**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 -15  10 -15  5 -10  10-15 | 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 osztály  egész osztály  - egész osztály  - egész osztály  - egyéni  - egyéni | 5  5-10  5-10  10-15  5 | 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 | 5-10  8-10  10-12  5  8  10-15 | 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 | 2-3  2-3  3-5  5  5  5 felké-szülésre, 20 bemu-tatásra és megbeszé-lésre  10-15 | 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, ügyesség  önismeret  -önismeret, fantázia | - egész osztály  - egész osztály  - egész osztály  - egyéni  - egész osztály  - egész osztály  -egész osztály  - egyéni  - egyéni | 5-7  7-10  3-5  10  8 de függ attól, hogy mennyien próbálják ki az irányítást.  8  5 | 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 tényezői  Mitológia 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 | 2-3  3-5  5  10  10  5 | 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 | 5  5  2-3  5  8  8  10  6  10 | 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 | 3  15  12  15-20 | 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 | 3-5  2-3  10-15  5  5-8  5-8 | 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 | 5  2-3  10  2-2  2-2 | 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 | 15  10  20 | 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 | 3-5  3-5  5  8-10  3  5  3 | 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 | 5  5  5-7  3-4  5 | 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 | 10-12  5-10  10-12  10  2-3 | 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 | 3  5  10-15  10-15  10-15  10-15 | 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** | - koncentrá  ció  - koncentrá  ció, együtt  működés  - koncentrá  ció, együtt  működés  - koncentrá  ció, együtt-működés  - koncentrá  ció, együtt-működés  - koncentrá-ció, ügyesség  - koncentrá  ció, együtt-működés | - egész osztály  - egész osztály  - páros játék  - páros játék  - egész osztály  - egész osztály  - egész osztály | 8-10  5  6  6  5  5-7  5-10 | 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 | 2-3  3-3  5  5  5  3-3 | 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 | 3-5  10  2  2  2  2  3  2-2  10-20 | 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 | 5  15  2-2  5  10-15 | 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 | 5  6-8  5-7  10 | 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 | 5  5  5  5  5  5 | 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 | 8-10  5  8-10  3  7-10 | 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 | 5-7  10-12  8  6 és 2-2  15  5 | 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, írásban  Arany 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 | 2  10  15-20  15 | 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 | 10  5-8  15  3  5-7  5-7 | 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 | 5  8-10  10-15  10  2 | 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 | 5  3-5  3-5  3-5  5  10  10  15-20 | 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 | 5  5  10  8  8  8  5  5  5  3 | 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 | 10  10  5  10  2-3  3-4  3-4  5  8-10  5-10  5-10 | 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 |