**TANMENETJAVASLAT**

**Fort Krisztina–Kaposi József–Nyári Arnold–Perényi Balázs–Uray Péter: Dráma és Tánc 5-6**

tankönyv az 5-6. évfolyam számára

Írta: Pálfi Erika

|  | **téma** | **gyakorlatok**  | **fejlesztendő készségek, képességek** | **munka-formák** | **javasolt játékidő**(perc)  | **módszertani útmutató** | **eszközök** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. | A dráma tantárgy ajánlása diákoknak. | - Megbeszélés a tankönyvi ajánló ismertetését követően.- Megbeszélés a jelekről.- Az aktuális tevékenységhez illeszkedő piktogram kiválasztása és lerajzolása. - Közös beszélgetés a drámáról  | - ismeretek, fogalmak bővítése, rendszerezése- a fogalom megalapozása | - egész osztály- egész osztály- egyéni majd egész osztály általi megbeszélés- egész osztály |  10 -1510 -155 -1010-15 | A jelek mind a diákok, mind a tanárok munkáját segíti, ezért fontos, hogy a tankönyv használata előtt mindenki megismerje a piktogram-rendszert. Első órán való elsajátítása nem fontos, a gyakorlatok során automatikusan rögzül.A közös beszélgetés során kérdések segítségével tisztázandó, hogy a Dráma és tánc óra célja nem az irodalomban harmadik műnemként definiált dráma művek megismerése és elemzése, esetleg előadása a cél, hanem a szó nyelvi jelentésének megfelelően a cselekvés megvalósítása, azaz a játékokban és a gyakorlatokban való részvétel és aktív közreműködés. | - tankönyv- írószer- füzet |
| 2. | Bemutatkozás.A tankönyv bemutatása. A drámajáték és a színjáték fogalmának megbeszélése. | - Megbeszélés Kosztolányi Dezső könyvben ismertetett versrészletéről.- Megbeszélés Shakespeare könyvben ismertetett idézetéről.- Ötletbörze, címadás az 5. oldal alján található képhez.- Maszkok készítése a 6. oldal 3. gyakorlata szerint.- Képelemzés, dramaturgiai szempontból.- Drámai helyzetek gyűjtése a mindennapi életből, írásban.- Névkártyák készítése, tulajdonságok kiemelésére koncentrálva.  | - fantázia- fantázia- kreativitás- kreativitás- kreativitás- kreativitás- kreativitás | - egész osztály- egész osztályegész osztály- egész osztály- egész osztály- egyéni- egyéni | 55-105-1010-155 | A megbeszéléseken a gyerekek színházi, dramaturgiai ismereteit gyűjtsük össze, és próbáljuk meg rendszerezni. A gyakorlatok kérdései egymásra épülnek, ezért praktikus sorban tárgyalni őket, mert így biztosítható a tudatos fogalombővítés.  | - tankönyv- írószer- kartonpapír- vízfesték- gumi- füzet- névkártya méretű kartonlapok minden gyerek részére |
| 3. | Egész osztályos drámajátékok.Képalkotás egyénileg és csoportban.Történetalko-tás képekben. | **- Zsebkendő-****rabló** című játék- **Csomó című játék**- **Őrjáték****- Tablók, pillanatfelvé-telek**- **Csoportké-****pek**- **Képregény**- Képregény alkotása, írásban öt cím megadásával, szereplők meghatározásával, rajzok készítésével, legfontosabb kijelentések rögzítésével.- Önértékelés írásban | - figyelem-, és mozgásfejlesztés, ügyesség-együtt-működés-együtt- működés, koncentráció- együtt-működés, koncentráció-improvi-záció, koncentráció - csoportos improvi-záció- kreativitás- önismeret | - egész osztály- egész osztály- egész osztály- egész osztály- egész osztály- egész osztály- egyéni- egyéni | 5-108-10 10-125810-15 | A játékvezető ellenőrzi, hogy kinél mennyi zsebkendő maradt.Érdemes játék után beszélni arról, hogy ki milyen taktikát alkalmazott a zsebkendőrabláshoz.Melyik a legeredményesebb harcmodor, mire érdemes figyelni?Ha a játszók kedvet kaptak a játékhoz, egyszer-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.A játékvezetőnek folyamatosan ügyelnie kell arra, hogy lassú, óvatos mozgással alakuljon ki a csomó, valamint arra, hogy ugyanolyan óvatosan történjen a visszarendeződés is. 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 azt, hogy hol és hogyan őrködik a boszorkány, érdemes próbajátékot játszani. Az első alkalommal szerencsés, ha ezt a játékot végig a játékvezető irányítja a boszorkány szerepéből, majd később, mikor már mindenki jól ismeri a szabályokat, érdemes a játékosok közül kiválasztott boszorkánnyal játszani.A játékvezető a taps és a szoborformálás közti időt úgy rövidítheti, ha közben számol. Első alkalommal ötig, később négyig, majd háromig. A szoboralkotáshoz az alábbi témákat javaslom:- sportoló: (pl. bokszoló, focikapus, futó, gátfutó, gerelyhajító)- állat: pl. (zsiráf, kiscica, oroszlán, medve, egér, kígyó, hattyú, teve)- foglalkozás: (pl. ács, fodrász, kéményseprő, szakács, pincér, tanár)- tevékenység: (pl. vasalás, hólapátolás, varrás, fésülködés, rohanás, tévénézés)- hangulat: (pl. düh, bánat, szomorúság, öröm) Érdemes megnézni minden elkészített szobrot. Később, mikor már nagyon sokféle szobrot nagyon rövid idő alatt megalkotnak a játszók, 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.Ebben a játékban az a legfontosabb, hogy minden játszó megtalálja a maga szerepét és helyét a képben, ezért először a képalkotásra, és ne az időkorlátra helyezzük a hangsúlyt. Javaslatok a tabló témáihoz: *bankrablás, divatbemutató, tűz a toronyházban, vadnyugati kocsma, pályaudvar, az olimpia megnyitója, vad törzs turistákra támad, diákszínjátszó csoport előadása szülőknek, éjfélkor a temetőben, bikaviadal, elegáns étterem, cirkusz, baleset az állatkertben, tolvaj a szupermarketben.* További példák: *- 1. Esküvőre gyűlik a násznép a templom előtt. 2. Megérkezik a menyasszony és vőlegény, a násznép elfoglalja helyét a templomban. 3. A pap már előkészíti a gyűrűket, és éppen meg akarja kérdezni a házasulandókat. 4. Elszalad a vőlegény.* *- 1. Az utasok a Titanicra szállnak. 2. Vacsora az óceánjárón. 3. Bezúdul a víz az étterembe. 4. A mentőcsónakok. 5. A túlélők egy mentőhajó meleg helyiségében emlékeznek a katasztrófára.* *- 1. Egy házibuli kezdete, gyűlnek a barátok. 2. A legjobb pillanat. 3. A házibuli hangulata már tovább nem fokozható, mindenki táncol, énekel. 4. Váratlanul megérkeznek a szülők.*A tablók készítése közben érdemes tisztázni, hogy vajon ki kicsoda a képen? Sikerült-e a legfeszültebb pillanatokat megtalálni és megjeleníteni? Minden szereplő illett-e az adott helyszínre, helyzetbe? A megbeszéltek alapján újra célszerű megalkotni a képet.A legjobb tablókat vissza is idézhetjük, és kipróbálhatjuk, hogy a játékvezető tapsára mindenki a saját szerepe szerint megszólalhat és elkezdhet játszani a helyzetnek megfelelően. 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. | - papír zsebkendő, minden gyerek részére- kisméretű személyes tárgyak minden gyerektől- írószer- füzet |
