

**DRÁMAPEDAGÓGIAI ÖTLETTÁR
a ROMI-SULI olvasókönyveihez**

1. évfolyam

munkapéldány

Készítette:

Romankovics Edit, drámapedagógus

BEVEZETŐ

Röviden a játékok felépítéséről

A következőkben olvasható játékok – dramatikus tevékenységek – az elsős olvasókönyvben található eseményképekhez és rövidebb szövegekhez kapcsolódnak. Ezek a játékok nem alkotnak módszertanilag felépített feladatsorokat, vagyis mindegyik különálló elemként kezelhető, a pedagógus maga választhatja ki, melyik játékelemet használja fel a gyerekekkel való munka során. A játékok kiválasztását nyilván befolyásolja a pedagógus és az adott osztály dramatikus tevékenységekben való jártassága, esetleg néhány technikai körülmény: mennyi idő, mekkora tér, miféle eszközök állnak a játékokat vezető tanítók rendelkezésére. A dramatikus tevékenységek összeállításakor ügyeltem arra, hogy a drámajátékban még kezdő tanítók is találjanak maguk és osztályuk számára megfelelő gyakorlatokat, valamint szem előtt tartottam, hogy a játékok osztálytermi körülmények között megvalósíthatóak legyenek (néhány játék nagyobb térigényű, de ezek is megoldhatóak az osztályteremben a padok, asztalok más elrendezésével). Ezen a ponton fontosnak tartom megemlíteni, hogy a dramatikus tevékenységek tárháza kimeríthetetlen, azaz csakis a tanító ötletgazdagsága, kreativitása szabhat határt a játéknak. Akár több tucat kötet megtelhetne pusztán azokkal a játékötletekkel, amelyek az elsős olvasókönyv szövegeihez, képeihez kapcsolódnak. Erre természetesen nincs lehetőség, s ez azt jelenti, hogy az alábbiakban ismertetésre kerülő játékok csupán inspirálni, beindítani szeretnék a pedagógusok fantáziáját, hogy újabb és újabb ötletekkel maguk gazdagítsák munkájukat.

ESEMÉNYKÉPEKHEZ KAPCSOLÓDÓ JÁTÉKOK

A következő játékok nagy része közvetlenül az eseményképekből indul ki, de akadnak köztük olyanok is, amelyek lazábban kapcsolódnak a képek által felvetett témákhoz. Ha a pedagógusnak van elég ideje, javasolom, hogy minél több játékot próbáljon ki csoportjával, de természetesen egyik gyakorlat kiemelése is hasznos lehet a gyerekeknek. Drámajátékban jártas tanítóknak ötletet is adhatnak az alábbi tevékenységek, kedvükre bővíthetik, alakíthatják azokat.

Családrajz (Szerep a falon)

Az olvasókönyv eseményképei egy süncsalád életéről, hétköznapjairól szólnak. Rajzoljuk meg a családtagokat egy-egy nagy kartonra a tanév elején, s rakjuk ki a falra az osztályteremben. Ezután minden alkalommal, amikor a családról játszunk a fontosabb eseményeket egy-egy apró jelzészzerű rajzzal a családtagok mellett jelöljük. Találjunk ki olyan jelzéseket, amelyekről biztosan eszünkbe jut majd a megtörtént esemény. A figurák belsejébe pedig bekerülhetnek írásos formában – akár szókártyákkal – azok a jellemző tulajdonságok, melyeket megtudtunk róluk a különféle események kapcsán. A családról való képünk egyre bővülni fog, s így természetesen mindannyian alakítói is vagyunk az egyes figuráknak. Félévkor a képekről leolvashatjuk, mennyi minden történt a süncsaláddal, mennyi mindent megtudtunk róluk. A tulajdonságaikat ekkor már mindannyian el is tudjuk olvasni!

