

**DRÁMAPEDAGÓGIAI ÖTLETTÁR
a ROMI-SULI olvasókönyveihez**

3. évfolyam

munkapéldány

Készítette:

Romankovics Edit, drámapedagógus

Bevezető

A következőkben olvasható drámapedagógiai ötlettár abban kíván segítséget nyújtani a tanítók számára, hogy dramatikus tevékenységformák alkalmazásával hogyan tehető még érdekesebbé, színesebbé, elmélyültebbé a szövegfeldolgozás folyamata. A játékok közt akadnak egészen egyszerű, néhány perc alatt, mindenféle előzetes drámajátékbeli jártasság nélkül megvalósítható tevékenységek, ám előkerülnek összetettebb, komplexebb drámamódok, drámatechnikák is. Ez jelzi azt a szándékot, miszerint egy olyan játékgyűjtemény megalkotása volt a cél, amelyből valamennyi tanító bármilyen összetételű osztály számára kedvére válogathat, csemegézhet.

A harmadikos olvasókönyvben 77 prózai szöveg, valamint 49 lírai szöveg (vers, verses mese) található. A drámapedagógiai ötlettárban 54 prózai illetve 6 lírai alkotáshoz kapcsolódnak játékok, azonban ez nem jelenti azt, hogy a többi szöveget ne lehetne dramatikus eszközökkel feldolgozni. Reményeim szerint az a pedagógus, aki gyakran forgatja majd az ötlettárat, rövid időn belül maga is képes lesz a leírt játékok mintájára új ötleteket gyártani.

Mielőtt azonban bárki a játékok kipróbálása mellett döntene, javaslom, olvassa el a következő fejezetet, melyben néhány általános – valamennyi játékkal kapcsolatos – alapkérdés kerül tisztázásra.

Hogyan használjuk a drámapedagógiai ötlettárat?

A dramatikus technikák alkalmazása minden esetben a szövegben való mélyebb elmélyülést szolgálja, lehetőséget ad arra, hogy a gyerekek mélyebben megérthessék:

- a történetben szereplő szituációkat, erkölcsi kérdéseket,
- egy-egy szereplő belső, külső motivációit,
- bizonyos döntések következményeit.

Ha a tanító a fentieket rendre szem előtt tartja, elkerülheti, hogy a játékok pusztán lazításképpen, avagy “szórakoztató programként” épüljenek be a tanórák menetébe. Fontos, hogy a gyerekek az első pillanattól kezdve úgy érezzék, hogy a játékok akkor lesznek sikeresek, ha éppen úgy komolyan veszik őket, mint a tanulási folyamat egyéb elemeit. Ez persze nem zárja ki azt, hogy a játékokat jó hangulat övezze.

Javaslom, hogy a tanító a játékok kiválasztása előtt a következő néhány alapvető kérdést tisztázza!

- Mi a célom a játék alkalmazásával?
- Képesnek érzem magam arra, hogy az adott játékot zökkenőmentesen és érdekesítően levezessem?

- Képesnek érzem arra a gyerekeket, hogy komolyan és elmélyülten részt vegyenek a játékban?
- Milyen eredményt várok a játék sikeres megvalósulása esetén?
- Rendelkezésemre állnak-e a játék lebonyolításához szükséges technikai feltételek (elegendő idő, megfelelő tér, egyéb kellékek)?

Ha a fenti kérdéseket tisztáztuk, úgy bátran belevághatunk egy-egy játék kipróbálásába!

Még néhány szó a játékokról...

Az ötlettárban előkerülő gyakorlatok, drámatechnikák zöme többször előkerül, ezért a gyakran felbukkanó dramatikus tevékenységeket szeretném röviden bemutatni, néhány általános és fontos jellemzőjüket ismertetni. Így a konkrét leírásoknál már csak a játék neve szerepel.

Befejezetlen mondatok: többnyire felvezető vagy levezető gyakorlatként szerepelnek a befejezetlen mondatok, amelyek abban kívánnak segítséget nyújtani, hogy a tágabb téma egy-egy szeletével kapcsolatban a gyerekek megnyilatkozhasanak. Általában egy adott témával kapcsolatos vélemények összegyűjtésére, avagy összegzésére szolgálnak.

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

Páros improvizáció: elképzelhető úgy is, hogy két gyerek, vagy a tanító és egy gyerek játszanak az osztály előtt. Szerencsésebb azonban, ha az osztályban valamennyi gyerek párt választ, és így egyidőben zajlanak a páros játékok. Néhány perc után az a páros, aki szeretné bemutatni a többiek előtt is a játékát. Minden esetben nagyon fontos, hogy a játék felvezetése, az instrukcióadás pontos legyen, azaz a gyerekek tökéletesen tisztában legyenek az adott helyzettel és a szereplőkkel.

Kiscsoportos improvizáció: a kiscsoportos játékok esetében az osztály tanulói 4-5 fős csoportot alkotnak, és önállóan dolgoznak egy jelenet, vagy egy állókép elkészítésén. Ebben az esetben is a legfontosabb, hogy pontosan körülírt feladatot fogalmazzunk meg. Mindig egy jelenetet készítsenek a gyerekek, vagyis egy szituációból induljanak ki. Ha például a nyári élményekről akarunk játszani, semmiféleképp ne egy egész történet legyen a kiscsoportos improvizáció témája. A tanító a gyerekekkel közösen válassza ki a történetből a legizgalmasabb, legérdekfeszítőbb epizódot, ami eljátszható egy 2-3 perces jelenetben.

Harmadik osztályban még ne kérjük a gyerekektől, hogy 5-10 perces jelenetet készítsenek, mert így könnyen kudarcba fulladhat a játék. Célszerű lehet az osztályban egy-egy időszakra (akár 2-3 hónapig) állandó kiscsoportokat létrehozni, így nem kell a csoportalakításra időt vesztegetni, valamint az összeszokott csoportok hatékonyabban tudnak együtt dolgozni.

Nagycsoportos improvizáció: ebben az esetben az egész osztály egyidőben és együtt vesz részt a játékban.

Gondolatkövetés: pontosan meghatározott szituációban a játék résztvevői valamennyien egy központi szereplő gondolatait, érzéseit próbálják megfogalmazni. Arról van szó, hogy megpróbáljuk mélyebben megérteni egy-egy helyzetben a figura lelkiállapotát, motivációit. Minden esetben azokról a gondolatokról és érzésekről van szó, amelyeket a szereplő a valóságban nem mond ki hangosan. A játék idején valamennyien egy szereplő helyzetébe képzeljük magunkat.

