

**DRÁMAPEDAGÓGIAI ÖTLETTÁR
a ROMI-SULI olvasókönyveihez**

4. évfolyam

munkapéldány

Készítette:

Romankovics Edit, drámapedagógus

A következőkben néhány olyan játéköltet olvasható, mely a Negyedik olvasókönyv szövegeihez kapcsolódik és színesítheti, elmélyítheti a szövegfeldolgozás folyamatát. A következő tanévre a ROMI-SULI tervezi egy olyan kiadvány megjelentetését, mely elsőtől negyedik osztályig játéköltetekkel szolgál azoknak a tanítóknak, akik a Romankovics-féle olvasókönyvekből dolgoznak. Ez a kiadvány a dramatikus tevékenységformák igen széles és változatos tárházát kívánja felvonultatni, s minden esetben az OLVASÓKÖNYVEKBEN (elsőtől már negyedikig!) szereplő egyes szövegek feldolgozását segíti majd. A cél az, hogy a könyvet egyaránt használhassák a drámajátékban jártas tanítók és azok is, akik csak most ismerkednek a drámapedagógia eszközeivel, ezért a szerzők (Romankovics Edit és Takács Gábor drámatanárok) egy olyan többszintes kiadványt készítenek, melyben a legelemibb drámaformáktól az egészen összetett komplex tanítási drámáig mindenféle dramatikus tevékenységforma megjelenik. Jelen ötlettár csöppnyi ízelítőt kíván nyújtani azokból a legegyszerűbb drámaformákból, melyek a készülő kötetben szerepelnek majd.

Az itt közreadott írás tíz drámaforma köré csoportosítja a játékölteteket. Minden drámaforma esetében egy rövid leírás olvasható, mely az adott drámaforma általános jellemzőit mutatja be, s ezt követik az olvasókönyvi szövegekhez kapcsolódó játékok, minden esetben feltüntetve az olvasmány címét és az oldalszámot.

A tíz drámaforma (ebben az írásban)

- | | |
|-------------------------------|----------------------------------|
| 1. Nagycsoportos improvizáció | 2. Kiscsoportos improvizáció |
| 3. Állókép | 4. Hangaláfestés |
| 5. Gondolatkövetés | 6. Belső hangok |
| 7. Naplórészlet | 8. Újságcikkek - újsághirdetések |
| 9. Montázs technika | 10. Fórum színház |

Ebben az írásban az alábbi olvasókönyvi szövegekre történik konkrét hivatkozás

- | | |
|---|-------------------------------|
| + Megy a juhász számaron (3. o.) | A furfangos napszámos (4. o.) |
| Cigányfurfang (5. o.) | A három együgyű lány (6. o.) |
| Vallató vacsora (10. o.) | A lyukas zokni (14. o.) |
| A tyúk és a tojás (15. o.) | A rákfiú (20. o.) |
| Közmondások (23. o.) | A szánkó (40. o.) |
| A majom (43. o.) | Tiszagyöngye (53. o.) |
| + Messze, messze (60. o.) | Prométheusz (61. o.) |
| Perszeusz (64. o.) | A szirének (72. o.) |
| A kis gyufaáruslány (78. o.) | A mohácsi csata (81. o.) |
| A kis kuruc (86. o.) | A két borsökröcske (110. o.) |
| A szegény meg a gazdag legény (112. o.) | |

1. Nagycsoportos improvizáció

A nagycsoportos improvizáció esetében az egész osztály egyszerre vesz részt a játékban, mindenki szerepben van, közösen játszanak egy jelenetet. Minden esetben fontos, hogy a játékvezető és a játsszók tisztában legyenek a következőkkel:

- Mi a jelenet helyszíne
- Mikor játszódik a jelenet?
- Milyen szerepet vesznek fel? Ki kit játszik a jelenetben?
- Az adott helyszínen és időben az adott szereplők milyen helyzetben vannak?

Ahhoz, hogy a játék izgalmas lehessen, és valóban lehetőséget teremtsen az improvizációra, kerülnünk kell olyan helyzetek eljátszását, melyet az adott szöveg részletesen kifejt, vagyis a játék kimenetele a történet által adott. Hasznos ún. "nyitott helyzetek" megteremtése, amikor valóban tétje lehet a játéknak, vagyis a csoport önálló döntést hozhat az adott helyzeten belül.