| 4. | Egész osztályos koncentrációs gyakorlat.Beszédkész-séget fejlesztő gyakorlatok, a helyes beszédlégzés kialakítása. | **- Tapsfordító****- Számsor** **- Légző-gyakorlat számsorokkal****- Vándorló ritmus****- Veszeked-jünk számokkal!****- Beszéljünk számokkal**!- **Ábécé párbeszéd**- A figyelem és a tiszta beszéd fontosságának meghatározása | - koncentrá-ció- beszéd-készség, koncentráció- beszéd-készség, koncentráció- beszéd-készség, koncentráció- beszéd-készség - beszéd-készség- fantázia - önismeret | - egész osztály- egész osztály- egész osztály- egész osztály- páros játék- páros játék- páros- egyéni | 2-32-33-5555 felké-szülésre, 20 bemu-tatásra és megbeszé-lésre10-15 | 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 játszókkal úgy is érdemes játszani, hogy több számot jelölünk ki, és ezzel nehezítjük a feladatot. . Például: a három többszörösei helyett tapsolni kell, a hét többszörösei helyett dobbantani.Előfordulhat az is, hogy a játék sikerét a számolási tudás biztonsága kockáztatja. Nehéz lehet például a 20 feletti 3 többszöröseire koncentrálni, minden szabály megtartása mellett. Ilyen esetekben a számok többszörösei is meghatározhatók. Például: *- tapsoljatok minden olyan szám helyett, amely hármasra végződik: 3,13, 23, 33, 45 stb.;**- tapsoljatok minden olyan szám helyett, amelyben a hármas szám szerepel: 3, 13, 23, 30, 31, 32, 33, 34 stb.;**- tapsoljatok minden olyan szám helyett, amelyben a számjegyek összege 10, pl.: 19, 28, 37, 46, 55 stb.;**- tapsoljatok minden olyan szám helyett, amelyben a szótagok száma három pl.: 11, 14, 15, 16 stb.*Az a fontos, hogy kezdetben olyan szabályt válasszunk, ami nem okoz a játszóknak számolási nehézséget, ellenkező esetben kudarcélményként élik meg a gyakorlatot, ami nem segíti a koncentráció fejlődését. A légzőgyakorlatok során a játékvezető az alábbi javaslatokkal segítheti az osztály munkáját.Ezek a gyakorlatok, játékok hozzásegítenek ahhoz, hogy légzésetek zajmentessé és az átlagosnál mélyebbé váljon, hogy gazdaságos levegőbeosztással és jó ritmusú légzéssel szolgáljátok ki a hang és a kiejtés igényét. Bármelyik légzési gyakorlathoz fogtok hozzá, törekedjetek a következőkre:Helyezkedjetek el (álljatok, üljetek 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 a levegő.Helyes légző mozgás: a hasfal és a mellkas természetesen előredomborodik, a váll nem emelkedik. A deréktáj duzzad meg erőteljesen.Helytelen légző mozgás: a hasfal behúzódik, a mellkas feltűnően előrenyomódik, a váll megemelkedik.Sose erőlködjetek egy-egy játékban, de azért kellő erőfeszítéssel dolgozzatok.Mindig a saját kezdő teljesítményetekhez mérjétek magatokat, önmagatokhoz képest ügyesedjetek!A gyakorlatokat mindig középhangerővel, lendületes de nem gyors tempóban mondjátok! A felsorolásos feladatokban (pl.: számlálás) egyenletes tempóban beszéljetek!Ugye tudsz léggömböt, szappanbuborékot fújni? Asztalon pingpong labdát fújva „focizni”? Ha nem, nosza, tanuld meg!Ha túl sokan tévesztenek érdemes újra elkezdeni a játékot, illetve meg lehet próbálni egyszerűbb szabály alkalmazásával, például mindig az egyes számnál tapsolajatok!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. 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/lány húzza. Ilyenkor érdemes felajánlani egy újabb húzási lehetőséget, vagy megbeszélni, hogy miként lehet úgy átalakítani a jelenetet, hogy játszható legyen, például: két barátnő beszélget arról, hogy tegnap este a buliban volt egy fiú, aki… .A jelenetek kidolgozására adjunk időt, majd egyesével nézzük meg valamennyit úgy, hogy minden játék után a nézők mondják el, mit láttak.Javasolt címek: *Feleltetés. Te törted el a ceruzámat? Egy nagyon akadékoskodó vásárló válogat. Faragatlan pincér felszolgál. Udvarlás. Külföldi turista útba igazítása. Apa a fiát horgászni tanítja. Házmester és a falfirkáló vagány. Elmehetek osztálykirándulásra? Én nem akarok híradót nézni! Vehetek egy fagyit? Nem szeretek hegedülni, inkább dobolni szeretnék! Veszel nekem egy új ruhát? Miért lett kettes a matek dolgozatod? Már megint rendetlenség van a szobádban!*Ebben a játékban is fontos, hogy a jeleneteket előre meg kell tervezni a pároknak, hiszen csak akkor lesz kitalálható és a koherens a cselekvés, ha pontosan kidolgozzák a részleteket. A jelenteteket itt már maguk a játszók találják ki.Házi feladatnak is feladható. | - írószer- füzet- jelenetek címei borítékban |
| 5. | Mozgásos, ügyességi játékok.Együttműkö-dés fejlesztése.Gyakorlatok a koncentrált, tudatos mozgás kialakítására. | **- Szigetek****- Sok jó ember****- Közös teremtmény**- A közös teremtmény lerajzolása és a leírása**- Háttükör****- Titkos karmester****- Földrengés**- Az együttműködés fontosságának tudatosítása írásban.- Az együttműködés fontosságának tudatosítása írásban. | - figyelem-, és mozgás-fejlesztés, ügyesség- ügyesség, együtt-működés- együtt-működés, fantázia- fantázia- koncentrá-ció- koncentrá-ció- mozgás-fejlesztés, ügyességönismeret-önismeret, fantázia | - egész osztály- egész osztály- egész osztály- egyéni- egész osztály- egész osztály-egész osztály- egyéni- egyéni | 5-77-103-5108 de függ attól, hogy mennyien próbálják ki az irányítást.85 | Ehhez a játékhoz szükség lesz egy magnóra vagy CD lejátszóra és vidám hangulatú, gyors ütemű zenére, valamint újságpapírra. A játékvezető bármikor véletlenszerűen indíthatja és megállíthatja a zenét. A csoport és a játék akkor a legsikeresebb, ha minél kevesebben esnek ki a játékból.A gyakorlat megkezdése előtt érdemes visszatérni a harmadik 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.További témajavaslatok: *százlábú, polip, körhintában ülő gyerekek, alvó óriás, űrhajó, hullámvasút, zsúfolt busz.*A magyar nyelv és irodalom keretében megismert leíró fogalmazásról tanultak alkalmazása szükséges.Gyakorlatvezetőként hívjuk fel az osztály figyelmét, hogy a mozdulatok kezdetben lehetnek egyszerű, hétköznapi elemek, mint süllyedés, emelkedés, elindulás-megállás, balra-jobbra fordulatok, majd ezt követően összetettebb, játékosabb, a teret is változatosabban használó mozdulatok.A játékot indító személy mindig győződjön meg arról, hogy a résztvevők figyelme a középen álló felé irányul-e már. Ehhez a foglalkozáshoz annyi székre lesz szükségünk, ahányan részt vesznek a játékban. Rendezzük el a székeket a terem két szemközti oldalán egy sorban, egyenlő számban. Ha páratlan számú játékos lesz az órán, akkor az egyik oldalra eggyel több széket tegyenek.Néhány próbálkozás után azzal nehezíthetjük a játékot, hogy a sétálók más olyan szavakat is mondhatnak, amelyek kezdete: *föld. Például: földrajz, földgömb, földmozgás stb*. Ha valaki a téves szó hallatára elindul, akkor át kell adnia helyét annak a sétálónak, aki megtévesztette.Házi feladatnak is feladható.Házi feladatnak is feladható. | - újságlap minden gyerek részére- magnó, vagy CD lejátszó- valamilyen gyorsabb ütemű zene- szék minden gyerek részére- írószer- füzet |