1. A SÜNC SALÁD AZ ERDŐBEN (4-5. oldal)

- **Utánzójáték:** gyűjtsük össze miféle állatok élhetnek az erdőben! Mindenki válasszon ki magának egy állatot, amit a mozgásával el tudna játszani a többieknek! Ezután mindenki mutassa be a saját állatát, a többiek megpróbálják kitalálni, melyik állatot választhatta.
- **Hangjáték:** mindenki próbálja meg utánozni egy-egy állat hangját az erdőből! Milyen hangokat hallhatunk még az erdőben? (lombsusogás, szél, az avar zizegése stb.) Próbáljuk meg utánozni ezeket! Csukjuk be a szemünket, és utánozzuk az erdő hangjait! Utánozzuk egy barátságos, egy félelmetes, egy mesebeli, varázslatos erdő hangjait!
- **Relaxáció:** a gyerekek a földre fekszenek, mindenki megpróbálja ellazítani az izmait, és becsukja a szemét. A tanító rövid mesét, történetet mond az erőről. Nagyon fontos, hogy a mese szövege igen érzékletes legyen, apró részletességgel írja le az erdőt: fények, képek, illatok, hangok stb. A gyerekek dolga, hogy megpróbáljanak minden apró részletet, képet elképzelni a meséből. Ez a játék egyrészt lazító jellegű, másrészt igen jó a gyerekek belső képalkotási képességének fejlesztésére. A célját akkor éri el igazán, ha a gyerekek valóban ellazítják magukat, és a mese elég érdekes ahhoz, hogy lekösse a figyelmüket. Elsősöknek nem célszerű 4-5 percnél hosszabb mesét mondani, mert ez a gyakorlat igen intenzív koncentrációt igényel. Érdekes lehet elemző beszélgetést tartani a játék után arról, ki hogyan képzelte el a részleteket.

- **Érzékelésfejlesztő gyakorlatok:** a tanító néhány jellemző tárgyat hoz az erdőből (ágacska, levél, moha, fakéreg stb.). Ezeket letakarja egy kendővel, a gyerekek csukott szemmel húznak egy tárgyat, majd tapintás segítségével ki kell találniuk, mi az! Miután az összes tárgy előkerült a kendő alól, kitaláljuk, mi a közös a tárgyakban, vajon honnan származnak.
- **Páros improvizáció:** az eseményképen több erdei állat is nézi az elvonuló süncsaládot. Vajon mit gondolhatnak, miről beszélgethet az őz és a szarvas a családot látva? Talán örülnek, de az is lehet, hogy félnek tőlük? Párosával játszunk el a beszélgetést!
- **Állókép, tabló:** kisebb csoportokban válasszunk szerepet magunknak a süncsaládból, és alkossuk meg előben is a könyvben látható képet. Mindenki mutatkozzon be, és mondja el, ő mit csinál éppen a képen!
- **Páros játék:** játszunk el, vajon miről beszélget sün mama és sün papa. Piroska és Aladár olyan, mintha valami titkos megbeszélés folyna köztük... Miről lehet szó? Természetesen itt nagyon sokféle megoldás születhet, s nem is kell egyet kiválasztanunk, valamennyi érvényes lehet!

2. JÁTSZÓTÉR (8-9. oldal)

- **Labdajáték:** álljunk körbe, akinek dobom a labdát annak mondom a nevét! A játék különféleképpen variálható: aki kapja a labdát, az mondja a kedvenc ételét, a kedvenc rajzfilmjét stb. Később memóriajátékká is alakulhat: miközben dobod a labdát, mondd annak a kedvenc ételét, akinek dobtad.
- **Improvizáció hármass csoportokban:** a játszótéren gyakran összevesznek a gyerekek. Miért szoktak veszekedni? Játsszatok el egy ilyen jelenetet, s azt is, ahogy az anyuka kibékíti a gyerekeket!
- **Némajáték:** gyűjtsük össze, mi mindent lehet játszani a játszótéren! Kisebb csoportokban játszunk el beszéd nélkül a játékokat. A többiek kitalálják, milyen játékot játszottunk!
- **Belső hangok:** sün mama zoknit köt. Kinek készítheti? Legyünk mindnyájan sün mama gondolatai! Mi járhat a fejében? Mire gondol akkor, ha meglátja Marcit, amint a kötélén mászik? Mire gondol, ha a mellette ülő cicára és nyuszira tekint?
- **Nagycsoportos improvizáció:** válasszunk magunknak szerepet a képről! Nem baj, ha többen játszunk egérekét, vagy mókust. Találjuk ki, miről tanácskozhatnak a homokozóban ezek az állatkák, ha a felnőttek nem hallják őket! Játsszuk el a beszélgetést!

3. SÜN SÉTÁNY (12-13. oldal)

- **Fórum színház:** Aladár és Piroska iskolába indulnak. Sün mama ellátta őket tanácsokkal. Egy gyerek játssza sün mamát, ketten az iskolás süniket. Készítsük fel a sün mamát játsszót, milyen tanácsokat adjon Aladáréknak!
- **Az élet egy napja:** Marci még nem jár iskolába, tervezzük meg, hogyan telik el egy napja. A legizgalmasabb pillanatokat kisebb csoportokban, állókép formájában jelenítsük meg!