Cigányfurfang (5. oldal)

Az osztály játssza a falusiakat (akár a padokban ülve is maradhatunk), kiválasztjuk, ki fogja játszani a cigányt, a papot és a bírót. Mi történik, ha a bíró úgy dönt, hogy mégis bemegy a templomba egyezkedni a cigánnyal? Természetesen a cigány nem akar felállni a bíró helyéről! Hogyan próbálja őt meggyőzni a bíró? Hogyan reagálnak a falusiak és a pap a történetekre? A helyzetben nyitott maradhat, hogy a bírónak sikerül-e meggyőznie a cigányt!

A három együgyű lány (6. oldal)

Mindannyian fiatal falusi lányokat és legényeket játsszunk, akik a falu szélén, a patak partján összegyűlnek és a három együgyű lányról beszélgetnek. Engedjük el a fantáziánkat! Próbáljunk meg minél izgalmasabb, érdekesebb történeteket mesélni róluk!

A lyukas zokni (14. oldal)

Rendezzünk vitát! Az osztály egyik fele a zoknit játssza, a másik fele a lyukat. Egymással szemben foglalunk helyet. A cél, hogy a két csoport meggyőzze egymást saját szépségéről és fontosságáról.

Prométheusz (61. oldal)

Játsszunk görög isteneket! Zeusz összehívott bennünket, hogy megvitassuk, miféle büntetés jár Prométheusznek, amiért ellopta a tüzet! A játék előtt mindenki döntse el, hogy ő védeni fogja Prométheuszt vagy ellene beszél! A tanító játszhatja Zeust így irányítva a játékot.

2. Kiscsoportos improvizáció

A kiscsoportos improvizáció esetében az osztály 4-5 fős csoportokban dolgozik, így hoznak létre önállóan jeleneteket. Ahhoz, hogy a csoportok önállóan dolgozhassanak, nagyon fontos, hogy pontos és konkrét instrukciókat kapjanak. Általában egy kiscsoportos improvizáció esetében egy pontosan körülírt szituáció alkotható meg. A kiscsoportos munkaszakaszt mindig beszámoló követi, ahol a csoportok bemutatják egymásnak az elkészült jeleneteket. Ezeknél a játékoknál lényeges, hogy nyitott helyzeteket játszassunk a gyerekekkel. Ha csupán arra kérjük őket, hogy a szövegben szereplő jeleneteket játsszák újra, akkor produktivitás helyett pusztán reprodukálásra kényszerítjük őket.

A furfangos napszámos (4. oldal)

Készítsünk jelenetet, melyben a paraszt a kocsmában elmeséli a barátainak, hogyan járt túl a bojár eszén! A jelenetből derüljön ki, mit gondolnak a barátok az esetről!

Készítsünk jelenetet, melyben a bojár meséli el a barátainak a kocsmában, hogyan viselkedett a napszámos, akit felfogadott! Hogyan reagálhattak erre a barátai?

Készítsünk jelenetet, melyben a falusiak pletykálgodnak az esetről!

A három együgyű lány (6. oldal)

Készítsünk jelenetet arról, hogy milyen problémák adódtak az iskolában a három lány fogyatékoságából! Akár elképzelhetjük úgy is, hogy a mi osztályunkba jár egy pösze, egy rövidlátó vagy egy örökké kacagó gyerek. Milyen furcsa helyzetekbe kerülhetnek?

Készítsünk rövid jelenetet a három lány vágyairól! Miről álmodozhattak?

Közmondások (23. oldal)

Kisebb csoportokban dolgozunk, mindegyik csoport kiválaszt egy közmondást, amelyről egy néma jelenetet készít. A többiek feladata, hogy a jelenet alapján kitalálják, hogy az adott csoport melyik közmondásra gondolt.

A majom (43. oldal)

Készítsünk némajelenetet Gyurka rémálmáról azok után, hogy hazavitte a kismajmot! Próbáljuk meg az álm félelmetességét mozgással érzékeltetni!

Messze... messze... (60. oldal)

A kiscsoportok olyan némajeleneteket készítenek, melyek jellemzőek lehetnek egy adott nemzetre. A többiek feladata, hogy kitalálják, melyik népre gondoltak. Elképzelhető – ha a csoport erre felkészült –, hogy halandzsanyelven beszélhetnek a játszóknak, ami megkönnyítheti a kitalálást az adott nemzetiséget.

3. Állókép

Egy téma, történet, szituáció egyetlen konkrét pillanatának kiragadása, kimerevítése. A résztvevők mindig a saját testükkel dolgoznak, így alkotják meg az állóképet. Az állókép megalkotása arra ad lehetőséget, hogy pontosan elemezzük az adott pillanatban egy-egy szereplő gondolatait, érzéseit, motivációit, valamint a szereplők egymás közti viszonyát. Fontos, hogy amikor a gyerekek kisebb csoportokban önállóan készítenek állóképet, pontosan és konkrétan meghatározzuk előre, a történet mely pillanatát sűrítjük állóképbe. Az állóképek segítségével nem csak az emberek közötti szituációkat, de természeti jelenségeket, tárgyakat, sőt akár elvont fogalmakat is megfogalmazhatunk. Pl.: készítsetek egy állóképet, amelynek címe: a bizalom.