| 6. | Koncentrációs gyakorlatok.Beszédkészség fejlesztése, beszédlégzés.Csoportos kreativitás fejlesztése. | **- Számsor II.****- Légző-gyakorlat számsorral II.****- Körmese****- Akcióindítás**- Helyszínek megadása, írásban**- Egy mondat****- Egy mondat mindenkinek**- Kulcsmondat megadása, írásban.- Az együttműködés tényezőiMitológia és a jeles napok | - koncentrá-ció- koncentrá-ció, beszéd-készség- együtt-működés, fantázia- együtt-működés, fantázia- kreativitás- improvi-záció- improvi-záció- kreativitás- együtt-működés- előzetes olvasmá-nyok felelevenítése | - egész osztály- egész osztály- egész osztály- egész osztály- egyéni- kis csoport- kis csoport- egyéni- egyéni- egyéni | 2-33-5510105 | Később a játékot úgy is érdemes játszani, hogy a számokat úgy adják át a játszók egymásnak, hogy határozottan ránéznek arra a társukra, akinek folytatnia kell a sort.A játékvezető a kör kialakítása után ismerteti a szabályokat. Ha sok játszó van, elég egyszer körbehaladni úgy, hogy mindenki csak egy mondatot fűz a meséhez, de akkor előzetesen tisztázzuk a játszókkal, hogy az utoljára bekapcsolódó játékosok különösen figyeljenek, hiszen nekik kell lezárni a mesét. A játék közben a játékvezetőnek arra kell ügyelnie, hogy egyenként induljanak a játékosok a jelentbe, mindenki számára érthető legyen, ki az új szereplő. Mivel mindenki egyszerre játszik, hangzavar támadhat, de addig ez nem jelent problémát, amíg a játékvezető meg tudja különböztetni, hogy a szereplők mit mondanak egy-egy kisebb csoportosulásban. A jelenet után megbeszélhetjük, mi történt, mik voltak a legötletesebb szerepek, a legérdekesebb fordulatok, és mi az, ami már túlzás volt, és nem illett a játékba. Több helyszínt is kipróbálhatunk egymás után. Az egyes jelenetek játékideje körülbelül egy perc, a némajáték történései előkészítik a megszólalást, és akkor érdemes kimondani a megadott szavakat, mikor a legnagyobb a feszültség a szereplők között. Javasolt mondatok: *Keressünk egy másikat! Szerinted működik? Én másképp tettem volna. Gyorsan hívj segítséget! Ezt még megkeserülöd!*A két játék egymásután való játszása lehetőséget biztosít a résztvevők számára a kimondott gondolat dramaturgiai fontosságának és különbözősének megtapasztalására. Házi feladatnak is feladható.Házi feladatnak is feladható. Az írásos gyakorlat során a tanulóknak olyan dolgokat kell rögzíteni amelyek az együttműködéshez szükséges fogalmak használatát célozzák. Nagyon fontos, hogy önállóan keressék meg a saját kifejezéseiket arra vonatkozóan, hogy mi kell az együttműködéshez. | - írószer- füzet |
| 7. | Koncentráció erősítése.A bizalom erősítése páros gyakorlatok segítségével.Jelenetek, képek alkotása kis csoportban, kötött témában. | **- Barát-vadászat****- Kövesd a társad kezét!****- Farkasszem****- Sziámi**- A koncentráció önértékelése, írásban.**- Ki hiányzik a képből?****- Ki hiányzik a történetből?**- A legjellemzőbb képek kiválasztása a jeles napi szokásokból.**- Kitalált ünnep****- Új isten születik****- Ki az új isten?**- Képregény tervezése megadott szövegre- A koncentráció önértékelése, más szemszögből, írásban. | - koncentrá-ció, együtt-működés- koncentrá-ció, együtt-működés - koncentrá-ció, együtt-működés- koncentrá-ció, együtt-működés- önismeret- improvi-záció- imrovi-záció- kreativitás- improvi-záció- improvi-záció- improvi-záció- kreativitás- önismeret | - páros játék- páros játék- páros játék- páros játék- egyéni- kis csoport- kis csoport- egyéni- kis csoport- kis csoport- kis csoport- egyéni- egyéni | 552-358810610 | A játék megkezdése előtt érdemes felhívni a gyerekek figyelmét arra, hogy a párokban együttműködők közösen felelnek azért, hogy a követés a lehető legpontosabb legyen. A játékvezető ügyeljen arra, hogy csendes, nyugodt légkörben egymás zavarása nélkül, koncentráltam dolgozzanak a párok!További kapcsolódási pontok: *könyök, csípő, térd.*Végül a játékvezető felajánlhatja azt, hogy minden pár szabadon kiválaszthatja, mely testrészükkel „nőnek össze”.Házi feladatnak is feladható, illetve egy gyors fogalomgyűjtést követően a rögzítést érdemes házi feladatként feladni.Elképzelhető, hogy a csoportmunkát nehezíti, ha a játékosok nem tudnak megegyezni abban, hogy milyen történet jeleníthető meg. Néhány javaslattal lehet segíteni a munkájukat. *Pallas Athéné születése, a trójai faló története, Odüsszeusz néhány kalandja, Apollón születése, Aphrodité elnyeri az aranyalmát, Persephoné elrablása, Ariadné fonala.*Házi feladatnak is feladható, illetve egy gyors fogalomgyűjtést követően a rögzítést érdemes házi feladatként feladni.Az óra előkészítéseként kérjük meg a játékosokat, hogy a görög mitológiáról tanultakat ismételjék át! A játékhoz szükség lesz papírra és írószerre, valamint segíthet a hangulatteremtésben néhány dob és csörgő is.Házi feladatnak is feladható.Házi feladatnak is feladható. | - írószer- füzet |