Szerep a falon: egy, a történet szempontjából fontos, központi figura körvonalai kerülnek fel a táblára, vagy egy csomagolópapírra. A körvonalon belül kapnak helyet a figura belső tulajdonságai, a körvonalon kívül a külső tulajdonságai, és körülményei. Ezeket minden esetben a gyerekekkel közösen gyűjtjük össze.

Az olvasókönyv szövegei 18 fejezetet alkotnak. A játékörvek is ezt a szerkezetet követik, azaz először mindig a fejezet címe olvasható, majd annak a mesének, történetnek, versnek a címe, amelyhez a konkrét játékok kapcsolódnak.

1. Valami készül (3-tól 8-ig)

Beszélj a nyárról!

Állóképek nagycsoportban: nyári témák (tengerpart, strand, kirándulás, pályaudvar stb.).

Kiscsoportos improvizáció: a legizgalmasabb nyári élmény. A játékot érdemes egy közös beszélgetéssel indítani, ahol a gyerekek spontán megnyilatkozhatnak a nyári élményekről. Mielőtt a gyerekek elkezdene kisebb csoportokban dolgozni, tisztáznunk kell, hogy a csoportok pontosan melyik történet melyik részletét akarják eljátszani.

Tárgyak: személyes, a nyárral kapcsolatos tárgyak bemutatása (ön- és csoportismereti játék). A gyerekeket arra kérjük, hogy mindenki hozzon magával másnapra egy olyan tárgyat, amely személyesen nagyon fontos számára, és az elmúlt nyárhoz kapcsolódik. A tárgyról mindenki maga elmeséli a hozzá fűződő történetet, s azt, miért fontos neki az a tárgy.

Állóképek kiscsoportban: a négy évszak az erdőben. A gyerekek négy kisebb csoportban állóképeket készítenek. A testük segítségével alkotják meg a tavaszi, nyári, őszi, téli erdőt.

Hangaláfestés: az erdő hangjai a négy különböző évszakban. Az előzőleg elkészített állóképeket megmozdíthatják a gyerekek, miközben az erdő hangjait utánozzák.

Befejezetlen mondatok: A nyárban az a legjobb... A nyárban az a legrosszabb...

Jó

Befejezetlen mondat: Ha azt mondom, JÓ, te azt mondod... Ebben az esetben ez egy asszociációs játék. Kérjük meg a gyerekeket, hogy ne gondolkozzanak, azt mondják ki, ami legeslegelőször eszükbe jut erről a kifejezésről: jó.

Érzékelésfejlesztő játékok a vers lírai képei kapcsán:

- Tapintás: különféle anyagok tapintásélménye (damaszt), tapintásélmény és hangulat.
- Ízlelés: különféle ételek ízlelése (méz, tej), ízek és hangulatok.
- Látás: színek és hangulatok.

Az érzékelésfejlesztő gyakorlatok akkor hatásosak, ha minél több élményt megpróbálunk megfogalmaztatni a gyerekekkel. Ez természetesen a szóbeli kifejezést fejleszti. Kérdésekkel, ajánlatokkal segítsük szavakba önteni az élményt.

- Miféle érzést idéz fel benned ez a tapintás, ez az íz, ez a szín?
- Milyen emlékeket idéz fel benned ez a szín, ez az íz?
- Milyen szín jut eszedbe a félelem, öröm, bánat stb. kifejezések hallatán?
- A tapintása alapján miféle ruhát képzel el ebből az anyagból? Stb.

Lehet, hogy először csupán kellemes és kellemetlen érzékelési élményeket választunk el egymástól, később árnyalhatjuk az érzeteket. Az íz és tapintásfejlesztő gyakorlatokat többnyire csukott szemmel, lehetőleg csendben végezzük, hogy kiszűrjük a zavaró ingereket.

Köd és fény

Befejezetlen mondatok: Utoljára akkor voltam nagyon szomorú, amikor... Szerintem a világon az a legszomorúbb dolog, hogy... Ebben az esetben ez egy ön- és csoportismereti játék.

Forró szék: a tanító egy kislány/kisfiú szerepébe lép, aki nagyon szomorú. A gyerekeknek az a feladatuk, hogy megtudják, miért e nagy szomorúság. A gyerekek kérdeznek, a tanító a kislány szerepében válaszol. Ennek a játéknak az a célja, hogy a gyerekek minél több okot összegyűjtsenek, ami miatt valaki szomorú lehet. Azért, hogy minél jobban "megtornáztassuk" gondolkodásukat, célszerű, ha a tanító csak nagy sokára enged a faggatásnak. A játék feszültségét azzal lehet fenntartani, ha a tanító válaszai izgalmasak, újabb kutatásra ösztönzők. Pl.:

- Nem mondhatom meg, hogy miért vagyok szomorú, mert többet nem álltok velem szóba.
- Óh, nagyon különleges okom van a búslakodásra! Stb.

Természetesen a tanító előre eldöntheti, hogy miért is szomorú az általa játszott figura. Érdekes lehet valamilyen erkölcsi vétségre gondolni: lopás, cserbenhagyás, hazugság. Miután a gyerekek végül kiderítik a szomorúság okát, a következő feladatuk az lehet, hogy próbáljanak megoldást keresni. Hogyan hozhatná helyre a kislány hibáját? A megoldásokat el is játszhatjuk.

Nevetetős játék: az osztály két csapatra oszlik, az egyik lesz a vidámak csapata, a másik a szomorúak csapata. A vidámak csapatának 3 perc áll a rendelkezésére, hogy megnevettesse a szomorúakat úgy, hogy bármit tehetnek, csak nem érinthetik meg semmilyen körülmények között a szomorúakat. A szomorúaknak az a céljuk, hogy minél tovább kibírják nevetés nélkül. Ha letelt a 3 perc, a csapatok szerepet cserélnek.

Páros improvizáció: a gyerekek kártyát húznak, melyen az szerepel, hogy ők miért is szomorúak a játékban. Pl.:

- Elvesztetted az új színes ceruzáidat.
- Anyukád megszüdött, mert későn jöttél haza.
- A legjobb barátod messzire költözött. Stb.