A furfangos napszámos (4. oldal)

Készítsünk állóképeket 4-5 fős csoportokban, melynek címe: a lustaság.

A rákfiú (20. oldal)

Készítsünk állóképet arról a pillanatról, amikor a családnak bemutatja a rákfiú, hogy előre felé megy. Arcunkkal, testtartásunkkal próbáljuk meg minél jobban kifejezni, mit gondolhattak a családtagok. Aztán hangosan mondja ki mindegyik családtag, mi az első gondolata az esetről.

A szánkó (40. oldal)

Készítsünk állóképet arról a pillanatról, amikor a szegény falusi gyerekek nézik, ahogyan a gazdag Bíró fiúk elsuhannak mellettük a szánkójukkal.

Messze... messze... (60. oldal)

Kisebb csoportokban dolgozunk. Minden csoport kiválasztja a vers egyik versszakát és arról alkot egy állóképet. A többi csoport feladata lesz, hogy kitalálják, melyik versszakot választotta az adott csoport.

A kis gyufaáruslány (78. oldal)

Alkossunk állóképet, legyünk az utca emberei, akik a kis gyufaáruslányt reggel megtalálják! Az arcunkkal, a testtartásunkkal próbáljuk meg minél érzékletesebben kifejezni, mit érezhettek az emberek!

4. Hangaláfestés

A hangaláfestés esetében egy helyszín, vagy egy érzelmi állapot megjelenítése kerül előtérbe pusztán hangok segítségével. Ennek a formának nagy előnye, hogy elszakadhatnak a gyerekek a verbalizmustól, és a hangok, a zeneiség jelentéshordozó erejét vizsgálhatják meg.

A majom (43. oldal)

Gyurka képzeletében hangokat hallott a kamra felől. Csukjuk be a szemünket és próbáljuk meg elképzelni, miféle hangokat hallhatott Gyurka, majd magunk is próbáljunk meg együtt hangokból megalkotni egy ilyen félelmetes szimfóniát!

A szirének (72. oldal)

Csukjuk be a szemünket! Próbáljuk meg elképzelni a szirének csábító énekét! Egészen halkán próbáljuk meg közösen az elképzelt hangokat kiejteni, elénekelni!

5. Gondolatkövetés

A gondolatkövetés elnevezésű drámaforma lehetőséget ad arra, hogy a történet központi szereplőinek ki nem mondott gondolatait "kihangosítsuk", így mélyebben értelmezhetjük helyzetüket, megfogalmazhatjuk vágyaikat, félelmeiket. Feltárja a szerepben lévő résztvevők egyéni gondolatait, reakcióit a cselekmény lényeges pillanataiban. A gondolatkövetés esetében akár egy egész csoport is elmondhatja egy-egy szereplő gondolatait, melyek akár egymásnak ellentmondóak is lehetnek, de monológ formájában egy ember is elmondhatja, mire gondol a szereplő. Fontos, hogy mindig izgalmas, érdekes és pontosan körülírt helyzetben hallgassuk meg a gondolatokat. Érdekes helyzet, ha a szereplők valamilyen kényszerítő körülmény miatt semmiképp nem mondhatják ki, mi jár a fejükben.

Megy a juhász a szamáron (3. oldal)

Miután a juhász fejbe verte szamarát, bekötötte őt az istállóba. Monológ formájában hallgassuk meg a szamár gondolatait az eset után. Többféle változatot is kipróbálhatunk! Mit gondolt a szamár gazdájáról az eset után?

A furfangos napszámos (4. oldal)

Párosával némajátékban játszunk el, ahogy a bojár és a napszámos falatozik, s közben hangosítsuk ki a gondolataikat! Mi járhat a fejükben?

A szánkó (40. oldal)

Miközben néhányan némajátékban eljátsszák, hogyan húzzák a fiúk a Bíró gyerekek szánkóját, a többiek kihangosítják a szánt húzó kisfiúk gondolatait.

Perszeusz (64. oldal)

Danaét a földbe ásott bronzkamrába zárta édesapja. Vajon mit gondolhatott magában Danaé az első éjjelen ebben a föld alatti zugban? Mondjuk ki hangosan a gondolatait! Mit gondolt az apjáról? Mit gondolt saját jövőjéről?