| 8. | A kreativitás és az improvizációs készség erősítése.Rendszerezés. | - **Bomba**- **Stoppos játék****- Vita**- **A bejelentés**- Témagyűjtés | - koncentrá-ció- kreativitás- verbális improvizácició- improvi-záció - kreativitás | - egész osztály- egyéni- kics csoport- egész osztály- egyéni | 3151215-20 | A játékvezető irányítja a játékot a fenti mondatokkal. Többszöri alkalom után a mondatokat helyettesíthetjük tapssal is.Úgy is tovább nehezíthetjük a játékot, ha a „bomba” választását kiegészítjük azzal, hogy „pajzsot” is kell választani, és a játékban ezentúl úgy kell helyezkedni, hogy a „pajzs” mindig a játékos és a „bomba” között legyen.A játék során a játékvezető tanácsokkal segítheti a játékot.A bent maradó játékosnak el kell fogadni az újonnan érkezett játékötletét, 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 játszók. Nem jó a játék akkor, ha rögtön az akció indítása után megakasztja valaki a cselekvést.Ebben a játékban a játékvezető egyben vitavezető is. Ő dönt arról, hogy melyik szakértő csoport vitázik egy-egy adott kérdésről. További témajavaslatok: *bicikli vagy roller, tömegközlekedés vagy autó, akciófilm vagy vígjáték, cukor vagy édesítőszer*.A vitavezető ügyel arra, hogy a kulturált vita szabályai érvényesüljenek a játék során. 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 játék keretét adó formalitásokat.A játékmegkezdése előtt rendezzétek be a vacsorához a teret és állapodjatok meg, hogy menyi ideig tarthatnak a jelenetek. Az alábbi váratlan események bejelentését javaslom:*Az egyik gyerek bejelenti, hogy hatodikosként egy másik város különleges sportgimnáziumában szeretne tovább tanulni, 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.* Játék előtt rendezzük be a vacsorához a teret. Érdemes előre megállapodni, hogy mennyi ideig tartsanak a jelenetek. Házi feladatnak is feladható. | - írószer- füzet |
| 9. | Az improvizáció fejlesztése beszéd-gyakorlatok alkalma-zásával. | - **Légző-gyakorlat számsorral III.**- **Tilos a „sz”!**- Javaslatok gyűjtése sorozatokhoz- **Szólánc**- **Ugyanaz másképpen I.**- Közismert verssorok keresése és rögzítése írásban.- **Felelgetős****- Felelgetős mondatpárokkal** | - koncentrá-ció, beszéd-készség- koncentrá-ció, beszéd-készség- beszéd-készség, kreativitás- koncentrá-ció, beszéd-készség- beszéd-készség, improvi-záció- beszéd-készség, improvi-záció- beszéd-készség, improvi-záció- beszéd-készség, improvi-záció | - egész osztály- egész osztály- egyéni- egész osztály- egész osztály- egyéni- egész osztály- egész osztály | 3-52-310-1555-85-8 | 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! Játszhatjuk úgy is, hogy a szöveg, a szabály, vagy az átadás ritmusát eltévesztő játékos kieseik.Házi feladatnak is feladható.A színsor, vagy állatnévsor gyors rögzítéséhez néhány egyszerű gyakorlatot javasolok.Miután többször elmondtuk közösen a sorozatot, adjuk körbe egymásnak egyesével a színeket/állatneveket. Minden játékos csak egy színt/állatnevet mond, mégpedig a soron következőt, majd a szomszédja folytatja és így tovább. Többször is körbeadhatjuk a sorozatot. Játék közben hívjuk fel a játszók 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: *1. körben:* ***piros,*** *kék, sárga, fehér, lila**2. körben: piros,* ***kék****, sárga, fehér, lila* *3. körben: piros, kék,* ***sárga,*** *fehér, lila* *4. körben: piros, kék, sárga,* ***fehér,*** *lila* *5. körben: piros, kék, sárga, fehér,* ***lila****6. körben:* ***piros,*** *kék, sárga, fehér, lila*Ezeknél a gyakorlatoknál érdekesebbé tehetjük a játékot, ha a szöveg- és/vagy ritmustévesztők 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 elkezdi, 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 hangsúlyt a közös alkotás megteremtésére helyezzük.Házi feladatnak is feladható.Ha az igen-nem adogatás már nagyon sokféleképpen megtörtént, érdemes mondatpárokkal újrakezdeni, például: *Te voltál! / Nem én voltam. Gyere ide! / Nem megyek. Ne kiabálj!/ De kiabálok. Mit mondtál? / Nem szóltam semmit. Ne tátsd a szád! /Nem tátom! Ilyenkor kell hazajönni? / Mi közöd hozzá!* | - írószer |
| 10. | A mozgás és ügyesség fejlesztése, a mozgás tudatosítása.Bizalom erősítése. | - **Fogó páronként**- **„Leolvadás”**- **Kargyakor-latok**- **Testrész-vezetéses futás**- **Bizalomkör**- A János vitéz felelevenítése | - mozgás-fejlesztés, ügyesség- mozgás-fejlesztés- mozgás-fejlesztés- mozgás-fejlesztés- együtt-működés és bizalom fejlesztése- előzetes olvasmány | - egész osztály- egész osztály- egész osztály- egész osztály- egész osztály- egyéni | 52-3102-22-2 | A játékvezetőnek játék közben ügyelnie kell arra, hogy a játszók ne legyenek durvák egymáshoz sem védekezőként, sem fogóként.  | - kényelmes, szabad mozgást biztosító öltözet- írószer- füzet |
| 12. | Irodalmi mű egy-egy részletének megismerése a drámajáték adta lehetőségekkel. | - **„Kukorica Jancsi becsületes nevem”** - **János vitéz jelleme képekben**- **A francia udvar másképpen** | - improvi-záció- koncentrá-ció, improvi-záció- improvi-záció | - kis csoport- kis csoport- kis csoport | 151020 | A téma nagyon jó alkalom arra, hogy a foglalkozás keretében tisztázhassuk, hogy egy-egy előadásnak, jelenetnek nem feltétele a drámai mű. Bármilyen irodalmi alkotás dramatizálható.Ebben a játékban a játékvezető a francia király szerepét tölti be, és ebből a helyzetből hallgatja meg a történetmondókat. Javasolt stílusok: *akciófilm, művészfilm, szappanopera, ismeretterjesztő film, reklámfilm;**óvodás szavalókórus, opera kórusa, egyházi kórus, népi versmondó egyesület, vokálénekesek;**kabaré, bohóctréfa, burleszk, abszurdjáték, tragikus drámai jelenet;*A jelenetek megmutatása után érdemes megbeszélni, hogy mi volt az, ami a stílusra utalt, és melyek voltak az egyes stílusjegyek? | - Petőfi Sándor: János vitéz című művének ismerete- írószer- füzet- borítékban műfajok megnevezései  |
| 13. | Egész osztályos, páros, kis csoportos koncentrációs gyakorlatok.Beszédkészséget fejlesztő gyakorlatok. | - **Légző-gyakorlat számsorral IV.****- Szótapsoló****- Ugyanaz másképpen II.**- A saját beszédkészség megfigyeltetése- **Utánzó játék****- Szósorok**- A beszédkészség tulajdonságaihoz használható fogalmak kiválasztása- **Halandzsa-játék** | - beszéd-készség, koncentrá-ció- beszéd-készség, koncentrá-ció- beszéd-készség, koncentrá-ció- önismeret- improvi-záció- kreativitás, beszéd-készség- koncent-ráció- beszéd-készség, koncentráció | - kis csoport- egész osztály- páros játék- egyéni- egész osztály- egész osztály- egyéni- egész osztály | 3-53-558-10353 | Később érdemes az osztályt több csoportra osztva, párhuzamosan minél több számsort mondatni. Sőt el lehet jutni addig, hogy mindenki egyedül mond egy-egy számsort.Ha nem ismerik a játszók a versrészleteket, akkor tanuljuk meg közösen a 7. óra „Szólánc” című gyakorlatánál ismertetett módszerek valamelyikével. Ezt a játékot csak kezdetben játsszuk párban, később ugyanaz a gyerek mondja mind a két állítást. A játékhoz a hét napjait, a hónapokat vagy a számsort is lehet szövegként használni.Házi feladatnak is feladható.Ennél a játéknál fontos, hogy mindenki legalább egyszer legyen kezdeményező.Házi feladatnak is feladható. Ehhez a játékhoz bármely olyan vers alkalmazható, amelyet mindenki ismer. | - írószer- füzet |