A páros egyik tagja a szomorú, a másik a vigasztaló. A szomorú hajthatatlan, a vigasztalónak minden eszközt be kell vetnie, hogy jókedvre derítse társát. Aztán cserélünk a párosokon belül, aki előzőleg a szomorú volt, most vigasztaló lesz... Mindenkinek 2 perce van, hogy megvigasztalja a társát.

Grimaszverseny: ki tudja közülünk a legszomorúbb, illetve legvidámabb arcot vágni.

Ilyennek szeretném az iskolát

A következő játékok egy sort alkotnak, egy nagyobb játék elemeit képezik, de külön-külön is érvényes lehet kipróbálni őket. A játék kiindulópontja egy pályázati felhívás, melyet a tanító felolvas, melynek szövege tetszés szerint alakítható, bővíthető. (Nagyon fontos, hogy előtte tisztázza a gyerekekkel, hogy játékról van szó! Nem szabad, hogy a gyerekek egy valóságos pályázatra gondoljanak!)

Az Ifjúsági- és Sportminisztérium pályázatot hirdet az általános iskolák 3. osztályosainak. A pályázat címe: A világ legjobb iskolája. A pályázat nyertesei egy világszerte utazáson vehetnek részt.

A pályázat megvalósítása többféle játék, gyakorlat segítségével történik. Ezek kisebb csoportokban, párhuzamosan is eljátszhatók, de az osztály együtt is dolgozhat.

Interjúk: a szünetben készítsünk interjúkat iskolánk diákjaival, szerintük milyen lenne a világ legjobb iskolája. A konkrét kérdéseket előre gyűjtjük össze közösen. Később közösen beszéljük meg, milyen tapasztalatokat szereztünk az interjúk kapcsán, és döntsük el, hogy a pályázatunkba mely javaslatok és ötletek kaphatnak helyet.

Rajz: az ideális iskola épülete, udvara, tantermei.

Írásos munka: órarend. Milyen tantárgyak milyen időbeosztásban szerepelnének a világ legjobb iskolájának órarendjében?

Páros jelenetek: tanár-diák viszony. A világ legjobb iskolájában mit mond a tanító néni, ha

- késik a diák,
- ha nem ír leckét a diák,
- ha a diáknak születésnapja van? Stb.

Szerep a falon: a jó tanító (külső, belső tulajdonságok).

Szabadítsuk el fantáziánkat! Nem baj, ha egészen szélsőséges ötletek is születnek. A játék után elbeszélgethetünk arról is, milyen hátrányai lennének az ilyen iskolának.

Ünnep: milyen lenne az iskola saját ünnepe? Tervezzük meg részletesen annak programját!

Ehető, iható tudomány

Páros improvizáció: egy gyerek semmiféleképp nem akarja bevenni a matematika, magyar, történelem stb. pirulát. Azt állítja, neki nincs szüksége ilyen felesleges tudásra. Győzzük meg őt arról, hogy bevegye!

Tervezési feladat: kisebb csoportokban kártyákat húzunk, melyeken egy nagy feladat előtt álló szereplő leírása szerepel. Az a feladatuk a gyerekeknek, hogy megtervezzék, milyen pirulákat kell bevennie a szereplőnek ahhoz, hogy sikeresen teljesítse feladatát (vagyis mit kell ahhoz megtanulnia). Pl.: Milyen pirulákra van szüksége egy olyan embernek, aki oroszlánvadászatra indul az őserdőbe? Milyen pirulára van szüksége egy olyan embernek, aki egy kastélyt akar felépíteni? Stb.

Galagonya

Állóképek: kisebb csoportokban a gyerekek a saját testükből alkossák meg a galagonyabokrot. Mozdítsuk meg a képet, próbáljuk meg mozgással érzékeltetni, hogyan izzik, reszket a galagonyabokor.

Átváltozás: lassú mozgással próbáljuk ki, milyen az, amikor a galagonya lánnyá válik. A lány megalkotásában is valamennyien vegyünk részt!

Hangaláfestés: a galagonyabokor hangja. Hogyan zúg ez a galagonya?

Koreográfia: a gyerekek önállóan, kisebb csoportokban készítsenek tánckoreográfiát a galagonya első néhány sorának ritmusára! Ennél a gyakorlatnál az együttmozgásra, a közös ritmusra helyezzük a hangsúlyt! Ha a gyerekek gyakorlatlanok az efféle játékban, akkor az első mozgásos koreográfiát a tanító mutatja meg. Természetesen ennek egészen egyszerű, mégis erőteljes mozgáselemekből kell állnia.

2. Így meg úgy (9-től 18-ig)

Így meg úgy

Befejezeten mondatok: Az irigységről nekem az jut eszembe... A hazugságról nekem az jut eszembe...

Kiscsoportos improvizációk: készítsünk olyan rövid jeleneteket, amelyekben vagy a hazugság, vagy az irigység megjelenik.

Tilinkó és a bíró

Bírósági tárgyalás: kiosztjuk a szerepeket (Tilinkó, nemesember, Tilinkó védőügyvédje, a nemesember védőügyvédje, tanúk a vásári sokadalomból). A tanító játssza a bíró szerepét. A bíró kérdez, a gyerekek szerepben válaszolnak. Az a cél, hogy kiderítsük, mi is történt pontosan Tilinkó és a nemesember között a vásárban, valamint mindenki megnyilatkozhasson arról, hogy ő mit gondol az esetről, kinek ad igazat. A tanúk között legyenek olyanok, akik Tilinkót védik és olyanok is, akik a nemesembert. Biztathatjuk a gyerekeket, hogy nyugodtan kiszínezhetik a történetet, olyan momentumok is bekerülhetnek a vásári incidensbe, amely az olvasókönyvi szövegben nem szerepelt.

Rekonstruálás: a tanúvallomások szerint megpróbáljuk – akár több változatban is – rekonstruálni, újrajátszani a vásárban történeteket.

Páros jelenetek: Tilinkó és a nemesember is elmeséli a legjobb barátjának, mi történt vele a vásárban.

Páros jelenet gondolatkövetéssel: két gyerek játssza Tilinkót és a nemesembert, amikor a legközelebbi vásáron szembetalálkoznak egymással, a többiek a gondolataikat mondják ki hangosan. Érdekes lehet, hogy mit mondanak egymásnak, ugyanakkor mit gondolnak a másikról. Több változatban is eljátszható a jelenet.