- **Páros játék:** vásárlás. Játsszuk el, milyen párbeszéd folyik Nusi nyuszi és a liba között. Talán alku-doznak? Vajon mit vásárol a liba?
- **Közös rajzolás:** rajzoljuk meg, vajon, mit láthatnak fentről a repülőgépről az utasok! A gyerekek mondják, a tanító rajzolja! Egy térkép készül így: jelöljük be rajta, hol laknak süniék, hol van Nusi zöldséges stb.

4. ISKOLA (16-17. oldal)

- **Belső hangok:** legyünk mindannyian a bagoly tanító gondolatai. Mit gondolhat a tanítványairól, miközben rendre inti őket? Mit mond nekik? Hogyan próbálja elérni, hogy rá figyeljenek?
- **Nagycsoportos improvizáció (gyűlés):** legyünk mindannyian az iskola tanárai! Bagoly kolléga azzal fordult hozzánk, hogy segítsünk neki, mert nem tud rendet tartani az osztályban. Adjunk neki tanácsot, mint kollégák, hogyan tegyen rendet az osztályában, hogyan érje el, hogy a gyerekek figyeljenek rá!
- **Sugdolózós játék:** Képünkön a kis róka valamit súg Piroska fülébe. Vajon mit súghat? Ülünk körbe! Elindítok egy titkos üzenetet, besúgom a mellettem ülő fülébe, aztán ő is továbbadja súgva a mellette ülőnek. Kíváncsi vagyok hogyan jut vissza hozzám a titkos üzenet.
- **Képzeltbeli órarend:** milyen órákat szeretnének a diákok? Mit gondoltok, milyen iskolába járnának szívesen a gyerekek? Milyen tantárgyakat tanulnának szívesen egy mesebeli iskolában? (fagyievés, biciklizés stb.) Engedjük szabadon a fantáziánkat, bármit kitalálhatunk!
- **Némajáték:** képünkön nagyon sok tárgy látható. Mindenki válasszon ki magának egyet, próbálja meg egy-egy mozdulattal eljátszani nekünk! Pl.: valaki egy mozdulattal leveszi képzeletbeli kalapját, üdvözl bennünket.
- **Hangjáték:** kisebb csoportokban. Vajon mit lehet hallani kívülről, az osztályterem ajtaja előtt! Mindenki válassza ki a szerepét! Egyszerre indítsuk el a "hangzavart"!
- **Belső hangok:** egyedül Piroska ül nyugodtan a helyén: vajon mire gondolhat? Legyünk mindnyájan a gondolatai.

5. A BOLTBAN (20-21. oldal)

- **Rajzolás, memóriajáték:** mit vásárolhat süni mama? Mindenki rajzolja le! Hoztam egy kosarat, mindenki tegye bele a rajzát! Hú, mennyi mindent visz haza süni mama! Most kiteszem ide az összes rajzot, nézzétek meg jól! Gyorsan visszarakom őket a kosárba, ki tudná felsorolni, mi mindent vásárolt süni mama? Most mindenki húzzon egy képet, és némán csak mozdulatokkal próbálja meg elmutogatni nekünk, mit húzott? Pl.: almaevés.
- **Páros játékok:** Gubanc, a rendőr figyelmezteti az egyik járókelőt. Vajon, mit követhetett el? Miről beszélget, mit tervez Aladár és Piroska? Hogyan zajlik süni mama és a boltos között a vásárlás? Játsszuk el a párbeszédet!

• **Fórum színház:** Aladár és Piroska csokit szeretnének. Készítsük fel őket, hogyan vegyék rá sün mamát, hogy megvegye nekik (sírással, hízelgéssel, ígéretéssel... stb.). Ketten játsszák Aladárt és Piroskát, a többiek felkészítik őket. A sün mamát a tanító játssza.

6. A RENDELŐBEN (26-27. oldal)

• **Kiscsoportos improvizáció:** a képen egérke sír, Balambér vigasztalja. Minden csoportban legyen egy egérke, találja ki magának miért sír, mi baja! A többiek játsszák Balambért, próbálják megvigasztalni, megnevettetni őt!

• **Hangjáték:** milyen hangok szűrődnek ki a váróterembe a rendelőből? Utánozzuk a fűrógép hangját! Milyen hangokat hallunk még?

