nevelési Központ, Gödöllő, 1999
7. *A dráma tanítása*. Segédlet a 3–4. osztályban tanítók számára (szerk.: Kaposi László). Kerekasztal Színházi Nevelési Központ, Gödöllő, 1997
8. *A dráma tanítása*. Segédlet az 5–6. osztályban tanítók számára (szerk.: Kaposi László). Kerekasztal Színházi Nevelési Központ, Gödöllő, 1997
9. *A dráma tanítása*. Segédlet a 7–8. osztályban tanítók számára (szerk.: Kaposi László). Kerekasztal Színházi Nevelési Központ, Gödöllő, 1999
10. *Drámaóra-tervek gyűjteménye*. (szerk.: Pálfi Erika). Gyermek Háza, Győr, 1998
11. Szauder Erik: *Dráma – oktatás – nevelés*. Bárcki Gusztáv Gyógypedagógiai Tanárképző Főiskola, Budapest, 1994
12. Duró Győző – Nánay István: *Dramaturgiai olvasókönyv*. Marczibányi Téri Művelődési Központ, Budapest, 1993
13. Add tovább! *Drámajáték-gyűjtemény*. Vegyed-e? füzetek 1., Candy Kiadó, Veszprém, 1995
14. Nánay István: *A színpadi rendezésről*. Magyar Drámapedagógiai Társaság, Budapest, 1999
15. *Drámapedagógiai Magazin* (a Magyar Drámapedagógiai Társaság periodikája)
16. Robert Cohen: *A színészmesterség alapjai*. Jelenkor Kiadó, Pécs, 1998

Tartalom

Ajánlás pedagógusoknak	3
A drámaóra vezetése	3
Hasznos tanácsok	5
A tankönyv jelrendszere	5
Egyéni írásbeli feladatok	6
Értékelés a drámaórán	7
Módszertani javaslatok	9
A javasolt játékidő	9
Készségfejlesztés az órákon	10
Az improvizáció fejlesztése	11
A beszédképesség fejlesztése	12
A koncentráció fejlesztése	13
A mozgás fejlesztése	14
Párbeszéd jelenetek	15
Szövegek beszédgyakorlatokhoz	18
A néptánc	21
Tanmenetjavaslat	23
Jegyzetek	60
Ajánlott irodalom	63