Tréfás mese

Közös mesélés: a gyerekek körben ülnek. A tanító kezdi a mesét egy mondattal, ezután a körben mellette ülő folytatja, és így tovább. A cél: mondjunk olyan mesét, amelyben nagyon sok lehetetlen, tréfás dolog történik. Célszerű, ha a történet elején a tanító már “feldobja a labdát” valami izgalmas kezdéssel *Pl.: Hol volt, hol nem volt, volt egy ember, akinek száz füle volt, s a világon mindent hallott.*

Mi van a kemencében?

Figuraépítés: mindnyájan egy mai falusi lakodalomba meghívott vendéget játszunk. Mindenki kitalálja, hogy őt miért hívták meg (kinek a rokona, barátja stb.). Ezután mindenki kitalálja, hogy szerepe szerint neki mi a legkedvesebb és mi a legelviselhetlenebb tulajdonsága.

Rajz: mindenki kitalálja, mit visz nászajándékba, és lerajzolja.

Ülésrend: a vendégek legkedvesebb és legelviselhetlenebb tulajdonságait figyelembe véve közösen kialakítunk egy ülésrendet, ami szerintünk a legkedvezőbb lesz a lakodalomban. A cél, hogy minél kevesebb veszekedés legyen. Ezt csomagolópapíron le is rajzolhatjuk.

A köleves

Jelmezöltés: a tanító kopott ruhákat hoz, közösen megvizsgálják, majd megpróbálják kitalálni, vajon ki viselhette azokat.

Tárgyak: egy szegényes tarisznyából három-négy tárgy kerül elő (pl.: csúzli, madártoll, szárított virág, mézeskalács szív). A négy tárgy körül négy csoport alakul, a csoportok kitalálnak egy rövid történetet arról, vajon hogy került a tarisznyába az adott tárgy.

Mese: a tanító egy nagydarab követ vesz elő, s elmondja, hogy ez is a tarisznyában volt. Hogyan került oda? Elolvashatjátok a mesében.

Gondolatkövetés: a tanító felveszi a kopott kabátkát, ő lesz a szegény legény. A gyerekek egymással szemben sorfalat alkotnak, ők a falu lakóit játsszák. A tanító elmegy a sorfal között, ez lesz a falu főutcája. A gyerekek hangosan kimondják, mit gondoltak a falusiak, amikor megpillantották a szegény legényt.

Gondolatkövetés: a szegény legény a falu végén szomorúan és éhesen ül egy kövön. Mi jár a fejében? Mit gondol ő a falusiakról?

Befejezetlen mondat: Ha hajléktalanokat látok, az jut eszembe, hogy...

3. Mondd, szereted az állatokat? (19-től 28-ig)

Mondd, szereted az állatokat?

Nagycsoportos megbeszélés: mindannyian egy állatmenhely munkatársai vagyunk. Mindenkinek van egy "örökbefogadott" kis állata. A gyerekek kitalálják, ki milyen állatra felügyel, melyik állat a VÉDENCE. Kitalálják, hogyan került a menhelyre az állat, mi a neve.

Szoborjáték: az én kis védencem. Mindenki készít egy szobrot a saját testéből, ami az ő kedvencét a legjellemzőbb pózban, vagy legjellemzőbb cselekvése közben mutatja be.

Mimetikus játék: játsszátok el, hogy mit csinál, hogyan mozog a ti kis állatotok, ha éhes, ha örül, ha szomorú, ha azt akarja, hogy játszatok vele, ha beteg.

Napirend: kisebb csoportokban a gyerekek megtervezik, hogy miféle feladatokat kell ellátni egy ilyen állatmenhelyen, és elkészítik a munkabeosztást.

A mezei nyúl és a sündisznó

Páros improvizáció: a süni rá akarja beszélni a feleségét a csalásra. A feleség nem akar ráállni, meg kell győzni.

Kiscsoportos improvizáció: a süni elmeséli a barátainak, hogyan szedte rá a nyulat.

Gondolatkövetés: a nyúl hazafelé baktat a verseny után. Miféle gondolatok járnak a fejében?

Kiscsoportos improvizáció: a nyúl meséli a történetet a barátainak. Ezesetben érdemes akár több változatot is megnézni. Érdekes lehet, hogyan adja elő a nyúl a vereségét, egyáltalán elárulja-e!

Páros improvizáció: képzeljük el, hogyan zajlik le egy beszélgetés a süni és a nyúl között, ha azután találkoznak, hogy a nyúl megtudta a csalást.

A legnagyobb hazugság

Fantáziajáték: hazugságverseny. Ki tud folyamatosan, megállás nélkül a legtovább hazudni? A játéknak a fantázia elszabadítása a célja. Az a lényeg, hogy minél hihetlenebb, a valóságban elképzelhetetlen történeteket találjunk ki.

Komplex drámajáték: a hazugság súlyos következményei.

4. A tündér (29-től 36-ig)

A mostohalány meg az édeslány

Asszociációs játék, mondatkiegészítés: A lustaságról nekem a... jut eszembe

Páros játék: a páros egyik tagja a Lusta, a másiknak az a dolga, hogy rávegye őt valamire. Pl.: csináljon húsz fekvőtámaszt, vigye le a szemetet a harmadik emeletről, mosakodjon meg, tegye rendbe a szobáját stb. A játék lényege, hogy minél több módszerrel próbálkozzon a rábeszélő.

Völegény a dobozban

Képek: a tanító olyan képeket hoz magával, amelyeken a legkülönbözőbb öltözetekben láthatók emberek. A képek alapján megpróbálunk minél több dolgot megfejtetni az emberekről. Azt próbáljuk meg körbejárni, mi az, amit az ember öltözéke elárul a viselőjéről. Érdekes lehet feltenni azt a kérdést, hogy ki kivel barátkozna szívesen a képen látható személyek közül?

Páros improvizációk: az előző képek közül kiválasztunk néhányat, a legérdekesebbeket, és megpróbáljuk játékban elképzelni, hogyan beszélgetnek egymással ezek az emberek.

Komplex dráma: érdekbarátság. Honnan lehet tudni, hogy valaki valóban szeret bennünket. A szeretet megnyilvánulásai.