A kis kuruc (86. oldal)

Milyen gondolatok járhattak Balázs fejében, mikor észrevette, hogy a fuvaros nem fekszik a szekérben, s a várkapu felé tartott? Mitől félhetett, mit remélhetett?

A két borsökröcske (110. oldal)

Mi járhatott a fejében a szegény favágónak, mikor a farakás tetején ülve a gróf kastélya felé tartott a két kis borsökröcskével?

6. Belső hangok

A belső hangok formával mindig fontos döntési helyzetben vizsgáljuk meg egy szereplő gondolatait. A csoport két részre válik szét, és az egymásnak ellentmondó gondolatok így küzdenek egymással. A forma lehetőséget ad arra, hogy mélyebben megérthessük egy-egy szereplő vívódásait, döntéseit vagy egy nehéz döntési helyzet különféle aspektusait.

A rákfiú (20. oldal)

Azt a pillanatot játsszuk el, mielőtt a rákfiú világgá megy. Az osztály egyik fele azokat a gondolatokat, érveket keresi, melyek amellettszólnak, hogy otthon maradjon és járjon ő is úgy, ahogy a többi rák, az osztály másik fele pedig olyan érveket gyűjt, amelyek arról kívánják meggyőzni őt, hogy tartson ki saját vágya mellett, és ha kell, hagyja el családját.

A majom (42. oldal)

Vizsgáljuk meg azt a helyzetet, mielőtt Gyurka a kabátja alá gyűrte a kismajmot. Egyvalaki játssza Gyurkát, aki a polc felé lopózik éppen. Jelöljük ki az osztályteremben, hol van a polc és hol van a kismajom! A többiek két csoportban dolgoznak. Az egyik csoport olyan érveket gyűjt, amelyek biztatják Gyurkát arra, hogy eltegye a majmot, a másik csoport olyan érveket gyűjt, amelyek meg-

próbálják lebeszélni erről. Elkezdődik a küzdelem, aki Gyurkát játssza, annak el kell döntenie, melyik pillanatban melyik csoport érvei az erősebbek. Amikor a lopásról lebeszélő csoport érvei erősebbek, akkor távolodik a polctól, amikor a másik csoporté, akkor közeledik a polchoz.

Prométheusz (61. oldal)

Játsszuk el azt a helyzetet, mi játszódhatott le Pandorában, mielőtt felnyitotta az agyaghombár fedelét! A csoport egyik fele megpróbálja lebeszélni arról, hogy megtegye, a másik fele pedig meggyőzi őt. Ne feledjük, hogy Pandora előzőleg nem tudta, mi lehet a hombárban! Próbáljuk meg kitalálni, mit várhatott Pandora, miben reménykedhetett, mitől félhetett!

7. Naplórészlet

Ez a drámaforma arra alkalmas, hogy a szereplők gondolatait, érzelmeit vizsgáljuk meg valamely fontos esemény előtt vagy után. A naplóírás lehetőséget ad arra, hogy az adott szereplő vágyait, félelmeit, legszemélyesebb gondolatait fogalmazzuk meg, s így mélyebben megérthessük indítékait.

A szánkó (40. oldal)

Írjuk meg Bíró Pali és Favágó Jánoska naplórészletét azon az estén, amikor Jánosék kiborították a szánkóból a bíró fiait.

Tiszagyöngye (53. oldal)

Írjuk meg, mit írt Tiszagyöngye a naplójába azon az estén, amikor megismerkedett Villámkirályfi-val! Megírhatjuk a királyfi és Tiszagyöngye édesanyjának a naplóját, naplórészletét is!

Perszeusz (64. oldal)

Írjuk meg Akrisziosz király naplóját azon az estén, amikor megkapja azt a jóslatot, hogy unokája fogja megölni őt.

Az áruló jutalma (84. oldal)

Írjuk meg Szondi két apródjának a naplórészletét azon az estén, amikor a török táborba, Ali basához küldte őket Szondi. Mit gondoltak Szondiról, s mit Ali basáról és a török táborról?

8. Újságcikkek - újsághírek

Ez a drámaforma leginkább arra kínál lehetőséget, hogy reflektáljunk egy-egy olvasmány történetére. Írhatunk újságcikkeket közösen is, kisebb csoportokban, de házi feladatként a gyerekek egyedül is elkészíthetik. Célszerű, ha minden esetben eldöntjük, hogy milyen típusú újság számára készül az újságcikk, illetve, hogy milyen jellegű legyen az írás (vezércikk, rövid hír, glossza, tárcsa, hirdetés stb.).