• **Plakátraajolás:** készítsünk mi is néhány plakátot, ami egy fogorvosi váróteremben előfordulhat! Milyen képek lehetnek ezek? Mire figyelmeztetnek?

• **Nagycsoportos improvizáció:** sün papa hosszú ideig nem akart elmenni a fogorvoshoz, pedig nagyon fájt már a foga. A családból már mindenki próbálta rávenni, de ő megmakacsolta magát. Végül Piroskának sikerült meggyőznie őt. A gyerekek mind Piroskát játsszák, a tanító pedig sün papát. Mit mond, mivel győzi meg sün papát Piroska?

7. A MÚZEUMBAN (32-33. oldal)

• **Szoborjáték párosával:** múzeumban kiállított szobrok vagyunk! Egyikünk a szobrász, másikunk a szobor anyaga! Alkossuk meg a szobrot és mutassuk be a többieknek!

• **Fantáziajáték:** nézzünk bele a képzeletbeli messzelátónkba! Mondja el mindenki, mit lát! Nagyon messzire el lehet látni vele! Most játsszuk azt, hogy a messzelátó csak félelmetes dolgokat mutat! Ki mesélné el, ő mit lát benne? Most mutasson valami mesét, vicceset stb. a messzelátónk!

• **Feszítő-lazító játék:** látjátok az ágyúgolyókat? Nagyon-nagyon nehezek ám! Álljatok négyen körbe egy képzeletbeli ágyúgolyót és emeljétek fel! Mindenkinek emelni kell erősen ahhoz, hogy elbírjátok! Minden izmunk megfeszül, huh de nehéz! Tegyük le! Rázzuk ki kezünk-lábunk!

• **Mozgáskoordináció:** képzeljük el, hogy mindannyian egy csillogó páncélöltözetben vagyunk! De ez a páncél igen nehéz ám! Próbáljunk benne járni! Csak könyökből hajlik a kezünk, a lábunk is csak a térdhajlatban! Próbáljunk meg lehajolni, csak egyenes háttal tehetjük! Levettük a páncélt! Most már minden testrészünk szabadon mozoghat, használjuk ki ezt!

8. SÁTOROZÁS (38-39. oldal)

• **Mozgásos bemelegítőjáték, ritmusjáték:** vonatozzunk! Álljunk egymás mögé, fogjuk meg egymás derekát! Elindul a vonat! Egyszerre kell lépniünk, nagyon lassan indulunk... si-hu-hu... lassan begyorsulunk, egyre jobban száguldunk ! A tanító adja meg a mozgás ritmusát hangokkal kísérvé, a gyerekek átveszik. Lassulunk, gyorsulunk, megállunk az állomásokon, megérkezünk Őzike felsőre.

- **Telefonos játék:** sün papa telefonál. Vajon kivel beszélgethet? (barátjával, munkatársával, nagymamával stb.) Játsszuk el! Válaszd ki magadnak, hogy szerinted kinek telefonált! Vedd fel a telefont, és kezdj el beszélni! Ne áruld el nekünk, hogy kit hívtál fel, megpróbáljuk kitalálni!

- **Utánzójáték tanári narrációra:** tűzrakás. Mindenki játssza el, amit mesélek! Sün papa bement az erdőbe, körülnézett, meglátott egy kisebb fát, amin nem volt levél, kiszáradt fa volt. Baltával kivágta a fát, ezután lefűrészelte az ágait, majd felaprította azokat a baltával. Ezután odahordta a tűzrakóhelyhez, kis rakásba rakta az ágakat, majd elővette a gyufáját és meggyújtotta a tüzet. Jól elfáradt a tűzrakás közben, megtörölte a homlokát, nyújtózott egy nagyot és leheveredett a fűbe.

9. ÉPÍTKEZÉS (44-45. oldal)

- **Rajz:** rajzoljuk meg, milyen lesz a kakas háza, ha elkészül! Néhányan lerajzolhatják, milyen lesz majd a kakas nappali szobája, konyhája stb.

- **Utánzójátékok tanári narrációra:** egy képzeletbeli téglát adogatunk körbe, egyre gyorsabban. Vigyázzatok, nehogy leessen és a lábatokra pottyanjon! Húzzunk fel egy nagy vödör homokot az állványra! Hú, de nehéz! Húzd meg!

10. AZ ŪRHAJÓ (50-51. oldal)

- **Hangerőfokozás:** nemsokára kilövik a rakétát! Számoljunk tíztől visszafelé egyre hangosabban! Nagyon halkán, suttogva kezdjük, mire a nullához érünk a lehető leghangosabbak legyünk! Tíz... kilenc... nyolc...