5. Túl, túl... (37-től 44-ig)

Mikor az ember volt a gazdasszony

Páros improvizáció: játszunk el, amikor a gazda és a gazdasszony "zsémbelnek", veszekednek. Kártyákon megadható a veszekedés témája.

Kiscsoportos improvizáció: a szomszéd gyerekek szerepében eljátsszuk, vajon miről beszélgettek egymás között, amikor látták a gazda szerencsétlenkedését.

Gondolatkövetés állóképből indítva párosával: azt a pillanatot merevítjük ki egy állókép formájában, amikor a gazdasszony visszatért a mezőről, belépett a kapun és először megpillantotta az urát. Mi járt az asszony fejében és mi a gazda fejében? (“Ahogy belép az udvarra, meglátja az urát: csupa tejfel a haja, szakálla, inge, nadrágja, az üres köpülő meg a hátára kötözve.”)

Kiscsoportos improvizáció: a férj meséli az esetet a kocsmában a férfiaknak, a feleség meséli az esetet a kútnál az asszonyoknak.

Az öreg halász és a nagyravágyó felesége

Fantáziajáték, befejezetlen mondat: Én a pontytól azt kérném, hogy...

Páros improvizáció: játszuk el azt, amikor az öreg halász megpróbálja lebeszélni a feleségét az újabb kívánságról. Próbáljon meg mindent bevetni!

Gondolatkövetés: amikor az öreg halász utoljára indult a tenger partra. Mire gondolt útközben?

6. Máshogy mindenki más (45-től 52-ig)

Bemutatom a nagyszüleimet

Életút- térkép készítése (otthoni feladat): minden gyerek elkészíti az egyik nagyszülőjének az életút-térképét. Ez lehet egy időszak, melyen a nagyobb eseményeket egy-egy ábrával, rajzzal lehet jelölni, de az idő jelölése nélkül is elképzelhető. Elég, ha az események egymásutánosságát jelöljük csak. (Később saját magunk életút-térképét is elkészíthetjük.)

Életút-térképek bemutatása: mindenki elmeséli a rajzok alapján az ő nagyszülőjének a történetét.

Kiscsoportos, páros jelenetek, állóképek: mindenki kiválasztja magának, hogy számára a térkép mely eseménye tűnik a legizgalmasabbnak. (Ez lehet egy háborús élmény, vagy bármilyen rendkívüli esemény.) Erről az eseményről legközelebb megpróbál minél többet megtudni. Ezután a történet legizgalmasabb pillanatait állóképekben, vagy rövid jelenetekben eljátsszuk, újra életre keltjük. Figyeljünk arra, hogy mindenki sorra kerülhessen, aki a saját történetét el szeretné játszani.

A századik könyv

Személyes tárgyak: mindenki hozza el otthonról a kedvenc könyvét. Mesélje el, miért ez a kedvence, hogyan jutott hozzá, stb...

Közös könyv: egy vastag fedelű naplóban elkészíthetjük “Az osztály könyvét”. Ebbe fényképektől kezdve, rajzok, írások kerülhetnek bele akár az osztály egy-egy tagját, akár az egész osztályt érintő

jó/rossz, ámde mindenképp jelentős eseményekről. Nagyon fontos azonban, hogy az osztálynak közösen kell döntenie (és nem a tanítónak egyedül) arról, hogy mi az, ami méltó, hogy ebbe a könyvbe bekerüljön! Olyan lesz "Az osztály könyve", amelyet a gyerekek akarnak. Sokmindent elárul majd az osztályukról.

7. A tanító néni azt mondja (53-tól a 60-ig)

Brif-braf-bruf

Némajáték, kiscsoportos improvizáció: a gyerekek kártyákon húznak egy helyszínt és szereplőket. Ezután néhány perc alatt egy néma jelenetben el kell játszaniuk egy rövid történetet, amely azon a helyszínen, azokkal a szereplőkkel megessett. A többieknek ki kell találniuk, hogy mi lehetett a helyszín és kik a szereplők.

Halandsabeszéddel páros improvizáció: beszéljétek meg, mi történt veletek tegnap. Mozogni, mutogatni lehet, de szavakat nem használhatunk, csak halandsabeszédet.

Tükrös Kata

Forró szék: a tanító Tükrös Kata szerepében, fején kalap.

Komplex dráma: Hogyan lehetne kigyógyítani Tükrös Katát a hiúságából?

A kisfiú hiányzik

Belső hangok: a beteg kisfiú egyedül a szobájában. Mindenki elment dolgozni, a kisfiú egyedül van otthon. Mi járhat a fejében?

Páros improvizáció: a legjobb barátod beteg lett és otthon maradt, játszuk el, hogy elmész őt meglátogatni! Meséld el, mi történt aznap az iskolában.

8. Novemberi szél (61-től 72-ig)

A méhek trombitása

Nagycsoportos improvizáció: a méhek este összegyűlnek a kaptárban, és arról mesélnek, milyen érdekes dolgokat láttak aznap.

Nagycsoportos improvizáció: az egyik méhecske, akinek őriznie kellett volna a kaptár bejáratát elaludt. Eközben a rabló darazsak elloptak nagyon sok mézet. Mi legyen a büntetése a méhecskének, aki elaludt?

A fenyőfa

Kiscsoportos improvizáció: a verebek mesélnek a fenyőfának a városról. Ma mit mesélnének? Mit láttak a városban? Próbáljunk meg minél több vonzó dolgot mesélni!

Gondolatkövetés: a fenyőfa sokáig állt egyedül a sötétben a padláson... "és gondolkozott, gondolkozott." Vajon mi járhatott a fejében. Mindannyian a kis fenyő gondolatai vagyunk. Mondjuk ki hangosan, mire gondol!

Kiscsoportos improvizáció: a fenyőfa testvéreit meglátogatják a verebek, és beszámolnak nekik arról, mi történt a testvérükkel a városban.

A karácsonyi hal

Komplex dráma: figyelmetlen felnőttek.

Karácsony este: átváltozás.

9. Miért teremtett bennünket Isten? (73-tól 84-ig)

Miért teremtett bennünket Isten?

Befejezetlen mondat: Isten azért teremtett bennünket...