| 13. | A bizalom erősítése a páros játékok során, az egymásra figyelés, az egymásra hangolódás megteremtése, elmélyítése. | **- Páros fogó****- „Vállérintő”****- Belső monológ****- Ki nézi magát?****- Tükörjáték**- Helyzetek gyűjtése, írásban | - mozgás-fejlesztés, ügyesség- ügyesség- beszéd-készség- koncentrá-ció, együtt-működés- improvi-záció, koncentrá-ció- koncentrá-ció, együtt-működés- kreativitás | - egész osztály- páros játék- páros játék- páros játék- páros játék- egyéni | 555-73-45 | Fontos, hogy ne „ugrabugra” játék legyen, s hogy a figyelem, a csöndes talajfogás és ellépés, illetve az érintés bevitelének pontossága legyenek a gyakorlat fő elemei.Ennél a játéknál fontos a párcsere, a pár mindkét tagja próbálja ki a belső monológ, illetve a cselekvő figuráját!A párosok a következő helyzetek közül választhatnak, vagy húzhatják ki egy borítékból.*- egy ötödikest látunk, aki elégedetlenül vizslatja külsejét, nem tetszik magának;**- az önmagától eltelt, kényeskedő fiatal nő kémleli külsejét;**- egy túlsúlyos kövér asszonyság nézi magát;**- a versenyre készülő testépítő bajnok szemrevételezi izmait;**- a manöken szépítkezik;**- egy politikus készül a fellépésére, beszédét, szónoklatát gyakorolja;* *- pénzbehajtót látunk, aki gyakorolja a fenyegető, ijesztő fellépést;**- randevúra készül az ötödikes-hatodikos, és azt próbálja el, hogyan lesz nagyon fölényes és laza, pedig nagyon fél a találkozótól;**- grimasz világbajnokságra készül a furcsa arcok magyar bajnoka;*Javasolt játékidő páronként 1-2 perc, de a játékvezető látja, mikor merült ki egy játék, mikor ismétlődnek a mozdulatok, ekkor érdemes leállítani. Még szerencsésebb, ha a játékosok fejezik be, és kisétálnak a „tükör” elől.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.Házi feladatnak is feladható.  | - írószer |
| 14. | Az utánzás szerepe. Az utánzás tudatos használata, és pontosítása. | **- Kulcsos játék****- Állati vetélkedő**- **Így használják**- **Gesztus-tükör****- Add tovább a mozdulat-sort!** | - mozgás-fejlesztés, ügyesség- improvi-záció- improvi-záció, kreativitás- koncentrá-ció, improvi-záció- koncentrá-ció, improvizá-ció | - egész osztály- kis csoport- egész osztály- egész osztály- egész osztály | 10-125-1010-12102-3 | A játékvezetőnek a játék közben érdemes a középvonal egyik végén elhelyezkedni, hogy pontosan lássa, a kulcs megszerzése előtt mindkét játékos a képzeletbeli felezőn belül van. Ehhez a játékhoz szükséges némi előkészület. A játékvezető papírdarabkákra írjon fel minél több állatnevet,, és azokat tegye egy borítékba. Ennek a játéknak többféle variációja ismert, érdemes kipróbálni az alábbiak szerint is.A játék menete ugyanez, csak a két csapat egyszerre verseng és nem csak egy játékos mutogat, hanem folyamatosan váltják egymást, de mindenki csak egy állatot mutat, s aztán jön a következő. Az idő lejártakor az a csapat nyer, ahol többen több állatot játszottak el.A játékhoz javasolt lelkiállapotok, hangulatok.*szomorú, bánatos, elkeseredett, kiábrándult, csalódott,**mérges, dühös, haragos, indulatos,**elgondolkodó, álmélkodó, töprengő, kíváncsiskodó, csodálkozó,**ijedt, félő, szorongó, rettegő,**vidám, örömteli, boldog, harsány,* Egymás után egymáshoz közel álló állapotok megformálását javaslom, ugyanis így a játék arra is lehetőséget ad, hogy felismerjük és megfigyeljük, hogy milyen nagy különbségek vannak az egyes hangulatok között.A játékot nehezíti, ha az eszközök körét szűkítjük. Például kérhetjük a játszóktól azt, hogy az állapotokat csak mimikával és tekintettel ábrázolják. Ez segíti a játszókat abban, hogy tudatosítsák a „színészi” eszközök használatát. | - kulcs- kis papírlapok, állatnevekkel- írószer- füzet |
| 15. | A fantázia fejlesztése egy megadott témakörön belül.  | - **Tapskórus****- Légző-gyakorlat a hét napjaival****- Képzelt gépek****- Óriásplakát****- Rádió-reklám** **- Reklám****filmek**- Fantázia-gépek gyűjtése, írásban- Önértékelés | - koncentrá-ció- beszéd-készség, koncentrá-ció- improvi-záció, együttmű-ködés- kreativitás, együtt-működés- kreativitás, együtt-működés- kreativitás, együtt-működés- kreativitás- önismeret | - egész osztály- egész osztály- kis csoport- kis csoport- kis csoport- kis csoport- egyéni | 3510-1510-1510-1510-15 | 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 játszóknak és a játékvezetőknek is.E három gyakorlat egymásután történő játszása alkalmat teremt arra, hogy a különféle platformon megjelenő reklámok különbözőségét megfigyeltessük a tanulókkal. Ugyanakkor a médiatudatosságra nevelés nagyon fontos eszközei lehetnek e gyakorlatok, ha például megpróbáljuk a hatásuk felől vizsgálni az elkészített „reklámokat”. | - írószer- füzet |
| 16. | Az együttműködés és bizalom erősítése a térhasználat tudatosítására szolgáló gyakorlatokon keresztül | **- Kacsintós gyilkos****- Vakvezetés I.****- Vakvezetés II.****- Irányító-torony****- Csapj a tenyerembe!****- Szerezd meg a kincset!****- Döntögetős**  | - koncentráció- koncentráció, együttműködés- koncentráció, együttműködés- koncentráció, együtt-működés- koncentráció, együtt-működés- koncentrá-ció, ügyesség- koncentráció, együtt-működés | - egész osztály- egész osztály- páros játék- páros játék- egész osztály- egész osztály- egész osztály | 8-1056655-75-10 | A játék kezdete előtt az irányító játékost kérjük meg, hogy haladjon lassan, óvatosan és folyamatosan figyeljen, hogy senki ne ütközzön. Ennél a játéknál ugyanis nagyon fontos a biztonság. Ha ennek érzetét amit ha sikerül kialakítani a játszókban, akkor gyorsabb, váratlanabb jellegű mozgások (megállás, leguggolás, leülés) is megengedhető.Egy idő után cseréljük meg a szerepeket. Játék után üljünk le körbe és beszéljük meg, ki hogyan érezte magát. A játékvezető a gyakorlathoz az óra előtt készítsen elő néhány újságot!A kalandra indulókat a játékvezető választja ki, de jobb, ha a játszókkal közösen némán meg tudunk egyezni abban, hogy ki induljon a kincsért.A játékvezető feladata, hogy mindenki kipróbálhassa magát, akár az őr, akár a tolvaj szerepében. Nagyon fontos, hogy nyugodt, csöndes légkört teremtsünk a játékhoz, ugyanis az őr csak a hangok alapján tájékozódik. A gyakorlat nagyon komoly figyelmet és koncentrációt igényel. Ha az osztályban az eddigi drámafoglalkozások során érzékelhető a közös cselekvésben kialakult egymásra figyelés képessége, akkor játsszuk. Ha szükséges inkább halasszuk későbbe, elhagyása, teljes mellőzése azonban nem javasolt, ugyanis nagyon izgalmas élményt adó a gyakorlat. | - írószer- füzet |