- **Állóképek kisebb csoportban:** mindenki választ magának egy szereplőt a képen látható állatok közül. Megalkotjuk a valóságban is a képet: figyeljünk a szereplők elhelyezkedésére, mozdulataira! Vajon milyen szavakkal búcsúznak, a képen látható szereplők Balambértól? A szereplők elmondják az állóképből búcsúzó szavaikat, amikor a tanító vállukra teszi a kezét.

KÉPSOROKHOZ KAPCSOLÓDÓ JÁTÉKOK

Az elsős olvasókönyvben többször találkozhatunk rövid történeteket megjelenítő képsorokkal. Ezek közt van néhány befejezetlen képsor, s olyanok is, amelyeknél néhány mondat található a képek alatt. Az alábbiakban e képsorok dramatikus feldolgozásához szeretnék egy-két indító ötletet adni. Ezen a ponton nem veszem sorra a képsorokat, hanem olyan játékokat írok le, melyek majd mindegyik esetben előkerülhetnek, egyfajta általános feldolgozási modellt nyújthatnak.

Képsorok feldolgozása

1. A szereplők és a helyszín tisztázása

Ezen a ponton akár nevet is adhatunk azoknak a szereplőknek, akik nem voltak korábban nevesítve. Ezenkívül tisztázhatjuk a történet egyéb körülményeit is: milyen évszakban játszódik, milyen viszonyban lehetnek a szereplők stb.

2. Címet adunk az egyes képeknek

Ezen a ponton számtalan címváltozat felmerülhet, célszerű lehet a sok jó ötlet közül kiválasztani egyet, s a későbbiekben az a cím jelzi számunkra az adott képet.

3. A képek megelevenítése

Akár kisebb csoportokban, akár néhány gyereket az osztályból kiválasztva állóképek formájában megalkotjuk a valóságban is a képsort, ügyelve a mozdulatok pontosságára. Egy-egy mondat erejéig meg is szólalhatnak a szereplők az állóképből, vagy elmondhatják gondolataikat (belső hang).

4. Dialógusok a képekhez

Rövid jeleneteket készítünk az egyes képekhez. Ezen a ponton a kép szereplői beszélgetnek egymással. Ezek a párbeszédetek akár egészen hosszúra is nyúlhatnak, de lehetnek egy-két mondatosak is, ezt előre megkötheti a tanító. A dialógusok megalkotása előtt érdemes sok-sok ötletet összegyűjteni, ami segítheti a gyerekeket munkájukban. Ha a kép néhány mondatból álló párbeszédet tartalmaz, akkor ezeket bővítjük ki.

5. A képsor befejezése vagy továbbgondolása

Néhány fős csoportokban állókép formájában megalkotjuk a befejezést (ez állhat akár több képből is), ha befejezetlen képsorról van szó. Érdemes a gyerekeket arra buzdítani, hogy minél változatosabb, színesebb befejezéseket találjanak ki. A kiscsoportok bemutatják az állóképeket, a többiek megfejtik, milyen ötletük volt a befejezésre. Ha a képsor befejezett, akkor is érdemes lehet

esetenként továbbgondolni, továbbfűzni az eseményeket Pl.: Mi történik, amikor Totyogócska mamája hazajön? (76-77. oldal) A különböző képeknek címet is adhatunk. Természetesen a történet befejezése, továbbgondolása elkészíthető jelenet formájában is, vagy éppen rajzon.

További játékok a képsorok feldolgozásához

- A képek sorrendjét megkeverjük, így egészen új történetekhez juthatunk.
- Kisebb csoportokban hangaláfestést készítünk az egyes képekhez, a többiek kitalálják, a hangjáték melyik képhez kapcsolódik.
- Kitaláljuk és eljátsszuk a történet előzményeit. Pl.: Miért kellett süni Aladárnak annyira rohannia az iskolába? (14-15. oldal)
- Kiválasztunk egy képet a sorból és kitalálunk hozzá egy teljesen más történetet. Pl.: A Ciceró és a tej c. képsor harmadik képét kiválasztva (Cica mama elveri Cicerót) számos történet elképzelhető még. (61. oldal)
- A tanító lefényképezheti a gyerekek által megalkotott állóképeket, s ezekhez a képekhez is kitalálhatunk, s eljátszhatunk majd újabb történeteket.

A tanító végig narrálhatja a történetet, miközben az egész osztály némajátékban eljátssza.