A bűnbeesés

Fórum-színház: a tanító Éva szerepében, ő nem akarja leszedni az almát. Az egyik gyerek a kígyó szerepében, a többiek felkészítik, segítik. Azt tudjuk, hogy a jelenet végén a kígyó eléri célját, de hogyan? Cél: a gyerekek minél több indokot felhozzanak, miért jó, ha az ember ismer minden jót és rosszat?

Páros improvizáció: játsszuk el az első veszekedést Éva és Ádám között, amikor száműzte őket Isten a Paradicsomból.

Állóképek: készítsünk állóképet azokról a nehéz pillanatokról, amikor Ádám és Éva igencsak megbánta, hogy almát szakított a tudás fájáról.

A vízözön előzményei

Szerep a falon: Noé olyan ember volt, aki... Próbáljuk meg összegyűjteni, vajon milyen tulajdonságokkal rendelkezett Noé, amiért Isten őt választotta ki arra, hogy megmeneküljön.

Szerep a falon: A bűnös emberek olyanok voltak, hogy... Próbáljuk meg összegyűjteni, milyen tulajdonságokkal rendelkeztek azok az emberek, akiket Isten el akart pusztítani az özönvízzel.

Gondolatkövetés: vajon milyen gondolatok jártak Noé fejében, miután megtudta az özönvíz jövetelét? Játsszuk el, hogy Noé éppen hazafelé baktat, miközben gondolkodik. A gyerekek két sorfalban állnak fel, köztük halad el Noé. Amikor egy-egy gyerek elé érkezik, az hangosan kimondja, szerinte mit gondol most Noé.

Kiscsoportos improvizáció: Noé összehívta a családot és közölte velük, mit mondott neki Isten. Játsszuk el, hogyan reagáltak a család tagjai. Elhitték rögtön, vagy hitetlenkedtek?

Páros improvizáció: Noé a vízözön előtt felkeresi a legjobb barátját. Hogyan zajlik le a beszélgetés.

Páros improvizáció: Noé egyik gyermeke szeretné magával vinni a hajóra a legjobb barátját. Noé nem engedi. Hogyan zajlik le a beszélgetés?

Vízözön

Gondolatkövetés állóképből: Noét és családját játsszuk, mindannyian bent vagyunk a bárka belsejében. Esetleg székekből jelölhetjük térben a bárka körvonalait. Halljuk az özönvíz kezdetét. Hatalmas zúgás, morajlás. Mi jár a fejünkben? (A tanító valóban behozhat tengerzúgást, morajlást kazettán, és hangaláfestésként használhatja. Jó hangulatteremtő eszköz!)

Napló: írjuk meg a hajónapló egy-egy részletét. Az özönvíz első napján. Az özönvíz 20. napján. Az özönvíz 40. napján.

Dávid és Góliát

Pletykajáték: Milyen ember ez a Góliát... A pletykajátéknak az a lényege, hogy minden hír egy kicsit eltúlozva jelenik meg. Biztassuk a gyerekeket, hogy engedjék szabadon a fantáziájukat. Ez a gyakorlat jól fejleszti a fantáziát és a spontán beszédkésztséget.

Szerep a falon: DÁVID - GÓLIÁT. Rajzoljuk meg Dávid és Góliát körvonalait, és egymás mellé helyezve őket gyűjtsük össze, majd hasonlítsuk össze külső és belső tulajdonságaikat.

Kiscsoportos improvizáció: Dávid és Góliát gyermekkorából epizódok. Milyen lehetett Dávid és Góliát, mint gyermek? A tanító konkrét szituációkat is kioszthat kártyákon, de összegyűjtheti a gyerekekkel is közösen.

A király, aki jászolban született

Befejezetlen mondat: Az emberek azt várták Jézustól, hogy...

Gondolatkövetés: a szegény emberek, miközben Jézust nézik a jászolban, vajon mi jár a fejükben?

10. Thészeusz felkeresi apját (85-től 96-ig)

Thészeusz felkeresi apját

Írásos munka: írjunk rövid, mondókaszerű dicshimnuszokat Thészeusz hőstetteiről, ahogyan megtisztította az utakat a rablóktól.

Páros improvizáció: játsszuk el, hogyan zajlott le, mikor apa és fiú egymásra ismert.

Kiscsoportos improvizáció: utolsó este az egyik olyan családban, ahonnan az ifjú gyermek másnap, mint áldozat, Krétára indul. Miről beszélgetnek?

Gondolatkövetés: vajon mi járhatott az athéni ifjak fejében, mikor beléptek labirintusba? Két székkal jelezzük a labirintus bejáratát, akinek van ötlete, haladjon át a két szék között, és mondja ki hangosan a gondolatát.

Daidalosz és Ikarosz

Komplex dráma: Szófogadás. Nem fogadtál szót, és bajba kerültél. Mai gyerekekkel megesett történetek.

Gondolatkövetés: azok az emberek, akik felnéztek az égre és látták Daidaloszt és Ikaroszt, mit gondoltak magukban?

Orpheusz és Euridiké

Páros improvizáció: játsszuk el, hogy Orpheuszt megpróbálja megvigasztalni az egyik barátja.

Írásos munka: írjunk rövid dalokat, amiket Orpheusz énekelt bánatában Eurüdikéről.

Istennők versengése

Nagycsoportos improvizáció: istenek lakomája. Mindenki kitalálja, ő minek az istene szeretne lenni. Nászajándékokat rajzolunk.

Gondolatkövetés: milyen gondolatok jártak Érisz istennő fejében, amikor nem hívták őt meg az isteni lakomára?

Páros improvizáció: Érisz panaszkodik egy barátnőjének, amiért nem hívták meg az istenek a lakomára. A barátnője próbálja megnyugtatni.

Páros improvizáció: Héra és Pallasz Athéné beszélgetése Párisz döntése után.

Trója eleste

Állókép kiscsoportban: a gyerekek a testükből alkotják meg, hogyan képzelik el ők a trójai falovat. Mindenkinek részt kell vennie a faló "megépítésében." Ha a kiscsoportok elkészültek, meg is kell mozdítaniuk a falovat, persze vigyázva, nehogy széteszen. Nem könnyű mozgásban 4-5 gyerekeknek így együttműködni! Hagyjunk időt a mozgás begyakorlására!