| 17. | A mozgáskészség fejlesztése, tudatosan elindított, megállított mozdulatok. Párban történő mozgás során az együttműködés és bizalom erősítése. | - **„Fogó segédekkel”**- **„Fázis-mozgások”****- „Támasz-keresők”****- „Ereszkedé-sek”****- „Séta”****- Páros vezetéses gyakorlatok**- Önértékelés írásban | - mozgás-fejlesztés, ügyesség- mozgás-fejlesztés, ügyesség- mozgás-fejlesztés, ügyesség- mozgás-fejlesztés, ügyesség- mozgás-fejlesztés, ügyesség- mozgás-fejlesztés, ügyesség- önismeret | - egész osztály- egész osztály- páros játék- páros játék- páros játék- páros játék- egyéni  | 2-33-35553-3 | Amennyiben a fogó és két társa figyelnek egymásra, s kölcsönösen kitalálják egymás szándékát, úgy izgalmas, s a menekülők szempontjából igen nehéz helyzet alakulhat ki. Színesítheti a játékot, ha a terelők észrevétlenül, a menekülőket mindig meglepve tudnak közlekedni, csibész módra, szinte „elnézést kérve” azért, hogy éppen arra jártak.A játékvezető a játékosokat az alábbi tanácsokkal segítheti:- Ebben a játékban minden mozdulatnak jelentősége van, tehát annak is, hogy teljes mozdulatlanság köti-e össze az egyes akciókat, vagy sem. Ha „csak” annyit tesztek, hogy megigazítjátok a hajatokat, vagy összemosolyogtok valakivel, már olyan mozgást-történést tettettek a térben, amely megtöri a pontosan indított, játékon belüli mozdulatok varázsát. Számít az is, hogy tudjátok-e abban a pillanatban elindítani magatokat, amikor belül erre a késztetés megszületik. A gyakorlat vezetője segítheti a gyakorlatot az alábbi tanácsokkal: Ne hozzátok társatokat sem veszélyes, sem nevetséges helyzetbe!Végig ügyeljetek arra, hogy elkerüljétek az ütközéseket! A játék teljes időtartamában felelősek vagytok egymás biztonságáért! A közös munka rendkívüli komolyságot igényel! Határozott, de nem durva jelzésekkel vezessétek egymást! A gyakorlat sikeres végrehajtása szempontjából különösen fontos a párcsere, hogy mindenki legyen vezető és vezetett. A mozgásos képességekkel kapcsolatos fogalmak válogatása a fogalomhasználatot és a fogalombővítést célozza, annak érdekében, hogy a tanulók felismerhessék és azonosíthassák azt, hogy miben ügyesek, és miben szükséges még fejlődniük. | - kényelmes, szabad mozgást lehetővé tevő ruházat minden gyereknek- írószer- füzet |
| 18. | A beszédkészség javítása, illetve a beszédkészség egyes elemeinek külön-külön való fejlesztése, azok tudatosabb használata.  | **- Légző-gyakorlatok a hónapok neveivel****- Ketten beszélgetnek**Párbeszédes vers keresése**- Az állmozgás ügyesítése****- A száj-mozgás ügyesítése I.****- A száj-mozgás ügyesítése II.****- A száj-mozgás ügyesítése III.****- Gyakorlat beszéd-hangokkal I.****- Szöveges gyakorlatok I.** | - beszéd-készség, koncentráció- beszéd-készség, kreativitás- forrás-gyűjtés- beszéd-készség- beszéd-készség- beszéd-készség- beszéd-készség- beszéd-észség- beszéd-készség- kreativitás | - egész osztály- páros játék- egyéni- egész osztály- egész osztály- egész osztály- egész osztály- egész osztály- egész osztály- egyéni | 3-510222232-210-20 | Ha nem ismerik a játszók a verset, akkor érdemes egyet kiválasztani és a már korábban ismertetett módszerek valamelyikével közösen megtanulni.A játékot követően a játékvezető az alábbi kérdésekkel irányíthatja az elemzést.Beszéljétek meg, hogy sikerült-e a szereplők közérzetét megmutatni? 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 videó felvétel 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 játszók pontosan beszéljék meg, miként viselkedjenek a szereplők.Házi feladat.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. | - írószer |
| 19. | A csoportban történő közös alkotás megteremtése, az animáció.  | **- Hangulat-vers****- A pillanat, amikor legszomorúbb ez a tárgy****- A tárgyak jelleme****- „Lázadás”****- Mese a tárgyakkal**- Tárgy-használat szerepének meghatározása, írásban | - csoportos improvi-záció- csoportos improvi-záció- improvi-záció- csoportos improvi-záció- csoportos improvi-záció - színházi, dramaturgiai ismeret | - egész osztály- kis csoport- páros játék- kis csoport- kis csoport- egyéni | 5152-2510-15 | További ötletek a címekhez: *A sötétség A magány A szerelem Anya Álom* A játékot játszhatjátok úgy is,, hogy minden csoport más-más hangulatot választ. Például:*a legvidámabb,* *a legdiadalmasabb,**a legünnepélyesebb pillanat.*Fontos, hogy az órára behozott valamennyi tárgy sorra kerüljön!A jelenetek megtekintése után érdemes megbeszélni azt, hogy mi minden jellemezte a tárgyakat.Házi feladatként is feladható. | - kisméretű személyes tárgyak minden gyerektől- írósszer- füzet |
| 20. | Az egyéni ügyesség és koncentráció fejlesztése, mely során a „nagy egész része vagyok” is megtapasz-talható. | **- Csinálj úgy!****- Hogy tetszik a szom-szédod?****- Székfoglaló****- Patak****- Mocsárjárás** | - improvi-záció- ügyesség, koncentráció- ügyesség, koncentráció- ügyesség, koncentrá-ció, együtt-működés- ügyesség, koncentrá-ció, együtt-működés | - egész osztály- egész osztály- egész osztály- egész osztály- kis csoport | 56-85-710 | A játék során fontos szempont, hogy a meghatározott játékmódot mindenkinek meg kell próbálnia alkalmazni, ugyanis csak ezzel lehet pörgőssé tenni a játékot, és gyorsan cserélhetővé a kitaláló személyét.Ha nagy létszámú a csoport, akkor nehezíthetjük a játékot azzal, hogy két széket hagyunk üresen. Ehhez és az alábbi játékokhoz nagyon fontos, hogy biztosítani tudjuk a megfelelő játékteret és a szükséges eszközöket minden tanuló részére. | - szék minden gyerek részére- írószer- füzet |
| 21. | A koncentrált és tudatos mozgás és ügyesség fejlesztése. A bizalom, együttműködés erősítése.Mozgásmegfigyelésen alapuló kreatív mozgásfejlesztés. | **- „Keresztező nyolcas”****- Töltsd ki a teret!****- Csoport-alkotás****- „Járj, úgy, mint…!****- A „közép-magasság” elemei****- Támasztó-kör**- Önértékelés | - mozgás-fejlesztés, koncentráció- mozgás-fejlesztés, koncentráció- együtt-működés- mozgás-fejlesztés, kreativitás- mozgás-fejlesztés- együtt-működés- önismeret | - egész osztály- egész osztály- egész osztály- egész osztály- egész osztály- egész osztály- egyéni | 555555 | A gyakorlat felvezethető könnyű sétával is, de itt is és a futáskor is fontos a végig azonos lépésritmus! A foglalkozás során megvalósítandó mozgás gyakorlatokhoz komoly elmélyült figyelem szükséges. Házi feladatként is feladható. | - kényelmes, szabad mozgást lehetővé tevő ruházat minden gyereknek- írószer- füzet |