A három együgyű lány (6. oldal)

Írjunk rövid házassági hirdetéseket, melyet a három lány édesanyja adott fel az újságban. Írjuk meg úgy is, hogy az anyjuk nem árulja el lányai hibáit és úgy is, hogy finoman céloz rá.

Vallató vacsora (10. oldal)

Írjunk egy szenzációs újságcikket a történetről, mely a Zsaru magazinban jelenik majd meg.

A tyúk és a tojás (15. oldal)

Egy tudományos magazinban két rövid tanulmány jelent meg. Az egyik azt állítja, hogy a tojás volt előbb, a másik azt, hogy egyértelműen a tyúk. Írjuk meg mindkét tanulmányt! Elszabadíthatjuk a fantáziánkat, egészen vad dolgokat is kitalálhatunk, mindenesetre érvekkel kell igazolnunk állításunkat!

A mohácsi csata (81. oldal)

Írjunk újságcikket a mohácsi csatáról a magyarok és a törökök szemszögéből nézve!

9. Montázs technika

A montázs technika többféle drámaforma együttes alkalmazását feltételezi. Általában arra ad lehetőséget, hogy olyan tartalmakat rendel egymás mellé, melyek a valóságban közvetlenül nem érintkezhetnek.

A szegény meg a gazdag legény (112. oldal)

Négy kiscsoportban dolgozunk. Az egyik csoport némajátékban elkészíti, hogyan szánt a gazdag legény, a másik csoport szintén néma jelenetet készít, hogyan szánt a szegény legény. Fontos, hogy a mozgás érzékeltesse a különbséget a munka nehézsége közt. A két másik csoport hangaláfestéssel csak hangokból elkészít egy "zeneművet", amelynek címe: könnyed, jókedvű munka és nehéz,

keserves munka. Miután a csoportok önállóan dolgoztak, a következőképp játszunk: miközben a szegény legényről készült néma jelenetet nézzük, a könnyed, jókedvű munkáról készült hangokat halljuk. Aztán a gazdag legényről készült néma jelenet alatt a nehéz, keserves munkáról készült zenemű szól. A négy csoport játékát tetszés szerint párosíthatjuk össze, így mindig megváltoztatva a cselekmény hatását, jelentését.

10. Fórum-színház

A Fórum-színház esetében két-három szereplő, vagy egy kisebb csoport játszik egy jelenetet az osztály előtt. Mind a játszóknak, mind a nézőknek jogukban áll megállapítani a cselekményt, amennyiben úgy érzik, hogy az irányt tévesztett vagy segítségre van szükségük, esetleg a játék elvesztette hitelességét. Minden esetben előre megállapodunk egy közös jelben, amellyel a jelenet megállítható (pl: taps). Fontos, hogy mindig legyen egy cél, amiért az adott jelenet folyik. A legtöbb esetben két szereplő áll egymással szemben és meg akarják győzni egymást, ilyenkor az osztály egyik fele az egyik, a másik fele a másik szereplőt segíti, öneki ad tippeket, érveket, hogy meggyőzze a másikat. Az is előfordulhat, hogy az egész osztály az egyik szereplőt segíti abban, hogy ellenfelét meggyőzze.

A rákfű (20. oldal)

Rákpapa és a rákfű beszélget. Apa megpróbálja rávenni a fiát, hogy járjon ő is úgy, mint a többi testvére, de a fiú makacs. Minél több józan érvre van szükségünk! Az osztály egyik fele az apa, a másik fele a fiú számára gyűjt érveket. A játékvezető időnként leállítja a játékot, ilyenkor a segítők ötletekkel látják el, felkészítik szereplőjüket, majd folytatódik a jelenet.

Makó és Kecskemét közt (51. oldal)

Az osztályból egyvalaki egy makói embert, egy másik pedig egy kecskeméti embert játszik, akik megpróbálják meggyőzni egymást arról, hogy a náluk termő hagyma, illetve barack a legnagyobb. Az osztály egyik fele a makói, a másik fele a kecskeméti embert segíti érvekkel! Elszabadíthatjuk a fantáziánkat, próbáljunk meg minél színesebb, izgalmasabb, szélsőségesebb érveket keresni igazunk bizonyítására!

Prométheusz (61. oldal)

Képzeljük el, hogy Prométheusz, mielőtt ellopta a tüzet, elmondta tervét testvérének, Epimétheusz-nak, aki megpróbálta lebeszélni erről az örültségről. Játsszuk el vitájukat! Készítsünk fel valakit Prométheusz és valakit Epimétheusz szerepére, és vétezzük fel őket minél több érvel! Próbálják meggyőzni egymást!