Csendjáték: a görög hadvezéreknek a faló belsejében nem volt könnyű dolguk, hiszen meg se mukkanhattak, nehogy a trójaiak rájöjjenek a turpisságra. Meghatározott ideig (5-10 perc) próbáljuk ki együtt, milyen élmény az, ha nem szólalhatunk meg! Ez nagyfokú koncentrációt és fegyelmet igénylő játék. Fontos, hogy nem verseny! Az élmény megtapasztalása a cél.

Súgó kör: körben ül a csoport, a tanító egy többszörösen összetett mondatot súg a mellette ülő fülébe úgy, hogy a többiek ne hallják, pl.: *Úgy rászedtük a trójaiakat ezzel a falóval, hogy még száz év múlva is emlegetni fogják e hőstettünket!* Aki megkapta a mondatot, továbbadja a körben. Természetesen ő is súgva. Mindenki csak egyszer súghat, s akinek súgtak, az nem kérdezhet vissza. Azt kell továbbadnia, amit hallott! Mikor a mondat visszaér a tanítóhoz, ő hangosan kimondja. Nagyon mulatságos lehet, mennyire rövidült le, torzult el az eredeti mondat.

11. Magyar történelem (97-től 120-ig)

Rege a csodaszarvasról

Nagycsoportos improvizáció: a katonák közt lázadás tör ki, nem akarják tovább üzni a szarvast, értelmetlennek tartják a további üldözést.

Szittyaország

Közös rajzolás: egy nagy csomagolópapíron vázoljuk fel, hogyan nézett ki a sziget, amelyen Szittyaország elterült. Hol volt a táborhely, hol voltak legelők, folyók, erdők, hegyek stb.

Kiscsoportos improvizáció: miféle problémák adódtak abból, hogy nem volt már elég tágas a sziget? A tanító kártyákon megadhatja a jelenetek konkrét témáját. Pl.: kevés a legelő, az egyik pásztornak éhen halnak a juhjai, panaszkodni megy a szomszédhoz, stb.

Nagycsoportos improvizáció: játszunk el közösen az öregek és nemzetségfők gyűlését. A szűk hely miatt egyre nagyobbak a problémák. El kell döntenünk, mit tegyünk. Mielőtt elkezdődne a játék, mindenki találja ki, hogy ő mit fog javasolni a tanácsnak.

Állóképből gondolkövetés: magyarok és hunok a búcsúzásakor. Az utolsó pillanat az indulás előtt. Az osztály egyik fele a hunokat, másik fele a magyarokat játssza. Hangosan kimondjuk gondolataikat a búcsúzás utolsó pillanataiban.

Isten kardja

Belső hangok: amikor a szegény pásztor megtalálta a csodálatos kardot, vajon mit gondolt? Esetleg felmerült benne, hogy megtartsa magának? Miért vitte végül Attilához?

Attila halála és temetése

Nagycsoportos improvizáció: szolgák a sátor előtt. A király nem jön, és nem jön.

Emese álma

Gondolatkövetés: amikor Emese felébredt az álom után, mit gondolt magában?

Szerep a falon: vajon miféle tulajdonságokkal rendelkezett Árpád, hogy őt elfogadták vezérüknek?

Szoborcsoport: alkossuk meg Árpád és a hét vezér szobrát a vérszerződéskor. Az arcok tükrözzék az érzelmeiket.

Kiscsoportos improvizáció: Árpád hőstettei. Mielőtt Árpádot elfogadták volna vezérnek, bizonyára nagyon sok hőstettet hajtott végre. Játsszunk el ezek közül néhányat. A kiscsoportos munkát megelőzi a hőstettek összegyűjtése.

Kiscsoportos improvizáció: játsszuk el, hogyan beszéltek Árpádról a háta mögött: a fiatal lányok, az öreg bölcsök, a többi vezér?

Lehel kürtje

Állóképből gondolatkövetés: játsszuk el, hogy amikor megérkezett a hét Gyászvitéz, hogyan fogadták őket? Mit gondoltak róluk?

Botond

Komplex dráma: a másság. Gyermekkorában sokat csúfolták alacsony termete miatt. Mit élt át? Milyen gondolatai voltak? Amikor kiderült féktelen ereje, milyen problémák adódtak ebből? Botond naplója.

Állókép: Botond ünneplése.

Pletykajáték: Botond, a legerősebb. A pletykajátéknak az a lényege, hogy minden hír egy kicsit eltúlozva jelenik meg. A játsszók közül bárki hozzátehet a történethez, vagy elvehet belőle, hiszen ilyen a pletyka természete. Biztassuk a gyerekeket, hogy engedjék szabadon a fantáziájukat. Ez a gyakorlat jól fejleszti a fantáziát és a spontán beszédképességet.

Szent László csodái

Állókép gondolkövetéssel: a csata után a katonák várják Lászlót. Mi jár a fejükben?

Nagycsoportos improvizáció: mit mondott László a csata után a katonáknak?

A Les-hegy

Írásos munka: mi az a három legfontosabb tárgy, amit magaddal vinnél, ha el kellene hagynod az otthonod bizonytalan időre? (Ön- és csoportismereti játék)

Közös rajzolás: a barlang belseje. Hogyan helyezkedtek el a falusiak?

Térmeghatározás: az elkészült rajz alapján próbáljuk meg a térben székek segítségével kijelölni a barlang belsejét: hol van a bejárat, melyik család hol helyezkedik el, hol főznek stb.?

Kiscsoportos improvizáció: miféle problémák, veszekedések adódtak a szűk hely és a kevés élelem miatt? Pl.: valaki nagyon horkol, a többiek nem tudnak tőle aludni, ezért veszekedés tör ki. Valaki lopott a közös élelmiszerkészletből. Valaki pazarolja a közös vízkészletet, mert állandóan mosakszik stb. Ezeket a problémákat közösen összegyűjthetjük a gyerekekkel, de előre is megadhatja a tanító kis kártyákon. A gyerekek feladata, hogy a kitört veszekedést játsszák el. Lehetséges, hogy megoldásokat is kell keresniük a feszült helyzetekre.

Hunyadi János

Páros improvizáció: hogyan búcsúzott János az édesanyjától? Érdekes lehet némajátékkal is kipróbálni, úgy a mozdulatok, érintések nagyobb hangsúlyt kapnak.

Közös rajzolás: hogyan nézhetett ki egy fejedelmi udvar, ahová a kis János került?

Kiscsoportos improvizáció: milyen nehéz helyzetekbe került János eleinte az udvarban? (Nem volt barátja, lenézték és csúfolták a származása miatt, honvágya volt stb.)