| 22. | A kommuniká-ció, illetve a beszédkészség fejlesztése. A beszédkészség egyes elemeinek, pl. a kiejtés külön-külön való fejlesztése, azok használatának tudatosítása. | **- Látogatás a börtönben****- Légző-gyakorlat szövegekkel**- Vers keresése légzőgyakor-latokhoz**- Az a fontos, hogyan mondom****- Gyakorlat beszédhangokkal****- Nyelv-mozgás ügyesítése**- Önértékelés | - koncentrá-ció, improvi-záció- beszéd-készség, koncentrá-ció- forrás gyűjtése- beszéd-készség- beszéd-készség- beszéd-készség- önismeret | - páros játék- egész osztály- egyéni- kis csoport- egész osztály- egész osztály- egyéni | 8-1058-1037-10 | 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 letelte után már senki ne beszélhessen. A játék végén meg kell kérdezni néhány rabot, hogy mit tudott meg az otthoniakról, és azt is, hogy az otthoniak mit tudtak meg a börtönéletről. Kipróbálhatjátok a játékot szerepcserével is.A játékvezető természetesen dönthet úgy, hogy a verset nem órán tanítja meg, hanem már előző órán feladja házi feladatként. A Kínai templom című verset légzőgyakorlatként használjuk például úgy, hogy: *minden sor végén belégzés,**első sor végén belégzés; első és második sor végén belégzés; első, második és harmadik sor végén belégzés; első, második, harmadik és negyedik sor végén belégzés.* A hosszabb verseket vagy szakaszonként érdemes megtanítani, vagy szintén házi feladatként feladni. | - írószer |
| 23. | A mese dramaturgiai sajátosságai-nak megismerteté-se, valamint a mese dramaturgiai eleminek összegyűjtése, rendszerezése. | **- Kinevetős****- Mese tablókkal****- A mesehős jelleme****- Mesehős születik****- Sorsfordító pillanatok****- Ki vagyok én?**- Jellem meghatá-rozása, írásban | - koncentrá-ció, kreativitás- improvi-záció- improvi-záció- improvi-záció- improvi-záció- improvi-záció- dramatur-giai ismeret | - kis csoport- kis csoport- kis csoport- kis csoport- kis csoport- páros játék- egyéni | 5-710-1286 és 2-2155 | A játékhoz ajánlhatunk mondákat vagy novellákat is. Az a fontos, hogy döntsük el előre, melyik műfajt jelenítsék meg a játszók!Ennél a játéknál fontos, hogy a felkészülésre elegendő időt szánjunk!  | - írószer |
| 24. | A kiejtés, az értő kifejező (színpadi) beszédkészség fejlesztése, elemi dramaturgiai ismeretek elsajátítása. | **- Szöveges gyakorlatok II.****- Szöveges gyakorlatok III.**- Nyelvtörő gyűjtése**- Szavanként beszélünk****- Mondaton****ként beszélünk.**- Címek megadása, írásban**- Kulcs-mondat**- Kulcsmondat megfogalmazása, írásbanArany János: Toldi | - beszéd-készség, koncentrá-ció- beszéd-készség, koncentrá-ció- forrás gyűjtése- beszéd-készség, koncentrá-ció- beszéd-készség, koncentrá-ció- kreativitás- dramatur-giai ismeret- dramatur-giai ismeret- előzetes olvasmá-nyok felelevenítése | - egész osztály- egész osztály- egyéni- páros játék- egész osztály- egyéni- kis csoport- egyéni- egyéni | 21015-2015 | 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 – fejből – megtanulni.Házi feladat.Javasolt jelenet címek:*Anyu engedj el a buliba!**Ilyen ruhában nem jössz el a Nagyihoz!**Nincs pénzünk biciklire!**Nem ezt akartam születésnapomra!**Nincs más étel, ezt kell megenned!**Vidd el az öcsédet is magaddal!**Te viszed le a szemetet!**Éjfélre haza kellett volna érned!*Javasolt mondatok: *Tudtam, hogy ez lesz!* *Biztos, hogy ez a megoldás?* *Tehettük volna másképp is!* *Azért ő is csak ember.* *Ekkorra mázlit!* *Befejezted?* *Hoztok egy pohár vizet?* *Ehhez még neked sincs jogod!**Nem kellett volna rád bízni.* *Hívjunk fel valakit!* *Ilyenkor kell hazajönni?* *Számold meg, ha nem hiszed!* | - írószer- füzet- borítékban jelenetek címei |
| 25. | A színpadi előadás legkisebb elemének – jelenetnek – a megtervezése, bemutatása, valamint a színészi eszközök használatának tudatosítása, rendszerezése. | **- Toldi-ajánló****-Toldi –ajánló****- Jelenet a Toldiból****- A színész eszközei I.****- A színész eszközei II.****- A túlzás**- Önértékelés | - improvi-záció- improvi-záció- koncentrá-ció- kreativitás- kreativitás- kreativitás- önismeret | - kis csoport-kis csoport - kis csoport- kis csoport- kis csoport- kis csoport- egyéni | 105-81535-75-7 | Ez a fajta gyakorlat bármelyik foglalkozás vagy más tanóra elején is sikeresen alkalmazható az érdeklődés felkeltésére.A játékot a játékvezető az alábbiakkal segítheti. A szövegen ne változtassatok! Próbáljátok meg azt is kitalálni, ki, mit, miért tesz, amikor nincs szövege. Ha kész a jelenet, ismételjétek meg kétszer, hogy minél pontosabban tudjátok eljátszani a többieknek. Ha minden trió bemutatta a jelenetét, beszéljétek meg a különbségeket, miben különböztek a szereplők, lehet-e eltérő jelentése ugyanazoknak a jeleneteknek?Lehetséges válaszok: hangerő, hangsúly, hangmagasság, hanglejtés, beszédtempó, gesztusok, mozdulatok, testtartás, térbeli helyzet, helyváltoztató mozgások, ritmikus mozgás, hirtelen mozgás, állókép, helyzetváltoztató mozgások, mimika, tekintet, stb.Házi feladatként feladható. | - írószer- füzet |
| 26. | A kreativitást igénybevevő drámajátékokon keresztüli koncentráció fejlesztése.  | **- Hol a kulcs?****- Most mutasd meg!****- Szinkron-játék**- Helyzetek megadása, írásban a szinkron-játékhoz.**- Kizökkentés****- Megfigyelés**- Önértékelés | - koncentrá-ció, együtt-működés- kreativitás, koncentrá-ció- improvi-záció, együtt-működés- kreativitás- kreativitás, koncentráció- koncentrá-ció- önismeret | - egész osztály- egész osztály- kis csoport- egyéni- egész osztály- egész osztály- egyéni | 58-1010-15102 | A játékvezető által javasolható helyzetek: - Egy tizenkét éves gyerek szeretne elmenni egy házibuliba, de a szülei nagyon féltik, és nem engedik.- A hatodikos diák nem szeretne a szüleivel nyaralni, mert utazásukkal egy időben barátaival táborozna.- A szülők nem akarják edzésre engedni csemetéjüket, mert rosszak az osztályzatai, pedig gyermekük nagyon tehetséges a sportban. - A szülők el akarják tiltani gyereküket a legjobb barátjától, mert szerintük az 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 veszekszik édesanyja, vagy édesapja előtt, hogy ki a soros a takarításban. Mind a ketten meg vannak arról győződve, hogy nekik van igazuk.- A gyerek rossz bizonyítványát mutatja meg a szüleinek év végén.- A szülők szeretnék beíratni gyermeküket egy másik iskolába, ő viszont nagyon szeretne mostani osztályában maradni, mert nagyon szereti osztálytársait.- A gyerek elégedetlen a ruháival szeretné, ha szülei újat vennének neki, de szerintük éppen elég ruhája van, fölösleges új ruhát venni.Fontos, hogy minden játékos lehetőséget kapjon arra, hogy kipróbálja magát akár a néma játékos, akár a szinkronizáló szerepében.A játékhoz nem csak mozgást alkalmazhatunk, hanem például egy rövid szöveg ismétlését.Ezt a játékot egy alkalommal, csak egy tanulóval érdemes kipróbálni, hiszen a többiek készülni tudnak rá. | - írószer |