12. Mátyás király udvari bolondja (121-től 128-ig)

Egyszer volt Budán kutyavásár

Gondolkövetés: Vajon mi járt a gazdag paraszt fejében, amikor a temérdek kutyával Budára tartott?

Páros improvizáció: Vajon milyen beszélgetés zajlott le a gazdag és a korábban szegény paraszt között, mikor a gazdag hazatért Budáról?

Pletykajáték: Hogyan beszéltek a falusiak az esetről egymás között? A pletykajátéknak az a lényege, hogy minden hír egy kicsit eltúlozva jelenik meg. A játszók közül bárki hozzátehet a történethez, vagy elvehet belőle, hiszen ilyen a pletyka természete. Biztassuk a gyerekeket, hogy engedjék szabadon a fantáziájukat. Ez a gyakorlat jól fejleszti a fantáziát és a spontán beszédképességet.

13. Kedves Jocó! (129-től 140-ig)

Kedves Jocó!

Fantáziajáték: mit kezdenél a pénzzel, ha nyernél a lottón?

Komplex drámajáték: miről álmodoznak a mai gyerekek?

A kis bicebóca

Állókép gondolkövetéssel: az első pillanat, amikor a kis bicebóca belép a tanterembe. Mit gondoltak róla a többiek? Mit gondolt magában ő?

Gondolkövetés: mi járt a fejében a kis bicebócának, amikor már mindenki hazament ebédelni?

Naplórészlet: mit írt a naplójába Pálistók Peti az első iskolai nap után?

Kiscsoportos improvizáció: milyen kellemetlen helyzetekbe került Pálistók Peti a fogyatékosága miatt? Minden játék esetében egy-egy pillanatra kimerevítünk egy állóképet, és meghallgatjuk Pálistók Peti gondolatait. Pl.: a fiúk fociznak, Peti nézi őket. Táncversenyt rendeznek a osztályban. Kirándulást szerveznek a gyerekek, Petit nem hívják el. Titokban, suttogva arról beszélgetnek a gyerekek, hogy milyen szörnyű lehet szegénynek és még bénának is lenni, Peti véletlenül meghallja ezt, stb. A játékötleteket adhatja a tanító is, de kitalálhatják maguk a gyerekek is.

A nehéz kétgarasos

Belső hangok: amikor a kisfiú a garasokkal játszik és egy garas a kezében marad. Az osztály egyik fele azokat a gondolatokat játssza, amelyek arra ösztönzik, hogy zsebre tegye a pénzt, a másik fele pedig olyan gondolatokat, amelyek amellettszólnak, hogy ne tegye el. Mindkét oldalnak minél több érvet kell felsorolni a maga igaza mellett.

Gondolkövetés: Balázs már a boltban van, várakoznia kell. Milyen gondolatai vannak?

14. Széli táncok (141-től 148-ig)

A 75-ös trolibusz

Fantáziajáték: ha hatalmunkban állna megállítani az időt, ki mikor állítaná meg?

A hétfejű tündér

Komplex dráma: csúnya külső. Csúfolódás.

Gondolkövetés: hogyan néznek rám az emberek?

15. Szavak, szólások a butaságról (149-től 156-ig)

A buták versenye

A butaság kihasználása. Analóg helyzet: kistesó. Bármit el lehet hitetni vele.

A kis bunda

Fantáziajáték: minél többféleképpen befejezni a mesét.

Pletykajáték: a faluban elterjed a híre az ostoba asszonynak. A pletykajátéknak az a lényege, hogy minden hír egy kicsit eltúlozva jelenik meg. A játékosok közül bárki hozzátehet a történethez, vagy elvehet belőle, hiszen ilyen a pletyka természete. Biztassuk a gyerekeket, hogy engedjék szabadon a fantáziájukat. Ez a gyakorlat jól fejleszti a fantáziát és a spontán beszédképességet.

16. Csodamalac (157-től 164-ig)

A tizenkét varjú

Kiscsoportos improvizációk: a varjúvá változott fiúk valószínűleg gyakran okoztak bosszúságot édesanyjuknak. Mit csináltak, ami miatt haragudott rájuk az édesanyjuk? Pl.: későn jöttek haza, verekedtek, nem fogadtak szót stb.

Gondolatkövetés: a fiúk édesanyja nagyon gyötrődött fiai elvesztése miatt. Gyakran állt az ablakban és a messzi eget kémlelte szótlanul. Vajon mi járt a fejében, mire gondolhatott?

Rábeszélős játék párokban: a páros egyik tagja az édesanyját játssza, aki az ingeket varrja éppen, a másik tagjának az a célja, hogy bármilyen eszközzel megpróbálja rávenni őt arra, hogy megszólaljon. A játékban egyetlen dolog tilos: hozzáérni az édesanyját játszó szereplőhöz.

Állókép: az öröm pillanata, amikor az édesanya visszakapta a fiait.

A csodálatos mellény

Fantáziajáték: te mit kívánnál a csodálatos mellénytől?

Páros improvizáció: a páros egyik tagja a feleség, a másik pedig az ószeres. A feleségnek rá kell beszélnie a férjét, hogy vegye le a mellényt. Minden eszközt meg lehet próbálni: kedveskedve, sírva, dacoskodva, fenyegetve stb.

17. Egyszer volt, hol nem volt... (165-től 176-ig)

Ének a kőszívű királyról

Kiscsoportos improvizáció: hogyan viselkedett a kőszívű király gyerekkorában a társaival? A kiscsoportok kártyákat húzhatnak, melyen a konkrét szituációk szerepelnek. Pl.: a kőszívű királyfi mást akar játszani, mint a többi gyerek.

Állóképek: a kőszívű király rémtettei. Előzetesen beszéljük meg közösen, milyen rémtettei lehettek, s ezután minden kiscsoport maga választhat, melyiket kívánja megjeleníteni.

Gondolatkövetés: a kőszívű király a sötét, viharos erdőben bolyong, miféle gondolatok járnak a fejében.

A rózsát nevető királykisasszony

Gondolatkövetés: a királykisasszony az árok partján üldögél.

Páros improvizáció: a királykisasszony kéri az egyik szekeres embert, hogy vigye magával, de az nem akarja.

18. Rigóhívogató (177-től 185-ig)