| 26. | Koncentrációs, illetve a kiejtést fejlesztő gyakorlatok a bemelegítés, ráhangolódás megteremté-sére. Jelenetek tervezése, bemutatása kis csoportokban. | **- Kibillentős****- Szöveges gyakorlatok IV.****- Szöveges gyakorlatok IV.****- Szöveges gyakorlatok V.****- Egy ember élete****- Az élet egy napja****- Mi történhetett?**- Színpadi illetve filmes színészi munka jellemző különb-ségeinek összegyűjtése, írásban- Kedvenc filmed, előadásod | - koncentrá-ció, ügyesség- beszéd-készség- beszéd-készség- kreativitás- beszéd-készség- kreativitás- kreativitás-improvi-záció- dramatur-giai ismeret- szóbeli kifejezőkészség | - páros játék- egész osztály- egész osztály- egész osztály- egész osztály, kis csoport- kis csoport- kis csoport- egyéni- egyéni | 53-53-53-55101015-20 | A játékvezető a következőképpen segítheti a gyakorlatban résztvevőket:Igyekezzetek pergő nyelvvel, ha lehet egy szuszra (tehát mély belégzést követően) minél kevesebb hibával beszélni!Néhány további gyakorlásra ajánlott szó, szókapcsolat: *…hajolaj, …halolaj, …* *…szájas kisasszony, …* *…zacskó szöcske, …* *…ipafai fapipa, …* *…helikopter világrekord, …* *…luxus Zsuk slusszkulcsluk, …* *…szájsebész szükséges, …* *…jó nyár jár rája, …* *…Lila Lali, …* E két szöveges gyakorlat célja a nyelvi koncentrációs képesség fejlesztése. A gyors és pontos kiejtés/felolvasás nagyon nagy odafigyelést igényel. - Kinek sikerült hibátlanul? - Olvassuk el együtt hibátlanul! - kérdéssel, illetve utasítással segíthetjük a pontos koncentrált feladatvégzést.Fontos, hogy minden, amiben az osztály megegyezik, a továbbiakban szabályként működik. 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.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.Házi feladatként is megoldható.Fontos megteremteni annak a lehetőségét, hogy akik szeretnék megosztani élményeiket, megtehessék, értékelés nélkül. E gyakorlat célja a közösségben való kötetlen beszélgetés. Fontos, hogy a gyerekek megnyilvánulhassanak egymás előtt jelentkezés és az elmondottak tanári értékelése nélkül. Ez a gyakorlat ad lehetőséget arra, hogy megtapasztalhassák a tanulók, hogy miként kell egy nagyobb létszámú közösségben magukra irányítani a figyelmet, megtartani az érdeklődést. A tanár szerepe ebben a gyakorlatban: kívülálló moderátor. | - írószer |
| 28-29. | A Kőmíves Kelemenné című ballada megismerése a komplex drámaórán alkalmazott drámajátékokon keresztül. | **- Szobor****- A siker****- Jelenet kis csoportban****- Jelenet párban****- Egész csoportos improvizáció****- Kiscsoportos jelenet****- Napló****- Tabló****- Fórum színház****Levél**- Ismeretek összehasonlítása, írásban | - improvi-záció- improvi-záció- improvi-záció- improvi-záció- improvi-záció- improvi-záció- improvi-záció- improvi-záció- improvi-záció- improvi-záció- improvi-záció | - egész osztály- egész osztály- kis csoport- páros játék- egész osztály- kis csoport- kis csoport- kis csoport- egész osztály- kis csoport- egyéni | 55108885553 | Ezt a foglalkozást úgy terveztük, hogy két egymást követő tanóra alkalmával érdemes kipróbálni. Amennyiben erre nincs lehetőség, akkor ketté lehet „törni”, de mikor sor kerül a következő órára, akkor ezt célszerűen az előző foglalkozásokon történtek felidézésével kezdeni. Az egész játékhoz sokkal több előkészületet kell, ami a játékvezető dolga, s azért, hogy valóban izgalmas legyen, legjobb, ha ő olvassa el először e leírást. | - írószer- néhány lap a Napló című gyakorlathoz- füzet |
| 20-31. | Gárdonyi Géza: Egri csillagok című regényének megismerése a komplex drámaórán alkalmazott drámajátékokon keresztül. | - **Szerep a földön****- Az egri vár alaprajza****- Szabályok a várban****- Kiscsoportos jelenetkészítés****- Egész-csoportos tablókészítés**- **Egész-csoportos improvizáció****- Egész-csoportos lassított felvétel****- Egész-csoportos improvizáció****- Tabló-készítés egész csoportban****- Fórum színház****- Összevetés**- Összevetés- Ismeretek összehasonlítása, írásban | - improvi-záció- improvi-záció- improvi-záció- improvi-záció- improvi-záció- improvi-záció- improvi-záció- improvi-záció- improvi-záció- improvi-záció- improvi-záció- kreativitás, ismeretek összevetése | - egész osztály- egész osztály- egész osztály- kis csoport- egész osztály- egész osztály- egész osztály- egész osztály- egész osztály- egész osztály- egész osztály- egyéni | 10105102-33-43-458-105-105-10 | A játékra akkor kerüljön sor, amikor már a gyerekek ismerik a regényt. Ezt a foglalkozást két egymást követő tanóra alkalmával érdemes kipróbálni. Amennyiben erre nincs lehetőség, akkor ketté lehet „törni”, de mikor sor kerül a következő órára, akkor azt célszerű az előző foglalkozáson történtek felidézésével kezdeni. Az egész játékhoz sokkal több előkészület kell, ami a játékvezető dolga, s azért, hogy valóban izgalmas legyen, legjobb, ha ő olvassa el először a leírást. Az alaprajz kiinduló változatának elkészítésével érdemes előre megbízni néhány tanulót, esetleg egy csoportot, hogy a kiegészítésekre, korrekciókra legyen elegendő idő.A játékvezetőnek végig kézben kell tartani az irányítást, szerencsés kitalálni egy egyezményes jelet, amivel meg lehet állítani a jelenetet (például: taps). Ekkor adhattok tanácsokat a szereplőknek, vagy cserélhetitek a játszókat. A folytatást tudható a műből. Egy másik órán érdemes eljátszani, mi lett volna, ha sikerül meggyőzni Dobót!  | - 2 db. Csomagolópapír, hozzá filctollak- írószer- füzet |